Wiedergeburt und Geister

Wenn jemand vom Wintervolk stirbt, dann geht die Seele des Toten in die Anderswelt tief unter der Erde, und wenn sie dort Frieden gefunden hat, wird sie wiedergeboren.

Das ist in Wintruz eine allgemein anerkannte und oft bewiesene Tatsache.

Plötzliche Eingebungen und unerwartete Erkenntnisse werden oft einem früheren Leben zugeschrieben. Es ist nicht selten, dass Leute sich an Ereignisse aus ihren vergangenen Leben erinnern, davon träumen, oder sich eine im vorherigen Leben unvollendete Aufgabe offenbart. Trotzdem ist jedes Leben individuell. Man ist immer die Person, die man in diesem Leben ist – nicht die, die man einmal war. Mittler können dabei helfen, sich an ein vergangenes Leben zu erinnern – sind aber sehr wählerisch und vorsichtig, wem sie diese Gunst zuteilwerden lassen.

Wie jemand stirbt, ist von großer Wichtigkeit für das Wintervolk, denn in der Art und Weise des Todes zeigt sich oft die Wahrheit über den Menschen. Der oder die Tote wird nach Möglichkeit verbrannt und die Asche unter einem Baum vergraben; Opfergaben, die das Leben abschließen und den Übergang zum neuen erleichtern, werden in die Flammen gegeben. Wenn eine Tote oder ein Toter zurückgelassen werden muss, so wird er oder sie in einen Mantel gewickelt, jegliche Bemalung abgewaschen und die Augen bedeckt.

Viele Stämme haben einen besonderen Ort; eine Scheiterhöhle oder einen Scheiterbaum. Wenn jemand stirbt, ohne sein Schicksal erfüllt zu haben, so wird eine wichtige Habseligkeit in den Baum gehängt oder in die Höhle gelegt, die dem oder der Wiedergeborenen den Weg zur Aufgabe weisen soll. Ihre Seelen bleiben an das Schicksal gebunden und sie irren als Geister umher oder tragen schon bei der Geburt im nächsten Leben die Bürde aus dem alten. Einige wenige Seelen finden den Weg unter die Erde nicht, oft weil sie einen gewaltsamen Tod gefunden haben. Sie sind noch da, und man kann sie sehen, vor allem wenn es kalt ist, nachts im Wald (wo sie nach einem Weg unter die Erde suchen) und wenn man allein ist. Manche Leute sagen, dass es nun, nach dem Krieg, viel mehr solche Geister gibt.

In der Wintruz-Kampagne stellen wir einen verzweifelten und verlustreichen Krieg dar, und deswegen möchten wir Spieler:innen ermutigen, ihre Charaktere sterben zu lassen. Zum einen ist es im Sinne der Erzählung, und zum anderen bietet es oft eine wirklich großartige Gelegenheit für eine epische und dramatische Szene. Wenn Euer Charakter stirbt, kommt zur SL und wir geben Euch eine NSC- oder SC-Rolle für den Rest der Veranstaltung, und um einen weiteren Anreiz zu setzen, bieten wir Euch für den nächsten Charakter einen Vorteil an, wie zum Beispiel einen sehr anerkannten Ruf, ein wichtiges Artefakt oder eine maßgebliche Rolle im nächsten Plot.