

DER GOTT DER XO'ARTAL

Grüne Hölle III



Das Schwarze Auge

DER GOTT DER XO'ARTAL

Grüne Hölle III



Ulisses Spiele



Das Schwarze Auge

Redaktion

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

Lektorat

Kristina Pflugmacher

Coverbild

Nele Klumpe

Layout

Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten

Stefanie Führmann, Markus Holzum, Elisabeth Landmann,
Julia Metzger, Hannah Möllmann, Nadine Schäkel,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Wagner

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 978-3-86889-710-4



OTHORIA

DER GOTT DER XO'ARTAL

Grüne Hölle III

Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge, Fabian Mauruschat,
Marie Mönkemeyer, André Wiesler

Mit herzlichem Dank an
Lars Blumenstein, Daniel Bruxmeier, Eevie Demirtel, Thorsten Habermann,
Bojana Kalanj, Julian Klippert, René Littek, Ramona und Andreas Steigenberger,
Bernd Teichert, Anne Wilming, das Team der *Helden-Software* und
die Autoren von *Mit wehenden Bannern*





Inhalt

Vorwort	5	Anhänge	81
Einleitung	6	Kopiervorlagen	81
Kapitel I – Aufbruch ins Ungewisse	8	Werte typischer Gegner	84
Kapitel II – Eine zerbrochene Stadt	16	Die Zwillingsstädte	87
Kapitel III – Im Schatten der Netze	31	Tipoxatl – Stadt des Horizonts	87
Kapitel IV – Die Schlacht auf dem Verlorenen Meer	44	Itocatl – Die Stadt der Spinnen	99
Kapitel V – Die Rückkehr nach Porto Velvenya	61	Meisterpersonen Itocatls	104
Das Ende des Krieges	61	Chronik der Zwillingsstädte	
Über den Sonnenpass	66	und des nördlichen Reiches	108
Nach Porto Velvenya	76	Stämme und Kulturen an der Rochenbucht	111
		Das neue Porto Velvenya	115
		Regelerweiterungen	123
		Blutsteinmagie unter Burdus Einfluss	124
		Neue Stadtgötter	125
		Kreaturen	129
		Aussprachehilfen	134
		Index	135





Vorwort

Es ist soweit, die Ereignisse um den Gott der Xo'Artal und die verfluchten Blutsteine gehen in die letzte Runde! Erst mussten sich die Helden in der alananischen Kolonie mit der Spinnenseuche beschäftigen, dann in Amakun die Machenschaften der Anhänger des Namenlosen aufdecken und jetzt endlich geht es ins Finale! Und es wird dabei eine Menge Blut fließen, bis die Helden am Ende nach Porto Velvenya zurückkehren und die Möglichkeit haben, dabei etwas zu tun, das in Zukunft allen Aventurieren auf dem Südkontinent und der weiten Reise dorthin von Nutzen sein wird.

Nachdem die Helden in **Grüne Hölle II: Der Fluch des Blutsteins** in der Stadt Amakun die fremdartige Kultur der Xo'Artal kennenlernen konnten, führt ihr Weg sie jetzt noch weiter von Porto Velvenya fort. Denn auch in Amakun gibt es kein Heilmittel für die Seuche, die in der alananischen Kolonie wütet.

Die Reise geht zuerst zu den Nanshemu und endet letztlich in den verfeindeten Zwillingstädte Tipoxatl und Itocatl, wo es auch ein Wiedersehen mit einer alten Feindin geben wird, die im ersten Band, **Grüne Hölle I: Porto Velvenya**, entkommen ist. Jetzt können die Helden sie zum Kampf stellen, aber davor sollten sie dafür sorgen, dass sie mit einer möglichst großen Streitmacht gegen die Buruxal auf das Verlorene Meer hinausziehen können. Und danach wartet noch eine weite Rückreise voll mysteriöser Ereignisse auf sie.

Wie alle Bände der Regionalkampagne ist auch dieser zweite, im Anhang ab Seite 87 finden Sie neben ausführlichen Vorstellungen der handlungsrelevanten Orte und Personen auch eine Beschreibung von Porto Velvenya nach den Ereignissen. Außerdem warten dort neue Kulturen der Xo'Artal und Nanshemu darauf, gespielt zu werden. Selbstverständlich werden auch weitere Kreaturen der Grünen Hölle vorgestellt.

Auch hier präsentieren wir wieder farbige Karten im Vor- und Nachsatz, so dass sich die Reiseroute der Helden ebenso nachvollziehen lässt wie die durch diese Kampagne stattgefundenen Veränderungen in Porto Velvenya.

Für mich ist **Der Gott der Xo'Artal** der erste Band für Uthuria, den ich redaktionell betreut habe und so bedanke ich mich nochmal bei André, dass er das blutsteingeschmückte Redaktionsszepter für die ersten beiden Teile von **Grüne Hölle** geführt hat.

Vor allem aber wünsche ich Ihnen viel Spaß in den Städten von Horizont und Spinnen!

Führen Sie Ihre Helden in die Netze der Buruxal, lassen Sie sie gegen Micto'ala antreten und geben Sie ihnen am Ende die Möglichkeit, Numinorus Fluch gegen die Aventurier aufzuheben.

Viel Vergnügen und immer das passende Opfer wünscht

Marie Mönkemeyer

Steinfischbach, an einem sehr unblutigen Herbsttag 2013





Einleitung

Was vor Jahren geschah

Eine Gruppe Xo'Artal findet an der Rochenbucht einen riesigen Blutstein, zerstreitet sich jedoch bei der Frage, welchen Göttern er geweiht werden soll. Der Stein wird ebenso gespalten wie die Gruppe, die Zwillingsstädte Tipoxatl und Itocatl entstehen.

Die Itocatal wenden sich dem Namenlosen zu, den die Xo'Artal Burdu nennen.

Als *Micto'ala*, ein Auge des Namenlosen, in die Stadt kommt, wird sie als lebende Heilige verehrt. Sie nutzt diesen Einfluss, um ihre Pläne voranzutreiben, die Gigantulae wiederzuerwecken.

Was bisher geschah

Im Zuge dieser Pläne kam Micto'ala auch nach Porto Velvenya, die recht junge Siedlung der Al'Anfaner in Aventuriern. Hier gelang es ihr, die Gigantula SrSrSicateca wieder zu erwecken, als Nebeneffekt erkrankte ein Teil der Bevölkerung am Spinnenfluch. In **Grüne Hölle I** gelang es den Helden, ihre Pläne zu durchkreuzen und SrSrSicateca zu töten, das Auge des Namenlosen jedoch entkam, eventuell sogar ohne enttarnt zu werden. Auch gab es keine Möglichkeit, die Seuche zu heilen.

In **Grüne Hölle II** haben die Helden in der xoartalischen Stadt Amakun um Hilfe gegen den Spinnenfluch gebeten. Aber auch dort waren Diener des Namenlosen bereits tätig und versuchten, den Blutstein der Stadt ihrem Gott weihen zu lassen anstelle des Stadtpantheons. Die Helden konnten dies möglicherweise verhindern, mussten aber in jedem Fall einen Blutstein aus der zerstörten Stadt Makal bergen.

Der Fluch ist jedoch immer noch nicht gelöst, ist hier doch nicht seine Wurzel, und so müssen die Helden weiterreisen.

Was geschehen könnte

Osarax, der Krieger aus Merakan, der die Helden bereits nach Amakun begleitete, bekommt durch ein uraltes Ritual gegen einen hohen Preis die Möglichkeit, die Quelle des Fluches zu sehen, so dass er quasi wie ein Kompass die Spur zur eigentlichen Wurzel des Fluches aufnehmen kann.

Die Reise führt ihn und die Helden über Shaz-Nomena, wo sich Botschafterin Shabazza für sie einsetzt, um Numinorus

Fluch, der noch immer auf den Aventuriern liegt, wenigstens abzuschwächen.

Von dort geht es über See weiter in die Zwillingsstädte Tipoxatl und Itocatl. In Tipoxatl gibt es eine unerwartete Begegnung mit Aventuriern, dem alfanischen Gladiator Lucan Queseda und seinem Begleiter Raskir. Die Tipoxatal sind dabei, sich für einen Krieg gegen die übermächtige Schwesternstadt zu wappnen, haben aber wenig Hoffnung. Die Helden können ihnen etwas ihres Selbstvertrauens zurückgeben, bevor sie, von sich aus oder von Osarax geleitet, in die Stadt der Buruxal aufbrechen. Auch hier wird ein Krieg auf Micto'alas Betreiben hin vorbereitet, sie benötigt das in der Schlacht vergossene Blut für ihr Ritual zur Wiedererweckung der Gigantulae.

Die Helden können die Vorbereitungen der Itocatal sabotieren, nach Tipoxatl zurückkehren und an deren Seite in die Schlacht auf dem Verlorenen Meer ziehen. Dort haben sie die Möglichkeit, Micto'ala nicht nur zum Kampf zu stellen, sondern auch zu besiegen. Um den Fluch zu brechen, müssen aber die träumende Priesterin Jaxarona mit ihrem Leben und vor allem die Zwillingsstädte ein großes Opfer bringen: den Stadtblutstein.

Nach geschlagener Schlacht führt der Rückweg die Helden über ein Heiligtum der Shaz-Nomenal, wo ihnen Numinoru eine Prüfung auferlegt, deren Bestehen seinen Fluch von den Aventuriern nimmt und ihnen wieder Seefahrt an der Küste Uthurias erlaubt. Sie lösen also zwei Flüche in einer Kampagne.

Am Ende kehren sie auf dem Totenfluss nach Porto Velvenya zurück, wo die Priesterin der Merakanal den Blutstein weiht, den die Helden im Spinnennest gefunden hatten, um die Stadt vor erneutem Einfluss Burdus zu wahren.

Ein Wort zum Schwierigkeitsgrad

Die Regionalkampagne **Grüne Hölle** wurde auf erfahrene Heldengruppen ausgerichtet, da wir davon ausgehen, dass diese bereits **An fremden Gestaden** bzw. **Porto Velvenya** und **Der Fluch des Blutsteins** gespielt haben. Entsprechend herausfordernd sind die Gegner und Abenteuer.

Allerdings können auch weniger erfahrene oder gar neue, uthurische Helden die Regionalkampagne spielen und bewältigen, denn wir haben an vielen Punkten Stellschrauben eingebaut und sie mit folgenden Symbolen versehen:



 Dieses Zeichen weist Sie auf Veränderungen hin, die Sie vornehmen können, wenn Ihre Helden weniger Abenteurpunkte besitzen oder sich mit einer Herausforderung besonders schwer tun.

 Dieses Symbol hingegen weist auf das Gegenteil hin. Mit den hier angegebenen Veränderungen machen Sie eine Szene oder eine Auseinandersetzung für Ihre Helden herausfordernder.

Visibilisierte Meisterpersonen

Bei einigen im Abenteuer oder im Hintergrundteil aufgeführten Meisterpersonen finden Sie ein Sternchen (*). Dieses Zeichen gibt an, dass die Personen mit Abschluss des Abenteuers **Der Gott der Xo'Artalund** damit auch der Kampagne offiziell nicht wieder aufgegriffen werden und zu Ihrer freien Verfügung stehen. Ob sie sterben oder Sie sie noch etwas länger auf Dere weilen lassen, liegt in Ihrer Hand.





Kapitel I – Aufbruch ins Ungewisse

Zusammenfassung

Amakun ist vorerst gerettet, doch noch immer brütet Burdus Fluch tief im alten Stein der Stadt und droht wie ein Schatten über dem ganzen Gebiet der Xo'Artal und nicht zuletzt über Porto Velvenya. Zwar können die Amakunal ihr Versprechen eines Heilmittels für den Spinnenfluch nicht halten, doch wissen sie Rat und machen den Ursprung des Fluches ausfindig, auf dass die Helden die Wurzel allen Übels herausreißen mögen. Der Weg führt nach Nordosten, und so brechen sie Richtung Meer auf.

In Shaz-Nomena angelangt, erwartet sie eine Prüfung Numinorus, in der sie seinen Zorn besänftigen und die zeitweilige Erlaubnis erringen können, die See zu befahren. Außerdem wird ihnen die Aufhebung des Numinoru-Fluches für alle Aventurier in Aussicht gestellt, sollte es ihnen gelingen, Burdus aufkeimende Macht zu brechen. Also setzen die Helden ihre Reise mit einer weiteren Bürde auf den Schultern fort.

Die Situation in Amakun

Trotz der erfolgreichen und gefeierten Rückkehr der Helden mit einem neuen Blutstein, will in Amakun keine rechte Erleichterung aufkommen. Zu tief sitzt der Stachel, den Burdus erneuter Verrat in den Herzen der Menschen hinterlassen hat. Und der wahre Blutstein bleibt trotz allem weiterhin verflucht. Im besten Fall ist er vorerst ungeweiht. Wurde er jedoch geweiht, gibt es in Amakun einen aktiven Spinnenfluch. (Hier können Sie sich als Meister von den Ereignissen der ersten beiden Kapitel in **Grüne Hölle I: Porto Velvenya** inspirieren lassen.)

Der alte Hohepriester *Karxeras* (siehe **Der Fluch des Blutsteins 67 f.**) ist also entweder geopfert worden oder er hat sich zurückgezogen, um auf seinen erhofften Opfertod zur Neuweihe zu warten, falls die Helden den Fluch brechen können. So oder so ist Amakun vorerst geschwächt, da einerseits sämtliche Blutsteinsplitter ausgetauscht werden müssten, und der neue Stein andererseits nicht den eigentlichen Stadtgöttern geweiht ist. Die Zeit für dessen Neuweihe muss von der Xaa-Olkin-Bruderschaft erst noch ermittelt werden. Das Ziel Amakuns ist nach wie vor die Rettung ihres Steines.

Yo'latalls neue Herren

Die Helden haben keine Zeit ihre Wunden zu lecken und ihren Erfolg zu feiern, denn Amakun und womöglich die gesamte Grüne Hölle sind noch immer in Gefahr, ebenso wie Porto Velvenya.

Yo'latall (siehe **Der Fluch des Blutsteins 68 f.**), die neue Hohepriesterin, bedauert es sehr, dass sie den Helden ihren Wunsch nach einer Heilung der Blutseuche nicht erfüllen kann. Zutiefst in der Schuld der Fremden stehend, bietet sie den Göttern Makals in der Hoffnung auf Beistand ihre Dienste an und Nopolcualli erhört sie (siehe **Der Fluch des Blutsteins 99**).

In einer verblüffend schmucklosen und eiligen Zeremonie erhält die Hohepriesterin einen neuen Blutsteinsplitter. Anwesend sind dabei neben der Hohepriesterin nur die Helden, *Osarax* (siehe S. 121, *Xeta-Kara* (siehe **Der Fluch des Blutsteins 69 f.**), *Tukekke* (siehe **Der Fluch des Blutsteins 65**), *Shabazza* (siehe **Der Fluch des Blutsteins 70 f.**), ihre *Leibwächterinnen* (siehe S. 11) und *Mariella* (siehe Seite 98).

Die Augen der Sternenschlange

Um den Ursprungsort des Fluches zu finden, offenbart Yo'latall den Helden eine alte, nur noch wenigen Priestern im Reich bekannte Variante der Blutgoldintarsien, die allerdings nur Priestern der Xo'Artal verliehen werden kann. Daraufhin meldet sich Osarax freiwillig und bricht alleine auf, um ein würdiges Opfer zu erjagen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Osarax zieht den schweren Ledervorhang zur Seite. Er wirft euch einen letzten Blick zu, den ihr nicht zu deuten vermögt. Die tiefen Wunden, die ihm der schwarze Panther geschlagen hat, bevor das Tier auf dem Opferstein seinen letzten Blutstropfen vergoss, sind von sicherer Hand versorgt worden. Der junge Krieger und noch jüngere Geweihte dreht sich wortlos um. Ihr wisst nicht warum, aber als er sich von den Schatten hinter dem Vorhang verschlucken lässt, fühlt es sich wie ein Abschied an.



Nachdem Osarax in den Katakomben des Tempels verschwunden ist, dringen schreckliche Schreie nach draußen, doch die Tempelwachen lassen niemanden hinein. Seltsamerweise können die Charaktere noch nicht einmal mit Sicherheit sagen, ob es sich um Osarax' Stimme handelt. Alles was sie wissen ist, dass sich Osarax in den Händen Yo'latalls und Tukekkes befindet und die Hohepriesterin ihnen das Versprechen gegeben hat, Osarax die Macht zu verleihen, den Ursprung des Fluches zu finden. Zwar hatte sie eine längere Unterredung mit Osarax, doch er schwieg darüber. Und wahrscheinlich tat er auch gut daran, denn in einer mehrstündigen Prozedur werden ihm beide Augen entfernt und durch goldgefasste Blutsteinsplitter ersetzt. Wobei sich in der linken Augenhöhle nun ein Span des verfluchten Steins und in der rechten einer des neuen Steins befindet. Am Tag der Abreise werden die Helden Osarax wiedersehen.

Die Herkunft der Augen

Das grausame Geschenk stammt noch aus der Zeit des *Blutkrieges* (siehe Seite 109), als es überlebensnotwendig war, zwischen Feinden und Anhängern Burdus zu unterscheiden. Der Träger ist nämlich in der Lage, das Wirken Burdus in der Welt zu erkennen.

Allerdings ging das Wissen in den Wirren der Wanderung nach Osten vielerorts verloren und galt lange Jahrhunderte als verschollen. Erst *Xemedes*, ein legendärer Hohepriester Amakuns fand ein Textfragment in den Hinterlassenschaften seiner Ahnen und widmete sein Leben – leider erfolglos – der Rekonstruktion dieser Aufzeichnungen. Schließlich reichte er das gesammelte Wissen an seine Nachfolger weiter, die über Generationen versuchten die Lücken zu schließen. Und die Bemühungen dauern noch heute an.

Deswegen ist sich Yo'latall auch nicht sicher, ob das Ritual gelingen kann und welche Auswirkungen es haben wird, denn ihr Wissen ist noch immer unvollständig.

Die Macht der Augen

Der Träger der Augen wird für die eigentliche Welt blind. Für einen Xo'Artal wie Osarax, der sich immer noch vor allem als Krieger betrachtet, ein großes Opfer. Allerdings ist er nun in der Lage die Quelle des Fluches zu sehen. Er wird diese Wahrnehmung als „diffusen Lichtschimmer am Horizont einer finsternen Nacht“ beschreiben und Yo'latall gegenüber nach Nordosten Richtung Meer weisen.

Normalerweise bedarf es einer langwierigen Vorbereitung und Ausbildung, um die Augen effektiv einsetzen zu können. Da Osarax diese Zeit nicht hat, muss er in diese Aufgaben hineinwachsen. Das bedeutet gleichzeitig, dass er nicht alles erkennen und schon gar nicht einordnen kann, zumal die dunkle Strahlkraft des Fluchs all seine anderen Sinne überlagert. Er wird nicht zur automatischen Feinderkennung, sondern zum Ass im Ärmel des Meisters und zum Kompass der Helden.

Magische Analysen

Die Augen der Sternenschlange entziehen sich aufgrund ihres karmalen Charakters jeder magischen Analyse, wenngleich eine kaum wahrnehmbare Verwandtschaft mit den Augen der Guereni erkennbar sein könnte (siehe Seite 75). Grundsätzlich ist diese Erkenntnis daran geknüpft, ob Sie als Meister damit spielen wollen und ob Helden die Augen der Guereni bereist analysiert haben (siehe **Porto Velvenya 96**).

Ein Geweihter hingegen ist in der Lage die wesentliche Natur der Augen als göttliche Artefakte zu erkennen, wobei die Steine wie ein karmales Prisma wirken und sich die konkrete göttliche Zugehörigkeit in der Ewigkeit zerfasert. Die Steine scheinen Dutzenden bis Hunderten Göttern verbunden zu sein und den vielfältigen Glauben der Xo'Artal zu repräsentieren.



Osarax



Osarax' Zukunft

Osarax ist zunächst ein tragischer Held, der sein Augenlicht und damit einen Großteil seiner Kampfkraft verloren hat. Er wird mit seinem Schicksal hadern und unter Verwirrungszuständen leiden. Er wird sich die Ohren zuhalten, als drängten tausend Stimmen auf ihn ein und mehr als einmal wird er versuchen, sich die Steine aus den Augenhöhlen zu reißen (und dennoch die Helden bitten ihn davon abzuhalten, falls sie nicht selber einschreiten). Nur langsam wird er sich an sein Schicksal gewöhnen.

Dazu gehört auch, dass er sein Leben als Geweihter mehr und mehr annimmt und als seinen wahren Weg betrachten wird. Er wird auch dieses Abenteuer überleben und als fest installierte Meisterperson in Porto Velvenya ankommen (siehe Seite 117). Die Augen der Sternenschlange werden ihm mit den Jahren immer tiefere Einblicke in die Welt(en) verleihen.

Das Heer der Helden

Die Amakunal vermuten nun, dass der Ursprung des Fluchs – sei es ein Mensch, eine Wesenheit oder ein Objekt – vernichtet werden muss. Sie bitten die Helden, die offensichtlich von den Göttern auserwählt wurden, auch noch diesen Weg zu gehen. Als Unterstützung sollen die Helden abermals mit einer Gesandtschaft aus Amakun reisen. Allerdings überlässt Yo'latall die Wahl der Begleiter den neuen Göttern.

Die Auserwählten der Götter

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Gewitter liegt in der Luft. Am Fuße des Tempels versammelt sich eine große Schar Männer, Frauen und sogar Kinder. Magier und Priester könnt ihr da-
runter nicht ausmachen. Was ihr im ersten Augenblick für Feigheit haltet, offenbart sich vielmehr als Scham. Sie betrachten sich derzeit als verstümmelt und unwürdig.

Mit diesem Gedanken betrachtet ihr Yo'latall, die neben euch vor dem Blutstein steht. Sie hält eine Tonschüssel mit Sonnenkornsamen in der Hand und entzündet diese unter melodischen Gesängen mit einem Räucherstab. Es knistert und eine zitternde Flamme steigt ebenso plötzlich empor, wie sie wieder erlischt. Die Hohepriesterin verharrt eine Weile still, bevor sie die glühende Asche in die Tiefe wirft. Wie Glühwürmchen schwirren die Funken auf die wartende Menge zu, als plötzlich ein scharfer Wind aus Nordost den Schwarm packt und in den schwarzen Himmel davon trägt.

Ein entsetztes Raunen geht durch die Amakunal. Dann herrscht betroffenes Schweigen. Schließlich machen sich wenige, viel zu wenige, denen sich die letzten Funken in die Stirn gebrannt haben, auf den Weg zu euch.

Auf die mögliche Frage hin, warum Amakun nicht trotzdem ein Heer gegen Burdus Schergen schickt, werden die Helden verschiedene (mehr oder weniger offene) Antworten erhalten:

✧ *Yo'latall*: „Die Götter haben gesprochen. Zur richtigen Zeit, am richtigen Ort kann ein Einzelner den Götterhimmel einreißen.“

✧ *Xeta-Kara*: „Nennt uns feige, weil wir wenige schicken. Nennt uns tapfer, weil wir wenige schicken. Nennt uns dumm, nennt uns klug, zweifelnd oder zuversichtlich. Nennt uns wie Ihr wollt, aber sagt es laut genug, damit die Götter euch hören und entscheiden.“

✧ *Tukekke*: „Es ist unklug, die angeschlagene Stadt weiter zu schwächen, da niemand mit Gewissheit sagen kann, ob der Schlüssel zum Sieg tatsächlich in der Ferne liegt.“

✧ *Shabazza*: „Je größer die Gruppe, desto langsamer kommt man voran. Und Zeit ist das wertvollste Gut dieser Reise.“

Die Helden Amakuns

Um wen es sich bei den Auserwählten handelt, liegt in Ihrem Ermessen als Meister. Entweder fällt die Wahl auf fünf den Helden unbekannte Krieger (siehe unten) oder bereits vertraute Personen (siehe **Der Fluch des Blutsteins 31 f.**).

✧ *Tecoti* (Jaguarkrieger (Elite); *1015 BF, 1,89 Schritt, stechender Blick, ein Bild von einem Mann, üppiger Fell- und Federschmuck, der geborene Anführer, was er die Helden auch spüren lässt)

✧ *Xenna* (Jaguarkriegerin; *1013 BF, 1,78 Schritt, gescho-rener Kopf, schlank, maskulin, impulsiv, hart vor allem gegen weibliche Helden)

✧ *Keljun* (Schlangenkrieger; *1009 BF, 1,86 Schritt, drahtig, geschmeidig, hinterlässt keine Spuren und macht keine Geräusche, noch nicht einmal Worte; außerdem *meisterlicher* Jäger)

✧ *Ayaxan* (Stierkrieger; *1011 BF, 2,02 Schritt, beharrlich, sanfter Riese, ihn verbindet eine scheue Liebe mit Lilhyu)

✧ *Lilhyu* (Adlerkriegerin; *1017 BF, 1,69 Schritt, zierlich, klug, wirkt zerbrechlich, ist aber schnell, kräftig, geschickt und kompromisslos tödlich)

Osarax, Mariella und der Beitrag der Nanshemu

Neben den Auserwählten werden Osarax und Mariella die Helden bis ans Ziel ihrer Reise begleiten, während Shabazza die Gemeinschaft in Shaz-Nomena verlassen wird.

Um ihr Gesicht und das ihrer Heimat sowie ihres Volkes zu wahren, wird Shabazza als Antwort auf die Gesandtschaft Amakuns den Helden ihre vier Leibwächterinnen zur Verfügung stellen – eine Entscheidung, deren politische Finesse erst auf dem zweiten Blick zum Tragen kommt. Erstens bringt sie damit ein persönliches Opfer, selbst wenn sie sich an der eigentlichen Reise nicht beteiligen wird. Zweitens unterstreicht sie die Anteilnahme Shaz-Nomenas. Drittens stellt sie das Volk der Nanshemu neben das der Xo'Artal, wenngleich sie diplomatisches Geschick zeigt, da sie die Amakunal nicht übertrumpft. Und fünftens versichert sie sich mehrerer vertrauenswürdiger Informationsquellen und verlängerter Arme.



Shabazzas Leibwächterinnen

Neben ihrer Ausbildung als Kriegerinnen (**Der Fluch des Blutsteins 53 f.**), sind die vier Leibwächterinnen kompetente Seefahrerinnen.

☼ *Mekena* (siehe **Der Fluch des Blutsteins 64**)

☼ *Shaya* (*1010 BF, 1,78 Schritt, schön und tödlich, olivgrüne Haut und rote, wellige Haare, Zwillingsschwester von Ke'Shu, jedoch reizbarer und aggressiver)

☼ *Ke'Shu* (*1010 BF, 1,78 Schritt, gleicht ihrer Zwillingsschwester Shaya bis aufs Haar, jedoch besonnener und zurückhaltender)

☼ *Neevar* (*1005 BF, 1,81 Schritt, kräftige Statur, kantiges Gesicht, unergründlich blaue Augen, kennt keine Angst)

Shabazzas Schiff

Da das Heer der Helden vergleichsweise kümmerlich ausfällt, erweist sich Shabazzas persönliches Schiff als ideales, weil schnellstes Fortbewegungsmittel. Die Botschafterin wird den Helden die kostbare Leihgabe auch über Shaz-Nomena hinaus überlassen und für den Seeweg ein gutes Wort bei der Numinoru-Priesterschaft einlegen (siehe Seite 13). Ihre Leibwächterinnen genügen dem kleinen Schiff als Besatzung.

Die *Ama'nea* (*Schwester der Wellen*), ist ein kleines, seetaugliches Seegelschiff. Sein schmaler, kielloser Rumpf besteht aus Schilfrohrbündeln, die mit Tauen verstrickt und mit Kautschukmilch getränkt wurden. Es verfügt über ein dreieckiges Schratsegel mit mehreren grätenartigen Segellatten, die ihm das Aussehen einer Fischflosse verleihen. Der Mast kann nach Bedarf niedergelegt werden. Mit seinen sieben Riemenpaaren lässt sich das leichte Schiff hervorragend rudern und sogar tragen (pro 100 Schritt und je nach Gelände 30+ Punkte aus *Körperkraft*-Proben von mindestens sechs Trägern). Da es kaum Tiefgang besitzt, trotz es zudem niedrigsten Wasserständen. Ein Deckaufbau oder ein Schiffsbauch ist nicht vorhanden. Als Wind- und Weterschutz stehen diverse Sicherungsleinen und gewachste Planen bereit. (Für nähere Informationen zu den unten stehenden Schiffswerten siehe **Efferds Wogen 101 f.**)

Takelage: I (H1) [35]

Riemen: 7x2 [14]

Breite: 2,5 Schritt

Tiefgang: 0,5 Schritt

Besatzung: 4 M

Beweglichkeit: sehr hoch [6] **Struktur:** 12, Härte 0

Preis: Gegenwert von ca. 1.000 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 19 Meilen/Stunde [6]

am Wind: 8 Meilen/Stunde [3]

gerudert (Marsch): 5 Meilen/Stunde [2]

gerudert (Rammen): 10 Meilen/Stunde [3]

Bewaffnung: -

Länge: 10 Schritt

Schiffsraum: 4 Quader [2]

Frachtraum: -

Geschenke und Ausrüstung

Die Helden und ihre Begleiter erhalten Proviant für 1 Woche und geeignete Ausrüstung für die Reise über das Meer und durch den Dschungel (Ausrüstungswert 5; -2 auf entsprechende Proben). Außerdem kann sich jeder Charakter aus folgenden Geschenken eines aussuchen:

☼ ein Tonfläschchen mit *Xavuwurzelextrakt*; die bittere Tinktur entspricht einem Antidot der Qualität E (**Wege der Zauberei 63 f.**)

☼ ein Tonfläschchen mit *Rocabeerensaft*; die süß-saure Flüssigkeit entspricht einem Heiltrank der Qualität D (**Wege der Zauberei 65**)

☼ ein Tonfläschchen mit *Shaxirbaumharz*; die zähe, extrem scharfe Tinktur entspricht einem Zauberkrank der Qualität D (**Wege der Zauberei 68**)

☼ ein besonderer Ausrüstungsgegenstand, der ansonsten nur Xo'Artal oder verdienten Einzelpersonen vorbehalten ist (z. B. Sonnenpanzer oder Tierpanzer; siehe **Der Fluch des Blutsteins 126**)

☼ eine Blutgoldintarsie für Krieger der Stufe 1 (siehe **Der Fluch des Blutsteins 115 f.**); nicht kriegerische Charaktere müssen Yo'latall mit einer *Überzeugen*-Probe +4 versichern, dass sie dieser Ehre würdig sind

Numinorus Ruf

Botschafterin Shabazza und die Amakunal drängen zum Aufbruch. Kurz vor der Abreise stößt auch Osarax wieder zu den Helden. Er trägt eine Augenbinde und hält sich auch ansonsten bedeckt. Die Abfahrt wird nicht von Jubel, sondern von Segenswünschen begleitet.

Die Strecke zwischen Amakun und Shaz-Nomena beträgt etwa 300 Meilen. Bei ungestörter Fahrt und unter Beachtung wechselnder Bedingungen würde die *Ama'nea* schätzungsweise 4 bis 5 Tage brauchen.

Alternative Wege

Wenn die Helden Shabazzas Einladung nicht folgen und lieber den Landweg oder eine andere Alternativroute einschlagen wollen (eventuell durch die Mangrovensümpfe aus Band II; siehe **Der Fluch des Blutsteins 35 ff.**), brauchen Sie ihnen das als Meister nicht verwehren. Allerdings müssen sie dann mit den Konsequenzen leben:

☼ Die Reise dauert länger (4W6 Tage), was das Kräfteverhältnis zwischen den Zwillingstädten zu Ungunsten Tipoxatls verschiebt. Es liegt in Ihrer Hand, ob in diesem Fall entweder manche der optionalen Szenarien (siehe Seite 17ff.) nicht mehr verfügbar sind, oder ob es sich direkt auf die Werte der Heere auswirkt (siehe Seite 45 ff.).

☼ Die Helden haben vorerst keine Gelegenheit, Numinorus Beistand zu erbitten (siehe Seite 13 ff.). Zwar wird der Fluch am Ende dennoch aufgehoben (siehe Seite 14 f.), aber in der Schlacht sind sie auf sich selbst gestellt (siehe Seite 50).

☼ Sie setzen sich verstärkt den Gefahren des Dschungels aus (siehe unten).





So oder so jedoch werden die Helden nach Tipoxatl gelangen (siehe Seite 16 ff.), denn das letzte Stück des Weges führt durch den Mündungstrichter vor dem *Verlorenen Meer* (siehe Karte). Hier würden sie entweder auf eine kleine, havarierte und verlassene Bireme der Al'Anfaner (**Efferds Wogen 103 f.**) oder ein Dorf der Nanshemu (**An fremden Gestaden 123 f.**) treffen. Beides ermöglicht ihnen die Überfahrt.

Zufallsergebnisse auf dem Umweg

Ähnlich wie die eigentlich angedachte Schifffahrt (siehe unten), kann auch der Landweg eher erzählerisch abgehandelt werden. Um jedoch etwas Abwechslung in den Reisealltag zu bringen, finden Sie in den vorangegangenen Bänden **Porto Velvenya**, **Der Fluch des Blutsteins** und in **Wege des Entdeckers** einige Anregungen, oder Sie würfeln direkt mit einem W6. Die Helden ...

W6 Ereignis

- 1 ... treffen einen Jagdtrupp der Xo'Artal, der sie als lohnende Beute ausmacht. Es handelt sich um 2W6 Krieger (Werte siehe Seite 84)
- 2 ... entdecken ein riesiges Treibsandmeer, das zu umgehen sie mehrere Tage kosten würde. Alternativ könnten sie es auf einem schmalen Steg überqueren, den Unbekannte errichtet haben.
- 3 ... stoßen auf einen 50 Schritt hohen Obelisk ohne erhaltene Inschriften, dessen Bedeutung nur aus der Luft erkennbar ist, da er den Mittelpunkt einer gigantischen Sonnenuhr bildet, die weitgehend überwachsen ist. Wer sie erbaut hat ist unklar, vermutlich aber die Gryphonen oder eines ihre Dienervölker.
- 4 ... stolpern über eine mehrere hundert Schritt durchmessende, kreisrunde Senke. Unter dem niedrigen Buschwerk ist noch immer verbrannte Erde zu finden, was entweder auf einen Waldbrand oder einen Meteoriteneinschlag hinweist. Auf jeden Fall können sie 1W6 Stein Meteoriten finden (**Wege der Alchimie 186**) sowie tiefe Schleifspuren, die an einem Flusslauf enden – als sei etwas Großes aus dem Zentrum des Kraters geschleift und schließlich verladen worden.
- 5 ... finden die Überreste einer al'anfanischen (oder anderweitig aventurischen) Expedition, deren Mitglieder sich offenbar gegenseitig getötet haben. Seltsam ist nur, dass die halb verwesenen Leichname keinerlei Fraßspuren aufweisen. Der Grund, warum die Kadaver von keinem Tier angerührt werden, ist die *Schwarze Wut* (**Wege des Schwerts 157**), die sie dahingerafft hat.
- 6 ... begegnen einem beliebigen, aber äußerst streitlustigen Monstrum; siehe **Porto Velvenya 92 ff.**, **Der Fluch des Blutsteins 116 ff.** oder in diesem Band ab Seite 129 ff..

Auf dem Numiyatl und dem Huizalot

Die Flussreise nach Shaz-Nomena verläuft weitgehend ereignislos. Die Zeit wird vielmehr dafür genutzt, die Helden und Spieler mit Geschichten und Gerüchten über das, was sie erwarten könnte, zu versorgen. Die Ängste und Sorgen der Xo'Artal und der Nanshemu, aber auch Hoffnung sowie der besorgniserregende Zustand von Osarax bestimmen die Reise und verdeutlichen, was alles auf dem Spiel steht.

Gerüchte

Schon vor dem Aufbruch und während der Reise können die Helden optional von Händlern oder in kleinen Dörfern am Fluss verschiedene Gerüchte über das aufschnappen, was sie im Nordosten erwartet:

☀ Die Küste soweit im Osten gehört bereits den Totenbeschwörern von jenseits der Xorkatal-Berge. Sie sind so mächtig und schrecklich, dass selbst das Meer vor ihnen zurückweicht und sie trockenen Fußes die See bereisen können. Außerdem morden sie die schönsten Frauen und verwandeln sie in untole Sirenen, die alle Männer ins Verderben reißen.

☀ Das Meer in dieser Region ist ein schrecklicheres Raubtier als alle seine Bewohner. Es legt tückische Fallen aus, indem es sich für Tage, Wochen oder gar Monate zurückzieht, bis das Wattenmeer zu einem blühenden Paradies geworden ist. Dann, wenn genug arglose Beute angelockt wurde, bricht es mit ganzer Macht über das Land hinein.

☀ Auf einer Halbinsel existiert eine Xo'Artal-Stadt, die riesige Spinnen züchtet und deren Fäden zu einzigartigen Stoffen mit atemberaubenden Eigenschaften verwoben werden. Daraus entstehen die phantastischsten Kleider. Tatsächlich hat ein Händler auch ein Stück dieser Spinnenseide bei sich.

☀ Man erzählt sich von einer Xo'Artal-Stadt namens Tipoxatl, von der eine für das Volk ungewöhnliche Macht über das Meer ausging. Sie herrschte für Jahrhundert im Norden und ihre Seeleute gelangten auf wundersamen Schiffen bis weit über den Horizont. Heute jedoch liegt Tipoxatl auf dem Meeresgrund, da sie in ihrem Hochmut versucht hätten mit einem riesigen Schiff, das ihre gesamte Stadt tragen sollte, zu fremden Ufer aufzubrechen.

☀ Der gesamte Nordosten wurde vor Urzeiten von unbekannten Kreaturen unterhöhlt. Heute beginnen die gewaltigen Kavernen jedoch einzustürzen. Schreckliche Mahlströme auf dem Wasser und plötzliche Landeinbrüche kündeten von diesem Schicksal.

Tripachlan

Vor der Ankunft in Shaz-Nomena passieren die Helden die Nanshemu-Siedlung *Tripachlan*. Da diese weder Etappe noch Ziel der Reise ist, wird sie an dieser Stelle nicht weiter ausgearbeitet, sondern vertrauensvoll in Meisterhand gegeben. Tripachlan ist ein so genannter *Weißer Fleck*, der Spielleiter und Spielern alle Freiheiten lässt.

Gestalten Sie die Siedlungen darüber hinaus – sofern überhaupt ein Zwischenhalt geplant ist – nach den Eckpunkten, die Sie im Hintergrundteil ab Seite 111 ff. finden, oder gehen Sie gänzlich eigene Wege.



Numinorus Hafen

Was die Helden anfänglich für erste Anzeichen des offenen Meeres halten, offenbart sich als Vorboten von Numinorus Fluch. In der Nähe der *Rochenbucht* wird das Wasser unruhig. Wellen werfen Treibholz gegen das Schiff, die Strömung wird tückisch und kleine Strudel tun sich auf. Die Dringlichkeit, mit der die Helden den wütenden Gott besänftigen müssen, wird deutlich, wenn sie schnell und vor allem lebend an ihr Ziel gelangen wollen.

Gegen den spürbaren Willen des Wassers steuert Shabazza statt des eigentlichen Hafens die *Hafeninsel* an, die den Tempel des Numinoru beherbergt. (Für eine Beschreibung Shaz-Nomenas mit all seinen Besonderheiten siehe Seite 111 ff.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein ängstliches Pferd reißt die *Ama'nea* an ihren Tauen. Beunruhigt springt Shabazza von Bord und bedeutet euch, wie auch den anderen, zurückzubleiben. Eilig läuft sie auf ein Gebäude in der Gestalt eines versteinerten Riesenkraken zu. Mit raumgreifenden Schritten kommt ihr ein alter Mann entgegen, dessen seetangartige Robe sich über seinem prallen Bauch spannt. Statt mit einer Begrüßung empfängt er die Botschafterin mit abweisenden Gesten und Kopfschütteln. Als er zu euch hinüber schaut, fühlt ihr euch plötzlich wie ungezogene Kinder, die auf ihre Strafe warten.

Stille Wasser sind tief

Der Priester des Nominoru trägt den Namen *Bel'kadin* (*991 BF, 1,78 Schritt, dickbäuchig, wettergegerbte Haut, rotnasig, leicht erregbar) und liefert sich mit Shabazza ein wenig zimperliches Streitgespräch, von denen Anwesende auf dem Schiff, die des Nathani mächtig sind, vor allem Worte wie „Frevel“, „Unwürdige“ und „Ungeheuerlichkeit“ aufschnappen können.

Trotzdem gelingt es Shabazza den Priester zu überzeugen, den Helden eine Chance zu geben. Als sie zurückkehrt, dürfen diese unter den gestrengen Augen des Priesters die Insel betreten. Sie werden an die nördliche Spitze der Insel geführt, wo eine kleine Bucht auf sie wartet. Eine schmale, rutschige Treppe führt ins Wasser hinunter, das schwarz und undurchdringlich wie Pech vor ihnen liegt. Die Unruhe des Meeres scheint das mit wellengemusterten Steinen ummauerte Halbrund nicht zu rühren.

Shabazza erklärt den Helden, dass sie nun die Möglichkeit zu einer Seelenprüfung vor Numinoru selbst bekommen. Eine Ehre, die noch keinem Fremden gewährt wurde. Sollten sie bestehen, wird der Fluch für sie zumindest für die Hin- und die Rückreise aufgehoben werden. Die Helden werden gebeten, ihre Kleider abzulegen (eine erwünschte, aber nicht zwingend notwendige Maßnahme) und gemeinsam in das Becken zu treten, dessen Wasser etwa hüfthoch ist. Der Boden fühlt sich glatt und steinern an.

Nein danke, mein Zwerg hat letztes Jahr schon gebadet

Natürlich kann niemand, und mit niemand sind vor allem Zwerge gemeint, dazu gezwungen werden, ins Wasser zu steigen. Dennoch könnte die Wichtigkeit der Prüfung oder wenigstens die (scheinbar) geringe Tiefe helfen. Ein Held, der dennoch nicht gewillt ist, wird in der Endabrechnung (siehe unten) dennoch zur Personenzahl der Gruppe gezählt, bringt ihr allerdings **0 Punkte** ein.

Wenn die Helden das Wasser betreten, beginnt es vor Wut zu schäumen und mit jedem Schritt zäher zu werden, als wehrte es sich gegen ihr Eindringen. Ein scharfer Wind kommt auf und Bel'Kadin beginnt mit einem überraschend lieblichen Gesang. Plötzlich und unerwartet gibt der Boden nach und verschluckt die Helden.

Numinorus Prüfung

In dieser Prüfung werden die Helden rituell ertränkt und wiedergeboren. Sie werden nur einen kurzen Augenblick unter Wasser sein, obwohl dieser sich endlos anfühlt und sie glauben, qualvoll zu ertrinken (das gilt sogar für Helden die natürlich oder durch magische Mittel unter Wasser atmen können). Während dieses reinen, unverfälschten Gefühls blickt Numinoru in ihre Seelen.

Sie werden mit einer allegorischen Szene konfrontiert, in der sie in die Rolle Numinorus schlüpfen und an seiner Statt ihr eigenes Urteil fällen. Die Szene sollte nach Möglichkeit von jedem Spieler allein mit dem Meister absolviert werden, um sich nicht gegenseitig zu beeinflussen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das eisige Wasser schlägt über deinem Gesicht zusammen. Es rauscht in deinen Ohren wie das Gewirr tausender Stimmen. Eine unsichtbare Kraft packt dich an den Knöcheln und reißt dich in die Tiefe. Niemand ergreift deine ausgestreckte Hand. Du versuchst dich mit aller Macht loszureißen und es gelingt dir. Doch du bist nun allein – allein mit der Dunkelheit und der Kälte. Du schwebst im Nichts und weißt nicht, wohin du dich wenden sollst. Kein Lichtstrahl, keine Strömung, kein Geräusch verrät dir in welcher Richtung die Wasseroberfläche liegt. Als du deine Lippen zu einem Hilfeschrei öffnest und als hätte das Meer nur auf diesen Augenblick gewartet, strömt das eisige Wasser mit aller Macht in deine Lungen – und mit ihm der Tod.

Dann geht die Morgensonne auf. Du findest dich am Ufer eines friedlichen Teichs im Herzen einer idyllischen Lichtung wieder. Ein tiefes Gefühl von Frieden und Stolz erfüllt dich beim Anblick dieses Paradieses, das wie eine Mischung aus mittelreichischem Laubwald und Dschungel anmutet. Du lauschst dem Ge-





sang der Vögel, dem Rascheln der Blätter und dem Plätschern des Wassers. Du vergisst, wer du einst warst und erinnerst dich daran, wer du nun bist.

Du bist alt geworden, aber glücklich. Du bist verbunden mit diesem Ort, in den deine Jahre, dein Blut und dein Schweiß geflossen sind. Das Gras, in dem du liegst, ist deine Heimat, die Tiere, die im Unterholz wimmeln, deine Familie und der Teich, auf den du schaust, dein wertvollstes Juwel, das kostbar und rein in der Sonne glänzt. Mit kindlichem Vergnügen siehst du den Wasserringen zu, die zwischen den Seerosen tanzen, wenn deine Fische neugierig an die Oberfläche kommen, um dich zu begrüßen. Das milde Licht erwärmt dein Gesicht und das kühle Nass tut deinen müden Füßen gut. Du bist zu Hause.

Doch jäh zieht ein rauer Nordwind herauf. Es wird empfindlich kalt. Die Tiere verstummen. Beunruhigt schaust du nach oben und wirst Sturmwolken gewahr, die die Sonne verdunkeln und einen Schwarm schwarzer Möwen vor sich hertreiben. Ausgezehrt und hungrig fallen sie aus dem Himmel. Sie graben ihre Schnäbel in die silbernen Leiber deiner Fische, rupfen die Seerosen, um sich Nester zu bauen und würdigen dich keines Blickes.

Nun müssen die Helden auf diese Situation reagieren. Ihr allererster Gedanke wird Realität werden. Als Meister müssen Sie das Verhalten anschließend einordnen (siehe unten **Einzelergebnisse**)

Alternativ können Sie den Helden auch drei Auswahlmöglichkeiten geben:

☀ Option 1: Verjagst du die Möwen und nimmst in Kauf, dass sie womöglich verhungern?

☀ Option 2: Bleibst du sitzen und lässt du den Dingen ihren Lauf, in der Hoffnung, dass sie Teil und nicht Untergang deines Paradieses werden?

☀ Option 3: Erhebst du dich und richtest den Möwen einen eigenen Schlag am Ufer ein, in der Gewissheit, dass die Möwen ihren ersten Hunger stillen und dann ihren Platz in deinem Garten finden werden?

Jedem Held seine Geschichte

Sofern Sie Ihre Spieler und deren Helden gut genug kennen, wäre es auch möglich ihnen individuelle Prüfungen aufzuerlegen. In diesem Fall würde nicht Numinorus Idylle bedroht sein, sondern beispielsweise eine geliebte Person, das eigene Zuhause, ein materieller Besitz oder ein Ideal. Der zeitliche und kreative Aufwand wäre natürlich ungleich größer, aber die Spieler würden es zu schätzen wissen.

Mit Mathematik gegen den Fluch

Wenn die Helden ihre Entscheidungen getroffen haben, reißt sie ein gewaltiger Sog in den schwarzen Himmel. Prustend tauchen sie auf. Shabazza und die anderen schwören, dass sie nur einen Moment untergetaucht waren. Das Wasser im Becken gibt der Heldengruppe bereits einen Eindruck von Numinorus Reaktion (siehe unten). Entweder ist es immer noch aufgewühlt, bewegt oder liegt still da.

Die Einzelergebnisse

Die Entscheidung jedes einzelnen Helden wird zur Ermittlung des Gesamtergebnisses einer Punktzahl zugeordnet und addiert. Die unten stehende Tabelle bildet zunächst einmal die optionalen Auswahlmöglichkeiten ab (siehe oben). Wenn Sie den freien Ansatz bevorzugen, versuchen Sie sich bei der Punktevergabe daran zu orientieren.

Antwort	Verhalten	Punktzahl
Option 1	aggressiv/ unversöhnlich	1
Option 2	duldsam/ abwartend	2
Option 3	einladend/ vergebungsvoll	3

Das Gesamtergebnis

Geteilt durch die Anzahl der Helden (real gerundet) ergibt sich ein Gesamtergebnis, dem entsprechend bestimmte Folgen für die Weiterreise (siehe unten **Das Meer, sein Herr und die Helden**) und die Schlacht in Kapitel III (siehe Seite 44 ff.) eintreten:

Gesamtpunktzahl	Konsequenzen
1	Der Fluch bleibt aufrecht. Die Weiterfahrt glückt, doch mit schweren Verlusten an Mensch und Material. In der Schlacht wendet sich Numinoru gegen die Helden und Tipoxatl.
2	Waffenstillstand. Numinoru gewährt den Helden eine passable Überfahrt mit geringen Verlusten. Er hält sich aus der Schlacht heraus.
3	Die Helden erhalten vorerst Numinorus Segen. Die Überfahrt gelingt schnell und ohne Verluste. In der Schlacht steht er ihnen bei.

Numinorus Versprechen

Ganz gleich wie die Prüfung ausgegangen ist, veranlasst Shabazza das Aufstocken der Vorräte für weitere 2 Wochen und erneuert die Leihgabe ihres Schiffes. Sie teilt den Helden mit, dass Shaz-Nomena beunruhigt sei, dass sein Schicksal von Fremden abhängt, doch sie selbst habe mehr Vertrauen.



Sie werde versuchen alle Nanshemu der Rochenbucht auf einen möglicherweise bevorstehenden Krieg vorzubereiten und hier auf ihre Rückkehr warten.

Kurz nach dem Aufbruch erblicken die Helden eine Gestalt auf einem von der Brandung bestürmten Felsen sitzen. Durch das lange graue Haar und die windgezausten Kleider lässt sich nicht sagen, ob es sich um einen alten Mann oder eine alte Frau handelt. In ihren Händen hält sie eine schwarze Möwe. Sie sieht zerrupft und entkräftet aus. Blut klebt an einem gebrochenen Flügel. Im Schnabel hält sie jedoch eine totgebissene Vogelspinne, die sie in den Schoß des Unbekannten fallen lässt. Daraufhin streicht ihr dieser sanft über das Gefieder. Wundersam geheilt erhebt sich die Möwe in die Lüfte. Ihr Retter wirft ihr noch einen Fisch zu und sieht ihr nach, als sie gen Westen fliegt. Dann überspült eine Welle den Felsen und die Gestalt ist verschwunden.

Daraus könnten die Helden eventuell mittels einer *Klugheit*-Probe herauslesen, dass sie mit einem Sieg über die Buruxal einen dauerhaften Frieden mit Numinoru schließen können oder ihnen dies weiterhilft.

Das Meer, sein Herr und die Helden

Ähnlich wie die Fahrt auf dem Fluss, kann die etwa 500 Meilen messende Seereise bis nach Tipoxatl eher erzählerisch ablaufen, denn die Küste ist eine einzige grüne Wand, die jeden Blick ins Landesinnere verwehrt. Anders als auf der eher ruhigen Flusspassage jedoch, hat das Abschneiden der Helden bei der vorangegangenen Seelenprüfung gewisse Konsequenzen für den Verlauf.

Gesamtpunktzahl	Folgen
1	Die Reisedauer beträgt bei stürmischer See genau 13 (!) Tage; 2 Personen (1-3: Amakunal; 4-6 Nanshemu) sterben; das Schiff ist nach der Ankunft schwer beschädigt (<i>Holzbearbeitung</i> +2, 30 TaP*, 1 Tag)
2	Die Reisedauer beträgt bei rauer See ca. 10 Tage, 1 Person (1-3: Amakunal; 4-6 Nanshemu) stirbt; das Schiff ist nach der Ankunft leicht beschädigt (<i>Holzbearbeitung</i> +2, 15 TaP*, 1 Tag)
3	Die Reisedauer beträgt bei ruhiger See und günstigen Winden ca. 7 Tage

Die Unabwendbarkeit mancher Ereignisse, vor allem eventueller Todesfälle, passt nicht zwingend zum Spielstil jeder Gruppe. Wenn dies als meisterliche oder göttliche Willkür aufgefasst werden würde, empfiehlt sich das schlaglichtartige Springen in geeignete (Zufalls-) Szenen, in denen die Helden die Folgen abmildern können – wenngleich unter widrigen Bedingungen und der Gefährdung des eigenen Lebens:

W6 : Ereignis

- 1-2 : Nächtliches Unwetter mit haushohen Wellen (Regeln zum Schwimmen, Tauchen und Ertrinken: **Wege des Schwerts 139 ff.**)
- 3-4 : Angriff eines Bleichlurchs (**Der Fluch des Blutsteins 116 f.**)
- 5-6 : Ausbruch der Efferdsieche (**Wege des Schwerts 155**); die Nanshemu sind nicht betroffen

Der Lohn der Mühen

Dieses Kapitel endet schließlich mit der Sichtung Tipoxatls. Für die Reise sowie die Erfahrungen in Shaz-Nomena erhalten die Helden **200 AP** (**150 AP** falls sie eine abweichende Route gewählt und die Seelenprüfung ausgelassen haben). Zudem können Sie als Meister nach eigenem Ermessen 1-2 **spezielle Erfahrungen** an die Gruppe oder einzelne Helden vergeben; beispielsweise *Sprachen kennen* (*Nathani*), *Seefahrt* oder sogar die Gabe *Prophezeien* (wenn vorhanden) für die erlebte Nähe zu Numinoru.





Kapitel II – Eine zerbrochene Stadt

Zusammenfassung

Die Helden erreichen das von Osarax erspähte Ziel und den vermeintlichen Ursprung des Fluches: die Küstenstadt Tipoxatl. Doch die einstige Seemacht erweist sich als schwacher Abglanz ihrer selbst und gefallener Stern des Nordens, der für niemanden mehr eine Gefahr darstellt. Die Gebäude und der Zusammenhalt der Bevölkerung liegen in Trümmern. Die Zeichen stehen auf Krieg, denn die Menschen hier sterben lieber in der bevorstehenden Schlacht als vor Hunger. Während sich ihre Götter abgewendet haben und die Felder brach liegen, lauert jenseits des *Verlorenen Meeres* ihre mächtige Zwillingsstadt Itocatl, mit der sie eine lange Geschichte und eine tiefe Feindschaft verbindet.

Und dorthin wendet sich nun auch der Blick der Helden, denn jenes Itocatl hat sich dem alten Gott der Xo'Artal verschrieben, und sie werden ahnen, dass sie den Tipoxatal beistehen und verborgene Kräfte wecken müssen, bevor das gewaltige Heer Itocatls marschiert.

Das wahre Abenteuer beginnt

Die Helden sichten Tipoxatl und Osarax vermutet hier den Ursprung des Fluchs (tatsächlich ist es aber eine „optische“ Täuschung durch den Zwillingscharakter der Steine). Auch wenn diese Beobachtung, die geographische Lage und die Spinnenverehrung in der Stadt gegen sie spricht, erweist sie sich doch als die „gute“ Stadt, in der jedoch Ruinen, Hunger, Tod und Hoffnungslosigkeit vorherrschen. Weitere Informationen und Eindrücke aus Tipoxatl finden sie ab Seite 87 ff..

Der Weg in die Stadt

Es ist davon auszugehen, dass die Helden versuchen werden, ungesehen in die Stadt zu gelangen. Das Abenteuer legt ihnen dafür keine Steine in den Weg. Da die Tipoxatal aufgrund ihrer versandeten Seefahrt und des Konflikts mit Itocatl ohnehin nur noch Augen für die Landseite haben, wird das Schiff nicht entdeckt. Es kann z. B. am Fuße der Klippen unter dem Rankenwerk versteckt werden oder im ehemaligen Hafen an einem überwucherten Steg anlegen. In die Stadt selbst gelangen die Helden entweder über die Stufen, die zum Wellental hinunter führen (*Klettern*-Probe +2; es besteht dann sogar die Chance das Szenario **Die Wächterin** (siehe Seite 26 f.) vorzuziehen) oder sie nehmen die teilweise durch Geröll verschüttete Treppe vom Hafen in

die Stadt (*Verstecken*-Probe +2; -2 falls gerade das Opferfest stattfindet). Da keine Stadtmauer mehr existiert und überall verlassene Ruinen das Stadtbild bestimmen, sollten sie leicht ins Innere gelangen und sich vorerst versteckt halten können. Des Weiteren finden sich unterhalb der Klippen diverse Abflüsse der maroden Kanalisation, welche ganz Tipoxatl „untergräbt“ und mittlerweile mehr Brunnenwasser vergeudet als verteilt.

Kommt es zur (freiwilligen) Entdeckung der Helden, begegnen die Tipoxatal ihnen mit *neutraler* Haltung (siehe **Porto Velvenya 6**), da es sich nach Auffassung der Stadtbewohner um keine Xo'Artal (mit Ausnahme der Amakunal) und damit um keine Gefolgsleute Itocatls handeln kann. Außerdem betrachten sie trotz der beiden Angriffe der Khemi noch immer alles, was das Meer ihnen bringt, als Geschenk ihrer Götter.

Der bisherige Kriegsverlauf

Auch wenn die Wurzeln des Konflikts der Zwillingsstädte bis zu ihrem Gründungsmythos und der Teilung des Blutsteins zurückreichen (siehe Seite 109), so findet sich der Auslöser der jüngsten Ereignisse im zweiten Angriff der Khemi auf Tipoxatl vor 100 Jahren.

So war es der Neid der Itocatl auf ihre erfolgreichen Brüder und Schwestern am Nordwestufer des Verlorenen Meeres, der den Blick der Khemi abermals dorthin lenkte. Pochteca aus der Spinnenstadt, die weit nach Osten vorgedrungen waren, streuten das Gerücht, die neue Flotte Tipoxatls stehe kurz davor, einen dritten Feldzug der Xo'Artal ins Khemi-Reich zu tragen. Doch damit nicht genug, denn einige Krieger Itocatls beteiligten sich sogar am Überraschungsangriff, indem sie ihrer Zwillingsstadt vom Verlorenen Meer aus in den Rücken fielen, als diese sich dem Meer und den fremden Angreifern zuwandten. Da dieser Hinterhalt schnell, tödlich und im Schutz der Dunkelheit stattfand, existieren weder Beweise noch Augenzeugen, die den beispiellosen Verrat belegen könnten. Allerdings können die Helden Spuren dessen auf dem Schiffsfriedhof finden (siehe Seite 23 f.)

Während des folgenden „Kalten Krieges“, der vor allem vom Wiederaufbau, bzw. dessen Behinderung, Tipoxatls bestimmt war, kam es hier und da zu kleinen Scharmützeln und Attentaten, die vor allem den feindlichen Pochteca galten, so dass die Handelsbeziehungen beider Städte mit dem restlichen Xo'Artal-Reich quasi zum Erliegen kamen.

Als Micto'ala vor 10 Jahren schließlich Itocatl wieder auf den alten Weg führte, verschärfte sich der Konflikt zu einem



Glaubenskrieg. Nachdem erste Gerüchte über die Rückkehr Burdus nach Tipoxatl drangen und mit der Zwangsweihe des Blutsteins die Magier und Priester einen Großteil ihrer Macht einbüßten, begannen die Krieger ihre Reihen zu vergrößern und die lebende Mauer (siehe Seite 91 f.) zu errichten. Währenddessen besetzten die Itocatl alle wichtigen Minen sowie Steinbrüche und kappten die letzten Handelsverbindungen Tipoxatls. Seither kommt es immer wieder zu blutigen Auseinandersetzungen in den Tiefen des Dschungels, die jedoch nur das Vorgeplänkel einer nahenden Entscheidungsschlacht sind. Davon sind beide Städte überzeugt.

Mach doch, was du willst! – Ein Kapitel aus dem Baukasten

Im Folgenden finden sich eine ganze Reihe von Szenarien, anhand derer die Helden die Stadt, ihre Bewohner und ihre Geschichte sowie die Chancen Tipoxatls in der bevorstehenden Schlacht erhöhen können. Die Ereignisse lassen sich weitgehend frei arrangieren, eventuelle Beschränkungen sind an entsprechender Stelle vermerkt.

Anders als durch den „Countdown“ in Kapitel III (siehe Seite 33) ist der Zeitdruck in diesen Kapitel eher narrativer Natur und sollte durch die voranschreitende Gefahr für Porto Velvenya, Tipoxatl, das ganze Xo'Artal-Reich und das eigene Leben entstehen. Haben Sie jedoch das Gefühl, die Dringlichkeit ist den Helden nicht ausreichend bewusst, können ihnen tipoxatalische Kundschafter von der unmittelbar bevorstehenden Mobilmachung und Stärke Itocatls berichten. Sehen die Helden noch immer keine Veranlassung, sich zu beeilen, starten Sie den Countdown bereits im Hintergrund lassen Sie die Meisterpersonen Tipoxatls zur Eile drängen.

Erläuterungen zu den Auswirkungen der Szenarien

Zu Beginn des Abenteuers fehlt Itocatl zum Sieg nur noch der Angriffsbefehl des Namenlosen Auges. Die Helden können nun durch ihre Handlungen in Tipoxatl und später in Itocatl (siehe Seite 31 ff.) die Ausgangslage verändern. Das Missverhältnis zwischen den beiden Heeren (siehe Seite 48 f.) wird im Rahmen der in Kapitel IV vorgestellten Scharmützelregeln in folgenden Werten bemessen: *Anzahl der Einheiten*, *Moralwert* und *Erfahrungsklasse*. *Priester*, *Magier* sowie *Kriegsgerät* fundieren zudem als Probenmodifikatoren (für weitere Informationen siehe Seite 45 ff.). Außerdem können die Helden bestimmte Bedingungen für so genannte *Zwischensequenzen* (siehe Seite 49 ff.) erfüllen. Wie genau sich welche Aktionen der Charaktere auf diese Werte auswirken, ist bei den einzelnen Handlungssträngen unter *Auswirkungen* angegeben.

Meisterpersonen als Laufburschen

Wenn es zum Spielstil der Gruppe passt, können die Helden einzelne Abenteuerpassagen durch Stellvertreter absolvieren lassen. Dafür stehen ihnen die mitgereisten Amakunal, die Nanshemu, Osarax, Mariella sowie gegebenenfalls Lucan und Raskir (siehe unten **Das Opferfest**) zur Verfügung. Ob ein Stellvertreter bis zum Aufbruch der Helden nach Itocatl mit der ihm anvertrauten Aufgabe beschäftigt sein wird oder eventuell eine weitere übernehmen kann, sollten Sie selbst abschätzen. Fest steht allerdings, dass er den Helden in dieser Zeit normalerweise nicht zur Hilfe eilen kann. Zudem ist der Erfolg einer Meisterperson nicht vorprogrammiert. Die jeweilige Eignung für einzelne Szenarios ist bei den Stellvertretern in Form eines Zielwertes angegeben. Als Meister legen Sie einfach eine Probe ab, um Erfolg oder Misserfolg zu ermitteln. Scheitert die Probe, ist es Ihnen und der Natur der Aufgabe überlassen, den Helden eine zweite Chance zu geben oder nicht. Übernehmen mehrere Meisterpersonen gemeinsam eine Aufgabe, gilt die *höchste Eignung* + *Anzahl der Begleiter* als Zielwert.

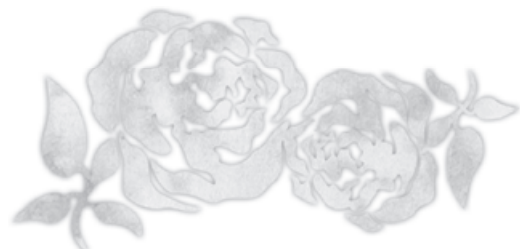
Das Opferfest (notwendig)

Kurzbeschreibung: Die Helden werden Zeugen eines Opferfestes zur Segnung der Sonnenkornfelder und staunen nicht schlecht als Lucan Queseda und Raskir Avasson zum Blutstein geführt werden. Nun haben sie die Chance einzugreifen und erhalten von Lucan eine mysteriöse Nachricht für Borodine Randter in Porto Velvenya.

Mögliche Auswirkungen: Moralwert +2 (falls die Segnung des Sonnenkorns glückt); Erfahrungsklasse +1 (falls wenigstens Lucan an der Schlacht teilnimmt); Lucan und Raskir (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Osarax und die Amakunal (10) oder Mariella und die Nanshemu (10) verhandeln einen Ersatz und gehen auf die Jagd. Alternativ könnte Jaxarona der Hohepriesterin erscheinen und die Helden als Verbündete empfehlen. Allerdings müssen diese sich dann noch vor der übrigen Stadt beweisen (siehe unten **Variante III**).

Anmerkungen: Die folgenden Szenen sind als Eröffnungssequenz geeignet, da die Helden Lucan und gegebenenfalls Raskir als Verbündete gewinnen, sowie mit der Hohepriesterin Chupali in Kontakt treten können.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Kontrast zum opulenten Opferfest in Amakun werdet ihr Zeuge eines traurigen Abbildes desselben. Die Zeremonie für die Segnung des Sonnenkorns gleicht einem Trauerzug. Eine schweigende Prozession verhärmteter Gestalten bahnt sich ihren Weg vorbei an eingestürzten Hütten und eingefallenen Gesichtern. In der Stille hört ihr das Klappern von Ketten. Eine geradezu lächerlich kleine Menge Krieger führt zwei Männer in Arm- und Beinfesseln an den Fuß der Opferpyramide und bedeutet ihren Gefangenen hinaufzusteigen. Als sie sich auffächern geben sie den Blick auf zwei euch vertraute Gestalten frei: Lucan Queseda und Raskir Avasson.

Die Hohepriesterin Chupali (siehe Seite 93 f.), deren unsichere Stimme kaum hörbar von der Spitze des Wellenberges nach unten dringt, kündigt die beiden als jene Opfer an, mit deren Hilfe das Sonnenkorn wieder sprießen soll, denn seit langer Zeit waren keine Geschenke den Göttern wertvoll genug. Wenn die Helden Lucan (siehe Seite 96 f.) und Raskir (siehe Seite 97 f.) nicht kennen sollten, dann tut dies zumindest Mariella.

Tatsächlich bedeckt ein Strom geronnenen und stinkenden Blutes die Stufen der Tempelpyramide, als hätte der Blutstein die Opfergaben der letzten Jahre immer wieder ausgespien. Durch den karmalen Krieg zwischen dem alten Pantheon und Burdu (siehe Seite 99) ist seit zehn Jahren kein großes Blutopfer mehr angenommen worden, da die streitenden Götter es sich gegenseitig missgönnen.

Lucan und Raskir sollen dies nun ändern, da sie sich bei ihrer Gefangennahme als mächtige Krieger erwiesen, die Dutzende Xo'Artal zurückgeschlagen haben, bevor sie überwältigt wurden. Die Helden haben nun drei Möglichkeiten:

Variante I: Heldenrettung

Sie versuchen die beiden mit Gewalt zu befreien (Kampfwerte für Xo'Artal-Krieger finden Sie in auf Seite 84). Glückt das Unterfangen, stirbt Raskir dennoch als er die Verfolger aufhält. Lucan verlässt daraufhin Tipoxatl. Die Flucht der Helden könnte sie zu weiteren Schauplätzen führen: z. B. die Hütte aus **Das tausendjährige Mädchen** (siehe Seite 24 f.) oder die Minen aus **Pflugscharen zu Schwertern** (siehe Seite 23 f.). Die Segnung der Sonnenkornfelder fällt natürlich aus. Dennoch wird Chupali den Helden beizeiten einen Boten nachschicken, mit der Bitte um ein friedliches Treffen, da sie ihre Ankunft trotz allem als Zeichen der Götter betrachtet. Der Kontakt der Helden zu Chupali, ihre wichtigste Kontakt- und Vertrauensperson in Tipoxatl, sollte auch in allen weiteren Varianten etabliert werden.

Scheitert der Rettungsversuch grundlegend, siehe nächster Abschnitt (mit dem Unterschied, dass auch die Helden freigelassen werden).

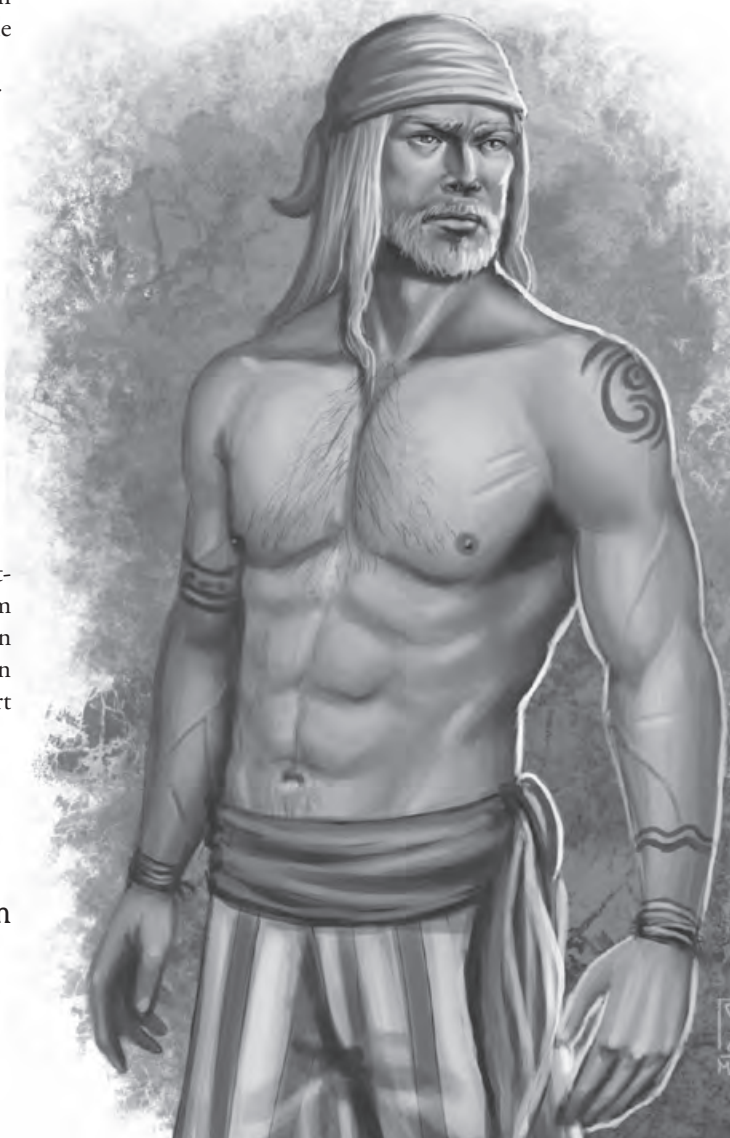
Variante II: Schicksal

Sie lassen den Dingen ihren Lauf. In diesem Fall sehen sie mit an, wie Lucan freiwillig vortritt. Raskir jedoch fegt seine Häsher von der Pyramide und ringt Lucan nieder. Die Wachen wagen nicht einzugreifen. Die beiden verfallen in einen lautstarken Streit: Nach eigener Aussage habe Lucan in einer Vision Borons gesehen, dass sein Opferblut all den Menschen hier das Leben retten würde. Raskir lässt daraufhin ab, tritt aber nun an Stelle seines Freundes vor den Blutstein, weil er damit seine Lebensschuld tilgen will. Tatsächlich hat sein Sieg über Lucan sein Blut ebenbürtig gemacht, weshalb sein Opfer genügt, um das Sonnenkorn zu segnen.

Auch wenn dieses zum Teil mit Schädlingen befallen ist (siehe Seite 99), ist die Versorgung der Stadt vorerst gesichert. Lucan hingegen wird freigelassen, da sich plötzlich ein Riss im Blutstein bildet, was die Hohepriesterin als Missfallensbekundung der Götter deutet. Sie erklärt Lucan und sein Volk (also alle Aventurier) zu Freunden Tipoxatls. Lucan würde die Helden tatkräftig unterstützen und an der Schlacht teilnehmen (siehe Seite 50).

Variante III: Neues Blut

Die Helden treten vor und verpflichten sich, Ersatz zu beschaffen. Sie haben dafür sieben Tage Zeit. Lucan und Raskir bleiben in Gefangenschaft. Osarax und die Amakunale müssen für sie bürgen. Eine alternative Kreatur muss ein *wertiges Opfer* sein (siehe **Der Fluch des Blutsteins 104**),



Raskir Avasson



um die Liturgie **BLUT DER SONNE** (siehe **Der Fluch des Blutsteins 108**) zu ermöglichen (die Tipoxatl haben in den vorangegangenen Wochen mit großer Mühe bereits den Grundstock gelegt). Als Meister können Sie sich gerne an den Beschreibungen aus **Der Fluch des Blutsteins 9 f.** orientieren, während die Helden von ihren Erfahrungen in Amakun profitieren können (alle Proben -2 im Zusammenhang mit einer bereits erjagten Kreatur).

☼ Guereni (siehe **Porto Velvenya 95 f.**), Escaladir (siehe **Porto Velvenya 97**)

☼ Brazerox (siehe **Der Fluch des Blutsteins 122 f.**), Xamantis (siehe **Der Fluch des Blutsteins 121 f.**), Tetelcua (siehe **Der Fluch des Blutsteins 120 f.**), Quentiko (siehe **Der Fluch des Blutsteins 119 f.**), Xupacabrax (siehe **Der Fluch des Blutsteins 118**)

☼ Tigerbaum (siehe Seite 129 f.)

☼ Alternativ können Helden auch eine der schlafenden Gigantula opfern, die sie in einem der Spinnennester finden (siehe **Das Geheimnis der Vielbeinigen** auf Seite 20 f.)

☼ im Szenario **Das hohe Volk** (siehe Seite 28 f.), können die Helden auch eine bereits gefangene Bestie erbeuten

Haben die Helden Erfolg, werden Lucan und Raskir ihnen zur Seite stehen und an der Schlacht gegen die Buruxal teilnehmen. Der Thorwaler wird jedoch heldenhaft sterben (siehe Seite 50). Scheitert die Jagd, siehe Variante II.

Lucans Botschaft

Lucan und Raskir befanden sich auf ihrer Suche nach einem boronheiligen Artefakt, das den *Stab des Vergessens* ersetzen soll, auf dem Weg in das Khemi-Reich. Nach einigen Abenteuern zu Land und zu Wasser kenterte ihr Schiff durch Numinorus Fluch unmittelbar vor Tipoxatl. Nachdem sie mit Mühe und Not den alten Hafen erreicht hatten, wurden sie von den Xo'Artal entdeckt, worauf Raskir sich – in der Gewissheit Feinde vor sich zu haben – in den Kampf stürzte. Ganz gleich wie sich das Szenario entwickelt, die Helden erhalten eine Nachricht von Lucan, die für den höchsten Diener des Raben in Porto Velvenya bestimmt ist – also Borodine Randter (siehe **Porto Velvenya 110 f.**). Entweder Lucan gibt ihnen die Nachricht selbst oder, falls sie ihn nicht treffen (siehe oben **Variante I**), übernimmt dies die Hohepriesterin, die ihm das Versprechen gegeben hat, die Botschaft weiterzureichen. Die Botschaft (ein Stück Pergament in einer kleinen zylindrischen Lederkartusche) enthält folgende Worte:

*Wo die Abendschatten ragen
In das Land aus Gold und Zeit
Meine Wiege liegt begraben
Unter Staub und Tod und Leid.*

Was die Worte bedeuten sollen, versteht Lucan selbst nicht, sie stammen aus seinen Träumen. Er vermutet, dass es sich dabei um eine Art Ortsangabe handelt.

Auf jeden Fall reist Lucan (sofort oder nach der Schlacht) weiter ins Khemi-Reich. Seine Botschaft wird in diesem Abenteuer nicht mehr thematisiert, aber in Zukunft noch eine wichtige Rolle spielen.

Von den Khemi

Folgende Informationen über die Khemi können die Helden in den Zwillingstädten, von Jaxarona, Lucan oder einigen weit herumgekommenen Pochteca oder Shaz-Nomenal erfahren:

☼ Die Khemi leben südöstlich der Xo'Artal in einem großen Reich mit vielen Städten, Dschungel gibt es dort angeblich nicht. Ein Volk Burdus scheinen sie nicht zu sein, denn auch sie verehren viele Götter, allen voran ihren eigenen König. Ob er ein echter Gott ist oder nur als solcher verehrt wird, weiß allerdings niemand. Allerdings verehren sie auch Götter, die über das Totenreich herrschen sowie ihre eigenen Toten.

☼ Sie sind deutlich kleiner als die Huali (eher die Größe der Aventurier) mit dunklem Haar, ebensolchen Augen und hellbrauner Haut, besitzen viel Gold, Salz und bunte Farbstoffe. Sie kaufen oder erbeuten bevorzugt Sklaven, bunte Vögel und Spinnenseide.

☼ Anders als die Xo'Artal fahren sie ausgiebig zur See, ihre Schiffe mit weißen Segeln sind schnell und wendig (und größer als die der Zwillingstädte). Sie haben Waffen aus Eisen, zahlreiche Krieger und machtvolle Priester, die durch die Kraft ihrer Götter mächtige Rituale wirken und Artefakte erschaffen können, wie den *Seelentrenner* (siehe Seite 51).

☼ Laut Lucan soll sich das von ihm gesuchte Boronartefakt irgendwo in ihrem Reich befinden, er hat es in Visionen gesehen, weiß aber nicht genau wo. Außerdem spekuliert er, ob es nicht eine Verbindung der uthurischen Khemi zu den Kemi in Trahelien gibt.

Osarax und Lucan

Sollte Lucan in Tipoxatl bei den Helden bleiben, wird er zunehmend Zeit mit Osarax verbringen, da die beiden sich nicht nur aufgrund ihres verlorenen Augenlichts verbunden fühlen (was, je nachdem, ob er noch lebt, zu überraschenden Eifersüchteleien Raskirs führt). Beide ahnen, dass die Götter etwas für sie vorgesehen haben. Im Laufe des Abenteuers wird Osarax zudem die Sonderfertigkeit *Blindkampf* erlernen – entweder von Lucan oder im Selbststudium.



Der wahre Feind (notwendig)

Kurzbeschreibung: Anhand einer Reihe von Beobachtungen und Hinweisen sollen die Helden in Tipoxatl zunächst Burdus Einfluss erkennen, schließlich aber Itocatl als den eigentlichen Feind ausmachen.

Mögliche Auswirkungen: Moralwert +1 (da die Helden nun gegen die Buruxal vorgehen); Aufbruch nach Itocatl (siehe **Ins Netz der Spinne: Wege nach Itocatl** auf Seite 29 f.)

Mögliche Stellvertreter: Alle Begleiter können hier und da etwas aufschnappen, das den Helden weiterhilft. Im Zweifelsfall wird Osarax die eigentliche Quelle des Fluchs ausfindig machen.

Anmerkungen: Dieser Handlungsstrang läuft im Hintergrund mit und muss daher in anderen Szenarien bedacht werden.

Das Spiel mit der Erwartungshaltung der Helden sollte sie nach der Ankunft in Tipoxatl wenigstens eine kleine Weile auf die falsche Fährte führen – vor allem, wenn sie ohne die Amakunal unterwegs sein sollten. Hier einige Vorschläge:

☀ **Blutstein:** Die Tatsache, dass Osarax im Blutstein der Stadt zunächst die Quelle des Fluches und das Wirken Burdus ausmacht, sollte Tipoxatl erst einmal verdächtig genug erscheinen lassen (für weitere Informationen siehe unten **Die Verbindung zwischen den Steinen**).

☀ **Heerlager:** Die Krieger rüsten zum Feldzug gegen Itocatl und erscheinen auf den ersten Blick als kriegstreibende Aggressoren.

☀ **Perexi und Tchahuan:** Die zweit- und die drittwichtigste Gottheit der Stadt zeigen unverkennbare Parallelen zum Burdukult. Perexi selbst wird allorts prominent als Sternenspinne dargestellt, die über dem Himmel thront und als Gigantula identifiziert werden kann. Tchahuan wiederum erscheint als Krieger mit Spinnenmal auf der Stirn oder gar mit Spinnenattributen, die ihn den mutierten Spinnenkultisten in Porto Velvenya (siehe Seite 84 f.) ähnlich machen.

☀ **Kritzeleien:** Das Wort Burdu und Preisungen seines Namens sind in der Stadt allgegenwärtig, Schriftzüge und Piktogramme, die meist mit Blut oder Kreide auf die Pflastersteine und Wände gekritzelt sind. Dass es sich dabei um Schmähungen handelt (auf der Straße wird er mit Füßen getreten und es sind immer Latrinenwände), wird selbst den Amakunal nicht sofort aufgehen.

☀ **Versehrte:** Das allgegenwärtige Fehlen von Körperteilen unter Sklaven, aber auch unter den Kriegern kann leicht als von Namenlosenanhängern bekannte Opferpraxis missverstanden werden.

Die Verbindung zwischen den Steinen

Osarax' Einschätzung, der Blutstein Tipoxatls müsse die Quelle des Fluches sein, ist einerseits seiner Unerfahrenheit mit den Augen der Sternenschlange und andererseits

der einmaligen Verbindung zwischen den Zwillingsteinen geschuldet (für weitere Informationen siehe Seite 90). Durch die indirekte Weihe wirkt der hiesige Blutstein wie ein Spiegelbild oder ein Echo des eigentlichen Fluchsteins, eine Tatsache die Osarax zu einem dramaturgisch geeigneten Zeitpunkt auffallen wird.

Die Helden selbst können spätestens von Chupali erfahren, dass die Tipoxatal alles andere als glücklich mit dem Zustand des Blutsteins sind, wenngleich selbst die Hohepriesterin nicht weiß, wie es den Itocatl gelingen konnte, den Stadtstein umzuweihe. Die gemeinsame Herkunft der Steine ist niemandem in Tipoxatl mehr bekannt. Wobei „niemand“ nicht ganz richtig ist, denn der am Blutstein arbeitende Edelsteinschleifer *Krax* (siehe Seite 90) hat während seiner Wanderungen in jungen Jahren Itocatl besucht und erkannte anhand der Bruchstellen die Verbindung (etwas das auch den Helden in Kapitel III auffallen könnte). Doch er hält still, da er durch diese Erkenntnis den Feldzug gegen die Zwillingstadt nur beschleunigen würde und er auf all die reichlichen Zuwendungen (Speis und Trank, Edelsteine, Damenbesuch) verzichten müsste, die er für seine Dienste einfordert. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +4 können die Helden herausfinden, dass Krax etwas verbirgt und auffällig nervös auf sie reagiert. Außerdem spielt er sowohl die kriegerische, als auch die karmale Gefahr gerne herunter, wenngleich er mit den Buruxal nicht sympathisiert.

Das Geheimnis der Vielbeinigen (optional)

Kurzbeschreibung: Im Verlauf des Kapitels können die Helden unterirdische Kavernen finden, in denen eingesponnene Gigantulae ihres Erwachens harren.

Mögliche Auswirkungen: siehe **Kapitel III: Zwischensequenzen** auf Seite 49 ff.

Mögliche Stellvertreter: Falls sich Meisterpersonen erfolgreich der betreffenden Szenarien annehmen, werden sie auch die Nester finden und zerstören.

Anmerkungen: Nester können in den Szenarios **Böses Erwachen** (siehe Seite 25 f.), **Die Wächterin** (siehe Seite 26 f.), **Pflugscharen zu Schwertern** (siehe Seite 23 f.) sowie auf der Reise nach Itocatl (siehe **Uthars Wege sind unergründlich** auf Seite 29 f.) gefunden werden.

Micto'alas Suche nach den Überresten der Gigantulae (siehe Seite 132) war erfolgreich. Dutzende Riesenspinnen schlafen nun in 13 gewaltigen Kavernen unter den Zwillingstädten und dem Verlorenen Meer und sollen mit dem Blut der Schlacht wiedererweckt werden (siehe Seite 55 f.).

Jede Kaverne enthält 1W6 Kriegerspinnen (siehe Seite 130 f.), die in riesigen Kokons von der Decke hängen. Die grauweiße Hülle ist mit unzähligen Schriftzeichen aus getrocknetem Blut überzogen. In etlichen Sprachen verfasst (darunter viele unbekannte, aber auch Nathani, Xoxota und sogar



Brabaci) enthalten sie immer die gleiche Bedeutung: *Dein ist der Hunger und Burdu dein Fleisch*.

Die Kokons sind nur schwer zerstörbar (*Strukturpunkte* 40, *Härte* 8, *Struktur* 14; siehe **Wege des Schwerts** 191 f.), aber empfindlich gegen Feuer. Dieses Vorgehen birgt unter der Erde allerdings auch gewisse Gefahren (Regeln zu Schaden durch Feuer und Ersticken siehe **Wege des Schwerts** 146 f.) Die Ruheplätze werden von einem schier unerschöpflichen Strom *Siliax-Spinnen* geschützt, die jeden (entdeckten) Eindringling angreifen. Die Tiere sind (in Itocatl) vom Nutztieraspekt vergleichbar mit der albanischen Seidenspinne, von der Gefährlichkeit (und den Kampfwerten; siehe **Zoo-Botanica** 176) jedoch mit der südaventurischen Schwarmspinnerin.

Töte nicht den Boten (optional)

Kurzbeschreibung: Die Helden können bis zu sieben Leichname von vermissten Pochteca finden, die auf der Suche nach einer unterirdischen Verbindung zwischen den Städten waren. Die Händler wurden zwar von den Itocatl getötet, tragen aber jeweils den siebten Teil einer Karte als Tätowierung auf dem Körper.

