



# KUNDAAWI

DIE VOM WASSERLAND ABSTAMMENDEN

Version 2.1

Stand 25.05.22

Kontakt: Mauro & Rebecca

[mail@kundaawi.de](mailto:mail@kundaawi.de)

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Die Kundaawi

2. Ursprünglicher Lebensraum

3. Wieso folgen die Kundaawi dem Orakel?

4. Der Stamm

- A. **Sozialstruktur des Stammes**
- B. **Spielangebote**
- C. **Richtlinien für die Gewandung**
- D. **Optische Alleinstellungsmerkmale im Alten Weg**
- E. **Kampf**
- F. **Sprache**
- G. **Kontakt zu anderen Stämmen und Kulturen**

5. Glaube und Rituale

- A. **Jhebbal Sag**
- B. **Der Kult um Jhebbal Sag**
- C. **Die vier Brüder der Tiden**
- D. **Darstellung im Stamm**

## Die Kundaawi

Die „vom Wasserland abstammenden“ sind ein barbarischer Stamm der auf dem Kontinent „Vanariik“ beheimatet ist. Die „Kundaawi“ haben nicht viel für Schwäche übrig, sind aber viel mehr als rohe Wilde.

Jeder der seinen Teil zur Gemeinschaft beiträgt, zählt als Gleicher unter Gleichen. Ein jeder steht für den Anderen ein. So Jagen, Fischen, Sammeln und Kämpfen sie, um Ihrem Stamm das Überleben zu sichern.

Von Generation zu Generation geben die Älteren ihr Wissen and die Jungen weiter. So besitzen Sie handwerkliches Geschick und haben gelernt haltbare und schmackhafte Speisen und Getränke herzustellen.

Ihr Lebensraum liegt zwar in relativer Abgeschlossenheit, doch kam es in der Vergangenheit des öfteren zu Auseinandersetzungen mit Fremdlingen, weshalb auch die Kriegskunst ein zentraler Aspekt des täglichen Lebens ist.

Die Kundaawi sind ein stolzes Volk, die wissen, sich zur Wehr zu setzen. Ihre Siedlungs- und Jagdgebiete verteidigen sie aggressiv. Störenfriede, ganz gleich ob von außen oder von innen, müssen mit direkten Konsequenzen rechnen. Man sagt Ihnen auch Rachsucht nach, wer Ihnen Unrecht tut, bekommt es meist doppelt heimgezahlt.

## Ursprünglicher Lebensraum

Der Stamm lebt an der Küste, im Südöstlichen Teil des Kontinents, weit weg vom Gebirge im inneren des Landes. Ihr Lebensraum erstreckt sich auf dichte Wälder und fruchtbares Hügelland in Küstennähe.

Die Kundaawi haben sich an gutes Wetter gewöhnt. In Ihren Breitengraden wird es selten Kalt, jedoch herrscht mehrere Monate im Jahr Regenzeit, Schnee kennen die meisten Stammesmitglieder allerdings nur aus Erzählungen.

Ihre zentrale Siedlung haben Sie auf Pfahlbauten aus Holz, Reisig und Schilf am Ufer der großen See errichtet, die weit in das flach abfallende Meer reichen. Sie sind aber hoch genug, dass die Flut sie nicht erreichen kann.

Zur Landseite haben sie starke Festungsanlagen errichtet und zwischen kleinen Hütten findet man auch große Bauten in denen ganze Familien unter einem Dach leben. Größere Sippen haben sogar eigene Plattformen errichtet, auf denen mehrere Häuser Platz finden.

Es gibt das „Akea“, einen zentralen Versammlungsort, an dem Ansprachen gehalten, Kämpfe ausgetragen und Feste gefeiert werden.

Hierhin wird auch der Fang und die Beute gebracht, um sie zu verarbeiten und in der Nähe zu lagern.



## Wieso folgen die Kundaawi dem Orakel?

In den vergangenen Jahren wurden die Ressourcen immer knapper. Die Jäger kamen mit weniger Beute zurück. War der Wildreichtum früher noch immens, schien der Wald nun wie Leer gefegt.

