FAN-ADVENTSKALENDER

19

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Andrej (Die Todespfeifen der Jaguarkrieger)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:

Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Die Todespfeifen der Jaguarkrieger

Von Andrej

„Und dann ein dutzendfacher, schrill sich überschlagender Schrei! Es klang, als würde irgendwelchen armen Seelen bei lebendigem Leib die Haut abgezogen…“
die einzige Heimkehrerin einer mertalischen Expedition in den Jaguardschungel

Wie (fast) alle kulturschaffenden Völker von Lorakis, kennen auch die geheimnisvollen, jaguargestaltigen Ma'Ua des Jaguardschungels zahlreiche Musikinstrumente. Dazu gehören hell oder melodisch klingenden Holz- und Tonflöten, dumpf schallende Muschelhörner, hart tönende Klanghölzer, Rasseln und Klappern sowie große und kleine Trommeln, die wie die Muschelhörner nicht nur zum Musizieren, sondern auch für die Kommunikation über weite Strecken genutzt werden.

Ein Instrument ragt aus der Vielfalt heraus, da es praktisch ausschließlich im Krieg oder bei Opferritualen und blutigen Wettkämpfen Verwendung findet: die berüchtigten Todespfeifen der Jaguarkrieger. Diese Instrumente sind auch deshalb ungewöhnlich, da mit ihnen weder eine Melodie noch ein Rhythmus erzeugt wird. Sie dienen ausschließlich dazu, in den Herzen der Hörenden Furcht und Entsetzen zu wecken.

Beschreibung: Die meisten der Pfeifen sind etwas größer als die Faust eines Vargen. Sie haben üblicherweise eine vage kugel- oder eiförmige Form, mit einem langen Mundstück am oberen Ende. In der Regel sind sie aus gebranntem Ton, seltener aus Holz oder anderen Materialien. Der Körper der Pfeife hat fast immer die Gestalt eines Schädels, entweder den eines Tieres (oft eines Affen, einer Raubkatze oder eines der gefürchteten „Schrecken der Höhlen“ oder Tsonoxolotl) oder den eines Sterblichen (Jaguarkrieger, Dschungelork, Alb oder Mensch, seltener Gnom, Zwerg, Naga oder Varg). Vermutlich nur ein Gerücht sind Pfeifen, die aus echten Schädeln gefertigt wurden. Oft sind die Instrumente bunt bemalt, manchmal mit Federn, Muscheln oder sogar kleinen (Halb-) Edelsteinen verziert. Viele können an einer Schnur um den Hals getragen werden.

Die Handhabung der Todespfeifen erfordert wenig Kunstfertigkeit, aber kräftige Lungen. Bläst der Träger in das Mundstück, entweicht den „Lippen“ des „Schädels“ ein ohrenbetäubend schriller, auf- und absteigender Ton, der an den Todesschrei eines Sterblichen oder eines Tieres erinnert. Die Wirkung ist furchterregend, vor allem, wenn dutzende oder gar hunderte Jaguarkrieger ein höllisches „Konzert“ anstimmen. Schon

eine normale Pfeife kann weniger gefestigte Personen in Angst und Schrecken versetzen. Zudem soll es magische oder göttlich gesegnete Exemplare geben, deren Klang ganze Heerscharen in die Flucht oder in den Wahnsinn zu treiben vermag.

Die Todespfeifen im Spiel

Gegenstand	Verfügb.	Preis	Last	Härte	Fertigkeit	Schwerpunkt	Komplexität
Todespfeife	Dorf (Jaguardschungel) ansonsten Großstadt	2 L+ (Jaguardschungel) außerhalb 15 L+	0	2	Darbietung	Blasinstrument	G

Besonderheiten: Für den Einsatz der Pfeife muss der Träger eine Darbietungs-Probe (15) ablegen und die Handlung *Gegenstand verwenden* aufwenden. Wer unvorbereitet das „Lied" einer Todespfeife hört, der muss eine Entschlossenheitsprobe (15) ablegen, oder ist für 60 Ticks Angsterfüllt. Zusätzliche Erfolgsgrade der Darbietungsprobe erhöhen den Mindestwurf um jeweils 1. Erklingt der Ton der Todespfeifen unter besonders unheimlichen Umständen (in der Nacht, im Nebel, in einer alten Nekropole oder verlassene Dschungelstadt etc.), kann die Entschlossenheitsprobe zusätzlich erschwert sein, ebenso wenn zahlreiche Pfeifen zugleich eingesetzt werden. Hat man der furchteinflößenden Wirkung einmal widerstanden (oder die Pfeifen mehrmals im Einsatz erlebt), ist man in der Regel immun. Dies gilt allerdings nur für normale Todespfeifen – nicht für magische oder geweihte Exemplare, die spezielle Wirkungen haben können.

