

WINTRUZ

LEITFADEN

Andrea Thorn

(Version 2.02)



Impressum

Herausgeber:

Hibernia e.V.

Hefnersplatz 12

90402 Nürnberg

info@hibernia-larp.de

Alle Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und wurden freundlicherweise bereitgestellt von:

Moritz Jendral

Johannes Hjorth

Andrea Thorn

Hibernia e.V.

Götterfiguren entworfen und hergestellt von Bianca Stromberger

Handzeichen von Nina Teerilahti und Not Only Larp

Copyright (c) 2019–2023 Andrea Thorn.

Dieses Buch darf ohne die ausdrückliche Genehmigung der Autorin nur als Ganzes verbreitet werden und nicht in Auszügen.

Dieser Leitfaden ist gegendert, und verwendet auch abwechselnd weibliche und männliche Formen – wenn es nicht ausdrücklich anders dabeisteht, sind damit alle Geschlechter gemeint.

INHALT

Willkommen in Wintruz	1
Was ist LARP?	3
So erreichst Du uns.....	4
Herkunft des Wintervolks	5
Die Fernen / Fjarri	6
Gesellschaft.....	10
Lebenswerk.....	23
Lebensweg.....	37
Staemme.....	44
Glaube	48
Jahresfeste	52
Goetter.....	56
Zauber	63
Charaktererschaffung.....	72
Das Spiel.....	76
Aussehen	81
Regeln: Ausspielen ist alles!.....	91
Anhang 1: Namen	104
Anhang 2: Skai-Wegrunen	110
Anhang 3: Herzgedichte	112
Anhang 4: Inspirationen.....	114

WILLKOMMEN IN WINTRUZ

Wintruz ist eine mystische Welt. Das Wintervolk glaubt an Schicksal, das sich wie ein Faden von einem Leben zum nächsten windet und nur am Scheideweg des Schicksals geändert werden kann. Diese Schicksalswendungen zu erkennen, mit den Göttern zu sprechen und die Schwüre des Wintervolkes zu besiegeln ist die Aufgabe der Mittler. Runsängerinnen legen Zeugnis über das Schicksal ab, über Heldentaten und Opfer, über Leben und Tod.

Das Wintervolk weiß auch, dass man nicht gleichzeitig Leben hervorbringen und nehmen kann. Kriegerinnen, deren Berufung das Töten ist, werden nie die Besinnung, Liebe und Selbstkontrolle haben, die nötig ist, um ein Feld zu bestellen oder einen Haushalt zu ernähren. Deswegen sind die, die dem Pfad des Tötens folgen, Diener der Gemeinschaft, nicht ihre Anführerinnen. Und sie haben versagt: Das Wintervolk hat kürzlich den Krieg gegen die Fernen verloren. Nur die Spielercharaktere haben noch den Mut, ihnen etwas entgegenzusetzen. Vor diesem Krieg war Zauberei allgegenwärtig und die Götter wandelten unter den Menschen.

Wintruz zieht seine Inspiration aus Liverollenspielen wie der Eire-Kampagne, Dumnonni Chronicles oder Norsemen Sagas; aus Videospiele wie Skyrim oder Horizon Zero Dawn; aus Büchern wie Ronja Räubertochter oder Bernard Cornwells Artus-Chroniken; aus der populären Darstellung von Kelten und Wikingern. Wir stellen eine geschlossene, glaubhafte, aber nicht historische Kultur dar.

Wintruz ist ein Spiel, in dem es um persönliche Geschichten geht, um Heldentum im Angesicht der Niederlage und Zugehörigkeit zu einer engen Gemeinschaft. Damit Ihr leichter Teil dieser Welt werden könnt, gibt es diesen Guide. Er soll Interessierten den Einstieg erleichtern und als Startpunkt dienen. Weitere Informationen findet man auf unserer Homepage www.hibernia-larp.de und in unserem Forum.

Mein herzlicher Dank geht an Florian Platzmann, Johannes Kaub, Inga Crinius, Pairoh Seeliger, Bianca Stromberger, Florian Zimmermann, Christian Steudtner, Nicolaj Fuchs, Andreas Buckreus, Rumo Wehrli und viele andere, die beraten, Ideen diskutiert und Korrektur gelesen haben.

Wir wünschen allen viel Spaß im Spiel!
Nürnberg, der 01.02.2023,

Andrea Thorn



WAS IST LARP?

Hast Du Dir schon immer mal gewünscht, in die Rolle der Hauptfigur in einem Film zu schlüpfen? Abenteuer selbst zu erleben, statt in einem Videospiel durchzuspielen? In die Welt eines Romans einzutauchen? Genau das bietet Live Action Role Playing – LARP. Du spielst einen zuvor festgelegten Charakter und wirst Teil der Welt, in der das LARP spielt – in diesem Fall die Fantasy-Welt Wintruz. Du trägst die Kleidung, die Dein Charakter tragen würde und das Spiel findet an einem passenden Ort statt, zum Beispiel in einem Museumsdorf, im Wald oder einem unterirdischen Tunnelsystem. Hibernia-LARPs zeichnen sich durch eine glaubwürdige, immersive Spielwelt aus.

Die Spielleitung (SL) bringt die Ereignisse ins Rollen – zum Beispiel mit Fernen, die Euch angreifen oder einer verhunzelten alte Skai, die noch eine Rechnung offen hat. Einige Teilnehmer:innen spielen Nichtspieler-Charaktere (NSC), die genaue Vorgaben für ihre Rolle bekommen (zum Beispiel die Fernen). Daraus entwickelt sich ein Abenteuer, je nachdem, wie Du und andere Spielercharaktere (SC) entscheiden und handeln. Du wirst ein Teil der Geschichte.

Liverollenspiel bei Hibernia e.V. ist in erster Linie Selbstzweck; wir betreiben dieses Hobby für das gemeinsame Erlebnis, zum Spaß. Aber aus den gemeinsamen Erlebnissen entstehen Freundschaften, entwickelt sich Teamfähigkeit und Sozialkompetenz. Unsere Teilnehmer lernen oft handwerkliche Techniken für die Ausstattung und Kostüme, beschäftigen sich mit der Natur und historischen Lebensweisen. Nicht wenige betätigen sich auch sportlich und schauspielerisch, um ihre Charaktere besser darstellen zu können.

Anfänger sind willkommen. Meistens können wir Dir die Ausstattung für Dein erstes LARP stellen. Du solltest zusätzlich zum LARP etwas Zeit mitbringen, um Dich mit dem Setting vertraut zu machen und Dich für eine Rolle zu entscheiden. Du kannst auch erst einmal Kontakt zu uns aufnehmen, um mehr herauszufinden!

SO ERREICHST DU UNS

Informationen zu Veranstaltungen gibt es auf unserer Homepage:

www.hibernia-larp.de



Zentraler Anlaufpunkt für alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen ist das Forum. Es wird von uns selbst gehostet und ist ohne einen Account (mit dem Rufnamen als Benutzernamen) nicht einsehbar. www.hibernia-larp.de/forum

Inspirationen für Ausrüstung und Kostüme gibt es in unserem Pinterest-Board:

<https://www.pinterest.de/wintruz/>



Und du kannst uns auf Facebook oder Instagram folgen:

<https://www.facebook.com/HiberniaLARP>

https://www.instagram.com/hibernia_larp/



Und ganz klassisch, per E-Mail: info@hibernia-larp.de

HERKUNFT DES WINTERVOLKS

Amamar ist die Mutter Erde. In ihrem Bauch gibt es ein riesiges unterirdisches Meer, aus welchem die Welt geboren wurde. Erst gebar sie die Natur, dann die Götter, und schließlich die Menschen.

In einem Winter vor langer Zeit lockten die Götter schließlich die Stämme des Wintervolks aus der Tiefe der Erde an die Sonne. Die Stämme ließen sich im Land oberhalb der Höhlen nieder und nannten ihre Heimat: Wintruz.

GEBER UND KRIEGER

Die erste Königin des Wintervolkes war die Göttin Huadh, eine starke, brutale Frau mit Axt und Schild, die von ihren Trieben und ihrem Blutdurst beherrscht wurde. Sie säte Zwietracht und Rachsucht unter ihrem Gefolge. Ihr Hunger kannte keine Grenzen, und so litt das Volk unter ihrer Herrschaft.

Als ihr Bruder Waldan sie zu besänftigen suchte, bezichtigte sie ihn der Eifersucht auf ihre Herrschaft und verbannte ihn. Doch in der Verbannung, fern von Wintruz, traf Waldan eine andere Gottheit, die weder Mann noch Frau war namens Twidernaz. Er klagte Twidernaz vom Leid des Wintervolkes. Twidernaz hatte ein weiches Herz, ging zu Huadh hin und überlistete sie.

Seit dieser Zeit folgt das Wintervolk nur noch denen, die geben können und es ernähren, und keinen Kriegern mehr; seitdem heißen die Anführerinnen des Wintervolkes Geberinnen und keiner von ihnen vergießt jemals das Blut eines Feindes.

DIE FERNEN / FJARRI

Die Fernen oder Fjarri waren vor dem Wintervolk auf der Welt. Sie lebten früher verborgen und verehren alte, fremde Götter, die ihnen besondere Zauberkräfte geben. Die Fernen gaben dem Wintervolk seinen Namen, als es einst mitten im Winter aus der Erde kam und sich in Wintruz niederließ.



AUSSEHEN

Das deutlichste Zeichen ihrer Andersartigkeit sind ihre Masken, die ihre Kasten symbolisieren: Die Fußsoldaten tragen Masken aus Stoff, ihre Anführer Holz oder Eisen, die Adligen Bronze und Gold. Diejenigen, die goldene Masken tragen, werden wie Götter verehrt. Angeblich läßt man einen schlimmen Fluch auf sich, wenn man einem Fjarri die Maske abnimmt – es ist niemand bekannt, der es getan und überlebt hätte. Die Fernen können keinen Stoff weben. Sie tragen dunkle, löchrige Roben,

die im Wind flattern, Rüstungen und Schleier. Sie kämpfen mit ähnlichen Waffen wie das Wintervolk (Bögen, Speere, Schwerter, Schilde, Äxte etc.). Zudem machen die Fernen Schnalzlaute und bewegen sich anders als das Wintervolk – als ob sie etwas hören können, was das Wintervolk nicht wahrnimmt.

VOR 13 JAHREN

Das Wintervolk lebte immer schon im Streit mit den Fernen und verdrängte sie weit in die Hügel und an die Grenzen des Landes. Vor dreizehn Sommern jedoch mehrten sich ihre Überfälle auf das Wintervolk und bald war klar, dass dies keine vereinzelt Scharmützel mehr waren, sondern ein Krieg, in dem die Fernen Rache suchten. Ihre damalige Königin schien sie geeint zu haben. Fjarri mit einem roten Strich auf der Maske, die noch nie zuvor gesehen worden waren, verfolgten Alte und Schwache bis zur entlegensten Zuflucht, wie Monster aus einer Kindergeschichte. Die Unhyre verbreiteten Schrecken mit ihren unheimlichen Ritualen und ihren merkwürdigen, blutigen Forderungen an die Besiegten.

Als die Ressourcen zwischen den Stämmen des Wintervolks knapp wurden, mehrten sich die Streitigkeiten untereinander. Einige Unzufriedene, darunter Unfreie oder Eidbrüchige, und ängstliches Wintervolk haben ihnen freiwillig Schwüre geleistet, und den ohnehin schon überlegenen Fernen geholfen. Die Fjarri fraßen sich wie Fäule durch Wintruz. Schließlich gewannen sie die Oberhand und besiegten die einst stolzen Stämme des Wintervolkes, und machten sie sich untertan.

DAS SCHWINDEN DER ZAUBERKRAFT

In den Kriegsjahren begann die Zauberkraft des Wintervolks zu schwinden, und niemand weiß genau warum. Heilkräuter funktionieren nicht mehr sicher, die Wirkung der Herdmagie und der Spinnwirteln ließ

nach, Rüstungen schützen nicht mehr so gut und legendäre Schwerter wurden stumpf.

Die Magie der Fernen hingegen erstarkte. Sie ist nicht so handwerklich wie die des Wintervolkes, sondern geprägt von Opfern und Zerstörung, und stärker auf die Beeinflussung von Gleichgewichtigen und Händel mit den Kräften der Welt ausgelegt. Die Fernen sind im Vollbesitz ihrer magischen Kraft, die dem des Wintervolkes vor dem Schwinden gleichkommt – auch wenn ihre Zauberei anderen Regeln zu folgen scheint. Sie können an Orten auftauchen, zu denen man sie nicht hat ziehen sehen.

UNTER DER HERRSCHAFT DER FERNEN

Doch die Fjarri sind merkwürdige, rachsüchtige Herren und Herrinnen: Sie nennen sich selbst die Erstgeborenen, kommen und gehen in den Hallen des einst stolzen Wintervolkes, beanspruchen die Herdfeuer für ihre Magie, ziehen des nachts mit Fackeln durch die Wälder und nehmen Gefangene, die nie wiedergesehen werden. Sie fordern Abgaben von den Besiegten, ohne bestimmtes Maß: Tuch, Essen und Getränke, Metalle, Waffen und Werkzeuge.

Ihr Gottkönig ist Thuris, der Schwuresser; ihm folgen zauberkräftige Berater, die Unhyre, welche ebenso unantastbar sind wie die Mittler des Wintervolkes. Die Herrschaft der Fernen ist nicht durch ständige Anwesenheit oder einheitliche Regeln geprägt. Deswegen empfindet auch nicht jeder ihre Herrschaft als gleich schlimm, weswegen Aufbegehren selten in Aufständen mündet. Die Handlungen der Fernen sind durch Willkür geprägt und oft nicht durchschaubar. Aufbegehren wird brutal bestraft, aber gleichzeitig scheinen die Fernen sich nicht für das Wintervolk zu interessieren. Flüche haben gegen sie keine Wirkung. Sie verbreiten Angst und Schrecken, wo immer sie hinkommen – und nun, da der Krieg verloren ist, können sie überall hinkommen.



GESELLSCHAFT

WINTERVOLK

Das Wintervolk ist zäh und kriegsgewohnt. Jedes Kind weiß, wie man eine Blutung stillt. Alle können zu einem gewissen Grad kämpfen, und wissen, wie man sich Gefahren stellt. Das Wintervolk lebt von der Natur und kennt sich in der Wildnis gut aus; sie verkörpert ihre Götter.

Jedem Menschen ist ein Schicksal von den Schicksalsgöttinnen, den Drusen, gesponnen worden, und es kann nur an bestimmten Orten zu bestimmten Zeiten verändert werden. Diese Schicksalswendungen zu erkennen ist wichtig, um richtig handeln zu können.

Die Zauberei des Wintervolks ist eng verknüpft mit Handwerk. Auch wenn nun die Magie schwindet, so sind Opfer, Feste und Rituale trotzdem immer noch wichtig. Alle Stämme beten zu denselben Göttern, und einst wandelten sie sogar unter den Ahnen des Wintervolkes und sprachen zu ihnen.

EHRE

Das Wintervolk beurteilt andere nach ihren Taten und ob sie ihr Schicksal erfüllen. Über Heldentaten und Eide, große und kleine, werden gern Geschichten erzählt; Geschick mit Worten kommt große Bedeutung zu. Sein Schicksal zu erfüllen bedeutet im besten Fall, ein Held zu werden.

Die Mitglieder des Wintervolkes sind durch Schwüre, Bann und Verbote gebunden; je größer die Bedeutung einer Person, desto mehr Schwurzeichen trägt er oder sie als Zeichen seiner Verantwortung und Heldentaten. Wichtige Schwurzeichen werden am Körper oder am Eidring getragen, einem eine halbe Handspanne großen Metallring am Gürtel, der so Auskunft über den Status des Trägers gibt.