Mögliche Auswirkungen: Moralwert +1 (wenn die Helden wenigstens eine der Karten entdecken; +2, wenn sie mindestens fünf finden); max. 3 Spinnennester (siehe **Uthars Wege sind unergründlich** auf Seite 29 f.); unterirdischer Weg nach Itocatl

Mögliche Stellvertreter: Falls außerhalb Tipoxatl unterwegs, können Lucan und Raskir (10; auch wenn Raskir nicht mehr am Leben sein sollte, gilt der Wert immer auch für Lucan allein), Osarax (5), Mariella (10), Amakunal (15) und die Nanshemu (10) jeweils einen Pochteca finden. Wenn gewünscht könnte 1W3 Leichname auch von Jägern und Bauern gefunden werden; aber nur wenn die Helden zuvor wenigstens einen gefunden haben.

Anmerkungen: Dieses Szenario läuft parallel im Hintergrund und muss daher in anderen Handlungssträngen bedacht werden.

Trotz Lorachs Anwesenheit (siehe **Böses Erwachen** auf Seite 25 f.) kann man Tipoxatl getrost als händlerlose Stadt bezeichnen. Seit der Seehandel zum Erliegen kam und sich der Konflikt mit Itocatl zuspitzte, verloren immer mehr Pochteca ihre Daseinsberechtigung oder gleich ihr Leben. Viele sanken in den Sklavenstand herab oder verließen die Stadt. Die Verbliebenen sind im Laufe der letzten Jahre allesamt ausgezogen, um in anderen Städten um Unterstützung zu ersuchen. Doch sie kehrten niemals heim. Da ihnen insbesondere von den Kriegern Fahnenflucht vorgeworfen wird, genießen Pochteca hier auch keinen allzu respektablen Ruf und zornige Geschichten über die feigen Verräter sind überall zu hören und an den Wänden zu lesen. Zum Glück

werden jene tapferen Händler, die sich auf der Suche nach einem Weg in die Festung des Feindes ins Totenreich hinabstiegen, davon nie erfahren.

Die Pfade der Toten

Die Tipoxatal wissen grundsätzlich vom ausgedehnten Kavernen- und Tunnelsystem unter dem Land und dem Verlorenen Meer, doch sie betreten es nicht. Die unterirdischen Wege tragen bei ihnen und den Itocatl den Namen *Pfade der Toten* und werden im wahrsten Sinne des Wortes als Unterwelt betrachtet. Während dem Glauben nach unwürdige Seelen in den Tiefen des Meeres eintausend Mal eintausend Tränen vergießen müssen, bis deren Salz Catzacatl als Tribut genügt und sie diese freigibt, sind die Körper auf ewig verdammt unter der Erde zu wandeln.

Die Goldenen Sieben

Die als die *Goldenen Sieben* bekannten Männer und Frauen waren die wohlhabendsten Pochteca der Stadt, die trotz ihres fortgeschrittenen Alters schon vor der Verfluchung des Blutsteins den Opfergang verweigerten. Die meisten Tipoxatal haben Recht damit, dass die Sieben nicht einmal versuchten in der Fremde Hilfe zu finden. Stattdessen bemühten sich die eher pragmatischen Xo'Artal nämlich das Gewirr der Wege unter dem Verlorenen Meer zu enträtseln und eine Karte anzufertigen. Sie teilten sich auf und gingen an verschiedenen Stellen unter die Erde.

Und sie hatten tatsächlich Erfolg. Um ihre wertvollen Erkenntnisse nicht durch Unachtsamkeit einzubüßen, schrieben sie sich die Pläne mit einer in Öl und Ruß getauchten Nadel unter die Haut. Doch die Goldenen Sieben wurden auf dem Heimweg allesamt von den Itocatl getötet. Allerdings rechneten sie damit und trugen eine Phiole mit Xo'chuli-Salzlösung (siehe Seite 24) bei sich, die sie tranken, als sie ihre Häsher bemerkten.

Da die Itocatl die Tätowierungen nicht deuten konnten, maßten sie ihnen keine Bedeutung zu und ließen die Leichen im Dschungel liegen. Und dort liegen sie noch heute. Durch das Totensalz (die Helden können Salzblumen auf der Haut entdecken, die sie eventuell aus der Krypta des Wellenberges kennen), wurde der Verwesungsprozess verlangsamt und die Pochteca blieben als ungenießbare Beute von den Tieren verschont.

Flickwerk

Insgesamt existieren also sieben Tätowierungen, die zusammen genommen ein recht detailliertes Bild des Weges nach Itocatl zeichnen. Je mehr Kartenfragmente die Helden finden (*Sinnenschärfe*-Probe +2; als Meister können Sie die Leichen beliebig außerhalb der Stadt platzieren), desto sicherer gelangen sie unter dem Verlorenen Meer hindurch und desto mehr Entdeckungen können sie machen (siehe **Uthars Wege sind unergründlich** auf Seite 29 f.). Die Hautbilder können mit



einer *Kartographie*-Probe +2 oder *Malen und Zeichnen*-Probe +4 auf ein transportableres Medium übertragen werden. Trotz der strategischen Möglichkeiten werden die Tipoxatl den Weg auf keinen Fall beschreiten. Selbst Osarax und die Amakunal haben durchaus ihre Zweifel, wenngleich sie den Helden folgen würden. Jedes Kartenfragment verzeichnet einen anderen Eingang ins Tunnelsystem, den Sie als Meister frei verorten können. In der Stadt existieren Zugänge unter dem Tiefen Turm und im Wellental.

Der schwarze Hai (optional)

Kurzbeschreibung: Die Krieger-Tequipana in Tipoxatl ist durch den ewigen Krieg und die Entmachtung der Priester und Magier zum entscheidenden Machtfaktor geworden. Und da Krieger hier auch traditionell als Feldherren dienen, ist *Xeres* (siehe Seite 94) der mächtigste Mann der Stadt. Vor ihm müssen sich die Helden beweisen, indem sie u. a. eine als unwürdig geltende Kriegerin zum Sieg in einem blutigen Duell führen. Und während im Heerlager zudem die Vorräte gehortet werden, herrscht bei den Sklaven der Außenbereiche Hunger und Tod. Als Madux, Anführer der Sklaven, an die Helden herantritt, haben sie die Chance etwas an der Situation zu ändern. Doch dann merken sie, dass sie nur das Ablenkungsmanöver für Madux' eigentlichen Plan sind: Xeres zu töten.

Mögliche Auswirkungen: Anzahl der Einheiten +5 (die Sklaven stoßen zum Heer); Anzahl der Einheiten -2 (wenn es zu einem Sklavenaufstand kommt); Moralwert -1 (wenn die Helden ihren Zweikampf verlieren); Moralwert +1 (wenn das Selbstvertrauen der schulenlosen Krieger gestärkt wird) und nochmal +1 (wenn Madux der neue Heerführer wird), Erfahrungsklasse +1 (durch Madux); Sklavenheer (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Lucan und Raskir (15), Amakunal (10), Nanshemu (10)

Ab dem Zeitpunkt, da sich die Helden offen in der Stadt zu erkennen geben, werden sie von Xeres' Männern mehr oder weniger offensichtlich nicht mehr aus den Augen gelassen. Schließlich lässt der Kriegsherr die Neuankömmlinge zu sich bestellen und offenbart ihnen, dass sie sich zwei Duellen (*Regel:* Wer die erste Wunde erleidet oder kampfunfähig ist, hat verloren) werden stellen müssen, um zu beweisen, dass sie des Vertrauens der Stadt würdig sind. Tatsächlich fürchtet Xeres um seine Vormachtstellung, wenn die Hohepriesterin mächtige Verbündete um sich schart.

Kinder an die Front

Laut Xeres werden die Helden, wenn sie Tipoxatl tatsächlich helfen wollen, nicht nur eigene Stärke demonstrieren müssen, sondern auch zeigen, dass sie diese weitergeben kön-

nen. Also wird es nicht nur zu einem Zweikampf mit einem Haikrieger (Elite; siehe Seite 84) kommen, dessen Gegner die Helden aus ihren Reihen bestimmen müssen, sondern auch zum Duell eines weiteren Haikriegers (erfahren) mit einer schulenlosen Kriegerin (siehe Seite 84 und 91), die die Helden unter ihre Fittiche nehmen müssen. Dass Letzteres nicht mehr als eine weitere Demütigung der schulenlosen Krieger und eine fast unlösbare Aufgaben für die Fremden ist, können diese relativ leicht durch spöttische Zwischenrufe ausmachen (*Menschenkenntnis* +2).

Als Vorbereitung haben die Helden drei Tage Zeit. Ihr Mündel trägt den Namen *Xomiyu* (*1018 BF, 1,71 Schritt; hager, aber drahtig, flaches Gesicht, kurze schwarze Haare, scheuer Blick). Hat die schüchterne Kriegerin erst einmal Vertrauen gefasst, können die Helden von ihr viel über die Demütigungen erfahren, denen sie und ihre Kameraden durch die „wahren“ Krieger ausgesetzt sind. Und das, obwohl sie es waren, die sie zu sich geholt haben. Xomiyu kann im Kampf entweder mit viel Vertrauen in die Würfel von einem Spieler übernommen werden oder Sie handeln das Duell erzählerisch ab. In beiden Fällen sollten die Helden die nun lernwillige und motivierte Kriegerin in der verbleibenden Zeit an ihrer Erfahrung teilhaben lassen (*Lehren*, 12 TaP*, 1 Tag). Gelingt die ausgedehnte Probe, steigen Xomiyus Kampfwerte pauschal um 1W3 und sie kann Kampfsonderfertigkeiten im Wert von 600 AP erlernen, sofern ihr Lehrer diese beherrscht.

Gewinnen die Helden...

- ✳️ keinen Kampf, erhalten sie von Xeres keinerlei Unterstützung in Form von Kriegern oder Proviant; außerdem sinkt der Moralwert um -1, da die Hoffnung zerschlagen wurde, die Neuankömmlinge könnten der Stadt nützen und die schulenlosen Krieger wieder einmal gedemütigt wurden
- ✳️ einen Kampf (Held), können sie auf Wunsch 1W3 Krieger als Leibgarde erhalten
- ✳️ einen Kampf (Xomiyu), wird Xeres ihnen Zugang zum Proviantlager gestatten und das Selbstvertrauen aller schulenloser Krieger wächst (Moralwert +1)
- ✳️ beide Kämpfe, erhalten sie alle oben stehenden Vorteile

Der Bettlerkönig

Madux, Anführer der Sklaven (siehe Seite 96), tritt bei Nacht und Nebel an die Helden heran und versucht sie bei einem Rundgang entlang der lebenden Mauer (siehe Seite 91 f.) davon zu überzeugen, dass sie ihm helfen müssen, einige der im Heerlager gehorteten Lebensmittel zu stehlen, da er ansonsten die Sklaven nicht mehr von einem Aufstand würde abhalten können.

Sollten die Helden auf diese offensichtliche Erpressung nicht eingehen oder keinen anderen Weg finden, die leidenden Sklaven mit genügend Nahrung zu versorgen (Xeres ist diesbezüglich nicht sehr einsichtig und enthält dem Sklavenpack sogar eventuell frisch geerntetes Sonnenkorn vor), wird es tatsächlich einen Aufstand geben, der zwar vom Heer schnell niedergeschlagen wird, aber Opfer fordert (Anzahl der Einheiten -2). Außerdem stirbt Madux durch Xeres' Hand.

Nehmen sie sein Angebot an, wird Madux mit ihnen über die Kanalisation ins Lager eindringen. Dort angekommen



gibt er ihre Position jedoch lautstark preis und verschwindet. Die Helden werden vom halben Heer umstellt. Falls die Helden angesichts der prekären Situation genügend Geduld bewiesen haben, wird Madux mit Xeres' Kopf in der Hand auftauchen und die Krieger zurückrufen. Da sie alle sein taktisches Geschick anerkennen und wissen, dass er als der eigentliche Heerführer bestimmt war, akzeptieren sie fortan sein Kommando. Außerdem kehren die Kriegsversehrten in den Kriegerstand zurück.

Alternativ könnten die Helden im Lager Madux' Versuch, sie als Ablenkungsmanöver zu missbrauchen, bemerken (*Sinnenschärfe* +4 oder *Menschenkenntnis* +6) und ihn zur Rede stellen. Daraufhin wird er ihnen seine Geschichte erzählen und in seinen Plan einweihen. Daraufhin könnten ihn die Helden gewähren lassen, ihn beim Attentat unterstützen oder zu einem offenen Zweikampf raten. In diesen Fällen würde Xeres sterben und Madux der neue Heerführer werden. Liefern sie ihn jedoch ans Messer oder lassen sie ihn auf sich allein gestellt, wird er sterben.

Pflugscharen zu Schwertern (optional)

Kurzbeschreibung: Die Segnung des Sonnenkorns hat den Bauern Arbeit und neue Hoffnung gegeben. Dennoch kommen sie mit der Ernte nur langsam voran, da die Krieger ihnen fast alle Werkzeuge genommen haben, um ihre Waffenlager zu füllen.

Mögliche Auswirkungen: Anzahl der Einheiten +5 (die Bauern ziehen mit in die Schlacht); Moralwert -1 (wenn die Helden die Herkunft der Waffen aus dem Massengrab nicht verbergen); Moralwert +1 (wenn die Ernte schneller vorangeht) und nochmal +1 (falls die Helden Beweise für den Verrat Itocatls vor 100 Jahren finden); Spinnennest; Bauernheer (Zwischensequenz); Erfahrungsklasse +1 (falls die Helden genügend Waffen bergen)

Mögliche Stellvertreter: Osarax (Der Schiffsfriedhof 5), Lucan und Raskir (Der Schiffsfriedhof 10), Amakunal (Der Schiffsfriedhof 15), Mariella (Das Heer der Toten 5; Der Schiffsfriedhof 10), Nanshemu (Das Heer der Toten 10; Der Schiffsfriedhof 15)

Anmerkungen: Als Voraussetzung muss **Das Opferfest** (siehe Seite 17 ff.) erfolgreich absolviert worden sein.

In den Schmieden Tipoxatls wurde schon lange kein neues Erz mehr verarbeitet. Eine der ersten Kriegshandlungen der Itocatal war es, die Minen zu verschütten oder zu fluten. Außerdem streifen sie regelmäßig durch den Dschungel und machen eine Wiederaufnahme des Abbaus unmöglich. Stattdessen mussten sich die Krieger mit dem begnügen, was sie hatten und bekamen. Nicht wenigen von ihnen missfällt es mit Sensenklingen und Speeren aus Dreschflegeln in den Krieg zu ziehen.

Doch die Bauern hat es weit härter getroffen, mit bloßen Händen müssen sie den Boden bearbeiten und die Ern-

te einholen. Doch weder Xeres, noch Madux (siehe **Der schwarze Hai** auf Seite 22 f.) lassen mit sich reden. Doch es gibt noch zwei weitere Wege aus dem Dilemma.

Das Heer der Toten

Von *Caribu*, der angesehensten Bäuerin (siehe Seite 92) können die seit der Segnung der Felder unter den Bauern hoch geschätzten Helden von einem dunklen Geheimnis der jüngeren Vergangenheit erfahren.

Als die Götter vor zehn Jahren verstummten und selbst das Blut der Besten nicht mehr annahmen, verzweifelten vor allem die Krieger regelrecht daran, hatten sie ihr Leben doch diesem einen Tod gewidmet. Und so zogen einige von ihnen unter dem Vorwand die Götter zu suchen aus, um sich das wertlos gewordene Leben zu nehmen. Um der Stadt durch ihre Schwäche nicht noch mehr zu schaden, heuerten die Krieger ein paar Bauern an, um sie heimlich zu begraben und ließen sie beim Leben ihrer Kinder und Kindeskinde schwören, diesen Ort der Schande nie zu enthüllen.

Und Caribus mittlerweile verstorbener Vater war einer von ihnen. Doch die Bäuerin ist ob der großen Not dieser Tage bereit, den Zorn der Götter auf sich zu lenken (sie wird in der Schlacht oder bei einem Arbeitsunfall sterben). Sie würde die Helden zu dem Massengrab führen, wo neben den Gebeinen genug Waffen begraben liegen, um zumindest dieses Problem zu lösen. Selbst wenn sich die Helden auf die Grabschändung einlassen, sollten sie niemand sonst davon erzählen und lieber eine abgefangene Waffenlieferung der Itocatal o. ä. anführen, um die Moral Tipoxatls nicht zu untergraben.

Das Grab selbst befindet sich auf einer überwachsenen Lichtung und es ist – neben einer eventuellen *Totenangst*-Probe – eine ausgedehnte Probe (*Athletik* +2, 50 TaP*, 1 Tag), notwendig, um genügend Waffen zu bergen. Außerdem können die Helden nach 40 TaP* unter dem Grab anhand von Seidenspinnenweben (*Sinnenschärfe* +4; Hilfstalent *Tierkunde*) eine Spinnenkaverne entdecken.

Der Schiffsfriedhof

Alternativ oder ergänzend können sich die Helden statt unter die Erde auch unter Wasser begeben. Seit die Götter nur noch mit gebrochener Stimme zu ihnen sprechen, meiden die Tipoxatal das Meer aus Angst, ihrem Zorn schutzlos ausgeliefert zu sein. In diesen 10 Jahren hat nur ein Einziger von ihnen seinen Fuß ins Wasser gesetzt, und der gilt als verrückt. *Xelup der Rote* (siehe Seite 92) ist ein uralter Xo'Artal, der letzte Seemann der Stadt und der einzige noch lebende Augenzeuge des khemischen Angriffs vor 100 Jahren.

Da er ein leidenschaftlicher Geschichtenerzähler ist und die Menschen Tipoxatls durch seine bloße Anwesenheit an all das erinnert, was sie verloren haben, lebt er in einer Schilfhütte am alten Hafen. Auf die Frage, warum er sich noch nicht hat opfern lassen, antwortet er stets, dass seine Geschichte noch nicht zu Ende erzählt sei.

Zwischen all seinen abenteuerlichen Anekdoten – z. B. über eine Seeschlange, die sich einst in ihn verliebte und seinem Fischfänger folgte, dabei aber alle Fische verscheuchte oder





einen Kapitän, der seine gesamte Mannschaft an ein Fieber verlor und die Galeere über Jahre alleine nach Hause ruderte – verbergen sich jedoch auch nützliche Informationen. Sofern die Helden ein geistiges Getränk für ihn entbehren können, weiß er davon zu berichten, dass im *Schwimmenden Wald* (siehe Seite 92) noch immer große Waffenvorkommen liegen, als die Khemi die tipoxatalische Flotte versenkt haben.

Die Helden können diesen „Schatz“ bergen (*Schwimmen* +2, 40 TaP*, 1 Tag), den die Schmiede und Schwertfeger wieder in einen einsatzfähigen Zustand bringen können, zumindest für eine Schlacht (dasselbe gilt für die Waffen aus dem Massengrab). Zudem ist es möglich, einen unwiderlegbaren Beweis für die Verstrickung itocatalischer Krieger in den Angriff zu finden (siehe **Die Chronik der Zwillingstädte** auf Seite 108 ff.), über die sich Xelup stets mit hochrotem Kopf echauffiert. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 lassen sich in einem Wrack eine Handvoll Schwerter und Speere entdecken, auf die das Stadtwappen Itocatls geprägt wurde. Xelup wird die Helden (oder ihre Stellvertreter) beim letzten Tauchgang begleiten, dabei aber spurlos verschwinden – als sei er vom Meer verschluckt worden. Offenbar ist seine Geschichte nun zu Ende erzählt.

Das tausendjährige Mädchen (optional)

Kurzbeschreibung: In der Krypta des Wellenberges finden die Helden Jaxaronas verwesenen Körper, was die Hoffnung der Priesterin auf eine Rückkehr in die Welt der Lebenden zunichtemacht. Allerdings bekommt sie mit der seelenlos geborenen Tochter des Kriegsmagiers Kayulé eine zweite Chance.

Mögliche Auswirkungen: Magier -1 (Kayulé); Priester -1 (Jaxarona); Jaxarona (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Mariella (15), Osarax (5)

Eines Nachts erscheint Jaxarona den Helden im Traum und bittet sie, ihren Körper zu finden, der unter den Wellenberg ruht, damit sie endlich wieder erwacht. Die Hohepriesterin zeigt sich diesem Anliegen gegenüber aufgeschlossen und führt die Helden in die Grabkammer.

Die Krypta des Wellenberges ist ein unheimlicher Ort, in dem die Zeit langsamer zu verrinnen scheint. Und doch vergeht sie. Trotz aller Versuche, die Körper der Priester, die vor 1000 Jahren in die Geisterwelt verbannt worden sind, zu erhalten (siehe unten) ist von den meisten sterblichen Überresten nur noch Salz geblieben.



Jaxarona

Das Totensalz

In der ersten Zeit nach der Verbannung der gesamten Priesterschaft in die Traumwelt (siehe Seite 110) suchten die Tipoxatal verzweifelt nach einer Möglichkeit, die Körper der Tlamachil zu erhalten. Die Khemi indes zeigten sogar ein gewisses Verständnis für diesen Totenkult, haben sie doch selbst komplexe Bestattungsriten. Dennoch kamen magische Mittel während der Besatzung nicht in Frage, und so suchte man andere Möglichkeiten.

Doch ausgerechnet die Pochteca fanden einen Weg. Sie selbst verwendeten seit Jahrhunderten *Xo'Chuli*, ein speziell aufbereitetes algenhaltiges Meersalz, um Fleisch für lange Seereisen zu konservieren. Derart gepökeltes Fleisch hält sich doppelt so lange wie normales Dörrfleisch und ist in dieser Zeit genauso schmack- und nahrhaft wie Frischfleisch. Und tatsächlich gelang es auf diese Weise, die Körper der Priester für lange Zeit zu erhalten. Einige Jahrzehnte später kaufte die neu entstandene Catzacatl-Priesterschaft den Pochteca das Geheimnis des nur noch *Totensalz* genannten Xo'Chulis ab und verbot die Nutzung außerhalb der Krypta. Natürlich hielten sich nicht alle Händler an diese Auflage, und so gelangte das Wissen um das Totensalz auch über die Grenzen Tipoxatls hinaus.



Es ist tot, was ewig liegt

Xamatas (siehe Seite 88), der letzte Konservator Tipoxatls, zeigt den Helden Jaxaronas Leib, von dessen einstiger Schönheit nur noch unrettbar verwesenes Fleisch geblieben ist. In diesem Moment werden die Helden von Jaxaronas Schmerz in die Traumwelt gerissen. Sie sehen, wie die Priesterin ihnen die Hand entgegenstreckt, aber in einen schwarzen Sturmhimmel gerissen wird. Das letzte, was sie erkennen können, bevor sie wieder zurückkehren, ist eine Hütte im Dschungel, vor der ein Xo'Artal mit schwarzem Federschmuck steht und den Sturm beobachtet.

Die Hütte im Wald

Chupali kann den Helden nun verraten, dass sie vermutlich *Kayulé* gesehen haben, den größten Kriegsmagier Tipoxatls (siehe Seite 95 f.), der sich immer in schwarze Federn zu schmücken pflegte. Sie erzählt ihnen daraufhin Kayulé und die Geschichte seiner Tochter, die ebenfalls den Namen Jaxarona trägt.

Mariella, die den Traumanker erschaffen hat (siehe **Der Fluch des Blutsteins 17 f.**), ist nun in der Lage, eine Art Traumspur auszumachen, die aber schnell verblasst. Diese magischen Brotkrumen führen die Helden schließlich tief in den Dschungel, bis sie vor jener Hütte stehen, die sie in der Traumwelt gesehen haben. Und auch der Kriegsmagier ist derselbe, wenn er auch eher das Aussehen eines verwilderten Einsiedlers hat und sofort zum Angriff übergeht, wenn er der Helden gewahr wird. Zwar ist Kayulé nur darauf aus, die Fremden kampfunfähig zu machen, aber er kann mit ihrem eventuellen Tod gut leben.

Bevor er oder einer der Helden jedoch tatsächlich zu Tode kommt, tritt seine Tochter zwischen sie. Kayulé ist völlig entgeistert, da sie normalerweise nur regungslos auf dem Bett sitzt und ins Nichts starrt. In der Tat ist Jaxaronas Geist in den Körper des gleichnamigen Mädchens gefahren, der wie von den Göttern für sie gemacht wirkt. Durch diese Entwicklung ebenso verunsichert wie bestärkt, kehrt auch Kayulé in die Stadt zurück und wird sich dem Kampf gegen Burdu anschließen.

Böses Erwachen (optional)

Kurzbeschreibung: Die Helden können die im Tiefen Turm eingekerkerten Magier Tipoxatls befreien, die vom Händler Lorach, einem Agenten Itocatls, gefangen gehalten werden und die Hälfte eines mächtigen Artefakts erbeuten.

Mögliche Auswirkungen: Magier -3; Spinnennest; Seelentrenner (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Mariella (10); Kayulé (15; siehe **Das tausendjährige Mädchen**)

Der Tiefe Turm, der Tempel der Magier, (siehe Seite 90 f.) ist für die Tipoxatal seit drei Jahren ein Mahnmal der Feigheit. Durch die Beschneidung ihrer astralen Kräfte starben

viele Magier in Scharmützeln mit den Itocatls. Die wenigen, die noch übrig waren, schlossen sich dort ein und waren nie mehr gesehen. Niemandem ist es bisher gelungen das Tor zu öffnen.

Mahl mit Maske

Nach ihrer Ankunft werden die Helden bald von *Lorach*, dem einzigen Händler der Stadt (siehe Seite 95) zu einem – angesichts des allgegenwärtigen Hungers perversen – Festmahl eingeladen.

Entweder werden die Helden oder Mariella auf die starke magische Aura einer Halbmaske an der Wand aufmerksam (eventuell auch durch Jaxarona, da diese Maske für ihre Verbannung verantwortlich war; siehe Seite 110) oder Lorach selbst prahlt im Suff und mit den jahrelang kultivierten Gefühl der Unantastbarkeit mit dem Artefakt, das von den Khemi stammen soll. Offensichtlich befindet sich der Händler in Reisevorbereitungen, da etliche Körbe und Säufte darauf hindeuten, dass er die Stadt mit Sack und Pack verlassen will. Darauf angesprochen führt er die Eskalation des Krieges an. Tatsächlich beabsichtigt der Agent Itocatls dorthin zurückzukehren und die Maske zu vervollständigen (siehe Seite 90 f.).

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 ist es zudem auch möglich, einen fehlenden von sieben Steinen der Maske zu entdecken, der sich an einer Goldkette um Lorachs Hals befindet und ihn vor den Auswirkungen der Maske schützt. Die Erkenntnis der Schutzwirkung der insgesamt 14 Steine würde den Helden in der Schlacht (siehe Seite 50 f.) und bei der Erweckung der gefangenen Magier (siehe unten) noch nützen.

Im Wein liegt Wahrheit

Die Verbindung zwischen der Maske und dem Tiefen Turm ist nicht zwingend offensichtlich. Möglicherweise dringen Helden auch ohne die Maske oder gar ohne vorherigen Kontakt zu Lorach in den Turm ein, wenn sie das magisch gesicherte Schloss des Tiefen Turms öffnen können (CLAUDIBUS mit 10 Zfp* und 10 AsP). In diesem Fall würden die Helden es im Turm mit Lorachs Leibgarde zu tun kriegen (vier Elitekrieger aus Itocatls; siehe Seite 84), die sie jedoch nur solange aufhalten sollen bis Lorach Hals über Kopf die Stadt verlassen hat.

Allerdings könnte Lorach seinem Schnaps- und Machtrausch zum Opfer fallen und kurz bevor er das Bewusstsein verliert, darüber schwadronieren, dass es mit Magiern heutzutage nicht weit her ist, wenn ein einfacher Händler sie auf einen Streich aus dem Spiel nehmen kann. Die Helden können in diesem Fall gleich nach dem Gelage aktiv werden (gelungene *Zeichen*-Proben vorausgesetzt) oder sie dringen bei anderer Gelegenheit in Lorachs Haus ein. Seine Leibwächter halten immer zu zweit Wache und wechseln sich alle 12 Stunden ab, schlafen aber ebenfalls im Haus.

Hinter der Maske befindet sich ein silberner Schlüssel, der den Tiefen Turm öffnen kann. Werden die Helden Lorachs habhaft, wird er sich mit Geschenken (im Wert von bis zu 1000 Dukaten) freizukaufen versuchen. Wenn das nicht gelingt, wird er seine Freiheit gegen Informationen





über die Maske (Immunität durch die Steine; die Itocatal versuchen gerade die zweite Hälfte zu bergen, siehe Seite 38 f.) eintauschen wollen. Gewähren die Helden ihm diese nicht, wird er sich aus Angst vor Micto'alas Rache das Leben nehmen.

Im Tiefen Turm

Im Turm selbst finden die Helden zunächst nichts als Staub. Doch im siebten und untersten Stockwerk entdecken sie einen Zugang zu einer Kaverne, in der insgesamt 20 Magier und eine Kriegerspinne von der Decke hängen. Zehn weitere menschengroße Kokons sind leer. Ihr Inhalt diente den Siliax-Spinnen bereits als Nahrung.

Die Helden können die geschwächten, aber lebenden Tlamachil befreien, indem sie diese mit einem der Steine der Maske berühren oder aus den Kokons befreien und warten. Befindet sich die Maske nicht mehr in der Nähe, dauert es 1W3 Tage bis die Magier erwachen. Die Kokons hätten die Körper vermutlich noch viele Jahre frisch gehalten. Die Magier verlassen den Turm und werden sich Tag und Nacht dem Krieg widmen – geschlafen haben sie ja genug.

Die Wächterin (optional)

Kurzbeschreibung: In den Tiefen des Wellentales können die Helden den Nistplatz einer riesigen Drachenschildkröte namens Madarr entdecken. Sie ist uralt und war bereits vor der Gründung der Stadt die Hüterin des Verlorenen Meeres. Der schlafende Koloss ist übersät mit Abertausenden Spinnen, die die Blutseuche übertragen und die Madarr auf sich gezogen hat, um die Stadt zu beschützen. Nun liegt sie im Sterben, könnte aber von den Helden überzeugt werden, ein letztes Mal gegen Burdu zu ziehen.

Mögliche Auswirkungen: Anzahl der Einheiten +1 (wenn anstelle einer Hundertschaft Krieger Madarr den Blutstein trägt); Moralwert +1 (siehe unten); Spinnennest; Madarr (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Lucan und Raskir (5), Mariella (15), Osarax (10), Amakunal (5), Nanshemu (5)

Anmerkungen: Orientieren Sie sich für Madarrs Spielwerte an den Angaben zu 2000jährigen Drachenschildkröten auf Seite 132 f., haben sie aber keine Scheu diese bei Bedarf auf ein phantastisches Maß zu steigern.

Verborgen hinter dem grünen Vorhang der *Blumenfälle* (siehe Seite 92) tief in den verzweigten Grotten des *Wellentals* (siehe Seite 92 f.) schläft die Drachenschildkröte Madarr, die sogar für die Maßstäbe ihrer Spezies sagenhaft alt ist. Sie weiß selbst nicht, wie lange sie schon auf dieser Welt ist, denn sie hat in ihrem andauernden Todeskampf bereits viel vergessen.

Die Hohepriesterin Chupali ahnt nichts von der Existenz

Madarrs, weiß aber, dass in jeder Legende auch ein Fünkchen Wahrheit steckt. Wenn die Helden nicht von selbst ins Wellental hinabsteigen, wird sie in diesen schweren Zeiten nach jedem Strohalm greifen und die Helden ermutigen dort zumindest nach einem Zeichen der Hoffnung zu suchen.

Der Eingang zu ihrer Grotte ist durch einen unter Wasser liegenden Zugang von der Hauptgrotte erreichbar und kann durch einen Helden gefunden werden, indem sie einige aufsteigende Blutfäden entdecken (*Sinnenschärfe* +2) oder einer von ihnen den Wunsch sich ins Wasser zu stürzen von Madarr eingepflanzt bekommt. Die hausgroße Drachenschildkröte schläft auf einem Lager aus getrocknetem Seegras und blutet aus unzähligen kleinen Wunden. Sie ist übersät mit Myriaden von Siliax-Spinnen, die den Spinnenfluch übertragen. Denn in Tipoxatl herrscht ebenfalls die Blutseuche, doch offensichtlich hat die Schildkröte alle Spinnen auf sich gezogen.

Madarr hat die vergleichsweise jungen Menschen immer als schutzbedürftige Kinder betrachtet, doch durch die zunehmend kriegerische Entwicklung (erst die Angriffe der Khemi und nun der Krieg zwischen den Zwillingstädten), ist sie kurz davor ihren Glauben an die Menschheit zu verlieren.

Ein letztes Aufbäumen

Wenn die Helden genügend Spinnen vernichten (Meisterentscheid), wird Madarr mit ihnen telepathisch in Kontakt treten und ihnen verschiedene Fragen nach ihrer Herkunft und ihren Absichten stellen. Zudem erzählt sie ihnen obscure Geschichten aus dem vergessenen Zeitalter, wie sie zusammen mit dem Mond gegen die Finsternis der Sternenleere gezogen ist und mit dem Meer gegen die Sonne, um ihr zorniges Gemüt zu kühlen, damit sie nicht die ganze Welt für die Taten Burdus in Flammen hüllt.

Die Helden können erahnen, dass es sich um eine Feindin des Namenlosen handelt und versuchen, Madarr davon zu überzeugen, sich ein letztes Mal zu erheben, um gegen Itocatl zu ziehen. Wenn Sie die Würfel sprechen lassen wollen, genügt eine *Überzeugen*-Probe (für Regeln zur Kooperation siehe **Wege des Schwerts 15**), deren Auswirkungen Sie auf der Tabelle rechte Seite oben ablesen können. Wenn Sie diese Szene lieber ausspielen wollen, kann Ihnen dieselbe Tabelle als Orientierungshilfe dienen.

Madarr und der Blutstein

Sollten die Helden die Drachenschildkröte überzeugt haben, wird sie sich – gerade als sich die Tipoxatal daran machen, ihren Blutstein zu entwurzeln und auf einer riesigen Bahre in die Schlacht zu tragen – unter dem fassungslosen Staunen der Xo'Artal ihren Weg die große Treppe vom Hafen in die Stadt hinauf bahnen. Telepathisch besänftigt sie sämtliche Ängste und bietet sich an, den Blutstein zu tragen.

Selbst die größten Skeptiker lassen sich von diesem einzigartigen Zeichen der Götter überzeugen. Mit einem Lastkran wird der Stein auf den Panzer gehoben und mit Seilen fixiert. Damit stellt Madarr das perfekte Gegengewicht zu Micto'alas Kriegerspinne dar, die ihrerseits den Blutstein Itocatls tragen wird (siehe Seite 130 f.).



Überzeugen-Probe	Argument	Reaktion
Patzer	Irgendetwas Dummes, das Madarr endgültig davon überzeugt, die Menschen aufzugeben.	Madarr beendet das Gespräch. Die Helden haben noch 1W3 Tage Zeit, bevor in Tipoxatl die Spinnenseuche ausbricht (siehe Porto Velvenya 15).
gescheitert	Alles, was in die Richtung „mit deiner Hilfe werden wir Itocatl in den Staub treten“ geht.	Madarr wünscht den Helden das Wohlwollen ihrer Götter und schweigt fortan. Sie wird noch lange genug überleben, um den Spinnenfluch von Tipoxatl fernzuhalten.
0 TaP*	Nicht alle Menschen sind verdorben und mit ihrer Hilfe könnte auch Itocatl wieder auf den rechten Weg geführt werden.	Madarr erwacht. Sie sagt Tipoxatl ihre Hilfe zu (siehe unten Madarr und der Blutstein ; Moralwert +1).
4 TaP*	Wenn Madarr ihren Glauben an die Menschheit verloren hat, warum hat sie dann den Fluch auf sich genommen?	Wie oben, aber Moralwert +2.
8 TaP*	Wenn die Helden im Lager der Drachenschildkröte ein Ei entdecken (<i>Sinnenschärfe</i> +4), an das sich Madarr tatsächlich dann erst wieder erinnert, könnten sie ihr klar machen, wie die Welt, in die sie ihren Nachkommen geboren hat, nach Burdus Sieg aussähe.	Wie oben, außerdem weist sie den Helden den Weg zu einem weiteren Spinnennest, das durch die Grotten erreichbar ist.

Ein Blick voraus: Ort und Zeit der Schlacht

Das Abenteuer sieht es vor, dass die Heere im Watt des Verlorenen Meeres aufeinander treffen. Das stellt Sie als Meister vor zwei Herausforderungen: Erstens muss sich das Wasser rechtzeitig zurückziehen und zweitens müssen die Tipoxatal und die Itocatl diese Einladung auch annehmen. Und dass, obwohl das Verlorene Meer seit Menschengedenken (genauer gesagt seit 1000 Jahren; siehe Seite 93) keine Ebbe mehr gesehen hat.

Die Lösung: Die Ebbe setzt durch Madarrs Einfluss ein – ganz gleich ob die Helden sie für sich eingenommen haben oder nicht. Und zwar genau dann, wenn eines der Heere losmarschieren will. Die Tipoxatal werden dies als Zeichen Acuatls betrachten, der ihnen den Weg zum Sieg ebenen will, während in Itocatl Micro'ala das Phänomen ebenfalls begrüßt, da viele der Spinnenhöhlen unter dem Verlorenen Meer liegen. Folglich marschieren beide Heere los und werden sich ungefähr auf halben Weg treffen. Wo genau sich das Schlachtfeld befindet, ist Ihnen freigestellt, allerdings wird jene Stadt, welche die Initiative übernommen hat, einen strategischen Vorteil genießen,

da sie sich auf festem Grund aufstellen können. Das ist auch der Grund, warum die Karte des Schlachtfeldes (siehe Seite 46) nicht genordet ist. Richten Sie diese einfach entsprechend der tatsächlichen Bedingungen aus.

Überdies wird die Schlacht im Schein des Vollmondes ausgetragen. Entweder Sie verwenden die Modifikationen für den Kampf im Mondlicht (**Wege des Schwerts 58**) oder Sie tragen dieser besonderen Nacht durch ein ungewöhnlich großes und helles Madamal Rechnung und reduzieren oder negieren die Mali gar, da das Schlachtfeld beinahe taghell erleuchtet ist. Diese Festlegung ist sowohl für die Mondaffinität Madarrs und die von ihr heraufbeschworene Ebbe (siehe Seite 44 f.) als auch die Macht des Seelentrenners (siehe Seite 51) notwendig. Sollten Sie den Mondzyklus bereits früher im Abenteuer auf irgendeine Weise thematisiert haben, woraufhin der eventuell vorgezogene Zeitpunkt der Schlacht unmöglich eine Vollmondnacht sein kann, handelt es sich schlicht, aber ergreifend um ein astronomisches Wunder, das die Bedeutung der Schlacht nur umso mehr unterstreicht.





Lockruf der Macht (optional)

Kurzbeschreibung: Die Helden werden Zeuge, wie drei Priester sich Burdu anbieten und müssen für deren Rettung die eigenen Dämonen besiegen.

Mögliche Auswirkungen: Priester -1 (wenn die Helden mindestens einen Priester retten; -2, wenn sie alle retten); Moralwert -1 (wenn mindestens zwei Priester sterben oder vom Blutstein verschluckt werden); Priester (Itocatl) -1 (wenn mindestens zwei Priester vom Blutstein verschluckt werden)

Mögliche Stellvertreter: Osarax (15), Mariella (10), Lucan und Raskir (5), Amakunal (10), Nanshemu (5)

Die Hohepriesterin versucht verzweifelt die Priesterschaft auf dem rechten Pfad zu halten, doch einige ihrer eigenen Schüler tun sich schwer, den karmalen Verlockungen des Namenlosen zu widerstehen. Eines Nachts können die Helden auf der Spitze des Wellenberges drei Gestalten erkennen, die um den Blutstein herumschleichen. Dabei handelt es sich um drei Priester (*Izzax*, *Elxuru* und *Xuru*; alle keine 20 Jahre alt und mit ihren schlichten Baumwollgewändern und geschorenen Köpfen kaum voneinander zu unterscheiden), die sie eventuell schon bei früherer Gelegenheit getroffen haben und die alles über die Vorgänge in Amakun und Porto Velvenya erfahren wollten.

Die jungen Priester nun sind es leid von den Stadtgöttern ignoriert zu werden, denn sie sind aufgrund ihres Alters nie in den Genuss „makelloser“ Liturgien gekommen. Sie haben *Kalaya*, die Tempelwächterin (siehe Seite 90), mit einem Schlafgift außer Gefecht gesetzt und haben begonnen Burdu anzurufen.

Eine scharfe Zunge

Ihre Hände liegen auf der schwarzen Seite des Blutsteins und sie befinden sich in einer Art Trance. Wenn die Helden sich nähern, kommt es nun zu einer sonderbaren Situation: Die Priester beginnen mit einer (verzerrten) Stimme zu sprechen und versuchen die Helden vom Scheitern ihrer Mission und den Vorzügen Burdu zu überzeugen. Sie reden von uralten Geheimnissen und wahrer Macht, mit der sie ganz Uthuria erobern können, ohne im nächsten mückenverseuchten Tümpel an Dschungelfieber zu krepieren. Es bleibt unklar, wer zu den Helden spricht – die verwirrten Priester, Mict'ala oder gar Burdu –, aber die Stimme versucht jeden einzelnen Helden an einer Schwachstelle zu packen:

- ☛ eine tote oder in Aventurien zurückgelassene geliebte Person, deren Tod behauptet wird, erscheint als flüchtiges Bild; dem Helden wird die Macht versprochen, diese zurück zu holen
- ☛ dem Helden wird der eigene oder der Tod der Kameraden bzw. der Verlust eines Körperteils oder der Schönheit in der Schlacht gezeigt
- ☛ die Taschen des Helden füllen sich mit Reichtümern

Die Helden können die Angebote entweder annehmen (siehe Seite 125 **Nichtgeweihte und nichtmagische Burduanhänger**) oder gegen die Priester vorgehen. Diese werden sich nicht zur Wehr setzen, da sie vergleichsweise schwach sind und Burdu als Tote mehr nützen. Denn die Helden werden sich erklären müssen und die Moral der Stadt untergraben.

Ein scharfer Schnitt

Die einzige Rettung der Priester besteht darin, sie vom Blutstein zu lösen, wobei die Hände und zunehmend der ganze Körper vom schwarzen Kristall verschlungen wird. Hier bleibt nur ein scharfer Schnitt, woraufhin die drei Tipoxatal wieder zur Besinnung kommen würden und ihre verlorenen Hände bzw. Arme als lebenslange Mahnung verstünden. Unternehmen die Helden nichts, werden die Priester vollständig vom Blutstein aufgenommen und tauchen in der Schlacht auf Seiten Itocatls auf.

Das hohe Volk (optional)

Kurzbeschreibung: Die Helden treffen auf einen Jagdtrupp Itocatl und können einen Vogelmenschen (Aurishak) befreien, der sich als Anführer eines ganzen Stammes entpuppt.

Mögliche Auswirkungen: Aurishak (Zwischensequenz)

Mögliche Stellvertreter: Lucan und Raskir (15), Mariella (5), Osarax (5), Amakunal (5), Nanshemu (10)

Anmerkungen: Weiterführende Informationen zu den Aurishak finden sie ab Seite 114 ff..

In diesem vergleichsweise kurzen Szenario entdecken die Helden auf ihren Streifzügen durchs Umland einige Jäger aus Itocatl (Anzahl der Helden und Begleiter +1W6). Diese schlagen gerade ein Lager auf und ruhen sich von ihrer Suche nach Blutopfern aus.

Sie haben bereits mehrere Kreaturen in Ketten gelegt oder Käfige gesperrt (welche genau obliegt Ihnen als Meister). Die besondere Aufmerksamkeit der Helden erregt ein gefangenes Wesen, das am ehesten als weiblicher Vogelmensch zu bezeichnen ist. Es ist mit seinem weißen Gefieder und Schwanenkopf schön anzusehen, obwohl es von seinen Häschern bereits übel zugerichtet wurde.

Zufällig treffen sich nun die Blicke der Helden mit einem weiteren Vogelmenschen, diesmal ein adlerköpfiges Männchen, das in einem Baum hockt und das Lager beobachtet. In seinen Augen spiegelt sich wilde Intelligenz, Stolz, aber auch Angst, dass die Fremden auch Feinde sein könnten. Doch er flieht nicht. Offensichtlich ist ihm einiges an dem Weibchen gelegen.

Bei den beiden handelt es sich um *Kawanak* den Anführer eines Aurishak-Stammes und *Tojatiko*, seine Gefährtin. Kawanak befürchtet, wenn er den weiten Weg zu seinen Stammesgenossen unternehmen würde um seine Geliebte mit



aller Macht zu befreien, könnte er ihre Spur verloren haben. Deshalb bleibt er hier und weiß nicht recht, was er tun soll. Die Helden können das Lager problemlos umgehen, es auf einen Kampf ankommen lassen (für die Werte der Jäger siehe **An fremden Gestaden 104**) oder es mit einer List versuchen, indem sie eine oder mehrere Bestien befreien. Sollten sie Tojatiko befreien oder zumindest so viel Unruhe stiften, dass Kawanak sie befreien kann, entschwinden sie ohne ein Wort des Dankes in die Lüfte. Allerdings werden sie ihre Schuld in der Schlacht begleichen (siehe Seite 50).

Ins Netz der Spinne: Wege nach Itocatl

Trotz aller Bemühungen ist unübersehbar, dass Tipoxatl seiner Zwillingsstadt hoffnungslos unterlegen ist. Jemand muss nach Itocatl reisen, das Geheimnis seiner Stärke lüften und das feindliche Heer schwächen.

Schafe im Wolfspelz

Um sich in Itocatl unauffällig oder wenigstens unverdächtig unter das Volk zu mischen, stehen den Helden verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Die kumulativen Boni für *Verkleiden*-Proben sind unten angegeben; eventuelle *Etikette*-, *Überreden*- oder *Überzeugen*-Proben sind um die Hälfte der Punkte erleichtert. Helden ohne *Kulturrkunde* (*Xo'Artal*) erhalten jedoch einen Malus von +4. Sie tarnen sich als ...

☛ *Xo'Artal*, die Burdus Ruf gefolgt sind. In Tipoxatl erhalten sie die notwendige Kleidung (-2). Außerdem können sie ihre Haare mit Pech schwarz (-2) und ihre Haut mit Blutmais rot färben (-2).

☛ als Pochteca (wie oben), die auf ein gutes Geschäft mit Spinnenseide aus sind und dafür passende Tauschwaren wie Trophäen oder Opfertiere (-1 pro Trophäe/Tier sofern wirklich wertvoll), Edelsteine und -metalle (-1 pro Gegenwert von 100 D) oder Vergleichbares (Meisterentscheid) feilbieten.

☛ als Sklaven oder Gladiatoren, die entweder wegen ihres exotischen Wertes verkauft oder in der Arena bluten sollen. In diesem Fall kommt es vor allem auf die Überzeugungskraft der vermeintlichen Sklavenhalter an, in deren Rollen Osarax und/oder die Amakunal schlüpfen können.

Zu Land und zur See

Die beiden offensichtlichsten Wege führen am Ufer entlang oder unmittelbar über das Verlorene Meer. Entscheiden sich die Helden für den Fußweg, können Sie ihnen als Meister ein paar Knüppel zwischen die Beine werfen (siehe Seite 129 ff.) oder sie einfach ziehen lassen – Hindernisse gab und gibt es schon genug.

Fällt ihre Wahl hingegen auf den Seeweg, können sie entweder ihr eigenes oder das Schiff von *Xelup dem Roten* (siehe Seite 92) nehmen. Auch hier ist es Meisterentscheid, ob ihnen Gegenwind entgegen bläst oder nicht. Aber es gibt natürlich noch einen dritten Weg, und dieser führt unter die Erde.

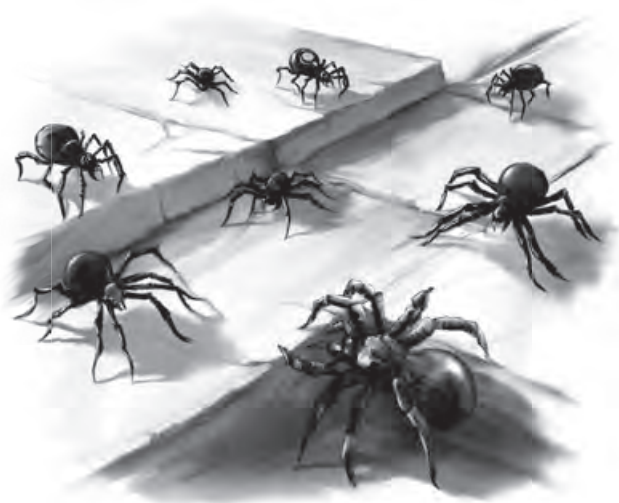
Uthars Wege sind unergründlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Dunkelheit empfängt euch, als ihr die Pfade der Toten betretet. Die Gänge sind kaum breit und hoch genug um sich einzeln hindurchzuzwängen. Hier und da öffnet sich die beklemmende Enge in weite Tropfsteinhöhlen, doch zumeist müsst ihr euch durch gewundene Tunnel zwängen, von deren Decken Salzwasser tropft. Zum Teil wadet ihr in einer stinkenden Brühe aus Schimmel und zähem Schlamm. Die Felswände knirschen derweil unheilvoll unter der Last des Wassers und ihr hofft, dass die zunehmend lauter werden, klagenden Stimmen das Produkt des einfallenden Windes sind.

Aufgrund der Verästelungen von Uthars Wegen sowie der Tatsache, dass die Karten (siehe Seite 21 f.) ausschließlich den direkten Weg zeigen, können Abweichungen katastrophale Folgen haben. Die Anzahl der fehlenden Kartenfragmente gibt auch die Anzahl der notwendigen *Orientierungs*-Proben (*Kartographie* dient als Hilfstalent) an, um ans Ziel zu kommen (siehe Tabelle Seite 30). Außerdem sind diese gemäß der unten stehenden Tabelle erschwert. Allerdings können die Helden die Lücken in den Aufzeichnungen nach der ersten Nutzung des Weges durch eine gelungene *Kartographie*-Probe +2 schließen. Jede misslungene *Orientierungs*-Probe verzögert die Reisezeit um Stunden entsprechend der fehlenden Punkte.

Ob die Helden auf einen der hier offenbar lebenden Tatzelwürmer (siehe **ZooBotanica 87**) treffen, obliegt Ihnen als Meister.





Fragmente	Malus	Entdeckungen
1	+12	–
2	+10	Hort eines Tatzelwurms; 2W6 leicht verrostete oder verrottete Waffen und Rüstungen der Wilden Stämme (siehe Porto Velvenya 120 ff.)
3	+8	unterirdischer Süßwassersee
4	+6	Hort eines Tatzelwurmpaares; 2W6 leicht verrostete oder verrottete Waffen und Rüstungen der Xo'Artal (siehe Der Fluch des Blutsteins 124 ff.) sowie Gold, Silber und Edelsteine im Wert von 2W6x10 Dukaten
5	+4	Spinnennest
6	+2	Hort einer Tatzelwurmfamilie; 2W6 leicht verrostete oder verrottete besondere Waffen und Rüstungen der Xo'Artal (siehe Der Fluch des Blutsteins 124 ff. sowie Gold, Silber und Edelsteine im Wert von 2W6x20 Dukaten)
7	+0	Spinnennest

Hin und wieder zurück

Ganz gleich wie die Helden nach Itocatl gelangen, der Weg ist für uthurische Verhältnisse von überschaubarer Distanz und beträgt ca. 35 Meilen. Bei ungestörtem Vorankommen benötigt man durch den vergleichsweise lichten Dschungel in Ufernähe etwa 24 Stunden, auf Uthars Wegen 12 Stunden und über das Verlorene Meer 6 Stunden.

Daher wäre – wenn gewünscht – das Springen zwischen den Städten möglich, wodurch die Charaktere Wechselwirkungen zwischen den Kapiteln nutzen könnten (z. B. eine Waffenlieferung an die Sonnenpanther; siehe Seite 31). Notwendig ist dies jedoch nicht, zumal mit dem Eintreffen der Helden in Itocatl der 30-tägige Countdown beginnt (siehe Seite 33).

Der Lohn der Mühen

Für jedes erfolgreich absolvierte Szenario erhalten die Helden **50-100 AP**. Sollten sie an der einen oder anderen Stelle scheitern oder das Erlebte erweist sich als weniger gehaltvoll (was nicht zwingend, aber möglicherweise auf die Kurzsznarien und durch Meisterpersonen erledigte Aufgaben zutrifft), halbieren Sie die Abenteuerpunkte.

Zudem können Sie als Meister nach eigenem Ermessen 1-2 **spezielle Erfahrungen** an die Gruppe oder einzelne Helden vergeben. Möglich sind alle intensiv oder unter besonderen Umständen eingesetzten Talente sowie *Sagen/Legenden* und *Sprachen Kennen* (Xoxota).





Kapitel III – Im Schatten der Netze

Zusammenfassung

Die Nachforschungen in Tipoxatl haben den Helden klargemacht, dass sie ins Zentrum des Spinnennetzes vordringen müssen. Nur in der Stadt der Buruxal werden sie etwas gegen Micto'ala und den Spinnenfluch ausrichten können. Also reisen sie in diesem Kapitel durch den Dschungel, unterirdisch oder über die Bucht in Richtung Itocatl. Der Urwald hat sich durch den Einfluss Burdus in eine veritable Grüne Hölle voller verderbter Monstrositäten verwandelt. In der Folge ist eine geschickte Tarnung der Helden notwendig: In der Stadt der Buruxal angekommen, dürfen sie nicht auffallen und müssen Informationen sammeln, um die Kriegsvorbereitungen Micto'alas und ihrer Anhänger stören zu können. Hier können sie endgültig herausfinden, dass die beiden Blutsteine der Zwillingstädte früher einmal eins waren. Gleichzeitig bemerken sie, dass das Heer jeden Tag mit der Fertigstellung neuer Waffen wächst, eine Kriegsmaschine gebaut wird und ein Artefakt für den Einsatz in der Schlacht geborgen werden soll. Den Helden steht es frei, welche Pläne und Waffen der Heerführer sie sabotieren. Mit etwas Glück und strategisch guten Entscheidungen können sie die Streitmacht empfindlich schwächen und die Unterlegenheit Tipoxatls etwas ausgleichen. Dabei müssen sie darauf achten, die Buruxal nicht aufzuschrecken. Aber sie können in der Stadt des Namenlosen auch Hilfe erhalten. Als mögliche Verbündete dienen dabei der scheinbar wahnsinnige Priester Xurax und die Händlerin Naxaha. Und geheime Organisationen wie der Zirkel des Burdu und die Messer Tchehuans können – obwohl sie sich auch aus Buruxal rekrutieren – die Helden unterstützen. Als weitere Gruppen können die Sklaven und die Sonnenpanther, ein Owangistamm, helfen.

Die grüne Hölle

Bei der Reise von Tipoxatl nach Itocatl können die Helden langsam erkennen, dass etwas mit ihrem Reiseziel nicht stimmt. Der Dschungel um die namenlose Stadt wimmelt vor verzerrten Monstrositäten, die vampirische oder Basiliken-Eigenschaften aufweisen. Schlangen mit ätzender Dunst-Aura, sikaryanraubende Blutkolibris oder Xamantis mit Paralyse-Blick deuten auf den Namenlosen hin. Sein

Einfluss macht aus ohnehin gefährlichen Dschungeltieren mörderische Bestien. Trotzdem lebt hier ein Owangi-Stamm.

Die Sonnenpanther

Die Dschungel um Itocatl waren schon immer die Heimat der Sonnenpanther. Sie halten sich von der Namenlosen Stadt fern, die immer wieder Stammesmitglieder als Sklaven fängt. Gleichzeitig haben sie aber auch keinen Grund, Tipoxatl zu Hilfe zu kommen. Im Dschungel können die Helden auf zwei Jäger dieses Owangi-Stammes treffen. Beide, *Saa* und *Segg*, sind junge Tierkrieger. Saa ist eine Schlangen-Gesela, Segg ist ein Panther-Gesela (siehe Seite 86). Möglicherweise werden die beiden den Helden aus Neugier folgen oder ihnen bei der Begegnung mit einem Tigerbaum (siehe Seite 129 f.) helfen. Verhalten sich die Helden ihnen gegenüber freundlich und erwerben sie ihr Vertrauen, könnten sie in das Lager der Sonnenpanther eingeladen werden. Der Häuptling Taar-Bato (*erfahrener* Pantherkrieger, siehe Seite 86; *997, 1,83 Schritt, tapfer, von sich selbst eingenommen, zunächst misstrauisch) und die Schamanin Ubele (*meisterliche* Schamanin, *988, 1,62 Schritt, heilkundig, geheimnisvoll, neugierig) sind die Anführer des rund 2.000 Köpfe zählenden Stammes. Die Anhänger des Götterpaares von Vater Panther und Mutter Schlange sind schon lange mit den Buruxal verfeindet. Mit einer Waffenlieferung (aus Tipoxatl oder Naxahas Lagerhaus, siehe unten), dem Versprechen, versklavte Sonnenpanther zu befreien, und dem Überlassen von Kriegsbeute sind sie zu einer Zusammenarbeit bereit.

Die Bestienjäger

Einen ganz anderen Jagdtrupp können die Helden in der Nähe Itocatls treffen. Das Auftauchen der Bestien stellt für die Machthaber von Itocatl nur bedingt ein Problem dar. Mehrere Trupps von Bestienjägern streifen durch Burdus grüne Hölle, um mächtige Kreaturen für die Opfernungen und die Gladiatorenkämpfe einzufangen. Einer dieser Trupps, eine Einheit von fünf Kriegern und zehn Lastsklaven, wird von der Jaguarkriegerin Natal Ar'Minax (Ehrenname *die Dschungelkundige*, *1000 BF, 1,87 Schritt, fröhlich, blutgierig, tollkühn, Werte wie *erfahrene* Jaguarkriegerin, zudem *meisterliche* Wildnisläuferin) angeführt.





Die Bestienjäger bieten den Fremden durchaus ihre Gastfreundschaft am Lager an. Natal Ar'Minax wird den Helden bereitwillig von den Kriegsvorbereitungen in Itocatl erzählen – sie geht davon aus, dass ihre Stadt das lästige Tipoxatl in den Staub treten wird. Machen sich die Helden verdächtig, wird sie aber auch nicht zögern, die Spione anzugreifen. In diesem Fall wird sie zunächst versuchen, sie als Sklaven oder Opfer gefangen zu nehmen. Erweisen sich die Fremden dagegen als Burdu-Sympathisanten, wird die Bestienjägerin sie sogar zu einer gemeinsamen Jagd einladen: Als Beute ist ein Escaladir (**Porto Velvenya 97**) mit ätzender Dunstaura (siehe nächster Abschnitt) vorgesehen, der von einem Caladir befallen ist. Der Parasit sitzt an der Nackenvene des Monstrums, bringt es zur Raserei und

verfügt zudem über einen Paralyseblick (siehe ebenfalls nächster Abschnitt). Eine gelungene Gefangennahme des Escaladirs erweist sich als Schlüsselöffner in die Buruxal-Gesellschaft.

Namenloses Dschungelgrauen

Im Dschungel um Itocatl können die Helden jederzeit auf Ungeheuer wie Zweiköpfe (**Porto Velvenya 94**), Blutkolibri (**Porto Velvenya 99**), Ziegensauger (**Der Fluch des Blutsteins 118**), Riesenfangschrecken (siehe Seite 121 f.), Tigerbäume (siehe Seite 129 f.) oder Springschlangen (siehe Seite 130) stoßen. Viele dieser Bestien hat der Einfluss des Namenlosen noch gefährlicher gemacht. Suchen Sie eine oder mehr der folgenden Eigenschaften aus.

Ätzender Dunst	Aufenthalt in unmittelbarer Nähe der Kreatur (bis zu 7 Schritt) verursacht 1W6 SP pro KR. Ein Held muss pro KR im Dunst eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen. Misslingt diese Probe, so stellen sich sofort Schwindel und Betäubung ein: alle Werte –2 (kumulativ).
Magische Immunität	MR +10
Paralyseblick	Übernatürliche Begabung PARALYSIS 15
Schmerzensberührung	Übernatürliche Begabung HÖLLENPEIN 12
Schreckgestalt I	Jeder Gegner, dem eine um 5 Punkte erschwerte MU-Probe misslingt, erleidet einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FE, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. (Wege der Zauberei 23)
Sikaryan-Raub	Bewusstlose Gegner werden umklammert/gepackt und verlieren pro 10 KR 1W20 Punkte Sikaryan



Die Bestien verfügen über noch mehr vampirartige Kräfte wie Sikaryan-Gespür, Ruf des Vampirs, Blick des Nachtmahrs oder Sog des Purpurnen (**Wege der Götter 293**)

Uthars Wege

Reisen die Helden unterirdisch nach Itocatl erreichen sie ungefähr eine Tagesreise nördlich der Stadt die Oberfläche und befinden sich ganz in der Nähe der Eisenminen. Eine Verbindung zwischen den Höhlengängen und den Tunneln besteht jedoch nicht. Im Untergrund lauern ebenfalls namenlose Ungeheuer, angepasst an die Dunkelheit. Das können bleiche Rüsselspinnen (**An fremden Gestaden 148**), Kerelo-Affen (**An fremden Gestaden 149**), Flederäffchen (**Porto Velvenya 68**) oder Fledermäuse in allen Größen sein (**Zoo Botanica Aventurica 97**). Die Sonnenpanther kennen Uthars Wege und kommen manchmal hierher, die Helden können Saa und Segg hier also treffen. Bestienjäger aus Itocatl dagegen fürchten die Wege als Reich der Toten.

Im Netz der Intrigen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rauch und Staub liegen in der Luft. Aus hunderten Feuerstellen und Schmieden außerhalb der Stadtgrenzen steigt Rauch auf, vor den Toren haben Tausende Krieger ein Zeltlager errichtet. Mehrere Hundert von ihnen marschieren in Formation auf den niedergetrampten Feldern. Als ihr euch der Stadt nähert, hört ihr das Klingeln der Schmiedehämmer, das Stampfen der Krieger und die gedrückten Befehle ihrer Anführer.

Die Situation in Itocatl

Micto'ala bereitet die Stadt des Namenlosen darauf vor, die Schwesterstadt Tipoxatl ein für alle mal auszuradieren und dann das Gebiet des alten Buruxal-Reiches, beginnend mit Porto Velvenya, zu unterwerfen. Dazu werden Waffen geschmiedet und Opferungen durchgeführt. Zudem herrscht in der Stadt der Burdufluch (**Porto Velvenya 15**).



In der Stadt angekommen, haben die Helden verschiedene Möglichkeiten, die Kriegsvorbereitungen in Itocatl zu sabotieren. Zum Zeitpunkt ihres Eintreffens weist die versammelte Streitmacht der Buruxal eine Stärke von 4.000 Kämpfern auf. Das entspricht 40 *Speeren* (Hunderter-Einheiten der Xo'Artal). Mehr zum regeltechnischen Ablauf der Schlacht erfahren Sie auf Seite 45 ff.. Der Moralwert der Armee beträgt 14, die Erfahrungsklasse ist kompetent (4). Im Laufe der nächsten Tage erhöhen sich diese Werte. Alle drei Tage ist ein weiterer *Speer* fertig ausgerüstet, die Streitmacht wächst also um 100 Männer und Frauen. Das große Manöver am 15. Tag (siehe Seite 36) hebt die Moral und verleiht der Kriegerausbildung den letzten Schliff (Moralwert +2, Erfahrungsklasse +1).

Ohne Störung der Abläufe bricht am 30. Tag die Streitmacht auf. Manche Ereignisse haben einen frühzeitigen Aufbruch des Heers zu Folge, andere versetzen die Buruxal in **Alarmbereitschaft**. Drei Ereignisse mit Alarmbereitschaft führen ebenfalls zur vorzeitigen **Mobilmachung**. Jedes erfolgreiche Eingreifen der Helden in die Abläufe von Itocatl hat mehrere mögliche Folgen in der kommenden Schlacht. Meistens gibt es mehrere Möglichkeiten, die Kriegsvorbereitungen zu unterminieren.

Ablauf der Ereignisse

Die meisten Ereignisse wiederholen sich alle paar Tage, andere treten ein, wenn sich die Helden nicht einmischen. Zur besseren Übersicht ein Ablaufplan:

Tag 1	Die Helden kommen nach Itocatl	
Tag 2	13 Blutopfer werden auf der großen Pyramide dargebracht	
	Der Chicometac-Priester Xokopaz besucht ab jetzt jeden zweiten Tag die Coatl Atlaxu	S. 34 f.
Tag 3	Die Buruxan legt im Hafen an, um Vorräte aufzufüllen	S. 38 f.
	Das Heer misst 4.100 Soldaten	
	Die Messer Tchehuans treffen sich unter der Arena	S. 41 f.
Tag 4	Drei Sklaven bringen der Coatl Futter	
Tag 6	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.200 Soldaten	
Tag 7	13 Blutopfer	
	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 9	Sklaven bringen der Coatl Futter	
	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.300 Soldaten	

Tag 11	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 12	13 Blutopfer	
	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.400 Soldaten	
Tag 13	Die Messer Tchehuans ermorden einen Burdu-Priester – Alarmbereitschaft	
Tag 14	Sklaven bringen der Coatl Futter	
Tag 15	Das große Manöver	S. 36
	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.500 Soldaten	
	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 17	13 Blutopfer	
Tag 18	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Drei Messer Tchehuans sterben bei einem Attentatsversuch auf Königin Mexaza	
	Das Heer misst 4.600 Soldaten	
Tag 19	Sklaven bringen der Coatl Futter	
	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 21	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.700 Soldaten	
Tag 22	13 Blutopfer	
Tag 23	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 24	Sklaven bringen der Coatl Futter	
	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.800 Soldaten	
Tag 26	Maruxatls Regen, die große Kriegsmaschine, wird fertiggestellt	S. 39
	Treffen von Tchehuans Messern	
Tag 27	13 Blutopfer	
	Erneutes Anlegen der Buruxan	
	Das Heer misst 4.900 Soldaten	
Tag 28	Der Zirkel Burdus wird aufgedeckt und alle Mitverschwörer zu Tode gefoltert	S. 40 f.
Tag 29	Sklaven bringen der Coatl Futter	
Tag 30	Das Heer misst 5.000 Soldaten und bricht auf	
	Die Buruxan legt zum letzten Mal im Hafen an	
	Treffen von Tchehuans Messern	





Der Fluch der Spinne (Begegnung)

Diese Begegnung eignet sich für den ersten Besuch in der Tempelstadt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein älterer, gut gekleideter Mann steht vor zwei Tempelwachen am Fuß der großen Opferpyramide. Er fährt sie an: „Ich habe Burdu meinen Finger geopfert und jetzt blute ich zu Tode!“ Er hebt seine linke Hand, der kleine Finger fehlt. Ein weißes, spinnennetzartiges Gewebe überzieht die Wunde. Einzelne Blutstropfen quellen dazwischen hervor. Die mit schwarzen und goldenen Federn geschmückten Krieger erwidern zunächst nur missbilligende Blicke. Einer der beiden verzieht höhnisch das Gesicht: „Dann ist dein Glaube wohl nicht stark genug. Bei mir wirkt Burdus Segen Wunder.“ Mächtige Kieferklauen wie die einer Riesenspinne sprießen aus seinem Gesicht.

Der Mann ist der Goldschmied Mexli. Seinen Finger hat er als Sühne geopfert, weil er öffentlich Zweifel an Micto'ala geäußert hat. So entging er der Strafe der Versklavung. Die Qualen des Spinnenfluches haben seine Zweifel aber wieder geweckt. Die Tempelwachen werden nicht lange zögern, den Gotteslästerer niederzustrecken. Falls die Helden Mexli helfen wollen, müssen sie geschickt vorgehen. Ein Kampf gegen die beiden Elite-Krieger (siehe Seite 84) am Fuß der großen Pyramide ist keine gute Idee. Wenn die Helden nicht blitzschnell zuschlagen und die Leichen irgendwie verschwinden lassen, wird jemand aufmerksam. Viel einfacher ist es, die beiden mit einer Probe auf *Überreden* oder *Überzeugen* abzuhalten. Bestechungsversuche sind allerdings aussichtslos. Stattdessen könnten die Helden darauf hinweisen, dass Mexli durch den Burdufluch gewissermaßen ein Auserwählter des Gottes ist.

Retten sie Mexli, wird er ihnen Unterkunft in seinem Haus im Palastviertel gewähren und ihnen erzählen, was er weiß. Bis auf die Existenz des Hauses des Blutes irgendwo im Wohnviertel kann er nur über die offensichtlichen Dinge wie die neuen Riten der Huey Tlaotani, der lebenden Heiligen und die machtlose Königin Mexaza berichten. Der Spinnenfluch macht ihn aber zunehmend irrationaler und aggressiver. Der Heldengruppe sollte klar werden, dass sie ihm nichts Wichtiges anvertrauen und seine Gastfreundschaft besser nicht überstrapazieren sollten.

Der Burdufluch

Genau wie in Porto Velvenya breitet sich seit der Weihe des Blutsteins der Spinnenfluch in Itocatl aus. Die Wunden von Infizierten bluten stärker und ein weißes, spinnwebartiges Geflecht bildet sich über allen Verletzungen. Das Geflecht reißt immer wieder, es kommt zu regelmäßigem Blutverlust. Zeitgleich sinkt die Schmerzempfindlichkeit und das Opfer fühlt sich belebt und beschwingt, allerdings steigt auch die Aggressivität. Die Regenerationsrate erhöht sich und die Opfer erleiden den Ruf des Namenlosen, der sie den Einflüsterungen Burdus gegenüber empfänglich macht. Mögliche Ursachen der Krankheit sind ein Spinnenbiss (Ansteckung bei 1-2 auf W20) oder ein Umgang mit den Infizierten. Im Gegensatz zu Porto Velvenya gibt es in Itocatl keine Spinnenbrut der Gigantulae, dafür übertragen viele normale Spinnen die Krankheit. Vielen infizierten Itocatl wurde der Segen Burdus zuteil. Diese Gesegneten Burdus erhalten die Kräfte von Spinnen-Tierkriegern (siehe Seite 84 f.). Den kompletten Krankheitsverlauf finden Sie im ersten Band der Grünen Hölle (**Porto Velvenya 15**).

Das Auge des Namenlosen

Micto'ala ist die uneingeschränkte Herrscherin der Stadt. Die meiste Zeit hält sich das Auge des Namenlosen in der Tiefe der Opferpyramide auf, um das Ritual der Erweckung der Kriegerspinnen vorzubereiten. Nur zu den Opferfesten alle fünf Tage ist sie in der Öffentlichkeit zu sehen. Das Zeichen ihrer permanenten Anwesenheit ist die Gigantula, die auf der Pyramide neben dem Blutstein thront. Außer der Kriegerspinne halten sich hier ein Blutmagier, ein bis zwei Priester und mindestens vier Krieger auf (alle Elite, siehe Seite 84).

Die Coatl

Die 100-jährige Gefiederte Schlange Atlaxu lebte ursprünglich auf der südlichsten Insel in der Bucht vor Tipoxatl. Der Chicometac-Priester Xokopaz (*990 BF, 1,82 Schritt, gelehrt, schlagfertig, geduldig, Werte wie Buruxal-Priester, *meisterlicher* Rhetoriker) hat sie in ihrem Lager in der Krone eines riesigen Baumes besucht und sie zunächst nur davon abgehalten, ihn zu fressen. Drei Tage lang hat er danach mit Atlaxu geredet und sie davon überzeugt, sich den Buruxal anzuschließen. Sie ist ihm nach Itocatl gefolgt und hat sich auf der Spitze der alten Leuchtturm-Pyramide im Hafen niedergelassen. Jeden zweiten Tag besucht Xokopaz die Coatl, um seine Bekehrung fortzusetzen. Alle fünf Tage bringen drei Sklaven tote Ziegen auf die Pyramide. Ist Atlaxu aufgebracht oder sehr hungrig, frisst sie manchmal auch einen der Sklaven. Gelegentlich (1 auf 1W6) dreht sie in der Mittagszeit eine kleine Runde über der Stadt. Im Fall einer **Alarmbereitschaft** bewachen zwei Drachenkrieger (siehe Seite 84) den Fuß der Pyramide.



Möglicher Ausgang: Atlaxu könnte sich auf die Seite der Helden stellen und als Gegenmaßnahme vom Heer Tipoxatls eingesetzt werden, sie kann getötet bzw. vertrieben werden und spielt in der Schlacht keine Rolle mehr oder sie bleibt im Banne Burdus und leitet eine Zwischensequenz für Itocatl ein.

Mit gespaltenen Zunge reden

Den Helden sollte klar sein, dass eine Gefiederte Schlange die Kampfkraft Itocatls massiv erhöht. In der Schlacht ist sie eine extrem nützliche Kundschafterin, kann aber auch in den Kampf eingreifen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einzugreifen.

Überzeugen: Atlaxu wird Eindringlinge in ihr Lager nicht sofort angreifen und sich durchaus mit einer gewissen Neugier auf ein Gespräch einlassen. Per Gedankensprache kann sie sich mit jedem Besucher ohne Probleme unterhalten. Ganz vorsichtig können in ihr Zweifel an der Überlegenheit des Burdu-Kultes geweckt werden. Dazu ist zunächst einmal eine *Götter/Kulte*-Probe +5 nötig, um den richtigen Zugang zu erhalten. Das Überzeugen der Gefiederten Schlange können Sie rollenspielerisch oder mit längerfristigen *Überzeugen*-Proben abhandeln. Jeden Tag kann eine Probe abgelegt werden, die sich in einer Diskussion über mehrere Stunden hinzieht. Bei einem Scheitern entschließt sich die Coatl, den Diskutanten zu verspeisen. Bei mehr als 5 TaP* sind erste Zweifel in Atlaxu geweckt. Sie wird um Zeit zum Überlegen bitten und beim nächsten Gespräch mit Xokopaz diese Zweifel zur Rede bringen. Würfeln Sie eine Überzeugen-Probe für den Chicometac-Priester. Seine TaP* werden von den TaP* der Helden abgezogen. Am nächsten Tag können die Helden ihr Bekehrungswerk fortsetzen.

Überschreiten die *Überzeugen*-TaP* der Helden irgendwann 20, wird Atlaxu den Glauben an Burdu verlieren und sich in ihr altes Lager auf der Insel zurückziehen. Xokopaz wird sie dann sogar fressen. Falls das nicht eintrifft, die TaP* zum Beginn der Schlacht aber noch im positiven Bereich sind, zweifelt sie weiter und wird das Schlachtfeld bei der ersten größeren Verletzung oder einem Rückschlag für Itocatl verlassen. Sinken die TaP* unter 0 greift Atlaxu die Helden an. Überschreiten die TaP* 40, wechselt Atlaxu die Seiten.

Gute Argumente wären beispielsweise die Hinweise auf die Göttlichkeit der Coatl bei den Xo'Artal oder auf die mächtige Drachenschildkröte, die sich auch Tipoxatl angeschlossen hat. Haben die Helden noch den Karfunkel von Tecolotl (**Der Fluch des Blutsteins 21 f.**) in ihrem Besitz, kann der uralte Geist der anderen Gefiederten Schlange Atlaxu gut zureden.

Kämpfen: Die Helden können in guter alter Drachentötermannier Atlaxu töten oder sie so schwer verletzen, dass sie die Flucht ergreift und nicht mehr nach Itocatl zurückkehrt (LeP unter 25 und/oder 5 Wunden). Ein Kampf auf der Pyramide erweckt zwar die Aufmerksamkeit der halben Stadt, aber niemand kann rechtzeitig die Stufen hinaufklettern, um noch einzugreifen (außer es sind dort Drachenkrieger positioniert, siehe oben). Nach diesem Ereignis herrscht **Alarmbereitschaft** in der Stadt.

Atlaxu fließt nicht in die Berechnung in Kapitel IV als eigene Einheit ein, sie ermöglicht die entsprechende Gegenmaßnahme bzw. die Zwischensequenz.

Das Heerlager

Vor den Toren der Stadt haben 4.000 Krieger ihre Zelte aufgeschlagen. Jeden Tag kommen weitere Zelte dazu und das Heerlager wächst um etwas mehr als 30 Krieger. In der Mitte des Lagers erhebt sich ein großes buntes Zelt, vor dem zwei majestätische Banner wehen: Das Banner Micto'alas – eine goldene Spinne auf blutrotem Grund – und das Banner der Königin – zwei gekreuzte rote Dolche auf grünem Grund. Bei der Opferung der 13 am 27. Tag (oder bei der **Mobilmachung**) werden Königin Mexaza und ein weiterer Blutmagier (wahrscheinlich Hualzin, siehe Seite 107 f.) beide Banner mit dem BLUTBANNER-Ritual (siehe Seite 57) belegen (RkP* 10), was Moral und Erfahrung der Itocatal steigert (jeweils +1).

Von hier aus überwacht der Drachenkrieger Tlapax die Kriegsvorbereitungen. Er ist ein kampferprobter Veteran, der das Vertrauen Micto'alas genießt. Zudem ist er der Bruder der Königin Mexaza. Er hat das Heerlager außerhalb der Stadt errichten lassen, weil er so die Armee am besten zusammenschweißen und die Verbreitung des Burdufluchs unter seinen Soldaten nicht ganz als Segen empfinden kann. Rund um Tlapax' Zelt sind die Zelte der vier Anführer der Kriegerschulen gruppiert. Sie sind untereinander verfeindet und versuchen stets, einander auszustechen.

Im Fall einer **Alarmbereitschaft** patrouillieren Trupps von je zehn Kriegern um das Lager und werden jeden Eindringling festsetzen.

Möglicher Ausgang: Gelingt das Manöver, steigt der Moralwert der Itocatal für die Schlacht um 2, ihre Erfahrungsklasse um 1, selbst wenn sie dabei bis zu 300 Kämpfer verlieren. Stirbt Tlapax, sinkt der Moralwert um 2, die Erfahrungsklasse steigt trotzdem um 1. Sein Stellvertreter ist Catlaxo, dessen Stellvertreter Mexaco. Durch die Befreiung eines Sklavenheers, das zu Übungszwecken dahingemetzelt werden soll, können die Helden das Heer Tipoxatls um 2.100 Krieger verstärken.

Die Heerführer

✱ Tarax, Tlapax' Sohn (schwarzes Zelt), Stierkrieger. Er kann sich nur schwer damit abfinden, dass seine Leute in der kommenden Schlacht die große Pfeilschleuder ‚Maruxatls Regen‘ beschützen sollen.

✱ Mexaco, Sohn von Königin Mexaza (grünes Zelt), Schlangenkrieger. Er ist ein häufiger Besucher im Haus des Blutes und pflegt eine offene Feindschaft mit Tzamalteca.

✱ Moxo (weißes Zelt) Adlerkrieger. Entsprang einer ursprünglich mit Mexaza verfeindeten Familie, im Geheimen sympathisiert er mit dem Zirkel Burdus.

✱ Tzamalteca (gelbes Zelt), Jaguarkriegerin. Ihre Eltern waren Sklaven, sie hat sich vor dem Eintreffen Micto'alas hochgedient. Ihr Stand unter den Buruxal ist umstritten, ihr einziger Verbündeter ist Moxo.

✱ Catlaxo, Drachenkrieger, Tlapax' Stellvertreter, sein Neffe und engster Vertrauter. Sehr jung und absolut loyal gegenüber Tlapax. Sollte Tlapax das Heer nicht anführen können, übernimmt Catlaxo (*Kriegskunst* 14). Im Manöver wird er an vorderster Front kämpfen.





Das Manöver

Am fünfzehnten Tag nach der Ankunft der Helden lässt Tlapax ein letztes großes Heeresmanöver durchführen. Fast die gesamte Armee (zu diesem Zeitpunkt 4.500 Krieger) versammelt sich auf den Feldern vor der Stadt. 2.000 Sklaven – etwa 1.500 kräftige Arbeitssklaven und 500 Gladiatoren – stehen ihnen gegenüber. Die Sklaven sind mit Waffen ausgerüstet, die meisten Krieger verzichten auf Rüstungen und tragen stattdessen Hautmalereien. 100 Adlerkrieger unter der Führung Moxos haben sich am Rand des Dschungels versammelt, um fliehende Sklaven mit ihren Pfeilen zu töten. Mict'o'ala, die Priesterschaft, Königin Mexaza, die Blutmagier, die Coatl Atlaxu und die Oberhäupter der Adelsfamilien versammeln sich auf einer Tribüne und sehen dem Spektakel zu. Geplant ist ein blutiges, aber einfaches Gemetzel. Durch das Eingreifen der Helden könnte es jedoch zu einem Debakel für die Itocatal werden.

Das Manöver in Werten

Verwenden Sie für diesen Kampf die Kampfregeln aus Kapitel IV – Die Schlacht um das Verlorene Meer (siehe Seite 45 f.). Das Heer der Sklaven hat eine Stärke von 15 *Speeren*, einen Moralwert von 4 und ist zumindest *durchschnittlich* (3). Die Buruxal messen zu diesem Zeitpunkt eine Stärke von 45 Speeren, ihr Moralwert gegenüber dem Sklavenheer beträgt 16 und ihre Erfahrungsklasse ist 4. Der designierte Anführer der Sklaven ist der in Ungnade gefallene Drachenkrieger Uxmal (Ucks-Mahl) der Graue. Er ist ein grauhaariger Maruxatlanhänger, der die neue Herrschaft von Mict'o'ala ablehnt (*985 BF, 1,80 Schritt, grimmig, entschlossen, todgeweiht, Werte wie Anführer, *Kriegskunst* 15). Das Manöver wird beendet, wenn nur noch 700 Sklaven leben. Verläuft das Manöver wie geplant, das heißt, es fallen weniger als 300 Krieger, steigt der Moralwert für die Schlacht gegen Itocatl um 2 und die Erfahrungsklasse um 1. Die Tetlachi und Tlamachil greifen nur in den Kampf ein, wenn das Manöver von außen gestört wird oder mehr als 500 Buruxal gefallen sein sollten.

Bringt mir Tlapax' Kopf: Die Helden können sich problemlos unter das Schlachtgetümmel mischen. Tlapax errichtet seinen Kommandostand in der Mitte, wo ihm regelmäßige Meldeläufer Bericht erstatten. Nur drei Elite-Krieger bewachen ihn. Sein Tod bei dem Manöver senkt die Stimmung der Buruxal; die Moral sinkt um 2 statt zu steigen, die Erfahrungsklassesteigerung findet allerdings statt. Auf jeden Fall wird Catlaxo der neue Heerführer. Falls auch er ausfällt, kommt es zu einem Wettstreit der vier Anführer, den Mexaco für sich entscheidet. Die Stadt wird bei diesem ‚Unfall‘ nicht in **Alarmbereitschaft** versetzt.

Ein drittes Heer beim Manöver: Falls die Verhandlungen mit den Sonnenpanthern und /oder dem Zirkel Burdus gut ausfallen, ist das Manöver der richtige Zeitpunkt, um der Sklavenarmee zur Flucht zu verhelfen. Eine Streitmacht von 600 Owangi stünde bereit. Haben sich die Helden mit dem Zirkel Burdus und Moxo verbündet, wird er mit ausgesuchten 100 Kriegern überlaufen. Er wird es so einrichten, dass seine Getreuen zur Bewachung der Sklaven abgestellt sind.

Ein Überraschungsangriff durch Panther und/oder Adler ermöglicht die Flucht der Sklaven in den Dschungel. Tlapax wird ihnen Catlaxo mit etwa 2.000 Kriegern und der Hälfte aller Priester und Blutmagier hinterherschicken. Falls sich die gemischte Streitmacht ihnen im Urwald entgegenstellt, können Sie eine erneute Schlacht stattfinden lassen (die Moral der Sklaven beträgt dann 10) oder mit einem Verlust von etwa 200 Buruxal, einem Drittel der Sklaven und der Gefangennahme von einem weiteren Drittel rechnen. Auf jeden Fall wird in diesem Fall Tlapax die volle Verantwortung übernehmen und als Opfer auf dem Blutstein enden.

Nach diesem Schlag wird die Armee **mobil gemacht!**

Zwietracht säen

Die Feindschaften zwischen den Adligen und Machthabern in der Stadt sind offene Geheimnisse. Die Helden könnten sich als Intriganten betätigen und die einzelnen Buruxal-Anführer gegeneinander ausspielen. In fast jedem Abschnitt werden offene Feindschaften beschrieben. Die Helden können so zum Beispiel den Adlerkrieger Moxo gegen die Jaguarkriegerin Tzemalteca ausspielen, dem Blutmagier Tzamalkin einen Vorteil gegenüber seiner Konkurrentin Hualzin verschaffen oder umgekehrt. Zudem können sie diese Feindschaften nutzen, um einen Mord an einem der Heerführer, Priester oder Blutmagier seinem Rivalen in die Schuhe zu schieben. Nicht nur werden dadurch zwei Buruxal ausgeschaltet, solche internen Vorkommnisse versetzen die Stadt auch nicht einmal in Alarmbereitschaft.

Sklavenaufstand

Eine der Grundlagen von Itocatls Macht sind die Minen und Schmieden, in denen Sklaven Erz abbauen und Waffen herstellen. Gelingt es den Helden, die Sklaven in den Minen oder im großen Sklavenpferch aufzuhetzen, muss das Heer mit weniger Waffen in die Schlacht ziehen. Das beste Signal, die Sklaven zum Aufstand zu bewegen ist es, die vampirische Sklavenherrin Xachitl (siehe Seite 106) zu töten. Ansonsten müssen die Sklavenanführer Uxmal der Graue (siehe oben), Mazumbe der Schwarze (Owangi; *1012, 1,80, abwartend, skeptisch, Sonnenpanther-Krieger) und Zuli die Rote (Jucumaqh; *1018, 1, 62, aufopfernd, freiheitsliebend, friedfertig) durch *Überzeugen*-Proben oder gutes Rollenspiel ermutigt werden. Ein erfolgreicher Sklavenaufstand hat eine sofortige **Mobilmachung** der Armee zu Folge.