~

Folgende Geschichte über den Ursprung der Todespfeifen erzählt man sich in einigen Ma'Ua-Stadtstaaten des Jaguardschungels:

Chimalma und der Affenprinz

Es war im Zeitalter der Wanderung. In der Zeit, nachdem die Ma'Ua aus der „Stadt-in-der-die Götter-wohnen" vertrieben worden waren und heimatlos über die Erde irrten. In der Zeit, da die Unsterblichen geschwächt waren und uns oft fern erschienen. In dieser Zeit lebte das Mädchen Chimalma (Schildträgerin). Das Blut der Götter floss in ihren Adern. Sie war die Tochter des berühmten Königs Atlatl (Speerschleuder), Schwester der Prinzen Axochilt (Blumenpfeil) und Xipilli (Juwelenprinz). Silberweiß war ihr Fell, blutrot ihre Augen, Anmut und Kraft waren in jeder ihrer Bewegungen. Nichts liebte Chimalma mehr, als zu tanzen oder sich im Wettkampf mit den Söhnen und Töchtern ihres Stammes zu messen.

Chimalmas Stamm stieß als erster in das Reich der Affen vor. Und als es zwischen den Ma'Ua und den Affen zum Krieg kam, da waren es die Heerscharen von Chimalmas Vater, welche die Hauptlast der Kämpfe trugen. Doch auch wenn die Ma'Ua stärker, geschickter und mutiger als die Affen waren, waren ihre Gegner zahlreicher und besser gerüstet. Die Ma'Ua gewannen viele Schlachten, doch nicht den Krieg. Und so kam es, dass König Atlatl und nach ihm auch seine Söhne Axochilt und Xipilli im Kampf fielen. Damit war es nun an Chimalma, ihr Volk zu führen. Doch viele in ihrem Gefolge waren der Kämpfe müde. Sie murrten, die Götter hätten sich endgültig von den Ma'Ua abgewandt und es müsse Frieden geschlossen werden. Als dann auch die Affen Verhandlungen anboten, hatte Chimalma keine Wahl, als Friedensgesprächen zuzustimmen, auch wenn viele der jungen Kriegerinnen und Krieger darüber murrten.

Chimalma empfing Prinz Ozomahtli (Affe) mit allen Ehren, als er mit großem Gefolge und zahlreichen Kriegern das Lager der Ma'Ua betrat. Die Kriegerinnen und Krieger der Ma'Ua tanzten vor ihm, Diener schmückten den Prinzen mit Federn und das einfache Volk warf sich vor ihm auf den Boden. Der Affenprinz ließ sich das wohl gefallen. Stolz und Hochmut erfüllte seine Sinne, glaubte er doch die Ma'Ua bezwungen zu haben. Dann sah er Chimalma an der Spitze ihrer Kriegsschar tanzen: anmutig wie eine Feder, schnell wie ein Pfeil und schön wie der Morgen. In diesem Augenblick ergriff auch noch ein anderes Gefühl von ihm Besitz und er begehrte die junge Kriegerprinzessin als seine Frau. Und statt den lüsternen Fremdling ob seines frechen Ansinnens zu erschlagen, lachte Chimalma. Sie versprach dem Prinzen, ihm auf immer so nahe zu sein, wie ein Federkleid der Haut. Von seinem Glück und seinem Triumph berauscht, betrank sich Prinz Ozomahtli mit seinem Gefolge, und ihre siegestrunkenen Lieder und ihr schrilles Gelächter erfüllten die Nacht.