Weitere Faktoren beeinflussen das Ansehen einer Person und ihrer Sippe, zum Beispiel, wie gut ihre Gastfreundschaft ist; was ihre Fertigkeiten sind; ob sie über Kraft, Mut und Witz verfügen.

HALLE, HAUSHALT UND SIPPE

Der Kern einer jeden Siedlung, klein oder groß, ist eine oder sind mehrere Hallen. Eine Halle ist ein zentrales Gebäude, in dem ein Haushalt lebt und in dem das Herdfeuer brennt. Der Haushalt sind alle Leute, die am Herdfeuer dieser Halle zusammenleben. Jeder Haushalt und jede Sippe gehört zu einem bestimmten Stamm (siehe Seite 44).

Wenn die Mitglieder eines Haushalts miteinander verwandt sind, so nennt man ihn auch Sippe. Haushalte sind typischerweise 10–20 Personen groß. Sie bestehen aus mehreren Generationen, und die Kindererziehung wird von allen geteilt. Jeder Haushalt wird von einer Herrin angeführt. Wenn es sich dabei um eine Geberin handelt, trägt sie die Schlüssel zu Speisekammer und Schatztruhe als Zeichen ihres adeligen Ranges am Eidring (siehe Seite 28). Viele Hallen hatten früher auch einen Ersten Krieger, welcher nicht selten Ehemann der Herrin war, und in ihrem Namen die Bewohner in den Krieg führte, doch die meisten Nehmer sind nun tot.

Der Haushalt beschützt und unterstützt seine Mitglieder. In ihm fallen tägliche Arbeiten an, die von den Mitgliedern je nach Rang und Fähigkeiten erfüllt werden: Wasserholen, Versorgung von Tieren, Ackerbau (Pflügen, Säen, Ernten, Obst- und Gemüseanbau), Jagen und Sammeln, Nahrungszubereitung (Kochen, Haltbarmachen, Schlachten, Backen, Brauen), Waschen, Putzen, Versorgung von Kindern, Alten und Kranken, Tuchherstellung (Spinnen und Weben), Nähen und die Bewirtung von Gästen. Letztere fällt oft einem bestimmten Haushaltsmitglied zu, welches Mundschenk genannt wird und nie die Herrin der Halle selbst ist. Wenn Unfreie zum Haushalt gehören, so besorgen sie unbeliebte und niedere Arbeiten wie Ausmisten, Viehhüten, Wasserholen oder Melken.



GASTRECHT

Das Gastrecht ist dem Wintervolk heilig. Es muss jedem, oft sogar dem ärgsten Feind, auf Anfrage gegeben werden und sein Bruch bedeutet, ausgestoßen zu werden. Die einzige Ausnahme sind Eidbrecher (siehe Seite 15), welchen nie das Gastrecht ausgesprochen wird. Die Gastgeberin sorgt für den Schutz des Gastes, für Unterkunft und Essen nach ihren besten Möglichkeiten – Großzügigkeit gilt hier als besonders ehrenhaft. Umgekehrt verpflichtet sich der Gast dazu, der Gastgeberin beizustehen. Sein Gastgeschenk unterstreicht die eigene Wichtigkeit; es ist aber nicht zwingend notwendig. Da Gastfreundschaft gewährt werden muss, kann sie auch verwendet werden, um vor Dritten „Asyl zu suchen“. Gastrecht wird normalerweise bis zum nächsten Morgen gegeben, kann aber auch für länger ausgesprochen werden.

ESSEN

Vor jeder gemeinsamen Mahlzeit wird sich in Wintruz die Hände gewaschen, oft in einer fast rituellen Handlung, bei der jemand, der dem Koch nahesteht, eine Schüssel mit sauberem Wasser vor jeden Tischgast hält. Dies gehört so fest zu den Gebräuchen des Wintervolkes, dass Essen ohne gewaschene Hände sich sehr merkwürdig anfühlt. Unterwegs wird ein feuchtes Tuch verwendet.

Ein gemeinsames Mahl schafft ein Bündnis. Essen, zu dem jeder beigetragen hat, erzeugt die stärksten Bande. Lehrerin und Schüler teilen oft beim Unterricht ein Getränk und einen Bissen, um Wissen von einem auf den anderen zu übertragen. Manchmal überträgt sich so auch verborgenes Wissen wie die Kenntnis von Wegrouten, Erfahrungen und Nachrichten. Dies kann aber nicht willentlich passieren, und dient vor allem als Plotelement. Niemand hat jemals davon gehört, dass die Fernen freiwillig ein Mahl oder Getränk mit jemandem vom Wintervolk geteilt haben; sie essen und trinken nur, wenn sie unter sich sind.



Verpflegung bei Wintruz

Da Essen ein wichtiges Spielelement ist, ist es natürlich besonders schön, wenn es im Spiel stattfinden kann, in der Gruppe, mit Gästen und zum Ambiente passt. Hierzu kann man zum Beispiel rustikale Speisen aus Lebensmitteln, die vor der Neuzeit bereits in Verwendung waren, machen, wie Brotzeit, Braten, Eintöpfe, Gemüse und Obst. Unverträglichkeiten etc. lassen sich im Spiel durch Strafen (kein Fleisch!) oder Bann durch Mittler gut erklären.

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.

Die Fernen achten das Wintervolk gering und fordern nur sehr selten Schwüre von ihnen. Schwüre an die Fernen wurden deswegen oft nur aus vorauseilemdem 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.

Bei den Fernen, wie beim Wintervolk, 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.



EIDBRUCH

Wer einen Schwur bricht, macht sich vor den Göttern schuldig und bringt großes Unglück. Zum Wohl und Schutz der Gemeinschaft werden Eidbrecher daher ausgestoßen, damit die Strafe der Götter niemand anderen trifft. Sie müssen ihren Eidring ablegen. Man begegnet ihnen mit Misstrauen, ihnen wird nie Gastrecht gegeben – sie werden nur geduldet.

Diejenigen, die reumütig sind, können aber ihren Weg zurückfinden: Bestimmte Mittlerinnen machen es sich zur Aufgabe, Eidbrecher zu begleiten und ihre Taten zu bezeugen. Nicht selten hat so eine Mittlerin mehr als einen Eidbrecher in ihrer Obhut. Solange sie unter dem Schutz der Mittlerin stehen und ihr folgen, kann das Unglück nicht auf andere übergreifen und ihre Gegenwart wird zögerlich geduldet. Diese Mittler sind meist mit dunklen Federn geschmückt und werden als „Unglücksrab“ bezeichnet; die Eidbrecher unter ihren Fittiche als „Pechvögel“. Auch wenn die meisten Leute sich vor ihnen fürchten, weil sie am Rand des Schicksals tanzen, genießen sie doch denselben Respekt wie alle anderen Mittler, und sie werden nie abgewiesen.

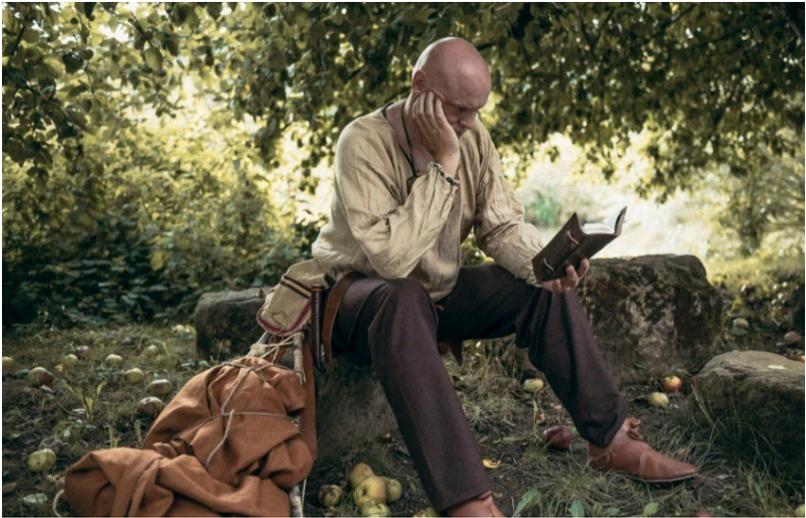
Eidbrecher werden immer von ihrem Stamm ausgestoßen, oft sogar in einem Ritual der Abkehr. Als Eidbrecher gelten nicht nur die, die einen Eid, eine Bestimmung oder einen Schwur gebrochen haben, sondern auch Verbrecher und Verräter. Gemeinschaft gilt dem Wintervolk als wichtig, Einzelgängertum ist schlecht für die Seele und kann es unmöglich machen, das Schicksal zu erfüllen. Aus diesem Grund schließen sich Eidbrecher zusammen.

Um wieder in Stamm und Sippe aufgenommen zu werden, müssen sie herausragende Heldentaten vollbringen – oft ohne klare Maßgabe (selten aber wird eine bestimmte Queste von einem Mittler gestellt). Sie suchen die schwierigsten Herausforderungen, wie das Ausspähen des Feindes, aussichtslose Kämpfe oder das Wiederfinden einer lang verlorenen Sache – und oft sterben Eidbrecher bei dem Versuch. Wenn drei Mittler bezeugen können, dass die Eidbrecherin sich durch ihre Taten von der Schuld reingewaschen hat, so darf sie in ihren Stamm – oder einen anderen – zurückkehren und Teil eines Haushaltes oder einer Sippe werden. Ihre Missetat ist abgegolten und darf nicht länger gegen sie verwendet werden.

Aber es gibt auch Eidbrecherinnen, die eine Rückkehr aufgeben und von Raub und Diebstahl leben, nicht länger Teil des Wintervolkes, sondern seine erbitterten Feinde.

Schrift

Es wird in Wintruz fast nichts aufgeschrieben, mit einer wichtigen Ausnahme, nämlich Gesänge. Händler führen Hölzer mit Zahlen und Symbolen, die Skai verwenden Wegrunen (siehe Seite 110) und manche Baumeisterinnen verstehen sich darauf, Pläne in Wachstafeln zu machen. Aber ein alter Pakt mit den Boten der Götter, den Airuh, verbietet es dem Wintervolk, Schrift für etwas anderes als Gesang zu verwenden. Wer den Pakt bricht, verliert seine Stimme, und zieht den Zorn der Götter und so auch der Mitmenschen auf sich.



EIGENTUM UND HANDEL

Dem Wintervolk gelten nur persönliche Gegenstände als Privateigentum; alles andere gehört der Halle oder dem Haushalt. Die Geberin verfügt darüber. Es gibt aber auch einen regen Handel zwischen den verschiedenen Sippen. Als Reichtümer kommen Kleidungsstücke infrage, Glasperlen, Edelmetalle, kunstvoll hergestellte Gegenstände,

seltene Speisen und Getränke, Salz, Honig, Waffen und Rüstungen. Wenn ein Gegenstand ein Geschenk war, so ist er durch die damit verbundene Geschichte oft mehr wert, als der Gegenstand alleine es wäre – denn die Geschichte kann erzählt werden, um den Ruhm des Besitzers zu steigern. Münzen sind weitgehend unüblich, aber nicht völlig unbekannt – die vorletzte Königin des Stammes Rigvar hat noch welche prägen lassen, allerdings vor allem zum Handel mit anderen Stämmen.

RATSVERSAMMLUNGEN

Räte innerhalb einer Halle, Siedlung, bei einer Zusammenkunft oder für eine bestimmte Planung sind häufig. Hierzu gibt ein neutraler Anwesender, oft eine Mittlerin, kleine Holzstücke an die Teilnehmenden aus. Der Rat findet um ein Feuer statt, und wer spricht, wirft sein Holz ins Feuer. Nur solange das Stück Holz klar erkennbar brennt, darf der oder diejenige reden; bei Räten gilt kurze, prägnante Rede als ehrenwert. Der Rat einer Königin heißt Witan; wichtige Beratungen beginnen mit einem Opfer an die Götter.

Kurze Ratsversammlungen

Als Spielleiter bestrafen wir schlechte Entscheidungen nicht! Wir freuen uns über interessante Plotmöglichkeiten, Entschlussfreudigkeit und Tatendrang. Ratsversammlungen sollten kurz und für alle Versammelten spannend und interessant sein. Sie sollen das Spiel vorantreiben und sind der richtige Ort für Drama, Schwüre und bisher unausgesprochene Wahrheiten. Wenn kompliziertere Absprachen notwendig sind, so sollen diese vor oder nach der Versammlung im kleinen Kreis besprochen werden. Keine Ratsversammlung sollte jemals länger als 25 Minuten dauern.

RECHTSPRECHUNG

Innerhalb einer Sippe oder eines Stammes sprechen die Geberinnen Recht. Wenn es einen Streit gibt, so kann man entweder eine Geberin um eine Klärung ersuchen oder einen Mittler darum bitten, es für einen zu tun. Die Geberin wird in jedem Fall ein Unterpfand im Wert des Streitigen fordern, nicht selten eine Geisel. Dann werden beide Parteien gehört und das Urteil gefällt – jede Rechtsprechung in Wintruz wird unter einem Zeugenbaum gehalten, der wie ein göttlicher Zeuge des Schiedsspruches behandelt wird. Bei Sachdelikten ist die Strafe oft eine Entschädigung; selten als Zahlung in Wertgegenständen, sondern häufig in Form von Arbeit zum Ersatz und als Lehre. Verzicht auf Fleisch ist eine häufige Strafe für gewalttätige Verbrechen; die schlimmsten Verbrechen werden mit Verbannung, Unfreiheit oder Tod bestraft. Eidbruch wird immer mit Verbannung bestraft (siehe Seite 15). Bei Eigentumsangelegenheiten wird oft das Verbrennen der Streitsache oder zumindest eines symbolischen Ersatzes gefordert, um die Aufgabe des Eigentums klar für alle darzustellen und den Streit an sich zu bestrafen.

Für Streitangelegenheiten zwischen Sippen sprechen Königinnen Recht. Nicht selten wird der Streit dann mit einem Kampf der Ersten Krieger bis zur Aufgabe und mit der Zahlung von Wergeld beigelegt.

Konflikte zwischen Stämmen müssen entweder einvernehmlich zwischen den Königinnen geklärt werden oder sie bringen Raubzüge und bewaffneten Konflikt mit sich. Diese Lücke beim Schlichten hat die Stämme des Wintervolkes zu Beginn des Krieges mit den Fjarri geschwächt, da nicht nur mit ihnen, sondern auch gegeneinander gekämpft wurde, als die Ressourcen knapp wurden.

Nicht selten verspotten die Runsänger Streitigkeiten wegen Nichtigkeit oder charakterlichen Schwächen, die im Streit zum Tragen gekommen sind. Solche Spottgedichte und -lieder erhalten sich oft recht lange, und im Allgemeinen wird erwartet, dass der Verspottete sie als Teil der Gerechtigkeit langmütig erträgt.



RACHE

Wenn jemand beleidigt oder geschädigt wurde, so gibt es in Wintruz ein Recht auf persönliche Rache. Mit ihr verwirkt man natürlich jeden Anspruch auf eine Klärung durch einen Geber. Der Rache kann aber zuvorgekommen werden, wenn die andere Partei den Geschädigten aufsucht, eine angemessene Wiedergutmachung anbietet und Abbitte leistet. Diese abzulehnen gilt als Zeichen eines schlechten Charakters und unehrenhaft.

Mord

Attacken mit Tötungsabsicht auf andere Spielercharaktere sind nur erlaubt, wenn es vorher eine wie auch immer geartete Eskalation des Konfliktes mit dem anderen Charakter gab.