Möglicher Ausgang: Befreien die Helden die Sklaven, können die restlichen Krieger des Heeres nicht mehr ausgerüstet werden und die Armee zieht sofort los. Zudem verstärken geflohene Sklaven das Heer der Itocatal.



Der Sklavenpferch

Der Ausbruch (Begegnung)

Diese Begegnung eignet sich für Helden, die den Sklavenpferch oder die Mine in der Morgen- oder Abenddämmerung besuchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch eine schmale Lücke im Zaun stößt ein schmaler, lockiger Kopf. Ein unglaublich abgemagerter Owan-gijunge zwängt sich zwischen den Bohlen hindurch. Er streckt seinen Arm wieder durch die Lücke, um ein Jucumaqhmädchen hindurchzuziehen. Sie steckt jedoch fest. Von den Wachtürmen hört ihr Stimmen auf Xoxota: „Flüchtende Sklavenwürmer. Na wartet.“ Zwei Wachspinnen seilen sich von dem Zaun ab, bereit, sich auf den Jungen zu stürzen.

Der flüchtende Junge ist Chaka von den Sonnenpanthern. Er versucht das Mädchen Zerelka zu befreien. Entschließen sich die Helden, ihnen zu helfen, kann ein kräftiger Charakter die Bohlen mit einer KK-Probe +3 auseinanderstemmen. Pro KR kann die Probe wiederholt werden. Für zwei Helden ist es einfacher, jeder muss je eine erfolgreiche KK-Probe -3 ablegen (mehr können nicht an dem Zaun stehen). Die Wachspinnen (siehe S. 85) greifen jeden Anwesenden an. Nach 10 KR kommen zwei Sklaventreiber hinzu. Besiegen die Helden alle Gegner und ermöglichen Chaka die Flucht mit Zerelka, erfahren sie von den dankbaren Kindern alles über Xachitl – Zerelka hat gesehen, wie sie das Blut eines Sklaven getrunken hat. Außerdem kann Chaka eine Kontaktaufnahme zu den Sonnenpanthern ermöglichen.



Alle 5 KR kommen drei Sklaventreiber dazu.

Der Sklavenaufstand in Werten

Initiieren die Helden einen Sklavenaufstand, ohne Xachitl zu töten, wird sie als geübte Anführerin den Aufstand niederschlagen. Unter ihrer Führung brauchen die Truppen 1W6 Tage, um den Aufstand niederzuschlagen. In dieser Zeit wird das Heer nicht anwachsen. Wahlweise können Sie auch eine Schlacht durchführen (siehe Seite 45 f.). Die Sklaven haben eine Mannstärke von 20 *Speeren*, einen Moralwert von 6 und sind *unerfahren* (1). Werden sie von den Helden mit Naxahas Waffen ausgestattet, steigt ihre Erfahrungsklasse um 1. Die Sklaventreiber sind in der Unterzahl (2 *Speere*, 1 *Speer* in den Minen), haben aber eine bessere Kampfmoral (entschlossen, 12). Im Gefecht in den Pferchen oder der Mine wird nur alle 2W6 Stunden eine Probe auf *Kriegskunst* abgelegt. Alternativ können die Sklaven nach der ersten gelungenen Probe in den Dschungel fliehen. Töten die Helden vor dem Sklavenaufstand Xachitl, steigt der Moralwert der Sklaven auf 10, die Moral der Sklaventreiber sinkt um 2 (auf ebenfalls 10). 24 Stunden nach dem Beginn des Aufstands erreicht eine Armee von 1.000 Kriegern aus Itocatl unter der Führung von Catlaxo das Schlachtfeld und greift ein. Fangen die Helden alle Boten ab, dauert es 48 Stunden bis zum Eintreffen der Armee. Bei einem Aufstand in den Minen werden die Sklaventreiber nicht lange zögern, und die Pumpe zerstören. Innerhalb von 10 Stunden stehen die Minen unter Wasser.

Alternativ können die Helden die Pumpenanlage bei den Minen selber zerstören. Dabei müssten sie aber zunächst die Wachen dort umgehen (100 Sklaventreiber) und zudem den Tod unzähliger Sklaven in Kauf nehmen. Die Armee der Buruxal wird in diesem Fall nicht weiter wachsen und sofort aufbrechen (**Mobilmachung**).



Die Sklaventreiber rechnen nicht damit, dass die Kinder den Spinnen entkommen und wundern sich erst später über das Dahinscheiden ihrer Wachtiere.

Die Herrin der Sklaven

Im Gewirr des Sklavenpferches ist es nicht schwer, zu Xachitl vorzudringen. Die Helden können vorgeben, Boten aus Itocatl zu sein oder sich als Sklaventreiber bewerben. Xachitl hält sich meistens in ihren Räumen im Zentralgebäude des Pferchs auf. Da sie selbst auf ihre eigenen Leute herabblickt, umgibt sie sich nicht mit Leibwächtern. Ihre vampirischen Kräfte machen sie aber auch ohne Kampffahrten zu einer Herausforderung. Nichtsdestotrotz werden nach 5 KR die ersten Sklaventreiber auf einen eventuellen Kampf aufmerksam und greifen ein. Alle 3 KR kommen 1W6 weitere dazu.

Zwei Kibakabas halten sich immer in Xachitls Quartier auf und gehorchen ihr aufs Wort.

Xachitl weist als weitere vampirische Schwäche eine Verwundbarkeit gegenüber Sklaven auf. Ein (auch ehemaliger) Sklave kann sie pfählen (**Wege der Götter 294**), Sklavenketten und Gitterstäbe wirken auf sie *verbrennend* (**Wege der Götter 295**).

Das Khemiartefakt

Die Blutpriester Itocatls versuchen, ein lange vergessenes Khemiartefakt aus einem versunkenen khemischen Schiff in der Bucht zu bergen. Es handelt sich um die Hälfte der goldenen Maske, die von den Xo'Artal nur der ‚Seelentrenner‘ genannt wird (siehe Seite 51). Jede Hälfte besitzt nur einen Teil der vollen Macht. So benutzt Itocatls Agent *Lorach* eine Hälfte, um die Magier von Tipoxatl in Schach zu halten (siehe Seite 25 f.). Der Tlamachil *Childerax* sucht während der Kriegsvorbereitungen fieberhaft nach der anderen Hälfte. Er hat nur ein kleines Kontingent von Krieger, Sklaven und das Schiff Buruxan erhalten, da seine Mission von Micro'ala nicht für schlachtentscheidend angesehen wird. Sie hält die Stärke der Armee für mehr als ausreichend und würde den Seelentrenner erst in den kommenden Schlachten des erwachenden Buxal-Reiches nutzen. Das komplette Artefakt könnte benutzt werden, um die gesamten Magier und Priester Tipoxatls in der großen Schlacht unschädlich zu machen.

Möglicher Ausgang: Die Helden verhindern die Bergung und die Itocatal haben nur Lorachs Hälfte der Maske (siehe Seite 50 f.), die Helden bringen die Hälfte in ihren Besitz und Tipoxatl erhält sie oder trotz der Bemühungen schafft es Childerax, den Seelentrenner zu vereinen und in der Schlacht einzusetzen (Zwischensequenz).

Die Besatzung der Buruxan

Alle drei Tage bricht die Besatzung der Galeere Buruxan unter der Führung des Burdupriesters Childerax (*1002 BF, 1,89 Schritt, bleich und vollkommen kahl, gelangweilt, dekadent, Werte wie Elite-Priester mit Spinnenfluch siehe Seite 84 f.) in die Bucht auf. Die Schiffsbesatzung

Die Heuer (Begegnung)

Diese Begegnung eignet sich für Helden, die in den frühen Morgenstunden im Hafenviertel unterwegs sind. Denken Sie daran, dass sich diese Szene so ähnlich alle drei Tage abspielt und jedes Mal drei Sklaven weniger an Bord sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Morgendunst landet eine kleine Galeere am Hafen an. Das schwarze Segel zeigt eine goldene Spinne, und zehn Krieger kümmern sich um die Segel und das Vertäuen. Etwa ein Dutzend Sklaven sitzen an den Rudern, die restlichen Ruderplätze werden von Freien besetzt. Alle machen einen bedrückten und ängstlichen Eindruck. Ein bleicher, kahler Mann in einem dunklen Umhang gibt die Kommandos. Während neue Vorräte verladen werden, lassen sich die freien Ruderer auszahlen und verlassen das Schiff schon fast fluchtartig.

Hier bietet sich eine Chance für die Helden, die Ruderer auszufragen. Nach ein paar Krügen Machico erzählen sie, dass der Priester viele Orte auf einer Seekarte verzeichnet hat. Alle paar Meilen wirft die Buruxan Anker, die Krieger tauchen und bringen manchmal goldene Gegenstände wieder empor. Childerax untersucht sie, wird wütend und wirft sie ins Meer zurück. Dann lässt er einen Sklaven an den Mast binden, um ihn zu Tode zu peitschen. Das Schiff fährt zu der nächsten markierten Stelle, und die Krieger gehen wieder auf Tauchgang. Das Spiel wiederholt sich, bis die Vorräte zur Neige gehen. Die Verschwendung von Blut und die unnötige Grausamkeit des Priesters schrecken die Lohnruderer ab, weiterhin auf der Buruxan anzuheuern. Nach jeder Landung müssen Childerax' Leute also neue Ruderer suchen.

kommt alle drei Tage in den Hafen zurück, um die Vorräte aufzufüllen und Ruderer anzuheuern. Jeden Tag besteht eine Chance von 10 Prozent (1-2 auf W20), dass die Hälfte gefunden wird. Außer Childerax und seinen drei Schülern (wie Buruxal-Priester mit nur einer Liturgie, siehe Seite 85) sind 10 Schlangenkrieger als *erfahrene* Schwimmer mit an Bord. Childerax ist fortgeschritten in der Dekadenz der neuen Burdu-Kirche und opfert während der Fahrt täglich einen Sklaven, indem er ihn am Mast zu Tode peitschen lässt. Seine Mannschaft hat mittlerweile zu wenig Sklaven und muss sich mit im Hafenviertel angeheuerten Fischern behelfen.



Der Seelentrenner in der Schlacht

Beide Teile des Seelentrenners weisen gewaltige Macht auf. Opfern sich mehrere Priester um den Maskenträger, werden die Seelen dutzender gegnerischer Priester und Zauberer in die Geisterwelt gezogen. Jede Hälfte für sich besitzt nur die Macht, Menschen in Schlaf zu versetzen (siehe Seite 51).

Die Bergung des Seelentrenners

Heuern die Helden auf der Buruxan an, bestehen für sie unterschiedliche Möglichkeiten, die Bemühungen der Buruxal zu verhindern.

Verzögern: Childerax braucht sechs Tage Zeit, um die Funktionsweise des kompletten Seelentrenners zu verstehen. Zögern die Helden die Entdeckung des zweiten Bruchstücks hinaus, macht er Fehler bei der Anwendung. So könnte das Artefakt nicht richtig wirken oder seine Wirkung gegen alle Priester und Zauberer auf dem Schlachtfeld entfalten, egal welcher Stadt sie angehören. Die Verzögerung kann durch Schäden am Schiff erfolgen, die eine längere Reparatur erfordern. Fällt dabei auf, dass es sich um Sabotage handelt, wird Itocatl in den **Alarmzustand** versetzt. Durch Verbreiten der Schauergeschichten können die Helden verhindern, dass weitere Ruderer auf der Buruxan anheuern. Childerax wird daraufhin mehr Sklaven von seiner Herrin erbeten, die diese aber erst nach sieben Tagen gewährt. Alternativ können sie auch die Sklaven befreien, was aber ebenfalls die **Alarmbereitschaft** zur Folge hat, wenn die Helden nicht geschickt vorgehen. Falls die Helden auf der Buruxan anheuern und der Numinorufluch noch auf ihnen lastet, kann wegen starken Seegangs nur jeden zweiten Tag getaucht werden.

Verhindern: Die Helden können natürlich die Bergung verhindern. Das Versenken oder die Entführung der Buruxan versetzen die Buruxal in **Alarmbereitschaft**, wenn keine alternativen Erklärungen wie das Sinken in einem schweren Seesturm möglich sind. Ohne die Seekarte mit allen verzeichneten Wracks der Khemi-Schiffe hat Childerax auch keine Chance mehr, die halbe Maske zu finden. Er wird einen Diebstahl aber nicht seiner Herrin beichten, sondern bis nach der Schlacht geheim halten.

Vereiteln: Natürlich können die Helden das versunkene Bruchstück vom Seelentrenner selbst bergen und nach Tipoxatl bringen. Dazu können sie auf der Buruxan anheuern (dabei wirkt gegebenenfalls der Numinorufluch, siehe oben) und den Moment der Bergung abwarten. Alternativ können sie Childerax' Seekarte stehlen und den Tipoxatal bringen. Die erfahrenen Seefahrer richten ihre eigene Expedition aus und haben pro Tag eine Chance von 20 Prozent (1-4 auf W20), die halbe goldene Maske zu finden. Haben die Helden zudem noch Lorach enttarnt, könnten die Tipoxatal das komplette Artefakt besitzen. Auch die Priester aus der Zwillingstadt brauchen sechs Tage, um den Seelentrenner zu verstehen.

Maruxatls Regen

Unweit des Kriegslagers bauen 70 Sklaven (allesamt *erfahren* in *Holzbearbeitung*) unter der Leitung von 13 Mechanici (*kompetent* in *Mechanik*) an Maruxatls Regen. Benannt nach

dem Kriegsgott Maruxatl ist die Maschine eine hölzerne Monstrosität von 10 Schritt Breite und 20 Schritt Länge, aus deren Vorderseite unzählige Bambusrohre ragen. Tag und Nacht bewachen 20 Stierkrieger und 5 Wachspinnen (siehe Seite 84 f., verdoppeln bei **Alarmbereitschaft**) die Kriegsmaschine. Immer ist ein Blutmagier bei den Wächtern: Tagsüber Hualzin, nachts Tzamalkin (Werte wie ein Elite-Blutmagier, siehe Seite 85, besucht das Haus des Blutes). Beide sind miteinander verfeindet – ein offenes Geheimnis in der Stadt – und vermeiden es, pünktlich zur Wachablösung zu erscheinen. Ein Trupp von 50 weiteren Sklaven unter der Aufsicht von 10 Sklaventeibern ist jeden Tag im Dschungel unterwegs, um Holz für die Maschine zu sammeln. Verschwinden diese Sklaven, versetzt das die Buruxal in **Alarmbereitschaft** und der nächste Sklaventrupp wird von 20 Stier- und 20 Adlerkriegern bewacht.

Möglicher Ausgang: Die Helden können die Kriegsmaschine unauffällig sabotieren, damit sie in der Schlacht versagt, sie können sie niederbrennen und eine Mobilmachung riskieren. Misslingt dies oder widmen sie sich anderen Dingen, rollt Maruxatls Regen wie geplant an die Front.

Maruxatls Regen in der Schlacht

Tausend Bambusrohre verschießen per Luftdruck Pfeile, die in einer ballistischen Flugbahn ganze Kompanien eindecken können. In der Schlacht ketten die Buruxal 100 Sklaven zwischen die Rohre, um die Pfeile innerhalb einer halben Minute nachzufüllen, während 50 weitere Sklaven an einem riesigen Tretbalg Luft in hunderte Ziegenlederschläuche pumpen. Dann kann Maruxatls Regen erneut feuern. Soll das Kriegsgerät bewegt werden, ziehen die Sklaven es von Ort zu Ort. In der Schlacht sollen die rund 700 Stierkrieger das schwere Kriegsgerät bewachen. Eine Entscheidung, die ihr Heerführer Tarax nur akzeptiert, weil sie sein Vater General Tlapax gefällt hat.

Den Regen aufhalten

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für die Helden, auf Maruxatls Regen einzuwirken.

Sabotieren: Die Helden könnten sich unter die Sklaven mischen und den Bau sabotieren. Dazu sind über mehrere Tage hinweg 20 TaP* in *Holzbearbeitung* und/oder *Mechanik* anzusammeln, jeden Tag ist eine Probe möglich. Jeden Tag kann es passieren (1 auf W6), dass einer der Mechanici die Modifikationen entdeckt (Probe auf *Mechanik*, erschwert um die TaP*). Je nachdem, ob die Räder oder die Pfeilschleudern sabotiert wurden, gibt es unterschiedliche Fehlermöglichkeiten. Sabotierte Räder haben jeden Tag eine Chance von Probenwert=halbe gesammelte TaP* (abgerundet) zu versagen. Für die sabotierten Pfeilschleudern würfeln Sie nach jedem Schuss auf diesen Wert. Die Reparatur des Schadens dauert auf jeden Fall einen Tag. Bei der Entdeckung der Sabotage wird die Stadt in **Alarmbereitschaft** versetzt.

Niederbrennen: Die Helden könnten in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die Bewacher überfallen und das Kriegsgerät niederbrennen. Die Folge wäre aber eine sofortige **Mobilmachung** der Buruxal.





Der Zirkel des Burdu

Die alten Burduanhänger unter der Führung des vermeintlich wahnsinnigen Priesters Xurax können Hinweise geben und den Helden unter Umständen tatkräftig zur Hilfe kommen. Dazu müssen die Helden den Anhängern des Namenlosen aber erst einmal vertrauen – und den Verräter in ihrer Mitte ausschalten (oder mit Fehlinformationen zum eigenen Werkzeug machen).

Möglicher Ausgang: Die Helden erhalten Unterstützung für ihre Unternehmungen in Itocatl.

Ein Priester auf der Flucht (Begegnung)

Diese Begegnung eignet sich für den ersten Besuch im Wohnviertel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein alter Mann mit wirren Haaren und einem schmutzigen Lendenschurz steht auf einem kleinen Platz. Obwohl er laut predigt, bleibt niemand stehen oder hört ihm zu. „Die Pyramide ist schmutzig, schmutzig. Das Blut schmeckt den Göttern nicht mehr, wir haben Burdus Segen verloren.“ Ein dicker Händler lacht ihn aus. „Der verrückte Xurax. Kaum zu glauben, dass so einer mal Blut für den Gott vergossen hat.“ Er spuckt aus und geht kopfschüttelnd seiner Wege. Der verwirrte Mann hat ihn nicht einmal gehört und steigert sich in eine Litanei gegen den Verzehr von Ziegenfleisch.

Erst auf den zweiten Blick (*Sinnenschärfe*-Probe +3) fällt auf, dass der Mann zwei schmutzverkrustete Blutgoldintarsien auf der Haut trägt – er muss mindestens ein angesehener Tlamachil (*Götter/Kulte*-Probe) gewesen sein. Als sich drei Tempelkrieger nähern, verschwindet der Alte blitzschnell durch eine schmale Lücke zwischen zwei Häusern. Verfolgen die Helden Xurax, lassen Sie sie auf *Athletik* würfeln. Der scheinbar wahnsinnige Priester ist zwar nicht mehr besonders schnell, hat aber einen großen Vorteil durch seine exakte Kenntnis der verwinkelten Pfade von Itocatl. Würfeln Sie für ihn auf GE/KK/KO, verwenden Sie aber seinen Talentwert in *Gassenwissen* (15). Pro Runde ist für jeden Beteiligten ein Wurf möglich, wer zuerst 30 TaP* angesammelt hat, ist erfolgreich: Entweder hat Xurax seine Verfolger abgeschüttelt oder die Helden (zumindest die schnellen) haben den Alten eingeholt.

 Für je 10 TaP*, die Xurax ansammelt, müssen die Verfolger ein Hindernis umgehen: Ein Hinterhof voller Wachspinnen, eine Prozession von Selbstgeißlern, ein Lieferwagen voller Melonen ...

 Xurax stößt auf seiner Flucht mit den drei Kriegerern zusammen, die ihn erobert angreifen. Die Helden können ihn retten und so sein Vertrauen erringen.

Der wahnsinnige Priester

Xurax ist eine Schlüsselfigur des Widerstandes. Erringen die Helden sein Vertrauen, wird er sie mit dem Geheimen Zirkel Burdus bekannt machen. Nach der ersten Begegnung, **Ein Priester auf der Flucht** (siehe oben), wird er immer noch wahnsinnig spielen. Mit einer vergleichenden Probe *Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* gegen *Überreden* (*Lügen*) des Priesters kann zumindest ein erster Zweifel an seiner geistigen Umnachtung geweckt werden. Mit weiteren *Überzeugen*-Proben unter vier Augen oder angemessenem Rollenspiel wird Xurax langsam Vertrauen fassen. Die Schlüsselinformation ist dabei, dass die Gruppe schon einmal Micto'als Pläne vereitelt hat. Vermitteln sie das erfolgreich und glaubhaft, ist Xurax auf ihrer Seite. Jetzt müssen die Helden nur über ihren eigenen Schatten springen und mit einem Priester zusammenarbeiten, der einen Aspekt des Namenlosen verehrt ...

Was Xurax weiß

 eine Gruppe Burdu-Priester unter Childerax sucht in der Bucht nach dem Seelentrenner

 der Seelentrenner hat den Khemi schon einmal geholfen Tipoxatl zu bezwingen



Xurax





- ☼ der Seelentrenner zieht die Seelen von Tlamachil und Tetlachi aus ihren Körpern
- ☼ Micto'ala arbeitet an einem mächtigen Ritual, bei dem noch sehr viel Blut fließen muss
- ☼ in den Kavernen unter dem Meer und dem Dschungel zwischen den Zwillingstädten schlafen viele weitere Kriegerspinnen, ähnlich der auf der Pyramide
- ☼ die Steine der Zwillingstädte sind seit der Gründung der Zwillingstädte verbunden
- ☼ das Haus des Blutes ist ein Ort der dekadentesten Burdu-Anhänger
- ☼ Micto'Ala sieht die Buruxal nur als Mittel, um die überlegenen Gigantulae zu erwecken (das hat Xurax in einer Vision gesehen)
- ☼ der Zirkel des Burdu will die Lebende Heilige stürzen

Der Zirkel

Diese geheime Organisation von Anhängern der alten Ordnung sammelt Informationen, um sie gegen Micto'ala und Mexaza zu nutzen. Xurax kann die Helden zu ihrem geheimen Treffen im Haus des Iznax, einer Ruine im Wohnviertel, bringen. Dort treffen sich die maskierten Verschwörer. Der Zirkel besteht aus dem Anführer der Adlerkrieger, Moxo, der Blutmagierin Ixlipa, dem Tchehuan-Priester Olmexo, dem Hutetatzin-Priester Chesak und der Jucumaqh-Sklavin Ora. Letztere vertritt angeblich einen mächtigen Adligen, der nicht genannt werden will. Berichten die Helden aus Porto Velvenya und Amakun, wird der Zirkel zunächst auf ihrer Seite sein und die Helden nach Kräften unterstützen. Beachten Sie, dass der Zirkel immer noch den Namenlosen verehrt, wenn auch in seinem Aspekt als Meister des Schicksals. Nach einem Sturz Micto'alas wird das eine oder andere Mitglied den Opfertod der Helden als eine angemessene Buße für ihre zahlreichen Freveltaten sehen.

Was der Zirkel Burdus weiß

- ☼ alles über die Coatl
- ☼ alles über Königin Mexaza
- ☼ auf der Sklavenaufseherin Xachitl liegt ein besonderer Segen Burdus (trotzdem haben die Verschwörer nichts gegen ihren Tod einzuwenden, sie ist bloß ein Werkzeug Micto'alas)
- ☼ wie der Stand beim Bau der Kriegsmaschine Maruxatls Regen ist, ihre Funktionsweise und ihre Schwachstellen
- ☼ alles über die Manöर्वorbereitungen
- ☼ Micto'ala bereitet ein Ritual vor, bei dem das vergossene Blut der beiden Heere eine wichtige Rolle spielen soll
- ☼ die Messer Tchehuans treffen sich unter der Arena

Was der Zirkel Burdus mit 10 Adlerkriegern und Xurax selbst tatkräftig unterstützt

- ☼ einen Angriff auf die Coatl
- ☼ ein Attentat auf Xachitl
- ☼ ein Attentat auf Königin Mexaza
- ☼ die Entführung der Buruxan
- ☼ die Störung des Manövers, Moxo desertiert mit 100 Adlerkriegern
- ☼ ein Attentat auf Micto'ala lehnen sie ab – sie sind nicht lebensmüde

Die Verräterin

Ora gibt nur vor, einen unbekannten Adligen zu vertreten. In Wirklichkeit spioniert sie für das Auge des Namenlosen und ist eine persönliche Vertraute Micto'alas. Sie besitzt keine magischen oder karmalen Kräfte, hat aber jeweils einen Zeh und einen Finger dem Namenlosen geopfert. Das ist durchaus ein Hinweis auf ihre Identität, weil sie sich immer noch als Sklavin ausgibt, mit solchen Opfern aber ihre Freiheit erkaufen haben könnte. Die anderen Zirkelmitglieder haben keine solchen Verstümmelungen, da sie im alten Glauben nicht mehr üblich waren und sie ihre Positionen vor der Reformierung festigen konnten. Ihre Informationen gibt Ora an den Spinnenhändler Oztlo (siehe Seite 102) weiter, der ebenfalls zum Informationsnetz der Lebenden Heiligen gehört. Enttarnen die Helden sie nicht, wird sie beim nächsten Treffen von 30 Tempelwachen begleitet, die sich um Iznax' Haus verbergen und auf ihr Kommando das Gebäude stürmen. Entkommen die Helden dieser Falle, macht Micto'ala **mobil**. Bei einer Gefangennahme gilt immer noch **Alarmbereitschaft**.

Ohne eine Interaktion mit den Helden wird der geheime Zirkel am 28. Tag ausgehoben und alle Mitglieder zu Tode gefoltert. In diesem Fall wird Moxo natürlich nicht die Adlerkrieger in der Schlacht anführen.

Die Messer Tchehuans

Diese Widerstandsgruppe besteht aus geheimen Tchehuan-Anhängern. Sie verehren Tchehuan, den Krieger, der als erster zu einem Anhänger der Spinnenpriesterin SrSr Sicuteta wurde (Siehe **Porto Velvenya 101**) und seitdem als Halbgott gilt. Für sie ist er kein Kind Burdus, sondern ein eigener Gott. Sie rebellieren gegen die Herrschaft der Königin und Micto'alas, besonders aber gegen die Herrschaft durch die Kriegerspinne. Die Kriegsvorbereitungen sehen sie dennoch als richtig an und würden sie nicht stören. Die Messer führen Anschläge auf einzelne Priester aus, die aber bisher nicht von Erfolg gekrönt waren. Dennoch machen sich die Stadtherren langsam Sorgen, da noch kein Messer gefasst wurde. Ihr Anführer ist die Schlangenkriegerin *Sintatica* (Werte wie Elite-Schlangenkrieger, siehe Seite 84; *998, 1,85 Schritt, entschlossen, verbittert, gewalttätig). Sie treffen sich alle vier Tage in den Katakomben unter der Arena und rekrutieren sich zum Teil aus Gladiatorensklaven und frustrierten Tchehuan-Anhängern, darunter auch ein Tlamachil.

Kommt es zu keiner Interaktion mit den Helden, gelingt den Messern am 13. Tag nach Heldenankunft ein Attentat auf einen Burdupriester. Ein Attentatsversuch auf Königin Mexaza am 18. Tag wird aber scheitern (siehe Seite 41 f.).

Möglicher Ausgang: Die Helden erhalten Unterstützung für ihre Unternehmungen in Itocatl.

Die Messer Tchehuans als Helfer

Gewinnen die Helden einen ersten Anflug von Vertrauen der Widerstandskämpfer, zum Beispiel bei der Begegnung **Das Attentat**, stellt sich ihnen bei der nächsten Gelegenheit ein halbes Dutzend bewaffneter Krieger in einer dunklen Ecke gegenüber. Der Anführer möchte gerne wissen, warum





sie gegen die Burdupriesterin geholfen haben. Hält er die Helden für aufrichtig, wird er ihnen ein neues Ziel – ein Tlamachil oder einen Spinnenkrieger nennen. Töten sie diesen, werden sie zu einem Treffen der Messer Tchehuans in den Katakomben unter der Arena eingeladen.

Was die Messer Tchahuans wissen

- ☼ alles über die Coatl
- ☼ alles über Königin Mexaza
- ☼ die Buruxan fährt auf eine geheime Expedition aus
- ☼ mit der Sklavenaufseherin Xachitl stimmt etwas nicht
- ☼ es gibt ein Lagerhaus voller Waffen

Was die Messer Tchahuans tatkräftig (mit 10 Schlangenkriegern) unterstützen

- ☼ einen Angriff auf die Coatl
- ☼ ein Attentat auf Xachitl
- ☼ ein Attentat auf Königin Mexaza
- ☼ ein Attentat auf Micto'ala lehnen sie ab – sie sind nicht lebensmüde

Das Attentat (Begegnung)

Diese Begegnung eignet sich für einen nächtlichen Zeitpunkt, wenn die Helden das Palastviertel betreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz in der Nähe der Tchehuana-Arena wandert eine Frau im schwarzen, goldbestickten Umhang der Burdu-Tlamachil durch die Gassen. Ihr folgt eine hundegroße Wachspinne. Zwei Männer mit schwarzen Körperbemalungen stürzen sich mit dem Kampfschrei „Für Tchehuana!“ auf sie. Sie zücken lange Dolche.

Die Burdu-Priesterin namens Cocizin hat die Werte einer typischen erfahrenen Priesterin, die beiden Attentäter Jokom und Kalimoro (ein Owangi-Sklave) haben die Werte von typischen Schlangenkriegern (siehe Seite 84). Helfen die Helden den Attentätern, werden sie die Messer Tchehuans innerhalb von drei Tagen kontaktieren. Stehen sie Cocizin bei, wird sie die Helden zu einer Audienz bei der nächsten großen Opferung auf der Pyramide einladen.



Machen Sie Cocizin zu einer Elitepriesterin und geben Sie ihr zwei Wachspinnen bzw. machen Sie die Attentäter zu Spinnenkriegern. Der Burdufluch ist nicht parteiisch.



Streichen sie die Wachspinne bzw. geben sie den Attentätern die Werte von Sonnenpanthern.

Die Sündenböcke Tchehuans

Selbst wenn die Helden es nicht schaffen, die Messer Tchehuans zu kontaktieren, können sie ihnen eventuell ihre Taten in die Schuhe schieben. Kommen die Herrscher zu dem Schluss, dass ein toter Priester oder Blutmagier nicht auf das Konto von Spionen aus Tipoxatl sondern auf das von Rebellen aus Itocatl geht, werden sie nicht mit **Mobilmachung** reagieren. Eine erhöhte **Alarmbereitschaft** erscheint ihnen dagegen immer noch sinnvoll.

Die Händlerin

Die Pochteca Naxaha ist mit Spinnenseide reich geworden. Allerdings machen ihr die Kriegsvorbereitungen zunehmend Sorgen, ein zerstörtes Tipoxatl ist kein guter Handelspartner und die anderen Xo'Artal-Städte meiden die abtrünnige Stadt wegen ihrer unheiligen Riten. Für einen weiteren Aufstieg in der Buruxalgesellschaft müsste sie zudem Burdu ein Körperteil opfern, was nicht unbedingt zu ihren Prioritäten gehört. Über ihre Informanten, zum Beispiel den Seidenhändler Cozi (siehe Seite 102), den Colotzin Zico (siehe Seite 104) oder den Torwächter Ux (siehe Seite 103) wird sie wahrscheinlich von der Anwesenheit der Helden erfahren und sie einladen.

Möglicher Ausgang: 200 Waffen für die Sonnenpanther bei erfolgreichen Verhandlungen oder bei Misslingen 200 Waffen für das Buruxal-Heer. Außerdem wichtige Informationen für das weitere Vorgehen in der Stadt.

Nachdem die Helden längere Zeit mit einem von Naxahas Informanten interagiert haben.

Die Einladung (Begegnung)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine wunderschöne Owangi-Sklavin kommt auf euch zu. Sie verneigt sich ehrfürchtig und spricht: „Meine Herrin, die ebenso schöne wie kluge Händlerin Naxaha, die Herrin der Spinnenseide, möchte euch in ihr Anwesen einladen. Sie hat von euren Taten gehört und ist beeindruckt.“

Fragen die Helden, welche Taten gemeint sind, erwidert die Sklavin Agaya (*1014, 1,68, freundlich, geheimnisvoll, verführerisch), dass solche Helden ihre Taten ja wohl kennen. Folgen ihr die Helden, gelangen sie an ein weißes Anwesen mit einem prächtigen Garten am Rande des Marktes. Auf den Mauern ist das Symbol einer weißen Spinne auf grünem Grund zu sehen, die goldene Fäden webt. Sklaven bringen rotes Maisbier, Machico, Maisbrot, gebratene Spinnen und Schlangen sowie andere Köstlichkeiten wie Kürbisbrei und Bohnenmus. Eine gepflegte Buru-

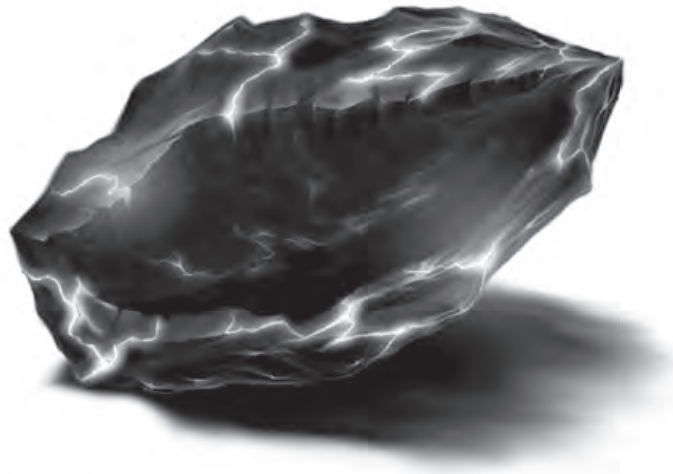


xalfrau sitzt ihnen gegenüber und beginnt: „Ich habe davon gehört, dass ihr in die Stadt gekommen seid. Leider kommen nicht mehr viele Fremde her, bitte erzählt mir mehr über euch.“ Im Folgenden können die Helden entsprechend ihrer gewählten Verkleidung mit Naxaha agieren und mit 6 TaP* in Menschenkenntnis bemerken, dass sie mit der aktuellen Situation in der Stadt nicht glücklich ist.

Bei geschicktem Vorgehen der Helden, z.B. dem Versprechen, einen Vertrag mit den Al'Anfanern, Stoerrebrandt oder Shaz-Nomena über Lieferungen von Spinnenseide abschließen zu können – „Und ich meine einen guten Vertrag!“ – wird sie den Helden ihr Informantennetz und ihr Warenhaus voller Waffen (siehe S. 42) zur Verfügung stellen. Die Helden können die Informanten auf verschiedene Dinge ansetzen, die Stärke des Heers, den Aufenthaltsort wichtiger Meisterpersonen, die Beziehungen der Personen untereinander, das Aufdecken der Mitgliedschaft in einer geheimen Organisation, etc. Jede Informationsbeschaffung benötigt einen Tag und einen Würfelwurf (W20):

Würfelergebnis	Folge
Unter 6	Information beschafft
7-17	kein Ergebnis
18-19	Informant aufgefliegen/Quelle versiegt, auf alle weiteren Proben wird 1 addiert
20+	Die Spur kann zu Naxaha zurückverfolgt werden.

Kommt die Obrigkeit Naxaha auf die Spur, brechen 20 Tempelkrieger unter der Führung eines Tlamachil auf, um sie zu verhaften. Unter Umständen kann es zu einem Kampf mit den Helden kommen, falls sie im Haus sind. Ist zu diesem Zeitpunkt das Lagerhaus noch nicht leergeräumt, wird mit den Waffen das Heer ausgestattet. Die Armee wächst um 200 Krieger und ist vielleicht umso früher abmarschbereit. Es herrscht **Alarmbereitschaft**.





Kapitel IV – Die Schlacht auf dem Verlorenen Meer

Zusammenfassung

Der Konflikt zwischen den Zwillingstädten und der Kampf der Helden mit dem Auge des Namenlosen erreichen ihren Höhepunkt, als beide Heere im Watt des Verlorenen Meeres aufeinander treffen. Während die Helden in den vorangegangenen Kapiteln das Kräfteverhältnis wenigstens etwas zu Gunsten Tipoxatls verschieben konnten, tragen ihre Handlungen nun weitere Früchte, indem sie auf all die Grausamkeiten, die Itocatl seinen Feinden entgegen schleudert, hoffentlich die richtigen Antworten parat haben.

Im Finale der Schlacht schließlich erwachen die Gigantulae zu neuem Leben und drohen Micto'alas Plan zu vollenden. Sie wenden sich gegen beide Heere, um ihren über Jahrtausende gewachsenen Hunger zu stillen. Und nur die Zerstörung des Fluchsteins, an den ihre Lebenskraft gebunden ist, kann sie aufhalten. Doch wie zerstören, was unzerstörbar ist?

Der Stift ist mächtiger als das Schwert

Um Ihnen als Meister das Leben etwas leichter zu machen, finden sie auf Seite 46 einen Plan des Schlachtfeldes und ein Bogen, auf dem Sie die Ausgangslage sowie alle eintretenden Veränderungen verzeichnen können, steht Ihnen auf der Verlagsseite zum Download zur Verfügung.

Die grundsätzliche Aufstellung der Heere hängt stark von ihrer Zusammensetzung ab, welche die Helden in den Kapiteln II und III nachhaltig verändern konnten. Deshalb werden Sie nachfolgend auch kaum Angaben über Formationen o. ä. finden. Grundsätzlich sortieren sich xoartalische Heere nach Kriegerschulen, wobei sich Magier und gegebenenfalls Priester unter die Truppen mischen. Organisatorische Feinheiten sind eher selten. Um die einzelnen Kampfverbände und deren Bewegungen sowie die allgemeine Schlachtsituation auf der Karte darzustellen verwenden sie einfach diverse W6. Jeder Würfel kann durch seine Augenzahl 1-6 Einheiten und eventuelle Verluste abbilden. Ab 7 Einheiten kommen dann analog 2W6 usw. zum Einsatz.

Der Schlüssel ist der Blutstein Tipoxatls, der mit seinem Zwilling untrennbar verbunden ist. Die Helden müssen ihre Verbündeten davon überzeugen, dass sie all das, woran sie glauben und worauf sie hoffen, aufgeben müssen. Durch den karmalen Krieg innerhalb des Steins ist er angreifbar geworden und reißt den Blutstein Itocatls mit in den Untergrund. Und so auch die Gigantulae. Micto'ala findet indes ihr Ende durch die Hand der Helden.

Eine Seeschlacht zu Fuß

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein ohrenbetäubendes Donnern und Rauschen erhebt sich von jenseits der Küste, als würden Ronda und Efferd sich mit Gewitterwolken und Sturmflut bekriegen. Ihr schaut in Richtung des Verlorenen Meeres und traut euren Augen kaum, als ihr seht, wie sich das gesamte Wasser der Bucht, wie durch den Atemzug eines gewaltigen Ungetüms, das in den lichtlosen Tiefen haust, zurückzieht und eine nackte Welt zurücklässt.

Ein Wattenmeer ist fraglos ein ungewöhnliches Terrain für eine Schlacht, die zugleich den Höhepunkt der gesamten Kampagne darstellt. Der Untergrund besteht jedoch zu weiten Teilen aus halbwegs trittfestem Sand, der das Vorkommen nicht nachhaltig erschwert. Außerdem haben sich die Meerestiere allesamt ebenfalls zurückgezogen – offenbar wurden sie gewarnt.

Nichtsdestotrotz sind hier und da **Besonderheiten** vorzufinden, die Sie entweder frei platzieren, bei Bedarf durch die unten stehende Tabelle zufällig bestimmen oder anhand der Karte (siehe Seite 46) ablesen können. Zu den Ausgangsbedingungen siehe auch **Ein Blick voraus: Ort und Zeit der Schlacht** auf Seite 27. Die unter **Auswirkungen** angegebenen Probenmodifikatoren und Spielhinweise beziehen sich entweder auf die Kriegskunstproben der Feldherren (siehe Seite 47 f.) oder sind allgemeiner Natur.



2W6	Besonderheiten	Auswirkungen
2	Seetang	Der Boden ist von Schlingpflanzen und Algen bedeckt (+2).
3	Seetang	Der Boden ist von Schlingpflanzen und Algen bedeckt; außerdem ist der Sand darunter tief und nass (+4).
4	Treibsand	Treibsandfelder erschweren das Vorankommen immens (+7).
5	Wasserloch	Neben der Tatsache, dass es sich bei ausgedehnteren Löchern um natürliche Hindernisse handelt, die durchaus noch finstere Meeresbewohner beherbergen können, ließen sich mit etwas Geschick und ausdauernden Lungen sogar Hinterhalte legen.
6	Sandbank	Die bis zu zehn Schritt hohen Verwerfungen können als natürlicher Sichtschutz, als Ort zum Verschnaufen, als Ausgangspunkt für Überraschungsangriffe sowie Attacken aus erhöhter Position dienen.
7	Riff	siehe Sandbank; aber bis zu 20 Schritt hoch
8	Gebeine	Zuweilen sind die Skelette riesiger Wale oder anderer Kreaturen anzutreffen, deren mächtige Knochen und Gräten durchaus als Material für provisorische Befestigungen (+2 bis +4) herhalten können.
9	Schiffswrack	Die Zahllosen Wracks vergangener Jahrhunderte sind weitgehend zerfallen und der plötzliche Kontakt mit der Luft beschleunigt diesen Prozess nur noch. Allerdings sind hier und da derart stabil gebaute Galeeren und Handelsschiffe vor allem Tipoxatl zu finden, dass sie durchaus als Befestigung (+3 bis +5) taugen.
10	Dunst	Vereinzelte Schwaden erschweren die Sicht (+3).
11	Nebel	Dichter Nebel lässt kaum ein klares Bild vom Schlachtfeld zu (+5).
12	Wind	Das Heer mit dem Wind im Rücken (1-2 Tipoxatl; 3-4 Itocatl; 5-6 Seitenwind) erhält einen Probenmodifikator von -2, der Gegner +2.

Die Kunst des Krieges

Bereits durch ihr Abschneiden bei der Seelenprüfung sowie mit ihrem Vorgehen in Tipoxatl und Itocatl hatten die Helden die Möglichkeit auf die Vorbedingungen der Schlacht Einfluss zu nehmen. Trotz der nachfolgend geschilderten Regelmechanismen zum Ablauf und zur Gestaltung der Schlacht, soll diese jedoch kein Verwaltungsakt, sondern ein episches Erlebnis werden, in der die Helden einerseits das Gefühl bekommen mögen, von den Ereignissen überrollt zu werden, und andererseits das Zünglein an der Waage zu sein. Um diesen Drahtseilakt zu meistern, bekommen Sie die drei folgenden Werkzeuge an die Hand:

Perspektiven und Einflussfaktoren

Die Spieler erleben mit ihren Helden die Schlacht aus drei Perspektiven, die Sie weitgehend frei nach dramaturgischen Gesichtspunkten einsetzen kann.

☀ **Schlachtgetümmel** (siehe unten): Das große Ganze, vor allem Massenkämpfe und Truppenbewegungen, die anhand von *Kriegskunst*-Proben der Feldherren abgehandelt werden. Von dieser Perspektive auf die Schlacht werden die Helden – im Gegensatz zu den Spielern – nur indirekt etwas mitbekommen (durch Kriegsgeschrei, Rauch, Boten, Verletzte etc.).

☀ **Zwischensequenzen** (siehe Seite 49 ff.) Hierbei handelt es sich um eine Reihe umwälzender und im Ausgang bereits feststehender Ereignisse, die nach Ihrem Ermessen ausgelöst

werden können. Die scheinbare Machtlosigkeit der Helden wird dadurch relativiert, dass sie durch ihre Handlungen in den vorangegangenen Kapiteln bereits Einfluss auf deren Verlauf nehmen konnten.

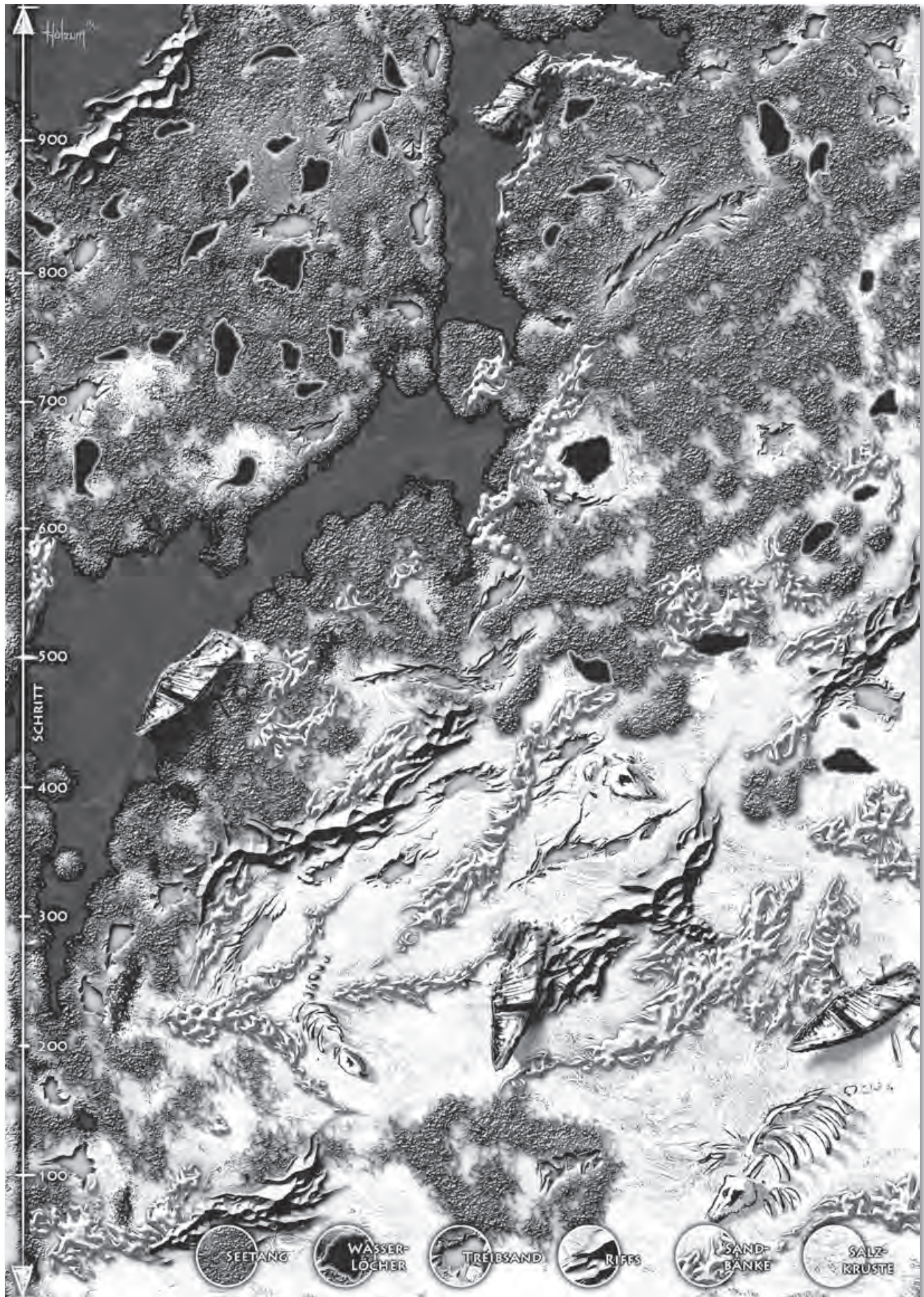
☀ **Schlaglichter** (siehe Seite 56 ff.) Die großen Momente der Helden, in denen sie an zentralen Schauplätzen in Zweikämpfen oder Kommandoaktionen strategische oder moralische Siege erringen können.

Schlachtgetümmel

Das folgende System basiert auf den *Kurzregeln für Scharmützel (Mit wehenden Bannern 172 ff.)*, die jedoch weiter vereinfacht und auf die Dimension sowie die Bedingungen der Schlacht zugeschnitten wurden. Dabei handelt es sich im Kern um eine vergleichende *Kriegskunst*-Probe der beiden Feldherren, modifiziert um die *Anzahl der Einheiten*, den *Moralwert*, die *Erfahrungsstufe* des jeweiligen Heeres und weitere situative Faktoren.

Anzahl der Einheiten

Die Zwillingstädte verfügen über vergleichsweise große Heere, deren Umfang durch die Einflussnahmen der Helden in Kapitel I und II verändert werden konnte. Dabei handelt es sich vor allem um die Kerneinheiten der Kriegerschulen. Spezielle Kräfte wie Magier und Priester (siehe Seite 47) unterliegen eigenen Regeln.





Die Xo'Artal kennen verschiedene Heeresstrukturen; in den Zwillingstädten sind traditionell folgende Einteilungen üblich: *Faust* (5 Krieger), *Messer* (25 Krieger), *Schwert* (50 Krieger) und *Speer* (100 Krieger).

Da es für die Handhabung bei der *Kriegskunst*-Probe (siehe unten) notwendig ist, die Heere auf die so genannte *Anzahl der Einheiten* herunter zu brechen (**Formel: Heeresgröße geteilt durch die Größe einer Einheit**), kommen in der Schlacht allein die *Speere* zum Tragen. *Beispiel: Das tipoxatalische Heer verfügt vor dem Eintreffen der Helden über 1000 Krieger, also 10 Einheiten (1000 : 100); das itocatalische jedoch über 4000 Krieger, also 40 Einheiten (4000 : 100).*

Moralwert

Der *Moralwert* gibt die Stimmung und die Entschlossenheit des Heeres wieder. Dabei handelt es sich im Grunde um einen Mittelwert der verschiedenen Einheiten. Der Einfachheit halber und der besonderen Verbundenheit der Heere mit ihrer Stadt entsprechend, werden die Handlungen der Helden im Vorfeld jedoch ausschließlich auf den Gesamtmoralwert angewendet (siehe auch Seite 48 f. **Die Heere im Überblick**).

Kampfeinstellung	Moralwert
angsterfüllt	2
eingeschüchtert	4
zweifelnd	6
zögernd	8
motiviert	10
entschlossen	12
tapfer	14
kühn	16
fanatisch	18

Da im Abenteuer erzielbaren Boni und Mali auch ungerade Moralwerte erzeugen können, wird in diesen Fällen immer die nächstniedrige Stufe gezählt.

Erfahrungsstufe

Die *Erfahrungsstufe* spiegelt ebenfalls die Qualität des Heeres wieder, die sich aus Erfahrung, Ausbildung und Bewaffnung ergibt. Obwohl einzelne Einheiten natürlich unterschiedliche Qualifikationen aufweisen, reduziert auch hier die unmittelbare Anwendung auf das gesamte Heer den Verwaltungsaufwand und fördert den Spielfluss (siehe auch Seite 48 f. **Die Heere im Überblick**).

Erfahrungsstufe	Wert
Unerfahren	1
erfahren	2
durchschnittlich	3
kompetent	4
meisterlich	5
brillant	6
vollendet	7

Magie, Mirakel und Maschinen

Kriegsgerät, Magier und Priester gelten als besondere Einheiten, die als Modifikatoren mit einem Wert von -1 bis -6 auf die jeweilige *Kriegskunst*-Probe angerechnet werden (siehe unten). Welchen Wert welche Einheit im Speziellen aufweist ist auf Seite 48 angegeben.

Die Kriegskunst-Probe der Feldherren

Als Meister wählen Sie nun in der Schlacht dramaturgisch geeignete Zeitpunkte, an denen er für die beiden Feldherren vergleichende *Kriegskunst*-Proben ablegt (siehe Tabelle unten).

Umstände	Probenmodifikator
je zusätzliche <i>Einheit</i> gegenüber dem Gegner	-2
je Punkt <i>Moralwert</i> über dem Gegner	-2
je Punkt <i>Erfahrungsstufe</i> über dem Gegner	-2
Selbst in befestigter Stellung	-2 bis -5
Gegner in befestigter Stellung	+2 bis +5
Erhöhte Position	-2
Schlechte Geländebedingungen	+2 bis +7
Schlechte Witterungsbedingungen	+2 bis +7
eigener Hinterhalt/Überraschungsangriff	-TaP* einer vorbereitenden <i>Kriegskunst</i> -Probe





Sollte es zum Tod eines Heerführers kommen, wird er durch einen Stellvertreter mit einem um 4 Punkte geringeren Tal-entwert in *Kriegskunst* ersetzt. Dieser Vorgang senkt zudem den Moralwert des Heeres um 2.

Generell sind die Helden nicht als Heerführer vorgesehen. Sollte sich einer von ihnen dennoch in der Rolle wiederfinden, sinkt die Erfahrungsklasse des Heeres durch dessen fehlende Vertrautheit mit der fremden Kriegskultur um 1. Es sei denn, er besitzt die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* (Xo'Artal). Die anderen Gruppenmitglieder können ihn gemäß der Kooperationsregeln (**Wege des Schwerts 15**) unterstützen.

Augen und Ohren

In einer Schlacht dieser Größenordnung den Überblick zu behalten ist mit den Beschränkungen der eigenen Sinne schwierig bis unmöglich. Möglicherweise verfügen die Helden über Zauber, Liturgien oder Artefakte, die ihnen dahingehend unter die Arme greifen, doch auch im Abenteuer können sie sich Hilfe holen. Solange sie sich auf Tipoxatls Seite und auf dem Schlachtfeld befinden, können die Aurishak und Madarr (mittels eines telepathischen Netzes) zur Kommunikation und für Botenaufgaben herangezogen werden. Wenngleich sie alle selbst entscheiden, wann sie welcher Bitte entsprechen. Generell sollten Sie jedoch immer bedenken, dass die Helden mit keinem dieser Mittel und Wege überall gleichzeitig sein und alles mitbekommen können.

Verluste

Für jeden TaP* der *Kriegskunst*-Probe des Gegners scheidet eine *Einheit* aus dem Heer aus. Dabei handelt es sich um tote, kampfunfähige, gefangene und/oder geflohene Krieger, deren Verhältnis Sie willkürlich oder zufällig bestimmen können.

W6	gefallen	kampf-unfähig	gefangen	geflohen
1	50 %	50 %	0 %	0 %
2	50 %	25 %	25 %	0 %
3	25 %	50 %	25 %	0 %
4	25 %	25 %	50 %	0 %
5	25 %	25 %	25 %	25 %
6	0 %	25 %	25 %	50 %

Bis zu 3 TaP* können darauf verwendet werden, den Modifikator gegnerischer Magier, Priester oder Kriegsgeräte um 1 Punkt pro TaP* zu reduzieren. Dabei darf eine Kategorie jedoch nur um maximal 2 Punkte je Probe gesenkt werden.

Moralprobe

Misslingt eine *Kriegskunst*-Probe, hat der Heerführer meist eine Reihe falscher Entscheidungen getroffen. In diesem Fall würfeln Sie eine Probe auf den *Moralwert* des Heeres. Gelingt sie, haben sich die Truppen durch ihre eigenen Regulationsmechanismen wieder gefangen. Misslingt sie, fliehen eine Anzahl Einheiten entsprechend der Differenz zum Zielwert.

Optional: Es ist doch noch gar nicht soweit

Bemerken Sie, dass durch eine Schieflage im Vorfeld oder Würfelpech, die Niederlage für eine Seite kaum noch abzuwenden ist, obwohl Sie noch gar nicht genug Zeit hatten, all Ihre erzählerischen Kniffe anzubringen und die Helden ihre strategischen Trümpfe noch nicht ausspielen konnten, stellen Sie nach Wunsch das nächste Messen der Feldherren erst einmal zurück. Stattdessen ereignen sich in der Folge mehr Zwischensequenzen (siehe unten) und die Helden erhalten zusätzlichen Spielraum für eigene Aktionen (siehe Seite 56 ff.).

Die Heere im Überblick

Im Verlauf der vorangegangenen Kapitel konnten die Helden den Umfang und Zustand beider Heere spürbar verändern. Da nicht abzusehen ist, wann sie wo erfolgreich waren, ist es an Ihnen als Meister die genauen Spielwerte für die Schlacht zu notieren. Unten finden Sie noch einmal eine Auflistung der für das Schlachtgetümmel wichtigen Faktoren sowie die Stellen im Abenteuer, an denen sie modifiziert werden können. Am besten notieren sie sich die Ausgangslage und weitere Veränderungen auf dem *Schlachtbogen* (steht als Download bereit).

Tipoxatl

Heereswert	Zu Beginn des Abenteuers	min.	max.
Kriegskunst (Feldherr)	15	15	17
Anzahl der Einheiten	10	8	30
Moralwert	6	3	16
Erfahrungsklasse	3	3	6
Priester	-2	-2	-5
Magier	0	0	-4
Kriegsgerät	0	0	0



Das Verlorene Meer

Itocatl

Heereswert	Zu Beginn des Abenteuers	min.	max.
Kriegskunst (Feldherr)	18	14	18
Anzahl der Einheiten	40	45	50
Moralwert	14	12	17
Erfahrungsklasse	4	4	7
Priester	-5	-4	-6
Magier	-5	-4	-5
Kriegsgerät	0	0	-5

Mit Würfeln erzählen

Es wäre unlauter Ihre Mühe als Meister bei diesem Teil der Schlacht herunterzuspielen. Sie müssen trotz der Vereinfachungen mit etlichen Variablen jonglieren und alle Aspekte bedenken, um weder Freund noch Feind zu benachteiligen. Und dann mündet alles in einen unspektakulären Würfelwurf. Um da noch den Sinn für Spannung und großes Kino zu wahren ist nicht einfach. Nennen Sie den Spielern keine Zahlen und Werte. Versuchen Sie den Verlauf einer Schlachtsituation auf wenige Eindrücke der Helden zu beschränken, picken Sie sich einzelne Stellvertreter heraus und sparen Sie – je nach Spielstil – nicht mit Blut, Schweiß und Tränen.

Zwischensequenzen

Anders als das Punktesystem des Schlachtengetümmels werden die so genannten Zwischensequenzen nicht mit dem Würfel, sondern erzählerisch absolviert. Dabei handelt es sich um umwälzende Ereignisse, die meist von den Itocatl ausgelöst werden. Die Tipoxatal können darauf mithilfe von **Gegenmaßnahmen** reagieren, zu denen die Helden sie in den vorangegangenen Kapiteln befähigt haben – oder eben nicht. Allerdings ist nicht jede Gegenmaßnahme gleichermaßen geeignet eine bestimmte Zwischensequenz zu meistern. Es ist jeweils angegeben, wodurch eine Bedrohung **zurückgeschlagen**, **aufgehalten** oder zumindest **abgeschwächt** werden kann. Andernfalls treten die verheerenden Wirkungen **ungehindert** ein.

Das modulare System aus überwiegend frei arrangierbaren Zwischensequenzen gibt Ihnen als Meister die Möglichkeit ein episches Finale zu konstruieren, in dem die Helden trotz der scheinbaren Machtlosigkeit die Hauptrolle spielen.

Gegenmaßnahmen

Die nachfolgenden Kräfte konnten die Helden eventuell in den vorangegangenen Kapiteln auf Seiten Tipoxats wecken. Grundsätzlich gilt, dass immer die günstigste, vorhandene Gegenmaßnahme ausgelöst wird, sofern seitens der Helden keine Möglichkeit besteht, auf die Entscheidung Einfluss zu nehmen. Sollte sich in einer Situation eine Gegenmaßnahme als passender erweisen, als vorgeschlagen oder am Ende droht eine spektakuläre Gegenmaßnahme ungenutzt zu bleiben, ändern Sie einfach das „Drehbuch“. Eine Möglichkeit, die nicht zum Spielstil aller Gruppen passt, besteht darin, dass Sie Ihren Spielern jeweils die unkommentierten Optionen vorlegen und sie selbst entscheiden lassen.



Da sich das Heer Tipoxatls möglicherweise als ziemlich bunter Haufen aus regulären Krieger, Sklaven, Wilden etc. erweist, sollten Sie diesem Umstand durch Unterredungen des Feldherren mit den Hilfstruppen und einer gewissen anfänglichen Verunsicherung Tipoxatls Rechnung tragen. Führt Xeres das Heer, senken sie die *Erfahrungsklasse* des Heeres je nach Heterogenität der Truppen um 1 bis 3 Punkte, unter Madux nur um maximal 1 Punkt. Wirft Madarr ein telepathisches Netz über das Heer (siehe Seite 48 **Augen und Ohren**), senken Sie den eventuellen Malus um 1 Punkt.

✱ **Lucan und Raskir:** Lucan wird die Schlacht überleben und weiter ins Khemi-Reich reisen, während Raskir – sofern er zum Zeitpunkt der Schlacht noch am Leben ist – sich Swafnirs Kampf gegen H'rangar anschließen wird. Darüber hinaus sind sie grimmige Helden der Schlacht, die sich entweder in den Truppenverband eingliedern oder den Helden beistehen können.

✱ **Sklavenheer Tipoxatls:** Sollten sich die Kriegsverehrten und Elenden dem Heer angeschlossen haben, erhöhen sie nicht nur die *Anzahl der Einheiten* um 5, sondern sind solange als Gegenmaßnahme einsetzbar, wie sie wenigstens noch 1 Einheit umfassen.

✱ **Bauernheer:** Sollten sich die Bauern unter Caribu dem Heer angeschlossen haben, erhöhen sie nicht nur die *Anzahl der Einheiten* um 5, sondern sind solange als Gegenmaßnahme einsetzbar, wie sie wenigstens noch 1 Einheit umfassen.

✱ **Madarr:** Die Drachenschildkröte stellt sozusagen das Herz der tipoxatalischen Heeres dar, wenn sie dabei ist, da sie den Blutstein trägt. Als Gegenmaßnahme ist sie zweimal einsetzbar, bevor ihre Kräfte erschöpft sind. Nach der Vernichtung der Blutsteine (siehe Seite 58 f.) verschwindet sie spurlos.

✱ **Aurishak:** Die Aurishak sind maximal zweimal als Gegenmaßnahme einsetzbar, wobei sie bei ihrem ersten Einsatz auftauchen und nach dem zweiten (oder am Ende der Schlacht) grußlos wieder verschwinden. Dazwischen erhöhen sie die *Anzahl der Einheiten* um

2, während sie den Helden als Boten oder gar Transportmittel dienen können (siehe Seite 48 **Augen und Ohren**). Kawanak und Tojatiko beherrschen ein gebrochenes Xoxota.

✱ **Atlaxu:** Sollte die Coatl die Seiten gewechselt haben, wird sie ähnlich wie die Aurishak überraschend als Gegenmaßnahme auftauchen, aber anschließend wieder verschwinden. Andernfalls wird Atlaxu der Schlacht fernbleiben oder als Zwischensequenz auf Seiten Itocatls fungieren (siehe Seite 52).

✱ **Numinoru:** Haben die Helden den Meeresgott in Kapitel I auf ihre Seite gebracht, ist er genau einmal als Gegenmaßnahme verfügbar. Steht er ihnen neutral gegenüber, wird er sich aus der Schlacht heraushalten, ist er ihnen feindlich gesonnen, löst er eine Zwischensequenz aus (siehe Seite 53).

✱ **Zirkel des Burdu:** Die geheime Widerstandsgruppe könnte sich je nach den Entwicklungen in Kapitel III mit 100 Adlerkrieger unter Moxo und Xurax den Helden bis zu Micto'alas Sturz anschließen, indem sie dem itocatalischen Heer einmal in den Rücken fallen.

✱ **Sonnenpanther:** Der Owangi-Stamm könnte sich unmittelbar vor Schlachtbeginn mit seinen 600 Krieger (Anzahl der Einheiten +6) in die Schlachtreihen Tipoxatls eingliedern. Der Wilde Stamm ist solange einsetzbar, wie er wenigstens noch aus einer Einheit besteht. Die Tierkrieger Saa und Segg könnten den Helden zudem als Begleiter zur Seite stehen.

✱ **Sklavenheer Itocatls:** Konnte das „Übungsheer“ Itocatls beim großen Manöver in den Dschungel fliehen, werden sich 700 verbliebene Arbeitssklaven und Gladiatoren (Anzahl der Einheiten +7) unter Uxmal dem Graue Tipoxatl anschließen. Sie sind solange als Gegenmaßnahme einsetzbar wie sie wenigstens noch über 1 Einheit verfügen.

✱ **Minensklaven:** Dasselbe gilt für die 200 ehemaligen Minensklaven von Xachitl (Anzahl der Einheiten +2).

✱ **Die Helden:** Siehe Seite 56 **Von der Zwischensequenz zum Schlaglicht**.

Der Seelentrenner

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit breitet sich über dem Schlachtfeld aus. Die Flammen der Brandpfeile und Funken der sich ineinander verbeißenden Schwerter wimmeln wie Mückenschwärme in den Nachthimmel. Selbst die Sterne verlassen ihre Bahnen und strömen mit brennenden Schweifen auf den Mond zu, in dessen Antlitz sich die Züge einer silbernen Maske abzeichnen und deren blutrote Augen auf euch hinab starren. Umgeben von einem Stillleben aus erhobenen Waffen und erstickten

Schreien seid ihr unfähig eure Augen zu schließen, als der Mond all das verschluckte Licht mit einem Mal wieder ausspeit, das wie ein kaltes Messer durch eure Seelen schneidet.

Die soeben geschilderten Ereignisse beschreiben die Anwendung des Seelentrenners durch den itocatalischen Magier Childerax, der die Funktionsweise der Maske restlos entschlüsselt hat und ihre Macht gegen Tipoxatl einsetzt. Allerdings existieren durch den nicht vorhersagbaren Abenteuerlauf diverse Konstellationsmöglichkeiten, die diese Zwischensequenz vergleichsweise kompliziert macht.



☼ **nur eine Hälfte auf Seiten Tipoxatls:** entweder wird die Hälfte aktiv von den Helden eingesetzt oder einmalig -5 auf die *Kriegskunst*-Probe; des Weiteren könnten die Itocatls im Rahmen eines Schlaglichts versuchen, die Hälfte zu stehlen; welche Kräfte dafür eingesetzt werden (z. B. Xachitl oder Atlaxu) ist Meisterentscheid

☼ **nur eine Hälfte auf Seiten Itocatls:** entweder im Rahmen eines Schlaglichts eingesetzt (siehe **Die Priester des Einen** auf Seite 57 f.) oder einmalig -5 auf die für *Kriegskunst*-Probe; alternativ könnte auch die unten beschriebene Zwischensequenz in abgemilderten Auswirkungen stattfinden oder die Helden (bzw. Atlaxu oder die Aurishak) bemühen sich im Rahmen eines Schlaglichts um den Diebstahl der Hälfte; davon angesehen könnten Atlaxu und die Aurishak auch dafür sorgen, dass die eventuell ausgelöste Wirkung des Seelentrenners endet, indem sie die Maske aus dem Wirkungsbereich tragen (siehe oben)

☼ **beide Hälften auf verschiedenen Seiten:** wie oben, allerdings sind gegenseitige Diebstähle möglich

☼ **Maske auf Seiten Tipoxatls:** entweder wird der Seelentrenner aktiv von den Helden eingesetzt (sie könnten im Rahmen eines Schlaglichts die Magier oder Priester Itocatls aus dem Spiel nehmen) oder einmalig -10 auf die *Kriegskunst*-Probe (*Anmerkung I:* theoretisch könnte der Seelentrenner natürlich auch einmalig als Gegenmaßnahme eingesetzt werden; wann und wo ist Meisterentscheid; *Anmerkung II:* auf Micto'ala hat die Maske keine Wirkung, da ihre Seele vollständig an den Namenlosen gebunden ist)

☼ **Maske auf Seiten Itocatls:** entweder ereignet sich die unten beschriebene Zwischensequenz oder einmalig -10 auf die *Kriegskunst*-Probe

☼ befindet sich nicht einmal eine Hälfte in der Schlacht, geschieht selbstredend nichts dergleichen

Der Seelentrenner

☼ sowohl die Hälften, als auch die gesamte Maske ist nur einmal im Monat in einer Vollmondnacht einsetzbar, also ein semipermanentes Artefakt

☼ zwar können beide Hälften unabhängig voneinander in derselben Nacht benutzt werden, aber bereits die Verwendung einer Hälfte schließt die Nutzung der verbundenen Maske in diesem Zeitraum aus

☼ um die Maske einzusetzen, muss eine Menge von 60 AsP investiert werden, die AsP können auch per Blutmagie investiert werden

☼ jede Hälfte ist in der Lage die Seelen von bis zu 2W20 (vernunftbegabten) Wesen, die sich in einem Areal von max. 100 Rechtschritt aufhalten, in die Geisterwelt zu ziehen, ähnlich des Schamanenrituals FREIE SEELENFAHRT

☼ Die Maske ist in der Lage die Seelen von bis zu 4W20 (vernunftbegabten) Wesen, die sich in einem Areal von maximal 1000 Rechtschritt aufhalten, in die Geisterwelt zu ziehen, ähnlich des Schamanenrituals FREIE SEELENFAHRT

☼ Die Personen müssen als Gruppe benannt werden, z.B. „alle Priester von Tipoxatl“, es ist weder möglich, jemanden genau zu benennen, noch, jemanden auszunehmen. Auch der Träger der Maske wird in die Geisterwelt gezogen, sollte er zu der Personengruppe gehören.

☼ Die Steine auf der Maske sorgen dafür, dass ihr Träger nicht in der Geisterwelt verbleibt, sollte er mit hineingezogen werden. Er wird sofort wieder ausgeworfen. Ihre Wirkung haben sie auch noch, wenn man sie aus der Maske entfernt, allerdings nur noch einmal.

☼ sowohl die Wirkung der Hälften als auch der verbundenen Maske ist grundsätzlich auf 1W3 Tage beschränkt; allerdings bleibt sie bestehen, wenn die Maske bzw. die verwendete Hälfte im angegebenen Areal bleibt; deshalb ist Lorach in Tipoxatl verblieben und deshalb haben die Khemi die Maske im verlorenen Meer versenkt;

☼ die Seelen können jedoch nur zurückkehren, solange die Körper noch halbwegs erhalten sind. Ist dies nicht möglich, verbleibt die Seele in der Geisterwelt. Gleiches gilt, wenn der Körper während der Trennungsphase getötet wird.

☼ die Maske besteht aus purem Silber, in das insgesamt 14 Obsidiane eingesetzt sind (jeweils 7 pro Hälfte) und bildet ungefähr ein menschliches Gesicht mit einem Lockenkranz nach. Die obere und die untere Hälfte sind dabei einzelne Teile, die man auseinandernehmen kann.

☼ um die Wirkungsweise der Hälften zu entschlüsseln, sind 20 TaP* (*Magiekunde* +4, 1 Probe pro Tag) notwendig; wer diese kennt, kann auch die gesamte Maske einsetzen

Der Seelentrenner wurde ursprünglich vor ungefähr 1000 Jahren von einem Zirkel Khemimagier geschaffen, um ihre Schüler zu Ausbildungszwecken in die Geisterwelt zu schicken. Im Laufe der Zeit zerschlug sich der Zirkel, und der Seelentrenner wurde mit auf den Kriegszug gegen die Xo'Artal genommen, verwendet und im Meer versenkt.

Analyse Seelentrenner

Odem Arcanum

0-2 Zfp*: Die Maske ist magisch

3-6 Zfp*: Die Maske ist stark magisch, die Kraft konzentriert sich an den Steinen und fließt nach außen

7-9 Zfp*: Die Magie ist rein, es gibt weder Hinweise auf Dämonen noch allgemein auf in ihr gebundene Wesenheiten. Die Matrix scheint an den Rändern offen zu sein.

ab 10 Zfp*: Die Matrix ist ruhend und an den Rändern offen, man muss Kraft hinzufügen, um die Wirkung auszulösen.

Analys Arkanstruktur

Analyseschwierigkeit: 13

0-3 Zfp*: Die Repräsentation ist fremdartig mit einer sehr klaren Struktur, erkennbare Merkmale sind *Geisterwesen* und *Einfluss*

4-6 Zfp*: Die wirkende Magie trennt Körper und Geist voneinander.

ab 7 Zfp*: Der wirkende Spruch hat vage Ähnlichkeiten mit einem TRAUMGESTALT, KÖRPERLOSER REISE und, so man sich damit auskennt, Schamanenritualen, genauer FREIE SEELENFAHRT



Ganz gleich in welcher Weise der Seelentrenner oder seine Hälften in der Schlacht zum Einsatz kommen, nach der Zerstörung der Blutsteine (siehe Seite 58 f.) werden sie verschwunden sein. Es bleibt offen, ob sie in den Explosionen zerstört oder von jemandem fortgeschafft wurden.

Zurückgeschlagen: Atlaxu oder Aurishak

Die Coatl oder Kawanak reißen Childerax im letzten Augenblick die Maske vom Gesicht und retten sich durch einen Pfeilhagel zu den Tipoxatal. Der Seelentrenner befindet sich nun im Besitz Chupalis oder der Helden.

Auswirkungen: Maske in Besitz Tipoxatls

Aufgehalten: Madarr

Ähnlich wie den Spinnenfluch lenkt die Drachenschildkröte die Macht des Seelentrenners auf sich. Ihre uralte Seele wird in die Traumwelt gerissen und lebt dort in alle Ewigkeiten weiter. Ihr Körper verstirbt noch auf dem Schlachtfeld.

Auswirkungen: Madarr ist fortan nicht mehr als Gegenmaßnahme einsetzbar

Abgeschwächt: Sonnenpanther

Just in dem Moment, da Childerax die Ziele des Seelentrenners wählt, veranstalten die Sonnenpanther ein grotesk anmutendes Trara. Mit wilden Tänzen und Gesängen, die einer Horde wildgewordener Affen alle Ehre machen würden, stören sie die Konzentration des Priesters und ziehen seine Aufmerksamkeit auf sich, woraufhin dieser die Wirkung des Seelentrenners an den Wilden Stamm „vergeudet“. Manchmal sind es die einfachen Dinge, die in einer Welt voller Magie und Götter funktionieren.

Auswirkungen: Moralwert (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Sonnenpanther) -1

Ungehindert

Der Seelentrenner reißt die Seelen der Magier (1-3 auf einem W6) oder Priester (4-5 auf einem W6) Tipoxatls in die Traumwelt. In letzterem Fall können sich allein Jaxarona und Chupali durch einen ebenso banalen wie wirkungsvollen Sprung aus dem Wirkungsbereich retten oder jeder, der einen der Steine aus der Maske besitzt.

Auswirkungen: Moralwert (Tipoxatl) -2; Moralwert (Itocatl) +1; Magier oder Priester Tipoxatls werden aus dem Spiel genommen (bis auf Jaxarona und Chupali, deshalb weiterhin Priester -2).

Atlaxu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selten habt ihr etwas Schöneres gesehen. Wie auf unsichtbaren Wogen gleitet das gläserne Wesen durch die Luft, während der Wind den Atem anhält und die Nacht sich tief verneigt, um das ätherischen Farbenspiel des geflügelten Regenbogens nicht zu stören und um sich über all die Leichen zu legen, in deren Blut der geflügelte Drache seine Zähne und Klauen tauchen wird. Selten habt ihr etwas Tödlicheres gesehen.

Diese Zwischensequenz kann nur ausgelöst werden, wenn Atlaxu sich noch immer auf Seiten Itocatls befindet. Hat sie sich stattdessen Tipoxatl angeschlossen, fungiert sie als Gegenmaßnahme (siehe Seite 50). Sollte es den Helden gelungen sein, wenigstens Zweifel bei der Coatl zu wecken (siehe Seite 34 f.), fällt die Kategorie **ungehindert** weg, da der Drache selbst ohne geeignete Gegenmaßnahme nach Auswirkungen wie unter **abgeschwächt** der Schlacht den Rücken zukehrt.

Zurückgeschlagen: Zirkel Burdus

Noch bevor die Helden die Coatl überhaupt sehen können, werden die Adlerkrieger des Zirkels aufmerksam. Sie lauschen dem kleinsten Windzug und scheinen zu wissen, was kommen wird, denn als der gefiederte Drache aus dem Nebel des Wattenmeeres aufsteigt, sind ihre Pfeile bereits in der Luft. Tödlich getroffen stürzt Atlaxu in die Reihen Itocatls und reißt in ihrem Todeskampf viele Krieger mit in den Untergang.

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1, Anzahl der Einheiten (Itocatl) -1

Aufgehalten: Aurishak

Es kommt zu einem erbitterten Luftkampf, bei dem die Aurishak den Drachen wie ein Mückenschwarm umkreisen und ihre Speere immer wieder in seinen Leib bohren, während dessen Gedanken allein Dutzende der Vogelmenschen zu töten scheinen. Als der Regen aus Blut und Federn gefallen ist, liegen die Coatl und viele Aurishak leblos am Boden.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Aurishak) -1

Abgeschwächt: Lucan und Raskir

Während der Drache in einem tödlichen Sturzflug durch die Reihen der Tipoxatal pflügt, nehmen sich Lucan und Raskir ein Herz und rammen ihm ihre Klingen in den Leib. Mit einem Schmerzensschrei gewinnt Atlaxu wieder an Höhe und reißt die beiden mit sich. Am Himmel entbrennt ein tödlicher Kampf, aus dem Lucan und Raskir als Sieger hervorgehen. (Diese Szene wäre natürlich prädestiniert für Raskirs Heldentod.)

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -1

Ungehindert

Atlaxu schlägt etliche Schneisen aus Tod und Verwüstung, bevor sie zu Fall gebracht werden kann.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -3





Numinorus Zorn

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwarze Wolken brauen sich am Horizont zusammen. Eine Sturmfront nähert sich mit ohrenbetäubendem Rauschen und schickt erste Vorboten voraus. Kräftige Böen zerren an euren Kleidern und Haaren, Regentropfen peitschen euch ins Gesicht, die jedoch seltsam salzig schmecken. Dann fällt es euch wie Schuppen von den Augen: Das sind keine Wolken, die sich vor euch auftürmen und viel zu schnell näher kommen. Das Meer ist zurückgekehrt.

Falls der Numinoru-Fluch noch immer aktiv ist, erleben die Helden eine böse Überraschung als sie und ihre Verbündeten von einer gewaltigen Flutwelle heimgesucht werden. Verwenden Sie für die Helden die Regeln zum Ertrinken (**Wege des Schwerts 140**), es sei denn, sie konnten sich durch Zufall oder Vorsehung auf eine erhöhte Position retten. Nach kurzer Zeit (ca. 10 KR) ist das Wasser wieder verschwunden.

Zurückgeschlagen: -

Der Zorn eines Gottes kann nur besänftigt, nicht aber für eigene Zwecke missbraucht werden.

Auswirkungen: -

Aufgehalten: Madarr

Auch wenn die Macht der Drachenschildkröte nicht mit der Numinorus vergleichbar ist, so bleibt sie doch die Herrin des Verlorenen Meeres und lässt die Flutwelle langsam abebben.

Auswirkungen: -

Abgeschwächt: Sklavenheer Tipoxatls

Mit einer Entschlossenheit, die an Selbstverachtung grenzt, schreiten die Vergessenen, Verlorenen und Versehrten Tipoxatls der Flutwelle entgegen. Waren sie in der Stadt dazu verdammt als lebende Mauer dem Feind zu widerstehen, erfüllt sich in diesem Augenblick ihr Schicksal. Mit einem letzten Gruß an Madux und ihre Stadt, bilden sie mit der Präzision eines Bienenschwarms eine Keilformation. Sie haben ein altes Seemannslied auf den Lippen, als sich die Welle an ihnen bricht und sie aus der Geschichte reißt.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) +1; das Sklavenheer Tipoxatls wird vollständig vernichtet (es werden noch nicht einmal Leichen gefunden, als hätte das Meer sie mit sich genommen)

Ungehindert

Die Flut fährt mit aller Macht ins tipoxatalische Heer.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -7; Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -3; Erfahrungsklasse (Tipoxatl) -1

Das Heer aus Salz und Blut

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein entsetzlicher Gesang dringt aus den Reihen der Itocatal. Schrill und dumpf, lieblich und misstönend, harmonisch und chaotisch zugleich jagen die Blutmagier ihre Stimmen über das Schlachtfeld. Eure Verbündeten reißen die Augen auf und schauen sich hastig um. Schließlich halten sie den Atem an, als sich aus den Wasserlachen des Wattenmeeres unzählige Kreaturen aus Salz und Sand formen und erheben. Unheilige Hände schließen sich um blutbefleckte Waffen zu ihren Füßen. Die Magier schweigen, ihre Geschöpfe brüllen euch den Schmerz und den Zorn der Gefallenen entgegen.

Die Magier Itocatls erheben zwei Einheiten von Erdblutwächtern aus dem Salz des Watts und beseelen sie mit den Geistern der Gefallenen, indem sie ihnen deren Waffen geben. (Sollten die Helden gegen die Geschöpfe kämpfen (Werte siehe **Der Fluch des Blutsteins 113 f.**), genügt es, sie zu entzählen, daraufhin zerfallen sie wieder.) Diese Zwischensequenz ist darauf angewiesen, dass bereits genug Krieger gefallen sind, weshalb sie nicht gleich zu Beginn stattfinden kann.

Zurückgeschlagen: Numinoru

Sollten die Helden Numinoru auf ihrer Seite haben, wird er die belebten Skulpturen mit einer etwas kleineren als oben beschriebenen Welle fortspülen und gleich noch einige Itocatal mitreißen.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) +1; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -5

Aufgehalten: Sklavenherr Tipoxatls und/oder Sklavenheer Itocatls und/oder Itocatls Minensklaven und/oder Bauernheer

Ganz gleich in welcher Konstellation, erreichen die Gegenmaßnahmen eine Heeresstärke von wenigstens 7 Einheiten, können sie die unseligen Kreaturen aufhalten.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -2

Abgeschwächt: Sklavenherr Tipoxatls und/oder Sklavenheer Itocatls und/oder Itocatls Minensklaven und/oder Bauernheer

Erreichen die Gegenmaßnahmen eine Heeresstärke von wenigstens 5 Einheiten, gelingt es ihnen unter schweren Verlusten die Angreifer niederzuwerfen.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -4

Ungehindert

Die Erdblutwächter wüten unter den Lebenden, bevor sie niedergeworfen werden können.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -3; Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -4





Wölfe in Schafspelzen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Augenblick des Verschnaufens. Die Waffen ruhen. Rückzugsbefehle schallen über das Schlachtfeld und die Heere rücken auseinander. Unversehens öffnen sich die Reihen Itocatls und mehrere Dutzend versehrte Gestalten taumeln unter Tritten und Schmährufen über das weite, von Leichen übersäte Niemandsland zwischen den Frontlinien. Ihr erkennt die geschundenen Gesichter vieler verloren geglaubter Freunde und Verbündeter.

Diese Zwischensequenz sollte erst später im Schlachtverlauf stattfinden, wenn Tipoxatal bereits Opfer zu beklagen hat. Mittels HAUT DES FEINDES erschaffen die Priester Itocatls eine Art trojanisches Pferd, indem sie vielen getöteten Tipoxatal (1 Einheit) die Haut abziehen und ihren Kriegerern deren Aussehen verleihen. Je nachdem befinden sich darunter sogar die Gesichter von gefallen Freunden.

Zurückgeschlagen: Atlaxu

Die Coatl kreist über den vermeintlich aus der Gefangenschaft zurückkehrenden Tipoxatal. Plötzlich setzt sie zu einem Sturzflug an und streift etliche der Männer und Frauen mit ihrem Gefieder. Daraufhin blicken die Krieger sich ungläubig um und beginnen einander zu bekämpfen, bis sie sich alle niedergemacht haben. Tatsächlich raubte Atlaxu den Itocatal die Erinnerung an die vergangenen Stunden, woraufhin sie das Ritual vergaßen und gegenseitig glaubten die Gesichter ihrer Feinde vor sich zu haben.

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -1

Aufgehalten: Sklavenheer Itocatls und/oder Sonnenpanther und/oder Minensklaven

Die Helden oder einer ihrer Begleiter zweifeln an der Milde und Aufrichtigkeit Itocatls. Daraufhin setzen sich eine oder mehrere Gegenmaßnahmen (mindestens 3 Einheiten) in Bewegung, die anders als das übrige Heer kein Problem damit haben eventuell tipoxatalisches Blut zu vergießen, wenn sie sich irren sollten. (Diese Variante kann auch dadurch verhindert werden, dass die Helden den Braten riechen. Halbieren Sie in diesem Fall die Auswirkungen.)

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -1; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -1

Abgeschwächt: Sklavenheer Itocatls und/oder Sonnenpanther und/oder Minensklaven

Wenn die Gegenmaßnahmen stattdessen maximal nur 2 Einheiten umfassen (oder sie setzen sich zu spät in Bewegung), fallen die Verluste höher aus.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -1; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -1

Ungehindert

Die Itocatal gelangen hinter die feindlichen Reihen und richten verheerenden Schaden an, bevor sie aufgehalten werden.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -2; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -4

Maruxatls Regen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Schatten verdunkelt den Mond. Als ihr nach oben schaut, erwartet ihr anstelle einer Wolke entweder eine grässliche Kreatur aus den Käfigen Itocatls oder ein dunkles Wunder ihrer Priester. Doch stattdessen werdet ihr Aberhunderter Pfeile gewahr, die sich wie ein schwarzer Regen und mit der Mordlust eines sirrenden Schwarms Blutkolibris über euch ergießen.

Diese Zwischensequenz kann, muss aber nicht, in geeigneten dramaturgischen Intervallen wiederholt werden (bis zu viermal, dann sind die Pfeile verbraucht), sofern die Kriegsmaschine es überhaupt auf das Schlachtfeld geschafft hat (siehe Seite 39) und die Helden sie nicht nachträglich sabotieren oder zerstören können.