Am nächsten Morgen aber wurden die Gefolgsleute Ozomahtlis von einem anderen Lied geweckt, das einem Falken gleich über die Hütten und Zelte des Ma'Ua-Lagers schwebte. Als sie ins Freie torkelten und sich den Schlaf aus ihren Augen rieben, da sahen sie Chimalma tanzen. Doch es war ein neuer Rhythmus, der die Schritte der Prinzessin lenkte. Ihr schneeweißes Fell war rot gesprenkelt. In ihrer Linken hielt sie ein blutiges Obsidianmesser, in ihrer Rechten den abgetrennten Schädel von Ozomahtli, und auf ihren Schultern lag die abgezogene Haut des Affenprinzen. Wut und Hass erfüllte die Affen und sie griffen zu den Waffen, um die Mörderin ihres Anführers zu strafen. Doch Chimalma hob den blutigen Kopf des Prinzen an ihren Mund. Sie blies in den ausgehöhlten Schädel und von den Lippen des Toten löste sich ein schriller Schrei, der Angst und Entsetzen in die Herzen seiner Gefolgsleute säte. Gleichzeitig stürzten sich die jungen Kriegerinnen und Krieger der Ma'Ua auf die überraschten Affen. Ein großes

Gemetzel war die Folge. Nicht einer von Prinz Ozomahtlis Schar entkam. Wer nicht sofort erschlagen wurde, der fand sich in Fesseln wieder. Das Blut und das Fleisch der Affen stärkte die Ma'Ua und ihre Götter für den Kampf. Von neuer Zuversicht und Stärke erfüllt, zog Chimalmas Volk wieder in den Krieg. Schlacht für Schlacht schlugen, sie, Sieg um Sieg errangen sie, und Schritt für Schritt trieben sie den Gegner zurück. Und dem Beispiel ihrer Anführerin folgend, trugen sie die Schädel der erschlagenen Affen als Pfeifen und ihre Häute als Umhänge. Niemand konnte sie aufhalten, bis sie die himmelhohen Mauern der Stadt Ozomahtlis erreichten.

Dort aber kam der Krieg zum Stillstand. Die Krieger der Ma'Ua konnten die hohen Mauern nicht überwinden. Und die Affen wagten es nicht, den Schutz ihrer Befestigungen zu verlassen. Tage wurden zu Wochen, Wochen zu Monaten. Bald begannen die belagernden Ma'Ua Not zu leiden. Die flüchtenden Affen hatten die Felder rings um die Stadt verbrannt. Alle Tiere waren in die Stadt getrieben oder getötet worden. Und die Brunnen und Quellen hatten die Affen auf ihrem Rückzug vergiftet. Selbst das Jagdwild und die Früchte des Waldes wurden knapp. Am Ende hatten die Belagerer nichts zu essen als Insekten, Würmer und die zermahlene Rinde der Bäume. Viele fielen den Steinen und Pfeilen der Affen zum Opfer, die aus dem Schutz der Mauern schossen. Und wieder begannen einige in Chimalmas Gefolge zu murren, dass die Prinzessin sie alle in den Tod führen würde. Doch auch in der Affenstadt machte sich Hunger und Durst breit, zumal die Belagerer auf das Geheiß ihrer Königin alle Bäche umleiteten, die in die Stadt flossen.

Schließlich waren es die Affen, die erneut um Verhandlungen nachsuchten. Für sie waren die Ma'Ua nur eine Bande umherstreifender Wilder, die sie mit kostbaren Muscheln, mit Gold, Silber, Schmuckfedern und Edelsteinen zum Abzug zu bewegen hofften. Doch Chimalma wollte keine Kostbarkeiten. „Aus jedem Haus der Stadt gebt mir zwei Sittiche oder Schwalben, die in den Dächern nisten. Mehr Tribut begehre ich nicht von euch."

Die Affen waren nur zu gerne bereit, diesen lächerlich geringen Preis zu zahlen. In Chimalmas Gefolge fragte sich hingegen mancher, ob sie wahnsinnig geworden sei. Chimalma aber lächelte nur. Auf ihr Geheiß hin befestigten die Ma'Ua trockene Zweige und Gras an den Füßen der Vögel und setzten den Zunder in Brand. Dann ließen sie die Tiere frei, die panisch zu ihren Nistplätzen und Verstecken in der Affenstadt flüchteten.

