

# Joz'Quatl

## Gesinnung

Chaotisch

## Anrufung

In den Tiefen der verseuchten Sümpfe stehen uralte Götzenfiguren der Alten Kröte. Diese muss der Paktierer finden und in einem nächtlichen Ritual anrufen.

## Manifestation

Die Alte Kröte wird durch das Gequake hunderter Kröten angekündigt. Aus dem morastigen Boden erhebt sich eine Stele mit blasphemischen Schriftbildern. An der Spitze klammert sich der aufgedunsene Körper des Krötendämons und sondert unheilvollen Schleim ab.

## Bedingung des Pakts

Die Alte Kröte fordert den Paktierer aus einer der Zitzen des Dämons eine weibliche Milch zu trinken und dadurch zu einem seiner unzähligen Kinder zu werden. Rolle W6 und addiere den Konstitutionsmodifikator:

0	Die Spielfigur verflüssigt sich zu einem schwarzen Schleim und wird eins mit dem Urschlamm des Abys.
1	Alle Körperbehaarung fällt ab, die Haut wird bleich, die Augenlider verkümmern. Intelligenz verringert sich um 1.
2	Die Haut des Paktierers sondert unablässig Sekret ab. Schmierig und stinkend. Reaktionswürfe bei Menschen-1.
3	Die Arme des Paktierers verkümmern merklich. Geschicklichkeit verringert sich um 1.
4	Auf dem gesamten Körper des

	Paktierers wachsen Warzen und Beulen. Die Spielfigur wird gegen nicht-magische Krankheiten Immun. Charisma verringert sich um 1.
5	Die Beinmuskulatur der Spielfigur wächst enorm an. Normale Kleidung passt nicht mehr. Der Paktierer kann seine volle Bewegungsrate weit aus dem Stand springen.
6	Konstitution erhöht sich um 1. Kiemen wachsen und die Spielfigur kann unter Wasser atmen.

## Gunst des Patron erlangen

Die Alte Kröte interessiert sich wenig für die Belange der Menschen. Die Menschen kamen und werden wieder vom Antlitz der Welt verschwinden. Joz'Quatl interessiert sich für Fruchtbarkeit, Vermehrung und Vermischung aller Rassen und Spezies, Ausschweifungen und Exzesse, die Vielfältigkeit der Schöpfung. Alle Handlungen mit einem dieser Schlagwörter generieren einen 5%- Bonus, wobei die Spielleitung die entscheidende Instanz ist.

## Bestrafung

Mißlingt die W100%- Probe, rollt der Spieler 2W6:

2	Der Paktierer wird in eine Kröte verwandelt. Wird sie getötet, platzen unzählige Fliegen aus ihr hervor.
3-4	Der Paktierer rollt W6-1 auf der Tabelle <b>Bedingung des Pakts</b> . Gunst verringert sich um 2W20%
5-7	Die Spielfigur verliert für 1W4 Wochen all seine Boni durch den Pakt. Gunst verringert sich um 2W10%.
8-9	Joz'Quatl verliert für 1W20 Monate das Interesse an der

	Spielfigur und reagiert in dieser Zeit nicht auf Anrufungen.
<b>10-11</b>	Gunst verringert sich 2W20%. Weiterhin stellt Joz'Quatl einen <b>Quasit</b> als Wächter ab. Dieser begleitet den Paktierer, bis dieser erneut seinen Patron anruft. Der Quasit steht jedoch unter der Kontrolle der Spielleitung. Scheitert die nächste Probe erneut, wird die Spielfigur lediglich mit W6 auf der Tabelle <b>Bestrafung</b> rollen.
<b>12</b>	Die Spielfigur wird für 2W4 Wochen am Hof des Joz'Quatl dienen. Die grauenvolle Erfahrung kostet ihn 1W4 WES und 1W4 INT, im Gegenzug erhält er 1W10x100 Erfahrungspunkte.

## Gewährte Boni

<b>Zauberkundiger</b>	
<b>Stufe 1</b>	Die Spielfigur sondert über die Brustwarzen eine milchige, seröse Flüssigkeit ab. Wird diese durch Dritte verzehrt, Rettungswurf. Bei Misserfolg steht diese Person unter dem Einfluss der Spielfigur ähnlich dem Zauber <b>Suggestion</b> . Die Spielfigur produziert am Tag 1W4 Portionen dieser Milch.
<b>Stufe 2</b>	Der Paktierer erhält die Zaubersprüche <b>Vielförmiges Selbst</b> (Polymorph self) und <b>Vielförmiges Gegenüber</b> (Polymorph others). Zusätzlich kann er jeden der Sprüche einmal am Tag wirken, ohne ihn memoriert zu haben. Die Stufenvoraussetzung muss der Paktierer hierfür nicht erfüllen.
<b>Stufe 3</b>	Erleidet die Spielfigur tödlichen Schaden, so stirbt sie nicht. Stattdessen verflüssigt sie sich in schwarzen Schlamm und versickert in der Erde. Joz'Quatl lässt den Paktierer nach 2W4 Tagen aus dem Urschlamm auferstehen. Die Spielfigur ermittelt zufällig all ihre Attributswerte und das Erscheinungsbild.