Im Rahmen dieser Zwischensequenz sind zwar keine Spielwerte von Nöten, sollten Sie dennoch hier oder andernorts darauf zurückgreifen wollen, verwenden Sie nachfolgende Angaben, die sich an bekannten Geschützen orientieren (**Aventurisches Arsenal 49**).

Maruxatls Regen

TP 1W6+4*

TP* –

Reichweiten 50/100/200/400/600

TP+ (+1/0/-1/-2/-3)

Aufbau 20 SR (50)

Laden 50 KR**

Preis –

Talent: Belagerungswaffen (Hilfstalent: Rechnen +4 oder Mechanik +6)

Verbreitung: (1) XOAR

*Maruxatls Regen deckt ein Quadrat mit 50x50 Rechschrit ab, in dem jeder Gegner von 1W3-1 Pfeilen getroffen wird.

** Das aeromechanische Monstrum wird mit Hilfe von 100 Sklaven geladen und von weiteren 50 Sklaven mit Muskelkraft und mechanischen Räderwerken ausgerichtet. Anschließend füllen diese über Blasebalge die Pfeilschleuder mit Druckluft, die schlagartig über ein Hauptventil vom Geschützmeister entlassen wird. Für jeden Sklaven der ausfällt steigt die Ladezeit um 1 KR. Sind weniger als 50 Sklaven verfügbar, ist Maruxatls Regen nicht mehr einsetzbar.

Die Tatsache, dass eine Bedienmannschaft von mindestens 50 Personen notwendig ist, um die Kriegsmaschine auszurichten, ist ihre größte Schwäche (senken Sie die Intervalle bereits bei unter 150 Sklaven auf ein angemessenes Maß). Neben Sabotage (siehe Seite 39) dürfte die Befreiung der



Sklaven das geeignetste Mittel der Wahl sein, denn die Krieger betrachten deren Aufgaben als unter ihrer Würde. Allerdings wird Maruxatls Regen zunächst von 700 – wenn auch unmotivierten – Stierkriegern bewacht (siehe unten).

Zurückgeschlagen: Aurishak

Im Moment, da der Pfeilhagel seinen Scheitelpunkt erreicht hat, krächzen einige geierköpfige Aurishak unverständliche Worte, während sich die übrigen in einer Wand aus Federn formieren. Sogleich beginnen sie mit schnellkräftigen Flügelschlägen, unnatürlich starke Böen zu erzeugen, woraufhin die Pfeile geradewegs zurück zu den Itocatls getrieben werden.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) +1; Moral (Itocatl) -1; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -2

Aufgehalten: Numinoru

Starke Meerwinde pusten die Pfeile unverrichteter Dinge vom Schlachtfeld.

Auswirkungen: –

Abgeschwächt: Zirkel des Burdu

Die Adlerkrieger des Zirkels kennen die ballistischen Eigenschaften der Pfeilschleuder und können das Zielgebiet anhand der Ausrichtung weitestgehend voraussagen.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten(Tipoxatl) -1

Ungehindert

Blutiger Regen fällt.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) 1-; Moral (Itocatl) +1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -2

Der Marsch der Stiere

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden erbebt und bestialisches Gebrüll erhebt sich, als die Reihen des feindlichen Heeres bersten und den Blick freigeben auf Hundertschaften schwer gerüsteter Stierkrieger, die ihre ehernen Hörner senken und ihre Schritte beschleunigen, um euch und eure Gefährten nieder zu trampeln.

Tarax, der Anführer der Stierkrieger (siehe auch Seite 102) kann sich nur schwer damit abfinden, dass seine Krieger die große Pfeilschleuder Maruxatls Regen (siehe Seite 54) beschützen sollen. Schließlich entfesselt er entgegen seinen Befehlen den schwer gerüsteten Zorn der Stierkrieger (7 Einheiten) um mit Entschlossenheit Tipoxatl zu zermalmen. (Die Unruhe im itocatalschen Heer könnte die ideale Gelegenheit sein, um Maruxatls Regen zu sabotieren und weiteres Unheil zu stiften.)

Zurückgeschlagen: Sklavenheer Itocatls und/oder Sklavenheer Tipoxatls und/oder Sonnenpanther

Während die regulären Truppen Tipoxatls zurückweichen, könnten die angegebenen Truppenverbände – wenn sie zu-

sammen wenigstens 14 Einheiten zusammenbekämen – die Stierkrieger nicht nur an den geschlossenen Reihen abprallen lassen, sondern sogar in die Flucht schlagen, woraufhin diese Teile ihres eigenen Heeres zertrampeln würden.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) +1; Moral (Itocatl) -1; Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -2 (jeweils); Anzahl der Einheiten (Itocatl) -9 (alle Stierkrieger sowie 2 weitere Einheiten)

Aufgehalten: Sklavenheer Itocatls und/oder Sklavenheer Tipoxatls und/oder Sonnenpanther

Wenn die angegebenen Truppenverbände zusammen wenigstens 10 Einheiten betrügen, könnten sie die Stierkrieger in einem blutigen Kampf aufhalten.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -3 (jeweils, wenn möglich); Anzahl der Einheiten (Itocatl) -5 (2 Speere Stierkrieger kehren in die eigenen Reihen zurück)

Abgeschwächt: Sklavenheer Itocatls und/oder Sklavenheer Tipoxatls und/oder Sonnenpanther

Wenn die angegebenen Truppenverbände zusammen wenigstens 7 Einheiten betrügen, könnten sie den Vormarsch der Stierkrieger mit viel Mühe und noch mehr Verlusten stoppen.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -1; Moral (Itocatl) +1; Anzahl der Einheiten (Gegenmaßnahmen) -4 (jeweils, wenn möglich); Anzahl der Einheiten (Itocatl) -3 (4 Speere Stierkrieger kehren in die eigenen Reihen zurück)

Ungehindert

Die Stierkrieger brechen in die Schlachtreihen Tipoxatls ein und richten verheerenden Schaden an, bevor sie sich wieder zurückziehen.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) -2; Moral (Itocatl) +2; Erfahrungsklasse (Tipoxatl) -1; Anzahl der Einheiten (Tipoxatl) -10; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -2 (5 Speere Stierkrieger kehren in die eigenen Reihen zurück)

Das Erwachen der Spinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Erde vibriert kaum spürbar. Einmal, zweimal, dreimal. Kreise breiten sich auf den Wasserlachen aus, als stießen Fische mit ihren Nasen gegen die Oberfläche. Einmal, zweimal, dreimal. Der Schlamm beginnt zu zittern, als fürchte er sich selbst vor der Lösung dieses Rätsels. Einmal, zweimal, dreimal. Dann herrscht wieder Stille. Als ihr den Boden unter den Füßen verliert und das Heer der Riesenspinnen dem Meeresgrund entsteigt, setzt euer Herz aus. Einmal, zweimal, dreimal. Dann beginnt die Schlacht zwischen den Zeitaltern.

Die bedeutsamste der Zwischensequenzen markiert gleichzeitig Höhe- und Wendepunkt der Schlacht, denn die wiedererwachten Gigantulae stillen ihren über Jahrtausende gewachsenen Hunger an Freund und Feind. Plötzlich ste-





hen die Heere Tipoxatls und Itocatls einem gemeinsamen Gegner gegenüber.

Insgesamt existieren 13 Spinnennester mit jeweils 1W6 Kriegerspinnen (siehe Seite 130 f.). Im Verlauf von Kapitel II war es den Helden möglich insgesamt 5 auszuräuchern und durch den Kampf mit Micto'ala (siehe Seite 104 f.) können maximal weitere 3 Nester vernichtet bzw. nicht ausreichend vorbereitet werden. Der Kampf gegen die Riesenspinnen sollte dramaturgisch so gewählt sein, dass eines oder beide Heere bereits schwere Verluste erlitten haben und die Schlacht damit kurz vor dem Ende steht. Anschließend kämpfen beide Städte Seite an Seite gegen Burdus erneuten Verrat. (Auch ohne Micto'alas unmittelbaren Befehl würden einige der Spinnen auffällig darum bemüht sein den Blutstein zu schützen, an dem ihre Lebenskraft hängt.) Der Kampf gegen die Gigantulae könnte einige Einzelsiege der verbündeten Heere und der Helden hervorbringen, sollte jedoch letztlich mit der Zerstörung der Blutsteine enden (siehe Seite 58 f.).

Der Blutzähler

Alternativ zur freien Bestimmung des Zeitpunkts können Sie auch die Verluste (siehe Seite 48) zählen. Wenn insgesamt Dreiviertel der ursprünglichen Einheiten beider Heere zusammengekommen oder eines Heeres allein gefallen oder kampfunfähig sind, ist genug Blut vergossen worden, um die Gigantulae zu erwecken.

Der unmittelbare Auslöser könnte entweder eine weitere Kriegskunstprobe oder sogar ein Zweikampf der Helden sein, bei dem ein Blutstropfen in cineastischer Zeitlupe zu Boden fällt und das Erdbeben auslöst (*GE-* oder *KO-*Probe +2 um auf den Beinen zu bleiben). Möglicherweise fällt den Helden auch erst jetzt auf, dass all das vergossene Blut wie in der Arena von Porto Velvenya versickert ist.

Zurückgeschlagen: –

Der Angriff der Riesenspinnen kann nicht noch mehr gegen Itocatl gewendet werden, da die Spinnen keine Verbündeten kennen.

Auswirkungen: –

Aufgehalten: Alle

Jede Gegenmaßnahme und jede in Einheiten bemessene Gegenmaßnahme, von der wenigstens 3 Einheiten übrig sind, können ein Spinnennest aufhalten. Je 5 Einheiten beider Heere gelten nun als Gegenmaßnahmen. Ebenso die Helden und ihre Begleiter (dieser Kampf kann natürlich als Schlaglicht ausgespielt werden).

Auswirkungen: jeweils Spinnennest -1

Abgeschwächt: Alle

Jede in Einheiten bemessene Gegenmaßnahme, von der wenigstens 2 Einheiten übrig sind, kann ein Spinnennest in einen zähen Kampf verwickeln. Je 3 Einheiten beider Heere gelten hier als Gegenmaßnahmen.

Auswirkungen: jeweils Spinnennest -1; alle verwendeten Gegenmaßnahmen sind aus dem Spiel

Ungehindert

Die unten stehenden Auswirkungen fallen für jedes Spinnennest an, dem keine Gegenmaßnahme entgegen gestellt werden kann.

Auswirkungen: Anzahl der Einheiten (Tipoxatls) -2; Anzahl der Einheiten (Itocatl) -3; Moral (Tipoxatl) -1; Moral (Itocatl) -2; Erfahrungsklasse (Tipoxatl) -1; Erfahrungsklasse (Itocatl) -1

Von der Zwischensequenz zum Schlaglicht

Aufgrund der vergleichsweise epischen Ausmaße der Zwischensequenzen ist es unwahrscheinlich, dass die Helden unmittelbar entscheidenden Einfluss darauf nehmen können. Allerdings obliegt es Ihnen als Meister, den Charakteren das Springen in eine solche Situation zu gestatten. Während sie beispielsweise Zweikämpfe ausfechten, können sie hautnah die infernalischen Mächte dieser Schlacht miterleben und den Ausgang einer Zwischensequenz zumindest abschwächen oder mit guten Ideen und Würfelglück sogar aufhalten.

Schlaglichter

Die Helden schließlich sind der kleinste, aber entscheidende Faktor in der Schlacht. In vergleichsweise kleinen, aber intensiven Szenen können sie an neuralgischen Punkten das Gleichgewicht zu Gunsten Tipoxatls verschieben. Während um sie herum die Schlacht tobt, stürzen sie sich in Zweikämpfe mit besonderen Gegnern, retten bedrängte Verbündete, verhindern Attentate und betrauern den Heldentod liebgegener Gefährten.

Als Meister betrachten Sie die optionalen Schlaglichter gewissermaßen als Inseln im tobenden Meer der Schlacht. Halten Sie die Zeit an und geben sie den Helden und ihren Feinden Gelegenheit für große Gesten. Lassen Sie die Helden Helden sein.

Die fünf Zelte

Dieses Schlaglicht fasst eine ganze Reihe von Schauplätzen und Möglichkeiten zusammen, die sich alle um die Zelte der führenden Köpfe des itocatalischen Heeres drehen. Dabei ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht zu sagen, welcher der hohen Herren und Damen Kapitel III nicht überlebt hat oder aus anderen Gründen nicht an der Schlacht teilnimmt. Betrachten Sie die Angaben folglich als Inspiration und Orientierung.

Kommandozelt: Ganz gleich ob Tlapax (siehe Seite 105 f.) oder sein Neffe Catlaxo (siehe Seite 102), das Heer führen, mit ihrer Person sind viele Erwartungen verbunden. Scheidet auch Catlaxo als Heerführer aus, wird die Position von einem der Anführer der Schulen (siehe unten; jeweils



Kriegskunst 12) ausgeübt. Stehen auch diese nicht mehr zur Verfügung springt ein beliebiger Veteran ein (*Kriegskunst* 10). Der Kommandostand ist neben Micto'alas buntem Zelt (das jedoch weitgehend leer steht) das größte Zelt und wird von insgesamt 10 Kriegern aus allen Schulen (siehe Seite 84) bewacht. In Kampfpausen zieht sich der Heerführer oft hierher zurück, um mit den Anführern der Schulen über das weitere Vorgehen zu beraten.

☀ **Grünes Zelt:** Mexaza, die machtlose Königin von Itocatl und Tlapax' Schwester, wird ihr Zelt während der Schlacht nicht verlassen und sich berausenden Drogen hingeben. Ihr Sohn Mexaco (siehe Seite 102) hingegen, der Anführer der Schlangenkrieger, scheut keinen Kampf und keine Gelegenheit seine Erzfeindin Tzomalteca auszustechen. Sollte es schlecht für ihn und seine Krieger laufen, wird er unter Umständen auch vor einem Attentat nicht zurückschrecken.

☀ **Gelbes Zelt:** Tzomalteca, Jaguarkriegerin. Ihre Eltern waren Sklaven, sie hat sich vor dem Eintreffen Micto'alas hochgedient. Ihr Stand unter den Buruxal ist umstritten, ihr einziger Verbündeter ist Moxo. Auch sie ist – eventuell mit ihrem Verbündeten Moxo (siehe unten) – einem Attentat in den Wirren des Kampfes nicht abgeneigt.

☀ **Weißes Zelt:** Sollte sich Moxo, der Anführer der Adlerkrieger, nicht zusammen mit dem Zirkel Burdus vorläufig dem Heer Tipoxatls angeschlossen haben (siehe Seite 50 **Gegenmaßnahmen**), wird er vermutlich versuchen, den Nebel des Krieges zu nutzen, um die Führungsriege Itocatls zu schwächen. Dadurch könnte er mit Teilen seiner Adlerkrieger zu unerwarteten Verbündeten werden und zum Trumpf im Ärmel des Meisters, falls sich die Helden hinter den feindlichen Linien in eine ausweglose Situation bringen.

☀ **Schwarzes Zelt:** Tarax, der Anführer der Stierkrieger (siehe Seite 102) brütet in seinem Zelt vor sich hin, da seine Männer und Frauen dazu verdammt sind Maruxatls Regen zu bewachen. Früher oder später jedoch (wenn der Kriegsverlauf es notwendig erscheinen lässt oder Maruxatls Regen nicht mehr eingesetzt werden kann) wird er gegen Tipoxatl marschieren (siehe Seite 55) und einem ordentlichen Zweikampf nicht abgeneigt sein.

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1 (für jeden getöteten Anführer einer Schule sowie den Heerführer und Mexaza); Erfahrungsklasse (Itocatl) -1 (für je zwei Anführer einer Schule sowie den Heerführer); Moral (Tipoxatl) +1 (wenn der Heerführer Itocatls fällt)

Xachitl

Sollte die Herrin der Sklaven Kapitel III überlebt haben, wird sie in der Schlacht auf eigene Faust nach kostbarem Blut dürsten und zwangsläufig auf die Helden oder ihre engsten Vertrauten treffen. Ob sie von den Helden selbst getötet wird oder eventuell von den auf Rache sinnenden Minensklaven Itocatls, ist ungewiss.

Auswirkungen: Moral (Tipoxatl) +1 (falls wenigstens noch 1 Einheit Minensklaven am Kampf teilnimmt)

Taxol Arax

Sofern noch am Leben, würde sich der Anführer der Tempelgarde (siehe Seite 101) einem ehrenvollen Zweikampf stellen und seinem eventuell siegreichen Gegner einen sicheren Rückzug garantieren.

Auswirkungen: Beute (graviertes Sichelschwert: TP +1, BF -1)

Tlaxa

Sollte die Adlerkriegerin (siehe Seite 101) noch am Leben sein, wäre sie ein idealer Kandidat für ein herausforderndes Scharfschützenduell mit einem geeigneten Helden.

Auswirkungen: Beute (goldgewirkter Kurzbogen: TP +1, Reichweite +10 %)

Die Blutbanner

Umgeben von 10 Spinnenkriegern bzw. 10 Elitekriegern werden die Banner Micto'alas (goldene Spinne auf blutrotem Grund) und der Königin (zwei gekreuzte rote Dolche auf grünem Grund) in die Schlacht getragen. Da sie beide mit dem BLUTBANNER-Ritual (RkP* 10) belegt sind, stellen sie einen nicht unbeträchtlichen Machtfaktor dar. Es sei denn es gelingt den Helden diese zu stehlen, zu entzaubern oder zu zerbrechen (ein eisenbeschlagener Holzschaff: Strukturpunkte 15, Härte 16, Struktur 12).

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1 (je Blutbanner); Erfahrungsklasse -1 (wenn beiden Banner fallen)

Die Magier des verdorbenen Blutes

Die von geknechteten Sklaven getragenen und von jeweils zwei erfahrenen Kriegern (siehe Seite 84) bewachten persönlichen Sänften der Magier sind unweit des Blutsteins zu finden. Anders als bei vielen Xo'Artal-Magier üblich, sehnen sich die Tetlachi Itocatls nicht nach dem Kampfgetümmel und schalten sich vielmehr aus der zweiten Reihe in die Schlacht ein. Sie werden nicht bis zum Tod kämpfen und Flucht sowie Kapitulation sorgsam abwägen.

Ob sich bereits aus dem Vorkapitel bekannte Magier wie Hualzin (siehe Seite 107 f.) und Tzamalkin (siehe Seite 107) unter ihresgleichen befinden, muss der bisherige Spielverlauf zeigen.

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1 bis -3 (je nach Verluste); Magier (Itocatl) -1 bis -5 (je nach Verluste)

Die Priester des Einen

Ebenfalls in der Nähe des Blutsteins befinden sich die Sänften der Burdu-Priesterschaft. Selbst der unbedeutendste Priester wird von 2 erfahrenen Kriegern (siehe Seite 84) bewacht.

Ob Childerax (siehe Seite 38) und Xokopaz (siehe Seite 34) darunter sind, müssen Kapitell III sowie die eventuell vorangegangenen Zwischensequenzen bzw. Schlaglichter zeigen. Außerdem: Kämpft die Coatl Atlaxu auf Seiten Itocatls, wird sie die Schlacht unverrichteter Dinge verlassen, wenn Xokopaz vor dem Auslösen ihrer Zwischensequenz (siehe Seite 51) stirbt. Befindet sich Childerax wiederum im Besitz des Seelentrenners oder einer Hälfte, verlieren diese ihre





Vorteile für Itocatl, wenn er stirbt, da er das Geheimnis ihrer Funktionsweise nicht weitergegeben hat. In der Folge erlischt die eventuell noch nicht ausgelöste Zwischensequenz (siehe Seite 51).

Zudem könnten die Helden auf einen oder mehrere verdorbene Priester aus Tipoxatl treffen (siehe Seite 28).

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -1 bis -3 (je nach Verluste); Priester (Itocatl) -1 bis -6 (je nach Verluste); Atlaxu (speziell); Seelentrenner (speziell)

Micto'ala

Micto'ala (siehe Seite 104 f.) befindet sich während der gesamten Schlacht am Blutstein Itocatls, der von ihrer Kriegerspinne (siehe Seite 130 f.) getragen wird, und konzentriert sich mit ganzer Kraft auf die Vollendung des Erweckungsrituals. Dafür berührt sie den Stein mit beiden Händen und begibt sich in eine Art Trance.

Es ist nicht zwingend notwendig, dass die Helden ihr auf den Leib rücken, denn das Auge des Namenlosen würde spätestens in der Explosion des Fluchsteins vernichtet werden, doch es dürfte weit reizvoller und befriedigender sein, sie eigenhändig zu Fall zu bringen. Abgesehen von den Priestern und Magiern Itocatls (siehe Seite 85), die sich immer in der Nähe des Blutsteins befinden, wird Micto'ala von ihrer Spinne (sie hat auf Grund der Last des Blutsteins nur 2 Aktionen pro KR) sowie 20 Spinnenkrieger (siehe Seite 84 f.) bewacht. Außerdem liegt ein ARMATRUTZ auf ihr (RS 10).

Versuchen Sie als Meister nun die Schlacht in drei Phasen einzuteilen. Dabei ist es wichtig, dass es mit zunehmenden Dauer für die Helden leichter werden sollte bis zu Micto'ala vorzudringen (Chaos, bereits gefallene Gegner, absolvierte Zwischensequenzen und Schlaglichter etc.). Dafür sind die Auswirkungen von Micto'alas Tod allerdings auch zunehmend unbedeutender, da das Ritual weiter vorangeschritten ist.

Das Auge selbst wird nur dann in den Kampf eingreifen, wenn sie in unmittelbarer Lebensgefahr schwebt. Zu diesem Zeitpunkt ist jedoch bereits ein Großteil ihrer Lebenskraft in den Stein geflossen, weshalb sie nur noch über 10 Lebenspunkte verfügt. Wenn sie stirbt, werden sich in ihrem Körper erst Risse bilden, bevor sie unter (kraftlosen) Ver-

wünschungen zu Staub zerfällt, der vom Wind davon getragen wird.

Auswirkungen: Moral (Itocatl) -3; Moral (Tipoxatl) +2; Spinnennester -1 bis -3 (je nach Zeitpunkt in der Schlacht)

Vom Heer der Helden

Die Begleiter der Helden werden ihnen mit ganzer Kraft beistehen und auf Wunsch auch in jedes Schlaglicht begleiten. Dabei sind ihre Schicksale ganz unterschiedlicher Natur. Während Osarax die Schlacht überlebt und in Porto Velvenya eine neue Heimat findet (siehe Seite 121) und Mariella um viele Erfahrungen reicher als Ankerpunkt aventurischen Glaubens und Entdeckens nach Shaz-Nomena zurückkehren wird, opfert sich Jaxarona für die große Sache (siehe Seite 59). Die Amakunal und die Nanshemu sind sich über die Bedeutung der Schlacht im Klaren und werden bis zum letzten Blutstropfen für den Sieg Tipoxatls kämpfen und ihrer Stadt bzw. ihrem Volk alle Ehre machen (siehe auch unten **Heldentode**). Wenigstens aber jeweils einer von ihnen sollte überleben und als Augenzeuge nach Amakun und Shaz-Nomena zurückkehren.

Die Schlacht endet

Ganz gleich wann genau es geschieht, aber die Schlacht endet mit der Zerstörung des Fluchsteins. Zuvor haben die Helden im Verlauf des Abenteuers die Verbindung zwischen den Zwillingsteinen entdecken können, die Erkenntnis allerdings, dass die Zerstörung des einen auch die des anderen bewirkt, erlangen sie – wenn nicht bereits zuvor – endgültig während ihres Kampfes mit Micto'ala (siehe oben). Dort nämlich können sie einen Riss im eigentlich unzerstörbaren Stein erkennen, der exakt jenem am Blutstein Tipoxatls gleicht (KL-Probe), der entstand, als die Götter Lucans Opfer verweigerten (siehe Seite 17 ff.).

Eigene Zwischensequenzen und Schlaglichter

Es liegt in der Natur der Sache, dass dieses Abenteuer nicht alle Handlungen und Einfälle der Helden und Spieler berücksichtigen kann. Sollten diese bestimmte Angaben in diesem Kapitel ad absurdum führen oder wenn Sie als Meister eine Idee haben, wie Sie die Schlacht mit bisher nicht berücksichtigten Szenen und Entwicklungen bereichern können, zögern Sie nicht eigene Zwischensequenzen oder Schlaglichter einzubauen. Orientieren Sie sich bei der Ausarbeitung einfach am bereit vorhandenen Material und bedenken Sie diese bei der Vergabe der Abenteuerpunkte (siehe Seite 60).

Tipoxatls Weg ins Vergessen

Unabhängig von den praktischen Schwierigkeiten, stellt die freiwillige Zerstörung eines Blutsteins einen Bruch mit allem dar, an das die Xo'Artal glauben. Der Blutstein ist das Zentrum ihrer Kultur, ihres Denkens, Glaubens und Hoffens. Sie müssten ihre gesamte Stadt, ihre Vergangenheit und ihre Zukunft opfern, um das Reich der Xo'Artal zu retten. Und was, wenn die Helden sich irren sollten?

Die Helden werden nicht nur, aber vor allem bei Chupali Überzeugungsarbeit leisten müssen. Sollten sie es nicht rollenspielerisch abhandeln wollen, ist eine *Überzeugen*-Probe +12 notwendig, die jedoch umso leichter wird, desto näher der Sieg Itocatls rückt.

Auch wenn die meisten Tipoxatal Chupalis Urteil folgen, wird sich Xeres – sollte er noch leben und an der Schlacht teilnehmen – mit 2W6 Getreuen gegen die Helden wenden.



Jene Verbindung zwischen den Steinen, die auch die Mitweihe in Tipoxatl verursacht hat, würde auch die gemeinsame Zerstörung bewirken. Tipoxatls Stein zudem ist durch die karmalen Spannungen in ihm angreifbar geworden. Obwohl bereits eine kleine Beschädigung genügen würde, eine Idee, die Mariella äußern könnte, heißt das nicht, dass er mit weltlichen Mitteln zerschmettert werden kann. Die einzige Möglichkeit ihn zu beeinträchtigen, besteht im rituellen Herauslösen eines Blutsteinsplitters. Und das kann mittels einer ORDINATION (siehe **Der Fluch des Blutsteins 108**) bewirkt werden. Nur gab es seit der Verfluchung keine neue Priesterweihe mehr und die alten Stadtgötter sind mittlerweile soweit verdrängt (an den zunehmenden, im inneren wirbelnden Verfärbungen des Steins erkennbar), das sie keinen Priester mehr annehmen können. Dazu ist nun allein Burdu in der Lage.

Das letzte Opfer

Jemand muss sich also am Blutstein Tipoxatls Burdu weihen lassen. Ein großer Schritt, der zudem eine Menge Opfer erfordert und schnell geschehen muss. Und Chupali ist bereit ihn zu gehen, zumal nur sie (und Jaxarona) in der Lage ist, die Liturgie zu wirken.



Chupali

Doch schnell merkt sie, dass Burdu ihre Seele nicht annimmt, und da kommt Jaxarona ins Spiel. Wenn sie über einen eigenen Körper verfügt (siehe Seite 24 f.) tritt sie vor, wenn nicht, fährt sie mit Chupalis Erlaubnis in den Körper der Hohepriesterin ein. Entweder wird Jaxarona am Ende des Rituals ihren neuen Körper oder Chupalis töten, um dem Namenlosen fortan als Alptraumgespinst zu dienen (siehe unten **Jaxaronas Zukunft**). Sollte Chupali getötet werden, wird auch ihre Seele verloren sein.

Burdu nimmt Jaxaronas Angebot an, weil er nach mächtigen Dienern giert und die fatale Verbindung der Blutsteine als unbedeutendes Detail gar nicht beachtet.

Heldentode

Jaxarona (eventuell mit Chupali und den übrigen Priestern als Ritualhelfer) wird die Liturgie der ORDINATION (siehe **Der Fluch des Blutsteins 108**) auf Grad VII aufstufen, um die Ritualdauer auf eine halbe Stunde zu senken. Regeltechnisch benötigt sie also mindestens 299 Blutpunkte von wenigstens wertigen Opfern (siehe **Der Fluch des Blutsteins 105**). Als Meister sollten Sie die vorangegangenen Angaben jedoch eher als Orientierung, denn als Aufforderung für den Griff zum Rechenschieber betrachten.

Die Helden müssen in dieser Zeit sämtliche Angriffe der Itocatal abwehren, indem sie zusammen mit den verbliebenen Tipoxatal einen Ring um den Blutstein bilden. Betrachten Sie diese Phase als ausgedehntes Schlaglicht, bei dem ein Zweikampf auf den anderen folgt – regelmäßig unterbrochen von zeitgerafften Erzählpassagen über die kleinen und großen Tragödien unter den verzweiferten Verteidigern.

Derweil müssen sich genügend Opfer finden. Infrage kommen beispielsweise:

- ✱ Kayulé (vor allen, wenn Jaxarona den Körper seiner Tochter besetzt hat und er ahnt, dass es auf ihren Tod hinausläuft)
- ✱ die Amakunal
- ✱ die Nanshemu-Leibwächterinnen
- ✱ verschiedene Tipoxatal oder anderweitige Verbündete, vor allem den Helden bekannte Meisterpersonen
- ✱ Raskir (falls er noch lebt)
- ✱ einer oder mehrere Helden (dann aber als entscheidendes Opfer)

Jaxaronas Zukunft

Jaxarona wird für immer in die Traumwelt verbannt und als eine der tragischsten Figuren der Schlacht in die Geschichten und Lieder der Xo'Artal eingehen. Damit verschwindet sie erst einmal auch aus dem Leben der Helden. Als Meister haben Sie jedoch die Möglichkeit Jaxarona in späteren Abenteuern wieder auftauchen zu lassen, als namenloses Alptraumgespinst, das die Helden heimsucht und für ihr Schicksal verantwortlich macht, aber auch als innerlich zerrissene Gegenspielerin, die um die Reste ihre Seele ringt und insgeheim von den Helden besiegt und damit erlöst werden will.



Splitterregen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jaxaronas letztes Wort verhallt. Die Klinge ihres Messers blitzt wie glühender Stahl auf, bevor sie im Blut der Priesterin gelöscht wird. Stumm blickt Jaxarona euch ein letztes Mal an, doch ihre Augen brüllen all den Schmerz und die Wut über ihr Schicksal in die Welt. Zitternd berührt ihre Hand den Blutstein und bricht einen Splitter heraus, als wäre es morsches Holz. Nach einem kurzen Moment, indem selbst der Wind den Atem anzuhalten scheint und sämtliche Kampfhandlungen ruhen, bilden sich feine Risse, die sich schnell verästeln. Erst hört ihr ein leises Knacken und Knirschen, als würde jemand vorsichtig über Glasscherben laufen, dann zertrümmern die Fäuste der Götter das Schlachtfeld.

Mit einem Donnerschlag explodieren die beiden großen Blutsteine gleichzeitig in einem gewaltigen Splitterregen. Die Druckwellen werfen alles und jeden zu Boden. Die Helden verlieren für einen Augenblick das Bewusstsein und als sie wieder aufwachen, ist alles vorbei. Ein neuer Morgen bricht blutrot an.

Der Lohn der Mühlen

Die Helden erhalten pauschal **200 AP** und für jede Zwischensequenz und jedes Schlaglicht weitere **50 AP**. Außerdem haben sie sich in 1-2 besonders häufig oder effektiv genutzte Waffentalente oder Zauber eine **spezielle Erfahrung** verdient.





Kapitel V – Die Rückkehr nach Porto Velvenya

Zusammenfassung

In diesem finalen Kapitel reisen die Helden nach Porto Velvenya zurück und werden auf dem Weg und vor Ort von den Xo'Artal-Göttern geprüft und versucht.

Nach der Vernichtung von Itocatls Blutstein verbleibt ein Span im Körper eines Helden, wodurch Burdu ihn beeinflussen kann, er aber auch zum Schlüssel der Neuweihe in Porto Velvenya wird. Zunächst schicken ihnen sowohl Numinoru, als auch Burdu (dem vom Span befleckten Helden) Visionen, die den Rückweg mit einem Papyrusboot über die Tocatepetl-Berge anregen bzw. sabotieren sollen. Unterwegs treffen die Helden nach einigen Mühen auf einen wilden Stamm der Aurishak, den sie als Helfer beim Transport des Bootes gewinnen oder sich zum Feind machen können. In den Bergen angekommen, finden sie eine geisterhafte Hochebene mit der Quelle des Totenflus-

ses und erkennen damit die Ursache für die Beschaffenheit dieses Gewässers. Per Boot können sie nun das letzte Stück der Reise flussabwärts zügig hinter sich bringen.

In Porto Velvenya angekommen, belagern die Merakanal nach wie vor die Stadt, mittlerweile unter Anführung der Hohepriesterin Sintarxia. Nachdem die Helden ihr das Erlebte und den Hintergrund der Blutsteine geschildert haben, schlägt sie vor, eine Neuweihe des hiesigen Blutsteins durchzuführen, um die Stadt damit von Burdus Fluch zu befreien. Während des Rituals wird der vom Span Verunreinigte noch einmal durch Einflüsterungen versucht, denn die Essenz des Spans hat die Macht, das Ritual noch aufzuhalten oder aber es zu unterstützen. Ist diese letzte Hürde unter Mithilfe der anderen Helden überwunden, so ziehen mehrere Stadtgötter in den Blutstein ein, und durch ein göttliches Wunder erhebt sich eine alte, versunkene Tempelpyramide erneut, die zur Enklave der Xo'Artal und zum Tempel der neuen Stadtgötter Porto Velvenyas wird.

Das Ende des Krieges

Dieser Abschnitt beschreibt die Ereignisse nach Vernichtung des Blutsteins. Ein Held wird von einem Span des Steins verwundet, was ihn später zum Zünglein an der Waage bei der Neuweihe des Steins in Porto Velvenya macht. Das Schicksal der Zwillingstädte nach der Schlacht wird beleuchtet und die Helden werden von den Nanshemu zu Numinorus Garten geführt, um endgültig von seinem Fluch befreit zu werden. Dabei erhalten sie eine helfende Vision Numinorus und eine schädigende von Burdu.

Der zersplitterte Blutstein

Mit der Zerstörung des Blutsteins gehen auch die verbliebenen Arachniden überall auf dem Schlachtfeld geschwächt zu Boden und werden von den Kriegern getötet oder sterben von alleine. Die Blutsteine der Priester und Blutmagier Itocatls verlieren ihre Macht, so dass der noch verbleibende magische und karmale Widerstand ebenso wie der Kampfeswille gebrochen ist.

Natürlich büßen auch die Blutsteinsplitter Tipoxatls durch die Vernichtung ihres Stadtsteins ihrerseits alle Macht ein. Da diese jedoch bereits seit Jahren beschnitten war und der große Blutstein als zunehmend verderbt galt, sind die tatsächliche und die moralische Schwächung vergleichsweise überschaubar.

Späne im Fleisch

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft: Der Fluchstein ist vernichtet! Doch mit ihm auch der Stein Tipoxatls. Um euch herum liegen ihre grauen Späne verteilt, die trotz der gewaltigen Druckwelle beim Bersten nur kleinere Verwundungen bei euch und euren Mistreitern verursacht haben. Noch etwas ungläubig stapfen diese über das Trümmerfeld, dann künden erste Jubelschreie davon, dass sie begreifen, dass die Schlacht gewonnen ist.





Die Helden können nun den Sieg feiern und sich um die Verwundeten kümmern. Während der Vernichtung der Blutsteine sind durch deren Bersten kleine Späne in die Körper von Anwesenden gedrungen. Diese können deren Verhalten in Zukunft beeinflussen und ermöglichen eine Stärkung, aber auch Schwächung von noch verfluchten Blutsteinen (siehe Kasten **Die Blutsteinspäne in Regeln**).

Mindestens ein Held sollte ebenfalls Schaden genommen haben. Selbst die beste Behandlung, ob profan, karmal oder magisch, belässt einen winzigen Span in der Wunde. Zwar können Wundärzte größere Späne teilweise herausziehen, kleinere Splitter fallen dem Betroffenen oder dem Wundarzt aber nicht unbedingt auf. Beschreiben Sie auch, dass zahlreiche weitere Kämpfer nahe den Blutsteinen getroffen wurden. In den folgenden Abschnitten wird der von Ihnen ausgewählte Held mehrmals von Visionen und Einflüsterungen durch seinen Span beeinflusst, kann sich am Ende aber gegen Burdu stellen und damit die Blutsteinweihe in Porto Velvenya begünstigen.

Osarax' Sicht auf die Späne

Unmittelbar nach der Zerstörung der Blutsteine sind seine *Augen der Sternenschlange* nahezu geblendet. Die zerreißenen Mächte Burdus flackern noch einige Stunden und Tage um ihn herum und eine Orientierung fällt ihm schwer. Erst wenn die Wunden der Helden geheilt sind und nicht mehr überschaubar ist, welche Meisterpersonen in der Nähe des Blutsteins standen, bemerkt er im Körper des entsprechenden Helden den Span des Burdu. Dies kann durchaus auch erst auf der Reise durch die Sümpfe geschehen. Er sieht großes Gefahrenpotential darin, jedoch verrät ihm sein neues Gespür auch, dass Burdu Macht sich in der Nähe verfluchter Blutsteine auf den Träger dieses Spans konzentrieren wird, woraus man einen Vorteil erzielen könnte, ja womöglich die Kraft des Hauptblutsteins womöglich sogar gegen Burdu selbst wenden kann. Den genauen Ort des winzigen Spans im Körper sieht er nicht und rät auch von allen Versuchen zu dessen Entfernung ab.

Verfluchtes Amakun

Die Lage in Amakun kann je nach den Taten der Helden in **Der Fluch des Blutsteins** variieren:

✦ Entweder ist der dortige alte Blutstein zwar verflucht, aber noch nicht Burdu geweiht. Dieser Fluch löst sich durch die Vernichtung des Hauptblutsteins nun automatisch. Sobald die Nachricht vom Sieg dort eingetroffen ist (beispielsweise durch Begleiter aus Amakun), geht die Neuweihe in Amakun sofort vonstatten, womit die Stadt einschließlich des in Makal geborgenen Steines nun über zwei solcher Ar-

tefakte verfügt. Durch diplomatisches Eingreifen der Helden ist es möglich, dass Amakun den überschüssigen Blutstein im Rahmen neu beginnender Freundschaft und Handelsbeziehungen an Tipoxatl weitergibt.

✦ Ebenfalls möglich ist es, dass der alte Blutstein in Amakun bereits Burdu geweiht wurde. Zwar hat das Bergen des neuen Steins aus Makal vorerst das Schlimmste verhindert, jedoch sollte die Weihe an Burdu dringend aufgehoben werden. Die hierzu erforderliche Neuweihe wird schnellstens durchgeführt, wobei auch der Träger eines Spans anwesend sein kann, beispielsweise eine Meisterperson oder ein Held, nachdem in Porto Velvenya der Blutstein bereits neu geweiht wurde.

Die Blutsteinspäne in Regeln

✦ Eine Person mit einem Span der verfluchten Blutsteine (durch die fast vollständige Korruption des tipoxatalischen Blutsteins ist es unerheblich von welchem der beiden Steine er stammt) im Körper ('Spanträger') nimmt diesen nicht wahr und empfindet ihn weder als schmerzhaft, noch überhaupt als präsent. Die Wunde, über die er eingedrungen ist, schließt sich normal.

✦ Der Span hat keine magische Aura und sein göttliches Wirken kann zwar nicht durch die einfache SEELENPRÜFUNG (Grad III, der Betroffene ist kein Geweihter/Initiiertes), wohl aber durch eine AURAPRÜFUNG (Variante auf Grad IV) erkannt werden. Eine GROSSE SEELENPRÜFUNG (Grad V) kann Auskunft darüber geben, *welcher* Gott den Helden beeinflusst. Die *Augen der Sternenschlange* wirken in diesem Fall wie eine solche GROSSE SEELENPRÜFUNG.

✦ Der Meister sollte den Nachteil *Spanträger* für den Helden notieren, der ähnlich dem *Medium* oder *NAMENLOSEM ZWEIFEL* wirkt: Der Held kann Visionen und Einflüsterungen durch Burdu erhalten, die er aber nicht zwangsläufig als solche erkennt. Alle Proben, die er entgegen dem Sinn der Einflüsterungen wirken will, sind um 1-7 Punkte erschwert, alle Zauber, Effekte, Liturgien und Maßnahmen, die ihn hingegen in die von Burdu gewünschte Richtung beeinflussen oder überzeugen, sind um 5 erleichtert. Der Spielleiter sollte die Probenmodifikatoren verdeckt mit einberechnen, den Widerstand bzw. die Leichtigkeit der jeweiligen Probe dem Spieler aber erzählerisch deutlich machen.

✦ In der Präsenz eines von Burdu verfluchten Blutsteins ist der Span in der Lage, dem Blutstein erneute Macht zu geben und diese zu festigen oder Burdu abzulenken und damit zu schwächen (Proben zur Vernichtung oder Weihe sind um 13 Punkte erschwert / erleichtert). Burdu wird in diesen Momenten versuchen, Einfluss auf den Spanträger zu nehmen.



Das Schicksal der Zwillingstädte

Für das weitere Verbleiben der Zwillingstädte gibt es eine Reihe möglicher Szenarien:

Sieg auf ganzer Linie

Falls die Helden siegreich waren, fällt Itocatl unter die Herrschaft Tipoxatls. Zwar gibt es noch für eine ganze Weile Reibungspunkte, aber insgesamt entsteht ein friedliches Miteinander. Tipoxatl ist die vorherrschende Macht, fairer Handel und Gleichheit der Bewohner beider Städte wird jedoch gewährleistet und Kriegsbeute zum Wiederaufbau Tipoxatls und der Beseitigung eventueller Schäden in Itocatl eingesetzt.

Zwar sind viele Anhänger Burdus in der Schlacht gefallen, es verbleiben aber einige in den Untergrund gedrängte und geheime Zirkel, die in Zukunft zur Gefahr werden können, jedoch vorerst ohne die Macht, die Herrschaft an sich zu reißen.

Die Helden werden als Kriegsheroen gefeiert und sind gern gesehene Gäste in Tipoxatl. Ihnen werden hohe Posten angeboten. Da die Zerstörung der Blutsteine aber lediglich die Neuweihe des Steins in Porto Velvenya und damit die Heilung von der Krankheit *ermöglicht*, dies aber noch lange nicht geschehen ist, werden die Helden sich wahrscheinlich nun verabschieden. Wir lassen es offen, ob einer oder mehrere als Kriegsherr oder Botschafter nach Tipoxatl zurückkehren. Er könnte sich zur Ruhe setzen oder zu einem späteren Abenteuer wieder aktiviert werden.

Militärische Niederlage

Falls die Blutsteine zwar zerstört wurden, das Schlachten- glück sich aber gegen Tipoxatl gewendet hat, beginnt damit eine längere Zeit des Krieges. Das vormals stärkere Itocatl ist zwar durch den Verlust des Blutsteins entscheidend geschwächt, jedoch weiterhin militärisch stark genug, um sich zu wehren. Tipoxatl hat an Einfluss gewonnen, aber keine der beiden Städte wird in nächster Zeit die Übermacht gewinnen, erst nach zähem Krieg wird Tipoxatl schließlich unter hohem Blutzoll siegen.

Zwar könnten die Helden diesen Krieg unterstützen, vorerst gilt aber wie auch bei einem schnellen Sieg, dass Porto Velvenya nach Zerstörung des Fluchsteins nun gerettet werden *kann* und auch möglichst bald gerettet werden *sollte*, ebenso wie Quesedas Nachricht überbracht werden muss.

Manch ehrenhafter Held möchte womöglich weiter im Krieg auf Seiten Tipoxatls fechten. Im Gespräch mit Kriegskameraden wie Madux, Kayulé oder auch der Hohepriesterin Chupali (sofern sie noch leben) wird ihm aber nahegelegt, dass er „mehr für Tipoxatl getan hat, als man sich hätte wünschen können“ und er „nach Beseitigung der Gefahr in der eigenen Stadt gerne wieder als Kampfgefährte willkommen ist“. Sie sollten also die Rückkehr nach Porto Velvenya von allen Seiten anregen, können aber bei Bedenken der Helden durchaus deren Rückkehr, womöglich gar mit Verstärkung, in Aussicht stellen. Sollten die Helden militärisch komplett scheitern, bietet sich als letzte Alternative noch die Möglichkeit einer phexischen Kommandoaktion in Itocatl an.

Optional: Die wandernden Städte

Der Verlust eines großen Blutsteins stellt für jede Stadt der Xo'Artal die größtmögliche Katastrophe dar. Dabei handelt es sich nicht nur um ein Macht-, sondern vor allem um einen Identitätsverlust. Ihr wird sozusagen das Herz aus dem Leib gerissen. Und so ergeht es auch den Zwillingstädten.

Ganz gleich, ob nur noch ein Handvoll oder eine Tausendschaft der Bevölkerung übrig ist, einige Xo'Artal könnten sich auf die Suche nach einem neuen Blutstein, den Göttern und sich selbst machen. Ob nun sogar beide Städte in Gänze aufbrechen (z. B. unter der Führung von Chupali oder Xurax), ob sie sich zusammenschließen oder eher versuchen einander zu behindern, ist Ihre Entscheidung als Meister. Generell bieten die wandernden Städte das Potential für weitere Abenteuer oder eine ganze Kampagne, deren Verlauf und Ausgang in Ihrer Hand liegen.

Die Rückreise zu den Nanshemu

Die (überlebenden) Nanshemu-Begleiter regen nach der Zerstörung des Blutsteins an, nach Shaz-Nomena zurückzukehren. Dort wird Shabazza den Helden einen Besuch in *Numinorus Garten* am Coltic empfehlen. Sie ist sich nach Beratschlagung mit dem Priester Bel'kadin (siehe Seite 13) sicher, dass die Helden durch Numinoru die Chance erhalten werden, den Fluch gänzlich von ihnen zu nehmen.

Von Tipoxatl bis Shaz-Nomena

Die Rückreise verläuft ereignislos und sollte eine Zwischenstation in Shaz-Nomena (siehe Seite 111 ff.) haben. Hier können die Helden die Kunde von der Zerstörung des Blutsteins von Itocatl verbreiten. Sie wird sich schnell durch die Pochteca nach Amakun durchsprechen, wo daraufhin die noch ausstehenden Schritte der Weihe für den zuvor verfluchten Blutstein vollzogen werden und die Stadt über zwei Blutsteine verfügt.

Von Shaz-Nomena bis zu Numinorus Garten

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr fahrt den Coltic flussaufwärts. Der breite Zufluss ins Meer liegt hinter euch und die Landschaft um euch herum ist von weiten Sümpfen, überschwemmten Auen, Schilf und Schlick geprägt. Hier und da ragen die Überreste eines aufgegebenen Papyrusbootes aus dem rötlichbraunen Wasser und erscheinen wie der Wunsch, ihre Metamorphose vom Schilf zum Schiff wieder rückgängig machen zu wollen. Dann seht ihr die ersten, unverkennbar rötlichen Algen und Schilfgewächse, die das Nahen von Numinorus Garten ankündigen.





Numinorus Garten

Bald erreichen die Helden das Gebiet von Numinorus Garten, wo sich über Meilen dichte, rote Algen erstrecken. Nach einer Weile sind diese so dick, dass das Schiff anhalten muss und die Helden sich zu Fuß über die Tangschicht bewegen können.

Visionen aus der Tiefe

Bel'kadin und einige seiner Priester vertiefen sich nun ins Gebet und warten. Wenn die Helden einige Zeit ausgeharrt haben und ungeduldig werden, hören sie in der Ferne zunächst ein Grollen, das auch den Nanshemu nicht entgeht. Es vergeht etwa eine halbe Stunde, in der es immer näher kommt. Die Priester haben offenbar eine Erklärung und sprechen von *Pororoca*, einer Manifestation ihres Gottes. Sie beschreiben sie als 5 Schritt hohe Flutwelle, die alles mitreißt, was Numinoru vernichtet sehen will, aber jenes verschont, dem er das Leben schenkt. Sie liefern sich selbst der Entscheidung aus und stellen sich inmitten des Tangs auf den Fluss. Wie die Helden reagieren, ist den Spielern überlassen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der Lärm gleicht mittlerweile eher dem eines Stein-schlags in den hohen Bergen oder einer Lawine. Er übertönt den Wind und eure Worte, wenn ihr sie nicht schreit. Dann seht ihr die *Pororoca*: Eine gewaltige, braune und breite Wand, die sich den Fluss hinauf schiebt. Direkt auf euch zu!

Während die Helden die Welle sehen, kommt es bei zweien von ihnen zu Visionen. Beide befassen sich mit den Aurishak, denen die Helden beim Aufstieg auf die Tocatepetl-Berge begegnen werden. Eine wird durch Burdu an den *Spanträger*

(siehe Seite 61 f.) gesandt, um die Helden zu verunsichern und zu versuchen. Die andere stammt von Numinoru und sollte an einen anderen Helden Ihrer Wahl gerichtet sein (am besten einen mit einer Affinität zu Numinoru). Sie hat das Ziel, den Helden sowohl einen Weg nach Porto Velvenya sowie zur Befreiung von seinem Fluch zu zeigen.

Die Vision Burdus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit einem Mal siehst du auf der roten Gischt der Welle ein Papyrusschiff gleiten, ähnlich wie ihr es mehrfach auf dem Weg hierher gesehen habt. Über der Welle fliegt ein bunter, uthurischer Vogel.

Dann auf einmal wandelt sich die rote Gischt zu züngelnden Flammen, die an dem Schiff nagen, es anstecken und brennen lassen. Der Vogel kreischt laut auf und als du ihn anblickst, siehst du statt eines Vogels einen Aurishak mit geierartigem Schädel, der sich im Sturzflug hinab auf die Welle wirft. Zwischen den Flammen tauchen nun weitere dieser Vogelwesen auf. Sie hacken und picken vor dem brennenden Schiff gnadenlos auf etwas ein, das du plötzlich mit Grauen erkennst: Die schlafenden Körper deiner Kameraden und dir selbst. Dann blickt dich ein Vogelkopf direkt an und du erkennst eine glühende Sonne in seinem finsternen, hasserfüllten Blick.

Das Gesehene verschwimmt plötzlich, als sich die Welle langsam auflöst und kleiner wird. Das Papyrusschiff brennt nicht mehr, sondern wurde von der Welle auf einen Fels im Fluss gespült, den Bug in Richtung der fernen Tocatepetl-Berge im Westen gerichtet. Der Vogel ist wieder genau das, was er vorher war: Ein Vogel, der nun fortfliegt.



Diese Vision schickt Burdu, um die Helden gegen die Aurishak aufzuwiegeln und sie als Gefahr einzustufen. Furcht oder Misstrauen wird der wilde Stamm später als Schwäche und Kriecherei deuten, weshalb die Prophezeiung selbsterfüllend ist, falls die Helden aufgrund der Vision entsprechendes Verhalten an den Tag legen. Sie würden sich die Aurishak zum Feind machen und ihre Reise erschweren.

Die Vision Numinorus

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit einem Mal siehst du auf der roten Gischt der Welle ein Papyrusschiff gleiten, ähnlich wie ihr es mehrfach auf dem Weg hierher gesehen habt. Über der Welle fliegt ein bunter, uthurischer Vogel.

Das Schiff erhebt sich nun fliegend von der Welle und ihre Gischt wandelt sich in ein Meer aus Baumkronen, über die das Boot fliegt. Als der Vogel laut kreischt, wirst du erneut auf ihn aufmerksam. Weitere haben sich zu ihm gesellt, jedoch sind nur noch ihre raubvogelartigen Köpfe und Flügel vogelähnlich. Ihre Körper sind menschlich: Aurishak! Und sie tragen das scheinbar fliegende Schiff an langen Seilen mit sich. Ächzend unter der Last mühen sie sich ab. Dann blickt dich ein Vogelkopf direkt an und du erkennst eine glühende Sonne in seinem vor Ehrfurcht leuchtenden Blick.

Das Gesehene verschimmt plötzlich, als sich die Welle langsam auflöst und kleiner wird. Das Papyruschiff fliegt nicht mehr, sondern wurde von der Welle auf einen Fels im Fluss gespült, den Bug in Richtung der fernen Tocatepetl-Berge im Westen gerichtet. Der Vogel ist wieder genau das, was er vorher war: Ein Vogel, der nun fortfliegt.

Diese Vision schickt Numinoru, um den Helden zu prophezeien, dass ihnen die Aurishak helfen werden. Die Ehrfurcht bezieht sich auf das Schiff, das sie als heiligen Boten oder Geschenk ihres Gottes Prack ansehen werden, wenn man ihnen mit einer entsprechenden Haltung begegnet. Auch diese Prophezeiung ist selbsterfüllend, wenn sich die Helden stark und selbstbewusst zeigen. Numinoru verfolgt mehrere Ziele: Durch die Verehrung des Schiffes als Götterboten werden die Aurishak faktisch ihn als sich dahinter verbergende Gottheit anbeten. Weiterhin wurde er einst vom Gott Utharax verspottet und aus einem Stadtpantheon entfernt. Durch die Beförderung des Bootes über die Berge kann er diese Schmach beenden. Mehr hierzu finden Sie auf Seite 67. Als Gegenleistung für diesen finalen Dienst ist er bereit, seinen Fluch von allen Aventuriern zu nehmen.

Abschied von den Nanshemu

Mit den Visionen löst sich auch die Flutwelle im dichten Tang langsam auf, wird kleiner und versiegt schließlich vor den Füßen der Helden. Das Schiff, das in beiden Visionen gesehen wurde, wird wie beschrieben auf einen Felsen gespült.



Numinoru ist kein Gott der Schwachen. Seine Pororoca-Welle könnte die Helden auch erfassen. Wenden Sie die Regeln zum Ertrinken (**Wege des Schwerts 140**) an.

Die Visionen können von den Helden, Bel'kadin und den Numinoru-Priestern diskutiert werden. Die Priester wissen, dass in den Wipfeln der Urwaldriesen an der Ostseite der Berge tatsächlich Vogelmenschen leben, während an der Westseite Flüsse entspringen. Da das Schiff von einer heiligen Pororoca-Welle angespült wurde, sein Bug zu den Bergen deutet und in beiden Visionen das Schiff eine Rolle spielt, vermuten sie darin eine Botschaft oder Prüfung durch Numinoru. Zur Deutung der Visionen können sie aber nur beitragen, dass Numinoru kein gnädiger Gott ist, sondern Stärke schätzt. In ihren Augen stammen wohl beide Visionen von ihm, sie wissen es aber nicht genau. Sie glauben, dass es Aufgabe der Helden sein muss, sie zu deuten, empfehlen aber, mit dem Boot durch die Schilfsümpfe zu den Bergen aufzubrechen. Sie können Informationen über die Ashavau geben, denen die Helden im Sumpf begegnen werden (siehe Seite 113 f.). Sie kehren nach Shaz-Nomena zurück und lassen die Helden mit dem Papyrusboot und ihrer Deutung der Visionen zurück. Auch Shabazza und Mariella verabschieden sich spätestens hier von den Helden.

Osarax' Sicht der Visionen



Osarax' Identifizierung des Spanträgers und die damit einhergehende Vermutung, dass Burdu auf diesen wirkt, bestärkt, dass die Helden sich die Aurishak später nicht zum Feind machen. Osarax könnte die Vision auch direkt selbst als Burdus Wirken erkennen.



Falls Sie es wünschen, ist Osarax' neue Gabe hier nicht eindeutig. Er ist sich wegen des gleichzeitigen Wirkens mehrerer Götter nicht sicher, welche Vision von Burdu stammt. Zur weiteren Erschwerung können Sie den Spanträger auch *beide* Visionen sehen lassen, so dass die Spieler noch schwerer darauf schließen können, welche Vision die von Burdu ist.



Über den Sonnenpass

In diesem Abschnitt reisen die Helden mit dem Papyrusschiff im Schlepptau durch eine weite, sumpfige Ebene und bewaldete Berghänge hinauf. Sie können sich dabei frei über die Karte bewegen. In den durchquerten Gebieten erschweren Gefahren die Reise, aber auch Hilfe in Form eingeborener Stämme ist zu finden. Im Sumpf leben die *Ashavau*, ein primitiver Nanshemu-Stamm, der die Ruinen des einst hier gelegenen Xo'Artal-Stadtstaates *Ashavarux* bewohnt, jedoch ohne an deren damalige Hochkultur heranzureichen. In den Bergen und Wäldern können die Helden auf die *Soakrar* stoßen, einen Stamm von wild lebenden Vogelmenschen. Beide Stämme können hilfreich sein, wenn man sie sich nicht zu Feinden macht. Ihr rudimentäres Wissen fügt puzzleartig den Hintergrund zum Untergang *Ashavarux* zusammen, durch den sich die Queste des Numinoru für die Helden erklären lässt. Weiterhin bietet dieses Wissen am Ende der Reise Schutz in einer geisterhaften Hochebene, hinter der der Totenfluss entspringt.

Numinorus Garten

Tagesetappen: zu Fuß 6 Meilen, Boot fahrend 12 Meilen, Boot ziehend 3 Meilen

Erschöpfung: Boot fahrend keine, Boot ziehend 1 Punkt pro 2 Stunden

Unfallgefahr: 20 % (1-4 auf W20)

Gefahren: Einsinken und Ertrinken, Wundbrand, Algenvergiftung (Stufe 2, Übelkeit erregend und W3 SP bei Einnahme oder Hautkontakt über einen Tag hinweg), Numinoruquallen

Geländekunde: Sumpfkundig

Ernährung/Jagd: Pirsch- und Ansitzjagd +10, Hetzjagd +10, Fallen aufstellen +8, Angeln und Speerfischen +6, Nahrung und Kräuter sammeln +8

Orientierung: sehr schwierig (Probe +8) aufgrund der monotonen Landschaft

Lagersuche: sehr schwierig (Probe +8), wenn man nicht in den Algenteppichen nächtigen will

Bewohner: Nanshemu (selten)

Dieses sehr lebensfeindliche Gebiet entstand durch die Ausbreitung einer alle anderen Algenarten verdrängenden roten Alge nach der Flutkatastrophe. Da sich die ebenfalls rötlichen Numinoruquallen von ihr ernähren, ist das Ergebnis eine meilenweite Monokultur eines algenüberwucherten Sumpfes, der lediglich von den giftigen Numinoruquallen bewohnt wird.

Die Helden starten ihre Reise in diesem Gebiet und sollten es möglichst zügig durchqueren, denn auf Dauer wirken die Algen schädlich auf die Gesundheit und es gibt hier kaum intelligente Bewohner, die ihnen Hilfe oder Informationen geben könnten.

Numinoruquallen

Diese Quallenart verbreitet sich wie beschrieben parasitär in ihrer Umgebung und ist im flachen, von roten Algen überdeckten Wasser nur schwer zu erkennen. Die Gruppen von 3W6 Tieren schwimmen oft unvermittelt um die Beine von Wanderern.



Das Boot und die Aurishak



Der Zwist der Stadtgötter

Nach dem Blutkrieg um 1000 v. BF siedelten die Xo'Artal östlich der Tocatepetl-Berge und gründeten den Stadtstaat Ashavarux. Man fand einen gewaltigen Blutstein in einer Hochebene, der nicht in die nahe dem Meer gelegene Stadt transportabel war, aber so mächtig, dass er die Hochebene durch Geistererscheinungen plagte. Man beschloss, ihn an seinem Platz 100 Meilen und viele Höhengründe entfernt von der Stadt zu belassen und weihte ihn dort den Stadtgöttern, allen voran Utharax, der über die Geister, aber auch den Handelsweg durch die Berge wachen sollte. Anfangs war der Handel stark nach Westen über die Hochebene ins ‚alte Land‘ ausgelegt. Mit immer mehr Stadtgründungen östlich der Berge gewann aber der Seehandel an der Rochenbucht und der Nordküste des Xo'Artal-Reiches an Bedeutung. Dieser Wandel spiegelte sich auch im Götterglauben wider:

War bislang Utharax' Kult am einflussreichsten, brachten die Seefahrer den Glauben an Numinoru mit, der Einzug ins Stadtpantheon hielt. Sein Einfluss wuchs zur Sorge mancher und zur Freude anderer. Im Volk erhitzten sich die Gemüter, denn der verbissene Religionsstreit war auch Ausdruck der weltlichen Streitigkeiten zwischen Erneuerern und Traditionalisten. Viele vermuteten Burdus Wirken hinter den bürgerkriegsähnlichen Verhältnissen, so dass Lackattri, die Hohepriesterin des Utharax, schließlich ein Machtwort sprach. Sie ließ den Numinoru-Kult verbieten und entfernte den Meeresgott aus dem Pantheon der Stadt mit den Worten: „Solange dieses Kriechgetier der Meerestiefen keines seiner ach so wertvollen Schiffe über die Hochebene des Blutsteins lenken kann, ist er in Utharax' Augen nichts als ein sich im Dreck windender Wurm!“

Ob es Numinorus Wirken war oder nicht, bald darauf zerstörte eine gewaltige Pororoca-Flutwelle die Stadt und hinterließ um den Coltic-Flussarm nichts als Sumpf. Tausende starben, die Überlebenden wanderten in andere Stadtstaaten aus. Ashavarux wurde zur Ruinenstadt. Das Machtvakuum an der Rochenbucht wurde von den Nanshemu gefüllt, die unter anderem Shaz-Nomena gründeten.

Utharax hatte als Schutzgott versagt und seine Gläubigen verloren. Seine Hohepriesterin Lackattri, die die Worte des Bannes gegen Numinoru gesprochen hatte, opferete sich ihm bereitwillig, um ihm so zu dienen. Ihr Gott machte sie gleichsam als Strafe wie Belohnung zu seiner Wächterin der Hochebene, bevor er den Blutstein verließ. Er wollte die Ebene nicht dem gleichen Zustand überlassen, in dem er sie vorgefunden hatte. So sollte Lackattri jeden töten, der die schwache Grenze zwischen der Welt der Geister und der Lebenden nicht achtet, um sich mit der so gewonnenen Lebenskraft dereinst ein neues Leben zu verdienen.

Numinoru quält der Bann des Utharax bis heute. So trachtet er nach Wegen, nicht mehr als der kriechende Wurm zu gelten, zu dem ihn die Stadtgötter damals degradiert haben. Er will, dass eines seiner Schiffe die Hochebene überquert, um Utharax zu beweisen, dass er würdig ist.

Was Osarax weiß

Merakan war einer der westlich der Berge gelegenen Handelspartner der Ashavaruxal. Osarax weiß, dass das untergegangene Ashavarux zerrissen war zwischen dem Handel mit dem Westen unter Utharax' Schutz und dem Seehandel mit dem Osten unter Numinorus Schutz. Man weiß von einem Konflikt der Interessen und dass die Stadt unter ungeklärten Umständen unterging. Einzelheiten zur Hohepriesterin sind nicht bekannt.

Wichtigste Informationen: Ashavarux ist eine untergegangene Xo'Artal-Stadt, in der Feindschaft zwischen Utharax und Numinoru herrschte

Was die Ashavau wissen

Sie kennen die Legende nur reduziert auf den Zwist der beiden Götter. Numinoru wird als wohlwollender Herrscher von Sumpf und Meer dargestellt, der die zu Blutgötzen und Geistern betenden Xo'Artal zu Recht bestraft, denn sie weckten die Toten aus Numinorus Reich unter dem Sumpf. Für diesen Frevel vernichtete er sie durch eine Flut und siedelte die Ashavau an. In den Bergen, wohin Numinorus Macht nicht reicht, soll sich das Totenreich der Ashavaruxal befinden.

Wichtigste Informationen: Numinoru hat Ashavarux vernichtet, Utharax hat ein Reich in den Bergen

Was die alten Schriften von Ashavarux vermitteln

In den Ruinen Ashavarux' können Reliefiglyphen der Xo'Artal sowie Tontafeln gefunden werden, die als Nachrichtenträger dienten. Sie enthalten bruchstückhaftes Detailwissen zum Untergang der Stadt: Eine Schmähschrift des Numinoru-Kultes, die Utharax „oben in den Bergen“ verballhornt, die Beschreibung einer von Lackattri „am Blutstein in den Bergen“ durchgeführten Zeremonie mit dem Wortlaut ihres Bannfluches gegen Numinoru und ähnliches.

Wichtigste Informationen: Lage des Blutsteins in der Hochebene, Wortlaut des Bannes Lackattris gegen Numinoru, Rekonstruktion der politischen Situation vor der Katastrophe

Was die Soakrar wissen

Ein Dämon des ersäufenden Wassers rang damals mit einem Dämon der Toten um die Gunst der Ashavaruxal. In ihrer Blindheit sahen sie nicht, dass beide Dämonen angefacht wurden von einer Urkraft, die als ewiger Gegenspieler ohne Namen gilt. Dabei wurde das Flachland zum Sumpf und die Stadt versank. Der Wasserdämon herrscht im Sumpf, der Totendämon floh mit seinem Reich in die Berge und lässt es von einer Dienerin bewachen. Es trennt das Sonnenreich ihres Gottes Prack vom finsternen Bodenreich im Westen. Prack als gütiger Sonnengott versucht aber, die Dämonen des Bodens zu besänftigen und mit ihnen zu verhandeln.

Wichtigste Informationen: Burdu als Urheber hinter dem Zwist

Was Lackattris Geist weiß

Sie kennt die Geschichte in jedem Detail aus Sicht einer loyalen Utharax-Anhängerin.

Wichtigste Informationen: Beseitigung aller Unklarheiten



Numinoru-Quallen

Größe: 0,5 Schritt

Gewicht: 1 Stein

Nesseln:

INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 3 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** HN

LeP 12 **AuP** 15 **MR** 14/7 **RS** 0 **WS** 3 **GS** 5 **GW** 3

Besondere Kampfregelein: sehr kleiner Gegner, Gift (Stufe 5, bei Schaden für W6 KR je 1 SP / KR), Gezielter Angriff

Konfliktverhalten: Die Quallen sind wenig intelligent und reagieren instinktiv auf Eindringlinge um sie herum durch das Ausfahren ihrer giftigen Nesseln. Dabei wirkt ihr Gift schädigend auf ihre Opfer. Bei ernstzunehmenden Angriffen schwimmen die kleinen Schwärme auseinander und fliehen.

Sümpfe

Tagesetappen: zu Fuß 8 Meilen, Boot fahrend 15 Meilen, Boot ziehend 4 Meilen

Erschöpfung: Boot fahrend keine, Boot ziehend 1 Punkt pro 2 Stunden

Unfallgefahr: 15 % (1-3 auf W20)

Gefahren: Einsinken und Ertrinken, Wundbrand, Verlaufen, Feuerameisenstauden, Springschlangen (siehe Seite 130), Tigerbäume (siehe Seite 129 f.), Irrlichtkäfer (harmlose faustgroße Käfer, die nachts so stark leuchten, dass sie wie Irrlichter wirken)

Geländekunde: Sumpfkundig

Ernährung/Jagd: Pirsch- und Ansitzjagd +4, Hetzjagd +8, Fallen aufstellen +2, Angeln und Speerfischen -2, Nahrung und Kräuter sammeln +4

Orientierung: schwierig (Probe +6) zwischen Mangroven und wegen zahlreicher Umwege

Lagersuche: schwierig (Probe +6)

Bewohner: Nanshemu

Westlich von Numinorus Garten erstrecken sich über viele Meilen morastige und von kleinen Flussläufen durchsetzte Sümpfe und Mangrovenwälder. Sie können es Ihren Helden nach Belieben ermöglichen, die Gewässer mit dem Papyrusboot zu befahren und dadurch die Reise beschleunigen oder verzögern. Wegen vieler Windungen sind dennoch teilweise Umwege in Kauf zu nehmen. Im als *Gebiet der Ashavau* gekennzeichneten Bereich können die Helden auf Reisegruppen der Ashavau treffen.

Die Ruinenläufer der Ashavau

Bei freundlicher Behandlung reagieren die Wilden mit *Offenheit* und *Neugier* (gesellschaftliche Proben -2) und führen die Helden zu ihrer Stadt in den Ruinen von Ashavarux. Mehr über die versunkene Stadt und deren Bewohner finden Sie auf Seite 113 f. Dabei können die Helden erste Informationen über das Schicksal Ashavarux' und den damaligen Zwist der Stadtgötter (siehe Kasten **Der Zwist der Stadtgötter**) erhalten.

Geben Sie den Helden etwas Zeit, die Ashavau kennenzulernen: Auf dem **Tauschmarkt** könnten sie neben allerlei

Tand auch wertvolle Xo'Artal-Artefakte und alte Tontafeln mit Informationen über Ashavarux finden, sich mit gefährlichen Giften eindecken und die örtliche, feuerlose Küche kennenlernen. Der **Rat der Sippenoberhäupter** möchte die weitgereisten, vom Aussehen her ungewohnten Reisenden kennenlernen und der Schatzsucher *Bavashnu* sucht derzeit nach Personen, die schon einmal in eine Xo'Artal-Pyramide eingestiegen sind, denn er würde zu gerne das legendäre Rätsel um die alte **Xaa-Olkin-Tempelpyramide** lüften. Hört er, dass die Helden entsprechende Erfahrung haben, würde er sie mit einem Viertel (auf Verhandlungsbasis) der im Inneren gefundenen Gegenstände und Schätze beteiligen.

Ruinen der Ashavaruxal

Generell sind an vielen Orten im Sumpf untergegangene Pyramiden, Wach- und Wohntürme zu finden. Sie können die Helden an den auf der Karte markierten Orten auf solche Ruinen stoßen lassen, die zwar meist schon von den Ashavau geplündert wurden, womöglich aber doch noch Informationen über den Zwist oder in einer verborgenen Kammer Kriegswaffen, stumpf gewordene Goldpanzer oder eine als Relief niedergeschriebene Thesis eines Zaubers der Xo'Artal enthalten. Die Ashavau bieten ihr Wissen über Flora und Fauna an, treiben Tauschhandel mit den Helden oder können als Sumpfkundige und beim Ziehen des Papyrusboots angeworben werden, vermeiden jedoch das Gebiet der Aurishak rund um deren Berg, da sie die Vogelköpfigen fürchten. Sie bieten Einblick in ihre Kultur, die davon geprägt ist, dass sie die Ruinen einer älteren, höher entwickelten Kultur nach Wertvollem durchsuchen und deren Reste teilweise kultisch verehren, sich selbst aber als die von ihrem Gott Numinoru bevorzugten (da überlebenden) Wesen sehen.

Dschungel

Tagesetappen: zu Fuß 8/4 Meilen (eben/bergauf), Boot ziehend 4/2 Meilen (eben/bergauf)

Erschöpfung: Boot ziehend 1 Punkt pro Stunde / halbe Stunde (eben/bergauf)

Unfallgefahr: 30 % (1-6 auf W20) eben, 50 % (1-10 auf W20) am Hang

Gefahren: umstürzende Bäume, Erdrutsche, giftige Pflanzen und Tiere, Steilhänge, Baumkäfer (Werte wie *Große Schröter*, **ZooBotanica** 117), Raubtiere und Raubpflanzen, Xupacabraxe (**Der Fluch des Blutsteins** 118), Tigerbäume (siehe Seite 129 f.)

Geländekunde: Dschungelkundig

Ernährung/Jagd: Pirsch- und Ansitzjagd +0, Hetzjagd +4, Fallen aufstellen -4, Angeln und Speerfischen +0, Nahrung und Kräuter sammeln -2 (als Besonderheit *Dolbotee*, Stufe 7, suchterzeugend, erzeugt Traumbilder mit einer Realitätsdichte von 2W6+2)

Orientierung: sehr problematisch (+8) wegen mangelnder Fernsicht

Lagersuche: nicht einfach (Probe +6)

Bewohner: Aurishak



Die Reise in Regeln

Das Vorankommen und die Versorgung auf der Reise können mitunter schwierig sein. Zur regeltechnischen Abbildung geben die Kästen je nach Gelände Zuschläge auf Proben an. Dabei werden sowohl die (Meta-) Talente zur Jagd und Nahrungssuche laut **Wege des Schwerts 189 ff.** berücksichtigt, als auch die Lagersuche aus **Wege des Entdeckers 123**.

Orientierung:

Sie können täglich eine verdeckte *Orientierung*-Probe mit der angegebenen Erschwernis für das derzeitige Terrain durchführen. Verwenden Sie nach Absprache mit Ihren Spielern den TaW eines Anführers unter eventueller Hilfe durch andere Helden (siehe *Zusammenarbeit mehrerer Helden* in **Wege des Schwerts 15**).

Eine gelungene Probe bedeutet das Einhalten der gewünschten Richtung ohne Zeitverlust. Misslungene Proben können zu langsamerem Vorankommen und/oder einer Abweichung führen.

Schiffstransport

Je nach Gelände können die Helden das Papyrusschiff als Boot nutzen oder müssen es hinter sich herziehen oder auf andere Art mit Krafteinsatz bewegen, beispielsweise es auf gefällten Baumstämmen rollend oder mittels dicken Ästen wie eine Sänfte tragend. Natürlich können Magie (beispielsweise NIHOLOGRAVO und diverse Dschinne) und karmale Wirken zur Hilfe eingesetzt werden.

Die Reisegeschwindigkeit entnehmen Sie den Einträgen bei der entsprechenden Geländeform. Die Werte gelten

etwa für fünf Ziehende mit durchschnittlicher Körperkraft und Konstitution. Jede Person weniger senkt die Geschwindigkeit um 25 % und erhöht die Unfallgefahr um 10 %. Gelingt zwei Ziehenden je eine KK- und eine KO-Probe, können sie eine fehlende Person an diesem Tag ausgleichen. Jede zusätzliche Person (maximal 8 insgesamt) erhöht die Geschwindigkeit um 15% und verringert die Unfallgefahr um 5 %.

Unfälle

Ob es zu einem Unfall kommt, können Sie jeden Tag mit W20 anhand des Prozentwertes der Unfallgefahr feststellen. Proben auf geeignete Talente, um Unfälle zu vermeiden, können das Risiko um 5 % je 3 TaP* oder nach Meisterentscheidung verringern. Beispielhafte Unfälle sind:

- ☛ Das Boot kippt und begräbt mit seinem nicht zu unterschätzenden Gewicht einen Helden unter sich (3W6 TP)
- ☛ Ein Seil reißt oder das Boot löst sich durch mangelnde Kraft der Anwesenden und rast bergab (2W6 TP* am Boot und Geschwindigkeit um 25 % gesenkt für diesen Tag)
- ☛ Das Boot steckt völlig fest und kann erst mit 25 TaP* einer längerfristigen Probe in *Athletik*, *Wildnisleben*, *Holzbearbeitung* oder einem anderen passenden Talent befreit werden. Jede Probe dauert einen Manntag.
- ☛ Ein Erdbeben reißt Schiff und Helden mit sich (bis zu 3W6 TP an Helden und 2W6 TP* am Schiff).
- ☛ Im Wald droht ein womöglich von Baumkäfern durchfressener Urwaldriesen zu stürzen (bis zu 6W6 TP an Helden und 4W6 TP* am Schiff)

Das Schiff hat eine *Härte* von 1, 30 *Strukturpunkte* (StP) und eine *Struktur* von 12.



Über ein weites Areal dehnt sich der Dschungel an den östlichen Hängen der Tocatepetl-Berge aus. In tieferen Gefilden ist er dampfend heiß und ähnelt stark den auch von der Westseite her bekannten Dschungeln. Sie können deshalb nach Belieben auf die aus **Porto Velvenya** bekannten Beschreibungen und Gefahren zurückgreifen. Er steigt zu den Bergen hin zunächst sanft, dann immer steiler an und wird dabei kühler.

Der höher gelegene Wald an den Ostflanken der Berge ist schließlich von feuchtem, kühlem Wetter geprägt. Bald kann von einem Nebelwald gesprochen werden, an dem die Wolken sich als Nebel und Regen ihrer Feuchtigkeit entledigen. Auch hier herrscht aber dichter Bewuchs vor, im Unterholz vor allem durch Baumfarne, darüber durch hohe Bäume und sogar einige sehr große Urwaldriesen von über 100 Schritt Höhe und 7 Schritt Breite.

Bald werden die Helden auf die Soakrar stoßen, deren Kundschaftern wenig entgeht, was auf dem Boden vor sich geht, so dass auch die Helden früher oder später bemerkt werden. Falls die Helden ihnen gezielt und durch Tarnung und Heimlichkeit von vornherein zu entgehen versuchen, können sie bei Erfolg täglicher *Schleichen-* oder *Sich Verstecken*-Proben Erfolg haben, wenn sie auch das leuchtend gelbe Boot entsprechend tarnen.

Begegnung mit den Vogelmenschen

In den als *Gebiet der Aurishak* gekennzeichneten Wäldern stoßen die Helden irgendwann auf einen gewaltigen Baum, um dessen Stamm herum sich unzählige schrittlange Baumkäfer (Werte wie *Großer Schröter*, **ZooBotanica** 117) bewegen. Ein ständiges Klicken und Hämmern auf Holz ist zu hören. An vielen Stellen haben sich die Insekten in und durch den Stamm gebohrt.

Die Baumkäfer sind ein gefürchteter, vielbeiniger Feind der hiesigen Aurishak-Sippe (siehe Seite 71) der Soakrar. Auf die Käfer wird gezielt und regelmäßig Jagd gemacht, denn sie

können die Nestbäume der Vogelmenschen zum Umstürzen bringen. Während die Helden sich um den stark vom Käferbefall geplagten Baum bewegen, wobei die Gefahr von Käferangriffen und einem Sturz des Baumes auf das Boot droht, greift eine Jagdgruppe von 12 Soakrar-Kriegern die Käfer aus der Luft heraus an. Dabei können die Helden anfangs – von den Soakrar ungewollt – in den Hagel der Fallspeere geraten.

Kurz darauf tauchen die Vogelmenschen im Sturzflug aus den Baumwipfeln auf und nehmen sich die überlebenden Käfer im Nahkampf vor. Im Kampfgetümmel bemerken sie auch die Helden und versuchen sie einzuschätzen.

In Freundschaft...

Sie respektieren Führungspersonen und Stärke, und erkennen in dem Papyrusboot etwas, das sie bisher nur in einer ihnen heiligen Höhle erblickt haben, in dem eine uralte, verblasste Form eines Schiffes als Relief zu sehen ist. Beweisen sich die Helden als tapfer und führungstark im Kampf, ist die Chance hoch, von den Soakrar respektiert zu werden. Sie gelten als *offen* und *neugierig* (gesellschaftliche Proben um 2 erleichtert) und werden nach dem Kampf anbieten, die Helden samt Papyrusboot fliegend mitzunehmen.

Zuerst tragen sie sie in ihre Baumstadt Shakor (siehe unten). Dort werden die Helden zunächst noch mit *Neutralität* (gesellschaftliche Proben +0) beäugt, wenn sie sich weiter wie gehabt verhalten bald aber ebenfalls *offen* (-2). Geben Sie den Helden hier abermals die Gelegenheit, eine fremde Kultur für einige Tage als deren Gäste kennenzulernen. Sie können dabei auch die den Soakrar bekannte Version des Zwistes der Stadtgötter (siehe **Der Zwist der Stadtgötter** auf Seite 113 f.) kennenlernen und erfahren, dass die Soakrar sie für Boten des Prack halten, die mit den Wesen der Westseite der Berge verhandeln oder diese vernichten sollen. Das Papyrusboot halten sie für ein Geschenk zur Versöhnung des dämonischen Wächters des Totenreiches oder gar eine eigene göttliche Entität. Sie haben keine Ahnung, wozu ein solches Gebilde wie ein Boot



Baum mit Käfern



gut sein könnte. Schließlich werden die Helden zum Sonnengipfel mit der heiligen Höhle (siehe Seite 72) nahe der Hochebene der Geister gebracht. Die Reisegeschwindigkeit beträgt 25 Meilen pro Tag.

...oder in Feindschaft

Wenn die Helden den Soakrar hingegen mit Angst vor dem Feind, übertriebener Blutgier oder auch kriecherischer Freundlichkeit begegnen, werden sie zu Feinden. Die Soakrar hegen dank leidvoller Erfahrungen Misstrauen gegen ‚Bodenwesen‘ und reagieren mit *Abneigung* (gesellschaftliche Proben +4) und falls die Helden nicht sofort ihr Verhalten korrigieren bald auch mit *Hass* und *Feindschaft* (gesellschaftliche Proben +7). Beim weiteren Weg der Helden können Sie es in diesem Fall mehrfach zu Angriffen der Aurishak kommen lassen, denn das Papyrusboot wird als ein Dämon des Bodens gedeutet und soll verbrannt werden. Es kann dabei zu genau den in Burdus Vision gesehenen Hinterhalten kommen. Auch plötzlicher Hagel von Steinen und Fallspeeren ohne direkten Kontakt mit den fliegenden Soakrar-Kriegern ist ständig und überall möglich. Erst wenn sich die Helden trotz aller Widrigkeiten dem Plateau der Geister nähern, lassen die Soakrar von ihnen ab.

Shakor, die Siedlung der Soakrar

In den Wipfeln der höchsten Urwaldriesen der Tocatepetl-Berge lebt der Aurishak-Stamm der *Soakrar*. Er bietet Ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, Ihre Helden mit einem treuen Verbündeten oder mit einem erbitterten Feind zu konfrontieren, je nach deren Umgang mit den Vogelmenschen. Über vier nahe beieinander stehenden Urwaldriesen dehnt sich ihr Nestdorf *Shakor* aus. Zu erreichen ist es fast nur über den Luftweg. Vom Boden her sind durch längerfristige *Klettern*-Proben 100 TaP* (je Schritt Höhe ein TaP*) anzusammeln. Jede Probe dauert 1 SR. Patzer führen zum Sturz, der nach den üblichen Sturzregeln einen Schaden von W6-1 SP je Schritt Fallhöhe beträgt. Die angesammelten TaP* entsprechen der Fallhöhe. *Höhenangst* erschwert alle Proben ab 20 TaP*.

Dem Boden recht nahe trifft man in 40 Schritt Höhe auf die Handvoll in Löchern im Stamm liegenden Behausungen der Aasfresser, die weit weg vom Rest des Stammes weit unten wohnen müssen.

Die Kronen der vier Bäume sind hingegen voller nestartiger Hütten, die dort, wo kein dicker Ast sie miteinander verbindet, meist Stege miteinander verbinden. Auch zwischen den vier Bäumen gibt es solche Stege. Das Dorf ist bevölkert von etwa 250 Vogelmenschen.

Leitern führen an mehreren Stellen hoch auf hölzerne Plattformen über den Wipfeln. Sie dienen als Start- und Landplätze, als heilige Orte ähnlich Tempeln oder als Aufenthaltsorte unter der Sonne. Auf einer solchen wird von den Aurishak auch das Papyrusboot zwischengelandet. In diesem Fall sind die Helden willkommenen Gäste im Nestdorf. Gönnen Sie den Helden hier eine Ruhepause und lassen Sie sie einige Tage die Bräuche der Soakrar studieren, bevor die Priesterin Tozarra entscheidet, dass man zu einer den Soakrar heiligen Höhle im Sonnengipfel mit dem Boot weiterfliegt.

Einige Bewohner Shakors

☼ Ein Anführer einer Kriegerschwadron, mit dem die Helden womöglich ersten Kontakt haben, ist *Bakarr* (*1004 BF, weißer Adlerkopf, starker Körper, ehrenhaft, mutig, stark, meisterlicher Anführer und Krieger)

☼ Stammesführerin und oberster Priesterin des Prack ist *Tozarra* (*988 BF, Falken Kopf, stolzes Auftreten, charismatisch, angesehen, meisterliche Priesterin)

☼ Zwielfichtiger Schamane ist der dem Stamm einst aus dem weiten Osten zugeflogene *Vulgarang* (*998 BF, Rabengeierkopf, verschlagen, unangenehmer Geruch, listig, meisterlicher Schamane)

☼ Einige Dorfbewohner sind *Pulquek* (*994 BF, Papageienkopf, breitschultrig, konservativ, autoritätsgläubig, durchschnittlicher Handwerker und Meißler), die kleine *Wikquir* (*1025 BF, viel zu großer Tukankopf, ungeschickt, sehr neugieriges Kind, unerfahrene Jägerin) sowie *Gesaar* (*1012 BF, Kranichkopf, schlanker Körperbau, besonders buntes Gefieder, Sinn für Ästhetik, aufgeschlossen, liebt die Sonne, erfahrene Holzkünstlerin)

Berge

Tagesetappen: zu Fuß 5 Meilen, Boot ziehend 1 Meile

Erschöpfung: Boot ziehend 1 Punkt pro halbe Stunde

Unfallgefahr: 40 % (1-8 auf W20)

Gefahren: Steinbrüche, Wetter, Tetelcuas und Xamantis (siehe **Der Fluch des Blutsteins 121 f.**)

Geländekunde: Gebirgskundig

Ernährung/Jagd: Pirsch- und Ansitzjagd +0, Hetzjagd +2, Fallen aufstellen +4, Angeln und Speerfischen +2, Nahrung und Kräuter sammeln +2

Orientierung: relativ gut (Probe +2)

Lagersuche: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Bewohner: Aurishak (selten)

Die felsigen Berggipfel der Tocatepetl-Berge und des vorgelegerten Aurishak-Berges sind karg und kühl. Es ist extrem mühsam, das Boot die steilen Berge hochzuziehen, so dass fast nur der Sonnenpass eine Möglichkeit bietet, es zum Plateau der Geister zu befördern.

Der Sonnenpass

Es ist extrem mühsam, das Boot die steilen Berge hochzuziehen, so dass fast nur der Sonnenpass eine Möglichkeit bietet, es zum Plateau der Geister zu befördern, falls die Aurishak den Helden nicht helfen. Sie können in diesem Gebiet das schnellere Dschungel/bergauf statt Gebirge als Landschaft wählen. Der Sonnenpass wird jedoch von den Aurishak stark frequentiert, weshalb es hier häufig zu Angriffen kommen kann, falls man sich mit ihnen angefeindet hat.