ZWEIKAMPF

Bei Meinungsverschiedenheiten, Beleidigungen oder Streit ist es in Wintruz üblich, Zweikämpfe auszufechten. Hierbei kann die geforderte Partei die Art des Wettstreits wählen, so lange diese ehrenhaft ist. Meistens wählt sie nur die Waffen und den Grad der Rüstung aus, aber auch zum Beispiel ein Wettrennen oder Wettspiel wäre denkbar. Zweikämpfe werden meist nur bis zur Aufgabe, seltener bis zum ersten Blut oder gar bis zum Tod geführt. Das Ergebnis kommt einem Götterurteil gleich und der Streit gilt mit dem Zweikampf als beigelegt. Nur Erwachsene können fordern, Mittler und Geberinnen benennen einen Kämpfer, der an ihrer Stelle kämpft – und Krieger fordern nie jemanden, der kein Krieger oder keine Kriegerin ist – werden sie selbst gefordert, so lehnen sie oft ab, da die andere Partei ja keine Chance hätte. Eine Forderung ohne guten Grund abzulehnen, ist ehrenrührig und Grund für Spottlieder. Auch vor oder bei großen Schlachten gibt es manchmal Zweikämpfe, welche aber weniger geregelt ablaufen.

KRIEG

Das Wintervolk ist kämpferisch, und fast jeder Bewohner weiß sich zu verteidigen. Der Übung mit der Waffe und kriegerischem Wettstreit kommt viel Bedeutung zu, und es herrscht eine Rivalität zwischen den Stämmen, die nicht selten in offene Feindschaft ausufert. Jeder Stamm ist mit anderen verfeindet. Allerdings werden die Unterlegenen normalerweise nicht ermordet; bei den Auseinandersetzungen geht es meistens um Beleidigungen, Raubzüge und Vergeltung. Schließlich ist man immer noch ein Volk.

Anders ist dies im Krieg mit den Fernen, der erbittert bis zum Äußersten geführt wurde. Dieser Krieg hat die Stämme des Wintervolks enger zusammenrücken lassen, aber so manche Fehden schwelen und sind nicht vergessen.

Konfliktspiel

Konflikte in Wintruz sind nicht nur die kriegerische Auseinandersetzung mit den Fernen oder anderen NSCs, sondern auch Konflikte der Charaktere untereinander. Es ist deshalb möglich, dass Charaktere einander beleidigen, miteinander streiten oder sogar kämpfen.

Wer Auseinandersetzungen spielt, zum Beispiel einen anderen SC anschreit, bedroht oder sich über ihn lustig macht, sollte sich bewusst sein, wie der andere dazu outtime steht; wenn die Situation spontan entsteht, gehört es zum guten Ton, währenddessen oder zumindest hinterher kurz outtime abzuklären, ob der andere Spieler das okay findet. Das gilt insbesondere bei physischer Bedrohung, wenn der andere Spieler unerfahrener ist oder sein Charakter in der Hierarchie niedriger steht. Beleidigungen sollten sich klar auf das Spiel beziehen, und zum Beispiel die Sippe, den Charakter oder dessen Ehre betreffen – und nicht auf das Aussehen, Geschlecht oder Outtime-Attribute des Gegenübers; moderne Schimpfwörter sind ebenfalls fehl am Platz. **Teilnehmer, die sich outtime sicher fühlen, geben dem Spiel Freiraum für Drama und starke Szenen.**

LEBENSWERK



HANDWERK

Da das Wintervolk in Stämmen und ohne große Siedlungen lebt, gibt es kaum Menschen, die ihre Zeit nur mit einer Sache zubringen. Berufe geben deswegen bei der Charaktererschaffung nicht so viel Richtung vor wie bei der Erschaffung eines klassischen Fantasy-Charakters. Fast jeder Bewohner ist in irgendeiner Weise in die Versorgung mit Nahrung eingebunden, sei es als Jägerin, Sammler oder Bauer. Bei der Ernte und der Jagd helfen alle zusammen. Aber manche beherrschen ein Handwerk besonders gut, leben vielleicht sogar vornehmlich von diesem Handwerk. Vielleicht ziehen sie als Schmiedin oder Runsänger von Halle zu Halle; sind Sammlerin mit sehr speziellem Wissen über bestimmte Pilze, Kräuter oder Hölzer; ein Viehhirte, der sich besonders gut mit der Zucht von Schafen auskennt oder der Bauer, der die besten Äpfel erntet.

Das Wintervolk liebt es, Dinge zu erschaffen, und diese sind oft mit Runen, verschlungenen Mustern oder Malereien verziert; jedes Werkzeug, jeder Balken eines Hauses, jede Tunika kann ein Meisterstück sein. Bei der Anfertigung werden bestimmte Rituale befolgt, zu den Göttern gebetet und so der eine oder andere Zauber gewirkt; doch obwohl diese Rituale immer noch befolgt werden, scheinen sie nicht mehr zuverlässig zu wirken (siehe Seite 63); selbst Meister ihres Handwerks können nicht erklären warum.

Heilung: Heilerinnen flicken das Wintervolk nach einem Kampf zusammen – auch wenn nicht viele Menschen in Wintruz verbluten, ist Wundbrand und Verstümmelung immer eine Gefahr. Sie säubern Wunden, richten Knochen und bandagieren Verletzungen. Ihre Zauberei bewirkt oft Heilung und Schmerzlinderung. Kräuterkundige bereiten Tränke, Salben und Bandagen zu, die gegen Krankheiten und Beschwerden helfen und kennen Gifte und Gegenmittel.

Anbau: Bauern bringen Leben hervor, beackern Felder, ernten Früchte von Hecken und Streuobstwiesen, bauen Gemüse an. Sie verstehen, wie die Erde Leben hervorbringt und bestärken mit Zaubern den Kreislauf der Natur. Mahlen, Backen, Brauen, Kochen und Haltbarmachen finden in jeder Halle statt und sind keine Vollzeit-Beschäftigung.

Tiere und Leder: Viehhirtinnen wissen alles über die Aufzucht und das Weiden von Tieren, Jäger hingegen erlegen wilde Tiere. In manchen Sippen ist das Jagen ein Nehmer-Privileg. Knochenschnitzer, Schuhmacherinnen und Seifensieder verarbeiten, was von den Tieren nicht gegessen werden kann. Käserei, Gerben und Kürschnern wiederum sind keine Vollzeitbeschäftigungen, da die meisten Hallen nur ein- oder zweimal im Jahr schlachten. Zeidlerinnen halten Bienen und stellen Honig, Met und Wachs her.

Glas/Mineralien: Glasperlenmacher wickeln die wertvollen Glasperlen, Glasbläserinnen stellen kostbare Gefäße her. Sie verstehen sich auf die Magie von Feuer, Asche und Sand. Bergleute schürfen tief unter der Erde

nach Erzen, Salz und Edelsteinen: sie sind Amamar näher als andere Handwerke, und kennen so manches Geheimnis der Mutter Erde.



Steine und Ton: Maurer und Steinmetze kennen sich mit Steinen aus. Töpfer wissen um den richtigen Ton, wie man Gefäße daraus herstellt, brennt und verziert.

Holzverarbeitung: Böttcher stellen Fässer und Wannen her, Schreinerinnen Möbel und Holzgeschirr und Zimmerleute bauen Hallen, Boote, Wagen, Häuser und Ställe. Köhlerinnen machen aus Holz Kohle, die man vor allem braucht, um Erz zu verhütten, um zu schmieden und Glas zu schmelzen. Bogner stellen Bögen her, Bürstenbinder Bürsten und Korbflechterinnen Körbe und Kiepen.

Metall: Schmiedinnen machen Messer, Äxte, Speerspitzen, Kochtöpfe und alle anderen Gerätschaften aus Eisen und Bronze, sie können Waffenschmiede, Feinschmiede, Bronzegießerin, Schlosserin oder Wagner sein.

Kleidung: In allen Haushalten wir gewebt, gefärbt und gesponnen, aber manchmal tut sich jemand besonders hervor in diesen Handwerken, vor allem als Färberin oder Weber und versieht Kleider mit besonderen Eigenschaften. Schneidern ist kein eigenes Handwerk, da fast jeder Mann und jede Frau in Wintruz nähen kann. Die Fernen können selbst kein Tuch herstellen, und fordern es deswegen oft als Tribut.

Zu einer wohlhabenden großen Halle gehört bisweilen ein Mundschenk, der sich um die Getränke kümmert, ein Truchsess, der der Geberin bei der Verwaltung hilft. Händlerinnen und Boten gehören oft zum Stamm Skai und halten Verbindungen zwischen den Hallen des Wintervolkes. Außerdem unterhielt früher fast jede Halle Späherinnen und Kämpfer. Runsängerinnen sind Bardinnen, die meist von Halle zu Halle ziehen und ebenfalls Kunde weitertragen.

MEISTERSCHAFT

Viele dieser Handwerke lernt man als Lehrling von jemandem mit mehr Erfahrung, und wird deswegen vielleicht sogar Mitglied eines anderen Haushalts oder Sippe, meist aber von den Mitgliedern der eigenen Sippe.

Wer eines dieser Handwerke erlernt hat, der kann vor die Königin (oder einen anderen mächtigen Geber) treten, und diese wird dann, meist in Beratung mit den Meistern der Kunst, eine Prüfung stellen, welche innerhalb eines kurzen Zeitraums bewältigt werden muss, typischerweise ein paar Stunden. Früher beinhaltete dies oft das Wirken eines Zaubers mittels des Handwerks, aber nun ist das nicht mehr möglich. Wenn der Prüfling die Prüfung zur Zufriedenheit absolviert hat, erhält er oder sie einen Ring in dieser Handwerkskunst, der dem Eidring ähnlich in der Größe ist und welcher am Gürtel getragen wird. Der Ring der ersten Prüfung in einem Handwerk ist stets direkt verbunden mit dem Eidring (siehe bei Mutprobe, Seite 39, und Ausstattung, Seite 85). Manchmal folgt der ersten Prüfung eine zweite, welche einer Meisterschaft gleichkommt.

Der Ring der zweiten Prüfung, genannt Meisterring, wird mit dem ersten verbunden, aber nicht mit dem Eidring. Wer sich in mehr als einer Kunst bewährt hat, trägt entsprechend mehrere Ringe am Eidring.



BESTIMMUNGEN

Zusätzlich zum Beruf ist ein kleiner Teil des Wintervolks „bestimmt“. Das heißt, sie haben unter den Augen eines Mittlers – und damit der Götter – einen Schwur abgelegt und befolgen strikte Regeln. Sich zu bestimmen ist die Entscheidung des Einzelnen und bringt wenige Privilegien und viele Einschränkungen mit sich, weswegen nur sehr wenige diesen Pfad beschreiten. Auch Spieler sollten sehr gut überlegen, bevor sie einen Charakter bestimmen, denn ein solch eingeschlagener Weg gilt für ein ganzes (Charakter-)Leben – Ausnahmen bestätigen die Regel; manchmal hört man zum Beispiel von Kriegern, welche in höherem Alter dem Töten abschwören, und dann nicht selten Mittler werden. Aber üblicherweise folgt man einer Bestimmung ein Leben lang, und ändert dafür auch den Vornamen entsprechend. Die drei Bestimmungen sind Geberin, Nehmer/Kriegerin und Mittler. Man kann sich nur einer von ihnen widmen. Ein Bruch der Bestimmung bedeutet, eidbrüchig und ausgestoßen zu werden (siehe Seite 15); nur in seltenen Fällen kann eine Mittlerin eine Loslösung von der Bestimmung erwirken. Dafür sind immer ein großes Opfer sowie eine Prüfung der Götter vonnöten, und nicht selten bedeutet das, den Weg des Schicksals zu verlassen und sich so großer Gefahr auszusetzen.

GEBER

Bestimmung: Geber dürfen nicht töten oder mit Waffen kämpfen; adlige Geber, also solche, die andere anführen, tragen Schlüssel am Eidring.

Das Wintervolk ist kriegerisch: Jeder kann kämpfen, und dem Erhalt der ersten Waffe kommt zentrale Bedeutung beim Übergang vom Kind zum Erwachsenen zu. Geberinnen schwören also etwas sehr Drastisches: Sie schwören dem Schwert und dem Töten ab, und damit auch der Möglichkeit, sich selbst zu verteidigen. Für dieses Opfer erhalten sie das Recht zu herrschen.



Geberinnen sind die weisen, überlegten Anführerinnen in Wintruz, Ernährer und Heiler, und tragen Schlüssel zu Schatztruhe und Vorratshaus als Zeichen ihres Adels und ihres Wohlstandes am Eidring, denn sie haben die **Schlüsselgewalt**. Sie gelten als Väter und Mütter des Stammes, Herren und Herrinnen ihrer Hallen mit Kriegern als Gefolgsleuten. Ihr ausgeglichenes Temperament macht sie zu guten Anführern. Eine gewisse Körperfülle beweist, dass sie ihren Aufgaben gewachsen sind, in Wohlstand leben, und dass sie andere nähren können. (Dünne Anführer müssen in einem gewissen Maß mit Spott rechnen.) Geber, die nicht führen, sind oft Heiler.

In Wintruz gibt es keine Königin, gibt es keine Herrin einer Halle und keinen Häuptling, der oder die kämpft. Das heißt nicht, dass es nicht aufbrausende Anführerinnen gibt, die einen Kopf für eine Beleidigung fordern. Aber selbst die heißblütigste Adelige wird niemals selber kämpfen, sondern ihre Nehmerin oder einen Freien schicken.

Die Kinder von Gebern werden nach der Mutprobe häufig selbst Geber und erben Wohlstand und oft auch die Position der Eltern.

Geber wird man durch Bestimmung, aber Anführer durch Wahl. Wer wahlberechtigt ist, hängt von den Stammesgebräuchen ab. Bei der Wahl der Herrin oder des Herren einer Halle sind es meist die erwachsenen Freien. Bei der Bestimmung eines Königs oder einer Königin die Sippenoberhäupter des Stammes. Die Wahl wird immer mindestens einen Mondlauf im Voraus angekündigt, oft in der Form einer Herausforderung. Der neuen Herrscherin wird nach der Wahl von einem Kind des Stammes die Krone aufs Haupt gesetzt. Sie erhält von den Mittlern einen neuen Namen, den Königsnamen, welchen sie meist bis ans Lebensende trägt, selbst wenn sie nicht Königin bleibt. Zum Zeichen ihres neuen Standes wird sie auf ein Schild oder ein Eichenbrett gesetzt und so über den Stamm erhoben.

Viele adelige Geber haben in den letzten Jahren, im Austausch für Vorteile, oder um Unglück von ihrer Halle abzuwenden, den Fernen Treueeide geleistet; andere wurden von den Fernen getötet.

KRIEGER/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 ganzer Lebensinhalt das Töten ist, nennt man Krieger oder etwas formaler „Nehmer“. Nehmer sind heute sehr selten, da die meisten im Krieg umgekommen sind.

Ihnen werden Passion, Wildheit, Lebenslust und Temperament als typische Eigenschaften zugeschrieben. Sie sollten schnell Entscheidungen treffen können und nicht grüblerisch sein. 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 Kriegern 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, sowie 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. Kriegerinnen 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, der ein Krieger Gehorsam schuldet, nimmt oft mütterlich (oder väterlich) wohlmeinende Haltung ihm gegenüber ein. Der

Treueschwur kann für unbestimmte Zeit sein oder 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. 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.

Berserker

So manch eine verfällt – vielleicht nur einmal im Leben, vielleicht in jeder Gefahrensituation – in einen Kampfrausch oder Tobsuchtsanfall. Hierbei hat die Kämpferin keine Kontrolle mehr über sich und handelt nicht rational, sondern schlägt alles nieder, was sich ihm oder ihr in den Weg stellt – sie empfinden keine Schmerzen, bis sie bewusstlos oder tot zusammenbrechen. Ihr Tod gilt als ein von Huadh eingefordertes Opfer. Früher gab es tief in den Wäldern, beim Stamm Taris, sogar Haushalte solcher Leute, die ihre eigenen Rituale und Bräuche hatten und gefürchtete Kämpfer waren. Doch im Krieg sind auch sie verschwunden.

MITTLER

Bestimmung: Mittler gehören formal zu keiner Halle und zu keinem Stamm, da sie dem gesamten Wintervolk dienen. Sie heiraten nicht, und vergeben keine Namen. Man erkennt sie am Kopfputz.

