

PHETZALCÖNTLS

RÜCKKEHR

# Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Vorbemerkungen.....   | 4  |
| Ein Rollenspiel in 24 Stunden.....                                    | 4  |
| Kein Geschichtslehrbuch.....  | 4  |
| Über den Umgang mit Gewalt.....                                       | 4  |
| Was benötigt man zum Spielen.....                                     | 4  |
| Lizenz.....   | 4  |
| Das Regelsystem.....  | 7  |
| Die Erschaffung eines Gotteskriegers.....                             | 7  |
| Die Ehrung der Veteranen.....   | 8  |
| Die Attribute.....  | 8  |
| Die Fähigkeiten.....  | 9  |
| Die Blutsteine.....   | 11 |
| Die Effekte des Opfers.....   | 11 |
| Die göttlichen Kräfte.....  | 12 |
| Konflikte und ihre Auflösung.....                                     | 14 |
| Ablauf eines Konfliktes.....  | 14 |
| Angehen von Aufgaben, für die man nicht befähigt ist.....             | 14 |
| Ein Beispielkonflikt.....   | 14 |
| Die Gegenseite.....   | 15 |
| Festlegung von Schwierigkeit und zur Verfügung stehenden Würfeln..... | 15 |
| Der Krieg.....  | 17 |
| Kampfsystem.....  | 17 |
| Verletzung, Tod oder Genesung.....                                    | 17 |
| Über die Welt.....  | 18 |
| Die Menschen.....   | 18 |
| Landschaften und Klimazonen.....                                      | 18 |
| Einzelne Regionen.....  | 19 |
| Besondere Orte.....   | 19 |
| Anhang.....   | 20 |
| Bewaffnung.....   | 20 |
| Waffen der Gotteskrieger.....   | 20 |
| Waffen der Invasoren.....   | 20 |
| Beispielnamen.....  | 21 |
| Namen der Azteken.....  | 21 |
| Namen der Inka.....   | 21 |
| Namen der Maya.....   | 21 |

"Hört meine Worte, Ajaw der Maya, Atahualpa und Huásca, zerstrittene Sappa Inka - unsere Welt nähert sich dem Ende, denn Quetzalcóatl ist aus dem Osten zurückgekehrt, um sein Land zu beanspruchen." Die Stimme klingt in der hohen Halle des Palastes als Echo nach. Auf einem golden glänzenden, mit bunten Federn und funkelnden Edelsteinen verzierten Throns sitzt ein Mann mittleren Alters. Er überragt die meisten Anwesenden deutlich und fällt durch seine hellere Hautfarbe auf, doch trägt er unverkennbar die Züge eines Azteken. "Ich sah ihn mit eigenen Augen. Ich empfing ihn in meinem Palast, hier, wo wir heute zusammen sitzen. Er hat die Gestalt eines Menschen, wenn er auch verzerrt und fremd wirkt. Er kleidet sich in Gewänder aus Stoff und er wird begleitet von aus Metall gegossenen Krieger, die sogar auf furchteinflößenden Monstern reiten."

Ein Raunen geht durch die Runde, bis schließlich einer der Inka das Wort erhebt: "Motehcuzōma Xocoyotzin - Euer Reich ist groß, Eure Krieger tapfer und Euer Mut legendär, doch wenn es wirklich Quetzalcóatl ist, der von Osten über den Ozean kommt, um sein Reich zu beanspruchen, wie sollen wir uns einem Gott in den Weg stellen?" Zustimmendes Raunen, gedämpft und furchtsam, macht sich breit, als der Herrscher der Azteken scharf einatmet, innehält und dann spricht: "Ich habe die Priester konsultiert. Ich habe Opfer bringen lassen, um mit den Göttern sprechen zu dürfen. Und die Götter sind sich einig: Quetzalcóatl darf nicht siegen. Also haben sie mich aufgerufen, die großen Reiche der Maya, der Inka und der Azteken zu vereinen, um sich ihm und seinen Handlangern in den Weg zu stellen. Doch so zahlreich und mächtig wir auch sein mögen, wir würden uns nicht in den Weg eines Gottes werfen können."

Er lässt die Worte im Raum stehen, wartet die Wirkung sorgfältig ab. Eine Vereinigung, ein Bündnis der Großreiche? Ein solches Unterfangen hätte niemand gewagt, doch bislang waren die Führer der großen Völker auch nie zusammen in einem Raum gewesen, um das Schicksal der Welt zu besprechen. "Die Götter" führt er fort "werden uns unterstützen. Sie werden unsere besten Krieger, unsere tapfersten, stärksten, schnellsten und klügsten Kämpfer in ihre Reihen erheben, ihnen göttliche Macht geben, sie stärken, behüten und beflügeln, auf dass sie für den Erhalt dieser Welt und dieses Götterreichs streiten!" Eine gespenstische Stille erfüllt den Raum, bis eine gebrechliche Frau, die älteste der Ajaw, das Wort für sich beansprucht: "Wie viele Blumen fordern die Götter?"

In ihrer Stimme klang Trauer, die Erinnerung an schwere Zeiten und den Verlust tausender Leben mit. Motehcuzōma senkte das Haupt und blieb wie in Trance einige Sekunde in dieser Position, bevor er - ohne den Blick vom Boden zu erheben - die Forderung der blutdürstigen Götter verkündete: "So viele Leben, wie Menschen in Eurer Hauptstadt leben". Ein entsetztes Stöhnen ging durch den Saal, einige der anwesenden Führer schüttelten den Kopf, einige brachen sogar in lautes Klagen aus. Mehrere Stunden sprach man miteinander, doch letztendlich einigte man sich darauf, den Preis zu zahlen und einen verzweifelten Versuch zur Rettung der Welt zu unternehmen. Am nächsten Tag reisten die Herrscher ab, zogen in ihre Städte wieder ein und verkündeten die Botschaften. Und die Opferungen beginnen noch bevor die Fremden aus dem Osten erneut den Fuß auf den Boden der Großreiche gesetzt haben...

# Vorbemerkungen

## Ein Rollenspiel in 24 Stunden

Dieses Rollenspiel ist Teil eines Wettbewerbs im Forum engagierter Rollenspiel-Autoren ([www.dasfera.de](http://www.dasfera.de)). Ziel ist es, innerhalb von 24h ohne fremde Hilfe ein komplettes Rollenspiel mit Regeln, Setting Layout und idealerweise Illustrationen herzustellen. In einer so kurzen Zeit kann selbst bei höchster Konzentration nicht die selbe Qualität erreicht werden wie bei einem in mehreren Monaten entstandenen, ständig lektoriertem Werk. Trotzdem denke ich, ein brauchbares Rollenspiel mit einem interessanten Hintergrund geschaffen zu haben.

## Kein Geschichtslehrbuch

Historische Korrektheit war weder im Vordergrund noch Ziel meiner Ausführungen. Ich habe schlecht recherchierte Fakten weiter verfälscht, ausgeschmückt und bewusst verändert, um eine spannende, mystische Welt zu erhalten. Ich habe mich dabei bemüht, meine Änderungen halbwegs plausibel zu gestalten. Sollte sich in der Leserschaft jemand befinden, der mich auf offensichtliche Fehler und Widersprüche im historischen Kontext hinweisen kann, dann bin ich dafür sehr dankbar und werde in einer zukünftigen Version dieses Rollenspiels daran arbeiten. Für diese Version bitte ich aber um großzügige Nachsicht und die Akzeptanz, dass in dieser Version der Geschehnisse die historischen Fakten nicht den unsrigen entsprechen!

## Über den Umgang mit Gewalt

Gewalt ist in Rollenspielen an der Tagesordnung. Selbst in augenscheinlich auf jüngere Spieler ausgerichteten Produkten werden Orks und Goblins reihenweise dahingemetzelt, ohne auch nur einen Funken Gnade oder gar Reue zu zeigen. In dieser Hinsicht unterscheidet sich Quetzalcóatl's Rückkehr nicht besonders von anderen Publikationen und bedarf daher keiner gesonderten Rechtfertigung. Was aber in meinen Augen einen Unterschied macht, ist die Tatsache, dass die europäische Expansion in Mittel- und Südamerika mehrere Millionen an Opfern gefordert hat. Wenn auch das Ausmaß der Menschenopfern in den beschriebenen Kulturen noch kontrovers diskutiert wird ist die Tatsache, dass es Menschenopfer in größerem Maßstab gab, und diese Opfer auf brutale Weise ausgeführt wurden,

nicht abzustreiten. So mystisch der Hintergrund von Quetzalcóatl's Rückkehr sein mag, und so sehr sich dieses "Alternativuniversum" von den wirklichen Vorgängen unterscheidet, letztendlich wird ein weiteres dunkles Kapitel der Menschheitsgeschichte thematisiert. Ein besonders vernünftiger, distanzierter Umgang mit der Materie ist daher notwendig, und aus diesem Grund richtet sich dieses Rollenspiel auch explizit nur an Spieler, die mit einem solchen Hintergrund nicht überfordert sind. Es ist nicht meine Intention, den Genozid zu verherrlichen oder grausame Menschenopfer zu rechtfertigen, aber beides sind zentrale Themen von Welt und Regeln, die auf den folgenden Seiten erklärt werden.

## Was benötigt man zum Spielen

Quetzalcóatl's Rückkehr ist ein klassisches Rollenspiel und kann deshalb auf einige Dinge nicht verzichten. Zuerst einmal sind es die Spieler, eine Gruppengröße von 3-6 Spielern und einem Spielleiter hat sich bewährt.