Der Sonnengipfel und die heilige Höhle

Der große Berg östlich des Plateaus der Toten ragt über die bleierne Wolkendecke der Berge hinaus. Die Helden werden ihn voraussichtlich nur aus der Nähe sehen, wenn sie mit den Soakrar reisen. Diese steuern ihn an, um den Helden eine großräumige, gut einsehbare Höhle nahe dem Gipfel zu zeigen, die ihnen heilig ist. An ihrer hinteren Wand ist ein uraltes, verwittertes Relief zu sehen, das ein fliegendes Schiff zeigt. Sie wissen nicht genau, um was es sich dabei handelt, vermuten aber entweder ein göttliches Symbol oder auch einen Dämon dahinter. Da sie den Sumpf und das Meer meiden, haben sie auch noch nie solch ein Konstrukt gesehen; das Papyrusboot der Helden ist das erste und wenn sie sich mit den Helden angefreundet haben, beschließen sie, es jetzt als einen Götterboten zu verehren. In einer feierlichen Zeremonie kriegen die Helden das Relief gezeigt, bei dem ein gryphonischer Ursprung vermutet werden könnte. Sie beten zu Prack und segnen das Schiff, dann wird es um den Berg herum geflogen. Hier verabschieden sich die Soakrar von den Helden, denn weiter unten beginnt das Plateau der Geister, hinter dem sie ein Totenreich der Bodenbewohner vermuten.

Die Hochebene der Geister

Tagesetappen: zu Fuß 8 Meilen, Boot ziehend 4 Meilen

Erschöpfung: Boot ziehend 1 Punkt pro 2 Stunden

Unfallgefahr: 30 % (1-6 auf W20)

Gefahren: Quecksilberlachen (leicht zu übersehen; Stufe 4 mineralisches Gift, 1W6 SP pro Tag), Geistererscheinungen

Geländekunde: Gebirgskundig

Ernährung/Jagd: -

Orientierung: relativ gut (Probe +2)

Lagersuche: viele Gelegenheiten (Probe +0)

Bewohner: Geister

Nach dem Passieren des Sonnengipfels sind die Helden schließlich ihrem Ziel sehr nahe. Der Totenfluss entspringt auf der anderen Seite einer Hochebene, die nur wenigen Xo'Artal als *Uthakan* (Xoxota: Utharax' Ebene) bekannt ist. Sie zieht sich über viele Meilen zwischen den Berggipfeln hindurch und verbindet die Ost- und Westflanke der Tocatpetl-Berge. Sie ist kniehoch mit einem dichten, geisterhaften Nebel bedeckt. Die dritte und die vierte Sphäre (die Welten der Lebenden und der Toten) sind hier eng miteinander verbunden und häufig verschwimmen ihre Grenzen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wenn die Helden die Hochebene erreichen:

Der Anblick vor euch ist atemberaubend. Über Quadratmeilen erstreckt sich ein Feld aus Nebel. Ihr vermögt nicht zu sagen, ob darunter Abgründe in die Tiefe füh-

ren oder ihr festen Tritt habt. An einigen Stellen ragen Hügel aus dem Nebel hervor, und weit am anderen Ende der Ebene gar ein gewaltiger Felsbrocken. Es mögen eure angespannten Sinne sein, aber er wirkt wie der düstere Totenschädel eines hier verendeten und in die bleiern graue Wolkendecke blickenden Riesen.

Wenn sie sich dem Nebel nähern:

Der Nebel scheint ein Eigenleben zu haben – oder vielmehr eine eigene tote Seele. Ständig vermeint ihr, die stummen und anklagenden Gesichter der Toten im Nebel zu erblicken, die euch voller Neid auf eure Jugend und eure rosige Haut betrachten. Und vernehmt ihr da ein Wispern oder anklagendes Stöhnen?

Wenn sie ihn betreten:

Als ihr den ersten Schritt in den Nebel macht, fröstelt ihr. Klamme Kälte steigt aus ihm heraus in eure Glieder und eine leichte Gänsehaut stellt sich auf euren Armen und am Nacken auf. Gleichzeitig fühlen sich eure Beine an, als würden sie durch Grabesnässe schreiten. Eure Schritte zerteilen den Nebel leicht, so als würden die Toten widerwillig dem Leben in eurem Körper weichen. So könnt ihr wenigstens den Boden unter euren Füßen erkennen. Auch schluckt der Nebel die Geräusche eurer Stiefel fast gänzlich. Ihr vernehmt sie nur wie ein fernes Echo aus Borons Hallen.

Die Entstehung des Totenflusses

Bereits in **Porto Velvenya** konnten die Helden den Totenfluss bereisen, dessen scheinbar unendlich tief liegender Grund eine Verbindung ins Totenreich darstellte. Seinen Ursprung hat er an der Hochebene, die die Helden nun bereisen.

Die Legenden der Xo'Artal berichten, dass ihre Blutsteine einst durch die Sphären gefallen seien. Der am Ende des Plateaus liegende Geisterstein ist solch ein Blutstein. Tatsächlich gelangte er aus anderen Sphären nach Dere, wobei die Mindorium-Vorkommen der Tocatpetl-Berge durch frei gewordene Astralkraft entstanden, die das an Zinnober reiche Gebirge durchströmte. Danach baute der Stein eine halbstarile Überlappung zwischen dem Reich der Lebenden und dem Totenreich auf. Später wurde er, wie im Kasten **Der Zwist der Stadtgötter** beschrieben, Utharax und anderen Xo'Artal-Göttern geweiht, liegt nun aber wieder brach.

Die Helden können hier, nahe der Quelle des Totenflusses, immer wieder auf Mindorit stoßen, das Erz, aus dem Mindorium gewonnen wird. Bei gezielter Suche findet man pro 5 TaP* in langfristigen *Wildnisleben*-Proben (Hilfs talent *Gesteinskunde*), die je einen Tag in Anspruch nehmen, genug Mindorit für etwa 1 Unze Mindorium.



Geisterhafte Phänomene

In der ganzen Hochebene können Sie nach Wunsch aus dem Vollen schöpfen, was Geisterphänomene angeht. Hier einige Beispiele:

☼ Der Nebel bildet Fratzen und es dringen Geräusche aus ihm, die aus der Vergangenheit der Helden stammen oder einfach nur erschreckend sind: Vor Pein verzerrte Gesichter von getöteten Feinden wie Micto'ala, der Todesschrei geliebter Freunde oder verhasster Feinde, vorwurfsvolles Stimmengeflüster. Regeltechnisch können Sie dies mit *Schreckgestalt* I oder II abbilden. Auch die Wirkungen der Zauber HORRIPHOBUS (Flucht), ALPGESTALT (Schockstarre) oder gar HERZSCHLAG RUHE (Herz setzt vor Schreck aus) mit je ZfW W6+7 sind denkbar.

☼ Analysen ergeben magisches Wirken mit den Merkmalen *Geisterwesen* und *Hellsicht*, so als wäre der Nebel eine geballte Ansammlung von eher schwachen Totengeistern und als hätte er die Möglichkeit, einen SENSIBAR-ähnlichen Effekt zu wirken (Lackatris *Macht über den Nebel*).

☼ Eine nächtliche Erholung ist kaum möglich. Jeder Held leidet unter *Schlafstörungen* I (II, wenn bereits vorhanden) in Verbindung mit Alpträumen.

☼ Bei Helden mit *Totenangst* oder *Aberglaube* (das jeweils höhere) wird nach den üblichen Regeln für *Schlechte Eigenschaften* der Wert auf alle Talentproben und der halbe Wert auf alle Eigenschaftsproben als Erschwernis angerechnet.

☼ Sie können nach Belieben auf Geisterwesen aus **Wege der Zauberei 204 ff.** zurückgreifen.

☼ Die besagten Quecksilberlachen bilden mitunter regelrechte ‚Seelenpfühle‘. Nicht nur wirkt der Anblick von immer wieder zerfließenden und sich neu bildenden Gesichtern wie eine *Schreckgestalt* I, es greifen auch Arme aus dem Pfuhl nach den Helden, ziehen sie hinein und versuchen sie zu ertränken (AT 12, bei Gelingen und misslungener PA pro KR unter Wasser 1W6+2 SP(A), wobei jede KR eine KK-Probe erschwert um die Anzahl KR unter Wasser zum Befreien möglich ist).

☼ Ein einzelner Held kann völlig im Nebel eingeschlossen werden und sich durch zeitweise Übergänge ins Totenreich verirren. Bis seine Kameraden ihn oder er sie findet, wirkt dies wie ein EIGNE ÄNGSTE mit ZfW W6+7, da er um sich herum nur noch Nebel wahrnimmt und völlig in seinen Ängsten gefangen ist. 20 TaP* in stündlichen *Orientierungs*-Proben lassen die Kameraden wieder aufeinander treffen.

☼ Sie können die Helden nach Belieben auf aus dem Nebel ragende Hügel stoßen lassen. Sie wirken in Hinsicht auf geisterhafte Phänomene wie Oasen in der Wüste: Da die Helden nicht mit dem Nebel in Berührung kommen, fallen die Effekte der Geisterphänomene geringer aus.

☼ Sie können festlegen, dass das Innere des Papyrusbootes unter Numinoru Schutz steht und hier ebenfalls die Wirkung der Geisterphänomene nicht hinein gelangen. In diesem Fall können Sie mehrfach beschreiben, wie finstere Tentakel, ein Geruch nach fauligem Seetang oder aus dem Schiffsrumpf quellendes Wasser den Geisternebel vertreiben. Dies setzt aber voraus, dass den Helden bewusst ist, dass sie sich auf einer Art heiligen Queste des Numinoru befinden,

und dazu müssen sie den Hintergrund des Zwistes der Stadtgötter so gut kennengelernt haben, dass ihnen bewusst wird, dass Numinoru durch sie etwas beweisen will. Wenn sie den genauen Wortlaut des Bannfluches von Lackattri kennen, sollte ihnen dieser Umstand spätestens jetzt, wo sie mit dem Boot über die Hochebene reisen, klar werden.

Osarax' Verhalten auf dem Plateau

Osarax spürt die Präsenz ruhmlos gestorbener Xo'Artal und die Nähe zum Reich des Utharax hier sehr stark. Er kann den Helden zu dieser Gelegenheit mehr über den Glauben der Xo'Artal in Bezug auf die Nachwelt nach dem Leben und zu Utharax als Wächtergott geben (siehe **Der Fluch des Blutsteins 101**). Er selbst wird sich voller Respekt verhalten und die Grenzen zwischen den Reichen wahren. Er rät dies auch den Helden und kann damit als das Gewissen oder auch Rettung in letzter Sekunde dienen, falls die Spieler drohen, den Versuchungen Burdus nachzugeben und Sie es nicht zum Kampf mit Lackattri kommen lassen wollen.

Burdus Versuchungen

Auf der Ebene versucht Burdu abermals, den Spanträger so zu beeinflussen, dass die Rückreise der Helden sabotiert wird. Er gaukelt ihm Geistererscheinungen vor und flüstert ihm in Form von scheinbaren Geisterstimmen Lügen ein. Er versucht ihn dazu zu bringen, durch ein freiwilliges Blutopfer auf den Geisterstein am anderen Ende der Ebene (oder durch Zauber mit dem Merkmal *Geisterwesen*) die Grenze zum Totenreich zu missachten. Burdu spekuliert darauf, dass die Wächterin des Plateaus jeden Versuch wahrnimmt, die Grenze zum Totenreich mittels Magie oder Blutopferungen zu brechen, und auch geringe Überschreitungen nur zu gerne so deutet, dass sie den Frevler angreifen und sich seiner Lebenskraft bemächtigen darf.

Beispielhafte Versuchungen:

☼ Ein Geist bietet dem Spanträger im Austausch für ein wenig Blut, das er auf den Geisterstein tröpfeln müsse, geheimes Wissen an (den vermeintlichen Fundort Aurikas, Informationen über die Lage in Porto Velvenya, über Numinoru etc.)

☼ In einem geisterhaften Prozess aus nebligen Gestalten, einer Seelenwage und einem Totenrichter wird ein verstorbener Freund (beispielsweise Raskir) angeklagt und seine schlechten und guten Taten aufgewogen. An einem Punkt wendet sich der Richter an den Spanträger und bittet ihn, die Wahrheit einer der Aussagen zusammen mit einigen Tropfen Blut als Schwur zu bejahen. Die Wahrheit werde durch das Träufeln des Blutes auf den Geisterstein festgestellt.

☼ Eine geliebte, verstorbene Person bittet inniglich und unter dramatischer Beschreibung der Einsamkeit und Kälte des Todes den Helden darum, sie mit einem geringen Blutopfer am Geisterstein neu ins Leben zu holen.





☼ Dem Spanträger wird von einem Geist die Illusion eines abwesenden Freundes (in Porto Velvenya, in Aventurien oder eines anderen Helden, der gerade nicht in Sichtweite ist) präsentiert, die ihn als in Lebensgefahr schwebend zeigt. Ein paar Tropfen Blut auf dem Geisterstein könnten den Helden direkt zu ihm bringen, denn es handle sich bei dem Fels um eine geheime Pforte Utharax', die man so aktivieren könne.

☼ Eine vom Helden begehrte, aber als verstorben bekannte Meisterperson (Emer ni Bennain, Hela Horas, ein im Kampf gegen Itocatl gefallener Krieger), versucht ihn im Traum zu verführen. Sie lockt ihn zum Geisterstein (bei Nachteil *Schlafwandler* sogar im Schlaf) und will dort sein Blut kosten, ihn im Rahjaspiel beißen und kratzen.

☼ Durch ein zusätzliches moralisches Dilemma, das sein Eingreifen als tendenziell *gut* darstellt, kann es dem Helden schwerer gemacht werden, zu widerstehen: Wird ihm angeboten, sein eigenes Leben am Geisterstein im Tausch gegen das des bedrohten Freundes zu geben, glaubt er womöglich, mit dieser selbstlosen Tat nichts falsch machen zu können. Dies ist aber genau die Art von Verstoß gegen die Schranken zwischen Totenreich und Welt der Lebenden, auf die Lackattri nur wartet.

☼ Eine moralische Hürde, die relativ deutlich als *falsch* eingestuft wird (beispielsweise ein Fremdropfer statt an sich selbst). Ebenso könnte Osarax das Wirken Burdus identifizieren.

Lackattri, die Wächterin des Plateaus

Mehr zum Hintergrund Lackattris als Wächterin des Plateaus finden Sie unter **Der Zwist der Stadtgötter** (siehe Seite 67).

Nachdem Utharax sie nach dem Untergang Ashavarux' als Wächterin eingesetzt hat, ist es ihre Aufgabe, alle Reisenden, die die Grenzen zum Totenreich nicht respektierten, zu richten. Sie darf sich deren Lebenskraft rauben, um sich aus dem Blut der Gescheiterten Tropfen für Tropfen einen neuen Körper schaffen und ins Leben zurückkehren zu können. Sie ist ein mächtiger Nachtalp mit der Fähigkeit, die Geister der Ebene zu befehligen und den gespenstischen Nebel zur Wahrnehmung zu nutzen.

Sie können Ihr Erscheinen wann immer und so oft Sie es wünschen plötzlich stattfinden lassen. Mal begleitet sie stundenlang ohne Worte, Gesten oder Mimik die Helden, um sie zu verunsichern, dann wieder versucht sie sie in einem altmodischen Xoxota mit Machtversprechen zu verführen, die Grenzen zur Geisterwelt zu überschreiten und Blut am Geisterstein zu opfern, was ihr den ersehnten Angriff erlauben würde.

Ihr Anblick gleicht dem einer Frau mit unnatürlich langen Gliedern, totenbleicher Haut und einem skelettartigen Gesicht. Sie trägt die allerdings in Grau- und Schwarztönen gehaltene Kleidung und den Schmuck von Priesterinnen der Xo'Artal. Ihr Körper ist von Nebel umgeben und wirkt mal fest, dann wieder transparent wie ein Geist.



Lackattri



Lackattri (Totengeist)

Beschwörung: +10

Beherrschung: +10

Austreibung: +20

Todeshauch:

INI 20+1W6 AT 12 PA 0 TP 3W6 SP DK H

Geisterspeer:

INI 20+1W6 AT 19 PA 16 TP 2W6+2 SP DK NS

LeP 400 AuP – MR 14 RS 7 WS – GS 10 GW 16

Besondere Kampffregeln und -manöver: Festnageln, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß (je mit dem Geisterspeer); Gezielter Angriff (bei unparierter *Glücklicher AT* des Todeshauchs 1W20+10 LeP. Wenn sie wieder vom Opfer ablässt, muss diesem eine MU-Probe+10 gelingen, sonst ergreift es in wilder Panik die Flucht)

Besondere Eigenschaften: wie Totengeister; zusätzlich Geisteranführer, Geisternebel (+4 auf FK-Proben, zudem sind Fratzen verstorbener Seelen zu sehen, deren Anblick wie *Schreckgestalt I* wirkt), Geistersprache (Xoxota), Lebensraub (Hälfte der SP beim Geisterspeer, volle SP beim Todeshauch), Macht über den Nebel (Wirkung ähnlich SENSIBAR auf jedes Ziel, das den Nebel berührt), Schaden auf belebte Materie, Schwächen-berührung (Todeshauch; KO-Probe, bei deren Misslingen Opfer für 1W6 KR je 1 Punkt Abzug von KK pro KR erleidet)

Zauber: CORPOFRIGO 12, EISENROST 13, EIGNE ÄNGSTE 10

Konfliktverhalten: Lackattri darf nur Frevler bekämpfen, die die Totenruhe nicht respektieren. Gegen diese befiehlt sie als *Geisteranführerin* 2W6+6 Geisterwesen, die sie zum Beginn des Kampfes rufen kann. Sie dienen ihr vor allem als lebende (oder vielmehr tote) Schutzschilde, seltener als Angreifer, denn sie ist stark darauf fixiert, sich die Lebenskraft ihrer Opfer durch den *Lebensraub* selbst zu nehmen. Auf Reichweite greift sie mit ihrem Geisterspeer an und versucht, ihre Opfer per *Festnageln* auf den Boden zu zwingen und ihnen auf kurze Distanz mit dem *Todeshauch* das Leben zu entziehen.

Lackattris Geisterkrieger (Totengeist)

Beschwörung: +4

Beherrschung: +2

Austreibung: +5

Geisterschwert:

INI 16+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+4 SP DK HN

LeP 30 AuP – MR 12 RS 6 WS – GS 12 GW 12

Besondere Eigenschaften: siehe Totengeister; zusätzlich Leibwächter*, nur Resistenz (statt Immunität) gegen profane Waffen, Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I

*) Bei einem gelungenen Angriff gegen Lackattri kann sich ein Geist zwischen sie und die Waffe oder den Zauber des Angreifers werfen, wenn ihm eine PA gelingt. Er erhält in diesem Fall anstelle von Lackattri allen Schaden.

Zauber: HORRIPHOBUS 10, CORPOFRIGO 7

Konfliktverhalten: Die Geister dienen Lackattri, befolgen ihre Befehle und schützen sie als ihre *Leibwächter*. Sie fliehen nicht.



Lackattri hat Zugriff auf eine unbegrenzte Anzahl Geister. Durch deren *Leibwächter*-Eigenschaft ist sie damit im Kampf kaum bezwingbar.



Lackattri hat lediglich Zugriff auf 1W6+3 Geisterwesen. Sie können ihre LeP auf bis zu 100 senken und damit einhergehend Austreibung und Initiative um 1 je 20 LeP verringern.



Sollte Lackattri durch einen Bericht der Helden (in Xoxota) glaubhaft überzeugt werden, dass Burdu damals den Zwist zwischen ihrem Meister Utharax und Numinoru entfacht hat (so wie es die Soakrar glauben) und wird dies noch durch eine Beschreibung der Versuchungen durch Burdu bekräftigt, so mag sie davon zu überzeugen sein, in die Unterwelt vor Utharax zu treten und ihm dies zu berichten. Überzeugen die Helden Lackattri, so überzeugt sie ihren Meister und so erlöst er zum Dank für die Information Lackattri von ihrem Dasein als Wächterin. Sie wird von nun an ein letztes Mal als geisterhafter Begleiter und Schutz vor den Erscheinungen und Einflüsterungen Burdus den Weg durch die Ebene Seite an Seite mit den Helden gehen und sich schließlich am Geisterstein für immer auflösen und ihren Frieden finden.

Der Geisterstein

Bei diesem schwarzen, an der Westseite der Hochebene aus dem Nebel ragenden Fels, handelt es sich um einen Blutstein. Er ist der ‚Anker‘ für die in der Ebene vorherrschende dünne Grenze zwischen dritter und vierter Sphäre. Analysen ergeben dasselbe wie die eines ungeweihten Blutsteins. Er ist fast hügelgroß und hat die Form eines Totenschädels, der auf dem Hinterkopf liegend in die Höhe blickt. Er scheint aus schwarzem Obsidian zu bestehen, das sich aber stellenweise rötlich einfärbt, wenn in der Nähe astrale Kräfte mit dem Merkmal *Geisterwesen* wirken (beispielsweise auch, wenn es in der Nähe zu Geistererscheinungen kommt) oder Blut darauf tropft. Farbe und Material erinnern deshalb stark an die Augen des Guereni (**Porto Velvenya 95**).

Geistererscheinungen sind hier nochmals häufiger. Außerdem wird Burdu noch einmal verstärkt seine Versuchungen ausprobieren und auch Lackattri erscheint hier. Falls sie jedoch von der Einmischung Burdus in den Zwist der Stadtgötter durch die Helden weiß, wird Lackattri sich hier für immer auflösen.

Osarax' Gedanken über den Geisterstein

Der Xo'Artal erkennt ihn als Blutstein, der zwar nicht mehr geweiht ist, aber dennoch stark von der Macht des Utharax durchströmt wird. Beschreibt man ihm das Material oder berührt er es, erkennt er eine Ähnlichkeit mit den Augen des Guereni und denkt – gerne unterstützt von eventuellen Vermutungen der Helden – weiter darüber nach: Utharax gilt als Wächter vor allem der Unterwelt, so wie auch die Guereni offenbar Wächter sind. Er zieht zudem Parallelen zu seinem eigenen Schicksal, genauer den *Augen der Sternenschlange*. Tragen die Guereni womöglich Augen aus diesem Blutstein hier, die sie in einem ähnlichen Ritual eingesetzt bekommen haben? Die Verwundbarkeit der Weißfelle gegen Mindorium, das auf diesem Plateau eine große Rolle spielt, ist zumindest verdächtig.



Westlich hinter dem Stein endet die Hochebene und ein Pass führt in die Tiefe. Der Nebel wird hier lichter, jedoch fließt aus dem Schädel heraus noch ein zunächst dünner, dann breiter werdender Film von Nebelschwaden.

Die Quelle des Totenflusses

Wenn die Helden dem Nebelstreifen vom Geisterstein hinab folgen, hören sie bald ein Plätschern. Er wird etwa 100 Schritt Höhenunterschied unter dem Geisterstein

zu Wasser. Die Quelle des Totenflusses ist gefunden. Aus dem Gebirgsbach wird bald ein Fluss, den man aber vorerst noch nicht mit dem Papyrusboot befahren kann. Er schlängelt sich für wenige Meilen den Pass hinab, dann bildet er gemeinsam mit einem weiteren Zufluss geisterhafte Wasserfälle. Nach diesen hat er schließlich die Form, die die Helden bereits aus **Porto Velvenya** kennen. Sein Grund ist ab hier bodenlos tief, aber er ist nun befahrbar.

Nach Porto Velvenya

In diesem Abschnitt legen die Helden das letzte Stück der Heimreise über den Nimujak zurück. Sie treffen alte Bekannte und erreichen schließlich das immer noch belagerte Porto Velvenya. Gemeinsam mit der Hohepriesterin Mera-kans weihen sie den Blutstein neu. Noch einmal versucht Burdu die Helden auf seine Seite zu ziehen und die Weihe zu sabotieren. Ist aber auch diese Gefahr gebannt, gehen die Stadtgötter Porto Velvenyas in den neuen Blutstein ein, und es erhebt sich durch ein göttliches Wunder eine uralte Pyramide, ein neuer Ort für den Blutstein.

Der Totenfluss

Hinter den Geisterfällen ist der Zufluss zwar noch wild, aber befahrbar.

Die Berge hinab

Die Helden mögen sich noch erinnern, dass man sie auf dem Weg den Totenfluss hinauf damals davor warnte, die Berge östlich von Kara-Matan zu überqueren, und sich lieber Gebirgspässe im Süden zu suchen. Die Warnung ist in der Tat angebracht, gilt in erster Linie aber für den Aufstieg, der von Unwettern und verschütteten Pässen stark erschwert wird. Der Quellfluss des Totenflusses ist zwar von Stromschnellen geprägt und flussaufwärts unmöglich befahrbar, bergab aber eine zu meisternde Herausforderung.

Beschreiben Sie diesen Teilabschnitt als eine letzte Herausforderung und gleichzeitig Belohnung Numinorus: um den Fluss herum liegt schroffes, felsiges Land, Steinbrüche stürzen polternd in die Tiefe, Gewitterwolken regnen sich heftig ab und lassen den Fluss anschwellen, aber er trägt sie geschwind und brausend den Berg hinab. Konfrontieren Sie die Helden noch einmal mit Stromschnellen, die *Boote Fahren*-Proben (im Gewitter erschwert um bis zu +7), bei deren Scheitern Schaden an Mensch (1W6+2 TP) und Boot (1W6+4 TP*) entstehen kann, aber gefährden Sie sie nicht mehr ernsthaft. Bald wird der Baumbewuchs dichter und zum Ende der Strecke verengt sich das Flussbett und zieht sich durch Gebirgsschluchten, in denen noch einmal Stromschnellen eine tückische Gefahr darstellen.

In Kara-Matan

Hinter den Stromschnellen treffen die Helden alte Bekannte und bereisen eine im Vergleich zum Land der Xo'Artal beinahe schon vertraute Gegend.

Das Dorf Kara-Matan, wo Colonello Barborin (**Porto Velvenya 86**) seine Mindoritmine betrieb, kommt als erstes in Sicht. Wie sich die Lage hier offenbart, hängt stark vom Verhalten der Helden in **Porto Velvenya** ab. Wurden Barborin und seine Mannen getötet, ist wieder Frieden eingeleitet und die Helden werden als Retter freudig aufgenommen und müssen von ihren Abenteuern erzählen, bevor sie weiterreisen können. Mit Staunen nehmen die Dorfbewohner ihre Geschichten auf und fragen sehr viel nach Details.

Haben die Helden damals hingegen Überzeugungsarbeit bei Barborin geleistet und sein Gewissen entdeckt, berichtet man ihnen, er sei den Fluss hinab zu seiner Frau und Tochter gezogen. Das Wasser ist wieder klar und trinkbar, und die Mindoritmine ist geschlossen.

Im unwahrscheinlichen Fall einer für die Dörfler ungünstigen Lösung oder eines Handels mit Barborin können Sie die Helden nun stattdessen mit dem Ergebnis ihrer unterlassenen Hilfe konfrontieren: Viele Bewohner sind in diesem Fall in den Minen gestorben und den Fluss hinab ist das Wasser verseucht, Barborin ist womöglich noch als Despot am Werk.

Die Dörfer den Fluss hinab

Alle Dörfer, die Sie auf dem Hinweg anhand des Dorfgenerators auf dem Weg der Helden platziert haben, haben natürlich seitdem ihr jeweils eigenes Schicksal erlebt. Je nach Umgang der Helden mit den Dörflern damals werden sie nun mehr oder weniger freundlich empfangen. Da der Fluss wahrscheinlich von seiner Vergiftung befreit wurde, werden sie die Helden freundschaftlich aufnehmen. Womöglich haben sich auch neue Dörfer der Nimu-Wanaq gebildet oder die Helden treffen auf ganze Floßdörfer, da der Fluss nun vermehrt wieder befahren wird.

In Shar-Paliva

Besonders Tura und Ala-Ra (**Porto Velvenya 40**) freuen sich wahrscheinlich, die Helden zu sehen. Wenn die Helden mit Barborin zu einer friedlichen Lösung kamen, bei der er sein Herz entdeckt hat, lebt er nun hier mit seiner Frau



zusammen und hat sich zu einem guten Vater entwickelt, der die Sitten der Nimu-Wanaq bereits angenommen hat. Er berichtet in diesem Fall, dass er die Gier der Al'Anfaner wenig vermisst und sieht sich als ‚geheilt‘ an.

Wenn Barborin getötet wurde, steht nun womöglich die schwere Aufgabe an, die Umstände der ihn immer noch liebenden Tura zu erklären, die gezielt nach ihm fragt.

Zurück in Porto Velvenya

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Heimat! Ihr hättet nicht gedacht, dass euch die alten Ruinen und das Brackwasser Porto Velvenyas einmal mit solcher Freude erfüllen würden. Und doch schlägt euer Herz höher, als sich die Silhouette der Stadt zwischen den Farnen und Palmblättern des uthurischen Dschungels in diesigem Licht präsentiert. Doch gleich als nächstes fällt euer Blick auf die Lager der Merakanal, die die Stadt offenbar in festem Griff umklammert halten und mittlerweile nicht mehr so provisorisch wirken wie bei eurer Abreise.

Die Lage vor Ort

- ☼ Die Stadt wird nach wie vor von den Merakanal belagert.
- ☼ Der Belagerungsring wurde ausgebaut und es wurden Palisaden errichtet. Jeder Versuch, den Belagerungsring zu durchbrechen, wird bekämpft und Gefangene zur Anführerin gebracht
- ☼ Offenbar versorgen die Merakanal Porto Velvenya relativ gut, es gibt keine Kampfhandlungen und die Lage ist ruhig
- ☼ Die Merakanal erkennen die Helden und natürlich auch Osarax. Sie führen sie bereitwillig zu ihrer Anführerin.
- ☼ Heerführerin der Merakanal ist *Sintarxia*, die Hohepriesterin Merakans (*971 BF, graue Haare, sehnig und faltig, aber robust, ehrenhafte Anführerin, eiserner Wille, aber Offenheit und ein gutes Herz, weise, brillante Hohepriesterin von Toyatico, Xoroka und Cutli).

Sintarxias Plan

Sintarxia hört die Geschichte der Helden und Osarax an. Sie hat bereits gehaut, dass der Blutstein nicht mehr unter dem vollständigen Einfluss Burdus steht, hat aber noch vorsichtig abgewartet. Mit den Informationen der Helden ist sie nun aber sicher, dass eine Neuweihe des Blutsteins in Porto Velvenya stattfinden muss. Osarax erklärt auch die potentielle Rolle des Spanträgers als ‚Köder‘ für Burdus Macht sowie das damit einhergehende Risiko. Sintarxia handelt entschlossen und befragt die Obrigkeit Porto Velvenyas nicht nach deren Ansicht, sondern lässt sich umgehend zusammen mit 10 Mann ihrer Leibgarde von den Helden in den unterirdischen Tempel mit dem Blutstein führen. Zwar wirken die Velvenier ausreichend genährt, doch fast alle sind krank und gebrechlich. Viele haben offenbar zum Glauben gefunden, wie die betenden Rastullahanhänger und die stil-

len Borongläubigen in den Gassen zeigen. Doch erstaunlicherweise erblicken die Helden auch Anhänger der Götter der Owangi sowie der Belagerer aus Merakan: Ein vernarbter Söldner betet zu Xoroka, dem Kriegsgott der Merakanal, und auf einem flachen Häuserdach predigt ein Owangi vor einer Menschenmenge vom Sonnengott Pra-Jobo, den „die Xo'Artal Toyatico und die Aventurier Praios nennen, doch dieselbe Sonne scheint auf die Köpfe der Owangi, der Velvenier und der Merakanal, wie soll es also mehrere Sonnengötter geben?“

Auf dem Weg wird die Heldengruppe erstaunt von der Bevölkerung beäugt, denn wenige haben mit ihrer Rückkehr oder einem Auftauchen der Belagerer in der Stadt gerechnet. Bald sind ihre Namen in aller Munde und es bilden sich Mensentrauben um sie und die Merakanal herum.

Im Tempel, aus dem die Menschenmenge von den Kriegen herausgehalten wird, gibt Sintarxia ihren Kriegen letzte Anweisungen und bespricht sich mit Osarax. Er erklärt den Helden, was folgen soll: Die Blutopfer der vielen Gladiatoren und von jenen, die den Kultisten damals in Porto Velvenya im Weg waren, haben dem Blutstein bereits die Kraft gegeben, die er für eine Neuweihe braucht. Jetzt nach der Vernichtung des Hauptblutsteins in Itocatl sollte ein letztes Selbstopfer Sintarxias genügen, um ihn den wahren Stadtgöttern (und nicht Burdu) zu weihen. Osarax sei auserkoren, diesen Blutstein als Priester zu wahren. Auf die Frage, welche Stadtgötter in ihn einkehren werden, antwortet Osarax, dass die Götter sich anhand des verbreiteten Glaubens in der Stadt selber einfänden.

Sintarxia beginnt ihr Ritual und es kommt zum letzten Widerstand Burdus: Der Blutstein bildet innerhalb von Augenblicken eine purpurne, ihn verkrustende Schicht.

Burdus letzter Hieb

In diesem Moment bäumt sich Burdu im Spanträger ein letztes Mal auf: Er erschafft eine Traumwelt mit Realitätsdichte 20 für ihn, die ihn dazu bringen soll, die Weihe zu verhindern.

Die Verführer

Burdu erscheint dem Spanträger in Gestalt verschiedener Personen und argumentiert gegen die Neuweihe des Blutsteins. Alle Personen stammen aus der Erinnerung des Helden, Sie können also auch Meisterpersonen aus vergangenen Abenteuern und seiner Vorgeschichte auftauchen lassen. Burdus Ziel ist es, den Helden dazu zu bringen, sich gegen die Weihe zu entscheiden und Sintarxia zu töten.

☼ **Stoerrebrandt:** Scheinbar von draußen hereingeschmuggelt hat sich Stoerrebrandt oder ein anderer alter Begleiter, und repräsentiert die ‚aventurische Vernunft‘ im Helden. Er appelliert entsprechend an den Helden, darüber nachzudenken, was „er hier bei allen Zwölfen bloß tue. Er füttere die Blutgötzen der Xo'Artal doch nur weiter!“. Seine Argumente sind nicht ohne Überzeugungskraft, der Held kann aber mit eben jener Vernunft, an die Stoerrebrandt appelliert, auch darauf kommen, dass dieser durch den Belagerungsring eigentlich nicht in die Stadt gekommen sein kann.





☼ **Ba-Jaba:** Die leicht verrückte Priesterin argumentiert erstaunlich scharf, obwohl sie bei der ersten Begegnung eher verwirrt schien. Widersprechen Sie außerdem ruhig Aussagen, die Sie damals gemacht haben. Daran und an der Tatsache, dass womöglich ein anderer Held Träger des Amuletts ist, kann ein Held Verdacht schöpfen, dass sie nicht echt ist.

☼ **Jaxarona:** Die Helden haben seit ihrer Opferung bei der Zerstörung der Blutsteine nichts mehr von ihr gehört. Als umso dringlicher stellt die scheinbare Jaxarona nun ihre Bitte dar, die Weihe nicht durchzuführen. Sintarxia sei eine falsche Priesterin, auch sie diene Burdu, das habe Jaxarona in der Geisterwelt gesehen. Das plötzliche Erscheinen, womöglich ohne dass der Held den Traumanker trägt, ist jedoch verdächtig. Ganz zu schweigen davon, dass sich die echte Jaxarona Burdu hingegen hat.

☼ **Tecolotl:** Die gefiederte Schlange aus Amakun erscheint erneut als Traumwesen und wettet gegen den Kult der blutsaufenden Stadtgötzen, der sie ja opfern wollte und vor dem die Helden sie (womöglich) gerettet haben. Auffällig ist, dass sie dabei außer Acht lässt, dass sie selbst Teil des Stadtpantheons von Makal war.

☼ **Nepillome:** Schon mehrfach hat der Stadtgott der Amakun sich während der Opferfeiern in Amakun an die Helden gewandt. Nun tut er es wieder mit ähnlichen Hinweisen zum Blutstein wie damals. Erstaunlich ist seine ziemlich klare Ausdrucksweise. Vor allem aber lügt er nicht, was nach allem, was der Held über ihn weiß, nicht möglich ist.

☼ **Weitere:** Sie können generell jede Person auftauchen lassen, an die der Held Erinnerungen oder von der er ein Bild hat. Ob der Händler Phecilio al'Rik, die Dorfbewohner Tura und Ala-Ra, Colonello Barborin, die Juru-Baru-Schamanen Biribla, Kempoko und Kalulong, ein Tipoxatal, eine Manifestation Borons oder eines anderen Gottes, eine Meisterperson aus einem vergangenen Abenteuer oder ein Verwandter; Sie können aus dem Vollen schöpfen.

Die Helfer

Ob andere Helden merken, dass ihr Kamerad abwesend wirkt, können Sie von deren Aktionen oder den TaP* einer verdeckten *Sinneschärfe*-Probe abhängig machen. Sie können daraufhin auf folgende Weisen in seine Traumwelt eindringen und mitverfolgen, was der Spanträger sieht und hört sowie mit diesem kommunizieren und gegen Burdus Einflüsterungen helfen:

☼ **Der Traumanker:** Auch wenn Jaxarona ihn nicht mehr nutzt, bleibt die TRAUMGESTALT-Wirkung des Traumankers bestehen, so dass sein Träger im Gegensatz zu anderen Helden zum Spanträger durchdringen kann.

☼ **Ba-Jabas Amulett:** Mit Ba-Jaba als Mittelsperson kann der Träger ihres Amuletts indirekt mit dem Spanträger kommunizieren. Er kann Ba-Jaba Dinge sagen, die sie weitergeben soll. Interessant ist dies besonders, wenn auch eine „falsche“ Burdu-Version Ba-Jabas mit dem Spanträger redet und beide sich widersprechen.

☼ **Magie und karmales Wirken:** Magie, die in und gegen Traumwelten wirkt, kann eingesetzt werden, um den Bann zu brechen. Verwenden Sie die Regeln aus **Wege der Zauberei 26**. Zauberei wie TRAUMGESTALT können eingesetzt

werden, um in die Traumwelt des Spanträgers zu dringen. Ein SENSIBAR oder BLICK IN DIE GEDANKEN lässt erahnen, was der Spanträger gerade durchmacht, kann ihn aber nicht beeinflussen (außer mit der Variante *Traumreise*). Bei anderer Magie oder Ritualen wie Elfenliedern und ähnlichem seien Sie generell wohlwollend und lassen Sie Spieler mit entsprechenden Ideen und Möglichkeiten zumindest kurzzeitig mit dem Spanträger kommunizieren. Antimagie oder Liturgien, die die Traumwelt bannen, sind ebenfalls erfolgversprechend, aber um 7 Punkte erschwert.

☼ **Seelenheilkunde:** Ein Held, der sich intensiv um den abwesenden Spanträger kümmert, kann zu ihm vordringen. Je SR ist eine *Heilkunde Seele*-Probe möglich. Sobald 15 TaP* angesammelt wurden, dringt der Held zum Spanträger vor.

☼ **Dolbotee:** Der Genuss des traumerzeugenden Dolbotee aus dem Nebelwald kann das Eindringen in die Traumwelt des Spanträgers ermöglichen.

Das Traumgespräch am Spieltisch

Sie können die Szene komplett rollenspielerisch lösen und ein Gespräch zwischen den Verführern (dargestellt von Ihnen selbst) und den Helfern (Ihre Spieler) ausspielen. Dabei können Sie auch auf Mittel wie die räumliche Abtrennung des Spanträger-Spielers von den anderen Spielern zurückgreifen, um zu verschleiern, welche auf ihn einredenden Personen seine echten Kameraden sind und welche Illusionen des Burdu. Sie können alternativ auch die Werte entscheiden lassen. Für jeden Einflüsterungsversuch Burdus steht dem Helden *Menschenkenntnis*- und bei Misslingen eine anschließende *Selbstbeherrschung*-Probe zu. Führen Sie insgesamt 7 solcher Versuche mit Erschwernis von +1 bis +7 durch. Hat ein anderer Spieler eine Möglichkeit zur Beeinflussung des Spanträgers (siehe **Die Helfer**) kann er dabei über die Regeln zur Kooperation (**WdS 15**) mit dem Talent *Überzeugen* helfend eingreifen. Gelingen letztlich alle Proben, kommt es zum **Weichen des Spans**, misslingt eine, kann sie durch 7 in vorherigen Proben angesammelte TaP* ausgeglichen werden, ansonsten kommt es zum **Ende in Blut**.

Das Weichen des Spans

Wenn die Helden ihren Kameraden überzeugen können, dass das Ritual durchgeführt werden muss, um die Kranken in Porto Velvenya zu retten, spürt er letztlich, dass er seinen Kampf auch gegen etwas Greifbares in seinem Inneren gewonnen hat.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Du fühlst mit einem Mal, wie etwas in dir heiß wird. Ein dir bekannter Schmerz taucht auf. Du hast dasselbe gefühlt, als bei der Zerstörung der Zwillingsteine die vielen Späne schrillend und pfeifend durch die Luft sausten und dich verwundeten. Stechend fühlt es sich an, und brennend heiß. Der Schmerz wandert durch deine Innereien, deine Haut und Knochen. Dann siehst du, wie die alte Wunde wieder blutet. Und im nächsten Moment fällt ein rotglühender, heißer Span aus ihr heraus und zischend auf den Boden vor dir.



Der Span löst sich nun ein für alle Mal aus dem Körper des Helden (1W6 SP), schießt auf den Blutstein zu und zersprengt die purpurne Kruste, gegen die Sinterxia ankämpft, wobei er glühend und zischend vergeht. Es sollte klar werden, dass der Held den Span durch seinen gewonnenen inneren Kampf gegen Burdu wenden konnte.

Ein Ende in Blut

Falls der Spanträger nicht gestoppt werden konnte, glüht der Span in seinem Körper für alle um ihn herum purpurn auf. Für 2W6 Kampfrunden saust er dann blitzschnell aus der Wunde, greift mit AT 15 an und richtet bei jedem Treffer 2W6 TP an (nur mit *Ausweichen*, *Schildparade* oder einem um nochmals 7 erschwerten *Gegenhalten* abwendbar). Ermitteln Sie die Ziele zufällig mit W6: 1 für den Spanträger, 2-3 für einen anderen Helden (erneut je nach Anzahl auswürfeln), 4-5 für einen anwesenden Xo'Artal-Krieger und 6 für Sinterxia. Dann versucht er sich mit der schützenden Kruste des Blutsteins zu vereinen und diese noch zu stärken. Ein geistesgegenwärtiger Held kann ihn in diesem Moment mit Gewalt, Magie oder karmalem Wirken jedoch zerstören. Es sollte klar werden, dass der Span die Weihe wohl verhindert hätte.

Die zehn Krieger Sinterxias verteidigen ihre Herrin und stellen sich notfalls auch gegen die Helden, wenn sie ihrem Freund im Kampf beistehen. Sinterxia selbst kämpft nicht, sondern konzentriert sich auf das Ritual und vertraut auf ihre Leibgarde.

Die Leibwachen versuchen, die velvenische Menge vom Tempel fernzuhalten und sind nicht verfügbar. Legen Sie fest, wie viele Krieger sich den Helden entgegenstellen können.



Leibgarde Sinterxias

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 13
GE 14 **FF** 11 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 9
LeP 38 **AuP** 38 **MR** 5 **RS** 3 **WS** 8 **GS** 7

Tepoztopilli:

INI 14+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+6 **DK** 5

Stahl-Macuahuitl:

INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 1W6+7 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz / Arroganz 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Festnageln, Finte, Formation, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Sonnenpanzer), II und III, Schildspalter, Sturmangriff, Umreißen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Waffen, Sonnenpanzer, einzelne Trophäen

Konfliktverhalten: Sinterxias Garde kämpft für sie bis in den Tod, befolgt ihre Befehle bedingungslos und nutzt ihre Sonderfertigkeiten im Kampf geschickt.



Ausklang

Die Einkehr der Stadtgötter

Wenn die Gefahren überwunden sind, erreicht das Ritual seinen Höhepunkt. Bald ist ein sanftes Vibrieren in der Bauchdecke, dann ein stärker werdendes Beben zu spüren. Sinterxia hebt den Dolch langsam an und gibt ihren Wachen durch ein Nicken ein Zeichen, dass es nun für alle außer ihr selbst Zeit wird, den Tempel zu verlassen. Während ihr Gesang lauter wird, sollten die Helden den Tempel verlassen. Als das Ritual mit einem letzten lauten Schrei, der plötzlich erstirbt, endet, hat sich draußen eine Menschenmenge um das innere Becken der Stadt versammelt. Dort können die Helden folgendes erkennen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Das Wasser brodelte dort, wo der Totenfluss in den alten Ruinen ein Becken gebildet hat. Viele deuten hinein, dann seht auch ihr, dass sich dort etwas erhebt.

Eine steinerne Stufe taucht aus dem schlammigen Wasser auf, welches nun schäumende Wellen und brackige Fluten bildet, die die Pyramidenstufe umfließen und nur zögerlich weichen. Ihr vermeint sogar, schlammige Tentakel zu sehen. Eine kalte Nässe erfasst euch.

Die Pyramide, darum muss es sich handeln, taucht weiter auf und eine zweite Stufe wird sichtbar. Das Wasser ist gewichen, aber ein Wolkenschatten, so dunkel wie die tiefste Nacht, hat sich auf diese Stufe gelegt. Die Schwärze ist kurzzeitig mit nichts zu vergleichen, das ihr bisher gesehen habt, dann erscheint sie nur noch wie die normale Dunkelheit einer dichten Wolkendecke.

Die dritte Stufe der Pyramide wirkt unbearbeitet und felsig. Als sie emporsteigt, spürt ihr einen heißen, trockenen Wind, der Sand und feinen Kies umherweht.

Danach schreitet aus der Menge eine Gestalt auf die vierte Stufe zu – gleichzeitig halb arrogant und hochnäsiger, halb mit unerbittlichem, stählernem Blick. Als sie diese betritt, leuchtet sie golden und silbern auf und verschwindet dann vor euren Augen.

Eine weitere Stufe erhebt sich und aus dem Dschungel muss ein Panther sich herangeschlichen haben. Er betritt eine Pyramidenstufe mit blutroten Algen darauf, taucht dann aber in eurem Sichtfeld nicht mehr auf.

Zuletzt erfüllt gleißender Sonnenschein durch die aufreißende Wolkendecke die letzte der Stufen, und so ragt unter der vor Ehrfurcht stummen Menschenmenge eine komplette Pyramide in die Höhe.

Die Helden wurden Zeugen, wie sich die Stadtgötter in Porto Velvenya eingefunden haben. In nächster Zeit wird viel darüber spekuliert, welche es genau sind, aber die Dispute verlaufen friedlich und gewaltlos. Jeder Kult der Stadt sieht sich im Blutstein vertreten, als Teil eines gemeinsamen Ganzen (siehe Seite 119 f.).





Ein Blutstein in Porto Velvenya

Der Blutstein wird auf die Spitze der Pyramide gebracht. Mit seiner Weihe heilt auch die Blutseuche. Das Heer der Merakanal zieht sich zurück, doch hält man den Einsatz der Helden in großen Ehren und verspricht, die Kunde von deren Taten zu verbreiten.

Auf Initiative der Merakanal beginnen Verhandlungen, bei denen die Helden tatkräftig mitmischen können. Außer ihnen sind der Gubernator, Borodine Randter und einige Granden beteiligt. Die Merakanal wünschen, Osarax als Priester und Botschafter in Porto Velvenya zu lassen, wo er sich um den Blutstein kümmern soll. Ihm zur Seite wollen sie einige Pochtecas und weiteres Personal in der Stadt belassen, so dass man politische Beziehungen unterhalten kann.

Der Gubernator sieht schnell die wirtschaftlichen Vorteile sowie den Zuwachs an Macht, die das Bündnis bringen könnte, vor allem in Hinsicht auf die horasische Siedlung, die es zu übertrumpfen gilt. Er befürwortet ein Abkommen.

Borodine hingegen ist skeptisch, ob die Glaubensvorstellungen vereinbar sind, will aber auch nicht, dass die Boronkirche außen vor bleibt und propagiert Boron als höchsten der Stadtgötter. Die Merakanal sind zu Zugeständnissen wie den Verzicht auf Menschenopfer bereit und fügen sich den Gesetzen Porto Velvenyas. Die Mitglieder des Hauses der Abenteuer (**Porto Velvenya 108**) wappnen sich gemeinsam mit einigen Kriegern der Merakanal dafür, in naher Zukunft auf die Jagd nach den Monstren für die Blutaltäre zu gehen; auch der Kult des Kor sieht hier neue Betätigungsfelder. Unter den Rastullahanhängern wird bald geflüstert, dass ihr Gott ebenfalls Teil der Stadtgötter geworden ist. Die Wapengo und der Traviakult können sich aufgrund der Schilderungen der Helden und ihren eigenen Erfahrungen mit den Xo'Artal nicht mit den Blutriten abfinden.

Die Nachricht Quesedas

Sobald Lucans Nachricht an Borodine Randter ausgerichtet wurde, beginnt sie mit den Vorbereitungen einer Fahrt in den Osten. Mit dieser wird ein weiteres Kapitel der Erforschung Uthurias beginnen.

Das Schicksal der Spanträger

Für Sie als Meister bleibt das Wissen Ihrer Helden, dass weitere Spanträger existieren könnten. Diese könnten Unheil anrichten, aber auch Gutes bewirken mit ihrer neuen Gabe. Neben der Hilfe bei oder der Verhinderung von Neuweihen verfluchter Blutsteine im ganzen Xo'Artal-Reich könnten einige auch ausgefallene Gaben haben und erneut auf die Helden treffen, ob als Freund oder Feind.

Der Lohn der Mühen

Für den letzten Teil der Reise erhalten alle Helden **300 AP** und *Spezielle Erfahrungen* in *Wildnisleben*, *Orientierung* und *Götter/Kulte*. Für die letzte Versuchung Burdus am Blutstein gibt es weitere **100 AP** für ein Ende in Blut bzw. **200 AP**, wenn Burdu und sein Span zurückgedrängt werden konnten. In beiden Fällen erhält der Spanträger **100 AP** zusätzlich sowie eine *Spezielle Erfahrung* in *Selbstbeherrschung* und *Menschenkenntnis*. Ebenso erhält jeder Held, der ihm helfen konnte, **50 AP** und eine *Spezielle Erfahrung* in *Überzeugen*. Vergeben Sie für das erfolgreiche Beenden der gesamten Grüne Hölle Kampagne und das Erleben des Einzugs der Stadtgötter insgesamt weitere **500 AP** und drei *Spezielle Erfahrungen* Ihrer Wahl für häufig verwendete Talente individuell an jeden Helden. Die *Kulturkunde Xo'Artal* kann nach den Erlebnissen der Kampagne für jeden Helden verbilligt erworben werden.

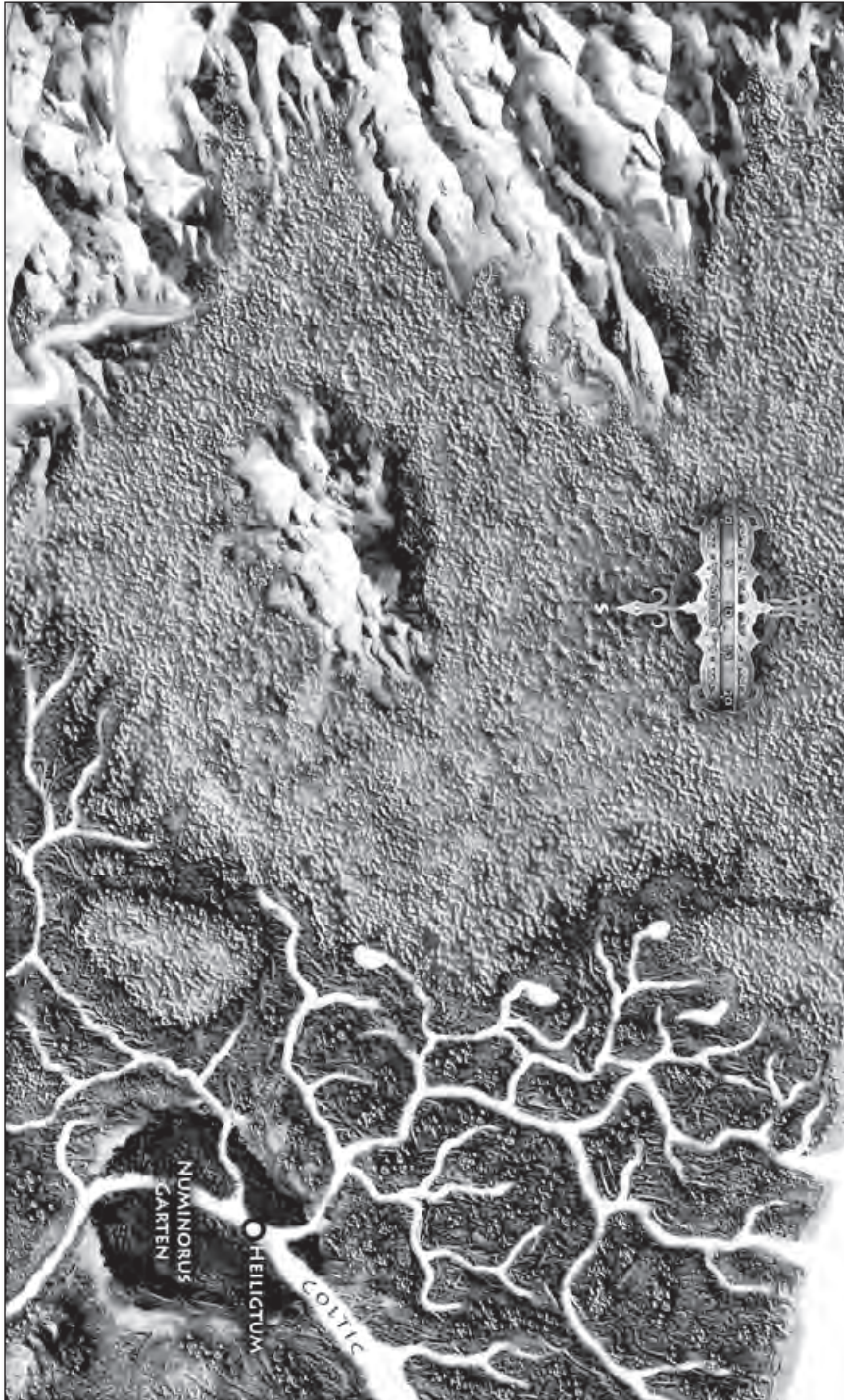




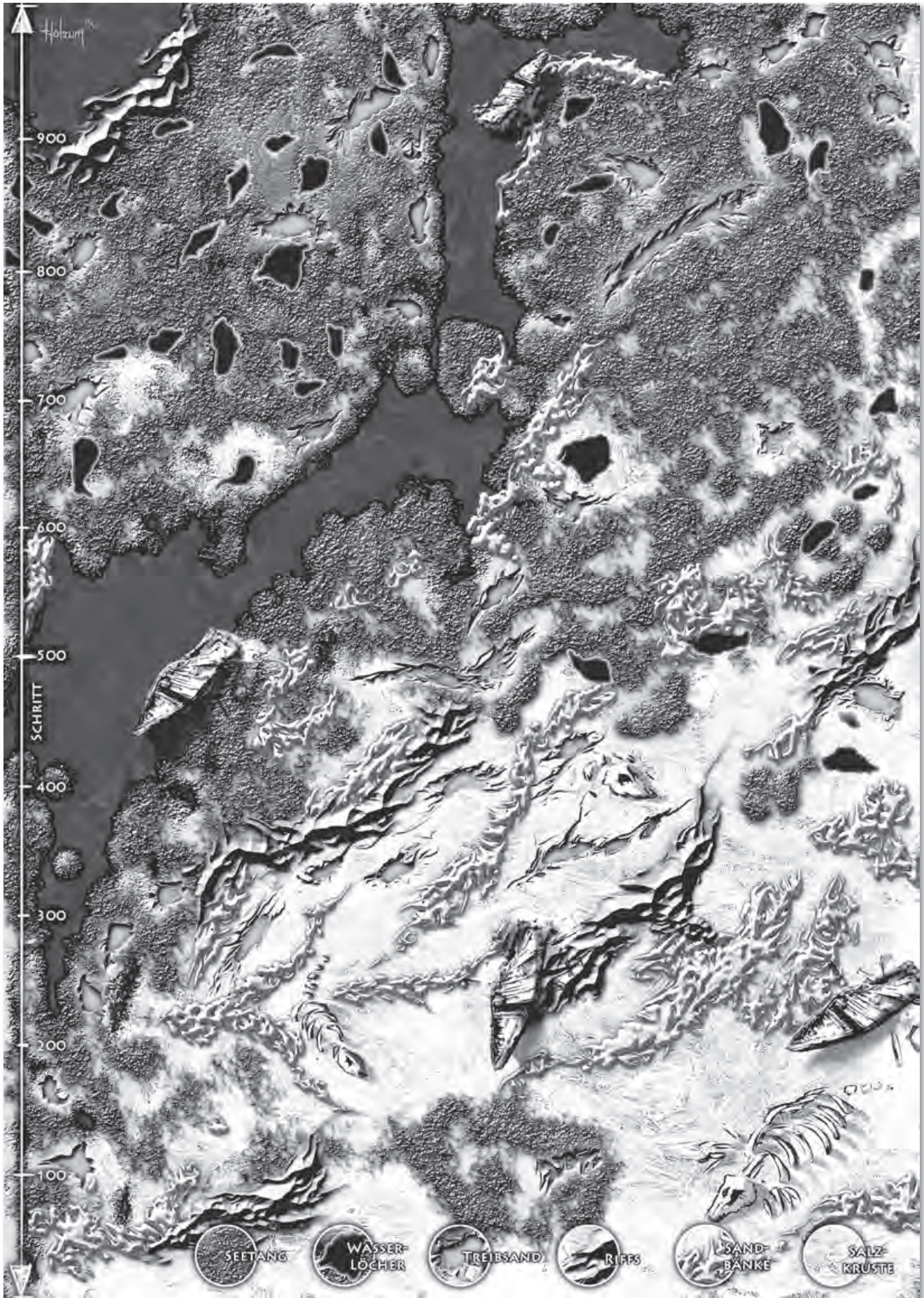
Anhänge

Kopiervorlagen





© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



Werte typischer Gegner

Xo'Artal-Krieger

Eigenschaften:

MU 14 KL 12 IN 12 CH 12
FF 12 GE 13 KO 14 KK 14 SO 8
LeP 35 AuP 36 MR 4 WS 7

Variante Adlerkrieger

Wurfspeer:

INI 11+1W6 FK 20 TP 1W6+4* TP+ +3/+1/0/-1-1

Tepoztopilli:

INI 10+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+6 DK S
RS 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung) I, Schnellziehen, Scharfschütze

Variante Schlangenkrieger

Kurzspeer:

INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+2 DK HN
RS 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung I (Schlangenlederkleidung)

Variante Jaguarkrieger

Stahl-Macuahuitl:

INI 8+1W5 AT 15 PA 13 TP 1W6+5 DK N
RS 3 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Pflanzenfaserrüstung), Wuchtschlag

Variante Stierkrieger

Tepoztopilli:

INI 6+1W6 AT 16 PA 10 TP 1W6+6 DK S

Zweihand-Macuahuitl:

INI 4+1W6 AT 13 PA 9 TP 2W6+1 DK NS
RS 5 GS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Schwerer Hartholzharnisch), Wuchtschlag

Variante Haikrieger

Speer:

INI 9+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+5 DK S
RS 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I (Rochenlederrüstung)

Alle Varianten:

Raufen/Ringen*

INI 11+1W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W6+1 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 **Der Fluch des Blutsteins 86**)

Erfahren: INI +4, AT/PA +1/+1, FK +1, LeP +3, AuP +3, MU +1, SO +1, Kampfrelexe, weitere passende Manöver

Elite: INI +4, AT/PA +2/+2, FK +2, LeP +5, AuP +5, MU +1, KO +1, WS +1, SO +2, Kampfrelexe, weitere passende Manöver

Anführer: wie Elitekrieger, aber SO +3 und WS +2 (durch *Ei-tern*)

*) Waffenloser Kampfstil je nach Variante

Schulenlose Xo'Artal-Krieger

Eigenschaften:

MU 12 KL 10 IN 12 CH 11
FF 11 GE 13 KO 12 KK 12 SO 5
LeP 30 AuP 32 MR 3 RS 0 WS 6 GS 8

Wurfbeil:

INI 10+1W6 FK 12 AT 11 PA 8 TP 1W6+3
DK H

Speer (mit Schild):

INI 9+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+5 DK S

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6 DK H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 6, Randgruppe (schulenlose Krieger)

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 5, Gasenwissen 6

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Kulturkunde (Xo'Artal), Linkhand, Aufmerksamkeit, Formation

Ausrüstung: Wurfbeil, Jagdmesser, Kurzspeer, Chilmalli (Holz), Lendenschurz, Wasser und Proviant für 3 Tage

Konfliktverhalten: Die schulenslosen Krieger Tipoxatls sind gegen ihren Willen und gegen ihr Schicksal einberufen worden. Daher verfügen sie zwar über grundlegende Fähigkeiten, nicht jedoch das Selbstverständnis klassischer Xo'Artal-Krieger. Im Verbund stellen sie zwar einen ernstzunehmenden Gegner dar, für den Flucht und Aufgabe je nach Situation aber durchaus Optionen sind.

Spinnenkrieger

Ihre Hingabe zu Burdu verleiht einigen mit dem Spinnenfluch infizierten Buruxal Kräfte, mit denen sie sich in spinnenartige Monstrositäten verwandeln können. Regeltechnisch werden sie wie Gesela-Tierkrieger behandelt, magisch sind sie aber nicht.

Eigenschaften: MU +1 IN +2 FF +2 LeP +5

AuP +5 AsP 15 MR +1 AT +3 PA +2

Übernatürliche Fähigkeiten: Arachnea, Axxeleratus, Dunkelheit, Ecliptifactus, Spinnenlauf (je ZfW 3)



Haut des Odún:

☼ Dem Tierkrieger wachsen spinnenartige Kieferklauen. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen und sich zu *Verbeißen* wie beim gleichnamigen Tiermanöver. Er erzeugt 1W6+3 echte TP und kann sein Opfer vergiften. Die Stufe des Giftes beträgt RkP*/3; die Auswirkung bestimmen Sie je nach Stufe wie in **Zoo-Botanica 217** beschrieben.

☼ Aus den Händen oder dem Mund kann der Spinnenkrieger klebrige Fäden verschießen. Er kann damit einmalig pro Anwendung ein Netz (4) erzeugen (siehe Tiermanöver in **Wege des Schwerts 113 f.**) oder mit seinem Basis-FK ein Ziel beschießen, das bei einem Treffer eine um RkP*/3 verringerte AT, PA und INI erleidet.

☼ Dem Spinnenkrieger wächst eine glänzend schwarze Chitinhaut, die ihm 2 Punkte natürlichen RS verleiht.

Buruxal-Blutmagier

Die Werte dieser Blutmagier sind als Vorschläge zu betrachten.

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11
LeP 28 **AuP** 28 **AsP** 39 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8

Speer:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **DK** S

Obsidiandolch:

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

Obsidian-Macuahuilitl:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Eisenaffine Aura, Feste Matrix, Vollzauberer, Speisegebote, Blutsteingebunden, Wahrer Name, Arroganz 6, Neugier 5

Talente: Athletik 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Magiekunde 8

Sonderfertigkeiten: Regeneration I, Große Meditation, Repräsentation Blutmagier, Ritualkenntnis Blutmagier 6, Verbotene Pforten

Zauber: Goldene Haut 6, Attributo 6, Blick aufs Wesen 7, Horriphobus 8, Plumbumbarum 6, Arachnea 8, Spinnenlauf 6, Somnigravis 7, Höllenpein 7, Hexengalle 5, Odem Arcanum 7, Blutklinge 7

Rituale: Ritualkenntnis Blutmagier 5, Blutopfer der Tetlachi (I), kleine Formung des Blutsteins, Apport (I), Kraft des Tieres (II)

Erfahren: AT/PA+1/+1, AsP+3, KL+1, GE+1, MR+1 Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Goldene Haut 9, Attributo 9, Blick aufs Wesen 10, Horriphobus 12, Plumbumbarum 10, Arachnea 11, Spinnenlauf 10, Somnigravis 10, Höllenpein 9, Hexengalle 6, Odem Arcanum 10, Blutklinge 9

Ritualkenntnis Blutmagier 10, Haut des Erdblutes (III), Blutraub (III), weitere passende Rituale

Elite: AT/PA +2/+1, AsP+5, KL +1, GE+1, KK+1, MR +2, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Wuchtschlag

Goldene Haut 10, Attributo 9, Blick aufs Wesen 10, Horriphobus 12, Plumbumbarum 10, Arachnea 14, Spinnenlauf 10, Somnigravis 10, Höllenpein 12, Hexengalle 8, Odem Arcanum 12, Blutklinge 11

Ritualkenntnis Blutmagier 15, Haut des Erdblutes (III), Blutraub (III), Pfad der Blutrache (IV), weitere passende Rituale

Buruxal-Blutpriester

Die Werte dieser Blutpriester sind als Vorschläge zu betrachten.

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 13 **IN** 12 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11
LeP 28 **AuP** 28 **KaP** 27 **MR** 5 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8

Speer:

INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **DK** S

Obsidiandolch:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H

Obsidian-Macuahuilitl:

INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Panthoen), Resistenz gegen Krankheiten; Arroganz 8, Blutsteingebunden, Moralkodex

Talente: Athletik 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 8, Überzeugen 8, Götter/Kulte 8

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Xo'Artal-Pantheon) 6

Liturgien: Blutopfer der Tlamachil, Weisheitssegen (Ziel nur G), Schutzsegen, Märtyrersegen, Eidsegen, Tranksegen, Innere Ruhe, Namenloses Vergessen (I), Pech und Schwefel, Namenlose Raserei (II), Waffenfluch (III)

Erfahren: AT/PA+1/+1, KaP+3, IN+1, CH+1, MR+1, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Liturgiekenntnis 10, Goldene Hand (I), Herbeirufung der Diener des Herrn oder Hand des Blutgoldes (II), Haut des Feindes, Herbeirufung der Heerscharen Burdus (III)

Elite: AT/PA +2/+1, KaP+5, IN +1, CH+1, GE+1, MR +2, Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Liturgiekenntnis 15, Herbeirufung der Diener des Herrn, Hand des Blutgoldes (II), Haut des Feindes, Herbeirufung der Heerscharen Burdus (III), Schwindende Zauberkraft, Seelenschatten (IV), weitere Liturgien

Wachspinne

Diese hundegroßen Spinnentiere dienen den Buruxal als Wachtiere. Sie gehorchen ihren Spinnenführern aufs Wort.

Größe: etwa 1,5 Schritt Körperlänge

Gewicht: um 25 Stein

INI 6+2W6 **PA** 9 **LeP** 25 **RS** 2
Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+3(+Gift)*
GS 7 **AuP** 40 **MR** 10 **GW** 6

Beute: Gift (20 S)

***Gift:** *Wirkung:* Lähmung / Alle körperlichen Eigenschaften -3; *Beginn:* sofort, *Dauer:* 3 Stunden; *Stufe:* 10 (tierisches Gift)

Sklaventreiber

Seit der Offenbarung Micto'alas hat sich eine gesellschaftliche Gruppe von Sklaventreibern eingebürgert, die unter den Kriegern stehen, aber alle Befugnisse gegenüber den Stadtsklaven haben.

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 6
LeP 31 **AuP** 31 **MR** 3 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 7

Sichelschwert:

INI 10+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N



Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H

Sichelfwurfbeil:

INI 10+1W6 FK 21 TP 1W6+3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Umreißen, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 9, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 6

Sonnenpanther

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12
FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 0 WS 7 GS 8

Speer:

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

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H

Kurzbogen:

INI 11+1W6 FK 18 TP 1W6+4

Blasrohr:

INI 11+1W6 FK 16 TP 1W6+1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 7, Meeresangst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Stammeskrieger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, GE +2, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Angesichts der überlegenen Kampfkraft der Buruxal greifen die Sonnenpanther oft in Überzahl (**WdS 58**) und aus dem Hinterhalt (**WdS 78**) an.

Sie fliehen, sobald mehr als die Hälfte von ihnen eine Wunde erlitten oder die Hälfte ihrer LeP verloren hat.

Besonderheiten: Die meisten tragen Uburu-Rüstungen (2/2).

Panther-Gesela

Der Panther ist für den Stamm der Sonnenpanther ein göttliches Tier. Viele Gesela aus dem Stamm nehmen seine Gestalt an.

Eigenschaften:

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12
FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 32 AuP 38 AsP 15 MR 3 RS 0 WS 7 GS 9

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Dämmerungssicht, Flink, Hitzeresistenz

Steinkeule (entspricht einem Streitkolben):

INI 11+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+4 DK N

Meisterhandwerk: GE, Athletik, Körperbeherrschung, Sich Verstecken

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Durro-Dün 6, Hauch des Odün, Ausweichen I

Übernatürliche Begabungen: Adlerauge, Attributo, Katzenaugen, Sensattaco, Spurlos

Schlangen-Gesela

Einige wenige Gesela der Sonnenpanther werden von Mutter Schlange auserwählt.

Eigenschaften:

MU 13 KL 13 IN 14 CH 12
FF 13 GE 14 KO 13 KK 12 SO 4
LeP 32 AuP 38 AsP 15 MR 6 RS 0 WS 7 GS 8

Wurfspeer:

INI 11+1W6 FK 18 TP 1W6+4*
RW 5/10/15/25/40 TP+ (+3/+1/0/-1/-1)

Steinkeule (entspricht einem Streitkolben):

INI 11+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+4 DK N

Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn, Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Resistenz gegen tierische Gifte, Schlangenmensch

Meisterhandwerk: IN, Klettern, Schleichen, Sich Verstecken

Sonderfertigkeiten: Finte, Sumpfkundig; Ritualkenntnis Durro-Dün 6

Übernatürliche Begabungen: Adlerauge, Chamaeleoni, Spurlos, Vipernblick

* Wurfspeere richten bereits eine Wunde an bei KO/2-2

Aurishak-Krieger

Eigenschaften:

MU 14 KL 9 IN 12 CH 10
FF 12 GE 15 KO 14 KK 14 SO 3
LeP 30 AuP 40 MR 4 RS 1 WS 7 GS 8/14

Schnabel:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W+2 DK H

Krallen:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+1 DK H

Schnabelkeule:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Stein:

INI 11+1W6 FK 18 TP 2W6
RW 5/20/40/80/150* TP+ (+0/+0/+0/+1/+2)

Fallspeer:

INI 11+1W6 FK 18 TP 2W6+3
RW 5/20/50/100/200* TP+ (+0/+0/+1/+2/+3)

Kampfregelein: Sturzflug, Flugangriff; Aufmerksamkeit, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag

*) Die Reichweiten gelten für Höhen, aus denen die Waffe abgeworfen wird. Der Aurishak muss über dem Ziel fliegen, um es angreifen zu können. Die TP+ steigen entsprechend der Abwurfhöhe

Konfliktverhalten: Die Aurishak-Krieger greifen meist in Geschwadern von einem Dutzend Krieger an. Sie lassen in mehreren Überflügen ihre Steine und Fallspeere fallen, bevor sie sich im *Sturzflug* mit Schnabel oder Krallen voran auf ihre Ziele werfen. Gegner, die dann noch leben, werden mit den Schnabelkeulen im Nahkampf mit *Wuchtschlägen* attackiert. Rückzug erfolgt durch die Luft, wenn der Feind übermächtig erscheint.



Die Zwillingstädte

Meisterinformationen

Tipoxatl und Itocatl stehen im Zentrum dieses Bandes und stellvertretend für den uralten inneren Konflikt und die Auseinandersetzung der Xo'Artal mit ihrer Vergangenheit.

Die beiden Städte teilen eine lange und schmerzhaft Geschichte, die im Verlauf des Abenteuers enden oder in der zumindest ein neues Kapitel aufgeschlagen wird.



Tipoxatl – Stadt des Horizonts

Tipoxatl für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 3.500 (100% Huali; teilweise mit Uturu- und Nanshemu-Wurzeln)

Wappen/Banner: aus einem hellblauen Himmel und einem dunkelblauen Meer strecken sich zwei Hände entgegen und umfassen sich auf Höhe des Horizonts

Herrschaft/Politik: formell ist die Hohepriesterin *Chupali* das alleinige Stadtoberhaupt, praktisch geht alle Gewalt vom Kriegsherrn *Xeres* aus

Garnisonen: 1.000 Männer und Frauen unter Waffen (zu etwa gleichen Teilen Haikrieger, Adlerkrieger, Schlangenkrieger und Stierkrieger sowie schulenlose Krieger)

Tempel und Heiligtümer: Wellenberg (der Haupttem-

pel), Wellental (eine Grotte unter der Stadt; nicht mehr genutzt)

Wichtige Gasthöfe: keine

Besonderheiten: bis auf den Haupttempel und einige wenige Gebäude, ist die Stadt größtenteils geschleift; aufgrund ihrer Vergangenheit als Seehandelsmacht sind in der Stadt neben Xoxota fast alle Sprachen und Dialekte des uthurischen Nordens (Nathani, Uthurisch, Petaya, Dschuku etc.) verbreitet oder wenigstens Einzelpersonen bekannt

Stimmung in der Stadt: eine fatale Mischung aus Kriegswahn und Hoffnungslosigkeit

Was die Tipoxatal über ihre Stadt denken: „Das ist keine Stadt mehr für die Lebenden. Sie ist die Wiege unserer Ahnen und das Grab unserer Kinder.“

„Früher war die Stadt ein Nest, in dem unsere Ahnen aufwuchsen, bevor sie ihre Flügel spreizten und übers Meer davonflogen. Heute ist die Stadt ein Käfig, in dem uns die Flügel gebrochen werden, bevor wir fliegen lernen können.“

—Worte eines einarmigen Tipoxatal am Rande der Blumenfälle

Hoch oben auf den Klippen, irgendwo zwischen Himmel und Wasser, thront die vergessene Seekönigin der Xo'Artal: *Tipoxatl*. Die einstige und einzige wirkliche Macht auf dem Meer ist heute nur noch ein Schatten ihrer selbst. Ihre stolze Flotte verrottet auf dem Meeresgrund, ihre Götter schweigen und ihre Mauern liegen in Trümmern. Alles, was die Menschen noch hier hält, ist ihr grenzenloser Zorn auf ihre Brüder und Schwestern jenseits des *Verlorenen Meeres* und der unbedingte Wille, sie mit in den Abgrund zu reißen.

Stadtbild

Fast 100 Schritt ragt die üppig bewachsene Steilküste aus dem tosenden Meer. Über den Rand ragt die schroffe Silhouette einer innerlich wie äußerlich zerbrochenen Stadt. Der Seewind und die feuchten Schwaden der Brandung haben alle Farben aus den grauen Ruinen gewaschen, das Holz morsch und das salzverkrustete Gestein mürbe werden lassen. Während die Westseite und die Südseite der Stadt dem natürlichen Verlauf der Klippen folgen, schließen die anderen die quadratisch angelegte Stadt zum Landesinneren hin ab. Straßen und Gebäude fügten sich einst wie auf einem Spielbrett ein, doch die jenseits der geschliffenen Mauern liegenden fruchtbaren Felder der Vergangenheit sind dieser Tage nicht mehr als ein breiter Streifen totes Land.

Beherrgte die Stadt in ihrer Blütezeit bis zu 30.000 Menschen, die in festen Häusern ein gutes Leben führten, ist sie heute auf dem Weg zur Geisterstadt. Die Schicksalsschläge der Vergangenheit, der sich immer weiter zuspitzende Konflikt mit Itocatl und die daraus resultierenden inneren Spannungen haben an den Mauern und am Zusammenhalt der Bevölkerung gerüttelt. Tipoxatl gleicht einem Heerlager. Die Menschen kauern unter aufgespannten Tüchern oder

in den Nischen zerfallener Ziegelhütten, um Schutz vor dem Sturm und dem Regen zu suchen, die über das Meer heraufziehen. Die Stadt ist angefüllt mit Trümmern und Tragödien, welche die Grenzen der Viertel und Tequipanas verwischt haben.

Der Wellenberg

Vor und noch lange nach den verheerenden Angriffen der Khemi war Tipoxatl vor allem dem Meer, dem Horizont und den Sternen zugewandt. Als sichtbares Zeichen dessen erbauten die Bewohner auf dem südwestlichen Klippensporn den so genannten *Alaquiaia*, den *Wellenberg*, eine ungewöhnlich schmale und hohe Zikkurat, die gleichzeitig als Opfertempel, Sternewart und Leuchtturm diente.

Heute ist die Stufenpyramide das einzige weitgehend unversehrte Gebäude, auf deren Spitze sich der große Blutstein (siehe unten) befindet. Jede der sieben Ebenen ist mit Reliefs, Ikonen und Inschriften versehen, die einem der Stadtgötter gewidmet sind. Zwei breite Treppenbänder, auf der Nord- und der Ostseite, ermöglichen den Aufstieg, wobei sich auf der sechsten großen Stufe ein Zugang ins Allerheiligste befindet. Die Räume und Katakomben im Inneren beherbergen neben den heute überwiegend leer stehenden Quartieren und Studierzimmern der Priester vor allem die Halle des Wissens.

Doch diese ist mittlerweile nicht mehr als eine Ansammlung von Staub und Ungeziefer, denn durch den ersten Angriff der Khemi vor 1000 Jahren, bei dem die Seelen der gesamten Priesterschaft in die Geisterwelt verbannt wurden (vgl. auch **Porto Velvenya 60 f.**), fielen viele Liturgien und Kenntnisse dem Vergessen anheim. In einer Krypta unter der Halle des Wissens versuchte man jahrhundertlang die Körper der Priester vor dem Verwesen zu bewahren und geduldig auf ihr Erwachen zu warten. Doch heute sind sie alle fast vollständig zu Staub zerfallen.

Wichtige Person(en): *Chupali* (Hohepriesterin; siehe Seite 93 f.), *Xamatas* (Konservierungsmeister in der Krypta; *973 BF, 1,88 Schritt, kahl, blass (geht niemals ins Freie), hager und durch die niedrigen Decken gebeugt, *meisterlicher Anatom*)

Kompetenzstufen

Bei den Kurzbeschreibungen der Personen Tipoxatls finden Sie Angaben zu deren Qualifikation in einem Beruf oder Fachbereich. Bestimmen Sie die primären Talente und Eigenschaften dabei nach folgenden Richtlinien:

Kompetenz	Wert in wichtigen Eigenschaften	TaW in wichtigem Talent	Abenteurpunkte
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

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Tequipana der Priester hatte sich zwischenzeitlich zwar von ihrer Dezmierung erholt, allerdings herrscht heute mehr Zweifel als Glaube unter den Geweihten vor (siehe Seite 28). Neben Chupali haben nur noch ein Dutzend Tipoxatal diesen Weg eingeschlagen. Zur Krypta und Jaxaronas Schicksal siehe Seite 24 f. und 59.

Die Xo'Artal und das Meer

Nach einer kurzen maritimen Blütezeit der heute im Schlamm versunkenen Stadt *Ashavarux* (siehe Seite 113 f.) und dem vor 1000 Jahren beginnenden und vor 100 Jahren besiegelten Niedergang der tipoxatalischen Seefahrt (siehe Seite 110) hat bislang keine weitere Xo'Artal-Stadt diese Lücke geschlossen. Selbst die nautischen Bemühungen Itocatls erreichten nie das Niveau seiner Zwillingstadt. Da die Xo'Artal heute eine reine Landmacht darstellen, die das Meer eher als Grenze, denn als Weg begreift, soll ihrer Schifffahrt an dieser Stelle auch nicht mehr Platz als nötig eingeräumt werden.

Während die Tipoxatal einst verschiedene Ruderschiffe kannten und zu ihrer Hochzeit mit der *Acalac* (vergleichbar mit der Bireme; **Efferds Wogen 103 f.**) eine hochseetaugliche Schiffsklasse unterhielten, kommen selbst die wassernahen Metropolen kaum über begrenzte Fluss- oder Küstenfahrten hinaus. Dazu stehen ihnen meist nur regionale Variationen des kanuartigen *Ticas* (vgl. **Efferds Wogen 106 f.**) aus Leichtholz oder Reisigbündeln mit gelegentlicher Hilfsbesegelung zur Verfügung.

Die detaillierten See- und Küstenkarten, welche die Tipoxatal anfertigten, gelten bis auf einige Ausnahmen in der Halle des Wissens ebenfalls als verloren.

Das Pantheon Tipoxatls

Die Zusammensetzung der Stadtgötter hat sich seit Jahrhunderten kaum verändert – angesichts der schwierigen Zeiten, durch die Tipoxatl gehen musste, eine für Xo'Artal durchaus ungewöhnliche Treue, oder ein Zeichen von Resignation. Lange Jahre hofften die Menschen, eines Tages an die glorreiche Vergangenheit anknüpfen zu können, wenn sie nur fest daran glaubten. Aber heute wissen sie, dass dieser Tag wohl niemals kommen wird.

Die unten stehende Auflistung ist nach der Bedeutung der einzelnen Gottheiten geordnet und enthält neben gängigen Vertretern (teilweise unter anderem Namen) der xoartalischen Kultur auch einige ungewöhnliche. Auch Burdu selbst haben die Tipoxatal nie vergessen, allerdings ist die Verehrung der Verachtung gewichen. (Die für Magier und Geweihte relevanten Angaben zu den Göttern finden Sie im Anhang ab Seite 125 ff.)

Eindrücke aus Tipoxatl:

Von den Göttern verlassen

Eine verhärtet aussehende Frau erklimmt mühsam die Stufen der Opferpyramide. In den Armen hält sie ihr abgemagertes Kind, dessen Bauch vom Hunger aufgebläht ist. Es weint. Am Blutstein angelangt, beobachten drei junge Priester regungslos wie die Mutter niederkniet, ihre Hand an den Blutstein legt und die Götter bittet, ihr Kind vor dem Tod zu bewahren. Flehend blickt sie die Priester an. Endlich will einer von ihnen vortreten, aber die anderen halten ihn zurück. Er reißt sich zornig los, legt dem Kind die Hand auf die Stirn und spricht einen Heilungssegen. Das Weinen verstummt. Der Priester erhebt sich und blickt auf seine Hände. Während die Mutter über ihrem toten Kind zusammenbricht, sinkt er in seinen Opferdolch.

Stadtgott	Bedeutung	Bevorzugte Opfer / Bestien
Acuatl (Seeschlange)	entspricht Numinoru; Wellen, Wind, Seefahrt, Entdeckung	Seefahrer / Meeresungeheuer
Perexi (Sternenspinne)	Sterne, Nachtlcht, Rat, praktisches Wissen, Bauernschläue, Handwerk	Handwerker / Großspinnen
Tchewan (Haikrieger)	Heldentaten, Sonnenaufgang, Neuanfang	Krieger / Haie
Toyatico (Menschenköpfiger Adler)	Sonne, Licht, Heilung	Anführer, Pochteca / Fliegende Wesen
Sindracoatl (Gefiederte Traumschlange)	Träume, Visionen, Magie, Wissen	Magiebegabte, Priester / Coatl, Drachen
Ayaxoca (Jadefrau)	Süßwasser, Fruchtbarkeit, Leidenschaft, Nahrung	Bauern, Künstler / trüchtige oder junge Tiere
Catzactatl (Salzfrau)	Totenreich (in der Meerestiefe), Dunkelheit, Tränen	keine, da ohnehin alle zu ihr kommen / schwarze Tiere

Der zerrissene Blutstein

Der Blutstein von Tipoxatl ist ein gewaltiger, unregelmäßiger Kegel, dessen fließende Form seeseitig von scharfen Bruchkanten abgelöst wird. Zur Hochzeit der Seefahrt leuchtete und pulsierte der Stein permanent in einem strahlenden Citringelb und wies den Schiffen damit den Weg. Mittlerweile erscheint er in einem schmutzigen Gelbbraun, das von der scharfkantigen Seite ausgehend mit schwarzen Adern durchzogen wird. Die vor gut zehn Jahren stattgefundene Neuweihe des Blutsteins in Itocatl veränderte auch den Zwillingstein in Tipoxatl, da sie noch immer auf mystische Weise verbunden sind (siehe Seite 58 f.).

Tatsächlich ist der Stein gleichzeitig dem alten Pantheon und dem Namenlosen geweiht, weshalb in ihm ein „karmaler Krieg“ tobt, der ihn unter Spannung setzt. Immer wieder ist ein ungesundes Knirschen zu hören und im Inneren scheint ein ewiger Sturm zu herrschen, als würde man in einen Nachthimmel schauen, dessen Sternennebel sich unruhig im Schlaf wälzten.

Wichtige Person(en): *Kalaya* (die letzte Tempelwache ist immer am Stein zu finden; *1005 BF, 1,88 Schritt, drahtig, flaches Gesicht, stolz, loyal, kompetente Speerfechterin), *Krax* (Edelsteinschleifer, der für die ratlose Priesterschaft den Stein aus weltlicher Perspektive untersuchen soll; *993 BF, 1,56 Schritt, kleinwüchsig, fettleibig, lässt sich in Naturalien bezahlen, weshalb er auch sehr „gründlich“ vorgeht, *brillant* Meisterhandwerker)

Meistertipps und Abenteuerideen: Zwar ist der Blutstein noch immer der Mittelpunkt des Glaubens und Hoffens in Tipoxatl, doch sein Zustand schröpft nicht nur die Fähigkeiten der Magier und Priester, sondern hat auch ihre weltliche Macht beschnitten. Die Menschen haben ihr Vertrauen in die Wunderwirker verloren und wenden sich den Krieger zu.

