

DER FLUCH DES BLUTSTEINS

Grüne Hölle II



Das Schwarze Auge

DER FLUCH DES BLUTSTEINS

Grüne Hölle II

Ulisses Spiele





Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Mario Truant

Redaktion

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat

Kristina Pflugmacher

Coverbild

Melanie Maier, Nele Klumpe

Layout

Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten

Markus Holzum, Julia Metzger, Hannah Möllmann,
Janina Robben, Lydia Schuchmann, Elif Siebenpfeiffer

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-697-8



OTHEORIA

DER FLUCH DES BLUTSTEINS

Grüne Hölle 11

Eevie Demirtel, Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge,
Fabian Mauruschat, André Wiesler

Mit herzlichem Dank an

Lars Blumenstein, Daniel Bruxmeier, Andreas Gruner, Michael Heinz,
Bojana Kalanj, Julian Klippert, René Littek, Alex Mai, Sebastian Schoo,
Ramona und Andreas Steigenberger, Bernd Teichert, Anne Wilming





Inhalt

Vorwort	5	Amakun	58
		Meisterpersonen Amakuns	67
Einleitung	6		
Kapitel I: Ankunft in Amakun	7	Das blutende Volk – Die Xo’Artal	72
		Körper und Geist	75
		Die Xo’Artal am Spieltisch	90
Kapitel II: Stadt des Blutes	13	Erweiterungsregeln für die Xo’Artal	93
Die Weihe des Blutsteins	29	Spielwerte	93
Kapitel III: Die Jagd nach dem Blutstein	31	Blutsteinmagie und -götterwirken	103
		Kreaturen in und um Amakun	116
Anhänge	53	Waffen, Rüstungen und Schilde der Xo’Artal	124
Kopiervorlagen zum Abenteuer	57	Aussprachehilfen	127
		Index	128





Vorwort

Die Heimat ist fern! In diesem zweiten Band der Regionalkampagne **Grüne Hölle** werden die Helden endgültig in die fremde und fremdartige Welt Uthurias eintauchen. Sie treffen auf wundersame Wesen und übernatürliche Schrecken, vor allem aber geraten sie mitten unter die Xo'Artal. Dieses stolze und mächtige Volk hat zahlreiche Eigenheiten, an denen sich die Helden durchaus auch reiben können. Zuvorderst ist da wohl das Blutopfer zu nennen, das sich durch ihr Leben und ihren Alltag zieht, wie bei Aventuriern das Gebet vor der Mahlzeit. Wenn die Helden erst einmal eine Weile bei den Xo'Artal verbracht haben, wird ihnen Porto Velvenya und damit die letzte Anmutung von aventurischer Vertrautheit fern und vergangen erscheinen – von der eigenen Heimat ganz zu schweigen.



Auch dieses Buch ist in zwei Teile gefasst. Der erste Teil stellt das eigentliche Abenteuer dar. Hier erreichen die Helden am Ende der langen Reise von **Grüne Hölle I: Porto Velvenya** ihr Ziel: Amakun, eine Stadt der Xo'Artal. Was sie dort erleben, welchen Gefahren sie sich stellen und welche Rätsel sie lösen müssen, verraten wir den Meistern ab Seite 7.

Ab Seite 72 können dann auch wieder Spieler lesen, die das Abenteuer noch spielen wollen. Hier stellen wir die Xo'Artal als spielbares Volk vor. Sie können Blutmagier, Blutpriester oder Xo'Artal-Krieger generieren und spielen, erfahren am Beispiel der Amakunal alles über die Xo'Artal als Volk und wir stellen Ihnen eine Auswahl der zahlreichen Götter der Xo'Artal vor. Der Grundstock für die 10.000 bis 12.000 Götter Uthurias ist damit geschaffen.

Besonders stolz sind wir auf die farbige Kulturtafel der Xo'Artal im Vorsatz und die neue Karte im Nachsatz. Hier werden Sie einmal mehr bestätigt finden, dass die Beschreibung und Kartographierung Uthurias dynamische, sich weiterentwickelnde Faktoren sind.

Natürlich dürfen auch diesmal für die Region spezifische Waffen und Kreaturen nicht fehlen (ab Seite 116).

Die Grüne Hölle zeigt erneut scharfe Zähne – ist Ihre Gruppe den Gefahren gewachsen? Finden Sie es heraus, in **Der Fluch des Blutsteins**.

Steinfischbach, Sommer 2013
André Wiesler



Einleitung

Was vor Jahren geschah

Am Ostrand der Tocatepetl-Berge liegt der Xo'Artal-Stadtstaat *Amakun*. Er verfügt über einen *Blutstein*, ein karmales Artefakt, das Quelle der göttlichen und magischen Kräfte seiner Priester und Blutmagier ist. In unregelmäßigen Abständen, meist viele Jahrzehnte, muss dieser neu geweiht werden. Dabei werden in Opferungszeremonien gefährliche Monstren und große Helden geopfert, um den Stein ‚aufzuladen‘. Seit vielen Generationen verwendet man zum Bestimmen dieses Zeitpunktes einen Kalender, dessen Uhrwerk mit mechanischer, aber auch karmaler Kraft arbeitet. Zum Ende der Zeremonien opfert sich der Hohepriester traditionell selbst.

Vor Jahren kam *Micto'ala*, das aus **Grüne Hölle I** bekannte Auge des Namenlosen, nach Amakun. Sie konnte den Blutstein so manipulieren, dass er bei der nächsten Weihe Burdu geweiht wird. Die Folge wäre, dass die Bewohner Amakuns dem Glauben an Burdu verfallen, denn nur so könnten sie die Kräfte des Blutsteins weiter einsetzen. Andernfalls würden sie ihren Feinden machtlos gegenüberstehen. Um die Neuweihe bald herbeizuführen, beeinflusste *Micto'ala* *Goa'xur*, ein Mitglied der *Bruderschaft von Xaa-Olkin*, der die Wartung des Kalenders zur Aufgabe hat. Mit dem Wirken Burdus, das *Micto'ala* ihm beibrachte, nahm er auf die Mechanik des Kalenders Einfluss und änderte sie nach ihrem Willen. Die Priester der Stadt begannen kurz darauf die Vorbereitungen für die Opferungszeremonien: Sie riefen ihre verbündeten, befreundeten und tributpflichtigen Städte auf, sich auf die Jagd nach geeigneten Opfern für die große Zeremonie zu begeben.

Was vor kurzem geschah

In **Grüne Hölle I** haben die Helden *Micto'ala*s Wirken bereits in Porto Velvenya bekämpft. Dort hatte sie den Blutstein Burdu geweiht, der durch das Blut aus der Arena und den Wunden der erkrankten Bevölkerung gespeist wurde. So wollte sie die Spinnenpriesterin *SrSr Sicateta* erwecken. Zwar konnten die Helden die Spinne besiegen, die namenlose Seuche, die eine Heilung erschwerte und düsteren Einfluss auf die Gemüter der Erkrankten nimmt, blieb jedoch bestehen. Die Xo'Artal aus Merakan erkannten das Wirken ihres alten Gottes und halten Porto Velvenya deshalb belagert. Nur die Helden durften, nachdem sie sich einem Ritual unterzogen hatten, die Stadt verlassen, um im Xo'Artal-Reich um Hilfe zu bitten.

Den Totenfluss entlang haben sie sich durch die Grüne Hölle gekämpft, in einer Geistertraumwelt haben sie die träumende Priesterin *Jaxarona* kennengelernt und auf einem unterirdischen Fluss haben sie die Tocatepetl-Berge durchquert und dabei einen gefährlichen *Guereni* besiegt. Nun haben sie Amakun erreicht, wo die Opferungsfeierlichkeiten bereits in vollem Gange sind.

Was geschehen könnte

In **Grüne Hölle II – Der Fluch des Blutsteins** müssen die Helden zunächst den Machthabern ein geeignetes Opfergeschenk (ein gefährliches Untier) bringen. Nur so werden sie angehört und erhalten eine Zusage, dass man sich ihres Problems annimmt, sobald der Blutstein neu geweiht wurde. Sie können sich nun bemühen, die Opferungen schneller voranzutreiben, auf eigene Faust Monstren jagen oder anderen Gruppierungen dabei helfen.

Bald kommen sie aber dahinter, dass der Blutstein manipuliert wurde und die Neuweihe ihn Burdu weihen würde. Während sie versuchen, die Opferungen aufzuhalten, gilt es, mit Hilfe alter und neuer Verbündeter die benötigten Beweise dafür zu erhalten, dass die Neuweihe in Wirklichkeit ein Fluch ist. Der Erfolg ist dabei keineswegs garantiert, so dass zum Ende des ersten Kapitels entweder die Neuweihe des Blutsteins verhindert wurde oder dieser nun Burdu geweiht ist. In jedem Fall muss ein neuer Stein besorgt werden, um den Ursprung des Fluchs in Porto Velvenya und Amakun aufspüren zu können. *Yo'latall*, die Nachfolgerin des toten oder zurückgetretenen Hohepriesters, ist die treibende Kraft hinter diesem Unternehmen.

Diesen neuen Blutstein hoffen die Helden aufgrund von Hinweisen, die sie im ersten Abenteuerteil erhalten haben sollten, in der untergegangenen Stadt Makal zu finden. Sie brechen mit einem Expeditionstrupp auf und finden den Blutstein schließlich in einer Ausbildungsstätte im Sumpf südlich der Stadt. Dort bekommen es die Helden mit einem Sumpfstamm und Echsenmenschen zu tun, bevor sie die Anlage freilegen und erforschen können. Vor dem Bergen des Blutsteins hält ein Gott jedoch schützend seine Hand darüber und muss erst davon überzeugt werden, dass die Helden ihn auch mitnehmen dürfen. Dass sich in diesem Moment einige Kultisten in den Reihen der Expeditionsmitglieder offenbaren, macht diese Aufgabe nicht leichter. Schließlich sollten die Helden den Blutstein jedoch nach Amakun bringen können.



Kapitel I – Ankunft in Amakun

Dieses Kapitel beschreibt die Ereignisse bei Ankunft der Helden in Amakun. Sie werden mit einem ausgebrochenen Monstrum konfrontiert und erfahren, dass ein Vorsprechen bei den Machthabern nur mit Opfergeschenk möglich ist, weshalb sie erst ein passendes Ungetüm fangen müssen, falls sie nicht den Guereni in **Grüne Hölle I** eingefangen haben. Mit einem Geschenk können sie sich eine Audienz erkaufen, in der sie erfahren, dass man die Krankheit in Porto Vellynya mit karmaler Kraft heilen kann, jedoch erst nach der Neuweihe des hiesigen Blutsteins.

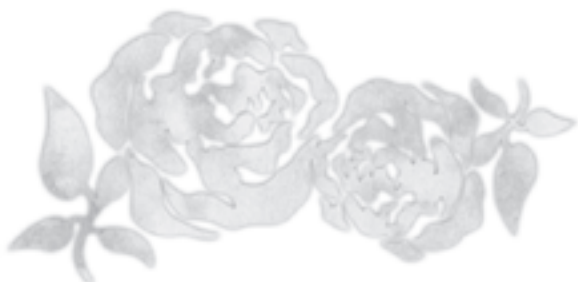
Abstieg aus den Bergen

Vom See in den Bergen aus, an dem die Helden den unterirdischen Fluss verlassen haben, führen Serpentinaen hinab. Das Dröhnen von Wasserfällen begleitet den Abstieg, welcher einen atemberaubenden Ausblick auf die Stadt bietet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Nebelschwaden erkennt ihr immer mehr Einzelheiten der Stadt. Stufenpyramiden ragen von einem zentralen Platz empor. Zwischen ihnen herrscht Gedränge. Große Flächen des Waldes vor euch wurden gerodet, um der Stadt Platz zu schaffen. Ihr erkennt aber auch Waldgebiete, zwischen deren Baumkronen sich die Spitzen steinerne Gebäude turmförmig viele Stockwerke in die Höhe strecken.

Die Flanke des Berges ist größtenteils gerodet. Unten führt der Weg an einem letzten Wasserfall vorbei, bevor der Fluss breit und langsam weiter fließt. Hier liegt der Tempel des Numinoru (siehe Seite 64).



Einzug in die Stadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über gepflasterte Straßen betretet ihr die Stadt. Häuser aus Lehm und Stein und belebte Gassen prägen ihr Bild. Zwar seid ihr offenbar in einen Schmelztiegel aus grünhäutigen Nanshemu, dunkelhäutigen Owangi und vor allem Xo'Artal mit rötlicher Haut geraten, doch ihr fallt immer wieder auf: Wo die Kleidung der Einheimischen spärlich und voll buntem Federschmuck ist, wirken eure aventurischen Leinen grau und farblos, eure Haut hingegen blass. Passanten greifen nach eurem hellen Haar oder starren euch an. Viele nur neugierig, andere misstrauisch.

Verwenden Sie die Stadtbeschreibung aus diesem Band (siehe Seite 58 ff.) und geben Sie den Helden erste Eindrücke der Stimmung während der Opferfeierlichkeiten.

Schmelztiegel Amakun

Die ersten Eindrücke von Amakun sind bunt und vielfältig. Generell sind die Xo'Artal in Amakun eher neugierig als fremdenfeindlich, denn sie beurteilen Menschen nach deren Taten. Besonders Merkmale, die für Krieger typisch sind (Waffen, Rüstungen, Trophäen) sorgen für respektvolles Verhalten gegenüber den Helden. Wichtig ist es, möglichst bald Goldschmuck zu erwerben, da in der Regel nur Sklaven keinen solchen tragen. Ausnahme sind die Nanshemu, die zwar kein geschmiedetes Metall tragen, aber Schmuck aus Korallen und Elfenbein.

Die freie Bevölkerung Amakuns besteht hauptsächlich aus rötlich-braunen Huali, aber auch grünhäutige Nesumiter sind darunter. Sklaven sind in erster Linie Owangi, Jucumaqh und wilde Nanshemu. Die Einheimischen sprechen Xoxota, Uthurisch sowie in vielen Fällen Nathani. Petaya und Dschuku wird fast nur von Sklaven gesprochen.

Erste Schritte

Der die Helden begleitende Osarax stammt selbst aus einem anderen Stadtstaat, Merakan. Er kennt Amakun nur aus Berichten, ist aber mit der Kultur vertraut und spricht Xoxota. Er kann als Übersetzer dienen und die Helden vor Patzern in gesellschaftlichen Dingen abhalten. Er schlägt vor, sich zu-



nächst um eine Unterkunft zu kümmern und weiß, dass die Fremdenviertel normalerweise der beste Anlaufpunkt sind. Schnell kann man erfragen, dass sich ein solches entlang des Flusses erstreckt. Die Herbergen sind überlaufen, so dass nur noch Plätze in Gemeinschaftsquartieren zu finden sind. Viele Reisende kommen in den Häusern oder Wohntürmen (siehe Seite 66) von Fernhändlern ihres Stadtstaates unter; eine Option, die die Helden nicht haben. Sie könnten sich jedoch mit einer Delegation eines solchen Stadtstaates anfreunden (im nächsten Szenario **Das entflohene Biest** ist dies möglich).

Im Lauf der ersten Begegnungen können Sie Ihren Helden Informationen über die Stadt und die in der Einleitung beschriebenen Vorgänge geben, beispielsweise, dass sie im Zikkurat-Palast (siehe Seite 10) vorstellig werden und ein Opfergeschenk mitbringen sollten, so wie alle Delegationen. Niemand ahnt von Micto'alas Plan oder käme auf den Gedanken, dass die Neuweihe des Blutsteins etwas mit Burdu zu tun haben kann. Es überwiegt die Feststimmung. Auf dem Markt als Herz der Stadt kommt es zu folgendem Ereignis:



Der Xupacabrax entkommt

Das entflohene Biest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu beiden Seiten türmen sich Käfige und Gruben voller Monstren. Mit Seilen und Ketten gefesselt wirken sie besiegt und gebrochen. Wohin man schaut fellige Urwaldbiester, die sich gegen ihre Gitterstäbe werfen, riesige Insekten, die in ihren Gruben kauern oder Krokodile, groß wie Pferdekutschen. Ein Todrichter steht in einem Käfig und führt jedem, der sich herantraut, dessen Sünden vor Augen. Plötzlich hört ihr ein Bersten von Holz und Metall, daraufhin panisches Geschrei.

Auf dem Marktplatz werden gefährliche Biester in Bodenruben und Käfigen für kommende Opferungen gefangen gehalten. Eine Delegation aus der tributpflichtigen Stadt *As-tuk* führt einen Xupacabrax (sprich: Ksuh-Pah-Kah-Braks, siehe Seite 118) als Opfergeschenk mit sich. Dieser bricht aus seinem Käfig aus.

Die Jagd auf den Xupacabrax

☀ **SR 1:** Das Biest entkommt und greift jeden an, der im Weg steht. Dann nutzt es seine Fähigkeit zur Tarnung. Zum Bestimmen der Fluchtrichtung ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 nötig.

☀ **SR 2+:** Wird die Spur aufgenommen, sind längerfristige *Fährtsuchen*-Proben (Dauer je 1SR) nötig. Bei 25 TaP* ist das Biest gefunden.

☀ **SR 2-5:** Verletzte und Tote pflastern den Weg des Xupacabrax durch die östliche Innenstadt. Trümmerbrüche, tiefe Stichwunden und ängstliche Passanten sind zu sehen.



☼ **SR 6:** Das Tier wendet sich der Tempelschule zu (siehe Seite 65). Ein törichter Schüler versucht, es im Kampf zu stellen.

☼ **SR 8:** Das Monstrum rennt in den Dschungel beim südlichen Elendsviertel und versteckt sich in den Gassen für Hinterhalte.

☼ **SR 10:** Es flieht in den Urwald und ist endgültig entkommen.

☼ Die Krieger aus Astuk (siehe Seite 53) schließen sich bei der Suche nach dem Wesen den Helden an. Sie verwenden *Schwere Wurfnetze* (**Wege des Schwerts 31**), die sie grellbunt bemalt haben, was es dem Xupacabrax schwerer macht, die Farbe der Umgebung anzunehmen und seine Fähigkeit zur Tarnung einzusetzen. Sie werden angeführt vom jungen *Urtapex* (*1009 BF, breite Nase, Topfhaarschnitt, goldene Halsketten, Sohn des Herrschers von Astuk, auf Bewährungsprobe, schüchtern, unsicher, erfahrener Krieger).

Es gibt eine Reihe denkbarer Ausgänge der Situation je nach Verhalten und Fähigkeiten der Helden:

☼ **Töten des Biests:** Die Delegation aus Astuk ist in Schwierigkeiten und den Helden gegenüber nun negativ eingestellt, denn sie haben kein Opfergeschenk mehr. Sie verlangen, dass die Helden ihnen helfen, ein neues Ungeheuer einzufangen. Dabei können die Helden auch für sich selbst ein Opfergeschenk erbeuten.

☼ **Heraushalten:** Wenn die Helden das Biest nicht einfangen, geschieht nichts weiter, dafür werden sie von anderen Kriegern mit Missachtung gestraft.

☼ **Einfangen des Biests:** Waren die Helden hilfreich, gilt ihnen der Dank der Astukal. Sie haben in ihnen Verbündete gewonnen, die ihnen helfen, ein eigenes Biest zu fangen.

Monsterhatz

Die folgenden Szenarien bieten die Möglichkeit, Opfertiere als Tribut für Amakun zu fangen. Falls die Helden den Guereni in **Grüne Hölle I** lebend gefangen haben, haben sie bereits ein passendes Geschenk. Wie in **Das entflohenen Biest** beschrieben, kann man die Delegierten aus Astuk als Verbündete gewinnen, so dass neun Xo'Artal-Krieger die Helden begleiten. Eventuell schuldet man ihnen aber auch, dass man sie beim Fangen eines Biestes unterstützt. Tun die Helden es nicht, verbreiten die Astukal dies, so dass gesellschaftliche Proben um 4 erschwert sind. Die Astukal werden sie völlig ignorieren und ihnen wo es geht Steine in den Weg legen.

Nach einer gemeinsamen Jagd haben die Helden in den Augen der Astukal eine eventuelle Schuld beglichen. Wenn sie auch für sich selbst ein Ungeheuer fangen konnten oder den gefangenen Guereni bei sich haben, wird ihnen im Zikkurat-Palast eine Audienz gewährt (siehe Seite 10).

Riesenfangschrecke (Xamantis)

Eine Beschreibung und die Werte der Xamantis (sprich: Ksah-Mann-Tiss) finden Sie auf Seite 121 f.

☼ Im Flussviertel erfahren die Helden, dass ein Untier Sklaven und Aufseher getötet und sich nun in der Mine niedergelassen hat. Mehrere Krieger, die es stellen wollten, sind nicht zurückgekehrt.

☼ An der Mine findet sich ein entfloherer Sklave mit ernstesten Schnittwunden. Er blutet stark und steht unter Schock, kreischt aber etwas von einem riesigen Insekt.

☼ In der Mine können die Helden der Spur von Blut, Verletzten und Toten folgen. Sie finden bei erfolgreicher *Fährstensuchen-* und *Schleichen*-Probe die Xamantis, bei Misserfolg findet sie die Helden vorher und legt einen *Hinterhalt*.

☼ Die Helden treffen in der Mine auf einige Xo'Artal-Krieger, die ihnen helfen.

☼ Sie hat sich in einem Stollen voller Leichen und schleimigem Sekret ihr Nest gebaut und verspeist einen noch lebenden Xo'Artal.

☼ Das Nest ist voller toter Sklaven. Geling eine *Totenangst*-Probe, erleidet der Held Abzüge in Höhe der Differenz zwischen seiner *Totenangst* und dem Würfelwurf auf AT, PA, FK und INI.

Fangmethoden: Die Xamantis wird von Schmerz nur wenig beeindruckt, kann nicht betäubt werden, ist sehr magieresistent und gibt nicht auf. Zudem kann sie mit ihren Armklingen Seile und Netze zerschneiden (je AT ein Seil/Netz). Üblicherweise bringt man sie per *Festnageln* oder *Niederwerfen* zu Boden und legt sie in Ketten.

Uthurische Werkatze (Quentiko)

Eine Beschreibung und die Werte des Quentiko (sprich: Kwen-tih-koh) finden Sie auf Seite 119 f.

Im Elendsviertel sind mehrere Menschen verschwunden, wie man gerüchteweise von dort hören kann. Durch Herumfragen und erfolgreiche *Gassenwissen*-Proben können sie je nach Erfolg von bis zu vier Verschollenen und deren letzten Sichtungen erfahren.

☼ Der Bandit Zapet (siehe Seite 67) hat den verschwundenen ehemaligen Sklaven *Sibawana* vor einigen Tagen an einen Fremden mit roten Augen verkauft (den Quentiko vor seiner Verwandlung). Er prahlt gerne damit.

☼ Der Kräutersucher *Tupunga* kam aus dem Dschungel nicht mehr zurück (fiel dem Quentiko zum Opfer).

☼ Die Töpferin *Briwaxel* wurde in der Nacht ihres Verschwindens gesehen, reagierte aber nicht auf Rufe (schliefwandelte zum Quentiko).

☼ Der Owangi-Mischling *Ti'wuana* (*1011 BF, kräftig, kaffeebraune Haut, sehr abergläubisch) war kurz vor seinem Verschwinden bei *Mama Matoto* (siehe Seite 67). Sie verkaufte ihm ein Mittel gegen Alpträume. Eine *Menschenkenntnis*-Probe lässt erkennen, dass sie etwas verschweigt: Schon sein Vater, der Schamane *Axuthuro*, war vor Jahren bei ihr und verschwand danach. Er kam zu ihr, hatte das noch schlagende Herz seiner Frau (Ti'wuanas Mutter) bei sich und wollte einen Zauber, um es dazu zu bringen, dass es aufhört zu schlagen. Sie konnte ihm gegen diese bösen Geister aber nicht helfen. Sie hat mit Aberglaube eingefärbtes Wissen über Quentikos und vermutet, dass Axuthuro zu einem solchen wurde und nun seinen Sohn zu sich



gerufen hat (wahr). Sie weiß von der Verwundbarkeit der Quentikos durch Feuer und die Rückverwandlung durch heiße Flüssigkeit, ebenso von der Möglichkeit, sie mit einem Käfig aus frischem Holz zu fangen (der Zusammenhang mit den Phasen der Verwandlung ist ihr aber nicht genau klar).

Der Schlafwandler: Nachts entdeckt man im Elendsviertel einen Schlafwandler. Er wurde im Traum zum Quentiko gerufen, erinnert sich nach dem Aufwecken aber an Nichts. Folgt man ihm, gelangt man auf eine Lichtung, die von Pflanzenresten und Knochen übersät ist. Hier erwartet der Quentiko seine Opfer.

 Axuthuros Sohn ist noch nicht verloren: Er hilft den Helden.

 Ein Held (bevorzugt mit Nachteil *Schlafwandler*, *Alpträume* oder *Schlafstörungen*) wird vom Quentiko im Schlaf gerufen und muss abgehalten oder dabei verfolgt werden, in Trance zu diesem zu laufen.

 Seinen Sohn hat er zu einem Artgenossen gemacht, der noch nicht alle Fähigkeiten hat, seinem Vater aber hilft (Werte eines waffenlosen Xo'Artal-Kriegers mit 1W6+4 TP). Mittel zur Heilung haben bei ihm gute Erfolgchancen.

Fangmethoden: Wenn die Helden auf den Quentiko treffen, ist er in Tierform, übergehend in Skelettform. Er ist schwer zu bändigen, jedoch kann er kampfunfähig geschlagen und/oder mit Seilen oder Ketten gefesselt werden. Seine Verwundbarkeit durch die Elemente Humus und Feuer erlaubt es, ihn darin gefangen zu setzen. Ein Käfig aus Holz, das in der gleichen Mondphase geschlagen wurde, die aktuell herrscht, ist ausbruchsicher – jedoch nur, bis die neue Mondphase eintritt.

Wandelnder Fels (Tetelcua)

Eine Beschreibung und die Werte des Tetelcuas (sprich: Teh-Tell-kuh-ah) finden Sie auf Seite 120 f..

Wie man von den in den Tocatepetl-Bergen lebenden Jucumaqh der Muro-Pori Sippe erfahren kann, sind zwei Tagesreisen südlich mehrere *Tepui* (sprich: Teh-Pu-Ih) zu finden. In diesen aus dem Dschungel ragenden Tafelbergen sollen allerlei Monstren hausen.

Die Tetelcua hängen an den Steilwänden der Tepui. Wagemutige können kletternd erkunden, ob sie ein solches Wesen finden. Um in Höhen zu klettern, in denen sie sich niederlassen, sind 30 TaP* in *Klettern*-Proben zu erreichen. Misslingt eine Probe um mehr als 5 Punkte, stürzt der Held und erleidet pro angesammelten TaP* 1W-1 Punkte Sturzschaden. Ein Tetelcua erwacht, sobald man sich ihm auf 3 Schritte nähert. In einem Kampf kann man ihn durch Manöver zum *Niederwerfen* oder *Umreißen* sowie durch gezielte Aktionen der Kletterer mit Seilen und Ketten von der Felswand stürzen.

 Statt an einer Steilwand wird der Tetelcua auf einem Gebirgspass in den Tocatepetl-Bergen gesucht. Hier entfallen die Kletterproben oder sind einfacher. Allerdings lässt sich das Biest nicht in die Tiefe stürzen.



Die Helden finden eine Höhle am Berg, die eigentlich ein Hohlraum zwischen Berg und daran hängendem Tetelcua ist. Als der Fels erwacht, sitzen die Helden in der Falle und drohen zerquetscht zu werden.

Fangmethoden: Tetelcua reagieren mit ihrem *Lebenssinn* auf Lebewesen in bis zu 3 Schritt Umgebung. Stürzt man sie von der Steilwand, kann man sie abtransportieren und aufbewahren, solange man Lebewesen aus ihrem Umkreis fernhält. Mit einem robusten Wagen und Seilen können sie verladen werden. In Amakun gibt es kaum einen Punkt, wo man sie gefahrlos stehen lassen kann. Ist der Tag der Opferung jedoch gekommen, kann man sie per Rampe und mit Seilzügen auf die Opferpyramide hieven.

Die Audienz

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei jedem Xo'Artal auf den Stufen des Palastes, der das von euch gefangene Monstrum erblickt, seht ihr ein Aufblitzen von Respekt in den Augen. Wo euch zuvor Wege versperrt wurden, weicht man nun respektvoll zurück. Als euch der federgeschmückte Zeremonienmeister erblickt, gibt er Anweisung, eure Beute zu verstauen, dann geleitet er euch ins Innere der Zikkurat.

Über Yo'latall

Die Helden bekommen Gelegenheit, sich in einem hellen Raum im oberen Bereich des Palastes bei der Priesterin Yo'latall (sprich: Jo-Lah-Tall), Seite 68 f.) vorzustellen. Sie dankt den Helden für die Opferkreatur, ist neugierig, steht ihnen Rede und Antwort, erwartet aber Respekt.

Yo'latall ist die Nachfolgerin des Hohepriesters und seine Vertretung, während er wegen der Neuweihe beschäftigt ist. Sie wird sein Amt nach seiner Opferung übernehmen.

Neugierig erfragt sie die Hintergründe der Helden und zu Porto Velvenya, den Aventuriern, ihren Göttern, ihrer Lebensweise, ihren Helden.

Sie hat ein großes Wissen über Amakun, dessen Stadtgötter, die Xo'Artal-Kultur und den Blutstein und weiß nahezu alles, was man dazu wissen kann.

Fragen zu Burdu



Wird das Problem der Seuche in Porto Velvenya geschildert, stimmt dies Yo'latall besorgt. Sie erkennt Burdus Wirken darin und ist bereit zu helfen. Sie steht zwar hinter den Maßnahmen Merakans (Amakun hätte dasselbe getan), denkt aber, dass Amakuns Blutstein den Velveniern helfen kann. Sie verspricht, sich nach der Weihe darum zu kümmern, diese hat aber Vorrang. Danach wird der Blutstein neue Kraft haben und sie selbst wird Mitglied des Triumvirats der Stadt sein.



☀ Das wirksamste Mittel gegen Burdu war in den Augen der Xo'Artal stets die Vielseitigkeit, Menge und geballte Macht ihrer Stadtgötter. Burdu kann einen einzelnen Gott überlisten und ersetzen, hat es aber schwerer bei vielen Göttern. Wenn die Helden von Al'Anfa und Boron als Hauptgott berichten, sieht sie darin die Ursache der Krankheit: Burdu hat diesen Boron offenbar überlistet!

Hilfe für Porto Velvenya

☀ Als Maßnahmen zur Hilfe denkt sie daran, in Porto Velvenya ein Xo'Artal-Stadtgötterpantheon mit einem Blutstein zu etablieren, um damit Burdus Wirken zu unterbinden. Die aventurischen Götter könnten dabei durchaus Einzug in dieses Pantheon halten.

☀ Angesprochen auf den Fluch des Numinoru (**An fremden Gestaden 142**) weiß Yo'latall, dass jeder Gott auch wieder nehmen kann was er gibt. Die Velvenier sollten den Fluch beseitigen können, wenn sie sich vor Numinoru beweisen. Eine Aufnahme in ihr Pantheon wäre eine Möglichkeit. Außerdem wissen die Nanshemu aus dem verbündeten Shaz-Nomena mehr über den Meeresgott und könnten behilflich sein.

Und weiter?

Ist alles besprochen, bittet sie die Helden, sie und das Triumvirat nach der Weihe nochmal aufzusuchen. Bis dahin sollen sie sich als Gäste fühlen und den Zeremonien beiwohnen. Sie bekommen auf Anfrage auch einen für diplomatischen Besuch gedachten Wohnturm (siehe Seite 66) im Flussviertel als zeitweilige Wohnstatt zugewiesen, so dass sie die Enge einer Gemeinschaftsunterkunft verlassen können.

☀ Sie lässt die Helden wissen, dass es das Wohlwollen des restlichen Triumvirats wecken würde, wenn die Velvenier sich um weitere Opfergeschenke bemühen. Dies sei der beste Weg, um sich die Hilfe Amakuns nach der Weihe zu sichern.

☀ Angesprochen auf die moralische Seite der Opferungen reagiert Yo'latall verwirrt. Sie vertritt die im Kasten **Der Umgang mit dem Opferkult** (S. 12) geschilderte Meinung und verbittet sich mit Bestimmtheit Kritik.

☀ Falls die Helden die Opferungen anprangern, etwas Beleidigendes tun oder sagen, unverschämte Forderungen an Yo'latall richten oder sich ungebührlich verhalten, kann es sein, dass Yo'latall sie (nach mindestens einer Warnung) die Treppen der Zikkurat in Schimpf und Schande herunterwerfen lässt. Nur aufgrund des Opfergeschenkens bleiben sie dann in Amakun geduldet, alle gesellschaftlichen Proben einschließlich aller Überzeugungsversuche werden aber um 5 erschwert und Yo'latall entfällt als Verbündete.



Die erste Opferung

Egal, ob die Helden im ersten Band der Grüne Hölle Kampagne (**Porto Velvenya**) den Guereni fangen konnten oder bei der **Monsterhatz** ein neues Opfertier besorgt haben, bald nach der Audienz wird die Opferung stattfinden. Die Helden werden das erste Mal Zeuge einer solchen Zeremonie.

Untier in Ketten

Bis zur Opferung sollten Sie noch einige Tage vergehen lassen, in denen sich die Helden darum kümmern müssen, das Wesen gefangen zu halten. Wie der Ausbruch des Xupacabrax gezeigt hat, ist dies mitunter nicht leicht. Sie können es dabei – angepasst auf das gefangene Untier – zu folgenden Szenen kommen lassen:

☀ Beim Gefangenhalten nutzen die Helden Schwächen und Eigenheiten des Tieres (beim Guereni Mindorium, beim Quentiko das frisch geschnittene Holz, beim Tetelcua die Isolation vor Lebewesen). Der Schutz könnte durch Verschleiß oder unvorsichtiges Verhalten nachlassen und das Wesen droht zu entkommen.

☀ Als Mutprobe nähert sich ein jugendlicher Krieger dem Wesen, gerät in seine Reichweite und wird von ihm angegriffen.

☀ Ein anderer Stadtstaat versucht die Opferung der Kreatur zu sabotieren und plant eine nächtliche Befreiungsaktion. Sie wollen damit dem Ansehen der Helden schaden oder das eigene Opfer in besserem Licht dastehen lassen. Falls die Helden in den Augen der Astukal Schuld am Entkommen des Xupacabrax tragen und diese nicht gesühnt haben, ist es wahrscheinlich, dass sie solch eine Aktion planen.

☀ Das Tier wird in der Gefangenschaft krank und droht, vor der Opferung zu sterben. Durch eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe oder das Hinzurufen von Heilern kann man die Krankheit lindern.

☀ Die Stadt Amakun kümmert sich stattdessen um das Gefangenhalten des Untiers.

Das Opferritual

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag der Opferung ist gekommen. Festlich geschmückte Krieger haben euch hergeleitet, respektvolle Blicke liegen auf euch und überall wird über eure rätselhafte Herkunft geraunt und geflüstert. Auf dem Platz vor der Opferpyramide habt ihr einen Ehrenplatz erhalten. Während der Hohepriester eure Namen und den eurer Stadt Porto Velvenya nennt, ruhen die Blicke tausender Augenpaare auf euch. Dann wird euer Opfertier die Stufen zum Blutstein hinaufgeführt. Jubel aus unzähligen Kehlen setzt ein.



Der Opferung voraus geht ein Ritus mit Gebeten und Gesängen. Sobald das Opfertier aber zum Altar geführt wird, geht alles schnell und blutig vonstatten: Der Hohepriester, einige Krieger und Priester opfern es mit Obsidianwaffen (Opferdolch, Tepoztopilli-Speer, Macuahuitl). Sie lassen es schnell sterben und ausbluten. Nach diesem Höhepunkt löst sich die Menge langsam auf und der Kadaver geht in den Besitz der Helden über.

Die Helden dürfen sich in der Aufmerksamkeit Amakuns sonnen, denn ihr Geschenk steht im Mittelpunkt des heutigen Tages. Ihr Ansehen und ihr Bekanntheitsgrad werden sich von nun an nach der Qualität ihres Geschenkes richten (Sie können gesellschaftliche Proben um bis zu 5 erleichtern). Nach der Opferung buhlen Trophäenkünstler und Kunsthandwerker um ihre Aufmerksamkeit, denn es ist üblich, sich Rüstungen, Waffen und Schmuck aus den Trophäen des Tieres anfertigen zu lassen.

Der Umgang mit dem Opferkult

Die Moral hinter dem Opferkult der Xo'Artal könnte für Ihre Spieler schwer nachvollziehbar sein und abgelehnt werden. Um in diesem Fall dennoch ein Spiel in Amakun zu ermöglichen, können Sie auf folgende Methoden zurückgreifen:

☼ **Verständnis erzeugen:** Viele aventurische Helden streben es an, ehrenhaft zu sterben und in das Paradies ihres Gottes einzukehren. Für einen Aventurier sind also zumindest die freiwilligen Selbstopfer der Xo'Artal eventuell nicht zu absurd, zumal auch der alfanische Boronkult ähnliche Riten kennt. Auch die Xo'Artal glauben, so zu den Stadtgöttern zu gelangen und dem Gemeinwohl zu nutzen. Sie erklären Außenstehenden auf diese Weise ihre Einstellung zu den Opferungen. Schwerer zu vermitteln sind die unfreiwilligen Opferungen. Sie können aber mit der Hinrichtung von Schurken verglichen werden, welche für Aventurier nichts Ungewöhnliches darstellen; die Xo'Artal lassen ihren Feinden auf diese Weise in ihren Augen sogar Respekt und Ehre zuteilwerden.

☼ **Pragmatismus ansprechen:** Die Helden sind in einer Stadt, in der sie die Fremden sind. Es ist nicht ratsam, sich in dieser Umgebung über die Sitten öffentlich zu empören, da dies unangenehm auffallen und bestraft werden könnte. Dabei darf und soll der innere Kampf der Helden mit den eigenen Prinzipien durchaus ausgespielt und thematisiert werden. Bedenken Sie aber, dass die Helden die Hilfe Amakuns brauchen und deshalb diplomatisch auftreten sollten. Sie können und dürfen

diese Situation natürlich hassen, aber sie haben derzeit keine bessere Option als Amakun, um Porto Velvenya zu helfen.

☼ **Sympathien wecken:** Die Xo'Artal sind eine Hochkultur und haben neben den Opferungen zahlreiche Sitten, die weitaus ziviler sind und aventurischen ähneln. Besonders das Prinzip, dass eigene Leistungen über Privilegien durch Geburt gestellt werden, könnte vielen Helden und Spielern erfahrungsgemäß gut gefallen. Auch die sehr offen und tendenziell wohlwollend gestalteten Meisterpersonen des Abenteuers sollten Sympathien wecken können.

☼ **Schutz des Volkes betonen:** Die Opferung von Monstren ist blutig. Stets handelt es sich jedoch um gefährliche Bestien, die eine Gefahr für die Bürger dargestellt haben. Krieger der Xo'Artal werden vom Volk deshalb als mutige Beschützer angesehen. Auch Helden haben sicherlich eigene „Kerben im Holz“, was das Monstertöten angeht: Dass sie diese in Notwehr töten und nicht rituell opfern, halten die Xo'Artal sogar für eher bedauerlich.

☼ **Unterwanderung beschleunigen:** Da bald klar wird, dass die Opferungen in diesem Abenteuer gar nicht im Sinne der Xo'Artal sind, haben die Helden die Gelegenheit, sie zu verhindern und dabei gleichzeitig im Interesse Amakuns zu handeln. Durch den offenen Aufbau des folgenden Kapitels können Sie gezielt früh Hinweise geben, dass etwas faul ist und den Helden damit die Berechtigung geben, gegen die Opferungen vorzugehen.



Kapitel II – Stadt des Blutes

In diesem Kapitel erhalten die Helden in mehreren Szenarien Kenntnis darüber und Beweise dafür, dass der Blutstein Amakuns von Micto'ala präpariert wurde, so dass eine Neuweihe ihn an Burdu weihen würde. Sie können die Szenarien in beliebiger Reihenfolge spielen und auch einige davon auslassen, wenn Sie es wünschen. Weiterhin können Sie anhand der Abenteuervorschläge in der Stadtbeschreibung Amakuns auch eigene Szenarien einbauen.

Blutpunkte

Wie auf Seite 105 beschrieben, müssen für Liturgien von Grad VII umfangreiche Opferungszeremonien veranstaltet werden, so auch bei dieser Blutsteinweihe.

Die dabei zu sammelnden *Blutpunkte* geben den Fortschritt der Zeremonie an und machen ihn von den Aktionen Ihrer Heldengruppe abhängig. Sobald die noch fehlenden **150 Blutpunkte** eingebracht wurden, kommt es zur Neuweihe. Bei vielen der folgenden Szenarien ist ein aktiver Beitrag der Helden zur Erhöhung dieses Wertes möglich. Unter dem Absatz **Blut- und Beweispunkte** werden jeweils der Wert und die Bedingung zur Erhöhung genannt.

Falls die Helden nicht durch Szenarien die Blutpunkte anheben, finden diese nach Ihrer Entscheidung womöglich dennoch statt und führen gegebenenfalls zu einem Anstieg an Blutpunkten. Weiterhin gibt es in Amakun täglich W3 mindere Opferungen (je 1 Blutpunkt) sowie alle W6 Tage stattdessen ein wertiges Opfer (15+W6 Blutpunkte). Mehr zu diesen Arten von Opfern finden Sie auf Seite 103 ff.. Sehen Sie diese Zeiträume nur als Richtlinien, die Sie zum Aufbau von zusätzlichem Zeitdruck oder zur Entspannung desselben ändern können.

Beweispunkte

Die Helden können durch verschiedene Hinweise herausfinden, dass der Blutstein manipuliert wurde. Womöglich vermuten sie dies wegen der Erfahrungen aus Porto Vellya bereits von Anfang an. Um die Amakunale zu überzeugen, müssen sie aber **Beweispunkte** sammeln. Sie stellen ein Maß dafür dar, wie beweiskräftig und glaubwürdig das ist, was die Helden vorzubringen haben.

Die Amakunale sind skeptisch gegenüber Kritik an ihrem Blutstein. Sie können dies durch Rollenspiel und/oder Talentproben gestalten: *Überzeugen*-Proben sind um 12 Punkte erschwert und es sind 20 TaP* zu sammeln, um eine Person für sich zu gewinnen (Dauer je Probe 1 SR). Angesammelte Beweispunkte verringern die nötigen TaP* um 1 je Punkt

und den Probenzuschlag um 1 je 2 Punkte, wenn man die Person mit den gesammelten Beweisen konfrontiert. Eine Person lässt sich bei Misslingen der Probe erst nach SO der zu überzeugenden Person/4 Tagen erneut auf ein Treffen ein und erwartet dann *neue* Beweise.

Beispiel: Bei 10 Beweispunkten kann ein hoher Beamter mit SO 12 mit 10 TaP* aus *Überzeugen*-Proben +7 gewonnen werden, jedoch sollte man ihm schildern und nachweisen, was man bisher herausfinden konnte. Misslingt die Probe, kann man es nach 3 Tagen nochmals versuchen, falls man weitere Beweispunkte ansammeln konnte.

Beweispunkte Auswirkungen

0	Niemand schenkt den Helden Glauben
1-4	Einige wenig angesehene, leichtgläubige Personen (SO bis 5) lassen sich überzeugen
5-9	Angesehene Bürger (SO 6-12) glauben den Helden und nutzen ihren Einfluss, um die Mühlen der Bürokratie zu ölen und Opfer zurückzuhalten (mehrere Tage lang 1 statt W3 Opfer pro Tag) und höhere Beamte aufmerksam zu machen
10-14	Yo'latall oder hohe Beamte (SO 12+) hören die Helden an. Sie bleiben skeptisch, stellen aber Nachforschungen an und stehen nicht im Weg. Sie arrangieren einzelne Tage ganz ohne Opferungen und verschieben größere Opferungen W3 Tage.
15-19	Yo'latall oder wichtige Beamte sind überzeugt und arrangieren ein Treffen mit dem Triumvirat. Opferungen werden um W6 Tage verschoben.
20-24	Das Triumvirat (SO 15+) hört die Helden an, ist aber skeptisch. Mindere Opferungen werden eingestellt, größere um W6 Tage verschoben, ebenso die Weihe selbst.
25+	Das Triumvirat ist überzeugt. Opferungen und die Weihe werden eingestellt.

Bisherige Blut- und Beweispunkte

Im ersten Kapitel des Abenteuers bis hierhin konnten die Helden bereits Punkte sammeln:



☀ Wenn die Helden schon bei der Audienz ihre Bedenken geschildert haben, dass der eigene Blutstein in Porto Velvenya offenbar von Burdu verflucht war und es der von Amakun auch sein könnte, wurden erste Zweifel bei den Amakunal gesät (**2 Beweispunkte**).

☀ Die Blutpunkte sind je nach von den Helden gefangenem und geopfertem Wesen bereits gestiegen: Xamantis (**21 Blutpunkte**), Quentiko (**23 Blutpunkte**), Wandelnder Fels (**23 Blutpunkte**), Guereni (je nach Alter: unerfahren **20 Blutpunkte**, erfahren **21 Blutpunkte**, Veteran **23 Blutpunkte**).

☀ Die Opferung des wieder eingefangenen Xupacabrax bringt **21 Blutpunkte**, die eines anderen für die Astuk neu gefangenen Wesens den jeweiligen Wert an Blutpunkten.

Der Fluch des Blutsteins

Der Fluch, den Micto'ala auf den Blutstein gelegt hat, ist vor der Neuweihe noch nicht sichtbar, spürbar oder zu analysieren. Er hat folgende Auswirkungen:

☀ Die Stadtgötter sind ‚in den Hintergrund verbannt‘. Sie haben zwar noch Macht und einzelne Heiligtümer oder Tempel in Amakun, im Blutstein ist ihr Wirken aber unterbunden. Das bedeutet, dass die Opferungen nicht *ihre* karmale Macht erhöhen, sondern die Burdus.

☀ Für Priester und Blutmagier bestehen dadurch noch keine Einschränkungen. Sie können wie gewohnt magisch und karmal wirken. Erst nach einer eventuellen Neuweihe würden sie die Verbindung zu ihren Göttern verlieren.

☀ Die Kommunikation der Stadtgötter zu ihren Gläubigen ist durch Burdu unterbunden. Sie können die Bevölkerung deshalb nicht warnen. Eine Ausnahme ist Nepillome, der ein Schlupfloch gefunden hat (siehe Grauer Kasten **Nepillome**).

Szenario:

Das Ringen der Zwillingsgötter

Hintergrund

In den Tocatepetl-Bergen lebt die Jucumaqh-Sippe der Muro-Pori. Obgleich sie in den Augen der Xo'Artal Wilde sind, haben sie sich deren Respekt verdient. Sie kämpfen tapfer gegen die vielbeinigen Untiere in den Bergen, was den Bergbauern Amakuns zugutekommt. Sie lassen sich als Söldner anwerben und halten treu zu Amakun. Während der Opferfeierlichkeiten haben sie ihre Zeltstadt zwischen den Feldern der Bauern aufgeschlagen (siehe Seite 67) und werden von diesen mit Nahrung versorgt. Die nahen *Zwillingsacker* genannten Felder sind besonders fruchtbar. Grund ist ein den Bauern wie auch den Muro-Pori unbekanntes Heilig-

tum der Zwillingsgötter Caljixiuh und Parinteotl im nahen Urwald. Dieses hat kürzlich der Geweihte Burdu Goa'xur (siehe Seite 70) entweiht und dafür unter Opferung eines Fingers einen neuen Weihegrad des Burdu erhalten. Durch den Kampf der beiden Gottheiten ums Überleben wuchert das Getreide nun wild und hoch, ist jedoch verdorben und lässt die Muro-Pori erkranken und eine als Opfergeschenk mitgebrachte Raubpflanze dahinsiechen.

Einstieg

Die Helden können bei der Erkundung Amakuns auf die Zeltstadt stoßen oder kranke Muro-Pori in der Stadt antreffen, die einen Heiler suchen. Falls sich unter den Helden ein solcher befindet, bitten sie um Hilfe und führen sie zu Häuptling Mahanga (*984 BF, 1,85 Schritt, vernarbt, zerfurcht, alternd, meisterlicher Stammeskrieger mit viel Humor). Zwar erwartet er, dass man über seine zahlreichen Scherze auch stets lacht, hat man diese Marotte aber akzeptiert, ist er sehr umgänglich. Er respektiert die Stärke und Heldentaten anderer und hat in dieser Hinsicht keine Vorurteile.

Der Zorn des Waldes

Wollen die Helden bei der Heilung helfen, können sie Folgendes erfahren:

☀ Von den Bauern ist zu erfahren, dass der Zwillingsacker im Süden, wo sich die Muro-Pori immer niederlassen, bereits seit Menschengedenken besonders fruchtbar ist, aber auch regelmäßig vom vordringenden Dschungel befreit werden müsse. Er hat seinen Namen von den Zwillingsgöttern Caljixiuh und Parinteotl und sei von diesen gesegnet. Parinteotl lasse die kultivierten Nutzpflanzen wachsen, während seine wilde Schwester Caljixiuh den Wildwuchs hervorrufe. In ihrem Glauben geht das eine nicht ohne das andere.

☀ Die Muro-Pori wissen zu berichten, dass die mitgebrachte Raubpflanze nach ihrer Ankunft zwei Wochen lang wuchs und stärker wurde. Erst seit einer Woche (zeitgleich mit der Erkrankung der ersten Krieger) siecht sie.

☀ Eine gelungene *Pflanzenkunde*- oder *Ackerbau*-Probe oder ein intensiveres Befragen der Bauern führt zur Erkenntnis, dass die Pflanzen dort seit etwa einer Woche wild wuchern und eine leichte Schimmelpilzschicht aufweisen. Dazu ist eine *Überreden*-Probe nötig, da die Bauern wegen der Weitergabe der verdorbenen Pflanzen zu Recht Angst vor dem Zorn der Muro-Pori haben.

☀ Untersuchungen der Krieger (*Heilkunde Krankheiten*-Probe +8 oder *Heilkunde Gift*-Probe +4) deuten auf eine Nahrungsmittelvergiftung, keine Krankheit hin. Die Opfer übergeben sich und haben Durchfall (Stufe 6; KK, KO, GE je -1 pro Tag für 1W6+2 Tage, dann wieder +1 pro Tag). Die Vergiftung ist nur mäßig gefährlich, aber schwächend.

☀ Die Raubpflanze hingegen ist stark vergiftet, denn sie ist als Pflanze direkt von den Folgen der Entweihe des Heiligtums im Urwald betroffen. Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe+8 ist die starke Vergiftung (Stufe 13) erkennbar. Die Pflanze ist von Schimmelpilzen bedeckt und liegt im Sterben. Neben der Heilung der Pflanze (*Heilkunde Gift*-Probe für Stufe 13 Gift) oder der Verzögerung ihres Todes durch



Zauber und Liturgien wie BALSAM, HEXENSPEICHEL oder Humus-Dschinne ist auch ein großräumiges Entfernen der Schimmelpilze mit scharfen Waffen denkbar. Gegen diese schmerzhafteste Prozedur wehrt sie sich allerdings (AT 12, TP 1W+3, 11 LeP übrig). Gelingen fünf FF-Proben (Misslingen führt zu 1W6 SP bei der Pflanze), kann man sie retten. Ohne Heilung stirbt sie binnen drei Tagen.

Magische Analysen lassen kein astrales Wirken erkennen, der Hinweis auf die Zwillingsgötter kann aber karmale Wirken nahelegen, das auch tatsächlich vorliegt, jedoch schwächer wird und in seiner Intensität abnimmt. Eine AURAPRÜFUNG zeigt eine hier wirkende göttliche Macht, die durch eine andere verdrängt wird. Burdus Wirken liegt nah.

Eine Suche nach den Ursachen der Fäule im nahen Dschungel ist möglich, sinnvoller könnte es aber sein, systematisch Pflanzensetzlinge im Feld und im Urwald zu setzen, wozu eine Ackerbau-Probe nötig ist. Bei Erfolg kann man schon nach W3 Tagen anhand der Größenunterschiede der Setzlinge feststellen, in welcher Richtung der schimmelige Wildwuchs stärker wird.

Folgt man dem Bewuchs (Fährtensuchen- oder Sinnenschärfe-/Pflanzenkunde-Probe +4), stößt man im Urwald zunächst auf eine dahinsiechende Raubliane (**Porto Velvenya 98**), dann auf schimmelige Moos- und Pflanzenteppiche und schließlich auf einen großen, von diesem Moos bewachsenen Findling mit einem fast verblichenen, eingeritzten Symbol Caljixiuh und Parinteotls darauf: einer gekreuzten Ähre und einer krummen Wurzel (Sinnenschärfe-Probe zum Entdecken, Götter/Kulte-Probe für die Deutung).

Die Berührung des heiligen Steins erlaubte einstmals Kontakt zu den beiden Göttern, seit der Entweihe durch Goa'xur empfängt man aber nur schwache Bilder. Sie zeigen einen Kampf verdorbener Pflanzen ums Überleben. Man erkennt, dass sich die Schimmelpflanzen wie ein Geschwür vom Findling her ausbreiten. W3 Tage nach dem Auslösen dieser Bilder bei einem Helden sind keine weiteren Bilder mehr zu empfangen, denn die restliche karmale Kraft im Stein ist der von Burdu gewichen.

Das Abbrennen oder Beseitigen allen Bewuchses auf dem Findling lässt die Umgebung binnen weniger Tage wieder gesunden.

Bei Untersuchung (Sinnenschärfe-Probe +4) des Steins findet man in einer Spalte einen Finger, der bereits von Kleintieren bis auf den Knochen abgenagt wurde. Eine Anatomie-Probe zeigt, dass es sich um den kleinen Finger eines Menschen handelt. Es handelt sich um ein geopftes Glied Goa'xurs.

Ergebnisse

Die Helden konnten Spuren finden, die auf ein Wirken finsterner Kräfte hinweisen. Zwar haben sie keinen Anhaltspunkt auf den Verursacher, jedoch eine Reihe vorzeigbarer Beweise. Falls die Helden die Muro-Pori heilen konnten, ist ihnen deren Dank sicher.

Blut- und Beweispunkte:

Die Schimmelpilzschicht auf den Feldern als Indiz ist bedingt beweiskräftig (**1 Beweispunkt**).

Das entweihte Heiligtum von Caljixiuh und Parinteotl ist bei Benachrichtigung der Amakunal und nach deren Inspektion sehr beweiskräftig (**5 Beweispunkte**).

Falls die Helden durch ihr Wissen über den Namenlosen den Fingerknochen in Bezug zu Goa'xurs Hand bringen, wenn sie ihm später begegnen, ist dies ein weiterer Beweis (**2 Beweispunkte**).

Die Amakunal empfangen nach den Helden ebenfalls die telepathischen Bilder (**2 Beweispunkte**).

Vorzeigen des Heiligtums nach Beseitigung des Bewuchses (**1 Beweispunkt**).

Vorzeigen der Raubpflanze vor deren Heilung (**2 Beweispunkte**).

Wurde die Pflanze geheilt, führt dies zu ihrer Opferung als minderes Opfer (**1 Blutpunkt**).

Szenario: Das heilige Spiel

Hintergrund

Dieses Szenario schließt an (oder überschneidet sich) mit **Das Ringen der Zwillingsgötter**. Erneut handelt es von den Muro-Pori, die zu den Opferfeierlichkeiten zwar nicht tributpflichtig sind, aber fest vorhaben, im heiligen Spiel Xortapok (sprich: Ksohr-tah-pokk) zu siegen und die Ehre zu erwerben, dass ihr mächtigster Krieger als Opfergeschenk an die Götter fungieren darf. Die Helden können den Muro-Pori beim Xortapok-Spiel helfen.

Einstieg

Außer Heilern suchen die Muro-Pori auch starke und neutrale Krieger, um die Kranken in ihren Reihen im Xortapok-Spiel zu ersetzen. Die Helden sind hierzu gute Kandidaten, da fast jeder andere Krieger in der Stadt parteiisch zur Mannschaft seines Stadtstaates hält. Helden, die sich auf waffenlosen Kampf verstehen, werden eingeladen mitzuspielen. Um eine eventuelle Opferung muss man sich keine Gedanken machen, denn nur dem Anführer der Mannschaft (dem Krieger Kawharu, Jucumaqh-Veteran auf Seite 54) steht im Falle eines Sieges diese Ehre zu. Die Xortapok-Arena (siehe Seite 63) ist bei den Spielen zum Bersten gefüllt. Die Regeln des Spiels sowie die Abwicklung am Spieltisch finden Sie im Kasten Xortapok (siehe Seite 16).

Die Spiele

Die Muro-Pori müssen noch drei Spiele siegreich bestreiten. Vor dem ersten Spiel führen die Krieger einen Kriegstanz auf, bei dem der Guzula der Sippe das Ritual *Herz des Tieres* wirkt (Grad IV, 8 RkP* werden gleichmäßig auf AT, FK, INI und KO verteilt, je 3 LeP steigern die RkP* weiter um 1). Dabei nehmen sie die Posen verschiedener Tiere ein, ritzen sich mit Messern, speisen von Tierteilen und trinken deren Blut. Von Mitspielern unter den Helden wird erwartet, dass sie am Ritual teilnehmen. Der Tanz wird ohne das Ritual (dessen Wirkung mehrere Tage anhält) vor jedem Spiel wiederholt.



In den Zuschauerrängen: Schon das Überleben ist ein Abenteuer für sich. Es kommt zu Prügeleien um gute Plätze, dichtestes Gedränge (pauschal W6-2 TP(A) pro Spielrunde) und sogar zu Toten. In der Menge kann man sich aber gut verbergen und beispielsweise heimlich unterstützende Magie wirken.

Spiel gegen Shaz-Nomena: Die Mannschaftsmitglieder haben Werte wie Nanshemu-Leibgardistinnen (1x Anführerin, siehe Seite 53 f.). Sie greifen zu unsauberen Mitteln: Einer der Muro-Pori oder ein Held wird direkt vor dem Spiel mit einem Dolch angegriffen. Entgeht er dem Angriff nicht (*Sinnenschärfe*-Probe +5 und gelungenes *Ausweichen*), erleidet er 1W+2 TP und womöglich eine *Wunde*.



Der Dolch ist mit dem Gift *Grüne Pause* (Natanko, **Porto Velvenya 126**) versehen, das lähmend wirkt und die körperlichen Eigenschaften senkt.

Spiel gegen Amakun: Die Mannschaft hat Werte wie *erfahrene* Xo'Artal-Krieger (2x Elite, siehe Seite 53). Das Spiel verläuft fair.

Spiel gegen Tripachlan: Die Mannschaft hat Werte wie *erfahrene* Xo'Artal-Krieger (2x Elite, 1x Anführer, siehe Seite 53). Sie haben es speziell auf Kawharu abgesehen: Während des Spiels werden versteckte Waffen gegen ihn eingesetzt und gezielt auf ihn eingeschlagen, auch wenn er am Boden liegt. Ziel ist es, ihn zu töten. Ob die Helden ihn schützen können, hängt von deren Fähigkeiten ab. Sollten sie gewinnen, er aber sterben, könnte Häuptling Mahanga den Helden die große Ehre erweisen, sie statt des gefallenen Kawharu als Opfer vorzuschlagen. Ein Ablehnen trifft auf Unverständnis, aber durch den Hinweis auf die Mission zur Rettung der eigenen Stadt oder ähnlich wichtige Aufgaben, die man noch hat, lässt er sich zufrieden stellen. Auch Geschenke wie das Preisgeld stimmen den pragmatischen Mann gnädig, und ein anderer Krieger als Opfer ist schnell gefunden. Eine Möglichkeit wäre auch das kurzzeitige Einwechseln des Häuptlings ins Spiel, denn nur so darf er selbst als Opfer dienen.



Xortapok

Bei diesem dem Xoroka heiligen Spiel treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Die Kontrahenten tragen Körperschmuck, Federn und Bemalungen, die sie als zusammengehörende Mannschaft erkennbar machen. Gespielt wird mit einer aus Blei und Kautschuk bestehenden, vergoldeten Kugel. An beiden Enden des Spielfeldes befindet sich je eine aufrecht stehende Steinplatte mit einem Loch (Der Zielstein). Ziel ist es, die Kugel durch das Loch des Zielsteins auf der gegnerischen Seite zu befördern. Da das Loch nur minimal größer ist als die Kugel, kann dies fast nur aus unmittelbarer Nähe erfolgen. Es ist elementarer Bestandteil des Spiels, Schläge zu verteilen und Körpereinsatz zu zeigen.

☛ **Mannschaften:** Je 5 Personen sowie 3 Auswechselspieler

☛ **Spelfeld:** 60 Schritt lang und 20 breit

☛ **Spieldauer:** 30 Minuten (gemessen per Sanduhr; Sie können 90 KR verwenden, um diesen Zeitraum mit allen Unterbrechungen und Spielpausen darzustellen)

☛ **Körpereinsatz:** Verwenden Sie die Regeln zum waffenlosen Kampf (**Wege des Schwerts 87 ff.**).

☛ **Strafen:** Bei unerlaubten Manövern (*Fußfeger, Hoher Tritt, Klammer, Knaufschlag, Knie, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Sprungtritt, Tritt, Versteckte Klinge* und *Würgegriff*) wird der Spieler aus dem Spiel genommen. Dies kann von 1 Minute (*Tritt*) bis gänzlicher Disqualifikation (*Versteckte Klinge*) reichen.

☛ **Ausdauer:** Die Regeln zu Ausdauer und Erschöpfung (**Wege des Schwerts 139**) können verwendet werden

☛ **Kugel:** Durchmesser 10 Finger (20 cm), Gewicht 5 Stein. Sie darf geworfen (*Talent Wurfäxte, Diskus* oder *Wurfmesser*, Reichweite 0/2/5/8/12 Schritt; *improvisierte Waffe*) oder als *Handgemengewaffe* eingesetzt werden (TP 1W+2, WM -1/-4, DK H, *improvisierte Waffe*).

☛ **Magieeinsatz und karmales Wirken:** Zur Vorbereitung für die eigene Mannschaft, aber nicht während des Spiels oder gegen andere Mannschaften, erlaubt.

☛ **Spielbeginn:** Bei Spielbeginn und nach jedem Treffer wird die Initiative ermittelt. Spieler dürfen zu Beginn nur auf der eigenen Spielfeldhälfte stehen.

☛ **Laufen ohne Kugel** (Bewegung): Erfolgt nach den Regeln zur Bewegung (**Wege des Schwerts 138**), bei einem 2 AuP kostenden *Sprint* also zum Beispiel dreifache GS in Schritt pro KR.

☛ **Laufen mit Kugel** (Bewegung): dito, aber ein *Sprint* führt nur zu doppelter GS pro KR.

☛ **Abspiel** (Angriffs-Aktion): Ein Abspiel gelingt bei erfolgreicher *Fernkampf*-Probe (siehe **Kugel** für Reichweiten, die Zielgröße gilt als *klein* +4). Beachten Sie die Maximalreichweite von 12 Schritt.



☼ **Fangen** (Angriffs- oder Abwehr-Aktion): Dem Fänger muss eine GE-Probe gelingen, die um die Punkte der Fernkampf-Probe unter dem Wert des Werfers erleichtert bzw. um die Punkte darüber erschwert ist. Jeder Gegner zwischen den beiden, der nicht im Nahkampf steckt und diese KR noch handeln darf, kann ebenfalls eine GE-Probe ablegen, die andersrum um die Punkte der Fernkampf-Probe unter dem Wert des Werfers erschwert bzw. um die Punkte darüber erleichtert ist. Fängt jemand die Kugel, ist er nun in Ballbesitz, fängt sie niemand, bleibt sie herrenlos liegen.

☼ **Aufheben** (Angriffs- oder Abwehr-Aktion): GE-Probe. Bei Gelingen wird die herrenlose Kugel aufgehoben.

☼ **Torwurf** (Angriffs-Aktion): Um einen Punkt zu erzielen, ist eine erfolgreiche *Fernkampf*-Probe des Ballbesitzenden, erschwert je nach Entfernung und wie bei einem *winzigen* Ziel (+8), nötig. Beachten Sie die Maximalreichweite der Kugel von 12 Schritt. Bei Misserfolg bleibt die Kugel am Zielstein oder nach 12 Schritt liegen.

☼ **Torlauf** (Angriffs-Aktion): Steht ein Spieler in Ballbesitz auf Höhe des gegnerischen Zielsteins, kann er durch eine unmodifizierte *Raufen*-AT mit dem Ball als Nahkampfwaffe einen Punkt erzielen.

☼ **Tackling** (Angriffs-Aktion): Greift man den in Ballbesitz befindlichen Spieler an, verliert er bei erfolgreichem Angriff den Ball, welcher damit herrenlos wird. Bei einer *Guten Attacke* geht der Ballbesitz direkt auf den angreifenden Spieler über.

☼ **Ball abnehmen** (Angriffs-Aktion): Der Ball kann dem Ballführenden mittels einer AT +6 entwendet werden. Bei Erfolg wechselt der Ballbesitz auf den angreifenden Spieler.

☼ **Sieg**: Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte erzielt hat, siegt.

☼ **Unentschieden**: Bei Gleichstand wird bis zum nächsten Treffer weiter gespielt.

Ergebnisse

Falls die Helden der Xortapok-Mannschaft zum Sieg verhelfen konnten, haben sie in den Muro-Pori treue Verbündete gefunden. Jeder überlebende Spieler bekommt ein Preisgeld im Gegenwert von 200 Dukaten (100 Dukaten, wenn sie das letzte Spiel verloren haben).

Blut- und Beweispunkte:

☼ Ein faires und gutes Spiel gegen Amakun stärkt die Glaubwürdigkeit der Helden (**1 Beweispunkt**).

☼ Ein Sieg im Xortapok und die darauf folgende Opferung Kawharus (**34 Blutpunkte**)

☼ Eine andere Mannschaft siegt (**18 Blutpunkte**)

Szenario: Anker der Träume

Jaxarona, die Priesterin aus der Geisterwelt (**Porto Velvenya 60**), will einen festen Anker bei den Helden aufbauen, so dass sie ihnen von nun an öfter im Traum erscheinen kann. Sie spürt, dass eine Freizauberin (Mariella Ninivea, **An fremden Gestaden 134**) sich ganz in der Nähe befindet und fasst den Plan, den Helden unter Aufwendung all ihrer Kraft noch einmal zu erscheinen, um sie dazu zu bringen, den Anker zu erstellen.

Einstieg

Die Helden werden durch folgenden Traum, den sie alle teilen, in die Ereignisse involviert. Falls sie Jaxarona in Grüne Hölle I nicht begegnet sind, kommt es nun zum ersten Mal zu einer Begegnung. Passen Sie das Szenario entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schwebst in einem blutroten Himmel über Amakun. Als du dich umblickst, siehst du eine alte Bekannte: Jaxarona, jene mit Federn bekleidete Xo'Artal-Frau mit den schwarzen Haaren. Auch ihren goldenen Jaguarstab trägt sie bei sich. „Wir haben nicht viel Zeit“, beginnt sie zu sprechen. „Ich benötige einen Anker, den ihr bei euch tragen könnt, so dass ich euch stets finden, helfen und führen kann. Aus dem Norden ist eine grüne Quelle der Macht eingetroffen. Wenn jemand einen solchen Anker erschaffen kann, dann sie.“

Gestatten Sie den Helden einige Fragen. Unter anderem weiß Jaxarona, dass es eines besonders stark mit der dritten Sphäre verbundenen Gegenstandes bedürfen wird. Das Kristallauge des Jadeschädels (**Porto Velvenya 64**) ist beispielsweise geeignet.

Wenn die Helden nach grünen Mächten recherchieren, stoßen sie schnell auf die Nanshemu aus Shaz-Nomena und damit auf Mariella, die sich freut, die Helden wiederzutreffen und gerne in Ruhe von ihren Reisen erzählt sowie den Berichten der Helden lauscht. Nach den Ereignissen in **An fremden Gestaden** blieb Mariella in Uthuria und erforschte eine Weile die dort lebenden Wesen an der Küste. Sie zog von Porto Velvenya aus nordöstlich die Küste hinauf und kam in Kontakt mit der Nanshemu-Kultur. Auf der Suche nach ihrer eigenen Abstammung als Nesumiterin begann sie, die Nesumiter-Kulturen zu erforschen und fand Hinweise auf die Stadt Shaz-Nomena an einer Bucht im Osten hinter dem Urwald. Sie reiste dorthin und wurde eine Freundin und Vertraute von Shabazza.

Die Bindung des Ankers

Angesprochen auf den Traum und Jaxarona kann sich Mariella durchaus vorstellen, einen Anker zu schaffen, der eine Verbindung zur luftigen Welt der Träume erleichtert. Sie benötigt aber, wie schon von Jaxarona vermutet, einen stofflichen Anker, der besonders stark in der ehernen dritten



Nepillome

Der Gott Nepillome ist der Lügner und Betrüger unter den Stadtgöttern. Er gilt Spionen und Fernhändlern als heilig. Wenn die Helden in irgendeiner Form etwas erwerben oder Handel treiben, werden sie auf die Existenz des Gottes aufmerksam gemacht, denn als geflügeltes Wort für übers Ohr gehauen oder belogen werden gilt „Nepillomes Zunge zu erliegen“. Schnell ist erklärt, dass dieser Gott lügt und betrügt, wo er nur kann, aber dennoch (oder gerade deswegen) ein Teil des Stadtgötterpantheons und des Lebens in der Stadt ist.

Es heißt, Nepillome habe keine eigene Gestalt, sondern trete in jedweder Form auf, weshalb man nie wissen kann, ob man ihm nicht gerade gegenübersteht – und angelogen oder betrogen wird. Er ist der einzige Stadtgott, der ein Schlupfloch in Burdus Verfluchung des Blutsteins gefunden hat: Wann immer Burdu durch eine Opferung karmale Energie zugeführt bekommt und abgelenkt ist, kann Nepillome sich an Personen wenden, die bereits einmal unter Burdus Macht gelitten haben. In Amakun sind das praktisch nur die Helden, die an der Seuche erkrankt waren.

Nepillome versucht die Helden bei jeder Opferung zu warnen. Er wendet sich an die Helden, indem er auf surreale Weise aus Passanten, Unbeteiligten, Freunden oder gar Kreaturen spricht. Auch kann er nichts anderes als Lügen erzählen; das sollte den Helden durch wiederholtes Betonen dieser Tatsache durch Amakun klar gemacht werden. Phexischen Charakteren können Sie auch *Menschenkenntnis*-Proben, erschwert je nach Lüge, zum Durchschauen derselben gestatten. Letztlich führt er sie aber doch zu Erkenntnissen. Sie können damit Ihre Helden auf bestimmte Spuren bringen.

Einige Formen

- ☞ Einer der Helden redet auf einmal mit veränderter (Nepillomes) Stimme zu den anderen.
- ☞ Ein Passant mit einem besonderen Merkmal wie einem tiefroten Kleid fällt mit einem Mal in der Menge auf, wendet sich den Helden zu und redet mit ihnen.
- ☞ Die Helden werden von wechselnden Passanten jeweils kurz angesprochen. Einer zieht vorüber, sagt etwas, dann übernimmt ein anderer (womöglich mitten im Satz). Dies wiederholt sich über ein gesamtes Gespräch immer wieder.
- ☞ Eines der Monstren aus einem Käfig spricht auf einmal wie ein gewöhnlicher Mensch mit ebensolcher Mimik und Gestik zu den Helden.
- ☞ Ein kleines Lebewesen wie ein Insekt kriecht an das Ohr eines Helden und flüstert zu ihm.
- ☞ Eine Stimme, die der Held zunächst nicht lokalisieren kann, spricht zu ihm. Wenn er sich umsieht, sieht er eine steinerne Statue oder einen Mund in einer Steinwand. Die Stimme kommt von dort.

Nepillome ist auf die körperlichen Möglichkeiten seines Gefäßes beschränkt, lediglich sprechen (in der Muttersprache der Helden) kann er in jeder Form. Kämpfe vermeidet er und zieht sich vorher aus dem Körper zurück.

Einige Lügen

- ☞ „Diese Stadt dient vielen Göttern, nicht einem einzelnen.“ (Hinweis auf den verfluchten Blutstein)
- ☞ „Die Zwillingsgötter liegen tot im Wald“ (Hinweis auf das Heiligtum im Szenario **Das Ringen der Zwillingsgötter**, dessen Zwillingsgötter Caljixiuh und Parinteotl noch nicht tot sind)
- ☞ „Hilfe an Shaz-Nomena ist stets Hilfe an euch selbst.“ (Nepillome fürchtet die Opferung des Cipactli in **Diplomatie im grünen Gewand**)
- ☞ „Die Seele des Siegers im heiligen Spiel findet ihren direkten Weg zu den Stadtgöttern.“ (Durch die Verfluchung des Blutsteins nicht mehr der Fall. Zu Xortapok siehe **Das heilige Spiel**)
- ☞ „Seid gewarnt vor jenem, der die Roben des Xaa-Olkin trägt“ (Er bezieht sich auf Timkul aus **Die Zeichen falscher Götter**; da die Helden wohl Goa'xur verdächtigen werden, lenkt er sie auf die richtige Fährte)
- ☞ „Eure Träume und Gesichte sind nicht, was sie scheinen!“ (Anspielung auf **Die Gefiederte Schlange** und **Anker der Träume**)
- ☞ „Der Kalender ist unser einzig wahres Maß für die Neuweihe.“ (Wie in **Die Zeichen falscher Götter** nachzuerleben, ist dies nicht mehr der Fall)
- ☞ „Mein zweigesichtiger Bruder in Makal ist tot und seine Wohnstatt vernichtet.“ (Hinweis auf den noch intakten Blutstein im untergegangenen Makal, siehe **Der Tag danach** (siehe Seite 30) und Kapitel 3)





Sphäre verwurzelt ist. Sie könnte sich hierzu einen besonders edlen, bereits magischen Edelstein vorstellen. Folgende Möglichkeiten bieten sich den Helden:

- ☼ Das Kristallauge des Jadeschädels (**Porto Velvenya 64**)
- ☼ Der Karfunkel der gefiederten Schlange Tecolotl (**Die gefiederte Schlange**)
- ☼ Ein 30-Karat-Diamant, Rubin, Saphir oder Smaragd (Wert auf dem Markt Amakuns etwa 40D), in dem durch ARCANOVI oder einen anderen Zauber mindestens 1 pAsP gebunden wurde.
- ☼ Ein auffälliger 40-Karat-Smaragd, den Shabazza (siehe Seite 70 f.) an einer Kette um den Hals trägt. Die Helden könnten ihn stehlen, was Mariella zwar nicht gutheißt, ihnen aber dennoch hilft.
- ☼ Ein Blutstein eines Blutmagiers
- ☼ Eine vergleichbare, eigene Idee der Spieler (Meisterentscheid)

Wie die Helden an den stofflichen Anker kommen und welcher dies ist, lassen wir offen. In Zukunft werden wir im Lauf der Kampagne vom *Traumanker* sprechen. Sobald Mariella den stofflichen Anker hat, macht sie sich ans Werk. Mehrere Stunden bespricht sie den Stein mit Formeln, bis sie ihn den Helden aushändigt. In der nächsten Nacht erscheint Jaxarona erneut im Traum.

☼ Bei einem Ihrer Ansicht nach nur mäßig geeigneten Anker können Sie dem Träger einen Nachteil wie *Alpträume*, *Schlafstörungen* oder *Schlafwandler* geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Habt Dank!“ erklingt eine Stimme in deinem Kopf. Dann siehst du wieder Jaxarona. „Nun habe ich neue Hoffnung gewonnen, denn wisset, meine Stadt und ihr Zwillig haben fürchterliche Schicksale erlitten. Ich spüre, dass Burdu sich in unsere Seelen und unseren Geist geschlichen hat wie ein düsterer Schatten und unseren Geist mit dunklem Rauch vernebelt. Was uns einst heilig war, ist nun verdorben.“

Auch diesmal kann Jaxarona nur eine kurze Weile bleiben. Mehr als einige Andeutungen kann sie nicht geben, denn sie ist „zu lange in der Welt der Geister“, wie sie sagt, und spürt zunehmend, dass sie den Kontakt zu der Welt der Menschen verliert. Der Hinweis auf ihre Stadt wird in **Grüne Hölle III** aufgegriffen.

Ergebnisse

Mit dem Anker kann Jaxarona sich nun immer an die Helden wenden, was sie im Laufe der Kampagne mehrfach machen wird. Das Szenario ist deshalb wichtig für den weiteren Verlauf der Kampagne und sollte in jedem Fall gespielt werden. Der Traumanker hat ab nun folgende Auswirkungen:

- ☼ Als semipermanenter Spruchspeicher (wöchentlich einmal anwendbar) bietet er dem Träger den Zauber TRAUMGESTALT oder OCULUS.

☼ Jaxarona kann einmal täglich für einen kurzen Geistesblitz im Kopf des Trägers erscheinen, eine Warnung rufen und auf Wunsch einen der Zauber EINFLUSS BANNEN, HELLSICHT TRÜBEN, ILLUSION AUFLÖSEN oder VERSTÄNDIGUNG STÖREN mit 9 ZfP* wirken.

☼ Jaxarona erscheint den Helden im Traum, wann immer sie dazu Anlass sieht. Sie können damit Informationen an die Spieler geben. Sie kann unter anderem aus ihrer Geisterwelt heraus erkennen, dass der Blutstein von Makal noch existiert. Mehr zu dieser Information siehe Seite 30.

Blut- und Beweispunkte:

Die Beschreibung Jaxaronas und ihrer Andeutungen (**1 Beweispunkt**)

Die Helden können Fragen stellen, die ebenfalls mit Lügen beantwortet werden (die die Helden nach Möglichkeit aber auf die richtige Spur bringen). Sobald ein Wort wie Burdu, der Namenlose oder damit eng assoziierte Begriffe fallen, beendet Nepillome das Gespräch schlagartig, denn er fürchtet, dies könnte Burdu auf sein Schlupfloch aufmerksam machen.

Szenario: Diplomatie im grünen Gewand

Hintergrund

Das befreundete, von Nanshemu bewohnte Königreich Shaz-Nomena an der Mündung des Numiyatl-Flusses pflegt gute Kontakte zu Amakun. Die Botschafterin *Shabazza* (siehe Seite 70 f.) möchte bei den Opferfeierlichkeiten ein besonderes Geschenk an Amakun machen, ein Meeresungeheuer namens Cipactli (sprich: Tschipackt-Li, siehe Seite 116 f.). Mit solch einem mächtigen Wesen als Geschenk würde das Ansehen Shaz-Nomenas weiter wachsen. Die Logistik dahinter ist nicht einfach, den ersten Schritt hat sie aber bereits vollführt: Mit Hilfe des Numinoru-Geweihten Goblungar (siehe Seite 116 f.) wird das Wesen in einer Süßwasserblase im Numiyatl-Fluss festgehalten. So wurde es auch vom Meer bis Amakun transportiert. Nun muss das Wasserwesen aber lebend auf die Opferpyramide gebracht werden. Um dies zu bewerkstelligen, will Shabazza sich Mariellas Kräfte zunutze machen. Sie soll anhand der magischen Eigenschaften des Cipactlis und der im Numinoru-Tempel lebenden Quallen eine Verwandlung des Blechlurche aus seinem Larvenzustand in ein amphibisches Wesen bewerkstelligen. Doch es herrscht Missgunst seitens des Xo'Artal-Stadtstaates Tripachlan, der in der Zange zwischen Amakun und Shaz-Nomena am Numiyatl-Fluss liegt. Tripachlan hat sein Opfer bereits vor Ankunft der Helden gebracht – und es war im Vergleich zum Cipactli erbärmlich. Der gewiefte Spion *Kamal* (siehe Seite 64) tut nun alles, um Shaz-Nomena zu diskreditieren. Sein vorrangiges Ziel ist es, die Opferung des Cipactlis zu verhindern, was eine Schmach für Shaz-Nomena und damit ein Triumph für Tripachlan wäre.