Als Zufallsgeber werden klassische Würfel benötigt, idealerweise hat jeder Spieler mindestens einen kompletten Satz aus W2, W3, W4, W6, W8, W10, W12 und W20 zur Verfügung.

Außerdem werden noch Markierungssteine oder Tokens in drei verschiedenen Farben benötigt, der Atmosphäre wegen bieten sich zumindest für eine Verwendung rote Glassteinchen oder Pokerchips an. Prinzipiell ist es möglich auf diese Spielhilfe zu verzichten, doch wird dadurch der Spielfluss deutlich verlangsamt.

## Lizenz

Dieses Werk ist unter einem Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

**Wie simuliere ich d2 und d3?**

Einen d2 erhält man indem man entweder eine Münze wirft und Zahl die 1, Kopf die 2 zuteilt. Oder man wirft einen beliebigen Würfel und zählt für die ungerade Zahlen 1 und die geraden Zahlen 2.

Einen d3 erhält man, indem man einen d6 wirft und folgendes System verwendet: 1-2 = 1; 3-4 = 2; 5-6 = 3

© Adrian Klein ([adklein@gmail.com](mailto:adklein@gmail.com))



Das Reich deines Volkes erstreckt sich weiter als Du sehen kannst. Du stehst ganz oben auf der Plattform der *großen Pyramide von Tenochtitlán*, wendest Dich erhaben der Sonne zu. Schweiß rinnt dir die Stirn herab, brennt in Deinen Augen. Geistesabwesend wischst Du ihn mit der linken Hand ab. In Deinen Ohren rauscht das Blut in schnellem Rhythmus, Dein Brustkorb hebt und senkt sich schnell beim tiefen Atmen. Ein Geräusch schleicht sich in Dein Ohr, es klingt fremdartig, doch Du hast es schon so oft gehört, es ist die Sprache der weißen Teufel, klagend, wimmernd. Du ignorierst es.

Eine schnelle Bewegung mit der rechten Hand, das Geräusch weicht einem kurzen Schrei, dann wischt Du erneut mit der linken Hand über Dein Gesicht. Blut läuft Deine Wangenknochen herab. Die zappelnde Gestalt auf dem *Techcatl* hat aufgehört, sich gegen die vier Priester zu erwehren, die ihn halten. Ohne ihre Rüstungen, ohne den Helm und das Schwert, nackt wie sie auf die Welt kamen, wirken die Konquistadores armselig, doch das Opfer, das Du eben gebracht hast war ein hochrangiger Anführer, ein legendärer Kämpfer. Die Leiche wird die Treppen herunter gestoßen, fällt in die tobende Masse am Fuße der Pyramide.

Eine weitere zitternde Gestalt wird die Treppen hoch gebracht, mehr gezogen, und auf den Opferblock gelegt. Das Herz seines Vorgängers hat in Deiner Hand aufgehört zu schlagen, Du wirfst es in den *Cuauhxicalli*, die einem Adler nachempfundene Opferschale, in der schon dutzende andere Herzen liegen. Das Volk schreit nach Blut, mehr als zuvor. Es schreit nach Rache, nach Vergeltung und nach einer Wende im fast schon verlorenen Krieg gegen die Eindringlinge, die über das weite Meer kamen, um euren Besitz zu rauben, euer Land und eure Schätze zu stehlen und eure Frauen zu schänden. Doch die Götter werden Dir Kräfte verleihen von denen die Fremden nichts ahnen, alte Mächte werden sich gegen sie erheben.

Emotionslos bringst Du Opfer um Opfer, bis die Sonne im dichten Urwald versinkt. Und Du weißt, dass in den Städten der Maya und Inka andere Krieger es Dir gleichtun...

# Das Regelsystem

## Die Erschaffung eines Gotteskriegers

Spieler können Charaktere aus den drei Großreichen Mittel- und Südamerikas im 16. Jahrhundert spielen: Azteken, Inka oder Maya. Aus Regelsicht unterscheiden sich die Völker nur durch die ihnen zur Verfügung stehenden **göttlichen Mächte**. Aber kulturell, religiös und gesellschaftlich sind die drei Völker sehr unterschiedlich, mit Vorlieben und Schwächen. Doch es liegt an den Spielern, diese durch die Auswahl der Attribute und Fähigkeiten entweder darzustellen oder sich bewusst dagegen zu entscheiden. Die Möglichkeiten eines Charakters werden in Quetzalcóatl's Rückkehr durch **Attribute** und **Fähigkeiten** abgebildet. Dabei kann man sich die **Attribute** als Potential und die **Fähigkeiten** als Erlerntes vorstellen. Oder um es kurz zu fassen: **Attribute** hat man, **Fähigkeiten** kann man. Einen Gotteskrieger zu formen ist eine aus nur drei Schritten bestehende Aufgabe.

### Auswahl des Volkes

Die Spieler wählen das Volk aus, dem ihr Gotteskrieger angehören soll. Damit legen sie fest, über welche göttlichen Mächte ihr Spielercharakter verfügen wird.

Die folgenden kurzen stereotypen Beschreibungen sollen es den Spielern ermöglichen, ein für sie passendes Volk zu wählen.

### Azteken

Bekannt als gnadenlose Krieger mit fast schon legendär blutrünstigen Göttern haben die Azteken sich ein Reich im äußersten Norden Mesoamerikas aufgebaut. Ihre handwerklichen Fähigkeiten sind den der anderen Völkern der Region überlegen, sie verfügen über weithin bekannte Goldschmiede, fertigen Ziergegenstände und Werkzeuge hoher Qualität an. Ihrer Religion mit einer undurchschaubaren Anzahl an Göttern, die oft noch mehrere Aspekte haben, beschäftigt sich überwiegend mit Krieg und Kampf. Der Tod ist ein wichtiges und zentrales Element im Glaubenssystem und ist durchaus erstrebenswert - Azteken haben keinerlei Angst vor dem Tod auf dem Schlachtfeld!

### Inka

Das Inkareich ist nicht nur von der Fläche sondern vor allem von der Länge her das mit Abstand größte Reich des Kontinents. Ein das römische Straßennetz winzig wirkend lassendes System von Straßen und Brücken überspannt die unwegsame Landschaft und sogar das Hochgebirge der Anden. Die architektonischen Errungenschaften und vor allem die beeindruckenden Fähigkeiten im Bau von Brücken stellen die anderen Völker in den Hintergrund. Das Handelswesen habe die Inka perfektioniert, ihre Knotenschrift ermöglicht nicht nur die Aufzeichnung und Dokumentation von Zahlen, auch das Rechnen ist ihnen ein leichtes. Die Religion der Inka ist deutlich zentrierter als die der Azteken und besteht zu großen Teilen aus einem Sonnenkult. Menschenopfer sind nur in besonderen Notsituationen erforderlich und haben nicht den Stellenwert anderer mesoamerikanischer Religionen. Eine große Bedeutung haben Wahrsagungen der Priester, die im drogeninduziertem Rausch Visionen der Zukunft empfangen.

### Maya

Als einzige Kultur Amerikas haben die Maya eine vollständige Schriftsprache entwickelt, die es ihnen ermöglichte, unglaubliches Wissen zu konservieren. Ihre astronomischen Beobachtungen sind selbst für die technisch deutlich überlegenen Europäer von unglaublicher Präzision. Sie perfektionierten den Maisanbau und die zur Ernährung eines weit erstreckten Reiches notwendige Logistik. Das Glaubenssystem der Maya ähnelt dem der Azteken, ohne dessen enorme Blutrünstigkeit zu teilen. Sind die Götter allgegenwärtig und werden vor wichtigen Entscheidungen immer befragt. Die Maya sind auch Herrscher über ein gigantisches Höhlensystem mit unterirdischen Flüssen und Seen und haben daher eine Begabung zum Schwimmen und Tauchen.

## **Festlegung der Attribute und Fähigkeiten**

Die Attribute und Fähigkeiten der Gotteskrieger werden durch die Darbietung von besonders würdigen Menschenopfern für die Götter erreicht. Jedem Krieger stehen zu Beginn des Spiels 75 solcher würdigen Menschen zur Verfügung. Meist handelt es sich um Kommandeure der spanischen oder portugiesischen Invasoren, aber auch hochrangige Adliger des eigenen oder anderer Völker werden als Opfergabe akzeptiert.

Diese können bei der Charaktererschaffung und im späteren Verlauf des Spiels durch die Opferung von einer Anzahl an würdigen Gegnern, die dem neuen Rang entspricht gesteigert werden. Dabei ist aber jeder Rang einzeln zu erwerben, um also in den vierten Rang aufzusteigen muss man erst den zweiten und dann den dritten erwerben, bevor man den vierten erreichen kann.

Im Gegensatz zu den Attributen beginnt der junge Krieger ohne Stufen, muss sich also alle gewünschten Fähigkeiten erst aneignen. Auch dies lässt sich durch die Opferung von würdigen Gegnern mit göttlicher Hilfe leicht erreichen. Es muss zur Steigerung analog zu den Attributen eine Anzahl an Menschenleben geopfert werden, die der neuen Stufe entspricht, mindestens aber eines. Wie auch bei den Attributen muss jedes Stärkungsgesuch an die Götter einzeln gestellt werden, es muss also jede Stufe einzeln erworben werden.