Sie mussten Ihre Jagdgebiete erweitern, womit sie die Aufmerksamkeit verfeindeter Stämme auf sich zogen. Nicht selten kam es zu kämpferischen Auseinandersetzungen. Manche Jagdtrupps sah man nie wieder.

Auch die Fischer konnten nicht mehr die gewohnte Menge an Fisch aus dem Meer ziehen und die Sammler konnten den Mangel an Fleisch und Fisch, trotz unermüdlicher Anstrengungen, nicht ausgleichen. Die Not war groß und die Konflikte innerhalb des Stammes verschärften sich.

Die Gezeiten und das Wetter veränderten sich. Orkane und Sturmfluten suchten die Siedlung heim. Meterhohe Wellen zerstörten etliche Boote, brachten Häuser zum Einsturz und den darin lebenden Familien den Tod.

Die Gawaldan begaben sich auf Wanderschaft, um die „Akea' Akua“ („göttliche Orte“) aufzusuchen und erhofften sich dort ein Zeichen. Sie kamen alle mit der selben Botschaft des Orakels der Sieben zurück. Nur wenn wir auf dem alten Weg in das Land der Nebel ziehen, Ruhm und Ehre für die Stämme Vanariiks erlangen, soll das Wohlergehen der Kundaawi aufs Neue gesichert sein.

## Der Stamm

### **Sozialstruktur des Stammes**

Wichtigste Nahrungsquelle ist für die Kundaawi der Fischfang, der von Kindesbeinen an erlernt und vor allem von den ganz Jungen oder besonders Alten betrieben wird.

Erreicht man das vierzehnte Lebensjahr, entscheidet man sich für ein Leben als Jäger, Sammler oder Handwerker.

Auf dem „Pa'a Kei'ki“ (Samhain-Fest) treten junge Kundaawi, vor Beginn der Regenzeit, ihre Ausbildung an und bekommen einen Mentor zugewiesen.

Jeder Lebensweg ist im Stamm gleich hoch angesehen, so lange man seinen Beitrag leistet und damit die Allgemeinheit stärkt.

Innerhalb des Stammes gibt es keine Besitzansprüche und somit keinen Handel. Alle Güter werden gerecht unter allen Mitgliedern verteilt. Tauschhandel wird allerdings mit einigen befreundeten Stämmen betrieben, um an seltene Rohstoffe und Metalle zu gelangen.



Ein Kundaawi strebt sein Leben lang dem „Haerenga“ („die letzte Fahrt“) entgegen. Kommt man in ein gewisses Alter, beginnt man zu diesem Zweck mit dem Bau seines „Moku“ („Boot“), das im Laufe des Lebens immer stabiler und prächtiger ausgearbeitet wird. Ohne ein Seetaugliches Moku ist die Reise zur „Awi' Akua“ („Insel der Götter“) nicht möglich.

Kann ein Stammesmitglied nicht mehr Fischen und kann auch sonst nichts zum Fortbestehen seiner Sippe beitragen, so begibt es sich freiwillig auf die letzte Fahrt.

Verstirbt ein Kundaawi bevor sein Moku seetauglich ist, so wird es von seinen engsten Freunden fertig gestellt.

Kann ein Verstorbener nicht auf die letzte

Reise geschickt werden, versickert seine Essenz im Boden und kommt in das Reich von „Akua' Aina“.

Fällt ein Kundaawi im Kampf, so Reist seine Essenz mit den Winden zur Awi' Akua.

Der Anführer des Stammes („Rangatira“) wird im Kampf ermittelt. Jedes Stammesmitglied, ganz Gleich ob Frau oder Mann, kann Anführer werden, wenn sich Fürsprecher für sie oder ihn finden. Einflussreiche Unterstützer sind dabei wichtiger als Zahlreiche.

Die Kämpfe sind nur dann möglich, wenn der gesamte Stamm anwesend ist. Daher wird jährlich das „Pa'a Na' Kupuna“ (Beltane-Fest) abgehalten, zu dem sich alle einfinden.

Am Ende dreier Tage blutiger Zweikämpfe, wird der siegreiche Kämpfer von den „Gawaldan“ („Schamanen“) gesegnet und zum neuen Anführer ernannt.

