

KULTUREN STECKBRIEF

KURZE KULTURBESCHREIBUNG

Das Volk von Korossos ist an die Kultur nordamerikanischer Plains- und Waldindianer angelehnt. Die Korossianer leben, in Stammesverbänden aufgeteilt, in den ewigen Wäldern von Ish. Die Stämme leben als Nomaden, die abhängig von den Jahreszeiten, durch ihre Jagdgründe ziehen.

Die Thuja Bäume der Wälder werden als heilig betrachtet, Fremde nur selten in den Wäldern geduldet. Ausnahmen sind da natürlich Händler, die Tauschwaren mit sich führen.

Eine wichtige Unterscheidung ist der Unterschied zwischen einem Korosser und einem Korossianer. Ein Korossianer ist jemand, der bei den Stämmen lebt, dort aufgewachsen ist und mit diesen durch die Wälder zieht. Alle anderen Bewohner von Ish sind Korosser. Die Korossianer meinen damit üblicherweise die vielen Halbblute, die Häufig bei den Stämmen leben, aber zwischenzeitlich auch bei den weißen Männern in den steinernen Tipis (E'lil und Torndad).

HERKUNFT

- Üblicherweise eine Mischung zwischen Jäger und Krieger
- Mittelgroß, dunkle Augen, meist lange schwarze Haare. Helle Haare sind sehr selten und gelten als was besonderes
- Ein korossianischer Krieger ist in der Lage, wenn es notwendig ist, erstaunliche Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen. Die Krieger benötigen auf einem Kriegszug wenig Verpflegung. Im Kampf erscheinen Krieger als grausam. Skalpieren, Verstümmeln oder Foltern von Gegnern gelten als „normal“.
- Namen: Alle Kombinationen von Orten oder Ereignissen, die für die Person wichtig ist. „Frau-vom-grünen-Wasser“, „Der-am-Fluss-geborene“ usw. weibliche Namen tragen am Ende immer ein Win (Frau). Kiwani-Maka-Win oder Mapeya-Luta-Win (Frau mit Sonnenhaar Dunkle Wolke)

LAUFBAHNEN

Laufbahnen ergeben sich aus der Zugehörigkeit zu den Sippen von Korossos. Die korossianische Gesellschaft gliedert sich ja in Stämmen. Das ist die reale Heimat, wo ein Charakter tatsächlich beheimatet ist. Daneben gehören die meisten Charaktere noch einer Sippe an. Dies ist ihre spirituelle Heimat, die sich erst im Laufe ihres Lebens enthüllt.

SCHAMANE

Die Magier des Volkes. Schamanen verfügen über die Gabe (mit Hilfe von diversen Rauschkräutern und Zeremonien) in die Geisterwelt der Ahnen zu reisen. Daneben können sie natürlich mit diversen Tränken und Tinkturen umgehen. Sie sind die Hüter der sieben Kekinowin. Sie selbst sehen sich jedoch nicht als Magier, sondern als Mittler einer größeren Macht.

HEILER

Auch eine Art von „Magier“. Ihre „Magie“ beschränkt sich jedoch auf Heilung.

JÄGER

Haben besondere Fähigkeiten bei der Jagd (Fallenstellen).

SAMMLER

Kennen sich bestens mit der Fauna des Waldes aus. Sammler kennen alle nützlichen Pflanzen des Waldes. Vor allem die, die eine heilende oder eine berauschende Wirkung haben.

SETEN

Eine besondere Gruppe der Sammler. Seten verlassen oft die heimischen Wälder um ihr Wissen über die Fauna zu vervollständigen. Dazu bereisen sie fremde Länder, immer auf der Suche nach neuem Wissen (sehr selten).

WALDLÄUFER

Waldläufer sind durch eine sorgsam gehütete Magie mit dem „Geist des Waldes“ verbunden. Er erschließt ihnen die besten Pfade und die besten Lagerplätze. Diese Gabe verleiht den Waldläufern ein hohes Ansehen im Volk. Gleichzeitig misstrauen jedoch auch viele den Waldläufern, da diese auch häufig Kontakt zu den Fremden in den steinernen Tipis pflegen.

CANTE TINZAS

Grundsätzlich ist eigentlich jeder Korossianer ein Krieger. In der Sippe der Tapferen Herzen, versammeln sich jedoch die Krieger, die sich im Kampf besonders hervorgetan haben. Die Krieger sind im Nahkampf fürchterliche Gegner. Ihr Stolz lässt es aber nicht zu, eine Rüstung zu tragen, außer einem Rohlederschild, der eine besondere Bedeutung für sie hat.

GABEN & SCHWÄCHEN

Fast alle Gaben kommen nur in den Wäldern zu tragen.

WESEN

Zentauren sind nur im fast undurchdringlichen Dschungel tief im Sud beheimatet. Sie sind von niedriger Intelligenz und gelten als Menschenfresser. Siehe auch unten Artefakte.

FLORA & FAUNA

Siehe:

https://www.follow.de/interna/followpedia/index.php/Fauna_von_Ish

https://www.follow.de/interna/followpedia/index.php/Flora_von_Ish

NSCS

ISHITI:

Ein kleinwüchsiges und bleichhäutiges Waldvolk. Die Ishiti lebten schon "Tausende von Jahren" vor Kreos in den immergrünen Wäldern von Ish und beteten zu ihren Äonen alten Göttern.

THÓ WINYAN, DIE GRÜNE FRAU:

Ein mächtiger Ahnengeist, der in den Wäldern anzutreffen ist, so sagen es die Legenden des Volkes. Häufig machen sich die Angehörigen aus dem Volk „Die Hexen im Kreis des Lebens“ diese Sage zu nutzen, um in den Wäldern nach seltenen Kräutern zu suchen.

ANGEHÖRIGER DER CULT OF BELIOL

Kaum mehr zu finden. Angehörige des Cultes haben sich der dunklen Macht des Götzen Beliol verschrieben. Durch exzessiven Drogenkonsum versuchen sie mit Beliol in Kontakt zu treten.

ARTEFAKTE & ORTE

ORTE

Die Mondberge (Hanní Pabá)

Eine Hügelkette im zentralen Ish. Gelten als heiliges Land, da man dort gerne die Toten begräbt.

Ruinen von Pi Ramisse

Im Nor-est von Ish gelegen. Gelten als verbotenes Land, da dort böse Geister hausen.

Das Heim des Kabaka

Das einzige feste und dauerhaft bewohnte Dorf der Korossianer in Ish. Dort lebt Kabaka Bunabura.

ARTEFAKTE

Das Fell eines Geister Büffels

Ein Geisterbüffel (weißer Büffel) gilt als heiliges Tier. Sein Fleisch wird nicht zur Nahrung. In seinem Fell werden nur hochstehende Persönlichkeiten des Volkes von Korossos bestattet.

Zentauren Fell

Zentauren sind nur im fast undurchdringlichen Dschungel tief im Sud beheimatet. Sie sind von niedriger Intelligenz und gelten als Menschenfresser. Ihr Fell, in den Händen eines großen Schamanen kann Magie verstärken. Dazu muss ein Krieger den Zentauren jedoch im Zweikampf getötet haben. Es ist also nicht verwunderlich, dass es um den Besitz von solchen Fellen zu regelrechten Kriegen gekommen ist.