In dieser Nach brannten die himmelhohen Tempel und Paläste der Affenstadt. Niemand stand auf den Mauern, um die Krieger der Ma'Ua aufzuhalten, die über die Wälle strömten wie eine Sturmflut. So fiel die himmelhohe Stadt, die größte und stärkste der Affenstädte. Das Affenvolk wurde erschlagen, den Göttern zum Opfer dargebracht oder

in die Wildnis getrieben. Von Furcht und Entsetzen erfüllt, verloren die Affen die Fähigkeit zur Sprache und streiften wieder Tieren gleich in regellosen Horden durch den Dschungel. Die Ma'Ua aber hatten gesiegt. Und Chimalma tanzte auf der rauchenden Asche der Affenstadt einen Siegestanz. Sie hatte endlich den Tod ihres Vaters und ihrer Brüder gerächt.

Chimalmas Söhne und Töchter wurden die Väter und Mütter unserer Stadt. Sie selber aber wurde nach ihrem Tod von den Göttern als ein Sternbild an den Himmel versetzt. Von dort aus wacht sie über uns. Bis heute tanzen unsere Kriegerinnen und Krieger vor der Schlacht und nach dem Sieg ihren Tanz und tragen die Todespfeifen, um Angst und Schrecken in die Herzen unserer Feinde zu sähen. Und es gibt kein größeres Lob für eine junge Kriegerin, als wenn die Alten über sie sagen „Sie kämpft und tanzt wie Chimalma!"

~

Abenteuerideen

Die „normalen" Todespfeifen werden selten im Mittelpunkt eines Abenteuers stehen. Sie können aber einen Zusammenstoß mit den rätselhaften Jaguarkriegern unheimlicher oder gefährlicher machen oder – falls die Helden mit den Ma'Ua im Bunde sind – in einem Kampf mit Dschungelorks, Piraten und ähnlichen Gegnern einen kleinen Vorteil bringen.

Anders sieht es mit den sehr viel selteneren magischen oder geweihten Exemplaren aus:

- Der dämmeralbische Bestienrufer Talan Feuervogel (Alb, * 910 LZ, muskulös, zu einem langen Zopf geflochtene schwarze Haare, wortkarg) sucht (wildnis)erfahrene Helden. Sie sollen in dem grenznahen Ma'Ua-Stadtstaat Oxhuitza eine magische Todespfeife stehlen, mit deren Hilfe die blutgierigen Jaguarkrieger bei Angriffen auf dämmeralbisches Gebiet Entsetzen und Furcht unter ihren Gegnern sähen. Talan kann aufgrund seiner Wachpflichten das Unternehmen nicht selber durchführen, und seine Warnungen sind von den anderen Dämmeralben bisher ignoriert worden.
  Schon die Reise nach Qxhuitza ist angesichts der Gefahren des Dschungels (wilden Tiere, Jaguarkrieger-Patrouillen, Dschungelorks sowie die Feen- und Geisterwesen des Urwaldes) eine Bewährungsprobe. Die Ma'Ua-Siedlung zu infiltrieren

ist die nächste Herausforderung: Sind die Helden in der Lage, sich ungesehen in den Tempel zu schleichen, in dem die Pfeife aufbewahrt wird? Tarnen sie sich als Handelstreibende oder Urwaldforscher, in der Hoffnung, die misstrauischen Ma'Ua zu überlisten? Auf jeden Fall haben sie die Chance, die fremdartige Kultur der Jaguarkrieger kennenzulernen. Was geschieht, wenn die Helden erfahren, dass die magische Pfeife eine wichtige Rolle dabei spielt, Angriffe der gefährlichen Dschungelorks zurückzuschlagen?

Falls die Helden das Artefakt stehlen können (etwa während einem Opferfest) steht ihnen der gefährliche Rückmarsch durch den Dschungel bevor, wobei etwaige Verfolger aus Oxhuitza eine zusätzliche Bedrohung darstellen. Und wie reagieren sie, wenn sie erfahren, dass Talan Feuervogel mit dem Diebstahl des Artefakts einen Krieg zwischen den Dämmeralben und den Ma'Ua provozieren möchte? So will der verbitterte Waldläufer seine frühere Tiergefährtin rächen: die Schattenpantherin Niara, die bei einem Scharmützel mit den Jaguarkriegern ums Leben kam.