Sie sind die Übermittler von Botschaften zwischen Menschen und Göttern und gelten als unantastbar, solange sie sich nicht aktiv in Kämpfe einmischen oder selbst zur Waffe greifen (was sie selten tun). Selbst Fjarri

würden es nicht wagen, eine Mittlerin ohne Provokation anzugreifen. Niemand möchte die Götter verärgern.

Mittler können die Götter und Geister hören. Oft fühlen sie eine Berufung und sind einem bestimmten Gott oder einer bestimmten Göttin besonders zugeneigt. Sie vergeben Questen und Aufgaben der Götter, bezeugen und erzählen von Schwüren, Vorhaben und Heldentaten. Sie bestärken Eidbrecher, den Weg zurück zum Stamm zu suchen, und junge Leute, Wagnisse einzugehen, damit ihr Schicksal die richtige Wendung nimmt. Mittlerinnen kennen Methoden, um den Zeitpunkt einer Schicksalswendung vorauszusagen, und wissen, welche Opfer die Götter gnädig stimmen. Sie haben eine tiefe Einsicht in das Wesen der Welt. Sie sind die Traditionsbewahrer und das Gewissen des Wintervolkes und werden zwar nicht immer gern willkommen geheißen, aber immer ehrenvoll aufgenommen.

Wenn sie den Schwur ihrer Bestimmung ablegen, verlieren sie ihre Zugehörigkeit zu ihrer Sippe oder ihrem Stamm und dienen fortan dem ganzen Wintervolk. Dies gilt selbst, wenn sie statt umherzuziehen, länger als Teil eines Haushalts leben. Sie werden durch Untertauchen in einem Gewässer den Göttern geweiht, wobei ihre Stammeszugehörigkeit und ihr alter Name von ihnen abgewaschen und Vergangenheit werden.

Mittler müssen sich um bestimmte Anliegen kümmern, mit welchen man sich an sie wendet – zum Beispiel die Bedingungen zum Auflösen eines Schwurs, die Vorhersage der Zukunft oder die Bitte einer Geberin, ihr Begehren den Göttern vorzubringen – eine derartige Frage kann nicht zurückgewiesen werden. Sie bestimmen auch, wann welche Opfer zu bringen sind. Wenn sie Schwüre bezeugen, stellen sie manchmal die Schwurzeichen wie Talismane, Brandmale oder Tätowierungen selber her. Manche Mittler sind für diese Kunst weithin bekannt.

Es ist die allgemeine Ansicht, dass eine Mittlerin nicht eitel, nicht gierig nach Macht oder Besitz sein darf. Man erkennt Mittler an ihrem Kopfputz aus Federn, Knochen und anderen Materialien, den sie zumindest bei Zeremonien tragen. Wenn sie einen tiefen Einblick haben,

wahr sehen oder die Götter anrufen, bedecken sie oft ihr Haupt und ihre Augen. (Blind geborene Kinder gelten als wahrsichtig von Geburt an, und werden oft früh Mittler.)

Die meisten Mittler sind ein bisschen wahnsinnig, da sie zwischen den Welten wandern und oft mehr wissen, als ein menschlicher Verstand ertragen kann. Sie haben meist keinen Besitz, sondern das Wintervolk versorgt sie. Viele von ihnen sehen aus wie Bettler – wahnsinnige, hellsichtige Bettler.



Wahnsinn

Wahnsinn wird vom Wintervolk als Folge eines schlimmen Erlebnisses oder eines Fluches gesehen, vor allem der Hilflosigkeit gegenüber dem Schicksal, aber deswegen kann er auch das Zeichen einer inneren Wandlung sein. Alleinsein gilt als große Gefahr für Wahnsinnige, da es schlecht für die Seele ist.

UNFREIE

Unfrei wird man durch Geburt, Verbrechen oder Kriegsgefangenschaft. Unfreie in Wintruz gelten als Besitz des Haushaltes und man darf mit ihnen handeln und tun, was man will – allerdings wird eine schlechte Behandlung von Unfreien als Charakterschwäche angesehen. Sie dürfen keine Schwerter (aber andere Waffen nach Maßgabe ihrer Herrinnen) und keine Gürtel tragen (allerdings ein Seil oder Band, um Kleidung zusammenzuhalten, und den Eidring daran oder an einer Schnur um den Hals). Es gibt Gerüchte, dass Unfreie den Fernen zum Sieg verholfen haben sollen.



LEBENSWEG

GEBURT

Die Geburt eines Kindes ist heilig und findet meist in großer Abgeschlossenheit statt. Höhlen oder höhlenartig und heimelig hergerichtete Hütten oder Zelte sind traditionell beliebt für diesen Zweck. Niemand würde die werdende Mutter belästigen, wenn sie sich zur Geburt einmal zurückgezogen hat, und manche Frauen in Wintruz gebären ganz allein. Die Mutter kann nach der Geburt frei entscheiden, was mit dem Kind passieren soll: es behalten, weggeben oder aussetzen.

Geburt als Plotelement

Dieser Hintergrund bietet natürlich dramatische Möglichkeiten: Findelkinder, Kindsraub und Plot um Elternschaft. Allerdings schließen wir die Darstellung von Geburten, Fehlgeburten und den Tod von Babys oder Kleinkindern Fehlgeburten sowohl als Spielelement als auch in Hintergrundgeschichten explizit aus. Auf diese Art und Weise schützen wir Spieler und Spielerinnen, die selbst Kinder verloren haben und darüber vielleicht nicht sprechen möchten, sich aber mit dem Thema unwohl fühlen würden.

NAMENSgebung

Namen sind außerordentlich wichtig in Wintruz: Sie sind eng mit dem Schicksal und den Eigenschaften der Person verknüpft. Im Anhang (Seite 102) steht, wie Namen in Wintruz aufgebaut sind. Den ersten Namen, der Kindsname heißt, wird von den Eltern bestimmt, wenn diese das Kind dem Herrn oder der Herrin ihrer Halle vorstellen. Dies geschieht meist im ersten Lebensjahr und durch den- oder diejenigen, der/die die wichtigste Bezugsperson des Kindes ist/sind. Den Kindsnamen trägt das

Kind bis zur Mutprobe (siehe Seite 39). Auch ein einzelner Erwachsener kann einem Kind einen Namen geben und es aufziehen.

Mit der Benamung wird das Kind von den Eltern und dem Haushalt anerkannt und steht fortan unter dem Schutz der Sippe, es gilt als Teil des Haushalts der Namensgeber. Hierbei ist es unerheblich, ob diese die biologischen Eltern sind – mit der Benamung gilt es als ihr Blut. Traditionell erhalten die Eltern reichlich Lebensmittel als Geschenk, da es ja nun gilt, einen neuen Mund zu füttern.



KINDHEIT

Bis zur Mutprobe durchläuft das Kind eine Reihe von Prüfungen und lernt von allen Sippenmitgliedern. Die Erziehung ist stark auf den zukünftigen sozialen Status und die Rolle in der Gemeinschaft ausgerichtet. Fast immer gehören hierzu auch Zeiten, die das Kind allein oder mit anderen Kindern im Wald lebt. Nicht selten werden Kinder auch zur Erziehung in einen anderen Haushalt gegeben, oft zur

Bestärkung von Bündnissen und manchmal als Schutzgeiseln, wenn die Eltern wichtige Positionen im Stamm bekleiden.



DIE MUTPROBE

Eine Geberin wird dem Kind, wenn es alt genug ist – für gewöhnlich zwischen 12 und 16 –, eine Mutprobe stellen. Oft geht es dabei um das Überwinden einer Angst oder einer Gefahr, dem Beweis von gelernten Fähigkeiten und dem Aufzeigen von Grenzen. Wird die Probe trotz wiederholtem Versuch nicht bestanden, so muss das Kind die Sippe verlassen (es gilt aber nicht als eidbrüchig).

Wird die Probe bestanden, so gilt das Kind nun als erwachsen. Ist das Kind unfrei, so können die Mittler entscheiden, dass das Kind fortan eine freie Frau oder ein freier Mann sein soll; war die Mutprobe besonders schwierig oder wurde herausragend gemeistert, so gewähren die Mittler dem Kind bisweilen einen Wunsch.

Nach Bestehen der Mutprobe wählt das Kind seinen Erwachsenenamen und den Gott oder die Göttin, auf die es fortan

schwören will (diese(r) kann in späteren Jahren auch wechseln). Hierzu kommt der ganze Haushalt zusammen. Der neue Erwachsene erhält einen Ring, welchen er oder sie fortan am Gürtel trägt, den Eidring. Nicht selten erhält das Kind auch eine Waffe, weswegen der Erwachsenenname auch „Schwertname“ genannt wird. Es hat fortan das Recht, Kinder zu haben, sich einer Bestimmung zu widmen, Ringprüfungen abzulegen und Treueschwüre zu leisten. Das neue Stammesmitglied kann von diesem Zeitpunkt an auch verheiratet werden.



HEIRAT

Hochzeiten sind meist arrangiert. Die Wahl von Ehepartnern ist eine Angelegenheit, in die sich die gesamte Sippe einbringt, zum Leid und zum Wohl des zukünftigen Bräutigams oder der Braut. Das gilt insbesondere bei hohem Status, zum Beispiel beim Sohn einer Geberin oder einer wohlhabenden älteren Handwerkerin. Eine standesgemäße Heirat ist wichtig für den Haushalt und wird als Angelegenheit des Stammes verstanden. Liebe kann eine Rolle spielen, muss dies aber nicht;

die Sippe achtet jedoch darauf, dass die Partner gut zusammenpassen, einander ausgleichen und einen ähnlichen sozialen Status haben. Ehepartner sind häufig Mann und Frau, aber das ist nicht immer so; die Sexualität des Bräutigams bzw. der Braut ist hier ausschlaggebend. Da die Namensgeber eines Kindes als die Eltern gelten, sind die biologischen Erzeuger zweitrangig. Kann die Sippe sich nicht einigen, oder es wird kein geeigneter Partner gefunden, wird oft ein Wettkampf ausgerufen, zu dem potentielle Partner kommen können, um die Hand des Ausrufenden zu erringen – die Hochzeit folgt *ad hoc*.

Zurückgewiesene werden sehr freundlich behandelt. Es wird kommuniziert, dass die Ehe eine Vorhersehung war, um Eifersucht vorzubeugen.

Sexualisierte Gewalt

Wir lehnen jede Art von sexualisierter Gewalt als Spielelement oder Bestandteil einer Hintergrundgeschichte ab. Dieses Thema kann Spieler:innen, die im echten Leben schlechte Erfahrungen gemacht haben, verletzen und verunsichern. Wir glauben, es ist eine Grundvoraussetzung für gutes Rollenspiel, dass jede:r Teilnehmer:in sich sicher fühlt, auch auf einer emotionalen Basis.

Eine Heirat wird normalerweise am Ufer eines Gewässers eingegangen, damit die Göttin Ibbi die Spiegelung der Vermählten im Wasser sehen kann. Beide Partner tragen fortan ein gemeinsames Zeichen ihres Eheschwurs, oftmals eine Narbe von einem einzigen Schnitt an beiden. Deswegen sagt man in Wintruz auch „eine Narbe teilen“ für „unzertrennlich sein“.

Bei Unsicherheiten wird oft erst einmal eine Heirat auf Jahr und Tag oder für drei Jahre eingegangen und nicht für das ganze Leben. Und selbst eine Ehe für das ganze Leben kann geschieden werden. Hierzu

müssen die beiden Geber der betreffenden Sippen übereinkommen. Ein Mittler muss die Entscheidung gutheißen und Bedingungen nennen.

Wenn ein Ehepartner stirbt, und es im Haushalt kleine Kinder oder viel Arbeit gibt, so wird eine rasche Wiederheirat angestrebt. Ebenfalls üblich ist Schwagerehe, bei der Bruder oder Schwester eines verstorbenen Ehepartners seinen oder ihren Platz fortan einnehmen.

Ehen über Stammesgrenzen hinweg sind üblich, aber die Geber müssen sich einigen, zu welchem Stamm das Paar fortan gehört – und oft wird ein Preis zum Ausgleich an die andere Sippe bezahlt.

Liebschaften

Da Ehen so oft arrangiert sind, sind Seitensprünge nicht selten. Wie darauf reagiert wird, hängt in hohem Maße von der Ehe und der Stammesherkunft der Eheleute ab. Manche Paare führen eine offene Ehe, aber es gibt auch Legenden vom tragischen Ende heimlicher Liebschaften und großer Eifersucht.

WIEDERGEURT 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 sehr wichtig, denn in der Art des Todes zeigt sich oft die Wahrheit über den Menschen. Verstorbene werden 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 Verstorbene zurückgelassen werden müssen, so werden 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.

Charaktertod

In der Wintruz-Kampagne stellen wir einen verzweifelten und verlustreichen Krieg dar, und deswegen möchten wir Spieler 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 Artefakt oder eine maßgebliche Rolle im nächsten Plot.

STÄEMME

In Wintruz gibt es viele Stämme. Manche sind klein und manche groß. Nicht alle sind gut aufeinander zu sprechen. Früher gab es viele Raubzüge und Fehden zwischen den Stämmen, die auch jetzt noch eine Rolle spielen. Die Anführerin eines Stammes ist als Königin bekannt, und auch wenn es Könige gibt, so machen die Frauen die Mehrheit der Herrscher aus, da sie als ausgeglichener, moralischer und kompetenter in zwischenmenschlichen Dingen gelten. Nicht zuletzt sind sie für eine Mutterrolle geboren. Die Zugehörigkeit zu einem Stamm ergibt sich nach der Herkunft der Namensgeberin. Stammeszugehörigkeit kann gewechselt werden, wenn ein Mittler bereit ist, dies mit den Göttern auszuhandeln – die dann oft ein angemessenes Opfer fordern. Zu Beginn dieser Kampagne werden nur drei Stämme eine Rolle spielen und keiner dieser Stämme hat nunmehr einen König oder eine Königin: Rigvar, Taris und Skai.

RIGVAR

Rigvars letzte Königin war die mächtige Saima Rionstochter. Der Stamm beruft sich auf Waldan als Stammvater und Namensgeber. Die Rigvar waren vor dem Krieg sehr wohlhabend, außerordentlich stolz, und viele Helden kamen aus ihren Reihen. Sie besaßen viel Land und hatten unter den anderen Stämmen sowohl Verbündete als auch erbitterte Feinde. Sie sind bekannt für ihre Rücksichtslosigkeit, ihren Ehrgeiz und ihre stark hierarchische Stammesorganisation, die eine genaue Rangfolge vorgibt – aber auch für ihre Loyalität und Zuverlässigkeit. Die Hallen der Rigvar sind enge, eingeschworene Gemeinschaften und halten fest zusammen, gebunden durch die starke Herdmagie, für die der Stamm bekannt ist.

Die Rigvar streben nach Ruhm und Ehre, die sie mit Taten verdienen und in den Gesängen und Geschichten des Wintervolkes verewigt sehen wollen. Körperliche Wettstreite sind unter den Rigvar beliebt, um

kleinere Streitereien beizulegen – seien es Duelle mit stumpfen Waffen, Wettrennen, Kraftproben oder Wettessen. Sie bekräftigen ihren Zusammenhalt mit lauten Rufen "Rigvar", auf den Stammesgenossinnen genauso antworten. Im Krieg ist der Stamm stark dezimiert worden, da fast alle den Fernen erbitterten Widerstand geleistet haben.