Einstieg

Durch die Ereignisse in **Anker der Träume**, die vor oder gleichzeitig zu diesem Szenario stattfinden können, haben die Helden Kontakt zu Mariella Ninivea bekommen. Falls sie noch den Wissensstand haben, dass die Opferungen ihnen zum Vorteil gereichen, wird Mariella sie zum Ausspionieren der Spione aus Tripachlan anwerben, denn die Helden sind diesen unbekannt. Man vermutet, dass die Opferung sabotiert werden soll. Falls die Helden hingegen wissen, dass die Opferungen Burdu in die Hände spielen, wollen sie die Opferung wahrscheinlich verhindern.

Verstrickungen

Es ergibt sich ein Intrigenspiel, bei dem die Helden mitwirken können. Folgende Agenden haben die Beteiligten:

☼ **Shabazza:** Um den Einfluss Shaz-Nomenas auszubauen, will sie die Opferung so schnell wie möglich stattfinden lassen. Wird sie von der Verfluchung des Blutsteins überzeugt, muss sie abwägen zwischen dem Gesichtsverlust, das Cipactli doch nicht zu opfern, und den Folgen, welche die fatale Neuweihe auch auf das Wirken Numinorus hätte. Sie versucht in diesem Fall, die Opferung zwar stattfinden zu lassen und bezieht auch Mariella und die Helden in diesen Plan ein, würde im Anschluss aber tatkräftig und mit all ihrem Einfluss den Helden helfen, die Neuweihe zu verhindern. Womöglich lässt sich so ein Handel vereinbaren. Sie kann auf zahlreiche politische Kontakte bis in höchste Ämter zugreifen und hat eine sehr gut ausgebildete und ausgerüstete Leibgarde.

☼ **Mariella:** Die Freizauberin ist ausführende Kraft beim Verwandlungsritus des Cipactlis. Sie ist mit Shabazza befreundet und handelt in deren Sinn. Wurde sie vom Fluch des Blutsteins überzeugt, wird sie Shabazza zu überzeugen versuchen und notfalls gegen sie handeln und das Ritual verweigern. Dies ist jedoch nur ihr letztes Mittel.

☼ **Goblungar:** Der oberste Priester des Numinoru-Tempels in Amakun war bereits zuvor mit Shabazza nach Shaz-Nomena gereist und hat die Liturgie zur Beförderung des Cipactlis gewirkt. Nun stellt er auch seinen Tempel für das Verwandlungsritual gerne zur Verfügung, lässt sich aber auch überzeugen, Shabazza diesen weiteren Dienst zu verweigern, wenn er mit Sinnesfreuden verschiedener Art bestochen wird. Die Gegenseite aus Tripachlan wird dies versuchen.

☼ **Sekramala:** Die Novizin Goblungars kann diesen nicht nur beeinflussen, sondern spioniert ihn auch für Shabazza aus. Normalerweise ist sie bei Gesprächen Goblungars anwesend.

☼ **Ka'mal:** Der Spion Tripachlans beobachtet Shabazza schon lange und sucht nach einer Möglichkeit, die Opferung des Bleichlurchs zu verhindern. Fallen ihm die Helden auf, lässt er Erkundigungen anstellen und geht womöglich auf sie zu. Besonders wenn er erfährt, dass die Helden die Opferung verhindern wollen, bietet er ihnen ein Bündnis an. Er nutzt Sympathien, greift zu Lügen, aber auch Drohungen, solange er dadurch ans Ziel gelangt. Er kann auf etwa zwei Dutzend Schergen zurückgreifen (Werte wie Xo'Artal-Krieger, siehe Seite 53) und sie als Informanten, Spitzel und Krieger einsetzen – für oder gegen die Helden.

Aus diesem Beziehungsgeflecht können sich je nach Vorgehen und Wissen der Helden etwa folgende drei Resultate ergeben:

☼ Der Verwandlungsritus findet *mit* den Helden statt (ob aus Unwissen um den Fluch oder als Teil eines Handels mit Shabazza und Mariella).

☼ Er findet *ohne* die Helden statt und sie wollen ihn verhindern.

☼ Er wird *nicht* durchgeführt.

Im letzten Fall ist das Szenario beendet, für die beiden anderen Fälle wird im folgenden Abschnitt auf den Verwandlungsritus eingegangen.

Die Verwandlung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mariella verweilt nun bald eine Stunde in Meditation. Die Reflexionen des Wassers in der Höhle des Numinoru-Tempels beleuchten ihre grünliche Haut in unregelmäßigen Mustern. Mit einem Mal gleitet fast lautlos eine Qualle aus dem Wasser. Sie fliegt zu eurer Kameradin [Name eines freiwilligen Helden] und stülpt sich plötzlich über sie. Innerhalb eines Augenzwinkerns ist ihr Leib verschwunden!

Mariella hat mit Shabazza und Goblungar herausgefunden, dass die im Numinoru-Tempel lebenden Quallen astral aktive Wesen sind, die einen im Limbus existierenden Spiegelleib haben. In diesem befindet sich eine Essenz, die es ihnen ermöglicht, kurzzeitig durch die Luft zu schweben, und die auch den Cipactli in ein amphibisches Wesen verwandeln kann. Mariella kann durch ihre Freimagie ein Tor in den Limbus erschaffen, ihn jedoch in diesem Fall nicht selbst betreten. Sie teilt diese Erkenntnisse gerne mit den Helden und schlägt sie als Freiwillige zum Überwechseln vor (ansonsten bieten sich die Leibgardistinnen Shabazzas an).

☼ Helden mit einem der Zauber **AUGE DES LIMBUS** (welcher natürlich noch mehr Personen in den Limbus reißen kann), **KÖRPERLOSE REISE** oder **PLANASTRALE** können ebenfalls in den astralen Leib der Qualle im Limbus gelangen.

Im Limbus

Der Limbus erscheint wie eine gigantische Qualle: Unter sein monotones Grau mischen sich lichtdurchflutete, einen Schritt dicke Nesseln, deren Berührung schmerzhaft ist (AT 10, *Ausweichen* zum Entgehen, sonst 2W6 SP, W6 Angriffe je halbe Stunde Suche). Über den Helden ist der pulsierende Schirm des Wesens sichtbar. Kamen die Limbusreisenden durch Mariellas Ritual hierher, können sie sich wie unter einem OCULUS orientieren.

Sie müssen zunächst 15 TaP* durch *Sinnenschärfe*-Proben ansammeln (siehe Orientierung **Wege der Zauberei 360**), um den Schirm der Qualle zu erreichen.



Zum Eindringen durch die gallertartigen Häute ins Innere sind 10 TaP* in *Athletik*-Proben nötig. Jede Probe richtet 1W6 SP an.

Im Schirm sind erneut 20 TaP* in *Sinnenschärfe*-Proben nötig, um die Essenz des astralen Quallenleibes zu finden.

Während die Helden suchen, zeigt sich bald, dass sie sich trotz der phantastischen Umgebung dennoch im gefährlichen Limbus befinden: Bei 1-5 auf W20 pro halbe Stunde (Chance um 1 erhöht je weitere) erscheint ein Dämon aus Charyptoroths Gefolge, ein Amrychoth. Die fünf Hörner des Wesens wirken wie Maulwerkzeuge vor dem gurgelnden Schlund. Drei rote Augen umgeben diesen und um ihn herum schäumt das Wasser.

Amrychoth

Beschwörung: +15

Beherrschung: +7

INI 10+1W6

PA 0

LeP 90 RS 3

GS 15 MR 14 GW 16

Besondere Kampfgregeln und -manöver: sehr großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Angriff mit verfluchtem Wasser (in diesem Fall Limbuswirbel, AT 6, 3W6 TP), Regeneration I, Wasserwesen

Die Essenz wird vor dem schäumenden Maul des Amrychoth hergetrieben. Sie muss ihm gestohlen oder er besiegt werden, um sie zu erhalten.

Schließlich finden die Helden die Essenz (in Form einer unscheinbaren Perle) und werden durch Mariella in die dritte Sphäre zurückbefördert. Die Essenz befindet sich nun in der Hand des entsprechenden Limbusreisenden. Bei Kontakt mit dem Körper des Cipactlis wird dieser sich in seine amphibische Form verwandeln und kann zum Opferaltar gebracht werden.

Störung des Rituals

Es ist denkbar, dass Ka'mal mit seinen Kriegerinnen den Numinoru-Tempel stürmt oder dass die Helden zu Gewalt greifen, um das Ritual aufzuhalten. Shabazza hat vier Leibwächterinnen bei sich, Goblungar zieht sich zurück und Mariella benötigt ihre Konzentration, um das Ritual aufrechtzuhalten. Sollte sie diese durch eine Verwundung verlieren, könnten die Freiwilligen für geraume Zeit im Limbus gefangen bleiben, es gilt sie also zu schützen.

Ergebnisse

Falls die Essenz beschafft wurde, wird Shabazza die Opferung des Cipactlis vorantreiben. Falls das Ritual verhindert wurde, sinkt das Ansehen Shaz-Nomenas in Amakun stark. Wenn der Fluch des Blutsteins bekannt wird, kann Shabazza aber mit diplomatischem Geschick die Niederlage in einen Sieg umwandeln, denn Shaz-Nomenas Opferung hätte die verheerende Weihe noch schneller herbeigeführt.

Blut- und Beweispunkte:

☼ Shabazza (7 **Beweispunkte**) oder Ka'mal (4 **Beweispunkte**) als Fürsprecher gewinnen

☼ Opferung des Cipactlis (34 **Blutpunkte**)

Szenario: Die gefiederte Schlange

Hintergrund

Beim mächtigsten geplanten Opfer handelt es sich um den wachteilegroßen Karfunkelstein einer Coatl, einer Drachenart Uthurias (siehe Seite 117 f.). Der Karfunkel ist der Sitz der Drachenseele, so dass die Opferung dieses Steins (und *nicht* des Körpers) den Blutstein weiter auf die Neuweihe vorbereitet. Der Körper der Coatl *Tecolotl* (sprich: Teh-Ko-Lottel) ist bereits seit etwa 100 Jahren tot: Damals haben Krieger aus *Cardaras* den Drachen in seiner Heimat *Makal*, über das er herrschte, aufgespürt und im Kampf getötet. Der Karfunkel gelangte als Geschenk an Amakun und wurde seitdem in einer magiedämmenden Basalkammer in der Opferpyramide für die nächste Weihe aufbewahrt. Die Kammer verhinderte bis heute, dass der Karfunkel Kontakt zur Außenwelt aufnehmen konnte. Im Rahmen der Vorbereitungen der Weihe jedoch wurden die Tore mehrmals geöffnet. Die bisher in sich gefangene Tecolotl erwachte dadurch – und glaubt, ein in Dunkelheit gefangener, lebender Drache zu sein. Sie ahnt nicht, dass sie nur noch ein Karfunkel ist. Durch ihre telepathischen Kräfte sendet sie einen schwachen Hilferuf aus.

Einstieg

Ein Magiebegabter oder besonders intuitiver Held hat einen Traum:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit. Als wäre alles Licht Deres absorbiert. Du erahnst eine Gestalt, gewunden, schlangenartig und groß. Dann schiebt sich ein Kopf hervor, weiß gefiedert wie eine Schleiereule mit runden, tellergroßen Augen. Ohne dass sie ihr Schlangenmaul öffnet, hörst du ihre Stimme in deiner Muttersprache im Kopf zischeln: „Habt keine Furcht. Ich bin Tecolotl und brauche eure Hilfe. Sie halten mich gefangen, im Dunkel, tief in ihrem heiligsten Ort!“

Die Botschaft ist schwach und instabil. Sie können sie jederzeit abbrechen. Tecolotl ist verwirrt und rätselt über ihre Situation. Sie glaubt, sie wurde irgendwann (sie hat kein Zeitgefühl mehr) gefangenengenommen und soll nun geopfert werden. Sie spürt, dass sie unterhalb des Opfersteins unter Tonnen von Basalt liegt. Je nach Wissensstand der Helden haben diese eventuell keinen Grund, ihr zu helfen, sondern wollen die Opferungen eher vorantreiben. Sobald die Helden aber hinter die Verfluchung des Blutsteins gekommen sind und die Weihe verzögern wollen, bietet sich die Befrei-



ung der Coatl als Mittel dazu an. Je nach Beweispunktstand können sie dabei Hilfe von Yo'latall oder anderen Amakunal beim Finden eines Weges in die Pyramide erhalten.

Eindringen in die Pyramide

Über die Pyramidenspitze

Selbst Yo'latalls Einfluss ermöglicht es nicht, die Helden offen einzuschleusen. Sie und einige Priester wissen aber, dass eine Basalkammer, in der sie noch nie waren, im Erdgeschoss in der Mitte der Pyramide liegt. Dort dürfte ein Wesen, wie es die Helden beschreiben, gefangen sein.

Yo'latall oder ein Hohepriester kann die Helden als Tempelwachen und Priester verkleidet einschleusen (*Sich Verkleiden*-Proben +8 bzw. +4 für Xo'Artal) und zur **Treppenhalle** führen. Unterwegs kommt es zu einer Begegnung mit Krieger* (TaP* der Verkleidung als Aufschlag auf *Sinnenschärfe*- oder *Menschenkenntnis*-Proben). Wittern sie Verdacht, kann es zum Kampf kommen (Werte siehe 53).

Über die Monstergruben

In einem C-förmigen Gemäuer können die Besucher des Marktes in Gruben gefangene und dort nochmals in Käfigen steckende Monstren bestaunen. Diese werden über einen **Opfergang** ins Innere der Pyramide und zum Blutstein gebracht, ein Weg, den auch die Helden nehmen können. Das Hinabklettern bei Tage ist nur mittels Magie oder karmalem Wirken möglich. Nachts genügt eine *Schleichen*-Probe +4, um niemanden aufmerksam zu machen und eine *Klettern*-Probe, um dabei nicht zu stürzen (bei Misslingen 3W6-3 TP Sturzschaden). Die Tür am Ende des Opfergangs ist von innen mit einem Riegel verschlossen (50 Strukturpunkte, Härte 9, Struktur 12, FORAMEN +1 mit 10 AsP).

Die Bestien in den Gruben sind zwar hinter Gittern, können aber manche Körperwaffen (DK S+) einsetzen oder wagen einen Ausbruchversuch. Sie können auf die in diesem Band oder in **Grüne Höle 1** vorgestellten Kreaturen zurückgreifen.

Über die Schreine / Wachtürme

Die beiden **Schreine** der Stadtgötter sind tagsüber stark frequentiert, nachts hingegen nur wenig. Die Tür hinter dem Altar ist tabu, der einfache **Wachraum** dahinter von W3+1 Tempelwachen besetzt. Ein Eindringen über die türlosen, unterirdisch mit der Pyramide verbundenen Wachtürme ist ebenfalls möglich. An ein heimliches Erklettern ist ohne übernatürliche Mittel nur nachts zu denken (*Klettern*-Probe +5, bei Misslingen ohne Sicherung 6W6-6 TP Sturzschaden). Auch die Türme sind mit W3+1 Tempelwachen besetzt.

Die Werte der Tempelwachen (Elite) finden Sie auf Seite 53.

Über die Zisterne

Unter der **Brücke** liegt unter Wasser ein **Gitter** (40 Strukturpunkte, Härte 12, Struktur 16). Es ist mit *Sinnenschärfe*-Probe +8 zu entdecken. Hat man es überwunden, liegt dahinter eine 50 Schritt unter Wasser liegende Strecke (nur tauchend zurückzulegen, siehe **Wege des Schwerts 140**).

Am Ende wartet ein weiteres Gitter (selbe Werte), bevor man im Inneren der Pyramide in der **Zisterne** auftaucht.

Die beiden Gitter sind durchgerostet und damit kaum ein Hindernis (KK-Probe zum Öffnen). Einige Priester kennen den Zugang und könnten bestochen oder erpresst werden, ihn preiszugeben.

Im Inneren

Die **Gänge und Räume** sind relativ unbelebt. Jede SR Aufenthalt kommt es bei 18-20 auf W20 oder nach Meisterermessen zu einer Begegnung mit Tempelkriegern oder Priestern. In den **Priestergemächern** sowie dem Gemach von Kexopochtli oder Zottalama ist bei 1-10 auf W20 der Bewohner anwesend. Wenn sich die Helden aus einer Begegnung nicht herausreden können, führt dies zu Aufruhr, der binnen 30 KR weitere Tempelgardisten herbeilockt. Die Gänge sind mit Fackeln beleuchtet, einige Räume an der Außenwand haben sehr kleine Öffnungen.

Die Treppe der **Treppenhalle** führt in höhere Stockwerke der Pyramide, wo sich mehr Priester und Tempelwachen aufhalten.

Kriegerhalle des Xoroka

Dieses Heiligtum der Tempelgarde und der Priester, die dem Kampfgott Xoroka dienen, ist eine waffenstarrende Kammer mit einer Tafel, an der sie ihre Goldintarsien verliehen bekommen. Neben Waffen an Wänden (siehe Seite 124 ff.) finden sich mehrere solcher Intarsien (Wert 2W20+30 D).

Blutmagierschrein der Sindraccoatl

In diesem Heiligtum der Sindraccoatl, der Göttin der Magie, werden die Riten der Blutmagier vollzogen. So bereiten sich die neuen Blutmagier hier auf ihre Weihe und den Erhalt des Blutsteins vor. Ein Relief einer etwa 2 Schritt langen und armdicken gefiederten Schlange schlängelt sich an Wänden und unter der Decke entlang. Das Maul ist mit einem APPLICATUS-Zauber belegt, der es bei Berührung zubeißen lässt (FF-Probe, sonst 1W-1 SP). Dieses Werkzeug dient dem Zufügen von kleinen Wunden zu Zwecken der Blutmagie.

Sonnenkammern

Die beiden baugleichen Turmkammern an den Pyramidenecken sind durch schwere Türen (30 Strukturpunkte, Härte 5, Struktur 9, FORAMEN +6 mit 5 AsP, *Schlösser Knacken* +6) geschützt. Die kleinen Räume beinhalten einen Schrein des Xoroka (Norden) bzw. Sindraccoatls (Süden), in dem je eine Hälfte einer 10 Finger durchmessenden Sonnenscheibe liegt. Zusammen dienen die beiden Teile als Schlüssel für die Basalkammer, wo sich Tecolotls Karfunkel befindet.

Obsidiankabinett

Der dunkle Raum enthält Kunstwerke aus dunklem Obsidian. Amakun verfügt über brillante Obsidianschleifer, deren herrlichste Kunstwerke hier als Opfergaben verwahrt werden. Man findet lebensechte Masken mit den Zügen der Triumviratsmitglieder und kleine Nachbildungen von gefährlichen Opfertieren, darunter einen noch zweimal ver-



wendbaren Spruchspeicher in Form einer Raubkatze, der mit ADLERSCHWINGE (10 ZfP*; Jaguar, **ZBA 147**) belegt ist sowie einen Spruchspeicher in Form einer Schlange, der um den Arm gelegt einen SERPENTIALIS (12 ZfP*, 3 Anwendungen) und bei Zerbrechen einen REPTILEA (10 ZfP*, 1 Anwendung) auslöst. Eine der Obsidianstatuen jedoch ist ein Wächtergolem, der jeden angreift, der versucht, die Tür zur Basaltkammer zu öffnen:

Obsidianschmetterling (Itzpapalotl)

Bei diesem Wesen handelt es sich um einen menschengroßen Erdblutwächter (siehe Seite 112) aus Obsidian. Er hat eine schwarze, menschenähnliche Skelettgestalt, doch statt Armen fächerartige, scharfe Flügel. Sein Totenschädel hat ein insektenartiges Äußeres mit scharfen Mandibeln am Kiefer. Der Blick aus den Vulkanglasäugen ist kalt und leer.

Obsidianschmetterling

Flügel:

INI 16+1W6 AT 19 PA 16 TP 1W6+7* DK NS

Biss:

INI 14+1W6 AT 17 PA 0 TP 2W6+3 DK H

LeP 100 AuP 300 MR 15 RS 4 WS 10 GS 8 GW 14

Besondere Kampffregeln: 3 Aktionen pro KR, Raserei (4, Kontakt mit Blut), Umreißen (8, Flügel), Doppelangriff (Flügel und Biss), Gezielter Angriff (Biss)

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Feuer, Stich, Gift, Krankheiten und das Merkmal Form, Lebenssinn, Verbindung zum Beschwörer

*) Die Obsidianflügel sind so scharf, dass Wunden bereits bei KO/2-2 entstehen

Die Basaltkammer

Diese Kammer wurde als Aufbewahrungsort für gefährliche Artefakte angelegt. Die Wände bestehen aus Basalt, der wie Koschbasalt wirkt (**Wege der Zauberei 32**; Zaubern im Inneren und Hineinzaubern um +12 erschwert). Das Zugangstor hat eine runde Vertiefung für die beiden Sonnenscheibenteile aus den Sonnenkammern. Fügt man diese ein, öffnen sie das Tor. Die Mechanik im Inneren ist auch durch FORAMEN manipulierbar; durch die Koschbasaltummantelung ist der Zauber aber um +20 erschwert und kostet 12 AsP. *Schlösser Knacken* (+8) ist nur nach Aufbrechen des Basalts möglich (50 Strukturpunkte, Härte 16, Struktur 16).

Das dreischiffige Gewölbe wird von orangefarbenen Gwen-Petryl-Steinen beleuchtet. Am Stirnende steht ein Pult mit einem wachteilegroßen Edelstein (der Karfunkel Tecolotls). In den Seitenschiffen stehen hohe, rechteckige Quader, welche Abbilder der Stadtgötter (*Götter/Kulte*-Probe) zeigen.

Sobald die Helden den Raum betreten haben, wendet sich die Coatl direkt an den Helden, der schon vorher ihre Botschaft erhalten hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder hörst du die zischende Stimme direkt in deinem Schädel, dann schält sich – wie eine Erweiterung der Realität – mitten in deinem Sichtfeld vom Edelstein auf dem Pult ausgehend die geisterhafte Erscheinung der gefiederten Schlange aus dem Zwielicht der Halle. Sie schlängelt sich um die Säulen und blickt dich an: „Hab Dank, du hast mich gefunden. Bitte, bring mich fort von hier.“ Dann macht die Geistergestalt Anstalten, sich aus dem Raum zu schlängeln.

Es liegt an den Helden, der verwirrten Tecolotl ihr Schicksal zu erklären. Eine *Magiekunde*-Probe +5 lässt erkennen, dass ihr Karfunkel noch intakt ist, ihre Seele damit existent, ihr Körper jedoch wohl tot. Sie wird Trauer, Furcht und Zorn zeigen. Hat sie die Situation akzeptiert, bittet sie die Helden, zumindest ihren Seelenstein zu retten.

Die Geisterstatuen

Die Quader mit den Reliefs der Stadtgötter in den Seitenschiffen sind Wächter des Karfunkels (bzw. des jeweiligen Artefakts, das auf dem Altarstein am Stirnende liegt). Sie werden im Moment des Entfernens des Steins durch karmale Wächtergeister beseelt und versuchen, die Diebe aufzuhalten. Wer das Gewicht des Karfunkels durch eine *Schätzen*-Probe mit 7+ TaP* genau erkennt, kann es durch einen gleich schweren Gegenstand (erneute *Schätzen*-Probe) und eine FF-Probe ersetzen, was die Belebung der Wächter verhindert.

Sind sie belebt, leuchten die Augen der auf den Reliefs abgebildeten Götter zunächst blau. Die Quader können sich durch die Macht der beseelten Geister schabend über den Boden fortbewegen (GS 6), was sehr laut ist und binnen 1 SR Tempelwachen herbeiruft. Sie haben keine Kampfwerte, aber je 60 Strukturpunkte, Härte 10 und Struktur 14 und können mit einer KK-Probe +10 um 1 Schritt verrückt werden. Zwei der Quader versuchen, den Ausgang zu versperren, die übrigen sind darauf aus, die Eindringlinge zu zerquetschen. (AT 10, nur *Ausweichen* möglich, 6W6 TP).

Ergebnisse

Bei Erfolg konnten die Helden die Opferung verhindern. Wird der Karfunkel (an einem anderen Ort) veräußert, ist er 600 Dukaten wert, kann aber auch als Fokus für den **Anker der Träume** dienen. Der Wunsch Tecolotls ist es, dass sie zurück in ihre Heimatstadt *Makal* gebracht wird. Sie glaubt zwar, dass ihr Volk damals getötet und die Stadt geplündert wurde, spürt aber durch ihre Verbindung zum Blutstein auch, dass dieser noch existiert, ihr Volk sich also womöglich neu formiert hat. Tatsächlich ist dies zwar nicht der Fall, aber die Tatsache, dass der Blutstein noch existiert, ist später äußerst wichtig, denn nach verhinderter oder vollführter Neuweihe des Steins Amakuns suchen die Stadtoberen nach einem neuen Blutstein.





Sollten die Helden scheitern, kommt es zur Opferung des Karfunkels. Sie könnten in Gefangenschaft geraten und von den Oberen der Stadt verhört werden. Diese sind erzürnt und bereit, die Todesstrafe auszuführen, jedoch sind sie auch für Beweise zu Burdus Wirken offen. Tragen die Helden jetzt Beweise vor, könnte sie das noch retten.

Blut- und Beweispunkte:

- ☼ Opferung der Coatl (57 Blutpunkte)
- ☼ Wurde Tecolotls Karfunkel entwendet, erscheint sie dem Träumer erneut. Sie berichtet, dass sie in ihrem Kerker vor Jahren gespürt hat, dass Amakuns Blutstein einem finsternen Einfluss verfiel. (5 Beweispunkte).



Wahrsager vor dem Xaa-Olkin-Kalender

Szenario: Die Zeichen falscher Götter

Hintergrund

Timkul, ein Junge, der gerade die Tempelschule verlassen hat, ist jüngstes Mitglied der Xaa-Olkin-Bruderschaft (sprich: Ksaa-Oll-Kinn). Seinen Aufnahme-ritus samt Abtrennen der Zunge hat er kürzlich überstanden. Er bekam die alte Zelle Goa'xurs in der Xaa-Olkin-Tempelpyramide als Gemach, Goa'Xur musste unvorbereitet in die geräumigere Nachbarzelle umziehen. Timkul entdeckte in seiner neuen Heimstatt deshalb noch Hinweise auf Goa'Xurs düstere Machenschaften. Während der Diener Burdus den Jungen nicht als Bedrohung wahrnimmt und vermutet, er verstehe ohnehin nichts von seinen Aufzeichnungen, hat Timkul sehr wohl begriffen und will seine Entdeckungen publik machen. Er wird jedoch innerhalb der Bruderschaft kaum ernst genommen und darf als Xaa-Olkin-Bruder auch keinerlei Wissen an Auswärtige preisgeben, weshalb die Amakunal ihn bewusst ignorieren.

Einstieg

Timkul wendet sich im Tempelbezirk an die Helden. Vorher sehen sie ihn beim erfolglosen Versuch, Menschen durch Zupfen an deren Kleidung auf sich aufmerksam zu machen. Bei den Helden als Ortsfremden hat er hingegen Aussicht auf Erfolg. Er kann nicht sprechen und verwendet Zeichensprache, um den Helden zu zeigen, was er herausgefunden hat, oder schreibt ihnen kurze Nachrichten in Xoxota. Er will sie in die Xaa-Olkin Pyramide führen, um ihnen die Hinweise zu zeigen.

Am Xaa-Olkin Kalender

Mehr zu diesem Kalender finden Sie in der Stadtbeschreibung (siehe Seite 61 ff.). Wer durch das *Sternkunde* Berufsgeheimnis *Xaa-Olkin Kalender* lesen und verstehen kann (beispielsweise alle Priester Amakuns), der kann nach einer Nacht Himmelsbeobachtung anhand einer *Sternkunde*-Probe +7 feststellen, dass der Sternenhimmel sich nicht mit Voraussagen des Kalenders deckt. Wagt ein Held ohne das Berufsgeheimnis einen Vergleich, werden seine Ergebnisse belächelt und ihm wird erklärt, dass die sichtbaren Symbole nicht zwangsläufig den *jetzigen* Stand der Sternbilder widerspiegeln müssen, sie können auch für vergangene oder zu-



künftige Konstellationen stehen. In Kombination mit einer *Prophezeien*-Probe kann er jedoch auch den prophetischen Charakter des Olkin-Kalenders deuten.

Beweiskräftiger ist die Anwendung des Kristallauges aus dem Jadeschädel (**Porto Velvenya 64**), welches Unsichtbares sichtbar macht. Auf den Kalender angewandt zeigt es die Bahnen, die die Symbole eigentlich ziehen müssten, als Schattenlinien (*Sinnenschärfe*-Probe).

Das Rätsel des Olkin-Kalenders

Die Mechanik des Olkin-Kalenders basiert auf einer karmal arbeitenden Steuereinheit, die durch Goldkugeln und Drähte dazwischen die geordneten, um den Nordstern platzierten Sternbilder des *Nordhimmels* darstellt, was jedoch selbst unter den Xaa-Olkin unbekannt ist, zumal man diese Sternbilder hier im Süden nicht sehen kann; nur alte Schriften enthalten noch Hinweise darauf.

Von diesen Kugeln ausgehend führen wirre und chaotische Drähte durch die Ritzen des steinernen Xaa-Kalenders nach außen und sind an ihren Enden mit Edelsteinen versehen, die die Sternbilder des *Südhimmels* symbolisieren. Diese sind für Priester nach außen sichtbar.

Goa'xur hat die Mechanik des Olkin-Kalenders auf zwei Weisen verändert, so dass sie anders läuft als sie es eigentlich sollte:

☼ **Karmale Änderung:** Durch Anwendung von Liturgien des Namenlosen ergeben sich nicht näher analysierbare Änderungen in den Bewegungen des Olkin-Kalenders, die sich durch inkorrekte Bahnen der sichtbaren Südhimmel-Symbole äußern.

☼ **Mechanische Änderung:** Die den Nordhimmel symbolisierende Steuereinheit der Olkin-Symbole wurde nach zahlreichen, komplexen Berechnungen durch Goa'xur heimlich geändert. Diese subtilen Änderungen fallen aber selbst den Xaa-Olkin-Brüdern kaum auf, zumal sie den nördlichen Sternenhimmel nicht kennen. Sie ahnen nichts.

Im Raum der Kalendermechanik offenbart sich das Geflecht der Steuereinheit den Helden vereinfacht und zweidimensional (!) etwa wie folgt:



Mit einer *Sternkunde*-Probe ist erkennbar, dass die Kugeln für Sterne und die Drähte für Verbindungen innerhalb von Sternbildern stehen. Ein Kenner des Nordhimmels erkennt zudem, dass sie die Sternbilder des nördlichen Himmels darstellen:



Wie die Abbildungen zeigen, hat Goa'xur die Einzelteile so verändert, dass nicht mehr alle Sternbilder an den *Fixpunkt der Sterne* (den Nordstern) grenzen, sondern davon abweichen. Dies zu erkennen ist Aufgabe der Helden. In der Pyramide finden sich mehrere Hinweise auf diese Änderungen, so dass auch Nicht-Sternenkundler das Rätsel lösen können. Die Helden sollten letztlich den Schluss ziehen können, dass das Geflecht wieder so umgestaltet werden muss, dass alle Sternzeichen vom Fixpunkt der Sterne ausgehen. Nur so können auch die nach außen sichtbaren Symbole des Südhimmels wieder richtige Bahnen ziehen.

Eindringen in die Pyramide

Es ist Timkul nicht möglich, die Helden offen in die Pyramide zu führen. Falls sie keinen anderen Vorschlag haben, führt er sie bei Dunkelheit zum Kanal. Er macht Tauchbewegungen und deutet an, dass er hinein geht und wartet. An dieser Stelle wird der Kanal äußerst schmal, so dass das Wasser unter Druck in die Pyramide gelangt und dort die Mühlräder antreibt. In diesem Durchgang hat sich ein Schwarm von 1W20+20 Blutfischen (**Zoo-Botanica Aventurica 76**) niedergelassen, der die Helden als Beute sieht und angreift. Durch eine längerfristige *Schwimmen*-Probe (eine Probe je KR, 25 TaP* anzusammeln) gelangt man durch die Engstelle hindurch und entkommt dem Schwarm. Innen wartet Timkul zwischen Reliefkammer und Werkzeugraum.

Timkul konnte die gefundenen Hinweise bislang nicht kombinieren, denn sein Wissen ist noch gering. Er kennt nur einige Unstimmigkeiten, die er den Helden zeigen kann. Weitere Schlüsse müssen sie selbst ziehen, wobei Timkul ihnen hilft und sie begleitet. Folgende Räume beinhalten Hinweise:

Reliefkammer

Die Wände und Säulen der Kammer zeigen Sternkonstellationen und darunter jeweils Monstrositäten auf einer Pyramide. Timkul deutet auf Reliefs von Bestien, die bereits geopfert ähneln und macht – auf die Sternkonstellationen deutend – verneinende Bewegungen. Den Helden sollte klar werden, dass er glaubt, die Kreaturen seien unter den falschen Sternkonstellationen geopfert worden, was auch der Fall ist: Durch Goa'xurs Änderungen wurden Kreaturen unter Sternkonstellationen geopfert, die eher Burdu als den Stadtgöttern nutzen. Bei den dargestellten Sternbildern handelt es sich (*Sternkunde*-Probe) um die des Zwölckreises und des südlichen Sternenhimmels.



Timkuls Gemach

Eine karg eingerichtete Zelle. Einige Wände sind mit komplexen Formeln durch Kreide beschrieben. Timkul deutet an, dass sie nicht von ihm stammen. Er versucht klarzumachen, dass ein anderer Bruder sie verfasst hat, sein Vorgänger in dieser Zelle, Goa'xur (siehe Seite 70).

Wer die Kalendermechanik bereits erblickt hat und eine *Sternkunde*- oder *Rechnen*-Probe besteht, erkennt in den Formeln Hinweise darauf, dass der Verfasser Abweichungen der Mechanik berechnet hat. Folgende Worte in der Schrift der Xo'Artal stehen außerdem an der Wand:

TREUER FREUND,
NIEMALS AUFGEBENDER UND
ÖFFNER DER PFORTEN
VOM FIXPUNKT DER STERNE
ENTFERNEN
ÖFFNER DER PFORTEN AM
LISTIGEN MANIPULATOR
ANZUBRINGEN
EWIG SIEGREICHER UND
HELDENHAFTER KRIEGER AM
FIXPUNKT DER STERNE ZU BELASSEN

Timkul sagen diese Begriffe nichts, aber es handelt sich um Beinamen, die den Eigenschaften der Sternbilder des *nördlichen* Sternhimmels, der von Uthuria aus kaum bis gar nicht sichtbar ist, nahekommen:

Beiname	Sternbild
Treuer Freund	Hund
Niemals Aufgebender	Gehörn
Öffner der Pforten	Uthar
Fixpunkt der Sterne	Nordstern
Listiger Manipulator	Ogerkreuz
Ewig Siegreicher	Drache
Heldenhafter Krieger	Held

Goa'xur hat hier gerätselt, welche Sternbilder er vom Fixpunkt des Nordsterns lösen und neu in der Steuermechanik platzieren muss. Der Schlüssel zu dieser Deutung liegt in den Texten der Schriftenkammer verborgen.

Ein Geistesblitz eines Kundigen (*Sternkunde*-Probe +8) kann die Assoziation zu den Sternbildern des Nordens ebenfalls hervorrufen. Für jede einzelne Zuordnung nach obiger Tabelle ist eine weitere *Sternkunde*-Probe +4 nötig.

Die Zeichnung befindet sich nicht in Timkuls (Goa'xurs ehemaliger) Zelle, sondern in Goa'xurs jetziger Zelle,

die nebenan liegt. Man kann sie durch ein Wandloch nur teilweise sehen. Um sie genau untersuchen zu können, muss man in Goa'xurs Zelle eindringen (*Schlösser Knacken*-Probe +4, Gewalt oder FORAMEN +4 mit 5 AsP).

Schriftenkammer

Sie enthält in steinernen Wandnischen das Wissen der Bruderschaft in Form von Schriftrollen aus Tierhäuten. Eine Suche liefert die Erklärung zu den Beinamen der Sternbilder: Eine der ältesten Rollen aus der Zeit um 1.000 v. BF (kurz nach den Blutkriegen) berichtet von einer Seereise eines der ersten Xaa-Olkin-Priesters in den Norden mit einem Volk namens Tocamuyac. Er schreibt über hierzulande unbekannte Sternkonstellationen, die er dort sah und theoretisiert über deren Bedeutung. Eine wichtige These ist, dass offenbar alle Sternbilder an einem Fixpunkt aufgehängt sind oder um ihn kreisen (den Nordstern). Er glaubt, dass die südlichen Sternbilder seiner Heimat wiederum von den nördlichen beeinflusst werden. Er gibt den Sternbildern die in Timkuls Gemach niedergeschriebenen Beinamen und liefert sogar eine Zeichnung. Eine *Sternkunde*-Probe je Sternbild bestätigt einem Helden, dass es sich um eines der aventurischen Sternbilder des Nordhimmels handelt und liefert ihm den aventurischen Namen. Es befinden sich weiterhin Entwürfe für die Kalendermechanik in der Schriftrolle. Sie zeigen alle nördlichen Sternbilder vom Fixpunkt des Nordsterns ausgehend, alle südlichen wiederum von den nördlichen; nur so sei das Gleichgewicht gewahrt. Offenbar wurde die Mechanik des Kalenders basierend auf dieser Theorie gebaut.



Mit dieser Zeichnung können die Helden die Einzelteile der Steuereinheit des Olkin-Kalenders identifizieren und erkennen, was Goa'Xur verändert hat. Auch der Hinweis, dass alle Sternbilder am Nordstern hängen müssten, ist wichtig, denn genau das hat Goa'xur geändert.

Goa'xur hat die Rolle entwendet und bewahrt sie in seinem Gemach auf (siehe **Timkuls Gemach**).



Die Kalendermechanik

Die Kalendermechanik kann über die drei **Werkzeugkammern** oder den Wasserkanal betreten werden. In den Werkzeugkammern lagern Geräte zur Wartung der Mechanik: Zangen, Linsen und Feinmechanik-Werkzeug höchster Qualität im Wert von 300 Dukaten je Raum; zudem kann man einen mit Steinornamenten verzierten Lederhandschuh finden, bei dem es sich um einen aufladbaren Spruchspeicher mit dem MOTORICUS in Telemanipulation-Variante handelt (9 ZfP*).

Der **Mechanikraum** beinhaltet aberhunderte Zahnräder verschiedenster Größen, die sich – angetrieben von den Mühlrädern im Wasserkanal – ineinandergreifend drehen. Sie sind verbunden mit dem steinernen Xaa-Kalender, dessen Rückseite man an der Südwand sehen kann. Der Raum ist von klappernden und schabenden Klängen erfüllt.

Die Mechanik des Olkin

Besonders auffällig ist ein sich drehendes Geflecht aus goldenem Draht und Goldkugeln. Eine genaue Erklärung dieses zentralen Rätsels der Pyramide finden Sie unter **Das Rätsel des Olkin-Kalenders**. Von dieser Steuereinheit des Olkin führen Drähte ab, die durch die Ritzen der Steinplatten des Xaa hindurch die Symbole des Olkin an der Außenseite bewegen. Die Positionen der dort sichtbaren Sternbilder zueinander sowie Variablen, die auch für Zeitpunkte der Konstellationen stehen, sind so komplex, dass es Aufgabe der Xaa-Olkin-Bruderschaft ist, die Mechanik ein Leben lang zu studieren, und die der Xo'Artal-Priester, sie zu deuten. Die Helden können mit den bisherigen Hinweisen die Umstrukturierung erkennen. Das Kristallauge zeigt hier schattenhaft ebenfalls die korrekte Struktur.

Die Gegenseite

Während die Helden die Pyramide durchsuchen, sollte ihnen bewusst sein, dass sie sich nicht erwischen lassen sollten. Orte wie die Werkzeugkammern, Timkuls Zelle oder die Kammer mit ausgedientem Schrott bieten Versteckmöglichkeiten. Lassen Sie es zu Situationen kommen, in denen die Helden *Schleichen* oder *Sich Verstecken* müssen. Sollte ein Xaa-Olkin Bruder sie entdecken, versucht er, über die Wendeltreppe zur Pyramidenspitze zu gelangen, wo er eine Alarmglocke schlägt, die die Tempelgarde von der Opferpyramide (siehe Seite 53) herbeiruft (3W6 SR). Darüber hinaus gibt es zwei weitere Gefahren:

Die Kammer

Timkul hat Angst vor der Abstellkammer, in der die Brüder ausgediente Apparaturen und Zahnräder verstauen. Da sie als hervorragendes Versteck dient, betreten die Helden sie womöglich dennoch. In ihr haust der Geist eines verstorbenen Xaa-Olkin-Bruders, dessen Festklammern an der Entschlüsselung der Geheimnisse der Mechanik seine Seele auf Dere hält. Als Poltergeist spukt er nun gebunden an diesen Raum und fährt in Gegenstände ein, die er bewegen, steuern und zum Angriff auf ungeliebte Besucher einsetzen kann. Ob durch Beseelung eines Zahnrades zu einer wirbelnden

Fräse oder das Schleudern von Schrott, bisher konnte er noch jeden Eindringling vertreiben, der seine Warnungen ignoriert und sich länger als zum Verstauen von Schrott hier aufgehalten hat.

Geist der Maschine (Totengeist)

Beschwörung: +7

Beherrschung: +5

Austreibung: +7

Schrott schleudern:

INI 14+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+3 **DK** 10 Schritt

Poltern:

INI 14+1W6 **AT** 12 **PA** 0

TP 3W6+8 Strukturschaden **DK** 7 Schritt

Zahnradfräse:

INI 14+1W6 **AT** 12 **PA** 0 **TP** 2W6 **DK** HN

LeP 40 **MR** 14 **RS** 7 **WS** 14 **GS** 9 **GW** 11

Besondere Eigenschaften: Wie Totengeister; zusätzlich Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt I

Als Waffe kann gegen ihn ein verunglücktes Artefakt eingesetzt werden, das hier gelagert wird: ein hufeisenförmiger Spruchspeicher aus Obsidian und Goldintarsien, der noch vier Anwendungen des OBJECTOFIXO enthält. Durch einen Zauberputzer mit der *Spinnenfest*-Variante werden Objekte, auf die man deutet (auch solche, die vom Geist beseelt sind), sofort an die Decke eines Raumes geschleudert, wo sie 5 SR haften bleiben.

Der Geist spukt auch im Kalenderraum und den Werkzeugräumen.

Goa'xur

Die Helden haben in diesem Szenario die Möglichkeit, den Burdu-Geweihten Goa'xur (siehe Seite 70) zu stellen. Wittert er Gefahr, erzeugt er subtil mittels des Dunklen Wunders DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG eine Melodie, die sich in die Köpfe der Helden setzt. Je SR muss jeder Held eine *Selbstbeherrschung*-Probe +5 bestehen, ansonsten kann er sich kaum auf die Rätsel konzentrieren, sondern verspürt den Wunsch, die Pyramide zu verlassen. Widerstehen die Helden mehrere SR lang, lauert Goa'xur ihnen auf. Dazu kann er weitere Brüder mobilisieren. Je nachdem, wie umsichtig Ihre Helden waren, kann es aber auch sein, dass er von ihrer Anwesenheit nichts mitkriegt. Sollte er gefangen werden, beruft er sich auf sein Xaa-Olkin-Schweigegelübde, um nichts preiszugeben. Unter Druck liefert er aber ein schriftliches Geständnis und kann damit die Wissenslücken bezüglich Micro'alas Plan schließen und dessen vollen Umfang klarmachen.

Ergebnisse

Die Helden können durch die veränderte Kalendermechanik Erkenntnisse über Micro'alas Plan erhalten und bestenfalls ihren Handlanger Goa'xur aus dem Weg räumen. Ihnen wird spätestens nach diesen Ereignissen klar, dass der Zeitpunkt der Neuweihe manipuliert wurde.



Blut- und Beweispunkte:

☼ Ein von den Helden überzeugter Priester, der den Kalender mit den Sternbildern vergleicht, kommt nach W6 Tagen zum Ergebnis, dass dieser falsch arbeitet (7 **Beweispunkte**).

☼ Ein Held hat weniger Überzeugungskraft, kann aber mittels *Sternkunde* in Verbindung mit *Prophezeien* oder durch Benutzung des Kristallauges des Jadeschädels aus **Porto Velvenya 64** auf den Kalender Zweifel sähen (1 **Beweispunkt**).

☼ Entschlüsselung des Kalenderrätsels (6 **Beweispunkte**) oder Einsatz des Kristallauges im Mechanikraum (3 **Beweispunkte**).

☼ Pro Opferung, für die in der Reliefkammer per *Sternkunde*-Probe nachgewiesen werden kann, dass der Zeitpunkt falsch war (je 1 **Beweispunkt**, max. 3).

☼ Entschlüsselung der Kritzeleien in Timkuls (ehemals Goa'xurs) Kammer (2 **Beweispunkte**).

☼ Entlarvung Goa'xurs als Diener Burdus (4 **Beweispunkte**, bei Geständnis 8 **Beweispunkte**). Siehe hierzu auch die Verbindung über den Fingerknochen zum Szenario **Das Ringen der Zwillingsgötter**.

☼ Wenn Goa'xur gefangen und nicht getötet wurde, könnten die Machthaber auf die Idee kommen, zum Schutz ein zusätzliches Opfer an ihre Götter zu bringen (15 **Blutpunkte**).

Die Weihe des Blutsteins

Das letzte Opfer

Die Helden hatten die Chance, von der Verfluchung des Blutsteins zu erfahren und die Autoritäten Amakuns zu warnen, während jede Opferung ein Schritt mehr auf dem blutigen Pfad zur Weihe war. Führen Sie Ihren Helden stets den Stand ihrer Bemühungen vor Augen: Im Volk wird gerätselt, welche Opferung als nächstes stattfindet und was der Zeitpunkt zu bedeuten hat, kosmologisch wie politisch. Auch über den Zeitpunkt der Neuweihe wird spekuliert. Bedenken Sie, dass niemand *weiß*, wann es dazu kommt, jeder zweite es aber *zu wissen glaubt*. Wie und ob die Weihe verhindert wird, hängt von den Helden ab.

Alle Helden erhalten 50 AP für jedes erfolgreich absolvierte Szenario sowie eine *Spezielle Erfahrung* in je einem passenden Talent Ihrer Wahl.

Unter Beweislast

Mit genügend Beweispunkten können die Helden die Machthaber vom Fluch des Burdu überzeugen und die Weihe stoppen (siehe Seite 30). Geschieht dies früh (wenige Blutpunkte gesammelt), ist die Dramatik gering, jedoch gibt es im Volk Reaktionen: Für Delegationen einiger Städte wird das Verweigern ihrer Opfertiere und -helden als Schande gedeutet. Der verbitterte Hohepriester tritt voller Schmach, aber nicht ohne Dank an die Helden, zurück, denn fast hätte er einen fürchterlichen Fehler begangen. Er wartet den Rest seiner Tage darauf, für ein anderes Ritual sein Leben auf nützliche Weise geben zu können.

Sind ausreichend Beweise erst zu einem späten Zeitpunkt verfügbar (viele Blutpunkte angesammelt), fällt die Dramatik größer aus: Beim Vorsprechen der Helden vor dem Triumvirat stellt sich heraus, dass der Hohepriester bereits an der Opferpyramide die Vorbereitungen zur Neuweihe trifft. Es liegt an den Helden, mithilfe der überzeugten Triumviratsmitglieder und Yo'latall rechtzeitig dorthin zu gelangen und ihn aufzuhalten. Mit dem Höhepunkt sei-

nes Lebenswerks vor Augen mag er den Störenfrieden jedoch nicht glauben. Legen Sie den Ausgang dieser Szene in die Hände Ihrer Spieler und deren Fähigkeiten: Vielleicht können sie den alten Mann überzeugen, vielleicht schickt er ihnen aber auch im Zorn seine Tempelwachen entgegen.

Die Helden erhalten 300 AP und eine *Spezielle Erfahrung* in *Überzeugen*.

Über die Klinge

Falls die Helden die Sache in die eigene Hand nehmen, versuchen sie eventuell, den Hohepriester zu töten. Er befindet sich meist in seinen Gemächern im obersten Stockwerk der Opferpyramide, von 6 Tempelkrieger (siehe Seite 53) bewacht. Die Gemächer sind durch eine verriegelte Tür (35 Strukturpunkte, Härte 6, Struktur 10, FORAMEN +1 mit 6 AsP) zugänglich.

Wenn er zwischen Pyramide und Zikkurat-Palast pendelt, hat er seine Leibgarde bei sich und eine Traube Menschen umringt den Tross. Bei Opferungen umgibt die Leibgarde die Spitze der Pyramide, während 20 Tempelkrieger die Pyramide an deren Fuß bewachen.

Die Helden mögen nach der Tat in Bedrängnis und Erklärungsnot kommen, können die Machthaber aber womöglich überzeugen, dass sie im Sinne der Stadt gehandelt haben. Ist Yo'latall als Nachfolgerin des Hohepriesters überzeugt, wird sie von einer Strafe absehen, die Helden aber auffordern, ihr bei weiteren Schritten zu helfen.

Die Helden erhalten 200 AP sowie bis zu 100 AP für Tapferkeit im Kampf. Weiterhin erhält der Vollstrecker am Hohepriester eine *Spezielle Erfahrung* in *Schleichen* oder einem Waffentalent.

☼ Das Kristallauge des Jadeschädels zeigt an dieser Stelle, dass sich finstere Strömungen um den Blutstein bilden. Falls man sie einem Stadtoberen zeigt und 15+ Beweispunkte hat, unterbricht er die Weihe. Fahren Sie wie **Unter Beweislast** fort.



Ohne Erfolg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tag der Weihe ist gekommen. Niemand lässt sich diesen Höhepunkt entgehen. Überall herrscht dichtes Gedränge. Weit über den Menschen hält der Hohepriester seine letzte Zeremonie ab. Nach langen Gesängen an die Stadtgötter hebt er schließlich seinen Obsidianolch vor sich in die Höhe. Die Menge hält den Atem an. Dann stößt er den Dolch mit einem heftigen Stoß in die eigene Brust. Ein gedämpfter Schrei, Husten und das Spritzen von Blut. Der Körper sinkt in sich zusammen und die Menge tobt vor Begeisterung.

Falls die Helden scheitern, opfert sich der Hohepriester bei der Weihe, was weitere **60 Blutpunkte** einbringt. Die roten Adern des Blutsteins färben sich kaum merklich purpurn. Weder dem Volk, noch den Priestern und Blutmagiern fällt es zunächst auf, aber von nun an unterliegen sie Auswirkungen, als wäre ihr Blutstein vernichtet, was auch den Nachteil *Blutsteingebundenen* betrifft. Es kommt zu Einflüsterungen, die den Betroffenen zu Burdu ziehen und ihm seine alte Macht zurückgeben, wenn er sich zum Besiegeln eines Paktes verführen lässt. Bald merken auch Pochteca anderer Städte, dass Amakun die Macht seines Blutsteins verloren hat, und schicken Boten in ihre jeweilige Heimat, um von dieser Schwäche zu berichten. Umsturz liegt in der Luft und die Zahl der verführten Amakun steigt. Hatten die Helden gewarnt, kommt dies Yo'latall nun wieder ins Gedächtnis und sie wird sie in den Palast rufen.

Die gescheiterten Helden erhalten immerhin noch 150 AP und eine *Spezielle Erfahrung* in *Götter/Kulte*.

Der Tag danach

Jaxaronas Traumgesicht

In der Nacht nach der verhinderten oder durchgeführten Weihe erscheint Jaxarona dem Träger des Traumankers (siehe **Anker der Träume**). Sie weist auf den Blutstein in Makal hin und erwähnt, dass dieser noch existiert:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du schwebst über einem weiten Sumpf. Unter dir siehst du ein Felsplateau, halb im Morast, halb von Dschungel überwuchert. Es wirkt trostlos und grau. Als dein Blick wieder nach oben gleitet, schwebt Jaxarona vor dir. Sie deutet hinab: „Habt Hoffnung. Nichts ist verloren, denn was ihr sucht, wurde nicht gestohlen, sondern liegt begraben und vergessen, doch voller Macht. Makal wurde gebrochen und vernichtet, doch die Quelle seiner Göttermacht war gut verborgen.“ Dann endet der Traum.

In der Zikkurat

Es gilt nun zu überlegen, was als nächstes unternommen werden kann; besonders dringlich im Fall einer durchgeführten Weihe. Die Helden werden sehr bald von Kriegern in den Zikkurat-Palast gerufen. Sollten sie sich weigern, sind die Krieger angewiesen auszurichten, dass auch in Amakun gilt, dass eine Hand die andere wäscht: Erwartet man also Hilfe von Amakun, kann und wird diese nur mit einem funktionierenden Blutstein gewährt. Das Schicksal Porto Velvenyas ist also mit dem von Amakun verwoben.

Im obersten Zimmer des Palastes tagt das neue Triumvirat: die höchste Blutmagierin und Heerführerin Xeta-Kara (sprich: Kseta-Kahra), der wichtigste Kunsthandwerker Tukekke (sprich: Tuh-Kecke) und die neue Hohepriesterin Yo'latall, die Karxeras (tot oder zurückgetreten) abgelöst hat.

Krieg oder Frieden?

Xeta-Kara will zum Krieg rüsten, denn ihr ist klar, dass nur die Eroberung eines neuen Blutsteins die Stadt retten wird. Zwar ist dies ein möglicher Weg, er wird jedoch Opfer fordern und ist gefährlich. Wahrscheinlich würde sie dies sogar noch schneller in die Arme Burdu treiben, besonders wenn die Weihe vollzogen wurde: Viele Blutmagier und Priester würden sich Burdu unterwerfen, um ihre Macht für den bevorstehenden Krieg zurückzuerhalten. Mögliche Ziele für einen Angriff sind die Stadtstaaten der Umgebung, sogar das mächtige Cardaras.

Yo'latall will diesen Weg nicht gehen, muss aber Alternativen bieten. Doch sie weiß nicht, woher man sonst einen neuen Blutstein kriegen könnte und ist offen für Ideen. Falls die Helden es nicht tun, bringt sie den Namen *Makal* ins Spiel, wird von Xeta-Kara aber daran erinnert, dass diese Stadt vor hundert Jahren durch andere Kriegsherren geplündert und der Blutstein mitgenommen wurde. In den Szenarien **Ne-pillome**, **Die gefiederte Schlange** und **Anker der Träume** konnten die Helden aber von Makal hören und Hinweise erhalten, dass der Blutstein noch dort ist. Berichten sie dies, wird Yo'latall begeistert vorschlagen, alsbald eine von den Helden geleitete Expedition auszuschicken, um dort den Blutstein zu suchen. Sie vertraut ihnen, da das Schicksal Porto Velvenyas genauso vom Finden eines neuen Blutsteins abhängt wie das Amakuns. Da auch Tukekke, der dritte im Triumvirat, eine friedliche Lösung bevorzugt, kann Xeta-Kara überzeugt werden. Jedoch ringt sie dem Triumvirat die Erlaubnis ab, währenddessen zum Krieg rüsten zu dürfen, denn wenn die Expedition erfolglos bleibt, ist dies die einzige Alternative. Wurde die Weihe durchgeführt, gibt Xeta-Kara der Expedition nur 4 Wochen Zeit, ansonsten 8.





Kapitel III – Die Jagd nach dem Blutstein

Zusammenfassung für den Meister

Wieder einmal wurden die Helden zu Anführern einer Expedition ernannt. Doch diesmal geht es nicht übers Meer, sondern nach Makal. Diese Xo'Artal-Stadt wurde den Überlieferungen der Amakunal nach vor rund einhundert Jahren von den Cardarasal überrannt. Die Helden haben Grund zur Annahme, dass der Blutstein dabei nicht geraubt wurde und sollen nun losziehen, um ihn zur Rettung Amakuns und Porto Velvenyas herbeizuschaffen.

Nachdem die Helden sich ihre Expedition zusammengestellt haben, brechen sie erneut in den Dschungel auf. Als sie die Stadtruinen von Makal endlich erreichen, scheinen ihre schlimmsten Befürchtungen bestätigt: Der Blutstein ist nicht zu finden. Allerdings entdecken die Helden Hinweise darauf, dass man ihn an einen Ort namens Malhucuatla gebracht hat. Diese Ausbildungsstätte, so können die Helden in Erfahrung bringen, liegt mitten im Sumpf. Auf der weiteren Reise können die Helden sich die Hilfe eines eigentümlichen Sumpfvölkchens und einiger Echsenmenschen sichern oder sie sich zu Feinden machen.

Die Ausbildungsstätte bietet einen traurigen Anblick: Halb ist sie im Sumpf versunken, halb überwuchert. Um hier etwas finden zu können, müssen die Helden das Gebiet erst roden und trockenlegen lassen.

Die Kultisten

Go'xur war zwar der einflussreichste, nicht aber der einzige Amakunal, den das Auge des Namenlosen rekrutiert hat. Ein kleiner Zirkel anderer Burdu-Anhänger ist in der Stadt noch aktiv und einige von ihnen schaffen es, sich in den Expeditionstrupp berufen zu lassen. Dort bleiben sie zunächst unauffällig und sollten von den Helden auch bis zum Finale in der Ausbildungsstätte (siehe Seite 51) nicht enttarnt werden (oder zumindest nicht alle). Wer genau Teil des Kultes ist, bleibt Ihnen überlassen, insgesamt sollten es aber nicht mehr als 4-6 Personen sein. Als Anführer bietet sich eine der auf Seite 32 beschriebenen Meisterpersonen an.

Während dieser ungewöhnlichen Ausgrabungsarbeiten müssen Moral und Arbeitskraft aufrechterhalten werden, muss man sich wilder Tiere und magischer Schrecken erwehren. Zudem arbeiten Schergen des Namenlosen in ihrer Expedition gegen den Erfolg an. Schlussendlich kann man den Blutstein finden, der immer noch den Göttern Makals geweiht ist. Kultisten und Helden ringen um die Gunst eines Gottes und nur eine Fraktion kann gewinnen.

Reisevorbereitungen

Begleiter

Das Triumvirat stellt den Helden 100 Leute für ihre Expedition zur Verfügung. Der Grundstock besteht aus 50 Sklaven. Die restlichen 50 Personen können die Helden nach Belieben aus Jägern, Handwerkern, Gelehrten und bis zu 20 Kriegerern zusammenstellen (mehr ist Xeta-Kara nicht bereit mitzuschicken). Natürlich dürfen sie stattdessen auch weitere Sklaven wählen. Die Zusammenstellung der Gruppe hat im späteren Verlauf des Abenteuers Einfluss auf verschiedene Faktoren. Sie finden dazu an passender Stelle Hinweise.

Zudem werden die Helden von der Nepillome-Priesterin Itakall (sprich: Itta-Kall) und dem Blutmagier Jokom (sprich: Jo-Kohm) begleitet. Ihre Werte und eine Beschreibung finden Sie im Anhang (siehe Seite 54 f.).

So viele Begleiter

Die Helden befehlen in diesem Kapitel eine ganze Hundertschaft. Sie als Meister können nicht jeder dieser unzähligen Meisterpersonen ein Gesicht geben. Wählen Sie sich einzelne beispielhafte Exemplare heraus, mit denen die Helden aneinandergeraten oder sich anfreunden können (und deren Tod bzw. Zugehörigkeit zum Burdukult sie später betrauern). Einige Vorschläge finden Sie nachstehend. Weitere Beispielnamen finden Sie auf Seite 77, weitere typische Xo'Artal auf Seite 72 ff.



☼ Wotange (sprich: Woh-Tannge; 52, kompetenter Owangi-Sklave; verschlungene Schmucknarben im Gesicht; treu und loyal; die anderen Sklaven hören auf ihn und glauben seinen „Weisheiten“, die größtenteils abergläubischer Natur sind)

☼ Sukahuitl (sprich: Tsu-kah-hu-itl; 25, brillanter Krieger; draufgängerisch und angeberisch, Goldintarsie auf dem Bauch; aufmüpfig, mutig; gerät schnell mit anderen in Konflikt, verweigert jeden Rückzug)

☼ Mukatax (sprich: Muh-kah-tacks; 35, geschickter Baumeister und Zimmermann; stets kurzatmig; neugierig, wissbegierig, loyal; weiß mehr über Mathematik und Statik als viele aventurische Baumeister)

☼ Hiulaxa (sprich: Hi-uh-Lacksa; 27, kleinwüchsige Jägerin; schweigsam, aber schlagfertig; mutig und bedacht)

☼ Nakaha (sprich: Nacka-ha; 61, Fachmann für Kreaturen des Dschungels; lähmende Angst vor schwarzen Vögeln; schwatzhaft)

☼ Burulu (sprich: Buh-Rullu, 16, der kräftige, gutgelaunte Sklavenbursche; stets ein Lied oder einen Scherz auf den Lippen; offen und sogar frech zu seinen Herren; in Wirklichkeit verbittert; führt die Flucht der Sklaven an (siehe Ereignisse))

☼ Tarax (sprich: Ta-Racks, 22, fähige, aber schleimerische Kriegerin; beide Ohren von oben bis unten mit Goldsteckern geschmückt; streicht stets schmeichelnd um die Helden herum, weil sie sich Vorteile verspricht; unglücklich in Wotange verliebt)

☼ Xurax (sprich: Ksu-Racks, 63, weiser Krieger; der runzlige alte Kämpfer hat irgendwie immer die Chance verpasst, wirklich zu glänzen, dabei ist er ein guter Krieger. Jetzt will er es sich und den Göttern beweisen)

Gruppenwerte

Weiterführende Einzelheiten zu den Werten Qualität und Moral der Truppe sowie zum Ausrüstungswert finden Sie in **An fremden Gestaden** (Seite 32ff.) oder **Wege des Entdeckers** (Seite 64 ff.).

Moral	Bezeichnung	Probenmodifikation
1	desinteressiert, völlig hoffnungslos	+7
2	kaum motiviert	+4
3	voller Zweifel	+2
4	durchschnittliche Moral	+0
5	recht gut motiviert	-2
6	ganz bei der Sache	-4
7	voller Tatendrang, sehr folgsam	-7

Qualität der Truppe

Die Helden bekommen vom Triumvirat Begleiter mit einer Qualität von 4 (durchschnittlich) zur Verfügung gestellt (relevante Eigenschaften 12, relevante Talente 7, Probenmodifikation +0). Je nachdem, wie tapfer und kampfstark sich die

Helden bisher gezeigt haben, kann Xeta-Kara auch versuchen, ihnen bei den Kriegern einen zusammengewürfelten Haufen mit einer Qualität von 3 (relevante Eigenschaften 11, relevante Talente 5, Probenmodifikation +2) unterzuschieben. Ob die Helden das verhindern können, hängt von ihrem sozialen Geschick ab.

Moral der Truppe

Die Truppe beginnt mit einer Moral von 4. Wenn sich die Helden dem Ideal der Xo'Artal entsprechend in Amakun sehr heldenhaft präsentiert haben, kann diese Moral auf 5 steigen. Finden die Helden dann noch die richtigen Worte vor dem Aufbruch, um ihre Truppe weiter zu motivieren und zeigen von Anfang an Initiative und Entschlossenheit (*Überzeugen-* oder *CH-Probe* +6), ist sogar eine Anfangsmoral von 6 erreichbar.

Die Verantwortung der Helden

Die Xo'Artal, einschließlich der Priesterin und des Magiers, erwarten, dass die Helden ihrer Aufgabe nachkommen und die Expedition führen. Jokom und Itakall werden sich darum weitgehend im Hintergrund halten, aber auf Nachfrage für Ratschläge zur Verfügung stehen. Sollten die Helden ihrer Verantwortung nicht nachkommen, Entscheidungen auf andere abwälzen oder zu sehr zaudern, kann sich das negativ auf die Moral auswirken (-1 oder bei anhaltender Untätigkeit sogar -2).

Ausrüstung

Die Helden können für sich und ihre Expedition (ggf. mit Itakalls Hilfe) Dschungel-Ausrüstung mit dem Ausrüstungswert 4 (+0 auf Proben, die mit dieser Ausrüstung abgelegt werden, auch alle Aufgabenproben (siehe Seite 40 f.)) und genug Proviant für die Reise ergattern.

Wenn die Helden beim Triumvirat ihren Charme spielen lassen (*Überreden-* oder *Überzeugen-Probe* +3), steigt der Ausrüstungswert auf 5 (-2 auf Proben). Grundsätzlich können Sie davon ausgehen, dass die Helden alles an Ausrüstung dabei haben, was sie für eine Dschungelreise üblicherweise brauchen. Eventuell legt das Triumvirat sogar noch das eine oder andere Artefakt nach Wahl des Meisters drauf.

Kämpfe mit Begleitern

Die Helden sind nicht mehr allein oder mit einer Handvoll Meisterpersonen unterwegs. Sie haben bis zu 20 Krieger, diverse Jäger und Sklaven bei sich, die sie in die Schlacht schicken können oder die der Gegner angreift. Das führt im Laufe dieses Kapitels zu regelrechten Scharmützeln, bei denen die Helden einige Kombattanten unter vielen sind. Der Fokus der Geschichte liegt aber klar auf den Helden und sie sind es, die mit ihren Taten den Ausgang einer Schlacht bestimmen. Das Abschneiden der Helden bestimmt in direkter Linie den Ausgang und die Auswirkungen des Kampfes, sie streiten exemplarisch für den gesamten Trupp.



Dabei sollten Sie die Umgebung jedoch nicht ausblenden. Auch wenn wir uns vorrangig auf die Helden konzentrieren, findet um sie herum dennoch eine Schlacht statt. Menschen (oder andere Wesen) sterben und töten und manch eine liebgewonnene Meisterperson kann in Gefahr geraten. Ermöglichen Sie den Spielern, immer wieder Eindrücke vom Rest des Schlachtfeldes zu erhaschen, auch um abschätzen zu können, wie gut der Kampf läuft.

Jokom und Itakall werden für statistische Zwecke als Krieger gezählt. Sie können jedoch mit Liturgien oder Zaubern in den Kampf eingreifen (Werte siehe Seite 54 f.). Bedenken Sie dabei jedoch den Malus von 12 Punkten, falls sie nicht mehr mit ihrem Blutstein verbunden sind.

Die Reise

Reisedauer

Makal liegt rund 90 Meilen östlich von Amakun im Hügel-land, am Rande eines Sumpfes voller uthurischer Süßwassermangroven. Itakall weiß von den Überresten einer ehemaligen Verbindungsstraße, die die Expedition auf einem Drittel der Strecke nutzen kann. Alles in allem schätzt sie die Reisezeit auf 7 Tage.

Ereignisse auf der Reise

Die Helden haben nun schon diverse Reisen durch den Dschungel hinter sich. Wir empfehlen darum, diese ereignislos bleiben zu lassen und nach einer kurzen Zusammenfassung mit der Ankunft in der Stadt fortzufahren. Falls Sie die Reise ausspielen möchten, können Sie auf die in An fremden Gestaden oder Grüne Hölle I beschriebenen Kreaturen und wilden Stämme zurückgreifen oder einzelne Meisterpersonen in den Fokus der Betrachtung rücken.

Makal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Je näher ihr der vor hundert Jahren überrannten Stadt kommt, umso besser nutzbar wird die Straße, auf der ihr lauft. Dann weichen die Bäume beiseite und ihr seht auf einer ausladenden Anhöhe zackige Ruinen und eine Menge zerfallener Häuser, die sich in den Hang schmiegen. Kaum noch ein Stein steht auf dem anderen und es ist nicht zu erkennen, wo die Cardarasal und wo die Zeit sie eingerissen haben.

Geschichte der Stadt

Makal war eine mächtige Stadt mit rund 7.000 Einwohnern. Trotz ihrer relativ geringen Größe besaß die Stadt viel Einfluss und hatte sogar Cardaras in ein ungünstiges Handelsabkommen gepresst. Grund dafür waren zum einen die

großen Vorkommen an „Brennender Erde“ (Braunkohle), die als dem Gott des fruchtbaren Bodens Atocotli (sprich: Atto-kottlie; siehe Seite 98 f.) besonders heilig gilt, zum anderen die weise Herrschaft der Gefiederten Schlange Tecolotl.

Bei der Neuweihe des Blutsteins in Cardaras im Jahr 925 BF übernahm ein Priester des Atocotli den Posten des Hohepriesters und bis 927 BF hatte er die anderen Herrscher der Stadt zu einem Krieg gegen Makal aufgestachelt. Der Überfall kam überraschend, wurde mit einer gewaltigen Übermacht geführt und war gut vorbereitet und damit so schnell vorbei, dass er auch als der „Krieg der langen Nacht“ bezeichnet wird.

Tecolotl wurde erschlagen und ihr Karfunkel später Amakun zur Besiegelung eines Friedensvertrags geschenkt; man munkelt, er war die blutige Bezahlung dafür, dass Amakun die Cardarasal tatenlos gewähren ließ, als sie die nahe und unter ihrer Schirmherrschaft stehende Stadt Makal zerstörten. Die Makalal starben bei der Verteidigung ihrer Stadt, wurden zu Sklaven oder flohen.

In Makal ließ man kaum einen Stein auf dem anderen, aber zur großen Verärgerung des Hohepriesters fand man den Blutstein der Stadt nicht. Diesen hatte Tecolotl, als die drohende Niederlage klar wurde, in Sicherheit bringen lassen.

Aufbau der Stadt

Makal steht auf einer kleinen Anhöhe, deren Spitze abgeflacht wurde. Hier befindet sich zentral die Opferpyramide, kreisförmig umgeben von acht Wohntürmen. Während die Opferpyramide noch intakt ist (vermutlich weil Cardaras die Stadtgötter nicht erzürnen wollte), sind die Wohntürme um- und eingerissen und liegen weitgehend in Trümmern. Die mit 25 Schritt recht kleine, steinerne Xortapok-Arena, die neben diesem Ring errichtet wurde, wirkt hingegen unangetastet.

Die gesamte Anhöhe ist mittlerweile vom Dschungel zurückerobert und von Ranken, Büschen und Bäumen überwuchert worden.

In die Hänge der Anhöhe gebaut stehen zahlreiche Steinhäuser unterschiedlicher Größe, keines davon mehr als zwei Stockwerke hoch und auch diese weitgehend in Trümmern liegend. Um die Anhöhe herum finden sich die vermoderten und überwachsenen Überreste von Holzhütten, die einstmals wohl auf Stelzen erbaut waren.

Der Baustil gleicht dem in Amakun, mit der Ausnahme, dass fast die Hälfte aller Wohntürme einen runden Grundriss besitzt (in Ehrerbietung gegenüber Atocotli, dessen Symbol ein brennender Kreis ist).

Orientieren Sie sich bei der Gestaltung der Gebäude Makals an den bei Amakun und ab Seite 58 ff. in der Ausbildungsstätte gegebenen Beschreibungen.

Die enttäuschende Suche

Die Helden sollten schnell bemerken, dass der Blutstein nicht mehr hier ist. Der naheliegende Schluss ist, dass Cardaras ihn doch erbeutet hat, damit liegen die Helden jedoch falsch, und das können sie ahnen, immerhin sprach Jaxaronas Traumgesicht von einem Sumpf. Der Blutstein wurde



kurz vor dem Fall der Stadt unbemerkt fortgeschafft und in der Ausbildungsstätte Malhucuatla („heiliger Fels“, sprich: Mall-hukku-attla) in Sicherheit gebracht. Diese Einrichtung diente den aussichtsreichsten Töchtern und Söhnen der Stadt als Ausbildungslager und befindet sich tief in einem Süßwassermangrovensumpf, der unmittelbar südlich von Makal beginnt.

Die Helden können in der Stadt verschiedene Entdeckungen machen, die zwei Themenkomplexen zuzuordnen sind: Zum einen können sie Hinweise auf die Ausbildungsstätte und das Schicksal des Blutsteins in Erfahrung bringen, die sie schlussendlich nach Malhucuatla führen sollten. Zum anderen können sie Informationen zum Pantheon der Stadtgötter Makals sammeln. Gerade die Hinweise auf das Wesen des zweigestaltigen Gottes Nepolcualli (sprich: Neppoll-Kualli) werden im späteren Verlauf noch wichtig.

Im Notfall die Geister fragen

Wenn alles schief läuft und die Helden die weiterführenden Spuren nicht finden, ihnen nicht folgen oder zu früh aufgeben, können Sie als Meister auf Jaxarona, die träumende Priesterin, weitere Visionen durch Tecolotl (wenn die Helden ihren Karfunkel bei sich tragen) oder (ebenfalls falls die Helden ihn bei sich haben) den Geist von Ba-Jaba (**Porto Velvenya 29ff**) zurückgreifen, um ihnen Hinweise zu geben.

Hinweise auf die Ausbildungsstätte Malhucuatla

Die Existenz, vor allem aber die genaue Lage der Ausbildungsstätte war ein streng gehütetes Geheimnis. Nur ausgewählte Krieger, Priester und Handwerker wurden (mit verbundenen Augen) dorthin gebracht, und das von einem Helden der Stadt, dessen Verschwiegenheit man sich sicher war. Trotzdem können die Helden auf verschiedene Arten davon erfahren, sobald sie in Makal sind.

☀️ Einer der Wohntürme gehörte der großen Kriegerin Aiuchiyo (sprich: Ai-ju-tshi-jo). Sie war es, die zur Zeit des Überfalls die Anwärter zur Ausbildungsstätte brachte. Sie erhielt zeremoniell eine in Elfenbein geritzte Karte überreicht, die sie sich einprägte und für ihren Nachfolger sicher (eventuell durch eine Falle wie auf Seite 46 beschrieben gesichert) verwahrte. Bei dieser Karte wissen die Helden erst einmal nicht, was genau sie im Sumpf bezeichnet.

☀️ In der Pyramide finden sich auf einer Wand Geburten, Hochzeiten, Heldentaten, besondere Vorkommnisse und Todestage aller wichtigen Makalal verzeichnet. Wenn Ihre Spieler Spaß daran finden, können Sie hier das Bild einer aztekischen Wandtafel ausdrucken und zu einem Puzzle zerschneiden. In dem Fall ist die Wand eingestürzt und muss erst wieder zusammengesetzt werden. Hier können die Helden zum einen auf Aiuchiynos Namen treffen

(siehe oben), bei der zahlreiche Heldentaten aufgelistet sind. Zum anderen kann ihnen mit einer KL-Probe +2 auffallen, dass bei einigen jungen Menschen ab ihrem zwölften Lebensjahr als „bei Nepolcualli wohnend“ verzeichnet ist. Zwischen fünfzehn bis achtzehn Jahren werden die meisten von ihnen dann „von Nepolcualli zurückgesandt“. Dieser Zeitraum beschreibt ihren Aufenthalt in der Ausbildungsstätte.

☀️ Im Umland der zerstörten Stadt leben die Nachfahren einiger Makalal als teilnomadische Jäger und Sammler. Sie fühlen sich der Stadt durch die Überlieferungen ihrer Eltern verpflichtet und einer von ihnen könnte den Helden von „dem Ort der Vervollkommnung im Sumpf“ berichten. Vielleicht schaffen es die Helden sogar, einige der Nachfahren für die Suche nach dem Blutstein einzuspannen (und so ihren Trupp zu vergrößern).

☀️ In einem der Häuser können die Helden im Zimmer einer Künstlerin zahlreiche auf Holz gemalte Bilder finden. Sie zeigen allesamt einen stattlichen, jungen Krieger, dessen Körperschmuck deutlich macht, dass er erst ganz am Anfang seiner Karriere steht. Der Krieger trägt auf allen Bildern ein gezacktes Amulett und sein Name ist den Bildertiteln nach offenbar Kulmak. Die Helden können das Gegenstück zu seinem magischen Amulett im selben Raum beim Skelett der jungen Dame finden. Es besteht eine magische, kraftlinienartige Verbindung zwischen den beiden Teilen des Amuletts, der die Helden (oder Jokom) per OCULUS oder dem Kristallauge des Jadeschädels aus Grüne Hölle I folgen können. Alternativ zieht das Amulett wie ein Magnet in die richtige Richtung.

☀️ Wenn alle anderen Ansätze die Helden nicht auf die richtige Spur führen, können Sie auch hier schon Sumpffleute auftauchen lassen (siehe Seite 36), die den Helden von der Ausbildungsstätte berichten und gegen entsprechende Bestechung (Schmuck im Wert von 50 Dukaten, magischer Gegenstand) auch die Lage verraten.

☀️ Wenn die Helden den Karfunkel der gefiederten Schlange bei sich tragen, erinnert sich Tecolotl, nachdem die Helden genug Hinweise auf Nepolcualli gefunden haben, wohin sie den Blutstein hin bringen lassen und kann die Helden zur Ausbildungsstätte lotsen.

Hinweise auf den Gott Nepolcualli

Die Makalal verehrten insgesamt acht Stadtgötter. Es waren Nepillome, Atocotli, Numinoru, Xoroka, Xaa-Olkin, Parinteotl, Mintax und Nepolcualli. Die Helden können an verschiedenen Stellen Informationen über die Götter finden (siehe folgende Aufzählung). Bedienen Sie sich hier für alle anderen Götter bei den Beschreibungen der Götter (Seite 98 ff.) und zögern Sie nicht, sie durch Makal-typische Eigenheiten zu ergänzen. Einige der Informationen zu Nepolcualli verschaffen den Helden Informationspunkte, die für die Aktionen der Kultisten im letzten Teil des Kapitels wichtig werden.

☀️ Die Amakunal verehren Nepolcualli nicht. Einer der Gelehrten, den die Helden mitgenommen haben, kann jedoch etwas über ihn wissen, wenn ihm eine Probe auf *Götter/Kulte* gelingt (siehe Qualität der Mannschaft). Ne-



polcualli ist ein Gott mit zwei Gesichtern, der seine jeweils andere Hälfte verabscheut. Der Legende nach war er einst zwei Götter, die sich ständig gestritten haben, so dass es den anderen Göttern schließlich zu viel geworden ist, und sie ihn zusammenfügten. (+1 Informationspunkt)

☼ Die oben erwähnten Nachfahren der Makalal können den Helden viel über das Pantheon der Makal erzählen. Über Nepolcualli können sie berichten, dass man zur Abenddämmerung alle goldenen Schmuckstücke rund um seine Statue durch silberne ersetzen musste und zur Morgendämmerung umgekehrt (+1 Informationspunkt).

☼ In der Pyramide sind Wandbilder und Statuen aller acht Götter zu finden. Nepolcuallis Statue ist auf einem Drehpodest angebracht, so dass mal die vergoldete, mal die schwarz angemalte Seite vorne sein konnte. (+1 Informationspunkt).

☼ Nepolcualli wird in den Wandbildern (wo seine beiden Formen jeweils die Hälfte seines Körpers ausmachen) stets ein wenig abseits von den übrigen Göttern gezeigt. (Die Erklärung dafür ist, dass er tagsüber unerträglich war und sich nachts als Unparteiischer selbst abgesondert hat.)

Nepolcualli

Der zweigestaltige Gott ist des Tags ein goldener Protzer und Charmeur und des Nachts ein gnadenloser Richter. Das äußert sich auch in seiner unterschiedlichen Gestalt, je nach Tageszeit. Wenn die Sonne aufgeht, erscheint er als prächtig geschmückter, kräftiger Krieger ganz aus Gold, dessen Kopf mit einem aufwendigen Kopfschmuck versehen ist. Seine Kleidung ist dunkelrot und schwarz, so wie seine Waffe, eine Macuahuitl aus glänzendem Obsidiangestein und dunklem Holz.

Nachts ist er ein dürrer, dunkelhäutiger Mann ohne Augen. Wo diese liegen sollten, ist glatte Haut und es zieht sich ein Streifen goldener Xoxota-Zeichen als Goldeinlegearbeiten darüber. Er streckt auf Darstellungen stets eine dreieckige Zunge heraus und führt ein Zweihand-Macuahuitl als Richtschwert. Seine weiße Kleidung ist bis auf eine mattschwarze Metallplatte auf der Brust schmucklos.

