Bann

Bei einem Bann handelt es sich um ein Gebot, das strikt befolgt werden muss, um ein vorausgesagtes Unheil abzuwenden.

Die Menschen in Wintruz glauben an ein Schicksal, das sich an bestimmten Punkten im Leben zusammenfügt und über die weitere Zukunft bestimmt. Diese Entscheidungen und ihre Konsequenzen sind unabwendbar. Manche Leute, insbesondere Kinder, geistig Zurückgebliebene und Mittler, sind sehr gut darin, diese Scheidewege des Schicksals zu erkennen und die Betroffenen zu warnen. Mittler können bisweilen die Umstände einer guten oder schlechten Wendung voraussagen, zum Beispiel die Umstände des eigenen Todes oder eines Glücksfalls. Aus ihnen leiten sich dann oft Gebote ab, die strikt befolgt werden müssen, um nicht Unheil heraufzubeschwören – zum Beispiel Verbote die Gastfreundschaft auszuschlagen, Alkohol zu trinken, Äpfel zu essen, die Unwahrheit zu sagen, einen Ort zu betreten oder dort zu verweilen. Man nennt dies einen Bann.

Beispiel:

- *Walsa war einst der Platz der Sommer- und Herbstversammlungen des Wintervolkes. Nur de Schwurwächter durften dort ganzjährig leben. Für alle anderen galt ein strikter Bann, länger als einen Mondlauf in Walsa zu bleiben.*
- *Charakter darf XY nicht essen oder jagen.*
- *Du wirst deinen Geber/deine Geberin töten, wenn du ihnen Treue schwörst.*
- *Du darfst erst wieder heiraten, wenn der Scheiterbaum, in den du das Schwert deines Liebsten gehängt hast (nachdem er gescheitert ist) wieder Früchte trägt.*
- *Wenn du vom Karren fällst, darfst du diesen bis zum Abend nicht wieder besteigen.*