<b>Kämpfer</b>	
<b>Stufe 1</b>	Die Spielfigur sondert über die Brustwarzen eine milchige, seröse Flüssigkeit ab. Wird diese durch Dritte verzehrt, Rettungswurf. Bei Misserfolg steht diese Person unter dem Einfluss der Spielfigur ähnlich dem Zauber <b>Suggestion</b> . Die Spielfigur produziert am Tag 1W4 Portionen dieser Milch.

<b>Stufe 2</b>	Die Spielfigur kann sich nicht nur durch Alkohol und magische Tränke heilen, sondern jeweils einmal am Tag durch folgendes:  Sexuelle Handlung (3 TW), Völlerei bis zum Erbrechen (3 TW), Gewaltexzess (3 TW), exzessive neue Erfahrung (3 TW)
<b>Stufe 3</b>	Zur Glorie Joz'Quatl kann der Paktierer einmal am Tag eine blasphemische Stele heraufbeschwören. Diese bricht aus dem Boden hervor (3x3m und 9m hoch), verweilt für 10 Runden auf der materiellen Ebene und strahlt ihre Magie mit folgenden Auswirkungen ab (Zauberstufe 10): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wesen, die an jener Stelle stehen, an welcher die Stele den Boden durchbricht, erleiden 4W6 Schadenspunkte, Rettungswurf halbiert.</li> <li>• Die Stele ist Zentrum des Zaubers <b>Chaos</b>. Der Paktierer ist von diesem Effekt ausgeschlossen.</li> <li>• Auf den Paktierer wird <b>Segen</b> gesprochen.</li> </ul>

<b>Kleriker</b>	
<b>Stufe 1</b>	Die Spielfigur sondert über die Brustwarzen eine milchige, seröse Flüssigkeit ab. Wird diese durch Dritte verzehrt, Rettungswurf. Bei Misserfolg steht diese Person unter dem Einfluss der Spielfigur ähnlich dem Zauber <b>Suggestion</b> . Die Spielfigur produziert am Tag 1W4 Portionen dieser Milch.
<b>Stufe 2</b>	Aus sumpfigem Boden kann der Kleriker einen Tempel erheben, der für den Kleriker als heiliger Ort zählt. Hier versammeln sich

	<p>stets 2W10 Anhänger des Joz'Quatl (Sufe 0). Im gesamten Tempel wirken <b>Segen</b> und <b>Schutz vor Ordnung</b>. Im Heiligtum befindet sich eine Götzenstatue des Joz'Quatl, die Ungläubige verschlingt.</p>
<b>Stufe 3</b>	<p>Der Paktierer kann einmal am Tag für 3W6 Runden einen Avatar des Joz'Quatl heraufbeschwören. Dieser manifestiert sich im Paktierer und nimmt die Form eines krötenhaften <b>Glabrezu</b> an.</p>

<b>Dieb</b>	
<b>Stufe 1</b>	<p>Die Spielfigur sondert über die Brustwarzen eine milchige, seröse Flüssigkeit ab. Wird diese durch Dritte verzehrt, Rettungswurf. Bei Misserfolg steht diese Person unter dem Einfluss der Spielfigur ähnlich dem Zauber <b>Suggestion</b>. Die Spielfigur produziert am Tag 1W4 Portionen dieser Milch.</p>
<b>Stufe 2</b>	<p>Der Körper des Paktierers verwandelt sich in eine amorphe Masse, die lediglich von seiner Haut verdeckt wird. Er erhält alle eines <b>Grauschlicks</b>. Wenn er einen Gegner waffenlos angreift und der Angriffswurf um 4 höher als die gegnerische RK, so infiltriert er das Herzkreislauf-System. Mit einer 4:6-Chance führt dies zum sofortigen Tod des Opfers.</p>
<b>Stufe 3</b>	<p>Jede gewürfelte 1 wird behandelt, als wäre stattdessen die höchste Zahl auf dem Würfel gerollt worden. Ausnahme ist der W6 bei einer X:6-6-Chance. Hier wird die gerollt 6 do behandelt, als wäre sie eine 1.</p>