

Nehmer:innen

Die Mehrheit der Bewohner von Wintruz kann kämpfen, vor allem nach den vielen Kriegsjahren. Aber nur diejenigen, deren ganzer Lebensinhalt das Töten ist, nennt man Krieger oder etwas formaler „Nehmer“.

Bestimmung: Krieger dürfen nicht außerhalb eines unmittelbaren Kampfes führen, nicht mehr Besitz haben, als sie am Leib tragen können, und sind meist einem [Geber](#) und dessen [Sippe](#) zur Treue verpflichtet. Sie tragen eine Kette oder ein Kettengeflecht am [Eidring](#).

Die Mehrheit der Bewohner von [Wintruz](#) kann kämpfen, vor allem nach den vielen Kriegsjahren. Aber nur diejenigen, deren Lebenswerk und [Schicksal](#) der Krieg ist, nennt man Krieger oder etwas formaler „Nehmer“.

Ihnen werden Passion, Wildheit, Lebenslust und Temperament als typische Eigenschaften zugeschrieben. Sie sollten schnell Entscheidungen treffen können und nicht grübeln. Auch gelten sie als spontan, zügellos, selbstverliebt und lebensfroh. Da sie nicht mehr Besitz haben dürfen, als sie am Leib tragen können, aber mit ihrem Temperament oft eine gewisse Eitelkeit einhergeht, ist die Kleidung und Ausrüstung von Krieger:innen oft von hoher Qualität und gut gepflegt. Auch teurer und vor allem auffälliger Schmuck, der sie nicht beim Kämpfen beeinträchtigt, ist beliebt. Ihre täglichen Aufgaben umfassen die Jagd, das Beschützen von Siedlungen und Reisenden, die Verteidigung des Landes. Nicht wenige Krieger sind auch gute Waldläufer. Alle Bewohner von [Wintruz](#) glauben, dass man als Krieger von seinen Impulsen, von der Wildheit getrieben wird, und das steht genau dem gegenüber, was man braucht, um eine Siedlung zu ernähren oder einen Stamm zu führen: Ruhe und Verstand. Sie sind deswegen seit alters her Gefolgsleute – der Arm der [Geber](#). Krieger:innen führen aus, was ihnen befohlen wurde, aber sie führen nicht an, außer in einer direkten Kampfsituation (wenn kein [Geber](#) in der Nähe ist). Krieger sind fast immer einem [Geber](#), einer [Halle](#) oder einem Stamm durch [Schwur](#) zu Dienst oder Gehorsam verpflichtet. Die [Geberin](#) oder der [Geber](#), der ein Krieger oder eine Kriegerin Gehorsam schuldet, nehmen oft eine väterlich oder mütterlich wohlmeinende Haltung ihnen gegenüber ein. Der Treueschwur kann auf unbestimmte Zeit sein, oder auch zeit- bzw. zweckgebunden. Aber einmal gegeben, ist die Loyalität eines Kriegers absolut bindend. Als Zeichen des Schwurs trägt er eine Kette oder ein Kettengeflecht am [Eidring](#). Eine Kriegerin, die ihren [Schwur](#) bricht, wird als [Eidbrecherin](#) ausgestoßen. Krieger ohne [Geber](#) sind selten; sie haben keinen festen Platz, keine Kette am [Eidring](#) und keine Heimstatt; sie sind dem Wintervolk suspekt.

Manche sagen, Krieger seien wie große Kinder. Dennoch erkennt jeder an, dass sie bereit sind, ihr Leben für den Stamm zu geben. Dies drückt sich in dem Brauch aus, einem Krieger beim Anlegen von Rüstung und Schwertgut zu unterstützen – eine Pflicht, die gern von jedem Mitglied des Haushaltes wahrgenommen wird und die bei berühmten Kriegern als besondere Ehre betrachtet wird.

In manchen Sippen ist Jagen ein Privileg der Nehmer. Während Freie ohne [Bestimmung](#) dort Tiere schlachten dürfen, dürfen sie nicht jagen; wer jagt, muss mit dem Zorn der [Huadh](#) rechnen und darf, wenn sie erwischt wird, von jedem Krieger auf der Stelle bestraft werden.

Nehmer gelten im Allgemeinen als schlechte Eltern: Die Verantwortung für Kinder aus gemischten Ehen fällt immer dem anderen Elternteil zu. Kinder zweier Krieger gelten als „kriegsgeboren“ und sie haben kein gutes Ansehen. Sie werden oft zur Erziehung weggegeben.