

Der Moha-Schamane

-Auch zur Mittagszeit blieb das Wasser gefroren. Jetzt aber ist es Nacht, tiefste Nacht im Firun. Die bleiche Mada hat den höchsten Punkt ihrer Bahn bereits überschritten. Ihr Licht wirft lange Schatten auf die endlosen Schneefelder. Auf einem kahlen Felsen sitzt eine Gestalt, nackt, den Kopf in den Nacken geworfen, die langen Haare von Eiskristallen bedeckt. So sitzt Raaita, seit das Zeichen der Schande über den Horizont geklommen ist. Und dann beginnt sie zu heulen. Kein menschlicher Schrei, kein gewöhnliches Wulfsgeheul bricht sich aus ihrer Kehle Bahn, sondern die Sprache der Großen Geister, das zornige Gebrüll Gorfangs und die Trauer Liskas, der Ruf. Langsam fallen im Norden weitere Stimmen in den Chor ein - zuerst vereinzelt, dann Dutzende, Hunderte. Es ist Tamuukan, die Nacht der Wölfe...

- Das Gesicht des alten Mannes sieht aus wie einer der Schrumpfköpfe, die an seinem Gürtel hängen, jedoch tragen Schrumpfköpfe keine Sorgenfalten zur Schau. Bedächtig wiegt der dreiundneunzig jährige Wapiya das federgekrönte Haupt und atmet die heißen Dämpfe ein, die aus seinem Feuerfaß aufsteigen. Der Rhythmus, den er auf der Trommel schlägt, ist nur für die Geister bestimmt. Der Körper auf seinen Knien zeigt keine Regung, denn Maqatta-Pe ist seit drei Sonnenläufen tot. Vorgestern hat Haya-Makaw das Herz des alten Häuptlings gegessen, gestern hat Wapiya den Nipakau entlassen und heute wird er den Tapam geleiten, ja vielleicht wird er gar von ihm oder der jungen Uniwa, seiner Ziehtochter, Besitz ergreifen und mit ihnen das Wissen der Ahnen und Urahnen teilen, bis hin zu der Zeit, als Kamaluq den fürchterlichen Burdaq seiner Seele beraubte...

Hintergrund

Wie auch immer man das Verhältnis von "akademischer" zu "intuitiver" Magie betrachtet, Tatsache bleibt, daß die geschulte Zauberkunst eine Leistung der großen aventurischen Zivilisationen ist. Nun gibt es aber nicht nur von den Tulamiden abstammende Aventurier oder güldenländische Einwanderer, sondern auch die alten Völker der Nivesen und Mohas (wie wir die Bewohner der südlichen Regenwälder der Einfachheit halber einmal nennen wollen), und auch unter ihnen leben Frauen und Männer, die der Zauberei mächtig sind. Beiden Völkern ist gemeinsam, daß bei ihnen Zauberei, Religion und Ahnenverehrung eine untrennbare Einheit bilden, und so sind diese "Stammeszauberer" meist gleichzeitig auch die Priester der Sippe, des Dorfes oder Stammesverbandes. Geisterseherin, Medizinmann, Wolfsmann oder Weissagerin, all dies sind die verschiedenen Bezeichnungen für die Schamanen. Wegen ihrer überaus wichtigen Stellungen im täglichen Leben des Stammes sind Schamanen ungeachtet eventueller negativer Charakterzüge hoch angesehen, und die Eltern geben ihre Kinder gerne in die Obhut der Stammeszauberer, wenn dieser vermeint, die Kraft in ihnen zu spüren. Meist sind es die Geister, die dem Schamanen den Weg zu einem neuen Talent und Schüler weisen, und die Wege der Geister sind über jeden Zweifel erhaben. So spricht der Nivese mit den mächtigen Wolfsgeistern, den fruchtbringenden Gabetaj und den schützenden Pirtinaj, der Waldmensch hingegen mit den Nipakau. Die Unterweisung in den Sitten und Gebräuchen des Stammes, in Kräuter- und Tierkunde, in den Namen der Geister und ihrer korrekten Anrede und Anrufung, ist langwierig und entbehrungsreich, denn nur der Schamane kann einen freien und doch vor den Geistern demütigen Willen entwickeln, der die Entbehrungen des Körpers erlebt und die Schwäche des Fleisches überwunden hat. Bisweilen ist sogar das eigentliche Ritual der Schamanenweihe so lebensgefährlich, daß der zukünftige Zauberer es nur mit Hilfe der Geister überleben kann - und wer nicht überlebt, wäre auch kein fähiger Schamane geworden... So gehen oftmals viele Jahre ins Land, bis der Schamane sich entschließt, sich ganz seinen Pflichten zu widmen, oftmals erst dann, wenn sein Lehrer selbst zu den Geistern gegangen ist. So kommt es auch, daß man selten einen Schamanen antrifft, der weniger als dreißig Sommer erlebt hat, es dagegen keine Besonderheit darstellt, wenn der Stammeszauberer bereits seit neunzig Jahren auf Dere weilt. Die Pflichten des Schamanen, die täglichen Rituale, seine besonderen Kennzeichen, all dies unterscheidet sich von Volk zu Volk. Mehr zum Glauben und der Weltsicht der Mohas und Nivesen finden Sie in Die Götter des Schwarzen Auges in den