## **Bewaffnung**

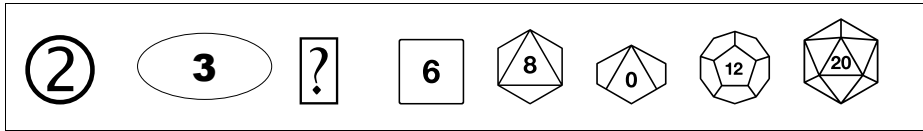
Zuletzt sucht sich jeder Spieler für seinen Gotteskrieger zwei Gegenstände seines Volkes und je einen Gegenstand der anderen Völker aus, mit denen er in den Kampf ziehen wird. Die Ausrüstungsliste umfasst nur die besonderen, einzigartigen und nur wenigen zur Verfügung stehenden Gegenstände, deren Besitz etwas Besonderes darstellt. Als letzte Hoffnung ihres Volkes werden sie natürlich alle alltäglichen Ausrüstungsgegenstände bekommen, die sie nur benötigen könnten und zu Tragen vermögen.

## **Die Ehrung der Veteranen**

Nach einem erfolgreichen Einsatz sollte der Gotteskrieger Anerkennung von den Göttern erfahren und seine Macht weiter steigern können. Doch das Wohlwollen der Götter will mit Blut oder Schmerz erkaufte sein, Blut und Schmerz der Feinde. Alle Krieger einer Gruppe erhalten eine Anzahl an Menschenopfern, die der Zahl der würdigen Gegnern entspricht, die während ihrer Aufgaben gefangen genommen, getöteten oder geschädigten wurden. Dazu zählt der bei einem Überfall getötete Kommandant, die entführte Tochter des Kapitäns und die verführte Missionarsfrau. Die Steigerung von Attributen oder Fähigkeiten verläuft genau so wie bei der Charaktererstellung.

## Die Attribute

Die Attribute gliedern sich in Ränge von 1 bis 7, die in aufsteigender Höhe den Würfeln d2, d3, d4, d6, d8, d10 und d12 zugeordnet sind. Über göttliche Intervention kann kurzzeitig auch der 8. Rang erreicht werden, der einem d20 entspricht. Jeder Krieger beginnt im ersten Rang, also mit einem d2 in allen Attributen.



### Kraft

Kraft erlaubt es, schwere Dinge zu bewegen, Lasten zu tragen oder auch mehr Schaden im Kampf auszuteilen.

Charaktere mit hoher Kraft sind entweder mit besonders vielen oder besonders leistungsfähigen Muskeln ausgestattet, oder sind einfach nur geübt darin, ihre Kräfte effektiv einzusetzen. Charaktere mit niedriger Kraft sind entweder einfach schwach oder können ihre Stärke nicht umsetzen.

### Gewandtheit

Die Kontrolle über die Möglichkeiten des eigenen Körpers wird unter dem Oberbegriff Gewandtheit zusammengefasst. Darin sind Dinge wie Fingerfertigkeit, Geschick und Schnelligkeit enthalten. Diese Attribut wird beispielsweise im Kampf benutzt, um zu bestimmen, ob man den Gegner trifft oder ob man ihm ausweichen kann. Aber auch das Reparieren von Gegenständen oder das Stehlen eines Geldbeutels auf einem Markt wären Einsatzmöglichkeiten.

Charaktere mit einer niedrigen Gewandtheit sind ungeschickt bis hin zur Tolpatschigkeit, Charaktere mit hohen Werten sind

### Widerstandsfähigkeit

Die Widerstandsfähigkeit eines Charakters ist immer dann maßgeblich, wenn sein Körper einer Belastung ausgesetzt ist. Dabei kann es sich um Krankheiten handeln, um Verletzungen die bei Stürzen oder im Kampf entstanden sind, um Vergiftungen, um die schädigenden Folgen von Durst und Hunger, um harte Wittereinflüsse wie die sengenden Hitze der Sonne oder die eisigen Winde der

Hochgebirge.

Charaktere mit niedrigen Werten in diesem Attribut sind alt, krank oder anderweitig empfindlicher, während Charaktere mit hohen Werten gesund und belastbar sind.

### Bildung

Faktenwissen, sei es durch schulische Bildung, religiöse Indoktrination oder Lebenserfahrung, wird als Bildung ausgedrückt. Dieses Attribut lässt sich den Charakter an die nötigen Fakten erinnern, um eine Aufgabe zu erfüllen.

Eine geringe Bildung erschwert den Charakteren das Lösen von Problemen während Charaktere, die höhere Bildung genossen haben viele Probleme durch das Wissen um die Richtige Lösung leichter bewältigen. Auch fallen sie inmitten Fremder weniger auf, da sie sich der fremden Sitten und Gebräuche bewusst sind.

### Geistesschärfe

Mentale Leistungen, die kein Vorwissen benötigen, werden über das Attribut Geistesschärfe abgebildet. Dazu zählen die intuitiven Reaktionen auf die Umwelt in Gefahrensituationen genau so wie das durchschauen unbekannter technischer Gegenstände.

Charaktere mit geringer Geistesschärfe sind träge Denker, können das Offensichtliche oft nicht sofort erfassen und sind leichter zu täuschen und zu überraschen. Charaktere mit hohen Werten in diesem Attribut haben eine schnelle Auffassungsgabe, handeln im Kampf oft zuerst und lassen sich nicht so leicht hinters Licht führen.

### Charisma

Charisma beschreibt die Wirkung des Charakters auf Andere und ist ein nicht genau zu erklärendes Amalgam aus optischem Erscheinungsbild, Körpersprache, Empathie und vielen weiteren kleinen Aspekten.

Charaktere mit hohem Charisma wirken auf andere Menschen anziehend, majestätisch, überlegen oder freundlich. Sie können andere leichter überreden, überzeugen, einschüchtern oder verführen, aber auch belügen. Charaktere mit niedrigem Charisma sind unsympathisch, fallen unangenehm auf und haben es schwer, andere für ihre Meinung oder Seite zu gewinnen.

## **Die Fähigkeiten**

Die Fähigkeiten eines jeden Kriegers werden in Stufen angegeben, die von 1 bis 5 reichen und die Anzahl an Würfeln bestimmen, die zu einer Probe benutzt werden dürfen. Nur unter besonderen Gesichtspunkten ist es möglich, eine Probe auf eine Fähigkeit abzulegen, die man nicht beherrscht.

### **Nahkampf**

Die ursprünglichste Form der Problemlösung. Wenn ein Gespräch zu einem Streit eskaliert und niemand nachgeben will, dann kommt es oft zum Einsatz von Fäusten, Tritten und auch Waffen. Mit dieser Fertigkeit wird jeder bewaffnete und unbewaffnete Nahkampf abgebildet. Dabei zählt all das als Nahkampfwaffe, was während des Angriffs Kontakt zum Angreifer hält, also auch lange Stangenwaffen oder Harpunen. Außerdem bestimmt diese Fähigkeit, wie schnell man in den Kampf eingreifen kann.

### **Fernkampf**

Manchmal ist man besser beraten, seinen Gegner aus der Ferne anzugreifen, um sich seiner Gegenwehr zu entziehen, vor allem, wenn er nicht über die selben Möglichkeiten verfügt. Bögen, Armbrüste, Kanonen aber auch geworfene Äxte und Beile, ja sogar Steine zählen als Fernkampfwaffen. Diese Fähigkeit wird auch benötigt um zu bestimmen, wie schnell man in den Kampf eingreifen kann.

### **Athletik**

Körperertüchtigung in klassischen und modernen Formen. Seien es kurze Sprints oder lange Märsche, hohe oder weite Sprünge, Schwimmen oder Tauchen, Klettern oder Abseilen – all dies wird durch Athletik abgedeckt. Grundlegend kann man sagen, dass diese Fähigkeit benutzt wird, wenn eine Aufgabe weniger auf der Gewandtheit als der Stärke beruht, aber auch andere Kombinationen sind möglich.

### **Akrobatik**

Immer, wenn die Kontrolle über den eigenen Körper wichtiger ist als die Kraft und Möglichkeiten kommt Athletik zum Einsatz. Ein weiter Sprung ist eine athletische Herausforderung, ein gekonnter Flic-Flac eine akrobatische. Wenn ein Seil nicht erklettert werden will, sondern man sich damit affengleich durch einen Raum schwingen will, dann ist diese Fertigkeit gefragt. Allgemein kann man sagen, dass diese Fähigkeit eher mit Gewandtheit als mit Stärke zusammen genutzt wird, aber Ausnahmen bestätigen die Regel.

### **Manipulation**

Die hohe Kunst der Manipulation hilft in vielen Situationen weiter, in denen man mit Körperkraft oder -beherrschung am Ende ist. Die abergläubischen spanischen Soldaten davon zu überzeugen, dass ihr der Teufel seid, einen Gefangenen verhören und Informationen über das Versteck seines Schatzes zu erfahren oder eine schöne Edelfrau zu verführen sind Anwendungsmöglichkeiten für diese Fertigkeit. Auch sich selbst solcher Manipulationsversuche zu erwehren fällt in diesen Bereich.

### **Täuschung**

Die eigene Silhouette in den Schatten des Mondlichtes verbergen, einem Offizier ins Gesicht lügen ohne zu erröten, Dokumente fälschen, sich als der verlorene Sohn des Hauses ausgeben: Wenn immer das Ziel der Aktion das vorgeben falscher Tatsachen ist wird diese Fertigkeit benötigt. Auch die Enttarnung dieser Aktionen wird mit dieser Fertigkeit geregelt.

### **Handwerk**

Handwerkliche Tätigkeiten umfassen das Herstellen und Reparieren von Waren aller Art sowie das Herstellen, Entdecken oder Entschärfen von Fallen. Neben dem aktiven Aspekt ermöglicht diese Fertigkeit auch das Bewerten, Schätzen und Erkennen der entsprechenden Erzeugnisse.