Der Tiefe Turm

Durch die Beschneidung ihrer astralen Kräfte sind viele Magier in den ständigen Scharmützeln gegen Itocatl gestorben. Die wenigen, die noch übrig sind, haben sich nach dem Verschwinden ihres Anführers *Kayulé* (siehe Seite 95 f.) vor drei Jahren im zentralen Magierturm verbarrikadiert und waren seitdem nicht mehr gesehen. Selbst der ansonsten so rigorose Heerführer Xeres (siehe unten) hat es bislang nicht gewagt, den *Tlacun*, den *Tiefen Turm*, zu öffnen. Zumal mittlerweile davon ausgegangen wird, dass selbst die stattlichen Vorräte der Magier aufgebraucht sind oder die Feiglinge den Freitod gewählt haben.

Niemand weiß heute noch, wie der Turm einstmals ausgesehen hat, doch er soll fast die Höhe des Wellenberges erreicht haben. Mittlerweile sind die oberen Stockwerke jedoch bis auf das Erdgeschoss eingestürzt, was dem mit Muschelkalk geweißten Gebäude das Aussehen eines abgebrochenen Zahns verleiht. Allerdings heißt es, dass er ebenso tief ist, wie er hoch war.

Burdus Einfluss auf Zauber und Wunder in Tipoxatl

Auch wenn die Tipoxatal nicht wissen wie es dazu kommen konnte, aber ihre Rituale, Zauber und Liturgien sind mit einem namenlosen Makel versehen, weil Burdu seinen Schatten über den Stein geworfen hat. Manchmal sind die Auswirkungen kaum spürbar, dann wieder unübersehbar. Wann immer ein Magier oder Priester die Macht des Blutsteins oder seines Splitters nutzt, wirft der Meister einen W6.

W6	Effekt	Kosten	Makel
1	normaler Effekt	keine Zusatzkosten	kein Makel
2	leicht abgeschwächter Effekt (Meisterentscheid)	alle Kosten (Karma-, Astralenergie, Blutpunkte) steigen um einen Punkt	Spinnen kriechen dem Anwender den Arm hinauf
3	abgeschwächter Effekt (Meisterentscheid)	alle Kosten (Karma-, Astralenergie, Blutpunkte) steigen um zwei Punkte	Spinnen kriechen dem Anwender aus den Ohren; er ist für 1W6 Kampfrunden <i>taub</i>
4	stark abgeschwächter Effekt (Meisterentscheid)	alle Kosten (Karma-, Astralenergie, Blutpunkte) steigen um drei Punkte	Spinnen kriechen dem Anwender aus den Augen; er ist für 1W6 Kampfrunden <i>blind</i>
5	kein Effekt	alle Kosten (Karma-, Astralenergie, Blutpunkte) steigen um vier Punkte	Spinnen kriechen dem Anwender aus dem Mund, er ist für 1W6 Kampfrunden <i>stumm</i>
6	gegenteiliger oder auf den Anwender zurückfallender Effekt	alle Kosten (Karma-, Astralenergie, Blutpunkte) steigen um fünf Punkte	Spinnen kriechen dem Anwender aus Mund, Nase, Augen und Ohren; er ist für 1W6 Kampfrunden aller Sinne beraubt

Ein beinahe groteskes Detail ist das kleine, aber prunkvolle Anwesen des wohlhabendsten und gleichzeitig freigiebigsten Händlers der Stadt. Der Pochteca *Lorach* hat sich aus den durchaus kostbaren Trümmern, zerbrochenen Reliefs und Standbildern des Turmes ein zweistöckiges Haus in unmittelbarer Nähe errichten lassen.

Wichtige Person(en): *Lorach* (siehe Seite 95)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Tiefe Turm und das Schicksal der Magier ist Gegenstand vieler Gerüchte. Die Spekulationen reichen von kollektivem Freitod über eine Flucht durch die Erde bis zu einem fehlgeschlagenen Zauber, der alle Magier zu Stein hat werden lassen (siehe Seite 25 f.).

Das Heerlager

Die Krieger sind durch den andauernden Konflikt mit Itocatl und die Schwäche der Priester und Magier zum entscheidenden Machtfaktor geworden. Unter der Führung des gefürchteten wie bewunderten Haikriegers *Xeres* haben sie den Großteil der Stadt in ein Heerlager verwandelt.

Ungeachtet des allgegenwärtigen Hungers rafften sie die meisten Vorräte zusammen und lagern sie in Kornspeichern und Kellern, die sie aus den allgegenwärtigen Trümmern errichtet haben. Übungsplätze, Lazarettzelte und Waffenlager bestimmen das Bild. Handwerker werden – ob sie wollen oder nicht – dazu herangezogen, alte Waffen aufzubereiten oder zu reparieren. Ackergeräte werden zweckentfremdet und Schmuck für Pfeilspitzen und Messer, Nieten und Nägel eingeschmolzen (siehe Seite 23), da die von den Itocatal besetzten oder zerstörten Minen keinen Nachschub erlauben.

Wichtige Person(en): *Xeres* (siehe Seite 94)

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Schwerterklirren der Übungsplätze, das Hämmern der Schmiede, das Geschrei der Verletzten und das Gebrüll der Ausbilder verstummen selbst nachts nie gänzlich. Die Rauchschwaden der Schmelzöfen werden vom Seewind zu Boden gedrückt und geistern wie schwarze Schemen durch die Gassen. Das Heerlager ist eine Stadt in der Stadt, Marktplatz, Gerüchteküche und Schlachthof in einem. Selbst eigentlich opferwürdige Tiere werden eher zu Rationen verarbeitet, als den Göttern geschenkt. Und so rüsten die Krieger zur letzten Schlacht gegen die verhassten Itocatal, denn sie sind der Scharmützel sowie des schleichenden Niedergangs leid und brennen auf eine endgültige Entscheidung. Und die Hohepriesterin muss machtlos mit anschauen, wie ihr eigenes Volk dem Untergang entgegeneilt.

Die lebende Mauer

Auch wenn es die Itocatal noch nie gewagt haben, Tipoxatl direkt anzugreifen, so hat *Xeres* doch vorgesorgt und zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Einerseits hat er sich Ruhe unter den Sklaven erkaufte, indem er viele Gebäude am Stadtrand behelfsmäßig neu errichten ließ und sie den Ärmsten „schenkte“. Andererseits dienen die Elenden im Angriffsfall als lebendiger Schutzwall. Ein offenes Geheimnis, mit dem viele der Sklaven leben können, haben sie doch anders als die Bauern und weite Teile der Bevölkerung ein festes Dach über dem Kopf.

Die verlorene Generation

Die Krieger haben auf *Xeres'* Geheiß hin bereits vor Jahren begonnen, ihre Reihen zu Lasten der anderen Tequipanas systematisch zu vergrößern. Alle Kinder, die sich nicht als gebrechlich oder auffällig ungeschickt erwiesen, wurden zu den Kriegern geholt, noch bevor sie auf der Tempelschule ihre eigentlichen Talente entdecken konnten.

Dadurch entwickelten sich neben den altgedienten Kriegern der einzelnen Schulen – Hai, Adler, Schlange und Stier – eine weitere Gruppe schulenloser, überwiegend junger Krieger, die zu großen Teilen unter der Zwangsrekrutierung leiden und bei Weitem nicht die Qualität der eigentlichen Schulen aufweisen.

Schulenlose Xo'Artal-Krieger

Eigenschaften:

MU 12	KL 10	IN 12	CH 11	FF 11
GE 13	KO 12	KK 12	SO 5	LeP 30
AuP 32	MR 3	RS 0	WS 6	GS 8

Wurfbeil:

INI 10+1W6 **FK** 12 **AT** 11 **PA** 8

TP 1W6+3 **DK** H

Speer (mit Schild):

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 6, Randgruppe (schulenlose Krieger)

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 5, Gassenwissen 6

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Kulturkunde (Xo'Artal), Linkhand, Aufmerksamkeit, Formation

Ausrüstung: Wurfbeil, Jagdmesser, Kurzspeer, Chilmalli (Holz), Lendenschurz, Wasser und Proviant für 3 Tage

Konfliktverhalten: Die schulenlosen Krieger Tipoxatls sind gegen ihren Willen und gegen ihr Schicksal einberufen worden. Daher verfügen sie zwar über grundlegende Fähigkeiten, nicht jedoch das Selbstverständnis klassischer Xo'Artal-Krieger. Im Verbund stellen sie zwar einen ernstzunehmenden Gegner dar, für den Flucht und Aufgabe je nach Situation aber durchaus Optionen sind.

Dass die Sklaven selbst für geschulte Krieger zumindest ein lästiges Hindernis darstellen, liegt zum einen an ihrer Vertrautheit mit den verwinkelten, zum Teil untertunnelten Gebäuden, zum anderen jedoch an der geheimen Ausbildung, die sie durch den versehrten Krieger *Madux* erhalten haben. Eine Tatsache, die *Xeres* nicht entgangen ist, weshalb er es kaum bedauern würde, sollte die lebende Mauer von den Itocatal eingerissen werden.

Wichtige Person(en): *Madux* (siehe Seite 96), *Calinx* (*1014 BF, 1,61 Schritt, mädchenhaft, aber von Narben am ganzen Körper gezeichnet, taub, *brillante* Taschendiebin)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die festen Behausungen täuschen kaum über das große Elend hinweg. Hunger und Krankheit bestimmen das Leben der Acopoti, die vor allem von Kriegsversehrten gebildet wird, die zuvor entweder noch keine Gelegenheit hatten, sich auszuzeichnen oder es nicht wagen sich auf dem zerstrittenen Blutstein opfern zu lassen. Immer wieder durchstreifen Krieger die Häuser und Reihen als würden sie nach jemandem suchen. Und tatsächlich lässt Xeres nach Madux suchen, da er ein Attentat fürchtet (siehe Seite 22 f.).

Eindrücke aus Tipoxatl: Zu den Göttern gerufen

An der Steilklippe steht ein kräftiger, großgewachsener Krieger. Sein Blick ist auf das stürmische Meer gerichtet. Er redet leise vor sich hin und spuckt auf den Boden. Seine Augen folgen einer Möwe, die im Wind steht und sich schließlich im Sturzflug Richtung Wasser fallen lässt. Der Mann streckt seinen linken Arm aus, der Rechte endet knapp unterhalb der Schulter. Dann springt er.

Der Todacker

Jenseits der abgetragenen Mauern Tipoxatls erstreckt sich ein breiter Streifen kargen Landes. Die einst üppig blühenden Sonnenkornfelder liegen seit den Veränderungen im Blutstein großteils brach. Alle Bemühungen der Bauern, den Boden zu bereiten und auch ohne die Hilfe der Priester die lebensnotwendigen Erträge zu erzielen, scheitern meist an Fraßschädlingen oder zu starken Regenfällen, welche die Saat ins Meer spülen.

Deswegen haben die Bauern damit begonnen, große Teile des Urwaldes zu roden, in der Hoffnung, den unfruchtbaren Boden des *Ertiquo*, des *Todackers*, hinter sich zu lassen. Doch bislang ohne Erfolg. Und als wenn die Erträge nicht schon kümmerlich und die Arbeit nicht schon hart genug wäre, müssen sie zunehmend ohne Handwerkszeug auskommen, da die Krieger die Klingen der Sensen, die Schwerter der Pflüge und die Stiele sämtlicher anderer Geräte konfiszieren.

Wichtige Person(en): *Caribu* (Anführerin der Bauern; *1002 BF, 1,73 Schritt, herbe und streitlustige Schönheit, hinkt, *kompetente* Landwirtin)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Bauern sind frustriert und hoffnungslos wegen der schlechten Erträge. Es droht ein Aufstand, den die Helden verhindern können (siehe Seite 23 f.).

Der alte Hafen und der schwimmende Wald

Südlich der Stadt, erreichbar über eine breite tausendstufige Treppe, die einst nicht nur den reichen Handelswaren, sondern auch bereits zweimal den Khemi als Einfallstor diente, finden sich zwei Zeugen vergangener Zeiten. Der in einer natürlichen Bucht gelegene Hafen ist gänzlich vom

Salzwasser, dem Sandstrand und dem angrenzenden Wald erobert worden, wenngleich hier und da noch eine steinerne Anlegestelle zu finden ist. Einst wurden hier Handelsgüter wie Meerestiere, Salz, Muscheln und sogar Spinnenseide aus Itocatl umgeschlagen, die äußerst begehrt war.

Die Dutzenden aus dem Wasser ragenden, nur noch von Seetang, Salz und Muschelkalk zusammengehaltenen Masten gesunkener Schiffe werden als *Accelorqua*, *Schwimmender Wald*, bezeichnet und sind vielleicht die traurigste Erinnerung einstiger Größe.

Wichtige Person(en): *Xelup der Rote* („Der Letzte Seefahrer“; *920 BF, 1,68 Schritt, blutrotes Kopftuch, Holzbein, Augenklappe, Papagei auf der Schulter, uralte und als Zehnjähriger Augenzeuge des zweiten Angriffs der Khemi, unterhält das letzte Schiff der Stadt (ein Fischerboot mit Segel), *meisterlicher* Geschichtenerzähler und *kompetenter* Seemann)

Meistertipps und Abenteuerideen: Gerade der Schiffsfriedhof birgt noch so manches Geheimnis, das den Tipoxatal in der Schlacht helfen könnte, und seien es nur rostige Waffen (siehe Seite 23 f.). Allerdings wagen sich die Xo’Atral wider ihrer Traditionen dieser Tage nicht mehr aufs Meer, da sie um den Beistand ihrer kämpfenden Götter fürchten.

Die Blumenfälle

So karg die Sonnenkornfelder sind, so üppig überwuchert sind die Steilklippen. Lianen, hängende Bäume, Farne, Moose und ganze Blütenteppiche kleiden die schroffen Felsen in das farbenfrohe Gewand der *Hatecli* der *Blumenfälle*. In früheren Tagen verwendeten die Tipoxatal verdorrte Lianen als Seile und ließen über mächtige Winden, Lastkräne und Flaschenzüge – deren Überreste noch heute unter dem Pflanzenwerk zu finden sind – Waren direkt zu Wasser oder entluden die Schiffe ohne den Hafen nutzen zu müssen.

Wichtige Person(en): –

Meistertipps und Abenteuerideen: Heute sind die halbsbrecherisch steilen Treppe, die Holzgerüste und Seile unter dem Pflanzenwerk kaum noch zu finden, von glitschigen Moosen bewachsen und von der Brandung teilweise zerstört. Und dennoch oder gerade deswegen eignen sie sich besonders als Abenteuerspielplatz für actiongeladene und halbsbrecherische Szenen. Zur Orientierung verwenden Sie einfach die Anmerkungen zum *Springen*, *Klettern* und *Schwingen* in **Porto Velvenya 70 f.**

Das Wellental

Als die Khemi vor 100 Jahren Tipoxatl zum zweiten Mal angriffen, zerstörten sie nicht nur weite Teile der Stadt, sondern auch die Reste eines urtümlich-schamanistischen Glaubens, den die Tipoxatal von einem einheimischen Stamm übernommen hatten (siehe unten). So betrachteten sie viele Jahrhunderte lang eine als *Alaquui* das *Wellental*, bezeichnete Grotte hinter dem dichten Blättervorhang des Blumenfalls als nächtlichen Ruheplatz von Madarr, einer Tochter Acuatls, die irgendwo in den Tiefen des weitverzweigten Tropfsteinhöhlensystems schlafen soll. Ihr brachten sie in jeder Vollmondnacht ein Fraßopfer dar.

Beim ersten Angriff der Khemi vor 1000 Jahren schrieben die Tipoxatal Madarr die plötzliche und bislang letzte Ebbe des *Verlorenen Meeres* (siehe unten) zu, wodurch deren Schiffe trocken fielen und zumindest viele Frauen und Kinder in Sicherheit gebracht werden konnten. Beim zweiten Angriff geschah nichts und besiegelte damit das ohnehin bereits vorangeschrittene Vergessen Madarrs. Zudem weiß niemand, was sich wirklich in den Tiefen der Grotten befindet, da die Tipoxatal es nie wagten den Schlaf Madarrs zu stören.

Wichtige Person(en): *Madarr* (siehe Seite 26 f.)

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Wellental ist von Pflanzen und Mythen gleichermaßen umrankt, wenngleich nur noch die ältesten Bewohner Tipoxatls und die Priesterschaft von der einstigen Verehrung wissen, aber eher Schauergeschichten von wandelnden Wasserleichen und schrecklichen Seeungeheuern damit verbinden.

Die Kinder Madarrs

Jener ungewöhnliche Wilde Stamm, der sich ursprünglich aus einer Verbindung von Nanshemu und Owangi entwickelte, siedelte schon lange vor der Gründung Tipoxatls in Küstennähe und wagte sich in winzigen Einbäumen weit aufs Meer hinaus. Dieser Kühnheit verdankten sie dem Glauben an *Madarr*, einer alten Meeressäugerin in Gestalt einer riesigen Schildkröte. Diese, so glaubte der Stamm, brachte das Meer tagsüber durch ihre Schwimmbewegungen zum Wogen und nachts durch ihre Träume.

Die Eingeborenen fanden nach der Ankunft der Xo'Artal Gefallen an deren Lebensweise und gingen mit der Zeit in den Tipoxatal auf. Die Verehrung Madarrs verschmolz schließlich mit dem Acuatl-Kult. Doch das Wellental blieb lange neben dem Blutstein ein bedeutender Ort des Gottesdienstes.

Das Verlorene Meer

Tipoxatl wird gelegentlich auch als *Stadt der vier Wasser* bezeichnet, weil es am Meer selbst, dem Zusammenfluss des *Schwarzen* und *Weissen Meruxas* sowie dem so genannten *Ahua Catlan*, dem *Verlorenen Meer* liegt. Letzteres kennen manche Nanshemu auch unter dem alten Namen *Shaz'Ba-Ni*, dessen Bedeutung ebenso vergessen ist wie die Ziliten, die es einst erschaffen haben sollen (siehe Seite 109). Den Legenden nach schlugen sie eine große Kerbe ins Land und weihten das entstehende Gewässer den streitenden Göttern von Ebbe und Flut, *M'Darr* und *Charyb'Yzz*. Doch spürbare Gezeiten hat das Verlorene Meer, an dessen gegenüber liegenden Ufern die Zwillingstädte liegen, seit 1000 Jahren nicht mehr gesehen (siehe oben).

Wichtige Person(en): –

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Ufer und die Fluten des Verlorenen Meeres sind, im wahrsten Sinne des Wortes, eigenwillige Orte: Mindergeister tanzen auf den Wellen oder in der Brandung, das Wetter ändert sich von einem auf den anderen Moment, Spiegelbilder sind vertauscht oder

zeigen eine jüngere/ältere Version des Hineinblickenden etc. In der Schlacht zwischen den Zwillingstädten wird die Bucht außerdem eine große Rolle spielen (siehe Seite 44 f.).

Meisterpersonen Tipoxatls

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Meisterpersonen, denen die Helden in Tipoxatl begegnen können und die im Abenteuer von besonderer Bedeutung sind, auch wenn einige von ihnen nicht aus der Stadt des Horizonts stammen.

Chupali*, unsichere Hohepriesterin

Erscheinung: Chupali (*1011 BF, 1,66 Schritt) wäre eine geradezu unscheinbare Person, wenn sie bei ihren öffentlichen Auftritten nicht in üppigen Feder- und Goldschmuck gekleidet wäre. Darunter verbirgt sich eine zierliche Frau mit glattem, schulterlangem Haar, die schüchtern jeden Blickkontakt vermeidet.

Geschichte: Die Xo'Artal ist für ihr herausragendes Amt augenfällig ungeeignet und wahrscheinlich die jüngste Hohepriesterin in der Geschichte ihres Volkes. Doch die bereits in jungen Jahren durch ihren unerschütterlichen und demütigen Glauben an die Stadtgötter aufgefallene Chupali ist die derzeit machtvollste Priesterin der Stadt, obwohl sie bei weitem nicht die älteste ist. Nach dem etwa ein Jahr zurückliegenden Tod des vorherigen Hohepriesters, der einem Fieber zum Opfer fiel, war sie die einzige Kandidatin, die sich vor dem Amt nicht versteckte. Und zwar nicht, weil sie nach Macht strebte, sondern weil sie wusste, dass ihr dieser Weg vorbestimmt war. Alle anderen Priester fürchteten die Feinde innerhalb und außerhalb der Stadt. Seither versucht sie verzweifelt gegen die Machtergreifung der Krieger vorzugehen, die Stadt am Leben zu erhalten und die Priesterschaft auf den rechten Pfad zu führen, da sich einige bereits den Verlockungen des Namenlosen hingegen haben.

Charakter: Chupali ist gütig, gerecht und mitfühlend. Aber jenes unerschütterliche Vertrauen, das sie in ihre Götter hat, lässt sie bei sich selbst vermissen.

Rolle: Die verkannte Führerin und wichtigste Verbündete der Helden, die an ihren Aufgaben wächst.

Moral: Der Hohepriesterin ist jede Bosheit fern. Im Rahmen der gängigen Moralvorstellungen der Xo'Artal ist sie durch und durch „gut“. Selbst gegenüber den Buruxal empfindet sie keinen Hass, wenngleich sie angesichts des Elends ihrer Stadt mittlerweile eingesehen hat, dass die Vernichtung des von Burdu verführten Itocatls unumgänglich ist, wenn Tipoxatl überleben soll.

Motivation: Chupali will ihre Stadt vor dem Untergang und ihre Götter vor dem Vergessen bewahren.

Mittel: Zu Beginn des Abenteuers begrenzt, mit Hilfe der Helden aber kann sie die Stadt hinter sich vereinen.

Loyalität: Jeder Atemzug der Hohepriesterin gilt ihrer Stadt, deren Bewohnern und ihren Göttern.

Konfliktverhalten: Chupali zieht das Wort dem Kampf vor, doch wenn es unumgänglich ist, bekämpft sie Feuer mit Feuer.

Zukunft: Das Schicksal der Hohepriesterin entscheidet sich auf dem Höhepunkt der Schlacht (siehe Seite 58 f.). Sollte sie überleben, wird sie jedoch ihre Verbindung zu den Göttern weitgehend verloren haben und sich auf die Suche

nach ihnen machen. Womöglich führt sie die überlebenden Tipoxatal auch in eine neue Heimat oder wendet sich ganz dem Kampf gegen die Buruxal zu.

Zitate: „Und so werden wir kämpfen, weil der Krieg der Vater des Friedens ist und das Bedauern seine Mutter.“

„Seht mich nicht so an. Unter den ganzen Federn bin ich nur ein dummes Huhn und unter dem blitzenden Gold ein stumpfes Stück Holz.“

Chupali

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 15
FF 14 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 11 **SO** 11
LeP 26 **AuP** 30 **KaP** 35 **MR** 7 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8

Seelentier: Pelikan

Obsidian-Dolch:

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

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), Hitzeresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Blutsteingebunden, Moralkodex, Aberglaube 6, Neugier 10, Niedrige Lebenskraft III

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal), Karmalqueste, Liturgiekenntnis 15; Ausweichen I und II

Talente: Selbstbeherrschung 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 14, Überzeugen 14, Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 12

Stadtgottheiten: Acuatl, Sindracuatl, Ayaxoca

Liturgien: Alle allgemeinen Xo'Artal-Liturgien sowie die ihrer Stadtgötter bis Grad V

Ausrüstung: Priesterinnenschmuck mit Federn und Gold, Opferdolch

Xeres*, grausamer Kriegsherr

Erscheinung: Der oberste Kriegsherr von Tipoxatl (*999 BF, 1,98 Schritt) ist von furchteinflößender Gestalt, dessen vergleichsweise dunkle Haut der offensichtlichste Hinweis auf uturische Einflüsse auf seinen Stammbaum ist. Er trägt nie mehr als einen rohedernen Lendenschurz und einen Waffengurt quer über der breiten Brust, so dass seine unzähligen Narben nicht zu übersehen sind. Aus seinen kurzen, aber verfilzten Haaren sind ganze Büschel herausgerissen und weil ihm ein Stück der Oberlippe fehlt, sieht es immer aus, als würden seine spitzen Zähne hinter einem wölfischen Lächeln hervorblitzen.

Geschichte: Xeres ist der geborene Kämpfer. Der Waisenjunge erwies sich schon bei grimmigen Straßenprügeleien als geeigneter Kandidat für die Kriegerschule der Haikrieger. Schnell stieg er in unzähligen Scharmützeln zum ersten Krieger auf. Als der Hohepriester starb, nutzte er die Schwäche Chupalis und riss die Macht an sich.

Charakter: Er geht über Leichen, ist humor- und kompromisslos. Gleichzeitig ist er aber als Waise auch das Opfer seines unbändigen Wunsches nach Anerkennung.

Rolle: Der Krieger ist Chupalis machtbewusster Gegenspieler, dem die Helden ein Dorn im Auge sind.

Moral: Der Haikrieger hat einen Ruf als gnadenloser Kontrahent, der seine Gegner gerne verstümmelt, um sie zu demütigen und vor den Göttern zu entwerten.

Motivation: Xeres glaubt, er allein könne Tipoxatl zum Sieg über die Zwillingstadt führen. Selbst wenn nicht, will er sich seinen Platz an der Seite der Götter erkämpfen.

Mittel: Der Feldherr befehligt beinahe das gesamte Heer Tipoxatls und sitzt praktisch auf den Vorräten.

Loyalität: Er ist sich und seinem Ruhm der Nächste, wenn gleich er Tipoxatl zum Sieg prügeln will.

Konfliktverhalten: Wenn Xeres kämpft, dann um zu siegen. Und er kämpft gerne.

Zukunft: Ob und in welcher Rolle Xeres mit in die Schlacht zieht, wird das Abenteuer zeigen.

Zitate: „Geh mir aus dem Weg, Wurm!“

„Lassen wir die Götter entscheiden, wessen Blut sie trinken.“

Xeres

Eigenschaften

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 16 **KK** 16 **SO** 10
LeP 42 **AuP** 40 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 10 **GS** 8

Seelentier: Hai

Speer:

INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** HN

Raufen/Ringen:

INI 14+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Hitzeresistenz, Kampfrausch / Arroganz 6, Größenwahn 6, Jähzorn 8, Prinzipientreue

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal); Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Rochenlederrüstung), Todesstoß, Umreißen; Waffenlos Gassenstil, Waffenlos Jaguarklaue

Talente: Schwimmen 10, Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 10 (12), Menschenkenntnis 10, Überreden (Einschüchtern) 12 (14), Anatomie 10, Kriegskunst (Taktik) 12 (14)

Ausrüstung: Speer (vollständig mit Muschelkalk geweißt), Rochenlederrüstung (dutzendfach, aber kunstvoll geflickt)



Lorach*, hinterlistiger Pochteca

Erscheinung: Lorach (*985 BF, 1,81 Schritt) ist ein gut aussehender Mann im fortgeschrittenen Alter. Er trägt sein schwarzes Haar lang zu einem Zopf gebunden, ein goldbesetztes, knielanges Gewand aus roter Seide sowie ein Dutzend Taschen und Beutel.

Geschichte: Der Händler wuchs wohlbehütet in Cardaras auf und gelangte auf seinen erfolgreichen Reisen schließlich bis nach Itocatl, wo sich Micto'ala gerade zur Heiligen aufschwang. Nach einigen Abwägungen schloss er sich ihrer Sache an und drängte sich als enger Verbündeter auf. Schließlich wurde er vor fünf Jahren in Tipoxatl eingeschleust, unter dem Vorwand nach langen Wanderungen endlich zur Ruhe kommen zu wollen und Acuatl für all seine sicheren Fluss- und Küstenfahrten die Ehre zu erweisen. Und wo ginge dies besser als hier.

Die Skepsis der Menschen, warum sich ein wohlhabender Mann in einer zertrümmerten Stadt niederlässt, zerstreute er mit kostbaren Geschenken, darunter vielen Waffen. Welcher Feind würde seinen Gegner schon mit Waffen versorgen? Nach zwei Jahren, in denen er durch Großzügigkeit an Ansehen gewann, nutzte er das Verschwinden *Kayulé's* (siehe unten) und wendete das Khemiartefakt an, das ihm Micto'ala mitgegeben hatte (siehe Seite 25 f.). Da sich zu diesem Zeitpunkt alle Magier im Tiefen Turm befanden, nahm er sie auf einen Streich aus dem Spiel.

Seither wacht er über ihren Schlaf und stellt mit seiner Unterstützung von Xeres sicher, dass Tipoxatl sich selbst zur Schlachtbank führt.

Charakter: Lorach ist ein raffgieriger Opportunist mit dem Charme eines liebenswerten Schurken.

Rolle: Der Händler ist der mächtige Agent Itocatls, der den Helden (Edel-)Steine in den Weg legt.

Moral: Wenn es um das Erreichen seiner persönlichen Ziele geht, kennt Lorach kaum Tabus. Allerdings tut er sich mit offensichtlicher Götterlästerung und eigenhändigen Morden schwer.

Motivation: Im Augenblick sieht er Micto'ala im Aufwind, weshalb er ihre Agenda unterstützt und sich für die Zukunft positioniert.

Mittel: Der Pochteca verfügt über ein beträchtliches Privatvermögen in Form von Edelmetallen. Außerdem genießt er Xeres' Vertrauen und unterhält einige Krieger zu seinem Schutz.

Loyalität: Lorach ist sich selbst der Nächste.

Konfliktverhalten: Er lässt kämpfen ... falls sich seine Zunge als stumpf erweist.

Zukunft: Lorachs Zukunft liegt im Argen. Sollten die Helden ihm auf die Schliche kommen, ihn aber verschonen, wird er das Weite suchen und interessiert abwarten, welche der beiden Städte die Oberhand behält, bevor er wieder hervorkriecht, um sich auf die Seite des Siegers zu schlagen.

Zitate: „Kommt herein, setzt Euch und vergesst bei einem feinen Kakteenlikör für einen Augenblick die Strapazen Eurer Reisen.“

„Euer Ruf eilt Euch voraus. Ich habe bereits die eine oder andere Geschichte von Euren Heldentaten gehört und war so frei Euch ein paar Vorschläge niederschreiben zu lassen, wie ich mir meine Rolle in Eurer Legende vorstelle. Prost.“

Lorach

Eigenschaften:

MU 12	KL 13	IN 13	CH 13		
FF 13	GE 11	KO 11	KK 10	SO 8	
LeP 27	AuP 27	MR 5	RS 0	WS 6	GS 8

Seelentier: Ratte

Dolch:

INI 10+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+1 DK H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz 8, Goldgier 10, Verwöhnt (Weichei) 6

Talente: Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 10, Überreden (Lügen) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Xo'Artal

Ausrüstung: Khemiartefakt, Geld in verschiedenen xoartalischen „Währungen“, einige Edelsteine

Kayulé*, gebrochener Kriegsmagier

Erscheinung: Kayulé (*975 BF, 1,93 Schritt) ist ein Bär von einem Mann, der es in früheren Tagen selbst im Ringkampf mit so manchem Krieger aufnehmen konnte. Heute sind dem ergrauten Magier die schweren Prüfungen, die das Leben ihm auferlegt hat, im verhärmten Gesicht, am gebeugten Körper und an der der zerschlissenen Kleidung eines Einsiedlers anzusehen.

Geschichte: Lange Jahre war der Kriegsmagier die Leitfigur seiner Tequipana und vieler Bewohner Tipoxatls. Nach dem Verlust eines Großteils ihrer Macht hielt er die Magier dazu an, nicht zu verzweifeln, ihren Glauben und ihre Körper zu stählen und ihren Anteil am gewiss bevorstehenden Sieg der Stadtgötter zu leisten.

Doch so sehr er alle anderen Menschen auch ermutigte, schwand seine eigene Hoffnung auf die Götter mit jedem Jahr, in dem seine Frau und er vergeblich auf ein Kind warteten. Schließlich wurden ihre Gebete erhört, doch offenbar von den falschen Göttern. Vor sieben Jahren starb seine Frau bei der Geburt eines geisteskranken Mädchens, das ohne Sinne und Seele zur Welt gekommen schien. Diese „Strafe der Götter“ verwand Kayulé nicht und verließ die Stadt mitsamt seiner Tochter vor drei Jahren. Seither leben sie als Einsiedler in den Tiefen des Dschungels.

Charakter: Der Magier ist ein grimmiger Mann mit einem großen, aber gebrochenen Herzen.

Rolle: Falls er zurückkehrt, ist er ein Hoffnungsschimmer für die bevorstehende Schlacht.

Moral: Kayulé ist hart, aber gerecht. Wenn er seinen Lebenswillen wiedererlangt, ist er jemand, zu dem man aufschauen kann.

Motivation: Er will eine Antwort der Götter, warum seiner Stadt und seiner Familie solches Unglück geschehen musste.

Mittel: Keine außer seinen Fähigkeiten.

Loyalität: Er war immer ein treuer Tipoxatal und Gefolgsmann der Hohepriester; heute kümmert er sich vor allem um seine Tochter.

Konfliktverhalten: Kayulé ist ein ehrenhafter Gegner, der heute jedoch Kämpfen aus dem Weg geht.

Zukunft: Sollten die Helden den „höheren Sinn“ der Geburt seiner Tochter enthüllen (siehe Seite 24 f.), wird er aus dem Exil zurückkehren und in der Schlacht eine entscheidende Rolle spielen.

Zitate: „Das müsst ihr die Götter fragen. Erwartet aber keine Antwort.“

Kayulé

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 13
FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 13 **SO** 5 (später 11)
LeP 38 **AuP** 40 **AsP** 48 **MR** 8 **RS** 0 **WS** 9 **GS** 8

Seelentier: Berglöwe

Tepoztopilli:

INI 15+1W6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** 1W6+6 **DK** 5

Obsidiandolch:

INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** H

Raufen/Ringen:

INI 16+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Eisenaffine Aura, Eisern, Feste Matrix, Vollzauberer; Blutsteingebunden, Jähzorn 4, Neugier 6, Wahrer Name, Speisegebote

Talente: Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 10, Überreden 11, Überzeugen 10, Wildnisleben 12, Kriegskunst (Taktik) 10 (12), Magiekunde 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Gezielter Stich, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Geländekunde Dschungel, Coatls List, Regeneration I, Große Meditation, Repräsentation Blutmagier, Ritualkenntnis Blutmagier 15, Verbotene Pforten

Stadtgottheiten: Catzactatl, Tchahuan, Toyatico

Blutsteinrituale: Alle allgemeinen und die seiner Stadtgötter bis Grad V

Zauber: Viele allgemeine und die seiner Stadtgötter auf ZfW 10+

Ausrüstung: keine

Moral: Madux ist ein finsterner, aber ehrenhafter Mann.

Motivation: Er würde alles tun, um sich an Xeres zu rächen und sich vor den Göttern zu beweisen.

Mittel: Er weiß die versehrten Krieger der Sklaven-Tequipana hinter sich.

Loyalität: Wenn er seine Rache bekommt, gilt sein Denken und Handeln wieder ganz Tipoxatl.

Konfliktverhalten: Madux kämpft wegen seiner Behinderung eher aus dem Hinterhalt, scheut aber auch keine direkte Konfrontation, wenn nötig.

Zukunft: Im Idealfall wird er das tipoxatalische Heer in die Schlacht führen und die Sklaven gleich mit.

Zitate: „Sprich schnell und wahr!“

Madux

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 13
FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15 **SO** 4*
LeP 40 **AuP** 40 **MR** 6 **RS** 0 **WS** 10 **GS** 8

Seelentier: Falke

Kurzsword:

INI 18+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Hitzeresistenz / Arroganz 4, Einäugig, Einhändig, Prinzipientreue, Rachsucht 8

Talente: Selbstbeherrschung 14, Lehren 14, Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Kriegskunst (Taktik; Strategie) 18 (20; 20)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal); Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Formation, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Iryanrüstung), II und III, Todesstoß, Umreißen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Kurzsword, seine Kleidung. Sollte er Kriegsherr von Tipoxatl werden, legt er natürlich angemessene Ausrüstung wie einen Sonnenpanzer an.

* Sollte er Kriegsherr werden, steigt sein SO auf 11.

Madux*, rachedurstiger Bettlerkönig

Erscheinung: Madux (*1008 BF, 1,89 Schritt) ist ein athletischer Krieger mit geschorenem Schädel und markantem Kinn. Besonders auffällig sind jedoch sein blindes rechtes Auge und seine fehlende linke Hand.

Geschichte: Der Adlerkrieger gehörte zu den besten seiner Schule und war nach der Entmachtung der Magier aufgrund seines taktischen Geschicks und trotz seiner jungen Jahre der erste Kandidat für das Amt des Kriegsherrn von Tipoxatl. Allerdings wurde er im Nachtlager von Xeres' Männern überrascht und verstümmelt. Da er jedoch niemanden erkennen und keine Beweise vorbringen konnte, blieb die Tat ungesühnt.

Seines Zielauges und einer Hand beraubt, bevor er seinen eigentlichen Wert vor den Göttern beweisen konnte, wählte er ein Leben unter den Sklaven, wo er seither auf eine Chance zur Rache wartet.

Charakter: Früher lebenslustig und trinkfest, ist Madux heute ein asketischer Pragmatiker.

Rolle: Der Konkurrent Xeres' und eigentliche Kriegsherr.

Lucan Queseda, blinder Schwertmeister

Erscheinung: Ein Südländer mit einer auffälligen Augenbinde. Sein Körper ist athletisch und muskulös, seine Bewegungen trotz seiner Blindheit geschmeidig. Er spricht eher leise, sodass man still sein muss, um ihn gut verstehen zu können.

Geschichte: Einst war Lucan Queseda nur ein Gladiator, der von den Fana Bote des Lichts getauft wurde, einerseits, weil er niemals unfair kämpfte, andererseits, weil er vor jedem Kampf betete – allerdings zu Boron, nicht zum Götterfürsten. In Ungnade gefallen, musste Lucan den Flug der Zehn antreten – und überlebte. Dabei verlor er sein Augenlicht, doch Boron schenkte ihm offenbar die Fähigkeit seine Umgebung wahrnehmen zu können.

Er kam vor ungefähr einem Jahr nach Uthuria, blieb aber nicht lange in den aventurischen Kolonien, sondern brach gemeinsam mit Raskir nach Süden auf.

Charakter: Arroganz oder Überheblichkeit sind dem blinden, tief borongläubigen Schwertmeister fremd. Er kommt aus der Arena von Fasar und ist einen rauen Umgang ge-

wöhnt, auch wenn er sich im Laufe der Jahre angepasst hat. Sofern man nicht seinen Zorn erregt, ist er ein angenehmer Begleiter.

Rolle: Lucan hat im Namen Borons noch eine Aufgabe zu erfüllen. An dieser Stelle ist er ein unerwarteter Verbündeter, der spätestens wenn er erfährt, dass es gegen Diener des Namenlosen geht, seine Erfahrung bereitwillig zur Verfügung stellt.

Motivation: Nach dem Flug der Zehn hatte Boron ihm die Augen geöffnet und ihm Träume gesandt. Lucan weiß, dass der Gott ihm eine bestimmte Aufgabe anvertraut hat. Er glaubt, dass es die Suche nach einem heiligen Artefakt der Boronkirche ist.

Mittel: Er besitzt nichts, außer seinen Waffen, seiner Kleidung, seinem Glauben und Können.

Loyalität: Boron und Amira Honak

Konfliktverhalten: Lucan kämpft nur, wenn er glaubt, dass es keine andere Wahl gibt. Dann jedoch ist er wie ein entfesselter Sturm und wird all seine Erfahrung und Kampfkunst einsetzen, um den Kampf schnell zu beenden.

Zitate: „Ich bin blind, aber ich weiß mehr über dich, als du ahnst: Ich höre, wie dein Kettenhemd rasselt, rieche, was du getrunken hast und merke, wie du noch immer wegen deiner alten Verletzung hinkst.“

„Boron hat mir die Augen geöffnet.“

Lucan Queseda

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 11 **IN** 20 **CH** 15
FF 13 **GE** 19 **KO** 16 **KK** 15 **SO** 10
LeP 37 **AuP** 40 **MR** 8 **RS** 0 **WS** 10 **GS** 8

Seelentier: Rabe

Nachtwind:

INI 20+1W6 **AT** 22 **PA** 21 **TP** 1W6+7* **DK** N

Vorteile / Nachteile: Balance, Eisern, Gefahreninstinkt 15, Zäher Hund; Blind

Talente: Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung (Schmerzen unterdrücken) 16 (18), Sinnenschärfe 15, Götter/Kulte 12, Heilkunde Seele 12, Seefahrt 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, II und III, Blindkampf, Finte, Kampfflexe, Kulturkunde (Südaventurien, Almada, Tulamidenlande), Meisterparade, Wuchtschlag, weitere SF nach Wahl des Meisters

Ausrüstung: Zwei Nachtwinde, Raben-Amulett von Amira

*Ein Nachtwind des blinden Schwertmeister ist eine besonders gute Schmiedearbeit, verursacht 2 TP mehr und einen um 3 Punkte gesenkten BF

Besonderheiten: Trotz seiner Blindheit kann Lucan seine Umgebung in gewissem Maße erspüren.

Raskir Avasson, ein riesiger Thorwaler

Erscheinung: Ein blonder Hüne, muskelbepackt, kehlige Stimme, bedrohliche Gestalt. Er kleidet sich meistens so, wie ein Mittelreicher sich einen thorwalschen Barbaren vorstellt:

nackter Oberkörper, gestreifte Hose und eine gewaltige Axt auf der Schulter tragend.



Raskir Avasson

Geschichte: Auf einer seiner abenteuerlichen Reisen in den Süden Aventuriens griff sein Schiff eine verhasste alanfanische Galeere an, doch es gelang den Südländern die Thorwaler zu besiegen und zu versklaven. Raskir landete als Gladiator Amir Honaks in der *Bal-Honak-Arena*, wo seine Stärke und sein Kampfgeschick ihn zu einem der erfolgreichsten Kämpfer werden ließ. Die Fanas taufte ihn *Hetmann Tronde*, weil er ihrer Vorstellung von Hetmann *Tronde Torbenson* entsprach. Nur eine einzige Niederlage musste Raskir einstecken und diese erlitt er gegen Lucan Queseda, der ihn jedoch nicht tötete, auch wenn der Pöbel es forderte. Nach Lucans Überleben beim *Flug der Zehn* wünschte sich der blinde Schwertmeister Raskirs Freiheit und bekam den Wunsch auch gewährt. Seitdem ist Raskir der treue Begleiter Lucans und hat mit ihm unzählige Abenteuer erlebt.

Charakter: Raskir ist ein pflichtbewusster Krieger, der zwar weder lesen noch gebildet ist, aber dafür loyal und treu ist.

Rolle: Der Nordmann ist der tapfere Begleiter von Lucan, immer an seiner Seite und steht ihm bei, wo immer es Ärger gibt. Er ist zudem auch gut geeignet für humorvolle Kommentare, denn auch wenn er nicht der klügste ist, so hat er ein Talent dafür, jegliche Situation ironisch oder gar sarkastisch zu kommentieren.

Motivation: Eigentlich hat Raskir immer noch keinen Grund, in Uthuria zu sein. Aber er ist immer noch Lucans bester Freund und fühlt sich diesem verbunden, hat er doch sein Leben verschont. Raskir vermutet, dass die Expedition nach Uthuria möglicherweise seine letzte große Reise ist, bevor ihn Swafnir zu sich holt.

Mittel: Seine Axt

Loyalität: Raskirs Loyalität gilt Lucan.

Konfliktverhalten: Wenn sich eine Gefahr anbahnt, so ist Raskir der erste, der sich auf sie stürzt. Dabei geht er keineswegs unüberlegt vor. Magischen Bedrohungen gegenüber ist er jedoch vorsichtiger, da er Magie fürchtet.

Zitate: „Das wohl, bei Swafnir!“

„Zu groß? Nein, ich würde eher sagen, du bist zu klein.“

Raskir Avasson

Eigenschaften:

MU 17 KL 10 IN 14 CH 11
FF 12 GE 14 KO 19 KK 20 SO 7
LeP 43 AuP 42 MR 5 RS 0 WS 12 GS 8

Seelentier: Höhlenbär

Barbarenstreitax:

INI 14+1W6 AT 19 PA 14 TP 3W6+7 DK N

Orknase:

INI 15+1W6 AT 18 PA 16 TP 1W6+7 DK N

Raufen:

INI 15+1W6 AT 18 PA 15 TP(A) 1W6+3 DK H

Vorteile / Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft III, Schnelle Heilung II; Aberglaube 9, Neugier 5

Talente: Körperbeherrschung 11, Schwimmen 13, Selbstbeherrschung 15, Sprachen: Garethi 9, Oloarkh 5, Waldmenschen-Sprache 5, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrelexe, Kulturkunde (Thorwal, Südaventurien Südaventurien), Niederwerfen, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Waffenmeister (Barbarenstreitax), Wuchtschlag

Ausrüstung: Barbarenstreitax, drei Orknasen

Mariella Niniviea (Salamandra Frynn), eine geheimnisvolle Zauberin

Erscheinung: Mariella ist eine zierliche, hübsche Frau mit schwarzem wallendem Haar, das von meeresblauen Strähnen durchzogen wird. Ihre Haut besitzt einen leicht grünlichen Schimmer und wirkt angenehm feucht und kühl.

Geschichte: Mariella wurde 982 BF von einem Fischerpaar in Meridiana gefunden und aufgezogen. Schon als Kind empfing sie Visionen und besaß die Gabe der Hellseherei.

Als junge Frau zog es sie nach Al'Anfa, wo sie schon bald unter die Fittiche des Tar Honaks geriet, der sie zu einem willigen Werkzeug seiner Pläne machte. In seinem Auftrag führte sie die berüchtigte Piratenbande vom *Bund der Schwarzen Schlange* in die Südliche Charyptik, um die dort lebenden Risso zu versklaven. Salamandras Mission scheiterte aber und sie fand ihr Ende durch die Klingen einiger wackerer Recken. Salamandras Schicksal war jedoch noch nicht besiegt. Tsa schenkte ihr ein zweites Leben und gewährte ihr die Chance, ihre wahre Bestimmung zu finden. Seitdem lebt die veränderte, alterlose Salamandra in der Nähe des Efferd-Tempels von Hôt-Alem, nennt sich Mariella Niniviea und widmet sich der Erforschung der maritimen Völker.

Seit sie Uthuria betreten hat, erforscht sie vor allem die Kultur der meerverbundenen Nanshemu.

Charakter: Von der einst so beherrschten und herrschsüchtigen Zauberin ist nichts mehr geblieben. Mariella ist ein

anderer Mensch, führt ein tsa- und efferdgefälliges Leben und nutzt ihre Gaben, um Gutes zu tun. Auch wenn sie sich mit einem Nimbus der Unnahbarkeit umgeben wird, wird sie sich als treue Gefährtin erweisen, welche die Nähe zu den Helden suchen wird.

Rolle: Mariella ist Ansprechpartnerin und Begleiterin der Helden für alles, was mit dem Meer zu tun hat, aber auch mit Träumen und Magie kennt sie sich aus.

Motivation: Mariella möchte helfen und Gutes tun. Ihre Freundin Shabazza hat sie gebeten, die Helden zu begleiten, die ihr unter Umständen ebenfalls schon sehr ans Herz gewachsen sein können.

Mittel: Materiell besitzt Mariella so gut wie nichts, ist aber mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet und kann Magie ähnlich wie eine Freizauberin anwenden.

Konfliktverhalten: Mariella versucht bewaffneten Konflikten aus dem Weg zu gehen, setzt sich aber für ihre Gefährten mit Hilfe ihrer Magie ein. Dabei achtet sie darauf, ihrem Widersacher möglichst keinen dauerhaften Schaden zu zufügen (ein Blitz oder Paralysis ist für sie akzeptabel, ein Ignifaxius eher nicht).

Zitate: „Das Meer offenbart uns seine Geheimnisse, wann Efferd es für richtig hält.“

„Das Meer ist Leben.“

Mariella

Eigenschaften:

MU 15 KL 17 IN 16 CH 17
FF 11 GE 12 KO 12 KK 9 SO 6
LeP 30 AuP 30 AsP 66 MR 12 RS 0 WS 5 GS 8

Seelentier: Robbe

Dolch:

INI 12+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+1 DK H

Ringen:

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

Vorteile / Nachteile: Altersresistenz, Gut Aussehend; Neugier 7

Talente: Körperbeherrschung 10, Schwimmen (Tauchen) 15 (17), Selbstbeherrschung 12, Magiekunde 15, Sprachen kennen: Bosparano 6, Tulamidya 6, Altes Kemi 8, Rabensprache 8, Rssahh 8, Mahrish 8, Rissoal 13, Nathani 10, Xoxota 10, Seefahrt 14

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Risso, Südaventurien), Meereskundig.

Mariella beherrscht regeltechnisch sowohl die hexische, wie auch die gildenmagische Repräsentation (bzw. eine Repräsentation, die beide Merkmale aufweist, aber doch fremdartig ist und aus Uthuria stammt).

Zauber: Adlerschwinge 15 (beliebige Tiere, vor allem Meeresbewohner), Blitz 14, Leib der Wogen 17, Nebelleib 15, Nebelwand 16, Paralysis 16, Wasserwand 19, Wellenlauf 19;

Mariella verfügt zudem über die Möglichkeit der Freizauberin

Ausrüstung: Dolch, Glücksamulette der Tsa und des Efferd



Itocatl – Die Stadt der Spinnen

Itocatl für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 20.000 (80% Huali, 10% Jucumaqh, 10% Uтуру)

Wappen: Zwei gekreuzte rote Dolche auf grünem Grund (Königshaus Mexaza), eine goldene Spinne auf blutrotem Grund (Micto'ala, die Lebende Heilige Burdus)

Herrschaft/Politik: Oberste Herrscherin ist Micto'ala, die Lebende Heilige Burdus, Königin Mexaza, Heerführer Tlapax

Garnisonen: Heer aus 4.600 Krieger, davon 100 Drachenkrieger, 700 Adlerkrieger, 1000 Jaguarkrieger, 500 Schlangenkrieger und 700 Stierkrieger, der Rest sind Irreguläre, Jäger und einfache Krieger ohne richtige Ausbildung; 100 Spinnenkrieger der Tempelgarde, 300 Sklaventreiber

Tempel und Heiligtümer: Opferpyramide Burdus und seiner Kinder, Halle der Erinnerung, Tchehuan-Arena

Wichtige Gasthöfe: Garküchen auf dem Marktplatz und in den Wohnvierteln, das Haus des Blutes

Besonderheiten: Zwillingstadt von Tipoxatl, Spinnenfluch, Buruxal-Stadt, domestizierte Spinnen

Stimmung in der Stadt: An der Oberfläche siegessicher und stolz, viele Itocatal leben aber insgeheim in Furcht.

Was die Itocatal über ihre Stadt denken: „Die Huey Tlatoani wird unsere Stadt zum Ruhm führen, der mächtigste aller Götter ist auf unserer Seite und unsere Krieger sind von Burdu gesegnet.“

Stadtbeschreibung

Itocatl lässt sich in vier Bezirke aufteilen: Die Tempelstadt in der Mitte, der Kriegshafen mit dem Marktplatz im Westen, das Palastviertel im Süden und das Wohnviertel, das sich über Norden und Osten erstreckt. Eine Mauer von rund 10 Schritt Höhe umgibt die Stadt, mit drei Toren im Osten, Norden und Westen. Vor dem Osttor hat General Tlapax sein Feldlager aufgeschlagen.

Die Tempelstadt

In der Mitte der Tempelstadt ragt eine gewaltige, an die 100 Schritt hohe Stufenpyramide empor. Gut sichtbar thront dort eine monströse Spinne über dem Blutstein. Zu den alle fünf Tagen stattfindenden Opferungen werden 13 Gefangene und Sklaven nach oben geschleppt, die unter den Augen Micto'alas und der versammelten Herrscherfamilie von den Tlamachil Burdu geopfert werden. Das einfache Volk versammelt sich zu den Füßen der Pyramide, um die Opferungen aus der Ferne mitanzusehen. Spinnenkrieger stellen sich jedem in den Weg, der sich den Stufen nähert. Wer nicht schnell genug zurückweicht, wird niedergestreckt. Im Gegensatz zu anderen Städten im Reich der Xo'Artal ist der große Platz außerhalb der Opferungszeiten so gut wie verwaist.

Das Pantheon der Spinnengötter

Die Bewohner von Itocatl sind tatsächlich immer noch Buruxal. Im Gegensatz zu ihren Brüdern, den Xo'Artal, haben sie sich nie von Burdu abgewandt. Mit der Zeit ist seine Eigenschaft als düsterer Herrschergott in Vergessenheit geraten und lediglich sein Aspekt als Befreier aus der Sklaverei hat sich erhalten. Nach und nach haben die Itocatl Burdu ursprüngliche Rituale vergessen, und ein Pantheon aus Aspekten von Burdu und fremden Göttern hat sich entwickelt. Die Itocatl haben schon früh Siliax-Spinnen domestiziert und ihre Seide genutzt und Wachspinnen abgerichtet. Kein Wunder also, dass auch ihre neu angenommenen Götter Spinnenaspekte aufweisen. Umso einfacher war es für Micto'ala, den alten Glauben zu erneuern und die alten Götter als Aspekte Burdus neu zu inszenieren. Zwar verehren die Buruxal von Itocatl immer noch ein Pantheon, aber die einzelnen Götter sind nur einem untergeordnet. Zum regeltechnischen Wirken von Priestern und Magiern der Spinnengötter, siehe Seite 127 f..

Burdu

Der Gottvater und Erschaffer der Buruxal. Seine Aspekte sind Stärke, Herr des eigenen Schicksals und Beschützer seines auserwählten Volkes. Seine Beinamen sind Ewiger Schicksalsweber, Schöpfer der Sonne, des Mondes und der Sterne, Erfinder des Wechsels von Tag und Nacht. Die anderen Götter werden als seine Kinder verehrt.

Burdus Kinder

☼ **Naxatla:** Die, die viele Gesichter hat; Die Ewig Junge. Botin des Gottvaters; Die das Wissen zurückholt (das die anderen Götter gestohlen haben). Die vom Abgrund zurückkam

☼ **Chicometac:** Die Graue Weberin. Die den Schicksalsfaden webt und durchtrennt, um für Burdu Ernte zu halten

☼ **Tlapetaya:** Die Mutterspinne. Die Heilerin und Hebamme. Die, die das Blut sammelt, um neu zu erschaffen.

☼ **Maruxatl:** Der, der wadet in Blut, Kriegsführer, Götterschlächter, Sohn Burdus. Seine Opfergaben sind Andersgläubige und würdige Monster

☼ **Hutetatzin:** Der, dem Burdu die Haut abzog, geläuteter Gott, Schädeldiener. Seine Opfergaben sind abgetrennte Hautlappen, Tier- und Menschenhäute.

☼ **Tchahuan:** Der, dem sich Burdu offenbarte, dem Burdu den rechten Weg wies; der sich für das Wohl seines Volkes opferte, der sein Volk von dem Joch der Nichtmenschen befreite. Ihm werden Nichtmenschen geopfert: Achaz, Aurishak, Ziliten und Rissos.

☼ **Micto'ala, Huey Tlatoani:** Lebendige Heilige. Die, die sich erinnert. Große Sprecherin. Die mit den Spinnen spricht. Die, durch die Burdu sieht.

Die Opferpyramide

Hier thront die riesige Kriegerspinne neben dem Blutstein, im Inneren bereitet sich das Auge des Namenlosen auf die große Schlacht vor. 100 Schritt misst die uralte Pyramide in der Höhe, ihr Grundriss ist quadratisch. An allen vier Seiten führen Treppenstufen hinauf, die am unteren Ende von den Spinnenkriegern (Elitekrieger, die sich dem Burdufluch hingeben haben, siehe 84 f.) bewacht werden. Auf der Pyramidenspitze steht der Blutstein allein. Er ist orangerot, in seinem Inneren sind schwarze und purpurne Schlieren zu sehen. Eine Kante ist seltsam unregelmäßig, wie abgebrochen. Jeder Held, der den Blutstein von Tipoxatl gesehen hat, kann eine Probe auf IN/IN/KL würfeln und seine Talentpunkte von *Steinschneider/Juwelier* hinzuziehen – falls vorhanden. Gelingt die Probe, dämmert es ihm, dass

Eindrücke aus Itocatl: Der Blick der Spinne

Am Fuß der Opferpyramide bewegen sich selbst die stolzesten Krieger und mächtigsten Magier nur mit gesenktem Blick und leisen Schrittes. Ein Blick auf die Spitze des Gebäudes verrät, dass hier jeder unter Beobachtung steht: Mit ihren unzähligen schwarzen Augen wacht die Gigantula über jede Bewegung unter sich. Ihre lidlosen Blicke scheinen alles und jeden zu verfolgen.

die Schnittkanten beider Steine zusammenpassen. Normalerweise dürfen nur Priester, Blutmagier und Mitglieder der Königsfamilie die Pyramidenspitze betreten. Das einfache Volk soll auf dem Vorplatz den Segen Burdus erleben.

Wichtige Person(en): Micto'ala (S. 104 f.), die große Kriegerspinne (S. 130 f.)

Ritual des Aufstiegs

Der Einfluss Burdus hat sich auf die Stadt ausgewirkt. Ermutigt von Micto'ala hat sich eine Adelschicht rund um die Königsfamilie gebildet. Wer es trotz seiner Abstammung zu etwas bringen will, muss seine Loyalität zu Burdu beweisen, indem er einen Teil seiner selbst opfert – einen Finger, einen Zeh, eine Hand, die Zunge ... Als Folge des Rituals des Aufstiegs weisen viele hochrangige Buruxal Verstümmelungen auf, mit denen sie ihre Loyalität gegenüber Micto'ala bewiesen haben. Die Ergebnissen haben dafür Geschenke des Namenlosen erhalten. Selbst herausragende Sklaven können durch ein großes Opfer ihre Freiheit erkämpfen. Warum trotzdem die wenigsten diesen Weg wählen, liegt an dem Mythos, man würde damit seine eigene Seele Burdu verschreiben. Angesichts der Natur des Gottes ohne Namen keine unbegründete Sorge.

Die Häuser der Priester

Das Wohnviertel der Priester ist bewacht, nur die Tlamachil sowie ihre Sklaven gehen hier ein und aus. Die Wachen sind allesamt Elite-Krieger (siehe Seite 84) mit auffallenden fehlenden Fingern oder Zehen. Nicht wenige haben sich unter dem Einfluss des Burdufluches in Spinnenkrieger verwandelt (siehe Seite 84 f.) oder die Gabe der Waffenflüche (siehe oben) erhalten.

Wichtige Person(en): Taxol Arax (Beiname „acht Augen“, Anführer der Tempelgarde, Gast im Haus des Blutes; *1005, 2,02 Schritt, eiskalt, berechnend, blutgierig; Werte wie Buruxal-Krieger-Anführer und Spinnenkrieger)

Blutopfer für Burdu

Im Gegensatz zur Xo'Artal-Kultur gelten bei den Buruxal alle Opfer als mindestens mindere Opfer (siehe Seite 124 f.). Blutmagier und Tlamachil erhalten für solche Opfer einen Blutpunkt pro Stufe bzw. Gefahrenwert, mindestens jedoch einen. Die einzige Ausnahme bilden immer noch blutlose Wesen wie Dämonen, Elementargeister, Totengeister und ähnliches.

Überall Spinnen

Das Stadtgebiet wimmelt vor Spinnen. Hundsgroße Wachspinnen (siehe Seite 85) stehen vor Hütten und Palästen, hühnergroße Weberspinnen (Siliax-Spinnen) werden von den Seidenwebern ‚abgeerntet‘ und winzig kleine Spinnen dürfen überall ihre Netze spinnen. Da fällt es kaum auf, dass die Spinnenbrut den Burdufluch verbreitet (siehe **Porto Velvenya 15**).

Der Kriegshafen

Vor vielen hundert Jahren waren die Itocatal eine Seemacht, auch wenn sie es nicht mit ihren meeresverbundenen Vettern aus Tipoxatl aufnehmen konnten. Seit kurzem lässt Micro'ala wieder mächtige Kriegsschiffe bauen. Nach ihrem Sieg über Tipoxatl sollen die Buruxal die Segel setzen, um Burdus altes Reich wieder in all seiner Pracht zu errichten. Zur Zeit liegt der Hafen jedoch größtenteils verlassen da. Das mag auch an der mächtigen Coatl Atlaxu liegen, die sich auf der Spitze der alten Leuchtturm-Pyramide einquartiert hat.

Die Flotte

10 große Schiffe liegen im Hafen vor Anker. Lediglich eine Kernbesatzung von jeweils 20 Männern und Frauen bewacht die Kriegsschiffe, deren Werte ungefähr aventurischen Dromonen entsprechen (siehe **Efferds Wogen 104**). Im Fall

Eindrücke aus Itocatl: Mittag im Hafen

Die Sonne brennt herab auf diesen Teil der Stadt, der wie ausgestorben scheint. Nur wenige Buruxal halten sich im Schatten auf, das Kreischen der Möwen ist das einzige Geräusch. Drei Sklaven bewegen sich schwitzend durch die Mittagshitze. Jeder trägt eine tote Ziege über der Schulter und sieht nervös aus. Zögerlich steigen sie die Stufen einer schmalen, spitz zulaufenden Pyramide empor.

einer Alarmbereitschaft postiert sich hier ein *Schwert*, eine Einheit von 50 Kriegern. Außer den Kriegsschiffen liegen an einem weiteren Kai 40 kleinere Galeeren, die Händlern, Priestern und Adligen gehören. Regelmäßig legt das Schiff Buruxan (siehe Seite 38 f.) hier an. Zahlreiche kleine Ruder- und Segelschiffe von Fischern und weniger vermögenden Händlern liegen im ganzen Stadtviertel am Strand.

Wichtige Person(en): Tlaxa (Adlerkriegerin, Anführerin der Wache, Gast im Haus des Blutes; *1016, 1,91 Schritt, ehrgeizig, misstrauisch, diszipliniert, *meisterliche* Adlerkriegerin)

Die Schlangepyramide

Diese schmale, steile Pyramide war früher eine Art Leuchtturm, jetzt dient sie der Gefiederten Schlange Atlaxu als Schlafager. Auf der Pyramidenspitze steht ein viereckiges Gebäude, dessen Grundfläche 10 mal 10 Meter misst. Die Deckenhöhe im Inneren beträgt 5 Meter und ein 3 Meter breites Tor gewährt den Zugang. Im Inneren rollt sich Atlaxu zusammen. Regelmäßig besucht sie der Chicometac-Priester Xokopaz, und Sklaven bringen ihr Ziegen. Die Einwohner des Hafenviertels können über Atlaxu und ihre regelmäßigen Besucher berichten.

Wichtige Person(en): Atlaxu (100-jährige Coatl, siehe **Der Fluch des Blutsteins 117 f.**)

Das Haus der Geheimen Magie

Die Schule der Blutmagier ist ein weitläufiger Komplex in Hafennähe. Die Blutmagier von Itocatl sind ganz auf das neue Pantheon ausgerichtet. Gerüchte über geheime Opferungen in dem Gemäuer machen die Runde. Insgesamt leben im Haus der geheimen Magie 40 Blutmagier.

Wichtige Person(en): Nachts Hualzin (S. 107 f.), tagsüber Tzamalkin

Der Markt

Auf dem Markt herrscht deutlich mehr Leben als im Rest des Hafenviertels. Aber auch hier sind die Kriegsvorbereitungen besonders zu spüren: Sklaven sind knapp und nur wenige Pochteca aus anderen Städten haben in Itocatl ihre Stände aufgeschlagen. Dafür gibt es Spinnenseide immer noch in rauen Mengen. Bei Preisen, Waren und Dienstleistungen orientieren Sie sich am besten am Markt von Amakun in **Der Fluch der Blutsteine** (siehe Seite 60 f.) mit folgenden Ausnahmen:

☼ **Sklaven:** die Preise liegen weit über dem Durchschnitt, verdreifachen Sie die Preise für Arbeitssklaven und verdoppeln Sie die Preise für alle anderen Sklaven

☼ **Waffen und Rüstungen:** sind nur unter der Ladentheke erhältlich, alle Kriegswaren wurden von der Armee eingekauft

☼ **Essen:** auch wenn die Itocatal Spinnen besonders verehren, gehören gebratene und scharf gewürzte Vogelspinnen für ein paar Heller zum Angebot der Garküchen

☼ **Stoffe:** Spinnenseide ist eine der Hauptexportwaren der Stadt. Auf dem Markt von Itocatl ist sie zum halben Preis zu erwerben

☼ **Nutztiere:** Weberspinnen (ab 2 Dukaten) und Wachspinnen (ab 5 Dukaten) gehören hier zum Angebot

Wichtige Person(en): Maxol (steinalte Händlerin von Tonwaren, die alles über die Geschichte von Itocatl weiß; *956, 1,83 Schritt, geschäftstüchtig, neugierig, redselig, *meisterliche* Geschichtskennerin, *erfahrene* Händlerin), Cozi (Seidenhändler; *1012, 1,91, geizig, verschlagen, anpassungsfähig, *kompetenter* Stoffhändler), Oztlo (Spinnenhändler; *997, 1,80 Schritt, fröhlich, mitteilungsbedürftig, anpreisend, *kompetenter* Marktschreier)

Naxahas Anwesen

Am Markt befindet sich auch das Anwesen der reichsten Händlerin der Stadt. Hohe weißgekalkte Mauern umgeben Naxahas grünen Garten. Ihr Zeichen, eine weiße Weberspinne auf grünem Grund, die goldene Fäden spinnt, prangt auf den Toren. Im Zentrum des Gartens erhebt sich ein kleiner weißer Palast. Hier empfängt die Herrin der Spinnenseide – so ihr inoffizieller Titel – ihre Gäste.

Wichtige Person(en): Naxaha (S. 108), ihre Leibwächter Xo'atl und Atl'xo (beide *kompetente* Krieger), ihre Sklavin Agaya

Vor den Toren der Stadt

Direkt vor dem Osttor hat die Armee von Itocatl ein gewaltiges Zeltlager aufgeschlagen. Im Norden liegt der große Sklavenpferch und noch weiter entfernt die Eisenmine.

Eindrücke aus Itocatl: Der Rauch der Essen

Im Umfeld der Stadt fällt das Atmen schwer. Staub und Rauch liegen in der Luft und verdunkeln den Himmel. Im trüben Morgenlicht treiben Wachen eine Kolonne von Sklaven von der Mine zu den Pferchen. Jeder Sklave schleppt einen Korb voll mit Eisenerz. Ein alter Mann hält die Last nicht mehr aus und fällt in den Staub, die Erzbrocken aus seinem Korb rollen über den Boden. Einer seiner Bewacher tritt an ihn heran und zertrümmert beiläufig mit einer Keule die Fußknöchel des Alten. Mit der Keule zeigt er auf zwei Sklaven und bedeutet ihnen, die Erzbrocken aus dem Staub zu lesen.

Der Sklavenpferch

Etwa zwei Stunden Fußmarsch von den Eisenminen entfernt, umgeben von Waffenschmieden, erhebt sich der Sklavenpferch. Drei Meter hohe Holzpalisaden umgeben ein wahres Labyrinth von dachlosen Käfigen und Zellen auf schlammigem Grund. Darüber erstreckt sich ein wahres Spinnennetz von Hängebrücken und Holzstiegen, auf denen die Sklavenaufseher patrouillieren. In der Mitte steht auf hölzernen Stelzen das Haus der Sklavenaufseher. Hier lebt die gefürchtete Herrin der Sklaven Xachtl, die von ihren Subjekten als Verkörperung Burdus gefürchtet wird. Jeden Abend wird ihr ein Sklave gebracht. Nie kehrt er zurück.

Insgesamt sind hier immer 2.000 Sklaven eingepfercht. Jeden Morgen bringen rund 100 Wachen 1.000 Sklaven zu den Minen und holen von dort 1.000 Sklaven zurück. Jeden Abend wiederholt sich diese Prozedur.

Wichtige Person(en): Xachtl (S. 106)

Die Eisenminen

Die Minen haben die Itocatal vor kurzem von Tipoxatl erobert. Unter den Sklaven sind noch viele Soldaten aus Tipoxatl – eine Schande für die Xo'Artal-Krieger. Rund um die Uhr schürfen hier 800 Sklaven unter der Aufsicht von 100 Wächtern nach Eisenerz. Jeden Morgen und jeden Abend bringt die Sklavenkolonne das Erz zu den Schmieden und wird dann im großen Sklavenpferch untergebracht. Die Minen liegen in der Nähe des Toyamético-Sees. Ununterbrochen müssen rund 200 Sklaven ein gewaltiges Rad drehen, mit dem eine Pumpe betrieben wird. Sie entwässern die Mine, die sonst innerhalb weniger Stunden vollläuft.

Wichtige Person(en): Etzlihuxal (buckliger Sklavenaufseher; *993, 1,76 Schritt, schwermütig, zweifelnd, zaudernd, *erfahrener* Wachmann), Aloxa (versklavte Stierkriegerin aus Tipoxatl; *989, 1,97 Schritt, ungebrochen, stolz, starrsinnig, *meisterliche* Kämpferin)

Das Kriegslager

Der oberste Kriegsherr Tlapax hat das Lager auf Ackergelände aufschlagen lassen, um jeden Tag Manöver durchzuführen, dem Heer den letzten Schliff zu verpassen und die Weiterverbreitung des Spinnenfluchs unter den Soldaten einzuschränken. Das Zeltlager ist streng geordnet und gruppiert sich um Tlapax' Zelt und die seiner Heerführer. Das Lager ist nicht umzäunt, jeden Tag kommen rund drei neue Zelte mit Platz für insgesamt 30 Kriegerinnen und Krieger dazu.

Wichtige Person(en): Tlapax (S. 105 f.), Catlaxo (*meisterlicher* Drachenkrieger, Tlapax' Stellvertreter; *1010, 1,99 Schritt, treu, tapfer, überfordert), Tarax (*meisterlicher* Stierkrieger-Heerführer; *1002, 1,95 Schritt, starrsinnig, aufbrausend, kampflustig), Mexaco (*meisterlicher* Schlangenkrieger-Heerführer, Gast im Haus des Blutes; *993, 1,97 Schritt, arrogant, taktierend, abwartend), Tzematelca (*meisterlicher* Jaguarkrieger-Heerführerin; *990, 1,80 Schritt, stolz, mutig, geradeheraus), Moxo (*meisterlicher* Adlerkrieger-Heerführer; *985, 1,92 Schritt, zweifelnd, Burdu-Loyalist, klug)

Die Kriegsmaschine

Unweit des Kriegslagers bauen 70 Sklaven unter der Leitung von 13 Mechanik-Kundigen an Maruxatls Regen. Benannt nach dem Kriegsgott Maruxatl ist die pfeilschleudernde Maschine eine hölzerne Monstrosität von 10 Schritt Breite und 20 Schritt Länge.

Wichtige Person(en): Ictolax (Oberste Mechanica; *982, 1,78 Schritt, genial, fanatisch, besessen, *meisterliche* Mechanica und *brillante* Mathematikerin)

Das Palastviertel

In den 10 Jahren seit der Offenbarung Micto'alas haben die Verwandten der Königin prächtige Herrscherhäuser von ihren Sklaven errichten lassen. In all ihrer Dekadenz nehmen sich die Herrscher in der neuen Hierarchie ungeheure Freiheiten gegenüber Sklaven und Bevölkerung heraus.

Eindrücke aus Itocatl: Der ungebaute Palast

Unfertige Säulen und halb gebaute Mauern stehen auf einer großen Baufläche mitten im Palastviertel. Ein lächerlich kleiner Sklaventrupp müht sich mit einem gewaltigen Basaltblock ab. Zwei Krieger in rot und grün, den Farben der Königin, treiben sie lustlos an. Eine Abordnung von fünf Adligen steht vor der Bauruine und schaut immer wieder ungläubig von einer Schriftrolle, die einer von ihnen hochhebt, zu der Bauruine.

Der Königspalast

Eine riesige Baustelle, auf der schon seit Jahren ein Palast für Königin Mexaza errichtet wird. Die Bauarbeiten gehen schleppend voran, da die meisten Sklaven in den Minen arbeiten oder in der Arena kämpfen.

Wichtige Person(en): Alax (Architekt; *1001, 1,96 Schritt; engagiert, visionär, kurz vor der Verzweiflung, *kompetenter* Baumeister)

Die Tchehuana-Arena

Weil die Buruxal die unbändige Blutgier ihres Gottes nach und nach vergaßen, stand die Arena jahrhundertlang leer. Micto'ala hat nach ihrer Selbstoffenbarung die Tradition der Blutspiele wiederbelebt. Wären die Spiele im übrigen Xo'Artal-Reiche eine Verschwendung von Sklaven und Blut, im neu erstandenen Itocatl finden sie regen Zuspruch. Fast täglich (1-5 auf W6) finden Gladiatorenspiele statt, bei denen Königin Mexaza ein gern gesehener Gast ist. Zum Auftakt treten zwei Zehnergruppen bewaffneter Sklaven gegeneinander an. Dann streiten zwei bewährte Krieger bis zum Tode. Den Abschluss bildet ein Kampf der Überlebenden aus der ersten Runde gegen eine Dschungelkreatur. Überlebende Ungeheuer enden meistens auf dem Blutstein, wenn die Bestienjäger für Nachschub gesorgt haben. In den

Käfigen unter der Arena leben die gefangenen Ungeheuer, darunter ein Brazerox, mehrere Escaladire und ein Todrichter. Das Brüllen der Bestien hallt durch das ganze Viertel. Zudem sind sieben Aurishak in den Käfigen unter der Arena untergebracht. Unbekannt ist dagegen die Tatsache, dass die Dolche Tchehuans unter den Gladiatorensklaven ihre Attentäter rekrutieren.

Die Arena dient gleich zweifach Micto'alas Plänen, durch die Verstärkung der Armee und das 'Heranzüchten' mächtiger Opfer. Wenn ein Gladiatorensklave seinen dritten Kampf überlebt, wird ihm ein Angebot gemacht: Für die Opferung eines Körperteils und das Leisten eines Treueschwurs an Burdu darf er sich als freier Mensch der königlichen Armee anschließen. Wer sich diesem Pakt mit dem Gott verweigert, wird geopfert. Geopferte Gladiatoren bieten einen höheren Wert an Blutpunkten als unerfahrene Opfer.

Wichtige Person(en): Antlaxo (Arenaleiter; *991, 1,85 Schritt, freigiebig, dekadent, durchtrieben), Kratawak (Aurishak-Sklave, jüngerer Bruder des Aurishak-Anführers Kawanak; *1020, 1,75 Schritt, neugierig, verträumt, eingeschüchtert, *unerfahrener* Krieger)

Die einsame Königin

Die Ernennung Mexazas zur Königin war ein rein politisches Manöver von Micto'ala. Saß Mexazas Familie schon vorher an vielen wichtigen Schlüsselpositionen der Macht, hat das Auge des Namenlosen diesen Einfluss verfestigt und zum eigenen Vorteil benutzt. Die Loyalität der Herrscherdynastie zum Burdu-Kult ist nun so gut wie nicht mehr zu zerstören. Obwohl ihre Familie in vielen Dingen mitbestimmt, hat die Monarchin kaum weltliche Macht. Alle politischen Entscheidungen der letzten zehn Jahre sind von Micto'ala ausgegangen. Die Kriegsvorbereitungen und sogar die Führung der Magierschule liegen nicht mehr in Mexazas Hand. Die Mittfünfzigerin trägt ihre Machtlosigkeit weitgehend mit Fassung und vertreibt sich die Tage mit dem Besuch der Arena. Ohne sie würde zwar ein Thronfolgestreit innerhalb der Herrscherfamilie ausbrechen, der aber kaum zu einer Destabilisierung von Itocatl führen würde. Dazu ist die Macht Micto'alas viel zu groß.

Die Kriegerschule

Der basaltene Bau ist fast verwaist, seitdem Tlapax das Heerlager errichten ließ. Die Tore sind verschlossen, sämtliche Waffenlager leergeräumt und die Hallen stauben langsam ein. Zwei Obsidianschmetterlinge (Verweis auf Obsidianschmetterlinge in Grüne Hölle 2) patrouillieren durch die Gänge.

Wichtige Person(en): Ux der Torwächter (einbeiniger Veteran; *970 BF, 1,92 Schritt, wachsam, prahlerisch, laut; *meisterlicher* Krieger)

Das Wohnviertel

Hier findet der Besucher die einfachen Wohnhäuser der Handwerker und die Anwesen der Händler. Im Laufe der letzten Jahre haben die Aufsteiger, die sich Burdu mit Leib und Seele verschrieben haben, ihre Plätze im Palastviertel gefunden. Wer noch im Wohnviertel lebt, hat die Chance auf den Aufstieg verloren. Als Folge verelendet dieser Bereich der Stadt langsam. Wer seit Micto'alas Machtergreifung in Ungnade gefallen ist und der Opferung entgehen konnte, hält sich hier verborgen.

Eindrücke aus Itocatl: Die Hutetatzin-Priesterin

Eine Priesterin in schwarzen Gewändern schreitet durch die schmalen Gassen des Wohnviertels. Aus ihren Armen, ihren Beinen und selbst ihrem Gesicht sind Stücke der Haut herausgeschnitten. Hinter ihr marschieren zwei Krieger mit prächtigen Federbüschen in schwarz und rot. Passanten verneigen sich tief vor der Tlamachil des gehäuteten Gottes. Manch einer wirft ihr einen hasserfüllten Blick hinterher, erschreckt sich dann aber vor der eigenen Courage und senkt schnell wieder den Kopf.

Das Haus des Iznax

Der Drachenkrieger Iznax war eines der ersten Opfer des neuen Burdu-Kultes. Er hat sich öffentlich gegen Micto'ala ausgesprochen. Er starb in der Arena, seine Familie endete in der Sklaverei, und seine Sklaven wurden den Hutetatzin-Priestern übergeben. Heute ist sein Haus eine Ruine, die als verflucht gilt. Sie ist einer der geheimen Treffpunkte des Zirkels der alten Burdu-Anhänger.

Das Haus des Blutes

Ein geheimer Treffpunkt für Burdu-Anhänger des neuen Kults, die sich hier obszönen Riten hingeben. Das Haus ist nur eines von Vielen in der Stadt. Trotz aller Verderbtheit der Stadt sind die Vorgänge im Haus zu pervers, um öffentlich zu werden. Die Reichen und Mächtigen martern hier mit eigenen Händen Sklaven zu Tode, feiern im Rausch hemmungslose Orgien oder veranstalten sadistische Spiele mit heimlich gefangenen Bürgern.

Wichtige Person(en): Tlapal (der Herr des Hauses, für den richtigen Preis organisiert er alles; *991, 1,87 Schritt, feist, skrupellos, unterwürfig), Nurak (Tlapals Haussklave, Jucumag; *1004, 1,72 Schritt, still, gewandt, finster)

Die Gasse der Skorpione

Die Colotzin (Kohl-Ott-Tsinn), Meuchelmörder, bieten hier unverhohlen ihre Dienste an. Die meist schäbig aussehenden Männer und Frauen mit Skorpion-Tätowierungen stehen scheinbar nichtstunend an den dunklen Ecken. Kunden teilen ihnen mit einer ritualisierten Frage („Wie komme ich zu ...?“) den Namen des Mordopfers mit. Der Colotzin antwortet: „Der, nach dem du suchst, lebt nicht mehr in dieser Stadt.“ Der Auftraggeber ‚verliert‘ daraufhin einen Beutel mit einer angemessenen Summe in Schmuck. Der Preis für einen Mord reicht von 1 Dukaten (Sklave) über 5 Dukaten (freier Bauer) bis zu 200 Dukaten (niederer Adliger). Schwierigere Aufträge sind ab 500 Dukaten denkbar, übersteigen aber das Können der meisten Colotzin. Für mächtige Chilmani, Tlamachil und Tetlachi sind sie keine ernstzunehmenden Gegner, können aber durchaus benutzt werden, um Konflikte anzuheizen.

Wichtige Person(en): Zico (*1018, 1,71, großspurig, verschlagen, anbiedernd, *erfahrener* Meuchler, *kompetenter* Einbrecher)

Meisterpersonen Itocatls

Micto'ala Huey Tlatoani, das Auge des Namenlosen

Erscheinung: Micto'ala (*1003 BF wiedergeboren, 1,91 Schritt) besitzt einen makellosen Körper mit rötlichem Teint und schwarz glänzenden Haaren. Eine Spinne aus purem Gold bedeckt ihre leere Augenhöhle. Sie trägt einen schwarzen Lendenschurz und einen schwarzen Brustschurz, durchzogen von goldenen Fäden und bestickt mit violett schimmernden Perlen. Sie ist über und über mit Goldschmuck behangen.

Geschichte: Die Dienerin des Namenlosen starb vor langer Zeit als Burdu-Priesterin im Blutkrieg zwischen Xo'Artal und Buruxal. Seitdem ist sie mindestens zweimal wiedergeboren worden. Das letzte Mal vor 30 Jahren, als ein verborgener Burdu-Kult ihre Seele heraufbeschwor und dem Körper eines Säuglings einpflanzte. Ihr wahres Wesen wurde

vor ihr selbst verborgen und sie wuchs unter dem Namen Micto'ala unter den Xo'Artal auf. Ihre Vergangenheit wurde ihr offenbart, als sie eines ihrer Augen bei einem Unfall verlor. Sie wanderte durch das Reich der Xo'Artal und besuchte viele heimliche Kultstätten Burdus. Vor zehn Jahren stieß sie auf Itocatl, eine der letzten Städte der Buruxal. Die verwässerte Burdu-Religion widerte sie an und sie offenbarte sich an den Tagen des Namenlosen, als der Mahlstrom an der Stelle ihres verlorenen Auges deutlich sichtbar war. Seitdem führte sie als Huey Tlatoani, als Lebende Heilige, die alten Riten wieder ein und brachte die Itocatl zurück auf den Pfad des Namenlosen. In den letzten Jahren hat sie unter dem Namen Tezatica als Sklavenhändlerin in Porto Velvenya gelebt, um den dortigen Blutstein Burdu zu weihen. Ein Plan, den die Helden in **Grüne Hölle 1: Porto Velvenya** vorläufig vereitelt haben.



Mictō'ala Huey Tlatoani

Charakter: Mictō'ala lebt ungehemmt die totale Herrschaft über die Buruxal aus. Zweifler und Ketzer werden ohne Zögern auf dem Blutstein niedergestreckt oder von Spinnen zerrissen.

Rolle: Vollstreckerin des Urbösen

Moral: Sie kennt weder Skrupel oder Moral, die sie beim Erreichen ihrer Ziele einschränken würden. Bis auf einen Pakt mit Erzdämonen ist ihr jedes Mittel recht.

Motivation: Das Reich der Buruxal für ihren Gott wiederzuerrichten ist ihr größtes Ziel. Dass sie mittlerweile selbst als halbe Gottheit verehrt wird, scheint sie keineswegs zu stören, ganz im Gegenteil.

Mittel: Ganz Itocatl gehorcht der Lebenden Heiligen des Burdu. Außer einer Kriegerspinne und einer Coatl folgen ihr rund 4.500 Krieger, 40 Blutmagier und etwa 100 Priester.

Loyalität: Sie ist Burdu vollkommen ergeben.

Konfliktverhalten: Mictō'ala verfügt über gewaltige karmale Macht und ist normalerweise in der Lage, jeder Bedrohung Herr zu werden. Zur Zeit bereitet sie das Ritual zur Erweckung der Gigantulae vor und ihre Kräfte sind geschwächt. Deswegen ist sie in Itocatl fast immer in der Begleitung von mindestens drei Elite-Blutmagiern, Elite-Kriegern und Elite-Priestern der Buruxal unterwegs (siehe Seite 84).

Zukunft: Das karmale Band zwischen dem Auge des Namenlosen und den Zwillingblutsteinen wird den Helden Mictō'alas Vernichtung ermöglichen. In diesem Körper hat sie keine Zukunft mehr in Uthuria.

Zitate: „Ich bin die Lebende Heilige, Auserwählte des mächtigsten Gottes! Wer du bist, Wurm, interessiert mich nicht. Dein jämmerlicher Tod wird mich nur wenig für die Störung meines Tagesablaufs entschädigen.“

„Erlebe den Zorn Burdus!“

„Warum leben diese Unwürdigen noch?“

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 17 **IN** 16 **CH** 17

FF 13 **GE** 13 **KO** 17 **KK** 13 **SO** quasigöttlich

LeP 65 **AuP** 65 **KaP** 65 **MR** 15 **RS** 0 **WS** 11 **GS** 8

Seelentier: Spinne

Opferdolch:

INI 13+1W6 **AT** 20 **PA** 16 **TP** 1W6+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Auge des Namenlosen

Talente: Selbstbeherrschung 20, Sinnenschärfe 18, Menschenkenntnis 18, Überreden 15, Überzeugen (Demagogie) 20 (22)

Sonderfertigkeiten: Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Todesstoß

Liturgien: Sie hat Zugriff auf alle den Xo'Artal bekannten Liturgien des Namenlosen (siehe Seite 125) inklusive weiterer Dunkler Wunder, die Sie nach Belieben ausgestalten können.

Tlapax Conka Nguereni, Kriegsherr

Erscheinung: Groß (1,85 Schritt) und breit. Er ist nicht mehr der Jüngste (*982 BF), gleicht seine schwindende Agilität aber durch seine langjährige Erfahrung aus. Seine langen grauen Haare trägt er in vielen verfilzten Zöpfen, an deren Enden die Fingerknochen seiner besiegten Gegner hängen. Sein goldener Sonnenpanzer und sein Mantel aus weißem Guerenifell verraten seinen Stand als Held und General. Sein linker Fuß wurde zertrümmert und ist lahm, allerdings mit einer höchst kunstvollen Blutgoldintarse versehen.