entsprechenden Kapiteln. Bei den Mohas sind es übrigens eher die Männer, die die Aufgaben des Stammeszauberers versehen, während es bei den Nivesen mehr Schamaninnen gibt - jedoch stellt in beiden Kulturen das Geschlecht kein Hindernis auf dem Pfad der Geister dar. Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß es bisweilen auch Schamanen gibt, die nicht die geringste Spur einer magischen Begabung zeigen, dafür aber Meister der weltlichen Scharlatanerie sind, ja sogar andere Stammeszauberer an der Nase herum führen können. (Kein Schamane käme je auf die Idee, die Berufung eines "Kollegen" in Frage zu stellen, kommt sie doch schließlich von den Geistern und Göttern selbst.) Wehe aber, wenn sie doch enttarnt werden sollten. Dann bleibt ihnen meist nur die Flucht, wenn sie nicht auf eine der Versöhnung der Geister dienende Art und Weise ihr Leben beenden wollen. Neben den Nivesen und den Mohas sollen noch die "Wilden Menschen" der Trollzacken und der Gjalsker Öden Schamanen hervorbringen - Genaueres darüber wissen wir jedoch nicht. Es ist jedoch allgemein bekannt, daß die nicht menschlichen Völker der Orks und Goblins Stammeschamanen aufweisen, die meist auch Priester ihrer Gottheiten sind. Sie können zwar nicht als Spielerheld geführt werden, ihre besonderen Rituale finden Sie jedoch im Kapitel Die Mysterien der Schamanen beschrieben.

Die Rolle des Moha-Schamanen

Wenn Sie einen Schamanen verkörpern wollen, bedenken Sie stets, daß diese Helden sehr fest in ihre Stammesstruktur eingebunden sind und daher einen wirklich triftigen Grund benötigen, um auf Wanderschaft auszuziehen. Würden sie es aus reiner Neugier tun, wäre nicht nur ihre Position als "Medizinmann" gefährdet, sondern vielleicht gar das Überleben ihrer Sippe. Die Suche nach seltenen Ingredienzen für ein mächtiges Heilmittel, die Weisung eines Geistes oder die Suche nach einem verlorenen Schutzgeist oder gestohlenem Ritualgegenstand können Stammeszauberer allerdings sehr wohl in die Fremde treiben. Die Erfahrungen, die sie dort machen können, werden von vielen hoch geschätzt, und doch zieht es sie fast alle zurück in die heimischen Zelte oder Hütten. Gelegentlich mag es sogar vorkommen, daß ein Schamane, von seinem Stamm ausgestoßen wird, sei es, weil es ihm nicht gelang, den Häuptling von seiner Besessenheit zu heilen und jener an den Folgen des Exorzismus starb, sei es, weil die Jagd so wenig erfolgreich war, daß dem Stamm dem Hungertod droht, oder aus anderen Gründen, die man den Geistern und den Elementen, oder besser, dem schlechten Kontakt zu ihnen, zuschreibt. Solche Schamanen sind entweder unterwegs, um mit sich und den Geistern ins Reine zu kommen, oder weil sie auf Rache sinnen. Zu diesen Zwecken nehmen sie oft gefährlichste Mühen und Anstrengungen auf sich - die man nur im Rahmen einer Heldengruppe überleben kann. Meist von recht finsterner Gesinnung stellen diese ausgestoßenen "Geisterseherinnen" und "Medizinmänner" eine besondere rollenspielerische Herausforderung dar. Egal ob Mitglied des Stammes oder Ausgestoßener, ein Schamane wird stets seinen Göttern und seinem Ahnenglauben treu bleiben, denn ohne ihn würde seine Quelle der Magie versiegen. Die hieraus resultierenden religiösen Dispute mit rechtgläubigen Novadis oder bekehrungsfreudigen Anhängern der Zwölfe können ebenfalls sehr reizvoll sein. Einen Schamanen müssen Sie mit Leib und Seele und voller Überzeugung spielen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihnen diese Rolle für längere Zeit behagt, lassen Sie den Stammeszauberer lieber als interessante Meisterfigur in seiner vertrauten Umgebung.

Zitate

"Dein Tapam ist schwach, Brudersohn. Nur durch seine Stärkung kannst du gesunden.«

»Der Großvater deines Großvaters kam letzte Nacht zu mir und sprach...«

>,Die Geister sind allzeit bei mir. Eure Götter aber sind fern.«

Kleidung und Waffen:

In der Heimat unterscheidet sich die übliche Kleidung der Schamanen wenig von der ihres Herkunftsvolkes: Nivesen bevorzugen Pelze und Leder, während Mohas außer dem traditionellen Lendenschurz meist wenig am Leib tragen.