## **Forschen**

Die Wissenschaft ist in der Welt von Quetzalcóatl's Rückkehr eine praktisch orientierte Kunst. Es gilt Proben zu sammeln und zu katalogisieren, deren Beschaffenheit zu analysieren und dann Theorien aufzustellen. Außerdem enthält diese Fertigkeit die logisch orientierte Vorgehensweise, die zur Aufklärung von Verbrechen notwendig ist.

## **Heilen**

Das Wissen um die Struktur des Körpers, seine Erkrankungen und die potentiellen Heilmittel macht oft den Unterschied zwischen Leben und Tod aus. Auch das Behandeln von Verletzungen wird mit dieser Fertigkeit abgebildet. Die Fähigkeit erlaubt es sich selbst und andere nach einem Kampf zu verarzten.

## **Stadtleben**

Städte, seien es die kleinen Siedlungen oder die pulsierenden Metropolen des Kontinents, folgen gewissen Regeln. Welche Teile der Stadt sollte man bei Dunkelheit meiden, wo findet man einen guten Rastplatz, wer hat Rang und Namen in der Stadt: Diese Fragen lassen sich mit dieser Fertigkeit beantworten.

## **Wildnisleben**

Abgeschnitten von den Annehmlichkeiten der Zivilisation kommt es auf ganz andere Dinge an als in einer Stadt. Das Abendessen will gesammelt und gejagt werden, nicht gekauft. Ein Nachtlager muss geschaffen werden. Und auch der Weg muss wohl überlegt sein.

## **Tierführung**

Ein wildes Pferd dazu bringen sich reiten zu lassen, die Wachhunde besänftigen, den verirrtten Bären aus dem Lager vertreiben - all das sind Momente, in denen diese Fertigkeit gefragt sind. Außerdem gibt sie grundlegendes Wissen über wilde und domestizierte Tiere, deren Verhaltensweisen und Eigenarten.

## Die Blutsteine

Den Bedarf der Götter nach Blut und Leben, nach Freiwilligen und geopfertem Gefangenen, kann man nicht durch das einfache Töten von Menschen decken. Es geht nicht nur um die Zahl der den Göttern übergebenen Seelen, die Opferung ist eine höchst komplexen Regeln folgende heilige und für jede Gottheit unterschiedliche Zeremonie, die strengstens eingehalten werden muss. Doch die Götter sind sich den Problemen eines Kriegers durchaus bewusst. Nicht immer steht ein Abhang zur Verfügung, um das Opfer hinabzustossen, nicht immer bleibt die Zeit, das Geschenk ordnungsgemäß lebendig zu begraben. Also lehrten sie die Priester die Herstellung von Blutsteinen, mystischen Gefäßen, die das Blut und die Seele eines Menschenopfers aufbewahren können.

Alle Götter konnten sich aufgrund des gemeinsamen Ziels darauf verständigen, einen Blutstein als adäquates Opfer anzunehmen, unabhängig von der Art der Opferung, die zur Herstellung verwendet wurde. So werden den Gotteskrieger die gefüllten Blutsteine mit in den Kampf gegeben, damit sie in Zeiten großer Not ein Opfer bringen können.

Blutsteine sind ungefähr so groß wie eine Männerfaust, wiegen aber so gut wie nichts, wenn sie leer sind. Sie werden aus noch flüssiger Lava unter großem Aufwand hergestellt, wobei das Rohmaterial schaumig geschlagen wird und dann in einer Form erstarrt, die einen Hohlraum im Inneren erzeugt. Der Blutstein wird einfach in das Blut des Opfers eingetaucht und saugt dieses rasch in sich auf, danach wird er mit einer klebrigen Paste versiegelt und mit Goldstaub verziert. Ein Blutstein fasst ungefähr einen halben Liter Blut und hält diesen nach dem Versiegeln unbegrenzt lange eingeschlossen. Die Versiegelungspaste enthält zahlreiche Insektenextrakte, die das Gerinnen des Blutes verhindern. Die Krieger werden mit sieben Blutsteinen auf ihren Feldzug geschickt. Doch wann immer sie im Laufe ihrer Mission bei einem Konflikt unterliegen, wird ihnen ein weiterer Blutstein von den Priestern zugestanden, den sie sich nach Beendigung der Gefahrensituation in jedem noch so kleinen Dorf abholen können.

## Die Effekte des Opfers

### Rückendeckung

Die Götter wachen über den Krieger, schützen ihn, warnen ihn vor Gefahren und behüten seine Seele.

*Effekt:* Pro geopfertem Blutstein dürfen ein oder sogar zwei Würfel erneut geworfen werden, das bessere Ergebnis zählt. Erfolgt das Opfer vor dem Würfelwurf, dürfen zwei Würfel wiederholt werden, erfolgt es erst danach wird nur ein Würfel pro geopfertem Blutstein wiederholt.

### Unterstützung

Der Götter trägt nach Kräften zum Erfolg der Aktion bei. Sie ermöglichen es dem Krieger, über seine körperlichen Grenzen hinaus zu wachsen und unmenschliche Leistungen zu vollbringen.

*Effekt:* Pro geopfertem Blutstein wird EIN Würfel um einen Rang erhöht. Auf den siebenten Rang folgt der göttliche achte Rang, der nur durch die Unterstützung der Götter erreicht werden kann und durch einen d20 symbolisiert wird.

### Vorhut

Die Götter gehen dem Krieger voran, ebnen seinen Weg und erleichtern ihm die kommenden Aufgaben.

*Effekt:* Pro vor der Aktion geopfertem Blutstein erhält man einen Bonus von +2 auf das Würfelergebnis, pro nach der Aktion geopfertem beträgt der Bonus nur +1. Bei der Frage, ob hochgewürfelt werden darf, zählt nur das Gesamtergebnis, die Chancen auf ein Hochwürfeln steigen also deutlich. Der Bonus wird aber nur auf den ersten Wurf angewendet.

### Göttliche Kraft

Die Götter verleihen dem Krieger für eine kurze Zeit ihre göttlichen Kräfte. Für diesen Effekt muss der Gotteskrieger einen spezifischen Gott seines Volkes anrufen und ihn um das Geschenk bitten.

*Effekt:* Die gezielte Opferung eines Blutsteins ermöglicht es, die Götter anzurufen und eine der göttlichen Kräfte auszuführen.

## **Die göttlichen Kräfte**

Neben den übermenschlichen körperlichen Kräften haben die Götter ihre Krieger auch mit uralten, mystischen Fähigkeiten ausgestattet, die ihnen Kontrolle über die Natur oder die Verwandlung in Tiergestalten ermöglichen. Doch diese Geschenke haben einen Preis, erst durch die Darbietung eines Menschenopfers werden sie möglich. Auch wenn die Götter der Kulturen ein gemeinsames Ziel verfolgen - die Rückkehr Quetzalcoatl und seine Machtergreifung um jeden Preis zu verhindern - so sind sie doch grundlegend unterschiedlich und gewähren nur Angehörigen ihres Volkes ihre Mächte. Doch auf eines konnten sich die Priester und Götter aller Kulturen einigen: Jedem Krieger soll eine fliegende und eine laufende Tiergestalt zur Verfügung gestellt werden, jeder Krieger soll einen Aspekt der Natur beeinflussen können, eine Art von Tieren kontrollieren und zuletzt eine Möglichkeit haben, Geheimnisse zu ergründen, die sonst im Verborgenen liegen würden.

### **Göttliche Kräfte der Maya**

#### **Cabracá als Erdbebendämon**

Für ein Opfer an Cabracá ermächtigt er den Gotteskrieger dazu, lokal begrenzte Erdbeben zu erzeugen und Vulkane zu kontrollieren. Er kann seinen flüchtenden Gegner mit plötzlich aufreißenden Erdspalten aufhalten ihre Stellungen mit Geschossen aus heißer Lava belagern.

#### **Camazotz als Shapeshifter Fledermaus**

Camazotz dürstet mehr als andere Götter nach Blut, ist er doch in tierischer Gestalt eine überlebensgroße Fledermaus und kann auch den Krieger in eine solche verwandeln. Mit hektischen Flügelschlägen kann dieser dann auch in völliger Finsternis sicher fliegen, kann den Verlauf von Höhlen erkennen und sich bewegende aber verborgene Feinde entdecken. Seinen Gegnern saugt er mit seinen spitzen Zähnen das Blut gnadenlos aus und desorientiert sie durch Töne, die nicht mehr hörbar, dafür aber schmerzhaft spürbar sind.

#### **Hunbatz Shapeshifter Affe**

Hunbatz und sein Bruder HunChouen wurden aus Eifersucht und Intrige in Affen verwandelt, und wenn man ihnen Ehre durch ein Menschenopfer bringt, dann

verwandeln sie auch einen Gotteskrieger in einen Brüllaffen von majestätischer Größe und Kraft. Mit ihren kräftigen, langen Gliedmaßen hangeln sie sich hoch in den Baumkronen, springen über weite Entfernungen und fangen sich sicher wieder ab. Ihre Schreie sind kilometerweit zu hören und schüchtern auch mutige Feinde ein, bevor sie aus dem Hinterhalt mit den kräftigen Armen gepackt und dem starken Kiefer mit seinen scharfen Zähnen gebissen werden.

#### **Chilan mit den Toten reden**

Chilan, der Vermittler zwischen Dies- und Jenseits ermöglicht im Tausch einer menschlichen Seele das Gespräch mit den Verstorbenen. Diese antworten um so deutlicher, je kürzer sie sich im Jenseits befinden. Da ihre Brücken zur diesseitigen Welt gekappt sind, haben sie keine Motivation mehr, Geheimnisse für sich zu beraten, aber der Tod ist ein verwirrendes Erlebnis, so dass die Erinnerungen oft verfälscht oder getrübt werden.