Geschichte: Tlapax hat sich in vielen Schlachten bewiesen. Ursprünglich gehörte er zur Schule der Stierkrieger, den Verteidigern der Stadt. Bei einer Expedition vor 34 Jahren konnte er in den tiefen Kavernen unterhalb einer schwarzen Basaltpyramide im tiefsten Dschungel einen Guereni fangen. Seitdem er die Bestie auf den Opferstein Itocatls gebracht hat, ist er ein Drachenkrieger und ein Held der Stadt.

Charakter: Er ist ein loyaler Anhänger Mictō'alas, ebenso ist er seiner Schwester Mexaza verbunden. Ihre Krönung zur Königin hat seine Familie zur mächtigsten von Itocatl gemacht. Die Opferung von unwürdigen Sklaven und die Veränderungen durch den Spinnenfluch behagen ihm zwar nicht, seine Zweifel schluckt er jedoch einfach herunter.

Rolle: Tlapax ist der oberste Krieger, Heerführer der Buruxal, die weltliche Macht von Mictō'ala. Seine meisterhafte Strategie sichert zusammen mit der Übermacht den Sieg über Tipoxatl.

Motivation: Tlapax sieht in der Herrschaft seiner Familie und der Vormachtstellung Itocatls den Anbruch einer glorreichen Zeit.

Mittel: Die Armee Itocatls, sein Einfluss auf seine Schwester, seine Zweihand-Macuahuitl und vor allem sein taktisches Talent

Loyalität: Gilt gleichermaßen seinen Göttern, seiner Stadt und seiner Familie.

Konfliktverhalten: Meistens ist er kontrolliert und weiß genau, was er tut. Gegen eine Übermacht wird er sich zurückziehen, dabei aber so viele Gegner wie möglich niederstrecken.

Zitate: „Für Burdu, für Itocatl, für Königin Mexaza!“

„Ihr wollt nicht marschieren? Dann sollt ihr auch nicht essen. Heute keine Rationen für diese Würmer!“

„Mein Blut gehört Burdu.“

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 10 **KO** 16 **KK** 16 **SO** 11
LeP 42 **AuP** 48 **MR** 6 **RS** 5 **WS** 10 **GS** 5

Seelentier: Nashorn

Zweihand-Macuahuitl:

INI 10+1W6 **AT** 19 **PA** 12 **TP** 2W6+2 **DK** NS

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern, Hitzeresistenz / Arroganz 10, Lahm, Prinzipientreue

Talente: Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 12 (14), Menschenkenntnis 12, Überreden (Einschüchtern) 11 (13), Kriegskunst (Taktik; Strategie) 16 (18; 18)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal); Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Hammer Schlag, Kampfreflexe, Klingensturm, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Sonnenpanzer), II und III, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Ausrüstung: zwei Heiltränke, Zweihand-Macuahuitl, Sonnenpanzer, Umhang aus dem Fell eines Guereni; Blutgoldintarsie mit *Kind des Windes* auf Stufe 3

Xachitl, die Herrin der Minen

Erscheinung: Furchteinflößend groß (2,05 Schritt), breit schultrig, mit kahlgeschorenem Kopf und Narben anstelle von Ohren. Ihre Haut ist tiefrot, obwohl sie keine Blutmagierin ist. Seltsamerweise stellt Xachitl keinen Goldschmuck zur Schau. Meistens trägt sie weiße Leinenkleidung, selten mehr als einen Lendenschurz.

Geschichte: Xachitl hatte seit ihrer Kindheit nichts als tiefste Verachtung für Sklaven übrig. Als Tochter eines reichen Sklavenhändlers hat sich ihre Geringschätzung der Rechtlosen in einen bodenlosen Hass gewandelt. Sie hat die Kriegerschule besucht und ist dort zu einer der besten Jaguarkriegerinnen herangereift. Als ihre Rivalin, die Kriegerin und Tochter von Sklaven Tzamalteca zur Anführerin der Jaguare wurde, hat Xachitl die Ränge der Krieger verlassen und sich dem Sklavenhandel zugewandt. Micto'ala hat der fanatischen Burdu-Anhängerin die Augen geöffnet. Eifrig hat sie in den neuen Riten ihre beiden kleinen Fin-

ger und sogar ihre Ohrmuscheln geopfert. Angetan von ihrer Hingabe hat das Auge des Namenlosen Xachitl zur obersten Sklavenaufseherin ernannt und ihr den ganz besonderen Segen Burdus zukommen lassen. Nun trinkt sie täglich das Blut eines Sklaven, erhält aber auch vorher unbekannte Kräfte.

Charakter: Xachitl neigt zu Demut gegenüber den Priestern Burdus und zu mühsam unterdrückten Hass gegenüber anderen Menschen. Dass sie ihre Mordlust auf Sklaven beschränken muss, frustriert sie.

Rolle: Das böartige Monster.

Motivation: Blut trinken und die eigene Macht sowie die Burdus mehren.

Mittel: Ihre vampirischen Fähigkeiten

Loyalität: Burdu und Micto'ala an erster Stelle.

Konfliktverhalten: Xachitl hält sich allen Ungläubigen und Unwürdigen gegenüber überlegen. Sie wird leichtfertig jeden Kampf beginnen und ihre Gegner langsam ausbluten lassen. Erweisen sie sich als gefährlich, schlägt sie schnell und heftig zu.

Zitate: „Er kann nicht mehr arbeiten? Bringt ihn in meine Gemächer.“

„Burdu hat mich gesegnet. Ich bin auserwählt.“

„Ich werde euer Blut trinken!“

Eigenschaften:

MU 20 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 17
FF 12 **GE** 18 **KO** 21 **KK** 21 **SO** 8
LeP 36 **AuP** unendlich **AsP** 20
MR 14* **RS** 0 **WS** 11 **GS** 10

Seelentier: Xamantis (verblässend)

Sichelschwert:

INI 19+1W6 **AT** 21 **PA** 16 **TP** 1W6+7 **DK** N

Raufen/Ringen:

INI 19+1W6 **AT** 17 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H

Sichelwurfbeil:

INI 19+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+3
RW 2/5/10/15/25 **TP**+(+1/+1/0/0/-1)

Vorteile / Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör), Hitzeresistenz, Viertelzauberer; Arroganz 10, Grausamkeit 10, Jähzorn 5, Rachsucht 10

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 11, Überreden (Einschüchtern) 10 (12), Kriegskunst (Aufstände niederschlagen) 10 (12)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Würgegriff

Übernatürliche Begabungen: Horriphobus 9, Reptilea 8

Besondere Eigenschaften: Regeneration II (Schaden, der nicht aus Verwundbarkeiten herrührt, wird mit 2W6 LeP pro KR regeneriert), Resistenz gegen profane, elementare, magische und geweihte Angriffe

Ausrüstung: Sichelschwert, zwei Sichelwurfbeile

Verwundbarkeiten: Praios (Gold (versengend), Sonnenlicht (verbrennend)), Techtlicoma (Jaguare, Jagdtrophäen (verbrennend))

* gilt auch gegen das Merkmal *Schaden*

Xurax, der ehemalige Hohepriester

Erscheinung: Ein älterer Mann (*974 BF) mit wirren grauen Haaren und einem schmutzigen Leinenlendenschurz. Einzig seine Blutgoldintarsien auf beiden Handrücken, der Brust und im Nacken verraten, dass er dereinst ein Tlamachil gewesen sein muss. Um sein rechtes Bein ist ein blutiger Verband gewickelt. Er schaut wirr um sich und predigt unverständlichen Blödsinn. Unter vier Augen ist er ruhig, gefasst und gut informiert.

Geschichte: Xurax Ar'Pochtli (Ehrenname für der Weise) war früher der Hohepriester der Stadt. Die Ankunft Mictó'alas, die sich als Huey Tlatoani, als Lebendige Heilige offenbart hat, erfreute ihn zunächst. Die Änderungen der heiligen Riten konnte er aber nicht billigen, und er trat immer mehr in Opposition zum Auge des Namenlosen. Mictó'ala ließ ihn schließlich in den Kerker werfen. Darüber verlor er scheinbar den Verstand. Das Opfern von Unwürdigen war zu diesem Zeitpunkt noch nicht allzu üblich, deswegen ließen Xurax' alte Vertrauten ihn frei. Jetzt irrt er durch das Wohnviertel Itocatls, ein Irre, auf dessen Geschwätz niemand hört. Man nennt ihn nur noch Xurax Xubrax – Xurax, den Verrückten.

Charakter: Der alte Hohepriester lebt die tägliche Täuschung. Das Verrücktspielen ist fast zu seiner wahren Natur geworden. Dabei beobachtet er unter der Maske des Wahnsinns alles ganz genau.

Rolle: Der Helfer, der Weise im Gewand des Narren. Xurax wird nicht leichtfertig sein Geheimnis offenbaren. Erst wenn die Helden ihn davon überzeugen, dass sie Mictó'ala stürzen werden – und dies vor allem auch können – wird er ihnen weiterhelfen.

Motivation: Der Sturz Mictó'alas und die Rückkehr zur alten Ordnung.

Mittel: Xurax besitzt wenig außer seinem Wissen und seiner Erfahrung. Er kann detailliert über das Haus des Blutes berichten und kennt einen geheimen Weg durch die Kanalisation in die Tempelstadt. Außerdem steht er mit dem wahren Zirkel des Burdu in Verbindung. Seine Blutgoldintarsien und sein Blutsteinanhänger, den er in einer Wunde an seinem Bein verborgen hält, sind seine Asse im Ärmel.

Loyalität: Xurax ist gegenüber dem alten Itocatl verbunden. Er wird alles tun, um die alten Zustände wieder herzustellen.

Konfliktverhalten: Um seine Tarnung nicht zu gefährden, wird Xurax die Flucht ergreifen oder sogar Schläge einstecken. Erst wenn sein Leben in Gefahr ist oder es keine Zeugen gibt, wird er karmale Kräfte walten lassen.

Zitate: „Mond und Sonne werden einander fressen! Das Meer wird kochen! Der Dschungel wird verdorren und in der Wüste werden wir verdursten ...“, „Das sind gar keine Menschen! Das sind Xamantiden! Mich kriegt ihr nicht!“, „Ich werde euch eine Geschichte erzählen. Es ist die Geschichte eines Mannes, der seinen Verstand verlor.“

Eigenschaften:

MU 14 KL 16 IN 15 CH 14
FF 12 GE 12 KO 13 KK 11 SO 3
LeP 30 AuP 31 KaP 39 MR 10
RS 0 WS 7 GS 8
Seelentier: Otan-Otan

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 AT 8 PA 10 TP(A) 1W6 DK H

Vorteile / Nachteile: Geweiht (Xo'Artal-Pantheon), Resistenz gegen Krankheiten; Arroganz 8, Blutsteingebunden, Gesucht I (Itocatl), Neugier 7, Moralkodex, Schlechter Ruf IV (gilt als verrückt)

Talente: Selbstbeherrschung 13, Gassenwissen 15, Überreden (Lügen) 16 (18), Überzeugen 12, Götter/Kulte 14

Stadtgottheiten: Chicometac, Naxatla

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Xo'Artal-Pantheon) 15

Liturgien: Bei den Xo'Artal bekannte Liturgien des Namenlosen bis zu Grad IV

Hualzin

Erscheinung: Eine durchtrainierte Frau Mitte 40 (*995), mit leuchtend roter Haut. Gewandet ist sie in einen Mantel aus roten Federn und eine weiße Tunika. Sie trägt grüne Beinschützer und einen goldenen Stab, dessen Spitze ein Schlangenkopf mit einem Blutsteinsplitter im Maul zielt. An jedem ihrer Finger und Zehen prangt ein dicker goldener Ring. Ihre Haare sind rückenlang und streng in einem Zopf nach hinten gekämmt. Schwarze Augen blicken durchdringend über ihre Adlernase hinweg.

Geschichte: Hualzin war schon immer eine der führenden Tetlachi von Itocatl. Die Herrschaft Mictó'alas und die kommende Schlacht sieht sie als eine gute Gelegenheit für Ruhm und Ehre. Sie hegt eine Feindschaft mit dem Tetlachi Tzamalkin (Werte wie ein Elite-Blutmagier, siehe Seite 85), mit dem sie vor fast 20 Jahren eine Beziehung hatte.

Charakter: Hualzin ist kampflustig, sie hält ihre Zauberkünste für überlegen und ist eine faire Widersacherin.

Rolle: Die Verteidigerin ihrer Stadt. Eine Elitesoldatin, der die Ziele ihrer Herrscher im Grunde egal sind.

Motivation: Reichtum, vielleicht aber auch das Wohl von Itocatl. Sie ist sich nicht ganz sicher, ob das dasselbe ist, was Mictó'ala wünscht.

Mittel: Ihre Mittel sind ihr Verstand, ihre magischen Möglichkeiten und ihr Schwert

Loyalität: Königin Mexaza war ihre alte Lehrmeisterin. Tatsächlich dient Hualzin in erster Linie ihr und erst dann Burdu und Mictó'ala.

Konfliktverhalten: Zuerst ein paar magische Angriffe, dann wird sie ihr Schwert ziehen und sich selbst den Gegnern stellen. Eine Flucht kommt für sie nur in Frage, wenn sie wirklich schwer verletzt ist

Zitate: „Wer sich gegen Itocatl stellt, verdient den Tod!“
„Bei Naxatla! Ihr seid gar keine Buruxal.“

Eigenschaften:

MU 14 KL 14 IN 13 CH 11
FF 12 GE 12 KO 12 KK 12 SO 9
LeP 30 AuP 30 AsP 45 MR 8 RS 0 WS 6 GS 8
Seelentier: Hund

Schwert:

INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Vorteile / Nachteile: Eisenaffine Aura, Feste Matrix, Vollzauberer, Speisegebote, Blutsteingebunden, Wahrer Name, Arroganz 10, Feind (Tzamalkin), Neugier 8

Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 10, Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Magiekunde 14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Regeneration I, Große Meditation, Repräsentation Blutmagier, Ritualkenntnis Blutmagier 15, Verbotene Pforten

Stadtgottheiten: Maruxatl, Tchehuan

Blutsteinrituale: Viele allgemeine und die ihrer Stadtgötter bis Grad IV

Zauber: die ihrer Stadtgötter auf ZfW 10+, dazu mehrere weitere

Ausrüstung: prächtige Kleidung, Schmuck, Schwert, ihr Stab

Naxaha

Erscheinung: Eine gepflegte Frau in den Dreißigern (*1004), nicht ganz schlank, aber keineswegs dick. Sie trägt einen prächtigen, mit grünen und blauen Federn geschmückten Umhang und dicke Goldscheiben in den Ohrläppchen. Ihre Haare sind vorn in die Stirn gekämmt mit einem Zopf am Hinterkopf. An den Fuß- und Handgelenken trägt sie goldene Reifen.

Geschichte: Naxaha stammt aus einer durchschnittlich reichen Pochteca-Familie und hat mit einem Händchen fürs Geschäftliche große finanzielle Mittel angehäuft. Sie ist vor allem durch den Handel mit Spinnenseide reich geworden. Den Wandel des Burdu-Kultes hat sie zunächst misstrauisch beäugt, sich dann aber mit den Verhältnissen abgefunden. Schließlich geht es ihr wirtschaftlich nicht schlechter. Ob die künftigen Kriege gut für ihr Geschäft sind, bezweifelt sie allerdings. Von anderen Pochteca hat sie Gerüchte über die Reisenden vom Nordkontinent gehört. Sie erwägt, diese Fremden zu finden und ihren Spinnenseidenhandel zu expandieren.

Charakter: Naxaha ist sich immer noch nicht sicher, ob sie sich mit Haut und Haaren (und dem Opfern eines Körperteils) dem Burdu-Kult verschreiben soll. Etwas hält sie davon ab – möglicherweise so etwas wie ein Gewissen. Mittlerweile ist sie allerdings zu dem Schluss gekommen, dass sie nicht länger neutral bleiben kann.

Rolle: Die opportunistische Händlerin, die nicht ganz vertrauenswürdige Verbündete.

Motivation: Reichtum, vielleicht aber auch das Wohl von Ito-catl.

Mittel: Handelsgüter in allen Formen und Farben. Ein ganzes Warenhaus voller Spinnenseide. Aber auch ein Warenhaus voller Sichelschwerter und anderer Waffen. Naxaha hat auf massive Preissteigerungen gesetzt – mittlerweile hat sie wohl zu lange gewartet und fürchtet, aufgrund ihres geheimen Waffenlagers in Ungnade zu fallen. Sie kann damit etwa 200 Krieger ausstatten.
Loyalität: Vor allem gegenüber sich selbst und ihren gefüllten Kassen.

Konfliktverhalten: Naxaha wird den meisten Kämpfen versuchen auszuweichen. Schließlich hat sie dafür ihre beiden Leibwächter Xo'atl und Atl'xo (beide erfahrene Buruxal-Krieger, siehe Seite 84)

Zitate: „Es war mir ein Vergnügen, mit euch Geschäfte zu machen.“

„Natürlich diene ich Burdu. Ich habe Gold nur lieber als Blut.“

„Ihr macht Ärger. Verlasst mein Haus ... durch den Keller. Dort gibt es einen geheimen Ausgang.“

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 14

FF 13 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 9 **SO** 8

LeP 26 **AuP** 27 **MR** 4 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8

Seelentier: Yaxu

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 7 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Gutaussehend, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz 6, Eitelkeit 6, Goldgier 7, Neugier 7

Talente: Selbstbeherrschung 6, Betören 10, Menschenkenntnis 10, Überreden (Feilschen) 10 (12), Überzeugen 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Xo'Artal

Ausrüstung: Schmuck

Chronik der Zwillingstädte und des nördlichen Reiches

„Die Zukunft ist stumm, wenn die Vergangenheit schweigt.“

—Inscription über der Halle des Wissens in Ito-catl

Die Herren früherer Zeitalter

6. Zeitalter

Das Herrschaftsgebiet der *Gryphonen* reicht von Küste zu Küste. Die meisten feliden Völker und die Vogelmenschen (*Aurishak*) sind ihnen dienstbar. Zur Zeitenwende zerbricht das Reich durch den Vormarsch der Vielbeinigen.

7. Zeitalter

Im Norden nisten sich vor allem Riesenspinnen (*Gigantulae*) ein und errichten ausgedehnte unterirdische Höhlensysteme und Wegenetze. Sie löschen die letzten Spuren der gestürzten Herren- und Dienervölker aus. Nur wenige *Aurishak* können unter Aufgabe ihrer Kultur in den Tiefen des Urwaldes überleben.



Im Laufe der Zeit erliegen einige der mächtigsten Gigantulae (darunter *SrSr Sicateta*) den Einflüsterungen des Namenlosen. Sie brechen mit ihren Nistgemeinschaften und verfolgen fortan eigene Ziele. Wenngleich sie dadurch ihr Volk entscheidend schwächen, sorgen sie doch für sich selbst vor. Viele von ihnen begeben sich in einen todesähnlichen Schlaf und überdauern auf diese Weise die Stürme der Zeit.

9. Zeitalter

Erst nach dem vergessenen achten Zeitalter endet die unumschränkte Herrschaft des Namenlosen, als eine gewaltige Flut die maritimen Völker in die Geschichte spült. Die Nordküste gehört in der Folge zu ihrem Einflussbereich, wovon noch Spuren in der Glaubenswelt der *Nanshemu* zu finden sind.

Mit dem *Shaz'Ba-Ni* (Lehnwort der Xo'Artal aus dem Nathani: *Verlorenes Meer*) entsteht das größte zilitische Heiligtum des Nordens, das *M'Darr* und *Charyb'Yzz*, den streitenden Göttern von Ebbe und Flut, geweiht ist.

10. Zeitalter

Pyrdacors Aufstieg wird begleitet von der Blüte der Geschuppten. Die gefiederten Drachen (*Coatl*) werden von Echsen und Menschen gleichermaßen als Götter verehrt.

Aufstieg und Fall der Buruxal

20000 v.BF

Mit dem echsischen *Xo'Tha* entsteht eine der ersten und bedeutendsten Städte des Nordens (siehe hierzu und zur Geschichte der Xo'Artal auch **Porto Velvenya 100 ff.**).

10000-2000 v.BF

Der wilde Menschenstamm der *Artal* wird unterworfen. Im Schatten *Pyrdacors*, der die Glaubenswelt der Echsen mit Macht an sich reißen will, erhebt sich der Namenlose erneut. Allerdings offenbart er sich unter dem Namen *Burdu* und in Gestalt der wiedererwachten Spinnenpriesterin *SrSr Sicate-ta* nicht den Echsen, sondern *Tchebuan*, einem Menschen. Zu Ehren *Burdus* nennen die Artal sich fortan *Buruxal*. Schließlich begehren sie gegen die Echsen auf und werden die neuen Herren von Xo'Tha.

2000-1000 v.BF

Mit großer Grausamkeit und dem Wissen, das sie sich von den Echsen angeeignet haben, unterwerfen die Buruxal weite Teile des Nordens. *SrSr Sicateta* und *Burdu* wenden sich in ihrer Blutgier jedoch zunehmend gegen die eigenen Anhänger. *Hualan*, ein Nachfahre *Tche-*

huans, erkennt die Gefahr und löst einen Glaubenskrieg aus. *Burdu* schickt die erste Blutseuche nach Xo'Tha. Dennoch endet der Blutkrieg mit dem Sieg über *SrSr Sicateta*. Die meisten Menschen verlassen die Stadt Richtung Osten.

Das neue Reich der Xo'Artal

1000-800 v.BF

Die *Buruxal* nennen sich nun *Xo'Artal* und schauen zu neuen, vielgestaltigen Götterhimmeln auf. Nur wenige von ihnen tragen noch den alten Namen und verehren mehr oder weniger offen *Burdu* und die Macht, die er ihnen einst verliehen hat.

Die Xo'Artal errichten zwischen den beiden Gebirgen *Tocatepetl* und *Xorkatal* ein neues Reich von Stadtstaaten. Allerdings gehen viele Errungenschaften und Traditionen der Vergangenheit in den Jahren der Wanderung verloren.

799 v.BF

Am Verlorenen Meer entdeckt eine bis dahin weitgehend nomadisch lebende Gruppe Xo'Artal einen der größten Blutsteine der bekannten Geschichte. Der Streit darüber, welchen Göttern er geweiht werden soll, endet mit der Spaltung des Steins und der Gemeinschaft. Daraufhin werden die Zwillingstädte *Tipoxatl* und *Itocatl* gegründet.

798 v.BF–198 BF

In den nächsten Eintausend Jahren entwickeln sich die Zwillingstädte trotz ihrer unmittelbaren Nähe weitgehend unabhängig voneinander. Die Pantheons bleiben ebenso unversöhnlich wie die Menschen selbst.

Während *Tipoxatl* sich der Weite zuwendet und eine leistungsfähige Schifffahrtstradition entwickelt, blickt *Itocatl* in die Tiefe und domestiziert die unter der Stadt hausenden Weberspinnen, um hochwertige Spinnenseide zu gewinnen. Zwar fahren auch die *Itocatal* zur See, doch sie erreichen nie das handwerkliche und nautische Geschick ihrer Brüder und Schwestern auf der anderen Seite des Verlorenen Meeres.

199 BF

Zur tausendjährigen Gründungsfeier *Tipoxatls* und *Itocatls* vereinbaren beide Städte einen Sonnenkrieg, der erbittert, aber ehrenvoll geführt wird und mit einem Patt endet.

200–299 BF

Da Stoffe und Garne aus Spinnenseide im ganzen Reich begehrte Handelswaren sind und die Schiffe aus *Tipoxatl* die Küsten und Flüsse beherrschen, schließen die Zwillingstädte ein Handelsabkommen und nähern sich an.



300-316 BF

Schwärme riesiger Maiskäfer (*Ozlopo*) stürzen das Reich der Xo'Artal in Hungersnöte. Die Notwendigkeit gewaltiger Blutopfer führt zum ersten Feldzug gegen die „Totenanbeter“ im Osten. Die vereinten Armeen der Städte kehren mit vielen Tausend gefangenen *Khemi* zurück, deren Opferung den Blutpriestern die Macht zur Vernichtung der *Ozlopo* verleiht.

330-340 BF

Als Vergeltungsmaßnahme greift eine mächtige Kriegsflotte der *Khemi* die Stadt *Tipoxatl* an, deren Schiffe die Xo'Artal nach Osten getragen hatten. Die *Khemi* verbannen alle Priester der Stadt in die Geisterwelt und zerstören Hafen sowie Werften. Die Besatzung endet erst, als sich Heere aus *Cardaras*, *Oxal* und *Itocatl* nähern.

Itocatl und der Handel mit Spinnenseide bleibt von der Schwächung *Tipoxatls* unberührt, da sich der Fernhandel aus Angst vor den *Khemi* weiter landeinwärts verlagert.

341-599 BF

Der Wiederaufbau *Tipoxatls* geht nur langsam voran, da viel Wissen verloren gegangen ist. Außerdem kommt es immer wieder zu Zwischenfällen, bei denen die *Khemi* Handelsschiffe aufbringen. *Itocatls* geringes Interesse am Neuerstarken der Zwillingsstadt trübt die Beziehungen empfindlich.

600 BF

Der zweite Feldzug der vereinigten Xo'Artal gegen die *Khemi* scheitert, ist aber der vorläufige Höhepunkt der über Jahrhunderte schwelenden Auseinandersetzung. Das Verhältnis zwischen den Völkern bleibt missgünstig, obwohl – oder gerade weil – man einander ein Rätsel ist.

601-929 BF

Die nachfolgende relative Ruhe nutzen die *Tipoxatal* um verborgen in den Grotten unter der Stadt schnellere und leichtere Schiffe zu entwickeln. Neben der Wiedererschließung alter Handelsrouten brechen Schiffe in alle Himmelsrichtungen auf. Viele kehren jedoch nie zurück.

930 BF

Die *Khemi* greifen *Tipoxatl* erneut und überraschend an, schleifen große Teile der Stadt und brechen der neu erwachten Seemacht endgültig das Rückgrat. Gerüchte über xoartalische Söldner in Reihen der Angreifer kommen auf. Das Misstrauen zwischen den Zwillingsstädten wächst zunehmend. Durch immer wieder ausbrechende Kampfhandlungen versinken beide Städte in der Bedeutungslosigkeit.

Jüngste Ereignisse

ab 1025 BF

Micto'ala, ein Auge des Namenlosen, reist durch das Reich der Xo'Artal und gründet in mehreren Stadtstaaten geheime Burdu-Zirkel. Mit ihrem Eintreffen in *Itocatl* erweckt der dort nie vergessene Glaube an den blutigen Gott zu neuem Leben. Die Stadt wird zum Zentrum von *Micto'alas* Wirken. Sie bringt viele verlorene Liturgien und Rituale zurück und erweckt unter den Kriegern den alten Eroberungsdrang. Die *Itocatl* beginnen sich wieder *Buruxal* zu nennen und weihen ihren Blutstein allein *Burdu*. Der Stein wird ferner zum Ursprung des Fluches, der sich im ganzen Reich ausbreitet.

Wie *Micto'ala* voraussah, ist der Zwillingsstein von *Tipoxatl* von der Weihe ebenfalls betroffen. Die Priester und Magier dort verlieren einen Großteil ihrer Macht und der Spinnenfluch bricht aus. Doch aus unbekannten Gründen fordert dieser keine Opfer. Daraufhin beginnt das Auge in *Itocatl* mit Kriegsvorbereitungen. Denn *Micto'ala* braucht Blut. Die Zwillingsstädte sind nur Mittel zum Zweck, um das Volk der *Gigantulae* wiederzuerwecken. Seit langer Zeit und bereits in früheren Inkarnationen ist das Auge des Namenlosen auf der Suche nach deren Schlafplätzen gewesen und sammelte die Kokons in den alten Labyrinthen der Vielbeinigen unter dem Verlorenen Meer.

1028 BF

Die Al'Anfaner erreichen *Uthuria*. Sie siedeln in den Ruinen von Xo'Tha und nennen die Stadt *Porto Velvenya*. In den Folgejahren erkunden und erschließen sie das Umland.

1033 BF

In *Tipoxatl* schließen sich die entmachteten Magier aus *Scham* oder *Feigheit* in ihrem Turm ein und werden später für tot erklärt.

1035-1036 BF

Weitere Siedler und Abenteurer aus *Aventurien* landen an der Küste an. Sie brechen die Macht der Nachtherrscher, der dunklen Erben der *Gryphonen*.

1035 BF

Der Hohepriester *Tipoxatls* stirbt nach einem misslungenen Heilungsversuch an einem eigentlich harmlosen Fieber. Die junge Geweihte *Chupali* wird seine Nachfolgerin.

1036 BF

In *Porto Velvenya* bricht die Blutseuche erneut aus, nachdem *Micto'ala* *SrSr Sica-teta* abermals wiederbelebt. Einige aventurische Helden reisen auf der Suche nach einem Heilmittel nach Osten und bewahren die Xo'Artal-Stadt *Amakun* davor, *Burdu*s Machenschaften anheim zu fallen.



Stämme und Kulturen an der Rochenbucht

Die städtischen Nanshemu

Das kulturelle Zentrum von Shaz-Nomena

Diese Nanshemu bewohnen die Küsten der Rochenbucht in städtischer Lebensweise. Auch wenn sie im Vergleich zu den Xo'Artal archaisch wirken und Feuer und Schmiedearbeiten ablehnen, sind sie ein gesellschaftlich orientiertes und in Seefahrt, Handel und Staatskunst begabtes Volk. Mit den Xo'Artal herrscht kultureller Austausch.

Sie verehren das Pantheon der *Götter der Tiefe*, vor allem *Numinoru* als im ganzen Volk verehrten Hauptgott, daneben *Arcan'Szin* als Gott der Macht und Gesetze und der Herrscherschicht, sowie *Baalug* mit den Aspekten Verführung, Wahnsinn und dem Rauben des Verstandes, der von vielen Frauen verehrt wird, allen voran den Verführerinnen.

In ihrem Königreich herrschen wechselnde Dynastien, deren Machtanspruch sich auf Reichtum und Ansehen begründet. Intrigen untereinander sind an der Tagesordnung und ein Grund, weshalb sie sich aus dem Schatten Amakuns bislang nicht lösen konnten.

Ihre Magie entspricht jener der Nanshemu mit Zauberpriestern und ohne größere Unterscheidung zwischen astraler und karmaler Kraft. Neben Magiedilettanten sind auch magische Tänzerinnen verbreitet.

Sie kleiden sich in leichte Stoffe, Leder oder seltener in Spinnenseide von xoartalischen Händlern der Nordküste. Metall (auch Edelmetall) lehnen sie ab, jedoch dienen Edelsteine, Korallen, Elfenbein und Jade als Schmuck.

Shaz-Nomena

Shaz-Nomena für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 6.000 (80% Nesumiter, 15% Huali, 5% weitere)

Wappen: Der Muschelturm als Wahrzeichen, Wappen im eigentlichen Sinne kennen die Nanshemu nicht

Herrschaft/Politik: Königreich mit Herrscherdynastie und intriganten Adelsfamilien

Garnisonen: 800 Kultgardisten

Tempel und Heiligtümer: Numinorutempel auf der Hafeninsel, Arcan'Szintempel im Fels, Baalugschrein, weitere Schreine der Tiefen Götter

Wichtige Gasthöfe: *Baalugs Loch* (Q4, P6), *Kobuls Gar-küche* (Q6, P5), *Gasthof Auf der Hafeninsel* (Q5, P5, S40), *Herberge Grüner Palast* (Q8, P9, S25)

Besonderheiten: Weite Teile aus Höhlen bestehend

Stimmung in der Stadt: Archaisches, intrigantes Königreich im steten Kampf um den eigenen Vorteil gegenüber den mächtigeren Xo'Artal

Was die Shaz-Nomena über ihre Stadt denken: „Wir mögen an militärischer Macht schwächer sein als die Xo'Artal Amakuns und nach außen hin ihre tributpflichtigen Vasallen, doch wir sind stolz, setzen unsere Fähigkeiten geschickt ein und sichern uns Dank der Staatskunst unserer Herrscher stets den eigenen Vorteil.“

Shaz-Nomena ist die Hauptstadt des kleinen, gleichnamigen Nanshemu-Königreichs, das sich an der Rochenbucht erstreckt. Jeglicher Schiffsverkehr zwischen Numiyatl und Rochenbucht muss die Stadt passieren, wovon sie durch Zölle und Handel profitiert. Zu Amakun besteht eine enge Bindung, die zwischen Abhängigkeit und lukrativen Handelsbeziehungen liegt.

Felsstadt

Bei den Nanshemu gilt es als angenehm, in einer dunklen, geschützten Höhle zu leben. Die weißen Bimssteinfelsen Shaz-Nomenas bieten durch ihr Geflecht aus natürlichen und erweiterten Höhlen ideale Bedingungen dazu, sind aber wohlhabenden Familien vorenthalten. Die Stadt liegt an die Berge geschmiegt, und die vielen kleinen **Gebäude am Fels** sind vielmehr Eingänge zu den eigentlichen **Wohnhöhlen** als tatsächliche Häuser. Durch die Ausgestaltung dieser Eingangsbauten ist die Macht der jeweiligen Familie erkennbar: Die einfachste Form sind quaderförmige, wenig verzierte Vorbauten. Bei den **Muschelhäusern** hingegen wurden die Schalen gewaltiger Muscheln aus der Rochenbucht aufwändig verbaut und mit kostbaren Mosaiken aus Korallen, Jade und Halbedelsteinen verziert. Es heißt, die Höhlensysteme seien untereinander verbunden und es würden ab und an ganze Kriege im Fels geführt, wenn befeindete Familien sich durch geheime Zugänge gegenseitig überfallen.

Am höchsten Punkt des Felsens thront der **Palast** der Königsfamilie. Auf den ersten Blick deuten nur einige halb in den Fels gebaute und halb darüber hinausragende Türme auf das Gebäude hin. Erst bei näherem Hinsehen erkennt man die unzähligen Luftschlitze und balkonartigen Strukturen im Fels, die ebenfalls aus Muscheln bestehen. Sie lassen eine Ahnung aufkommen, wie viele Höhlen dahinter den eigentlichen Palast bilden.

Der **Tempel des Arcan'Szin** befindet sich am unteren Teil des Berges. Ein Portal aus den Knochen gewaltiger Seeungetüme schmückt den Eingang in die Höhlen. Die Obrigkeit ist stark mit diesem Gott verbunden. Vor seinem Tempel halten deshalb zu bestimmten Tagen Mitglieder der Königsfamilie Gericht bei Streitfällen im Volk, oft aber auch der Tempelvorsteher *Fasul* (*984 BF, strenger Blick, Edelsteinringe, weite Priestergewänder, gefürchtet und grausam in seinen Urteilen, *meisterlicher* Richter und Zauberkundiger).



Shaz-Nomena – Stadt des Muschelturms

Oberstadt

Das von den Bergen umrahmte, oberirdisch liegende Viertel wird wegen seiner Lage als Oberstadt bezeichnet, auch wenn hier vor allem das niedere Volk sowie Fremde wohnen. Die **Oberflächenhäuser** sind aus Holz oder Schwemmstein (Bims- und Kalkgemisch) gebaut und in ihrer Form meist quader- oder kuppelförmig.

Das markanteste Gebäude ist der **Muschelturm**, der wie eine hohe, pyramidenartige Spiralmuschel in den Himmel ragt und durch Baumeister aus Amakun als kunstvolle Verschmelzung des xoartalischen Baustils mit dem der Nanshemu gebaut wurde. Er dient als Leuchtturm, der mittels einer Steinkugel mit Gwen-Petryl-Steinen daran die Einfahrt von der Rochenbucht absichert.

Zu seinen Füßen liegt der **Basar**, auf dessen Plätzen Sklavenauktionen stattfinden und in dessen Gassen Handwerker ihre Waren feilbieten. Beliebt ist die für ihre fermentierte Fischsauce bekannte **Fischküche** von *Kobul* (*992 BF, extrem fettleibig, hohe Fistelstimme, freundlich und gutmütig, *meisterlicher* Fischkoch). Eine besonders numinorugefällige Spezialität ist es hier, einen noch lebenden Tintenfisch zu verspeisen. Allein der Anblick eines Gastes, der das Wesen

isst, welches im Todeskampf seine Tentakel über dessen Gesicht windet, strapaziert auch robusteste Mägen.

Die **Schule der Verführerinnen** unter der Leitung von Meisterin *Junnet* (*995 BF, herausragendes Aussehen, bläuliche Strähne im schwarzen Haar, gekleidet in kostbare Spinnenseide, *vollendete* Verführerin) schult künftige Kurtisanen in Liebesdingen, aber auch in Staatskunst, Verhandlung und gerüchteweise Giftmord. Der größte politische Trumpf der Shaz-Nomenal ist neben der formidablen Lage ihrer Stadt der begehrenswerte Anblick ihrer Frauen. So dient diese Schule zwei Zwecken: zum einen werden zu horrenden Preisen verkäufliche Liebessklavinnen ausgebildet, von denen man munkelt, dass sie immer auch geheime Aufträge als Spione oder Meuchler bei ihren neuen Herren haben. Zum anderen werden die Sprösslinge der angesehenen Familien auf die politische Welt der Intrigen vorbereitet. Die Oberstadt als Standort ist bewusst gewählt, da sie als politisch neutraler Ort gilt. Fast alle Botschafterinnen Shaz-Nomenas und deren Dienerinnen haben ihre gesellschaftlichen Fähigkeiten hier erlernt, so auch Botschafterin Shabazza (siehe **Der Fluch des Blutsteins** 70 f.).

Hafenviertel

Im **Hafen** mit seinen **Docks und Lagerhallen** ragen schiffgedeckte **Pfahlbauten** in die breite Flussmündung hinein. Hier finden sich zahlreiche finstere **Kaschemmen** für die Seemänner. Besonders bekannt ist das in ein Höhlensystem gebaute **Baalugs Loch**, in dem man in finsternen Räumen berausenden Lotos genießen kann. Der Besitzer *Tscha-baar* (*1001 BF, glatzköpfig, schmierig, brillanter Zuhälter und Schmuggler) sorgt dafür, dass Tänzerinnen und Huren die Kundschaft aus Reisenden und Schiffern bei Laune halten. Man sagt, dass auch Schmuggler, die es unweigerlich überall dort gibt, wo Zölle erhoben werden, hier geheime Fluchtwege unterhalten, die in Verstecke tief im Berg oder in den Fluss führen. Ein Zugang führt zum **Schrein des Baalug**, dem Gott des Wahnsinns, aber auch der Lust. Diese Kombination verdeutlicht recht gut die Atmosphäre in den Rauschhöhlen dieses Etablissements. Hier, in der Nähe des Wassers, wird sich **Mariella** niederlassen.

Hafeninsel

Gegenüber der Stadt liegt die Hafeninsel, die für das Anlegen von Schiffen ausgebaut wurde und nur per **Fähre** mit dem Festland verbunden ist (obwohl über Fluchttunnel aus dem Palast unter dem Fluss hindurch gemunkelt wird). Neben **Hafenanlagen** liegt hier der **Tempel des Numinoru**, der mit einer zentralen Kuppel und acht länglichen Nebengebäuden die Form eines Kraken aufweist.

Das Sumpfvolk

Das kulturelle Zentrum von Ashavau

Dieser primitive Stamm der Nanshemu besiedelt die Sumpfbereiche rund um die beiden Arme des Numiyatl, speziell im Bereich des westlichen Coltic. Die Ashavau gelten als Sammler der Überreste einer untergegangenen Xo'Artal-Kultur in diesem Gebiet und handeln deren alte, aus dem Sumpf geborgene Artefakte mit den Xo'Artal. Auch mit Shaz-Nomena treiben sie als Hersteller von Tierextrakten sowie Giften aus Lotos und Sumpfpilzen Handel, leben aber insgesamt eher zurückgezogen. Sie selbst haben Interesse an Alltagsgegenständen und Waffen.

Sie verehren einige der nanshemischen *Tiefen Götter*, neben *Numinoru* als Herr des weiten Sumpfes vor allem auch *Ulbelzara*, die Göttin der Gifte, tödlichen Pflanzen und Algen, die sie als dessen Gemahlin ansehen. Numinorus Gärten sind in ihrem Glaubensbild die Heimstatt dieses Götterpaares. Sie kennen zudem *Utharax* als bösen Totengott der Xo'Artal.

Ihre Nahrung besteht aus roh verspeisten Fischen und Amphibien. Sie sind Jäger und Sammler, nur stellenweise bauen sie auch Reis an, der in Numinorus Reich, dem Wasser, gedeiht und deshalb rituelle Bedeutung hat. Sie garen ihn vor dem Verzehr in von der Sonne erhitztem Wasser, denn sie lehnen das Feuer ab. Algen, die allgemein als der Ulbelzara heilig gelten, werden getrocknet und ähnlich wie Fladenbrot genossen, die roten Algen aus Numinorus Garten gelten da-

bei als besondere Delikatesse, wirken auf Menschen aber leicht giftig (Stufe 2 Gift, W3 SP, Übelkeit).

Ihre Kleidung stellen sie – ähnlich wie aventurisches Iryanleder – aus dem Leder der Sumpftiere her, ihre Waffen und Hütten werden aus Bambus und dem Holz der knorrigen Sumpfbäume erstellt. Häufig verwenden sie gefundene Relikte der Xo'Artal als Zier: Schmuck von Tonscherben bis zu alten Goldanhängern, Rüstungsteile wie alte Schulter- oder Kniepanzerungen sowie alte Papyrusrollen oder halb zerstörte Obsidianstatuetten als heilige Symbole sind typische Accessoires.

Ashavau

Ashavau für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 2.000

Wappen: -

Herrschaft/Politik: Stammeskultur mit Sippenoberhäuptern

Garnisonen: Etwa 200 Stammeskrieger

Tempel und Heiligtümer: Schrein des Götterpaares Ulbelzara und Numinoru, Heiliges Pilzfeld der Ulbelzara

Wichtige Gasthöfe: *Schiefer Wohnturm* (Q3, P2, S20), *Garküche Goldener Lurch* (Q6, P4), *Taverne Schrei des Morfus* (Q2, P3, S10)

Besonderheiten: Erbaut auf Ruinenstadt der Xo'Artal

Stimmung in der Stadt: Improvisierter Handelsplatz auf den Resten einer untergegangenen Zivilisation

Was die Ashavau über ihre Stadt denken: „Hier ist das Wissen der Alten so präsent wie nirgendwo sonst in den Sümpfen, deshalb handeln wir hier die Schätze, die wir dem Sumpf abringen, und halten Rat über wichtige Fragen.“

Einst war **Ashavarux** eine blühende Stadt der Xo'Artal, doch vor Jahrhunderten kam es zu einer Flutkatastrophe, die nur Sumpf zurückließ, worauf die überlebenden Xo'Artal die Stadt aufgaben. Heute ragen deshalb nur noch die Spitzen von Wohntürmen und Pyramidentempeln aus dem Sumpf, viele davon schräg und einsturzgefährdet, andere bewohnt vom primitiven Nanshemustamm, der sich nach dem verballhornten Namen der Stadt *Ashavau* nennt. Der Anblick aus dem Sumpf ragender, einst stolzer Pyramiden voller Pfahlbauten daran und Zelten darauf ist faszinierend und traurig zugleich.

Ehemaliges Tempelviertel

Wo früher das Tempelviertel lag, drängen sich heute die Zelte der Nanshemu aneinander und bilden einen **Tauschmarkt**, zu dem auch ab und an Fremde finden. Neben Funden aus den Ruinen kann man Gifte und Rauschmittel erwerben. Die besten Speisen aus dem Sumpf kriegt man im **Goldenen Lurch**, benannt nach einem das Lokal schmückenden Fund (einer goldenen Tierstatuette). Hier wird die hiesige Fauna frisch und auf verschiedenste Weise ohne Nutzung von Feu-



er zubereitet. Meiden sollte man hingegen die schummrige Taverne, die seit einem Vorfall rund um eine noch lebend servierte Speise **Schrei des Morfus** genannt wird. Die rohen Sumpfspeisen sind oft faulig und kaum genießbar. In den aus dem Sumpf ragenden obersten Stockwerken eines nicht weit entfernten Wohnturmes tagt unregelmäßig der **Rat der Sippenoberhäupter**, bei dem es sich um einen losen Zusammenschluss von Familienoberhäuptern und Ältesten handelt, der vor allem dem Nachrichtenaustausch dient. Angesehenstes Mitglied ist derzeit *Simwak* (*982 BF, drahtig, wettergegerbt, intelligent, *meisterlicher* Redner). In der obersten Kammer einer **ehemaligen Tempelpyramide des Xaa-Olkin** fanden die Nanshemu eine steinerne Falltür mit einem kalenderartigen, wie ein Uhrwerk tickenden Relief. Sie wagen es bis heute nicht, sie zu öffnen, denn es ranken sich Gerüchte darüber, darunter seien böse Geister oder gar überlebende Xo'Artal der Flutkatastrophe, die geschützt im Inneren der versunkenen Pyramide bis heute weiterleben.

Außengebiete

Weiter entfernt vom Tempelviertel wird die Besiedlung weniger dicht. Hier liegt unter anderem ein **Handelsplatz der Reliktsucher**, in dem man Xo'Artal-Artefakte erwerben, vor allem aber gezielt Schatzsucher anwerben kann, wie den bekannten *Bavashmu* (*1009 BF, Kleidung verziert mit Xo'Artal-Relikten, wortkarg, *brillanter* Sumpfkundiger und -führer). Ein ausgedehntes Sumpf- und Tangfeld gilt als **Heiligtum der Ulbelzara**, auf dem viele giftige Pilze wachsen. Ein dort stehender **schiefer Wohnturm** wird von *Ulballa* (*1002 BF, dürr, verwirrt, *durchschnittliche* Gastgeberin) als Gasthaus für die Besucher des Sumpfes gegen kleines Geld vermietet.

Die Aurishak

Herkunft

Bei den Aurishak handelt es sich um Relikte aus dem sechsten Zeitalter. Während ihre gryphonischen Herren zu Sphingen, Greifen, Irrhalken und Khartariak wurden, blieb diese Dienerrasse sich selbst überlassen. Im siebten Zeitalter waren sie deshalb nicht viel mehr als Beute der Vielbeinigen und degenerierten zunehmend. Sie vergaßen ihre Wurzeln und sind heute auf der kulturellen Stufe wilder Stämme, auch wenn sie sich durch die Lüfte bewegen und die Kronen von Urwaldriesen bewohnen. Östlich der Tocatepetl-Berge leben sie vor allem in Dschungelgebieten.

Aussehen

Die Aurishak gleichen in ihrem Körperbau Menschen, haben aber Vogelköpfe, Schnäbel und Greiffüße. Sie sind mit Federn bedeckt und haben ein Flügelpaar auf dem Rücken. Es gibt zahlreiche Subrassen in Uthuria, die sich regional, aber auch innerhalb der Stämme durch verschiedene Gefiederfarben, Kopf- und Schnabelformen unterscheiden. Aurishak-Weibchen sind nur durch ihre Statur und Gefiederfarben von den Männchen zu unterscheiden.

Lebensweise

Die Aurishak sind eine Rasse, die sich ihrer Wurzeln nicht mehr bewusst ist. Sie leben als flugfähige Wesen in den Kronen von Urwaldriesen, wo sie primitive Dörfer anlegen, die eher Nestern gleichen. Im Gebirge wählen sie auch oft hohe Berge als Heimat. Der größte Feind der Aurishak sind neben den auf Flugtiere Jagd machenden Spinnenwesen der Tocatepetl-Berge vor allem die Xo'Artal und Buruxal, welche die Aurishak als ‚opfernswerte‘ Tiere ansehen, deren Federn begehrte Trophäen abgeben.

Sie besitzen ein Kastensystem, bei dem der Schnabeltyp einer Subrasse, der als primäres Werkzeug eingesetzt wird, angibt, wozu sich ein Aurishak innerhalb des Stammes eignet: Die Krieger und Jäger werden von bestimmten Raubvogelartigen gestellt, deren Köpfe Habichten und verschiedenen Adlerarten ähneln. Handwerker und Nestbauer hingegen sind Picker, Knacker und Meißler wie beispielsweise Papegeien und Kakadus, während den filigranen Kranichartigen künstlerische Aufgaben zuteilwerden. Die sehr seltenen und an den Rand der Aurishak-Gesellschaft verbannten Aasfresser haben magische Begabungen, während die stolzesten Greifvögel wie Falkenartige und Seeadler die Anführer und gleichzeitig Priester stellen.

Aurishak legen wie Vögel Eier und hüten diese während der Brut als Paar oder Sippengemeinschaft in Nestern, die nach Kasten getrennt sind. Meist zeugen die Kasten ihre Kinder ausschließlich unter sich, doch es gibt Ausnahmen sowie ‚Kuckuckskinder‘, die im für ihre Kaste falschen Nest ausgebrütet werden. Wie damit verfahren wird (vom Töten des Jungtieres bis hin zum Aufziehen durch die nicht leiblichen Bruteltern), hängt vom Stamm ab. Aurishak ernähren sich als Jäger und Sammler und je nach Kaste verschieden: Am Boden liegendes, als unrein geltendes Aas wird den Aasfressern überlassen, während die Krieger, Jäger und Priester sich Wildtiere als Beute schlagen. Die meisten Angehörigen der Handwerker- und Künstlerkasten ernähren sich überwiegend von Nüssen und Früchten, die der Wald hergibt, einige bevorzugen auch die großen Insekten oder Kleintiere, die in den Bäumen des uthurischen Dschungels leben.

Sprache

Die krächzende Vogelsprache stammt zwar noch aus der gryphonischen Sprachfamilie, deckt aber nur noch Dinge ihres alltäglichen Lebens ab und ist längst nicht mehr in der Lage, das auszudrücken, was sie im Zeitalter der Gryphonen noch vermochte. Einige Stämme sprechen auch ein rudimentäres Xoxota.

Religion

Auch nach vielen Zeitaltern ist die Herkunft des einst umstößlichen Glaubens an Praios noch erkennbar: Viele Stämme verehren *Prack*, den Gott der Sonne, unter dessen freiem Himmel sie gefahrlos fliegen und an dessen Wärme sie sich auf ihren Nestern laben können. Ihm werden Zeremonienplätze auf Baumkronen oder Berggipfeln errichtet, die von stolzen greifvogelköpfigen Aurishak als Priester geführt werden.

Gegenspieler ist eine Urkraft, die sie nicht benennen, sondern nur mit einem qualvoll klingenden Vogelschrei versehen. Sie steht für den Tod und alles vom Boden kommende (für die Aurishak ist beides untrennbar verbunden). Besonders Spinnen- und Insektenwesen werden ihr zugeordnet, aber generell haben sie gegenüber allem, was nicht fliegen kann, ein gesundes Misstrauen. Die meisten Götter und Geister der Bodenbewohner bezeichnen sie als ‚Dämonen des Bodens‘ und rechnen sie dieser finsternen Urkraft zu. Daneben haben sich aber auch zahlreiche Kulte entwickelt, die oftmals gewaltige und mächtige Flugwesen verehren: gefiederte Schlangen sowie ein riesiger Adler, der einst Retter aus großer Not gewesen sein soll, sind Beispiele. Was dabei auf realen Wesen und Ereignissen basiert und was auf Mythen, ist unklar.

Magie

Magie ist selten bei den Aurishak und wird gemieden. Sie kommt fast ausschließlich bei Aasfressern vor, die sie in Form von primitiven, blutmagischen Ritualen ausüben. Es

ist nicht sicher, ob sie dabei überhaupt eigene astrale Energie einsetzen oder diese aus der Lebensenergie von sich und ihren Opfern ziehen. Wenn Magie auch wenig angesehen ist, so ist sie in den Augen der Aurishak bisweilen ein notwendiges Übel zur Bekämpfung der Feinde auf dem Boden.

Kleidung und Waffen

Die Aurishak tragen meist nur (durchaus kunstvoll verzierte) Lendenschurze, kurze Hosen oder Röcke. Der Oberkörper bleibt fast immer frei. Bei Kriegen verbreitet sind Rüstungsteile wie Armschienen, Beinzeug und Helme, die aus Leder oder leichtem Holz gefertigt werden. Metallrüstungen und -waffen existieren fast nur als Kriegsbeute.

Neben dem Einsatz des Schnabels und der Fußkrallen als natürliche Waffen sind Geschosse verbreitet, die aus der Luft abgeworfen werden; im einfachsten Fall sind dies Steine, aber auch speziell ausgewuchtete Wurfspeere, die als tödlicher Hagel auf Feinde niederregnen, existieren. Im Nahkampf sind schnabelartige Hieb Waffen beliebt, die Raben- und Avesschnäbeln ähneln.

Das neue Porto Velvenya

Die kommenden Seiten entführen Sie einmal mehr nach Porto Velvenya, das nach dem Ende der Regionalkampagne noch deutlich exotischer ist, als es zu ihrem Beginn schon war. Im Folgenden wird auf zahlreiche Veränderungen im Rahmen des Abenteuerfinals hingewiesen. Sie erhalten zudem einen Ausblick auf die weiteren Entwicklungen der Stadt in den kommenden Jahren, weshalb Sie die gesamte Beschreibung als **Meisterinformationen** betrachten sollten.

Porto Velvenya für den eiligen Leser

(um 1038 BF)

Einwohner: 800 (+ 200 Eingeborene vor der Stadt)

Wappen: Goldumrissener und goldgekrönter Rabe auf schwarzem Grund (Wappen des alañanischen Imperiums)

Herrschaft/Politik: Gubernator, Grandenrat

Garnisonen: 30 Seesöldner, 25 Söldner vom Schwarzen Bund des Kors, 12 Basaltfäuste, weitere Matrosen, Privatgardisten und auszubildende Eingeborene; 6 Xo'Artal-Krieger aus Merakan (Tempelwache)

Tempel: Boron, Korschrein, Traviashrein, Xo'Artal-Gebetspyramide, Rastullah-Gebetshaus

Wichtige Gasthöfe: Taverne Grüne Hölle (Q3/P3), Bordell Gaïamos' Traumstube (Q2/P6)

Besonderheiten: Die kleine Stadt wurde auf den Ruinen einer viel älteren, aber verlassenen Echsenstadt errich-

tet. In ihrer Mitte ragt eine uralte Xo'Artal-Gebetszikurat hervor; See- und Binnenschiffahrtshafen.

Stimmung in der Stadt: Die Al'Anfaner betrachten Porto Velvenya als entscheidenden Brückenkopf zur Kolonisierung des uthurischen Nordens und zur Sicherung ihrer Vormachtstellung gegenüber ihren aventurischen Konkurrenten. Als Schmelztiegel uthurischer und aventurischer Kulturen bietet sie viel Potenzial, aber auch viele Gefahren

Was die Velvenier über ihre Stadt denken: „Verflucht, verseucht, bedroht ... haben wir alles schon hinter uns. Jetzt kann es nur noch besser werden, und wenn ich es hier nicht schaffe, mir ein gutes Leben aufzubauen, wo dann? “

Stadtbild

An den Landmarken Porto Velvenyas hat sich durch die weitgehend friedliche Belagerung und den Zuzug der Xo'Artal wenig geändert – wenn man von der fünfstufigen Pyramide im ehemals leeren Becken in der Mitte der Stadt absieht (siehe Seite 117 f.). Im Folgenden erfahren Sie von einigen Veränderungen seit dem Beginn der Regionalkampagne und kommenden Entwicklungen. Von diesen Ergänzungen abgesehen, können Sie auch weiterhin auf die Beschreibung der Stadt in **Grüne Hölle I** zurückgreifen.

Das Hafenviertel

Im Travia 1037 (zum Ende der ersten Regenzeit), ist die **Kanalmündung** in den Hafen freigeräumt und die Schleusen zum Nimujak werden wieder in Betrieb genommen. Die Binnenschifffahrt mit kleinen bis mittelgroßen Schiffen mit wenig Tiefgang wird möglich und verstärkt den Austausch mit dem Umland. Wie problemlos dieser von Statten geht, hängt nicht zuletzt von den Erfolgen Ihrer Gruppe im ersten Teil der Regionalkampagne ab. Einer der ersten, der davon profitiert, ist Imitege (*1016 BF, 1,61 Schritt, muskulös, keck). Der junge Tierkrieger hat seine drei Lieblingskrokodile vorgespannt und betreibt einen florierenden Fahrt- und Botendienst den Totenfluss hinauf und hinab.

Aber auch der **Seeteil** des Hafens bekommt mit dem Ende des Numinoru-Fluches deutlich mehr zu tun und so beginnt bald ein erbitterter Streit um den bis dahin eher unwichtigen Posten am Hafen, dem unter anderem der bisherige Hafenmeister *Leven Halin* zum Opfer fällt.

Das Grandenviertel

Die Reichen und Mächtigen schaffen es auch in Zukunft erfolgreich, den Pöbel fernzuhalten. Zumindest bis zum Praios 1038. Dann nämlich macht der Pochteca *Olmetek* (siehe unten) dem Gubernator ein Angebot, das er nicht ablehnen kann, und zieht erst in das Grandenviertel und wenig später in den Grandenrat ein. Er verzichtet allerdings darauf, ein für die Xo'Artal typisches Gebäude zu errichten und lässt sich für viel Gold eine der Ruinen im alten Echsenstil wiederaufbauen – was erwartungsgemäß zu einigem Gerede führt.

Das Marktviertel

Mit den Xo'Artal und vor allem ihren Fernhändlern kommen auch neue und exotische Waren in die Stadt. Lassen Sie sich dabei von der Beschreibung des Marktes in Amakun inspirieren (siehe **Der Fluch des Blutsteins 60 f.**). Mit den gelegentlichen Besuchen von Nanshemu-Schiffen gibt es auch vermehrt Güter des Meeres (Riesenmuscheln, diverse Speisefischarten, Heilpflanzen) im Angebot, deren Beschaffung sich die Aventurier noch nicht angeschaut haben.

Im Laufe des Jahres 1037 errichten einige Fernhändler ihren eigenen **Wohnturm** an der Süd-West-Spitze des Binnenbeckens und damit im Hafenviertel. Mehr dazu im Abschnitt **Das Xo'Artal-Viertel** unten.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Vogelmarkt

Die Hitze flimmert über dem Boden des Marktplatzes und nur wenige Eifrige sind unterwegs. Plötzlich klingt lautes Lachen durch die Stille. Zwei Xo'Artal-Krieger haben ihre paddelartigen Schwerter beiseitegestellt, um immer wieder amüsiert in eine bunte Holzpfife zu blasen. Am Ende des Rohrs trillerte ein geschnitzter Vogel eine Melodie und flattert dazu mit den Flügeln. Dass sie ein Spielzeug in den Händen halten, mit dem in Aventurien kein Kind mehr hinter dem Ofen hervorzulocken wäre, scheint sie nicht zu stören.

Das Arenaviertel

Auch die Xo'Artal-Krieger messen sich gerne und erfolgreich in der Arena. Einer der erfolgreichsten unter ihnen ist *Kitoatl* (*1001 BF, klein und kompakt, ein Ohr verloren, furchtlos, *brillanter* Kämpfer), der mit seinem Zweihand-Macuahuatl einen Gegner nach dem anderen das Fürchten lehrt – um danach gut gelaunt mit ihm zu trinken, wenn er es überlebt haben sollte.

Anfang 1037 schaffen es die Xo'Artal sogar, den neuen Arenabesitzer davon zu überzeugen, Xortapok-Ringe an den Wänden der Arena anzubringen und wenig später gründen sich neben dem Xo'Artal-Team die ersten **Xortapok-Mannschaften** in der Stadt. Es scheint fast so, als hätten die Einwohner der Stadt nur auf eine weitere Möglichkeit gewartet, sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Allerdings werden in Porto Velvenya die Gewinner natürlich nicht geopfert.

Da sind unter anderem die *Todesschwinger*, die sich zum Großteil aus der Stadtgarde rekrutieren; die *Rastullabela*, die ihre Mitspieler unter den Gefolgsleuten des Wüstengottes finden; die *Staubfresser*, mittellose, aber entschlossene ehemalige Sklaven; die *Lustigen Abenteurer*, die vom Haus der Abenteurer unterstützt werden; oder die *Goldenen*, für jedes Mitglied im Grandenrat ein Mitglied stellen muss. Da einige hier nur eine Pflicht erfüllen, andere aber großen Stolz auf ihre Champions zeigen, unterscheidet sich die Güte der *Goldenen* von Spiel zu Spiel. Im Jahr 1038 kommen *Olmetek's Panther* dazu, die Mannschaft des gleichnamigen Fernhändlers, der sogar selbst mitspielt.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Staubfresser vor!

Das Knacken, mit dem der Unterarm des Spielers bricht, ist bis auf die Ränge zu hören und ruft bei dem vielköpfigen Publikum ein mitleidiges Stöhnen hervor. Der Klagelaut geht jedoch in unglaublichen Jubel über, als der Angegangene den Ball mit dem anderen Arm fängt und weiterläuft. „Staubfresser! Staubfresser!“, rufen die Leute auf den billigen Plätzen begeistert. Doch dann wird der tapfere Spieler doch noch von einem *Raben* gefällt.

Das Sklavenviertel

Es dauert bis Mitte 1038, erst dann hat es die Rastullah-Gemeinde geschafft, sich weitgehend von ihrem Gesichtsverlust und vor allem dem Tod ihres charismatischen Anführers *Kassim ben Omar* soweit zu erholen, dass man ein echtes Gebetshaus errichten kann.

Dies ist vor allem *Ainur ben Khalid* (siehe Seite 120) zu verdanken, der seine Gemeinde geeint und durch ein Vorleben großer Güte, Nächstenliebe, aber auch Stolz und Ehre die Vorurteile gegenüber seiner Religion abbaut.

Das **Gebetshaus** wurde aus gebrannten Lehmziegeln errichtet und weiß getüncht. Man hat sich bewusst dagegen entschieden, Ruinentile zu verwenden, soll das Gebäude doch ein Zeichen des Neuanfangs sein – und da wird man kaum von Echsenkrallen besudeltes Baumaterial nutzen.

Das Flachdach ist mit diversen Abflüssen versehen, damit sich bei den täglichen Regenfällen das Wasser nicht darauf staut. Das Innere beherrscht der 10 mal 10 Schritt messende Andachtsraum, an den sich eine Schlafkammer und eine Garküche anschließen. Man hat sich hier wirklich alle Mühe gegeben, die Heimat nachzuempfinden, mit bestickten Sitzkissen, kleinen Tischchen und klirrenden Windspielen. So ist dieser Raum ebenso Gemeinde- und Versammlungsaal wie Gebetsraum und stets gut besucht.

Das Garnisonsviertel

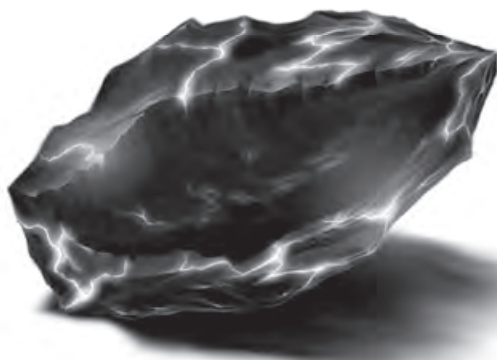
Der Grandenrat beschließt Ende 1036, dass die Xo'Artal auch ihren Teil zur Sicherung der Stadt beitragen sollten und verlangt, dass auch einige Xo'Artal-Krieger Dienst in der Stadtgarde tun. Damit schneidet man sich zielsicher tief ins eigene Fleisch, denn durch die Streitigkeiten zwischen Wapengo-Kriegern und Xo'Artal-Kriegern (siehe Seite 119) sind die anderen Gardisten stellenweise mehr damit beschäftigt, den Frieden in den eigenen Reihen zu wahren, als den der Stadt.

Das Fremdenviertel

Einige Xo'Artal, vorrangig welche, die nicht aus Amakun oder Merakan stammen, sondern im Laufe der Monate von den Berichten und Gerüchten in die Stadt gelockt wurden, ziehen ihre eigene Behausung dem Gewusel in der Pyramide vor und siedeln sich hier an. Vor allem der Trophäenmacher *Ilmetak* bringt es hier zu einigem Ruhm und Wohlstand.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Schmuckstück

Der Mann, der aus dem Haus des berühmten Trophäenmachers tritt, wirkt nicht so, als hätte er die gewaltige Raubkatze selbst besiegt, deren Kopf und Fell er nun als eine Art Mantel trägt. Auch das enge, verschwitzte Seidenhemd des schwächlichen Kerlchens und seine kurze Hose wollen nicht so recht dazu passen. Und so werden die zuerst beeindruckten Blicke der Umstehenden schnell mitleidig, als das Gewicht der Trophäe ihn ins Stolpern bringt und nach einigen schnellen Schritten unrühmlich in den Staub schickt.



Das Brotviertel

Die Al'Anfaner lernen schnell, und so haben sie sich bis Ende 1036 weitgehend auf die besonderen Herausforderungen des uthurischen Bodens eingestellt. Der Ertrag kann erheblich gesteigert werden und so wird Porto Velvenya deutlich unabhängiger von Jagd- und Fischerfolgen. Anfang 1037 trotzt man dem Dschungel weitere 150 Schritt in Richtung Süd-Westen ab.

Das Xo'Artal-Viertel

In den ersten Jahren besteht das Viertel der Xo'Artal ausschließlich aus der großen Pyramide. Sie ist Wohnhaus und Gebetszikkurat in einem. Ab 1038 kommt der Wohnturm der Fernhändler dazu und um ihn gruppieren sich im Folgenden weitere einfache Lehmhäuser im Xo'Artal-Stil (siehe **Der Fluch des Blutsteins 66**).

Bevölkerungszahlen

Zum Ende der Regionalkampagne siedeln sich mit Osarax zusammen 6 Xo'Artal-Krieger und 2 Fernhändler sowie deren 11 Sklaven in Porto Velvenya an. Hat *Jokom*, der Blutmagier aus **Der Fluch des Blutsteins**, die Expedition mit den Helden überlebt, wird er mit der ersten Gesandtschaft Amakuns (etwa sechs Wochen nach dem Ende der Kampagne) in die Stadt kommen und zusammen mit den anderen rund 20 Amakunal dort bleiben. Im Laufe der nächsten Monate kommen weitere 50 Merakanal in die Stadt, dann versiegt der Zustrom an Xo'Artal-Siedlern fürs Erste. Es treffen jedoch in unregelmäßigen Abständen Fernhändler aus anderen Xo'Artal-Städten ein, um sich diese wunderliche neue Stadt einmal anzusehen und auf Profitmöglichkeiten abzuklopfen.

Die Pyramide

Der Zugang zur Pyramide steht allen Bürgern Porto Velvenyas frei. Er gestaltet sich allerdings bis zum Bau des Wohnturms (siehe unten) ein wenig umständlich, muss man sich doch von einem der zahlreichen Flößer für kleines Geld übersetzen lassen oder zur Pyramide herüberschwimmen. Zwischen Beckenrand und Pyramide liegen an allen Seiten mindestens 50 Schritt Wasser. Das Schwimmen kann dabei schnell zur ersten Prüfung der Götter werden, denn mit der Zeit siedeln sich in dem Becken zahlreiche Krokodile, Piranhas, Giftschlangen und eine schmackhafte, langwachsende Süßwasseralge an, in der sich Schwimmer verfangen können. Ab Boron 1037 gibt es auch immer wieder Gerüchte über eine Art riesige, pechschwarze Schlange, die in den Tiefen des Beckens haust.

Gerade deswegen ist es bei den Xo'Artal-Kindern eine beliebte Mutprobe, nachts ans Ufer zu schwimmen.

Aussehen und Aufbau

Die Pyramide ist aus einem grau-braunen, marmorähnlichen Gestein erbaut, das anfangs noch algenbewachsen ist, von den Xo'Artal-Sklaven aber binnen weniger Wochen gereinigt wird. Dann kommen außen wie innen mannsgroße Xo'Artal-Reliefs zum Vorschein, die im Laufe der nächsten Jahre aufgefrischt, erweitert oder ersetzt werden.

Jede der fünf Pyramidenstufen hat eine Höhe von 7 Metern. Die unterste Ebene misst an der Basis 70 x 70 Schritt, jede weitere 10 Schritt weniger bis hinauf zum Dach der Pyramide mit 10x10 Schritt. Für den generellen inneren Aufbau können Sie sich an der Beschreibung und dem Plan der Opferpyramide der Stadtgötter orientieren (**Der Fluch des Blutsteins 25**). Der Aufstieg von Ebene zu Ebene erfolgt ausschließlich über die an allen vier Seiten angebrachten Treppen an der Außenseite. Alle inneren Aufgänge wurden verschlossen.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Nächtliches Bad

Die Zikkurat liegt wie ein ruhendes Ungetüm im Wasser. Die beleuchteten Türöffnungen wirken wie gewaltige Augen und das Stimmengewirr und die wilden Klänge von Musik tanzen über das Wasser. Ein schwer beladenes Boot schiebt sich unter regelmäßigen Rudergeräuschen auf die Pyramide zu, da löst sich plötzlich ein kleiner Schemen von der untersten Stufe, überschlägt sich in der Luft und klatscht unter dem Johlen anderer Kinder ins Wasser.

Die fünfte Ebene

Als sich die Pyramide aus den Fluten erhob, hat es die unterste Ebene nicht ganz bis aus dem Wasser geschafft. Je nach Wasserstand im Becken (während der Regenzeiten mehr, dazwischen weniger), bleiben 2 bis 5 Schritt bis zur Wasseroberfläche. Bis auf einige Numinoru-Gläubige, die sich hier im Laufe der ersten Monate Plattformen in die Räume zimmern, um nah bei ihrem Gott zu leben, wird diese Ebene nur zum Fischen genutzt.

Die vierte Ebene

Hier sind in zahlreichen Gruppen- und Familienräumen die Sklaven und die einfachen Xo'Artal untergebracht. Größere Kammern unterteilt man mit Holzwänden weiter, lediglich die zentrale Kammer mit 13 x 13 Schritt bleibt als eine Art Gemeindeplatz frei. Hier findet morgens und abends der Alltag der Pyramide statt, hier wird zusammen gegessen und geschwätzt.

Die dritte Ebene

Auf der dritten Ebene haben sich die Handwerker mit ihren verschiedenen Werkstätten angesiedelt. Dabei war manch einer nicht eben zimperlich und hat für den Abzug seiner Schmiede ein Loch in die Wand der Pyramide gemeißelt. Da ihr Handwerk immer auch Gottesdienst ist, findet man nichts dabei.

Die meisten preisen ihre Waren auf dem Markt an, einige Fachleute verlangen allerdings, dass man sie persönlich besucht.

Die zweite Ebene

Die 30 x 30 Schritt dieser Ebene sind in vier gleichgroße Kammern aufgeteilt, die jeweils von einer Seite der Pyramide zugänglich sind. Sie stehen als Wohnkammern Ehrengästen,

bis zum Bau des Wohnturms bedeutenden Fernhändlern und ab 1039 dem ersten in Porto Velvenya geweihten Priester *Jussuf ibn Shemla* (siehe Seite 122) zur Verfügung.

Die erste Ebene

Hier wohnt *Osarax*, der Hohepriester von Porto Velvenya (ab Rahja 1038 zusammen mit seiner Frau Hedegunde) in drei Räumen. Die größte der Kammern dient als Raum für Audienzen und Beratungen.

Das Dach

Auf dem Dach der Pyramide werden in den Wochen nach ihrem Erscheinen drei 3 x 2 Schritt große Steinplatten jeweils 2 Schritt vom Rand entfernt aufgestellt und mit Bildnissen der 6 Stadtgötter durchbrochen. Die Platte im Norden zeigt Meruxli und Toyatico, die im Osten Xoroka und Utharax, die im Westen Nopolcualli in seiner Doppelgestalt und Tulax. Mittig zwischen diesen Platten steht der hierher transportierte Blutstein, zum Süden hin ausgerichtet. Hier werden die Opferzeremonien und Andachten abgehalten, wobei sich die Gläubigen über alle südlichen Stufen der Pyramide verteilen oder am Fuße der Pyramide auf Flößen und in Booten zusehen.

Der Wohnturm

Im Travia 1038 schließen sich die in Porto Velvenya tätigen Fernhändler (mit Ausnahme von Olmetek) zusammen und beginnen mit dem Bau eines Wohnturms mit 25 x 25 Meter Grundfläche (siehe **Der Fluch des Blutsteins 48**). Dieser soll ihnen zum einen ein angenehmeres Wohnen ermöglichen, vor allem aber kostengünstigen und sicheren Lagerplatz für ihre Waren schaffen. Das Gebäude steht an der süd-westlichen Ecke des Beckens am Rand des Marktviertels und ist bereits im Hesinde vollendet, was vor allem darauf zurückzuführen ist, dass die Xo'Artal zahlreiche Arbeiter und Sklaven der Stadt anmieten. Bis zum Firun dauert es dann, die stabile Holzbrücke zu errichten, die von der Rückseite des Wohnturms bis zur vierten Ebene der Pyramide führt. Auf diese Weise wird der Zugang zur Zikkurat deutlich leichter, lässt sich im Notfall aber immer noch gut verteidigen. Und dass die Besucher im untersten Stockwerk des Wohnturms an Ständen der Händler vorbeimüssen, um zur Brücke zu gelangen, ist ein angenehmer Nebeneffekt. Auf dem Dach des Wohnturms findet sich ein kleiner Ne-pillome-Schrein (jedoch ohne Blutstein), an dem die Händler und andere Gläubige den Beistand des Gottes erbitten können.

Der neue Alltag

Pragmatisch, wie der gemeine Al'Anfaner ist, findet er sich mit der Anwesenheit der federtragenden Xo'Artal weitgehend ab, findet sie bestenfalls interessant, schlimmstenfalls arrogant. Immerhin erweisen sie sich in Sachen Warenhandel und Kontaktaufnahme mit dem Rest des uthurischen Nordens als sehr nützlich, und wer wäre man, dass man solche Hilfe verschmähen würde. In der Heimatstadt Al'Anfa gibt es ja auch allerlei seltsames Volk.

Die Xo'Artal mischen sich aufgrund ihrer Lernwilligkeit und Neugier gerne unter das Volk, teilen Ansichten freimütig und stellen viele, viele Fragen. Sie sehen sich ihrer neuen Heimat gegenüber verpflichtet und fassen mit an, wo es nötig ist. Allerdings gibt es unter ihnen auch einige, die nicht freiwillig hier sind oder nur herkamen, um sich mit den Fremden zu messen. Und so gibt es zahlreiche Reibungspunkte, auf die im Folgenden eingegangen wird.

Politisch und Wirtschaftlich

Die Fernhändler stellen aus wirtschaftlicher Sicht eine lohnende Bereicherung der Stadt dar. Sie zahlen artig überhöhte Steuern und sorgen u. a. mit ihrem Bauvorhaben dafür, dass die Arbeiter der Stadt gut beschäftigt sind bzw. die Granden ihre Sklaven lohnend vermieten können. Auf der anderen Seite treiben sie damit aber auch die Preise in der Stadt in die Höhe und manch ein Al'Anfaner hat den Eindruck, dass ihm die lohnendsten Geschäfte vor der Nase weggeschnappt werden.

Spätestens in dem Moment, wo sich Olmetek in den Grandenrat einkauft, sehen die Zweifler ihre Befürchtungen bestätigt und die Granden nehmen ihn in ihre Feindesliste auf. Da es sich aber auf absehbare Zeit niemand erlauben kann, es sich mit ihm zu verscherzen, verlaufen die Rangeleien unter der Oberfläche.

Der Grandenrat erfährt im Laufe der Zeit zahlreiche Veränderungen. Ab 1040 wird er jährlich nach früherem alanfischem Vorbild in einer Geldwahl bestimmt. Wie gewohnt machen die Reichen und ohnehin schon Mächtigen diese Wahlen unter sich aus. Nur der Opferbereitschaft der Rastullahgemeinde ist es zu verdanken, dass es zumeist auch einer ihrer Leute in den Rat schafft. Auch *Borodine* kann durchgängig auf ihre Schäfchen vertrauen.

Eine weitere Ursache für Unruhen bis hin zu kleinen Scharmützeln ist die offene Abneigung der Wapengo gegen die Xo'Artal. Sie hatten sich mit der Aussicht auf Schutz vor den Sklavenjägern in Porto Velvenyas Obhut begeben und nun macht man gemeinsame Sache mit dem Volk, dem schon so viele Sippenmitglieder zum Opfer gefallen sind. Und da die Xo'Artal bei einem Angriff nicht zögern, zurückzuschlagen, geht es häufiger mal rund. Durch die zahlreichen Übergriffe und Anfeindungen wird die Abneigung schnell gegenseitig und auch die Xo'Artal stehen den Wapengo bald feindselig gegenüber.

Religiös

Xo'Artal

Von den sieben Stadtgöttern Porto Velvenyas sind Nopolcualli (als Richter und als Goldener), Meruxli, Toyatico, Xoroka und Utharax (Beschreibungen siehe **Der Fluch des Blutsteins 98 f.**) bekannte und verbreitete Stadtgötter. Der Gott Tulax (Beschreibung siehe Seite 128 f.) hingegen wird bisher nur in wenigen Xo'Artal-Städten als minderere Gott verehrt und dürfte hier zum ersten Mal als einer der Hauptgötter auftreten. Nepillome wird abseits der Opferpyramide von den Fernhändlern angebetet, ab 1038 auch auf dem Dach ihres Wohnturms.

Die Xo'Artal unter Osarax' Führung sind bereit im Zuge guter diplomatischer Beziehungen ihre Blutopfer in der Stadt auf Kreaturen zu beschränken. Um diese herbeizuschaffen, greifen sie auch auf die Dienste des Hauses der Abenteurer zurück.

Zwölfgötter

Für einen Zwölfgöttergläubigen ist es sehr schwierig, den Xo'Artal-Kult unwidersprochen hinzunehmen. Aber der Al'Anfaner war schon immer gut darin, sich Notwendiges schönzureden und so dauert es nicht lange, bis die ersten der Überzeugung sind, dass Utharax nur ein anderer Name für Borons Alveraniar Uthar ist. Und solange Boron als oberster Gott über allen anderen thront, kommt der Al'Anfaner damit gut klar. Außerdem sei Toyatico in Wirklichkeit ja Praios, Meruxli vielmehr Efferd und Xoroka ganz sicher Kor. In Nepillome erkennen viele Phex wieder und Tulax könne man wohl als Ingerimm durchgehen lassen.

Wo also der Großteil der Xo'Artal-Götter in Wirklichkeit nur uthurische Erscheinungsformen ihrer Götter seien, warum sollte man sich dann nicht auch ihren Segen holen? Und Osarax ist schlau genug, allen Zutritt zu den Gottesdiensten zu gewähren und sie am Segen seiner Götter teilhaben zu lassen. So bildet sich bei einer Handvoll von Aventurieren eine Art Mischglaube aus, bei dem beide Kulte bedacht werden und Vereinzelte gehen sogar dazu über, auch den Zwölfgöttern kleine Eigenblut- oder Tieropfer zu bringen.

Diese Entwicklung gefällt den Geweihten der Stadt natürlich gar nicht. Der Traviaglaube kann, ebenso wie der Tsaglaube, diese gewaltsamen Rituale aus naheliegenden Gründen nicht gutheißen und strenggläubige Zwölfgötteranhänger sehen in den Xo'Artal-Göttern eher verderbte Götzen, die den wahren Göttern Konkurrenz machen wollen. Borodine droht gar jedem mit Exkommunikation, den sie auf der Pyramide erwischt. Der Boronglaube bleibt weiterhin bestimmend in der Stadt, aber in ihrem Bestreben – böse Zungen würden es Wüten nennen –, die Ungläubigen (Xo'Artal wie Rastullahgläubige) auszumerzen oder zu konvertieren, reibt sich die Geweihte an zu vielen Fronten auf.

Rastullah-Glauben

Die Rastullahgemeinde wird von dem Einzug der Xo'Artal in drei Lager gespalten. Der eine Teil behandelt sie ähnlich wie die Zwölfgöttergläubigen als verblendete Kinder, die man zum wahren Glauben bekehren muss. Der zweite Teil sieht in ihnen den Feind, was vor allem darin begründet ist, dass viele Xo'Artal die Rastullahgläubigen wegen ihres Eingott-Glaubens als gefährlich ansehen und sich ihnen gegenüber entsprechend verhalten.

Der kleine dritte Teil zuletzt ist der Überzeugung, dass Tulax niemand anderes ist als Rastullah selbst, der ihnen wegen ihres starken Glaubens die Ehre erwiesen hat, den Blutstein mit seiner Anwesenheit zu segnen. Die anderen Xo'Artal-Götter sind für sie, ähnlich wie manche es bei den Zwölfgöttern sehen, seine Kinder und Enkel. Diese Position erhält Unterstützung, als es ausgerechnet Jussuf ben Shemla ist, der 1039 als erster Konvertit zum Xo'Artal-Priester geweiht wird. Der ehemals strenggläubige Novadi gibt an, Visionen

des All-Einen erhalten zu haben. Dass er von Tulax als Priester angenommen wird und fernerhin Wunder wirken kann, gilt den Vertretern dieser Interpretation als Beweis.

Diese interne Zersplitterung macht es für die Rastullahgemeinde nicht leichter, sich in Porto Velvenya zu behaupten. Seitdem Kassim ben Omar dem Namenlosen verfallen ist, sieht sich die Gemeinde noch stärker Vorurteilen und Anfeindungen ausgesetzt, die bis zu (ungestraften) Übergriffen führen. Was als freudige Erfolgsgeschichte begann, wurde vom Verrat des ehemaligen Mawdli jäh beendet. Sein Nachfolger *Ainur ben Khalid* (siehe unten) arbeitet hart daran, das Bild der Rastullah-Anhänger wieder aufzubessern und die Gemeinde zu stärken. Aber auch wenn sie weiterhin einen Sitz im Rat halten, dauert es noch eine ganze Weile, bis man sie wieder ernst nimmt.

Meisterpersonen Porto Velvenyas

Ainur ben Khalid, Mawdli der Rastullah-Gemeinde

Erscheinung: Ainur (*995 BF, 1,63 Schritt) wirkt durch die vielen Sorgenfalten älter als er ist. Der an sich schlanke Mann hat mittlerweile ein kleines Bäuchlein bekommen, das er jedoch geschickt mit weiten Hemden und Pluderhosen verbirgt. Aufgrund eines Gelübdes geht er stets barfuß. Sein schwarzer Bart und sein Kopfhaar sind bauchnabellang und bereits von zahlreichen grauen Haaren durchzogen.

Geschichte: Ainur hörte nach einem Leben als erfolgreicher Architekt in Fasar von der Entdeckung Uthurias. In derselben Nacht noch träumte er von einer langen Reise. Er nahm dies als Zeichen des All-Einen, dass er aufbrechen sollte. Also verkaufte er all sein Hab und Gut und machte sich als Missionar mit der jüngsten Überfahrt Klabintos auf nach Uthuria und besuchte die Gemeinde in Porto Velvenya. Hier fiel er mitten in die Glaubens- und Führungslücke, die Kassim ben Omar hinterließ, und die er nun auszufüllen versucht.

Charakter: Ainur ist ein Grübler. Er nimmt sich Zeit für seine Reden und Taten und wirkt stets, als würde er sogar die Wahl des Sitzplatzes mit den 99 Geboten abgleichen. Tatsächlich hat er gelernt, dass es ihm Macht über sein Gegenüber verleiht, wenn man es warten lässt. Er nutzt Vorteile, wo er sie sieht und wo es ihm sein Glaube nicht verbietet, stets aber zum Wohle der Gemeinde, nie zum Eigennutz.

Rolle: Er ist der Anführer, der die Gemeinde in die neue Zeit führt. Als Architekt wird er aus Ruinen eine neue Gemeinschaft der Rechtgläubigen schaffen.

Moral: Ainur findet, dass er ein gutes und reiches Leben geführt hat. Darum hat er beschlossen, sich nun zum Dank ganz seinem Gott und denen, die ihn brauchen, zu widmen. Er hält sich streng an die 99 Gebote und hält auch andere dazu an, ohne jedoch laut oder unangenehm zu werden. Lediglich in seinem eigenen Haus fordert er dies strikt ein, belehrt aber gerne und ohne Groll was erwartet wird, wenn es jemand nicht weiß.

Motivation: Ainur möchte Rastullah in Uthuria zu Größe und Ruhm verhelfen. Als Architekt weiß er, dass er dafür ein stabiles Fundament braucht, und das soll die Gemeinde in Porto Velvenya werden.

Mittel: Ainur ist ein fähiger Architekt, der viele Aufträge in der Stadt erhält und darum recht gut verdient. All das und sein Erspartes steckt er jedoch direkt wieder in die Gemeinde, finanziert damit Häuser für die Gläubigen, zu großen Teilen den Sitz im Grandenrat und das Freikaufen von konvertierten Sklaven.

Loyalität: Seinem Gott und seiner Gemeinde.

Konfliktverhalten: Ainur vermeidet körperliche Konflikte, wann immer es geht. Gelingt ihm das nicht, kämpft er furchtlos, flieht aber bei der erstbesten Gelegenheit.

Zukunft: Ainur wird einen harten und langwierigen Kampf gegen die anderen Glaubensrichtungen führen. Er wird sich nicht dazu durchringen können, Tulax als Rastullah anzusehen, weswegen er einen Teil seiner Gemeinde unwiederbringlich verliert. Ob er darüber zum verbitterten Fanatiker wird, oder daran wächst und sein Ziel einer stabilen Rastullah-Gemeinschaft erreicht, ist an Ihnen zu entscheiden.

