



## Kultur der Moghom

Die Moghom reisen in großen Sippen am Rand des Nebels entlang. Ihre Anführer sind Hauptmänner und Kriegsführer der Barbarenkriege und gehen einander aus dem Weg. Keine Nacht bleiben sie am selben Ort und ernähren sich von Rinde, Pilzen und dem, was ihre Krieger jagen können. Sie schlafen unter freiem Himmel und besitzen kaum mehr als was sie am Leib tragen – meist einen selbstgemachten Speer, ein paar Beutel mit Rationen und Knochenschmuck auf ihrer Haut. Dieser Schmuck aus den Körpern ihrer Feinde ist ihnen sehr wichtig. Die Moghom hassen nämlich ihre durch den Nebel veränderten Körper und treiben sich Knochen durch die Haut von Schultern und Brust um ihn, je nach Sichtweise, zu verzieren oder zu entstellen. Aus der Ferne sehen sie damit noch grauenerregender aus, so als würden sie ein Teil ihres Skeletts außen tragen.

Die Moghom ziehen nicht mit kleinen Kindern umher. Im Grunde halten sie es für falsch, neues Leben in das Verfluchte Land zu bringen und wollen sich nicht dadurch aufhalten lassen. Wenn es doch passiert, verlassen die Schwangeren den Stamm und ziehen das Kind die ersten Jahre allein oder im Schutze eines Dorfes auf – sofern sie eines finden, dass sie aufnimmt. Manche Väter töten gar ihr eigenes Neugeborenes oder setzen es in der Wildnis aus. Die Schamanen wissen, dass ihre Sippen dadurch langsam schrumpfen und suchen umso verzweifelter nach einem Ausweg aus dem Nebel. Ihre Toten lassen sie auf dem Weg einfach zurück. Ein Leichnam ist für die Moghom nur eine tote Hülle. Sie glauben daran, dass die Geister der Gestorbenen weiter mit ihnen ziehen – eine Vermutung, die einige Seelenfänger bestätigen: Moghom-Stämme werden von einer Schar von rastlosen Seelen begleitet.



Namenskonventionen: Moghom heißen nach den Eigenschaften ihrer verlorenen Heimat und wählen häufig neue Namen nach großen Taten für die Sippe. Beiwörter wie Wind-, Frei-, Fern-, Huf- oder Horn- sind keine Seltenheit. Blutschamanen und seltener auch Kriegsherren wählen dazu einen Eigennamen, der an einen Stammesgeist ihrer Heimat erinnert wie Tamur, Bato, Kahn oder Ilra.

Typische Namen der Moghom: Bato Steppenreiter, Donnerder Huf, Ferner Speer, Freies Pferd, Ilra Windhass, Kalter Mond, Lauter Wind, Tamur Hornstoß

Beispielaspekte der Moghom: ICH MUSS RAUS AUS DEM VERFLUCHTEN LAND; DER NEBEL VERÄNDERTE MICH; MEIN VOLK STIRBT AUS

## Blutmagie der Moghom

Die Blutschamanen sind die geistigen Führer der Moghom und auch Geschichtenerzähler, die dafür sorgen, dass die Sippen ihre Vergangenheit nicht vergisst. Ihre Körper sind mit Narben übersät, denn für ihre Zauber müssen sie etwas von sich selbst opfern. Zwar gelingt es ihnen dabei, auf unerklärliche Weise anderen Gefahren der Zauberei zu entgehen, doch sie spüren genau, dass ihre Seele dabei schwindet. Mit Hilfe ihrer Blutmagie folgen sie den verborgenen Adern des Landes und weisen den Moghom einen sicheren Weg am Rand des Nebels zu Nahrung und Rastplätzen. Außerdem binden sie Tiere an ihr Blut (hauptsächlich Vögel wie Krähen, aber auch Wölfe oder Hunde) und benutzen sie als Späher, indem sie durch ihre Augen schauen.

Eine traurige Pflicht der Blutschamanen ist es, die Moghom, deren Körper und Verstand vom Nebel zu sehr verzerrt ist, so dass sie zu einer Gefahr werden, auszusortieren. Können sie diese Nebelgänger nicht mit Blutmagie beherrschen, müssen sie getötet werden.