#### **Chac, der Regengott und Herr über die Tiere des Wassers**

Wird Chac ein Opfer dar gebracht, kann er den amphibischen Tieren wie Kröten, Fröschen und Lurchen Befehle erteilen. Da viele dieser Tiere sehr auffällige Färbungen tragen und ausgesprochen giftig sind, können sie trotz ihrer kleinen Größe auch starke Gegner zurückdrängen, Heerverbände voneinander trennen oder die Trinkwasserversorgung von ganzen Dörfern unbenutzbar machen.

### **Göttliche Kräfte der Azteken**

#### **Malinalxochi, die Herrin über Schlangen, Skorpione und Insekten**

Wird Malinalxochi eine Blutstein gewidmet, kann sie den kriechenden Schlangen, den krabbelnden Skorpionen und den wuselnden Insekten ihren Willen aufzwingen und sie steuern. Übliche Einsatzweisen wären die Irritation und Behinderung von Feinden durch fliegende Insektenschwärme, eine Ameisenkolonie könnte Verfolgern den Weg unpassierbar machen oder Würgeschlängen könnten einen Angreifer fesseln.

#### **Huehuecoyotl, der Kojotenförmige Gott**

Im Tausch gegen eine menschliche Seele verwandelt Huehuecoyotl den Gotteskrieger in einen prachtvollen, übergroßen Kojoten, der unermüdlich große

Entfernungen überwindet und mit seiner Schläue auch größere Beutetiere zu Fall bringen kann. Sein kräftiges Gebiss zertrennt Fleisch, Sehnen und Knochen und mit seinen mächtigen Pranken zieht er tiefe Wunden in den Leib seiner Gegner.

### **Ayauhteotl, die den Dunst kontrolliert**

Im Tausch gegen ein Menschenleben kann Ayauhteotl dem Gotteskrieger die Macht verleihen, den Dunst in der Luft zu kontrollieren. Er kann dichtesten Nebel erschaffen, der in einer konzentrierten Wolke seiner Steuerung unterliegt, oder aber den heißen Rauch eines Feuers zu einer Lanze geformt seinen Feinden in den Weg werfen. Diese "Dünste" sind so dicht und undurchdringlich, dass er praktisch völlige Finsternis erzeugen kann.

### **Tezcatlipocaals, der Gott, der Alles hört und sieht**

Ein Opfer für Tezcatlipocaals ermöglicht es dem Spieler, eine Vision in Form von Bild und Ton eines entfernten Ortes zu erhalten. Um so weiter weg der Ort und um so ungenauer er beschrieben wird, um so verwaschener ist die Vision. Der Spieler muss in der Lage sein, an dem zu betrachtenden Ort zu sehen, herrscht dort totale Finsternis ist auch die Vision pechschwarz.

### **Itzpapalotl, Obsidianschmetterling**

Wird Itzpapalotl ein Menschenleben gewidmet, verwandelt sie den Gotteskrieger in einen riesigen Schmetterling mit einer Flügelspannweite von fast einem Meter. Bei näherer Betrachtung fällt aus, dass es sich keineswegs um ein übliches Exemplar handelt, denn die Glieder und der Körper bestehen nur aus Knochen und der Schmetterling hat ein kleines, raubtierartiges Gesicht. Seine scharfen Zähne fügen schmerzhaft Wunden zu, und an den Enden seiner Flügel sind rasiermesserscharfe Obsidiansplitter, mit denen er seinen Feinden die Glieder zerschneidet.

### **Göttliche Kräfte der Inka**

#### **Illapa - Gott des Wetters, des Donners und des Blitzes**

Eine Opferung an Illapa ermöglicht dem Gotteskrieger die Änderung der aktuellen Wetterlage. Er kann Stürme beginnen lassen oder beenden, kann

plötzlichen Regen- oder Schneefall auslösen oder ein verheerendes Gewitter das Land mit Blitzeinschlägen überziehen lassen. Das Wetter verursacht keinen direkten Schaden, kann aber Gegner behindern oder zurückdrängen.

### **Pariacaca, Gott der Lüfte**

Wird Pariacaca eine Menschenseele als Opfer überreicht, verwandelt er den Gotteskrieger in einen mächtigen Kondor von gigantischen Ausmaßen, der hoch über den Bergen seine Runden ziehen kann und dessen scharfen Augen nichts am Boden entgeht. Seine riesigen Krallen bohren sich in die Rücken seiner Feinde, und mit dem scharfen Schnabel reißt er große Fleischstücken aus ihrem Leib

### **Urcuchillay, Gott der Tierhüter**

Für die Operung eines Menschen verwandelt Urcuchillay einen Krieger in ein übergroßes vielfarbiges Lama, das selbst die steilsten Hänge erklimmen kann und ätzenden Speichel spuckt. Seine monströsen Hufe teilen tödliche Tritte aus.

### **Mama Cocha, Herrin über Fische und Meerestiere**

Im Tausch gegen eine Menschenseele kann Mama Cocha für den Krieger Fischen und Meerestieren einfache Befehle erteilen, die bedingungslos befolgt werden. Klassische Anwendungen wären das Rufen und Ansetzen eines Schwarms Pirhanhas auf die im Fluß befindlichen Feinde, die vorübergehende Zähmung eines Walroßes, dass einen Krieger auf dem Rücken trägt oder auch das Herbeirufen eines Wals, der ein spanisches Kriegsschiff daran hindert anzulanden.

### **Ramac aus Hanan Paca**

Nach der Gabe eines Opfers ermöglicht Ramac aus Hanan Paca einem Gotteskrieger, der sich in Trance begibt einen Blick in die nähere Zukunft. Der Spieler stellt dem Spielleiter eine Frage, die dieser wahrheitsgemäß beantwortet. Je spezifischer die Frage ist, um so deutlicher ist die Vision, die dem Spieler geschildert wird, um so breiter die Frage um so kryptischer wird die Vision. Aber selbst die genaueste Frage wird nie eine hundertprozentig sichere Antwort bekommen, Visionen bleiben Visionen, ihre Auslegung sollte immer auf verschiedene Wege möglich sein.

## Konflikte und ihre Auflösung

Immer wieder werden die Spieler ihre Charaktere Handlungen ausführen lassen, deren Erfolg ungewiss ist. Sind aus einem Scheitern keine Konsequenzen zu erwarten? Stehen den Charakteren unbegrenzte Zeit und Versuche zur Verfügung, um einen Erfolg zu erreichen, oder sind sich Spieler und Spielleiter über das für die Dramatik der Geschichte nötige Resultat einig? In einem solchen Fall besteht kein Grund, Regeln zur Rate zu ziehen: Es geschieht, was geschehen muss. Unter bestimmten Umständen ist es aber nötig, den Ausgang so einer Handlung zu bestimmen und dabei die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges oder Misserfolges zu berücksichtigen, dabei aber auch ein Zufallsmoment einzubauen, um ein gewisses Mass an Spannung zu erzeugen. In Quetzalcoátl's Rückkehr werden dafür Würfel als Zufallsgeneratoren verwendet, die für jede nur erdenkliche Form des Konfliktes in immer gleicher Art verwendet werden. Jeder Konflikt ist eine vergleichende Probe, es würfeln immer Spieler und Spielleiter gleichzeitig. Ob sich dem Charakter ein anderer Charakter, ein Tier, ein Objekt oder gar eine Krankheit oder Umwelteinflüsse entgegengesetzt ist für die Konfliktlösung unerheblich.

## Ablauf eines Konfliktes

Konflikte jeder Art werden immer nach dem selben Schema aufgelöst, das aus fünf Schritten besteht:

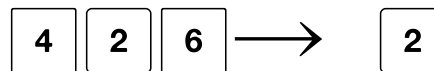
1. Der Spielleiter gibt seine Einschätzung der Schwierigkeit ab.
2. Spieler und Spielleiter würfeln die ihnen zur Verfügung stehenden Würfel. Erzielt dabei ein Würfel das höchstmögliche Ergebnis, darf er erneut geworfen werden, die Ergebnisse werden addiert.
3. Spieler und Spielleiter nehmen eventuelle Änderungen am Ergebnis vor.
4. Die Ergebnisse werden verglichen. Der höhere Würfelwert gewinnt, bei einem Gleichstand gewinnt der Herausforderer.
5. Ist der Spielercharakter der Verlierer des Konfliktes, erhält er die Möglichkeit, sich nach Beendigung der Gefahr einen Blutstein von einem Priester in jedem noch so kleinen Dorf aushändigen zu lassen.

## Angehen von Aufgaben, für die man nicht befähigt ist

Oft genug wird sich ein Charakter in einer Situation vorfinden, die ihn zwingt etwas zu tun, das er nicht gelernt hat. Wenn zu einer Aktion die passende Fähigkeit fehlt, dann gibt es zwei Möglichkeiten, die Probe doch abzulegen. Einerseits kann der Spieler dem Spielleiter einen Vorschlag machen, wie er das Problem mit einer anderen Fähigkeit angehen möchte. Wenn dies in irgend einer Weise glaubhaft und praktikabel erscheint, dann sollte der Spielleiter dem Spieler den Wurf gestatten - aber nur einen Würfel für das passende Attribut zugestehen. Findet der Spieler keine passende Fähigkeit oder lehnt der Spielleiter den Vorschlag ab, dann bleibt nur noch der Mut der Verzweiflung. Das passende Attribut wird für die kommende Probe um einen Rang gesenkt und es steht nur ein Würfel zur Verfügung.