Seine Werte als Gott des Xo'Artal-Pantheons finden Sie auf Seite 99.

In den Sumpf

Irgendwann sollten die Helden beschließen, dass dieses mysteriöse Malhucuatla einen Besuch wert ist und sich nach Süden aufmachen. Schon nach kurzer Zeit wird der Boden matschiger und schließlich sumpfig. Nach etwa vier Stunden Marsch steht das Wasser so hoch, dass man einsehen muss: Zu Fuß ist hier kaum ein Weiterkommen. In diesem Moment kommt es zum Erstkontakt mit den Sumpfleuten.



Die beiden Teile des Gottes Nepolcualli



Selbst Boote bauen

Möglicherweise kommen die Helden recht früh auf die Idee, sich selbst Boote oder Flöße zu bauen. Dies gelingt ihnen mit einer längerfristigen Holzbearbeitungsprobe (120 TaP, 2 Stunden, alle Helden und Handwerker).

Die Sumpfleute

Die Sumpfleute nennen sich selbst die Jaska (sprich: Dschass-kah) und sind ein Jucumaqh-Stamm ähnlich den Bosaquhirr (siehe **An fremden Gestaden 120**), der seine Heimat in den Süßwasser-Mangrovensümpfen gefunden hat. Vor einigen Dutzend Generationen freundete man sich mit dem hier ebenfalls ansässigen Echsenstamm der Zrr-G'k (sprich: Zirr-Gugg) an (siehe unten). Diese Freundschaft wurde durch die karmalen Fruchtbarkeitsrituale der Echschamanen sogar bis zu gemeinsamen Nachfahren mit unterschiedlich viel Anteil der beiden Elternteile erweitert.

Das Erbe dieser sogenannten „Freundeskinder“ äußert sich in fahler Haut, weit auseinanderstehenden Glubschaugen, Schwimmhäuten zwischen den Fingern, einer gespaltenen, langen Zunge und teilweise auch Flächen mit Schuppenhaut oder sogar einem kurzen Echschwanz. Oft weisen die Freundeskinder mehrere dieser Merkmale zugleich auf, einige besitzen sogar Kiemen.

Die erste Begegnung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen den Mangroven liegt dichter Nebel, der es schwer macht, auch nur die Tageszeit richtig zu bestimmen. Immer wieder klingen hallende Laute zu euch, von denen ihr nur hoffen könnt, dass sie von harmlosen Tieren ausgestoßen werden. Luftwurzeln wirken wie Spinnenbeine, dichte Pflanzenteppiche gaukeln festen Boden vor. Seit einer geraumen Weile sind eure Füße und zumeist auch die Unterschenkel durchgängig nass. Da klingt aus dem Nebel ein langgezogener, klagender Ruf, der von vielen Stimmen aufgenommen wird. Eine dumpfe Trommel stimmt an, dann gleitet vor euch ein Floß aus dem Nebel. Darauf steht eine kleine, dicke Frau, die mit ihrem breitmauligen Gesicht und dem feuchten, grün-weißen Lederumhang auf den ersten Blick wie eine Kröte wirkt. Ihre Augen sind unnatürlich groß und stehen weit auseinander. Sie stößt erneut diesen kaum menschlich klingenden Laut aus und die Antworten beweisen: Sie ist nicht allein.

Die Jaska stehen den Helden und ihrer vielköpfigen Schar zu Beginn der Begegnung abwartend gegenüber (Einstellung: Skepsis, siehe **Porto Velvenya 6**). Oneija (sprich: O-Nei-dscha; klein, dick, krötenartig, Freundeskind), die Schamanin des Stammes, erinnert sich noch an die Erzäh-



Eine glückliche Sumpffamilie



lungen ihrer Großmutter über die „Blutvergießer aus der Stadt im Norden“ und wird nicht zulassen, dass Mitglieder ihres Stammes versklavt werden. Sie will aber auch nicht leichtfertig einen Kampf vom Zaun brechen, darum wird sie sich in der Sprache Dschuku nach dem Begehr der Helden erkundigen. Während des folgenden Gesprächs ziehen ihre Leute einen Ring um die Helden und ihre Begleiter. Einige nähern sich auf Flößen und in Booten, andere im Wasser und eine Handvoll Freundeskinder sogar unter Wasser.

Kampf oder Hilfe?

Grundsätzlich ist Oneija immer vorrangig auf den Vorteil ihres Stammes aus. Sie hat dabei nur sehr wenige Skrupel, lediglich ein auf die Geister getätigter Schwur ist für sie bindend. Alle anderen Arten von Zusicherungen gibt und bricht sie schamlos, wenn es ihr nützlich scheint.

Bei Drohungen oder offen gezeigter Abscheu bleibt Oneija vorgeblich freundlich, lässt aber bei erstbestener Gelegenheit angreifen. Greifen die Helden an, wird sich der Stamm verteidigen.

Wenn die Helden Malhucuatla erwähnen, wird Oneija herausfinden wollen, ob sie von den dort angesiedelten Zrr-G'k wissen. Falls nicht, ist sie bereit, zu verhandeln, ansonsten greift sie an, wenn die Helden nicht sehr friedlich erscheinen. Erwähnen die Helden den Blutstein, wird sich Oneija überschlagen, ihnen zu helfen. Sie schickt 20 Krieger mit, stellt genug Flöße für alle bereit und begleitet den Trupp eventuell sogar selbst. Sie plant, den Helden zusammen mit den Zrr-G'k den wertvollen Stein abzugeben.

Bieten die Helden einen Handel an, können sie Oneija mit einer gelungenen *Überreden-* oder *Feilschen*-Probe +4 auf ihre Seite ziehen (Einstellung Neutralität). In dem Fall bietet sie ihnen im Tausch gegen Eisenwaffen oder Gold (50 Dukaten) ortskundige Führer und Flöße an. Misslingt die Probe, steigt der Preis in beinahe groteske Dimensionen (aller Goldschmuck des Trupps und die Hälfte der Waffen).

Kampf

Die Werte der Jaska finden Sie im Anhang. Wenn es zum Kampf kommt, gelten folgende Besonderheiten:

☀ Hinterhalt: Der erste Angriff der Freundeskinder aus dem Wasser gilt als Hinterhalt (siehe **Wege des Schwerts 78**)

☀ Kampf im Sumpf: Das Schlachtfeld gilt als Kampf im Wasser (**Wege des Schwerts 86**)

☀ Kampf auf Flößen: Beim Kampf auf einem Floß erleiden die Helden einen Malus von 2 auf AT, PA und Ausweichen; wenn ein Held eine Wunde erleidet, muss ihm eine *Körperbeherrschung*-Probe, erschwert um die Schadenspunkte gelingen oder er wird ins Wasser geschleudert; jeder erfolgreiche Angriff zum Niederwerfen hat den gleichen Effekt

Die Bedingungen des Kampfes

Die Jaska konzentrieren sich bei ihrem Angriff auf die Helden, Krieger und Jäger des Trupps. Jeder Held bekommt es zu Beginn des Kampfes mit einem Jaska-Krieger auf einem Floß und einem Freundeskind im Wasser zu tun. Nach 10 Kampfrunden kommt ein Jaska-Krieger im Wasser pro 2 Helden dazu. Ist der Kampf nach 20 Kampfrunden noch nicht beendet, kommt ein weiterer Krieger im Wasser pro 2 Helden

hinzu. Außerdem konzentriert sich die Schamanin mit ihren Zaubern auf die Helden. Wenn die Helden zu unterliegen drohen, können sie von ihren Kriegern gerettet werden.

☀ Die Krieger spielen Leibgarde, darum können die Helden den Gegner 3 KR lang mit Fernkampfwaffen oder Zaubern schwächen. Die abergläubischen Krieger haben Angst vor den Fremden (- 3 Initiative).

☀ Der Gegner setzt zusätzlich Bogenschützen ein, in jeder Kampfrunde wird ein Held beschossen. Außerdem gilt der Nachschub pro Held, nicht pro 2 Helden.

Ende des Kampfes

Der Kampf ist beendet, wenn die Helden ihre Gegner besiegt haben. Die restlichen Jaska fliehen. Für je 5 KR, die der Kampf gedauert hat, verlieren die Helden 1W6 Mitglieder ihres Trupps nach Wahl der Spieler. Bei weniger als 5 KR steigt die Moral um 1, bei mehr als 20 KR sinkt sie um 1 und Jokom, der Blutmagier, stirbt bei dem Angriff.

Weiter nach Malhucuatla

Gefahren des Sumpfes

Ein Sumpf hat zahlreiche Gefahren zu bieten, die Sie bei Bedarf einstreuen können. Da ist das Ungeziefer (Blutegel, Mücken, Parasiten), dessen Bisse und Belästigungen die nächtliche Regeneration verringern können. Sumpflöcher können Reisende verschlucken und Krokodile, Giftschlangen oder sogar untote Sumpfleichen können auftauchen.

Reisedauer

Haben die Helden einen magischen oder menschlichen Richtungsweiser dabei, dauert die Reise zur Ausbildungsstätte 3 Tage. Ansonsten müssen sie eine längerfristige *Orientierungs*-Probe (50 TaP*, 1 Tag, 1 Held) ablegen. Ohne Flöße verlängert sich die Reisedauer um 50%.

Malhucuatla

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich schiebt sich etwas aus dem Nebel, das kein weiterer Mangrovenbaum ist. Aber der Anblick ist trotzdem nicht so erfreulich, wie ihr gehofft habt. Was da vor euch aus dem Sumpf ragt, ist zweifelsohne die Ausbildungsstätte Malhucuatla. Aber der Zahn der Zeit hat mächtig daran genagt. Was einst eine prächtige Tempel- und Wohnanlage auf einem Steinplateau war, ist heute nur noch als Ruine zu bezeichnen. Das Plateau liegt schräg im Wasser, in der Mitte klappt ein tiefer Spalt und die eine Hälfte der Gebäude ist in den Sumpf gestürzt, die andere wurde von Sumpfpflanzen und Mangroven überwuchert. Hier etwas zu finden wird ein gutes Stück Arbeit! Geradezu majestätisch nimmt sich zwischen den Ruinen der riesige, fast dreißig Schritt hohe Mangrovenbaum auf dem Plateau aus.



Geschichte der Ausbildungsstätte

Malhucuatla war einst eine Ausbildungsstätte für die vielversprechendsten Kinder Makals. Hier sollten sie zur Elite ausgebildet werden. Vor einhundert Jahren, als Makal fiel, waren einige Dutzend Makalal hier in Ausbildung. Unter Aiuchiynos Kommando erreichte ein Dutzend Krieger mit dem Blutstein die Ausbildungsstätte. Man versteckte den Blutstein in der geheimen Andachtskammer. Als klar war, dass der Krieg verloren war und der Blutstein nicht, wie gehofft, nach Makal zurückkehren würde, beschlossen die Lehrer von Malhucuatla, die Ausbildung ihrer Schüler fortzusetzen und sie am Ende nach Cardaras auszusenden, wo sie als Meuchler Rache nehmen sollten.

Es waren noch etwa ein Dutzend Schüler in der Ausbildungsstätte, als giftige Sumpfgase, die sich seit Jahrzehnten unter dem Plateau sammelten, es kippen und aufbrechen ließen. Die in der Anlage befindlichen Schüler und Lehrer starben. Aiuchiyo wurde in der unterirdischen Kammer zusammen mit dem Blutstein eingesperrt und überlebte nur aufgrund eines göttlichen Segens. Sie wacht noch heute dort.

Nachdem die Menschen die Ausbildungsstätte aufgegeben hatten, siedelten sich die Zrr-G'k hier an.

Ankunft in Malhucuatla

Eine Beschreibung der einzelnen Bauwerke finden Sie unten bei *Die Gebäude* (siehe Seite 42 ff.).

Die Echsen

Befindet sich kein Jaska bei der Gruppe, werden die Zrr-G'k (Werte: erfahrene Achaz, **An fremden Gestaden 144**) sofort oder nach einigen Tagen mit aller Härte angreifen (Meisterentscheid). Befindet sich ein Jaska bei dem Trupp, senden die Echsen einen Sprecher vor. Der Jaska wird dolmetschen und die Helden können ein Abkommen treffen. Die Echsen wollen für die Duldung des Trupps in ihrem Gebiet mit Waffen, Edelsteinen oder Sklaven beschenkt und für die Dauer des Aufenthalts durchgefüttert werden (pro Tag 40 zusätzliche Rationen). Dafür können sie bei den Arbeiten an der Anlage hilfreich sein, legen sich aber nicht sonderlich ins Zeug (gelten wie 20 zusätzliche Sklaven).

Sobald ein Jaska oder ein Echsenmensch von dem Blutstein erfährt, werden die beiden Gruppen sich gemeinsam auf einen Überfall und das Erbeuten des Blutsteins vorbereiten und zuschlagen, sobald er geborgen ist.

Kampf mit den Zrr-G'k

Wenn es zum Kampf mit den Echsen kommt, werden diese versuchen, überraschend anzugreifen (Hinterhalt). Die Helden bekommen es mit einem Zrr-G'k pro Person zu tun, immer wenn einer erschlagen wurde, kommt ein weiterer hinzu, bis der Nachschub Helden +1 erreicht hat. Die Besonderheiten Kampf im Sumpf bzw. Kampf auf Flößen (Seite 37) gelten auch hier. Die Helden können sich theoretisch auf dem Plateau verschanzen, denn dieses betreten die Echsen nicht. Dann werden die Zrr-G'k sie aushungern.

Haben die Helden Jaska-Krieger dabei, greifen diese nun ebenfalls an. Jeder Held bekommt es zusätzlich mit einem Jaska zu tun.

Böse Überraschung: Der Rzs'Gal

Sobald (Anzahl der Helden) Zrr-G'k besiegt sind, bläst einer der verbliebenen in ein gedrehseltes Horn. Ein langes Dröhnen ertönt, das Wasser um den Echsenmenschen scheint zu kochen und gewaltige Zähne schließen sich um ihn. Der geschuppte Alptraum, den er da beschworen hat, wirkt wie eine Mischung aus einem Hai und einem Krokodil. Ein wabernder, faulig stinkender Nebel umgibt ihn, aus dem sich ständig neblige Fangarme formen, die an verkrüppelte Äste erinnern. Wenn die Helden den Kampf gegen das Wesen ihren Leuten überlassen, sterben 1W6 Krieger und 1W6 Jäger. Seine Werte finden Sie auf Seite 55.

 Nachschubprobleme: Es dauert 1W3 Runden, bis der nächste Angreifer eintrifft. Der Rzs'Gal taucht nicht auf oder hat nur die halben LeP.

 Die Echsen haben einen magischen Speer zur Verfügung, der zweimal im Kampf einen Aquafaxius (**Liber Cantiones 122**) mit 4W6 SP auslösen kann.

Ende des Kampfes

Der Kampf ist beendet, wenn die Helden ihre Gegner besiegt haben. Die restlichen Zrr-G'k fliehen. Für je 4 KR, die der Kampf gedauert hat, verlieren die Helden 1W6 Mitglieder ihres Trupps nach Wahl der Spieler. Bei weniger als 6 KR steigt die Moral um 1, bei mehr als 18 KR sinkt sie um 1 und Jokom stirbt bei dem Angriff. Ist er bereits tot, stirbt Itakall, die Nepillome-Priesterin.

Die Erforschung

Ein Lager aufschlagen

Die Helden können auf dem schräg liegenden Plateau ihr Lager aufschlagen, was aber etwas unbequem ist (-1 nächtliche Regeneration) oder sich Hängematten in die Mangroven (z.B. die Luftwurzeln des uralten Baumes auf dem Plateau) hängen.

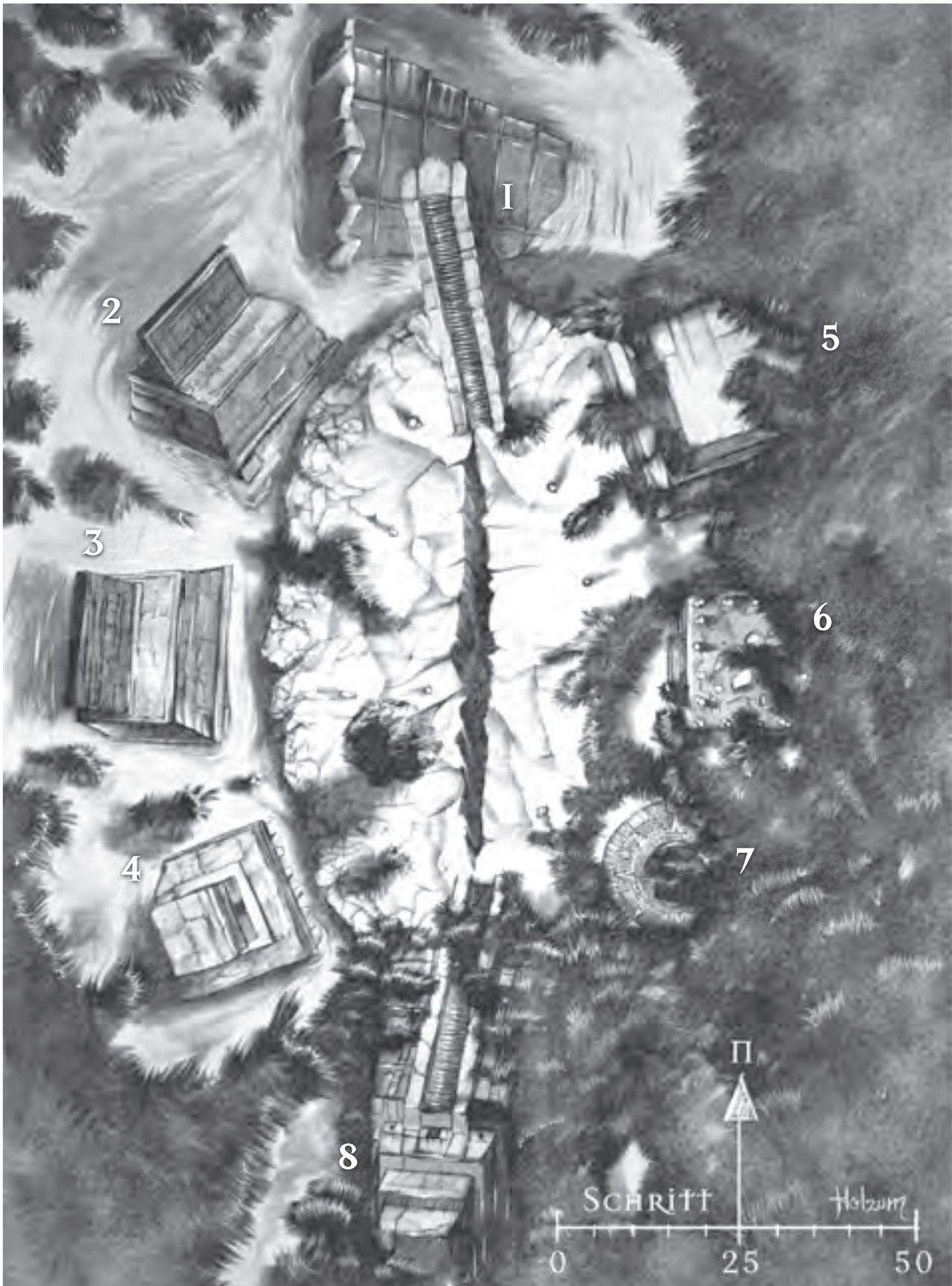
Die Suche nach dem Blutstein

Ziel der Helden wird es sein, den in Malhucuatla versteckten Blutstein zu finden. Das wird gar nicht so einfach, denn die eine Hälfte der Gebäude ist in den Sumpf gefallen und halb versunken, die andere Hälfte wurde von Sumpfpflanzen und Mangroven überwuchert. Es muss also trockengelegt bzw. gerodet oder Schutt weggeräumt werden.

Grundsätzlich können Sie die Erforschung der Ausbildungsstätte auf zwei Arten spielen:

Die Erzählmethode

Falls Ihre Heldengruppe nichts für Planspiele und Proben übrig hat, können Sie auf die Regelmechanismen des Erforschungsspiels verzichten. Legen Sie nach Belieben fest, wann die Helden welches Gebäude freigelegt haben (als Faustregel: pro 150 Planungs- bzw. Arbeitspunkte – siehe unten – 1 Tag) und lassen Sie sich bei der Beschreibung der Arbeiten von den erwähnten Komplikationen und Ereignis-



Legende

1 Die Gebetszikurrat
2 Wohnhalle

3 Küche und Gesindehaus
4 Wohnhaus der Priester

5 Haus der Prüfungen
6 Halle der Helden

7 Haus der Kunst
8 Haus der Magie





sen inspirieren. Achten Sie jedoch trotzdem darauf, Ihren Spielern das Gefühl zu geben, dass ihre Helden es sind, die über Erfolg und Scheitern des Unternehmens entscheiden.

Die Probenmethode

Bei der Probenmethode wird der Fortgang der Erforschung anhand von Talentproben und TaP* bestimmt. Auf diese Methode beziehen sich die nachstehenden Regeln.

Das Erforschungsspiel

Die Erkundung von Malhucuatla läuft in Abschnitten von einem Tag ab. Pro Tag kann jedes Mitglied des Trupps (inklusive der Helden) für genau eine Aufgabe eingeteilt werden. Die Aufgaben sind: Planung, Arbeit, Jagd oder Wachen. Bei jeder dieser Aufgaben kann das Mitglied seine entsprechenden TaP* einbringen. Die Helden können darüber hinaus noch Motivieren – diese Aufgabe steht keinem anderen Mitglied der Truppe zur Verfügung.

Werte der Gruppenmitglieder

Die Werte der verschiedenen Gruppen hängen von der Truppenqualität ab (siehe Seite 32). Die dort angegebenen Talentwerte werden je nach Aufgabe wie folgt modifiziert. Ein eventueller Probenmodifikator durch die Motivation wird anschließend eingerechnet. Die Werte von Jokom und Itakall finden Sie auf Seite 54 f.. Sie werden nicht modifiziert.

Art	Planen	Arbeiten	Jagen	Wachen
Krieger	-7	-2	0	+4
Jäger	-7	-2	+4	+2
Gelehrter	+6	-7	-7	-2
Handwerker	+2	0	-7	-2
Sklave	-7	+4	-2	-2

Die Eigenschaftswerte und die Talentwerte aller an einer Aufgabe Beteiligten werden gemittelt und dann wird pro Gruppe eine Talentprobe auf die gemittelten Werte abgelegt. Die TaP* werden mit der Anzahl der an der Probe beteiligten Personen multipliziert und gemäß der getroffenen Verteilung auf die Gebäude verteilt. Patzer und Glückswurf siehe Beschreibung der Aufgaben.

Werte der Helden

Die Helden nutzen stets ihre eigenen Werte für die Aufgaben. Da sie die Helden sind und sich alles nach ihnen richtet, ist ihr Vorbild von besonderem Wert und spornt die anderen an. Darum zählt ihr Anteil an der Aufgabe entsprechend mehr. Der Held legt eine Probe ab und multipliziert seine TaP* mit 3. Dies gilt nicht für die Motivieren-Probe.

Genutzte Talente

Planen: Ackerbau oder Zimmermann (trockenlegen), Bergbau oder Steinmetz (roden)

Arbeiten: Holzbearbeitung oder Athletik

Jagen: Fischen/Angeln, Fallen stellen oder Schleichen; alternativ Metatalente (**Wege des Schwerts 189**)

Wachen: Sinnenschärfe

Motivieren: Singen, Musizieren, Kochen, Überzeugen oder Menschenkenntnis

Ungewöhnliche Hilfsmittel

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie die Helden sich mit originellen oder ungewöhnlichen Hilfsmitteln das Leben leichter machen können. Erd- oder Wasserelementare, die bei der Freilegung helfen, Vertraute, die Wache halten, diverse Hellsicht- und andere Zaubersprüche oder Wunder. Belohnen Sie solche Einfälle mit einer angemessenen TaP*-Gabe bei der entsprechenden Aufgabe und beschreiben Sie die Auswirkungen.

Die Aufgaben

Planung

Das Trockenlegen bzw. Roden der Gebäude muss sorgsam geplant und koordiniert werden, sonst dauert die Prozedur unnötig lange oder die Gebäude können einstürzen. Es ist unterschiedlich schwierig, die verschiedenen Gebäude freizulegen, darum verfügt jedes Gebäude über einen eigenen Planungswert. Mit der Freilegung eines Gebäudes darf erst am Tag, nachdem der Planungswert angesammelt wurde, begonnen werden. Ein Patzer erhöht den Arbeitswert des Gebäudes um 2W20 Punkte, ein Glückswurf senkt ihn um 2W20.

Arbeit

Jedes Gebäude besitzt einen Arbeitswert. Bevor dieser nicht mit TaP* erreicht wurde, kann ein Gebäude nicht erforscht werden.

Jagd

Pro Tag braucht der Trupp 1 TaP* pro Tag pro Mitglied des Trupps (inklusive eventueller Jaska und Zrr-G'k) um alle Leute zu ernähren. Werden weniger TaP* gesammelt, verliert der Trupp in gleichem Maße an Arbeitskraft, wie Rationen fehlen. Die TaP* aller Aufgaben werden um die entsprechende Prozentsumme verringert (zu Gunsten der Helden gerundet; auch beim Motivieren). Ein Patzer bringt verdorbenes Fleisch, das 1W6 Mitglieder des Trupps nach Wahl der Helden für einen Tag außer Gefecht setzt. Ein Glückswurf bringt 2W20 Rationen extra.

Beispiel: Die Helden sammeln beim Trockenlegen eines Gebäudes 60 Arbeitspunkte an. Am selben Tag haben sie aber leider alle auf halbe Rationen setzen müssen (41 von 82 benötigten Rationen fehlen). Es fehlen also 50% der benötigten Rationen, die Arbeitspunkte sinken auf 30.

Wachen

Der TaP*-Wert hat Auswirkungen auf verschiedene Ereignisse (siehe unten).



Motivieren

Die Moral der Truppe hat einen immensen Einfluss auf ihre Leistungsfähigkeit. Ein Held darf sich darum bemühen, die Stimmung zu verbessern und die Moral zu steigern (neuer Wert gilt ab dem nächsten Tag). Ein Patzer lässt die Moral um 1 sinken, ein Glückswurf steigert sie um 2.

Moralwerte von 5 bis 7 sinken automatisch um 1 pro Tag, wenn sie nicht durch Motivieren aufrechterhalten werden. Die Prozentwerte von Moral und Proviant werden zuerst addiert und dann auf die Gesamtmenge angewandt.

Aktueller Wert

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Auswirkung auf TaP*

-30%	-20%	-10%	0	+10%	+30%	+50%
------	------	------	---	------	------	------

Benötigte TaP* zum Steigern

1	2	4	8	12	16	–
---	---	---	---	----	----	---

Ablauf einer Erforschungsrunde (1 Tag)

- 1) Zu Beginn des Tages wird ermittelt, wie viele Mitglieder der Trupp noch hat. Dies entspricht der für den Tag benötigten Zahl an TaP* bei der Aufgabe Jagen (denken Sie an eventuelle Jaska oder Zrr-G'k, die durchgefüttert werden müssen), auch wenn die Gesamtgröße des Trupps im Laufe des Tages sinken sollte.
- 2) Der Meister würfelt aus, ob es zu einem Zufallsergebnis kommt.
- 2) Die Spieler entscheiden, wie die Mitglieder auf die verschiedenen Aufgaben verteilt werden.
- 3) Die Spieler entscheiden, wie sich die Helden auf die verschiedenen Aufgaben verteilen.
- 4) Bei der Aufgabe Arbeit wird festgelegt, wer an welchem Gebäude arbeitet.
- 5) Die TaP* werden erwürfelt und für die einzelnen Bereiche festgehalten. Beachten Sie dabei eine eventuelle Proviantknappheit und den Moralwert.
- 6) Der Meister vergleicht die Ergebnisse mit den Bedingungen für festgelegte Ereignisse. Wann genau am Tag Ereignisse stattfinden, ist Meisterentscheid bzw. wird durch die Beschreibungen nahegelegt.
- 7) Wenn ein Gebäude freigelegt wurde, können die Helden sich nun an die Erforschung machen (dies muss erzählerisch nicht am Abend sein und ist keine Aufgabe).
- 8) Der neue Moralwert wird festgelegt. Wenn ein Held motiviert hat, kann er nun versuchen, den Moralwert zu steigern.

Ereignisse

Als wären die Schwierigkeiten bei der Erforschung nicht schon genug, gibt es eine Reihe von Ereignissen, die unabhängig vom Fortschritt der Erforschung auftreten können. Einige davon sind von bestimmten Werten der Gruppierung abhängig, andere sind Zufallsereignisse (die Sie aber selbstredend auch einfach auswählen können, wenn Ihren Helden langweilig wird).

Feststehende Ereignisse

Diese Ereignisse treten ein, wenn die angegebenen Bedingungen erfüllt sind, aber maximal eines pro Tag.

Sklavenflucht

Bedingung: Bewachung unter 50 TaP*, Moral 3 oder weniger. Wenn die Bewachung zu lax und die Stimmung zu schlecht ist, werden 2W20 Sklaven versuchen, zu fliehen. Wie erfolgreich ein Wiedereinfangen ist ob dabei Blut fließt und ob sich der Fluchtversuch wiederholt, hängt von den Befehlen und dem Verhalten der Helden ab. Beim Fluchtversuch fallen 1W6 Sklaven dem Sumpf und seinen Bewohnern zum Opfer.

Angriff der Zrr-G'k

Bedingung: Bewachung unter 40 TaP* oder Blutstein entdeckt. Wenn die Helden die Bewachung schleifen lassen, spätestens aber, wenn die Helden den Blutstein gefunden haben, gehen die Zrr-G'k zum (erneuten) Angriff über. Wenn sie den Helden vorgeblich helfen, werden sie nachts zuerst über die Helden herfallen (gilt als Angriff aus dem Hinterhalt), danach gelten die auf Seite 38 gemachten Angaben; ist es der zweite Angriff der Zrr-G'k, beträgt der Nachschub nur Helden -1 und der Rzs'Gal steht möglicherweise nicht mehr zur Verfügung.

Der Kult schlägt zu: Wohl bekomms

Bedingung: Die Helden haben 3 Informationspunkte gesammelt (kann schon bei der Ankunft der Fall sein).

Einer der Kultisten versetzt die Essensvorräte mit einem namenlos-aggressiven Schimmelpilz, der 3W20 Proviantrationen für diesen Tag unbrauchbar macht. Falls keinem Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 gelingt, um den Schaden rechtzeitig zu entdecken, fallen außerdem 2W20 Truppenmitglieder am nächsten Tag wegen Magenverstimmung aus.

Der Kult schlägt zu: Ruhe sanft

Bedingung: Die Helden haben 5 Informationspunkte gesammelt.

Die Kultisten schaffen es, die Helden im Schlaf erneut in das Traumreich zu schicken, das sie im ersten Teil der Kampagne bereits aufgesucht haben. Dort werden sie unvermittelt von Helden x2 Mondmännern angegriffen (**Porto Velvenya 62**). Für den Kampf gelten die im ersten Band beschriebenen Besonderheiten. Jaxarona kann den Helden hier tatkräftig zur Hilfe kommen, wenn es nötig sein sollte.



Der Kult schlägt zu: Einsturzgefährdet

Bedingung: Die Helden haben 7 Informationspunkte gesammelt.

Die Kultisten manipulieren eines der Gebäude so, dass es bei den nächsten Arbeiten daran einstürzt. Ist einer der Helden für die Arbeit oder Planung an diesem Gebäude eingeteilt, kann er mit einer *Bergbau-* oder *Zimmermann-*Probe +5 die Manipulation entdecken. Der Arbeitswert des Gebäudes steigt dennoch um 2W6. Ansonsten stürzt das Gebäude ein, sobald das nächste Mal jemand zur Arbeit daran eingeteilt wird, und begräbt 2W6 der daran Arbeitenden unter sich. Ein Held kann den Trümmern mit einer *Ausweichen-*Probe +2 entgehen, oder erleidet 3W6 TP.

Zufallseignis

Würfeln Sie für jeden Tag 1W6. Pro Tag steigt die Wahrscheinlichkeit, dass eines der folgenden Ereignisse (zusätzlich zu feststehenden Ereignissen und Gefahren bei der Erforschung) stattfindet, um 1. Am ersten Tag tritt es bei einer gewürfelten 1 ein, am zweiten bereits bei 1 und 2 usw. Sobald ein Ereignis stattgefunden hat, sinkt die Wahrscheinlichkeit am nächsten Tag wieder auf 1. Würfeln Sie danach aus, welches Ereignis stattfindet.

1W6 Zufallseignis

- 1: Mücken: Ein Schwarm bössartiger, daumengroßer Sumpfmuskitos wird aufgescheucht. Alle Helden müssen eine *Körperbeherrschung*-Probe +6 schaffen, sonst erleiden sie 2W6 SP mit einer Wahrscheinlichkeit von SPx2 für Infektion mit Sumpffieber (6): Ausbruch nach wenigen Stunden; durch Schwindelgefühl -4 auf alle Fertigkeiten, 1W6 SP pro Tag für 3 Tage, Gegenmittel: Sumpfflügelkraut (sofort). 2W6 Begleiter erkranken und fallen für drei Tage aus. Mit einer *Heilkunde Krankheiten*-Probe +6 kann ein Held das Gegenmittel identifizieren und mit *Pflanzenkunde*-Probe +4 pro Tag, den er zum Suchen verwendet, 1W6 Dosen finden.
- 2: Krokodile: Sumpfkrokodile greifen die Jagenden an. Jeder Held, der für die Jagd eingeteilt ist, muss gegen 2 Krokodile (siehe **Porto Velvenya 86**) kämpfen. Ist keiner eingeteilt, findet der Überfall in der Nähe des Lagers statt und die Helden können dazustoßen. Pro 2 Kampfrunden stirbt ein zur Jagd eingeteilter Begleiter.
- 3: Schlamm-lawine: Ein von den Arbeiten der Helden verärgerter, wilder Elementar lässt eine Schlamm-lawine gegen die Ausbildungsstätte anbränden. Der Arbeitswert aller Sumpfgebäude steigt um 2W6. Beträgt der Wachenwert weniger als 50, verlieren sie zudem 20% aller einem Sumpfgebäude zugewiesenen Arbeiter und ein dort eingeteilter Held erleidet 3W6 Trefferpunkte.

- 4: Giftige Gase: Aus der Spalte in der Mitte des Plateaus steigen des Nachts giftige Gase auf. Pro KR erleidet jeder Held 1W3 SP und pro volle 4 KR verliert der Trupp 1W6 Mitglieder. Beträgt der Wachenwert 70 oder mehr, wird die Vergiftung nach 5 KR entdeckt, bei weniger erst nach 9 KR. Die Helden können den Trupp mit einer gelungenen längerfristigen Probe auf *Überreden* (25 TaP*, 1 KR pro Probe, alle Helden) wecken und vom Plateau in Sicherheit bringen, bis sich die Gase verflüchtigt haben. Bis die Probe gelungen ist, nehmen alle an der Probe Beteiligten weiter Schaden und es werden auch weiterhin Mitglieder verloren.

- 5: Fernhändler: Jamekat (sprich: Jamme-Katt; *987 BF, verkniffenes Gesicht, nicht hübsch, überhöflich), ein Xo'Artal-Fernhändler aus Nuhuatega (sprich: Nu-hu-atekka) weit im Süden, erreicht mit seinem Floß und seinem Huzpal (Echsenlasttier) die Ausbildungsstätte und ist sehr überrascht, hier nicht nur Echsenmenschen vorzufinden. Er nutzt die Ausbildungsstätte bereits seit Jahren als trockenen Zwischenhalt bei seinen Reisen durch den Sumpf und hat angefaulten Seefisch als Tribut für die Echsen dabei. Jamekat kann Ihnen als Notnagel in allen Belangen dienen (Proviand, Heilmittel und -tränke oder verpasste Informationen; natürlich hat alles seinen Preis).

- 6: Sumpfraubliane: Bei Wachenwert 60+ wird der vorbeitreibende Pflanzenteppich entdeckt, bevor die darin wohnende Abart einer Raubliane sich Begleiter einverleibt. Ansonsten sterben 1W3 Begleiter. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie die Liane aus dem Verkehr ziehen (Werte siehe **Porto Velvenya 98**) oder vorbeitreiben lassen wollen.

Erforschung

Der Zugang zum Blutstein

Insgesamt stehen 8 Gebäude zur Verfügung, die freigelegt werden können. In zwei von ihnen können die Helden einen unterirdischen Gang entdecken. Wenn die Helden den ersten Zugang entdecken, müssen Sie als Meister entscheiden, zu welcher der beiden Vorkammern (siehe Seite 49) er führt. Die erste Vorkammer ist eine Sackgasse, die zweite führt in die geheime Kammer mit dem Blutstein. Diese Entscheidung sollten Sie davon abhängig machen, wie viel Spaß ihren Spielern die Erforschung der Anlage macht und wie viele Gebäude bereits erforscht wurden.

Die Gebäude

Die Gebäude 1 bis 4 liegen im Schlamm, 5 bis 8 stehen überwuchert auf dem schrägen Plateau. Die Beschreibung der Gebäude ist wie folgt aufgebaut:



Planungswert: Die Gesamtzahl an TaP*, die bei der Aufgabe Planung angesammelt werden müssen, damit mit den Arbeiten an diesem Haus begonnen werden kann.

Arbeitswert: Die Gesamtzahl an TaP*, die bei der Aufgabe Arbeit angesammelt werden müssen, um das Gebäude freizulegen und erforschbar zu machen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie den Spielern diesen Wert mitteilen, dieses Wissen vom Ergebnis einer Talentprobe abhängig machen, oder ihn verschweigen.

Aussehen: Beschreibung des Gebäudes vor dem Freilegen.

Freilegung: Hinweise dazu, wie die Freilegung des Gebäudes vorgenommen und beschrieben werden kann.

Erforschung: Eine Beschreibung des Gebäudes nach dem Freilegen, gefolgt von Beschreibungen der einzelnen Räume, wo angebracht. Einige der Gebäude besitzen einen Grundrissplan. Sie finden diese auf Seite 44 und 57.

Hinweise: Was können die Helden hier finden oder erfahren, das sie weiterbringt?

Gefahren: Welche Gefahren drohen den Helden bei der Erforschung?

Gebäude 1: Die Gebetszikkurat

Planungswert: 150

Arbeitswert: 180

Aussehen: Von diesem Gebäude ragen nur noch eine hintere Kante und der Boden aus dem Sumpf – das Gebäude ist abgebrochen und wie die Spitze eines Pfeils versunken. Auf dem Plateau ist nur die Treppe stehen geblieben. Allem Anschein nach handelt es sich bei dem Gebäude um einen ähnlichen Wohnturm wie im Süden der Anlage (8).

Freilegung: Die beiden Eingänge der Zikkurat weisen nach unten in den Sumpf. Um ins Innere zu gelangen, können sich die Helden entweder eine Art Tunnel oder Schlauch zum Eingang fertigen oder sich durch eine der Außenwände ins Innere meißeln. Die gesamte Pyramide trockenulegen und auszugraben wäre eine Arbeit von Monaten, wenn sie überhaupt machbar ist. Im Innern der Pyramide ist nur wenig Matsch zu finden. Sobald man einen Zugang gefunden hat, kann mit der Erforschung begonnen werden.

Erforschung: Ein typischer Wohnturm (siehe Seite 48 und 66), allerdings mit nur einer Etage (10 Schritt Deckenhöhe) pro Stufe und nur zwei Eingängen, im Erdgeschoss und an der Spitze.

Alles, was an Möbeln einmal darin stand, ist in der schrägen Pyramide nach unten gerutscht und bildet dort einen faulenden Haufen. Durch die Neigung der Pyramide sind alle Wände schräg. Da sie zudem feucht und bemoost sind, sollten Sie von den Helden *Klettern*-Proben von bis zu +15 verlangen (die durch Kletterwerkzeuge gesenkt werden können), während sie sich durch die Pyramide bewegen. Bei Misslingen stürzen die Helden 3W6 Schritt weit und schlittern danach auf jeden Fall in die Reichweite des Panzerolms (siehe Gefahren)

Hinweise: Die Helden können mit einer erneuten *Klettern*-Probe und einer *Sinnenschärfe*- oder *Götter/Kulte*-Probe +4 an einigen Stellen das Moos von den Wänden lösen und Wandbilder finden, die Gottesdienste darstellen. Bei dieser Zikkurat hat es sich also offenbar um eine Art Gebetshaus gehandelt. Sie finden Darstellungen diverser Xo'Artal-Götter. Unter anderem entdecken sie, dass man dem zweigesichtigen Gott Nepolcualli hier viel Platz eingeräumt hat – offenbar war er in Malhucuatla sehr angesehen (+1 Informationspunkt). Wenn die Helden besonders eifrig suchen (was einige weitere Talentwürfe nach sich ziehen sollte und auf jeden Fall eine Begegnung mit dem Panzerolm, siehe Gefahren), können sie auch darauf stoßen, dass Nepolcualli sich am Tag offenbar besonders über eine Seerosenblüte als Opfer freut (+1 Informationspunkt). Diese Blüte kann mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* +4 im Sumpf gefunden werden.

Gefahren: Im modrigen, fauligen unteren Bereich der Pyramide hat sich eine vier Schritt lange, gepanzerte, giftspeiende Amphibie eingenistet, ein sogenannter Panzerolm. Er sieht aus wie eine Mischung aus einem Riesentauchfüßler und einer Nacktschnecke. Seine Werte finden Sie im Anhang auf Seite 56.

Gebäude 2: Wohnhalle

Planungswert: 180

Arbeitswert: 210

Aussehen: Von diesem Gebäude ragt nur noch das Dach aus dem Sumpf hervor. Es ist mit einer kunstvoll durchbrochenen, hochkant stehenden Steinplatte verziert, die zahlreiche stilisierte Krieger, Priester und Magier in vollem Ornat zeigt. Darunter befindet sich ein versunkener 25 x 20 Schritt großer Raum mit Säulen im Osten.

Freilegung: Es ist möglich, die Fenster und die Säulenwand mit Holzbohlen weit genug abzudichten, dass der Innenraum trockengelegt und der Schlamm herausgeschafft werden kann.

Erforschung: Der Innenraum ist eine einzige, große Halle mit Säulen an der Ostseite und zwei weiteren Säulenreihen in der Mitte des Raumes. Die Einrichtung hat Jahrzehnte im Sumpf nicht überstanden.

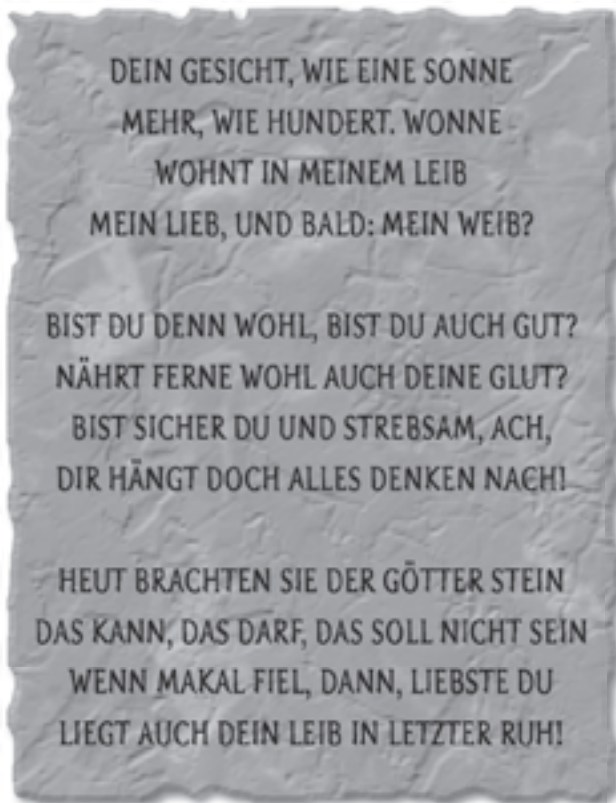
Hinweise: Die Helden können hier mit einer längerfristigen *Sinnenschärfe*-Probe (30 TaP*, 1 Stunde, alle Helden), sorgsam unter einer Bodenplatte verborgen, das Gegenstück des Amuletts entdecken, dass sie in Makal gefunden haben. Es steckt zusammen mit einem in eine Tonplatte gekratzten Liebesgedicht (siehe Seite 44) in einem wasserdicht verzurrten Ledersack.

Bei dem Gedicht wurden die letzten Strophen offenbar zu einem späteren Zeitpunkt hinzugesetzt. Der nachstehende Kasten beinhaltet die Übersetzung aus dem Xoxota.

Gefahren: keine



Gedicht des Kulmak

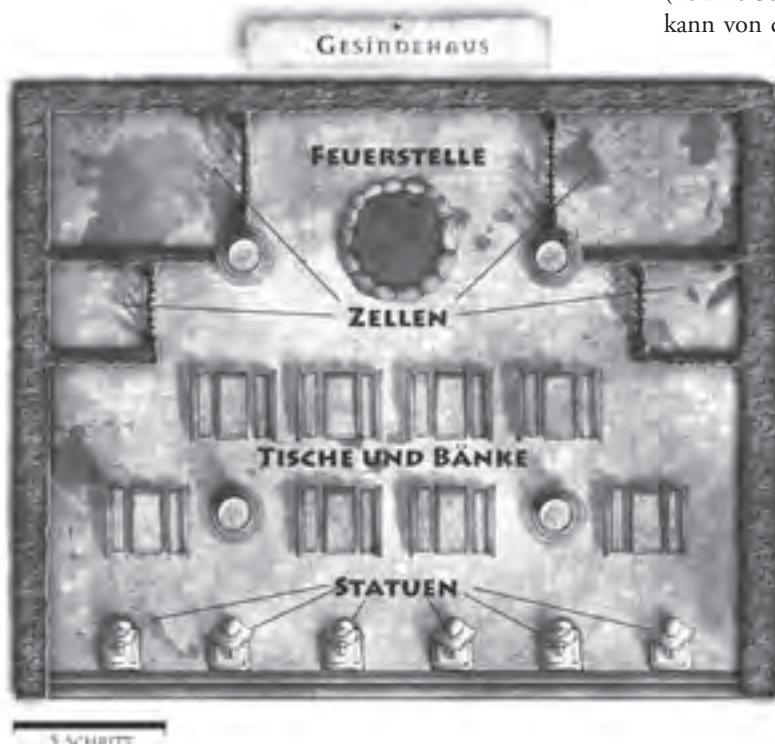


Gebäude 3: Küche und Gesindehaus

Planungswert: 210

Arbeitswert: 135 (+3W6 pro Tag, siehe Freilegung)

Aussehen: Wie 2, aber die Platte auf dem Dach zeigt in der Mitte ein Feuer, darum Priester, Krieger, Magier und Handwerker.



Freilegung: Die Wände dieses Hauses sind an vielen Stellen durchbrochen und so bleibt nichts anderes übrig, als das Haus komplett zu umdämmen und so trockenzuliegen. Trotzdem läuft über die geborstene Bodenplatte rasch wieder Wasser nach, so dass das Gebäude zu Beginn jeden Tages 3W6 Arbeitspunkte wiederbekommt.

Erforschung: Im Osten bilden verschiedene Götterstatuen mit erhobenen Armen die Säulen einer Wand. Dahinter finden sich zahlreiche Bänke und Tische aus kunstvoll behauenen Stein, die nicht mit dem Boden verbunden, aber hinreichend schwer sind. Im westlichen Bereich findet sich in der Mitte des Raumes unter einem großen Fenster eine große, mit Vulkangestein ausgeschlagene Vertiefung. Ein verrosteter Dreifuß steht darüber. Hier wurde das Essen bereitet. Zu beiden Seiten der Kochstelle befinden sich Zellen mit verrosteten Gittern. Zwei Skelette in der nördlichen Zelle weisen darauf hin, dass irgendwer vergessen hat, diese beiden Sklaven herauszulassen.

Hinweise: Vor der Rückwand können mit einer *Sinneschärfe*-Probe +2 im Schlamm ein aus Obsidian gefertigter Becher und eine ebensolche Flasche gefunden werden, die mit dem Zeichen Nepochuallis als Richter geschmückt sind. Die Flasche enthält sehr hochprozentigen Brantwein (+1 Informationspunkt).

Gefahren: keine

Gebäude 4: Wohnhaus der Priester

Planungswert: 165

Arbeitswert: 195

Aussehen: Dieses Gebäude ist doppelstöckig und ragt weiter aus dem Wasser, so dass deutlich die eckigen Säulen zu sehen sind, die an allen Seiten das untere Stockwerk (20 x 20 Schritt) tragen. Das obere, deutlich kleinere Stockwerk (10 x 10 Schritt) liegt vollständig oberhalb des Sumpfs. Man kann von dem Plateau trockenen Fußes auf das Dach und in die obere Kammer gelangen (siehe Erforschung).

Freilegung: Da das untere Stockwerk rundum Säulen besitzt, muss es vollständig abgedämmt und dann trockengelegt werden.

Erster Stock

Erforschung: Zwei einfache Steinpritschen, zwei ebenso einfache Steintische, ein darauf stehender Steinkopf (der einstmals den Kopfschmuck des Oberpriesters der Ausbildungsstätte getragen hat) und ein zwei Schritt großes Abbild von Nepochualli als Richter aus schwarzem Onyx sind alles, was das feuchte Klima und die wilden Tiere in diesem Raum intakt gelassen haben. Zahlreiche Pergamentrollen auf dem Tisch zerfallen bei der ersten Berührung. Die schwere Statue (siehe Gefahren) steht auf einer kreisrunden, in den Boden eingelassenen Steinplatte. Darunter befindet sich eine Wendeltreppe, die im Innern einer großen



Säule durch den zweiten Stock bis in die erste Vorkammer führt. Wenn die Helden die Statue ausgeschaltet haben, können sie hierüber in eine von zwei unterirdischen Vorkammern gelangen. Welche von beiden es ist, entscheiden Sie als Meister (siehe Seite 49).

Hinweise: Keine

Gefahren: Die Statue ist der Wächter (Werte Seite 56) des geheimen Zugangs zur unterirdischen Kammer. Sobald jemand versucht, sie zu verrücken, zu zerstören oder anderweitig zu entfernen, ohne dass ihr das geheime Kennwort (die Helden können es im Haus der Magie (8) finden) genannt wurde, greift sie an. Dabei kommt den Helden bei einer Flucht zugute, dass sie das obere Stockwerk niemals verlässt.

Erdgeschoss

Erforschung: Zwanzig in Reih und Glied stehende Steinpritschen machen deutlich, dass diejenigen, die hier geschlafen haben, keinen Wert auf große Bequemlichkeit gelegt haben. Auf zwei dieser Pritschen liegen verdorrte Sumpfleichen, als wären sie im Schlaf gestorben (das sind sie tatsächlich, das giftige Gas hat sie überrascht). In der Mitte des Raumes trägt eine dicke Säule die Hauptlast des Daches (hierin verbirgt sich die enge Wendeltreppe vom ersten Stock hinab in die unterirdische Kammer). Am einen Ende jeden Bettes steht ein kleiner, mit Steintüren versehener Schrein. In drei davon stehen kleine Götterstatuen von Göttern Makals (auf jeden Fall eine von Nepochualli).

Hinweise: Keine

Gefahren: Wenn die Helden auf die Idee kommen, sich einen Weg seitlich in die Wendeltreppe zu graben, stürzt das Haus ein. Die Helden erleiden 2W6 Trefferpunkte und das Gebäude muss mit 30 Planungspunkten und 40 Arbeitspunkten erneut freigelegt werden. Eventuell fällt den Helden auch noch die Statue auf den Kopf, die darüber nicht erfreut sein wird.

Gebäude 5: Haus der Prüfungen

Planungswert: 60

Arbeitswert: 75

Aussehen: Das Haus (20 x 20 Schritt) bietet überall auf der Außenseite des fensterlosen Bereichs zahlreichen Pflanzen Halt. Im Erdgeschoss befindet sich ein schmaler Eingang, der von einer Steinplatte und üppig wucherndem Gestrüpp verschlossen wird.

Freilegung: Überraschenderweise muss man sich nur durch eine relativ dünne Pflanzendecke arbeiten, denn die Steinplatte scheint den Dschungel draußen gehalten zu haben und gleitet bereitwillig zur Seite, wenn man am steinernen Griff zieht.

Erforschung: Noch verblüffender ist allerdings, dass in dem niedrigen Raum im Erdgeschoss alles wie neu wirkt. Das Holz von drei Sitzbänken und drei Liegen ist wie neu und wirkt wie frisch geölt, das auf den Liegen befindliche Tuch ist fest und sauber. Auf einem kunstvoll mit mechanischen Elementen verzierten Holztisch stehen frische Früchte und klares Wasser. Zwei steile Steintreppen zu jeder Seite

des Raumes führen durch einen engen Durchgang in den nächsten Stock. Der Durchgang im Osten ist offen, der im Westen mit einer schweren Steinplatte verschlossen.

Des Rätsels Lösung zeigt sich den Helden erst, wenn einer oder mehrere von ihnen sich durch das Labyrinth der Prüfungen in den oberen beiden Stockwerken gekämpft haben (siehe unten). Dann verwandelt sich der Tisch in einen rund 1 Schritt großen, kantigen Humanoiden mit einem drachenähnlichen Holzkopf und sich drehenden mechanischen Teilen überall am Leib (siehe Hinweise).

Hinweise: Der wundersame mechanische Apparat ist Amantecat (sprich: Ah-mann-te-kattl), ein karmal beseelter Hüter des Hauses. Er hält hier alles in Schuss, sorgt dafür, dass alle Fallen stets funktionieren und das Haus immer bereit ist für den nächsten Prüfling. Dass die Helden keine Prüflinge sind, wird er nur schwer verstehen und auch Konzepte wie Zeit oder Tod sind für ihn zwar verständlich, aber irrelevant. Er hat eine klare Aufgabe erhalten und wird sich daran halten, komme, was wolle – seine überbordende Begeisterung für seine Aufgabe und das Geschick, jedes Thema schlussendlich auf Mechanik und die Ausbildung junger Xo'Artal zu lenken, machen ihn gelinde gesagt etwas anstrengend. Wenn die Helden die Nerven aufbringen, sich längere Zeit mit Amantecat zu unterhalten, sollten Sie mit Informationen über die Geschichte der Ausbildungsstätte, die Geschehnisse rund um deren Ende und die Ankunft des Blutsteins belohnt werden. Informationen zu Nepochualli hält der Automat jedoch nicht bereit.

Wurde ein Held beim Weg durch das Labyrinth verletzt, kann Amantecat ihn fachkundig versorgen (Heilkunde Wunden 15, 17/17/17) und in schlimmen Fällen sogar auf göttlichem Wege eine Wunde und 1W6 LeP heilen.

Außerdem können die Helden ihn eventuell dazu überreden, die Mechanik in Gebäude 7 (Halle der Kunst) wieder instandzusetzen, auch wenn er sein Haus normalerweise nicht verlässt.

Greifen die Helden Amantecat an, wird er sich in das Labyrinth flüchten und ihm folgende Helden mit einer Falle pro 2 Schritt bearbeiten.

Das Labyrinth

Im ersten und zweiten Stock des Gebäudes ist ein mit Fallen gespicktes Labyrinth eingebaut (siehe Seite 46). Es stellt die Abschlussprüfung für die hier ausgebildeten Schüler dar.

Sobald einer der Helden sich die Treppe hinaufbegeben hat, zischt hinter ihm eine Steinplatte aus der Wand und verschließt den Ausgang. Für nachfolgende Helden kann hier eine *Ausweichen*-Probe nötig werden, oder sie erleiden 2W6 TP am Kopf. Die Steinplatte öffnet sich erst wieder, wenn der vorausgehende Held die erste Falle passiert hat – so wird verhindert, dass der Prüfling durch den sich wieder öffnenden Eingang flieht. Rufe werden durch die Platte nicht gehört, magische Mitteilungen sind aber möglich. Hinter dem Ausgang können die Helden wieder zusammenkommen, wenn sie das wünschen. Sollten sie zu lange versuchen, ihren Gefährten vor dem Weg durch das Labyrinth zu retten, erscheint Amantecat und verbittet sich das.



HAUS DER PRÜFUNGEN

1. ETAGE



2. ETAGE



Grundsätzlich läuft die Prüfung folgendermaßen ab: Würfeln Sie 2W6+6. Das Ergebnis gibt an, nach wie vielen Schritt die nächste Falle auf den Helden wartet. Bei Helden, die nicht in einer Gruppe durch das Labyrinth gehen, wird für jeden Helden einzeln gewürfelt. Dabei können die Fallen, da Aman-tecatl sie steuert, an unterschiedlichen Stellen lauern. Bei einigen Fallen sind alle Helden an der entsprechenden Stelle betroffen, bei anderen nur der vorderste oder hinterste. Was jeweils der Fall ist, entscheiden Sie als Meister. Würfeln Sie dann mit 2W6 die Art der Falle aus.

Die Fallen

Die Zuschläge geben die Erschwernis an für eine Entdeckung durch eine *Sinnenschärfe*-Probe, für ein *Ausweichen* bei misslungener Probe sowie für eine *Schlösser Knacken*- oder *Mechanik*-Probe zum Entschärfen. Einige der Fallen werden magisch ausgelöst und können nur mit magischen Mitteln entdeckt und nur durch Antimagie entschärft werden. Eine karmale Falle ist gar nicht zu entschärfen, sondern muss überwunden werden. Ausweichen ist aber in den meisten Fällen trotzdem möglich. Gibt es Fallen in magischen und nichtmagischen Varianten, können Sie hier nach Belieben auswählen. Das gilt auch bei Fallen mit variablen Schadensangaben.

2W6 Fallenart

- 2-3:** *Giftpfeile* (Nichtmagisch, Entdeckung +7, Ausweichen +4, Entschärfen +4; 1W+1 TP; bei Schaden zusätzlich Borunga (siehe **Porto Velvenya 126**)): Ein oder mehrere unauffällige Löcher in der Wand verschießen vergiftete Pfeile.
- 4-5:** *Klingenfalle* (Nichtmagisch, Entdeckung +5, Ausweichen +5, Entschärfen +6; ein- bis dreimal 1W+5 TP): Aus Spalten in der Wand schießen mal waagrecht, mal horizontal in verschiedenen Höhen Klingen hervor.
- 6-7:** *Säureregen* (Magisch oder Nichtmagisch, Entdeckung +3, Ausweichen +8, Entschärfen +4; Säure regnet aus Löchern in der Decke herab, verursacht 2W6 TP und zerfrisst 1 RS (ohne Rüstung +1W6 SP).
- 8:** *Schreckenszauber* (Magisch): Ein HORRIPHOBUS mit 1W6+1 ZfP* soll den Helden dazu bringen, kopflos in weitere Fallen zu flüchten.
- 9:** *Schadenszauber* (Magisch): Ein EISENROST befällt ein Ausrüstungsstück des Helden oder ein FULMINICTUS mit 5 ZfP* trifft ihn.
- 10+11:** *Faszination* (Karmal): Ein Muster auf der Wand des Ganges fasziniert den Helden so sehr, dass er eine längerfristige *Selbstbeherrschung*-Probe (15 TaP*, 1 pro Stunde) bestehen muss. Vorher bewegt er sich von selbst nicht von der Stelle. Ein Patzer bedeutet, dass er bleibend fasziniert ist, und sich mit Gewalt dagegen wehrt, fortgeschafft zu werden.
- 12:** *Magischer Wächter* (Magisch): Aus der Wand löst sich eine Wächterstatue (siehe Seite 56) und greift sofort an. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 fällt auf, dass wechselnde Körperpartien der Statue rot aufschimmern. Trifft der Held dreimal die richtige Stelle zur richtigen Zeit (*Körperbeherrschung*-Probe +2 und dann AT +5), zieht sich die Statue zurück und lässt ihn passieren.



Gebäude 6: Halle der Helden

Planungswert: 195

Arbeitswert: 210

Aussehen: Das Gebäude (15 x 15 Schritt) ist unter der Last der Pflanzen und dem Drängen der Wurzeln eingestürzt. Einige der Säulen, die das Dach gehalten haben, stehen noch. Alles ist dicht mit Büschen und Ranken überwuchert.

Freilegung: Die Pflanzen und Trümmer müssen entfernt werden.

Erforschung: Unter den Trümmern kommen zahlreiche Statuen, Bildplatten und ein Skelett zum Vorschein. Hier werden zahlreiche Heldentaten gepriesen und Xo'Artal-Begleiter können einige der sagenumwobenen Helden Makals erkennen (von denen einige auf dem Altar von Amakun ihr Ende gefunden haben).

Hinweise: Auf einer Steintafel am Fuße einer Rauchskulptur (siehe Seite 106), die offensichtlich einen mächtigen Blutmagier namens Hinatl darstellt, sieht man als eine seiner Heldentaten die Erschaffung eines magischen Tors. Der Künstler hat den brennenden Kreis des Atocotli und drei Blutstropfen daneben gesetzt (ein Hinweis auf den Öffnungsmechanismus des Tors zur geheimen Kammer, siehe Seite 49 f.)

Gefahren: Einige der Gebeine gehören Kulmak, der hier beim Einsturz des Gebäudes erschlagen wurde. Er ist ausgesprochen erzürnt darüber, dass man ihm die Chance genommen hat, jemals ein wirklicher Held zu werden. Wenn die Helden die Trümmer untersuchen, wird er sich als Gefesselte Seele (siehe **Wege der Zauberei 204**) auf sie stürzen. Die Helden haben aber die Chance, durch geschickte Fragen seinen Namen herauszufinden und ihn mit seinem Amulett oder dem Gegenstück daran zu erinnern, dass seine Geliebte im Totenreich auf ihn wartet. Er wird sich dann ohne weiteren Kampf auflösen. Ansonsten heult und klagt er von seiner Entdeckung an jede Nacht so laut, dass keiner im Lager mehr vernünftig schlafen kann (-20% auf alle TaP*).

Gebäude 7: Haus der Kunst

Planungswert: 195

Arbeitswert: 255

Aussehen: Bei dem kreisrunden Gebäude (Durchmesser 15 Schritt) ist in der Mitte ein ebenfalls kreisförmiger Teil des Dachs eingestürzt. Um die Säulen, die im vorderen Drittel des einstöckigen Gebäudes die marode Decke halten, haben sich dicke, fleischige Wurzeln geschlungen, die den Klingen harte Arbeit machen.

Freilegung: Hier hilft nur der hartnäckige Einsatz der Machete, wobei gleichzeitig das Dach abgestützt werden sollte.

Erforschung: Im Innern des kreisrunden Raumes finden sich zahlreiche Kunstwerke unterschiedlicher Art an verschiedenen steinernen Tischen. Götterstatuen aus Hartholz, die zum Teil von Pflanzen überwuchert wurden, Reliefplatten mit zahlreichen Helden- und Alltagsszenen, die Reste eines morschen Webstuhls, halbfertige Schmuckstücke aus Gold und Edelsteinen (im Gegenwert von 120 Dukaten) und sogar eine angefangene Kriegerintarsie, verblasste Bilder auf Holz, kunstvoll geschmiedete, aber verrostete Waffen neben

einer Esse mit mechanischem Blasebalg. Das alles ist kreisförmig vor großen Fenstern angeordnet. In der Mitte des Raumes ist ein kreisrundes Stück Decke heruntergekracht. Räumt man es weg (25 Arbeit-TaP*), sieht man darunter ein Sternbild auf den Boden gemalt. Eine große Kurbel an der Wand und einige verrostete Zahnräder weisen darauf hin, dass die runde Öffnung in der Decke mit mechanischen Mitteln geöffnet und geschlossen werden konnte.

Eine eingehende Untersuchung der Technik mit einer *Mechanik*- oder *Sinnenschärfe*-Probe +3 zeigt zudem, dass der Mechanismus nach dem Lösen einiger versteckter Hebel auch in die andere Richtung gedreht werden kann. Wenn die Helden die Mechanik wieder in Gang bekommen (*Mechanik*-Probe +6 und ggf. *Schmieden*-Probe +2, um fehlende Teile herzustellen), können sie das Sternbild im Boden damit anheben und zur Seite schwenken lassen. Auch wenn das Bild untersucht wird, kann mit einer *Sinnenschärfe*- oder *Bergbau*-Probe +5 auffallen, dass es beweglich ist. Man kann sich auch durch den Boden meißein (50 Strukturpunkte, Härte 20, Struktur 15). Darunter führt eine Wendeltreppe in eine der beiden Vorkammern (siehe unten).

Hinweise: Auf den Bildern und Reliefs können Sie den Helden bei Bedarf all die Informationen zu Nepolcualli präsentieren, die sie bisher verpasst haben. Außerdem findet sich hier ein Bild, das den Gott in seiner Nachtgestalt auf der Spitze der Gebetszikkurat von Malhucuatla zeigt, wie er von einer stolzen Kriegerin einen Blutstein entgegennimmt. Sie zeigt keinerlei Ehrerbietung, denn der nächtliche Nepolcualli kann Kriecherei nicht ausstehen (wohingegen er am Tag nicht genug von Schmeicheleien bekommen kann; +2 Informationspunkt).

Gefahren: Keine

Gebäude 8: Haus der Magie

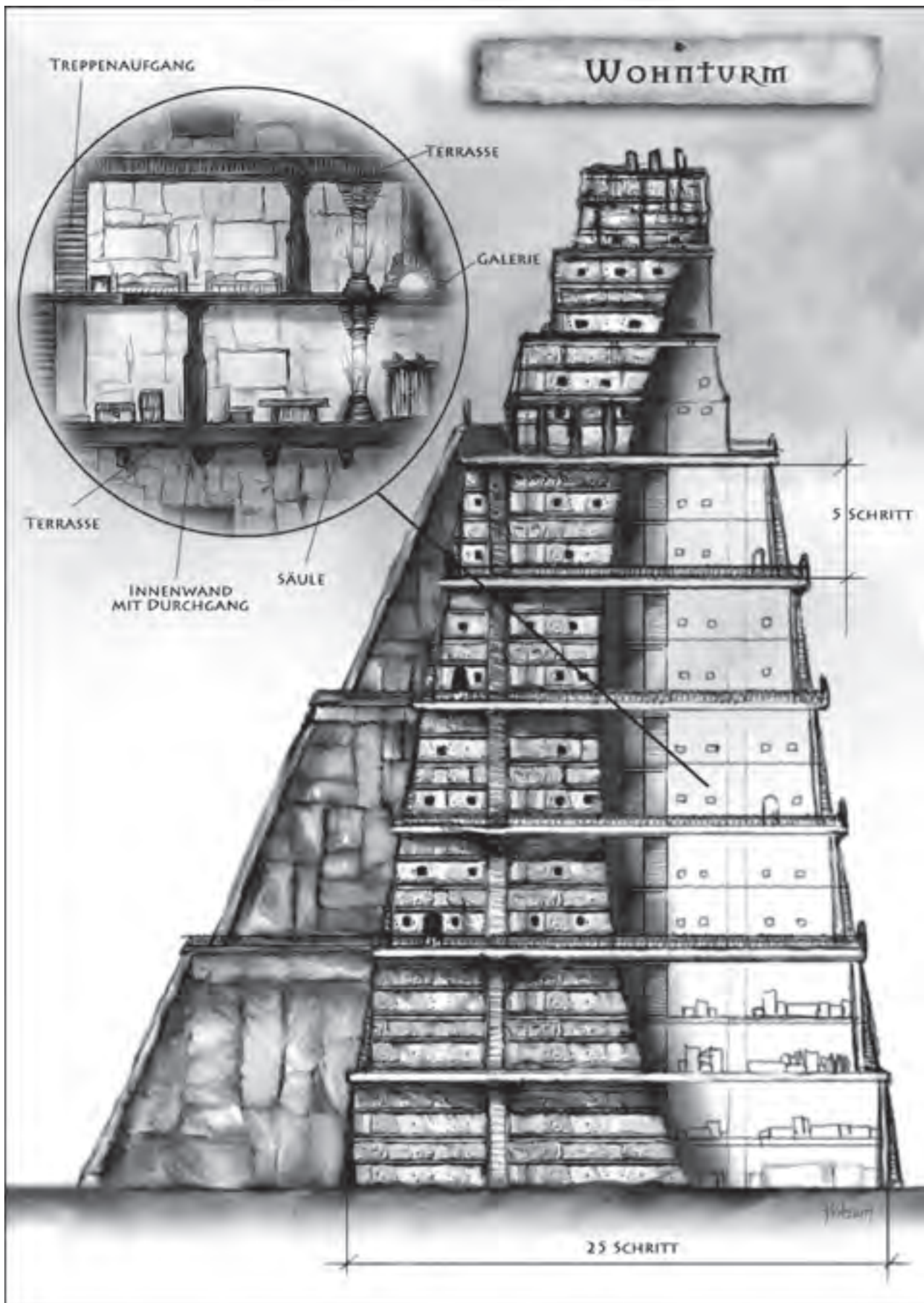
Planungswert: 90

Arbeitswert: 120 (+2W6, siehe unten)

Aussehen: Diese steile Zikkurat (Erdgeschoss 25 x 25 Schritt) hat nur einen Eingang am oberen Ende der Treppe, ansonsten gibt es weder Zugänge noch Fenster. Dass aus dem Eingang oben lange, blühende Stachelranken wuchern, macht wenig Hoffnung darauf, dass die Pflanzen das Gebäude verschont haben.

Freilegung: Die Stachelranken sind hartnäckig und sobald ein Teil von ihnen weggeschnitten wurde, wuchert der Rest umso schneller nach. Das scheint keine normale Pflanze zu sein und tatsächlich wurde sie von einem der Magier kurz vor dem Ende von Makal magisch beeinflusst, um schneller zu wachsen. Sie wuchert darum pro Tag 2W6 Arbeitspunkte wieder nach.

Erforschung: Wenn der Zugang und die kleine Vorhalle zur Zikkurat freigelegt wurden, kann man die restlichen 4 Stockwerke erforschen. Auch hier hat die Feuchtigkeit viel Schaden angerichtet, aber vom natürlichen Verfall und dem, was die vom vierten Stock hochgewucherten Pflanzen zermalmt haben abgesehen, wirkt das Gebäude, als sei es eben erst verlassen worden.





Die Erforschung findet mit großer Wahrscheinlichkeit von oben nach unten statt. Der Innenaufbau gleicht dem eines Wohnturms (siehe linke Seite), nur dass es pro Pyramidenstufe nur eine Ebene gibt, die dafür aber 10 Schritt Deckenhöhe aufweist. Außerdem sind die Ebenen mit einer großen Wendeltreppe in der Mitte verbunden.

Eingangshalle

Hier haben die Blutmagier im lauen Lüftchen beisammen gesessen und gefachsimplt. Davon zeugen noch einige goldene Krüge und Kelche (1W20 Dukaten) und die Überreste von Holzmöbeln.

Vierter und dritter Stock

Im vierten Stock wohnten die beiden Blutmagier der Ausbildungsstätte und im dritten ihre bis zu sechs Schüler. Der vierte Stock ist in zwei große, der dritte in sechs etwas kleinere Wohnkammern eingeteilt, in denen die Reste der Möbel bei der ersten Berührung zerfallen.

Zweiter Stock

Die Kammer des Wissens. Es wird Gelehrte in der Gruppe vermutlich zu Tränen rühren, aber von den zahlreichen Schriftrollen und Pergamenten, die hier in steinernen Regalen um ebenfalls steinerne Lesetische lagern, ist kaum noch etwas zu retten. Einige Steintafeln mit komplexen Mustern könnten jedoch von (Tausch-)Wert sein, denn sie sind die Thesis-Niederschrift einiger Xo'Artal-Zauber nach Wahl des Meisters (typische Nepochualli-Zauber bieten sich an).

Hinweise: Einige Tontafeln mit kantigen Symbolen (khemisch) sind zu finden. Sie schildern die Vorgänge in der Stadt Tipoxatl, die von den Khemi vor 1.000 Jahren erobert wurde, wobei alle Priester ins Traumreich geworfen wurden (siehe Geschichte). Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 kann zudem ein Holzplättchen entdeckt werden, das unter einer kleinen Glaskuppel liegt. Darauf ist ein Wort in Xoxota geschrieben: Tlapixiquenaco (sprich: Te-lla-picks-kwi-kwenakko; „Hüter springe nicht“). Dies ist das Geheimwort, mit dem die Statue im Wohnhaus der Priester (4) zur Freigabe des Durchgangs bewegt werden kann.

Erster Stock

In dieser großen Kammer sind immer wieder Bereiche mit dicken Mauern zu dreiwandigen Kammern abgeteilt, in denen es Brandspuren und andere Zeichen der Verwüstung zu bewundern gibt. Hier stehen verkohlte oder zerschmolzene Steinstatuen, in anderen stecken Steinsplitter oder steinerne Gliedmaßen sind glatt abgeschnitten. Dies war die Probehalle der Magier, hier haben sie ihre Zauber geübt.

Gefahren: Ein magisches Experiment zum wenig bekannten Limbus, das einer der Ausbilder hier durchgeführt hat, ist gehörig schief gegangen und hat dafür gesorgt, dass sich in einer der Probekammern in unregelmäßigen Abständen ein Zugang zum Limbus öffnet, aus dem sich den Helden eine der in diesem Band beschriebenen Kreaturen von einer anderen Stelle auf Uthuria entgegenwirft, vorzugsweise eine, mit der die Helden bisher noch nicht die Ehre hatten (siehe Seite 116 ff.). Die Kreatur ist genauso überrascht wie die Helden (**Wege des Schwerts 78**).

Erste unterirdische Vorkammer

Die erste unterirdische Kammer befindet sich am Ende einer Wendeltreppe und ist bisher vom Sumpf verschont geblieben. Im Boden befindet sich eine mit schweren Metallstangen verschlossene Falltür (siehe Gefahren). An der Wand steht ein Schrank aus reinem Obsidiangestein, dessen Türangeln leider so verrostet sind, dass man die Türen abbrechen muss (20 Strukturpunkte, Härte 8, Struktur 10).

Hinweise: Im Obsidianschrank findet sich das Ewige Register der Ausbildungsstätte in Form mehrerer in Goldkartuschen vor der Zeit geschützter Pergamentrollen. Hier werden alle mit Namen verzeichnet, die eintreffen, ihre Götter werden festgehalten und ihre Leistungen, wenn sie die Ausbildungsstätte wieder verlassen. Die Helden können hier die Einträge aus dem Buch in Makal wiederfinden, aber auch entdecken, dass insgesamt 12 Namen nicht mehr ausgetragen wurden, darunter Kulmak und Aiuchiyo.

Gefahren: Die Metallstangen sind magisch geschützt. Wer sie zum ersten Mal berührt (auch Handschuhe o.ä. helfen da nichts) wird von einem HORIPHOBUS SCHRECKGESTALT getroffen (12 ZfP*), beim zweiten Mal ist es ein SALANDER MUTANDER (12 ZfP*), der den Helden in das Tier verwandelt, das er im Traumreich war (**Porto Velvenya 56**). Berührt jemand ein drittes oder weiteres Mal die Stangen, löst er damit einen IGNISPHERO (10 ZfP*) aus. Die Stangen können noch insgesamt 5 Zauber wirken.

Nachdem die Helden die Metallstangen entfernt haben, können sie die Falltür aufziehen. Das gelingt sehr leicht, denn darunter wartet seit dem Erdbeben der Sumpf darauf, dass man ihn einlässt. Er schießt durch die Bodenluke herein. Die Helden dürfen eine *Athletik*-Probe +4 ablegen, um die Kammer zu verlassen, bevor sie sich mit Schlammwasser füllt. Danach beginnen sie zu ertrinken (**Wege des Schwerts 160**), dürfen aber jede Runde eine *Schwimmen*-Probe +2 ablegen, um der Kammer zu entkommen.

Der Durchgang führt nur noch in den Sumpfboden, sein früheres Gegenstück ist nicht mehr zu finden.

Zweite unterirdische Vorkammer

Auch die zweite unterirdische Kammer befindet sich am Ende einer Wendeltreppe. Die Kammer hat sich mit einem fast geruchlosen, aber brennbaren Gas gefüllt, das man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 rechtzeitig bemerken und mit einer *Alchimie*-Probe als brennbar erkennen kann. Wenn der Eingang zur Kammer einige Stunden geöffnet bleibt, hat sich das Gas weit genug verflüchtigt, dass man hier ein Feuer entzünden kann. Betreten die Helden die Kammer jedoch mit einer offenen Flamme oder entzünden vorher ein Feuer, kommt es zur Explosion. Alle in der Kammer erleiden 4W6 SP an Verbrennungen und Prellungen. Erleiden sie dadurch eine Wunde, sind sie zudem so lange weitgehend taub (+8 auf alle entsprechenden Proben), bis die Wunde verheilt ist.

Der Durchgang zur geheimen Kammer

An der Westwand der Vorkammer findet sich ein mit Göttersymbolen verzierter Bogen, der mit massivem Stein gefüllt ist. Davor ist eine mit Obsidian ausgeschlagene Vertiefung mit Rußspuren zu finden. Ihr Rand ist wie der brennende



Kreis des Atocotli gestaltet. Um das Portal zu öffnen, muss jeder, der es durchschreiten möchte, hier mindestens 3 LeP in einem Feuer opfern und mindestens einer der Ritualteilnehmer muss Xo'Artal sein. Die Helden können einen Hinweis darauf in der Halle der Helden (6) finden. Alternativ können hier Jaxarona Kontakt mit der Gruppe aufnehmen oder eine magische Analyse weiterhelfen.

Kaum hat der Letzte in der Kammer sein Blut geopfert, verschwindet der Fels und wird zu einem wabernden, rötlichen Schimmer, wie die Oberfläche eines hochkant stehenden Teichs aus Blut. Man fühlt ein leichtes Kribbeln, wenn man den Lichtvorhang berührt oder durchschreitet. Tut man Letzteres, wird man in die geheime Kammer teleportiert.

Die geheime Kammer

Wenn die Helden den magischen Durchgang verlassen, landen sie auf einem Podest an einer steilen Felswand. Über und unter ihnen geht es mehrere Dutzend Schritt in die Schwärze. Vier Schritt vor ihnen ragt eine schmale Felssäule aus dem Dunkel herauf, an deren oberen Ende ein Plateau Platz für zwei Personen bietet. Dieses Plateau ist mit dem schimmernden Portal als einzige Lichtquelle noch sichtbar. Drei weitere dieser Säulen folgen im gleichen Abstand, um schließlich am gegenüberliegenden Ende der Schlucht zu einem weiteren Podest zu führen. Von diesem geht ein Tunnel ab, der in die geheime Kammer führt.

Das Podest vor dem Tor ist bedauerlicherweise nur groß genug für 3 Personen. Sind die Helden mehr, droht der Absturz der vorne Stehenden. Diese können sich mit einem beherzten Sprung (siehe **Wege des Schwerts 141**) zur Felsäule retten, am Rand des Podestes festklammern (*Körperbeherrschung*-Probe +2) oder Nachkommende zurück durch das Portal stoßen (Nahkampf-AT). Stürzt jemand ab, kann er sich mit einer *Körperbeherrschung*-Probe +4 weiter unten an einer Säule festklammern. Ansonsten fällt er 1W20+20 Schritt tief auf Felsboden.



Das Portal hinter ihnen bleibt solange geöffnet, bis der letzte Besucher die Höhle wieder verlassen hat, allerdings kann man es pro Öffnung in jede Richtung nur einmal benutzen, danach läuft man gegen Stein. Zwischen zwei Öffnungen muss ein voller Tag Abstand liegen.

Die geheime Kammer

In der unscheinbaren Höhle kniet eine prächtig geschmückte Xo'Artal-Kriegerin vor einem Blutstein, in dessen Inneren ein sehr schwaches Funkeln zu sehen ist. Dies ist das einzige Licht, das in der Höhle vorzufinden ist. Die Helden können die Kriegerin als Aiuchiyo wiedererkennen, wenn sie die Bilder von ihr gesehen haben. Für eine 130-Jährige hat sie sich gut gehalten, sie wirkt keinen Tag älter als 40.