Daraufhin wird drei weitere Tage ausgelassen gefeiert und ein neues hoffnungsvolles Jahr eingeläutet.

Der Zweitplatzierte nimmt den Platz der rechten Hand des Rangatira ein. Einer von beiden muss zur Führung jederzeit in der Siedlung bleiben. Verstirbt der Anführer im Laufe des Jahres, übernimmt die rechte Hand bis zum nächsten Pa'a Na'Kupuna.

In der Regel wird Zwist per Zweikampf aus der Welt geschafft, doch gibt es auch seltene Fälle in denen Recht durch den Stammesführer gesprochen wird. Die Schamanen, die selbst unantastbar sind, können hinzugezogen werden um den Stammesführer bei folgenreichen Entscheidungen oder schwerwiegenden Vergehen zu unterstützen.



### **Spielangebote**

„Geron“, „Lekjaz“ und „Ambatha“ können von jedem als Charakterkonzept gewählt werden. Einen „Gawaldan“ kann man nur nach Absprache mit der Orga spielen.

Geron (Jäger)

Diejenigen, die ...

- Spuren lesen können

- Sich geschickt im Wald bewegen
- Sich lautlos an Feinde anschleichen
- Gefahren schon von weitem erkennen
- Wissen über die Natur von wilden Tieren haben
- Über lange Zeiträume in der Wildnis überleben können

#### Lekjaz (Sammler)

Diejenigen, die ...

- Wissen, wann und wo welche Pflanze wächst
- Wissen, wozu man bestimmte Pflanzen gebrauchen kann
- Wissen, welche Pflanzen und Pilze giftig und welche genießbar sind
- Den Stamm mit Früchten, Nüssen, Beeren, Samen, Wurzeln und Honig versorgen
- Aus Kräutern Medizin herstellen und auf natürlicher Basis heilen können

#### Ambatha (Handwerker)

Diejenigen, die ...

- Waffen und Rüstungen herstellen und reparieren
- Kleidung und Alltagsgegenstände herstellen und reparieren
- Alle Materialien verarbeiten können (z.B. Knochen, Felle, Häute)
- Lebensmittel haltbar machen können
- Handel mit Fremdlingen treiben, um an seltene Rohstoffe und Metalle zu gelangen

#### Gawaldan (Schamanen)

Diejenigen, die ...

- Ihr Leben den Göttern verschrieben haben
- Für Rat und Hilfe in großer Not ersucht werden
- Im Stamm hoch Angesehen sind
- Rituale abhalten und Opferungen vollziehen
- Auf übernatürliche Weise heilen können
- Recht sprechen und deren Urteil über allem steht



## Richtlinien für die Gewandung

- Unterkleidung / 1. Schicht
  - Einfach geschnittene Hosen und Tuniken
  - Fließende, luftige Stoffe für mildes Klima
  - Naturstoffe (Leinen, Wolle, Hanf, Seegras) in natürlichen Farben
  - Stammestypische Wickelhose & Überwurf
  - Kleidung mit Schnüren und Seilen zusammengerafft.
- Oberkleidung / 2. Schicht
  - Leder und Pelz (keine Nutztiere) in unterschiedlichster Form:  
z.B. Ledertuniken, Kriegergürtel, Röcke, Stulpen, Wickel
- Oberkleidung / 3. Schicht
  - Umhänge und Mäntel
- Rüstung
  - (Dickes) Leder, Knochen, Holz, Rinde, Metallapplikationen
- Schuhe
  - Bundschuhe, IT-Lederstiefel, gut abgetarnte OT-Stiefel
  - Dont's: Metallapplikationen wie Niete und Schnallen
- Schmuck und Zierde
  - Muscheln, Perlen, Holz, Knochen, Schädel, Geweih
  - Dont's: Glasperlen
- Allgemeine Dont's
  - Erkennbares Kunstfell oder Kunstleder
  - Schafsfell über die Schultern (keine Nutztierfelle im allgemeinen)
  - Unnatürliche Farben
  - Gemusterte Stoffe (z.B. Karo oder Streifen)
  - Brettchenborte bzw. alle Borten
  - Neu aussehende Kleidung
  - Metallrüstung oder Kettenhemd