## Ein Beispielkonflikt

Cacama, der aztekische Gotteskrieger versucht, eine steile Felswand zu erklimmen. Er hat den vierten Rang in Gewandtheit und drei Stufen in Athletik. Er wirft daher 3d6 und erzielt:



Die sechs darf er erneut würfeln, er erzielt und damit ist 8 sein höchstes Gesamtergebnis. Der Spielleiter entscheidet, dass die Felswand zwar steil ist und daher der Würfeltyp ein d12, aber viele Vorsprünge hat, weshalb er nur einen Würfel wirft:



Er grinst hämisch und teilt dem Spieler mit, dass Cacama zwar nicht abstürzt, aber auch nicht weiter empor klettern kann. Da das Erklimmen dieser Felswand ist für Cacama außerordentlich wichtig, also entscheidet er sich vorhin die Götter um eine Vorhut gebeten zu haben. Er gibt dem Spielleiter einen Blutstein und erhält dafür einen Bonus von +1, zieht damit mit dem Ergebnis des Spielleiters gleich und gewinnt den Konflikt als Herausforderer.

## Die Gegenseite

Widersacher der Gotteskrieger sind in erster Linie die Konquistadores, die spanischen und portugiesischen Invasoren, die auf der Suche nach Land, Gold, Reichtum und Ruhm keine Skrupel kennen und die Unterwerfung der angestammten Bevölkerungsgruppen Mesoamerikas mit unerbittlicher Härte vorantreiben. Unterstützt werden sie dabei von kleineren Stämmen Einheimischer, die einen Groll gegen die Großreiche hegen.

### Extras

Das Groß der Gegner wird für einen Gotteskrieger keine Herausforderung oder Gefahr darstellen, wenn sie einzeln auftreten. In einer Gruppe sind sie wiederum durchaus ernst zu nehmende Gegner, die es mit der nötigen Aufmerksamkeit zu beachten gilt. Die Spielwerte einer Gruppe Extras sind schnell ermittelt: Ihr Würfeltyp entspricht ihrer abgerundeten Anzahl. Die Zahl der Würfel wird durch die Professionalität bestimmt. Durchschnittlich ausgebildet und ausgestattete Gruppen erhalten einen Würfel, erfahrene oder besser ausgerüstete Gruppen zwei Würfel. Nur wahre Elitegruppen bekommen einen dritten Würfel. Bei den Würfelresultaten ist eines zu beachten: Extras dürfen nie hochwürfeln. Sie sind in ihren Möglichkeiten beschränkt. Extras haben keine Widerstandsfähigkeit, wenn sie Schaden nehmen sind sie sofort kampfunfähig.

### Würdige Gegner

Gegner sind Widersacher, die den Kriegern zumindest etwas entgegen setzen können, wenn sie auch lange nicht die selben Möglichkeiten haben. Eben so wie die Spielercharaktere haben sie Attribute, für ihre Fähigkeiten wird aber ein allgemeineres System angesetzt, das dem der Extras entspricht: Üblicherweise erhalten sie einen Würfel, selten zwei oder drei. Der Unterschied besteht in der Resistenz Schaden gegenüber – Gegner haben zwar Widerstandskraft, doch sobald sie eine Verletzung nehmen sind sie kampfunfähig. Klassische Gegner sind die Kommandanten kleiner Truppen.

### Ebenbürtige Gegner

Der Name deutet es an, ebenbürtige Gegner stehen den Gotteskriegern in Nichts nach. Sie haben Attribute und Fertigkeiten, sie haben Widerstandsfähigkeit und können Verletzungen verkraften. Sie sind die Elite der Invasoren, ihre

Hauptmänner, Kapitäne und Statthalter. Der Sieg über einen ebenbürtigen Gegner ist ein erhebendes Erlebnis und sollte gebührend gefeiert werden. Doch Vorsicht ist geboten, anders als die Gotteskrieger sind solche Gegner nicht allein unterwegs, sondern von Extras und würdigen Gegnern umgeben!

## Festlegung von Schwierigkeit und zur Verfügung stehenden Würfeln

Für die Handlung legen Spieler und Spielleiter zusammen fest, welches Attribut und welche Fähigkeit die gewünschte Aktion am besten beschreiben. Das gewählte Attribut bestimmt die Art der Würfel, die Fähigkeit die Anzahl. Durch die Opferung und damit das Verbrauchen von Blutsteinen können vor und nach dem Wurf Änderungen in Würfeltyp und Anzahl erfolgen sowie Würfel erneuert werden.

Die vom Spielleiter zu verwendenden Würfel sind ein wenig schwieriger zu bestimmen, decken sie doch nicht nur heldenhafte Charaktere ab, sondern das gesamte Universum mit allen Möglichkeiten. Dabei gilt folgendes Prinzip: Das Potential eines Materials, Naturereignisses oder die Zahl von belebten Gegnern geben den Würfeltyp an, die Qualität bestimmt die Zahl der Würfel. Auch der Spielleiter hat die Möglichkeit, Blutsteine einzusetzen, um Würfeltyp oder Würfelzahl zu verändern oder Würfel neu zu werfen. Ein paar Beispiele zur Orientierung sind in der folgenden Tabelle skizziert.

|     | Barrieren (0,5cm) | Krankheiten                   | Natürliche Gifte       |
|-----|-------------------|-------------------------------|------------------------|
| d2  | leichter Stoff    | Erkältung                     | Hongo Gris Giftpilz    |
| d3  | leichtes Holz     | Grippe                        | Skorpiongift           |
| d4  | schwerer Stoff    | Cholera                       | Hornissengift          |
| d6  | Leder             | Gelbfieber "Vomito negro"     | Gift der Korallenotter |
| d8  | Hartholz          | Pest "Der schwarze Tod"       | Kammspinnengift        |
| d10 | Eisen             | Malaria "Schwarzwasserfieber" | Curare-Pfeilgift       |
| d12 | Bronze            | Pocken "Viruela"              | Froschpfeilgift        |
| d20 | Stahl             | Gasbrand                      | Ricin                  |

"Vor nunmehr zwei Wochen haben wir die Küste verlassen, sind in den immer dichter werdenden Dschungel des Landesinneren vorgestoßen. Unser Anführer, ein grimmiger und wortkarger Hüne aus Toledo, mahnte uns zu ständiger Wachsamkeit. In langsamen Schritt ritten wir eng beieinander durch die vor uns ständig mit wuchtigen Machetenhieben geschlagene Schneise, dem Kompass folgend gen Westen. Unsere Karten waren ungenau, das Gelände unwegsam, die Moskitos gnadenlos. Der Schweiß lief beständig unter dem Metallpanzer am Leib herab, die Haut aufgeweicht und wund juckte ohne Unterbrechung. Während der Tag wenigstens gewissen Trost in immer wieder den Boden treffenden Sonnenstrahlen, dem Singen fremdartiger Vögel und dem satten grün der Vegetation spendete waren die Nächte eine einzige Tortur. Die Temperatur fiel nur unmerklich, Dunst stieg auf, die kleinen Lichtungen waren pechschwarz. Oft genug hatten wir Mühe ein Feuer zu entzünden. Die Geräusche der fremdartigen Tiere waren furchteinflößend genug, doch immer wieder glaubten wir, große Schatten im Dickicht zu erspähen, die sich mit beängstigender Schnelle und Geschmeidigkeit bewegten.

Und mehr als einmal erwachte einer unserer Kameraden am nächsten morgen nicht mehr, verendet am Biss einer Schlange, gestorben am Gift von Skorpionen oder Spinnen, oder ohne ersichtlichen Grund dahin geschieden. Als wir aufbrachen, waren wir fast vierzig Mann, nun sind nur noch zwei Dutzend übrig. Der Den Rückweg können wir nicht mehr antreten, zu weit sind wir schon vorgedrungen. Wir sollten schon vor Tagen eine kleine Mission erreicht haben, doch unser Kompass scheint jede Stunde eine andere Richtung zu zeigen.

Dann kam der Tag, der mein Schicksal besiegeln sollte - es war ungewöhnlich heiß, die Sonne brannte selbst durch die geschlossene Blätterdecke unermüdlich auf uns herab. Bei einer Rast verließ ich die Gruppe, um nur wenige Meter abseits auszutreten, als der Angriff erfolgte. Zuerst scheuten zwei Pferde, warfen die Reiter ab. Die Armbrustschützen spannten noch die Sehnen, als ein gigantischer Jaguar wie aus dem Nichts hervor sprang, mit seiner gewaltigen Pranke zuerst einem der Arkebusiere den rechten Arm abriss und dann mit einem gewaltigen Satz direkt vor unserem Anführer zu stehen kam. Wir hörten das Rascheln der Blätter, das Knacken zertretener Insekten am Boden, doch viel zu spät nahmen wir unsere Gegner wahr. Bevor ich zu meinem Pferd eilen konnte, sah ich schon, wie unzählige Spinnen, manche davon größer als eine Männerfaust, die Vorderläufe unserer Reittiere attackierten.