TARIS

Die Taris sind ein erdverbundener Stamm; ihre Stammesgöttin ist Apaldra und ihre Hallen sind oft eher kleinere Siedlungen am oder im Wald. Sie zeichnen sich durch ihr überlegtes, fast zurückhaltendes Auftreten und eine tiefe Einsicht in das Wesen der Dinge aus. Oft ist das Auftreten aber nur ein bewusstes Herunterspielen ihrer Fähigkeiten, nur um dann mit scharfsinnigen Schlüssen oder taktisch brillanten Ideen alles zu ihren Gunsten zu drehen. Auch im Handwerk wird ein Stil eleganter Schlichtheit bevorzugt, bei der erst auf den zweiten Blick die wahre Kunstfertigkeit zutage tritt. Und auch wenn sie es nicht an die große Glocke hängen, hat der Stamm viele große Heiler und Schicksalsweber hervorgebracht. Taris gelten als schweigsam, gewitzt und sehr gute

Waldläufer, Köhler, Schnitzer und Jäger. Nehmerinnen der Taris sind gute und unkonventionelle Taktiker, manche neigen sogar zum Philosophieren. Viele „Kriegerweisheiten“, die in allen Stämmen tradiert werden, lassen sich auf sie zurückführen. Sie verwenden für ihr Warpaint oft das Blut von Tieren und Feinden, um deren Stärken zu bekommen.

Mittlerinnen, die aus Taris stammen, sind für ihre tiefen Einsichten bekannt, die für andere unverständlich scheinen, bis das Vorhergesagte eingetreten ist.



SKAI

Skai sind das Blut, das durch Amamars Körper fließt: die Händler des Wintervolkes. Sie haben keine festen Hallen, aber die Zugehörigkeit zu Haushalten geht auch bei ihnen nach dem Herdfeuer, auf welchem gekocht wird. Sie reisen über das Jahr herum, oft auf derselben oder ähnlicher Route, tauschen und handeln, wohin sie kommen. Sie hinterlassen Wegrunen und Malereien an Felsen und Bäumen, die immer wieder im Vorbeikommen geändert und aufgefrischt werden (siehe Seite 110). Die Skai sind die Botinnen des Wintervolkes, sie überbringen Waren, Nachrichten und Menschen. Sie kennen oft die verborgenen

Plätze und verborgene kleine Siedlungen in der Tiefe des Waldes. Sie nehmen Leute, die an ihrem Platz nicht richtig sind, mit und bringen sie anderswo hin, um ihr Schicksal zu finden – die Unglücklichen, Waisenkinder oder Leute, die dort, wo sie sind, keinen Halt haben. Skai-Mittler empfinden dies oft als ihre Hauptaufgabe. Die Runsänger der Skai sind weithin gepriesen, weil sie viel herumkommen und neue Lieder aus anderen Teilen des Landes mitbringen. Ihr Sangeswerk gilt als besonders mächtig. Die Stammesgötter der Skai sind die Airuh. Angehörige des Stammes gelten als reich, pragmatisch und feige (da sie oft Verhandlungen Kämpfen vorziehen). Ihre Haushaltsmitglieder sind stets durch einen Schwur an das gemeinsame Herdfeuer gebunden, den Feuerbund, bei dem alle Anwesenden um ein Feuer stehend mit einem Strick verbunden werden. Verlässt jemand den Feuerbund, um anderswo hinzugehen, so wird von dem Strick ein Stück abgeschnitten und dem oder derjenigen mitgegeben. Feuerbünde sind aufgrund der Natur der Skai – sie fließen wie Wasser – kurzlebiger als Haushalte bei anderen Stämmen. Skai-Kinder bleiben nach der Mutprobe nie bei ihren Eltern. Es wird erwartet, dass sie gleich nach der Mutprobe Feuerbund mit einem anderen Haushalt eingehen. Bei den Skai wird häufiger als in anderen Stämmen aus Liebe und auf Initiative der Brautleute selbst geheiratet. Liebschaften gelten daher als Eidbruch.



GLAUBE

NATUR

Die Natur gilt dem Wintervolk als heilig. Die Menschen begreifen sich als Teil der lebendigen Natur, eng verwoben mit Bäumen, Tieren, Wasser, Erde, Kräutern und Wetter. Durch Naturereignisse und Tiere zeigen die Götter ihren Willen. Aus diesem Grund wird Gericht unter einem Zeugenbaum gesprochen und nur am Wasser geheiratet. Höhlen gelten als mystische Plätze von besonderer Kraft, da sie einen nah an die Allmutter Amamar bringen.

SCHICKSAL

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, Gastfreundschaft auszuschlagen, Alkohol zu trinken, die Unwahrheit zu sagen oder Äpfel zu essen. Man nennt dies einen *Bann*.

Narben gelten oft als Zeichen einer Schicksalswendung und werden manchmal absichtlich beigebracht. Das Teilen einer Wunde aus dem gleichen Schnitt oder das Öffnen alter Wunden gilt als Zeichen der Verbundenheit im Schicksal – und als Zeichen der Götter, wenn es aus Versehen geschieht.

ANDERSWELT

Wer stirbt, geht in die Anderswelt, tief unter die Erde. Die Anderswelt ist kein fixer Ort und kann von überall erreicht werden – mit oder ohne Absicht. Nur die mächtigsten Mittler können sie sicher navigieren. Alle anderen tun am besten daran, ihre Augen in der Anderswelt zu verdecken oder geschlossen zu halten und einen guten Führer oder eine gute Führerin zu haben. Außer den Toten wohnen in der Anderswelt auch viele andere Wesen und Geister, und kein normaler Mensch würde freiwillig seinen Fuß dorthin setzen.



RITUALE UND GEBRÄUCHE

Rituale und Gebräuche begleiten und durchwirken das Leben des Wintervolkes – sei es das Teilen des ersten Bissens eines frisch gebackenen Brotes, ein Gebet für das gute Verheilen eines gebrochenen Arms oder die Feier des Lostags. Jedes Handwerk und jedes Lebensalter hat seine eigenen Rituale, um die Götter und Geister milde zu stimmen. Mittler sind nur bei den größten und wichtigsten Zeremonien zwingend nötig.

Hier einige Beispiele:

- Mitglieder eines Haushalts begrüßen sich, indem sie kurz ihre Stirn aneinander lehnen.
- Respektspersonen werden begrüßt, indem man eine Hand ballt und mit der anderen umschließt und sich dann mit dem Oberkörper verbeugt.
- Das Ausgießen eines Getränkes als Opfer an die Götter in ein Gewässer, um ein Vorzeichen, einen bedeutsamen Traum oder eine Vision von den Göttern zu erbitten.
- Kinder und Erwachsene lernen oft Gedichte oder Sprüche auswendig, die wie Mantras wiederholt werden und wichtige Botschaften und Warnungen beinhalten; diese heißen Herzgedichte und werden in Gefahrensituationen, bei Bedarf oder wenn sie sich bewahrheiten rezitiert und zu Atun vorgetragen. (Beispiele im Anhang auf Seite 109)
- Wer ein schwerwiegendes Geheimnis mit sich trägt und sein Gewissen erleichtern will, kann dies bei Mittlern tun, die in solchen Dingen zur Verschwiegenheit verpflichtet sind. Hierbei wird die Göttin Buliz beschworen, da die Wahrheit wie von einem Blitz zwischen den beiden erhellt wird und dann in Dunkelheit versinkt.
- Das Herzblut von Feinden hat besondere Kraft, wenn man die Gunst der Huadh erbitten will.

- Bevor ein alkoholisches Getränk herumgereicht oder getrunken wird, ist das Getränk für die Götter zum Himmel zu heben und ihnen mit einem Spruch ein Opfer zu widmen.
- Unter einer Mistel Hindurchgehen bringt Glück.
- Schlechten Omen kann man entgegenwirken, indem man den Eidring berührt.
- Wenn man einen Schwur mit jemandem teilt, kann man das Schwurzeichen berühren, und das nächste, was passiert, ist ein Hinweis darauf, in welcher Lage sich die-/derjenige, dem man den Schwur geleistet hat, gerade befindet – selbst, wenn der oder die andere nicht in der Nähe ist.
- Über eine Schwelle soll man den rechten Fuß nehmen, um Glück mit hereinzubringen.
- Wasserverschwendung erzürnt Ibbi. Muss man schmutziges Wasser wegkippen, so sollte man es laut tun, das Plätschern erfreut die Göttin wieder.
- Tränen verringern die Überlebensaussichten eines Kranken, wenn sie auf ihn fallen.
- Wenn man vor einer Schlacht oder zur Heilung gesegnet wurde, ist man den Göttern hinterher zu einem Opfer verpflichtet.
- Bei einer Geburt darf eine Frau nichts Gebundenes oder Geflochtenes an sich haben. Kinder, die ohne fremde Hilfe entbunden werden, sind hinterher stärker.
- Bei der Jagd fertigt man am besten ein Abbild der gewünschten Beute an und hinterlässt es an einem Ort, wo die Götter es gut sehen können. Manche Krieger halten es auch mit Feinden so.
- Aufgehängte Kräuterbündel nahe dem Eingang einer Halle oder eines Zeltes schützen die Schläfer vor Feinden.
- Nach der erfolgreichen Jagd wird der Geist des getöteten Tiers durch ein Gebet besänftigt und in die Anderswelt gesendet, sodass er wiedergeboren werden kann. Manche Krieger halten es auch mit ihren Feinden so.

JAHRESFESTE

Das Wintervolk hat viele kleine und große Feiertage, die vier wichtigsten:

LOSTAG

Der Lostag wird als Lichtfest in der kältesten Zeit des Jahres gefeiert. An diesem Tag können aus Vorzeichen das Wetter des nächsten Jahres, Glück und Tod gelesen werden. Das Haus wird gesäubert, alle backen und ziehen gemeinsam Kerzen. Wer einen Gegenstand loswerden oder eine Schuld zurückzahlen muss, versucht es bis zum Abend getan zu haben. Am Abend werden alle Lichter außer den Herdfeuern verlöscht und neu entzündet. Die Kerzen werden am Herdfeuer neu entzündet und damit das Glück in das Haus gebracht. In der Nacht darf nichts Neues angefertigt werden, also nicht gesponnen oder gehandwerkert.



Viele Leute, besonders Kinder, tragen Kronen und weiße Stoffe im Haus, und Masken außerhalb. Die Maskierten ziehen von Haus zu Haus, führen sich grob auf, erschrecken die Leute und treiben wilde Späße mit den Hausbewohnern. Am Morgen werden Wünsche und Segen für das kommende Jahr gesprochen, indem man beide Hände auf den Kopf der anderen Person legt und den Wunsch oder Segen laut ausspricht.

SPRANGSTAG

Der Sprang ist die zeremonielle Jagd am Jahresanfang; hierbei wird bei vielen Stämmen ein junger Mensch ausgewählt, der das Wild darstellt – aber es wird oft auch echtes Wild gejagt. Der Winter wird so rituell getötet, und die Sippe hat im Frühjahr genug zu essen. Die Sonne gewinnt an Kraft und der Stamm reinigt sich. Üblich sind zu diesem Fest viele Besuche von Haus zu Haus, von Zelt zu Zelt, wobei es überall etwas zu essen und zu trinken gibt. Einzige Ausnahme: Kein Alkohol vor Sonnenuntergang am Sprangtag!



Mit den letzten Äpfeln vom Vorwinter und dem ersten Bissen des Wildes wird der Apaldra gehuldigt. Man kann am Sprangtag jeden zu einem Wagnis herausfordern. Dieses nicht anzunehmen, gilt als guter Grund für Spott. Viele alte Legenden ranken sich um diesen Brauch. Mutproben werden oft am Sprangtag abgehalten.

MITTSOMMER

Zu Mittsommer wird ein Feuer entzündet, und es wird in der Nacht um das Feuer getanzt. In seinem Schein werden Witze und Parodien über die anderen, vor allem über Respektspersonen, zum Besten gegeben; auch Spottlieder und Schauspiele im Namen der Göttin Buliz, die durch Gewitter in dieser Jahreszeit ihre besondere Gunst zeigt.

Jene, die kürzlich ihren Schwertnamen erhalten haben, bewachen das Feuer die ganze Nacht hindurch. Die anderen schlafen oft unter freiem Himmel und die Mittlerinnen deuten für sie die Zukunft aus dem Sternhimmel fernab des Feuerscheins. Männer und Frauen tragen Blumen im Haar – die Kränze werden hinterher als Schutz im Haus aufgehängt und getrocknet. Kränze aus Getreideähren, Kornblumen und Mohn werden gebunden, um den Gott Wenjan um eine besondere Gunst zu bitten, und bei Erfüllung der Hoffnung ihm zu Ehren verbrannt.



ATUN

Wenn sich das Laub färbt, und der Wind die Kronen der Bäume bewegt, ist es Zeit für Atun. Es ist Herbst, die Zeit des Überflusses. Dieses Fest ist geprägt von Opfern an die Götter, großen Mengen an gutem Essen und Trinken; während des Festes soll jeder einmal sein Herzgedicht laut aussprechen – die meisten tun es am Herdfeuer laut vor allen und geben so den anderen einen tiefen Einblick in das, was sie innerlich bewegt. Geberinnen leisten den Bestimmungsschwur oft vor allen an Atun, was als besonders glücksbringender Moment gilt. Es wird Gericht gehalten oder wichtige Verkündungen gemacht. Die Kinder gehen traditionell auf die Suche nach versteckten Dingen, um Tufuur zu ehren.



GOETTER

Im Folgenden sind die wichtigsten Götter und Göttinnen beschrieben. Diese Aufzählung ist nicht vollständig, es gibt noch viele weitere kleine und große Göttinnen und Götter.

AMAMAR

Die Göttin Amamar ist die Allmutter, die alle Gegensätze in sich vereint und alles Lebende aus dem Meer im Bauch der Erde hervorgebracht hat. Quellen gelten daher als lebensspendend.

DRUSEN

Die Drusen sind die Göttinnen des Schicksals und die Töchter Amamars. Man sagt, dass sie das Schicksal bearbeiten, wie ein Geber sein Werk verrichtet: als Spinnerinnen und als Bäuerinnen, die einem Tier das Joch aufbürden, um das Feld zu beackern. Ihre Vorzeichen werden oft in der Drehung eines Wagenrades, beim Spinnen oder in Spinnennetzen gesehen und man sagt, dass das Spinnwerk von ihnen geraubt wurde. Sie gelten auch als Göttinnen der Arbeitsamkeit und des Fleißes. Die Drusen hüten jene Höhlen und Haine, in welchen die Dinge derjenigen hängen, die ihr Schicksal nicht erfüllen konnten. Da die Zeit Dinge wiederholt, aber sich nicht im Kreis dreht, und die Drusen die Göttinnen der Zeit sind, gelten Ammoniten und Schnecken als ihr Symbol.

WALDAN UND HUADH

Waldan ist der Gott des Herdfeuers, der Herrschaft und der Gerechtigkeit. Er steht für den Frieden, den die Nacht bringt, Ausgleich, Vernunft und Berechnung. Er gilt als der Herr der Herdmagie und Gott der Schmiede.

Seine Schwester ist die Kriegsgöttin Huadh. Sie ist eine starke, brutale Frau mit Axt und Schild, die von ihren Trieben, ihrer Lust und ihrem Blutdurst beherrscht wird und einen unstillbaren Hunger hat. Man sagt: "Wenn Huad straft, dann vergibt Waldan", und auch: "Die frisst wie die Huadh", wenn jemand beim Essen richtig zugreift. Beide Götter werden durch die Farbe Rot, die Farbe der Herrschaft und des Blutes, verkörpert.



Huadhs Wildheit wird durch die Wölfin verkörpert. Manche Männer schwören, ihre Gefährten zu sein, kleiden sich in Felle und gebaren sich wild. Sie hoffen, der Göttin würdig zu werden. Sie ist auch die Göttin der Jagd in der Gruppe.