Zitate: „Der All-Eine gebietet uns, Hände und Füße vor dem Essen zu reinigen – was nicht nur Gesetz, sondern auch sehr weise ist.“

„Blut sollte niemals leichtfertig vergossen werden – mein Gott würde nicht wollen, dass ihm Lebenssaft geopfert wird. Sein Volk vergießt genug von seinem Blut zu des All-Einen Ehren.“



Osarax

Osarax, Xo'Artal-Hohepriester

Der spätgeweihte Priester nimmt die Bürde als Hohepriester einer neuen Xo'Artal-Gemeinde mit Würde an und lernt ebenso schnell wie bisher. Bald schon hat er ein Gefühl dafür, wem er die Hand reichen und wem er sie ins Gesicht schlagen muss. In der Öffentlichkeit wird Osarax bald deutlich beherrscher und sachlicher auftreten, aber im kleinen Kreis zeigt sich sein altes Selbst. Seine Mischung aus Großzügigkeit und Strenge kommt gut an. Seine Geschichten über die Abenteuer, die er mit den Helden erlebt hat, und nicht zuletzt die Tatsache, dass er maßgeblich die Stadt mitgerettet hat, machen ihn zu einem angesehenen Bürger. Er hat jedoch keine Ambitionen, sich in den Grandenrat wählen zu lassen, denn dieser Doppelbelastung fühlt er sich nicht gewachsen.

Im Rahja 1038 heiratet er in einer Travia- und Nepolcualli geweihten Zeremonie die Seesoldatin *Hedegunde* (*1016 BF, mittelgroß, muskulös, herzliches Lachen, kompetent), die er bei einem Besuch des Hafens kennenlernte. Die gutgelaunte Hedegunde erzählt die Geschichte immer wieder gern, wie der hohe Herr Priester ihr einen noch lebenden Fisch an den Kopf warf. Dass der Fisch Osarax lediglich entglitten ist, lässt sie unter den Tisch fallen.

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 15 **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 17+1W6 **AT** 18 **PA** 13 **TP** 1W6+1* **DK** H
 *Bei zweihändiger Führung richtet ein Sichelschwert 2 TP mehr an.

Tepoztopilli (Obsidianspeer):

INI 16+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+6 **DK** S

Vor- und Nachteile: Blutsteingebunden, Eisern, Geweiht (Xo'Artal-Pantheon),

Gut Aussehend, Hitzeresistent, Zäher Hund / Arroganz 7 (Tel eines auserwählten Volkes), Blind, 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, Sinnenschärfe 15, 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

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

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 Sichelschwerter, Tepoztopilli

Olmetek, Fernhändler aus Cardaras

Erscheinung: Olmetek (*987, 2,12 Schritt) ist selbst unter den Xo'Artal ein Riese und dazu recht muskulös, was ihm eine beeindruckende Masse verleiht, die er gerne zu seinem Vorteil einsetzt. Sein Gesicht mit der schiefen, mehrfach gebrochenen Nase und dem durch einen Edelstein ersetzten Schneidezahn, kann fürchterlich grimmig oder erhellend fröhlich wirken – und zwischen diesen Ausdrücken blitzschnell wechseln. Olmetek trägt nie viel, aber was er an Kleidung und Schmuck anlegt, ist stets von ausgesprochen hoher Qualität und großem Wert.

Geschichte: Olmetek stammt aus Cardaras und war dort einer der reichsten Händler, angesehen und gefürchtet. Aber Olmetek liebt die Herausforderung, darum wurde ihm das fette Leben dort bald zu langweilig und er suchte neue Abenteuer und Ruhm. Und was wäre ein größerer Erfolg, als die Neuankömmlinge zu schröpfen, von denen alle Welt redet? Also macht er sich auf nach Porto Velvenya und kauft sich hier Anfang 1038 im großen Stil ein.

Charakter: Olmetek ist in allem, was er macht, beeindruckend. Beeindruckend laut, mitreißend fröhlich, beängstigend still, verblüffend einsichtig. Oft genug ist er wirklich nachsichtig und großzügig, aber wehe, man verweigert ihm die nötige Anerkennung. Dann hat man sich einen Feind gemacht, der einen bestenfalls öffentlich blamiert, schlimmstenfalls bis ins Armenhaus ruiniert.

Rolle: Olmetek ist der aufgeblasene Reiche, der Aufträge und Almosen verteilt, aber auch das auf den ersten Blick unüberwindliche Hindernis, wenn man etwas gegen seine Interessen durchsetzen möchte. Zudem ist er der Besitzer und einer der besten Spieler der Xortapok-Mannschaft *Olmeteks Panther*.

Moral: Olmetek spielt meisterlich auf der Tonleiter der menschlichen Emotionen und findet nichts dabei, die Leute nach Strich und Faden zu belügen. Da er sicher ist, zu wissen, was für alle das Beste ist, hat er auch kein Problem, sie zu ihrem (und seinem) Glück zu zwingen. Dabei gefällt er sich in der Rolle des großzügigen Retters und manchmal schließt er sogar Freundschaften und Liebschaften. Diese enden jedoch meist böse, wenn Olmetek das Interesse verliert oder sich vernachlässigt fühlt.

Motivation: Olmetek möchte der Größte, Beste und Tollste sein. Immer und überall. Oder doch zumindest in den Dingen, in denen er sich gut wähnt.

Mittel: Olmetek ist ausgesprochen reich, vielleicht sogar der reichste Einwohner Porto Velvenyas. Er kann es zwar nicht mit Stoorrebrandt aufnehmen und ein Großteil seiner Mittel sind in Waren gebunden, aber es reicht auch so, um manchen Granden erleichen zu lassen. Da fast jeder in der Stadt auf seiner guten Seite stehen möchte, kann er mit wenigen Worten viele Leute in Bewegung setzen.

Loyalität: Nur sich selbst gegenüber.

Konfliktverhalten: Olmetek lässt körperliche Herausforderungen nur selten passieren. Mit Vorliebe entwapfnet er seine Gegner und zerlegt sie dann im Faust- oder Ringkampf. Wenn er einen Gegner besiegt, dann tut er das gründlich und wenn er ihm das Leben lässt, nimmt er ihm zumindest die Würde. Er ist ein sehr, sehr schlechter Verlierer, ist aber schlau genug, um sein Leben zu flehen, wenn es hilfreich scheint.

Zukunft: Olmetek macht sich zahlreiche Feinde, darunter praktisch alle Granden und alle anderen Fernhändler. Auf der anderen Seite ist er so reich an Geld und Einfluss, dass keiner es sich abschließend mit ihm verscherzen will. Während er also Beleidigungen in alle Richtungen verteilt, wetzen seine Feinde die Messer hinter seinem Rücken. Nur der jeweilige Gubernator glaubt in Olmetek einen Freund zu haben – eine fatale Fehleinschätzung.

Zitate: „Strebe stets nach deinem Besten – auch wenn es im Augenblick noch jemand anderem gehört.“

„Ich bitte dich, mein lieber Freund. Selbstverständlich stunde ich dir deine Schulden. Aber in einer gänzlich anderen Sache: Du bist doch mit der Dame Riebenstuhl bekannt, oder?“

Jussuf ben Shemla, Tulax-Priester

Erscheinung: Jussuf (*1007, 1,72 Schritt, rot-braune Haut) bietet einen etwas merkwürdigen Anblick. Sein unterarm-langer Bart hängt rot gefärbt und mit Federn geschmückt auf eine nackte, magere Brust. An den Beinen trägt er weite Hosen und Schuhe mit gebogenen Spitzen. Auf dem Kopf prangt ein schmaler Goldreif mit eingesteckten bunten Federn.

Geschichte: Jussuf war einer der Rudersklaven der *Stolz des Raben* und somit Teil der ersten Expedition. Früher hieß er Gerndolf Retzpicker und war Bäcker in Al'Anfa, doch dann fing er mit dem Spielen und Huren an und wurde bald wegen seiner Schulden samt seiner Frau und seinen beiden Töchtern in die Sklaverei verkauft – er sah seine Familie nie wieder. Auf der *Stolz* wurde er zu Rastullah bekehrt und 1036 von der Gemeinde freigekauft. Er wurde von dem Verrat Kassim ben Omars in eine schwere Glaubenskrise geworfen, aus der er erst mit dem Auftauchen der Pyramide und seinen Traumbildern von Tulax gerettet wurde.

Charakter: Jussuf ist ein etwas schwermütiger Mann, dessen Laune aber schnell steigt, wenn er beginnt, von seinem

neuen alten Gott zu berichten. Ihm fehlt das Gespür dafür, wann andere Leute das Interesse verlieren. Er ist aber grundsätzlich hilfsbereit.

Rolle: Jussuf ist der Beginn einer neuen Religion oder das Urbild eines leicht zu beeinflussenden, fehlgeleiteten Gläubigen. Vielleicht auch beides zugleich. Für einige ist er der neue Prophet, für andere ein Dorn im Auge und ein Blasphemiker.

Moral: Für Jussuf steht fest: Tulax ist Rastullah und als solcher der Vater aller Xo'Artal-Götter. Und darum ist offensichtlich, dass Jussuf sich den Xo'Artal-Bräuchen anpassen muss. Dabei versucht er aber die alte Lehre nicht ganz aus dem Auge zu verlieren. Etwas Angst macht es ihm, dass er das Opfern von Tieren sehr genießt und sich wünscht, er könne auch mal einen Menschen opfern.

Motivation: Jussuf möchte sich seines Gottes würdig erweisen und andere davon überzeugen, dass Rastullah nun endlich Priester weiht. Es gefällt ihm aber auch sehr, ausnahmsweise mal im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen – das möchte er nicht verlieren, darum degradiert er sich selbst mit seinen Wundern schon mal zur besseren Straßenunterhaltung.

Mittel: Jussuf wird als Priester vom Tempel versorgt, wo er auch wohnt. Darüber hinaus besitzt er keine nennenswerten Mittel. Die Tempelwache untersteht seinem Befehl, befolgt ihn aber nicht zwingend sofort und ohne Fragen.

Loyalität: Seinem Gott und der Rastullah-Gemeinde (die dieses Gefühl nicht einig erwidert).

Konfliktverhalten: Jussuf zieht aus der Weihe großes Gottvertrauen und großen Mut. Manchmal leider etwas zu viel Mut für seine eher geringen Kampffertigkeiten. Was ihm an Können fehlt, gleicht er jedoch oftmals durch Entschlossenheit und Nehmerqualitäten aus.

Zukunft: Jussuf wird auf geraume Zeit der einzige aventurische Tulax-Geweihte bleiben (eventuelle Spielergeweihte ausgenommen) und ist als solcher auf der einen Seite Stein des Anstoßes (im Guten wie im Schlechten) und auf der anderen eine Sehenswürdigkeit. Er wird einige Mitglieder der Gemeinde hinter sich einen können und ist am Boden zerstört, wenn ihm einige Tage nach seiner Weihe der Zutritt zum Gebetshaus versagt wird. Ob diese Enttäuschung in Wut umschlägt und es zum Rastullah-Glaubenskrieg kommt, entscheiden Sie bitte selbst.

Zitate: „Wenn du doch nur die Wärme seiner Anwesenheit spüren könntest. Es ist, wie mitten in der Khom zu stehen. Vermute ich.“

„Tulax oder Rastullah, wie du ihn noch nennst, hat mir Macht gegeben. Macht, mit deren Hilfe wir den Glauben des All-Einen verbreiten werden.“





Regelerweiterungen

Die folgenden Varianten erweitern die Kultur der Nanshemu und die Kriegerprofession der Chilmani um die an der Rothenbucht und an der Küste üblichen Eigenheiten.

Die Nanshemu

Startwerte Nesumiter

Generierungskosten: 2 GP

Haarfarbe (W20): mattschwarz (1-3), glanzschwarz (4-10), nachtblau (11-15), kulturelle Varianten, z.B. blau, rot oder blond (16-20)

Augenfarbe (W20): obsidianschwarz (1-7), dunkelblau (8-12), violett (13-16), kulturelle Varianten, z.B. blau, grün (17-20)

Körpergröße: 156+2W20 cm (1,58-1,96 Schritt)

Gewicht: Größe -105 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KO +1

LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** -4

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Übliche Kulturen: Jucumaqh, Nanshemu

Mögliche Kulturen: Obaru

Talente: Selbstbeherrschung +1

Anmerkungen: Die Nesumiter sind die uthurischen Verwandten der Bansumiter

Startwerte Nanshemu

Generierungskosten: 14 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Begabung Schwimmen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gut Aussehend, Innerer Kompass / Eitelkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Magiegefüh, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Fettleibig, Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst

Kriegerische Professionen: Gladiator, Söldner, Tempelgardist

Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: Händler

Handwerkliche Professionen: Handwerker, Tierbändiger,

Magische und priesterliche Professionen: Priester des nanshemischen Pantheons

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Speere +2, Wurfspeere +2

Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5 (ohne den Bonuspunkt aus Begabung Schwimmen), Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +4, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Nathani (KL-2); Sprachen Kennen [Uthurisch, Rissoal oder Pataya] +5, Lesen/Schreiben: Zhayad +6

Handwerk: Boote Fahren +5, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nanshemu), Meereskundig

Shaz-Nomena als Variante der Nanshemu-Kultur (Kosten 0 GP)

Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +1, Überreden +1, Götter/Kulte +1, Staatskunst +1; Fischen/Angeln -2, Orientierung -1, Wildnisleben -1, Wettervorhersage -1, Tierkunde -1, Boote Fahren -1 statt *Arroganz* kann *Eitelkeit* gewählt werden, bei *Sprachen Kennen* ist auch *Xoxota* wählbar; in Absprache mit dem Meister können auch städtischer geprägte Professionen als die in der Liste der Nanshemu-Kultur gewählt werden (beispielsweise Fernhändler, Schiffer, Schmuggler, Diebe, Kurtisanen, Spitzel sowie Zaubertänzerinnen mit Werten wie tulamidische Sharisad)

Ashavau als Variante der Nanshemu-Kultur (Kosten 0 GP)

Sumpfkundig statt *Meereskundig*; Orientierung +1, Wildnisleben +1, Pflanzenkunde +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +1; Menschenkenntnis -1, Götter/Kulte -1, Magiekunde -2, Boote Fahren -2

Mehr zu den beiden Nanshemu-Kulturvarianten finden Sie auf Seite 111 ff.. Es muss eine der beiden, hier aufgeführten Varianten oder eine der Varianten aus **An fremden Gestaden S. 129** gewählt werden.



Haikrieger als Variante der Chilmani-Profession

Mehr zu dieser Kriegerschule finden Sie auf Seite 22 f.. Mehr zur Erschaffung eines Chilmani finden Sie in **Der Fluch des Blutsteins 94 f.**

Haikrieger (Ahuacata; 18 GP)

Wahl der Waffen: Speere +6, Dolche +3, Ringen +3 Raufen +3

Typische Rüstung: Rochenlederrüstung (wie Iryanlederrüstung)

Talente: Schwimmen +3, Körperbeherrschung oder Athletik +2, Orientierung +1, Boote fahren +1

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Finte, Gezielter Stich, Waffenlos Jaguarklaue

Prinzipientreue: Der blutige Weg des Hais (Niemals Furcht zeigen, jedes nötige Wagnis eingehen, die Seesouveränität der eigenen Stadt um jeden Preis wahren)

Blutsteinmagie unter Burdus Einfluss

In Xo'Artal-Städten, in denen Burdu sich durch die Weihe eines Blutsteins Macht verschafft hat, gelten generell nach wie vor die Regeln zur Blutmagie aus **Der Fluch des Blutsteins**, sie werden aber wie folgt modifiziert:

Pervertierung von Wundern

Burdu ist ein Manipulator und Vernichter, dessen Liturgien niemals wirklich segnen, sondern stets negative Auswirkungen haben. Während Zauber und Rituale der Blutmagier davon unbeeinflusst sind, haben die Liturgien von Stadtgöttern eines Blutsteins unter seinem Einfluss – falls sie nicht ohnehin schon düster und schädigend sind – oft diverse Mängel wie beispielsweise die folgenden:

☼ Statt einer Erhöhung von Werten eines von der Liturgie Betroffenen könnten die Werte von dessen Gegenspielern stattdessen verringert sein (Beispiel: vor allem Segnungen wie **SEGNUM DER STÄHLERNEN STIRN**)

☼ Die Wirkung ist zwar dieselbe, jedoch die Art der Umsetzung härter und grausamer (Beispiele: beim **GEISTERWÄCHTER** ist kein Geist gebunden, der eine Chance hat, sich nach dem Tod noch zu bewähren, sondern ein in die Statue gezwungener Geist; beim **SONNENKORN** werden Schädlinge vernichtet statt Pflanzenwachstum gefördert)

☼ Es gibt finstere Nebeneffekte (Beispiele: **GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG** liefert finstere Visionen oder unangenehm klingende Stimmenbotschaften; **MAKELLOSER LEIB** ist nur auf den ersten Blick makellos, eigentlich aber verbleiben kleine, beunruhigende Abnormalitäten wie zusätzliche oder fehlende Finger)

Arten von Opfern

Wertlose Opfer gibt es nicht. Alle in diese Kategorie fallenden Opfer gelten zumindest als *mindere* Opfer, je nach Stufe oder Gefahrenwert auch als *wertig*, *höher* oder *Götteropfer*. Diese von den meisten Xo'Artal als zutiefst verachtenswert eingestufte Tatsache kann dazu führen, dass ganze Heere von einfachen Menschen und Sklaven geopfert werden, dass Opfertiere herangezchtet werden oder ihrer primären Fähigkeiten beraubte Personen wie Wahnsinnige oder Kriegsversehrte bevorzugt auf dem Blutstein enden.

Opferungen von Körperteilen

Für Blutmagier und Priester im Dienste Burdus ist es ähnlich wie in Aventurien möglich, *eigene* Körperteile als Opfer darzubringen. Dies hat die folgenden Effekte:

Blutpunktgewinn

Die Opferung oder vollständige Verstümmelung eines Körperteils führt ähnlich der Opferung von Bestien oder Menschen zu einem einmaligen Gewinn an Blutpunkten. Je nach Art des Körperteils entspricht dies einer der verschiedenen Arten von Opfern aus **Der Fluch des Blutsteins** von *minderem* bis *Götteropfer* (siehe Tabelle unten). Dabei wird die eigene Stufe als Maß zur Berechnung verwendet, also beispielsweise 100% der eigenen Stufe für ein *mindere* Opfer wie einen Finger. Wie gehabt können auf diese Weise Blutpunkte mit der Liturgie **BLUTOPFER DER TLAMACHIL** bzw. dem Ritual *Blutopfer der Tetlachi* den Blutstein aufladen,

Art des Opfers	Beispiele	Blutpunkte	Liturgie
Wertlose Opfer	Haare, einzelner Zahn, Finger-/Fußnagel, Hautfetzen, Knochensplitter	–	–
Minderes Opfer	Finger, Zeh, mehrere Zähne, Nase, Ohr	100% der Stufe (1 bei Grad V+)	Grad I oder II
Wertiges Opfer	Hand, Fuß, Knochenteile, weite Teile der Haut	150% der Stufe	Grad III oder IV
Höheres Opfer	Arm, Bein, Geschlechtsorgane	200% der Stufe	Grad V oder VI
Götteropfer	Schatten, Spiegelbild, gesamte Haut	300% der Stufe	Grad VII

oder die Opferung des Körperteils wird direkt beim Wirken einer Liturgie oder eines Rituals von Grad III und höher dargebracht. Die Ritualdauer wird dabei im Gegensatz zu sonstigen Opferungen *nicht* erhöht.

Erhalt von Liturgien des Burdu

Jede Opferung eines Körperteils führt weiterhin dazu, dass *eine* Liturgie des Namenlosen (siehe unten) nach Wahl *verbilligt*, also zu halben AP-Kosten, gekauft werden darf. Das Lernen erfordert keinen Zeitaufwand oder Lehrmeister. Der wählbare Grad richtet sich ebenfalls nach der Art des Opfers von *minderem* bis *Götteropfer*. Für Blutmagier gilt dies zwar analog, jedoch ist die erworbene Liturgie wie ein Traditionsritual des Blutmagiers von gleichem Grad einsetzbar und kostet entsprechend ihres Grades AsP statt KaP.

Wertlose Opfer haben lediglich symbolische Zwecke und werden als Loyalitätsbeweise oder in täglichen Riten dargebracht. Sie verleihen keine weiteren Fähigkeiten.

Nichtgeweihte und nichtmagische Burduanhänger

Für Burduanhänger, die keine Priester oder Blutmagier sind, gibt es dieselbe Möglichkeit zum Kauf von Liturgien des Namenlosen durch die Opferung von Körperteilen. Sie müssen sie aber stets unter weiteren Blutopfern und Selbstverstümmelungen wirken: Statt KaP kosten sie die gleiche Summe an LeP.

Liturgien des Burdu

Die Buruxal kennen folgende auch aus Aventurien bekannte Liturgien des Namenlosen:

I: GOLDENE HAND, HAND DES ALLEINEN (der Priester beeinflusst mechanische Apparaturen), NAMENLOSES VERGESSEN
 II: GOTT DER GÖTTER (bis VI; wirkt in einer permanenten Grad VII-Variante in verfluchten Blutsteinen), HAND DES BLUTGOLDES (ähnlich Goldene Hand, aber eine Blutgoldintarsie wird wie eine Stufe höher oder niedriger behandelt), HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERRN (nur Maruk-Methai), NAMENLOSE KÄLTE, NAMENLOSE RASEREI, PECH UND SCHWEFEL

III: DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLING, HERBEIRUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES (nur Spinnen), WAFFENFLUCH

IV: NAMENLOSE ZWEIFEL / NAMENLOSE ERLEUCHTUNG, SCHLEICHENDE FÄULNIS, SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT, SEELENSCHATTEN, TIERGESTALT (verwandelt in eine Horde von Spinnen, entweder eine Höhlenspinne je 5 LeP *oder* eine Vogelspinne pro LeP).

V: FLUCH WIDER DIE UGLÄUBIGEN

Neue Stadtgötter

Tipoxatl

Das Stadtpantheon Tipoxatls folgt den Regeln zur Blutmagie aus **Der Fluch des Blutsteins**. Die hier vorgestellten Götter können als Xo'Artal-Stadtgötter wie dort beschrieben ausgewählt werden.

Acuatl

In Tipoxatl verehrter Gott der Meere und Seefahrt, der Abenteuer und Gefahren auf See.

Aspekte: Wellen, Wind, Seefahrt, Entdeckung

Heiliges Tier: Wasserschlange

(siehe Numinoru, **Der Fluch des Blutsteins 100**)

Ayaxoca

Die rosa Jedefrau steht für die schönen Dinge im Leben. Ihre Anhänger führen Fruchtbarkeitsriten sowohl für die Früchte des Landes und des Wassers durch, als auch den Nachwuchs von Mensch und Tier betreffend. Sie gilt als unberechenbar, mal sanft und freundlich, mal wütend und unbarmherzig.

Aspekte: Süßwasser, Fruchtbarkeit, Leidenschaft, Nahrung

Heiliges Tier: Buntbarsch

Voraussetzungen: IN 12, CH 13

Mirakel +: IN, FF, CH, GE; Dolche, Raufen, Betören, Etikette, Schauspiel, Überreden, Gaukeleien, Sich Verkleiden, Tanzen, Zechen, Ackerbau, Heilkunde Seele

Mirakel → Selbstbeherrschung, Philosophie, Staatskunst, die meisten Wissenstalente

Hauszauber: Levthans Feuer *oder* Klarum Purum +4, Zaubernahrung +5

Zusätzliche Zauberkünste: Große Gier (C), Leidensbund (C), Saturias Herrlichkeit (B), Seidenzunge (B)

Gelehrte Sprüche: Haselbusch, Leib der Erde, Leib des Wassers, Leidensbund, Pfeil des Wassers, Sanftmut, Sapefacta, Sumus Elixire, Wellenlauf

Merkmale: Elementar (Wasser), Elementar (Humus), Einfluss

Rituale: Hauch des Humus, Hauch des Wassers (I), Reinigen des Wassers, Schrei nach Macht (II), Gaben der Erde (III), Fruchtbarkeitssegen (wie *Mailam Rekdais Segen*), Regentanz (IV)

Liturgien: Gleichklang des Geistes, Speisung der Bedürftigen (I), Segen des Plättlings, Speisung der hungernden Seelen (II), Ayacoxas Fesseln (wie *Levthans Fesseln*), Ayacoxas Hingabe (wie *Ascandears Hingabe*), Ayacoxas Regen (wie *Efferdsegen*), Dreifacher Saatsegen, Fest der Freude (wie *Rahjas Fest der Freude*), Fluch der Scholle, Großer Speisesegen (III), Ayacoxas Freiheit (wie *Rahjas Freiheit*), Kräftigung der Schwachen und Verehrten, Fruchtbarkeit (wie *Tsas wundersame Fruchtbarkeit*) (IV), Makelloser Leib (wie *Khablas Makelloser Leib*) (V), Ayacoxas Sinnlichkeit (wie *Rahjas Sinnlichkeit*) (VI)

Catzactatl

Die schwarze Salzfrau ist die Herrin des Totenreiches, das man in Tipoxatl am Grunde des Meeres verortet. Sie gilt als Gegenkraft zur lebensbringenden Ayacoxa und als eine nehmende Göttin der Entbehrungen und des Todes.

Aspekte: Salzwasser, Totenreich (in der Meerestiefe), Dunkelheit, Tränen

Heiliges Tier: Seeteufel

Voraussetzungen: MU 13, keine Totenangst, keine Meeresangst

Mirakel +: MU, IN, KO, MR; ein Nahkampftalent, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Schwimmen, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Philosophie, Boote Fahren, Heilkunde Seele, Geschichtswissen, Sagen/Legenden

Mirakel →: Akrobatik, Gaukeleien, Singen, Tanzen, Musizieren, Schauspielerei

Hauszauber: Dunkelheit +5, Geisterruf *oder* Octopalis+4

Zusätzliche Zauberkünste: Atemnot (C), Geisterbann (C), Leib der Wogen (B), Vocolimbo (B)

Gelehrte Sprüche: Exposami, Mahlstrom, Nekropathia, Ruf der Blutfische, Silentium, Wasseratem, Wasserwand, Wellenlauf

Merkmale: Dämonisch (Charyptoroth), Elementar (Wasser), Geisterwesen

Rituale: Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen (I), Stimme Catzactatls (wie *Stimme des Nipakau*, aber nur Wasserwesen) (II), Exorzismus, Freie Seelenfahrt (III), Kraft des Opfertieres (IV)

Liturgien: Ruf zur Ruhe, Gleichklang des Geistes (I), Exorzismus, Geisterblick (wie *Nemekaths Geisterblick*), Numinorus Fessel (**An fremden Gestaden 142**), Weihe der letzten

Ruhestatt (II), Anrufung der Nebel (wie *Anrufung Nuianas*), Begehen der heiligen Wasser, Geisterwächter, Hauch Catzactatls (wie *Hauch Borons*) (III), Augen der Nacht, Augen der Tiefe, Catzactatls Zwiesprache (wie *Nemekaths Zwiesprache*) (IV), Ascheblut, Brodelnde Gewässer (wie *Swafnirs Fluke*), Ewiger Geisterwächter (V)

Perexi

Die Sternenspinne wird im einfachen Volk stark verehrt und gibt im Glauben der Tipoxatal Rat und Hilfe bei den Aufgaben des täglichen Lebens.

Aspekte: Sterne, Nachtlcht, Rat, praktisches Wissen, Bauernschläue, Handwerk

Heiliges Tier: Seidenspinne

Voraussetzungen: KL 12, IN 13

Mirakel +: IN, KL, FF, MU; Lehren, Menschenkenntnis, Überreden, Rechnen, Schätzen, Sternkunde, Lesen/Schreiben, Schlösser Knacken, 2 Wissenstalente und 2 Handwerkstalente nach Wahl außer den bei Mirakel – genannten

Mirakel →: alle bewaffneten Nahkampftalente außer Dolche, Etikette, Schriftlicher Ausdruck, Wildnisleben, Magiekunde, Kriegskunst, Staatskunst

Hauszauber: Memorans +5, Animatio *oder* Xenographus +2

Zusätzliche Zauberkünste: Illusion auflösen (B), Objectovoco (C), Dunkelheit (C), Reflectimago (B)

Gelehrte Sprüche: Accuratum, Applicatus, Blick in die Gedanken, Cryptographo, Eisenrost, Exposami, Gefunden!, Hartes Schmelze, Hellsicht trüben, Objekt entzaubern, Penetrizzel

Merkmale: Hellsicht, Objekt

Rituale: Weckruf, Wegzeichen (I), Blick in Liskas Auge, Blutsteingespür, Perexis Hilfe (wie *Stimme des Nipakau*) (II), Spinnenruf (ruft Spinnen in der Größe von Höhlen- oder Baumspinnen) (III), Tiere aus Farben (IV)

Liturgien: Innere Ruhe, Sterne funkeln immerfort (I), Allmacht der Lohe, Auge des Mondes, Blick für das Handwerk, Entzug der Schläue (wie *Entzug von Nandus' Gaben*), Sternenglanz, Sternenspur, Sternenstaub (II), Buchprüfung, Ohr der Eule, Unverstellter Blick (III), Augen der Nacht, Sternenwurf (wie *Phexens Sternenwurf*) (IV), Perexis Eingebung (wie *Wandeln in Hesindes Hain*) (V)

Sindracatl

Göttin der Magie in Form einer gefiederten Schlange. Wird von den Tipoxatal weniger unter dem Blutaspekt und mehr als Herrin der Träume und Visionen verehrt.

Aspekte: Träume, Visionen, Magie, Wissen

Heiliges Tier: Schlange

(siehe Sindracatl, **Der Fluch des Blutsteins 100**)

Tchehuan

Ein großer Held aus der Vergangenheit der Xo'Artal, der in Tipoxatl und Itocatl auch ins Stadtpantheon gefunden hat. Er gilt gleichsam als rigoroser Kämpfer wie auch als Symbol für die Auflehnung und jeglichen (ruhmreichen) Neubeginn. Bei den Itocatal fällt der Aspekt des Neuanfangs weg und er gilt vor allem als ausführender Schwertarm Burdus.

Aspekte: Heldentaten, Kampf; in Tipoxatl auch Sonnenaufgang, Neuanfang

Heiliges Tier: Hai

Voraussetzungen: MU 13, KK 12

Mirakel +: MU, GE, KO, KK; drei bewaffnete Nahkampftalente, Raufen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Lehren, Überzeugen, Kriegskunst, Heilkunde Wunden

Mirakel -: Gaukeleien, Schleichen, Sich Verkleiden, Staatskunst, Falschspiel

Hauszauber: Sensattacco +4, Fulminictus *oder* Haibiss +5

Zusätzliche Zaubert Fertigkeiten: Blitz dich find (B), Falkenauge (B), Karnifilo (C), Psychostabilis (C)

Gelehrte Sprüche: Eigenschaft wiederherstellen, Gardianum, Obsidiankälte, Herr über das Tierreich, Movimento, Psychostabilis, Standfest

Merkmale: Antimagie, Eigenschaften

Rituale: Jagdfieber (I), Kraft des Tieres, Schützende Rotte (II), Bad im Blute, Farben des Krieges (III), Hairuf, Pfad der Blutrache (nur Itocatl), Sonnentanz (nur Tipoxatl; wie *Regentanz*, jedoch lösen sich Regenwolken und Gewitter auf und die Sonne scheint) (IV)

Liturgien: Blendstrahl (nur Tipoxatl; wie *Blendstrahl aus Alveran*), Neun Streiche in einem (nur Itocatl), Segnung der stählernen Stirn (I), Das schwarze Fell durch das rote Blut (nur Itocatl), Goldene Rüstung (nur Tipoxatl), Ehrenhafter Zweikampf (II), Licht des Herrn, Segen wider die Angst (wie *Segen der heiligen Velvenya*) (III), Kampfsegen (wie *Segen des heiligen Hluthar*) (IV)

Toyatico

Eine Sonnengöttin, die für Glück, Licht und geistige wie körperliche Genesung steht. In Tipoxatl ist ihr heiliges Tier ein Adler.

Aspekte: Sonne, Licht, Heilung, Leben

Heiliges Tier: Adler

(siehe Toyatico, **Der Fluch des Blutsteins** 101)



Itocatl

Hinter den Stadtgöttern Itocatls verbirgt sich zur Gänze Burdu. Die von ihnen verliehenen karmalen Fähigkeiten stammen also alle vom Namenlosen, entsprechend sind die Wunder pervertiert. Die Blutmagie folgt den durch Burdus Wirken modifizierten Regeln aus diesem Band (siehe Seite 124 f.). Das heilige Tier aller Stadtgötter Itocatls ist die dem Namenlosen zugeordnete Spinne.

Chicometac

Die Graue Weberin von Burdus Gewand, die auch den Schicksalsfaden webt und durchtrennt, um für Burdu Ernte zu halten. Eine Göttin des Todes und des unausweichlichen Schicksals

Aspekte: Tod, Totenreich, Geister, Schicksal

Heiliges Tier: Weberspinne

(siehe Catzactatl, Seite 126)

Hutetatzin

Haut Burdus, ein geläuterter Gott, dem Burdu die Haut abzog, auch bekannt als Schäeldiener. Seine Opfergaben sind abgetrennte Hautlappen, Tier- und Menschenhäute.

Aspekte: Häutung, Qualen, Läuterung, Furcht

Heiliges Tier: Saguaraspinne

Voraussetzungen: KO 13

Mirakel +: IN, KO, KK, MR; Dolche, Ringen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Überzeugen, Fesseln/Entfesseln, Anatomie, Götter/Kulte, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Lederarbeiten, Tätowieren

Mirakel -: Gaukeleien, Singen, Tanzen, Betören, Etikette, Schauspielerei, Musizieren

Hauszauber: Höllenpein +5, Fluch der Pestilenz *oder* Widerwille +4

Zusätzliche Zaubert Fertigkeiten: Alpgestalt (C), Corpofesso (C), Einfluss bannen (B), Juckreiz (B)

Gelehrte Sprüche: Arachnea, Atemnot, Ecliptifactus, Eigene Ängste, Herzschlag, Iribaars Hand, Panik, Schwarz und Rot

Merkmale: Einfluss, Eigenschaften

Rituale: Blutanalyse (I), Macht der Haut (wie *Macht des Blutes*) (II), Haut des Erdblutes (III), Häutung des Opfertieres (wie *Kraft des Opfertieres*) (IV)

Liturgien: Erneuerung des Geborstenen, Innere Ruhe (I), Ohr der Eule (II), Geisterwächter, Haut des Chamäleons, Haut des Feindes (III), Augen der Nacht, Augen der Reptilien (IV), Ascheblut, Ewiger Geisterwächter, Nepillomes Umhang (V)

Maruxatl

Der in Blut watet. Ein Kriegsführer und Götterschlächter, der als Sohn Burdus gilt. Seine Opfergaben sind Andersgläubige und würdige Monster.

Aspekte: Blut, Krieg, Schlacht, Hass

Heiliges Tier: Schwarmspinnerin

(siehe Techtlcoma, **Der Fluch des Blutsteins** 100 f.)

Micto'ala

Huey Tlatoani, die „Lebendige Heilige“. Die, die sich erinnert. Große Sprecherin. Die mit den Spinnen spricht. Die, durch die Burdu sieht.

Aspekte: Herrschaft, Furcht, Beeinflussung, Sprache

Heiliges Tier: Smaragdspinne

Micto'ala ist erst neu im Pantheon und als Stadtgöttin nicht wählbar. Da die Helden sie im Laufe des Abenteuers töten werden, entsteht keine Priesterschaft der „Lebenden Heiligen“.

Naxatla

Das mannigfaltige Antlitz Burdus. Die ewig junge Botin des Gottvaters, die das Wissen zurückholt (das die anderen Götter gestohlen haben).

Aspekte: Jugend, Gestohlenes Wissen, Diebstahl, Täuschung

Heiliges Tier: Rote Jungfer

Voraussetzungen: CH 13

Mirakel +: KL, IN, CH, GE; Schleichen, Sich Verstecken, Stimmen imitieren, Taschendiebstahl, Lehren, Menschenkenntnis, Sich Verkleiden, Überreden, Überzeugen, Anatomie, Magiekunde, Heilkunde Wunden,

Mirakel –: bewaffnete Nahkampftalente, Rechtskunde, Staatskunst

Hauszauber: Transmutare *oder* Impersona +4, Salander *oder* Blick durch fremde Augen +2

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Harmlose Gestalt (C), Sautuarias Herrlichkeit (B), Seidenzunge (B), Sensibar (C)

Gelehrte Sprüche: Analys, Arachnea, Aureolus, Auris Nasus, Blick in die Gedanken, Des Goldenen Zunge, Favilludo, Gefäß der Jahre, Harmlose Gestalt, Illusionen auflösen, Reptilea, Verwandlung beenden, Magischer Raub, Xenographus

Merkmale: Illusion, Form

Rituale: Blutanalyse (I), Göttliche Verständigung, Schrei nach Macht (II), Bad im Blute (III), Schlangenfluch (IV)

Liturgien: Gleichklang des Geistes, Prophezeiung (I), Göttliche Verständigung, Ohr der Eule, Sicht auf Madas Welt (II), Aura der Form, Haut des Chamäleons, Haut des Feindes, Mondsilberzunge, Unverstellter Blick (III), Ascheblut, Erneuerung (wie *Tsas wunderbare Erneuerung*), Makelloser Leib (wie *Khablas Makelloser Leib*), Naxatlas Geschenk (wie *Tsas heiliges Lebensgeschenk*) (V)

Tchahuan

Siehe Tipoxatl, jedoch wirkt in Itocatl eigentlich Burdu im Hintergrund.

Aspekte: Heldentaten, Kampf

Heiliges Tier: Speispinne

(siehe Tchahuan bei Tipoxatl auf Seite 126 f.)

Tlapetaya

Die Mutterspinne. Mutter und Hebamme der Brut Burdus, Heilerin seiner Wunden. Die, die das Blut sammelt um, neu zu erschaffen.

Aspekte: Heilung, Fortpflanzung, Neuerschaffung

Heiliges Tier: Bleiche Rüsselspinne

Voraussetzungen: IN 13

Mirakel +: MU, IN, CH, KO; Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Anatomie, Pflanzenkunde, Tierkunde, Alchemie, Holzbearbeitung, Kochen, alle Heilkunde-Talente

Mirakel –: alle Kampftalente

Hauszauber: Balsam +5, Haselbusch *oder* Bärenruhe +4

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Leidensbund (C), Ruhe Körper (B), Somnigravis (B), Sumus Elixiere (C)

Gelehrte Sprüche: Abvenenum, Arachnea, Chimaeroform, Fluch der Pestilenz, Heilkraft Bannen, Humusbann, Klarum Purum, Leib der Erde, Paralysis, Tiere besprechen

Merkmale: Form, Heilung

Rituale: Blutanalyse (I), Blutsteingespür (II), Bad im Blute (III), Blutregen (wie *Regentanz*, jedoch regnet es Blut vom Himmel, das die Erde für LkP* Wochen unfruchtbar macht) (IV)

Liturgien: Parinteotls Blutsaat, Erneuerung des Geborstenen (I), Kleiner Giftbann, Vertrauter der Erde (wie des Feuers *oder* Felsens), Wundsegen (II), Pflanzenwachstum (wie *Parinors Vermächtnis*) (III), Augen der Spinne, Kräftigung der Schwachen und Verehrten (IV), Ascheblut, Erneuerung (wie *Tsas wunderbare Erneuerung*) (V)

Porto Velvenya

Mit der Weihe des Blutsteins im letzten Kapitel dieses Bandes erhält auch Porto Velvenya ein Xo'Artal-Stadtpantheon, das in Zukunft von den hiesigen Xo'Artal-Priestern und -Blutmagiern nach den Regeln zur Blutmagie aus **Der Fluch des Blutsteins** verwendet werden kann.

Nepolcualli – Der Goldene

Durch Osarax auch in Porto Velvenya verehrt.

Aspekte: Licht, Gold, Stolz, Prahlerei

Heiliges Tier: Goldpfau

(siehe Nepolcualli – Der Goldene, **Der Fluch des Blutsteins 99**)

Nepolcualli – Der Richter

Durch Osarax auch in Porto Velvenya verehrt.

Aspekte: Gerechtigkeit, Aufrichtigkeit, Strenge (sich selbst und anderen gegenüber)

Heiliges Tier: Rabe

(siehe Nepolcualli – Der Richter, **Der Fluch des Blutsteins 99**)

Numinoru

Nachdem er die Stadt von seinem durch Nudara gesprochenen Fluch (**An fremden Gestaden 99**) befreit hat, ist auch er in ihr Pantheon eingekehrt.

Aspekte: Meer, Unendlichkeit, Meeresungeheuer und -wesen, Regen, Wasser

Heiliges Tier: Rochen

(siehe Numinoru, **Der Fluch des Blutsteins 100**)

Tulax, der Eherne

Es verwundert viele Merakanal, dass sich auch dieser nur wenig und vorwiegend in Berggemeinden verehrte Gott im Stadtpantheon wiederfindet. Er wird als Herr der Felsen und Berge sowie eherner Gesetze angesehen und gilt als

Verkörperung der Gebirge. Im Glauben einiger novadischer Sklaven wird Rastullah hinter dieser Entität vermutet, was wiederum andere für Ketzerei halten.

Aspekte: Gesetze und deren Vollstreckung, Strafen, Berge

Heiliges Tier: Berglöwe

Voraussetzungen: MU 13, KO 12

Mirakel +: MU, IN, KO, KK; zwei beliebige Waffentalente, Ringen, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Überzeugen, Gesteinskunde, Rechtskunde, Feuersteinbearbeitung, Grobschmied, Steinmetz

Mirakel -: Gaukeleien, Zechen, Etikette, Überreden, Schauspielerei, Fallenstellen

Hauszauber: Fortifex +4, Leib des Erzes *oder* Wand aus Erz +5

Zusätzliche Zauberfertigkeiten: Einfluss bannen (B), Respondami (B), Adamantium (C), Archofaxius (C)

Gelehrte Sprüche: Beherrschung brechen, Bewegung stören, Destructibo, Granit und Marmor, Illusion auflösen, Kraft des Erzes, Metamorpho Felsenform, Objekt entzaubern, Psychostabilis, Zaubernahrung

Merkmale: Antimagie, Elementar (Erz)

Rituale: Hauch des Erzes (I), Blutsteingespür, Schützende Rotte (II), Haut des Erdblutes (III), Tiere aus Farben (IV)

Liturgien: Innere Ruhe, Segnung der stählernen Stirn (I), Ohr der Eule, Vertrauter des Felsens (II), Segen wider die Angst (wie *Segen der heiligen Velvenya*), Schutzmantel (wie *Argelions Mantel*), Sicherer Weg durch Fels (III), Magiebann (wie *Praios Magiebann*), 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), Unantastbarkeit des Richters (IV), Bannende Hand (wie *Argelions Bannende Hand*) (V)

Toyatico (auch: Pra-Jobo)

In der Sonnengöttin von Merakan, die deren Botschafter hier bald pflegen, glauben einige Owangi, Pra-Jobo zu erkennen und lassen ihr entsprechende Verehrung zuteilwerden.

Aspekte: Sonne, Licht, Heilung, Leben

Heiliges Tier: Schmetterling
(siehe Toyatico, **Der Fluch des Blutsteins 101**)

Utharax

Der Wächter der Unterwelt hat in das Stadtpantheon Porto Velvenyas gefunden und ähnelt in seinen Aspekten Boron.

Aspekte: Tod, Unterwelt, Wacht (allgemein und über die Toten), Pforten

Heiliges Tier: Weißer Gorilla
(siehe Utharax, **Der Fluch des Blutsteins 101**)

Xoroka

Der Gott des Guten Kampfes hat in das Stadtpantheon Porto Velvenyas gefunden und ähnelt in seinen Aspekten Kor.

Aspekte: Kampf, Krieg, Ungeheuer, Jagd, Schlachtenglück, Opferungen

Heiliges Tier: Panther
(siehe Xoroka, **Der Fluch des Blutsteins 102**)

Kreaturen

Tigerbaum (Xoxota: Tapili'mar)

Mal ist man Lurch, mal ist man Baum.

– Sprichwort der Ashavau

Erscheinungsbild

Bei diesen dickstämmigen Pflanzen handelt es sich um fleischfressende Bäume. Sie verfügen über keinerlei Sinnesorgane, lediglich ein in geschlossenem Zustand mit einem Astloch verwechselbares Maul. Geöffnet lässt es jedoch mit seinen harz- und blutverklebten, hölzernen Reißzähnen keine Fragen über die Gefährlichkeit des Tigerbaums offen. Die Äste und Wurzeln unterscheiden sich kaum von denen normaler Bäume ihrer Umgebung, jedoch sind sie beweglich und können ihre Opfer packen. Typischerweise ähneln sie Sumpfyzypressen oder verschiedenen Kiefernbaumen. Dass es auch Tigerbäume in Gestalt von gewaltigen Mammutbäumen geben soll, ist wahrscheinlich nur ein Gerücht.

Lebensweise

Tigerbäume sind statisch und haben keine Sinnesorgane außer ihren erschütterungsempfindlichen Wurzeln, die die Annäherung aller Wesen, die mindestens so groß wie ein

Lurch sind, spüren und reflexartig danach packen. So ernährt sich der Baum vor allem von wilden Tieren der Umgebung, unterscheidet aber nicht zwischen ihnen und Menschen. Er lebt einzeln, und im Umkreis von einer Meile sind meist keine weiteren Tigerbäume anzutreffen.

Wachstum und Vermehrung

In unregelmäßigen Abständen bildet der ausgewachsene Tigerbaum zahlreiche spitze Samenkapseln mit Blättern aus, die vom Wind getrieben weite Strecken zurücklegen und andernorts im Dschungel oder Sumpf auf Aas landen, wo sie zu sprießen beginnen. Der Baum kann sie auch als Waffe verschießen und damit Opfer vergiften, die Tage später an anderen Orten verenden, woraufhin ein neuer Baum aus ihrer Leiche sprießt. Die erste Zeit über dienen dem Sprössling das verfaulende Aas sowie Insekten als Nahrungsquelle, bis er die ersten, noch sehr kleinen Tiere verspeisen kann. Er wächst sehr schnell, benötigt aber etwa ein Jahrzehnt, bevor er auch Menschen gefährlich wird. In dieser Zeit gleicht er sein Aussehen dem der Bäume seiner Umgebung an. Beim Tigerbaum handelt es sich um eine natürlich in Uthuria beheimatete Lebensform ohne dämonische oder chimärische Einflüsse.

Meistertipps und Abenteuerideen

Ab und an kommt es vor, dass eine Samenkapsel auf ein Opfer verschossen wird oder sich vom Wind getrieben zufällig auf einem geschwächten, schlafenden Menschen niederlässt und sich in dessen Fleisch krallt. Einige Betroffene überleben das Gift, primitive Kulturen wie die Ashavau können die Kapseln mitunter aber nicht entfernen ohne das Opfer zu töten, und lassen die Spore deshalb im Körper. Der nun dennoch aus der Wunde wachsende Baum kann durchaus eine gewisse Größe, verwurzelt im Leib des Opfers, erreichen. Bald aber wird der Anblick eines Artgenossen mit einem Lurche verspeisenden Gehölz und peitschenden Ästen am Leib dem Stamm zutiefst unheimlich und sie stoßen ihn aus. Was aus diesen Verstoßenen wird, ist ungeklärt. Wahrscheinlich sterben sie bald darauf, aber es halten sich Gerüchte von wandelnden Tigerbäumen mit den Zügen ehemaliger Opfer.

Fleischfressender Baum (Tapili'mar)

Größe: 5-10 Schritt **Gewicht:** 4.000-8.000 Stein

Biss:

INI 9+1W6 **AT** 9 **PA** 0 **TP** 3W6+2 **DK** H

Peitschenwurzeln:

INI 14+1W6 **AT** 11 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

Peitschenäste:

INI 14+1W6 **AT** 13 **PA** 8 **TP** 1W6+3 **DK** NSP

Sprossengeschoss:

FK 18 **RW** – / 3 / 6 / 15 / 25 **TP** 1W6+1 TP*

LeP 80 **AuP** 200 **MR** 16/9 **RS** 5 **WS** 14

GS – **GW** 14

Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Hinterhalt (6), Umschlingen (5, Peitschenwurzeln), 4 Aktionen pro KR

Konfliktverhalten: Im Hinterhalt warten sie auf Opfer und reagieren mit wilden Hieben und Umschlingen ihrer nur locker im Boden liegenden Wurzeln und Äste auf jedes mindestens hasengroße Wesen im Umkreis von 5 Schritt. Packen sie ein Opfer, ziehen sie es zu ihrem Maul mit ‚Zähnen‘ aus spitzen Holzpapfen und töten es mit Bissen.

*) Das Gift (Stufe 6, je Kapsel 1W6+1 SP pro Tag für 2W6 Tage) wirkt blutvergiftend und lässt getroffene Körperteile schmerzhaft nekrotisch werden.

Springschlangen (Xoxota: Zakax)

Dann bogen sich ihre langen Körper blitzschnell und die Biester schleuderten von allen Seiten auf uns zu. Verflucht, ich habe mal im Kreuzfeuer horasischer Arbalones gelegen, aber das war nichts im Vergleich zu diesen giftigen springenden Schlangen!
– Gehört bei einem Söldner in Porto Velvenya

Erscheinungsbild

Springschlangen ähneln mit ihrer dreieckigen Kopfform Vipern und existieren in verschiedenen Farben und Ausprägungen in Sümpfen, Wüsten, Dschungeln, Flüssen und dem Grasland Norduthurias.

Lebensweise

Die Giftschlangen jagen im Rudel von 2W6 Tieren durch weichen, morastigen Boden oder durch Heidegras statt – wie die meisten ihrer Artgenossen – einzeln auf Beute zu lauern. Sie gehen dabei gezielt auf Suche nach bis zu menschengroßer Beute.

Meistertipps und Abenteuerideen

Einige Schamanen der wilden Stämme, aber auch Blutmagier Sindracots, setzen diese tödlichen Schlangensrudel gezielt mit dem Ritual *Schlangengeist (Wege der Zauberei 162)* ein, um Opfer zu meucheln. Einige sollen damit gar Stöcke und Kampfstäbe in solche Schlangen verwandeln können.

Springschlangen (Zakax)

Größe: 1,5 Schritt

Gewicht: 2 Stein

Biss:

INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 1W6+2+Gift **DK** H

LeP 16 **AuP** 30 **MR** 7/3 **RS** 1 **WS** 5 **GS** 9 **GW** 8

Beute: Schlangenleder, Gift und 2 Rationen Nahrung

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner, Gift (Stufe 6, nach 1W6 Kampfrunden INI, AT, PA, GE je -1 und 1W6 SP pro Biss), Hinterhalt (5) / Anspringen (3, bis zu 5 Schritt), Gezielter Biss, Verbeißen (2)

Konfliktverhalten: Haben die Springschlangen passende Opfer gefunden, umzingeln sie diese in einem Hinterhalt und greifen mit blitzschnellen Sprungangriffen über mehrere Schritt Entfernung an, um sie mit ihrem Gift zu lähmen und zu töten. Sie fliehen nicht.

Kriegerspinne (Xoxota: Chilmani-Tocatl)

Sie sind unbesiegbare! Sie überragen dich wie ein Haus, und der Tod kommt von oben: ihre Vorderbeine stechen nach dir und trennen dir Arme und Beine ab oder durchstoßen deinen Leib wie ein Speiß in der Garküche eine Hühnerechse. Sie sind schneller als der Wind und schießen ihre Netze nach dir.

– verzweifelter Krieger aus Tipoxatl

Erscheinungsbild

Die Kriegerspinnen gehören der Rasse der Gigantulae an. Ihre glänzend schwarzen, 5 Schritt durchmessenden Spinnenkörper wirken mit ihren Chitinplatten wie die Panzerung eines dunklen Ritters. Die Anzahl der glatten, gepanzerten Beinpaare hängt bei den Gigantulae von deren Alter ab: Die meisten in diesem Band auftretenden Kriegerspinnen haben drei Beinpaare, von denen eines je in scharfen Klingen endet und wie zwei Arme für Stiche eingesetzt wird, während die anderen beiden als Beine ihren Körper tragen. Besonders alte (und gefährlichere) Exemplare haben sechs Beinpaare, zwei davon klingenbewehrt. Ein solches begleitet Micro'ala in diesem Band. Weitere Altersstufen oder Jungtiere sind derzeit nicht bekannt. Die scharfen Zangen an ihrem mit Facettenaugen versehenen Kopf setzen sie ebenfalls als Waffe



Kriegerspinne

ein. Zusätzlich tragen sie weitere Rüstungsteile an Beinen und Unterleib sowie Schädel oder Knochen ihrer Feinde als Trophäen.

Lebensweise

Eingesponnen für die Ewigkeit schlafen diese Wesen in ihren Kokons seit dem siebten Zeitalter in versteckten Höhlen und harren auf ihre Erweckung. Einmal erweckt schließen sie sich den Plänen ihrer neuen Herren an und folgen dem Ziel, die Erweckung ihrer Rasse zu veranlassen.

Meistertipps und Abenteuerideen

Einzelne Kriegerspinnen können in Höhlen überall im Land der Xo'Artal oder auf dem Gebiet der wilden Stämme verborgen sein und auf ihre Erweckung warten. Ein Dorf eines wilden Stammes hat eine solche gefunden und die Spinne erweckt. Mit dieser mächtigen Waffe tyrannisieren sie die Nachbarn und gehen auf Kriegspfad. Zudem verliert der Schamane immer mehr die Kontrolle über das Biest. Die Helden könnten in einen solchen Konflikt geraten und entweder von bedrohten Feinden oder dem Schamanen, der die Erweckung mittlerweile bereut, um Hilfe gebeten werden.

Kriegerspinne

(Chilmani-Tocatli)

Größe: 5 Schritt Torso

MU 20-25

GE 14-18

KL 8-11

FF 6-12

Gewicht: 1 Quader

IN 12-15

KO 30-34

CH 6-9

KK 24-28

Kampfwerte (Kriegerspinne / Veteranenspinne)

INI 17+2W6 **PA** 5

Stich mit dem Bein:

AT 18 / 20

TP 2W6+6**

DK NS

Biss:

AT 17 / 19

TP 3W6+2 (+Gift)*

DK H

Spinnfäden:

FK 20 / 24

RW - / 3 / 6 / 15 / 25

TP 1W6+3 TP(A) (+Netz)

LeP 150 / 200

AuP 180 / 250

MR 16

RS 9 / 10

WS 15 / 17

GS 14

GW 17 / 18

Beute: Gift (5 D), Chitinpanzerung (300 D)

Besondere Kampffregeln: Sehr großer Gegner, Festnageln (Bein), Finte, Gezielter Stich (Bein), Hinterhalt (7), Nachtsicht, Netz (8), Schreckgestalt I, Todesstoß (Bein), Trampeln (4W6+8), Überrennen (10, 5W6), Gezielter Angriff / Verbeißen (Biss), zusätzliche Aktion (2) / zusätzliche Aktion (4)

Konfliktverhalten: Kriegerspinnen spüren keinen Schmerz und kämpfen loyal bis zum Ende. Sie beginnen einen Kampf gerne mit entweder einem *Hinterhalt* oder dem Verschießen ihrer *Netze*. Gleich darauf greifen sie das überraschte oder im Netz eingesponnene Ziel gnadenlos und gezielt mit ihren Beinen mit *gezielten Stichen*, *Todesstößen* oder *Festnageln* an.

*) Stufe 6; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: Regeneration von 1 Punkt pro Stunde; bei gelungenem Resistenzwurf keine Wirkung

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

Gigantulae

Herkunft

Die Gigantulae waren die in Norduthuria herrschende Rasse des siebten Zeitalters. Sie waren es, die die vielbeinigen Armeen anführten, welche das hier zuvor gelegene gryphonische Reich im Karmakorthäon vernichtete. Doch dieser Sieg und die Dominanz des Zeitalters sollte letztlich zu einem erbarmungslosen Herrschaftskampf der vielbeinigen Rassen untereinander führen: Vieles deutet darauf hin, dass sich die Vielbeinigen zum Ende des siebten Zeitalters gegenseitig vernichteten und daraufhin zu den heutigen Insekten und Spinnen degenerierten. Viele Gigantulae aber dachten bereits beim Kampf gegen die Gryphonen einen Schritt weiter und wollten siegreich aus den zu erwartenden Kriegen hervorgehen: Während viele Artgenossen und andere vielbeinige Rassen Götter wie Shinxir und Mokossa verehrten und damit starke Staatengemeinschaften aufbauten, sahen andere diese Götter als schwach und mit Macht über lediglich bestimmte Aspekte an. Sie wandten sich einem in ihren Augen allmächtigen Gott zu: dem Namenlosen. Zwar herrschten die Gigantulae in Norduthuria lange, schließlich aber waren es die vom Namenlosen korrumpierten Wesen, die durch ihre Intrigen und Verkommenheit immer wieder dazu beitrugen, dass die Gigantulae sich nicht durch äußere Feinde, sondern gegenseitig im Kampf um Macht zermürbten. Die Anhänger des Namenlosen hatten von ihrem Gott die Möglichkeit bekommen, sich in die Zeitalter überdauernden Kokons einzuspinnen und in ihren Verstecken auf eine neue Chance zu hoffen.

Aussehen

Die Gigantulae sind riesige Spinnen mit Facettenaugen und Körpern von 5 Schritt Durchmesser und mehr. Je nach Kaste haben sie haarige Körper (Priester und Magiebegabte) oder sind chitingepanzert (Krieger). Die Anzahl ihrer Beinpaare variiert nach Kaste und vor allem nach Alter, wobei die Zeit in der Starre nicht zählt. Junge Krieger sind beispielsweise nur vierbeinig, während die höchsten Priester und Herrscher im siebten Zeitalter sieben Beinpaare, also 14 Beine hatten. Anhänger des Namenlosen opferten davon stets ein Bein und waren als „dreizehnbeinige Herrscher“ die mächtigsten Diener des Namenlosen. Es ist nicht bekannt, ob einige von ihnen ebenfalls die Zeit überdauern haben.

Auch die Beschaffenheit der Beinpaare hängt von der Kaste ab. Krieger haben oft klingenbewehrte Beine, andere Kasten weisen bisweilen an menschliche Hände erinnernde Greifwerkzeuge auf, wieder andere haben Giftstacheln.

Lebensweise

Über das Leben der Gigantulae ist wenig bekannt. Sie hatten ein streng hierarchisches Kastensystem. Macht und Einfluss waren durch die Anzahl Beinpaare und damit durch ihr Alter bestimmt, die Kaste war durch weitere körperliche Merkmale schnell zu erkennen. Jede Gigantula kannte ihren Platz in der Gesellschaft und gehorchte ihrem Herrscher und allen Höherrangigen.

Sprache

Telepathie wie auch eine seltsame Klicksprache sind das Mittel zur Verständigung bei den Gigantulae.

Religion

Der Großteil der Gigantulae verehrte heute weitgehend unbekannte Insektengötter. Einige davon haben sich in teilweise anderer Gestalt (Shinxir in Myranor, Mokoscha bei den Norbarden) über die Äonen gehalten.

Die Verehrung Burdus, des Namenlosen, war damals der Glaube einer Minderheit. Sie sahen Burdu als einzig allmächtigen Gott an, der von den „minderen Göttern“ (alle anderen) beneidet wird, so dass diese stets versuchen, sich selbst an die Macht zu bringen, die naturgemäß aber ihm zusteht. Seine Anhänger sollten deshalb genauso intrigant und weitreichend denken, um die Anhänger minderlicher Götter zu unterwandern und sich selbst als „wahre Gläubige“ an die Spitze zu bringen.

Magie

Magie ist bei den Überlebenden des siebten Zeitalters relativ weit verbreitet, da magisch Begabte bessere Möglichkeiten hatten, sich über die Zeit zu retten. Im siebten Zeitalter selbst war sie relativ zur Bevölkerungszahl gesehen zwar selten, die Anzahl der Vielbeinigen aber so hoch, dass Magie allerorten anzutreffen war. Sie war eng mit dem Glauben sowie Herrschaftsansprüchen verbunden.

Kleidung und Waffen

Kleidung tragen die Gigantulae in der Regel nicht, jedoch schmücken sich viele mit Trophäen besiegtter Gegner und Rüstungen (vor allem Kriegerspinnen) oder tragen Goldschmuck (Priester und Magier).

Drachenschildkröte (Xoxota: Tutuxa)

In den Augen der Tutuxa hat Xaa-Olkin den Ursprung der Zeit verborgen.

– Sprichwort der Xo'Artal

Erscheinungsbild

Der Anblick einer Drachenschildkröte ist gleichermaßen majestätisch wie beruhigend. Ihr gepanzelter Leib kann über 10 Schritt lang werden, und bei vielen Exemplaren zeigen sich auch die Spuren ihres immensen Alters darauf: Verkrustete Korallen, Bewuchs von Büschen und Bäumen, die Spuren unzähliger Kämpfe gegen Wesen aus finsterner Tiefe; all das und noch viel mehr kann auf ihrem Panzer eine regelrechte Lebensgeschichte erzählen. Aus seiner Vorderseite heraus blickt ein Kopf mit elefantenartig dicker Haut, der sich meist in sanften Bewegungen wiegt. Der Blick in ihre Augen lehrt die meisten Sterblichen tiefe Demut: ein unglaubliches Alter und immense Weisheit spricht aus ihnen, und es geht eine innere Ruhe von ihr aus, die ihresgleichen sucht.

Lebensweise

Drachenschildkröten sind intelligente, friedliche und weise Wesen. Sie erreichen ein noch höheres Alter als viele Drachen und verfolgen Pläne, die oftmals so langfristig gedacht sind, dass sie Sterblichen unbegreiflich wären. Oft drehen sich diese um höhere, selbstlose Aufgaben wie das Bewahren von Machtgleichgewichten oder das Verhindern bzw. Hervorrufen von wichtigen, zukünftigen Ereignissen. Sie gelten vielen Seevölkern als heilige Geschöpfe, die als Orakel an ihrer Weisheit teilhaben lassen und auch gegen dämonische Gefahren kämpfen. Vor den Küsten Norduthurias haben vor allem die Tocamuyac Kontakt zu ihnen, aber auch einige andere Völker wie die Xo'Artal aus Tipoxatl kennen diese Wesen zumindest aus Legenden.

Magie

Nicht alle Drachenschildkröten sind magisch begabt, jedoch ein sehr hoher Anteil. Diese Magie bildet sich meist erst über die Jahrhunderte aus, wird dann aber umso mächtiger und ist durchaus vergleichbar mit der Macht vieler intelligenter Drachenarten. Ihre Fähigkeiten können dabei ein weites Spektrum umfassen, wobei neben der Beeinflussung ihrer Umgebung (Umwelt- und Wassermagie) vor allem die Verständigung mit und der Schutz von Sterblichen im Vordergrund stehen, ebenso tiefe Blicke in Zeit und Raum.



Drachenschildkröte

Meistertipps und Abenteuerideen

Die Darstellung solch uralter, weiser Wesen ist eine große Herausforderung am Spieltisch. Gestalten Sie entsprechende Szenen erhaben und stimmungsvoll, mit geeigneter Musik und einer gewissen ‚Ehrfurcht‘. Ein Treffen mit solch einem Wesen geschieht nie nebenher und sollte ein Höhepunkt eines Abenteuers sein.

Neben der in diesem Band beschriebenen *Madarr* soll an der Nordküste der Rochenbucht die in einem als verhext geltenden Mangrovenwald schlafende *Zia* zu finden sein. Sie versteht sich wie nur wenige Wesen auf temporale Magie. Es heißt, sie wisse schon weit im Voraus von jedem Besucher und könne ihm ewiges Leben, eine Reise durch die Zeit oder das Zurückversetzen in einen beliebigen Moment seines Lebens ermöglichen. Ihre Gedanken scheinen aber in verschiedensten Zeiten gleichzeitig zu existieren und sind für Menschen kaum begreifbar. Ihre Ziele sind deswegen nie durchschaut worden und können es wohl auch nur, wenn man ihr in verschiedensten Zeiten und zu den genau richtigen Momenten begegnet.

Drachenschildkröte (Tutuxa)

Größe: 10 Schritt Körperlänge **Gewicht:** 20 Quader

MU 14-18 **KL** 15-25 **IN** 16-22 **CH** 15-22

FF 2-6 **GE** 8-14 **KO** 25-30 **KK** 15-20

Kampfwerte (500 Jahre / 1000 Jahre / 2000 Jahre)

INI 9+1W6

Biss:

DK H **AT** 10 / 12 / 14 **PA** 13 / 14 / 15

TP 2W6+1 / 2W6+2 / 2W6+4

Rammstoß:

DK HNS **AT** 9 / 11 / 12 **PA** –

TP 3W6+1 / 3W6+3 / 3W6+5

Wasserstrahl:

DK 49 Schritt **AT** 17 **TP(A)** 4W6+(Alter/100)

LeP 100 / 120 / 150 **AuP** 250 / 300 / 350

AsP 90 / 120 / 150 **MR** 7/19 **RS** 10 / 12 / 14

WS 13 / 14 / 15 **GS** 4/8 **GW** 18 / 19 / 20

Beute: Panzer (500 Dukaten)

Besondere Kampfregelein: sehr großer Gegner, Gelände (Wasser), Unterwasserkampf, Niederwerfen (Rammstoß und Wasserstrahl, 5 / 6 / 7), Gezielter Angriff / Verbeißen (3, Biss)

Magie: meisterlich in Gedankensprache, *Verständigung* und *Hellsicht*, kompetent in *Elementar(Wasser)*, *Antimagie*, *Umwelt* und *Temporal*

Konfliktverhalten: Drachenschildkröten sehen Kämpfe nur als letztes Mittel und versuchen sie zu vermeiden. Sie greifen nur unterstützend durch Rat, aber auch Magie, für die Seite des Guten ein. Falls sie zum Kampf gezwungen sind, setzen sie zur Verteidigung ihre Wassermagie und *Wasserstrahlen* ein. Unter Wasser nutzen sie auch *Rammstöße* und *Bisse*. Sie scheuen sich nicht, sich zurückzuziehen, falls nötig, jedoch verteidigen sie im Falle von Gefahren für eine sie wichtige Sache notfalls auch bis zum Tode.

Aussprachehilfen

Begriff

Acalac
Accelorqua
Acuatl
Ahua Catlan
Ahuacata
Alaquaia
Alaquui
Ama'nea
Ashavarux
Ashavau
Atl'xo
Aurishak
Ayaxoca
Bel'kadin
Catzactatl
Chaka
Chicometac
Childerax
Chupali
Cocizin
Colotzin
Coltic
Ertiquo
Etzlihuxal
Hatecli
Huey Tlatoani
Hutetatzin
Ictolax
Imitenge
Itocatl
Ixlipa
Iznax
Kalimboro
Kawanak
Kayulé
Ke'Shu
Keljun
Kitoatl
Kratawak
Lackattri
Lilhyu

Aussprache

Akka-lakk
Akke-lor-ka
Akku-attl
Ahua Katt-lahn
Ahua-katta
Alla-ka-ia
Alla-kui
Amma-neä
Ah-scha-wa-rukkz
Ah-scha-wa-uh
Attl-kzo
Au-rih-schakk
Aja-kzoka
Bell-ka-dien
Katt-zakk-tattl
Tzchakka
Tschi-ko-me-takk
Tschill-de-rakkz
Tschu-palli
Kokk-ih-tzinn
Kohl-ott-tzinn
Koll-tikk
Er-tikko
Ettzli-hukzal
Ha-tekkli
Hu-eh Tlato-ahni
Huh-teh-tatt-tzinn
Ikkto-lakkz
Immi-tenn-gee
Itto-kattl
Ikkz-li-pa
Itz-nakkz
Ka-limm-bo-roh
Kawwa-nakk
Kaju-lee
Ke-schu
Kell-dschuhn
Kitt-oh-attel
Krah-tah-wakk
Lah-katt-rih
Lill-juh

Begriff

M'Darr
Madux
Maruxatl
Maxol
Mazumbe
Mexaco
Natal Ar'Minax
Naxatla
Olmetek
Olmexo
Otzlo
Perexi
Pororoca
Prack
Saa
Segg
Shakor
Shaz'Ba-Ni
Shaz-Nomena
Siliax
Sintarxia
Sintatica
Soakrar
Taar-Bato
Tapili'mar
Taxol Arax
Tecoti
Tipoxatl
Tlacun
Tlapax
Tlapetaya
Tutuxa
Tzamalkin
Tzemaalteca
Ubele
Uthakan
Xamatas
Xelup
Xokopaz
Xomiyu
Xurax Ar'Pochtli

Aussprache

Mm-dar
Ma-dukz
Ma-ruh-kza-tell
Makkz-oll
Mah-tzum-be
Mekcz-akko
Nah-tahl Arr-mien-akkz
Nakkz-att-la
Oll-meh-tekk
Oll-mekcz-o
Ottz-Loh
Pe-rekkzi
Poh-roh-rokka
Prakk
Sah
Sekk
Schah-kohr
Schazz-ba-ni
Schaz-noh-meh-nah
Si-li-akkz
Sinn-tahr-kzih-ah
Sinn-ta-tikka
Soh-ah-krahr
Tahr-batto
Tah-pilli-marr
Takk-zoll Arrakkz
Te-koti
Tippo-kzattl
Tla-kuhn
Tlah-pakkz
Tla-pe-tajah
Tuh-tukk-zah
Tzah-mall-kinn
Tzeh-mahl-tekka
Uh-behle
Uh-tah-kahn
Kza-mann-tazz
Kze-lupp
Kzoh-koh-patz
Kzo-mi-ju
Kzu-rakz Arr-poschtli



Index

A

Acalac 89
Accelorqua s. Schwimmender Wald
Acuatl 27, **89**, 92, f., 125
Agaya 42, 102
Ahua Catlan siehe Verlorenes Meer
Ahuacata siehe Haikrieger
Ainur ben Khalid 116, **120**
Ala-Ra 76, 78
Alaquiaia siehe Wellenberg
Alaquui siehe Wellental
Alax 103
Aloxa 102
Ama'nea 11
Amakun 5 f., **8 ff.**, 58,
62 f., 78, 110 ff.,
Amakunal 17 f., 20, 22, 29,
58 f., 117
Anzahl der Einheiten 17, **45 f.**,
47 ff., 56
Arcan'Szin 111
Ashavarux 66 ff., 74, 89, 113
Ashavaruxal 67 f.
Ashavau 65 ff., **113**, 124, 130
Atl'xo 102, 108
Atlaxu **34 ff.**, 41 f., 50 ff., 101
Auf der Hafeninsel (Gasthof) 111
Auge des Namenlosen s. Micto'ala
Augen der Sternenschlange **8 ff.**,
20, 62, 75
Aurishak 28, 48, 50 ff., 55, 64 ff.,
68, 70 ff., 86, 103, 108, **114 f.**
Ayaxan 10
Ayaxoca 89, **125 f.**

B

Baalugs Loch 111
Bakarr 71
Barborin 76 ff.
Baumkäfer 68, 70
Bavashnu 68, **114**
Bel'kadin 13, 63 ff.
Blumenfälle 26, 88, **92**
Blutbanner 35, **57**
Blutseuche siehe Spinnenfluch
Blutzähler 56
Burdu 6, 8 ff., 17 ff., 20 f.,
26 ff., 40 ff., 62, 64 f., 73,
75 ff., 89 f., **100 ff.**, 124 f., 132
Burdufluch siehe Spinnenfluch
Buruxal 5 f., 15, 20, 31 ff., 41 ff.,
85 f., **100 f.**, 103 ff., 109 f., 123
Buruxan 33, **38 f.**, 41 f., 101

C

Calinx 92
Caribu 23, 50, **92**
Catlaxo **35 ff.**, 56, 102
Catzactatl 89, **126 f.**
Chaka 37
Charyb'Yzz 93, 109

Chesak 41
Chicometac 100, **127**
Childerax **38 ff.**, 50, 52, 57
Chilmani-Tocatl s. Kriegerspinne
Chupali 17 f., 20, 25 f., 52, 58 f.,
63, 88 f., **93 f.**, 110
Coatl siehe Atlaxu
Cocizin 42
Colotzin 104
Coltic 113
Cozi 42, **102**

D, E, F

Dolbotee 68, **78**
Drachenschildkröte 26 f., 35, 50,
52 f., **132 f.**
Elxuru 28
Erfahrungsklasse 17, 45, **47 ff.**
Ertiquo siehe Todacker
Etzlihuxal 102
Fallspeer 70, 86
Felsstadt 111

G

Gasse der Skorpione 104
Geisterstein 72 ff., **75 ff.**
Gesaar 71
Gigantula 6, 20, 34, 41, 55 f.,
108 f., 130, **132**
Goldenen, Die
(Xortapok-Mannschaft) 116
Goldenen Sieben, Die 21
Goldener Lurch (Garküche) 113
Götter der Tiefe 111
Grüner Palast 111
Gryphonen 12, 108, 110, 112, 132
Guereni 9, 75, 105

H

Hafeninsel 13, 111, **113**
Haikrieger 22, 84, 87, 89,
91, 94, **124**
Hatecli siehe Blumenfälle
Haus der Geheimen Magie 101
Haus des Blutes 41, **104**, 107
Haus des Iznax 41, **104**
Hedegunde 118, 121
Heiliges Pilzfeld der Ulbelzara 113
Hochebene der Geister
siehe Plateau der Geister
Huizalot 12
Hualzin 35 f., 39, 57, 101, **107 f.**
Huey Tlatoani siehe Micto'ala
Hutetatzin 100, **127**

I

Ictolax 103
Ilmetak 117
Imitenge 116
Irrlichtkäfer 68

Itocatl 6, 16 f., 29 ff., 49 ff.,
63, **99 ff.**, 127 f.
Ixlipa 41
Izzax 28

J

Jaxarona (Mädchen) 24 f.
Jaxarona 6, 17, 24 f., 52, **58 ff.**, 78
Jokom 42, 117
Junnet 112
Jussuf ben Shemla 119, **122**

K

Kalaya 28, **90**
Kalimboro 42
Kara-Matan 6
Karxeras 8
Kawanak 28f., 50, 52, 103
Kayulé 24 f., 59, 63, 90, **95 f.**
Ke'Shu 11
Keljun 10
Khemi 16, **19**, 24 ff., 38 ff.,
51, 88, 92, 110
Khemiardefakt siehe Seelentrenner
Kinder Madarrs 93
Kitoatl 116
Kobuls Garküche 111
Kompetenzstufen 88
Königspalast 103
Kratawak 103
Krax 20, **90**
Kriegerspinne 20, 26, 43, 41,
56, 58, 100, **130 ff.**
Kurzregeln für Scharmützel 45

L

Lackattri 67, **73 ff.**
Lebende Mauer 17, 53, **91 f.**
Lilhyu 10
Lucan Queseda 6, 17 ff., 50, 52,
58, 80, **96 f.**
Lustigen Abenteurer, Die
(Xortapok-Mannschaft) 116

M

M'Darr 109
Madarr 26 f., 48, 52 f., **92 f.**
Madux 22 f., 50, 53, 63, 91 f., **96**
Maiskäfer 110
Makel (Regelbegriff) 90, **124**
Mariella 8, 10, 17 f., 25,
58 f., **65**, 98, 113
Maruxatl 39, 100, **127**
Maruxatls Regen 35, 39, 41,
54 f., 57, 103
Maxol 102
Mazumbe 36
Mekena 11
Merakan 6, 67, 76 f., 115, 117, 129
Merakanal 6, 61, 77, 80, 117, 128

Messer T'chehuans 31, **41 f.**
Mexaco 35 f., 57, **102**
Mexaza 34 ff., 41, 57, **103**
Mexli 34
Micto'ala 6, 34, 58, 99 f., 103,
104 ff., 107, 110, 128
Mindorit siehe Mindorium
Mindorium 72, 76
Moralwert 17, 45 **47 ff.**
Moxo 35 f., 41, 50, 57, 102
Muschelturm 111 f.

N

Natal Ar'Minax 31 f.
Naxaha 31, 37, 42 f., 102, **108**
Naxatla 100, **128**
Neevar 11
Nimujak **76**, 116
Nimu-Wanaq 76 f.
Numinoru 8, 11, 13 ff., 50,
53, 55, 61, 63 ff., 67,
73, 76, 89, 111 f., 128
Numinorufluch 5, 8, 14, 19,
39, 53, 116
Numinoruqualle **66**, 68
Numinorus Garten 61, 63 f., 66, 68
Numiyatl 12, 11, 113
Nurak 104

O

Oberflächenhäuser 112
Oberstadt 112
Olmetek 116, 118 f., **121 f.**
Olmeteks Panther
(Xortapok-Mannschaft) 116
Olmexo 41
Ora 41
Osarax 6, 8 ff., 16 ff., 29, 58,
62, 65, 67, 73 ff., 77,
80, 117 f., 119, **121**, 128
Otzlo 41, **102**
Owangi 31, 36, 50, 77, 93, 129
Ozlopo siehe Maiskäfer

P

Papyrusboot 65, 68, 70 ff., 76
Perexi 20, 89, **126**
Pfade der Toten **21**, 29
Plateau der Geister 72
Pororoca 64 f., 67, 70 ff.
Porto Velvenya 6, 8 ff., 17, 19 f.,
28, 32, 34, 41, 56, 58, 61 ff.,
73 ff., 104, 110, **115 ff.**
Prack 65, 114
Pulquek 71

R

Raskir Avasson 6, 17 ff., 50, 52,
59, 73, **96**, **97 f.**
Rastullah 77, 80, 116, **119 ff.**

Rastullah-Gebetshaus **115 f.**, 122
 Rastullahela
 (Xortapok-Mannschaft) 116
 Rat der Sippenoberhäupter 68, 114
 Reliktsucher siehe Ruinenläufer
 Riesenspinne siehe Gigantula
 Ritual der Erweckung 6, 34, 58, 105
 Ritual des Aufstiegs 100
 Rocabeere 11
 Rothenbucht 6, 13, 15, 67,
 111 f., 123, 133
 Ruinenläufer **68**, 114

S

Saa 31 f., 50
 Scharmützelregeln
 siehe Kurzregeln für Scharmützel
 Schiefer Wohnturm (Gasthof) 113 f.
 Schlaglicht 45, 51, 56 ff.
 Schlangenspyramide 101
 Schrei des Morfus (Taverne) 113 f.
 Schule der Verführerinnen 112
 Schulenlose Krieger 22, 84, 87, **91**
 Schwarze Wut 12
 Schwimmender Wald 92
 Seelentrenner 19, 27, 38 ff., **50 ff.**
 Segg 31 f., 50
 Shabazza 6, 8, 10 f., 13 f.,
 65, 98, 112
 Shakor 70, **71**
 Shar-Paliva 76
 Shaxirbaum 11
 Shaya 11
 Shaz'Ba-Ni siehe Verlorenes Meer
 Shaz-Nomena 6, 8, 10 ff., 43, 58,
 63 ff., **111 ff.**, 123
 Shaz-Nomenal 6, 8, 19, **111 ff.**
 Siliax siehe Spinnenseide
 Siliax-Spinne siehe Weberspinne

Sindracatl 89, **126**
 Sintarxia 61, **77 ff.**
 Sintatica 41
 Soakrar 66 f., 70 ff., 75
 Sonnengipfel 71, **72**
 Sonnenpanther 30, **31 f.**, 36 f.,
 42, 50, 52, 54 f., 86
 Sonnenpass 66, 71
 Spanträger **62**, 64 f., 73 f., 77 ff., 80
 Speer (militärische Einheit) 33, 47
 Spinnenfluch 6, 8, 26 f., 32, **34**,
 42, 52, 80, 84, 100 f., 109 f.
 Spinnennest 20 f., 12, 41
 Spinnenseide 19, 42, 109
 Springschlangel 32, 68, **130**
 SrSr Sicateta 41, 109 f.
 Sklavenheer (Itocatl) 35 f., **50**, 53 ff.
 Sklavenheer (Tipoxatl) **50**, 53, 55 f.
 Staubfresser, Die
 (Xortapok-Mannschaft) 116
 Sumpfvolk siehe Ashavau

T

Taar-Bato 31
 Tapili'mar siehe Tigerbaum
 Tarax 35, 39, 55, **102**
 Tauschmarkt 68, 113
 Taxol Arax **57**, 101
 T'chahuan 20, 31, 41, 89, 100,
 109, 126, **126**, 128
 T'chahuan-Arena 47, **103**
 Tecoloth 78
 Tecoti 10
 Tempel des Arcan'Szin 111
 Tica 89
 Tiefe Turm, Der 22, 25 f., **90 f.**, 95
 Tigerbaum 19, 31 f., 68, **129 f.**
 Tipoxatl 6, 12, 14 f., 16 ff., 31 ff.,
 45, 48, 50 ff., 63, **87 ff.**, 125 ff.

Tlacun siehe Tiefer Turm
 Tlapax 35 f., 39, 56 f.,
 99, 102 f., **105 f.**
 Tlapetaya 100, **128**
 Tlaxa 57, **101**
 Tocatepetl-Berge 61, 64 f., 67,
 70 ff., 109, 114
 Todacker 92
 Todesschwinge, Die
 (Xortapok-Mannschaft) 116
 Tojatiko 28 f., 50
 Totenfluss siehe Nimujak
 Totensalz 21, **24**
 Toyatico 77, 89, 118 f., 127, 129
 Tozarrä 71
 Traumanker 25, 78
 Tripachlan 12
 Tulax 118 ff., 122, **128 f.**
 Tulekke 8 ff.
 Tura 76 ff.
 Tutuxa siehe Drachenschildkröte
 Tzamalkin 36, 39, 57, 101, 107
 Tzamalteca 35 f., 57, **102**, 106

U

Ubele 31
 Ulbelzara 113 f.
 Uthakan siehe Plateau der Geister
 Utharax 65, 67, 72 ff.,
 113, 118 f., **129**
 Ux 42, 103

V, W

Verlorenes Meer 16, 20 f., 26 f.,
 29 f., 44, 49, 51, **93**, 109 f.
 Vulgarang 71
 Wachspinne 37, 39 f., 42, **85**, 100 ff.
 Weberspinne 21, 26, 100 f.,
 109, 127

Wellenberg 24, 28, **87 f.**
 Wellental 16, 22, 26, **92 f.**
 Wikquir 71

X, Y

Xaa-Olkin 8, 68, 114, 132
 Xachid 36 ff., 41 f., 50 f.,
 57, 102, **106 f.**
 Xamatas 25, **88**
 Xavuwurzel 11
 Xelup der Rote 23 f., 29, **92**
 Xemedes 9
 Xenna 10
 Xeres 22 f., 50, 58, 90 ff., **94 ff.**
 Xeta-Kara 8, 10
 Xo'Artal-Gebetspyramide 117 f.
 Xo'atl 102, 108
 Xo'Chuli siehe Totensalz
 Xo'Tha 109 f.
 Xokopaz **34 f.**, 57, 101
 Xomiyu 22
 Xortapok 116, 121
 Xurax 40 f., 50, 63, **107**
 Xuru 28
 Yo'latal 8 ff.

Z

Zakax siehe Springschlangel
 Zerelka 37
 Zico 42, **104**
 Zirkel des Burdu 31, 35 f., **40 f.**,
 50, 52, 55, 57, 107
 Zuli 36
 Zwillingstädte 16, 20, 63,
 87, 93 f., 108 ff.
 Zwischensequenz 17, 45, **49 ff.**,
 56, 58









Porto Velvenya

Ende 1038 BF



- 1 Garnison
- 2 Gaiamos' Traumstube
- 3 Korschrein
- 4 Erdpfeiler
- 5 Grüne Hölle
- 6 Trviaschrein
- 7 Arena
- 8 Borontempel
- 9 Haus der Verirrten
- 10 Haus der Abenteuer
- 11 Xo'Artal-Pyramide
- 12 Wohnturm der Fernhändler
- 13 Rastullah-Gebetshaus

Wapengo-Lager

Nimujak

Das Schwarze Auge

Abenteuer U3

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

Tipoxatl und Itocatl,
Uthuria; 1036 BF

UTHURIA

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 III: Der Gott der Xo'Artal

Autoren: Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge, Fabian Mauruschat,
Marie Mönkemeyer, André Wiesler

Amakun ist vorerst gerettet und die Helden sind dem Heilmittel für die Blutseuche in Porto Velvenya ein gutes Stück näher gekommen. Doch Burdus Griff schließt sich immer fester um die Xo'Artal. Die Helden und ihre Verbündeten brechen nach Norden auf, um den Ursprung des Fluches ausfindig zu machen und zu vernichten. Ihre Reise führt sie bis an die Küste, wo ihnen die Nanshemu eine weitere Bürde auferlegen, die jedoch für alle Aventurier den Schlüssel zur weiteren Erschließung Uthurias bergen könnte. Schließlich erreichen die Helden die zerstrittenen Zwillingstädte Tipoxatl und Itocatl, deren Spinnennetze aus mörderischen Intrigen und offenen Kampfhandlungen erst in einer gewaltigen Schlacht zerrissen werden und das Gesicht des wahren Feindes offenbaren.

Der zweite Teil des Buches erweitert die Kultur der Xo'Artal um die Beschreibung der Zwillingstädte mit ihren Geheimnissen aus Geschichte und Gegenwart, sowie die Spielwelt Uthuria um weitere Kreaturen und Kulturen, Abenteuerideen und Meistertipps. Außerdem wird das veränderte Porto Velvenya nach dem Ende von *Grüne Hölle* vorgestellt, so dass man dort gleich weiterspielen kann.

Mit *Der Gott der Xo'Artal* wird die Regionalkampagne *Grüne Hölle* abgeschlossen.

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 den Abenteuerbanden *Grüne Hölle 1: Porto Velvenya* und *Grüne Hölle 2: Der Fluch des Blutsteins*. Die zusätzliche Lektüre der Bände *An fremden Gestaden* und *Wege des Entdeckers* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 22,50 [D]



9 783868 892567

ISBN 978-3-86889-710-4

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

13103PDF