- Allgemeine Do's
  - Liebe zum Detail
  - Kleine Löcher und Flecken an der Kleidung
  - Ziernähte

### **Optische Alleinstellungsmerkmale im Alten Weg**

- Muscheln und Perlen
  - Als Schmuck, an Körper, Kleidung, Haaren, Rüstung usw.
- Farben und Stil der Gesichts- und Körperbemalung
  - Grün, Blau und Weiß
  - Gerade Linien, eckige Formen und einzelne Punkte

### **Kampf**

- Waffen
  - Speer, Pfeil und Bogen vor allem bei Jägercharakteren
  - Äxte und Hämmer bei Handwerkern
  - Messer, Knüppel, Stäbe kommen bei allen Konzepten zum Einsatz
  - Vorzugsweise aus Holz, Knochen, Geweih und Zähnen
  - Metall ist sehr selten und sollte auf ein Minimum reduziert werden
  - Keine Schwerter!
- Kampfstil
  - Die Kundaawi kämpfen im Verbund von 2 bis 3 Kämpfern und konzentrieren sich auf ein gemeinsames Opfer.
  - Zur besseren Koordination auf dem Schlachtfeld werden die Gruppen vorab festgelegt.
  - In der Schlacht stürzen sich Kundaawi lautstark in den Kampf um den Gegner einzuschüchtern.
  - Kampfgeschrei:
    - „Nona Akua! Nona Kundaawi!“ (Für die Götter! Für die Kundaawi!)
    - „Lawa Mai Ika Make!“ (Bringt den Tod!)
    - „Ika Make!“ (In den Tod!)
  - Nachts gehen Kundaawi leise vor und locken ihren Opfer in den Hinterhalt.

Sie verteilen sich auf ein Gebiet und legen sich auf die Lauer. Ein Opfer wird angelockt, abgelenkt und überfallen. Anschließend geht die Gruppe wieder in Position.



## Sprache

- Charakternamen sollen barbarisch klingen, aber nicht Germanisch oder Gälisch.
- Bestimmte Begriffe auf Hawaiisch/Māori/Samoanisch
- Einfache, aber nicht dummliche Alltagssprache.
- Es gibt keine Schrift, sondern nur einzelne Zeichen und Symbole.
- Namen und Begriffe:
  - Awi → Wasserland, Insel
  - Kunda → Geboren, Abstammend
  - Geron → Jäger
  - Lekjaz → Sammler
  - Ambatha → Handwerker
  - Gawaldan → Schamane
  - Akea → Platz, Versammlungsplatz

- Akua → Gott
- Akea Akua → Göttlicher Platz (Schreine, Ritualkreise etc.)
- Pa'a → Feier
- Awa'Awa → Schnaps
- Pia → Bier
- Paira → Guten Tag
- Kiaora → Auf Wiedersehen
- Nakunduna → Ahnen, Vorfahren
- Moku → Boot
- Haerenga → Die letzte Fahrt
- Rangatira → Anführer
- Make → Tod

### **Kontakt zu anderen Stämmen und Kulturen**

- Kriegerische Auseinandersetzungen mit den Varthuk, aufgrund von Streitigkeiten um Jagdgebiete.
- Seit einer gemeinsamen Jagd auf eine große Bestie, konnten einige Kundaawi Kontakt zu den Varthuk knüpfen.
- Scharmützel mit verschiedenen Nomadenstämmen, die ungefragt unser Stammesgebiet durchqueren wollten.



# Glaube und Rituale

## Jhebbal Sag

Laut den Legenden, verehrten einst alle lebenden Wesen Jhebbal Sag. Menschen und Tiere waren Brüder und hatten eine gemeinsame Sprache. Die Zeit ließ die Erinnerung an diese Sprache zwar verblassen, jedoch können sich einige wenige daran erinnern, beziehungsweise kann diese Erinnerung in ihnen geweckt werden. Jene die sich erinnern, sind miteinander verbunden.