- In Arwingen herrscht Erleichterung: Endlich hat die Stadtgarde den „Schlitzer" gefasst, der schon drei Opfer grausam verstümmelt und ermordet hat. Auch der Stadtrat ist froh: Das anstehende Fest anlässlich des Gründungstages der Stadt kann ungestört stattfinden. Da dabei eine neue Karacke der jungen Kaiserlichen Marine von Selenia vom Stapel laufen soll, werden hochrangige Gäste erwartet.

  Nur Hauptfrau Gara Jandrik (Mensch, *959, kurze blonde Haare, Narbe im rechten Mundwinkel, sarkastisch) von der Stadtgarde ist nicht glücklich: Die jaguargestaltige Fremde Citlali (Jaguarkriegerin, *970 LZ, schwarzes Fell, gewandt, neugierig) die ihre Leute im Hafen verhaftet haben, gibt eine gute Verdächtige ab. Aber die Angaben zu ihrer Ankunft passen nicht zu den bisherigen Morden. Warum hatten alle drei Toten mit dem kaiserlichen Flottenbauprogramm zu tun? Und wie konnte die Fremde, die nur ein paar Brocken Basargnomisch kennt, ungesehen zuschlagen?

  Da ihre Vorgesetzten davon nichts hören wollen, ist Gara bei ihren Ermittlungen auf fremde Hilfe angewiesen. Die Helden können bei der Untersuchung der Tatorte feststellen, dass dort mächtige Todesmagie gewirkt wurde. Vielleicht hören sie auch Gerüchte von seltsamen Schreien, die in den Mordnächten zu hören waren. Doch ein Augenzeuge, der notorisch betrunkene Ex-Matrose Hakan

„Achtfinger“ (Mensch, *940 LZ, untersetzt, verstümmelte rechte Hand, verwaschene Sprache), ist sich sicher, bei einem der Tatorte eine „riesige Katze“ gesehen zu haben. Ist die seltsame Fremde tatsächlich die Täterin? Sich mit Citlali zu verständigen, ist wegen der Sprachbarriere nicht einfach, zumal die Ma'Ua-Kriegerin begreiflicherweise misstrauisch ist. Doch mit etwas Mühe können die Helden ihr entlocken, dass sie der Spur eines mächtigen Artefaktes ihres Volkes gefolgt ist: dem „Totenrufer“, mit dem ein Geisterhafter Krieger beschworen werden kann und der vor einigen Jahren gestohlen wurde. Citlali besaß einen (inzwischen von der Stadtgarde konfiszierten) „Suchstein“, der den Träger in die ungefähre Richtung des gesuchten Artefaktes zu lenken vermag. Doch auch wenn die Helden den inzwischen an einen Kuriositätenhändler weitergegebenen „Suchstein“ finden können, wird es nicht einfach, im unübersichtlichen Unterarwingen und dem Hafenviertel die richtige Spur zu finden – vor allem da der eigentliche Täter, der undurchsichtige Gnom Marwan (Gnom, *945 LZ, zierlich, unauffälliges Gesicht, skrupellos) noch nicht fertig ist: anlässlich des Stapellaufes der Karacke „Selenius“ soll der beschworene Geist unter den Gästen eine Panik auslösen. Wer aber steckt hinter Marwan? Ist er ein Agent aus Patalis oder dem Mertalischen Städtebund, die beide den Großmachtambitionen Selenias misstrauen? Oder sind seine Auftraggeber in der selenischen oder arwingischen Innenpolitik zu finden? Der junge Herrscher des Kaiserreiches hat viele Feinde und in der Arwinger Mark ist der blutige Sturz des Hauses Leytal noch nicht vergessen. Selbst im Stadtrat soll es noch Sympathisanten des gestürzten Adelshauses geben, die auf dessen Rückkehr hinarbeiten und die Autorität der anderen Stadträte und der Gräfin von Arwingen unterlaufen wollen...