

Eide und Schwüre

Eide und Schwüre haben eine zentrale Bedeutung in der Gesellschaft des Wintervolkes. Mittlerinnen stellen sicher, dass diese mit einer gewissen Freiwilligkeit geleistet werden (allerdings sind die Alternativen oft sehr unvorteilhaft). Sie werden oft an wichtigen Plätzen, unter bestimmten Bäumen und an magischen Orten geleistet und mit einem Zeichen am Körper oder am Eidring bezeugt.

Dieses Schwurzeichen ist oft ein Talisman oder Gebämsel am [Eidring](#) (siehe Seite 85 und folgende), ein Brandzeichen (oft aus dem Herdfeuer), eine Narbe, Tätowierung oder eine Körperbemalung (Warpaint). Ein vorn offener Ring um den Hals (Torc) ist zum Beispiel ein typisches Schwurzeichen für einen [Eid](#), nur die Wahrheit zu sagen, eine gemeinsame Narbe ist ein häufiges Zeichen für Eheleute. Ein [Schwur](#) muss vor möglichst vielen Menschen gemacht werden. Welche und wie viele solcher Bindungen man eingeht, ist wichtig für das Ansehen – Schwurzeichen am [Eidring](#) gelten als Statussymbol. [Eide](#), die man nicht brechen kann (zum Beispiel mit vagen Formulierungen wie „so viel wie möglich“ oder „wenn machbar“) sind nicht viel wert und gelten als anrücklich.

Die [Fernen](#) achten das Wintervolk gering und fordern nur sehr selten [Schwüre](#) von ihnen. [Schwüre](#) an die [Fernen](#) wurden deswegen oft nur aus vorseilendem Gehorsam oder unterwürfiger Verzweiflung geleistet. Das ist auch der Grund, warum viele ältere [Geberinnen](#) und [Mittler](#) nichts gegen die [Fernen](#) unternehmen können.

Sowohl die [Fernen](#) als auch das Wintervolk fordern grundsätzlich keine [Schwüre](#) unter Zwang oder Gewaltanwendung, und auch bei den [Fernen](#) gilt [Eidbruch](#) als schweres Vergehen. Ein gebrochener [Schwur](#) bringt immer mehr Unglück, als der dadurch erworbene Vorteil es wert wäre. Andererseits gibt es viele Legenden, wie geschickte Feinde die [Schwüre](#) einer Heldin gegeneinander ausspielten und sie so besiegten

[Schwüre im Spiel](#)

[Schwüre](#) sollen das Spiel miteinander bereichern, und den Charakter in Pflichten verstricken; [Eidbruch](#), unabsichtlich oder absichtlich, ist im Hintergrund vorgesehen und bedeutet meist nicht das Ende eines Charakters, sondern der Anfang eines Abenteuers. [Schwüre](#) sind dazu da, Spiel zwischen den Charakteren zu generieren. Deswegen raten wir davon ab, Outtime-Bedürfnisse durch [Schwüre](#) zu erklären, wie zum Beispiel, dass man nicht singen möchte, oder gern allein im Zelt schläft. Hierfür bieten sich weniger dramatische Erklärungen wie „mein Charakter singt nicht gern“ an.