## Die Moghom und das Brackland

Die Sippen der Moghom ziehen von der Küste nahe des Gebirges Schlafender Riese, den Sifilde-Fluss entlang bis hinab zur Westkrang am Nebel entlang. Dabei kommen sie einigen Städten besonders nahe, vor allem Hort am See und Südfurt. Wenn die gehörnten Gestalten in der Ferne vorbeieilen, bleiben die Menschen dort besser in den Häusern und die Wachen zittern auf den Stadtmauern. Doch Angriffe sind selten. Die Moghom greifen die Menschen des Täuscherlandes nur dann an,

**Doch ein Stamm der Moghom kam nicht nur verändert an Körper, sondern auch am Geiste aus dem wabernden Grau. Sie nennen sich die Kinder des Nebels und der Nebel befiehlt ihnen, was sie im Land ihrer Feinde zu tun haben. Sie sind der verlängerte Arm des Nebels, sie bringen ihm Opfer dar. Wer ihnen in die Hände fällt, findet sich alsbald an einen Pfahl gebunden wieder, nahe an der grauen Wand und darf des Nebels harren, der ihn gewisslich holen kommt. Für die Kinder des Nebels ist der Krieg noch nicht vorbei, nur ihr Grund des Kampfes hat sich verändert ... und ihr Herr ist ein anderer.**

Ein Gerücht

wenn sie sich bedroht fühlen oder eine Gruppe Menschen ihnen im Weg steht. So zählen die Barbaren für die Bewohner des Bracklandes zu den bizarren Gestalten des Nebels, selbst wenn sie es besser wissen und Späher ab und zu von Knochenspeeren erschlagene und ausgekommene Monster finden. Noch immer geht unter den Brackländern die falsche Sage um, die Moghom wären nur Späher einer größeren Streit-

macht, die eines Tages den Weg durch die Nebel findet und das Täuscherland überrennt.

Einige ausgesetzte Kinder der Moghom haben es bis zu menschlichen Siedlungen geschafft und sind – entgegen aller Erwartung – sogar dort aufgenommen worden. Dies geschah nicht etwa aus Güte, sondern aus Furcht, da die Menschen hoffen, die Moghom würden ihre Dörfer verschonen, wenn dort einer von ihnen lebt. Gut behandelt werden diese Reiterbälger aber nicht gerade.

## Zwei Tode

Die Geschichte ist unter allen Moghom bekannt: Zwei junge Moghom-Krieger ritten freiwillig in den Nebel um einen Weg in den Westen zu finden. Dies war das einzige Mal, dass die Moghom-Sippe anhielt und war-

tete. Als zwei Monate ohne Nachricht verstrichen waren, erklärten die Schamanen sie für tot und zogen weiter. Doch als die Sippe später zu der Lagerstelle zurückkehrte, fand sie dort eine Gestalt, die sich Zwei Tode nannten, einen bizarren Hünen, dessen Leib

Ähnlichkeiten zu beiden Vermissten aufwies. Die über drei Schritt hohe Kreatur erinnert kaum noch an einen Menschen. Sein Unterleib war der eines gewaltigen schwarzen Pferdes, aus dem ein Körper mit beeindruckenden Muskeln erwächst mit zwei Halsen und zwei Köpfen. Der rechte Kopf sprach und hatte Hörner, aber keine Augen, während der andere schwieg und beobachtete. Jedoch schien jeder der Köpfe die Gedanken des anderen zu teilen. Die Moghom wollten Zwei Tode erst töten, doch die Schamanen erkannten in ihm einen einfältigen Geist, den sie mit Blutmagie unter Kontrolle halten und nun gegen andere Schrecken des Nebels in den Kampf schicken konnten. Aber längst nicht alle Moghom des Stammes waren damit einverstanden, dass ein Monster sie begleiteten würde und behandelten ihn schlecht und teilweise grausam. Die Wahrheit war: Sie fürchteten Zwei Tode, weil er ihnen vor Augen führte, was aus ihnen allen werden könnte, wenn sie so töricht wären, in die Nebel zu gehen.

### Zitate

- ☉ Der Nebel ... ist böse. Geh ... nicht ... hinein.
- ☉ Zwei Tode erschlägt den Feind ... und bekommt Essen. Ja?
- ☉ Weiß ... nicht. Weiß nicht mehr!

### Aspekte

**Konzept:** ZWEIKÖPFIGE MONSTROSITÄT

**Dilemma:** ZWEI TODE NICHT EINFÄLTIG! ZWEI TODE GROß UND STARK

**Weitere Aspekte:** EIN RIESE ZERTRAMPELT SEINE FEINDE

### Fertigkeiten

*Fantastisch (+6): Kraft*

*Hervorragend (+5): Kämpfen*

*Großartig (+4): Athletik*

### Stunts

*Hart wie Stahl: Einmal pro Spielsitzung kann Zwei Tode für einen Fate-Punkt eine mittlere körperliche Konsequenz in eine leichte körperliche Konsequenz umwandeln (wenn er noch eine leichte Konsequenz nehmen darf) oder eine leichte Konsequenz entfernen.*

### Stress

Körperlich:

Geistig:

### Konsequenzen

Zwei leichte (2), Eine mittlere (4) plus eine leichte Konsequenz (2) für körperlichen Stress