WENJAN

Wenjan ist der Gott des Sonnenlaufs und der Hoffnung (besonders auf gute Ernte und Kinder), des Ackerbaus und des Wetters. Er steigt im Winter hinab zu Amamar in die Unterwelt und kehrt im Frühjahr zurück, sodass alles wieder wachsen kann. Wer die Wärme der Sonne spürt, spürt seine Kraft. Die Bewohner von Wintruz fertigen bei Gebeten an ihn aus Getreideähren, Kornblumen und Mohn Kränze und Gebinde, welche im Haus aufgehängt oder getragen und bei Erfüllung der Hoffnung ihm zu Ehren verbrannt werden. An ihn wendet man sich, wenn es um das Überleben geht, um den nächsten Sonnenaufgang. Sein Symbol ist Bernstein.

TUFUUR, DER KORNWURM

Tufuur ist der Hamstergott mit den vollen Backen, welcher verlorene Dinge sammelt.

Er ist auch der Gott des Genusses, des Überflusses, und des Auskommens in den Wintermonaten. Väter beten zu Tufuur, wenn sie ihre Kinder für die Nacht einmummeln und man kann ihm auch Opfergaben bringen, um Verlorenes wiederzufinden. Bitten und Opfer an ihn finden oft zu Atun statt. Kinder gehen an Atun auf die Suche nach versteckten Dingen und es gibt viele Versteckspiele ihm zu Ehren.



AIRUH

Während die Götter ihren Willen durch Vorzeichen in der Natur zeigen, können die Menschen die Airuh anrufen, wenn sie etwas von den Göttern wollen. Dies besorgen in wichtigen Angelegenheiten Mittler – jeder Mittler und jede Mittlerin kann dies. Die Airuh sind die Hüter an der Schwelle und gelten auch als Schüttler von Obstbäumen. Man erreicht sie mittels Rauches; er ist der Weg des Gebets und der Opfer zu den Göttern und Bitte um ihre Aufmerksamkeit. Man sagt: "Wer den Rauch nicht erträgt, wird das Feuer nie erreichen." Die Airuh gelten außerdem als Schutzgötter der Runsänger, denen sie einst, bewegt vom Lied einer Skai, einen Teil ihrer Kraft abgaben, nämlich das Sangeswerk. Auch gab es einen Sangeswettbewerb zwischen dem Angeber Fared Silberzunge aus dem Stamm der Taris und den Airuh. Der Runsänger gewann und forderte als Preis das Geheimnis der Schrift, um seine Lieder aufzuschreiben; hierfür erlegten die Airuh ihm das Verbot auf, dass

niemand, der eine Stimme besitzt, Schrift zu einem anderen Zweck als zum Singen verwenden dürfe, vorallem nicht für Botschaften. Der selbstverliebte Fared schloss diesen Pakt im Namen des gesamten Wintervolkes und wird seitdem gleichermaßen verflucht und geehrt.

HALJA

Der Vogelgott Halja ist der Schicksals- und Todesbote, er fliegt aus den Berghöhlen heraus und vom Himmel herab. Halja ist der Bote der Drusen, der Schicksalsbote und ein Diener der Sonne. Er wird oft als Rabe oder Krähe gesehen, aber auch andere Vögel können vom Schicksal künden. Federn zu tragen bedeutet deswegen



bei den Leuten von Wintruz, das eigene Schicksal zu akzeptieren und danach zu streben, es zu kennen und zu durchleben. Das Auffinden von Federn ist immer ein Omen. Mittler und Mittlerinnen tragen oft Federn in ihrem Kopfputz. Halja gilt als Gott des Bösen und des Todes – es heißt, dass er denjenigen, denen er ihr dunkles Schicksal kündigt, den Mut zum Leben nimmt. Er steht auch für Zerstörung durch Krieg, Aas und Leichen, aber auch Weisheit im Angesicht des Unglücks. Diejenigen, die ihm folgen, die einen schweren Schicksalsschlag hinnehmen mussten oder erwarten, tragen oft schwarze Bemalung um die Augen.



APALDRA

Apaldra ist die einsame Jägerin im Morgenrauen. Ihr heiliges Tier ist das Reh. Sie wird oft als junge Frau gezeigt und gilt als anmutig, sprunghaft, aber auch fürsorglich. Viele Heiler folgen Apaldra und tragen deshalb Hirschfelle oder bemalen sich und ihre Kleidung mit weißen Flecken. Man sagt, dass Apaldra morgens mit ihrem Horn die Sonne weckt, nachdem sie in der ersten Dämmerung gejagt hat. Apaldra hütet einen heiligen Apfelbaum, an welchem goldene Äpfel mit Zauberkraften

wachsen. Auch Fliegenpilze gelten ihr als heilig. Sie ist die Schutzgöttin der Jäger, der Heiler und der Sanftmütigen.

BULIZ

Buliz ist die Göttin des Sturms, der plötzlichen Einsicht – des „Geistesblitzes“, der Wahrheit, die plötzlich ans Licht kommt, und der Pilze, die nach dem Gewitter ohne erkennbaren Grund wachsen. Diese Trickbetrügerin hütet ihre Geheimnisse eifersüchtig und wird angerufen, wenn man etwas erkennen oder verbergen will. Gewitter gelten als der richtige Moment, ein Geheimnis zu lüften – oder einen geheimen Pakt zu besiegeln. Die Wahrheit ist wie ein Sturm. Da eine plötzliche Einsicht oft Hand in Hand mit einem guten Witz geht (oder einem gleicht), ist Buliz auch die Göttin der Schwindelei, der Parodie und der Streiche; nur ein verblendeter Idiot nimmt sich immer ernst. So jemanden zu erleuchten ist ein gutes Werk im Namen der Göttin.

Steine, die mit einem Loch gefunden werden, gelten als Talismane für Buliz Hilfe. Diese Steine heißen Hascherlit und werden auch oft zum Schutz der Hühner an deren Stall aufgehängt.

TWIDERNAZ

Twidernaz steht für Liebe, List und Fruchtbarkeit. Die Gottheit ist Mann oder Frau – oder beides gleichzeitig, oder keines von beidem, und Anhänger:innen streben oft danach, beide Geschlechter zu verkörpern. Sie stehen für die Vereinigung von Mann und Frau und für die Erneuerung des Lebens, gelten als listige Bringer:innen der Gerechtigkeit für die Unterlegenen und hervorragende Berater:innen. Sie tragen oft einen senkrechten Streifen aus Ocker von der Stirn über die Nase oder auf beiden Wangen, denn Ocker gilt als die Farbe ihrer Gottheit, und sie tragen ein geschlechts-unspezifisches „-kind“ im Matronym (Seite 104).

Vor dem Krieg gab es eine Gruppe von geweihten Tänzer:innen, die ein besonders hohes Ansehen hatten und Twidernaz folgten – viele waren

hervorragende Kämpfer:innen – aber in den Kriegswirren sind sie verschwunden und mit ihnen die Mysterien ihrer Zauber.

IBBI

Einst kam es beim Wintervolk zu einem großen Zerwürfnis, da der Erste Krieger der Skai bei einem Raubzug einen mächtigen Feind erschlug, aber selbst verwundet lag, und die Erste Kriegerin der Rigvar den Schmuck des Feindes an sich nahm. Ibbi verlangte von den Königinnen beider Stämme, dass fortan in Wintruz alles Plündergut gerecht geteilt würde, und so wurde es geschworen und wird es bis auf den heutigen Tag gehalten. Ibbi ist die Göttin der Bindung, der Bündnisse und Schwüre und der Wasserspiegelung – man betet zu ihr an einem Gewässer oder zumindest vor einer Schüssel, welche mit Wasser gefüllt ist.

Ihr Name wird oft als Bestärkung verwendet: „... in Ibbis Namen“, „Ibbis Segen mit dir!“, „Ibbi segne dieses Bündnis“.



ZAUBER

Es gibt Zauberei in Wintruz. Kein Zauber gleicht dem anderen; Magie wird durch Absicht und Emotionen geleitet und ist untrennbar mit dem Glauben an die Götter verbunden. Magie ist keine besondere angebotene Gabe. Jeder kann die Riten und Symbole lernen, die nötig sind, um aus alltäglichen Tätigkeiten magisches Wirken werden zu lassen. Die Grenze zwischen Handwerkskunst und Zauberei ist fließend. Als Spielleitung haben wir uns bewusst dafür entschieden, dass die Magie in Wintruz nicht immer klaren Regeln folgt. Grundsätzlich gilt, dass stimmige, kreative Versuche belohnt werden. Im Folgenden stecken wir den Rahmen dafür ab.

DAS SCHWINDEN

Kurz nach Beginn des Kriegs gegen die Fjarri begannen die Zauber des Wintervolks an Macht zu verlieren. Niemand weiß, ob es mit einer Kriegslist des Feindes zu tun hat oder einen anderen Grund hatte. Tatsache ist, dass viele Zauber, die seit Generationen zum Alltag gehört haben, nicht mehr so wirkten, wie man es gewohnt war – wenn sie überhaupt noch wirkten. Dies hatte fatale Folgen für den Krieg: Schutzzeichen, die den Feind am Vorrücken hinderten, ließen erst einige Kämpfer, dann ganze Truppen passieren; verzauberte Waffen und Rüstungen waren „nur noch“ hochwertige, aber mundane Gegenstände. Das Schwinden besiegelte die Niederlage des Wintervolkes. Einige Angehörige des Wintervolkes haben sich seitdem nur noch auf die Fähigkeiten verlassen, die sie zuverlässig selbst beherrschen – dennoch rufen auch sie weiter die Götter an und befolgen die Rituale, die fest zu ihrem Handwerk und Alltag gehören.

Im Spiel bedeutet das, dass Magie nicht mehr so alltäglich und nicht mehr so mächtig ist, wie sie es einmal war. Die Charaktere führen zwar weiterhin ihre gewohnten Riten und Handlungen durch, aber es gibt

keine Garantie, dass dies einen Effekt hat. Schicksalswendungen sind schwerer zu erkennen, Schutzzeichen und Flüche wirken nicht mehr und so manch einer mag sich fragen, ob die Götter das Wintervolk verlassen haben – auch wenn es niemand ausspricht.



ZAUBER WIRKEN

Zauberei arbeitet mit dem Aussprechen von Absichten vor Zeugen, mit symbolischer Handlung und oft auch mit handwerklichen Tätigkeiten. Für außergewöhnliche Effekte ist es zusätzlich notwendig, beim Zaubern ein Opfer zu bringen oder einen Nachteil in Kauf zu nehmen. **Zauberei muss bezeugt werden** – ein heimlich ausgesprochener Fluch oder ein Orakel alleine im Wald funktionieren einfach nicht. Der oder die Zauberende weiß oft nicht, ob es funktioniert – die Umstehenden noch weniger. Die Ergebnisse zeigen sich mit der Zeit.

Tatsächlich ist es so, dass Handwerk und Zauberei eng miteinander verknüpft sind und jede Handwerkerin die richtigen Anrufungen, Gebete, Schutzzeichen und Rituale mit dem Handwerk erlernt. Während das meiste davon fast unmerkliche Folgen hat, sind auch drastischere Ergebnisse möglich (zum Beispiel eine Brettchenborte zu weben, die niemals reißt, oder ein Schwert zu schmieden, das einen bestimmten Gegner mit einem Streich töten kann).

MACHT UND MAGIE

Als Leitlinie kann dienen, dass ein Zauber umso mächtiger ist, je besser er dargestellt wurde und je mehr Leute aktiv an ihm teilgenommen haben. Es gibt einen direkten Zusammenhang zwischen der Macht und dem Ruhm einer Person und der Magie, die mit, durch oder gegen sie verwendet werden kann. Auch die Erfahrung des Wirkers in einem entsprechenden Handwerk kann ein Anhaltspunkt dafür sein, wie stark seine Zauber sind. Dementsprechend sind Opfer von mächtigen Leuten, mächtigen Feinden oder Gegenständen von großer Bedeutung auch gewichtiger als solche, die unbedeutend sind, und mächtige Feinde sind schwerer zu verzaubern als unbedeutende.

Allgemein kann man sagen: Je mehr Ringe und Schwurzeichen jemand am Eidring hat, desto stärker ihre Magie.

DARSTELLUNG UND REGELN

Jeder Zauber – sein Wirken und seine Effekte – **müssen glaubhaft im Spiel dargestellt werden**, durch Ritual, Gebet und Handwerk, und **intime bezeugt** werden. Die Spieler:innen des von der Magie betroffenen Charakters oder die SL entscheiden, wie wirksam ein bestimmter Zauber ist – es gilt, wie immer: DKWDDK (siehe Seite 91). Telling, also outtime eine Wirkung festzulegen und diese outtime mitzuteilen, ist für Spieler dabei nicht möglich – Beeinflussungszauber müssen also im Spiel so gewirkt werden, dass der oder die Betroffene weiß, was passiert ist. Es gibt für SC keine Zauber, die sofort einen unmittelbaren Effekt auf jemand anderen haben, zum Beispiel Flüche, die ein Opfer direkt mit Schwäche oder Furcht schlagen, oder Liebeszauber, die sofort zu Schmetterlingen im Bauch führen – selbst ein Beeinflussungszauber wirkt langsam und bringt das Opfer erst Schritt für Schritt dazu, die beabsichtigte Handlung oder das gewünschte Verhalten an den Tag zu legen. Andere Wesen und Völker, wie Geister oder auch die Fernen, besitzen unter Umständen Kräfte, die eine direkte und unmittelbare Auswirkung haben können. Dies wird aber aus dem Spiel ersichtlich sein und folgt auch den beiden Regeln des DKWDDK.

BEISPIELE

- Anrufen der Götter um einen Hinweis auf Schicksalswendung durch das Vergießen eines Trankopfers.
- Kochen eines Eintopfs am Herdfeuer, der jedem, der das Haus schützt, besondere Kräfte gibt.
- Aufstellen eines Geisterzaunes mit den Körperteilen der erschlagenen Feinde, um ihre lebenden Kumpanen daran zu hindern, diesen zu durchschreiten.
- Götteranrufung beim Richten eines gebrochenen Knochens.
- Bemalung mit einem aufwändigen Warpaint als Schutz.



SANGESWERK

Sangeswerk ist das Wirken von Zaubern mit Tönen, Musik und Stimme. Die Runsänger lernten es einst von den Airuh. Es wird oft zusammen mit anderen Handlungen ausgeführt, auch in Gruppen, und gilt als sehr mächtig. Singen ist wichtig für das Wintervolk. Fjarri hassen den Gesang des Wintervolks (nicht aber ihren eigenen) und bestrafen Gesang deswegen sehr hart.

Beispiele:

- Verfluchen, vor allem im Moment des eigenen Todes. Flüche sind verpönt; Todesflüche können sehr mächtig sein.
- Vertreiben von Angst oder Schmerzen durch Gesang.
- Stärken der Verbündeten durch einen Kriegsgesang.
- Summen und rhythmische Geräusche, um die Aufmerksamkeit der Airuh und der Götter zu erregen.
- Besprechen von Gegenständen, zum Beispiel Schwurzeichen, mit Schutz- und Bindezaubern.

- Das Erzählen einer Geschichte über die (Un-)Taten einer Person – so lange, bis alle Beteiligten (inklusive der Protagonistin) davon überzeugt sind, dass die Version des Runsängers die Wahre ist.

SPINNEWERK

Spinnwerk ist eine Form der Zauber, bei der ein Zauber während des Spinnens oder Webens gewirkt wird. Spinnwerk ist eng mit dem Schicksal der Beteiligten verbunden. Die Drusen sind die Meisterinnen dieser Kunst und die Menschen raubten das Spinnwerk einst von ihnen. Es heißt, sie bestrafen Spinnwerker, die so viel zu verändern suchen, dass sie auf sie aufmerksam werden, da sie ihre Gabe eifersüchtig hüten.

Beispiele:

- Nähen eines schützenden oder verfluchten Kleidungsstückes.
- Spinnen eines Fadens, der sicher durch die Anderswelt führt.
- Zusammenführen oder Verweben zweier Lebensfäden, um zwei Personen zu verbinden oder einen Liebhaber herbeizuholen.
- Trance beim Spinnen, die zu einer Prophezeiung führt.
- Durchlöchern eines Kleidungsstückes von jemandem, um ihm sein Schicksal zu erschweren.