Ich bin nicht stolz darauf, aber ich atmete flach, zog mich leise weiter in den Busch zurück und beobachtete schweigend, wie meine Kameraden einen aussichtslosen Kampf führten. Nur wenige Minuten dauerte es, bis drei der Indianer, mit von Farbe beschmierten Körpern, mit Federn und Tierfellen geschmückt und nur mit ihren primitiven Waffen, unsere erfahrenen Infanteristen voneinander getrennt hatten und sie dann durch den Dschungel jagten. Ich vermute, es war die Hitze, die Angst und Aufregung, vielleicht war es auch eine Krankheit, doch ich sah, wie der Jaguar sich plötzlich in einem Menschen verwandelte, einen groß gewachsenen Krieger, der sich ein Jaguarfell über die Schultern geworfen hatte. Er blickte unserem Anführer nur kurz in die Augen und schlug ihm dann die mit Obsidianschneiden bestückte Keule gegen die Knie. Ich konnte die Knochen selbst aus meinem Versteck splintern hören. Rasch drehte der Eingeborene die Arme des Hünen auf den Rücken, als wären sie aus Stoff gemacht, band sie mit einem Seil zusammen und schulterte den vermutlich vor Schmerz bewusstlosen Kastilien, um trotz der Last leichtfüßig im grünen Schleier der Vegetation zu verschwinden.

Ich wartete ein wenig ab und machte mich dann auf die Suche nach Überlebenden, doch ich fand nur die geschändeten Leichen meiner Kameraden, mit klaffenden Wunden achtlos zurückgelassen. Meine Kräfte schwinden, ich konnte nicht alle beerdigen. Der Kompass ging während des Kampfes zu Bruch, ich habe mich verlaufen. Und als hätte das Land selbst sich gegen mich verschworen - ich kann kein genießbares Wasser finden...

# Der Krieg

## Kampfsystem

Eine Kampfhandlung folgt einem dreistufigen Ablauf, der so lange wiederholt wird, bis eine Partei kampfunfähig ist, aufgibt oder erfolgreich fliehen kann.

### Initiativbestimmung

Die Reihenfolge der Handlungen in einem Kampf wird durch eine Probe auf Geistesschärfe und der zu benutzenden Fähigkeit (entweder Nahkampf oder Fernkampf) bestimmt. Die Kontrahenten handeln in absteigender Reihenfolge ihrer Würfelergebnisse. Personen, die überraschend angegriffen werden oder in einen Hinterhalt geraten sind, handeln ebenso, können aber keinen Schaden in der ersten Runde verursachen.

### Konfliktauflösung zwischen zwei Kontrahenten

Kämpfen zwei Personen im Nahkampf miteinander, werfen beide eine Probe auf Gewandheit und Nahkampf. Der Sieger in diesem Konflikt kann Schaden am Verlierer verursachen.

Kämpfen zwei Personen mit Fernkampfwaffen gegeneinander, legen sie eine Probe auf Gewandheit + Fernkampf ab. Analog zum Nahkampf verursacht der Sieger Schaden am Verlierer. Greift ein Kontrahent mit einer Fernkampfwaffen seinen Gegner an, der sich nicht auf die Entfernung zur Wehr setzen kann, dann entsteht ein Konflikt aus der Fernkampfprobe und einer Nahkampfprobe. Gewinnt der Fernkämpfer verursacht er Schaden am Nahkämpfer. Gewinnt der Nahkämpfer, nimmt er keinen Schaden und nähert sich dem Fernkämpfer. In der nächsten Runde ist er in Nahkampfdistanz, doch wenn der Fernkämpfer zuvor handelt, kann er erneut angreifen.

### Schadensbestimmung und Widerstand

Zur Bestimmung des Schadens werfen die Gewinner des Kampfkongfliktes eine für die benutzte Waffe angegebene Anzahl an Würfeln ihres Stärketyps und behalten das höchste Ergebnis. Handelt es sich bei dem Gegner um Extras, wird eine den Schadenspunkten entsprechende Anzahl von ihnen getötet. Wichtigere Gegner und Spielercharaktere werfen ihren Widerstandswürfel. Ist das Ergebnis höher als der erwürfelte Schaden sind sie nur leicht verwundet. Ein Token

markiert diese Fleischwunden und bei der nächsten Widerstandprobe ist diese um die Anzahl der gesammelten Fleischwunden erschwert, bis sich eine echte Verletzung angesammelt hat. Ist der Schaden höher oder gleich dem Widerstandswurf, dann erleidet der Angegriffene eine Verletzung, die mit einem Token markiert. Alle Proben werden um die Anzahl an Verletzungen erschwert, auch künftige Widerstandswürfe.

## Verletzung, Tod und Genesung

Die Gotteskrieger Mesoamerikas sterben nicht einfach so auf dem Schlachtfeld. Sie sammeln Wunde um Wunde, Verletzung um Verletzung, bis sie immer handlungsunfähiger werden. Wenn keine Hoffnung mehr auf Hilfe ihrer Mitstreiter besteht und sie wiederholt nicht angreifen können, sind sie irgendwann auf die Gnade ihrer Gegner angewiesen, sie gezielt zu töten und ihnen den Eingang in ein reiches Nachleben zu gewähren.

Haben die Gotteskrieger einen Kampf zu ihren Gunsten entschieden, sind alle Wunden nebensächlich und verfallen. Die Verletzungen jedoch müssen behandelt werden. Ein Heiler kann eine entsprechende Probe ablegen, um Verletzungen direkt vor Ort zu heilen. Der Spielleiter würfelt einen Würfel des Rangs der Anzahl der Verletzungen dagegen. Bei einem Erfolg wird eine Verletzung geheilt. Diese Heilungsversuche können so lange wiederholt werden, bis der Heiler scheitert. Dann kann er keine weiteren Heilungsversuche mehr unternehmen, nicht an diesem Verletzten, nicht an anderen und auch nicht an sich selbst. Erst nach vollständiger Genesung kann er wieder heilen. Wenn die Gotteskrieger ein sicheres Dorf erreichen, heilt automatisch eine Verletzung pro Tag Rast aus.

# Über die Welt

## Die Menschen

### Religion und Spiritualität

So verschieden die Götter von Azteken, Inka und Maya erscheinen mögen, sie ähneln sich in einem entscheidenden Punkt, der sie auch von den Pantheon anderer Völker abhebt: Sie sind keinesfalls allmächtig. Um zu existieren benötigen sie die Zuwendung der Menschen, in Form von Glaubensbekenntnissen und Opfergaben. Dabei spielt das Menschenopfer eine unterschiedliche Rolle, wurde aber in jeder der drei Kulturen praktiziert. Ganz natürlich war das Befragen der Götter durch Priester vor wichtigen Entscheidungen, das Deuten von Naturereignissen und Sternkonstellationen. Ebenfalls ein Merkmal aller Völker ist der Glaube an ein Nachleben, das je nach Todesart abgestuft zwischen paradiesisch und qualvoll beschrieben wird.

### Technisches Niveau

Auch wenn die Großreiche Mesoamerikas beeindruckende Leistungen vollbracht haben, waren sie entwicklungs-technisch deutlich einfacher als die europäischen Invasoren. Obwohl beispielsweise das Straßennetz der Inka über 40000 km umfasste und sich Hängebrücken über schwindelerregend hohe Abgründe spannten war das Rad und damit der Wagen als Transportmittel unbekannt. Um so erstaunlicher sind die gigantischen, mehr als 60 Meter hohen Granitpyramiden, die das Erscheinungsbild der Metropolen ihrer Kulturen prägten. Während der Ackerbau hoch spezialisiert und perfektioniert war, wurde Viehzucht nur in geringem Maß betrieben. Und trotz der gewaltigen Distanzen innerhalb der Gebiete deutet vieles darauf hin, dass die Versorgung mit Nahrungsmitteln durchgehend gesichert war und Mangelernährung ganz im Gegensatz zur Situation in Europa ein Fremdwort war.

### Gesellschaftliche Struktur

Eine strikte Hierarchie beherrschte das Leben in Mesoamerika in allen Volksstämmen auf vergleichbare Weise. An der Spitze des Volkes standen die herrschenden Familien, die als gottgleiche Wesen verehrt wurden. Die Adligen stellten die nächste Gruppe der Bevölkerung dar, die auch die Offiziere der Streitkräfte stellten und hohe Anerkennung genossen. Priester und Kaufleute

waren meist aus dem sozialen Gefüge entrückt und unterstanden eigenen Gesetzen, wohnten in eigenen Viertel und sprachen sogar andere Dialekte. Das gemeine Volk teilte sich grundlegend in die etwas angeseheneren Handwerker und die weniger geachteten Bauern, wobei ihnen aufgrund der wichtigen Funktion dennoch Respekt entgegen gebracht wurde. Die unterste Bevölkerungsschicht stellten die Sklave dar, wobei sich das Bild nicht mit unserer Vorstellung von Sklaverei deckte. Einerseits war Sklaverei nicht erblich, die Kinder von Sklaven also frei, auch wurde man meist dazu verurteilt, als Sklave zu arbeiten, bis eine bestimmte Zeit vergangen ist oder eine gewisse Schuld abbezahlt wurde. Starb der Besitzer eines Sklaven gingen diese nur in Ausnahmefällen in den Besitz seiner Erben über. Insgesamt war der Status als Sklave eher ein temporärer Stempel als ein unabwendbares Schicksal.

### Ernährung

Nahrungsgrundlage für die Völker der Azteken, Inka und Maya waren Produkte aus Maismehl in jeder nur erdenklichen Form aber auch Bohnen, Kürbisse und Kakteenerzeugnisse. Auch Tomaten und Kartoffeln waren wichtige Bestandteile der Ernährung, die an den Küsten durch Meeresfisch, im Landesinneren durch Früchte, Nüsse und Wurzeln bereichert wurde. Fleisch wurde in sehr begrenztem Maße verzehrt, meist aus der Zucht von Meerschweinchen, Hühnern und Lamas oder der Jagd auf fast alle heimischen Tiere.