Die folgende Szene hängt sehr stark davon ab, wie die Helden auf Aiuchiyo zugehen. Die Kriegerin ist seit fast hundert Jahren in einer Art heiliger Trance in dieser Höhle gefangen. Sie ist mit dem Dienst an ihren Göttern zufrieden, sehnt sich aber auch danach, ihr Leben zu beenden und ihren Lohn im Unterreich abzuholen. Einfühlsame Helden können ihr durchaus erklären, dass der Blutstein in Amakun Gutes tun und einen würdigen neuen Platz finden wird. Aiuchiyo wird in dem Fall zustimmen, den Blutstein nach oben zu bringen, um „den Gott zu rufen“. Erst wenn dieser zustimmt, kann der Blutstein von der Ausbildungsstätte weggebracht werden.

Fordern die Helden den Stein ein, sind unhöflich oder grob, wird sich Aiuchiyo zum Kampf stellen (Werte siehe Seite 53). Sie kann dabei bis zu 2 Wächterstatuen (siehe Seite 56) und einen Rachegeist (**Porto Velvenya 120**) zur Hilfe rufen.

Der Blutstein

Der halb durchsichtige Blutstein von Makal ist im Laufe der Jahrhunderte in die Form einer zusammengerollten gefiederten Schlange mit angelegten Flügeln gewachsen. Die Oberfläche ist glatt wie Eis und jede Feder scheint dabei einen eigenen Farbton des gesamten Spektrums zu besitzen. Der Blutstein ist 1,5 x 1,5 x 0,8 Schritt groß und wiegt 3.600 Stein.

Osarax und der Blutstein

Sobald sich Osarax dem Blutstein nähert, geht ein Schimmern darüber. Berührt er ihn, wechseln die Federn die Farbe. Die Helden können erfahren, dass es sich dabei um ein seltenes Phänomen handelt, den sogenannten Ruf der Götter. In dem Moment, wo er den Stein berührt, wird Osarax dem Gott Nepochualli in beiden Ausprägungen spätgeweiht. Die Schwanzspitze des Blutsteins löst sich und wird zu Osarax' Artefakt. Da seine Weihe eine wichtige Vorbedingung für Ereignisse im dritten Band der Regionalkampagne ist, sollte sie auf jeden Fall stattfinden. Wenn nicht hier, dann spätestens zurück in Amakun. Seine Werte nach der Weihe finden Sie auf Seite 56 f.



Transport des Steins

Wenn Sie es Ihren Helden leicht machen wollen und Aiuchiyo auf ihrer Seite ist, verwachsen die Plateaus zu einer stabilen Steinbrücke und sie ruft Wächterstatuen, die den Stein mühelos tragen. Haben die Helden Aiuchiyo getötet oder sollen sich einmal mehr beweisen, müssen sie genug Leute in die Höhle bekommen, um den Stein zu tragen (wofür gut und gerne 30-40 Personen nötig sind) und zudem einen Weg finden, eine tragfähige Brücke vom einen Vorsprung zum anderen zu schaffen. Gerade mit der Beschränkung, dass das Portal nur einmal am Tag geöffnet werden kann, eine logistische Herausforderung.

Gespräch mit einem Gott

Der Blutstein ist auf das Plateau hinaufgeschafft worden. Jeder Versuch, ihn vom Plateau wegzuschaffen, scheitert allerdings an einer unüberwindbaren Kraft, die den Stein am Rand des Plateaus aufhält – es ist das Wirken Nepolcuallis.

Die Anrufung

Jokom, Itakall oder Aiuchiyo können die Helden darauf hinweisen, dass die Weihe des Steins offensichtlich noch intakt ist (zum Glück für Amakun) und es der Zustimmung der Götter bedarf, den Stein für ihre Zwecke zu nutzen.

Die Ohren der Götter müssen natürlich mit einem Opfer geöffnet werden. Aiuchiyo bietet sich dafür an, ist sie bereits tot, kann Itakall (auch ihr Gott war Teil des Makal-Pantheons) einspringen. Hat auch sie das Zeitliche gesegnet und möchte kein Held sich opfern, gilt es, ein geeignetes Opfer herbeizuschaffen.

Die Opferung

Wer soll die Opferung nun durchführen? Itakall bietet sich an, aber wenn sie nicht mehr verfügbar ist, kann auch Osarax die Opferung durchführen. Beide werden bei den Vorbereitungen gewahrt, dass sich die Weihe des Steins nur noch auf einen Gott bezieht, namentlich Nepolcualli.

Die Opferung selbst entspricht der Zeremonie, die man bereits in Amakun beobachten konnte. Wenn sich die Helden an die diversen Informationen erinnern, die sie gefunden haben, können sie den Gott gleich von Beginn an für sich einnehmen und einige Sympathiepunkte bei ihm gutmachen (siehe unten).

Der Gott erscheint

Wird die Opferung tagsüber durchgeführt, erscheint Nepolcualli in seiner goldenen Gestalt, vier Schritt hoch. Der Nebel bricht auf, ein gleißender Sonnenstrahl fährt hernieder und bricht sich auf seiner goldenen Haut, blendet die Anwesenden. Das Plateau erbebt und der Sumpf beginnt zu kochen.

Nachts passiert erst einmal gar nichts. Dann erscheint Nepolcualli in seiner Gestalt als Richter, 2 Schritt groß und im Dunkel der Nacht kaum zu entdecken. Lediglich ein drückendes Gefühl von Schuld und schlechtem Gewissen verrät seine Anwesenheit.

In beiden Fällen fragt der Gott, einmal donnernd, einmal schneidend leise: „Was ist euer Begehrt, Fremde?“

Auftritt der Kultisten

An dieser Stelle fallen die Kultisten den Helden ins Wort. Sie werden versuchen, Nepolcualli davon zu überzeugen, dass er besser daran ist, hier zu bleiben und abzuwarten, bis jemand kommt, der Makal wieder aufbauen will. Er soll sich nicht als Notnagel missbrauchen lassen, dazu noch von Fremden, die ihn gar nicht wirklich ehren, sondern ihre eigenen Götter vorziehen. Erscheint Nepolcualli als Goldener, werden sie ihm Honig ums Maul schmieren und ihn ohne jede Scham preisen. Sie versprechen ihm, ein goldenes Standbild zu seinen Ehren zu errichten. Erscheint er als Richter, haben es die Kultisten schwerer, weil sie ihn nicht anlügen können, aber ihr Ansatz bleibt der gleiche. Außerdem versuchen sie dann darauf zu spielen, ihm das Scheitern Amakuns als Ergebnis eines gerechten Kampfes unter Göttern zu verkaufen.

Ziel der Helden ist es, den Gott davon zu überzeugen, den Stein für den Transport nach Amakun freizugeben und die Weihe solange aufrechtzuerhalten, damit der Stein dort als „Übergangsblutstein“ genutzt werden kann.

Nepolcualli wird es nicht zulassen, dass die Helden die Kultisten einfach mundtot machen (und umgekehrt). Dieses eine Mal können Waffen und Schadenszauber also kein Ergebnis herbeiführen. Versuchen die Helden dennoch anzugreifen, lässt ihnen Nepolcualli die Gliedmaßen an den Körper und den Mund zuwachsen, blendet sie, schleuderte sie weit in den Sumpf oder verwandelt sie kurzzeitig in Gold oder Onyx.

Sympathiepunkte

Um den Gott auf ihre Seite zu ziehen, müssen die Helden Sympathiepunkte bei ihm sammeln und zwar schneller, als es die Kultisten schaffen. In jeder Runde darf der Wortführer einen Wurf auf eines der angegebenen Talente ablegen, wobei er von jeweils bis zu zwei weiteren Helden unterstützt werden kann (siehe **Wege des Schwerts 15**). Je nach Erscheinungsform sind unterschiedliche Strategien unterschiedlich erfolgreich. Bestimmte Vorbereitungen geben den Helden Sympathiepunkte hinzu oder kosten sie welche. Ob Sie den Punktestand öffentlich führen oder den Helden durch die Antworten des Gottes klarmachen, mit welchen Themen sie richtig liegen, bleibt Ihnen überlassen.

Die Kultisten beginnen das Duell mit 1 Sympathiepunkt pro Tag seit Ankunft in der Ausbildungsstätte und erhalten beim Goldenen in jeder Runde 1W6+6 und beim Richter 1W6+3 Punkte hinzu. Wer zuerst 100 Punkte erreicht hat, hat den Gott überzeugt.





Argument/Vorbereitung	Talent	Sympathiepunkte Goldener	Sympathiepunkte Richter
Goldener Schmuck aufgestellt	–	+10	-5
Silberner Schmuck aufgestellt	–	-5	+10
Statue von Nopolcualli aufgestellt	–	+7	+3
Seerosenopfer	–	+5	0
Branntweinopfer	–	0	+5
Schmeicheln	Betören/Etikette	+TaP*x2	-TaP*
Drohen	Überreden	-TaP*	+3
Rettung von Amakun	Überzeugen	+TaP*	+TaP*x2
Kampf gegen Burdu	Überreden/Überzeugen	+TaP*-2	+TaP*x2
Eigene Heldentaten betonen	Überzeugen	+TaP*	0

Ausspielen oder Würfeln?

Der Disput mit den Kultisten ist eine Szene, in der Spieler und Helden gleichermaßen glänzen können. Sie können die Szene am Spieltisch ausspielen und allein anhand des rollenspielerischen Einsatzes entscheiden. Alternativ können Sie das beschriebene Sympathiepunkte-System nutzen und Ihren Helden für ihr Rollenspiel Boni auf die Talentwürfe einräumen.

Die Helden gewinnen

Nepolcualli stimmt ihrem Anliegen zu und stellt zwei Wächterstatuen als Träger zur Verfügung. Man kann nach Amakun aufbrechen. Was mit den Kultisten geschieht, überlässt Nepolcualli den Helden.

Die Kultisten gewinnen

Nepolcualli beschließt, dass der Blutstein in Malhucuatla besser aufgehoben ist und gewährt den Kultisten freies Geleit. Um den Stein trotzdem mitzunehmen, muss Nepolcuallis Einfluss auf ihn geschwächt werden. Dazu kann es nötig werden, jemanden aus Amakun herzuschaffen oder alternativ jedes Abbild Nepolcuallis in der Ausbildungsstätte zu vernichten (Arbeitswert 200). In letzterem Fall können sich die Helden durchaus einen Fluch Nepolcuallis verdient haben (zum Beispiel, dass sie des Nachts nicht mehr *Lügen* können). Auch dass Itakall Nepillome zu Hilfe ruft, der Nepolcualli so lange ablenkt, bis die Helden den Stein auf dem Weg haben, ist denkbar.

Wird der Stein auf diese Weise „entführt“, verliert Osarax bis zur Ankunft in Amakun die Fähigkeit, Liturgien zu nutzen und es hat Auswirkungen auf den Fortgang des Abenteuers im dritten Teil der Regionalkampagne.

Zurück nach Amakun

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den Blutstein nach Amakun zurückzubringen. Entweder wird er unter dem Schutz eines Gottes in wenigen Tagen von Statuen hingetragen, oder sie müssen ihn mühsam auf Flößen und

Tragegestellen in die Stadt zurückschaffen. In letzterem Fall können Sie den Helden noch mit wilden Stämmen, Zrr-G'k oder sogar einer größeren Abordnung Kultisten auf den Leib rücken, wenn Sie möchten.

Irgendwann aber erreichen die Helden Amakun:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr die Außenbezirke der Stadt erreicht, verbreitet sich die Neuigkeit eurer erfolgreichen Queste und noch bevor ihr den Platz vor den Pyramiden erreicht, sind die Straßen gesäumt von jubelnden Amakun. Man wirft euch Blumenblätter vor die Füße, preist eure Namen und Spaliere von herausgeputzten Kriegern bezeugen euch Ehre. So fühlt es sich also an, der Retter einer Xo'Artal-Stadt zu sein. Ein Gefühl, an das man sich durchaus gewöhnen könnte. Noch ist eure Aufgabe nicht erfüllt – aber heute wollt ihr euch feiern lassen. Ihr habt es euch verdient.

Was folgt?

Hier endet der zweite Teil der Regionalkampagne Grüne Hölle. Im dritten Teil mit dem Titel **Der Gott der Xo'Artal** wird der neue Blutstein in Amakun installiert und die Helden machen sich auf die Suche nach dem Ursprung des Spinnenfluchs. Dabei stoßen sie bis ins Herz des Burdukultes vor und werden Teil einer Schlacht zwischen ehemaligen Brüdern, in der sie das entscheidende Zünglein an der Waage sein werden.

Der Lohn der Mühen

Für die erfolgreiche Beschaffung des neuen Blutsteins erhält jeder Held **300 AP**. Jeweils **50 AP** gibt es für das Überleben von Jokom und Itakall. Haben die Helden es geschafft, Nepolcualli auf ihre Seite zu ziehen, erhalten sie weitere **50 AP**. Und schlussendlich gibt es **1 AP** pro Mitglied des Trupps, das wohlbehalten nach Amakun zurückkehrt.

Spezielle Erfahrungen erhalten die Helden in einem häufig eingesetzten körperlichen Talent sowie in einem bei der Diskussion mit dem Gott genutzten Talent.



Anhänge

Werte typischer Gegner

Xo'Artal-Krieger

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13
GE 15 **FF** 11 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 8
LeP 35 **AuP** 36 **MR** 4 **WS** 7 **GS** 7 (8)

Variante Adlerkrieger

Wurfspeer:

INI 11+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+3

TP+ +3/+1/0/-1/-1

Tepoztopilli:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+6 **DK** S
RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Schnellziehen, Scharfschütze

Variante Schlangenkrieger

Kurzschwert:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN
RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Variante Jaguarkrieger

Stahl-Macuahuitl:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK** N
RS 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Variante Stierkrieger

Tepoztopilli:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+6 **DK** S

Zweihand-Macuahuitl:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 2W6+1 **DK** NS
RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Niederwerfen

Alle Varianten:

Waffenlos*:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Xortapok-Kugel*:

INI 11+1W6
FK 19 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Hitzeresistenz / Arroganz 7, Prinzipientreue (10; Gehorsam gegenüber Priestern, Schutz der Stadt, weitere nach Variante)

Konfliktverhalten: Xo'Artal Krieger sind tapfere Kämpfer, die die Initiative ergreifen, sich jedem Gegner stellen und darauf setzen, selber der Bezwingen eines Feindes zu sein. Der Tod wird einer Gefangenschaft meist bevorzugt, ein taktischer Rückzug bei 1/3 LeP ist aber denkbar. Mehr zu ihrem Kampfverhalten finden Sie auch bei der Beschreibung der einzelnen Kriegerschulen (siehe Seite 86 und 95)

Erfahren: **INI** +2, **AT/PA** +1/+1, **FK** +1, **TP** +1, **LeP** +3, **AuP** +3, **MU** +1, **GE** +1, **KO** +1, **KK** +1, **WS** +1, **SO** +1

Elite: **INI** +3, **AT/PA** +2/+2, **FK** +2, **TP** +1, **LeP** +5, **AuP** +5, **MU** +2, **GE** +1, **KO** +2, **KK** +2, **SO** +3

Anführer (Zottalama): **INI** +7, **AT/PA** +3/+3, **FK** +3, **TP** +2, **LeP** +6, **AuP** +6, **MU** +3, **GE** +2, **KO** +3, **KK** +3, **SO** +4

*) Waffenloser Kampfstil je nach Variante

Nanshemu-Kriegerin

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 13
GE 14 **FF** 12 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 8
LeP 35 **AuP** 38 **MR** 6 **RS** 3 **WS** 9 **GS** 8

Schadd:

INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** NS

Waffenlos:

INI 15+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP(A)** 1W6* **DK** NS

*) Tritte: 2W6 TP

Xortapok-Kugel: INI 15+1W6

FK 20 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz, Eisern ; Arroganz 8, Rachsucht 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (18), Binden, Festnageln, Formation, Kampf im Wasser, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Meisterliches Entwaffnen, Rüstungsgewöhnung I (Rochenlederrüstung), Schnellziehen, Umreißen, Wuchtschlag

Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat (Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf)

Konfliktverhalten: Nanshemu-Kriegerinnen dienen ihrem Königreich und opfern sich heldenmutig für dieses auf. Sie kämpfen gemeinsam und geschickt in *Formation* und versuchen, ihre Gegner zu *Entwaffnen* oder *Umzureißen*, um es zu überwälten.



Talente: Körperbeherrschung 11, Schwimmen 16, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 16

Elite: INI +3, AT/PA +2/+2, FK +2, LeP +3, AuP +3, MU +3, GE +1, KK +1

Anführerin (Mekena): INI +6, AT/PA +3/+3, LeP +5, AuP +5, MU +4, GE +2, KK +2

Jucumaqh-Krieger

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
GE 14 **FF** 13 **KO** 14 **KK** 14 **SO** 4
LeP 32 **AuP** 35 **MR** 2 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 8

Stein-Patu:

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+3 **DK** HN

Waffenlos:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Xortapok-Kugel: INI 10+1W6

FK 18 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Niederwerfen, Wuchtschlag

Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust (Auspendeln, Block, Doppelschlag, Gerade, Schwinger)

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 10

Konfliktverhalten: Die Jucumaqh der Muro-Pori-Sippe sind tapfere Kämpfer, die auf Einschüchterungen und Kraftbeweise Wert legen. Wenn sich dennoch jemand mit ihnen messen will, tun sie ihm den Gefallen und kämpfen bis zum ehrenhaften Tod. Sie haben keine Probleme in Überzahl (**Wege des Schwerts 58**) anzugreifen und wenden mit Vorliebe *Wuchtschläge* (Patu, Paddelende des Taiaha) oder *Gezielte Stiche* (Tai-aha) an. Sie treten stets offen auf und verwenden keine Tricks.

Jokom – Blutmagier der Xo'Artal

Erscheinung: Ungewöhnlich klein (1,60 Schritt) für einen Xo'Artal und recht mollig. Sein rundes Gesicht wirkt stets freundlich und deutlich jünger, als er ist (*999 BF). Das Auffälligste an ihm sind sicher sein aus versteiften Raubkatzenschwänzen gefertigter Kopfschmuck und der Löwenfellumhang. Er trägt das schwarze Haar halblang und mit goldenen Perlen und Spangen kunstvoll geformt. Seine Haut ist satt rot gefärbt.

Geschichte: Jokom war stets einer der besten in der Tempelschule und auch der vielversprechendste Schüler seines Lehrers, aber seine Gutmütigkeit und Hilfsbereitschaft haben dazu geführt, dass andere ihn ausnutzten und über ihn an die Spitze gelangten. Das macht ihm allerdings nichts aus – er weiß, dass er sich vor den Göttern, vor allem Sindracoatl, bewiesen hat und dies weiterhin tun wird. Zum Ausgleich der sehr verkopften magischen Arbeit schnitzt und meißelt er gerne und hat auch große Teile seines Wohnturms in Makal selbst gebaut.

Charakter: Jokom ist ein liebenswertes Schaf, das sich jedoch im Kampf in einen Wolf verwandelt. Er hat eine Tendenz, sich unglücklich zu verlieben und dann zu schüchtern zu sein, um etwas daraus zu machen.

Rolle: Jokom ist der gute Geist der Expedition und ein bedachter Ratgeber, manchmal aber auch ein Bremser.

Motivation: Jokom steht mit Leib und Seele hinter der Queste und will Amakun retten. Dafür ist er auch bereit zu sterben.

Mittel: Jokom besitzt einen Heiltrank und einen Astraltrank, den er im Notfall auch zu teilen bereit ist.

Loyalität: Seinen Göttern, seiner Stadt, seinen Freunden.

Konfliktverhalten: Sein watschelnder Gang verbirgt die Schnelligkeit, mit der er sich im Kampf bewegen kann. Er versucht ersten Angriffen auszuweichen, um den Gegner dann vor sich herzutreiben.

Zitate: „Eile mit Weile!“, „Wut ist ein schlechter Ratgeber“, „Blut soll fließen! Auf sie!“

LeP 28 **AuP** 42 **MR** 8

RS 0 **WS** 6 **GS** 8

Speer:

INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** S

Obsidiandolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Sturmangriff, Wuchtschlag

Wichtige Vor- und Nachteile: wie Blutmagier, Aberglaube 6, Neugier 5

Talente: Athletik 4, Körperbeherrschung 5, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 5, Lehren 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 6, Fischen/Angeln 7, Orientierung 4, Wildnisleben 3, Brett-/Kartenspiel 8, Magiekunde 10, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 8, viele weitere Wissenstale auf 5+, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 7, Kochen (Tränke) 7 (9), Steinmetz 11, Zimmermann 11

Zauber: GOLDENE HAUT 9, ATTRIBUTO 6, BLICK AUFS WESEN 10, HEXENGALLE 6, HORRIPHOBUS 11, KLARUM PURUM 8, SCHLANGENRUF 8, MOTORICUS 7, OCULUS 13, ODEM ARCANUM 12, PLUMBUMBARUM 10, RUHE KÖRPER 5, SERPENTIALIS 9, UNITATIO 7, WAND AUS DORNEN 6, ZAUBERKLINGE 8

Rituale: Ritualkenntnis (Xo'Artal-Blutmagier) 9; Bindung des Blutsteins, Apport, Blutsbund, Blutanalyse, Kleine Formung des Blutsteins, Hauch des Humus, Schrei nach Macht





Itakall – Nepillome-Priesterin

Erscheinung: Die Priesterin (*1003 BF) wirkt wie ein gespannter Bogen kurz vor dem Abschuss. Ihre sehr dünnen, sehnigen Gliedmaße weisen daraufhin, dass sie lieber läuft als geht. Dazu passt auch, dass sie außer einem in der Mitte gegürteten Überwurf keine Kleidung trägt und so für eine Priesterin ungewöhnlich schlicht daherkommt. Ihr längliches Gesicht ist meist verkniffen, kann aber in seltenen Momenten in aufrichtiger Erheiterung sogar freundlich wirken. Sie hat sich alle Zähne durch Gold ersetzen lassen und trägt eine Goldintarsie Nepillomes auf der Stirn und diverse weitere auf Schultern und Rücken. Ihre Haare hat sie geschoren.

Geschichte: Itakall war das Kind zweier verhuschter Sklaven, die bis heute im Besitz ihres Lehrmeisters sind. Der Nepillome-Priester entdeckte in dem kleinen, frechen Mädchen eine im wahrsten Sinne des Wortes göttliche Feilscherin und Lügnerin. Darum förderte er sie und tatsächlich wurde aus ihr eine Priesterin. Seit dem Tag ist Itakall dabei, Reichtum und dunkle Geheimnisse der Einflussreichen anzuhäufen, um ihre Stellung zu verbessern.

Charakter: Itakall weiß immer alles besser. Davon ist sie fest überzeugt und nicht selten stimmt das sogar, immerhin hat sie einen sehr analytischen Geist. Da sie gerne lügt, aber dennoch den Leuten das Gefühl geben will, dass sie geholfen hat, spinnt sie zum einen gerne bunte Lügengeschichten um Dinge, die niemand überprüfen kann, zum anderen nutzt sie beißenden Sarkasmus und Ironie. Da sie ziemlich erzürnt darüber ist, dass Nepillome mit den Helden und nicht mit ihr gesprochen hat, wird sie die Helden all ihren Spott spüren lassen.

Rolle: Eine wertvolle, aber ständig nörgelnde und ätzende Begleiterin.

Motivation: Sie will ihre Macht zurückhaben, um mit ihren Plänen fortzufahren. Im Notfall ist sie jedoch bereits, sich für ihren Gott und ihre Stadt zu opfern. Aber wirklich nur im äußersten Notfall.

Mittel: Ihre Ausrüstung hat sie auf ihrem Huzpal verstaut, den sie nur unter Protest zurücklassen wird. Was genau sie dabei hat, können Sie als Meister nach Bedarf entscheiden – die Taschen einer Priesterin des Fernhändlergottes sind tief.
Loyalität: Sie dient ihrem Gott und sich selbst. Der Zufall will es, dass beide auf den Erfolg der Helden angewiesen sind, darum hilft sie auch ihnen.

Konfliktverhalten: Grundsätzlich versucht Itakall Konflikte mit dem Mund zu lösen, aber wenn es sein muss, schickt sie andere vor, um dann immer mal wieder mit Liturgien oder ihrer Schleuder von hinten mitzumischen. In die Enge getrieben kämpft sie unnachgiebig, gemein und schmutzig wie eine Ratte.

Zitate: „Oh ja, Löcher graben im Sumpf, das wird uns sicher weiterbringen.“

„Doch, doch, das ist eine großartige Idee – ich bin nur überrascht, dass jemand wie ihr sie gehabt hat. Demnächst werden Hunde dann Theaterstücke schreiben.“

LeP 29 AuP 30 MR 7

RS 0 WS 6 GS 8

Geflammter Obsidiandolch:

INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+2 DK H

Schleuder:

INI 10+1W6 AT 17 TP 1W6+2

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig; Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Wichtige Vor- und Nachteile: Arroganz 6, Eitelkeit 5, Hitzeresistent, Resistent gegen Krankheiten

Talente: Athletik 8, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 4, Schleichen 3, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 10, Überreden (Lügen) 10 (12), Überzeugen 9, Fallen Stellen 8, Wildnisleben 9, alle weiteren Wildnistalente auf 5+, Anatomie 7, Götter/Kulte 10, Pflanzenkunde 6, Schätzen 10, Tierkunde 7, Sternkunde 8, Handel 9, Malen/Zeichnen 7

Liturgien: Liturgiekenntnis 7 (13/14/14); Blutopfer der Tlamachil, Eidsegen (besonders der Händlersegen II), Feuersegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Heilungssegen, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen (I), Auge des Händlers, Göttliche Verständigung, Reisesegen, Sternenglanz (II), Buchprüfung, Haut des Feindes, Mondsilberzunge, Nepillomes Siegel, Nepillomes Zwickern (III)

Rzs'Gal (spricht: Ritz-tsch-gahl)

Der Rzs'Gal wirkt wie ein dämonisches Wesen, ist tatsächlich aber ein uralter Sumpfgeist, den die Zrr-G'k in ein magisches Horn gebannt haben. Er verspeist als Opfer für die Beschwörung denjenigen, der in das Horn bläst und versucht dann alle zu töten, die nicht dessen Volk angehören. Seine körperliche Gestalt wechselt bei jedem Erscheinen, ist aber immer riesenhaft und eine Mischung aus wassernahen Raubtieren. Sollten die Helden das Horn erobern, können sie es natürlich auch einsetzen, werden aber schnell zu Opfern des Rzs'Gal, wenn sich nicht grad ein Aventurier fressen lässt.

Nebeltentakeln (5 Stück, je 5 LeP):

AT 13 PA 3 TP 1W6+2 DK NSP

Verschlingen:

AT 10 PA 0 TP 2W6+3 DK H

INI 8+1W6 RS 4 WS 8 GS 6

LeP 60 (5 LeP pro Arm / 35 LeP Rumpf)

AuP unendlich MR 13 GW 16

Besondere Eigenschaften: wie Dämonen, zusätzlich Resistenz gegen magische Angriffe; Die Empfindlichkeiten gegen Geweihte Objekte entfallen.

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, 3 Aktionen pro Kampfrunde, Gezielter Angriff (Tentakel) /Umschlingen, Verbeißen

Wird ein Held von einem oder mehreren der Tentakel gepackt, kann er sich mit einer KK-Probe +6 befreien. Seine Kameraden können auch versuchen, den Fangarm abzutrennen (5 LeP). Gelingt beides nicht, kann der Rzs'Gal in der nächsten KR zubeißen. Wurde ein Tentakel abgeschlagen, formt sich binnen 3 KR ein neuer Fangarm aus den Nebeln.



Jaska-Krieger

Freundeskinden erhalten zusätzlich die SF *Kampf im Wasser* und den Vorteil *Dämmerungssicht*.

LeP 29 **AuP** 30 **MR** 6

RS 2* **WS** 6 **GS** 8

Kurzbogen:

INI 14+1W6 **AT** 17 **TP** 1W6+4

Speer:

INI 13+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** S

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Schnellladen, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Wer zuerst kommt, haut zuerst, und jeder möchte der erste sein. Das hindert sie aber nicht daran, auch zum Bogen zu greifen, bis die eigenen Kämpfer den Feind erreicht haben.

*bei Freundeskindern 3, 1 Punkt davon natürlicher Rüstungsschutz.

Oneija (sprich: O-Nei-dscha)

– Jaska-Schamanin

LeP 25 **AuP** 27 **AsP** 35 **MR** 8

RS 0 **WS** 5 **GS** 8

Schuppenszepter:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

Sonderfertigkeiten: Geister aufnehmen +7, Geister bannen +10, Geister binden +9, Geister rufen +7, *Schuppenszepter* (wie *Knochenkeule*): Härte des Schuppenszepters, Kraft des Schuppenszepters, Weihe des Schuppenszepters

Rituale: Ritualkenntnis 10; Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen (I), Exorzismus, Fluch der Pestilenz, Geisterbote, Geistheilung, Großer Geisterbann, Macht des Blutes, Zwingtanz (II), Farben des Krieges, Halluzination, Schlangengeist (III)

Konfliktverhalten: Die Schamanin unterstützt ihre Krieger aus der zweiten Reihe und hat kein Problem damit, andere zu opfern, damit sie selbst entkommen kann.

Wächterstatue

Wächterstatuen sind belebte Steinfiguren unterschiedlichsten Aussehens, die eigenständig oder auf den Befehl von Weisungsbefugten hin handeln. In ihrem Kopf befindet sich ein Blutsteinsplitter.

Schlag:

INI 4+1W6 **AT** 8 **PA** 2 **TP** 2W6+2 **DK** NH

LeP 75 **AuP** 250 **MR** 17 **RS** 5 **WS** 9 **GS** 3

LO 16 **GW** 10

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag

Besondere Kampfgregeln: Immunität gegen Wunden, Stichwaffen und Feuer, Immunität gegen das Merkmal *Form*

Panzerolm

Beißzangen:

INI 4+1W6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** 1W6+3 **DK** H

Speiangriff:

AT 15 (7 Schritt Reichweite) **TP** 1W6+2*

LeP 55 **AuP** 100 **MR** 10 **RS** 4 **WS** 9 **GS** 6 **GW** 12

Besondere Kampfgregeln: Großer Gegner, Hinterhalt (8)

*Das Speisekret des Panzerolms ist ätzend und bringt leichte Lähmungserscheinungen mit sich, sobald es Schaden anrichtet. AT, PA, INI, GS und GE sinken für 1W6 Spielrunden um 2 Punkte.

Osarax

Der Xo'Artal-Krieger hat mit den Helden bereits zahlreiche Abenteuer erlebt und entsprechend an Erfahrung gewonnen. Seine untenstehenden Werte beschreiben ihn nach der Spätweihe am Ende des Abenteurers in diesem Band. Bis auf die karmalen Fähigkeiten können Sie diese Werte jedoch bereits im gesamten Abenteuer für ihn verwenden.

Sobald Osarax den beiden Nepochualli-Aspekten geweiht ist, wird er sich des Tags (Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang) deutlich stärker in den Vordergrund spielen, als er es bisher getan hat und des Nachts ein extremes Unrechtsbewusstsein an den Tag legen. Sie sollten aber darauf achten, dass er trotz allem weiterhin der Osarax bleibt, den die Helden kennen und ihn nicht zu einem Bremsklotz im Abenteuergefüge verkommen lassen. Er betrachtet sich immer noch als treuer Begleiter, mittlerweile vermutlich sogar als Freund der Helden und wird nicht plötzlich zum geistlosen Fanatiker.

MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12

LeP 32 **AuP** 35 **KaP** 24 **MR** 7

RS 0 **WS** 7 **GS** 8

Sichelschwert(er):

INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H

*Bei zweihändiger Führung richtet ein Sichelschwert 2 TP mehr an.

Tepoztopilli (Obsidianspeer):

INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **DK** S

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig; Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I+II, Doppelangriff, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Hartholzpanzer), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Jaguarklaue), Wuchtschlag

Wichtige Vor- und Nachteile: Blutsteingebunden, Eisern, Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), Gut Aussehend, Hitzeresistent, Zäher Hund / Arroganz 7 (Tel eines auserwählten Volkes), Höhenangst 8, Neugier 6, Prinzipientreue 10 (Bei Tag: Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen; bei Nacht: Ehrenhaftigkeit, Gerechtigkeit, Unvoreingenommenheit), Schlechter Ruf unter den Kriegern der Xo'Artal (Jucumaqhkind)



Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Tanzen 5, Zechen 4, Betören 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 8, Überreden 9, Überzeugen 8, Fährensuchen 5, Fesseln/Entfesseln 6, Orientierung 8, Wildnisleben 10, Geschichtswissen 4, Götter/Kulte 7, Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Rechtskunde 6, Schätzen 5, Staatskunst 4, Sternkunde 6, Tierkunde 6

Liturgien: Liturgiekenntnis 6 (14/12/12); Blendstrahl, Blutopfer der Tlamachil, Feuersegen, Innere Ruhe, Heilungssegen, Objektsegen, Weisung des Himmels, Märtyrersegen, Tranksegen (I), Blutsteinsegen, Des Goldenen Ehrerbietung, Trophäe

erhalten (II), Großer Eidsegen, Schön wie der Tag, Unverstellter Blick (III)

Konfliktverhalten: Osarax ist ein mutiger Kämpfer, der gegen schwächere Gegner mit Finten und Wuchtschlägen vorgeht und gegen stärkere mit gezielten Angriffen. Tagsüber neigt er zu großen Gesten und kecken Sprüchen, nachts tötet er schweigend und gnadenlos.

Ausrüstung: Blutstein, Lendenschurz, Goldschmuck (Ohringe, Armreifen, Halsreif), Priestermantel und Kopfzier, zwei Sichel Schwerter, Tepoztopilli



Kopiervorlagen zum Abenteuer

1. ÉTAGE



HAUS DER PRÜFUNGEN

2. ÉTAGE



3 SCHRIITT

GESINDEHAUS



5 SCHRIITT

DAS RÄTSEL DES OLKIN-KALENDERS





Amakun

Amakun für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 20.000 (75% Huali, 15% Nesumiter, 10% Uturu)

Wappen: Roter Coatl-Drache

Herrschaft/Politik: Triumphvirat aus Hohepriester (*Karxeras*), Heerführerin (*Xeta-Kara*) und oberstem Kunsthandwerker (*Tulekke*)

Garnisonen: Heer aus 2.000 Krieger, 200 Xo'Artal Elitekrieger der Tempelgarde

Tempel und Heiligtümer: Opferpyramide aller Stadtgötter, Xaa-Olkin-Kalender, Xortapok-Arena, Numinoru-Tempel und heilige Wasserfälle, Halle der Erinnerung, Tempelpyramiden

Wichtige Gasthöfe: Garküchen auf dem Marktplatz und in den Wohnvierteln

Besonderheiten: Blutstein kurz vor der Neuweihe, Nanshemu-Einflüsse

Stimmung in der Stadt: Ein mächtiger Stadtstaat und Schmelztiegel der Xo'Artal und anderer Kulturen. Bunt, lebhaft, militärisch.

Was die Amakun über ihre Stadt denken: „Unsere Stadt hat die stolzesten Bauwerke, unser Blutstein ist der größte, unsere Stadtgötter sind die mächtigsten und unsere Krieger die tapfersten weit und breit.“

Das Kerngebiet der Xo'Artal-Kultur erstreckt sich östlich der Tocatepetl-Berge. Am Fuß des gewaltigen Massivs liegt Amakun, ein blühender Stadtstaat und Schmelztiegel uthurischer Kulturen: Neben einheimischen und ortsfremden Xo'Artal finden sich auch Owangi und Jucumaqh (meist als Sklaven) sowie Nanshemu aus dem befreundeten Königreich Shaz-Nomena.

Wir führen an dieser Stelle die *Eindrücke aus ...* fort, die Sie schon von der Stadtbeschreibung Porto Velvenyas kennen. Sie können sie als Inspiration oder zum Vorlesen und Nacherzählen verwenden.

Den *Stadtplan* finden Sie in Farbe im Umschlag dieses Buchs sowie nachfolgend mit Legende.

Stadtbild

Amakun macht einen prächtigen, gepflegten und stolzen Eindruck. Im Vergleich zu den wilden Dschungeln des Westens ist es ein Fanal der Ordnung und Zivilisation. Sein weiträumiger Tempelbezirk befindet sich im Zentrum der Stadt. Mit dem Markt voller exotischer Waren und seinen gewaltigen Pyramiden demonstriert er eindrucksvoll die Macht der Xo'Artal. Um ihn herum erstrecken sich Stadtviertel, die sich alle auf ihre Weise in die Natur eingliedern: Vor den steilen Bergen im Westen liegen abschüssige Felder am Hang. Das Flussviertel im Norden wird vom Numiyatl-Fluss durchzogen und beherbergt Zugereiste. Das Palastvier-

Kompetenzstufen

Bei den Kurzbeschreibungen der Personen Amakuns finden Sie im Folgenden Angaben zu deren Qualifikation in einem Beruf oder Fachbereich. Bestimmen Sie die primären Talente und Eigenschaften dabei nach folgender Richtlinie:

Kompetenz	Wert in wichtigen Eigenschaften	TaW in wichtigem Talent	Abenteuerpunkte
unerfahren	10	0-3	~250
erfahren	12	3-6	~500
durchschnittlich	14	6-9	~1.000
kompetent	15	9-12	~2.000
meisterlich	16	12-15	~4.000
brillant	17	15-18	~8.000
vollendet	18	18-21	~16.000



Eindrücke aus Amakun: Sonnenaufgang

Die Morgensonne erhebt sich über die Baumwipfel. In ihrem Schein leuchten zuerst die Spitzen der Wohntürme und der Zikkurat-Palast in hellem Weiß. Dann überflutet das Licht die roten Baldachine der Tempelpyramiden und verbannt den Schatten der Nacht auf die Plätze zwischen den gewaltigen Bauwerken. Schließlich trifft es auf die Berghänge im Westen, wo es die Amaranth-Felder in tiefes Lila und die Numiyatl-Fälle in leuchtendes Blau taucht. Amakun ist ein farbenfrohes Wunder.

Der Tempelbezirk Amakuns liegt eben und weiträumig im Zentrum. Er wird von gewaltigen Stufenpyramiden dominiert, die bis zu 70 Schritt in den Himmel ragen. Gottesdienste finden auf ihren Spitzen statt, so dass die Priester gut sichtbar sind. Das Volk darf lediglich die unteren Stufen betreten. Das Innere der Bauten beherbergt Räume, die den Geweihten, Blutmagiern und verdienten Kriegern vorenthalten sind. Zwischen den Pyramidentempeln pulsiert das Leben, denn die Plätze dienen als Markt und öffentliches Forum. Die Gerüche der Garküchen und Bäckereien, die Geräusche der Sklavenauktionen und Obsidianschleifer und die Farben von Gewürzen und Stoffen dominieren hier das Stadtbild.

Eindrücke aus Amakun: Sonnenuntergang

Die hinter den Tocatepetl-Bergen untergehende Sonne wirft rotes Licht auf die Spitzen der Pyramiden Amakuns, ganz so als gäbe sie den heutigen Opfernungen damit ihren Segen. Auf den blutigen Stufen ist die Silhouette eines einzelnen Priesters sichtbar, vertieft in ein Gebet. Zu Füßen der Pyramiden bauen die Händler ihre Stände ab, und die Handwerker beenden ihr Tagewerk. Der alte Tag endet, doch der neue wird neues Blut bringen.

Die uralte Opferpyramide Amakuns ist 70 Schritt hoch und rechteckig. An der breiten Vorderseite führen Treppenstufen hinauf, die am unteren Ende von der Tempelgarde bewacht werden. An beiden Ecken dieser Vorderseite befindet sich je ein Schrein, über den man in das Innere der Pyramide

Meistertipps und Abenteuerideen: Fast alle Opferungen finden am Blutstein auf der Pyramide statt. Sie spielt im Abenteuer eine entscheidende Rolle.

✿ **Tierhäute und Trophäen:** Aventurieri unbekannt sind Kunsthandwerke wie das Bestücken von Schilden, Rüstungen und Kleidung mit Federn von exotischen Vögeln oder gar Coatl-Drachen. Tiertrophäen werden in Amakun zu Kleidung und Schmuck verarbeitet. Neben farbenfrohen Federn sind Pelze von Raubkatzen und das



Leder gefährlicher Tiere sehr gefragt. Allgemein gilt es als Statussymbol, verarbeitete Trophäen von Bestien als Schmuck und Kleidung zu tragen. Besonders die Bezwinger solcher Wesen schmücken sich damit. So sorgen ein über die Schulter geworfenes, schneeweißes Guereni-Fell, ein Kopfschmuck aus schwarzen Todrichter-Federn oder Stiefel aus Zweikopf-Schlangenleder für anerkennende Blicke und werden von spezialisierten Gerbern, Webern oder Federkünstlern gefertigt. Der Wert reicht von wenigen Hellern für Papageienfedern über 5 Dukaten je einzelne Coatl-Feder bis zu 500 Dukaten für das zu einem Pelz oder einer Rüstung verarbeitete Fell oder Leder eines besonders gefährlichen Tieres (Beispiele siehe Seite 116)

☼ **Stoffe:** Am Ballen oder zu Gewändern verwoben und geschneidert ähneln die Preise denen in Aventurien, wobei Baumwolle und Pflanzenfasern überwiegen. Wolle, Bausch und Seide sind eine importierte Seltenheit.

☼ **Nahrungsmittel:** Rohstoffe sind Kaffee- und Kakaobohnen, Erdnüsse, Chilischoten, Bohnen, Kürbisse, Amaranth, Quinoa, Sonnenkorn, exotische Früchte und verschiedene Kakteen- und Urwaldpflanzenextrakte sowie frisch geschlachtete Tiere. Weiter verarbeitet werden sie – oft zusammen mit Blut – in Bäckereien, Garküchen und Brennereien, um Schnäpse, Pasten, Maisfladen und scharfe Eintöpfe zu erhalten. Fleisch und Fisch gilt als umso delikater, je gefährlicher ein Tier ist. Eine Delikatesse sind lebende Schlangen und Insekten sowie giftige Tiere, die noch Reste des Giftes enthalten und bei falscher Zubereitung tödlich sein können.

☼ **Dienstleistungen:** Die Dienste der vielen Gelehrten wie Astrologen und Schreiber sind ab einem Silbertaler zu haben.

☼ **Alltagswaren:** Am unteren Ende der sozialen Skala finden sich neben Bettlern die Hersteller von Alltagswaren.

☼ **Nutztiere:** Reit-, Last- und Zugtiere entnehmen Sie bitte der Beschreibung unter siehe Seite 85.

Wichtige Person(en): *Co'lukal* (vollendeter Federkünstler; *990 BF, 1,68 Schritt, bunt bemalt, geckenhaft, *meisterliche Tierkunde* in der örtlichen Fauna), *Akkatek* (schnellster Schreiber; *1014 BF, 1,78 Schritt, eifrig, pflichtbewusst, leicht zu begeistern, *meisterlicher* Schreiber und Sprachkundler), *Abrixl* (Garküchenbesitzer; *981 BF, 1,75 Schritt, redet wie ein Wasserfall, geschickt mit dem Messer, *brillanter* Koch), *Xexemod* (Gerber mit Spezialisierung auf Häute gefährlicher Wesen; *998 BF, 1,85 Schritt, säurevernarbte Hände und Gesicht, still, *brillanter* Gerber und Lederkundiger)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Helden können hier alles erhalten, was sie benötigen, aber auch Waren verkaufen. Xexemod sucht als Auftraggeber immer nach Trophäen gefährlicher Tiere und zahlt gut. In Abrixls Garküche werden auch hochgiftige Tiere zubereitet und Wettessen als Mutproben veranstaltet.

Eindrücke aus Amakun: Horoskope

Nicht weniger als sieben Sterndeuter ringen um die Aufmerksamkeit der Menge. Einer von ihnen ist bunt bemalt in grellem gelb und dunklem blau, wie ein wandelndes Sternbild. Ein anderer kaut auf intensiv riechenden Blättern und wirft einen vernebelten Blick auf die Menschen vor ihm, bevor er auf einen deutet und ihm in schicksalsschwangeren Worten sein Horoskop offenbart. Ein dritter wirft sich theatralisch vor der Pyramide in den Staub und fügt sich mit einem Messer Wunden am Arm zu.

Der Xaa-Olkin Kalender

Auf einem 3 Schritt hohen Sockel vor einer der Tempelpyramiden steht gut sichtbar ein großes, steinernes Relief, das stets von Sterndeutern umlagert wird, die gegen kleines Geld Horoskope errechnen und Ratschläge erteilen. Es handelt sich um den Kalender Amakuns, deren Bürger ihren Alltag stark nach den Sternen ausrichten: Nicht selten schlägt ein Händler ein Geschäft aus, weil man „Händler am ersten Tag des Todrichters unter dem Stern Nepillomes immer bereuen wird“.

Hinter dem Kalender in der Pyramide befindet sich ein Wunderwerk der Mechanik. Nur die Priester und Akoluthen der Xaa-Olkin-Bruderschaft haben Zugang zu dem System aus Zahnrädern, das sich im Inneren befindet und mit der Wasserkraft des durch die Pyramide fließenden Kanals betrieben wird. Der Kalender hat zwei Teile:

Der steinerne, aus einem inneren und einem äußeren Kreis bestehende *Xaa* (sprich: Ksah) ist der Kalender des Volkes. Die 365 Tage des Jahres sind im äußeren Kreis in 12 Sternbilder unterteilt, die nach gefährlichen Bestien benannt sind. Auch die 5 „Tage ohne Tier“ sind vermerkt. Im inneren Kreis deuten 9 auf mehreren überlappenden Ebenen liegende Steinsymbole zusätzlich den Stand der Wandelsterne an, die in Amakun für die wichtigsten Stadtgötter und deren Aspekte stehen.

Die Entzifferung des heiligen, goldenen *Olkin* (sprich: Oll-Kinn) ist hingegen den Priestern vorbehalten, denn nur sie haben das dazu nötige Geheimwissen. Über den Steinplatten kreisen an goldenen Drähten eingefasste Edelsteine in scheinbar wirren Bahnen, die für die chaotischen Sternbilder und Phänomene des Südhimmels und weitere Himmelskörper und Phänomene stehen. Laut der Priester lassen erst die Zeichen des Olkin die Symbole des Xaa im wahren Licht erscheinen. Sie sind das wichtigste Instrument zur Bestimmung der Zeit der Neuweihe des Blutsteins sowie der Reihenfolge und Art der Opferungen. Sie zeigen das Herannahen des entsprechenden Zeitraumes meist mehrere Monate vorher an.

Wichtige Person(en): *Bo'zuku* (Sterndeuter und Untergangsprophet; *981 BF, 1,86 Schritt, Owangi, mit weißem Kalk bemalt, große Augen, predigt Untergang der Stadt, *erfahrener* Sterndeuter und *kompetenter* Prophet), *Atoprex* (Stummes Oberhaupt der Xaa-Olkin-Bruderschaft; *962 BF, 1,95 Schritt, Glatze und herausgetrennte Zunge, starrköpfig, traditionell, konservativ, *meisterlicher* Mechanikus, *kompetenter* Priester der Stadtgötter), *Goa'xur* (Stummes



Mitglied der Xaa-Olkin-Bruderschaft und Geweihter des Namenlosen, siehe Seite 70), *Timkul* (stummes, junges Mitglied der Xaa-Olkin-Bruderschaft, siehe Seite 24))

Geheimnisse und Abenteuerideen: Das zentrale Geheimnis der Kalendermechanik wird im Abenteuer thematisiert.

Die Halle der Erinnerung

Im Zentrum am Tempelbezirk gelegen steht eine große Halle, deren Inneres ganz dem Andenken an die Helden Amakuns gewidmet ist. Hier werden ihre Taten einem Museum gleich ausgestellt: Ihre Waffen, Werkzeuge, Trophäen

und in manchen Fällen gar in Rauchschalen und Nebeln ihr Antlitz oder ihre sich bewegende Gestalt. Wer etwas über jene Töchter und Söhne der Stadt wissen will, die es zu höchsten Ehren gebracht haben, findet hier Rat und Inspiration.

Wichtige Person(en): *Ichtaca* (Hüterin der Erinnerungen; *994 BF, 1,70 Schritt, freundlich, wissbegierig, *brillante* Geschichtskennerin Amakuns, *kompetente* Priesterin des Utharax), *Potochtli* (junge Kunsthandwerkerin; *1012, 1,61 Schritt, kurze Haare, schelmenhaft, *durchschnittliche* Bildhauerin)

Xaa – Der steinerne Kalender

Durch das Deuten des Xaa-Kalenders sind regeltechnisch *Sternkunde*- und *Prophezeien*-Proben zur Bestimmung von Tageshoroskopen um 5 Punkte erleichtert.

Die 12 Sternbilder stehen jeweils für einen Monat (30 Tage) im Zeichen einer Bestie und deren Aspekten:

Tier	Bedeutung
Khartariak (Nachtherrscher)	Strafe, Züchtigung, Sklaverei, Owangi
Xamantis (Riesenfangschrecke)	Ehre, Kampf, Heldentaten, Vielbeiner
Cipactli (Bleichlurch)	Geheimnisse der Tiefe, Meer, Wasser, Maritime Völker
Guereni (Weißfell)	Wachsamkeit, Schutz, Wacht, Höhlen, Geister
Djalapa (Todrichter)	Tod, Sühne, Reue, Opferbereitschaft, Khemi
Coatl (Gefiederte Schlange)	Wahrheit, Wissen, Erleuchtung, Xo'Artal
Quentiko (Uthurische Werkatze)	Wildheit, Jagd, Blutgier, Schwarzogier
Kibakaba (Zweikopf)	Ewigkeit, Veränderung, Doppeldeutigkeit, Wandel, Echsenmenschen
Xupacabrax (Ziegensauger)	Hinterhältigkeit, List, Heimlichkeit, günstige Gelegenheiten, felide Völker
Raubpflanzen	Natur, Urwald, Wachstum und Siechtum, Nanshemu
Tetelcua (Wandelnder Fels)	Robustheit, Härte, Festigung, Berechenbarkeit, Treue, Jucumagh
Escaladir (Friedloser)	Unberechenbarkeit, Leidenschaft, Symbiose
Das „Nicht-Tier“	Alles Schlechte, Ausbleiben von Opfern, Burdu, Buruxal

Die Wandelsterne stehen für wichtige Götter des Pantheons von Amakun. Die Opferungen der Priester zur Neuweihe eines Blutsteins werden jeweils einem von diesen im Besonderen gewidmet. Entsprechend erfolgt auch die Auswahl der Opfer. Einige dieser Götter sind:

Stadtgott	Bedeutung	Bevorzugte Opfer / Bestien
Numinoru	Unendlichkeit, Regen, Wasser	Nanshemu, Seefahrer / Meeresungeheuer
Xoroka	Kampf, Ehre, Heldentaten, Monsterbezwungung	Krieger / alle
Utharax	Pforten, Totenreich	Wächter aller Art / Wachbestien wie Guereni
Sindracoatl	Magisches Wissen, Lernen	Magiebegabte, Priester / Coatl, Drachen
Nepillome	Spott, Lügen, Verwirrung, Illusion	Spione, Meuchler / Giftige Wesen
Xaa-Olkin	Kalender, Zeit(messung), Prophezeiung, Sternkunde	Sternkundler, Mechaniker / Hornechsen
Parinteotl und Caljixiuh	Zwillingsgötter von Ackerbau und Wildwuchs	Bauern / Pflanzenwesen
Toyatico	Sonne, Licht, Heilung	Herrscher, Anführer / Fliegende Wesen
*		

*) Das Pantheon der Xo'Artal ist immer wieder Veränderungen unterworfen. Zum Ende dieses Bandes werden die Helden den Xo'Artal von Amakun helfen, einen neuen Blutstein zu finden

Meistertipps und Abenteuerideen: Ichtaca hat von einem wenig bekannten Helden der Stadt Amakun gehört, der vor drei Jahrhunderten die Stadt verließ und in Merakan zu Ruhm gelangte. Sie möchte mehr über ihn wissen und sucht nach Informationen, möglichst aus erster Hand. Noch besser wäre eine Reliquie wie seine Rüstung oder sein Schwert. Doch womöglich hat der Held eine dunkle, frevlerische Seite, die seinen Weggang oder vielmehr seine Verstoßung aus Amakun in anderem Licht erscheinen lässt.

Die Xortapok-Arena

Zwischen Tempelstadt und Wohnvierteln im Osten liegt ein großer Bau, bei dem es sich um ein Heiligtum des Stadtgottes Xoroka handelt. Diese Arena bietet Platz für 10.000 Personen, ist aber bei Veranstaltungen meist überfüllt, so dass die Besucher sehr erfinderisch darin sein müssen, einen Platz zu ergattern. Schlägereien und Tote durch Zertrampeln auf den Rängen sind nicht selten und werden als Xorokas Wille gesehen, der den Starken beisteht und für die Schwachen keinen Platz hat. Auf dem Sandplatz in der Mitte finden die Wettkämpfe des Xortapok-Spiels statt, aber auch andere Gladiatoren- und Ringkämpfe.

Wichtige Person(en): *Monzakama* (Zeremonienmeister der Arena; *1001 BF, 1,89 Schritt, Lederrüstung aus selbst erwürgter Zweikopf-Schlange, dicke Lippen, lautes und

prahlerisches Auftreten, *kompetenter* Kämpfer und Geweihter der Stadtgötter), *Parixis* (*meisterliche* Gladiatorin; *1010 BF, 1,80 Schritt, lange schwarze Haare, Armschutz aus dem Panzer eines Friedlosen, Liebling der Menge, auf dem Weg zur Legende)

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Abenteuer bietet die Möglichkeit, beim Xortapok aktiv mitzuwirken. Es liefert zudem Regeln, um Xortapok am Spieltisch zu spielen. Bei Staatsbesuchen finden oft Spiele statt, bei denen nicht zwangsläufig Blutopfer ermittelt werden.

Eindrücke aus Amakun: Im Flusshafen

In den weitläufigen Straßen und engen Gassen des Hafenviertels herrscht geschäftiges Treiben. Eine Gruppe Owangi-Sklaven trägt unter Aufsicht zweier federgeschmückter Xo'Artal-Krieger Lasten von einem Papyrusboot in ein Lagerhaus. An einer Straßenecke hält eine atemberaubend schöne, grünhäutige Nanshemu Ausschau nach einem Freier, den sie in einem Xo'Artal mit weiten Gewändern auch findet. Ein flinker Junge rennt durch eine Gasse, in der Hand eine Schriftrolle, die er von einer Botschaft eines Stadtstaates zur anderen bringt.

Olkin – Der goldene Kalender

Das Wissen um die Deutung des Olkin ist den Priestern vorbehalten. Regeltechnisch handelt es sich um ein *Berufsgeheimnis* des Talents *Sternkunde*. An goldenen, filigranen Metalldrähten prangen Edelsteine und -metalle verschiedener Form, die die 8 großen Sternbilder des Südhimmels sowie Einzelsterne und Phänomene darstellen; jedoch nicht nur deren derzeitigen Stand, sondern auch einen Blick in die Zukunft.

Sternbild	Beschreibung	Bedeutung
Schiff	5 Aventurine	Unternehmungen, Reisen, Seefahrten, Feldzüge
Ringe	6 kleine Türkise und Coelestin-Steine	Neue Entdeckungen, Vereinigung, Verbindung
Schriftrolle	7 Granatsteine	Geheimwissen, magisches Wissen, Priester und Blutmagier
Dolch	4 verschiedenfarbige Edelsteine	Mord, Lügen, Intrigen
Spinne	8 Rubine im Achteck	Lang geplantes Böses, Burdus Wirken
Blüte	Viele winzige Edelsteine mit einem Zitrin in der Mitte und kleinen Rubinen und Granaten spiralartig darum	Verlockungen, Reichtum, Wunderbares, aber auch Gefahren
Schale	5 helle Opale	Unsterblichkeit, Jugend, Heldenopferung
Hand	14 helle, aber winzige Metallstückchen aus Arkanium	Schutz, Verborgenes, Verstecken
Zwielichtstern	5 fast nur im Zwielicht von Tag und Nacht kurz sichtbare Diamanten	Übergang, Zwielicht, Vorsicht
Zeitenstern	Kleine, goldene Scheibe	Zeit, Vergangenheit und Zukunft
Coatl-Stern	Einzelner kleiner Granat	Auflehnung, Rebellion, Freiheit, Veränderung
Finstersonne	Schwarze, matte Mindoriumscheibe	Unberechenbares Ur-Böses
Utharskralle	Streifen aus Smaragden und Diamanten	Gewalt, Gefahr, Krieger

Das Flussviertel

Aus den Tocatepetl-Bergen fließt der Numiyatl-Fluss relativ ruhig und verzweigt durch den Norden der Stadt. Um ihn herum ist ein Flusshafen entstanden, über den Schiffe von Amakun aus das Meer erreichen und mit den Stadtstaaten im Norden Handel treiben können.

Hier haben sich vor allem wohlhabende Fernhändler aus Amakun und aus anderen Xo'Artal-Städten niedergelassen, darunter besonders viele Nanshemu aus Shaz-Nomena, deren mit Jade und Muschelkalk gefärbte Bauten das Stadtbild dominieren. Das Flussviertel ist geschäftig, und Waren werden von Schiffen in Lagerhäuser oder zum Markt des Tempelbezirks gebracht. Doch auch die Politik zwischen Amakun und anderen Stadtstaaten findet hier statt. Angehörige der herrschenden Schichten steuern vom Palastviertel aus die Villen der Botschafter an oder schicken Botenjungen. Es finden sich Angehörige verschiedenster Kulturen, die Amakun sind dagegen in der Unterzahl.

Die Numiyatl-Fälle und der Tempel des Numinoru

Kaskadenartig fallen die Wasserfälle des Numiyatl-Flusses die Hänge der Tocatepetl-Berge hinab. Mehrfach stürzen sie dabei in viele Dutzend Schritt Tiefe, bis sie sich schließlich in einen See ergießen, von wo der Fluss gemächlich weiterfließt. Hinter dem untersten der tosenden Wasserfälle liegt eine natürlich entstandene Höhle, in der ein Numinoru-Tempel liegt. Sie ist von Reliefs geschmückt, deren älteste noch auf das Zeitalter der maritimen Völker zurückgehen. Ihr Boden ist zum Teil mit einem Wasserteich bedeckt, auf dem trockenen Teil ist ein Altar gebaut, der von mit Muschelkalk verzierten Säulen umringt ist.

Der Tempel wird vor allem von Nanshemu frequentiert, die auch die Priesterschaft stellen. Doch es gibt auch Xo'Artal in Amakun, die den Gott als Regenbringer und Beschützer auf Seefahrten anbeten.

Wichtige Person(en): *Goblungar* (Tempelvorsteher, siehe Seite 71), *Sekramala* (Novizin; *1014 BF, 1,73 Schritt, übt im Auftrag Shabazzas Einfluss auf Goblungar aus, gut aussehend, kompetente Spionin), *Molaxa* (ehemaliger Xo'Artal-Seefahrer und Tempeldiener; *981, 1,82 Schritt, weiße Haare, großes Wissen über die Meeresfauna und Seerouten Norduthurias, frommer Numinoru-Akoluth, kompetenter Seefahrer)

Meistertipps und Abenteuerideen: Bei den leuchtenden (und astral aktiven) Quallen handelt es sich um eine seltene Art, die kurzzeitig durch die Luft schweben kann. Sie besitzt eine erstaunliche Intelligenz und ist ein Rudiment einer einst intelligenten, maritimen Rasse. Sie kommunizieren durch ihr pulsierendes Leuchten, das auf Menschen hypnotisch wirken kann. Immer wieder wird von Betenden berichtet, die sich auf einmal selbst im Wasser des Tempels ertränken.

Eindrücke aus Amakun: Blaues Licht

Der Boden der Tempelhöhle ist zur Hälfte von hüft-hohem, klarem Wasser bedeckt. Darin schwimmen aus sich heraus blau leuchtende Quallen, die die Höhle in ein geheimnisvolles Licht tauchen. Eine erhebt sich mit einem leichten Blubbern aus dem Wasser und schwebt elegant einige Schritt durch die Luft, bevor sie wieder sanft und beinahe lautlos ins Wasser gleitet. Während ihres Fluges erleuchtet ihr Schein einige aus dem Fels gehauene Statuen maritimer Wesen, fast als befände man sich auf dem Meeresboden.

Das Jadehaus

Dieses prächtige, zweistöckige Haus verdankt seinen Namen der Verkleidung mit kostbarer, grüner Jade. Es handelt sich um die offizielle Botschaft Shaz-Nomenas und gilt deshalb als wichtigster Ort für diplomatische Beziehungen.

Umringt von einer durch Nanshemu-Kriegerinnen bewachten Mauer liegt im Inneren eine Parkanlage, in deren Mitte das Jadehaus steht. Es beherbergt Schreibstuben und Quartiere, einen Numinoru-Schrein sowie einen Anbau mit Wirtschaftsräumen und Küche. Es heißt unter vorgehaltener Hand, dass jeder zweite Bewohner ein Spion sei.

Wichtige Person(en): *Shabazza* (Botschafterin Shaz-Nomenas; siehe Seite 70 f.), *Mariella Ninivea* (**An fremden Gestaden 134**), *Mekena* (Befehlshaberin der Leibgarde; *1002 BF, 1,70 Schritt, humorlos, strikt, brillante Kriegerin), *Kulbaman* (Hausdiener; *987 BF, 1,67 Schritt, bequem, dekadent, fettleibig, meisterlicher Koch)

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Flussviertel allgemein und die Botschaft Shaz-Nomenas eignen sich insbesondere für Intrigenhandlungen. Sie können im Viertel nach Belieben Botschafter, Händler und Spione anderer Xo'Artal-Städte setzen.

Der Flusshafen

Am Numiyatl-Fluss erstreckt sich dieses Hafengebiet, in dem vor allem Pochteca und Fremde ein- und ausgehen sowie Schiffer ihre Ladungen löschen.

Wichtige Person(en): *Kāmal* (Lagerhallen-Magnat; *994 BF, 1,80 Schritt, bequem, korrupt, handelt mit Schmuggelwaren wie Nanshemu-Giften und -Rauschkräutern und als Zuhälter, heimlicher Spion des Stadtstaates Tripachlan, kompetenter Spitzel), *Soraxil* (Kapitän; *989 BF, 1,84 Schritt, steuert sein Papyrusboot *Blut von Amakun* durch jede Untiefe und Gefahr, gefragtester Kapitän im Hafen, meisterlicher Fluss-Schiffer)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Hafen ist das Tor zur Erkundung des Gebietes nördlich von Amakun. Bis Shaz-Nomena liegen weitere Xo'Artal-Städte (meist unter Dominanz Amakuns), die man von hier aus anfahren kann. Die Helden können sich hier allerlei Seemannsgarn über die Bestien des Nordens berichten lassen.

Gold- und Edelsteinminen

Die Macht Amakuns liegt zu einem guten Teil an seiner militärischen Stärke. Seinen Reichtum verdankt die Stadt aber unter anderem den zahlreichen Minen, die in die Tocatepetl-Berge getrieben wurden: Die Berge sind reich an Gold-, Silber- und Edelsteinvorkommen, die von reichen Pochtecas mithilfe von Sklavenarbeit gefördert werden. Die Eingänge zu diesen Stollen befinden sich größtenteils am westlichen Rand des Flussviertels.

Wichtige Person(en): *Tuaprana* (mächtige Minenbesitzerin; *1001 BF, 1,65 Schritt, soll mehr als 500 Sklaven ihr eigen nennen, kompetente Händlerin), *Kemuatl* (Sklavenaufseher; *995 BF, 1,89 Schritt, hinkender Kriegerveteran, vernarbt, stark, finsterer Blick, grausam)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Minensklaven schufteten wie kein anderer in Amakun. Manche von ihnen haben seit Jahren kein Tageslicht mehr gesehen und Aufstände sind nicht selten, werden aber meist rigoros im Keim erstickt. In den Minen lauert außerdem so manche Gefahr, von Stolleneinbrüchen bis hin zu Begegnungen mit Monstren. Gelegentlich kommt es auch zum Fund besonderer Schätze oder Jahrtausende alter Stollen.

Das Palastviertel

Wie andernorts auch gibt es in den Städten der Xo'Artal Viertel, in denen die Mächtigen unter sich sind. Meist sind dies verdiente Krieger, Priester und Blutmagier sowie deren Familien, aber auch begabte Meister eines angesehenen Handwerks. Das Palastviertel Amakuns ist nahe des Zikkurat-Palastes erbaut, doch angelegt wäre wohl das passendere Wort: es handelt sich um eine großflächige Parkanlage mit gepflegten Gärten und gestutzten Bäumen, aus der in einigem Abstand zueinander Wohntürme über die Wipfel ragen und sich Villen ausdehnen. Der Urwald wurde hier kultiviert und dem Willen der Amakunal unterworfen, so dass man ein Viertel erschuf, in dem sich ein Besucher fast wie in alveranischen Gefilden fühlt: duftende Blüten an gestutzten Büschen, bunte Vögel in der Luft und exotische Früchte an den Bäumen wohin das Auge blickt. Einige Grundstücke sind mit eigenen Mauern umgeben und von Kriegern bewacht.

Eindrücke aus Amakun:

Die Stufen der Unterwerfung

Auf der breiten Treppe des Palastgebäudes werfen sich hunderte Xo'Artal in den Staub, als eine mit Federn geschmückte Blutmagierin sich dem Volk zeigt. Jubel bricht auf dem Platz vor dem Palast aus und hundertfach werden Speere gehoben und Banner in die Höhe gereckt. Mit dem Heben ihres Arms bringt die kriegerisch anmutende Blutmagierin der Stadt die Menge zum Schweigen. Wie Donner hallen ihre Worte zu den Bittstellern auf den Stufen hinab. Sie tritt zurück in den Palast, dann tritt ein Owangi-Sklave zum ersten Bittsteller und führt ihn ins Innere.

Zikkurat-Palast

Der in Pyramidenbauweise errichtete Palast aus hellem Stein dominiert das Palastviertel und überragt alle Turmhäuser und Baumwipfel deutlich. Von einem weiten, von Bäumen umrahmten Platz führt eine breite Treppe in die Höhe. Bittsteller bringen hier untertänigst ihre Anliegen vor die Beamten und Herrscher der Stadt, üblicherweise in Verbindung mit Geschenken oder einem Obulus für die Bearbeitung. Im Inneren der Pyramide befinden sich Hallen, in denen Rechtsstreit verhandelt und Staatsgäste empfangen werden. Je weiter oben ein Raum liegt, desto geehrter darf man sich fühlen, sein Anliegen in ihm vortragen zu dürfen. Schon auf den Treppenstufen werden die Bittsteller nach Ansehen und Anliegen durch den Zeremonienmeister und seine Gehilfen sortiert und dann von Kriegern durch Eingänge ins Innere geführt. Ganz oben liegt die prächtige, mit Gold und Edelsteinen ausgekleidete Ehrenhalle, in der Angehörige des herrschenden Triumvirats sich wichtiger Personen annehmen. Direkt darunter befinden sich die Wohnräume der Herrscher.

Wichtige Person(en): *Xeta-Kara* (Heerführerin; siehe Seite 69 f.), *Tukekke* (Oberster Kunsthandwerker; *977 BF, gebildet, offen, weise, Ästhet, *brillanter* Universalkünstler), *Okwana* (*brillanter* Aufrufer und Zeremonienmeister; *1002 BF, 1,90 Schritt, Owangi-Sklave, prächtiger Federkopfschmuck, muskulös, einschüchternd, glühender Bewunderer der Xo'Artal und ihrer Götter)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Palast ist Anlaufstelle für Anliegen an die Bürokratie Amakuns. Die Behandlung hängt stark vom Ansehen ab, also indirekt den Taten und Leistungen einer Person.

Tempelschule

Bei der Tempelschule Amakuns handelt es sich um ein Areal aus mehreren einstöckigen Gebäuden zwischen Palast- und Tempelviertel. Hier werden die Kinder der Einwohner Amakuns unterrichtet, die sich durch ihre Taten hervorgetan haben. Auch Unterricht gegen Geld ist möglich, und die Schule ist offen für begabte Kinder von Eltern mit weniger angesehenem Beruf, falls sich ein Gönner aus einem angesehenen Beruf findet oder ein schwieriger Aufnahme-test bestanden wird. Dennoch erlernen viele Kinder Amakuns einfach das Handwerk ihrer Eltern, arbeiten auf dem heimischen Bauernhof mit oder schlagen sich auf der Straße durch.

Wichtige Person(en): *Kawauxatla* (Leiterin der Tempelschule; *979 BF, 1,68 Schritt, fordernd, ermutigend, streng, *kompetente* Kriegerin, *meisterliche* Lehrerin), *Ochtopak* (Talentsucher; *988 BF, 1,70 Schritt, hält auf den Straßen Amakuns Ausschau nach magiebegabten Kindern, ungeduldig, schroff, wenig zimperlich, weise, *kompetenter* Blutmagier), *Timkul* (bis vor kurzem Schüler, nun in der Xaa-Olkin-Bruderschaft)

Meistertipps und Abenteuerideen: Wenn die Helden sich als tapfere Helfer der Stadt erweisen, ist es denkbar, dass sie einen begabten Schüler in die Lehre nehmen dürfen.



Die Wohnviertel

Rund um die zentralen Viertel Amakuns erstrecken sich mehrere Wohnviertel. In denen nahe am Zentrum herrscht relativer Wohlstand, und man findet viele Steinhäuser und größere Holz- und Lehmhütten vor, selbst Wohntürme sind vereinzelt zu sehen. Weiter außen leben die einfachen Handwerker und Bauern. Viele Garküchen, Handwerksbetriebe und Märkte durchziehen das jeweilige Viertel. Weit vom Stadtkern entfernt liegende Wohngebiete sind meist weniger dicht bebaut und wirken ländlich. Sie bilden nicht selten einen fließenden Übergang in die Umgebung. Stadtmauern oder andere Verteidigungsanlagen um diese Gebiete sind selten.

Das Dorf am Hang

In den westlichen Stadtvierteln am Hang der Tocatepetl-Berge sind die Hütten aus einfachem Ton gebaut und wirken karg. Das Gebiet ist von Feldern durchzogen, besonders das genügsame Amarant und Quinoa gedeihen gut. Die Menschen führen ein einfaches Leben, werden aber auch von den Biestern der Tocatepetl-Berge bedroht. Es gibt Vermischungen mit der Jucumaqh-Sippe der Muro-Pori (siehe Seite 14 f.), die man hier teilweise eher als Beschützer sieht als die eigenen Krieger Amakuns. Allerdings leidet

Behausungen der Xo'Artal

Xo'Artal-Hütten

Die normalen Bürger, Handwerker und Bauern leben in einfachen Lehm-, Holz- oder Schilfhütten. Zum Schutz vor Nässe sind manche mit bunten Farben bemalt. Solche Hütten findet man hundertfach in den Wohn- und Fremdenvierteln.

Xo'Artal-Turmhäuser

Diese soliden Steinhäuser wirken wie kleine, steile Stufenpyramiden. Man findet sie vor allem in Palastvierteln und teilweise Tempelbezirken, wo sie die Großfamilien mitsamt Sklaven der angesehenen Bürger beherbergen, teilweise 50 Personen und mehr. Sie ragen viele Stockwerke in die Luft und erreichen damit

eine Höhe von bis zu 50 Schritten, so dass nicht wenige von ihnen über die Wipfel des Urwaldes emporragen. Fackeln und Feuerschalen erleuchten sie nachts, und durch die Stufenbauweise ergibt sich meist auf jedem Stockwerk eine rundherum führende Terrasse. Sie sind gut zu verteidigen.

Xo'Artal-Villen

Oft stehen solche rechteckigen Häuser in Fremdenvierteln, sind aber auch in Palast- und wohlhabenden Wohnvierteln zu finden. Sie sind auf einem soliden, meist zweistufigen Steinsockel gebaut, und sind einstöckig, seltener auch zweistöckig. Sie verfügen üblicherweise über ein Atrium oder einen Hinterhof, wo sich auch der Lehmofen des Hauses sowie ein Altar oder Schrein der Stadtgötter befindet.

man auch unter deren rauen Bräuchen, denn Entführungen und Plünderungen kommen immer wieder vor.

Wichtige Person(en): *Bepexel* (Sprecher der Quinoa-Bauern; *992 BF, 1,80 Schritt, Vermittler zu den Muro-Pori, sein Rat wird von allen Bauern respektiert und befolgt, *meisterlicher* Bauer)

Meistertipps und Abenteuerideen: Eine kräftige Muro-Pori-Kriegerin hat einen adretten Bauern als Bettgefährten geraubt. Dessen Angetraute will ihn zurück und bittet die Helden um Hilfe: Können sie eine Bedingung aushandeln, damit die Kriegerin ihn wieder hergibt? Womöglich ein Duell oder einen passablen und freiwilligen Ersatz?

Zeltstadt der Jucumaqh

In Zeiten von Festen und Kriegsvorbereitungen lassen sich die Muro-Pori zeitweilig in Zelten aus grobem Leder, Bananenblättern, Hörnern und Chitinpanzern zwischen den Feldern der Bauern nieder. Auch derzeit ist das wieder der Fall. Die eigentlich in den Tocatepetl lebenden Wilden sind in Amakun gern gesehene Gäste, denn sie haben eine große Kriegertradition. In den Bergen müssen sie sich gegen gefährliche, oft vielbeinige Bestien wehren und bringen bezwungene Wesen oft als Opfer nach Amakun, wofür man sie bewundert und schätzt. Oft lassen sie sich auch im Namen des Stadtgottes Xor, den sie ebenfalls verehren, als Söldner bei Kriegszügen für Amakun anwerben.

Wichtige Person(en): *Mahanga* (Häuptling der Muro-Pori), *Kawharu* (mächtigster Krieger der Muro-Pori, siehe Seite 14)

Meistertipps und Abenteuerideen: Siehe **Das Dorf am Hang** auf der linken Seite.

Das Elendsviertel am Urwald

In den im Osten liegenden Bezirken drängen sich die Hütten dicht an dicht, fast als wollten sie vor dem in die Stadt wuchernden Dschungel fliehen. Es herrschen elende Verhältnisse: Die Hütten sind improvisiert und schmutzig. Oftmals sind es die Quartiere ehemaliger Sklaven, armer Handwerker, Dirnen sowie der Kranken und Ausgestoßenen. Wo das Flussviertel von wohlhabenden Auswärtigen bewohnt ist und als Schmelztiegel der Kulturen gilt, verschmelzen hier die Sklavenkulturen und die der niederen Schichten Amakuns zu einer Mischung aus Bräuchen, religiösen Riten und Aberglaube, besonders aus dem Glauben der Jucumaqh und Owangi. Es verwundert nicht, dass hier angesichts des gefährlichen Dschungels vor der Tür hunderte Zaubermittel gegen wilde Tiere und Pflanzen im Umlauf sind und man unzählige Giftmischer und Medizinmänner findet.

Wichtige Person(en): *Mama Matoto* (Owangi-Medizinfrau; *1001 BF, 1,75 Schritt, fettleibig, ins Haar gewobene Knochen, bannt die Geister des Urwalds, viel frequentierte, *kompetente* Schamanin und Giftmischerin, siehe Seite 9), *Zapet* (Bandenhauptmann; *1015 BF, 1,85 Schritt, Mischling aus Uturu und Huali, gebrochene Nase, von Rauschmitteln rot unterlaufene Augen, brutal und skrupellos, *kompetenter* Räuber)

Meistertipps und Abenteuerideen: Immer wieder werden wohlhabend aussehende Personen von hier in Verstecke im Wald verschleppt, um schlimmstenfalls getötet und ausgeraubt zu werden oder bestenfalls um Lösegeld zu erpressen.

Meisterpersonen Amakuns

Im Folgenden finden Sie einige wichtige Meisterpersonen, die den Helden in Amakun begegnen können und die im Abenteuer eine Rolle spielen.

Karxeras*, Hohepriester von Amakun

Erscheinung: Karxeras (*945 BF, 1,75 Schritt, dürr, ergrauetes Haar, wirrer Blick, leicht gebeugt) ist ein für sein Alter erstaunlich agiler Mann, dem man die Last des langen Lebens jedoch deutlich ansieht. Langsam verlassen ihn seine Kräfte.

Geschichte: In seinem langen Leben hat Karxeras stets den Stadtgöttern gedient. Als Kind hatte er bereits die Rituale der letzten Neuweihe des Blutsteins mit angesehen und ist danach in der Tempelschule zum Priester ausgebildet geworden. Später hat er sich durch Taten und das lautstarke Verkünden des Willens der Stadtgötter sowie politische Schachzüge wie den Ausbau Shaz-Nomenas als Handels- und Bündnispartner hervorgetan, und ist dadurch zum Hohepriester aufgestiegen. Dabei hat er Wissen angesammelt und auch im Alter stets weitergelernt, wird jedoch langsam des Lebens müde.

Charakter: Durch die vermeintlich von den Göttern angekündigte Neuweihe sieht er sein Lebenswerk als erfüllt an. Es ist deshalb schwer, den starrsinnigen Mann von etwas anderem zu überzeugen. Dennoch ist er vernünftig, und das Letzte was er will, ist eine Weihe des Blutsteins an Burdu.

Rolle: Mächtigster Mann der Stadt und Schlüssel dazu, die Neuweihe (an Burdu) zu verhindern. Ihn müssen die Helden mit Beweisen überzeugen.

Moral: Religiöser Kodex der Xo'Artal und der Stadtgötter Amakuns. An Opferungen von Menschen (egal ob Feind oder freiwilliges Opfer aus dem eigenen Volk) und Bestien findet er nichts Schlimmes, ansonsten ein gerechter Mensch.

Motivation: Karxeras ist hoch erfreut, dass durch die bevorstehende Neuweihe sein langes Leben doch noch einen Sinn bekommt. Er hatte bereits befürchtet, er müsse sein Leben bei einer nur mäßig wichtigen Opferung hingeben. Deshalb tut er alles, um die wichtige Weihe erfolgreich durchzuführen und sich dabei zu opfern.

Mittel: Er befiehlt als Hohepriester die Tempelgarde und Priester. Im Volk hat er als Hohepriester enormes Ansehen. Was er sagt, wird ohne Widerrede getan.



Die Herrscher der Stadt

Loyalität: Seine Treue gilt den Stadtgöttern und Amakun.

Konfliktverhalten: Seine Tempelgarde schützt ihn, er selbst wehrt sich vor allem durch seine mächtigen Liturgien.

Zukunft: Er wird das Abenteuer entweder nicht überleben oder sich zur Ruhe setzen und spielt in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr. Yo'latall tritt in seine Fußstapfen.

Zitate: „Götter Amakuns, im Namen des Gebieters der Tiefen Numinoru, im Namen des Herren des guten Kampfes Xoroka, im Namen des Pfortenwächters Utharax und der weisen Sindracatl, nehmt dieses Opfer und trinkt sein Blut!“

Karxeras (Sprich: Karr-Kser-Raks)

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 17 **IN** 18 **CH** 17
GE 13 **FF** 14 **KO** 16 **KK** 14 **SO** 16
LeP 36 **AuP** 36 **KaP** 52 **MR** 11
RS 1 **WS** 8 **GS** 7 **Stufe** 20

Seelentier: Schildkröte

Obsidiandolch:

INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Krankheiten; Blutsteingebunden, festgefügttes Denken, Moralkodex (6, Schutz der Heimatstadt)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal), Berufsgeheimnis Xaa-Olkin, Karmalqueste, Liturgiekenntnis 21; Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Talente: Selbstbeherrschung 17, Lehren 17, Götter/Kulte (Xo'Artal) 18 (20), Magiekunde 17, Staatskunst 15, Sternkunde 17

Stadtgottheiten: Numinoru, Parinteotl und Caljixiuh, Sindracatl

Liturgien: Alle allgemeinen Xo'Artal-Liturgien sowie die seiner Stadtgötter

Ausrüstung: Priestergewand mit Rock, freier Oberkörper und prächtiger Kopfschmuck, zahlreiche Blutintarsien (frei wählbar aus der Liste auf Seite 115 f.), Blutstein in einer Goldfassung an einem Priesterzepter (OBJEKTWEIHE mit SCHUTZMANTEL)

Yo'latall, designierte Nachfolgerin des Hohepriesters

Erscheinung: Yo'latall (*995 BF, 1,70 Schritt) ist eine zierliche Frau mit schwarzem, wild abstehendem Haar, das mit einem großen Fächer aus Federn und Tiertrophäen geschmückt ist. Tätowierungen am Oberkörper, auffälliger Schmuck wie ihre großen goldenen Ohrringe und ihr leichtes Priesterinnengewand machen sie zu einer auffälligen Erscheinung.