Die Kundaawi glauben an eine gemeinsame Natur von Mensch und Tier. Auch wenn Jhebbal Sag einen unstillen Funken des Intellekts im Menschen entzündet hat, so ist Ihre ursprüngliche Natur doch roh, wild und erbarmungslos.



## Der Kult um Jhebbal Sag

Gawaldan die Jhebbal Sag verehren, haben eine große Naturverbundenheit und einige in denen die Kenntnis der alten Sprache schlummert, können mit Tieren sprechen und sie zum Teil kontrollieren.

Die meisten Schamanen leben in der Wildnis, wo sie Ihre Haine und Altäre zur Verehrung Jhebbal Sag's errichtet haben, doch auch in den Dörfern findet man die Altäre dieses Gottes.

Üblicherweise sind die Felsaltäre, schwarz befleckt mit dem Blut der Opfer, umgeben von Bäumen die mit weiteren „Opfergaben“ geschmückt sind.

Bei blutigen Ritualen, erbitten die Kundaawi Unbarmherzigkeit und Stärke für den Kampf, Geschick und Glück für die Jagd oder göttlichen Beistand in Zeiten der Not.

### **Die vier Brüder der Tiden**

Neben Jhebbal Sag, der von vielen der alten Stämme angebetet wird, sind die vier Brüder der Tiden, die wichtigsten Götter der Kundaawi, die deren Schicksal bestimmen.

Am Ende ihrer langen Reise, hoffen die Stammesangehörige der Kundaawi, sich an der Seite der Götter, auf der Awi'Akua niederzulassen. Hier existiert weder Angst, noch Gewalt oder Not.

### **Akua'Ola**

Ist der Gott des Lebens und der Heilung. Er ist der Gott mit dem besonnensten Gemüt der vier Brüder. Er haucht den Menschen die Essenz des Lebens ein und ist Schöpfer der Awi'Akua, der vollkommenen Insel der Götter, Ziel der Reise eines jeden Kundaawi.

### **Akua'Make**

Ist der Gott des Todes und des Schicksals. Insbesondere das Schicksal in der Schlacht. Er hat die Macht das Blatt im Kampf zu wenden. Er trägt gefallene Krieger auf den Winden zur Awi'Akua, wo sie als verehrte Helden ihre zeitlose Existenz verbringen.

### **Akua'Kai**

Ist der Gott des Meeres und wird von allen Kundaawi verehrt. Die See spendet Freude und Nahrung. Sie ist friedlich und wunderschön. Zu seinen Ehren schmücken sich die Kundaawi mit glänzenden Perlen und Muscheln, aber auch Gräsern und Hölzern die das Meer bedingungslos fortgibt.

### **Akua'Aina**

Ist der Gott des Landes und der Jagd und gilt als der aufbrausendste der Brüder.

Nicht die Awi'Akua sondern „Ao'Pogisa“ („die Dunkelwelt“) ist sein Reich. Hierhin gelangen die Essenzen der Menschen, die nicht im Kampf gestorben sind und nicht die letzte Reise bestritten haben.

Die Essenzen werden für Ihre Schwäche bestraft, aber auch vorbereitet einem neuen Körper eingehaucht zu werden und ihre lange Reise gefälliger fortsetzen zu können.

### **Darstellung im Stamm**

- Es gibt nur Schamanen und keine speziellen Unterklassen
- Schamanen spezialisieren sich für bestimmte Dinge, wie Heilung, Kampf, Orakel, Geistreisen, Tierkontrolle, etc.
- Gawaldan sprechen zu allen Göttern, dürfen aber auch einen bevorzugen.
- Die meisten Schamanen leben in der Wildnis, nahe ihren Hainen im Wald oder den Hügeln und Bergen. Den Weg dorthin kennen meist nur sie selbst.
- Schamanen entsenden Ihresgleichen, um in den Siedlungen des Stammes zu leben und die Kundaawi vor Ort zu unterstützen.
- Kinder, bei denen Sie Empfänglichkeit für die Götter oder die Essenz Jhebbal Sag's spüren, müssen Ihre Familien verlassen, um von nun an in der Gemeinschaft der Gawaldan zu leben.