### Landschaften und Klimazonen

Da die Großreiche zu Beginn des 16. Jahrhundert fast einen gesamten Kontinent umfassten ist die landschaftliche und klimatische Vielfalt gewaltig. Die Spielercharaktere können sich in wenigen Tagesreisen vom Hochgebirgsklima der Anden mit Schneefall und Temperaturen deutlich unterhalb des Gefrierpunktes bis ins tropische Landesinnere bewegen, wo die Luft vollständig mit Dampf gesättigt ist und die Hitze unerträglich wird. Grundlegend lässt sich das Klima durch fünf Zonen erklären:

#### Tierra nevada „Eisland“

Das Hochgebirgsklima der Anden, ab ca. 5000 Höhenmetern, wird dominiert von schneebedeckten Gletschern, eiskalten Gebirgswinden, die Temperaturen fallen bis auf arktisches Niveau. Vegetation kommt unter diesen extremen Bedingungen so gut wie nicht vor.

### **Tierra helada „Frostland“**

Ab ungefähr 3500 m sind die Temperatursprünge am ausgeprägtesten. Während tagsüber aufgrund der starken Sonneneinstrahlung Temperaturen von über 30 °C keine Seltenheit, während Nachts die Temperatur auf -20 °C abfallen kann. Die Vegetation besteht hauptsächlich aus Gräsern, Moosen und Flechten und ist wenig nahrhaft.

### **Tierra fría „Kaltes Land“**

Das am Tage mit dem europäischen Frühsommer vergleichbare kalte Land befindet sich zwischen 2000 und 3500 Höhenmetern und bietet fast ganzjährig eine Temperatur zwischen 12 und 22 °C. Die Niederschläge sind ebenfalls durchschnittlich ausgeprägt. Das Klima ermöglicht den Anbau vieler Feldfrüchte, auch die natürliche Vegetation mit Büschen und kleinen Gehölzern ermöglicht eine adäquate Ernährung.

### **Tierra templata „Das gemäßigte Land“**

Zwischen 800 und 2000 m liegt die bevorzugte Siedlungszone. Mit einem angenehmen Klima von 18-22 °C und regelmäßigen Niederschlägen ist der Anbau aller Kulturpflanzen des Kontinents möglich. Die natürliche Vegetation wird zunehmend waldiger, mit Nadelgehölzern, Misch- und Laubwäldern, die an den unteren Regionen langsam in die tropischen Bergwälder übergehen.

### **Tierra caliente „Heißes Land“**

Unterhalb 800 Höhenmetern liegt das heiße Land, das mit Jahresmitteltemperaturen von über 24 °C und vor allem in der Nähe der Berghänge enormen Niederschlagsmengen den klassischen tropischen Charakter hat. Die natürliche Vegetation ist hier mit dem tropischen Regenwald am vielfältigsten, Kulturpflanzen können sich aber nur schwer durchsetzen. Das Nahrungsangebot ist nichtsdestotrotz reichhaltig.

## **Einzelne Regionen**

### **Die Küstengebiete der Halbinsel Yucatan, Stammgebiete der Maya**

An den Ufern des Golfs von Mexiko wird das Klima von heißen Sommern und gemäßigten Wintern beherrscht, mit ganzjährigen Regenfällen, die sich um den August herum konzentrieren. Die Tagestemperaturen schwanken im

Jahresdurchschnitt um mehr als 30 °C, die Nächte sind deutlich kühler als die Tage. Gerade die küstennahen Gebiete sind von Stürmen, oft auch in Form von Hurrikans geplagt. Vorherrschende Vegetation sind tropische Regenwälder im Landesinneren und Savannen in Küstennähe.

### **Die Hochebene des Tals von Mexiko, Heimat der Azteken**

Das Herzstück des Aztekenreiches stellt die auf 2.000 Höhenmetern gelegene Hochebene, die auch den Texcoco-See mit der auf mehreren Inseln darin gelegenen Hauptstadt Tenochtitlán beinhaltet. Dieses "Tal von Mexiko" wird in Westen, Süden und Osten von hohen Gebirgszügen mit den aktiven Vulkanen Popocatepetl und Iztaccíhuatl begrenzt und ist klimatisch ganzjährig mild mit Tagestemperaturen um die 16 °C und deutlich kühleren Nächten.

### **Die Gebiete westlich und östlich der Anden, Reich der Inka**

Auf der Westseite des Kontinents, im Schatten der Hochgebirge der Anden, wird das Klima vom Passatwind dominiert, der für hohe Sommer und kühle Wintertemperaturen sorgt. Diese Gebiete sind nahezu regenlos, die Vegetation ist bestenfalls spärlich.

Ganz im Gegensatz dazu steht das östlich der Anden gelegene Amazonastiefland, ein feucht-tropisches, sehr regenreiches Tropengebiet, das große Teile des Jahres teilweise überflutet ist und von zahlreichen Flüssen dominiert wird. Die Jahresmitteltemperatur beträgt fast konstant 28 °C, auch die Nachttemperaturen fallen nie unter 20 °C.

## **Besondere Orte**

Machu Picchu  
Tenochtitlán  
Tikal  
Chichén Itzá  
Qusqu  
Schwalbenhöhle  
Sac Actun

# Anhang

## Bewaffnung

### Waffen der Gotteskrieger

| Name         | Beschreibung             | Volk    | Reichweite | Schaden                        |
|--------------|--------------------------|---------|------------|--------------------------------|
| Antuta       | Kupferpfeile und Bogen   | Inka    | 40m        | 2 Würfel                       |
| Atlatl       | Speerschleuder           | Azteken | 15m        | 1 Würfel                       |
| Boleadoras   | Verbundene Kugeln        | Inka    | 15m        | 1 Würfel                       |
| Crabro       | Geworfenes Hornissennest | Maya    | 10m        | Nur Giftwirkung für 5 Runden   |
| Kuchillu     | Obsidianmesser           | Maya    | Nahkampf   | 1 Würfel                       |
| Macuahuitl   | Obsidianschwert          | Azteken | Nahkampf   | 2 Würfel                       |
| Ruk'ana      | Kurzschwert aus Bronze   | Inka    | Nahkampf   | 3 Würfel                       |
| Sarbatana    | Blasrohr                 | Maya    | 30m        | Nur Giftwirkung für eine Runde |
| Tematlatl    | Schleuder                | Maya    | 20m        | 3 Würfel                       |
| Tepoztopilli | Schwere Lanze            | Azteken | 3m         | 3 Würfel                       |

### Waffen der Invasoren

| Name         | Beschreibung          | Bemerkung             | Reichweite | Schaden  |
|--------------|-----------------------|-----------------------|------------|----------|
| Arkebuse     | Einfacher Vorderlader | Lädt eine Runde nach  | 30m        | 2 Würfel |
| Lanze        | Leichte Ausführung    |                       | 2m         | 1 Würfel |
| Hellebarde   | Stangenwaffe          |                       | 3m         | 2 Würfel |
| Degen        | Standardwaffe         |                       | Nahkampf   | 1 Würfel |
| Armbrust     |                       | Lädt eine Runde nach  | 40m        | 2 Würfel |
| Feldschlange | Kleine Kanone         | Lädt zwei Runden nach | 100m       | 3 Würfel |

# Beispielnamen

## Namen der Azteken

| ♂              | ♀           |
|----------------|-------------|
| Mazatl         | Cihuaton    |
| Nezahualpilli  | Moyolehuani |
| Xochipepe      | Cuicatl     |
| Eztli          | Yolihuani   |
| Meztli         | Izel        |
| Yolyamanitzin  | Tlacotl     |
| Achcauhtli     | Yayauhqui   |
| Chicahua       | Iuitl       |
| Etlapalli      | Citlali     |
| Nahuatl        | Tlalli      |
| Quauhtli       | Meztli      |
| Xihuitl        | Amoxtl      |
| Ohtli          | Papan       |
| Zolin          | Nenetl      |
| Cipactli       | Zeltzin     |
| Cuetlachtli    | Yaotl       |
| Itotia         | Eloxochitl  |
| Tonauac        | Mahuizoh    |
| Necuametl      | Xiuhcoatl   |
| Tochtli        | Xiloxoch    |
| Nezahualcoyotl | Xiuhtonal   |
| Nochtli        | Coaxoch     |
| Xochipepe      | Nelli       |
| Cualli         | Xipil       |
| Ohtli          | Xiuhtonal   |

## Namen der Inka

| ♂          | ♀         |
|------------|-----------|
| Atipaj     | Chaska    |
| Itapallu   | Loma tika |
| Kallpa     | Nina      |
| Kara       | Pilpintu  |
| Kuchikuchi | Silluka   |
| Pukara     | Sipaku    |
| Sapaki     | Tamaya    |
| Waskar     | Tanitani  |
| Wayna      | Tintaya   |
| Wayra      |           |
| Yupanki    |           |

## Namen der Maya

| ♂           | ♀        |
|-------------|----------|
| Ah-Kinchil  | Itzel    |
| Ahmok       | Ixchab   |
| Arana       | Ixchel   |
| Balam       | Ixchup   |
| Chiam       | Kelsey   |
| Ek-Chuah    | Malinali |
| Hobnil      | Meztli   |
| Hunab-Ku    | Nhotalu  |
| Itzamna     | Quibock  |
| Kaak        | Nicte    |
| Kinich-Ahau | Tzytzyan |
| Kukulkan    | Ysalane  |
| Mochcouh    | Zafrina  |
| Nachancan   |          |
| Nicteha     |          |
| Pacal       |          |
| Vakaki      |          |
| Yum-Kaax    |          |