Geschichte: Als beste Schülerin und tatkräftige Frau hat sich Yo'latall in der Tempelschule hervorgetan, so dass sie nach ihrer Weihe bald zur rechten Hand des Hohepriesters und als dessen Nachfolgerin aufgebaut wurde.

Charakter: Aufstrebend und aktiv nimmt sich Yo'latall als Frau der Tat der Probleme Amakuns an. Sie ist eine fähige Führungsperson und offen für Bündnisse.

Rolle: Fähiger, für die Helden zugänglicher Kontakt zur Priesterschaft Amakuns, wertvolle Verbündete

Moral: Religiöser Moralkodex der Xo'Artal, jedoch offen für Neuerungen

Motivation: Sie will das Beste für Amakun und zögert nicht, entsprechend zu handeln. Wenn sie überzeugt ist, dass Burdu den Blutstein Amakuns verflucht hat, ist ihre Hauptmotivation, die Weihe an Burdu zu verhindern oder rückgängig zu machen.

Mittel: Sie hat Einfluss auf den Hohepriester Karxeras und innerhalb der Priesterschaft und Tempelgarde, Befehlsgewalt aber erst, wenn sie selbst Hohepriesterin ist

Loyalität: Ihre Loyalität gilt der Stadt Amakun, den Stadtgöttern und dem Volk

Konfliktverhalten: Yo'latal kämpft mutig mit ihrem Tepoztopilli. Mit *Meisterparaden* und *Gegenhalten* versucht sie, Angreifer mit deren eigenen Waffen zu schlagen oder durch *Finten* zu verwirren und von den Beinen *umzureißen*. Derart in eine ungünstige Lage gebrachte Gegner tötet sie mit *Gezielten Stichen* oder *Todesstößen*.

Zukunft: Yo'latal überlebt die Kampagne und wird Hohepriesterin Amakuns

Zitate: „Ihr sagt also, die Velvenier beten nur zu diesen Boron. Und ihr wundert euch, dass Burdu einen solchen Eingott überlisten konnte?“ „Das wäre furchtbar! Habt ihr Beweise dafür?“

Yo'latal

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 15
GE 14 **FF** 13 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 9
LeP 32 **AuP** 32 **KaP** 36 **MR** 4
RS 1 **WS** 7 **GS** 8 **Stufe** 14

Seelentier: Adler

Tepoztopilli

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** S

Obsidiandolch

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), Resistenz gegen Krankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit; Autoritätsgläubig 8, Blutsteingebunden, Moralkodex (6, Schutz der Heimatstadt, Gehorsam gegenüber dem Hohepriester Karxeras), Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal), Berufsgeheimnis Xaa-Olkin, Karmalqueste, Liturgiekenntnis 15; Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Meisterparade, Umreißen, Todesstoß

Stadtgötter: Nepillome, Parinteotl und Caljixiuh, Toyatico

Liturgien: Alle allgemeinen Xo'Artal-Liturgien sowie die ihrer Stadtgötter bis Grad V

Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 9, Überzeugen 16, Götter/Kulte 12, Sternkunde 11

Ausrüstung: Priesterinnenschmuck mit dunklen Federn, Priesterkleidung, Blutstein in einem Diadem, aus dem schwarze Federn ragen.

Xeta-Kara, Blutmagierin und Heerführerin der Xo'Artal

Erscheinung: Xeta-Kara (*999 BF, 1,85 Schritt) ist im Krieg und bei repräsentativen Auftritten völlig mit herrlichen schwarz-roten Coatl-Federn behängt. Ihr Gesicht ist mit bunten Kriegsfarben bemalt und sie trägt einen mit Halbedelsteinen und Jade besetzten uthurischen Hartholzharisch sowie einen schlangenartigen Holzhelm. Ihre Gestalt wirkt breit, groß und nur wenig weiblich. Zudem ist ihr Ge-

sicht unter der Bemalung eher hässlich. Da sie aber Macht, Kampfstärke und Heldentum ausstrahlt, würde niemand in Amakun dies offen erwähnen.

Geschichte: Als Kriegerin der Xo'Artal hat sich Xeta-Kara durch unnachgiebiges Üben und ihr Talent hochgedient. Stets nahm sie die gefährlichsten Aufträge an. Als der alte Kriegsherr Amakuns im Kampf gegen einen verfeindeten Stadtstaat starb, wurde sie noch auf dem Schlachtfeld zu seiner Nachfolgerin befördert und nutzte diese Chance sogleich: Sie konnte die Schlacht noch gewinnen und die Feinde unterwerfen. Sie gilt in Amakun als Vorbild an Mut und Heldenhaftigkeit.

Charakter: Weder kennt noch duldet sie Schwäche. Sie ist arrogant gegenüber jedem, der sich nicht dem Kampf oder den Stadtgöttern verschrieben hat, ist aber eine fähige Anführerin und sieht auf dem Schlachtfeld auf niemanden herab, es sei denn, er flieht. Sie sucht stets den *Guten Kampf*.

Rolle: Eine aufrechte, aber wenig zimperliche Stadtbere, die zu einer Fürsprecherin werden kann, wenn man sich ihr gegenüber beweist, aber auch zu einer argen Feindin, wenn man die Bräuche Amakuns missachtet.

Moral: Sie glaubt daran, dass derjenige herrschen soll, der sich im Kampf beweist. So hat sie keine Bedenken dabei, Schwächere zu unterwerfen oder zu versklaven. Wenn sie nicht aufbegehren, ist es ihre Schuld. Nur wer kämpft, ist in ihren Augen von Wert.

Motivation: Sie liebt den Kampf und scheut Herausforderungen nicht. Ihr Ziel ist es, Amakuns Ruhm weiter zu verbreiten, ihre bevorzugten Mittel dazu sind magische Macht und Eroberung.

Mittel: Sie befiehlt die Streitkräfte Amakuns.

Loyalität: Ihre Loyalität gehört dem Kampf, Xoroka, den anderen Stadtgöttern und Amakun.

Konfliktverhalten: Sie kämpft mutig und unter Einsatz zahlreicher Manöver bis zum Ende. Gegen starke Gegner greift sie auf ihre Magie zurück.

Zukunft: Xeta-Kara wird das Heer Amakuns noch eine ganze Weile führen.

Zitate: „Kämpft, ihr Schwächlinge! Oder kennt ihr keine Ehre?“

„Krieger, hierher! Richtet der Delegation aus, dass Karxeras ihr großzügiges Geschenk dankbar akzeptiert.“

Xeta-Kara (spricht: Kseta-Kahra)

Eigenschaften:

MU 22 **KL** 16 **IN** 17 **CH** 19
GE 20 **FF** 14 **KO** 20 **KK** 20 **SO** 14
LeP 50 **AuP** 58 **AsP** 48 **MR** 10 **RS** 6 **WS** 12 **GS** 6

Seelentier: Coatl

Zweihand-Macahuitl:

INI 21+1W6 **AT** 21 **PA** 17 **TP** 2W6+4 **DK** NS

Macahuitl und Stein-Chimalli:

INI 21+1W6 **AT** 20 **PA** 22 **TP** 1W6+8 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Begabung für Waffentalente, Eisenaffin, Eisern, Gefahreninstinkt 7, Hitzeresistenz, Kampfrausch, Vollzauberer, Zäher Hund ; Arroganz 7, Jähzorn 6, Moralkodex (Amakun Stadtgötter), Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Fast alle Kampf-SF bis hin zum Waffenmeister (Macuahuitl); Astrale Regeneration, Astrale Meditation, Aurapanzer, Blutmatrixgeber, Eiserner Wille II, Große Meditation, Fernzauberei, Gedankenschutz, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis (Antimagie, Eigenschaften, Metamagie, Schaden), Repräsentation Blutmagier, Ritualkenntniswert 18, Simultanzaubern, Verbotene Pforten

Stadtgötter: Xoroka, Sindracatl, Utharax

Blutsteinrituale: Alle allgemeinen und die ihrer Stadtgötter

Zauber: Viele allgemeine Blutmagierzauber sowie die ihrer Stadtgötter auf ZFW 10+

Talente: Athletik 17, Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 18, Sinnenschärfe 14, Überzeugen 16, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte 12, Kriegskunst 19, Magiekunde 17, Sternkunde 12, Tierkunde (Ungeheuer) 18 (20)

Goa'xur, Mitglied der Bruderschaft des Xaa-Olkin und Geweihter des Burdu

Erscheinung: Goa'xur (*995 BF, 1,90 Schritt, dürr, kahlköpfig, asketisch wirkend) wirkt beherrscht und gefühllos. Seine faltigen Züge sagen wenig über sein Inneres aus. Ihm fehlen wie allen Brüdern seines Ordens die Zunge und – wie einigen Mechaniker wegen Unfällen – zwei Finger.

Geschichte: Als Sohn eines Priesters kam er an die Tempelschule Amakuns, wo sein Talent für das Verständnis von komplexen Vorgängen und Mechanik entdeckt wurde. Zur Freude seiner Eltern wurde er deshalb bei der Bruderschaft der Xaa-Olkin aufgenommen, was mit dem Verlust seiner Zunge einherging. Damals sah er sein Schicksal als erfüllend und ehrenhaft an, nach Jahren des Dienstes jedoch säte Mictro'ala die Saat Burdus in ihm und überzeugte ihn davon, dass man ihm mit der Fähigkeit zu Sprechen eines Teils seiner selbst beraubt hatte. Sie machte ihn – bezeichnenderweise mit der abgetrennten Zunge als Mal des ersten Grades seiner Weihe – zum Diener Burdus und beauftragte ihn, das karmale Wirken des Xaa-Olkin-Kalenders mittels der Liturgie GOTT DER GÖTTER aufzuheben und per HAND DES ALL-EINEN so zu manipulieren, als würde die Neuweihe des Blutsteins in Kürze stattfinden müssen. Als Dank wurde ihm als Hohepriester Burdus die verdiente Herrschaft über Amakun versprochen.

Charakter: Ruhig, nachdenklich, verlogen und gewitzt

Rolle: Gegenspieler der Helden im Verborgenen

Moral: Er ist Burdu verfallen und von Rachedgedanken zerrissen. Zum Erreichen seiner Ziele geht er über Leichen.

Motivation: Er möchte sich an der Gesellschaft Amakuns als seinen vermeintlichen Peinigern rächen und die Herrschaft der Stadt an sich reißen

Mittel: Außer seinen karmalen Mitteln steht er alleine in Amakun und kann sich lediglich durch Lügen und falsche Anschuldigungen wehren

Loyalität: Burdu und sich selbst

Konfliktverhalten: Goa'xur setzt alles daran zu überleben und Kämpfe zu vermeiden. In die Ecke gedrängt nutzt er

seine Dunklen Wunder und macht beliebige Anwesende zu Kampfmaschinen (NAMENLOSES VERGESSEN), schießt PECH UND SCHWEFEL, besänftigt seine Feinde mit DES EINEN BEZAUBERNDEN SPHÄRENKLANG oder nutzt seinen mit einem WAFFENFLUCH versehenen Tepoztopilli-Speer ein.

Zukunft: Goa'xur wird im Laufe des Abenteuers enttarnt und durch die Helden oder die Obrigkeit Amakuns getötet.

Zitate: Handzeichen für ‚Stopp, nicht weiter‘ (Handfläche auf Helden zu). Hochgezogene Augenbraue als Zeichen seines Misstrauens.

Goa'xur (spricht: Go-Ah-Ksur)

Eigenschaften:

MU 16 KL 14 IN 15 CH 13

GE 13 FF 16 KO 14 KK 13 SO 9

LeP 35 AuP 36 KaP 40 MR 6 RS 1 WS 7 GS 7

Seelentier: Panther

Verfluchter Tepoztopilli:

INI 11+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W+6* DK S

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Burdu), Soziale Anpassungsfähigkeit; Stumm

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal), Berufsgeheimnis Xaa-Olkin, Liturgiekenntnis (Burdu) 11; Aufmerksamkeit, Binden, Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Todesstoß

Liturgien: HAND DES ALL-EINEN (Bewegt mechanische Apparaturen), NAMENLOSES VERGESSEN (macht Menschen zu Kampfmaschinen) (I), PECH UND SCHWEFEL (schwarze Flammen mit 2W6+LkP* SP) (II), BURDUS BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG (Entrückung und Gehorsam ihm gegenüber, bis Selbstbeherrschung-Probe +LkP*+5 gelingt, jede SR erlaubt), GOTT DER GÖTTER (hebt karmales Wirken auf), WAFFENFLUCH (siehe Waffe) (III)

Talente: Schleichen 14, Sich Verstecken 13, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 13, Menschenkenntnis 16, Überreden 15, Überzeugen 14, Mechanik 19, Sternkunde 18, Feinmechanik 18,

Ausrüstung: Verfluchter Tepoztopilli mit Blutstein im Knauf, einfache Kleidung der Bruderschaft, Heiltrank (10 LP)

***)** Bei Schaden, der die MR des Opfers übertrifft, sieht dieses Spinnen und Ungeziefer aus der Wunde kriechen. Dies wirkt wie Schreckgestalt I (+7).

Shabazza nor Shaz-Nomena, Botschafterin aus Shaz-Nomena

Erscheinung: Shabazza (*1005 BF, 1,65 Schritt, lange, geglättete, schwarze Haare, dunkel-olivgrüne Haut, rubinfarbene Augen und Lippen, bis ins Detail gepflegtes Antlitz) tritt fürstlich und vornehm auf. Ihren Blick kann sie nach Bedarf freundlich, abschätzig, gebieterisch, verführerisch oder wie immer sie es wünscht wirken lassen.

Geschichte: Die junge Botschafterin des Stadtstaates Shaz-Nomena an der Rothenbucht wuchs als Teil der herrschenden Schicht auf und wurde in Diplomatie geschult. Seit einem knappen Jahrzehnt ist sie Botschafterin in Amakun und hat sich ein Geflecht aus diplomatischen Beziehungen aufgebaut.

Charakter: Berechnend, die Staatsraison vor die eigenen Wünsche stellend, diplomatisch, wenn nötig intrigant, verführerisch, schmeichelnd

Rolle: Shabazza steht für die zivilisierte Ausprägung der Nanshemu-Kultur. Eine Zusammenarbeit mit ihr kann nützlich für die Helden und Porto Velvenya sein. Sie ist die Vermittlerin zum Gott Numinoru, dessen Fluch, gesprochen durch Nudara (**An fremden Gestaden Seite 142**), man mittelfristig aufheben wird.

Moral: Sie ist listenreich und wenn nötig intrigant, Gewalt versucht sie jedoch zu vermeiden.

Motivation: Shabazza ist als Gast und Diplomatin in Amakun, um die guten Beziehungen zu der Xo'Artal-Stadt aufrecht zu erhalten. Sie will mit einem großzügigen Opfergeschenk den einflussreichen Numinoru-Kult in Amakun weiter stärken. Die Velvenier sieht sie als interessante potentielle Verbündete.

Mittel: Sie genießt diplomatischen Schutz, befiehlt ihre Leibgarde und hat einen Teil der Staatskasse bei sich. Ihr Einfluss in Amakun ist groß.

Loyalität: Ihrem Königreich

Konfliktverhalten: Ihre Leibgardistinnen kämpfen für sie bis zum Tode. Sie selbst ist eine defensive Fechterin mit erstaunlichen *Kampfreflexen*, die gerne die Angriffe ihrer Gegner mit *Meisterparaden* gegen sie wendet.

Zukunft: Shabazza wird als Kontakt nach Shaz-Nomena dienen und die Beziehungen zu Porto Velvenya aktiv erweitern.

Zitate: „Jetzt verstehe ich, weshalb Porto Velvenya sein Schicksal in Eure Hand gelegt hat. Ihr habt die makellosen Muskeln einer Heldenstatue in Shaz-Nomena.“

„Bitte, nehmt Euch eine Wasserfrucht aus meiner Heimat und trinkt vom süßen Nektar. Zögert nicht, um alles zu bitten, was Euer Herz begehrt. Kommen wir zu Eurem Anliegen...“

Shabazza (sprich: Shah-Basa)

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 16 **IN** 17 **CH** 18
GE 13 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 11 **SO** 15
LeP 34 **AuP** 38 **MR** 9 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8

Seelentier: Wasserschlange

Persönlicher Schadd:

INI 15+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W+5 **DK** NS

Vorteile / Nachteile: Adlig, Empathie 9, Gefahreninstinkt 8, Herausragendes Aussehen; Eitelkeit 9

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nanshemu, Xo'Artal, Risso), Meereskundig; Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade

Talente: Schleichen 12, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 10, Betören 18, Menschenkenntnis 17, Götter/Kulte (Meeresgötter) 8 (10)

Ausrüstung: Persönlicher und mit Korallen verzierter Schadd, Schmuck aus roten und türkisblauen Korallen (Halsketten, Ohringe, Diadem, Ringe, Arm- und Fußbänder), luxuriöse Kleidung

Besonderheiten: Shabazza trägt einen 40-Karat-Smaragd an einer Muschelkette. Er ist mit einem wiederaufladbaren HELL-SICHT TRÜBEN (10 ZFP*) und BALSAM (15 LeP) versehen.

Goblungar nor Shaz-Nomena, Priester des Numinoru

Erscheinung: Goblungar (*984 BF, 1,68 Schritt, olivgrüne Haut, kahlköpfig, *fettleibig*) wirkt in seiner Statur und mit seiner Nanshemu-Haut krötenhaft. Der Schweißfilm des permanent angestregten Priesters lässt ihn nass wirken und umgibt ihn mit süßlichem Algengeruch. Seine Kleidung besteht aus edlen, bequemen Roben, die ihm am Körper kleben.

Geschichte: Durch seine Verwandtschaft zur Königsfamilie Shaz-Nomenas musste für den trägen Priester ein ehrenhafter Posten gefunden werden, in dem er nicht viel falsch machen kann: die Leitung des Numinoru-Tempels in Amakun. Seinen Dienst am Meeresgott versieht er seit bereits einem Jahrzehnt.

Charakter: Auf den eigenen Vorteil bedacht, intrigant, lebensbejahend, dekadent, pazifistisch

Rolle: Störender Stein im Weg oder unsicherer Verbündeter

Moral: Goblungar ist bestechlich und tut, was ihm selbst dient. Er schreckt vor Gewalt zurück, ihm ist das Leid anderer aber gleich.

Motivation: Genüsse aller Art zu erfahren, von gutem Essen über Rauschkraut bis zu schönen Männern und Frauen.

Mittel: Verbindungen zum Königshaus Shaz-Nomenas und Tempelgardisten unter seinem Befehl, dazu liturgisches Wirken.

Loyalität: Goblungar denkt vor allem an sich selbst.

Zukunft: Er ist auf seinem Posten zufrieden, wird ihn für die nächste Zeit weiter innehaben und kann für spätere Abenteurer in Amakun genutzt werden.

Zitate: „Köööstlich, diese Wasserfrüchte!“

„Und was würdet ihr im Gegenzug für *mich* tun?“

Goblungar (sprich: Goh-Blun-Gah)

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 13
GE 10 **FF** 9 **KO** 11 **KK** 12 **SO** 10
LeP 32 **AuP** 30 **KaP** 35 **MR** 9 **RS** 1 **WS** 6 **GS** 6

Seelentier: Kröte

Priesterstab:

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** S

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Numinoru); Arroganz 7, Eitelkeit 7, Fettleibig, Moralkodex (Numinoru)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nanshemu, Xo'Artal, Risso), Meereskundig, Aufmerksamkeit; Liturgiekenntnis 10

Talente: Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 11, Götter/Kulte (Meeresgötter) 11 (13)

Liturgien: Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Schutzsegen, Tranksegen, Objektsegen (I), Anrufung der Winde, Anrufung Nuiannas, Gesang der Delphine, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Initiation, Numinorus Fessel (siehe **An fremden Gestaden 142**), Objektweihe, Ruf der Gefährten (II), Begehen der Heiligen Wasser, Fluch der Scholle, Mannschaftssegen, Tiergestalt (Qualle) (III)

Ausrüstung: Priesterstab, luxuriöse Kleidung

Besonderheiten: Die Liturgien ähneln in ihrer Wirkung den aventurischen, die Durchführung unterscheidet sich aber und ist meist deutlich subtiler.



Das blutende Volk – Die Xo'Artal

Die Xo'Artal für den eiligen Leser

Körperbau und Aussehen: Das Volk der Xo'Artal ist großgewachsen, mit harten Gesichtszügen, einer rötlichen Haut, schwarzem Haar und dunklen Augen.

Herkunft und Verbreitung: Die Vorfahren der Xo'Artal waren die Artal, heute leben ihre Nachfahren größtenteils zwischen den Xorkatal- und den Tocatepetl-Bergen. Vereinzelte Städte befinden sich außerhalb ihres Reiches.

Lebensweise und Weltsicht: Die meisten Xo'Artal sind Bauern, es gibt aber auch Handwerker und Fernhändler. Krieger, Magier und Priester stehen über dem gewöhnlichen Volk und haben großes Ansehen. Jeder Xo'Artal wird an seinem Können und seinen Fähigkeiten gemessen.

Glaube und Magie: Die Xo'Artal beten zu vielen Göttern, jeder Stadtstaat verehrt ein Pantheon aus mehreren Gottheiten. Blutopfer und die heiligen Blutsteine spielen eine große Rolle. Die Magier nutzen eine besondere Form der Blutmagie.

Sitten und Bräuche: Die Xo'Artal weisen eine Vielfalt an Sitten und Gebräuchen auf, jeder Stadtstaat ist ein eigenes kleines Reich. Bewaffnete Konflikte mit Außenstehenden und Nachbarn zur Sklavengewinnung und Opferbeschaffung sind eine der Säulen ihrer Kultur.

Tracht und Bewaffnung: Dem heißen Dschungelklima begegnen die Xo'Artal mit entsprechend knapper Bekleidung, die meisten tragen nur einen Lendenschurz. Freie Xo'Artal kann man an ihrem Goldschmuck erkennen. Wichtige und bedeutende Xo'Artal schmücken sich mit Federn, Edelsteinen und Trophäen erschlagener Kreaturen. Zu den Feiern zu Ehren ihrer Götter bemalen sie ihre Körper mit bunten Farben.

Sprache und Schrift: Die Xo'Artal sprechen eine eigene Sprache, das Xoxota und verwenden eine eigene Glyphenschrift.

Darstellung im Spiel: Die Xo'Artal respektieren Stärke und Macht, ihr Leben dreht sich um ihre vielen Götter. Mitgliedern anderer Völker gegenüber neigen sie zu leichter Arroganz. Fremdartige Kulturen wie die der Aventurier erregen aber durchaus ihre Neugier.

Die folgende Kulturbeschreibung bietet Ihnen einen Überblick über das blutende Volk, die Xo'Artal (sprich: Ksoh-ahtahl). Da jeder Stadtstaat eigene kulturelle Merkmale aufweist, können Sie eigene Städte ganz nach Ihren Wünschen und Vorstellungen erstellen. Wie bereits im ersten Band der Grünen Hölle beschrieben, ist das Bild Uthurias eher gemalt als in Stein gemeißelt. Die Leerstellen können Sie nach eigenem Gutdünken füllen und die Lage mancher Städte wie Kobaza oder Axatla liegt ganz in Ihrer Hand.

Nach einem Überblick über die Geschichte der Xo'Artal, die als Wilder Stamm namens Artal (sprich Ahtahl) begonnen haben, vertiefen wir die Informationen über Geisteshaltung und Körperbau. Anschließend stellen wir Ihnen das Reich der Städte vor. Hier finden Sie auch Abenteuerideen und das Handwerkszeug zum Bauen und Beleben einer eigenen Stadt. Warum man die Kultur der Xo'Artal auch eine Kultur des Könnens nennt und wie Sie Spielerhelden aus diesem Volk erstellen, erfahren Sie im anschließenden Abschnitt. Die Krieger und Kriegsführung, die Priester und Blutsteine und die Kunst der Blutmagier werden in den folgenden Kapiteln thematisiert. Schließlich schildern wir Ihnen, wie Sie Xo'Artal am Spieltisch darstellen können – sowohl als Spielerhelden als auch als Meisterpersonen.



Die Geschichte der Xo'Artal

Die früheste Geschichte der Xo'Artal liegt im Dunkeln. Die ersten Aufzeichnungen stammen aus der Zeit ihrer Sklaverei unter den Echsen und sind größtenteils von Anhängern des Gottes Burdu verfasst. In den Sagen und Legenden benachbarter Stämme und Völker tauchen sie fast nur als Feinde auf, die Kinder als Sklaven verschleppen oder sogar ihr Blut trinken. Dennoch lässt sich ihre Geschichte in vier Phasen aufteilen: Ihren Ursprung als Wilder Stamm, ihre Zeit als Sklaven der Echsen, ihre Herrschaft im Namen Burdus über den Norden und ihr neues Reich der Stadtstaaten nach der Lossagung vom dunklen Gott. Da bis auf die jüngere Geschichte die Historie der Xo'Artal heute größtenteils vergessen oder verklärt ist, handelt es sich größtenteils um **Meisterinformationen**.

Der Wilde Stamm (Graue Vorzeit bis 10.000 v.BF)

Die Herkunft des Volkes der Huali (*die Ersten* oder auch *die Letzten* je nachdem, ob das Wort am Anfang oder am Ende eines Satzes steht) liegt im Dunkel der Zeitalter. Forschern und Gelehrten nach sollen sie eines der ersten Menschengeschlechter in Uthuria gewesen sein. Einen einheitlichen Schöpfungsmythos gibt es nicht, in fast jedem Stadtstaat erzählt man sich eine andere Legende: Die Priester des Vulkangottes Cutec-Ixal (sprich: Kuhteck-Icksahl) behaupten, er habe die ersten Huali aus der Lava des Berges Atlizin (sprich: Att-Lie-Tsinn) erschaffen, weswegen ihre Nachkommen bis heute rote Haut und ein feuriges Herz haben. Eine andere, dunklere Legende aus der Buruxal-Zeit lautet, Burdu selbst habe die Huali aus seinem Blut und Staub geschaffen und sie als seine Diener auf die Erde geschickt.

Außer diesen Legenden und seinem Namen ist über das mythische Urvolk der Huali kaum etwas bekannt. Ob sie sesshaft waren oder nomadisch, ob sie Göttern Schreine errichteten oder Magie kannten, darüber diskutieren die Geschichtsforscher Uthurias bis heute. Erst ihre Nachfahren treten in den mündlich überlieferten Legenden anderer Kulturen aus dem Nebel der Zeit. Der Wilde Stamm namens Artal wanderte im 10. Zeitalter durch den norduthurischen Regenwald. Die Artal handelten mit anderen Stämmen, in deren Nachbarschaft sie ihre Zelte aufschlugen, blieben aber nie lange in einer Region. Ihre Friedfertigkeit war ebenso bekannt wie ihre Rastlosigkeit. In vielen Sagen nennt man sie den suchenden Stamm, die unablässigen Wanderer. Sie suchten die entführte Tochter ihres Häuptlings heißt es hier. Dort sagt man, ein Gott oder Geist habe ihre Seelen gestohlen und sie zur ewigen Suche verdammt.

Die Reise der Artal endet auf jeden Fall in der Sklaverei der Echsen. Warum sich die geschuppten Herrscher gerade jenen Urstamm als Sklavenvolk auserkoren haben, ist unklar. Auf einer nur schwer zu entschlüsselnden, halb verwitterten echsischen Tafel in den Gewölben unter Porto Velvenya heißt es jedoch, dass die Artal sich freiwillig in diese Knechtschaft gegeben haben – um zu lernen.

Die Sklaven der Echsen (10.000 v.BF bis 2.000 v.BF)

„Artal ... gute Sklaven ... sogar zu gut ... nicht stark, klug ... zu klug ... gute Sklaven lernen was sie müssen, schlechte Sklaven lernen ... alles.“

—Geist eines echsischen Sklavenhändlers in den Katakomben unter Porto Velvenya

10.000 v.BF Das 10. Zeitalter endet; für die Stadt Xo'Tha (sprich: Ksoh-Ta) am Ort des heutigen Porto Velvenya beginnt ein schleichender Niedergang; die Echsen dort unterwerfen den Wilden Stamm der Artal, um das Überleben der Stadt zu sichern; die Menschen dienen als Sklaven im Kriegsdienst und in der Landwirtschaft.

9.000 v.BF Während des langen Glaubenskampfes der Echsen zwischen Anhängern Pyrdacors und denen Pprsss' wird in den Sklavenquartieren der Menschen ein neuer Gott namens Burdu verehrt; Aufmerksame Sklaven schauen ihren Herren einfache Zauberformeln ab.

8.000 v.BF Die Artal verehren Burdu als einzigen Gott. Heimlich bringen die Sklaven ihrem neuen Gott zuerst Tieropfer dar, später sogar Menschenopfer; die Echsen verfallen geistig und kulturell.

6.000 v.BF Die Spinnenpriesterin SrSr Sicateta (sprich: Schirr-Schirr Tsik-A-Teh-Tah) erwacht in ihrem Nest in den Katakomben unter Xo'Tha und offenbart sich den Menschen; der legendäre Krieger Tchehuan (sprich: Tscheh-hu-ahn) hört ihre Worte als erster und wird ihr glühendster Anhänger; Ohne Wissen der Echsen wird SrSr Sicateta die oberste Priesterin der Menschen; die Sklaven errichten ein Heiligtum in den uralten Katakomben unter der Stadt; zu Ehren Burdus nennen sie sich fortan *Buruxal* (sprich: Burruk-ksahl).

5.500 v.BF Nach unnatürlich langem Leben verschwindet Tchehuan spurlos; die Buruxal verehren ihn als Halbgott.

2.100 v.BF Pyrdacor unterliegt im Zweiten Drachenkrieg; seine Niederlage schwächt auch die Echsen entscheidend; viele Echsen verlassen Xo'Tha mit unbekanntem Ziel, andere ziehen sich in ihre Türme und Zikkurats zurück; das Einflussgebiet der Stadt endet nun an ihren Mauern.

2.000 v.BF Die zahlenmäßig überlegenen Buruxal erheben sich gegen ihre Herren, töten viele und treiben die Überlebenden aus der Stadt.

Die Herren des Nordens (2.000 v.BF bis 1.000 v.BF)

1.900 v.BF Die neuen Herren der Stadt beginnen das Umland zu unterjochen; beseelt vom Willen ihres Gottes übertrifft ihre Grausamkeit die der Echsen.

1.300 v.BF Unfähig, die Wunder der Echsen aufrechtzuerhalten oder zu erneuern, müssen die Menschen mit ansehen, wie Xo'Tha zu zerfallen beginnt; ihre Versuche, den Beistand Burdus mit Opfern zu erlangen, färben die Straßen blutrot.

1.200 v.BF Das Reich der Buruxal erreicht seine größte Ausdehnung; von den Quisca-Bergen im Westen bis zu den Xorkatal-Bergen im Osten; die Buruxal gründen viele Städte; auch Amakun wird zu dieser Zeit auf den Ruinen überwucherter Coatl-Pyramiden errichtet; als beinahe alle feindlichen Helden und Schamanen vernichtet sind, beginnt sich die Gier SrSr Sicatetas und ihres Gottes nach kostbarem Blut allmählich gegen die eigenen Gläubigen zu wenden.

1.010 v.BF *Hualan* (sprich: Hu-ah-lahn), Kriegspriester und Nachfahre Tchehuans, erkennt die Gefahr für sein schwindendes Volk und schwört seinem Gott ab; zur Vergeltung wird er als erster mit der Blutseuche verflucht; je mehr Gleichgesinnte er um sich schar, desto mehr Stammesmitglieder erkranken; Hualans Tod durch die Blutseuche wird zum Fanal für seine Anhänger und zum Auslöser für den *Blutkrieg*, dem Bürger- und Glaubenskrieg zwischen Burdu-Anhängern und Rebellen.

Eine neue Zeit (1.000 v.BF bis heute)

1.000 v.BF Nach zehnjährigem Blutkrieg gelingt es den Rebellen, SrSr Sicatetas Macht zu brechen; fast alle Buruxal verlassen das Gebiet westlich der Tocatepetl-Berge; dort errichten sie neue Machtzentren und wenden sich anderen Göttern zu; sie legen ihren ‚Schandnamen‘ ab und kehren zu ihren Wurzeln zurück; damit sie ihren Frevel in Xo'Tha niemals vergessen, nennen sie sich nun *Xo'Artal*; die treuesten Mitstreiter Hualans, der im Kampf gegen die Spinnenpriesterin an der Blutseuche starb, bleiben diesseits der Berge, um über das Grauen unter der Stadt zu wachen; sie gründen die Stadt *Merakan* im Süden.

900 v.BF Xo'Tha zerfällt endgültig zur Ruinenstadt; Viele Xo'Artal im Westen außerhalb von Merakan vermischen sich mit den Owangi und gehen in die Wilden Stämmen über.

800 v.BF Die Nachkommen der Xo'Artal-Flüchtlinge östlich der Tocatepetl-Berge haben in dem fruchtbaren Land Fuß gefasst; in den nächsten hundert Jahren werden viele neue Städte wie Oxal zwischen dem Weißen und Schwarzen Meruxas, Chadrax am Fuß des Berges Atlizin oder Kobaza im Norden gegründet; die Xaa-Olkin-Bruderschaft baut die ersten steinernen Kalender (Xaa).

200 v.BF Der Sturz der Stadt Laticopan; der Legende nach zerbricht der Blutstein der Stadt als eine Coatl ihn stehlen will.

150 v.BF Der mächtige Magier Cardarax findet einen Blutstein im Dschungel und lässt eine Pyramide für ihn errichten.

149 v.BF Cardarax' Fund hat viele mächtige Priester angelockt, die den Blutstein ihren Göttern weihen wollen; Cardarax ruft einen Wettstreit der Götter aus, die fünf mächtigsten Priester sollen den Stein ihren Göttern weihen.

145 v.BF Der Wettstreit der Götter ist beendet, Cardarax erklärt vier Priester zu den Gewinnern. Zum fünften Gott ernennt Cardarax sich selbst. Nach seiner Opferung geht er in das Stadtpantheon ein und wird der Schutzgott der Stadt Cardaras, die um den Blutstein herum entsteht.

300 BF Schwärme riesiger Ozlopo (sprich: Ots-Lop-po, Maiskäfer) suchen das Reich der Xo'Artal heim; Hunderte sterben in den folgenden Jahren an Hungersnöten.

310 BF Die Xo'Artal brauchen die Hilfe der Götter gegen die Ozlopo, dazu müssen sie mehr Blutopfer bringen; sie brechen zum ersten Feldzug gegen das Volk der Khemi im Osten auf.

316 BF Die vereinten Armeen der Städte kehren mit vielen tausend Gefangenen aus dem Khemi-Reich zurück; mit der Macht ihres Blutes vernichten die Xo'Artal die Ozlopo.

330 BF Eine mächtige Streitmacht der Khemi greift das Reich der Xo'Artal an; sie verbannen alle Priester der Stadt Tipoxatl in die Geisterwelt und besetzen die Stadt.

340 BF Die Khemi ziehen sich aus Tipoxatl zurück, als sich ihnen Heere aus Cardaras, Oxal und Itocatl nähern.

350 BF Die legendäre Kriegerin Pachatka (sprich: Patsch-attka) bereist die Städte im Reich der Xo'Artal; sie besiegt zahlreiche Ungeheuer und bringt sie zur Opferung in viele verschiedene Städte.

360 BF Pachatka opfert sich zu Ehren der Götter; heute behauptet fast jede Stadt, dass diese Opferung in den eigenen Blutstein eingegangen ist.

- 500 BF Der Vulkan Atlizin bricht aus und vernichtet die Stadt Chadrax; der Vulkangott Cutec-Ixal hält Einzug in viele Stadtpantheons.
- 600 BF Der zweite Feldzug gegen die Khemi wird zurückgeschlagen.
- 700 BF Die Städte Cutlipan und Patata verbünden sich und greifen die Stadt Cardaras an; Ihre Armeen werden zurückgeschlagen, im Gegenzug zerstört das Heer von Cardaras Cutlipan; Die siegreichen Truppen bringen den Blutstein der Stadt zurück in ihre Metropole.
- 800 BF Cardaras entwickelt sich zur einflussreichsten und größten Stadt der Xo'Artal.
- 927 BF Cardaras zerstört Makal
- 930 BF Die Khemi greifen erneut die Stadt Tipoxatl an und schleifen sie.
- ab 1.025 BF Micro'ala, eines der Augen des Namenlosen (**Porto Velvenya 78**) reist durch das Reich der Xo'Artal und gründet in mehreren Stadtstaaten geheime Burdu-Zirkel.

Die Details der Geschichte der Xo'Artal sind heute größtenteils vergessen. Fast jede Stadt hat einen eigenen Gründungsmythos. Hualan und Tchehuian sind meistens als große Priester oder Krieger bekannt, aber nicht immer wird Tchehuian mit der Anbetung Burdus in Verbindung gebracht. Manchmal wird er als Held verehrt und Hualan für einen Schurken gehalten, weil er den Bürgerkrieg ausgelöst hat. Trotzdem haben die Xo'Artal Hualans Prinzip verinnerlicht, dass mehr Götter mehr Macht bedeuten und die Anbetung vieler Götter verhindert, dass einer von ihnen überhandnimmt. Allgemein ist den meisten geschichtsinteressierten Gelehrten wie Priestern oder Magiern bekannt, dass ihre Vorfahren dereinst aus dem heutigen Porto Velvenya ausgezogen sind und dass dort ein großes Übel schlummert. Konkretes Wissen über die Lage der Stadt ist jedoch kaum vorhanden, vor allem je weiter entfernt man von den Gestaden des Westens ist.

Die Kriege zwischen Khemi und Xo'Artal haben zu einem starken gegenseitigen Misstrauen geführt. Den Xo'Artal ist wenig über ihre Nachbarn bekannt, außer dass sie Sklaven halten, viele Todesgötter anbeten und sogar ihr König als Gott verehrt wird.

Burdu in seiner ursprünglichen Form wird so gut wie nie verehrt. Vielleicht ist er in getarnter Form noch in dem einen oder anderen Stadtpantheon aktiv oder wird als Gegenspieler der Götter verdammt.

Körper und Geist

Die Xo'Artal als geschlossenen Kulturkreis gibt es heute kaum mehr. Teilweise liegen hunderte von Meilen zwischen den verschiedenen Städten, deren Bewohner seit dem Exodus ihrer Ahnen aus Xo'Tha vor mehr als 2.000 Jahren nie wieder in Kontakt gekommen sind. Seitdem haben sich die verschiedensten kulturellen Eigenheiten entwickelt wie zum Beispiel das ewig junge Axatla, in dem sich jeder über 35 Jahren opfert oder S'Zintec, wo Menschen und Echsenmenschen zusammenleben. Dennoch vereinen viele äußere Faktoren das Reich der Xo'Artal: das Klima, die geographischen Grenzen und die Lebensbedingungen. Ihre Kultur baut sowohl auf gemeinsamen Wurzeln als auch auf dem Netzwerk der Handelswege auf, dass von den eifrigen Fernhändlern, den Pochteca, genutzt wird.

Aussehen und Erscheinung

Die Xo'Artal ragen unter den Völkern Norduthurias hervor, und das im wahren Wortsinn: Sie sind großgewachsen und reichen an Körpergröße fast an die Thorwaler aus dem aventurischen Norden heran. Sie neigen jedoch zu einem eher schmalen Körperbau, obwohl es durchaus kräftige Xo'Artal gibt. Viele Krieger, Schmiede und Steinmetze zeigen beeindruckende Muskeln.

Die Haut der Nachkommen Hualans ist leicht bis stark gebräunt und meist mit einem rötlichen Schimmer versehen. Der Grund für die rote Pigmentierung liegt im Blutmais, der als Fladenbrot, als Maisbrei, aber auch als leicht alkoholisches vergorenes Machico zu ihrer Ernährung gehört. Besonders auffallend sind die Blutmagier, deren Haut mit zunehmender Macht einen immer kräftigeren Rotton annimmt.

Die Haare der Xo'Artal sind pechschwarz und glatt, ihre Gesichtszüge sind meistens kantig mit markanten Nasen, ihre Augen dunkel.

Kleidung und Trachten

„Und alle, wirklich alle tragen Gold. Vielleicht sind die Götter doch ganz großzügig, wenn man ihnen Blutopfer bringt ...“
—aufgeschnappt in Porto Velvenya

Die Grundregeln für den Kleidungsstil der Xo'Artal scheinen einfach zu sein: Nur das Nötigste, aber so prächtig wie möglich. Im schwülen Dschungelklima verzichten die Menschen auf jedes unnötige Stück Kleidung. Aber je prachtvoller die wenigen Stücke ausfallen, umso mehr zeigen sie Ruhm und Wohlstand ihres Trägers. Eine wichtige Rolle nimmt der Schmuck ein: Gold, das Metall der Sonne, zeigt den Stand und

die Verdienste eines Xo'Artal an. Am deutlichsten wird das bei den Goldintarsien der Priester und Krieger, aber auch alle freien Xo'Artal tragen Goldschmuck. Bei der einfachen Bevölkerung, den **Tephua** (sprich: Tepp-Hu-ah), also Bauern, Jägern und Nahrungshändlern, ist dies manchmal nur ein Ring, ein Ohrring oder eine Kette. Kunsthandwerker und höhergestellte Xo'Artal tragen deutlich mehr Schmuck zur Schau, dazu auch Edelsteine, Federn, Trophäen von Ungeheuern und Körperbemalung. Mehr über die Klassen der Xo'Artal erfahren Sie im Kapitel **Eine Kultur des Könnens** (siehe Seite 81 ff.)

Bauern

- ☼ **Kleidung:** Lendenschurz und Brustschurz bei Frauen, rot gefärbt (Blutmais) oder weiß; bei Regen ein Mantel aus Pflanzenfasern; selten Sandalen
- ☼ **Schmuck:** ein schlichtes Stück Goldschmuck
- ☼ **Frisur:** meistens ein Topfschnitt
- ☼ **Körperbemalung:** Rot, meistens nur zu Festen wie Hochzeiten, Beerdigungen, Erntefesten und natürlich Opferfesten

Jäger

- ☼ **Kleidung:** Lendenschurz und Lederbänder für Werkzeuge sowie Waffen
- ☼ **Schmuck:** ein schlichtes Stück Goldschmuck
- ☼ **Frisur:** kurze Haare oder Zopf
- ☼ **Körperbemalung:** wie Bauern, außerdem grüne, braune oder schwarze Bemalung auf der Jagd

Städter

- (meistens Künstler und Handwerker, **Tlacui**; sprich: Tlak-uh)
- ☼ **Kleidung:** Lendenschurz, Brustschurz und Lederbänder für Werkzeuge, oft Sandalen, bei Regen ponchoartige Überwürfe oder Umhänge aus Stoff; weiß und rot beim einfachen Volk, höherer Stand in allen Farben; regionale Eigenheiten, zum Beispiel tragen die Einwohner Patexas oft prächtige gelbe Mäntel zu Ehren der Sonnengöttin Toyatico, in Cardaras kneten sich die Edelsteinschneider grüne Tücher um Handgelenke und Knöchel
 - ☼ **Schmuck:** ein bis mehrere Stücke Goldschmuck, je nach Stand mit eingefasster weißer Jade, Bergkristallen, Türkisen oder Rosenquarzen
 - ☼ **Frisur:** kurze Haare, Zopf oder Topfschnitt
 - ☼ **Körperbemalung:** zum Opferfest rot, ansonsten alle Farben (besonders Tlacui).

Sklaven (Acopoti, sprich: Akko-Potti)

- ☼ **Kleidung:** Lenden- und Brustschurz.
- ☼ **Schmuck:** niemals Goldschmuck. Sklaven, die ihn dennoch tragen, werden hingerichtet
- ☼ **Frisur:** unterschiedlich, in manchen Städten kahlgeschoren
- ☼ **Körperbemalung:** zum Opferfest rot

Krieger (Chilmani, Tschill-Mah-Nie)

- ☼ **Kleidung:** Lendenschurz, Brustschurz und Sandalen, Überwürfe für die Schulter, Beinzier und mindestens ein Rüstungsteil

☼ **Rüstungen:** Oft aus Ungeheuern gefertigt, die der Krieger selbst getötet hat; Xamantis-Beinschienen, Helme aus Raubkatzenschädeln oder Kibakaba-Lederpanzer; mächtige Kämpfer: Guereni-Fellumhänge; Generäle goldüberzogene Sonnenpanzer

☼ **Schmuck:** In Gold gefasste Trophäen wie Krokodilzähne oder Coatlfedern, auch Kleidungsstücke, gegerbte Hautstücke und Haarsträhnen menschlicher Gegner; bei repräsentativen Anlässen oder Festen auch gehämmerte Goldrüstungsteile; manchmal karmal aufgeladene Goldintarsien in der Haut (siehe Seite 115 f.).

☼ **Waffen:** Immer dabei, zum Beispiel Xo'Artal-Haubeil (Macuahuitl), Sichelschwerter, Sichelwurfbeile, Obsidianspeere (Tepoztopilli), bunt bemalte oder mit farbigen Federn verzierte Schilde; manchmal Blutsteinsplitter (als Teil der Waffe, als Amulett o.ä.), mit denen sie (mit entsprechender Sonderfertigkeit) zusätzlich besondere Fähigkeiten erhalten (siehe Seite 105 f.).

☼ **Frisur:** unterschiedlich

☼ **Körperbemalung:** zum Opferfest rot, auf Kriegszügen in allen Farben.

Magier (Tetlachi, sprich: Tet-Latschi)

☼ **Kleidung:** Lendenschurz, Brustschurz und Sandalen, Überwürfe für die Schulter und Beinzier; selten Rüstungen.

☼ **Schmuck:** Federschmuck, Tiertrophäen oder Masken aus Jade; Goldschmuck oft mit prächtigen Rubinen, Smaragden oder Opalen; immer ein Blutstein als Amulett oder Teil einer Waffe (siehe Seite 106).

☼ **Waffen:** Unterschiedlich, immer ein Dolch für Blutopfer und je nach Gottheiten.

☼ **Frisur:** unterschiedlich

☼ **Körperbemalung:** zum Opferfest rot, auf Kriegszügen oder bei Ritualen in allen Farben.

Priester (Tlamachil, sprich: Tlla-matschill)

☼ **Kleidung:** Lendenschurz, Brustschurz und Sandalen, Beinzier, selten Rüstungen.

☼ **Schmuck:** Immer ein Blutsteinamulett (siehe Seite 103); Goldschmuck oft mit Diamanten, Rubinen, Smaragden oder Opalen; auf der Haut goldene Intarsien (siehe Seite 115 f.); sonstiger Schmuck je nach Gott, so tragen Xoroka-Anhänger beispielsweise Federn des Blutkolibris

☼ **Waffen:** Unterschiedlich, immer ein Dolch für Blutopfer und je nach Gottheiten; Xoroka-Anhänger tragen zum Beispiel immer einen Xoroka-Stab (ähnlich wie Kor-Spieß)

☼ **Frisur:** je nach Gottheit; Cutli-Priester lange, verfilzte Haare.

☼ **Körperbemalung:** zum Opferfest rot, ansonsten je nach Gottheit; Cutli-Priester bemalen sich mit Ocker

Wandernde Händler (Pochteca, sprich: Potsch-Tekka)

☼ **Kleidung:** Lendenschurz, Brustschurz und Sandalen, dazu Umhänge aus Stoff und eine gugelähnliche Kopfbedeckung; auf Reisen eine gewebte Tasche auf dem Rücken.

☼ **Schmuck:** Goldschmuck, oft mit Edelsteinen versehen; aus Furcht vor Räubern lassen manche Pochteca auf Reisen ihren Goldschmuck zu Hause und leihen sich am Zielort welchen von ihren Handelspartnern

- ☛ Waffen: Wanderstab
- ☛ Frisur: meistens kurz
- ☛ Körperbemalung: zum Opferfest rot, auf Reisen eher selten
- ☛ Tiere: Ihre Handelsware laden sie oft einem Huzpal (Riesenleguan) oder Yaxu (Dschungelantilope) auf

Sprache, Namen und Legenden

„Mixtliplax? Das ist doch ein Koboldname!“

—Urmeline Krennelsiek, Abenteurerin aus Nostria

Die Sprache der Xo'Artal ist das Xoxota, es gehört zur Familie der Waldmenschen Sprachen.

Die Schriftkultur der Xo'Artal (Xo'Artal Glyphen, Komplexität 18, Spalte A) basiert auf echsischen Zeichensystemen und wird vor allem von der Priesterschaft gepflegt, die mit Pinseln aus Pflanzenfasern und Tierhaaren gewonnene bunte Farben (manchmal auf der Basis von Blut, meistens aber aus Pflanzenextrakten) auf Pergament auftragen. Besonders prächtige Pergamente werden mit goldenen Glyphen illuminiert. Zu diesem Zweck wird Goldstaub mit pflanzlichem Leim oder Ei vermischt. Aufbewahrt werden die Schriftrollen in goldenen Patronen und großen Bibliothekskammern.

Die Xo'Artal besitzen einen großen Legendschatz über vergangene Helden und deren Leben, ihren Aufstieg und manchmal auch ihren Fall. Jede Stadt verehrt die großen Helden der eigenen Geschichte, erzählt sich Sagen über die eigenen Götter und den Kosmos. Zu den Feiertagen eines jeden Gottes gibt es tagsüber prächtige Opferungen und abends an den Lagerfeuern erzählen die Geschichten-erzähler und die Alten Heldensagen und Göttermymen, wenn der extra für den Anlass gebrachte Machico getrunken wird.

Jede Stadt, aber auch jedes Dorf der Xo'Artal, hat eine **Halle der Erinnerung**: In den großen Stadtstaaten ist es ein Saal in der Hauptpyramide oder ein prachtvolles Gebäude ihr gegenüber, in einem kleinen Dorf ist es vielleicht ein großer hohler Baum oder eine gegrabene Kammer unter der Schamanenhütte. In der Halle der Erinnerungen sammeln die Bewahrer des Wissens, meistens Priester, Magier und Gelehrte, die Geschichten aller geopfert Helden und Kreaturen. Manchmal werden auch Besitztümer von Helden und Trophäen von Ungeheuern hier ausgestellt.

Die Namen der Xo'Artal sind meist einfach – ein Vorname, und wenn die genauere Unterscheidung einen Zunamen notwendig macht, ein angehängter Beiname. Leben in einem Dorf zwei Tzimalmas, reicht es, wenn Tzimalma, die Töpferin und Tzimalma, die Kriegerin so benannt werden. In größeren Städten braucht es meist mehr als die Berufsbezeichnung. Unter den Kriegern mit Namen Atlarax gibt es dann zum Beispiel den schönen Atlarax (Atlarax Ixtli) und Atlarax, der als Ruhmestat eine Riesenfangschrecke besiegt hat (Atlarax Sraxa Xamantis).

Beispielnamen:

Männlich: Atlarax, Catlaxo, Jokom, Matlaco, Merxeras, Muaktax, Osarax, Quiaxoc, Rayatico, Sukahuitl, Tarax, Tlapaco, Xatico, Xoyoprex, Xurax, Zokopac

Weiblich: Aiuchiyo, Acatla, Cocipan, Hiulaxa, Hualzin, Itakall, Jaxarona, Mexazin, Nakaha, Natal'Axin, Pachatka, Sintarxia, Tezatica, Tzimalma, Yolo'zin

Erworbene Namen: Ar'Minax (Dschungelkundig), Ar'Pochtli (kundig, weise), Chimalixi (kleiner Krieger), Conka Nguereni (Guerenibezwinger), Eznatlu (Blutlos, schlimmer Schmähname), Ezpochtli (mit den blutigen Händen), Huzpal (der Leguan, träge oder ausdauernd), Ixtli (schön), Mechtli (Mondkopf, Träumer), Moxtli (Beschützer), Tetelcua (unüberwindlich wie der wandelnde Fels), Sraxa Nguereni (Guerenitöter), Yaxu (die Antilope, flink oder sprunghaft)

Glaube und Magie

„Nepillome hat die anderen Götter herausgefordert. Er hat gesagt, sie werden nie ein Wesen erschaffen können, das sowohl dumm als auch schlau ist, groß und zugleich klein, haarig aber auch glatt, sowohl stark als auch schwach. So entstand der Mensch.“

—Legende der Pochteca

Einen gemeinsamen Schöpfungsmythos der Xo'Artal gibt es nicht. Für die Einwohner von Oxal hat der Jaguargott Techlicoma die ersten Menschen aus den Tieren des Dschungels geschaffen, anderen Legenden zufolge sind sie die Kinder von Sonne und Mond.

Im Gegensatz dazu teilen sich die Xo'Artal eine gemeinsame Weltanschauung. Sie basiert auf dem Wirken Hualans, auch wenn das heute nicht mehr allgemein bekannt ist. Hualan lehrte, dass mehr Götter mehr Macht bedeuten; gleichzeitig verhindern viele Götter, dass einer von ihnen überhandnimmt. Heute weiß jeder Xo'Artal, dass es viele Götter gibt und opfert ihnen bereitwillig. Die aktive Verehrung beschränkt sich in den meisten Städten auf das Stadtpantheon, dennoch werden die anderen Götter anerkannt und gelegentlich wird auch zu ihnen gebetet.

Mit der Zeit erweitern die Gläubigen das Pantheon, große Helden oder mythische Ungeheuer werden zu neuen Göttern und alte geraten in Vergessenheit oder verschmelzen miteinander (siehe Seite 88).

Göttliche Gaben

In der Glaubenswelt der Xo'Artal kommt die besondere Macht der Priester und Blutmagier von den Göttern. Astrale und karmale Kraft sind ihre Gaben. Kein Xo'Artal käme dabei jedoch auf die absurde Idee, dass Magie und Wunder das Gleiche oder auch nur ähnlich sein könnten, nur weil die gleichen Götter sie schenken. Der Blutstein spielt dabei eine entscheidende Rolle. Er wird für besonders machtvoll Ritualen benötigt und erst durch seinen Nutzen können beide Klassen ihr volles Potenzial entfalten.

Eine Hölle und zwei Paradiese

Die Xo'Artal glauben, dass die Seele, und alles, was ein Lebewesen ausmacht, im Herzen beheimatet ist. Nur jene Menschen, die ihr Leben durch Untaten oder Unvermögen verwirkt haben, werden mit ihrem Herzen begraben (siehe Seite 85) und gelangen auf diese Weise in eine Unterwelt, in der sie dem Vergessen anheimfallen. Die Kraft der Geopferten dagegen lebt in den Blutsteinen weiter und ihre Seelen gelangen in ein Paradies zu Füßen der jeweiligen Götter. Wobei freiwillige und vor allem wertvolle Opfer den Göttern zuweilen an die Seite gestellt werden und besondere Genüsse erfahren. Gefährliche Kreaturen sowie herausragende Krieger, Priester und Magier, aber auch begabte Handwerker und Künstler stehen hoch in der Gunst der Götter und sind lohnende Opfer für das Blutsteinritual. Eine solche Opferung wird als große Ehre gesehen.

Ein Reich der Städte

Das Reich der Xo'Artal für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Das Meer im Norden, die Xorkatal-Berge im Osten, das Axatar-Binnenmeer im Süden und die Tocatepetl-Berge im Westen bilden die natürlichen Grenzen des Xo'Artal-Reiches

Landschaften: Dschungel, Sümpfe, Gebirge, Step-
pen

Gebirge: Atlizintepetl, Xorkatal und Tocatepetl

Gewässer: Die Flüsse Numiyatl, Schwarzer Meruxas, Weißer Meruxas

Klima: Mäßig warm bis sehr heiß

Geschätzte Bevölkerung: 1.500.000, die meisten davon Huali. Unter den Sklaven (etwa 250.000) sind auch Nesumiter und Uturu. Außerdem leben im Dschungel noch etwa 100.000 Mitglieder der Wilden Stämme Jucumaqh, Khemi und Owangi. Außer Menschen bevölkern jeweils etwa 50.000 Achaz und Aurishak (degenerierte Vogelmenschen) und vielleicht knapp 10.000 Schwarzoger das Reich.

Wichtige Städte: Cardaras (150.000 Einwohner, größte und mächtigste Stadt), Amakun (20.000 Einwohner), Oxal (80.000 Einwohner)

Wichtige Verkehrswege / Handelsrouten: Flüsse wie der Numiyatl und die beiden Meruxas werden mit Lastkähnen befahren. Die meisten Städte sind mit ihren Nachbarn durch Dschungelpfade verbunden.

Sozialstruktur / Herrscher: Die Stadtstaaten haben viele verschiedene Herrschaftsformen. Weit verbreitet sind Herrscherräte aus Hohepriester, Heerführer, Hochmagier und Oberstem Kunsthandwerker. Die Herrschaft einer Königsfamilie oder von Adelssippen sind eher selten.

Landeswappen/-symbol: Jeder Stadtstaat besitzt ein eigenes Symbol. Außerhalb des Reiches verwenden Repräsentanten oft eine dreistufige Pyramide, deren oberste Stufe rot und die beiden anderen Stufen golden sind, auf grünem Grund.

Heerwesen: so gut wie jeder Stadtstaat verfügt über ein Heer, das etwa 5% seiner Bevölkerung entspricht

Vorherrschende Religion: Mehrgötterkult mit unterschiedlichem Stadtpantheon, Blutopfer

Magie: Blutmagier, Schamanismus unter einigen Sklaven und in abgelegenen Gebieten

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Karxeras (Hohepriester von Amakun), Pachatka (legendäre Kriegerin), Micto'ala (Auge des Namenlosen)

Sprachen: Xoxota

Währungen: Es gibt im Reich kein einheitliches Währungssystem. Einigkeit besteht nur darin, kein Gold zu verwenden, weil es als „Metall der Sonne“ vor allem rituellen Wert hat. Stattdessen werden handtellergröße Scheiben aus Silber – dem weltlichen „Metall des Mondes“ – mit unverwechselbaren Prägungen versehen. Andernorts werden Jadewürfel mit einem besonderen Schliff veredelt, Obsidianscheiben mit komplizierten Gravuren markiert oder polierte und lackierte Hartholzscheiben verwendet. Im Alltag hingegen ist das Tauschprinzip nach wie vor konkurrenzlos, wer aber abseits davon etwas benötigt, zahlt meist in Naturalien, Handwerksgütern, Versprechen und Gefälligkeiten. Trotz all dieser unterschiedlichen Zahlungsmittel und Wertvorstellungen wird dafür jedoch immer ein Wort verwendet: *Tomin* (sprich: Tomm-inn). So kann in einer Stadt ein bestimmter Gefallen einen Tomin wert sein, ein Jadewürfel sieben Tomin und eine Holzscheibe einen halben Tomin.

Fest- und Feiertage: Jeder Stadtstaat feiert seinen Göttern entsprechend sowie zu bestimmten Himmels- und jahreszeitlichen Ereignissen (siehe Seite 87); nur der Jahreswechsel zwischen dem Monat der Ernte und dem Monat des Wassers (1. Tsa) wird in allen Städten gefeiert.

Das neue Reich der Xo'Artal

„Das ausgerechnet diese blutsaufenden Halbwilden so ein fruchtbares Land von den Göttern erhalten haben! Aber immerhin sind die wilden Dschungelbestien dort fast so gefährlich wie sie.“

—Anhkhtemar, Priester aus Merferusi im Reich der Khemi

Das Reich der Xo'Artal erstreckt sich über weite Dschungel und Gebirge. Dazwischen liegen immer wieder weite Ackerflächen, aus denen steinerne Pyramiden emporragen: Es sind die Stadtstaaten der Xo'Artal, die inmitten von riesigen Blutmaiefeldern stehen. Die meisten Menschen leben

in den Städten, in den tiefen Dschungel trauen sich fast nur Krieger und Jäger. Als Wege zwischen den Städten dienen meist nur schmale Pfade im Dschungel, die zu Fuß und mit kleinen Lasttieren bereist werden, auch wenn es manchmal gepflasterte Handelswege gibt. Entlang der Handelswege liegen kleine Bauerndörfer, die in ständiger Furcht vor Dschungelbestien leben. Die zuverlässigsten Handelswege und Wasserquellen für die Landwirtschaft sind die Flüsse, so dass die meisten Städte in der Nähe des Meruxassystems oder des Nimuyatl liegen. Fernab der Städte leben Wilde Stämme, größtenteils Owangi, Jucumaqh und Nanshemu. Mangrovensümpfe, in die sich bis auf entflohene Sklaven und degenerierte Wilde niemand traut, liegen im Norden als Salzwassermangroven zwischen Dschungel und Meer sowie als Süßwassermangroven im Süden.

Flora und Fauna

Das fruchtbare Land bringt zahlreiche Pflanzen zur Ernährung hervor: Zwischen dem allgegenwärtigen Blutmais (auch Sonnenkorn genannt) gedeihen kleine Felder mit Amarant (wegen seiner lilafarbenen Blüten auch *kleine Abenddämmerung* genannt), Erdnüssen, Feuerknoten, Bohnen, Xorak-Pfeffer und Kürbissen. Kaffee- und Kakaobohnen sind begehrte Güter und dienen in manchen Städten als halber Tomin. Die Xo'Artal kennen nur wenige domestizierte Tiere: Als Lastträger züchten Bauern und Händler Huzpal (Riesenleguane, siehe Seite 123) und Yaxus (Dschungelantilopen, siehe Seite 123). Es gilt als große Kunst, das gewaltige Kriegsbiest (Brazerox, siehe Seite 122 f.) zu brechen und gefügig zu machen. Viehzucht zum Nahrungsgewinn ist auf Ziegen (Xupa, sprich: Ksu-Pa) beschränkt. Dazu kommt die in Norduthuria allgegenwärtige Hühnerechse (Hafuja, Porto Velvenya S. 92), die in jedem Dorf und jeder Stadt zu finden ist. Bis auf diese Tierarten verzehren die Xo'Artal vor allem Jagdwild. Einige wenige Dschungelgemeinden halten sich halb wilde Riesengürteltiere (**An fremden Gestaden 148**). Außer Nahrung bietet der Dschungel aber auch zahlreiche Schrecken: Dazu gehören die mächtige Coatl (eine Drachenart, siehe Seite 117 f.) und die mörderische Quentiko (Werkatze, siehe Seite 119 f.). Im Gehölz lauern zahlreiche giftige Schlangen, die auch aus Aventurien bekannt sind: Blattkopftottern, Nesselvipern, Palmvipern, Speikobras und Würgeschlängen. Außer dem gefürchteten Zweikopf (Porto Velvenya, S. 94), der in den Dschungeln und Gebirgen heimisch ist, lebt in abgelegenen Sümpfen eine riesige zweiköpfige Würgeschlange, die Omecoatl (sprich: Oh-Meh-Koh-Atell). Natürlich gibt es auch kleine gefiederte Schlangen, die von den Xo'Artal als Glücksbringer betrachtet werden. Die grüne Hölle wimmelt vor Riesenspinnen wie der Bleichen Rüsselspinne (**An fremden Gestaden 148**) und zahlreichen anderen Vielbeinern wie der Xamantis (Riesenfängschrecke, siehe Seite 121 f.). Panther und die gefürchteten Ziegensauger, die Xupacabraxe (siehe Seite 118) machen in der Nacht Jagd auf Mensch und Tier. Blutkolibris (Porto Velvenya, S. 99), Raublianen (Porto Velvenya, S. 98) und fleischfressende Bäume (Moxoaque, sprich Mockso-Ah-Kweh) beweisen, dass im Dschungel wirklich fast alles tödlich ist. In den Gebirgen des Xo'Artal-Reiches stürzen sich

lebendigen Lawinen gleich die lebenden Felsen (Tetelcua, siehe Seite 120 f.) auf Reisende. Dort oben jagt auch eine braune Variante der Xamantis.

Die Mangrovensümpfe im Norden werden von Kerelo-Affen (Porto Velvenya, S. 149), Riesenspringegeln, Morfus, Riesenamöben und Schlingern unsicher gemacht.

Die Bauern fürchten den Dschungel mit all seinen Schrecken, Jäger und Krieger dagegen suchen dort die Gefahr, um sich angesichts der zahllosen Ungeheuer zu beweisen. Patrouillen mutiger Recken überwachen die Handelswege, damit die Pochteca einigermaßen sicher von Stadt zu Stadt reisen können. Auch Priester und Magier zieht es in die grüne Hölle, um die Macht der Dschungelmonstren für die Blutsteine zu erlangen.

Landwirtschaft

Blutmais oder Sonnenkorn

Die Bauern säen und ernten das Getreide traditionell, wenn die Sonne blutrot am Himmel steht: In den frühen Morgenstunden und am Abend. Daher auch der Beiname Sonnenkorn. Das Getreide bildet die Ernährungsgrundlage der ganzen Kultur, selbst der leichte Rotton der Xo'Artal-Haut ist auf den Blutmais zurückzuführen. Aus ihm (und aus Blut) mischen die Xo'Artal die rote Farbe für ihre Hautbemalungen und ein Färbemittel für Stoffe. Außerdem ist er die Grundlage für das rote vergorene Machico (ähnlich alkoholisch wie aventurisches Dünnbier) und für starke Brände, den hellroten Xorozi (sprich Kso-Roh-Tsi; ‚Maisgott‘).

Sonstige Nahrungsmittel

Als Nahrungsergänzung dienen verschiedene Bohnen- und Nussorten sowie Amarant und Kürbisse. Typische Gewürze sind Feuerknoten und verschiedene Kakteen- und Urwaldpflanzenextrakte. Tiere werden frisch geschlachtet und selten eingepökelt. Das Fleisch von gefährlichen Tieren gilt als besondere Delikatesse.



Architektur und Stadtplanung

„Ich sage dir, Geron, das sind keine Wilden! Dieser steinerne Kalender in Amakun, so etwas habe ich noch nirgendwo in Aventurien gesehen. So einen Kasolkin hat selbst die Kaiserin in Gareth nicht.“ „Meinst du den Xaa-Olkin? Wenn du mich fragst, ist das Dämonenwerk.“

—Gespräch zwischen zwei Abenteurern in Porto Velvenya

Das Erbe der Vorgänger ist in den meisten Xo'Artal-Städten offensichtlich: Echsische Pyramiden, Festungen der Gryphonen, Katakomben der Vielbeinigen – all dieses haben die Einwanderer aus dem Westen in ihre Städte integriert. Aber schon seit geraumer Zeit beschränken sich die Xo'Artal nicht mehr darauf, die Ruinen fremder Völker zu besiedeln. Heute errichten sie prächtige Bauwerke, die sich zwar am Vorbild der alten Hochkulturen orientieren, aber einen ganz eigenen Stil haben. Und manch ein Tempel oder Palast übertrifft die alten Bauten sogar an Pracht und Baukunst.

Die Wasserversorgung erfolgt in Gebirgsnähe über Aquädukte, die sauberes Wasser aus entfernten Bergseen herbei leiten. Städte im Flachland verfügen über tiefe Zisternen. So gut wie jede Stadt mit mehr als 10.000 Einwohnern verfügt über eine Kanalisation – manchmal wird der Unrat in tiefen Tunneln weggeleitet, manchmal in Kanälen, die mit Holzbrettern abgedeckt sind.

Zur Abwehr feindlicher Heere erbauen die Xo'Artal ihre Städte oft auf Inseln in Seen oder umgeben sie mit breiten, tiefen Wassergräben. Nahen Feinde, bricht man die Brücken ab und versenkt jedes Boot, das sich nähert. Gibt es keinen See oder sind keine geeigneten Gewässer in der Nähe, die umgeleitet werden können, errichten die Xo'Artal hohe Steinmauern um ihre Städte.

Opferpyramiden und Blutsteine

Ein Xo'Artal-Stadtstaat hat fast immer eine zentrale *Opferpyramide*, die den jeweiligen Stadtgöttern geweiht ist. In ihrer einfachsten Form handelt es sich um eine in die Höhe ragende Stufenpyramide, die von einer Seite über eine Treppe begehbar ist. Oben befindet sich ein Baldachin über dem offen sichtbaren Blutstein. Es gibt aber zahlreiche Varianten dieser Bauweise: Die Treppen können sich an zwei oder allen vier Seiten der Pyramide befinden und statt eines einfachen Baldachins auf der Spitze kann dort auch ein Tempelgebäude stehen. Die Pyramide kann stufenlos sein, an ihren Füßen können sich weitere Schreine befinden und das Innere kann Räume und Gänge aufweisen.

Auf oder in der Pyramide befindet sich der *Blutstein* der Stadt, dessen Form, Farbe und sonstige Ausprägung sehr unterschiedlich sein kann. Er spielt bei den Xo'Artal eine entscheidende Rolle dabei, eine eigene Tradition des Glaubens und der Magie aufzubauen und eine Identität als Stadtstaat zu entwickeln. Normalerweise hat jede Stadt ab 10.000 Einwohnern einen solchen Blutstein, eine Stadt mit weniger als 3.000 Einwohnern hingegen eher selten. Eine Stadt ohne Blutstein wird als Machtfaktor kaum ernst genommen und ist meist einer anderen tributpflichtig. Es werden durchaus Kriege um Blutsteine geführt, so dass auch große Städte mit-

unter ohne einen solchen sind, wenn sie einen Krieg verloren haben, was als große Schande und als Zeichen gilt, von den Göttern verlassen zu sein.

Weitere Opferpyramiden oder andere Arten von Tempeln in einer Xo'Artal-Stadt sind meist einzelnen Stadtgöttern, Gruppen von Göttern (Geschwisterpaaren, göttlichen Familien) oder einzelnen Aspekten geweiht.

Tempelbezirke

Xo'Artal-Städte haben meist einen zentral gelegenen, großflächigen Tempelbezirk. Selten handelt es sich um einen für das Volk verbotenen Bereich, den nur die Priester und Blutmagier betreten dürfen. Häufiger ist es der gesellschaftliche und religiöse Mittelpunkt, das Forum und der wichtigste Handelsplatz einer Stadt. Üblicherweise befinden sich hier die meisten Tempel der Stadt, oft in Pyramiden-Bauweise errichtet. Neben einer Opferpyramide, die allen Stadtgöttern geweiht ist und auf der sich der Blutstein der Stadt befindet, gibt es weitere Tempel und Schreine für einzelne Gottheiten.

Als Faustregel weist eine Xo'Artal-Stadt ab 5.000 Einwohnern zumindest eine Opferpyramide der Stadtgötter auf. Je weitere 2.000 Einwohner gibt es einen zusätzlichen Tempel.

Auch andere heilige Orte sowie die Quartiere und Ausbildungsstätten der Priester und Blutmagier sind häufig im Tempelbezirk zu finden.

Tempelschulen

Die Tempelschulen der Xo'Artal sind die Ausbildungsstätte in den jungen Jahren eines Kindes. Mit etwa sechs Jahren lernen sie dort grundlegendes Wissen wie Lesen und Schreiben, Rechnen, körperliche Eräftigung und Handwerksfähigkeiten. Die Schulen dienen dazu, Begabungen zu erkennen und die Kinder weiter zu Lehrmeistern in die Ausbildung zu geben. Solche Talentsucher, die einen Lehrling wünschen, sind häufige Gäste.

Es ist meist selbstverständlich, dass die Kinder von großen Kriegern, Priestern und Blutmagiern in diesen Schulen aufgenommen werden, da man bei ihnen von der Nachfolge in den Fußstapfen ihrer Eltern ausgeht. Je nach Stadt kann es für andere Kinder mehr oder weniger schwer sein, einen Platz zu erhalten. Während manche Städte in ihren Eliten lieber unter sich bleiben und nur Kinder wohlhabender Eltern gegen Bezahlung aufnehmen, bieten andere kostenlosen Unterricht für begabte Kinder an (mehr über die Ausbildung der Xo'Artal auf Seite 80).

Fremdenviertel und Fernhändler

Die Städte der Xo'Artal haben in den Randbezirken meist ein Fremdenviertel, in dem die Fernhändler (Pochteca, sprich: Potsch-Tekka) anderer Stadtstaaten sowie des eigenen wohnen. Zwar ist dieser Berufsstand durch den starken Fokus der Xo'Artal-Kultur auf Heldenverehrung nur mäßig angesehen, oft können die Pochteca aber große Reichtümer anhäufen. Sie bringen außerdem Nachrichten aus fernen Stadtstaaten und sind dort als Botschafter oder gar Spione aktiv. Die Fremdenviertel sind also nicht nur von Waren-

umsatz, Handel und Lagerhäusern geprägt, sondern haben zumindest in größeren Städten auch den Charakter eines Botschaftsviertels. So prägen zahlreiche Villen wohlhabender Händler wie auch auswärtiger Diplomaten das Stadtbild dieser Viertel.

Baukunst und Technik

Wie ihre Errungenschaften in Astronomie und Architektur zeigen, sind die Kenntnisse der Xo'Artal in der Mathematik weit fortgeschritten. Die Null ist ihnen bekannt. Das Zahlensystem basiert auf der Zahl 5 (Quinärsystem).

Das Rad ist bekannt und findet als Zahnrad in der Mechanik, als Scheibe im Flaschenzug und beim Bau von Schubkarren Verwendung. Wagen werden dagegen nicht gebaut – es gibt einfach keine großen Zugtiere und nur wenige breite Straßen außerhalb der Städte. Schwere Steinklötze transportieren die Xo'Artal auf Rollen aus Holz. Seilzüge und Kräne werden in den meisten Städten beim Bau von Gebäuden eingesetzt.

Die Pyramiden, Tempel und Paläste werden in der Regel von großen Kontingenten von Sklaven aus großen Steinblöcken errichtet. Wohnhäuser sind in der Regel aus Ziegelsteinen errichtet. Bauern und Arme leben in Hütten aus Lehm, Holz oder Stroh.

In den Steinbrüchen und Minen im Gebirge leben und arbeiten Tausende von Sklaven. Die Steinbrüche liefern die gewaltigen Blöcke für Pyramiden und Stadtmauern, die Minen bieten außer Gold, dem Metall der Sonne, Eisen für die Krieger und Kohle für die Schmieden. Im Reich der Xo'Artal finden sich zudem Kupfer, Zinn, Mindorium, Edelsteine und Silber.

Eine Kultur des Könnens

Todesverachtende Krieger, mächtige Magier und geheimnisvolle Priester, rastlose Händler, brillante Handwerker und ein Heer aus Bauern, das vor den Toren gewaltiger Städte gegen den Hunger kämpft – die Kultur der Xo'Artal gründet sich auf Schweiß und Blut. Und davon haben sie in ihrer Geschichte viel vergossen. Deshalb betrachten sich die heutigen Xo'Artal als überlegenes Volk, das seine dunklen Tage und schrecklichen Fehler überwunden hat und nun der Vervollkommenheit entgegen strebt.

Mit diesem Selbstverständnis einer blühenden Hochkultur blicken sie auf die benachbarten „Kindsvölker“ herab und betrachten ihre eigene Gesellschaft als natürliches Ideal, um die Stärken eines Volkes herauszubilden und die Schwächen auszumerzen. Die Xo'Artal kennen keine Dynastien und keinen Erbenspruch. Geburt zählt nichts, Leistung gilt alles. Nur wer seine göttergegebenen Gaben erkennt und vervollkommenet, kann seinem Volk dienen. Zwar gilt sogar ein Sklave per se als ebenso notwendig für das Funktionieren einer Stadt wie der Hohepriester, de facto hat sich letzterer durch seine Fähigkeiten, sein Leben und seine Opferbereitschaft jedoch höheres Ansehen und Privilegien verdient.

Herrschaft der Räte

In den meisten Städten ist die Bevölkerung in sieben so genannte *Tequipanas* (sprich: Teki-panas) aufgeteilt, was in etwa „gemeinsame Richtung des Strebens“ bedeutet. Dabei handelt es sich um Sklaven, Bewirtschafter, Handwerker, Händler, Krieger, Magier und Priester. Die oft in eigenen Vierteln untergebrachten Bevölkerungsgruppen folgen gemeinhin eigenen Regeln und Traditionen, für deren Einhaltung die *Räte* verantwortlich sind. Diese rekrutieren sich für gewöhnlich aus den wertvollsten Mitgliedern der jeweiligen Tequipana. Allerdings beschäftigen sich die Räte nicht nur mit den Fragen und Problemen der einfachen Leute, sondern sind auch dafür verantwortlich, dass die Entscheidungen, die Gebote und Verbote des *Hohen Rates* durchgesetzt werden und bei den „kleinen Leuten“ auch ankommen. Außerdem sorgen sie gemeinhin für die gleichmäßige und angemessene Verteilung von Lebensmitteln und Dingen des täglichen Lebens.

Der Hohe Rat wiederum setzt sich traditionell aus den verdientesten Einzelpersonen der Bevölkerung zusammen, wobei es sich dabei zumeist um Priester, Magier und Krieger handelt. Allerdings schwankt die Mitgliederzahl je nach städtischer Gepflogenheit zwischen eins und vierundzwanzig.

Herrschaft des Willens

Jeder kann theoretisch alles werden, sofern ihn die Götter mit der nötigen Gabe beschenkt haben und der Wille da ist, diese auch zu nutzen. Weil Kampfkraft, Magie und Wunder als die größten Geschenke der Götter gelten, genießen Krieger, Magier und Priester einen gewissen Ansehensbonus, den sie jedoch durch Inkompetenz oder anderweitige Verfehlungen auch wieder einbüßen können.

Niemand erbt die Zugehörigkeit zu einer Tequipana. Nach dem Besuch der Tempelschule (siehe Seite 80) wird ein Xo'Artal gemäß seiner Talente und seines Gemüts in eine passende Tequipana eingegliedert, wenngleich es während eines bewegten Lebens durchaus zu wechselnden Zugehörigkeiten kommen kann.

Diese allgemeingültigen Konventionen geraten nur selten ins Wanken, wenn beispielsweise ein Kind durch Tradition oder Lebensumstände in eine unpassende Laufbahn, und damit in ein oftmals unglückliches Leben, gedrängt wird. Selbiges gilt für Xo'Artal, deren Ambitionen über ihre Fähigkeiten hinausgehen. Diese gehen oft denselben Weg wie kranke oder schwächliche Bürger, die keiner Aufgabe von gesellschaftlichem Wert nachgehen können und die sich zuvor auch nicht als relevantes Opfer erweisen konnten: Sie wählen entweder das Exil oder den Freitod, um der Gemeinschaft nicht zur Last zu fallen.

Doch sie tun diesen Schritt immer freiwillig, denn Freiwilligkeit gilt als eines der höchsten und heiligsten Prinzipien. Darüber steht nur noch der Götterwille.

Recht und Gesetz

Generell sind Verbrechen nach aventurischem Verständnis eher selten, wenngleich es besonders begabte Diebe, Betrüger oder anderweitige Missetäter in seltenen Fällen zu einer gewissen Anerkennung bringen, solange ihre persönliche Bereicherung das Allgemeinwohl nicht gefährdet.

Die Mentalität der Xo'Artal besagt schlicht: Wer es zu nichts bringt, ist selbst schuld. Kein Grund also, andere Menschen für das eigene Versagen verantwortlich zu machen. Kommt es dennoch zu Unstimmigkeiten oder Untaten, ist Selbstjustiz meist die erste Wahl. Dabei handelt es sich für gewöhnlich um Wortgefechte, Wettkämpfe oder handfeste Zweikämpfe, deren Ausgang als Gottesurteil gilt. Hierbei kommt der Verhältnismäßigkeit der Mittel jedoch eine große Bedeutung zu. Wer also beispielsweise einem Kontrahenten die Hand abschlägt oder diesen sogar zu Tode bringt, obwohl er nur einen Brotlaib gestohlen hat, tut Unrecht und ist verpflichtet, Ersatz zu leisten. Dies geschieht für gewöhnlich durch die Zahlung eines angemessenen Preises in Wertgegenständen, Naturalien oder Diensten.