Um ihre besondere Rolle herauszuheben, tragen Schamanen jedoch gerne und häufig auffälligen Schmuck: Knochenkettchen, Federarmbänder und -kronen, hölzerne Masken, Rasseln und Glöckchen, Tigerschwänze oder Alligatorzähne und dergleichen mehr.

Auch Schmucknarben oder Tätowierungen (bei den Nivesen) oder Luloa-Hautbilder (bei den Mohas) sind unter Stammeszauberern weit verbreitet. Vor allem bei der Durchführung ihrer Rituale treten sie in "vollem Ornat" auf - ein Anblick, neben dem meist auch der prächtigste Häuptlingsschmuck verblaßt. Ein Schamane, der sich längere Zeit in der Fremde aufhält, wird seine Kleidung natürlich nach und nach den örtlichen Gegebenheiten anpassen. Typisch für alle Schamanen ist die große Knochenkeule, die sie im Rahmen ihrer rituellen Prüfung erhalten haben: ein kunstvoll geschnitzter Oberschenkelknochen von einem der mächtigsten Tiere, die der Stamm kennt, sei es nun Mammut oder Elefant, Bär oder Säbelzahn tiger. Neben seiner Zauberwirkung verfügt dieses "Schamanenszepter" oft auch über gehörige Durchschlagskraft. Weitere Waffen sind für den Schamanen eher untypisch, obwohl sie mit allen Arten ritueller Dolche recht gut umgehen können. Bei den Nivesen kommt meist noch die Wurfkeule zum Karenfang hinzu, während Mohaschamanen mit dem Blasrohr erstaunlich gut zu treffen wissen. Bei beiden Völkern sind Rüstungen wenig verbreitet, und so begnügen sich auch die Stammeszauberer mit den vorhandenen Gegebenheiten: gelegentlich eine dicke Lederjacke bei den Nivesen, keine Rüstung bei den Mohas. Beide Völker verwenden jedoch Schilde (aus lederbespannten Holzrahmen im Norden oder dicken Bastmatten in den südlichen Dschungeln), und auch die Schamanen bilden hier keine Ausnahme.

Besonderheiten:

Da Schamanen den Gebrauch von Rüstungen nicht gewohnt sind, erleiden sie eine stärkere Behinderung durch alle Formen von Harnischen, Schilden oder Helmen: Der Behinderungswert (BE) eines jeden Rüstungsteils (von dicker Kleidung einmal abgesehen), behindert sie um 1 Punkt mehr als angegeben. Schamanen unterliegen den gleichen Beschränkungen ihrer Magie durch Eisen wie alle anderen Zauberkundigen auch (siehe das Kapitel Weder Band noch Fessel in den Mysteria Arkana). Ihre Kenntnis in den magischen Ritualen, ihr Wissen um Besessenheiten und deren Heilung und ihr fester Glaube an die Zauberkräfte ihrer Götter und Schutzgeister erbringt ihnen einen Bonus von 3 Punkten auf ihre Magieresistenz, ungeachtet ihrer Volkszugehörigkeit. Schamanen können nur die im Kapitel Die Mysterien der Schamanen aufgeführten allgemeinen Rituale und die speziellen Zauberhandlungen ihres Volkes erlernen. Dafür sind sie aber auch die einzigen, die diese Künste ausüben dürfen. Sie verfügen zudem über eine intuitive Kenntnis der Verbotenen Pforten (siehe das gleichnamige Kapitel in den Mysteria Arkana), die es ihnen ermöglicht, ihre Lebenskraft zum Zaubern zu verwenden.

Ausgestaltung der Talente:

Da die Schamanen zu Spielbeginn meist noch fest in ihre Stammesstrukturen, Bräuche und Traditionen eingebunden sind, empfehlen wir Ihnen, die vorgegebenen Talente unverändert zu übernehmen. Falls der Stamm des Schamanen häufiger mit anderen Völkern handelt oder in der Nähe einer größeren Ansiedlung wohnt, mag Ihr Held sich etwas besser auf Fremdsprachen verstehen und vielleicht einige Sitten der Fremden kennengelernt oder gar übernommen haben.

Stufenanstieg:

Schamanen können bei Erreichen einer neuen Stufe mit 1W6+1 würfeln und das erreichte Resultat auf LE und AE verteilen, wobei sie jedoch beide Werte um mindestens 1 Punkt steigern müssen. Zur Steigerung ihrer Talente erhalten die Schamanen 25 Versuche, zur Steigerung ihrer rituellen Fertigkeiten 15. Auf Wunsch können sie maximal 5 Steigerungsversuche zwischen beiden Gebieten austauschen.