Das Ziel des Spinnwerks muss vor Beginn des Spinnens oder Webens klar gesagt oder gesungen werden. Lieder und Gemeinschaft verstärken das Spinnwerk zusätzlich. Am Schluss des Spinnwerkes, wenn das Werkstück fertig ist, gibt es immer einen klaren Abschluss, zum Beispiel ein abschließendes Gebet oder ein lautes Klatschen.

Beim Spinnen gilt die Richtung als wichtig: Im Sonnenlauf (im Uhrzeigersinn) ist die häufigste Richtung, aber auch entgegengesetzt wird gesponnen, um etwas aufzulösen, zu trennen, sowie für Zauber gegen jemanden oder etwas.



Trivia zum Spinnwerk

Eine bekannte Sage handelt von Huadh, die einem Liebhaber, der sie verschmäht hatte, ein Totentuch als Geschenk webte, mit den Köpfen ihrer erschlagenen Feinde als Webgewichte, Pfeilen als Webschiffchen und einem Schussfaden aus getrockneten Gedärmen.

Da Spinnen nur an sicheren Orten gut möglich ist, gilt die Spindel als ein Zeichen des Friedens und der Herrschaft.

Man sagt, dass die Drusen, die Schicksalsgöttinnen, Gewänder ohne Nähte tragen, und das Sprichwort "Kleider ohne Nähte" ist ein Ausdruck für perfekte Handwerkskunst oder auch einen allumfassenden, perfekten Plan.

NEHMERMAGIE

So wie aus jedem Handwerk Magie entsteht, gilt dies auch für das Kriegshandwerk. Auch wenn freie Kämpfer oder Jäger ohne Bestimmung gelegentlich diese Zauber ausüben, sind sie doch am stärksten bei denen, deren Handwerk das Töten ist.

Beispiele:

- Stärkung der Kampfkraft durch kriegsbezogene Rituale: Waffentraining, regelmäßige Pflege von Waffen und Rüstung mit besonderen Ölen.
- Opfern einer Figur der gesuchten Beute vor der Jagd, um das Jagdglück zu erhöhen; Opfern eines Teils der Beute danach als Dank an die Götter.
- Ein Kriegstanz vor der Schlacht, um den Feind einzuschüchtern und die eigenen Kämpfer furchtlos zu machen.

HERDMAGIE

Herdmagie ist Magie, die Heim und Herd betrifft und am Feuer oder an einer Schmiedesse gewirkt wird, oft im Kreis der ganzen Familie. Sie hat auch oft mit dem Verlöschen und Entzünden von Lichtern zu tun. Der Gott Waldan ist der Schutzpatron der Herdmagie.

Beispiele:

- Ein Schutzzauber, bei dem die ganze Familie einen Ast bespricht; er wird im Herdfeuer verbrannt und die Kohle wird einem Familienmitglied zum Schutz auf seine Reise mitgegeben.
- Das Verlöschen des Herdfeuers und Waschen aller Schwellen, um ein Haus schwierig auffindbar zu machen, nachdem die Bewohner es verlassen haben.

- Schmieden eines magischen Schwertes in der Esse, wobei Kräuter verbrannt werden, gefastet und zu Huadh gebetet wird. Die Klinge muss im Blut eines Feindes gehärtet werden.
- Das Kochen einer Heilsuppe mit Kräutern aus dem Hausgarten: Rühren im Uhrzeigersinn – Hinzufügen/Einrühren von guten Wünschen und Effekten. Rühren gegen Uhrzeigersinn – Bannen von schlechten Effekten und Krankheiten.
- Das Lesen des Schicksals eines Haushaltsmitglieds aus den glühenden Kohlen des Herdfeuers, das er selbst aufgebaut und entzündet hat.



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Auf Cons der Wintruz-Kampagne bespielen alle Charaktere den gleichen Hintergrund. Das heißt, sie glauben an dieselben Göttinnen und unterwerfen sich denselben gesellschaftlichen Regeln. Nach so viel Hintergrund hast Du nun sicherlich schon einige Ideen, was Du spielen willst. Falls nicht, überleg Dir, warum Du auf unsere Veranstaltung kommst, oder was Dir beim Liverollenspiel besonders gefällt – Dein Charakter sollte diesen Motivationen entsprechen. Neue Charaktere werden idealerweise zusammen mit der SL entwickelt, müssen aber zumindest mit ihr abgesprochen sein, da alle Charaktere miteinander vernetzt werden.

ERSTE FRAGEN

Folgende Fragen können als Einstieg dienen:

- Warum hat Dein Charakter bisher in diesem Krieg überlebt? Haben andere sich für ihn geopfert? Ist sie ein Feigling? Wurde er versteckt? Hatte sie das Pech, als einzige von ihrer Sippe zu überleben?
- Zu welcher Halle (siehe Seite 11) und welchem Stamm (siehe Seite 44) gehört Dein Charakter?
- Hat Dein Charakter Familie und wird diese bespielt? Zum üblichen Klischee des LARP-Charakters, der Waise ist, kann man überraschenden Kontrast setzen, indem man einen Charakter mit Familie spielt; tatsächlich sind die meisten Charaktere in Wintruz miteinander verwandt. Verheiratet? Kinder? Großeltern? Geschwister? Tanten und Onkel? Dabei kann es sich auch um andere bespielte Charaktere handeln! Der Aufbau von Haushalten und Sippen (siehe Seite 11) ist sehr erwünscht und wird gern von der SL mit übernommen.

- Welchen Beruf hat Dein Charakter? Womit hat Dein Charakter die meiste Zeit verbracht? Hat er oder sie ein Handwerk (siehe Seite 23) und/oder eine Bestimmung (siehe Seite 28)? Will Dein Charakter vielleicht einen anderen Beruf ergreifen und führt ihn dieser Umstand in die Kampagne? Schüchterne Spieler:innen tun gut daran, einen Beruf für ihren Charakter zu wählen, der sie leicht in Kontakt mit anderen Spielern bringt, wie Kämpferin, Schmied oder Heiler. Viele erfahrenere Spieler:innen sind auch bereit, Lehrlinge anzunehmen.
- Welchen Namen hat Dein Charakter? Namen sind sehr wichtig für die Eigenschaften des Charakters und im Spiel, mehr dazu auf Seiten 37 und 104.

Nachdem diese ersten Fragen geklärt oder zumindest angedacht sind, ist es an der Zeit, sich einen guten Gesprächspartner (SL?) zu suchen und die Persönlichkeit, Herkunft und Erlebnisse des Charakters näher auszuarbeiten.



EINSTIEGSHILFE

Anfänger:innen und NSCs können Ausrüstung und Kleidung leihen, so sie keine eigene haben. Auf unseren Cons können viele Nichtspielercharaktere (NSC) nach Absprache als Spielercharaktere (SC) übernommen werden, weswegen eine erste Veranstaltung als NSC oft ein guter Einstieg ist. Wir freuen uns über neue Teilnehmer:innen, die sich mit der Kampagne auseinandersetzen wollen und unterstützen sie, so gut es geht. Wir bemühen uns, einen grundlegenden Fundus zum Ausleihen oder zum (günstigen) Kauf anzubieten – besonders für Spieler:innen, die kein eigenes Einkommen haben; dies wird mehr werden, je länger die Kampagne läuft. Neue Spieler:innen bekommen eine erfahrene:n Tutor:in – meistens jemanden, den er oder sie noch nicht kennt.



CHARAKTERDESIGN: SIEBEN PUNKTE

Des Weiteren haben wir noch ein paar eher philosophische Grundlagen für neue Charaktere in der Kampagne:

- Dein Charakter sollte nicht interessant sein wegen dem, *was* er oder sie ist, sondern deswegen, *wer* er oder sie ist. Ein neuer Charakter sollte vielschichtig sein und eine Vergangenheit haben. Du brauchst eine klare Vorstellung von den Erfahrungen, die Dein Charakter gemacht hat, um ihn oder sie angemessen darstellen zu können.

- Dein Charakter sollte Dir „gut passen“. Er muss für Dich ohne große Anstrengung spielbar sein; das ist insbesondere für Anfänger:innen wichtig.
- Wenn möglich, sollte jeder neue Charakter eine Eigenschaft haben, die Du auch selbst gern hättest. Man kann dann im Spiel üben und das Rollenspiel zum Üben und Ausprobieren nutzen. Zum Beispiel: Dein Charakter singt gern und laut; ist besonders achtsam oder spricht gern vor vielen Menschen.
- Dein Charakter soll es Dir erlauben, Dich im Spiel wohlzufühlen, also eine gute Immersion in das Spielgeschehen und den Hintergrund ermöglichen.
- Du solltest erklären können, warum Dein Charakter cool ist. Langweilige Charaktere sind eine schlechte Voraussetzung für Charakterspiel.
- Jeder Charakter soll das *Potential* haben, ein Held oder eine Heldin werden zu können.
- Dein Charakter sollte zum Hintergrund passen. Wenn man Klischees bricht (zum Beispiel mit einem geizigen Geber oder einer brutalen Heilerin), dann sollte man das nicht tun, um den Charakter mit dieser Ausnahme besonders zu machen.

Andere Sprachen im Spiel

Wir spielen nicht immer nur auf Deutsch: Nicht nur ist Wintruz langfristig auch für internationale Spieler ausgelegt, auch Liedgut kann gerne in anderen Sprachen sein. Wenn internationale Teilnehmer:innen auf einer Veranstaltung sind, bitten wir Euch, Sprachbarrieren nach Möglichkeit zu überbrücken. Im Spiel handelt es sich bei z.B. Englisch um eine andere Sprache innerhalb des Wintervolkes, die jeder beherrscht, der das darstellen kann. (Und wer es nicht darstellen kann, sollte die anderen Teilnehmer:innen bitten, zu dolmetschen!)

DAS SPIEL

Unsere Spielphilosophie ist „*Wir machen LARP für die Leute, die kommen*“. Wir schneiden unsere Plots spezifisch auf die angemeldeten Charaktere zu. Wir veranstalten LARPs ehrenamtlich, als Freizeitbeschäftigung. Teilnehmer können erwarten, dass wir auf sie persönlich eingehen, und dass sie bei uns wirklich Teil des Events sind. Wir erwarten dafür, dass alle etwas beitragen – sei es einer anderen Spielerin eine tolle Szene liefern, einen Anfänger beraten, etwas für alle kochen, oder uns beim Abbau helfen.

Mit dem Wintruz-Hintergrund verfolgen wir auch Ziele für die Veranstaltungen, zum Beispiel guten Zugang zum Plot für möglichst viele, Einsteiger-Freundlichkeit und Zusammenarbeit unter den Spieler:innen. Aus diesem Grund gibt es zum Beispiel die scharfe Trennung zwischen Anführerinnen und kämpfenden Charakteren, die „Beichte“ von Geheimnissen an Mittler, und Inklusionselemente.

Die folgenden Aspekte sind uns besonders wichtig:

Spieler:innen sollen Spaß haben. Wir erschaffen das Spiel mit viel Liebe und Mühe zusammen, aber es ist auch wichtig, den Spielinhalt – und sich selbst – nicht zu ernst zu nehmen. Deswegen fördern wir absichtlich **Humor** im Hintergrund – zum Beispiel durch einen Hamstergott, den Brauch, an Mittsommer Anführer zu verspotten oder Streiche zu spielen. Ein wichtiger Schlüssel zu Humor im Spiel ist, eine völlig lächerliche Sache intime bierernst zu nehmen: zum Beispiel einen abstrusen Brauch in einer Sippe oder den Wunsch eines Charakters, einmal über sich selbst lachen zu können, um der Buliz näher zu sein. Hierbei soll die Immersion nie gebrochen werden und man muss die involvierten Spieler:innen mit dem Spielangebot ansprechen. Überhaupt: **Wintruz soll die Teilnehmer:innen ergreifen und in eine andere Welt entführen, ihnen Immersion bieten.** Um der Vorstellungskraft auf die Sprünge zu helfen, bemühen wir uns bei Wintruz um ein gutes, echt

wirkendes Aussehen von Teilnehmer:innen und Locations. Außerdem sollen Charaktere sich „echt“ anfühlen, mit Motivationen, Problemen, Widersprüchen, inneren und äußeren Konflikten und Personen, die ihnen wichtig sind. Auch hier gilt: **Ausspielen ist alles**. Vollständige Immersion ist, wenn man vergisst, dass man spielt und es einfach tut, aber das gelingt nicht immer.



Wir wollen gemeinsam eine gute Geschichte erzählen, ob es nun ein episches Drama, leichte Unterhaltung oder ein Kammerspiel ist! Wintruz wird in großen Teilen **miteinander und kollaborativ gespielt**, selbst wenn es zu Konflikten zwischen Charakteren kommt oder militärische oder mystische Ziele im Spiel erreicht werden sollen. **Konflikte sollen der Geschichte dienen** (und nicht, zum Beispiel, einem outtime Wettstreit) – sie ermöglichen ein tiefgehendes und emotionales Spiel miteinander, weil intensive Spielerfahrungen nun mal aus Bedrängnis, dem Kampf mit großen Herausforderungen und dem Lösen von Problemen entstehen. Banne, Verbote, Eide und Schwüre können Charaktere zum Beispiel schnell in Bedrängnis bringen. Konflikte und Probleme mit sich selbst oder anderen machen das Spiel erst so richtig aufregend. Ob man am Schluss siegreich ist oder scheitert, ist nicht so wichtig wie die Reise Eures Charakters dorthin und die Legende, die man auf dieser Reise erschafft.

Hierbei **sind die Charaktere die Guten**, vielleicht sogar die Helden, auch wenn sie verzweifelt, gebrochen oder schuldig sein mögen.

Unterstützt Eure Mitspieler bei der Darstellung ihrer Charaktere:

Warnt andere vor der gefährlichen Berserkerin, putzt Euren Krieger heraus und behandelt Unfreie vor Dritten schlecht. Macht die Charaktere von anderen Spielern glaubhafter und stellt ihre Konflikte klar heraus. Hierfür kann man sich auch mal outtime absprechen, zum Beispiel, wenn ein aufbrausender Charakter nach einem Streich überreagieren soll, ein Streit in der Sippe so richtig eskaliert oder ein Charakter ein Problem hat, bei dem wirklich niemand aus der Sippe helfen kann.

Wenn Ihr im Spiel Herausforderungen und Konflikten begegnet, lasst andere daran teilhaben. Das gilt generell: Spielt so, dass andere Teilnehmer:innen von Euren Plänen, Konflikten und Fehlern erfahren. Übersieht absichtlich den zufällig oder absichtlich lauschenden Zuhörer, gebt Hinweise, flüstert laut, plappert aus Versehen Geheimnisse aus oder beichtet einer Mittlerin. **Bietet möglichst viele Anspielunkte und Spielangebote**, und wenn Ihr das mal nicht hinkriegt, lasst Euch von Euren Mitspieler:innen helfen. Involviert neue Spieler:innen, selbst wenn es nicht der effizienteste Weg zum Gewinnen ist. **Teilt den Plot mit Euren Mitspieler:innen** und stellt andere ins Rampenlicht.



Geschlechterrollen

Die Geschlechter sind gesellschaftlich gleichgestellt in Wintruz, auch wenn man ihnen unterschiedliche Eigenschaften zuschreibt. In der Wintruz-Kampagne steht es jedem/jeder frei, das Geschlecht des eigenen Charakters frei zu wählen oder einen nicht-binären Charakter, zum Beispiel ein:e Anhänger:in von Twidernaz, zu spielen.

