

Der Moha

In den undurchdringlichen Urwäldern des aventurischen Südwestens lebt eine besondere Menschenrasse, die - nach dem größten ihrer Stämme - allgemein Moha genannt wird. Die Haut dieser Waldmenschen ist braun oder kupferfarben, ihr Haar schwarz und meist glatt, ihre Gesichter sind bartlos. Es ist schwer, über das Volk der Moha allgemein gültige Aussagen zu machen, da sich die Sitten der vielen, voneinander isoliert lebenden Stämme stark unterscheiden. Eines ist ihnen jedoch allen gemein: ein auffallend schöner Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen, sowie eine natürliche Neugier und entwaffnende Naivität, die leicht über die verborgenen Fähigkeiten dieser Waldbewohner hinwegtäuschen kann. Das Leben in einer - für mittelländische Begriffe - menschenfeindlichen Umwelt hat ihre Körper gestählt und ihre Sinne geschärft. Von Kindesbeinen an lernen sie die Jagd, das Schleichen und Spurenlesen. Sie werden auch in einer besonderen Kampftechnik (dem Hruruzat) geschult, die es ihnen erlaubt, ihren Körper als tödliche Waffe einzusetzen. Die meisten Waldmenschen besitzen ein reichhaltiges, von Generation zu Generation überliefertes Wissen von giftigen und heilenden Pflanzen.

Hintergrund

Fragt man einen Waldmenschen nach der Herkunft seines Volkes, so wird er folgende Geschichte erzählen: Vor langer Zeit gab es nur den Wald mit seinen Pflanzen und Tieren. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Aus dem Sterbenden wuchs stets neues Leben. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte ansehen, wie sein Werk zerstört wurde, ja, selbst die mächtigen Raubkatzen, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloß er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und gleichfalls Menschen zu schaffen. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren alle so schön und wohlgestalt, daß sie - anders als die häßlichen, milchfarbenen Fremdlinge - ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mußten. Sie lebten im und mit dem Wald und mußten ihn nicht zerstören, um sich in ihm behaupten zu können. Noch heute leben die Waldmenschen wie vor Tausenden von Jahren im Einklang mit ihrem Dschungel und ernähren sich von den Dingen, die ihnen die Natur bietet. Sie verehren Kamaluq, den Jaguar, als oberste Gottheit. Doch daneben gibt es noch eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Allen voran soll der Tapam genannt werden, der eigene Schutzgeist eines jeden Menschen. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich. Es gibt sehr viele verschiedene Waldmenschenstämme, die allesamt untereinander verfeindet sind. Viele von ihnen sind den aventurischen Gelehrten nicht namentlich bekannt, weshalb wir hier nur drei nennen wollen: Die Moha (die dem gesamten Volk den Namen gegeben haben) in den Niederungen westlich der Berge, die Jakush-Dej im nördlichen Regenwald und die Oijaniha in den Bergtälern südöstlich von Chorhop. Dem Waldmenschen selbst ist die Zugehörigkeit zu einem Stamm von geringer Bedeutung, für ihn zählen vor allem die Menschen in seiner näheren Umgebung: die Sippe und die Dorfgemeinschaft.

Die Rolle des Moha

Die meisten Mohas, die man außerhalb der großen Regenwälder trifft, haben die aventurische Gesellschaft von ihrer düstersten Seite kennengelernt: Sie wurden als Kinder oder Halbwüchsige von Sklavenhändlern gefangen und auf dem Markt von Al'Anfa verschachert. Viele von ihnen wanderten in die Arena der Stadt, um mit blutigen Kämpfen das Volk zu unterhalten. Andere wurden herangezogen, um eine Generation von "zahmen Mohas" zu züchten, denn ein wilder Waldmensch läßt sich nicht zur Feldarbeit zwingen. Er geht unter - oder flieht. Mit viel Glück erreicht er dann die Städte des Mittelreichs, wo die Sklaverei verboten ist. Einsam und mittellos, wie er ist, schließt er sich rasch anderen Abenteurern an und ist vor allem denen, die ihn aus der Gefangenschaft befreien, lebenslang ein treuer Kamerad. Hin und wieder kommt es aber auch vor, daß einjunger Moha

aus Neugier das Dorf seiner Vorväter verläßt und in die Ferne zieht. Es kann ungeheuer reizvoll sein, die Reaktionen eines solchen "Wilden" auf die "Zivilisation" darzustellen, eine rollenspielerische Herausforderung, der man sich stellen sollte.

Zitate

»Die Jakush-Dej fressen Dreck und paaren sich mit ihren Hunden!« (ein Moha über einen anderen Stamm)

»Woher weißt du, daß in diesem Baum nicht der Tapam deines Großvaters wohnt?«

»Verzeih', Schwester Schlange, daß ich dich töten mußte. Aber ich habe Hunger und brauche dein Fleisch.«

»Was wagt es der Frosch, den Panther anzuquaken?«

Kleidung und Waffen:

Der Moha hat in seiner Kindheit als einziges Kleidungsstück den Lendenschurz kennengelernt und wird sich daher in der normalen Kleidung aventurischer Bürger stets unbehaglich fühlen. Wann immer es die Temperaturen zulassen, beschränkt er die Bekleidung auf das Allernotwendigste. Rüstungen trägt er nur in extremen Gefahrensituationen, dann wählt er meistens eine Lederrüstung. Da alle Mohas eitel sind, schmücken sie sich gerne mit Dingen, die ihnen gefallen. Meist handelt es sich um Federn, bunte Vogelbälge oder eine auffällige Körperbemalung. Auch kleine Holzschnitzereien oder Gold- und Silbermünzen, an einem Lederband um den Hals getragen, sind sehr beliebt. Der Geschmack eines Waldmenschen kann dabei durchaus stark von dem eines Mittelländers abweichen. So kann es passieren, daß ein Mohamann unbedingt den blumengeschmückten Damenhut aus der Auslage eines Garethers Modeschneiders besitzen muß, und diese Kopfbedeckung zumindest so lange voller Stolz trägt, bis ihn seine Gefährten darauf aufmerksam machen, daß das gute Stück eigentlich fürs andere Geschlecht gedacht ist... Auch trägt der Moha gerne die Trophäen der von ihm vollbrachten Taten zur Schau. Das kann eine Waffe sein, die er einem Gegner abgenommen hat, oder auch der berühmte Tsan-Tsa, der Schrumpfkopf eines erschlagenen Feindes. Als Waffen bevorzugt der Moha Keulen oder andere stumpfe Hieb Waffen, Speere, Dolche, Blasrohre oder Bögen.

Besonderheiten:

Für den Moha sind alle Dinge durch Geister und andere magische Wesen beseelt. Deshalb ist der Waldmensch besonders anfällig für Zauberei, was sich darin äußert, daß er drei Punkte Abzug auf seine Magieresistenz erhält. Da der Moha auch fern der Heimat sein altes Weltbild nie ganz ablegt, bleibt dieser Abzug immer bestehen.

Ausgestaltung der Talente:

Je nachdem, ob Ihr Moha aus dem Gebirge, den Waldniederungen oder dem Küstengebiet kommt, können Sie die Talentwerte von Klettern und Schwimmen entsprechend variieren. Außerdem ist nicht jedes Stammesmitglied ein reiner Jäger oder Krieger. Viele beschäftigen sich nebenbei noch mit einem Handwerk (Schnitzen, Töpfern etc). In diesem Fall können Sie den entsprechenden Talentwert erhöhen. Als Ausgleich sollten Sie dabei im Bereich "Wildnis" Abstriche machen.