Um den Verlust für die Gemeinschaft auszugleichen, muss derjenige manchmal sogar die Ausbildung eines Lehrlings übernehmen, bei dem es sich oft genug um ein Mitglied der Familie des Toten oder Versehrten handelt.

Acopoti – Sklaven und Fremde

Nicht jeder Xo'Artal ist von den Göttern mit einem Talent gesegnet oder hat das nötige Glück, es zu finden. Zusammen mit Kranken, Versehrten und verdienstlosen Greisen, deren Opfer für die Götter zu wenig Wert haben, bilden sie die Tequipana der Unfreien, die zu ungeliebten, aber unentbehrlichen Arbeiten herangezogen werden. Dabei handelt es sich vor allem um Tätigkeiten in der Kanalisation, in Färbereien, beim Abdecker, beim Straßenbau oder in den lichtlosesten Minenschächten. Doch selbst dem unbegabtesten Sklaven steht ein Dach über dem Kopf und ausreichend Kleidung sowie Nahrung zu, um für die Gemeinschaft einen Nutzen zu haben – und sei er noch so gering. Zumal hungernde oder siechende Sklaven eine Gefahr für die Gesundheit und die Ordnung einer Stadt bedeuten würden. Dadurch und durch die grundlegende Jeder-ist-seines-Glückes-Schmied-Mentalität hält sich der Unmut unter den Geringsten in Grenzen.

Neuankömmlinge – seien es Fremde oder opferunwürdige Kriegsgefangene – werden grundsätzlich solange als Acopoti angesehen, bis sich ihr Wert für die Gesellschaft erwiesen hat. Natürlich können auch Sklaven oder Fremde durch Leistung aufsteigen, was vor allem für deren Kinder gilt, die ein Recht auf den Besuch der Tempelschule haben.

Im Regelteil ab Seite 93 finden Sie nähere Angaben zu passenden Professionen der Tequipanas.

Tephua – Das einfache Volk

Die Tephua bilden das Fundament jeder xoartalischen Stadt. Die Bandbreite der Berufe und deren Ansehen ist dabei recht groß und reicht vom einfachen Hirten, der sich kaum über einen Sklaven erhebt, bis zum Bestienjäger, der sogar manchem Krieger gleichgestellt wird. Abgesehen von einigen Ausnahmen besteht die Hauptaufgabe dieser Tequipana vor allem schlicht darin, zu verhindern, dass die gewaltigen Städte verhungern. Scharen von Bauern kümmern sich um den Anbau von Sonnenkorn, Bohnen, Kakao und anderen Nutzpflanzen. Fischer, Hirten und Jäger bereichern die Nahrung um Fleisch. Sammler durchstreifen den Dschungel auf der Suche nach schwer zu kultivierenden Früchten, Nüssen und wertvollen Wildkräutern.

Die Bedeutung der Tephua fasst ein xoartalisches Sprichwort am besten zusammen: Eine Schlange die hungert, frisst ihre Kinder und schließlich sich selbst.

Tlacui – Künstler und Handwerker

Deutlich weniger Köpfe zählt die Tequipana der Künstler und Handwerker. Deren Aufgabe besteht überwiegend in der Nutzbarmachung und Veredlung der bereitgestellten Rohstoffe. Steine müssen behauen, Hölzer gedrechselt, Erze verhüttet, Pflanzenfasern gesponnen und Edelsteine geschliffen werden. Kleidung, Waffen und Rüstungen, Schmuck, Lebensmittel und vieles mehr erhalten in den Händen der Tlacui ihre eigentliche Gestalt. Dabei ist auch hier der Unterschied zwischen einem Seiler und einem Schneider, einem Eisenbieger und einem Goldschmied sowie einem Steinmetz und einem Architekten gewaltig. Doch jeder, der seine ihm gegebene Aufgabe erfüllt, genießt Ansehen.

Selbiges gilt für die schönen Künste. Malern und Bildhauern gelingen oft monumentale Werke, indem sie gewaltige Statuen aus Felsen schlagen oder ein Hallendach mit einem Götterhimmel krönen. Geschichtenerzähler und Spaßmacher wiederum sind gern gesehene Gäste auf Feiern und Festen.

Maß und Zeit

Bis auf geringfügige Abweichungen sind die Maßeinheiten in den meisten Xo'Artal-Städten mit gängigen aventurischen Normen – sofern richtig übersetzt – vergleichbar.

Eine kleine Besonderheit jedoch stellt die in *Acui* (sprich: A-ku-i; „Strich“) gemessene Zeit dar. Die Xo'Artal verwenden schlanke, hochwandige Windlichter aus Ton, die sie mit Bienenwachs oder Talg füllen. Im Inneren sind in gleichmäßigen Abständen Striche angebracht, die vom herunterbrennenden Wachs nach und nach freigegeben werden. Solche Feueruhren existieren in unterschiedlichen Größen und Eichungen, die entweder Minuten, Stunden, Tage oder mitunter noch längere Zyklen anzeigen.

Pochteca – Die reisenden Händler

Dass man überhaupt von einem Reich der Xo'Artal sprechen kann, ist allein der Tequipana der Händler zu verdanken. Die Pochteca reisen entweder allein, in kleinen Gruppen oder in großen Trossen und sorgen nicht nur für den Austausch von Waren – darunter vor allem Schmuck, Metallerzeugnisse und Sklaven –, sondern auch von Informationen, Gerüchten und Geschichten. Außerdem sind sie die Einzigen, die sich in dem Wirrwarr aus Währungen und Tauschhandel zurechtfinden (siehe Seite 78).

Die Händler bereisen zu Fuß oder in Sänften das Straßennetz, setzen es instand und bauen es aus, indem sie Tunnel durch Berge treiben, Schneisen in den Dschungel hauen und Wege pflastern lassen. Sklaven machen auf ihr Geheiß Wasserwege befahrbar, indem sie verschlammte Flussbetten ausheben und verwilderte Ufer vom Gestrüpp befreien. Hinzu

kommt, dass sie auf ihren Reisen neue Siedlungsgründe und Rohstoffvorkommen erschließen.

Selbst im Kriegsfall gelten die Händler als unantastbar. Allerdings werden sie häufig „zu ihrem eigenen Schutz“ am Weiterziehen gehindert oder für einige Zeit festgesetzt, da ihre politische Bedeutung als Botschafter zwar geschätzt, ihre gelegentlichen Einsätze als Spione jedoch weithin bekannt sind. Erfolgreiche Pochteca übertreffen mit ihrem Reichtum selbst angesehene Krieger, Magier oder Priester bei weitem. Traditionell ist der Opferanteil der Händler von allen Tequipanas jedoch der geringste. Tatsächlich fällt es vielen Händlern schwer, nach einem rastlosen Leben auf die Annehmlichkeiten zu verzichten, die ihnen ihr Reichtum einbringt. Diese unausgesprochene Wahrheit schmälert ihr Ansehen in der Bevölkerung zwar durchaus, aber nur bei denen, die nicht auf einen Kredit angewiesen sind.



Zwei Fernhändler treffen sich

Kampf der Geschlechter

Mann und Frau sind in der Kultur der Xo'Artal grundsätzlich gleichgestellt. Kein Rang, kein Amt oder Beruf ist einem Geschlecht vorbehalten.

Die Xo'Artal kennen die Ehe und verstehen sie als Keimzelle der Gemeinschaft. Sie wird zwar von einem Priester unter den Augen der Götter geschlossen, allerdings wird von keinem der Ehepartner erwartet, monogam zu bleiben, wenn eine weitere Verbindung vielversprechenden Nachwuchs erwarten lässt. Entweder wird eine Ehe in diesem Fall aufgekündigt oder es entstehen zuweilen komplizierte Beziehungsgeflechte.

Chilmani – Die Krieger

Die „Fäuste der Götter“ übernehmen mannigfaltige Aufgaben und sind in spezialisierten Kriegerschulen organisiert (siehe Seite 86).

Das stehende Heer einer Stadt wäre selbst ohne magische oder karmale Unterstützung eine gewaltige Macht, da die einzelnen Krieger ihr gesamtes Leben auf den Kampf ausrichten. Die Schmiede und Rüstungsmacher, die Bogner und Schwertfeger statten sie mit tödlichen Waffen (siehe S. 125) und einzigartigen Rüstungen aus (siehe S. 126), wobei besonders verdiente Krieger über geweihte Goldintarsien (siehe S. 115 f.) oder gar über einen eigenen Blutsteinsplitter (siehe S. 105) verfügen, die ihnen besondere Kräfte verleihen.

Durch Kampf und Schlacht zu einem würdigen Opfer zu werden ist für die Chilmani Chance und Gefahr zugleich.



Besiegter Krieger beim Diktat

Zum einen ist es ein schneller Weg um ans Ziel zu kommen, zum anderen aber ein umso gefährlicherer. Nicht wenige Krieger streifen auf der Suche nach seltenen alchimistischen Zutaten, uralten Schätzen, die von schrecklichen Mächten behütet werden, oder längst vergessenen Spuren der eigenen Vergangenheit durch den Urwald, um nach triumphaler Heimkehr zum Blutstein hinaufzusteigen oder niemals zurückzukehren.

Versehrte Xo'Artal

Wird ein Xo'Artal verstümmelt, geblendet oder schwer verletzt, hängt der Umgang mit ihm von seinem Alter, seinem Ansehen und seiner Erfahrung ab. Alte Helden und Priester werden sich oft zur Opferung anbieten. Ähnlich sieht es bei älteren Handwerkern oder Magiern aus, die ihre Profession nicht mehr ausüben können. Erfahrene Meister, die noch nicht mit dem Leben abgeschlossen haben, werden häufig zu Lehrern oder Ausbildern. Arbeitsunfähige Sklaven sind selten würdige Opfer, aber ihr Besitzer hat die Verpflichtung, sie zu versorgen. Bei einem Fremdverschulden der Verstümmelung muss diese Pflicht der Verursacher übernehmen. Junge Helden haben noch nicht genug Erfahrung gesammelt, um die Götter mit ihrem Opfer zu erfreuen. Ihnen wird nahegelegt, eine andere Profession zu wählen. Manchmal werden für sie auch Prothesen angefertigt. Es gibt Gerüchte von prächtigen goldenen Gliedmaßen, von einem Meistermechanikus angefertigt und von Priestern gesegnet. Die Besten der Besten erhalten sie angeblich, und sie bewegen sich wie Gliedmaßen aus Fleisch und Blut.

Ein Xo'Artal-Krieger würde eher sterben, als sich gefangen nehmen zu lassen, um fremden Göttern geopfert zu werden. Allerdings nehmen sie sich niemals selbst das Leben, denn diese Ehre gebührt entweder dem siegreichen Feind oder den eigenen Priestern.

Weitere Informationen zu den Kriegern der Xo'Artal finden Sie ab Seite 85.

Tetlachi – Die Blutmagier

Die „Hände der Götter“ betrachten ihre magische Begabung als Geschenk der Götter und ihre gesellschaftliche Stellung und Bedeutung ist denen der Priester beinahe ebenbürtig. Doch während deren Dienst an den Göttern und den Menschen eher vielfältiger Natur ist, sind die Tetlachi vor allem Feldherren und Kampfmagier, deren Gebrüll die Heere lenkt, deren Wille die Schlachtfelder erbeben lässt und deren Ruf das gesamte Volk der Xo'Artal in den Geschichten anderer Völker zu blutwatenden Dämonen macht.

Doch selbst und gerade in Friedenszeiten sind ihre Dienste unerlässlich für den Fortbestand der xoartalischen Gesellschaft. Vor den Opferungen bestimmen sie den Wert des Opfers (siehe Seite 103 f.) und verwandeln die Splitter der Blutsteine in mächtige Artefakte (siehe Seite 105 f.). Sie heilen selbst die tödlichsten Krankheiten und sorgen für die Ausbildung von magiebegabten Jungen und Mädchen.

Jedes Kind, bei dem während des Besuchs der Tempelschule eine magische Begabung auffällt, wird umgehend von den anderen getrennt und einem Lehrmeister zugeteilt, der mehrere Lehrlinge annehmen kann und zu ihnen ein strenges, aber meist familiäres Verhältnis pflegt. Kindern, deren astrale Kräfte sich nach dem Urteil ihres Lehrmeisters nicht hinreichend gut entwickeln, stehen jedoch weiterhin alle anderen Türen offen. Manche ergreifen einen einfachen Beruf,

andere hingegen werden zu Heilern oder Handwerkern von erstaunlichem Geschick.

Die Tetlachi gelten als Pragmatiker, die tun, was getan werden muss, um eine Stadt am Leben zu erhalten. Sie sind wie ein gestrenger Vater, der eher gefürchtet, als geliebt wird, aber zu dem man immer aufschauen kann. Im Volksmund heißt es, sie seien Männer und Frauen mit den Kleidern von Zauberern, mit dem Blut eines Kriegers und dem Schatten eines Gelehrten.

Bei all dem sind sich die Magier ihrer hervorgehobenen Stellung bewusst und tragen diese auch zur Schau. Jeden Tag reiben sie ihre Körper mit Blutmaibündeln geradezu wund, so dass ihre Haut mit den Monaten und Jahren zunehmend die Farbe von Blut annimmt. Zudem verzehren sie alle Speisen, ganz gleich ob Fleisch oder Gemüse, roh und geben jedem Getränk wenigstens einen Tropfen frischen Blutes hinzu.

Weitere Informationen zu den Magiern der Xo'Artal finden Sie ab Seite 96 f..

Wie Huzpal und Yaxu

Bauern, wandernde Händler und Handwerker nutzen gleichermaßen zwei sehr unterschiedliche Lasttiere: Die antilopenähnlichen Yaxus (sprich Ja-Ksu) und die Riesenleguane mit dem Namen Huzpal (Hutts-Pall, siehe Seite 123). Beide haben unterschiedliche Vor- und Nachteile, die mitunter auf ihre Besitzer übertragen werden. Yaxus gelten als wendig aber sprunghaft, Huzpal als ausdauernd aber träge. Die Besitzer der unterschiedlichen Tiere geraten schnell in Streit, wenn ein hungriger Leguan in einem Gemeinschaftsstall einen Yaxu anknabbert oder ein Yaxu einem Huzpal auf den bis zu drei Schritt langen Schwanz tritt. In der Sprache der Xo'Artal werden unversöhnlich miteinander Streitende verglichen, „Die sind ja wie Huzpal und Yaxu!“ Die höhergestellten Klassen wie Krieger oder Magier halten solche Streitigkeiten allerdings für unter ihrer Würde. Wer etwas auf sich hält, lässt seine Besitztümer von Sklaven transportieren.

Die Weisheit der Toten: Sterbe- und Bestattungsriten

Vor seiner Opferung ist ein Xo'Artal angehalten, sein Wissen an die nächste Generation weiterzugeben. Dieses Vorgehen hält das Volk jung und stark. Selbst gefangengenommene Feinde werden gefragt, ob sie ihr Wissen den Lebenden überlassen wollen. Nehmen sie das Angebot an, wird ihnen ein zum Schweigen verpflichteter Schreiber (und gegebenenfalls Wachen, deren Ohren mit Wachs versiegelt sind) zugeteilt, der ihre Worte festhält. Der Nachlass wird ungelesen versiegelt und durch die Pochteca der Heimatstadt überbracht. Das unbefugte Öffnen der Schriftstücke gilt als Frevel und wird gemeinhin mit dem Tode bestraft. Dennoch gibt es hier und da Gerüchte über eine Art Schwarzmarkt mit diesen Nachlässen, vor allem, wenn sie von Magiern oder Priestern stammen.

Verdienstvollen Xo'Artal, denen eine plötzliche Krankheit, ein Unfall oder der Tod auf dem Schlachtfeld die Möglichkeit genommen hat, sich freiwillig zu opfern, wird nach Möglichkeit das Herz entnommen und geopfert. Der Körper eines Geopferten wird auf keine festgelegte Weise bestattet. Er gilt als leere Hülle, nachdem die Seele auf dem Blutstrom zu den Göttern gereist ist. Opferunwürdige werden schlicht begraben.

Tlamachil – Die Priester

Sie sind „Augen der Götter“, Gefährten der Sterne, Hüter der Zeit, Bewahrer der Schrift und Gedächtnis der Welt. Die Priester sind zugleich Könige und Diener der Xo'Artal. Wer sich für dieses Leben entscheidet, tut dies nicht aus Machtstreben, sondern aus Demut. Nicht alle Anwärter erhalten die Weihe und nicht immer sind es Kinder, die sich für diesen Schritt entscheiden. Spätweihen sind keine Seltenheit (siehe Seite 103). All jene, denen die Weihe vom Rat der Priester verwehrt oder die von den Göttern nicht angenommen werden, dienen fortan den Priestern als Akoluthen und dürfen in seltenen Fällen nach einer Zeit der Bewährung noch einmal vor den Rat und die Götter treten. Oder aber sie verlassen die Stadt, um sich eventuell einem anderen Pantheon zuzuwenden.

Die zentrale Aufgabe der Priester besteht in der Opferung würdiger Geschenke an die Götter und dem Wirken jener mächtigen Liturgien, die dem Land und dem Volk Fruchtbarkeit, Segen und Stärke bringen. Jede Zeremonie, die zu Ehren eines oder mehrerer Götter des Pantheons gefeiert wird, obliegt einem oder mehreren Priestern, die sich besonders den entsprechenden Göttern verpflichtet haben. Zeremonien zu Ehren des gesamten Pantheons werden immer vom Hohepriester durchgeführt. Weitere Informationen zu den Priestern der Xo'Artal finden Sie ab Seite 97 ff..

Eine Kultur des Kampfes

Die Xo'Artal im Allgemeinen und ihre Krieger im Besonderen betrachten ihre eigene Kultur als Ergebnis von Jahrtausenden des persönlichen und gemeinschaftlichen Kampfes mit ihren Feinden, mit dem Dschungel, mit den Göttern und mit sich selbst. Deshalb schüren sie noch heute die Glut des Krieges, ohne sich dabei kopflos in hoffnungslose Schlachten zu stürzen oder besonders grausam vorzugehen. Tatsächlich hegen die meisten Städte keinerlei expansive Absichten und begnügen sich mit den Herausforderungen des Alltags.

In ihrem Reich haben die Xo'Artal nur noch wenig zu befürchten. Ihre überlegene Kriegskunst, die kluge Taktiken, eingespielte Formationen, scharfen Stahl und Waffen mit großer Reichweite umfasst – von den tödlichen Kräften der Kriegsmagier ganz zu schweigen –, hat sämtliche feindlichen Stämme quasi im Vorbeigehen auf die Plätze verwiesen.

Trotz aller Bemühungen, die Wachsamkeit hochzuhalten und sich im Waffengang zu üben, birgt die Konkurrenzlosigkeit auch Gefahren. So geriet im Laufe der Jahrhunderte das Wissen um den Bau großer Kriegsmaschinen weitgehend in Vergessenheit. Berittene Einheiten hingegen waren zu allen Zeiten unüblich.

Kriegerschulen

Die Krieger-Tequipana der Xo'Artal kennt verschiedene Schulen, die sich vor allem in Rüstung und Bewaffnung, Aufgaben und Mentalität unterscheiden. Dabei handelt es sich jeweils um Ausbildungsstandards, von denen einzelne Krieger natürlich abweichen können. Im Heeresverband lassen sich die Schulen leicht anhand unterschiedlicher Bemalungen und Standarten aus Holz oder Metall auseinanderhalten.

Die nun folgenden Kurzprofile stellen nur Empfehlungen und übliche Konventionen dar, die sich von Stadt zu Stadt unterscheiden können. Auf Seite 94 f. finden sie die passenden Professionsvarianten.

Der nachträgliche Wechsel einer Schule bleibt möglich, ist aber mit schweren Aufnahmeprüfungen verbunden. Im Folgenden sind einige verbreitete Schulen aufgeführt, wobei Anzahl und Ausprägung in verschiedenen Städten unterschiedlich ausfallen können. Meister und Spieler können somit in Absprache eigene Schulen entwerfen.

Iztacmani (sprich: Izz-tack-mani) – die Adlerkrieger

Beeindruckender als ihr üppiger Federschmuck sind nur noch ihre gefiederten Pfeile, die unerbittlich und zielgenau töten. Adlerkrieger kämpfen vor allem aus der zweiten Reihe und bevorzugt aus erhöhten Positionen, um den Nahkämpfern Deckung zu geben. Neben dem klassischen Bogen sind die meisten anderen Fernkampfwaffen ebenfalls bekannt und verbreitet.

Acomani (sprich: Acko-mani) – die Schlangenkrieger

Schlangukrieger werden zwar gemeinsam ausgebildet, sind anschließend jedoch vorwiegend Einzelgänger. Im offenen Gefecht sieht man sie selten. Und wenn, dann ist es meistens zu spät, denn sie sind Meister des lautlosen Tötens und der Tarnung. Mit übermenschlicher Geduld können sie tagelang auf einem Baum ausharren, um sich dann im richtigen Moment auf ihr Opfer zu stürzen.

Molimani (sprich: Moh-li-mani) – die Jaguarkrieger

Jaguarkrieger sind wilde und urtümliche Kämpfer. Die Einflüsse der Wilden Stämme sind unverkennbar. Doch anders als einfache Stammeskrieger führen sie oft rasiermesserscharfe Klingen und kämpfen überwiegend in kleinen, beweglichen Gruppen. Die Schule des Jaguars ist traditionell die am weitesten verbreitete.

Huacumani (sprich: Hu-acku-mani) – die Stierkrieger

Eine geschlossene Reihe Stierkrieger ist eine wandelnde Mauer, an der ihre Feinde zerschellen. Schwer gerüstet und durch die großen Reichweiten ihrer Waffen bilden sie oft den harten Kern eines Heeres.

Goldintarsien für Krieger der Xo'Artal

Es gehört zu den größten Ehren der Xo'Artal, sich das goldene Mal eines Gottes in die Haut legen zu lassen. Nur die verdienstvollsten und vielversprechendsten Krieger werden auf diese Art von den Priestern geehrt und von den Göttern berührt.

Durch die (wenn auch sparsamen) Goldeinlegearbeiten werden die Krieger gelegentlich zu beliebten (Jagd-)Zielen anderer Kulturen, besonders solcher, die den Wert des Goldes kennen oder ihm kultische Bedeutung beimessen. Allerdings gibt es leichtere Beute als einen Xo'Artal-Krieger. (Für weiterführende Informationen zu den Goldintarsien siehe S. 115 f.)

Die dritte Jahreszeit – die Sonnenkriege

Die sogenannten *Sonnenkriege* gehören zu den städteübergreifend am weitesten verbreiteten Traditionen der Xo'Artal. Dabei handelt es sich um eine Art Schlachtensaison während einer Trockenzeit, in der zwei oder mehrere Städte das gegenseitige Bekriegen beschließen. Meistens werden die äußeren Bedingungen – also Zeitpunkt, Heeresgröße, Waffengattungen etc. – durch die Fernhändler vereinbart, die sich diese Dienste gut bezahlen lassen. So handelt es sich manchmal um reine Schlachten, ein andermal wird die Einnahme bestimmter strategischer Punkte gefordert und wieder ein anderes Mal stehen Heimlichkeit, Raub und taktisches Geschick im Vordergrund. Für gewöhnlich signalisieren komplizierte Rauchzeichen den Beginn und das Ende der Kampfhandlungen oder bestimmter Kampfphasen.

Die Sonnenkriege erfüllen im Wesentlichen zwei entscheidende Funktionen, denn zu Eroberungen oder entscheidenden Niederlagen kommt es gemeinhin nicht: Erstens schulen sie die stehenden Heere und zweitens verschaffen sie den Städten opferwürdige Krieger – langfristig durch den Erfahrungsgewinn der eigenen Soldaten und kurzfristig durch gefangengenommene Champions. Darüber hinaus erntet der Sieger reiche Anerkennung. Nur die mächtigsten Städte können es sich leisten, jedes Jahr an einem Sonnenkrieg teilzunehmen.

Innere und äußere Konflikte

Manchmal kommt es allerdings vor, dass ein Sonnenkrieg in einen tatsächlichen Konflikt mündet, vornehmlich dann, wenn die vereinbarten Regeln verletzt werden oder eine Stadt auffällig erfolgreich ist.

Doch auch darüber hinaus ist das Reich der Xo'Artal kein geselliger Ort. Der Kampf gegen den Dschungel und seine Ausgeburten ist allgegenwärtig und manchmal verlegen sich Wilde Stämme oder gar marodierende Sklaven darauf, Handelskarawanen zu überfallen. Das kann sich natürlich keine Stadt gefallen lassen, es gibt schließlich einen Ruf zu verlieren. Oft sind es nicht territoriale oder politische Streitigkeiten, sondern versteckte Anfeindungen, mangelnde Gastfreundschaft, angebliche Verleumdungen oder Glaubensstreitigkeiten zwischen einzelnen Männern oder Frauen, die nach Vergeltung schreien. Die Xo'Artal sind ein zuweilen heißblütiges Volk und allein die gewaltigen Distanzen zwischen den Städten verhindern, dass sich an diesen Glutherden kriegerische Flächenbrände entzünden.

Feinde jenseits der Grenzen hatten die Xo'Artal seit ihren Auseinandersetzungen mit den Khemi (siehe S. 74 f.) lange nicht mehr zu fürchten, doch seit einiger Zeit häufen sich die Gerüchte über neuerliche Flottenbewegungen im Osten, während die Neuankömmlinge von jenseits des Meeres erst noch beweisen müssen, ob sie Freund oder Feind sind.

Grundsätzlich hegen die Xo'Artal jedoch gegenüber niemandem einen endgültigen Vernichtungsdrang. Würden sie ein Volk oder eine Kreatur ausrotten, könnten diese schließlich keine opferwürdigen Nachkommen mehr hervorbringen. Die einzige Ausnahme betrifft die Buruxal. Denn die Gerüchte sind nicht totzukriegen, dass noch immer Anhänger des alten Burdukultes existieren, und dass sie nach dem Exodus sogar eigene Städte gegründet haben. (Mehr dazu erfahren Sie im dritten und letzten Band dieser Kampagne **Grüne Hölle III: Der Gott der Xo'Artal.**)

Eine Kultur des Blutes

Wenn es zwischen all den einzigartigen Stadtstaaten und den verschiedenen Bildern der Xo'Artal einen verbindenden Aspekt gibt, dann ist es in den Augen anderer Völker gewiss das Blutopfer.

Das xoartalische Wort für Blut lautete *Etzli*, was so viel wie „Nektar“ bedeutet und die Funktion der Blutopfer als Nahrung für die Götter recht treffend beschreibt. Denn die Götter sind dem Glauben der Xo'Artal nach ungemein mächtige, zumeist unsterbliche Wesen, die allerdings auch Hunger und Durst leiden, sowie allzu menschliche Gefühle wie Liebe und Hass, Trauer und Freude, Eifersucht und Leidenschaft kennen. Von daher ist es ratsam, sie gewogen zu stimmen, wenn man etwas von ihnen will.

Andere Städte, andere Sitten

Das genaue liturgische Prozedere der Opferung am großen Blutstein unterscheidet sich von Stadt zu Stadt. Einige Eckpunkte gleichen sich jedoch allorts. Wenn das Opfer beispielsweise die Spitze der Pyramide – freiwillig oder unfreiwillig – erreicht hat, wird es von einem ausgewählten Magier erwartet und auf seinen Wert hin geprüft (siehe Seite 103 f.). Ist das Ergebnis zufriedenstellend, beginnt die eigentliche Zeremonie.



Generell stellen sich die Opferrituale bei Weitem nicht so blutschwelgerisch dar, wie es die Geschichten anderer Kulturen glauben machen wollen. Meist dankt das Volk selbst dem verhasstesten Feind oder der grässlichsten Kreatur für sein Blut, denn der Tod eines Einzelnen erhält das Leben vieler. Dieser Respekt gebietet es zudem, dass die Opfer weder gequält, noch verstümmelt werden. Jubel und Beifall erhebt sich oft nur bei freiwilligen Opfern.

Es existieren jedoch auch Städte, in denen die Zeremonien wenig von dem morbiden Spektakel früherer Jahrhunderte eingebüßt haben. Gliedmaßen werden die Tempelstufen hinab geworfen, der Tod über Tage hinausgezögert oder gar Eingeweide verspeist. Massenopferungen hingegen gelten in Notzeiten reichsweit als legitimes Mittel.

Verbreitete Feste

Als „Hüter der Zeit“ wachen die Xaa-Olkin-Priester (siehe Seite 61 ff.) über die hochkomplexen astronomischen Kalender der Xo'Artal. Regelmäßige Konstellationen und einzigartige Ereignisse am Sternenhimmel legen die Zeitpunkte der meisten Opferzeremonien fest.

Die große Blutsteinweihe

Die große Blutsteinweihe ist das bedeutendste Ereignis, dem ein Xo'Artal beiwohnen kann und nur wenige erleben es ein zweites Mal. Das trifft natürlich vor allem auf den aktuellen Hohepriester zu, der als entscheidendes Opfer sein Leben gibt. Die Neuweihe folgt uneinheitlichen kalendarischen Zyklen von ca. 50-100 Jahren. Den mehrwöchigen Feierlichkeiten gehen legendäre Monsterjagden und außergewöhnliche Questen voraus. Sie enden mit der Ernennung eines neuen Hohepriesters.

Die Schwellenfeste

Die Übergänge zwischen den Trocken- und Regenzeiten sind die alljährlich wichtigsten Feste, in deren mehrtägigen Verlauf das Gedeihen des Sonnenkorns im Mittelpunkt steht (siehe auch Seite 79).

Vollmond, Neumond, Sonnenwende

Auf diese charakteristischen Ereignisse werden gemeinhin besondere Anlässe und Auszeichnungen gelegt, wie der Beginn eines Sonnenkrieges (siehe Seite 86), die Feier eines Sieges oder andere bedeutende Errungenschaften wie die Verleihung eines Blutsteinsplitters oder die Einlassung einer persönlichen Intarsie bei einem Krieger oder Priester (siehe Seite 115 f.).

Sonnenfinsternis, Mondfinsternis, Sternenregen

Im Rahmen dieser unregelmäßigen oder sehr seltenen Himmelserscheinungen, die meist als Zeichen kämpfender Götter gedeutet werden, finden große Opferzeremonien und oft eine Neuordnung des Pantheons statt.

Wie Sterne am Himmel: Die Götter der Xo'Artal

„Die Götter thronen auf einbeinigen Schemeln über der Stadt.“
—verbreitetes Sprichwort der Xo'Artal

Das blutende Volk hat ein recht praktisches Verhältnis zu ihren Göttern. In das Stadtpantheon wird aufgenommen, wessen Gunst und Gaben gerade als nützlich erscheinen; wer sich hingegen als unbrauchbar oder gar schädlich erweist, wird erst ignoriert, dann verbannt und schließlich vergessen. Oft entwickeln sich diese Glaubensverschiebungen über Jahrzehnte und Jahrhunderte, in unruhigen Zeiten kann es jedoch auch schon einmal deutlich schneller gehen. Den Xo'Artal als Gesamtheit sind gewiss Hunderte Götter bekannt, ungeachtet jener, an die sich kaum noch jemand erinnert.

In vielen Wilden Stämmen heißt es, die Xo'Artal würden die Götter weniger fürchten, als die Götter die Xo'Artal. Denn gewissermaßen herrscht unter den Unsterblichen dasselbe Leistungsprinzip wie in allen anderen Kulturbereichen – wer nichts leistet, gilt nichts. Und dennoch kennt fast jedes Pantheon auch finstere Götter, die oft als Mahnung vor den Fehlern der Vergangenheit dienen und nicht selten Überbleibsel Burdus sind.

Neue Götter braucht das Land

Die Götterwelt der Xo'Artal ist so vielgestaltig und wechselhaft, dass es wenig sinnvoll wäre, auch nur den Versuch zu unternehmen, sie detailliert oder im Ganzen abzubilden. Beispielhaft und als Orientierung finden Sie auf Seite 98 ff. die in diesem Band thematisierten Götter. Die Wahl der verehrten Gottheiten hat zudem unmittelbaren Einfluss auf die Fähigkeiten von Magiern und Priestern. Mehr zu diesem Thema finden Sie ab Seite 98 ff..

Die relative Leere, die am Götterhimmel herrscht, soll Sie als Meister in die Lage versetzen, eigene Einzelgötter oder

Meistertipps und Abenteuerideen: Ein neuer Stern am Götterhimmel

Eine andere Möglichkeit eine neue Gottheit zu erschaffen, besteht darin, Vertrautes zu verfremden. Nehmen Sie bekannte aventurische oder myranische Götter, Heilige, Dämonen etc. und übernehmen Sie diese nach Uthuria, indem Sie sie in ihre Einzelaspekte aufspalten, zwei oder mehr verschmelzen, den Fokus verschieben oder nur den Namen ändern. Irritieren Sie Ihre Spieler, geben Sie ihnen vage Anhaltspunkte, um welchen Gott es sich handeln könnte oder führen Sie sie auf die gänzlich falsche Fährte.

Die ewige Suche der Xo'Artal nach den Göttern ist zudem ein ebenso reizvolles wie unerschöpfliches Thema für eigene Abenteuer und Hintergrundgeschichten für Helden aus dem blutenden Volk (siehe auch S. 90 ff.).

ganze Pantheons zu erschaffen. Da schier unbegrenzte Möglichkeiten jedoch auch durchaus einschüchternd wirken können, geben wir Ihnen neben den spielrelevanten Werten einen kleinen Götterbaukasten an die Hand, mit dessen Hilfe Sie jeder Entität einen erzählerischen Hintergrund geben können.

Kleiner Götterbaukasten

Würfeln Sie für jede Spalte von links nach rechts mit 2W6 oder wählen Sie frei nach Belieben aus. Während die meisten Angaben selbsterklärend sind, handelt es sich bei den Aspekten um den Kern der Verehrung, den Sie gerne noch weiter aufteilen können. Als Beispiele: Kampf: Krieg, Ehre, Vernichtung; Element: Wasser, Luft, Erde; Werk: Handwerk, Magie, Landwirtschaft; Legenden: Bibliotheken, Legendensänger, Helden.

2W6	1. Silbe	2. Silbe	3. Silbe	Herkunft	Aspekte	Darstellung	Verbreitung
2	No	m(a)	tek	vergöttlichter Heiliger	Kampf	Tier	verboten
3	Si	–	mej	vergöttlichtes Tier	Tod	Mensch	vergessen
4	Tla	kat	noy	aufgestiegener Dämon	Leben	Symbol	nur in einer Stadt
5	Kip	–	kay	verschmolzene Götter	Werk	Geste	nur im Norden
6	Xo	tl(e)	pan	geteilter Gott	Element(e)	Chimäre	nur im Osten
7	Uh	–	li	von Wilden Stämmen	Gemeinschaft	Tiermensch	nur im Süden
8	Tmo	n(o)	ol	von Echsen	Gestirn(e)	Pflanze	nur im Westen
9	Chi	–	an	von Nanshemu	Legenden	Wort	nur im Kernland
10	Cu	h(a)	ax	von Buruxal	Feind	Melodie	nur Gebirge, Küsten etc.
11	Tip	–	atl	von Artal	Weg	Duft	nur im Exil
12	Ye	pan	petl	unbekannt	Welt(en)	keine	im ganzen Reich

Die Blutsteine

Die großen Opfersteine im Herzen der meisten Xo'Artal-Städte sind die zentralen Kultobjekte eines ganzen Volkes, die Ankerpunkte des Glaubens an das jeweilige Stadtpantheon und Mittler aller astralen und karmalen Macht. Mögen die blutgetränkten Altäre für andere Kulturen als monströs oder unheilig gelten, so sind die regelmäßigen Opferungen weniger eine Besänftigung grausamer Götter, als vielmehr Ausdruck der Fürsorge der Xo'Artal für Menschen und Götter gleichermaßen. In ihren Augen haben die Xo'Artal die Finsternis der Barbarei schon vor langer Zeit gegen den Glanz der Blutsteine eingetauscht.

Das Wissen der Xo'Artal

Alle hier vorgestellten Einsichten und Kenntnisse über die Herkunft der Blutsteine und das Wesen der Götter entstammen dem Wissen der Xo'Artal, das zum Teil seit Jahrtausenden in lichtlosen Katakomben verstaubt und nur wenigen Hohepriestern bekannt ist. Und selbst die ältesten Tontafeln und weisesten Gelehrten können irren. Solch allumfassende, unbegreifliche Dinge wie das Verständnis von Sphären, Göttern und Magie ist immer auch Glaubenssache und Weltanschauung.

Bis auf Weiteres handelt es sich hierbei also um derische Annahmen, die sich vielleicht nur deshalb bewährt haben, weil sie am wenigsten falsch sind. Fühlen Sie sich als Meister und Spieler also frei, eigene Vermutungen anzustellen und legen Sie diese Ihren Helden und Meisterpersonen in den Mund.

Ursprung und Geschichte

„Als die Tausendbeinige die Mauern zwischen den Himmeln einriss, fielen die Sterne auf die Welt und rissen die Blicke und die Hände der Götter, die sie aufzufangen versuchten, mit sich.“

—aus Xo'Tha gerettetes Fragment einer Wandinschrift

Wie so viele Errungenschaften der heutigen Xo'Artal stammen auch die ersten Berührungen mit den Blutsteinen aus der Zeit ihrer Gefangenschaft in Xo'Tha (siehe Seite 73). Ihre echsischen Herren waren früh in den Besitz eines Blutsteins gelangt und versuchten in unzähligen Experimenten hinter das Geheimnis des Steins zu gelangen, hielten sie ihn doch für eine Quelle unermesslicher magischer Macht. In dieser Zeit lernten die Menschen viel von ihren Herren. Schließlich war es Burdu selbst, der sie in die Geheimnisse der Blutsteine einweihte.

In alten Schriften werden die Blutsteine auch *Citlalmil* (sprich: Kittlal-mittil) genannt, was so viel wie „steinerne Tränen des Himmels“ bedeutet und einen Hinweis auf ihre legendäre Herkunft gibt. Falls es tatsächlich einst einen Sternenregen gegeben hat, ist nicht bekannt, wo genau er niederging und wie viele Meteoriten oder Bruchstücke auf

Dere gefallen sind. Tatsache ist nur, dass die Xo'Artal in den Jahrhunderten nach ihrem Exodus weitere Steine entdeckten und oft um diese herum ihre Städte errichteten.

Eigenschaften und Gestalt

Blutsteine sind von mannigfaltiger Gestalt wie auch Größe und mit bloßem Auge selten als solche zu erkennen. Selbst die Xo'Artal kennen keine verlässlichen Mittel um sie finden und zu identifizieren. Manche Steine wirken wie graue, grobe Granitbrocken, andere wie ätherisch anmutende, farbenprächtige Kristalle und wieder andere wie metallisch schimmernde, ebene Kolosse. Generell scheint die Erscheinungsform vom ursprünglichen Fundort abhängig zu sein und legt den Schluss nahe, dass Blutsteine in ihrer natürlichen Form unbestimmt und wandelbar waren. Diese Unbestimmtheit scheint auch der wesentliche Charakter der Steine zu sein, die keinem und allen Göttern gehören.

Im ungeweihten Zustand besitzen die Steine alle Eigenschaften des entsprechenden derischen Materials. Erst die *Blutsteinweihe* (siehe S. 109) zur Stärkung des Bandes zwischen Stadt, Bewohnern und den Göttern des Stadtpantheons härtet den Stein, der hernach praktisch unzerstörbar ist.

Zu besonderen Festtagen oder vor wichtigen Ereignissen, scheinen manche Steine wie ein gewaltiges schlagendes Herz zu pulsieren oder sie zeigen schwer zu deutende Schriftzeichen und Bilder oder geben gar unverständliche Geräusche und Worte von sich.

Legenden und Gerüchte:

Aus dem Staub zu den Sternen

Als die Buruxal sich gegen die Echsen von Xo'Tha erhoben, soll es unter den Geschuppten mächtige Magier gegeben haben, welche die Stadt auf einem ungewöhnlichen Weg verlassen haben: Sie traten in den Blutstein und verschwanden. Auch wenn manche behaupten, sie seien dort noch immer gefangen, glauben viele, sie wären zu den Sternen aufgebrochen.

Es ist jedoch fraglich, ob die Echsen selbst wussten, wohin dieser Weg führt. Möglicherweise war nicht der Himmel das Ziel, sondern ein viel näher liegendes, denn in alten Schriften aus Xo'Tha ist davon die Rede, dass alle Blutsteine miteinander verbunden sein könnten.

Wirkung und Verwendung

Die Herkunft der Blutsteine macht sie zu einzigartigen Phänomenen. Neben der Bedeutung für die religiösen und magischen Traditionen der Xo'Artal, ruhen auf ihnen sowohl in Friedens- als auch in Kriegszeiten alle Hoffnungen für das Überleben einer Stadt. So lassen mächtige Liturgien das Sonnenkorn selbst an unwirtlichsten Orten sprießen (siehe S. 108), und all jene, die dem seltenen Ereignis beiwohnen, wenn ein Blutstein in die Schlacht getragen wird, werden seinen Anblick und seine Aura der Macht nie mehr vergessen.

An besonderen Kalendertagen regen die Magier den Stein mit bestimmten Ritualen zum Wachsen an (siehe S. 112), weshalb es möglich ist, Splitter zu „ernten“ (siehe S. 108), ohne den Blutstein zu schwächen. Jeder Priester und jeder Magier, aber auch so manche Krieger der Xo'Artal besitzt einen Splitter, der die Grenzen zwischen karmalem und astralem Wirken sehr viel mehr verwischt, als es dem aventurischen Verständnis entspricht (siehe auch S. 103 ff.). Denn anders als die Echsen einst vermuteten, sind die Steine nach Vorstellung der Xo'Artal keine Speicher oder Quellen

magischer oder göttlicher Macht, sondern vielmehr Pforten oder Brücken in die Tiefe der Sphären. Gewissermaßen sind die Steine also besonders leer und durchlässig. Dabei wirkt jedes Opferblut wie eine Art Wegzoll für jene Götter, denen die Weihe des Blutsteins gilt. Die dadurch hergestellte besondere Nähe zum Stadtpantheon ermöglicht es selbst unbedeutenden Entitäten, großen Einfluss auf die Geschehnisse ihrer Anhänger zu nehmen.

Weitere und vor allem regeltechnische Informationen zu den Blutsteinen finden Sie ab Seite 103.

Die Xo'Artal am Spieltisch

Eines vorweg: *Den Xo'Artal* gibt es nicht, ebenso wenig wie *der Mittelreicher* oder *der Südaventurier* existiert. Unzählige Stadtstaaten haben unzählige Variationen dieser ungewöhnlichen Kultur hervorgebracht, die sich jedoch durch einige verbindende Merkmale auszeichnet. Die vorangegangenen und das folgende Kapitel können Sie also je nach Wunsch und Spielstil entweder unverändert als Blaupausen oder abgewandelt als Inspirationsquellen für eigene Städte und Abenteuer, Meisterpersonen und Spielerhelden verwenden.

Die Xo'Artal als Meisterpersonen

Eine Besonderheit der Xo'Artal ist die Diskrepanz zwischen Legende und Wahrheit. Die Isolation des Volkes zwischen Gebirgen, Meer und Binnenmeer sowie ihre bewegte Geschichte als Sklaven der Echsen, grausame Eroberer und mit dem Exodus regt seit jeher die (Schreckens-) Phantasien anderer Völker an.

Die westlich des Tocatepetl verbliebenen Xo'Artal aus Merakan und anderen Städten oder die gelegentlich aus dem neuen Reich ausrückenden Jäger festigen diesen Ruf eher noch, als dass sie versuchen würden, ihn zu zerstreuen. Die Angst des Feindes ist schließlich die schärfste Klinge im Kampf gegen ihn.

Die Xo'Artal in den Geschichten der Wilden Stämme

Unter den Wilden Stämmen des Nordens kursieren zahllose Legenden und Schauernären, die sich vor allem in Sachen Grausamkeit gegenseitig überbieten. In den mündlichen Überlieferungen verschmolz die historische Wirklichkeit allmählich mit höllischen Jenseitsvorstellungen und dämonischen Urängsten.

Angesprochen auf die Xo'Artal wird nahezu jeder Wilde Stamm der Owangi und Jucumaqh die Xo'Artal auf andere Weise charakterisieren. Werfen Sie nach Bedarf 1W6 um dem „Feindbild“ Konturen zu geben.

W6 Das Wesen der Xo'Artal

- 1 Sie herrschen über ein Alptraumland, in dem der Regen blutrot vom Himmel fällt und wohin böse Menschen nach dem Tode – vor allem aber ungehorsame Kinder, die ihren Hirsebrei nicht aufessen und nicht einschlafen wollen – verbannt werden.
- 2 Sie sind die Diener eines toten Riesen, der unter der Erde begraben liegt und für den sie seit Jahrhunderten Blut sammeln, auf dass er sich neu erhebe. Da sich in letzter Zeit Erdbeben häufen, kann es nicht mehr lange dauern.
- 3 Sie sind uralte Geschöpfe der Nacht, die sich vom Blut der Menschen und Tiere nähren. Im Sonnenlicht funkeln sie wie blutrote Rubine. Sie meiden vor allem den Geruch frisch geschnittener *Tränenwurzeln* – einer Zwiebelart.
- 4 Sie sind keine Menschen, sondern verwandelte Geschöpfe, die sich auf diese Weise vor dem strafenden Blick der Götter verstecken, weil ihre Zeit schon lange vorüber ist. Sie brauchen all das Blut, um ihre Gestalt zu bewahren.
- 5 Sie haben einst auf ihren unersättlichen Altären versucht, sogar einen Gott zu opfern. Zur Strafe wurden sie ihres Reiches und ihrer Macht beraubt. Noch heute trachten sie den Göttern für diese Erniedrigung nach dem „Leben“.
- 6 Sie sind alle tot, denn sie haben ihre Seelen schon vor langer Zeit an böse Geister verkauft. Als Gegenleistung für Macht und Reichtum zu Lebzeiten dürfen die Geister in den verlassenen Körpern unter den Sterblichen wandeln.

Die Xo'Artal in den Augen der ...

Aventurischen Gelehrten: Ein rätselhaftes Volk. Viele ihrer Kenntnisse zeugen von erstaunlicher Einsicht in die Weltgesetze, und doch frönen sie noch immer barbarischen Bräuchen, als wüssten sie sich kaum über die Tiere zu erheben.

Aventurischen Questadores: Am besten man geht den Kerlen aus dem Weg. Aber wenn es nicht anders geht, sollte man sich auf jeden Fall noch nicht einmal beim Atmen allzu geschickt anstellen. Sonst kommen die noch auf die Idee, man sei ein würdiges Opfer für einen ihrer dreihundert Tschengötter.

Nanshemu: Ein Volk wie ein zweischneidiges Schwert: Ganz gleich, ob man ihnen als Freund oder als Feind begegnet – Blut wird fließen.

Die Helden und die Xo'Artal

Treffen die Helden schließlich leibhaftig auf die Xo'Artal, hat vor allem das Spiel mit Vorurteilen und Erwartungen seinen besonderen Reiz. Selbst wenn sie bereits Amakun kennengelernt oder andere Regionen des Reiches bereist haben sollten, können sich die Städte sehr voneinander unterscheiden.

Gemeinsam ist ihnen jedoch allen, dass sie keine hirnlosen Barbaren, keine archaischen Wilden sind, die mit Glasperlenspielen oder billigen Taschenspielertricks zu beeindrucken sind. Sie erstarren nicht voller Ehrfurcht angesichts der Aventurier und reißen ihnen auch nicht gleich die Herzen aus der Brust. Es handelt sich um eine ernstzunehmende, wenn auch exotische Hochkultur, die den Neuankömmlingen in vielen Belangen mindestens ebenbürtig ist.

Sie lassen sich Verunsicherungen selten anmerken und überspielen Schwäche mit großen Gesten. Daraus ergibt sich oft der Eindruck von Arroganz und Unnahbarkeit, dabei sind die meisten Xo'Artal wissbegierig und ehrenhaft. Auch wenn ihr Ehrbegriff ein anderer ist und die meisten Aventurier den Opfertod kaum als höchsten Lohn betrachten.

Spielen Sie bei der Gestaltung von Einzelpersonen, Gruppen oder ganzen Städten mit Sprach- und Mentalitätsproblemen, Missverständnissen und Fehlinterpretationen. Nehmen Sie ruhig weitere Anleihen bei den irdischen Azteken oder anderen mesoamerikanischen Völkern. Geben Sie ihnen befremdende Sitten und Bräuche, variieren Sie Kleidung, Akzent und Vokabular, Bewaffnung, Götter, Weltbild und Mentalität in Nuancen oder werfen sie alles über den Haufen. Aber versuchen Sie dennoch den oben geschilderten Kern der xoartalischen Kultur aus geradezu manischem Leistungsethos und allgegenwärtiger Vergangenheitsbewältigung durchscheinen zu lassen.



Die Xo'Artal als Spielerhelden

Die notwendigen regeltechnischen Angaben, um selbst in die Rolle eines Xo'Artal zu schlüpfen, sind allesamt in diesem Band ab Seite 93 enthalten. Doch Werte und Regeln allein machen noch keinen Helden. Deshalb hier ein kleiner Fragebogen mit Antworten darauf, wie sich ein Xo'Artal am Spieltisch verhalten könnte.

Warum sollte ein Xo'Artal auf Abenteuer ausziehen?

Das Lebensziel der meisten Xo'Artal ist es, den eigenen Wert vor den Göttern und der Heimatstadt zu beweisen, Erfahrung zu sammeln und ein kostbares Opfer zu werden. Allein diese Prämisse macht nahezu das gesamte Volk zu idealen Helden und gilt nicht nur für Krieger und Kriegsmagier. Mitglieder jeder Klasse ermöglichen ein abwechslungsreiches Heldenleben, denn um ihr Können und Wissen auf einzigartige Weise zu erweitern, werden sie irgendwann die Heimat verlassen. Und das ist allemal ein abenteuerlicher Schritt, denn selbst die Pochteca wissen oftmals nicht viel über die Welt jenseits des weitmaschigen Händlernetzes.

Darüber hinaus lassen sich natürlich weit dramatischere Gründe – Verbannung, eine Lebensschuld oder eine besondere Queste – für einen Aufbruch ins Ungewisse finden.

Muss sich ein Xo'Artal in jeden Kampf stürzen?

Xo'Artal sind keine blutrünstigen, gedankenlosen Kampfmaschinen, die dem Leitsatz „Was uns nicht umbringt, macht uns stark“ alles unterordnen. Ohne den nötigen Weitblick würde selbst der talentierteste Krieger in der Grünen Hölle nicht lange überleben und sich kaum zu einem würdigen Opfer entwickeln. Selbstverständlich suchen (nicht nur) Krieger die Herausforderung, um ihre Grenzen immer wieder aufs Neue zu überwinden, aber das schließt selbstmörderische Kopfflosigkeit meist aus. Dabei ist die Gratwanderung zwischen Wagemut und Torheit natürlich auch eine rollenspielerische Herausforderung.

Generell sind den Xo'Artal alle taktischen Mittel recht. Das schließt sämtliche Waffen, Hinterhalte, Gifte etc. mit ein – und natürlich den Rückzug.

Welches Verhältnis hat ein Xo'Artal zu fremden Götter und übernatürlichen Phänomenen?

Aberglauben im eigentlichen Sinne ist den Xo'Artal fremd. Aber sie haben Respekt vor unbekannten Wesenheiten, fremden Glaubenslehren und magischen Effekten. Sie rennen nicht schreiend davon, stecken ihre Nasen allerdings auch nicht in jeden Flammenstrahl. In gewisser Weise sind sie sogar außerordentlich aufgeschlossen und tolerant, sind sie doch zeitlebens auf der Suche nach jenen Mächten, die ihren Vorstellungen am besten entsprechen und sie ihren

Zielen am Nächsten bringen. Sicher macht sie diese Einstellung z. B. für dämonische Einflüsterungen empfänglicher als andere Völker, allerdings sind sie gemeinhin nicht rücksichtslos machtgierig, sondern wägen das Mittel zum Zweck mit dem persönlichen Seelenheil und dem Gemeinwohl ab. Da sie den Willen und die Freiheit übernatürlicher Wesen – ganz gleich ob sie als Feinde oder Verbündete gelten – ebenso sehr respektieren wie bei jedem Xo'Artal, sind ihrer magischen Tradition Beschwörungszauber weitgehend unbekannt. Deshalb stehen sie diesen auch eher skeptisch gegenüber.

Ist der Opfertod unausweichlich?

Auf den ersten Blick mag ein Xo'Artal wie ein Held mit eingebautem Verfallsdatum oder Selbstzerstörungsmechanismus wirken, denn selbst wenn er alle Prüfungen und Abenteuer besteht, erwartet ihn der Opfertod. Wenn man jedoch ganz unromantisch bedenkt, dass auf die meisten aventurischen Helden, die nicht auf dem Schlachtfeld oder in einer dunklen Gasse sterben, an ihrem Lebensabend oftmals nur der tragisch-sehnsüchtige Blick auf die gute alte Zeit bleibt, erscheint das freiwillige Opfer für das Wohl der Heimat wie ein erstrebenswerter Heldentod – getreu dem Motto: „Man sollte aufhören, wenn es am Schönsten ist“.

Und wer es etwas nüchterner betrachten möchte, der sei daran erinnert, dass der Zeitpunkt des Opfers gemeinhin frei wählbar ist und ein ruhiger Lebensabend mit Enkelkindern und zerkleinerten Mahlzeiten auch nicht ausschließen muss. Zumal es ebenfalls ehrenhaft ist, es als Familienoberhaupt zur Meisterschaft zu bringen.

Was denken die Xo'Artal über ...

Aventurier: Fremde Männer und fremde Frauen aus fremden Ländern hinter dem fremden Horizont. Wir wissen noch wenig über sie. Sie sind kein Volk wie wir, ein jeder streitet nur für sich selbst. Aber ihre Götter geben ihnen Macht über Mensch und Tier und Land und Meer. Sie sind noch wenige, aber viele werden ihnen folgen. Ihre Waffen sind den unseren ebenbürtig, ihre Kenntnisse über die Welt reich und ihr Drang ins Unbekannte maßlos. Sie erinnern uns daran, wie wir einst waren: Grausame Kinder in einer zu großen Welt. Wir fürchten sie nicht, denn sie sind sich selbst ihr größter Feind.

Owangi und Jucumaqh: Wilde Tiere. Wir lassen die meisten ihrer Wege ziehen, aber respektieren jene, die uns eine gute Jagd bieten. Denn manche haben zu sprechen gelernt und beten zu Göttern, die ihnen Kraft verleihen. Ihnen erweisen wir die große Ehre, ihr Blut in die Ewigkeit zu vergießen.

Nanshemu: Sie kennen verborgene Wege auf und unter dem Wasser. Wir streiten nicht mit ihnen über die Herrschaft an den Küsten, denn sie sind gute Handelspartner für Waren und Wissen. Vielleicht erkennen sie eines Tages sogar, dass wahre Macht nicht im Wasser, sondern im Blut liegt.

Khemi: Wenn sich in der Morgensonne die langen Schatten des Xorkatal-Gebirges wie Klauen und Reißzähne über unser Reich ausbreiten, erhalten wir eine Ahnung von der Bestie, die dahinter auf ein Zeichen der Schwäche lauert. Aber manchmal sind es nur Namen und Geschichten, die einem Feind Macht verleihen.

Sich selbst: Wir sind ein altes Volk, dass viele Fehler gemacht hat. Wir sind uneins und einander fremd. Wir haben viel vergessen, aber wir sind noch immer hier und lernen. Wir leben und sind stark, solange unser Blut fließt.





Erweiterungsregeln für die Xo'Artal

In diesem Kapitel finden sowohl Meister als auch Spieler alle relevanten Regeln und Werte, um die Xo'Artal samt ihrer ungewöhnlichen Zauberei und ihres exotischen Glaubens ins Spiel zu bringen.

Spielwerte

Rasse und Kulturen

Die Huali

Hintergrundinformationen zur Rasse der Huali finden Sie ab Seite 73.

Die Rasse der Huali

Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe: mattschwarz (1-3), glanzschwarz (4-10), kohlschwarz (11-15), dunkelbraun (16-20)

Augenfarbe: obsidianschwarz (1-3), nachtschwarz (4-10), dunkelbraun (11-14), schiefergrau (15-18), schwarz-goldgesprenkelt (19), goldrot (20)

Körpergröße: 1,65+2W20 (1,67-2,05 Schritt)

Gewicht: Größe -110 Stein

LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP

MR-Mod.: -4

Automatische Vor- und Nachteile: –

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Flink, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift / Aberglaube, Arroganz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Kälteresistenz

Übliche Kulturen: Xo'Artal

Mögliche Kulturen: Jucumaqh

Talente: –



Die Kultur der Xo'Artal

Ausführliche Informationen zu den Xo'Artal finden Sie im Abenteuer und vor allem im Hintergrundteil ab Seite 72.

Startwerte Xo'Artal

Generierungskosten: 0 GP

SO-Maximum: 13

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz / Arroganz *oder* Eitelkeit *oder* Aberglaube 6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Innerer Kompass, Magiegespür / Goldgier, Vorurteile (Nicht-Xo'Artal)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Unfrei

Kriegerische Professionen: Gladiator (wie aus Fasar), Gardist (Stadtgardist, Straßenwächter, Tempelgardist), Söldner (Leichtes Fußvolk, Schütze, Leibwächter), Xo'Artal-Krieger

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Fischer, Fuhrfrau, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor, Schiffer

Gesellschaftliche Professionen: Ausrufer, Bardin, Bettler, Diebin, Einbrecherin, Gaukler, Händler, Hure/Lustknabe, Kurtisane/Gesellschafter, Spitzel, Streuner, Taugenichts

Handwerks- und Wissensprofessionen: Bauer, Bergmann, Edelhandwerker (Apothekarius, Baumeister, Hüttenkundiger, Mechanikus), Fischer, Gelehrter, Handwerker, Hofkünstler, Tagelöhner, Tierbändiger, Wundärztin

Magische Professionen: Xo'Artal-Blutmagier, es kommen auch Viertelzauberer vor, am häufigsten solche mit magischem Meisterhandwerk

Priesterliche Professionen: Priester des Xo'Artal-Pantheons

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe, +2, Zechen +2

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +4, Rechnen +3, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Xoxota (KL-2), Sprachen Kennen [Uthurisch] +3

Handwerk: Ackerbau *oder* Viehzucht +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +1, ein typisches Handwerkstalent +2, ein weiteres +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal)

Mögliche Varianten

Die o. g. Werte gelten für die Xo'Artal der Städte östlich der Tocatepetl-Berge.

Merakanal (+/-0 GP; Sammelbezeichnung für die etwas mehr in Stammestraditionen lebenden Xo'Artal westlich der Tocatepetl-Berge): Kampf: Raufen +1, Körper: Zechen -1, Gesellschaft: Etikette -1, Gassenwissen -1, Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wildnisleben +2, Wissen: Götter/Kulte -1, Pflanzenkunde +1, Sagen und Legenden +1, Tierkunde +1, Lesen/ Schreiben: Xo'Artal-Glyphen -1, Handwerk: kein Ackerbau oder Viehzucht, Heilkunde Gift +1, Lederarbeiten +2, Schneidern -1, Sprachen Kennen [Uthurisch] -1

Hafenstädte und Städte an großen Flüssen (+/-0 GP; z.B. Amakun): Körper: Schwimmen +1, Zechen -1; Gesellschaft: Überreden +1; Natur: Fischen/ Angeln +1, Wildnisleben -1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: kein Ackerbau oder Viehzucht, Heilkunde Gift -1, kein weiteres Handwerkstalent +1, dafür Boote Fahren +1

Schrift und Sprache der Xo'Artal

Sprache: Xoxota (Komplexität 18, Spalte A, Schrift: Xo'Artal-Glyphen, Familie der Rssahh- und der Waldmenschen-Sprachen). Ähnlich wie sich in Aventurien das Rssahh mit dem Urtulamidischen zum Zelemja verbunden hat, ist das heutige Xoxota aus der Waldmenschen Sprache der Huali entstanden, die sich durch die Einflüsse der echsischen Herren weiter entwickelte und auch ein eigene Schriftform erfand.

Schrift: Xo'Artal-Glyphen (Komplexität 18, Spalte A). Nach Vorbild der echsischen Yash'Hualay-Glyphen, jedoch weniger komplex, besteht die Schrift aus einigen tausend Bildzeichen von quadratischer Grundform, die um Silbenzeichen ergänzt sind.

Professionen der Xo'Artal

Ausführliche Informationen zu den einzelnen Professionen finden Sie ab Seite 82 f..

Chilmani – Xo'Artal-Krieger

Hintergrundinformationen zur Tequipana der Krieger finden sie auf den Seiten 83 f. und 85 f..

Chilmani (Xo'Artal-Krieger)

(GP je nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen:

MU 13, IN 12, GE 12, KO 12, KK 12

Modifikationen: LeP +2, AuP +2, SO 5-9

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger) / Prinzipientreue (10; Gehorsam gegenüber Priestern, Schutz der Stadt, weitere nach Variante)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Entfernungssinn, Flink, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Richtungssinn, Resistenz gegen Gifte, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile (gegen Nicht-Xo'Artal)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Behäbig, Dunkelangst, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Schlechte Regeneration, Verwöhnt, stark einschränkende körperliche Nachteile wie Einbeinig, Einarmig oder Glasknochen

Talente

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +4

Körperliche Talente: Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wildnisleben +3

Wissen: Kriegskunst +5, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Gift +1, Holzbearbeitung *oder* Lederarbeiten +3, Kochen +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Uthurisch] oder eine andere Fremdsprache +4

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Rüstung nach Variante)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Formation, Rüstungsgewöhnung II

Ausrüstung: Hauptwaffe (nach Variante), Rüstung (nach Variante), Zweitwaffe oder Schild, Alltagsgewand, Reiseausrüstung (Tuchbeutel, Seife, Waffenpflegeset je nach Waffe, Trinkschlauch, Proviant)

Varianten

Wählen Sie bei der Charaktererschaffung eine der folgenden Varianten aus. Nähere Informationen zu den einzelnen Kriegerschulen finden Sie ab Seite 86.

Adlerkrieger (18 GP)

Wahl der Waffen: Wurfmesser *oder* Wurfspere +7, alternativ Bogen *oder* Schleuder +4; Speere *oder* Stäbe +5

Typische Rüstung: Iryanrüstung

Talente: Klettern +2, Sinnenschärfe +2

Sonderfertigkeiten: Meisterparade *oder* Schnellladen *oder* Schnellziehen; Ausweichen *oder* Scharfschütze, Waffenlos Xortapok-Stil (wie Gladiatorenstil)

Prinzipientreue: Der hohe Weg des Adlers (stets das Ansehen wahren; Schutz und Unterstützung der eigenen Nahkämpfer)

Schlangenkrieger (18 GP)

Wahl der Waffen: Dolche +4, Blasrohr +6 *oder* Schleuder +5, Raufen +2, Ringen +1

Typische Rüstung: Kibakaba-Lederbekleidung *oder* Schlangeneder

Talente: Klettern +1, Schleichen *oder* Sich Verstecken *oder* Schwimmen +3, ein weiteres Talent aus dieser Liste +2, Fesseln/Entfesseln +2, Heilkunde Gift +2

Sonderfertigkeiten: Finte *und* Gezielter Stich *oder* Ausweichen I; Waffenlos Coats List

Prinzipientreue: Der wendige Weg der Schlange (niemals aufgeben, sondern stets, wenn auch mit anderen Mitteln, weiterkämpfen; ehrlose Taten auf sich nehmen, um dem höheren Wohl der Stadt zu dienen)

Jaguarkrieger (18 GP)

Wahl der Waffen: Hiebaffen +6 *oder* Schwerter +4, Wurfbeile +3 *oder* Wurfmesser +6

Typische Rüstung: Raubpflanzen-*Ichcahuipilli* *oder* Pflanzenfaser-Rüstungen

Talente: Raufen +3, Klettern *oder* Schleichen *oder* Sich Verstecken +3, ein anderes Talent aus dieser Liste +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +1

Sonderfertigkeiten: Finte *oder* Meisterparade; Beidhändiger Kampf I *und* Doppelangriff *oder* Wuchtschlag, Waffenlos Jaguarklaue

Prinzipientreue: Der wilde Weg des Jaguars (Gehorsam gegenüber den anderen Kriegerschulen; bereitwillige Übernahme auch gefährlicher Aufgaben)

Stierkrieger (18 GP)

Wahl der Waffen: Infanteriewaffen *oder* Speere *oder* Zweihandhiebaffen +6, Schwerter *oder* Zweihandschwerter +5, Raufen +3, Ringen -2

Typische Rüstung: Schwerer Hartholzarnisch

Talente: Athletik +1, Körperbeherrschung +1

Sonderfertigkeiten: Linkhand *oder* Wuchtschlag *und* Niederwerfen; Schildkampf I *oder* Finte, Waffenlos Hörner des Stiers

Prinzipientreue: Der standhafte Weg des Stiers (Der Boden der Stadt ist heilig, deshalb muss jeder Schritt davon erbittert verteidigt werden; ein Zurückweichen darf nur geschehen, um schlimmere Verluste zu meiden)

Die Waffenlosen Kampfstile der Xo'Artal

Die Xo'Artal kennen viele aventurische waffenlose Kampfstile (unter anderem Namen, aber in ähnlicher Form). In Xortapok-Arenen und unter Gladiatoren ist ein publikumswirksamer und die Kampfgotter ehren- der **Gladiatorenstil** (*Xortapok-Stil*) bekannt, während in den Elendsvierteln **Bornländisch** (*Gassenstil*) geprägt wird. Bei den einzelnen Kriegervarianten gibt es formalisiertere Kampftechniken, wobei die Stierkrieger **Hammerfaust** als *Hörner des Stiers* kennen:

Coats List

Schlangenkrieger bedienen sich einer sehr effektiven Technik des Ringens, mit welcher sie ihr Ziel im Handgemenge durch Würgegriffe und Umklammern schnell kampfunfähig machen.

Voraussetzungen: TaW Ringen 10

Kosten: 150 AP; verbilligt (75 AP für Besitzer des Vorteils *Schlangenmenschen*)

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Griff, Halten, Klammer, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Würgegriff

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Für einen Kämpfer mit Coats List ist der INI-Wert bei allen von ihm initiierten Überraschungs- und Hinterhalt-Situationen (**Wege des Schwerts 78**) um 2 erhöht.

Jaguarklaue

Besonders bei Jaguarkriegern wird dieser raubkatzen-ähnliche Stil gepflegt, der besonders auf den Kampf mit Handgemengewaffen setzt.

Voraussetzungen: TaW Raufen 10, TaW Ringen 7

Kosten: 200 AP

Manöver: Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Knaufschlag, Knie, Kreuzblock, Schmutzige Tricks, Schwinger, Sprung, Versteckte Klinge, Wurf

Besonderheiten: verbessert AT und PA beim Kampf mit Handgemengewaffen um je 1 Punkt. Alle Manöver mit Handgemengewaffen richten +1 TP an.



Tetlachi – Xo'Artal-Blutmagier

Tetlachi (Xo'Artal-Blutmagier)

(16 + 1, 2 oder 3 GP je nach Anzahl der Gottheiten, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU, KL und IN jeweils 12, weitere Voraussetzungen je nach gewählter Gottheit

Modifikationen: AsP +12, MR +2 (je aus Vollzauberer), SO 5-12

Automatische Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Feste Matrix, Vollzauberer / Speisegebote (Fleisch nur roh, jedes Getränk mit mindestens einem Tropfen Blut versetzt), Blutsteingebunden, Wahrer Name

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Gebildet, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hohe Lebenskraft, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Verbindungen, Zäher Hund / Arroganz, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Feind, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Goldgier, Lästige Mindergeister, Prinzipientreue (je nach Gottheit), Sucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Nicht-Xo'Artal)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu [Geistern, Dämonen, Elementaren], Empathie, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund / Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Spruchhemmung, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Wilde Magie

Talente

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +5 oder Schwerter +3 oder Speere +4 oder Stäbe +4

Körperliche Talente: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

Gesellschaftliche Talente: Menschenkenntnis +2, Etikette +2, Lehren +4, Überreden +1

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Geschichtswissen oder Anatomie oder Brett-/Kartenspiel +4, ein weiteres aus dieser Liste +3, Kriegskunst +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +2, Rechtskunde oder Staatskunst +1, Sternkunde +3

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Kochen +5 (für Tränke und Tinkturen), Malen/Zeichnen +3, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen (Muttersprache: Xoxota) +2, Lesen/Schreiben (Xo'Artal-Glyphen) +6, Sprachen Kennen (Uthurisch) +4

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Große Meditation, Repräsentation Blutmagier, Ritualkenntnis Blutmagier (Startwert 3), Verbotene Pforten

Rituale: Bindung des Blutsteins, Blutopfer der Tetlachi (I), ein Ritual auf Grad I und eines auf Grad II aus der Liste allgemeiner Rituale oder den bei den gewählten Gottheiten gelisteten Ritualen

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel oder Gebirge), ein Ritual auf Grad III aus der Liste allgemeiner Rituale oder den bei den gewählten Gottheiten gelisteten Ritualen

Hauszauber: Goldene Haut (wie Armatruz) +5, Attributo +6, Blick aufs Wesen +3, Horriphobus +5, Goldener Arm (wie Plumbumbarum) +4, außerdem zwei weitere Hauszauber je nach gewählter Hauptgottheit

Zauberfertigkeiten: Flim Flam oder Manifesto oder Odem Arcanum +3, Applicatus oder Hexengalle +3, Adlerschwinge (nur Tiere der gewählten Gottheit) oder Blutklinge (wie Zauberklinge) +3. Der Blutmagier erhält außerdem einen Zauber der Steigerungsspalte B auf +2, einen weiteren aus Spalte B auf +3 sowie einen Spruch aus Spalte C auf +2. Diese Zauber dürfen unter den zusätzlichen Zauberfertigkeiten aller gewählten Stadtgötter frei bestimmt werden.

Ausrüstung: prunkvolles und/oder körperbetontes Magiergewand z. B. mit Feder- oder Goldschmuck, Stab/Waffe/Amulett o. ä. mit eingearbeitetem Blutstein, Reiseausrüstung (Tuchbeutel, Seife, Duftöle, Trinkschlauch, Proviant)

Allgemeine Traditionsrituale

Grad I: Blutopfer der Tetlachi, Blutsbund, Apport

Grad II: Kleine Formung des Blutsteins

Grad III: Blutraub

Grad IV: Große Formung des Blutsteins

Grad V: Blutbanner, Erdblutwächter, Fülle des Blutsteins

Lernen und Lehren bei den Xo'Artal

Xo'Artal Blutmagier tauschen sich weit weniger untereinander aus als aventurische Gildenmagier. Neben der Weitergabe von Zaubern an einen Lehrling findet Austausch vor allem innerhalb eines Stadtstaates oder unter Blutmagiern mit gleichen Stadtgottheiten statt.

Mögliche allgemeine Zauber

Diese Zauber sind unter den Blutmagiern recht verbreitet. Sie können erlernt werden, auch ohne dass man sich zu einer entsprechenden Gottheit bekannt hat.

Adlerauge, Adlerschwinge (nur die Tiere der gewählten Gottheiten), Animatio, Applicatus, Arcanovi (zu Einschränkungen siehe Seite 105), Goldene Haut (wie Armatruz), Attributo, Axxeleratus, Band und Fessel, Blick aufs Wesen, Blutklinge (wie Zauberklinge), Exposami, Flim Flam, Goldener Arm (wie Plumbumbarum), Große Verwirrung, Hexengalle, Horriphobus, Katzenaugen, Manifesto, Odem Arcanum, Sanftmut, Sensibar, Unitatio, Wand aus Dornen

Repräsentation Blutmagier

Leiteigenschaft: Klugheit

Komponenten: *Sicht, Konzentration, Geste*, laut ausgesprochene *Formel, materielle Komponente*; die materielle Komponente Blutstein ist dabei bindend. Die Folgen ihres Fehlens finden Sie beim Nachteil *Blutsteingebunden*

Schriftliche Fixierung: Zaubersprüche in Blutmagier-Repräsentation können in komplexen Reliefs aus Xo'Artal-Glyphen ähnlich wie Magierformeln fixiert werden, was jedoch weitaus seltener als bei aventurischen Magiern geschieht. Solche Thesen können auf Steintafeln, an Tempelwänden, verzierten Tongefäßen oder auch Schriftrollen ihren Platz finden. Sie sind eingefärbt mit Götteranrufungen, zwischen denen die eigentlichen astralen Muster für aventurische Augen leicht zu übersehen sind.

Kriegsmagie: Traditionell bekleiden Xo'Artal-Magier im Kriegsfall hohe Befehlsränge bis hin zum Heerführer. Im Kampfgeschehen ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um Störungen beim Zaubern zu begegnen um 2 Punkte erleichtert.

Tlamachil – Xo'Artal-Priester

Weitere Informationen zu den Priestern der Xo'Artal finden Sie ab Seite 85.

Tlamachil (Xo'Artal-Priester)

(14 +1, 2 oder 3 GP, je nach Anzahl der Gottheiten, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: IN 12, CH 13, KL 10, weitere Voraussetzungen je nach gewählter Gottheit

Modifikationen: SO 5-12, MR +1, 24 KaP (aus Geweiht), zusätzlich 1-3 KaP je nach Anzahl der gewählten Gottheiten (siehe Seite 98 ff.)

Automatische Vor- und Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), Resistenz gegen Krankheiten/ Blutsteingebunden, Moralkodex (Xo'Artal-Pantheon 6; Schutz der Heimatstadt, Gehorsam gegenüber dem Hohepriester, Wahrung der Kultgeheimnisse, weitere je nach Gott möglich)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für ein Talent je nach gewählter/n Gottheit/en, Herausragende Eigenschaft je nach gewählter/n Gottheit/en, Prophezeien, Verbindungen, Zeitgefühl / Eitelkeit, Goldgier, Wahrer Name, weitere je nach Gottheit(en)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Koboldfreund, Feindfreund / Gesucht, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Totenangst, Unstet

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Ringen +1, Schleuder oder Schwerter oder Zweihandschwerter +3 oder Hieb- waffen oder Speere oder Stäbe +4

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +3, Überreden oder Menschenkenntnis +6, das andere +3, Überzeugen +4

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1, Fesseln/ Entfesseln +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Pflanzenkunde oder Tierkunde +3, das andere +2, Rechnen +5, Kriegskunst oder Rechtskunde oder Staatskunde +3, ein weiteres Talent aus dieser Liste +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +5

Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache: Xoxota] +2, Lesen/Schreiben [Xo'Artal Glyphen] +6, Uthurisch oder eine andere typische Fremdsprache +4

Handwerk: Anatomie oder Fleischer +4, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Seele +3, ein anderes davon +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +3, ein weiteres typisches Handwerkstalent nach Wahl +3

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Xo'Artal Pantheon) +2

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gezielter Stich, Wuchtschlag

Liturgien: Blutopfer der Tlamachil (I), 5 Segnungen nach Wahl (Grad I), 2 weitere Liturgien auf Grad I, 2 Liturgien auf Grad II und 1 Liturgie auf Grad III nach Wahl. Die Liturgien können aus der Liste allgemeiner Liturgien und den bei den Gottheiten angegebenen Liturgien gewählt werden.

Verbilligte Liturgien: –

Ausrüstung: Priesterkluft mitsamt Dekoration, Opferdolch, ein persönliches Blutsteinamulett, Kalendarium bzw. Sonnenkalender o.ä., Waffe nach Wahl, Reiseausrüstung (Tuchbeutel, Seife, Räucherharz, Trinkschlauch, Proviant)

Allgemeine Liturgien

Grad I: 12 SEGUNGEN, BLUTOPFER DER TLAMACHIL, GÖTTLICHES ZEICHEN, INNERE RUHE, OBJEKTSEGEN, SPIEGEL DER TATEN

Grad II: BLUTSTEINSINN (WIE KLEINE SEGUNG DES HEIMSTEINS), HANDWERKSSEGEN, OBJEKTWEIHE, REISESEGEN, TROPHÄE ERHALTEN

Grad III: BLUT DES VERGESSENS, EXKOMMUNIKATION, KRIEGERSEGEN (WIE MANNSCHAFTSSEGEN), TIERGESTALT

Grad IV: INDOKTRINATION

Grad V: OBJEKTWEIHE (Blutgoldintarsien), TEMPELWEIHE (WIE KONSEKRATION)

Grad VI: ORDINATION (Blutsteinbindung),

Grad VII: AUFNAHME DES GÖTTERBRUDERS, BLUTSTEINWEIHE (ähnlich KONSEKRATION), ORDINATION (Hohepriesterweihe), VERBANNUNG DES GÖTTERBRUDERS

Eine Auswahl der Stadtgötter

Die Wahl der Stadtgötter ...

... **für Blutmagier:** Der Blutmagier muss bei Spielbeginn bis zu drei Götter aus dem Stadtgötterpantheon wählen. Jeder gewählte Gott kostet einen zusätzlichen GP und erhöht außerdem die Astralpunkte des Blutmagiers um je einen Punkt. Die Anzahl der auf diese Weise zugekauften AsP vermindert die Anzahl der Punkte, die durch den Vorteil *Astralmacht* hinzugekauft werden können.

.... **für Priester:** Ein Xo'Artal-Priester muss bei Spielbeginn bis zu drei Götter aus dem Stadtgötterpantheon wählen. Jeder gewählte Gott kostet einen zusätzlichen GP und erhöht die Karmaenergie des Priesters um einen Punkt. Anders als die Blutmagier müssen Priester keine Hauptgottheit bestimmen, sondern können ihre Liturgien frei unter allen gewählten Gottheiten wählen. Zögern Sie nicht, auch Gottheiten mit unterschiedlichen Aspekten zu wählen und die Kenntnisse ihres Priesters breit zu streuen. Das letzte Wort bei einer solchen Wahl hat jedoch stets der Spielleiter.

Erste Hilfe bei widerstreitenden Prinzipien

Was aber tut man, wenn die Prinzipien der gewählten Götter sich widersprechen oder sogar die Mirakel + und – Talente unterschiedlich sind? Hier können Sie sich mit Ihrem Meister auf eine Lösung verständigen. Möglich ist beispielsweise eine einfache Verrechnung der Erleichterungen und Zuschläge, der Priester könnte aber auch einen Hauptgott erwählen, oder einen Wochen- oder Tagesgott bestimmen, dessen Prinzipien (und somit Werteangaben) er in der entsprechenden Zeit folgt. Bei Nepochualli bietet sich sogar eine Aufteilung nach Tageszeit an: Während der Priester tagsüber dem Goldenen folgt, wird er des Nachts zu einem frommen Diener des Richters.

Erläuterungen zu den Götterbeschreibungen

Aspekte: prägende Aspekte des Gottes

Heiliges Tier: in welcher Form erscheint die Gottheit oder wird sie verehrt

Voraussetzungen: weitere Voraussetzungen bei Spielbeginn, die zu erfüllen sind

Mirakel +: auf diese Eigenschaften, Gaben und Talente können Mirakel ohne Erschwernis gewirkt werden

ungelistet: auf diese Eigenschaften, Gaben und Talente sind Mirakel um 6 Punkt erschwert

Mirakel –: auf diese Eigenschaften und Talente sind Mirakel um 18 Punkte erschwert

Hauszauber: eine Auswahl an Hauszaubern für die Blutmagier, aus denen diese bei Spielbeginn wählen können

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: weitere Zauber aus denen die Blutmagier bei Spielbeginn wählen können

Gelehrte Sprüche: Zaubersprüche, die hauptsächlich bei den Blutmagiern dieses Kultes verbreitet sind, zum Erlernen bei der Generierung oder im späteren Spiel

Merkmale: mit der Gottheit assoziierte Merkmalskenntnisse zum Erlernen im späteren Spiel

Rituale: Rituale die von den Blutmagiern dieses Gottes zusätzlich zu den allgemeinen Blutmagier Ritualen erlernt werden können

Liturgien: Liturgien aus denen die Priester der Gottheit bei Spielbeginn wählen oder die sie im Laufe des Spiels erlernen können

Atocotli

Atocotli (sprich: Atto-kottlie) gilt als Herr des fruchtbaren Ackerbodens sowie von Land- und Bodenschätzen aus Berg- und Tagebau. Sein Symbol ist ein brennender Ring.

Aspekte: Ackerbau, Bergbau, Bodenschätze, Tagebau

Heiliges Tier: Maulwurf

Voraussetzungen: KK 12

Mirakel +: IN, FF, KO, KK; Hieb Waffen, Zweihandflegel oder Infanteriewaffen, Athletik, Klettern, Sich Verstecken, Orientierung, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Philosophie, Ackerbau, Bergbau, Steinmetz

Mirakel –: Fecht Waffen, Fliegen, Sinnenschärfe, Gaukeleien, Betören, Fischen/Angeln, Sternkunde, Boote Fahren, Seefahrt

Hauszauber: Leib der Erde oder Wand aus Erz +4, Zorn der Elemente +5

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Adamantium (C), Explosami (B), Pfeil des Humus (C), Sanftmut (B)

Gelehrte Sprüche: Granit und Marmor, Haselbusch, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis, Sumus Elixier, Wand aus Dornen

Merkmale: Elementar (Erz), Elementar (Humus)

Rituale: Hauch des Erzes, Hauch des Humus (I), Atocotlis Fruchtbarkeit erspüren (spürt fruchtbaren Ackerboden auf, wie *Weidegründe finden*) (II), Haut des Erdblutes (III), Tiere aus Farben (IV)

Liturgien: Parinteotls Blutsaat (I), Licht des verborgenen Pfades (II), Goldener Blick, Dreifacher Saatsegen (III), Sicherer Weg durch Fels, Sichere Höhle (wie *Zuflucht finden*, aber wenn kein Unterschlupf in der Nähe ist, formt sich in der Erde oder im Fels eine ausreichend große Höhle für den Geweihten und seine Gefährten) (IV), Blut der Sonne (VI)

Cutex-Ixal

Ein launischer und zerstörerischer Feuergott, der als Herr der Vulkane gilt (sprich: Kuh-Tecks-Icks-All).

Aspekte: Vulkane, Feuer, Lava, Vernichtung

Heiliges Tier: Feuersalamander

Voraussetzungen: MU 12, KO 12

Mirakel +: MU, KO, KK; Hieb Waffen, Zweihandhieb Waffen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Fahrtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Tierkunde, Feuersteinbearbeitung

Mirakel –: Tanzen, Etikette, Menschenkenntnis, Magiekunde, Staatskunst

Hauszauber: Ignifaxius +5, Wand aus Flammen oder Wand aus Erz oder Desintegratus +4

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Pfeil des Feuers (C), Hartes Schmelze (C), Ruhe vor dem Sturm (wie *Silentium*) (B), Warmes Blut (B)

Gelehrte Sprüche: Adamantium, Archosphaero, Brenne (elementare Variante), Leib des Feuers, Menetekel, Paralysis

Merkmale: Elementar (Erz), Elementar (Feuer), Schaden

Rituale: Hauch des Feuers, Hauch des Erzes (I), Schrei nach

Macht (II), Haut des Erdblutes (III), Tiere aus Farben (IV)
Liturgien: Erneuerung des Geborstenen, Segnung der stählernen Stirn, (I), Allmacht der Lohe, Flammenrüstung (wie *Goldene Rüstung*), Vertrauter der Flamme (II), Wehr aus Lava (Wie *Waliburias Wehr*) (III), Herr über Feuer und Glut (IV), Gebieter der Lava (V), Eherne Kraft – Lodern der Zorn (VI)

Nepillome

Der Täuscher und Lügner unter den Stadtgöttern, stets für eine List oder einen Verrat zu haben, der so viele Gestalten haben soll wie Menschen, die ihn anblicken (sprich: Nepillome).

Aspekte: Lügen, Illusion, Spionage, Fernhändler

Heiliges Tier: Chamäleon

Voraussetzungen: IN 13

Mirakel +: IN, CH, FF, GE; Gaukeleien, Sich Verstecken, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl, Menschenkenntnis, Schauspielerei, Sich Verkleiden, Überreden, Schätzen, Fahrzeug Lenken, Falschspiel, Schlösser Knacken

Mirakel –: alle bewaffnete Nahkampftalente außer Dolche, Zehen, Überzeugen, Kriegskunst, Heilkunde Seele

Hauszauber: Nepillomes Zunge +5, Impersona *oder* Auris Nasus Oculus +4

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Bannbaladin (B), Chamelioni (C), Harmlose Gestalt (C), Illusionen auflösen (B)

Gelehrte Sprüche: Einfluss bannen, Hilfreiche Tatze, Reflectimago, Seidenzunge, Widerwille

Merkmale: Einfluss, Illusion

Rituale: Wegzeichen (I), Auge der Sonne, Weg des Windes (jedoch durch Dschungel) (II), Tauschplatz (III), Iteration (IV)

Liturgien: Gleichklang des Geistes, Weg des Fuchses, Händlersegen (I), Auge des Händlers, Göttliche Verständigung, Ohr der Eule, Schnell wie eine Eidechse, Sternenglanz, Reisesegen (II), Buchprüfung, Graues Siegel, Haut des Feindes, Licht des verborgenen Pfades, Mondsilberzunge, Nepillomes Siegel (wie *Siegel Borons*), Nepillomes Zwinkern (wie *Phexens Augenzwinkern*), Unverstellter Blick, Haut des Chamäleons, Haut des Feindes (III), Süße Gnade des Vergessens (wie *Borons süße Gnade*) (IV), Nepillomes Umhang (V), Schattenlarve (VI)

Nepolcualli – Der Goldene

Der zweigestaltige Gott Nepolcualli (sprich: Nepoll-Cualli) ist des Tags ein aus reinem Gold bestehender, selbstgerechter Prahler. Er liebt den Prunk und den Protz, aber nur, wenn er (einigermaßen) selbst verdient ist. Eine kleine Notlüge hat noch keinem wehgetan. Wer hart arbeitet, darf sich dafür auch feiern lassen! Weitere Informationen zu Nepolcualli finden Sie auf Seite 35 f. im Abenteuerteil.

Aspekte: Licht, Gold, Stolz, Prahlerei

Heiliges Tier: Goldpau

Voraussetzungen: MU 12

Mirakel +: MU, CH, IN, GE; Schwerter, Tanzen, Zehen, Betören, Etikette, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Schauspiel, Schätzen, Falschspiel, Steinschneider/Juwelier

Mirakel –: Selbstbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Rechtskunde

Hauszauber: Imperavi +2, Herr über das Tierreich *oder* Herzschatz Ruhe +4

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Bannbaladin (B), Nepolcualli Herrlichkeit (B), Psychostabilis (C), Standfest (C)

Gelehrte Sprüche: Aureolus, Beherrschung brechen, Favilludo, Große Gier, Halluzination, Illusion auflösen, Impersona, Vogelzwitschern, Schön wie der Tag (wie *Satuarias Herrlichkeit*, aber statt *Betören* sind *Überreden* und *Überzeugen* betroffen), Des Goldenen Zunge

Merkmale: Herrschaft, Illusion

Rituale: Hauch des Erzes (I), Aufmerksam Wächter, Macht des Blutes (II), Haut des Erdblutes, Haut des Feindes (III), Iteration (IV)

Liturgien: Blendstrahl (wie *Blendstrahl aus Alveran*), Weisung des Himmels (I), Bann der Nacht (wie *Daradors Bann der Schatten* ohne Auswirkungen auf Illusionen), Des Goldenen Ehrerbietung (II), Schön wie der Tag (wie *Rahjas Begehren* mit Schwerpunkt Ehrfurcht), Ehrbezeugung (III), Himmelsfaust (wie *Zerschmetternder Bannstrahl*, als unheiliges Wesen gelten Wesen des Burdu und als Paktierer seine Kultisten; Astralenergie geht nicht verloren) (IV)

Nepolcualli – Der Richter

Der zweigestaltige Gott Nepolcualli ist des Nachts ein dürrer, schwarzhäutiger Richter, der keinerlei Spaß versteht und Lügen und Schmeichelei verabscheut.

Aspekte: Gerechtigkeit, Aufrichtigkeit, Strenge (sich selbst und anderen gegenüber)

Heiliges Tier: Rabe

Voraussetzungen: KL 12

Mirakel +: KL, IN, KO, MR; Zweihandschwerter *oder* Zweihandhiebaffen, Selbstbeherrschung, Etikette, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Rechtskunde, Staatskunst, Sternkunde, Heilkunde Seele

Mirakel –: Tanzen, Zehen, Betören, Überreden, Schauspiel, Falschspiel

Hauszauber: Memorans +5, Analys *oder* Blick in die Gedanken +4

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Beherrschung brechen (C), Einfluss bannen (B), Respondami (B), Sensibar (C)

Gelehrte Sprüche: Blick in die Vergangenheit, Destructibo, Dunkelheit, Gardianum, Illusion auflösen, Objekt entzaubern, Penetrizell, Xenographus, Verwandlung beenden, Zauberschwang

Merkmale: Antimagie, Hellsicht

Rituale: Weckruf, Blutanalyse (I), Macht des Blutes (II), Kraft der Tayas (III), Iteration (IV)

Liturgien: Innere Ruhe (I), Wunderbare Verständigung (wie *Phexens wunderbare Verständigung*), Entweichen (wie *Phexens Verteidigung*) (II), Großer Eidsegen, Haut des Feindes, Ohr der Eule, Unverstellter Blick (III), Wille zur Wahrheit (die Betroffenen können gegen ihren eigenen Rechtsbegriff verstoßen, nicht aber gegen die Gesetze der Stadt, aus der der Blutstein des Priesters stammt), Unantastbarkeit des Richters (IV), Ascheblut, Nepillomes Umhang (V)

Numinoru (auch: Meruxli)

Finsterer Gott der unendlichen Meere und Seeungeheuer, aber auch der Flüsse, des Regens und des endlosen ‚Urwaldmeeres‘ (sprich: Nuh-Mie-Nohru; Mee-Rucksli)

Aspekte: Meer, Unendlichkeit, Meeresungeheuer und -wesen, Regen, Wasser

Heiliges Tier: Rochen

Voraussetzungen: IN 13

Mirakel +: CH, IN, GE, KO; Schwimmen, Sinnenschärfe, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben, Geographie, Tierkunde, Boote fahren, Seefahrt

Mirakel -: Selbstbeherrschung, Gesteinskunde, die meisten Tätigkeiten, die mit Feuer zu tun haben wie Grobschmied, Glaskunst oder Metallguss

Hauszauber: Wasserwand *oder* Wellenlauf +4, Ruf der Blutfische (wie Krähenruf) *oder* Haibiss +5

Zusätzliche Zauberkünste: Aeolitus (B), Atemnot (C), Leib der Wogen (B), Wasseratem (C)

Gelehrte Sprüche: Aquafaxius, Dunkelheit, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Octopalis (wie Serpentalis), Wettermeisterschaft

Merkmale: Elementar (Wasser), Umwelt

Rituale: Gesang der Wale (wie *Gesang der Wölfe*) (I), Reiningen des Wassers, Stimme Numinorus (wie *Stimme des Nipakau*, aber nur Wasserwesen) (II), Rochenruf (wie *Wolfsruf*) (III), Hairuf, Regentanz (IV)

Liturgien: Weisung des Himmels (I), Anrufung der Winde, Numinorus Fessel (**An fremden Gestaden 142**), Ruf der Gefährten (Rochen), Segen des Plättlings, Vertrauter des Wassers (wie des Feuers oder Felsens) (II), Anrufung der Nebel (wie *Anrufung Nuiannas*), Begehen der heiligen Wasser, Fluch der Scholle, Gesang der Meeresungeheuer (wie *Gesang der Delphine*, aber zu intelligenten Meeresungeheuern), Numinorus Regen (wie *Efferdsegen*) (III), Augen der Tiefe, Sturmruft (wie *Belmans Hochzeit*) (IV), Brodelnde Gewässer (wie *Swafnirs Fluke*) (V), Numinorus Fluch (**An fremden Gestaden 142**) (VI)

Parinteotl und Caljixiuh (auch: Cutli oder Mixtlac)

Zwillingsgötter, die für die Gegensätze der Pflanzen des Dschungels stehen: Gift und Heilung, Wildwuchs und Nutzpflanzen (sprich: Parinn-Teh-ottl; Kall-dschi-Ksihu; Kuttli; Mickst-Lack).

Aspekte: Pflanzen, Wachstum und Sieche, Kräuter, Ackerbau, Wildwuchs

Heiliges Tier: Raubpflanze

Voraussetzungen: IN 13

Mirakel +: IN, FF, GE, KO; Klettern, Sich Verstecken, Fahrtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Tierkunde, Abrichten, Ackerbau, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden

Mirakel -: alle Kampftalente, Gassenwissen, Etikette, Gesteinskunde, Staatskunst

Hauszauber: Balsam Salabunde +5, Fluch der Pestilenz *oder* Wand aus Dornen +4

Zusätzliche Zauberkünste: Leidensbund (C), Sumus Elixiere (C), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B)

Gelehrte Sprüche: Haselbusch, Heilkraft bannen, Klarum Purum, Leib der Erde, Wipfellauf, Caljixiuh's Grüne Hölle

Merkmale: Elementar (Humus), Dämonisch (Mishkara), Heilung

Rituale: Hauch des Humus (I), Schützende Lichtung (wie *Arngrimms Höhle*, aber die Temperaturen sinken auf angenehme Kühle), Weg des Windes (jedoch durch Dschungel), Wildwuchs (wie *Rikais Alchimie*) (II), Gaben der Erde (III), Herz des Dschungels (wie *Weisheit der Bäume*), Regentanz (IV)

Liturgien: Parinteotl's Blutsaat, Weg des Fuchses, Speisung der Bedürftigen, Wundersame Blütenpracht (I), Anrufung der Erdkraft, Blütenregen (wie *Kirschblütenregen*), Kleiner Giftbann, Pflanzengespir (wie *Peraines Pflanzengespir*), Speisung der hungernden Seelen, Vertrauter der Erde (wie des Feuers oder Felsens), Wundsegen (II), Dreifacher Saatsen, Großer Speisesegen, Pflanzenwachstum (wie *Parinors Vermächtnis*) (III), Caljixiuh's Blutsaat, Kräftigung der Schwachen und Verehrten (IV), Blut der Sonne (VI)

Sindracoatl

Göttin der (Blut)Magie in Form einer gefiederten Schlange. Gilt als kämpferische Gottheit, die das Geheimnis des Blutes als Quelle von Macht an die Xo'Artal gab (sprich: Sinn-Drah-Koh-attel).

Aspekte: Magie, Blut

Heiliges Tier: Schlange

Voraussetzungen: KL 13

Mirakel +: MU, KL, IN, MR; Ringen, Fliegen, Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Lehren, Überreden, Sagen/Legenden, Anatomie, Magiekunde, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde

Mirakel -: bewaffnete Nahkampftalente, Zechen, Taschendiebstahl

Hauszauber: Analys *oder* Serpentalis +4, Oculus +2 *oder* Transversalis +2

Zusätzliche Zauberkünste: Vipernblick (B), Unitatio (B), Motoricus (C), Pfeil der Luft (C)

Gelehrte Sprüche: Analys, Arcanovi, Applicatus, Leib des Windes, Magischer Raub, Serpentalis, Destructibo, Oculus, Transversalis, Invercano, Schlangengeruf

Merkmale: Metamagie, Telekinese

Rituale: Blutanalyse (I), Schrei nach Macht, Schützende Rotte (II), Bad im Blute, Schlangengeist (III), Kraft des Opfertieres, Schlangengeruf (IV)

Liturgien: Prophezeiung (I), Bindung der Schlange, Schnell wie eine Eidechse, Sicht auf Madas Welt (II), Aura der Form, Blick der Weberin, Geisterwächter, Schutzmantel (wie *Argelions Mantel*), Purgation (III), Augen der Schlange, Magiebann (wie *Praios Magiebann*), Magiespiegel (wie *Argelions Spiegel*) (IV), Ascheblut, Bannende Hand (wie *Argelions Bannende Hand*), Ewiger Geisterwächter, Zerschmetternder Bannstrahl (V), Arcanum Interdictum (VI)

Techtlcoma (auch: Mintax)

Ein kämpferischer Jaguargott, der für die Wildheit der Natur und ungezähmte Kraft sowie die Jagd steht (sprich: Tetschli-Kohma; Minntacks).

Aspekte: Wildheit, Dschungel, Raubtiere

Heiliges Tier: Jaguar

Voraussetzungen: MU 13, KO 12

Mirakel +: MU, IN, KO, KK; zwei Fernkampftalente nach Wahl, Raufen, Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Pflanzenkunde, Tierkunde, Lederarbeiten

Mirakel -: Selbstbeherrschung, Tanzen, Etikette, Menschenkenntnis, Magiekunde

Hauszauber: Jaguarbiss +5, Hilfreiche Tatze *oder* Adlerschwinge +4

Zusätzliche Zauberkünste: Jaguarkrallen (wie Hexenkrallen) (C), Tiergedanken (C), Adlerauge (B), Jaguarsprung (wie Krötensprung) (B)

Gelehrte Sprüche: Obsidiankälte (wie Eiskälte), Exposami, Falkenauge, Spurlos Trittlos, Tiere besprechen, Unsichtbarer Jäger, Warmes Blut

Merkmale: Eigenschaften, Form

Rituale: Blutanalyse, Jagdfieber, Wegzeichen (I), Auge der Sonne, Blutsteingespür, Zorn der Raubkatze (wie *Zorn des Berglöwen*) (II), Bad im Blute, Haut des Feindes, Jaguarruf (wie *Wolfsruf*), Reitender Geist, Wild finden (III), Kraft des Opfertieres, Pfad der Blutrache (IV)

Liturgien: Frieden der Melodie (ohne Flötenspiel, stattdessen ein einschläferndes Schnurren), Weisung des Himmels, Weg des Fuchses (I), Auge des Mondes, Das schwarze Fell durch das rote Blut, Ehrenhafter Zweikampf, Gemeinschaft der treuen Gefährten, Licht des verborgenen Pfades (aber im Dschungel), Ruf der Gefährten, Tierempathie (II), Jagdglück, Eidechsenhaut, Mikailspfeil, Verborgene wie der Neumond (III), Augen des Waldes, Sicht des Jägers (wie *Firuns Einsicht*, ohne dass ein Ring erscheint) (IV)

Toyatico

Eine in Amakun verehrte Sonnengöttin, die auch für Glück, Licht und geistige wie körperliche Genesung steht (sprich: Toi-jattiko).

Aspekte: Sonne, Licht, Regenbögen, Gold, Heilung, Leben

Heiliges Tier: Schmetterling

Voraussetzungen: MU 12

Mirakel +: MU, CH, IN, FF; Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Tanzen, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Wettervorhersage, Brettspiel, Schätzen, Staatskunst, alle Heilkunde Talente

Mirakel -: bewaffnete Nahkampftalente, Raufen, Taschendiebstahl, Überreden, Falschspiel, Fleischer, Hüttenkunde

Hauszauber: Abvenenum *oder* Balsam Salabunde +5, Klarum Purum +4

Zusätzliche Zauberkünste: Ängste Lindern (C), Eigenschaften Wiederherstellen (C), Ruhe Körper (B), Toyaticos Herrlichkeit (B)

Gelehrte Sprüche: Aureolus, Corpofesso, Blitz dich find, Lunge des Leviathan, Psychostabilis

Merkmale: Eigenschaften, Heilung

Rituale: Hauch der Luft (I), Auge der Sonne, Birkenzweig, Exorzismus, Schützende Lichtung (wie *Arngrims Höhle*, aber die Temperaturen sinken auf angenehme Kühle) (II), Haut des Erdblutes (III), Sonnentanz (wie *Regentanz*, jedoch lösen sich Regenwolken und Gewitter auf und die Sonne scheint) (IV)

Liturgien: Blendstrahl (wie *Blendstrahl aus Alveran*), Krankheitsempfinden (wie *Therbuns Erkenntnis*) (I), Sechs Leben des Mungos, Sternenglanz, Lohn der Unverzagten, Wundsegen (II), Aura des Regenbogens, Licht des Herrn, Fürbitte wider Siechtum (wie *Fürbitten des heiligen Therbun*), Kleiner Giftbann, Segen wider den Wahn (wie *Segen der heiligen Noiona*), Segen wider die Angst (wie *Segen der heiligen Velvenya*) (III), Vertreibung des Dunkelsinns (IV), Makelloser Leib (wie *Khablas Makelloser Leib*) (V), Blut der Sonne, Großer Krankheitssegen (wie *Segen der heiligen Theria*) (VI)

Utharax

Der Wächter der Unterwelt, der die Seelen in sein Reich begleitet. Gilt aber allgemein auch als Torwächter und Schutzgottheit (sprich: Uh-taracks).

Aspekte: Tod, Unterwelt, Wacht (allgemein und über die Toten), Pforten

Heiliges Tier: Weißer Gorilla

Voraussetzungen: MU 12, keine Totenangst

Mirakel +: MU, IN, CH, MR; ein Nahkampftalent, Selbstbeherrschung, Menschenkenntnis, Überzeugen, Fährtensuchen, Sagen/Legenden, Geschichtswissen, Philosophie, Kriegskunst, Tierkunde, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden

Mirakel -: Gaukeleien, Singen, Tanzen, Musizieren, Schlösser Knacken

Hauszauber: Dunkelheit *oder* Geisterbann +5, Gardianum +4

Zusätzliche Zauberkünste: Claudibus (C), Exposami (B), Psychostabilis (C), Somnigravis (B)

Gelehrte Sprüche: Affenruf, Bewegung stören, Fortifex, Geisterruf, Hellsicht trüben, Magischer Raub, Limbus versiegeln, Wand aus Erz

Merkmale: Geisterwesen, Antimagie

Rituale: Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen (I), Aufmerksamster Wächter, Macht des Blutes, Exorzismus, Schützende Rotte (II), Freie Seelenfahrt (III), Tiere aus Farben (IV)

Liturgien: Prophezeiung (I), Auge des Mondes, Exorzismus, Utharax' Geisterblick (wie *Nemekaths Geisterblick*), Weihe der letzten Ruhestatt (II), Geisterwächter, Hauch des Utharax (wie *Hauch Borons*), Schutzmantel (wie *Argelions Mantel*), Segen der Schwelle (wie *Travinians Segen der Schwelle*) (III), Augen der Nacht, Utharax' Zwiesprache (wie *Nemekaths Zwiesprache*) (IV), Ewiger Geisterwächter, Utharax' Geleit (wie *Marbos Geleit*), Zerschmetternder Bannstrahl (V)

Xaa-Olkin

Verschwiegener Gott der Zeitmessung und Kalender, der für geheimes Wissen steht, weiß doch nur er, was in der Zukunft geschehen wird (sprich: Ksah-Oll-Kinn).

Aspekte: Zeit, Zeitmessung, Astrologie, Mechanik, Geheimnisse

Heiliges Tier: Hornechse

Voraussetzungen: KL 13, IN 13, Mitgliedschaft in Xaa-Olkin-Bruderschaft

Mirakel +: KL, IN, FF, MR; Gabe Prophezeien, Menschenkenntnis, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Magiekunde, Kryptographie, Mechanik, Sternkunde, Alchimie, Heilkunde Seele, Feinmechanik (vornehmlich zur Goldbearbeitung)

Mirakel →: Gaukeleien, Singen, Tanzen, Betören, Kriegskunst, Überreden

Hauszauber: Blick in die Vergangenheit *oder* Blick in die Gedanken +4, Tempus Stasis +2

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Sensibar (C), Memorans (C), Illusion auflösen (B), Unitatio (B)

Gelehrte Sprüche: Analys, Blick in die Zukunft, Blick durch fremde Augen, Hellsicht trüben, Objectofixo, Objectovoco, Odem Arcanum, Rätselzunge (Nepillomes Zunge), Xaa-Olkins Starre (Unberührt von Satinav), Xenographus, Höllenuhrwerk (wie PANDAEMONIUM)

Merkmale: Hellsicht, Temporal

Rituale: Hauch des Erzes, Blutanalyse (I), Stimme des Uhrwerks (wie *Stimme des Nipakau*, aber nur unbelebte Objekte), Xaa-Olkins Blick (wie *Blick in Liskas Auge*) (II), Blick der Ewigkeit (lässt das Opfer die schrecklichste mögliche Zukunft sehen, wie *Fluch der Verwirrung*) (III), Iteration (IV)

Liturgien: Erneuerung des Geborstenen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Sprechende Symbole, Sterne funkeln immerfort (I), Ein Bild für die Ewigkeit, Ohr der Eule, Traumerinnerungen (wie *Kleine Liturgie des heiligen Nemekath*) (II), Blick der Weberin, Geisterwächter, Graues Siegel, Traumwarnung (wie *Bishdariels Warnung*), Großer Eidsegen, Xaa-Olkins Siegel (wie *Siegel Borons*), Ordner der Blick (wie *Urischars ordnender Blick*), Schrifttum ferner Lande (III), Ascheblut, Ewiger Geisterwächter, Xaa-Olkins Uhrwerk (wie *Wandeln in Hesindes Hain*) (V)

Xoroka (auch Atlacoatl)

Gott des Guten Kampfes und des Bezwingens von wilden Bestien und Feinden. Arenakämpfe um des Kampfeswillen und Siege des Stärkeren über Feind und Tier sind ihm heilig (sprich: Ksoh-Racka; Attla-Koh-Attel).

Aspekte: Kampf, Krieg, Ungeheuer, Jagd, Schlachtenglück, Opferungen

Heiliges Tier: Panther

Voraussetzungen: KO 12, MU 13

Mirakel +: MU, GE, KO, KK; zwei beliebige Waffentalente, Raufen, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Fährtsensuchen, Kriegskunst, Tierkunde, Heilkunde Wunden

Mirakel →: Überreden, Reiten, Sich Verkleiden, Magiekunde, Falschspiel, Heilkunde Seele

Hauszauber: Sensattacco +4, Fulminictus o. Pantherkrallen +5

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Exposami (B), Blitz dich find (B), Katzenaugen (C), Standfest (C)

Gelehrte Sprüche: Pantherbiss, Herzschlag Ruhe, Iribaars Hand, Schwarz und Rot

Merkmale: Schaden, Eigenschaften

Rituale: Der über das Schlachtfeld schreitet, Jagdfieber (I), Schützende Rotte, Zorn der Raubkatze (wie *Zorn des Berglöwen*) (II), Bad im Blute, Farben des Krieges, Xorokas Hieb (wie *Brazoraghs Hieb*) (III), Kraft des Opfertieres (IV)

Liturgien: Neun Streiche in einem, Segnung der stählernen Stirn (I), Das schwarze Fell durch das rote Blut, Des Goldenen Ehrerbietung, Ehrenhafter Zweikampf (II), Schlachtgesang (wie *Thalionmels Schlachtgesang*), Segen wider die Angst (wie *Segen der heiligen Velvenya*) (III), Kampfsegen (wie *Segen des heiligen Hlúthar*) (IV)

Neue und modifizierte Vorteile

Geweiht (Xo'Artal-Stadtpantheon) (16 GP)

Dieser Vorteil ist fest mit der Profession des Tlamachil (Xo'Artal-Priester) verbunden. Der Priester erhält 24 Kaß, die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*, einen Bonus von 1 Punkt auf seine Magieresistenz sowie 14 Liturgiegrade (Liturgien im Wert von 7 GP). Er muss sich zu mindestens einem, maximal aber drei der Stadtgötter bekennen, siehe Seite 98 ff..

Neue und modifizierte Nachteile

Speisegebote (Xo'Artal-Blutmagier; -5 GP)*

Die Magier der Xo'Artal nehmen nur blutige Nahrung zu sich, um die Kraft des Blutes möglichst rein in sich aufzunehmen. Darunter fallen vor allem rohes Fleisch und Speisen aus Blutmais. Selbst Wasser trinken sie nicht, ohne diesem nicht wenigstens einen Tropfen Blut beizumengen. Wenn verfügbar, nehmen sie Blut von möglichst machtvollen Kreaturen oder Feinden, sonst auch den eigenen Lebenssaft. Wenig überraschend, ist jenes Verhalten unter anderen Völkern schon immer Gegenstand von grausigen Spekulationen gewesen, welche den Magiern meist das Herausreißen und den Verzehr noch schlagender Herzen andichten.

Wahrer Name (Xo'Artal-Magier; -5 GP)*

Der Name, unter dem ein Magier den Göttern bekannt ist, ist sein größtes und gefährlichstes Geheimnis. So ist es auch ein kaum zu ermessender Vertrauensbeweis, wenn er diesen mit jemandem teilt. Dieser *Blutsbund* (siehe Seite 96) erschafft eine unverbrüchliche Bindung, die nur mit dem Tod endet – und noch nicht einmal das ist sicher.

Blutsteingegeben

(magischer bzw. karmaler Nachteil; Z; -10 GP)*:

Auf dieser essentiellen Einschränkung beruhen die Zaubertadition der Blutmagier sowie die Kraft der Blutpriester. Jede Zaubehandlung bzw. jedes Wirken einer Liturgie ist an die Verwendung des Blutsteins gebunden. Ein Bruch mit dieser Gewohnheit bedeutet, dass der Blutmagier oder -priester die Nähe zu seinen Göttern bedeutend weniger spürt, was sich in einem Malus von 12 Punkten auf die Probe ausdrückt. Außerdem können *blutsteingegebene* Zauberer nur Artefakte und Matrixgeber erschaffen, die Splitter ihres Blutsteins enthalten. Selbiges gilt für die Objektweihen von (permanent wirksamen) Blutintarsien durch die Priester. Liturgien bzw. Traditionsrituale ab Grad III erfordern außerdem die Opferung eines entsprechend mächtigen Wesens, ab Grad VI sind sie nur in Verbindung mit dem großen Blutstein einer Stadt zu wirken. Mehr dazu siehe im Kapitel **Blutsteine** (siehe Seite 103 ff.).

Moralkodex und Prinzipientreue [Xo'Artal] (-6 GP)*

Krieger, Magier und Priester haben sich den Schutz der Heimatstadt, das Bewahren der Kultur und die Pflege der Opfertradition zu Leitprinzipien ihres Handelns erkoren, was auch bereitwillige Selbstopferung einschließt.

Spätweihe (Xo'Artal-Pantheon)*

Voraussetzungen für eine Spätweihe: CH 11, weitere Eigenschaftsvoraussetzungen je nach Gottheit möglich, eines der typischen Mirakeltalente auf 10+, zwei weitere auf 7+, Götter/Kulte 5+, außerdem Fleischer *oder* Anatomie auf 3+

Kosten: 1.000 AP für profane und Viertelzauberer, 1.500 für Halbzauberer, 2.000 AP für Vollzauberer

Modifikationen: Der Geweihte erhält 24 KaP, Liturgiekenntnis (Xo'Artal-Pantheon) auf einem Wert von 3 sowie

die Fähigkeit Mirakel zu wirken. Er erhält zudem 16 Liturgiegrade, die er aus den bei seinen erwählten Göttern gelisteten Liturgien wählen kann.

Besonderheiten: Es können bis zu drei Götter aus dem Xo'Artal-Pantheon gewählt werden. Der zusätzliche Karmapunkt, der bei der Generierung hiermit verbunden ist, entfällt jedoch. Die Spätweihe erfordert die Zustimmung des Meisters.

*nur fest verbunden mit Rasse, Kultur oder Profession

Blutsteinmagie und -götterwirken

Das zentralste und auffallendste Element der Magie und des Götterwirkens der Xo'Artal ist die enge Verbindung zum Blutstein. Die Heimatstadt verfügt über einen *großen Blutstein*, aus dem Priester wie Magier bei ihrer Weihe einen *persönlichen Blutstein* erhalten, an den sie *blutsteingebunden* sind. Hohepriester werden direkt an den *großen Blutstein* gebunden. Die Bindung an den Blutstein ermöglicht es den Xo'Artal:

Priester

- ☼ Liturgien Grad I und II zu wirken
- ☼ Liturgien Grad III bis IV unter Opferung von Kreaturen/Menschen (mindestens *mindere Opfer*) zu wirken
- ☼ Liturgien Grad V unter Opferung von Kreaturen/Menschen (mindestens *wertige Opfer*) zu wirken
- ☼ Liturgien ab Grad V als Hohepriester unter Opferung von Kreaturen/Menschen (mindestens *wertige Opfer*) auch über den *großen Blutstein* zu wirken und dessen unbegrenztes Blutvolumen zu nutzen

Blutmagier

- ☼ Traditionsrituale Grad I und II zu wirken
- ☼ Traditionsrituale Grad III bis IV unter Opferung von Kreaturen/Menschen (mindestens *mindere Opfer*) zu wirken
- ☼ Traditionsrituale Grad V unter Opferung von Kreaturen/Menschen (mindestens *wertige Opfer*) zu wirken
- ☼ Spruchzauber zu wirken

Arten von Opfern

Die für die Magie und das karmale Wirken teilweise benötigten Opfer werden in drei Kategorien eingeteilt:

Wertlose Opfer

Für Opferungen der Xo'Artal *wertlos* sind Opfer, die ...
... eine Stufe von unter 5 beziehungsweise einen Gefahrenwert von unter 10 haben

... domestiziert, in Gefangenschaft geboren, wehrlos gefangen wurden, durch Jahre der Gefangenschaft gebrochen, 'zähm' geworden oder von Natur aus harmlos sind. Die meisten Pflanzenfresser, die sich nur ihrer Haut erwehren, müssen zumindest in einem Kampf besiegt worden sein, um nicht als wertlos zu gelten.

... als *blutleer* gelten. Darunter fassen die Xo'Artal Dämonen, Elementargeister, Totengeister und ähnliches zusammen.

... ihre zentrale gesellschaftliche Rolle nicht mehr ausüben können (beispielsweise geistig verwirrte, ehemalige Gelehrte oder bis zur Kampfunfähigkeit verkrüppelte Krieger)

... Jungtiere oder Kinder sind

Trifft eine dieser Bedingungen zu, bringen solche Opfer **keinerlei Blutpunkte**. Allgemein würden die Xo'Artal solche Opfer auch niemals darbringen.

Mindere Opfer

Für Opferungen der Xo'Artal als *minder* gelten Opfer, die ...
... *nicht* als wertlos eingestuft sind und

... eine Stufe von 5-9 beziehungsweise einen Gefahrenwert von 10-12 haben

Sie sind fast nur für Liturgien und Rituale von Grad III und IV brauchbar und liefern die **Stufe bzw. den GW in Blutpunkten**. Für Rituale und Liturgien der Grade V+ liefern sie je genau **1 Blutpunkt**. Im Allgemeinen handelt es sich um feindliche oder eigene Krieger und mäßig gefährliche Raubtiere.

Wertige Opfer

Für Opferungen der Xo'Artal als *wertig* gelten Opfer, die ...
... *nicht* als wertlos eingestuft sind und

... eine Stufe von 10 bis 14 beziehungsweise einen Gefahrenwert von 13 bis 15 haben

Sie sind für alle Liturgien und Rituale (auch ab Grad V) verwendbar und liefern die **eineinhalbfache Stufe bzw. GW in Blutpunkten**.

Höhere Opfer

Für Opferungen der Xo'Artal als *höher* gelten Opfer, die ...
... *nicht* als wertlos eingestuft sind und
... eine Stufe von 15 bis 19 beziehungsweise einen Gefahrenwert von 16 bis 18 haben

Sie sind für alle Liturgien und Rituale (auch ab Grad V) verwendbar und liefern die **doppelte Stufe bzw. GW in Blutpunkten**.

Götteropfer

Für Opferungen der Xo'Artal als *Götteropfer* gelten solche, die ...

... *nicht* als wertlos eingestuft sind und
... eine Stufe von 20 und höher beziehungsweise einen Gefahrenwert von 19 und höher haben

Sie sind für alle Liturgien und Rituale (auch ab Grad V) verwendbar und liefern die **dreifache Stufe bzw. GW in Blutpunkten**.

Blutpunkte und Blutvolumen

Das Blutvolumen

Eine Opferung unter den eben aufgezählten Voraussetzungen mittels *Blutopfer der Tetlachi* bzw. *Tlamachil* füllt den Blutstein mit **Blutpunkten** auf, was ihn je nach Stein und Anzahl der Blutpunkte auch sichtbar verändert (er nimmt

eine immer blutigere Farbe an, beginnt immer stärker zu leuchten oder ähnliches, je nach Stein). Die maximal aufladbaren Blutpunkte ergeben sich dabei aus der Kapazität des Blutsteins (**Blutvolumen**):

Blutvolumen (Priester) = Aktuelle Summe aller erlernter Grade an Liturgien x3

Blutvolumen (Blutmagier) = Aktuelle Summe aller erlernter Grade an Traditionsritualen x3

Sie addieren also einfach die dem Helden bekannten Grade seiner Liturgien oder Traditionsrituale, multiplizieren mit 3 und erhalten dadurch das Blutvolumen seines Blutsteins. Zudem können bestimmte Rituale im Lauf des Spiels dieses Volumen erhöhen und verschiedene Handlungen, die Blutsteinsplitter benötigen (wie Artefakterschaffungen) es senken. Sinkt das Volumen unter die Zahl der aktuellen Blutpunkte, verfallen die zusätzlichen Blutpunkte ungenutzt.

Der an den Stein Gebundene kann die Blutpunkte jederzeit durch eine Aktion auch ungenutzt leeren.

Der Erhalt von Blutpunkten

Die Blutpunkte, die man aus einer Opferung erhält, werden nach folgenden Formeln abhängig vom Gefahrenwert (Kreaturen) bzw. der Stufe (Kulturschaffende) bestimmt:

Kulturschaffende

Kategorie	Stufe (Kulturschaffende)	GW (Kreatur)	Blutpunkte
Wertloses Opfer	1-4	1-9	0
Minderes Opfer	5-9	10-12	100% der Stufe bzw. des GW
Wertiges Opfer	10-14	13-15	150% der Stufe bzw. des GW
Höheres Opfer	15-19	16-18	200% der Stufe bzw. des GW
Götteropfer	20+	19+	300% der Stufe bzw. des GW

Blutpunktkosten

Um eine Liturgie oder ein Ritual zu wirken, gelten die üblichen Modifikationen und Kosten laut **Wege der Götter 248 ff.** bzw. **Wege der Zauberei 105 ff.** Zusätzlich sind **ab Grad III** Blutpunkte nötig, die sich aus der folgenden Formel errechnen:

**Blutpunktkosten =
(Grad x Grad) + (pKaP x pKaP x 10)**

Permanente KaP fallen dabei in der Regel nur bei Ritualen und Liturgien ab Grad V an (siehe Tabelle **Liturgien/ Rituale und ihre Kosten**), weshalb die Blutpunkt-Kosten für Grad III und IV noch relativ gering sind und ab Grad V stark in die Höhe schnellen. Die Rituale der Blutmagier werden wie Schamanenrituale mit variabler Anzahl pAsP bezahlt, für die Berechnung der Blutpunkte wird aber ein fester Wert benötigt. Dieser ergibt sich aus den (festen) KaP einer gleichrangigen Liturgie. Bei Misslingen fallen immer auch zusätzlich die halben Kosten an Blutpunkten an. Die folgende Tabelle zeigt die Kosten im Überblick:

Liturgien/Rituale und ihre Kosten

Grad	KaP/AsP	pKaP/pAsP	min Lkw/RkW	Modifikator	Blutpunkte
I	5 / 1W6	- / -	3	+0	-
II	10 / 2W6	- / -	6	+2	-
III	15 / 3W6	- / -	9	+4	9
IV	20 / 4W6	- / -	12	+6	16
V	25 / 5W6	1 / 1/10	15	+8	25+10=35*
VI	30 / 6W6	3 / 1/10	18	+10	36+90=126*
VII	35 / 7W6	5 / 1/10	21	+12	49+250=299*

* Blutpunkte dürfen nur von *wertigen* und besseren Opfern stammen, *mindere* steuern je nur 1 Blutpunkt bei

Zeitpunkt und Dauer der Opferung

Als Teil einer Liturgie / eines Rituals

Eine Opferung kann **als Teil der Liturgie bzw. des Rituals** durchgeführt werden. Dabei spielt das Blutvolumen *keine* Rolle und das *Blutopfer der Tetlachi* bzw. *Tlamachil* muss *nicht* gewirkt werden. Stattdessen wird bei der Opferung eines einzelnen Wesens die **Ritualdauer** auf *Andacht/Ritual* erhöht, falls sie nicht bereits diese oder eine höhere Dauer hat. Werden 2-4 Wesen im Zuge eines Rituals geopfert, ist die Ritualdauer minimal *Zeremonie/Großritual*, bei Opferung von 5 und mehr Wesen muss die Liturgie oder das Ritual immer in einem *Zyklus* erfolgen.

Im Vorfeld

Die Opferung kann alternativ auch im **Vorfeld** durch das *Blutopfer der Tetlachi* bzw. *Tlamachil* gewirkt werden, wobei das Blutvolumen den maximal speicherbaren Blutpunktwert bestimmt.

Der Blutstein als Traditionsartefakt

Das Traditionsartefakt der Xo'Artal-Blutmagier ist der Blutstein, bei dem es sich um einen magisch oder karmal (je nachdem ob für Priester oder Blutmagier) aus dem großen Blutstein einer Stadt entfernten, etwa wachtelei- bis faustgroßen Stein handelt. Die Form kann je nach Stadt und Individuum variieren. Mittels dieses Steins können die Blutmagier verschiedene Rituale ausführen, die sie von den Blutmagiern ihrer Stadt (oder einer anderen) lernen und damit in ihrem eigenen Blutstein speichern. Diese Bindung ist als Sonderfertigkeit in der Profession Tetlachi enthalten. Das Lernen und Wirken der einzelnen Traditionsrituale erfolgt ähnlich dem von Liturgien oder Schamanenritualen:

Lernkosten, AsP, pAsP, Probenzuschläge etc. richten sich wie bei Schamanenritualen nach dem Grad des Traditionsritu-

als (siehe dazu auch die Tabelle **Liturgien/Rituale und ihre Kosten**, S. 105).

Dabei gibt zusätzlich die Herkunft an, ob man ein Traditionsritual mit den gewählten Stadtgöttern auch tatsächlich erlernen kann.

Die SF Bindung des Blutsteins

Voraussetzung: Ritualkenntnis (Blutmagier) 3

Kosten: in Profession Tetlachi enthalten (ebenso pAsP)

Wirkung: Durch diese Sonderfertigkeit wird ein magisches Band des Blutmagiers zu seinem Blutstein erstellt, das es ihm ermöglicht, weitere Traditionsrituale zu lernen und zu wirken. Der Blutstein wird zudem unzerbrechlich (außer durch mächtige Magie wie einem spezialisierten DESTRUCTIBO oder extrem heißes Feuer von größerer Hitze als Drachendem oder eines IGNIFAXIUS).

Der Blutstein wird für gewöhnlich in einen Gegenstand eingearbeitet, welcher durch bestimmte Rituale zwar magisch beeinflusst werden kann, aber nicht per se als magisch gilt. An den Blutstein können per APPLICATUS oder ARCANOVI keine weiteren Sprüche gebunden werden.

Der Stadt-Blutstein

Als Quelle aller Blutsteine der Magier und Priester einer Stadt gilt der Stadt-Blutstein. Regeltechnisch handelt es sich um einen Blutstein, der nur an Hohepriester gebunden werden kann. Er hat ein unbegrenztes Fassungsvermögen für Blutpunkte. Sämtliche Liturgien und Traditionsrituale, die mit den Göttern des Stadtpantheons verbunden sind, können mit der Bindung an diesen Stein erlernt und gewirkt werden. In einigen Städten gibt es auch Erzblutmagier, die ebenfalls solch einen Blutstein verwenden können. Das Geheimnis um diese höhere magische Weihe kennen jedoch nur sehr wenige Xo'Artal-Blutmagier.

Blutstein-Artefakte

Die Xo'Artal können permanent wirksame Artefakte nur durch Beifügen eines kleinen Splitters ihres Blutsteins erstellen, der sich durch ihre Artefaktzauber automatisch löst (ansonsten ist der Blutstein ähnlich einem Zauberstab nahezu unzerstörbar). Pro pAsP bei der Artefakterschaffung sinkt dabei das *Blutvolumen* ihres Blutsteins um 1. Folgende Möglichkeiten zur Artefakterschaffung haben sie:

- ☼ **APPLICATUS-Anwendungen**
- ☼ *Magische Waffen* mittels ZAUBERKLINGE. Die Variante Permanenz erfordert einen Blutsteinsplitter.
- ☼ *Spruchspeicher* mittels ARCANOVI (einmalig, aufladbar, semipermanent)
- ☼ *Blutmatrixgeber* gleichen in der Erstellung Matrixgebern und ähneln ihnen in der Anwendung. Sie werden jedoch für profane Anwender entwickelt, die sie mit Blut (LeP) anstelle von AsP aktivieren oder im Vorfeld füllen und später anwenden können.

Unbekannt ist der INFINITUM sowie zahlreiche Feinheiten des ARCANOVI wie die Erstellung von Zaubertalismanen, Kraftspeichern und Matrixgebern. Die Sonderfertigkeiten Semipermanenz sowie Blutmatrixgeber ermöglichen ihnen jedoch entsprechende Artefakterstellungen.

Blutmatrixgeber

Voraussetzung:

ARCANOVI 14, TaW Magiekunde 14

Kosten: 250 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Objekt*

Wirkung: Der Held ist in der Lage, Artefakte des Typs Blutmatrixgeber zu erschaffen. Der ARCANOVI (Blutmatrixgeber) wird aktiviert und startet auf einem ZfW von 1/3 des ZfW der momentan höchsten ARCANOVI-Version.

Statt mit AsP werden diese Artefakte mit Blut versorgt. Das Verhältnis geopfter LeP zu AsP richtet sich dabei nach der Erfahrung des Anwenders:

Stufe 1-4: Keine Aktivierung möglich

Stufe 5-9: 3 LeP pro 1 AsP

Stufe 10-14: 2 LeP pro 1 AsP

Stufe 15-19: 3 LeP pro 2 AsP

Stufe 20+: 1 LeP pro 1 AsP

Das Blut kann dabei beim Auslösen des Artefaktes direkt geopfert werden, oder im Vorfeld geopfert und dann beim Auslösen darauf zugegriffen werden.

Neue Liturgien

Eine Reihe von Xo'Artal-Liturgien entspricht in ihrer Wirkung den aus Aventurien bekannten (Liste siehe bei der Auswahl der Stadtgötter). Folgende Liste sind jedoch aus aventurischer Sicht neue Liturgien. Bitte beachten Sie, dass jede Liturgie ab Grad III Blutpunkte durch ein direktes Opfer oder aus dem

Blutstein benötigt. Die *Symbole, Gesten, Gebete*-Beschreibung enthält bei Liturgien ab Grad III deshalb oft die Beschreibung eines Opfers. Im Fall der Anwendung von Blutpunkten aus dem Blutstein entfällt diese Opferung.

Blutopfer der Tlamachil I / P

Herkunft: Xo'Artal Priester (und Blutmagier als gleichnamiges Traditionsritual)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Unter Gesängen und Zurschaustellung der Opferwaffen präsentiert der Geweihte seinen Göttern das Opfer, das kampfunfähig gemacht vor ihm liegt. Am Ende setzt er einen tödlichen Stoß und lässt das Blut über den Blutstein laufen.

Auswirkung: Diese Liturgie erhält jeder Priester bei seiner Blutsteinweihe. Es ermöglicht ihm, eine Opferung zur Speicherung der daraus gewonnenen Macht auszuführen. Das Maximum an Blutpunkten, die er in seinem Stein speichern kann, ergibt sich aus dem Blutvolumen. Wenn er eine Liturgie mit Grad III oder höher ausführt, kann er auf diese Macht zurückgreifen und damit die Dauer auf *Gebet* verringern.

Wirkungsdauer: permanent (bis eine Liturgie ausgeführt wird, die die Blutpunkte verbraucht)

Parinteotls Blutsaat I / Z

Herkunft: Parinteotl und Caljixiuh

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Zaubernde schneidet sich in die Hand und lässt einige Blutstropfen auf den Boden fallen.

Auswirkung: Aus jedem Tropfen sprießt eine Blutmaispflanze, die innerhalb weniger Minuten reif ist. Es entstehen dadurch (nach Verarbeitung) LkP* Tagesrationen an Nahrung, pro 3 freiwillig geopfter LeP kann man eine weitere Ration erzeugen.

Bei einer ungleich mächtigeren und einzeln zu erlernenden Variante mit Grad IV (CALJIXIUHS BLUTSAAT) sprießt eine – allerdings von niemandem kontrollierte – Raubpflanze. Legendären behaupten, dass die Wesen auf diese Art erschaffen wurden oder sich zumindest so verbreitet haben.

Wirkungsdauer: permanent

Spiegel der Taten I / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet bzw. Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Vor einer spiegelnden Oberfläche (beliebt ist polierter Obsidian) wird in ein kleines Kohlebecken Blut einer Person geträufelt.

Auswirkung: Die (Helden-)Tat einer Person kann für andere sichtbar gemacht werden. Dies kostet den Helden 1 LeP und zeigt im Rauch die Bilder seiner größten/letzten Heldentat. In einigen Städten ist eine dauerhafte, separat zu erlernende Version auf Grad IV bekannt. Dort gibt es Ruhmeshallen, in denen vor Reihen von Obsidianstelen Rauchbilder die größten Helden der Stadt und ihre Taten verewigen.

Wirkungsdauer: LkP* SR (I) bzw. permanent (IV)

Des Goldenen Ehrerbietung II / P

Herkunft: Nopolcualli – Der Goldene, Xoroka

Reichweite: Sicht (Rufweite)

Ritualdauer: Stoßgebet (2 Aktionen)

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester fordert mit lauter Stimme: „Zollt mir Respekt!“ (nur die Stimme muss gehört, nicht die Bedeutung erkannt werden)

Auswirkung: Eine Person, der keine Selbstbeherrschungsprobe +LKP* gelingt, kniet nieder, egal, was sie gerade tut, bis der Priester ihr erlaubt aufzustehen, er außer Sicht ist oder die Wirkungsdauer endet. Wird sie angegriffen oder droht anderweitig Gefahr für Leib und Leben, erlischt die Wirkung nach einem kurzen Kniefall (1 Aktion).

Wirkungsdauer: LKP* KR

Ohr der Eule II / S

Herkunft: Nopolcualli – Der Richter, Nepillome, Xaa-Olkin

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester verkündet mit großen Gesten hanebüchene Lügen, bis er beginnt, sich vor Schmerzen zu winden.

Auswirkung: Der Nutzer kann für die Dauer der Liturgie Lügen erkennen, die in seiner Nähe gesprochen werden, denn sie bereiten ihm Schmerzen. Je hinterhältiger und größer die Lüge, umso größer der Schmerz: Kleine Notlügen bedeuten ein kurzes Zucken ohne weitere Auswirkung, niederträchtige Lügen können nach Meisterentscheid 1W6-3 (heimtückische Betrügerei) bis 1W6+3 (Hochverrat, Verbrechen) TP(A) verursachen, wobei der Priester einen RS in Höhe von LkP*/3 besitzt.

Wirkungsdauer: LkP* SR

Fluch der Scholle III / ZZ

Herkunft: Numinoru

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester legt ein Stück Koralle oder einen Numinoru verbundenen Gegenstand in das Süßwasser, fügt das Blut eines Opfers hinzu und betet.

Auswirkung: Der Fluch erschafft in Süßwasser eine kugelförmige Salzwasserblase von 30 Schritt Radius, die vom Willen des Priesters abhängig beweglich ist; auch durch Süßwasser hindurch. Salzwasserwesen, die sich während der Andacht in dieser Blase befinden, können sie nicht mehr verlassen. Die erschaffene Salzwasserblase kann nur maximal die Ausmaße annehmen, die man an Süßwasser zur Verfügung hatte. Der Name spielt auf die Scholle an, die sowohl in Süß- wie in Salzwasser leben kann.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Blut des Vergessens III / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Das Opfer wird zu einer Opferung präpariert, dann aber nur scheinbar geopfert. Stattdessen

wird gegebenenfalls ein echtes Opfer (aufgrund des Liturgiegrades III) geopfert.

Auswirkung: Die Opferwaffe richtet keinen Schaden an, sondern entzieht dem Opfer Erinnerungen. Der Priester kann pro 4 LkP* gezielt eine bestimmte Erinnerung über maximal einen Tag aus dem Gedächtnis löschen, von der er weiß. Nach Ablauf der Dauer kehren die Erinnerungen langsam zurück.

In einer gesondert zu lernenden Variante mit Grad V (ASCHEBLUT) verliert das Opfer seine Erinnerungen sowie LkP* x 10 AP permanent. Das Ritual gilt als extreme Bestrafung für das das Heldenblut verehrende Volk der Xo'Artal.

Wirkungsdauer: LkP* Tage

Haut des Feindes III / S

Herkunft: Nepillome, Nopolcualli – der Richter, Tectlicoma

Reichweite: Selbst / Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Unter rituellen Gesängen hängt der Priester sich selbst oder einem Freiwilligen das Fell oder die Haut der Kreatur oder des Wesens um, in die er sich verwandeln soll (oft, aber nicht zwangsläufig die beim Ritual geopfert).

Auswirkung: Eine Person kann die Gestalt eines vom Priester gehäuteten Menschen oder Tieres annehmen, indem er sich dessen Haut um die Schultern legt. Das Wesen darf maximal doppelt so groß oder halb so klein wie der Träger sein. Das Wissen des Wesens geht nicht auf den Träger über.

Bei einer gesondert zu erlernenden Varianten von Grad V (NEPILLOMES UMHANG) bleibt die Verwandlung permanent. Manche Stadtstaaten bestrafen Feiglinge oder Verbrecher durch solch eine ‚neue Haut‘, andere setzen sie bei spionierenden Pochtecas ein.

Wirkungsdauer: LkP* Tage (oder bis zum Ablegen der Haut)

Geisterwächter III / P

Herkunft: Utharax, Sindraccoatl, Xaa-Olkin

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester lässt das Blut des Opfers und auf Wunsch eigenes auf eine bereits fertiggestellte Statue tropfen. Er fordert im Gebet die Geister der Unterwelt auf, sich bei den Lebenden und den Göttern zu beweisen.

Auswirkung: Die Statue erwacht von Totengeistern beseelt zum Leben. Die Basis-LeP entsprechen denen der Hälfte des Opfers + eventuell selbst geopfert LeP des Priesters (maximal LkP*). Dieser Wert wird nochmals mit dem Modifikator nach Wertigkeit des Opfers multipliziert (also gegebenenfalls mit 1,5 multipliziert bei *wertigen Opfern* oder verdoppelt bzw. verdreifacht bei *höheren* oder *Götteropfern*). Der Priester kann durch die Augen der Statue blicken und ihre Aktionen selbst lenken (Kampfwerte wie die des Priesters im Raufen mit AT, PA, INI -3, TP 2W+2).

Eine gesondert zu erlernende Variante mit Grad V (EWIGER GEISTERWÄCHTER) erweckt eine Statue permanent. Diese verfügt über die Dienste *Bewegung*, *Warte*, *Kampf*, *Lastentransport*, *Schutz* und *Wache* (siehe **Wege der Zauberei 181 ff.**). Die Werte richten sich nach dem Material wie im Kapitel zu **Lebenden Statuen** (siehe Seite 113 f.) beschrieben.

Die LkP* werden dabei wie ZfP* verwendet und die Konstruktion wird wie beschrieben im Vorfeld modifiziert. Dabei werden Späne des Blutsteins nötig, wodurch sich das Blutvolumen um die pKaP verringert.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Augen des Tieres IV / P

Herkunft: Numinoru (AUGEN DER TIEFE), Utharax (AUGEN DER NACHT), Tectlicoma (AUGEN DES WALDES), Sindra-coatl (AUGEN DER SCHLANGE)

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Der Priester opfert ein Wesen derselben Art wie er es zu beherrschen wünscht und blickt ihm dabei intensiv unter dem Gemurmel von Götteranrufungen in die Augen.

Auswirkung: Nutzt die Sinne eines entfernten Wesens je nach Gottheit (Meereswesen, Raubtiere des Waldes etc.). Das Wesen handelt generell seiner Natur nach, kann aber auch Befehle erhalten (LO entspricht den LkP*) und als Übermittler für Liturgien dienen, die beispielsweise Berührung oder Sicht erfordern (diese werden um 1 Grad erhöht).

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Unantastbarkeit des Richters IV / Z

Herkunft: Nopolcualli – Der Richter

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Anwesenden bauen dem Priester unter seiner Anleitung einen Richtstuhl aus einem beliebigen, nicht edlen Material (Holz, einfache Steine etc.). Währenddessen meditiert der Geweihte, bringt ein Opfer und sucht Nopolcuallis Nähe und damit Unvoreingenommenheit. Ist der Stuhl fertig, nimmt der Priester darauf Platz, um Recht zu sprechen.

Auswirkung: Der Priester erkennt während der Wirkungsdauer in der Zone um den Stuhl herum (durchaus transportabel) Lügen und ahnt, wann jemand etwas auslässt. Wer eines Verbrechens angeklagt wird, muss die Fragen des Richters wahrheitsgemäß beantworten, kann sich dabei aber auf Ja oder Nein beschränken. Alle *Überreden*-Proben zum Lügen werden für ihn um LkP* +5 erschwert. Zeugen und Ankläger können auch schweigen. Die Anwesenden fühlen sich dem Richtspruch des Priesters verpflichtet und werden ihn nach bestem Wissen und Gewissen ausführen. Wollen sie sich dagegen wehren, ist eine um LkP* +5 erschwerte *Selbstbeherrschung*-Probe notwendig. Wenn der Priester aus Eigennutz das Recht beugt oder partiell wird (Meisterentscheid), endet das Wunder sofort und er erleidet 3W6 SP.

Wirkungsdauer: LkP* SR (Dauer eines Prozesses)

Objektweihe (Blutgoldintarsien) V / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Symbole, Gesten, Gebete: Wie im Kapitel über die Blutgoldintarsien auf Seite 115 f. beschrieben, werden dem Krieger oder Priester die Intarsien eingesetzt und geweiht.

Auswirkung: Erstellt ein Blutgoldartefakt. Dazu ist ein Splitter des Blutsteins des Priesters nötig, wodurch sich das Blutvolumen um die pKaP verringert. Die Wirkungen finden Sie im Kapitel **Blutsteinartefakte**.

Wirkungsdauer: permanent

Blut der Sonne VI / ZZZ (speziell)

Herkunft: Parinteotl und Caljixiuh, Toyatico, Atocotli

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Auf einem möglichst hohen Punkt hält der Priester einen Gottesdienst, lässt dabei seinen Blick über das Umland streifen und bittet die Kräfte von Sonne, Erde und Regen herbei.

Auswirkung: Weiht alle von der Spitze der Opferpyramide sichtbaren Sonnenkornfelder der Stadt, macht das Getreide immun gegen Krankheiten oder Schädlinge, hält den Boden selbst in Dürreperioden feucht und beschleunigt das Wachstum, so dass bis zu vier Ernten im Jahr möglich sind.

Wirkungsdauer: LkP* Monate

Ordination (Blutsteinbindung) VI / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: In einer langen Feier, die sich je nach Stadt unterscheidet, wird ein Blutstein aus dem großen Blutstein entfernt. Der zukünftige Träger des Blutsteins wird dabei zum großen Blutstein geführt, bittet die Götter um ihren Segen und schwört ihnen ewige Treue. Daraufhin wird ihm eine Wunde geschnitten und gegen den Stein gespritzt. An der Stelle, an dem sich das herabfließende Blut sammelt und versiegt, setzt der Priester seinen Opferdolch an und bricht ein Stück heraus, das er dem Gesegneten überreicht.

Auswirkung: Nur durch diese Liturgie ist es überhaupt möglich, einen großen Blutstein zu ‚beschädigen‘ und persönliche Blutsteine zu gewinnen. Da sie eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den Stadtstein bedeutet, ist sie nur besonders verdienten Priestern und dem Hohepriester bekannt. Aufgrund der Einzigartigkeit der Steine, muss sie zudem für jeden Blutstein separat erlernt werden. Allerdings gibt es Legenden über eine vergessene universelle Liturgie. Der ausgewählte Schüler wird durch sie zu einem vollwertigen Priester bzw. erhält einen Blutstein als Blutmagier. Eine nicht einzeln zu erlernende und wie eine Aufstufung funktionierende Variante (Grad VII) macht einen Priester zu einem Hohepriester oder einen Blutmagier zum Erzblutmagier, der nun auch den Hauptblutstein der Stadt verwenden kann.

Wirkungsdauer: permanent

Aufnahme des Götterbruders VII / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: In einer stundenlangen Zeremonie berichtet der Priester vom neuen Gott, preist dessen Wirken und bittet die übrigen Stadtgötter um Aufnahme des neuen Gottes

Auswirkung: Dem Stadtpantheon wird ein zusätzlicher Gott hinzugefügt, falls dieser dem zustimmt (Meisterentscheid). Eine solche Feierlichkeit ist zwar selten, kommt aber immer wieder vor und ist meist Anlass für stadtweite Feste. Priester und Blutmagier der Stadt können danach den Gott als Stadtgottheit auswählen.

Wirkungsdauer: permanent

Blutsteinweihe VII / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zyklus

Symbole, Gesten, Gebete: Längerfristiger Zyklus aus Opferfeierlichkeiten. Ein Beispiel dafür bietet Kapitel II des Abenteuers in diesem Band.

Auswirkung: Diese Liturgie weiht einen Blutstein einer Stadt neu. In großen Zeitabständen muss dieses Ritual durchgeführt werden, um die Macht des Blutsteins zu erhalten.

Wirkungsdauer: permanent (bzw. viele Jahrzehnte)

Verbannung des Götterbruders VII / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Zeremonie

Symbole, Gesten, Gebete: Je nach Grund der Verbannung verflucht der Priester den Stadtgott, verspottet sein Wirken oder bittet ihn, das Vergessenwerden zu verzeihen.

Auswirkung: In dieser nur in Extremfällen und äußerst selten angewandten Liturgie wird aus dem Stadtpantheon ein Gott entfernt. In diesen Fällen ist für die Stadt damit zu rechnen, dass der verbannte Gott als Rache seinen Zorn über sie kommen lässt. Priester und Blutmagier der Stadt können ihn nicht mehr auswählen. Alle Liturgien, Rituale und Zauber dieses Gottes können nur noch wie bei fehlendem Blutstein (siehe Nachteil *Blutsteingebunden*) gewirkt werden. Es ist auch nicht unüblich, dass seine Priester aus der Stadt gewiesen oder sogar geopfert werden.

Wirkungsdauer: permanent



Traditionsrituale

Eine Reihe von Xo'Artal-Traditionsritualen entspricht in ihrer Wirkung den aus Aventurien bekannten Schamanenritualen (Liste siehe bei der Auswahl der Stadtgötter). Folgende Liste sind jedoch aus aventurischer Sicht neue Rituale. Bitte beachten Sie, dass jedes Ritual ab Grad III Blutpunkte durch ein direktes Opfer oder aus dem Blutstein benötigt. Die *Technik*-Beschreibung enthält bei Ritualen ab Grad III deshalb oft die Beschreibung eines Opfers. Im Fall der Anwendung von Blutpunkten aus dem Blutstein entfällt diese Opferung.

Apport I / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Spontanritual (2 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier streckt seine offene Hand in Richtung des Gegenstandes und konzentriert sich auf den Blutstein darin.

Auswirkung: Der Blutstein und gegebenenfalls der Gegenstand, in den er eingearbeitet ist, fliegen auf schnellstem Weg zur Hand des Blutmagiers. Er sucht den direktesten Weg, umkreist eventuelle Hindernisse (wenn möglich) und kann dabei niemandem Schaden anrichten. Ist der Weg versperrt, misslingt der Apport und der Gegenstand prallt gegen das Hindernis.

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Telekinese

Blutanalyse I / P

Herkunft: Sindracatl, Nepochualli – der Richter, Tectlicoma, Xaa-Olkin

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Der Blutmagier tropft das zu untersuchende Blut auf seinen Blutstein

Wirkung: Das Blut wird untersucht und liefert je nach RkP* Informationen über das Wesen, von dem das Blut stammt:

1-4 RkP*: Rasse des Wesens

5-9 RkP*: Krankheiten, Vergiftungen, Gesundheitszustand (ungefähre LeP), Geschlecht

10-14 RkP*: Zaubervirkungen auf dem Wesen (Merkmal), Ernährungsgewohnheiten, derzeitiger Aufenthaltsort (Himmelsrichtung), Vor- und Nachteile (nach Meisterentscheid)

15+RkP*: Zaubervirkungen (genauer Zauber, Ritual etc., falls bekannt), derzeitiger Aufenthaltsort (Richtung und Entfernung), Gemütszustand

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmal: Hellsicht

Blutopfer der Tetlachi I / P

Herkunft: Xo'Artal Blutmagier (und Priester als gleichnamige Liturgie)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: entspricht Blutopfer der Tlamachil

Auswirkung: entspricht Blutopfer der Tlamachil (Dauer auf *Kurzritual* verringert)

Wirkungsdauer: permanent (bis ein Ritual ausgeführt wird, das die Macht verwendet)

Merkmale: Kraft

Auge der Sonne II / S

Herkunft: Toyatico, Tectlicoma, Nepillome

Reichweite: Fern

Ritualdauer: Spontanritual (4 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier wirft den Kopf in den Nacken und blickt in den Himmel hinauf

Wirkung: Der Zauberer blickt wie aus großer Höhe auf seinen Blutstein und dessen Umgebung (bis zu RkP* x 10 Schritt Radius) herab, in den meisten Fällen also auf sich selbst. Wesen, die unter Blattwerk oder ähnlichem Verborgen sind, kann der Anwender nicht sehen und in Hallen oder Höhlen blickt er auf die Oberfläche derselben.

Wirkungsdauer: RkP * 10 KR

Merkmale: Hellsicht

Blutsteingespür II / Z

Herkunft: Tectlicoma

Reichweite: Selbst / Berührung

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier rümpft die Nase witternd in alle Richtungen und blickt durch seinen Blutstein hindurch

Wirkung: Der Blutstein leuchtet grell auf, wenn sich ein gefährliches Wesen oder ein starker Gegner in der Umgebung befindet. Die Intensität des Leuchtens hängt dabei vom Gefahrenwert des Monstrums bzw. der Stufe der Person ab (per *Sinnenschärfe*-Probe ab 7 TaP* genau zu erkennen, bei Erfolg mit weniger TaP* nur die Wertigkeit des Wesens als Opfer (siehe Seite 103 f.). Der Stein schlägt nicht bei *minderen Opfern* aus.

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmal: Hellsicht, Eigenschaften

Kleine Formung des Blutsteins II / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Spontanritual (5 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier umfasst den Gegenstand, in den der Blutstein eingearbeitet ist, fest und konzentriert sich.

Wirkung: Jede der folgenden Wirkungen gilt als einzeln zu erlernendes Ritual und erhöht für die Wirkungsdauer einen der folgenden Werte des Gegenstands mit dem darin eingearbeiteten Blutstein um RkP* / 4 Punkte. Zusätzlich verleiht es eine weitere Fähigkeit. Bekannt sind:

☼ Kleine Formung der Waffe: gilt als magisch, erhält TP + (RkP* / 4)

☼ Kleine Formung des Schmuckstücks: verleiht MR + (RkP* / 4) und erhöht CH um 1

☼ Kleine Formung der Rüstung: RS + (RkP* / 4), auch gegen jede Art von magischem Schaden

☼ Kleine Formung des Werkzeugs: erhöht den TaW für Talente, zu denen es eingesetzt wird, um (RkP* / 4)

☼ Kleine Formung des Instruments: dito, für Musizieren. Bei allen gilt: Mindestens 1 Punkt.

Wirkungsdauer: RkP* SR

Merkmal: Kraft, Objekt

Schrei nach Macht II / P

Herkunft: Sindracatl, Cutex-Ixal

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Spontanritual (2 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier hält sich seinen Blutstein an die Stirn oder Brust und schreit die Formel seines Zaubers laut aus.

Wirkung: Der ZfW des nächsten gesprochenen Spruchzaubers wird um die RkP* erhöht.

Wirkungsdauer: RkP * SR (bis der Zauber ausgeführt sein muss)

Merkmale: Kraft, Metamagie

Bad im Blute III / S oder P

Herkunft: Sindracatl, Xoroka, Tectlicoma

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Blutmagier nimmt ein Bad im Blut seines Opfers oder reibt sich damit ein

Auswirkung: Eine stärkere Version von *Schomas Kraft (Wege der Zauberei 162)*. Durch das Bad regeneriert die Person sofort RkP* LeP, die auch für die Wirkungsdauer über die LE hinausgehen können. Weiterhin erhöht sich der RS, KO und KK um 1 je 5 RkP*.

Wirkungsdauer: permanent (Heilung) bzw. RkP* Stunden (Werte-Erhöhen und überschüssige LeP)

Merkmale: Eigenschaften, Heilung

Blutraub III / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Sicht (7 Schritt)

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier öffnet den Mund weit, deutet mit dem Blutstein auf das Herz oder eine Wunde des Opfers und macht eine zugreifende und ziehende Bewegung mit der Hand.

Auswirkung: Pro angebrochene 3 KR der Wirkungsdauer richtet der Blutmagier bei seinem Opfer W6 SP an und erhält dieselbe Menge selbst an LeP. Seine LE kann sich dadurch auch zeitweilig über das Maximum erhöhen. Die LeP fliegen sichtbar als feiner roter Blutnebel vom Opfer zum Zaubenden. Der Schaden äußert sich als innere Blutungen oder durch den Entzug von Blut aus bereits offenen Wunden, erzeugt selbst aber keine Wunden.

Wirkungsdauer: RkP* KR (überzählige LeP verschwinden nach RkP* Stunden)

Merkmale: Schaden, Verständigung, Heilung

Haut des Erdblutes III / S

Herkunft: Cutex-Ixal, Atocotli, Nepolcualli – Der Goldene, Toyatico

Reichweite: Selbst

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier berührt den Blutstein und bringt ihn gegebenenfalls mit Opferblut in Berührung, spannt seinen ganzen Körper an und brüllt Anrufungen an die Götter der Erde und des Blutes, während sich seine Haut langsam mit der Struktur und der Farbe des Blutsteins überzieht.

Wirkung: Die Haut des Zaubernenden verwandelt sich in Obsidian, das erkaltete Blut der Erdgötter. Er erhält (natürlichen) RS in Höhe von RkP*/4, wird schmerzunempfindlich (Auswirkungen von Wunden und niedrigen LeP werden ignoriert, *Selbstbeherrschung*-Proben um RkP* Punkte erleichtert) und bekommt rasiermesserscharfe Krallen (waffenlos echte TP, mit TP + RkP*/4).

Die verlorenen LeP werden verdeckt vom Meister notiert und nach Ende der Wirkung machen sich die Effekte von Wunden und niedriger LeP schlagartig bemerkbar. Seine BE steigt jedoch um 1 pro 2 Punkte, die der RS ansteigt.

Bei Anhängern des Nepochualli und der Toyatico wird die Haut stattdessen vergoldet (selbe Wirkung), bei denen des Cutex-Ixal wird sie von glühend heißer Magma überzogen. Jede Person in DK H oder N erleidet 1 SP pro KR durch die Hitze, dafür wachsen keine Krallen.

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Form, Eigenschaften, Elementar (Erz oder Feuer)

Große Formung des Blutsteins IV / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Spontanritual (10 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier greift den Gegenstand, in den sein Blutstein eingearbeitet ist und konzentriert sich.

Wirkung: Der Gegenstand nimmt je nach Art bestimmte Eigenschaften an:

Der Gegenstand verwandelt sich je nach Art und entfaltet seine Wirkung **nur** gegen Personen, die keinen Gott aus der eigenen Stadtgott-Auswahl verehren und gegen Kreaturen, die einen GW von 15+ haben.

☼ Eine *Waffe* wird zu einem glühenden, magischen Obsidian-Macuahuatl (siehe Seite 125), das *verletzend (Wege der Zauberei 56)* wirkt.

☼ Ein *Schmuckstück* wirkt wie *einfach geweihter Boden* gegen Besagte Wesen im Durchmesser von RkP* Schritt

☼ Ein *Rüstungsteil* verleiht *Resistenz gegen profane Waffen*

☼ Ein *Werkzeug* wirkt ähnlich einem *Meisterhandwerk* mit den RkP*

☼ Ein *Instrument* spielt Melodien, die Schaden zufügen (1W6 SP je 3 KR)

Zusätzlich kann man die RkP* im Verhältnis 1:1 (für Talentpunkte 1 RkP* für 3 TaP) auf Werte je nach Gegenstand verteilen. Das Maximum sind dabei immer 5 Punkte pro Wert.

Gegenstand	Werte
Waffe	TP, AT, PA, INI, KK, MU, PA- (von Gegnern)
Schmuckstück	MR, CH, KL, MR- (von Gegnern)
Rüstung	RS, BE-, KO, GE
Werkzeug / Instrument	TaW (Handwerk oder Musizieren), FE, IN

Wirkungsdauer: RkP* x 10 KR (RkP* Stunden für Instrumente und Werkzeuge)

Merkmal: Kraft, Objekt

Iteration IV / P

Herkunft: Xaa-Olkin, Nepillome, Nepochualli – Der Richter, Nepochualli – Der Goldene

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Spontanritual (4 Aktionen)

Technik: Der Blutmagier erhebt den Blutstein und dreht ihn in einem Wirbel mehrfach, dann deutet er auf das Ziel des Zaubers.

Wirkung: Die Bewegung, die ein Ziel innerhalb der KR ausführt, in der der Zaubernde auf es deutet, wird für die Wirkungsdauer ständig wiederholt. Am Ende der Bewegung „springt“ das Ziel wieder zu dem Punkt und an die Position/Haltung, an der es zum Beginn der Bewegung war. Jede Beeinflussung in dieser Zeit (Schaden, Eingriff durch einen von außen Einwirkenden oder ähnliches) beendet die Wirkung augenblicklich.

Wirkungsdauer: RkP* KR

Merkmale: Temporal, Telekinese

Kraft des Opfertieres IV / PP

Herkunft: Sindracatl, Xoroka, Tectlicoma

Reichweite: Selbst / Berührung

Ritualdauer: Kurzritual

Technik: Dem für das Ritual geopfertem Tier werden vom Blutmagier einzelne Trophäen entnommen, die für bestimmte Aspekte stehen. Er hängt sich und seinen Krieger diese um, zieht sie sich über oder isst/trinkt sie, um so die Kräfte des Wesens in sich aufzunehmen.

Auswirkung: Je nach aufgenommenen Trophäen kann der Blutmagier seine RkP* verteilen, um sich und die Zielpersonen für je 3 RkP* eine *Besondere Eigenschaft* oder *Kampffregel* bzw. ein *Manöver* des Opfers zu verleihen. Nicht jede Eigenschaft eignet sich, das letzte Wort hat der Meister. Für je 1 RkP* kann einer der Werte AT, PA, TP, RS oder INI um 1 erhöht werden (max. jeweils 3 Punkte).

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Eigenschaften

Blutbanner V / ZZZ

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Ritual

Technik: Vor den Augen seiner Krieger bringt der Blutmagier das Opfer an die Stadtgötter und bespritzt das Banner in komplizierten Mustern aus deren Blut. Dabei betet er laut um Erfolg im Kampf. Am Ende entnimmt er einen Splitter seines Blutsteins und setzt ihn in das Banner ein.

Wirkung: Der Blutmagier kann die Kampfwerte *aller* unter einem Banner in Reichweite kämpfenden Krieger erhöhen. AT, PA und TP steigen je um RkP* / 5 Punkte. Zudem kann er Befehle brüllen, die innerhalb der Reichweite von allen Beeinflussten gut hörbar sind. Dieses Ritual führen Blutmagier meist vor Feldzügen und Schlachten aus.

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmal: Eigenschaften

Erdblutwächter V / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Großritual

Technik: Der Zauberer lässt von den Handwerkern eine Gestalt aus Obsidian oder einem Material fertigen, das einem Stadtgott gefällig ist. Er stellt sich vor die Gestalt und berührt sie während der gesamten Zauberdauer am Kopf und in der Herzgegend, anschließend legt er einen oder mehrere Blutsteinsplitter auf die Zunge, in die Augenhöhlen oder in eine andere dafür vorgesehene Öffnung.

Wirkung: Einer Statue wird mittels geisterhafter Macht Leben eingehaucht. Neben humanoiden Formen sind auch andere bekannt, so die Nachbildungen von Bestien oder gar verzierte Steinblöcke mit Götterreliefs. Für jede Form ist jeweils eine Konstruktionsthese nötig, die angibt, wie die Zaubersprobe modifiziert wird und welche Eigenschaften das Wesen hat. Die RkP* können wie Zfp* bei der Erschaffung von Golems zur Verbesserung der Eigenschaften verwendet werden. Nach Erschaffung ist eine Kontroll-Probe auf $(MU+MU+KL+CH+ZFW)/5$ nötig, um die Statue zur Gefolgschaft zu bewegen. Weitere Kontroll-Proben werden gegen den LO-Wert der Statue abgelegt. Die Werte einiger Statuen finden Sie im Abenteuer dieses Bandes. Es gelten die im Kasten **Belebte Statuen** auf Seite 113 f. angegebenen Regelungen.

Für alle permanenten AsP bei diesem Zauber verliert der Blutstein permanent je 1 Punkt Blutvolumen.

Wirkungsdauer: permanent

Merkmale: Geisterwesen

F: Fülle des Blutsteins V / P

Herkunft: Xo'Artal allgemein

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Ritual

Technik: der Zaubernde lässt das Blut des Opfertieres immer und immer wieder über den Blutstein rinnen und wiegt diesen dabei unter Gesängen in den Händen. Der Stein nimmt dabei leicht an Volumen zu.

Auswirkung: Dieses Ritual erhöht das Volumen des Steins permanent um W6 Punkte. Dabei bildet sich aus dem Blut der Opfer bzw. dem im Stein gespeicherten neue Blutsteinmasse. Es kann nur einmal jährlich und nur im Monat der Sindracoatl ausgeführt werden.

Dieses Ritual lässt alternativ auch die weltliche Gestalt eines *großen Blutsteins* anwachsen und schließt die ‚Wunden‘, die ihm durch das Herauslösen einzelner Blutsteine geschlagen wurden (siehe Seite 108). Dadurch ist es möglich sein Blutvolumen konstant zu halten. Ohne dieses Wunder würde selbst der größte Blutstein irgendwann aufgebraucht sein.

Wirkungsdauer: permanent

Merkmale: Kraft, Objekt

Varianten aventurischer Zauber

Magische Sonderfertigkeiten

Generell kennen Xo'Artal viele allgemein gehaltene, magische Sonderfertigkeiten wie Regeneration, Eiserner Wille, Simultanzaubern und die meisten Merkmalskenntnisse. Das letzte Wort hat hier aber immer der Meister.

Unbekannt sind ihnen alle Sonderfertigkeiten, die sich mit Beschwörungen befassen (wie Dämonenbindung, Nekromantie, Elementarist), ebenso wie die mit aventurischen Traditionsartefakten und -ritualen verbundenen Sonderfertigkeiten (Hexenflüche, Stabzauber, Schalenzauber usw.) sowie andere Eigenheiten aventurischer Professionen (wie Lockeres Zaubern der Schelme). Höhere Künste der Magie wie Kraftlinienmagie oder schon auf Aventurien seltene Sonderfertigkeiten zu Artefakterschaffung (Semipermanenz II, Matrixregeneration II...) sind bei den Xo'Artal nahezu nicht existent. Bezüglich Blutmagie und Verbote der Pforten haben die Xo'Artal ihren eigenen Weg rund um die Blutsteine gefunden und kennen diese aventurischen Sonderfertigkeiten nicht. Die wahllose Opferung unwürdiger Lebewesen ist ihnen jedoch zutiefst zuwider, so dass wohl kein Xo'Artal-Magier diese Sonderfertigkeiten lernen würde.

Vom Kampfe

In mehreren Stadtstaaten sind Kampfzauber bekannt, die den aventurischen in ihrer Wirkung ähneln. Darunter ist der GOLDENE ARM (wie PLUMBUMBARUM) zum Schwächen von Gegnern, zum eigenen Schutz kennt man die GOLDENE HAUT (wie ARMATRUTZ) und die OBSIDIANKÄLTE (wie EISESKÄLTE, wobei der Kämpfer von einer Schicht Obsidian überzogen wird und noch +1 RS, aber auch BE erhält). In einer Variante *Obsidianfaust* (+3) überziehen sich nur die Arme, was lediglich Zonen-RS an den Armen verleiht, aber dafür keine BE. Der FULMINICTUS ist bekannt, lässt das Opfer aber aus zahllosen winzigen Wunden bluten.

Beschwörungen und der Limbus

Abgesehen von Zaubern mit dem Merkmal *Geisterwesen* kennen die Xo'Artal keine Beschwörungen. Auch Zauber mit dem Merkmal *Limbus* sind ihnen mit Ausnahme des TRANSVERSALIS und OCULUS unbekannt. Die Xo'Artal fassen den Götterbegriff weiter als es in den meisten aventurischen Kulturen der Fall ist. Die Reiche der Elemente und anderer Wunderwesen verschmelzen mit den Göttern zu einer Glaubenswelt, aus der sie niemanden her befehlen würden. Hinzu kommt eine Voreingenommenheit gegen alle ‚blutlosen‘ Wesen (wie Dämonen, Untote, Elementare...),

PANDAEMONIUM

Ein PANDAEMONIUM als solches ist unbekannt, jedoch gibt es auf einzelne Stadtgötter bezogene Varianten. Bekannt ist vor allem CALJIXIUHS GRÜNE HÖLLE mit einem Schwerpunkt auf asfalthische und mishkaragefällige Entitäten wie die Mäuler fleischfressender Pflanzen, giftige Schlingpflanzen (Lähmungsgifte mit Stufe ZfP*/2 wirken), einsinkendes Moos und ähnlichem, wobei in der Zone bereits Pflanzenwachstum vorherrschen muss. Merkmale sind lediglich Dämonisch (Mishkara) und Dämonisch (Asfalth). Von Xaa-Olkin existiert analog das HÖLLENUHRWERK, das eine von mechanischen Konstrukten geprägte Räumlichkeit in eine alptraumhafte Todeszone verwandelt (Merkmal Dämonisch (Agrimoth)).

Schön wie der Tag

Ein dem Nepolcualli affiner Zauber, der wie SATUARIAS HERRLICHKEIT wirkt, jedoch nicht *Betören* betrifft, sondern *Überzeugen* und *Überreden* und auf beide Geschlechter gleichermaßen wirkt.

Raubtierglieder

Neben SERPENTIALIS, KATZENAUGEN und HEXENKRALLEN (als PANTHERKRALLEN oder JAGUARKRALLEN) sind weitere Teilverwandlungen in Tiere bei den Xo'Artal bekannt. Die wilderen Merakanal kennen daneben auch den JAGUARBISS, der ihren Kopf in den einer Raubkatze verwandelt (natürlicher Angriff Biss mit DK H, 1W+ZfP*/4 TP und Tiermanöver *Verbeißen*). Gleiche Wirkung hat auch der HAIBISS der Numinoru-Anhänger, die darüber hinaus den OCTOPALIS kennen, welcher – dem SERPENTIALIS ähnlich – jedoch Tentakelarme statt Schlangendarms bildet und in einer Variante statt *Schlangenhaar* lähmende *Quallennesseln*.

Tierrufe

Den Xo'Artal sind an *Herbeirufungen* nur die von Tierwesen bekannt. Der KRÄHENRUF ist zwar wenig verbreitet, jedoch zahlreiche seiner Varianten: Der FLEDERMAUSRUF und SCHLANGENRUF ist verbreitet, Numinoru-Anhänger kennen den RUF DER BLUTFISCHE, während der auf den ersten Blick harmlos wirkende AFFENRUF des Utharax viele kleine und extrem aggressive Totenkopffäbchen ruft, die aber alles andere als nette Spielgefährten sind. REP TILEA und HILFREICHE TATZE sind bekannt, während ARACHNEA und KRABELNDER SCHRECKEN dem Burdu als nahe stehend gelten.

Gezwungene Zungen

Ein Zauber, der in seiner Wirkung und Durchführung dem DICHTER UND DENKER stark ähnelt, existiert in einigen Varianten auch bei den Xo'Artal. So kennen die Anhänger des Lügengottes NEPILOMES ZUNGE, die ein Ziel

zwingt, nur in Lügen zu reden. Über Diener von Nepolcualli dem Goldenen heißt es, sie verwenden in ihrem Hochmut und zur Selbstverzauberung, um zu ihrem Gott zu beten, die Variante DES GOLDENEN ZUNGE, bei der das Opfer nur noch in Schmeicheleien sprechen kann. Als Übung für den Geist gilt die RÄTSELZUNGE des Xaa-Olkin, die die Novizen schulen soll. Unter ihrem Einfluss kann man nur in Rätseln sprechen.

Von Geisterwesen

Zwar sind die Xo'Artal, wie schon betont, keine Beschwörer, sie haben aber Bezug zu Totengeistern und sehen sie als jene Toten an, die nach ihrem Tod nicht als tapfere Kämpfer in die göttlichen Gefilde, sondern in die Unterwelt kamen und von dort aus nun ihr als unnütz geltendes Leben durch Dienste an den Sterblichen wiedergutmachen können, um vielleicht dereinst doch noch als würdig zu den Göttern aufgenommen zu werden. Utharax gilt als der Wächter und Richter über diese Seelen, und so werden in den Kreisen seiner Anhänger GEISTERRUF, GEISTERBANN und NEKROPATHIA gelehrt.

Temporalzauber der Xaa-Olkin Bruderschaft

Dieser sehr verschwiegene Bruderschaft wird nachgesagt, dass sie Manipulationen der Zeit kennen sollen. Tatsächlich ist ihnen der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT und TEMPUS STASIS bekannt. UNBERÜHRT (als XAA-OLKINS STARRE), EISENROST und OBJECTOFIXO sind bekannt, alle weiteren Temporalzauber höchstens vereinzelt Personen in seltenen Fällen.

Die Erstellung belebter Statuen

Xo'Artal Magier sowie Priester können belebte Statuen erstellen. Meist wird die (stoffliche) Erstellung dabei in die Hand von Fachleuten, also begabten Handwerkern ihrer Stadt, gelegt. Die Statuen werden vor allem als Wachwesen für heilige Stätten und Tempel eingesetzt, aber auch angesehene private Personen geben nicht selten solche Wesen in Auftrag. Den Formen und Materialien sind kaum Grenzen gesetzt, aber jede Stadt hat eigene Spezialitäten, die dort überwiegen. Sie werden mittels der Liturgie GEISTERWÄCHTER oder dem Ritual Erdblutwächter belebt. Dabei werden Totengeister in den Stein gebannt, um sich erneut beweisen zu dürfen.

Konstruktion der Statue

Der Zauber bzw. die Liturgie wird nach folgenden Maßgaben modifiziert. Eine eigene Thematik zur Erstellung ist nicht notwendig.

Material: +3 (Stein), +6 (Obsidian), +9 (Metall), +21 (Basalt)

Größe: +3 für winzig oder sehr klein, +0 für klein, +3 für mittel, +6 für groß, +9 für sehr groß

Material	IB	AT	PA	TP	LE	AU	RS	GS	MR	Besonderheiten
Stein	6	10	6	2W6+3	80	300	5	4	15	Immunität (Feuer, Stich)
Obsidian	5	14	10	2W6+1	80	200	4	6	10	Immunität (Feuer, Stich)
Metall	4	12	8	2W6+8	100	400	7	2	20	Immunität (Feuer, Stich)
Basalt	3	8	4	2W6+10	120	500	8	2	25	Immunität (Feuer, Stich)

Material	MU	KL, IN, CH	FF	GE	KO	KK	Startloyalität
Stein	14	je 1	2	8	20	18	1W6+9
Obsidian	12	je 1	4	10	18	16	1W6+12
Metall	16	je 1	1	6	24	20	1W6+10
Basalt	20	je 1	1	6	26	22	1W6+8

Eigenschaften: Die Werte können nach den üblichen Kosten (als Modifikator statt in RkP* bzw. LkP*, siehe **Wege der Zauberei 178**) erhöht werden; eine Steigerung der Eigenschaften in diesem Schritt erzeugt nur einen +2 Modifikator.

Gliederpaare: +4 pro zusätzliches Beinpaar (ab 4 Beinen Manöver *Anspringen*, *Niederwerfen*, ab 6 Beinen *Überrennen*), +7 für zwei Armpaare (4 Aktionen je KR), +11 für ein Flügelpaar (Flugfähigkeit mit Manöver *Flugangriff* und *Sturzflug*), -5 für Gliederlos (AT und PA je -5), +3 bis +7 für Bewaffnung (erhöhte AT, PA, DK und TP je nach Waffe)

Für jede Größenklasse Unterschied von *mittel* wird die LE um je ein Drittel, die TP um je die Hälfte (Minimum 1W3 TP) des vorherigen Wertes, die KO und die KK um je 2 Punkte verringert (kleinere Statue) oder vergrößert (größere Statue). Dafür sind kleinere Wesen gewandter und schneller: Die FF und die GE sinken bei größeren und steigen bei kleineren Wesen pro Stufe Entfernung von *mittel* um 2 Punkte, die GS um 1 Punkt (jeweils Mindestwert 1). Alle anderen Werte bleiben gleich. Die DK einer winzigen oder sehr kleinen Statue beträgt H, für kleine und mittlere HN, für große und sehr große NS.

Belebte Statuen

Benötigte Rituale / Liturgien: Erdblutwächter / GEISTERWÄCHTER

Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH+ZfW)/5 oder LO

Kosten: Ritual (+Dienst *Gefolgschaft*, beim ersten Mal aber gratis)

Automatische Dienste: *Bewegung*, *Warte*, *Wache* und ein weiterer Dienst (siehe mögliche Dienste)

Mögliche Dienste: *Kampf*, *Gefolgschaft*, *Lastentransport*, *Schutz*, *Körperliche Hilfe*, *Suche*, *Transport einer Person*

Sonderdienste: *Kampf*, *Körperliche Hilfe*

Automatische Eigenschaften: Lebenssinn, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Immunität gegen

Merkmal Form, Verbindung zum Beschwörer, Weitere zusätzliche Eigenschaften je nach Statue.

Mögliche Eigenschaften: Astralsinn, Besonderer Angriff, Folgeschaden, Formlosigkeit I, Gift (mineralisch), Individuelle Eigenschaften, Regeneration I/II, Resistenz / Immunität gegen [Merkmal], Resistenz / Immunität gegen profane / elementare / magische Angriffe, Schreckgestalt I, Suche nach dem Unbekannten, Verwundbarkeiten, Zusätzliche Aktionen

Wichtige Sonderfertigkeit: Statuenkonstrukteur

Besonderheiten: Bis auf den Dienst *Gefolgschaft* werden alle Kontrollproben auf den LO-Wert abgelegt; je nach Variante andere Verwundbarkeiten

Entschwörungen: DESTRUCTIBO, GEISTERBANN und PENTAGRAMMA sowie EXORZISMUS und GROSSER GEISTERBANN; Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL

Die SF Statuenkonstrukteur

Voraussetzung: MU 15, TaW Magiekunde 11 oder Götter/Kulte 11, Ritual Erdblutwächter oder Liturgie Ewiger Geisterwächter

Verbreitung: 2

Kosten: 250 AP

Konsequenzen:

☼ Die Konstruktionsschwierigkeit ist um 3 Punkte niedriger und die Statue erhält zwei weitere Dienste automatisch.

☼ Die von einem *Statuenkonstrukteur* kontrollierten Statuen haben die maximale Startloyalität und erhalten automatisch den Dienst *Gefolgschaft*.

☼ Der *Statuenkonstrukteur* kann gerade beschworenen Statuen noch besondere Eigenschaften mitgeben

Blutgoldintarsien – Geschenke der Götter

Die Blutgoldintarsien der Krieger sind permanent *einfach geweihte* Objekte (**Wege der Götter 257**), die jedoch aufgrund des weitgefassten Götterbegriffs der Xo'Artal (siehe Seite 112) aus sich heraus gegen keinerlei Wesenheiten verletzend wirken (**Wege der Zauberei 56 f.**). Ebenso verleihen sie dem Träger keinen zusätzlichen Rüstungsschutz. Die Intarsie bleibt auch bei einer Verletzung der verzierten Körperpartie weiterhin verwendbar. Ihr sichtbares Erscheinungsbild heilt in derselben Geschwindigkeit wie das sie umgebene Fleisch. Wird der entsprechende Körperteil jedoch irreparabel abgetrennt, geht auch die Intarsie verloren.

Voraussetzungen

Einlegearbeiten aus Gold sind unter den Priestern der Xo'Artal als Schmuck nicht unüblich, geweihte Goldintarsien sind jedoch allein den Kriegern vorbehalten. Da die Zeremonie zur Erstellung Opfer erfordert und sehr kräftezehrend ist, zeichnen die Priester aber ausschließlich jene Krieger aus, die sich in den Augen der Götter als würdig erwiesen haben, sei es durch das Heranschaffen besonders wertiger Opfer, das Bezwingen eines gefährlichen Feindes oder nach einer Prüfung durch die Priesterschaft oder gar die Götter selbst.

Die meisten Priester begreifen es als Anmaßung oder Gotteslästerung, sich selbst mit geweihten Intarsien zu versehen. Blutmagier hingegen lehnen Goldintarsien wegen der magiehemmenden Wirkung des Edelmetalls ab. Gemeine, Sklaven oder Fremde werden meist gar nicht erst als würdige Träger einer geweihten Goldintarsie in Betracht gezogen.

Verwendung

Jede geweihte Intarsie verleiht ihrem Träger eine bestimmte Fähigkeit, wobei jede in 3 Wirkungsstufen existiert, die aufeinander aufbauen. Eine höhere Stufe ist dabei wirkungsvoller als eine niedrigere. Es sind maximal 3 geweihte Goldintarsien pro Person möglich. Die Zahl der ungeweihten ist nicht begrenzt. Pro Intarsie ist nur eine Wirkung zulässig, die auf Stufe 1 beginnt, jedoch durch zwei weitere Zeremonien bis auf Stufe 3 aufgestuft werden kann. Intarsien mit derselben Wirkung mehrfach anzubringen ist zwar prinzipiell möglich, allerdings ist der Effekt nicht kumulativ.

Anbringung einer Intarsie

Für die Erstellung geweihter Intarsien wird die Liturgie **OBJEKTWEIHE** auf Grad V gesprochen. Nach einem angemessenen Opfer an die Götter, für das der Krieger traditionell selbst zu sorgen hat, ruft der Priester die Stadtgötter an. Der Krieger opfert einen Teil seines Blutes und fügt sich einen Schnitt an der Stelle zu, wo die Intarsie eingesetzt werden soll (2W6 SP). Ein auserwählter Edelhandwerker setzt dann, unter Anleitung des Priesters, die zuvor unter Zugabe von Blut des Kriegers gefertigte Intarsie ein.

Ist eine Intarsie bereits gesetzt und soll eine Stufenerhöhung stattfinden, so wird die Intarsie nach einem Opfer mit dem Blut des Kriegers benetzt (1W6 SP) und erneut mit der **OBJEKTWEIHE** auf Grad V belegt. Die Stufe erhöht sich nach diesem Ritual um 1, bis zu einem Wert von maximal 3.

Kosten

Die Kosten für eine Intarsie der **Stufe 1** betragen **50 AP**, für eine Aufwertung auf **Stufe 2** müssen weitere **100 AP**, für **Stufe 3** zusätzliche **150 AP** aufgebracht werden.

Einsatz und Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer beträgt – sofern nicht anders angegeben – auf allen 3 Stufen jeweils 1 Spielrunde. Eine Blutgoldintarsie kann nur auf der jeweils höchsten vorhandenen Stufe aktiviert werden. Die Aktivierung dauert 1 Aktion. Hierzu muss der Krieger je nach Stufe der Intarsie ein Opfer von 1/2/3 Lebenspunkten erbringen, indem er sich selbst verletzt. Die Intarsie benötigt nach einer Aktivierung 1W3+1 Tage bis sie erneut einsatzfähig ist.

Blutgoldintarsien für Priester

Auch unter den Priestern der Xo'Artal sind Blutgoldintarsien verbreitet, allerdings ausschließlich als Zeichen ihres Standes. Anders als bei ausgewählten Streitern der Götter gilt es als Anmaßung, sie für den eigenen Gebrauch mittels liturgischem Wirken zu verbessern.

Bei mehr als sieben Intarsien erhält der Priester gegenüber allen Xo'Artal die Sonderfertigkeit *Aura der Heiligkeit* (**Wege der Helden 292f.**). Aufgrund des erhöhten Eigengewichts erleidet er jedoch die negativen Auswirkungen des Nachteils *Behäbig*.

Blutgoldintarsien in Amakun

Geist der Wildnis

Wildnisleben-Proben sind für die Wirkungsdauer um 3/6/9 Punkte erleichtert.

Sichere Hand

Eine *Fernkampf*-Probe innerhalb der Wirkungsdauer ist um 2/4/6 Punkte erleichtert.

Geschärfter Sinn

Der Sinn muss bei Erschaffung der Intarsie festgelegt werden. Der Talentwert für entsprechende *Sinnenschärfe*-Proben steigt für die Wirkungsdauer um 3/6/9 Punkte.

Kind des Windes

Die Geschwindigkeit erhöht sich für die Wirkungsdauer um 2/4/6 Punkte.

Lebensgeist

Die negativen Auswirkungen von 1/2/3 erlittenen *Wunden* werden für die Wirkungsdauer unterdrückt.

Macht des Blutes

Die beeinflusste Eigenschaft muss bei der Erschaffung der Intarsie festgelegt werden. Die Wirkung ähnelt dem *Kräfte-schub* (**Wege des Schwerts 254**) und gilt ausschließlich für körperliche Talente: FF, GE, KK, KO. Die Eigenschaft steigt für eine Probe auf die Eigenschaft, die binnen der Wirkungs-dauer abgelegt wird, um 2/4/6 Punkte.

Macht des Geistes

Die beeinflusste Eigenschaft muss bei der Erschaffung der Intarsie festgelegt werden. Die Wirkung ähnelt dem *Kräfte-schub* (**Wege des Schwerts 254**) und gilt ausschließlich für Geistige Talente: MU, KL, CH, IN. Die Eigenschaft steigt für eine Probe auf die Eigenschaft oder ein entsprechendes Talent, die binnen der Wirkungsdauer abgelegt wird, um 2/4/6 Punkte.

Rauch und Wasser

Fernkampfangriffe gegen den Intarsienträger sind für die Wirkungsdauer um 2/4/6 Punkte erschwert.

Schlangenleib

Der *Ausweichen*-Wert ist für die Wirkungsdauer um 2/4/6 Punkte erhöht.

Seelenpanzer

Während der Wirkungsdauer erhöht sich die Magieresistenz um 2/4/6 Punkte.

Zweiter Atem

Die Ausdauer regeneriert sich je nach Stufe der Intarsie augenblicklich um 1W6+4/2W6+4/3W6+4 Punkte. Das AuP-Maximum kann jedoch nicht überschritten werden. Erschöpfung wird gleichzeitig um 4/8/12 Punkte abgebaut.

Kreaturen in und um Amakun

Auf den Opferaltären der Xo'Artal landen unter anderem einige der folgenden Bestien:

Bleichlurch (Xoxota: Cipactli)

„Leib Numinorus, Gigant der Meere, Gefräßiger Moloch, ewig Junger, oh bleicher Fisch! Komm zu mir und nimm dieses Opfer an!“

—Nanshemu-Priesterin bei der Herbeirufung eines Cipactli

Erscheinungsbild

Der Name Bleichlurch deutet bereits an, dass diese 20 Schritt langen Wesen farblos und durchscheinend sind. Der Körper wirkt dabei weiß-rötlich, und es ist ein gleichsam faszinierender wie widerlicher Anblick, wenn man im Inneren hinter durchscheinenden Fettschichten fließende Körpersäfte und verdaute Opfer sieht. Der sehr breite Kopf mit zur Seite ausgerichteten Augen ist mit Kiemenästen versehen, stark gepanzert und für Rammstöße geeignet. Der gedrungene Körper verfügt über vier flossenartige Extremitäten, während der Schwanz lang und beweglich ist. Insgesamt macht das Cipactli den Eindruck einer riesigen, alptraumhaften Mischung aus Fisch und Lurch.

Lebensweise

Cipactli sind Salzwasserwesen, die im uthurischen Meer alles jagen, was ihnen essbar scheint. Sie verbergen sich in Höhlen oder buddeln sich ein und schlagen schnell zu. Flinke Beute, die ihnen entkommt, verfolgen sie nicht besonders lange. Als großer Jäger der Meere haben sie nur wenige Fressfeinde. Wale und Seeschlangen betrachten sie aber als Gegner. Ihre Laichgründe liegen vor allem in den riesigen Tangfeldern des Südmeeres.

Ursprung und Metamorphose

Beim Cipactli handelt es sich um eine Art permanentes Larvenstadium, das sich Zeit seines Lebens auf natürlichem Wege nicht weiter entwickelt. Die Ursache hierfür und der Ursprung dieser Wesen sind unbekannt. Für die Nanshemu steht fest, dass er ein Geschöpf Numinorus ist. Ihre Experimente haben auch gezeigt, dass eine Metamorphose zum ‚ausgewachsenen‘ Tier möglich ist. Da der gewaltige Cipactli selten und gefährlich ist, konnte man dies aber bisher nicht weiter verfolgen. Die Fähigkeit zur Metamorphose und die Mischgestalt aus Fisch und Lurch bei gleichzeitiger Anpassung an Salzwasser legt die Vermutung nahe, dass es sich um ein Chimärenwesen handelt. Offenbar sind auch seine regenerativen Fähigkeiten auf sein Larvenstadium zurückzuführen, denn er verliert sie, wenn er magisch auswächst.

Meistertipps und Abenteuerideen

Bleichlurche sind eine Gefahr für die Seefahrt an den nördlichen Küsten, die selbst Schiffen gefährlich werden können. Die ersten Minuten sind bei einer Begegnung entscheidend, denn anfangs kann man dem Wesen noch entkommen, je länger ein Kapitän aber zögert, desto schlechter werden die Chancen.

Bleichlurch (Cipactli, sprich: Tschipack-Li)

Größe: bis 20 Schritt Länge **Gewicht:** bis 15 Quader

Rammstoß:

INI 12+1W6 AT 16 PA 10 TP 5W6 DK HNS

Biss:

INI 11+1W6 AT 14 PA 5 TP 4W6+8 DK HN

Schwanzschlag:

INI 15+1W6 AT 16 PA 12 TP 3W6+3 DK SP

LeP 150 AuP 140 MR 6 RS 4/8* WS 14 GS 14 GW 17

Beute:–

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner, Hinterhalt (5), Sturmangriff (5), Umreißen (6, Schwanzschlag), Unterwasserkampf, Verbeißen (2)

Besondere Eigenschaften: Regeneration I, Wasserwesen

*) Der Kopf ist stark gepanzert und hat einen erhöhten RS. Alle Angriffe von der Vorderseite müssen den höheren RS überwinden.

Konfliktverhalten: Der Cipactli schlägt für gewöhnlich per *Sturmangriff* aus dem *Hinterhalt* mit einem *Rammstoß* zu. Im weiteren Kampf setzt er gegen kleinere Wesen gezielt *Schwanzschläge* und *Bisse* ein. Zwar können ihm flinke Wesen entkommen, an Gegenwehr ist er aber kaum gewöhnt. Sinken seine LeP deshalb unter 50, versucht er zu fliehen.

Durch eine (magische) Metamorphose ist das Cipactli in der Lage, sich an Land zu bewegen und dort zu leben. Es gelten folgende Modifikationen:

Unterwasserkampf wird zu Kampf im Wasser und er wird vom Wasserwesen zum Amphibischen Wesen, der Rammstoß fällt weg und wird durch Überrennen / Trampeln (8, AT 15, TP 5W6) ersetzt, die GS an Land beträgt 5, die INI sinkt um 3 Punkte, die Regeneration fällt weg.



Bleichlurch und Gefiederte Schlange

Gefiederte Schlange (Coatl)

„Vom fernen Teprexel heißt es, dass der dortige Blutstein auf der Pyramide einer smaragdnen Schlange stehe, welche Hohepriesterin und Blutmagierin zugleich ist. Man huldigt ihr mit Gold und Edelsteinen, bringt ihr Opfer und betet sie mit den anderen Stadtgöttern an. Das Innere der Pyramide aber ist ihr Hort und ihre Behausung. Dort sollen sich unermessliche Schätze befinden.“

—Gehört in einer Garküche in Amakun

Erscheinungsbild

Diese uthurische Drachenart hat einen bis zu 20 Schritt langen, geflügelten Schlangenleib. Im Gegensatz zu den reptilienhaft aussehenden anderen Drachenarten sind Leib und Flügel mit Federn bedeckt, die je nach Exemplar verschiedenste Farben haben können. Der Kopf ähnelt einer Schlange, hat zwei sensengroße Zähne und große Reptilienaugen.

Lebensweise

Wie andere Drachenarten auch leben Coatl einzelgängerisch und sehen große Dschungelgebiete oder Gebirgsketten als ihr Jagdrevier. Vielerorts werden sie von den Xo'Artal göttlich verehrt und verwahren deshalb in Tempelpyramiden ihre Horte voller Gold und Kostbarkeiten.

Die Magie der Coatl

Die Intelligenz und magischen Fähigkeiten von gefiederten Schlangen sind etwas unterhalb von Kaiserdrachen einzuordnen. Ähnlich anderen Drachenarten beherrschen sie die Gedankensprache und Flugfähigkeit. Ihre Gewandtheit und Geschwindigkeit in der Luft ist atemberaubend und ihre telepathischen Fähigkeiten können sie oft über große Entfernungen hinweg einsetzen. Statt einer Affinität zu Feuer haben sie eine zum Element Luft; so fehlt ihnen der Flammenodem, doch stattdessen können sie zerstörerische Luftwirbel aushauchen.

Meistertipps und Abenteuerideen

Weit im Süden in den Tocatepetl-Bergen ruft die goldgefiederte, äußerst selbstverliebte Coatl *Praxobala* gerne ihre Nahrung durch telepathische Fähigkeiten zu sich, indem sie Bilder ihres goldenen Hortes zeigt, den mancher für das legendäre Aurika halten mag. Der Unglückliche, der seinen vermeintlichen Eingebungen folgt, endet in ihrem Hort, wo Praxobala ihn solange am Leben lässt, wie er sie mit Schmeicheleien und Geschichten ferner Länder unterhalten kann. Lange genug, um einen Fluchtplan zu schmieden?

Gefiederte Schlange (Coatl; sprich: Koh-attel)

Größe: 12 Schritt Spannweite **Gewicht:** 3 Quader
MU 17-21 **FF** 6-10 **KL** 10-13 **GE** 17-21
IN 10-13 **KO** 17-26 **CH** 9-14 **KK** 17-28

Kampfwerte (100 Jahre / 500 Jahre / 1000 Jahre)

INI 13+1W6 / 15+1W6 / 16+1W6
Biss: **DK** HNS **AT** 14 / 15 / 16 **PA** 12 / 13 / 14
TP 3W6+4 / 3W6+5 / 3W6+7
Halsschwenker: **DK** NS **AT** 8 / 9 / 10 **PA** –
TP 1W6+1 / 1W6+2 / 1W6+3
Schwanzschlag: **DK** HN SP **AT** 11 / 12 / 13 **PA** 3 / 4 / 5
TP 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+3
Klauen: **DK** HN **AT** 8 / 9 / 10 **PA** 6 / 7 / 7
TP 1W6+5 / 1W6+5 / 1W6+6
Umschlingen: **DK** HN **AT** 15 / 16 / 17 **PA** 7 / 8 / 8
TP(A) 2W6+3 / 2W6+5 / 2W6+8
Windstoß: **DK** 49 Schritt **AT** 15 **TP(A)** 4W6+(Alter/100)
LeP 100 / 120 / 150 **AuP** 100 / 150 / 180
AsP 60 / 90 / 140 **MR** 10 bis 16 / 19 **RS** 4 / 5 / 5
WS 9 / 11 / 13 **GS** 22 **GW** 17 / 18 / 19
Beute: Federn (je 5 D, insgesamt etwa 2000 Dukaten), Karfunkel (400 D)

Besondere Kampffähigkeiten: großer Gegner, Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Umschlingen (5 / 6 / 7) / Biss, Flugangriff / Schwanzschlag / Niederwerfen (7 / 8 / 9), Niederwerfen (Schwanzschlag oder Halsschwenker, 6 / 7 / 8), Sturzflug (Klauen), Gezielter Angriff / Verbeißen (6, Biss), zusätzliche Aktion (1)

Magie: kompetent in Gedankensprache, Flugfähigkeit, durchschnittlich in Einfluss, Hellsicht, Telekinese, Verständigung

Konfliktverhalten: Je nach Individuum unterschiedlich, jedoch fallen ihnen durch ihre Flugfähigkeiten sowohl Überraschungsangriffe als auch eine Flucht sehr leicht.

Ziegensauger (Xupacabrax)

„Der Ziegensauger geht um! Schließt die Tiere weg und betet zu den Stadtgöttern!“

—häufiger Ruf der Bauern im Westviertel Amakuns

Erscheinungsbild

Reptilienhaft wie ein ochsengroßes Chamäleon mutet der Ziegensauger an: Sein Leib hat eine geschuppte Haut, mit der er in der Lage ist, sich magisch zu tarnen und dabei die

Farben der Umgebung anzunehmen. Sein Kopf hat eine längliche Schnauze und seine großen Augen glubschen ihre Opfer durchdringend an, bevor die lange Froschzunge mit kleinen Zähnen an der Spitze ihren Hals umwickelt und sich saugend hineinschlägt. Der Körper läuft in einen peitschenartigen Schwanz aus, mit dem der Xupacabrax erstaunlich heftige Hiebe verteilen kann.

Lebensweise

Xupacabraxe durchstreifen als Einzelgänger die ländlichen Gebiete des Xo'artal-Reiches und reißen Beute bis zu Kalbgröße, bevorzugt aber die namensgebenden Ziegen. Sie sind eine ernste Bedrohung für die Bauern des Xo'artal-Reiches, zumal sie kaum aufspürbar sind. Sie sind relativ intelligent.

Meistertipps und Abenteuerideen

Ziegensauger bedrohen oft das Vieh und damit die Lebensgrundlage vieler Bauern. Manche Herrscher halten die seltenen Wesen für eine Legende, die sich die Bauern ausgedacht haben, um ihnen Abgaben vorzuenthalten. Grund dafür mag sein, dass ein Xupacabrax, das nicht gefunden werden will, durch seine Tarnfähigkeiten gut untertauchen kann.

Ziegensauger

(Xupacabrax, sprich: Ksuh-Pah-Kah-Braks)

Größe: 3 Schritt Länge **Gewicht:** 500 Stein

Saugzunge:

INI 20+1W6 **AT** 19 **TP** 1W6+6 **DK** NS

Schwanz:

INI 20+1W6 **AT** 17 **TP** 1W6+4 **DK** SP

Biss:

INI 18+1W6 **AT** 17 **PA** 7 **TP** 2W6+6 **DK** H
LeP 60 **AuP** 60 **MR** 3/6 **RS** 3 **WS** 9 **GS** 9 **GW** 14

Beute: Leder (150 D)*

Besondere Kampffähigkeiten: großer Gegner, Gezielter Angriff (7, Saugzunge), Entwaffnen (AT 12, Saugzunge, Greifschwanz), Hinterhalt (12), Umreißen (5, Greifschwanz), Verbeißen (5, Biss), Zusätzliche Kampfkraft (1)

Besondere Eigenschaften: Lebensraub I (Saugzunge; W6 LeP je Treffer mit Schaden), Tarnung (wirkt wie ein CHAMAELIONI-Zauber mit 14 ZFP*),

Konfliktverhalten: Der Xupacabrax ist ein flexibler Kämpfer. Er kann sich *getarnt* aus dem *Hinterhalt* auf Beute stürzen und sich *verbeißen* oder mit der Saugzunge ihr Blut trinken, aber auch seinen *Greifschwanz* für Manöver wie *Entwaffnen* oder *Umreißen* nutzen. Er kämpft gewitzt und schnell. Kann er seinen Gegner nicht gleich besiegen, tarnt er sich und lauert auf eine günstigere Gelegenheit.

) Kleidung aus dem Leder eines Tieres wirkt für eine Anzahl Wochen gleich der TaP der *Lederarbeiten*-Probe zu ihrer Herstellung wie ein CHAMAELIONI. Die ZFP* entsprechen ebenfalls den TaP* bei der Bearbeitung. Nach diesem Zeitraum verringert sich die im Leder innewohnende Magie drastisch und der Träger hat lediglich 3 Punkte Erleichterung auf *Sich Verstecken*-Proben.

Uthurische Werkatzen (Quentiko)

„Sei stets auf der Hut, auch in deinen Träumen, denn wenn der Quentiko heult, gefriert dein Herz.“

—Sprichwort der Xo'Artal

Erscheinungsbild

Quentiko sind Werwesen mit mehreren Erscheinungsformen, die sie in den Mondphasen durchlaufen:

In ihrer **menschlichen Form** (zunehmender Mond) sind sie nur durch ihre roten Augen und eine etwas stärkere Behaarung von anderen Menschen zu unterscheiden.

In ihrer **Tierform** (Vollmond und je ein Tag davor und danach) muten sie wie etwa 3-4 Schritt hohe, aufrecht laufende Raubkatzen an. Einige Exemplare sind auffällig muskulös und stark behaart wie Waldlöwen, andere abgemagert, knochig und räudig wie ein Schakal. Sie haben rudimentäre, menschliche Gesichtszüge und eine Mischung aus Tierkrallen und menschlichen Händen.

In der furchterregenden **Skelettform** (abnehmender Mond) wirken sie wie ein vereistes, großes Skelett, zwischen dessen Knochen ein gefrorenes Herz sichtbar ist.

In der **Schattenform** schließlich (Neumond und je ein Tag davor und danach) sind sie nichts weiter als ein dunkler, gestaltloser Schatten mit rot leuchtenden Augen.

Lebensweise

Quentikos sind ehemalige Menschen, die zum Werwesen geworden sind. Durch die wechselnden Erscheinungen ist es schwer für sie, sich noch weiter in menschlicher Gesellschaft

zu bewegen. Nur während zunehmender Mondphasen können sie als Reisende in menschlichen Dörfern oder in der Anonymität großer Städte noch unter Menschen sein. Sie nutzen diese Zeit oft zur Auswahl von Opfern. Ansonsten ziehen sie sich aber in die Wildnis Uthurias zurück, wo sie auf ihre Art jagen.

Die Lykanthropie der Quentiko

Bei den Quentiko handelt es sich um Werwesen ähnlich den in Aventurien bekannten Werwölfen, jedoch mit einigen Unterschieden. Den Sagen der Xo'Artal nach war der erste Quentiko eine Frau, die von ihrem Verlobten betrogen wurde, ihm aus Rache sein Herz herausriss und es aß. Wahr oder nicht, damit ein Mensch zum Quentiko wird, bestehen folgende Möglichkeiten:

☼ Er wird im Traum von einem Quentiko gerufen und wandelt im Schlaf zu ihm

☼ Er wird von einem Quentiko verletzt

☼ Er vollzieht ein blutmagisches Verwandlungsritual, bei dem tatsächlich ein Herz einer einst geliebten Person verzehrt wird

☼ Er verzehrt bewusst und unter Anwendung von Blutmagie über einen längeren Zeitraum Menschenfleisch

Bei den ersten beiden (unfreiwilligen) Möglichkeiten kann wie gegen eine Krankheit mit Stufe 20 widerstanden werden. Es besteht ein Zusammenhang mit dem Element Eis, so dass Infizierte kaltherzig und gefühllos werden und ihr Herz tatsächlich vereist. Als einzig bekanntes Heilmittel kann deshalb versucht werden, das Herz des Quentiko zu 'tauen', indem man ihm brennend heiße Flüssigkeiten einflößt. Doch schon aufgrund seiner Verwundbarkeit gegen Feuer übersteht das Wesen diese Prozedur oftmals nicht.



Uthurische Werkatze und Ziegensauger

Falls doch, erbricht er sein Eisherz, das nun innerhalb weniger Augenblicke schmilzt. Karmale und magische Wege zum Heilen einer Krankheit der Stufe 20 sind ebenfalls erfolgversprechend.

Die Verwandlung

Der sich Verwandelnde geht jeweils von einer Form in die andere über: Dem Mensch wächst binnen kurzer Zeit ein Fell und er verwandelt sich zu einer großen und kräftigen tierhaften Gestalt. Diese wiederum verliert nach Vollmond langsam ihr Fell und ihr Fleisch fault ab, bis die Skelettform erreicht ist. Diese geht zum Neumond hin in die Schattenform über. Die jeweilige Dauer ist bei jedem Exemplar unterschiedlich und kann zwischen einer Spielrunde und einigen Nächten betragen.

Meistertipps und Abenteuerideen

Quantikos spähen oft in ihrer Menschenform Dörfer als Reisende aus. Nach einigen Tagen verlassen sie das Dorf; kurz darauf kommt es zu den ersten Vermissten. Auf ihren Beutezügen wandern sie oft von Dorf zu Dorf, so dass man der Spur aus Vermissten folgen kann, um sie zu stellen.

Uthurische Werkatze (Quantiko, sprich: Kwen-tih-koh)

Größe: 3-4 Schritt Länge **Gewicht:** 250 Stein

Biss:

INI 16+1W6 **AT** 16 **PA** 8 **TP** 2W6+6 **DK** H

Klauen:

INI 17+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+7 **DK** N

LeP 70 **AuP** 70 **MR** 4/8 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 10

GW 15

Beute: Fell (20 D)

Besondere Kampffregeln: großer Gegner, Anspringen (6, Klauen), Niederwerfen (6), Verbeißen (5, Biss), Raserei (4, während Verwandlung sowie bei Verletzung in Tierform), Zusätzliche Kampffaktion (1)

Besondere Eigenschaften: Immunität (Hellsicht; Quantikos werden nicht als magisch wahrgenommen), Infektion (Lykanthropie), Lebensraub I (Je 3 SP aus Bissen 1 LeP), Nachtsicht, Nachteil Raubtiergeruch, Regeneration I, Resistenz (profane und magische Angriffe), Schreckgeheul I, Traum-Lockruf (ähnlich TRAUMGESTALT; der Quantiko lockt sein schlafwandeln-des Opfer zu sich, das mit *Selbstbeherrschungs*-Probe +12-MR widerstehen kann), Verwundbarkeit (Elemente Feuer und Humus sowie Waffen, deren Metall oder Holz in derselben Mondphase wie die aktuelle Erscheinungsform geschmiedet bzw. gefällt wurden; sie wirken *verletzend* und richten bei Schaden zusätzlich eine *Wunde* an)

Tierform: Werte siehe oben

Menschenform: Die Werte entsprechen dem des Menschen, aber mit den gleichen *Besonderen Eigenschaften* wie in der Tierform

Skelettform: Wie Tierform, jedoch zusätzlich Kältegriff (+3 TP und Folgeschaden von 1 SP pro KR für 3 KR), Schreckgeheul I ersetzt durch Schreckgestalt I, kein *Anspringen* und *Verbeißen*

Schattenform: Wie Tierform, jedoch keine besonderen Kampffregeln, Formlosigkeit II, Unsichtbarkeit I und Immunität statt Resistenz gegen profane Angriffe; *keine* Verwundbarkeiten gegen Feuer und Humus

Konfliktverhalten: Das Werwesen kämpft grausam und kaltherzig mit *Bissen* und *Klauen*, hängt jedoch an seiner Existenz und flieht bei weniger als 20 LeP oder wenn es aufgrund seiner Verwundbarkeiten zu unterliegen droht.

Wandelnder Fels (Tetelcua)

„Ich schwöre euch, ich sah Borondrigo klettern, und auf einmal bewegt sich der Fels und wirft ihn 30 Schritt in die Tiefe. Das war ein Riese aus Stein! Und dann warf sich der Riese hinterher auf den Armen, als wäre er noch nicht tot genug. Was, Steinrutsch sagst du? Ach ja, dann sag mir doch mal, welcher Steinrutsch sich auf dem Boden wieder zu einem massiven Fels zusammensetzt, der sich auf Borondrigos Leichnam legt?“

—gehört von einem Abenteuerer in Porto Velvenya

Erscheinungsbild

In schlafendem Zustand ist der Tetelcua nur sehr schwer von einem Fels zu unterscheiden (*Sinnenschärfe*-Probe +14), denn er haftet sich an Felswände oder Felsböden und verschmilzt mit diesen. Erwacht er jedoch, gleich er einem bulligen Steinriesen, der für Aventurier am ehesten mit einem Wühlschrat vergleichbar ist, aber den Hunger eines Ogers hat.

Lebensweise

Die meiste Zeit über ruhen diese fremdartigen Wesen an Felswänden und auf Hochplateaus. Sie verfügen zwar über keine Sinnesorgane, dafür aber über einen Lebenssinn, der sie erwachen lässt, wenn Lebewesen ab Hühnergröße in wenigen Schritt Entfernung auftauchen. In diesen kurzen wachen Perioden zertrümmern sie ihre Opfer, begraben sie unter sich und schlafen wieder ein, wenn das Leben aus den Opfern schwindet. Während des Schlafs sondern sie ein versteinernes Sekret ab, das die Begrabenen zu einem Teil ihres Körpers macht. Nicht selten bleiben dabei versteinerte Gesichter oder Gliedmaßen als Teil ihres Körpers erkennbar. Ein schauriger Anblick, wenn man ehemalige Kameraden darin erkennt.

Meistertipps und Abenteuerideen

Bei der Überwindung eines Felspasses in den Tocatepetl-Bergen geraten die Helden unter mehrere Tetelcua. Es stellt sich heraus, dass der gerade noch über schmale Pfade begehbarer Berg aus wandelnden Felsen bestand und sich nun auflöst, was sie in arge Absturzgefahr bringt.

Wandelnder Fels (Tetelcua, sprich: Teh-Tell-kuh-ah)

Größe: bis 10 Schritt Durchmesser

Gewicht: bis 20 Quader

Fäuste:

INI 8+1W6 AT 17 PA 5 TP 4W6+4 DK HN

Felsbrocken: INI 7+1W6 FK 19 TP 6W6+10

LeP 90 AuP 100 MR 14 RS 8 WS 20 GS 3 GW 15

Beute: versteinernes Sekret (50 D)

Besondere Kampffregeln: großer Gegner, Hinterhalt (8), Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen (10), Überrennen (10) / Trampeln (5W6+10, versteinernes Sekret), keine Kampfuntfähigkeit bei unter 5 LeP

Besondere Eigenschaften: Lebenssinn (3 Schritt), Schreckgestalt I (manche Exemplare), Steinhaut (BF-Test bei jeder gelungenen AT), Versteinernes Sekret: Die Haut versteinert, was zu AT, PA, INI, GE und FF -1 je 5 SP führt, gleichzeitig zu RS +1 je 10 SP; Mit Heilung der LeP oder durch VERWANDLUNG BEENDEN bzw. REVERSALIS PARALYSIS wird die Wirkung aufgehoben. Wartet man jedoch bis zur natürlichen Regeneration, verbleiben pro 5 geheilte LeP permanente Nachteile nach Wahl des Meisters im Wert von 5 GP aus folgender Liste: Behäbig (5), Einarmig (15), Einäugig (5), Einbeinig (25), Einhändig (10), Eingeschränkter Sinn (5), Kältestarre (10), Lahm (15), Miserable Eigenschaft (GE, FF; je 10), Stigma (5 oder 10), Unansehnlich (5), Widerwärtiges Aussehen (15)

Konfliktverhalten: Als Fels lauern, aufwachen, Opfer zertrümmern und sich auf ihnen niederlassen, um sie mit seinem Leib zu vereinen; das ist das typische Vorgehen der Tetelcua. Für Flucht sind sie zu wenig intelligent und zu langsam. Schmerz kennen sie kaum, weshalb sie bis zum Tod kämpfen.

Riesenfangschrecke (Xamantis)

„Wenn du bist in Tocatepetl-Bergen, du besser hören gut. Hören „zrrp-zrrp“, machen bereit zu laufen oder zu kämpfen. Ich machen bereit zu kämpfen. Du besser machen bereit zu laufen.“

—Mahanga, Häuptling der Muro-Pori

Erscheinungsbild

Die Xamantis wirkt wie eine über vier Schritt hohe Gottesanbeterin mit scharfen Chitinklingen an ihren Extremitäten. Die Farbe ihrer Panzer ist meist in tarnenden Grüntönen (im Dschungel lebende Arten) oder Braun- und Grautönen (im Gebirge lebende) gehalten. Seltener sind leuchtend bunte Wesen, deren Chitinpanzer bei den Xo'Artal besonders begehrt sind.

Lebensweise

Die einzelgängerische Xamantis lebt in den Dschungeln und Bergen Norduthurias. Sie brütet auf möglichst unzugänglichen Wipfeln oder in verborgenen Höhlen. Ihr Liebesspiel ist Stoff vieler Legenden, denn sie verspeist das kleinere Männchen nach der Befruchtung. Ihre Brut ist von Anfang an auf sich allein gestellt.

Meistertipps und Abenteuerideen

Die Jucumaqh-Sippen der Tocatepetl-Berge veranstalten rituelle Treibjagden auf diese Kreaturen. Nach rituellen Kriegstänzen brechen die Krieger auf. Unter denjenigen, die zurückkehren, wird ein Sieger der Jagd anhand der prächtigsten Trophäe ermittelt, ob ein grellbunter Chitinpanzer, ein Xamantis-Armklingensäbel oder ein seltsam ‚klagend‘ klingendes Instrument aus den Hinterbeinen.



Riesenfangschrecke und Wandelnder Fels

Riesenfangschrecke

(Xamantis, sprich: Ksah-Mann-Tiss)

Größe: 4-6 Schritt **Gewicht:** 150 Stein

Chitinklingen:

INI 19+1W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 2W6+2* **DK** HN

Biss:

INI 19+1W6 **AT** 15 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **DK** H

LeP 65 **AuP** 90 **MR** 12 **RS** 6 **WS** 14 **GS** 9 **GW** 14

Beute: Panzer und Klingen (200 D)

Besondere Kampfregele: großer Gegner, Anspringen (8), Doppelangriff (2 Chitinklingen), Gezielter Biss, Hinterhalt (5), keine Kampfunfähigkeit bei unter 5 LeP

*) Die Klingen sind sehr scharf und spitz, so dass Wunden bereits bei KO/2-2 entstehen

Konfliktverhalten: Die Xamantis lauert ihren Opfern im *Hinterhalt* auf, um sie von dort aus *anzuspringen*. Sie spürt kaum Schmerz und kämpft schnell und gefühllos bis zum Tod.

Kriegsbiest (Brazerox)

„Ah ja? Feige sachste? Haschte ma Landwehr gedient und Panzerreiter sinn losgeprescht aufeuch? Ja? Junge, hascht keine Ahnung, was die Xos durchmachen, wenn die diese Brazeroxen-Kriegsbesjen da loslassen. Dann is Wehrheim offen, sach ich dir.“

—Caspar Khoramsschreck zu einem Grünschnabel

Erscheinungsbild

Wie ein gewaltiger Stier oder eine Donnerechse mit dicker Haut mutet der Brazerox an. Sein Blick verrät mehr Intelligenz als man bei solch einem Koloss annehmen würde. In einem Rückenriss bis zum Schwanz sowie generell aus Rücken und Extremitäten (von denen die vorderen beiden annähernd wie Arme wirken) wachsen steinerne, teilweise kristallene Stacheln.



Ein Kriegsbiest wird den Stadtgöttern geopfert

Lebensweise

In freier Wildbahn trifft man diese Tiere in den felsigen Dschungeln an, wo sie sich von Pflanzen und Mineralsalzen ernähren, die sie durch gewaltige, aber stumpfe Zähne aus dem Fels brechen und zermahlen. Sie sind eigentlich friedlich, werden aber oft genug gejagt, gefangen und zur Kriegsführung abgerichtet, wobei sie sogar Mauern einreißen und somit als Belagerungswaffe eingesetzt werden können. Ein solcher Koloss ist mit 3-6 Reitern mit Wurfspeeren in einem am Rücken befestigten Korb bemannt und wird manchmal von zusätzlichen Treibern vom Boden aus mit Speerstichen angetrieben.

Meistertipps und Abenteuerideen

Das Gefangennehmen, Brechen und Abrichten dieser Wesen ist eine Aufgabe für Großwildjäger der Xo'Artal, durchaus aber auch für kühne Helden oder Krieger der Wilden Stämme. Ein abgerichtetes, im Krieg einsetzbares Biest ist viele hundert bis über tausend Dukaten wert. Als Opfer landen diese Wesen hingegen normalerweise nur dann auf den Blutsteinen, wenn sie bei einem feindlichen Heer beim Feldzug gefangen wurden.

Kriegsbiest (Brazerox, sprich: Brah-zeh-rocks)

Größe: 6 Schritt Länge **Gewicht:** 7 Quader

Rammstoß:

INI 11+1W6 AT 16 PA 10 TP 3W6 DK HNS*

dito, mit Panzermaske:

INI 11+1W6 AT 16 PA 11 TP 3W6+8* DK HNS

Schwanzschlag:

INI 12+1W6 AT 16 PA 11 TP 4W6* DK NSP

dito, mit Schwanzwaffe:

INI 12+1W6 AT 16 PA 12 TP 4W6+8* DK NSP

Biss:

INI 10+1W6 AT 13 PA 7 TP 2W6+2 DK H

LeP 90 AuP 100 MR 5 RS 7 WS 15 GS 4 GW 15

Beute: Haut (teuer), Kristallauswüchse (100 Dukaten)

Vor-/Nachteile als Reittier: Eigenwillig, Einzelgänger, Erhöhte Tragkraft, Lernfähig, Stark, Trittsicherheit, Zäh

Futterbedarf: 25 Stein / 30 Stein / 40 Stein / 50 Stein (Kraftfutter)

Ausbildung: Reittier (200 TaP* bei Abrichten-Probe +6): GS +2, +20 LeP, +20 AuP; das Tier kann mit einem Sattelkorb geritten werden. Die Tragkraft beträgt 300 Stein, pro 30 Stein darüber sinkt die GS um einen und die Ausdauer um 10 Punkte.

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Niederwerfen (10), Überrennen (10, 5W6*/5W6+10* mit Panzermaske), Trampeln, Gelände (Dschungel)

Besondere Eigenschaften: Immunität (mineralische Gifte), *Kristallsplitter (Bei einer Guten AT beim Trampeln, Überrennen oder mit dem Schwanz kommt es zu Absplitterungen von scharfen Kristallstücken, die 1W6+3 TP bei allen Personen in einem Halbkreis von 5 Schritt Radius anrichten. Nur Ausweichen oder Schildparaden schützen. Eventuelle Reiter des Tiers sind nicht betroffen.)

Konfliktverhalten: Der typische Reflex des Brazerox im Kampf ist das Überrennen oder Rammen des Gegners, um dann zur Flucht anzusetzen, denn im Grunde ist das Tier friedlich. Im Krieg eingesetzt, wird es jedoch durch seine Reiter und nicht selten zusätzliche Anpeitscher, die ihm Qualen zufügen, so aggressiv gemacht, dass es mitten durch die Reihen der Feinde prescht, alles niedertrampelt und mit seinem Schwanzschlag wild um sich schlägt. Für gewöhnlich ist es dazu mit metallener Panzermaske und stählernen Schwanzwaffen ausgerüstet, um zusätzlichen Schaden anzurichten.

Lasttiere der Xo'Artal

Huzpal

„So ein träges, dummes, langsames Tier! Und dieser Ixal, der dämliche Töpfer von nebenan, der ist genauso langweilig wie seine verblödete Echse.“

—Uxtlan, Federweberin aus Cardaras und überzeugte Yaxubesitzerin

Xo'Artal-Händler und Bauern züchten die bis zu fünf Schritt langen Leguane als Lasttiere. Huzpal sind grün gebändert, haben große Kehlsäcke und die Männchen weisen einen Stachel-

kamm auf dem Rücken auf. Obwohl die Riesenechsen nicht zu den schnellsten Tieren gehören, bestechen sie vor allem durch ihre Dschungeltauglichkeit und ihre Genügsamkeit. Die Allesfresser verwerten Pflanzenteile ebenso wie Fleischreste und Aas.

Huzpal (sprich: Huts-Pall)

Schulterhöhe: 3 Spann **Gewicht:** 90 Stein

Stoß:

INI 6+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W6+1 DK H

Beute: 60 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)

LeP 24 AuP 80 MR 6 RS 2 GS 5 GW 3

LO 7 KK 12 TK 7,5 x KK

Konfliktverhalten: Huzpal verbeißen sich in einen Gegner, werden sie weiter angegriffen, flüchten sie in der Regel.

Bekannt für: Trittsicherheit, eigenwillig, ausdauernd, erhöhte Tragkraft, genügsam, zäh, störrisch

Futterbedarf: 1,5 Stein / 1,5 Stein / 2 Stein / 2,5 Stein

Preis: 15 D

Besondere Kampfregeln: Verbeißen

Allgemeine Ausbildung: Lasttier

Yaxu

„Kauft Yaxus! Schnell, geschmeidig und schön anzusehen! Ihr müsst nur die Ware auf dem Rücken gut festzurren, dann fällt auch nichts runter!“

—Etoclax, Yaxuzüchter aus Oxal

Die ursprünglich sehr scheuen Dschungelantilopen, deren wilde Vettern immer noch in den Wäldern leben, wurden von den Xo'Artal in den letzten Jahrhunderten domestiziert. Ihr Fell ist rotbraun, mit einer weißen Unterseite und weißen Streifen an Hals und Kopfunterseite. Die Männchen weisen lange gegabelte Hörner auf, die Weibchen kurze ohne Gabelung. Die Wiederkäuer fressen die bei der Ernte anfallenden Reste der Blutmaispflanze und auf Reisen alles, was ihnen an Gräsern und Büschen vor die Nase kommt.

Yaxu (sprich: Ja-Ksu)

Schulterhöhe: 6 Spann **Gewicht:** 60 Stein

Stoß:

INI 9+1W6 AT 8 PA 9 TP 1W6+1 DK H

Beute: 40 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell oder Leder (besser)

LeP 25 AuP 70 MR 0 RS 1 GS 15 / 3 GW 3

LO 7 KK 10 TK 7,5 x KK

Konfliktverhalten: Yaxus versuchen ihren Gegner umzustossen und flüchten dann.

Bekannt für: Guter Orientierungssinn, Schnell, Nervosität, Sprungsicherheit

Futterbedarf: 3 Stein / 3 Stein / 4 Stein / 5 Stein

Preis: 15 D

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Niederwerfen (4)

Allgemeine Ausbildung: Lasttier

Xo'Artal Waffen

Obsidian- und Steinwaffen

Zwar beherrschen die Xo'Artal die Stahlherstellung, doch verwenden sie aus Tradition und zu kultischen Zwecken Waffen aus Jade und Obsidian. Gerade Blutmagier mit ihrer Einschränkung von geschmiedetem Metall bevorzugen solche Waffen. Obsidiandolche entsprechen Vulkanglasdolchen und werden für Menschenopfer verwendet. Ein Beispiel für eine hervorragend gearbeitete Waffe ist der Obsidianspeer (*Tepoztopilli*).

Besonderheiten von Steinwaffen: Bei scharfen und spitzen Waffen sinken die TP um 1 und der BF steigt um 2, bei stumpfen Waffen, die sonst aus Holz gefertigt werden, steigen die TP um 1 und der BF sinkt um 2, jedoch sinkt der WM um -1/-1.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Tepoztopilli	1W6+6	13/3	75	200	7	-1	60	0/-3	z, w	S	Speere

Xo'Artal Haubeil (Macuahuitl)

Diese Hieb Waffen aus Holz, in deren Kanten scharfe Obsidiansplitter oder Stahlklingen eingelassen sind, werden rituell und als Kriegswaffen verwendet und ihrer Form wegen auch Obsidianschwerter genannt. Die abschreckende Zweihand-Variante ist beinahe so groß wie ein Mensch. Bei Opfernungen verwenden Priester und Blutmagier bevorzugt Obsidian.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Macuahuitl, Obsidian	1W6+4	13/2	140	80	4	-1	90	0/-2	–	N	Hieb Waffen, Schwerter
Macuahuitl, Stahl	1W6+5	13/2	140	80	2	-1	120	0/-1	–	N	Hieb Waffen, Schwerter
Zweihand-Macuahuitl	2W6+1	13/2	250	170	6	-3	160	-2/-4	z	NS	Zweihand-Hiebw., Zweihand-Schwerter/-säbel

Sichelschwert

Xo'artal-Krieger und Sklavenjäger schätzen diese scharfen, gebogenen Stahlwaffen, die nicht nur abschreckend wirken, sondern im Kampf auch sehr effektiv sind.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Sichelschwert	1W6+4	12/3	70	90	3	0	200	0/-2	–	N	Hieb Waffen, Schwerter

Besonderheiten: Das Sichelschwert kann einhändig oder zweihändig geführt werden. Bei zweihändiger Führung erhöhen sich die TP um 2 Punkte.

Sichelwurfbeil

Diese verwegene aussehende Waffe hat eine verzweigte Klinge, die für erstaunlich gute Flugeigenschaften sorgt und sie als Wurfmesser oder Wurfbeil verwendbar macht.

Name	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis (ST)	Talent
Sichelwurfbeil	1W6+3	2/5/10/15/25	(+1/+1/0/0/-1)	50	–	50	Wurfbeil, Wurfmesser

Xo'Artal Rüstungen und Schilde

Xo'Artal Hartholzharnische

Feste Dschungelhölzer erlauben den Handwerkern der Xo'Artal, eine Vollkörperrüstung herzustellen, die in bunten, vor Feuchtigkeit schützenden Farben bemalt wird. Einige sind mit Steinintarsien verstärkt und bieten zusätzlichen Schutz. Helme haben bunten Federschmuck oder sind in Tierkopfform gestaltet. Gerade Blutmagier greifen im Kriegsfall oft auf verzierte Harnische dieser Machart zurück, die ihre magischen Fähigkeiten nicht behindern. Die leichteren Uthurischen Hartholzpanzer sind in den heißen Dschungeln westlich der Tocatepetl Berge verbreitet.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Hartholzharnisch*	0	5	5	5	3	3	3	3	3,9	2,9	4	3	500	350
Schwerer Hartholzharnisch	0	6	6	6	4	4	4	4	4,8	4,8	5	5	800	500
Hartholzhelm* (Z)	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	+2	+1	160	100
Schwerer Hartholzhelm (Z)	6	0	0	0	0	0	0	0	0,6	0,6	+2	+2	250	150

Xo'Artal Sonnenpanzer

Die mit einer Goldschicht überzogenen, stählernen Brustpanzer der Xo'Artal sind ein Zeichen der Offiziere und Elitekrieger. Ihr Zweck ist jedoch nicht nur repräsentativ, denn die Rüstung ist robust und schützt den Torso. Dazu tragen manche Krieger einen Gesichtsschutz im Kampf. Solche ‚Kriegsmasken‘ bestehen ebenfalls aus Stahl und können verschiedene Formen haben, wobei Nachahmungen von wilden Bestien überwiegen. Oft sind sie kunstvoll mit Edelsteinen versehen. Sie schützen Gesicht und Stirn des Kriegers.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Sonnenpanzer	0	6	4	5	0	0	0	0	3,0	3,0	3	3	180	400
Kriegsmaske (Z)	3	0	0	0	0	0	0	0	0,3	0,3	+1	+1	60	80

Tierpanzer

Da die Opferung von Monstren in der Kultur der Xo'Artal eine große Rolle spielt, werden deren Trophäen oft zu Schmuck, Kleidung und Rüstungen verarbeitet. Meist trägt nur der Bezwinger eines Biests eine solche, da alles andere der Behauptung gleichkäme, man sei in der Lage, ein solches Untier besiegen zu können. Beispiele sind der schneeweiße, schwere Guereni-Fellumhang, der leichte Chitinpanzer des Xamantis-Insektes, die geschmeidige Lederkleidung aus Zweikopf-Schlangenleder sowie Pflanzenrüstungen (*Ichcahuipilli*), die man aus den widerstandsfähigen Fasern von Raubpflanzen und -lianen herstellt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Guereni-Fellumhang* (Z)	3	2	2	0	2	2	2	2	1,7	0,7	+2	+1	200	5000
Xamantis-Chitinpanzer*	2	5	5	5	0	0	0	0	3,2	2,2	3	2	120	2000
Xamantis-Armschienen (Z)	0	0	0	0	4	4	0	0	0,4	0,4	+2	+2	30	600
Xamantis-Beinschienen (Z)	0	0	0	0	0	0	4	4	0,2	0,2	+2	+2	50	600
Kipakaba-Lederbekleidung*	0	3	2	2	2	2	2	2	2,0	1,0	2	1	90	1200
Raubpflanzen- <i>Ichcahuipilli</i>	0	3	3	3	3	3	2	2	2,5	2,5	3	3	120	200

Schilde der Xo'Artal

Xo'Artal Schilde werden aus natürlichen Materialien hergestellt. Ihre *Chimalli*-Schilde bauen sie aus Holz und robusten Pflanzenfasern (teils einrollbar) oder verstärken sie mit Steinen, die zu Mosaiken zusammengefügt werden (*Mahuizzoh Chimalli*). Zusätzlich schmücken sie ihre Schilde mit Federn und bunten Wappen.

Name	Typ	Gewicht	Größe	WM	INI	BF	Preis (ST)
<i>Chimalli</i> , Holz	Werte wie einfacher oder verstärkter Holzschild						
<i>Chimalli</i> , Matten	Werte wie Mattenschild						
<i>Chimalli</i> , Pflanzenfasern	S	130	groß	-1/+4	0	2	70
<i>Chimalli</i> , dito, einrollbar	S	110	groß	-1/+4	0	4	80
<i>Mahuizzoh Chimalli</i>	S	180	groß	-3/+5	-3	1	90

Aussprachehilfen

Wort

Acomani
Acopoti
Artal
Atlacoatl
Atlizin
Atlizintepetl
Atocotli
Axatla
Brazerox
Burdu
Buruxal
Caljixiuh
Chadrax
Chilmani
Cipactli
Coatl
Cutex-lxal
Cutli
Cutlipan
Goa'xur
Goblungar
Huacumani
Hualan
Huali
Huzpal
Itakall
Iztacmani
Jaska
Jokom
Karxeras
Kobaza
Machico
Meruxli
Mintax
Mixtlac
Molimani
Nepillome

Aussprache

Acko-mani
Akko-Potti
Ah-Tahl
Attla-Koh-Attel
Att-Li-Zien
Att-Li-Zien-Te-Pe-Tell
Atto-kottlie
Ack-Sat-La
Brah-zeh-rocks
Burr-Duh
Burruk-ksahl
Kall-dschi-Ksihu
Tscha-Dracks
Tschill-Mah-Nie
Tschil-packt-Li
Koh-attel
Kuh-Tecks-Icks-All
Kuttli
Kuht-Li-Pan
Go-Ah-Ksur
Goh-Blun-Gah
Hu-acku-mani
Hu-ah-lahn
Hu-Ah-Lie
Huts-Pall
Itta-Kall
Izz-tack-mani
Dschass-kah
Jo-Kohm
Karr-Kser-Raks
Koh-Ba-Zah
Ma-Tschicko
Mee-Rucksli
Minntacks
Mickst-Lack
Moh-li-mani
Ne-pil-lohme

Wort

Nepolcualli
Numinoru
Oxal
Ozlopo
Pachatka
Parinteotl
Pataxa
Pochteca
Quentiko
Shabazza
Sindracoatl
Tchehuan
Techtlicoma
Tocolotl
Tephua
Tequipana
Tetelcua
Tetlachi
Tlacui
Tlamachil
Toyatico
Tukekke
Utharax
Xaa-Olkin
Xamantis
Xeta-Kara
Xo'Artal
Xo'Tha
Xoroka
Xorozi
Xortapok
Xoxota
Xupa
Xupacabrax
Yaxu
Yo'latall
Zrr-G'k

Aussprache

Nepoll-Cu-alli
Nuh-Mie-Nohru
Ocks-Al
Ots-Loppo
Patsch-Attka
Parinn-Teh-ottl
Pa-Tacks-A
Potsch-Tekka
Kwen-tih-koh
Shah-Basa
Sinn-Drah-Koh-attel
Tscheh-hu-ahn
Tetschli-Kohma
Teh-Ko-Lottel
Tepp-Hu-ah
Teck-Wie-Panna
Teh-Tell-kuh-ah
Tett-Latschi
Tlak-uhie
Tilla-matschill
Toi-jattiko
Tuh-Kecke
Uh-taracks
Ksah-Oll-Kinn
Ksah-Mann-Tiss
Kseta-Kahra
Ksoh-ahtahl
Ksoh-Ta
Ksoh-Racka
Kso-Roh-Tsi
Ksohr-tah-pokk
Kso-kso-Tah
Ksu-Pa
Ksuh-Pah-Kah-Braks
Ja-Ksu
Jo-Lah-Tall
Zirr-Gugg



Index

A

Acomani siehe Schlangenkrieger
Acopoti 76, **82**
Adlerkrieger 53, **86**, 95
Aiuchiyo **34**, 38, 50 f., 77
Artal 72 f.
Astuk 8 f., 11, 14
Atlacoatl siehe Xoroka
Atocotli 33 f., 47, 50, **98**
Axatla 72, 75

B

Beweispunkte 13 ff., 29
Bleichlurch siehe Cipactli
Blutgoldintarsien 22, 76, 83,
86, 108, **115**
Blutkrieg 27, 74
Blutmagier 14, 22, 30, 75, 77, **84**,
96 ff., 102 ff., 125 f.
Blutmais 61, 75 f., 78, **79**,
82, 85, 87, 102, 108
Blutpriester 102, 76, 85,
97, 102, 104 ff.
Blutpunkte 13 f., 103, **104** ff., 109
Blutstein 6 ff., 10 f., 21, 29 ff.,
38 f., 50 ff., 60 ff., 74 ff.,
80, **89** f., 103 f., **105** ff.
Blutstein-Artefakt **106**
Blutsteinsplitter 83, 87, **105** f., 108
Blutvolumen 104 ff.
Brazerox 79, **122** f.
Burdu 6, 10 f., 14 f., 18 ff.,
70, 72 ff., 88 f.
Burdukult 6 f., **31**, 51 f., 87
Buruxal 73 f., 87 ff.

C

Caljixiuh siehe Zwillingsgötter
Cardaras 21, 30 f., 33, 74 ff.
Chilmani 76, **83** f., **94** f.
Cipactli 19 ff., **116** f.
Citlamitl siehe Blutstein
Coatl 21 ff., 60 ff., 74, 79, **117** f.
Cutex-Ixal 98
Cutli siehe Zwillingsgötter
Cutlipan 75

D, E, F

Dschuku 7, 37
Erdblutwächter 23, **112** ff.
Etzli 87
Fluch des Blutsteins 14
Flusshafen 64
Flussviertel 9, 11, 58, **64** f.
Freundeskinder siehe Jaska

G

Gefiederte Schlange siehe Coatl
Goa'xur 6, 14 f., 18, 24,
26 ff., 31, **70**
Goblungar 19 ff., **71**
Goldintarsien siehe Blutgoldintarsien
Grüne Pause siehe Natanko
Guereni 6 f., 9, 11

H

Halle der Erinnerung **62**, 77
Hoher Rat 82
Huacumani siehe Stierkrieger
Hualan 74 f., 77
Huali 7, 73, **93** f.
Huzpal 42, 55, 79, 85, **123**

I

Itakall 31 ff., 38, 51 f., **55**
Iztacmani siehe Adlerkrieger

J

Jaguarkrieger 53, **86**, **95**
Jaska 36 ff., 56
Jaxarona 6, 17, 19, 30, 33 f., 41
Jokom 31 ff., 37 f., 51, **54**
Juqumaq 7, 10, 14, 36, 54,
58, 66 f., 79, 90, 92
Jucumaqh-Zeltstadt 14, **67**

K, L

Ka'mal 19 ff., 64
Karxeras 30, 60, **67** ff.
Khemi 49, 74 f., 86, 92
Kobaza 72, 74
Kriegsbiest siehe Brazerox
Kulmak 34, 44, 47, 49
Kultisten siehe Burdukult

M

Machico 75, 77, 79
Mahanga 14, 16, 67
Makal 6, 18 ff., 21, 30 ff.,
33 ff., 50 f., 75
Malhucuatla 31, 34 f., **37** ff.
Mariella Ninivea 17, 20
Merakan 6 f., 10, 74, 90, 94
Meruxas, schwarzer und weißer 74, 78 f.
Meruxli siehe Numinoru
Micto'ala 6, 8, 13 f., 28, 75
Mintax siehe Tectlicoma
Mixtlac siehe Zwillingsgötter

Molimani siehe Jaguarkrieger
Muro-Pori 10, 14 ff., 54, 66 f.

N

Nanshemu 7, 11, 16 f., 19,
53, 58, 64, 79, 91 f.
Nepillome 14, **18** f., 34, 52, **99**
Nepolcualli 34 f., 43 ff.,
47, 50 ff., **99**
Nesumiter 7, 17, 78
Numinoru 11, 20 f., 34, 62, **100**
Numiyatl 19, 58, 64

O

Obsidianschmetterling s. Itzpapalotl
Olkin 26 ff., **63**
Opfer (Regelbegriff) 103 ff.
Osarax 7, 50 ff., **56** f.,
Owangi 7, 58, 63, 67, 74, 79, 90, 92
Oxal 74, 77 f.

P

Pachatka 74
Palastviertel 65 f.
Panzerolm 43, **56**
Parinteotl siehe Zwillingsgötter
Pochteca 30, 64 f., 75 f.,
Porto Velvenya 5 ff., 10 ff., 30 f.,
71, 75, 79 f., **83**, 85
Potochtl 62

Q, R

Quentiko 9 ff., 79, **119** f.
Quisca-Berge 74
Riesenfangschrecke siehe Xamantis
Rzs'Gal 38, 41, **55**

S

Schlangenkrieger 53, **76**, **95**
Schwellenfest 87
Shabazza 17, 19 ff., **70** f.,
Shaz-Nomena 11, 16 ff., 58, 64, 67
Sichelschwert 76, 125
Sichelwurfbeil 76, **125**
Sindracoatl 22, 54, 62, **100** f.
Sonnenkammern 22 f.
Sonnenkorn siehe Blutmais
Sonnenkrieg 86 f.
Sonnenpanzer 76, **126**
SrSr Sicateta 6, 73 f.
Stierkrieger 53, **86**, 95
Südhimmel 26, 61, 63
Sukahuitl 32

T

Tectlicoma 34, 77, **100** f.
Tecolotl 22 ff., 33 f.
Tempelschule **65**, 80 ff.
Tephua 76, **82**
Tepoztopilli 12, 125
Tequipana 81 ff.
Telcua 62, **120** f.
Tetlachi siehe Blutmagier
Tipoxatl 49, 74 f.
Tlacui 76, **82**,
Tlamachil siehe Blutpriester
Tocatepetl 10, 14, 58, 60,
64 ff., 74, 90
Toyatico 62, 76, **101**
Traumanker 17 ff., 30
Tripachlan 16, 19 f.,
Triumvirat 10 f., 30 ff., 65
Turmhaus siehe Wohnturm

U, W

Utharax 62, **101**, 113
Uthurische Werkatze siehe Quentico
Uturu 58, 78
Wandelnder Fels siehe Telcua
Wohnturm **48**, 66

X

Xaa 28, **62**, 74
Xaa-Olkin 24, 34, 62, **101** f.
Xaa-Olkin-Bruderschaft 6, 24, 26,
28, 61, 74, 87, 113
Xaa-Olkin-Kalender 24, 26, **61** f., 87
Xamantis 9, 14, 77, 79, **121** f., 126
Xeta-Kara 30 ff., 60, **69** f.
Xo'Tha 73 ff., 89
Xorkatal 72, 74, 78, 92
Xoroka 16, 34, 62 f., 76, **102**
Xoroka-Stab 124
Xorozi 79
Xortapok 15, **16** ff., 63
Xortapok-Arena 15, 33, **63**, 95
Xoxota 7, 72, **77** f., **94**
Xupacabrax 8 f., 11, 14, 62, 79, **118**

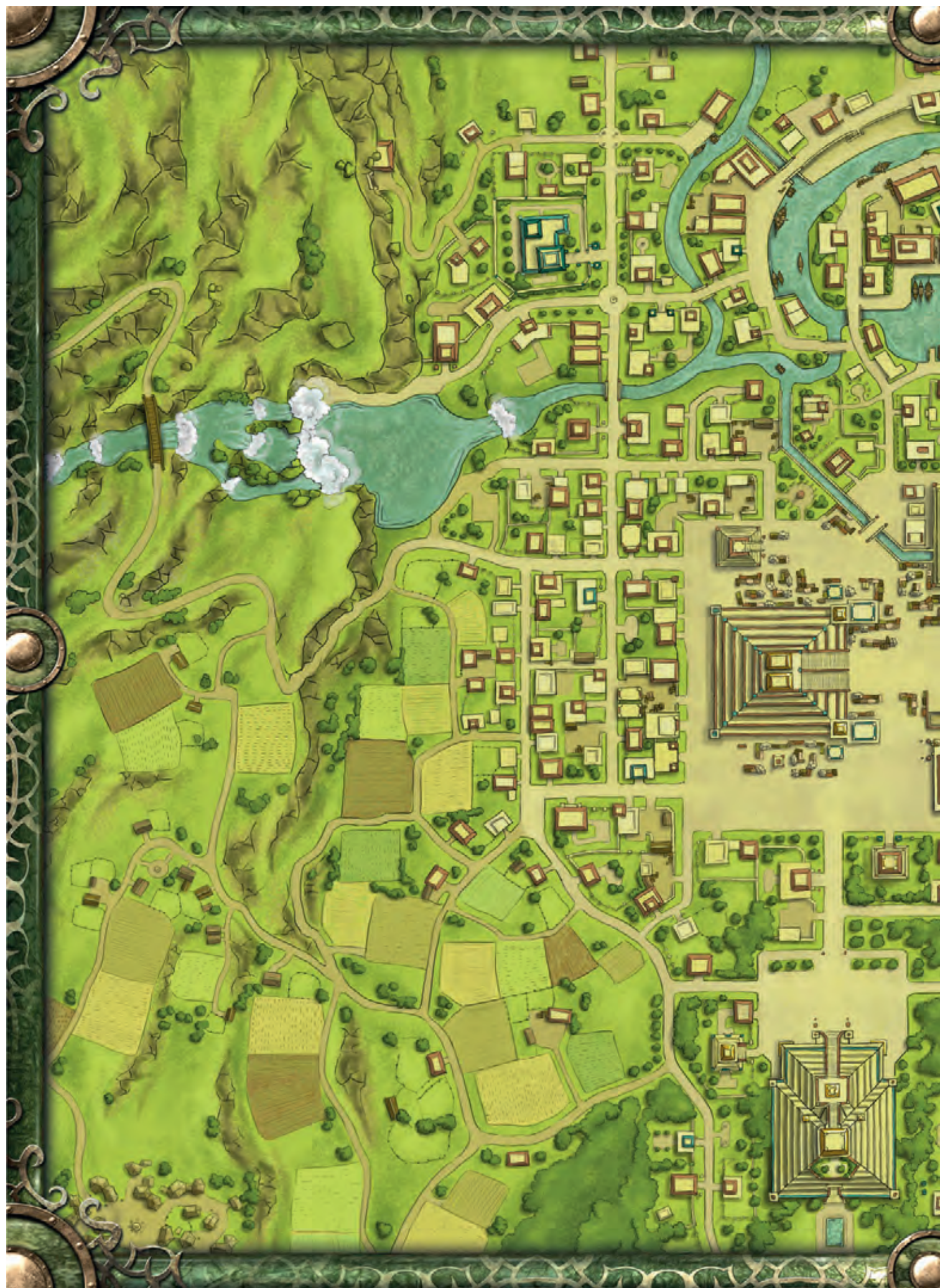
Y, Z

Yaxu 77, 85, **123**,
Yo'latal 6, 10 f., 29 f., **68** f.
Ziegensauger siehe Xupacabrax
Zikkurat-Palast 8 f., 29 f., 60, **65**
Zisterne 22, 80
Zotalama 22, 53, **60**
Zrr-G'k 36 ff., 40 f., 55
Zwillingsacker 14
Zwillingsgötter **14** f., 18, 62, **100**



JM 2013







AMAKUN

Handwritten signature
2012



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Uthuria, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie geflügelten Schlangen, verhandeln Sie mit wilden Stämmen, durchsuchen Sie den verlorenen Kontinent nach Spuren längst vergessener Kulturen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionageaufträge im Land der zehntausend Götter. Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissener Waldmensch oder axtschwingende Zwergin. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden und Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Grüne Hölle II: Der Fluch des Blutsteins

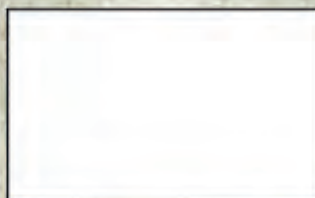
Autoren: Eevie Demirtel, Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge,
Fabian Mauruschat und André Wiesler

Die Helden haben nach der langen und gefährvollen Reise im ersten Band der Regionalkampagne *Grüne Hölle* das Reich der Xo'Artal betreten und die Stadt Amakun erreicht. In diesem Band nun tauchen sie tief in die Kultur des stolzen Volkes ein, erleben die fremdartige Mischung aus Blutkult und Kunstverständnis, aus Kriegshandwerk und tiefer Spiritualität. Uthuria machte es den Neuankömmlingen nicht leicht, sie bekommen es mit fremden Göttern und exotischen Kreaturen zu tun. Und über allem thront drohend der Fluch des Blutsteins. Sicher ist hierbei nur: Es wird Blut fließen!

Im zweiten Teil des Buches finden Sie eine Beschreibung des Volkes der Xo'Artal, inklusive Spielwerten für Xo'Artal-Spielercharaktere wie den Blutmagier oder Blutpriester. Außerdem wird die Stadt Amakun mit detailreichem Stadtplan ebenso vorgestellt wie eine Reihe gefährlicher Kreaturen und neuer Waffen. Mit diesem Buch steht Ihnen das Reich der Xo'Artal für eigene Abenteuer zur Verfügung.

Der Band wird mit *Grüne Hölle III: Der Gott der Xo'Artal* fortgesetzt.

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter** und **Liber Cantiones** sowie des Abenteuerbandes **Grüne Hölle I: Porto Velvenya**. Die zusätzliche Lektüre der Bände **An fremden Gestaden**, **Liber Liturgium** und **Wege des Entdeckers** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



ISBN 978-3-86889-697-8



www.ulisses-spiele.de

13102PDF

Das Schwarze Auge

Abenteuer U2

SPIELER

1 Spielleiter und 3–5
Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister / Spieler)
hoch / hoch

ERFAHRUNG

(Helden)
Erfahren

ANFORDERUNGEN

(Helden)
Talenteinsatz,
Interaktion,
Kampffertigkeiten

ORT UND ZEIT

Amakun, Uthuria;
1036 BF