Wenn Du einer/m anderen Spieler:in begegnet, deren Geschlecht ihr nicht klar als weiblich oder männlich erkennen könnt, kann es sich um folgende Möglichkeiten handeln:

- OT nicht-binäre oder trans-Person
- IT nicht-binärer Charakter (dann oft mit ockerfarbenem Warpaint und/oder -kind im Matronym, siehe Erklärung Seite 104)
- Darstellung eines Charakters des anderen Geschlechts (hier auf das Matronym achten, endet es auf -tochter, -sohn oder -kind?)

Falls Ihr da Klarheit braucht, fragt outtime direkt und freundlich.

TIPPS FÜR ANFÄNGER

Wenn Du als Spieler oder als NSC bei Wintruz anfängst, dann erscheint die Masse an Informationen, die Dein Charakter wissen müsste, unüberschaubar. Man muss nicht von Anfang an alles auswendig und perfekt beherrschen! Oftmals ist es hilfreich, sich einem erfahreneren Teilnehmer einfach anzuschließen. Es ist gut zu wissen, auf welchen Gott Dein Charakter schwört. Außerdem ist es nie schlecht, einen Kampfesruf (den Namen eines Gottes, den Stammesnamen) für Kampf und Notsituationen parat zu haben sowie einen Segenspruch oder ein kurzes Gebet. Manche Anfänger:innen sind zusätzlich von den barbarisch wirkenden Charakteren eingeschüchtert. An dieser Stelle muss man etwas Mut beweisen. Und wenn man einen Fehler macht, kann man entweder eine gute Ausrede erfinden oder den Hinweis einfach akzeptieren. Davon darf man sich nicht ins Bockshorn jagen lassen!

Es hat sich als hilfreich erwiesen, einen neuen Charakter als Mitglied einer schon existierenden Familie und mit einem guten Grund für seine Anwesenheit auszustatten. Du kannst Dinge erfinden, die Deinem Charakter passiert sind (bei dem Kampf, in dem der eigene Haushalt besiegt wurde; als man neulich nach XY gereist ist; als man mit einem Mittler gesprochen hat, der seinen Namen nicht sagen wollte ...). Diese kannst Du dann im Spiel erzählen – das Wintervolk redet gern von sich selbst. Dazu kommt eventuell noch der aktuelle Tratsch.

Außerdem lohnt es sich, von vornherein Gründe zu haben, andere anzuspielen. (Was ich schon immer mal über die Fernen wissen wollte...? Wie kann ich um Dieses und Jenes zu Buliz beten? Kann ich von Dir lernen, wie man so eine Axt richtig führt?) Das hilft ebenfalls beim Start.

Vor oder nach dem ersten Con macht es auch Sinn, einmal darüber nachzudenken, was dem Charakter wichtig ist – was sind die Ziele, Träume, Ängste und Sorgen des Charakters, was ihre Wertvorstellungen?

OUTTIME GEHEN

In der Wintruz-Kampagne wird ein Krieg dargestellt, in dem es nicht nur Helden, sondern auch Opfer gibt. Im Spiel miteinander ist Kämpfen mit Körperkontakt (Infight) möglich, wenn beide Parteien damit einverstanden sind, und es wird mit Mitteln realistischer Unfalldarstellung (Kunstblut, geschminkte Wunden) gearbeitet. All dies macht die Cons intensiver und manchmal auch härter. Aber es ist nur ein Spiel, und es soll Spaß machen. Wir wollen nicht nur gutes Rollenspiel, sondern auch Mitspieler:innen, die sich wohl fühlen und Spaß am Spiel haben. Wenn man sich gerade nicht wohlfühlt, sollte man aus dem Spiel gehen, selbst wenn man gerade nicht so recht weiß, warum man sich nicht ok fühlt. Diese Möglichkeit besteht bei uns immer. Im Interesse der anderen Spieler sollte man sich dann ausruhen und entweder für sich oder mit einem Gesprächspartner outtime reflektieren und runterkommen.

AUSSEHEN

Die Kostüme für Wintruz sind stark an der nordeuropäischen Kleidung der Kelten und Wikinger angelehnt, so wie sie in Kinofilmen und Serien dargestellt wird. Wintruz ist kein Reenactment, aber wir zielen auf einen bestimmten „Look“ ab. Ein guter Startpunkt sind nord- und mitteleuropäische Kleidung und Gegenstände vor 800 n. Chr. und Fantasy-Kostüme wie auf Tatooine in Star Wars oder jene der Wildlinge in Game of Thrones.

Die wichtigsten Punkte sind:

- Unregelmäßiges, benutztes und geflicktes Aussehen
- Braun und warme, gedeckte Farben
- Naturmaterialien und Naturfasern mit Textur

Da Bilder mehr sagen als Worte, kann man Inspirationen hier finden:

<https://www.pinterest.de/wintruz/>



FARBEN UND MATERIALIEN

Um das Ambiente zu verbessern, versuchen wir gedeckte Farben und natürliche Materialien zu verwenden. Das beste und leider auch teuerste Material ist Wollstoff, des Weiteren kommen Baumwollgewebe, Seide (insbesondere matte), Leinen und alle robusten, grob gewebten Mischstoffe mit mehr als 50% Naturfaser infrage. Die Stoffe können uni, kariert oder gestreift sein, die Muster eingewebt, nicht aufgedruckt. Die Farben sollten naturnah und nicht zu grell sein, keine Primärfarben. Schwarz, Blau und Violett kommen als Kleidungsfarbe eher nicht infrage. Die Farben sollten ursprünglich wirken und in Richtung warmer Naturfarben gehen.

Farben mit Bedeutung

Rot: Heldentum oder Queste, Huadh und Waldan, Herrschaft

Weiß: Prophezeiung, Hellsicht und Blindheit, die Anderswelt

Schwarz: Halja, Tod, Unglück

Ocker: Twidernaz

Die Materialien sind stark strukturiert (im Gegensatz zu glatten, glänzenden Materialien), zum Beispiel bei Textilien melierte, grob gewebte oder mit starker Textur versehene Stoffe. Stoffe aus Naturfasern sehen abgenutzt oft noch besser aus als neu, sind atmungsaktiv und nicht brennbar. Überhaupt sind alle Arten von Ausbesserung, wie Stopfen, Verstärken, Flickern, gut!

1. Wahl: Wolle, Leder, Leinen, Bouretteseide, Fell, Pelz, Bronze, Eisen, Leder in Naturfarben und Spaltleder, Musselin, Nessel, Loden, Fischgrät-Webmuster

2. Wahl: Baumwolle, Mischgewebe, Kunstfell, Kunstleder, Strick, Damast, Jute, Oilskin, Plüsch, Samt, Zinn, kariert Stoffe

Nicht so gut: Stahl, Pannesamt, Polyester, bedruckte Stoffe, Jersey, Cord, Flanell, Fleece, Lack, Satin, Spitze, buntes Leder, Plüschfell

Als Verzierungen sind Stickereien, Ziersäume und Brettchenborte sehr beliebt, oder auch jede andere Borte aus Naturmaterialien. Kleidung ist extrem teuer und wird so lange geflickt und weitergegeben, bis sie nur noch als Putzlumpen taugt.



KLEIDUNG STATT KOSTUEM

Was wir anstreben, sind Kleider, die wie Alltagskleidung wirken und nicht wie ein Kostüm. Man könnte das so umschreiben: Du – der Spieler oder die Spielerin – verkleidest Dich als Dein Charakter, aber man darf nicht merken, dass es nur ein Kostüm ist. Hierfür ist wichtig, dass:

- ...die Kleidung gebraucht aussieht, fleckig, abgewetzt und geflickt.
- ...die Kleidung funktionell ist, also zum Beispiel Taschen hat und man sich leicht darin bewegen kann. Das sieht nicht nur gut aus, es hilft auch, sich in ihr wohlfühlen.

...die Kleidung aus Naturfasern ist. Kunstfasern, wie Fleece, Pannesamt oder Polyester erwecken sehr leicht einen "Kostüm"-Eindruck. Wir wissen natürlich, dass Naturfasern, vor allem Wolle, oft etwas teurer sind. Deswegen könnt Ihr, wenn Ihr nicht so viel Geld habt, passende Stoffe und Materialien für Euer erstes Kostüm günstig von uns erwerben, meldet Euch!

SCHICHTEN, FUNKTION UND ABNUTZUNG

Schichten sind wichtig; sie sehen nicht nur gut aus, sondern helfen auch, Outtime-Unterwäsche zu verbergen und sich an das Wetter anpassen zu können. Alle Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände sollten getragen und in Benutzung aussehen, selbst wertvolle Ausstattung, die oft seit Jahrzehnten weitergegeben wird. (Die Kleidung hat ja auch gerade einen zwölfjährigen Krieg mitgemacht.) Dies erreicht man auch, indem man neue Ausrüstungsstücke absichtlich abnutzt oder „verranzt“, und wenn Löcher und Abnutzungen erscheinen, diese repariert. Außerdem muss Ausrüstung funktional sein. So wirkt die Ausrüstung nicht wie ein Kostüm.

Ist meine Klamotte gut genug?

Ja, ist sie! Wir wollen bei Wintruz einen hohen Kostümstandard und wir erwarten, dass Spieler:innen sich nach ihren Möglichkeiten um das Aussehen ihrer Charaktere bemühen. Aber Anfänger:innen genießen einen gewissen „Welpenschutz“ und wir wollen eher zu coolen Kostümen motivieren als Zwänge aufbauen. Dementsprechend sollten Teilnehmer:innen einander mehr zu Verbesserungen anregen als Kritik zu üben. Kostümloben ist wichtig. Wir helfen gern. Niemand braucht mit der perfekten Ausrüstung zum ersten Con kommen!

GRUNDLEGENDE AUSSTATTUNG

Hier geht es um die Basics, die wahrscheinlich jeder braucht.

Hemd, Kleid oder Tunika. Die Tunika oder das Kleid können im einfachsten Fall ein rechteckig geschnittenes Obergewand sein, das Löcher für Arme, Kopf und Beine hat. Aber auch Ärmel sind üblich. Hemden und Tuniken sollten unterhalb des Schritts enden. Die meisten Leute tragen eine Untertunika aus Baumwolle, Seide oder Leinen und eine Obertunika aus robusterem Stoff. Der Halsausschnitt kann oval und breit sein, oder geschlitzt, aber nicht geschnürt.

Hose. Hosen sind meist aus robustem Wollstoff und werden um Knöchel oder Unterschenkel zusammengebunden, entweder mit einem Band (wie bei Asterix!) oder mit Beinschienen; Wadenwickel sind ebenfalls üblich. Um die Hüfte wird sie mit einem Bandzug oder einem Gürtel enger gemacht. Die Hosen können recht weit sein, was einen sehr einfachen Schnitt ermöglicht. Alternativ oder zusätzlich kann man Lederbeinlinge oder einen Rock tragen.

Wickel. Lange Streifen oder Bahnen aus Stoff können für viele Funktionen eingesetzt werden: Unter dem Gürtel, um die Handgelenke, als Ersatz für eine Tunika, als Mantel oder als Peplos. Auch Kleidungsstücke, die nur zum Teil gewickelt werden, wie Klappenröcke und Wickelröcke, sind in Wintruz beliebt, da sie den Reichtum des Trägers zeigen: Er oder sie kann sich viel Stoff leisten.

Fußbekleidung. Hier gilt: Sicherheit vor Aussehen! Auf dem Conquest, Europas größtem LARP, sind die häufigsten Verletzungen Fußverletzungen. Es ist strengstens verboten, barfuß zu kämpfen! Bei historischen Schuhen sind Wickelschuhe und Bundschuhe besonders gut, aber alle Schuhe aus Leder in Naturfarben sind gut geeignet – für

moderneres Schuhwerk kann man einen Lederüberzug nähen (siehe Bild). Wer einen langen Rock trägt, dem seien außerdem Beinschienen oder Beinstulpen aus Leder empfohlen: Sie schützen die Waden vor Feuchtigkeit vom Rocksäum.



Mantel. Mäntel in Wintruz sind meist nicht vorne in der Mitte des Körpers geöffnet. Oftmals ist der Mantel ein weites, langes Tuch, ein Peplos oder eine Decke, die um den Oberkörper geschlungen und auf der Schulter mit einer Fibel oder einem Riemen verschlossen wird. Bei Regen oder aber um den Ernst einer Angelegenheit zu verdeutlichen – zum Beispiel bei einem Todesfall –, kann das Manteltuch über den Kopf gezogen werden wie ein Schleier. Ebenfalls beliebt sind Felle, entweder von erjagten Tieren oder aber aus Heidschnucke. Mittlerinnen und Eidbrecher tragen oft Lumpen oder Federmäntel, die ihnen ein abgerissenes, unheimliches Aussehen geben.

Frisuren. Die Menschen von Wintruz tragen ihr Haar gern offen, in komplizierten Flechtfrisuren oder Haarknoten, Schleier und einfachen Mützen. Gebämsel, Bänder, Federn und Talismane werden darin eingeflochten. Auch Hüte aus Rinde und Stroh gibt es, vor allem für Wanderschaft und Feldarbeit.

Körperbemalung. Es ist in Wintruz üblich, im Gesicht und an den Armen eine Bemalung zu tragen, die Aufschluss über die Stammeszugehörigkeit und oft auch Rang und andere Details geben. Gesichtsbemalung ist meistens symmetrisch. Mehendi, Schmucknarben und Tätowierungen sind ebenfalls möglich. Als SL wollen wir aber nicht zu viel festlegen, da Spielergruppen sicherlich ihre eigenen Erkennungszeichen erfinden möchten!



Gürtel und Eidring. Das Obergewand wird mit einem Gürtel aus Leder oder Brettchenborte zusammengehalten, die oft geknotet werden; Unfreie dürfen keinen Gürtel tragen. Erwachsene tragen einen Metallring

am Gürtel, den Eidring. Unfreie tragen ihn an einer Schnur oder einem Strick um die Hüfte oder den Hals. Am Eidring kann man Handwerker und Geber erkennen. Auch Schwurzeichen und Talismane werden oft an ihn geknüpft. Gardinenringe, z. B. aus Messing, oder dickere Armreifen eignen sich hervorragend; der Eidring und auch Ringe der ersten oder zweiten Prüfung sollten mindestens 4 cm Durchmesser haben.

Gebämsel. Gebämsel sind lange, hängende Gegenstände, die in Wintruz sehr beliebt sind. Hierzu gehören Andenken an Schicksalswendungen, Talismane und Schwurzeichen; sie hängen oft am Eidring.

Andere hübsch machen

In Wintruz ist es nicht ungewöhnlich, sich um das Aussehen der anderen zu sorgen und dabei auch selbst Hand anzulegen: Alte Kleidung wird an Jüngere verschenkt, ein Freund kämmt und flechtet der Freundin die Haare oder man nestelt an der Kleidung der Geberin oder des Ersten Kriegers der Halle.

SCHMUCK

Das Wintervolk ist ein prunksüchtiger Menschenschlag, und deshalb ist Schmuck für sie wichtig. Beide Geschlechter tragen Schmuck, wobei Männer sich stärker den Modeströmungen unterwerfen als Frauen. Fibeln, eine Art Spange wie eine Sicherheitsnadel, werden verwendet, um Mäntel oder auch Gewänder zu verschließen (vorallem bei stillenden Frauen). Außerdem werden Fuß- und Armreifen, Torques, Ketten aus Gold und Bronze, Glas, Edelsteinen und Bernstein sowie Colliers getragen. Schmuck ist aus Metallen, Edelsteinen, Glasperlen, aus Knochen, Horn, Federn, Muscheln, Holz und Bernstein. Silber ist eher selten. Bei Schmuck sollte man auf (outtime) religiöse Symbole verzichten, zum Beispiel Pentagramme, Thorshämmer oder Kreuze.

WAFFEN UND SCHILDE

In Wintruz besitzt jeder, der kämpfen kann und will, mindestens eine Waffe; meistens deutlich mehr als eine. Typisch sind ein Speer, ein Schwert oder eine Axt und ein runder oder ovaler Schild. Die Schildform ist variabel; aber es handelt sich immer um Handgriff-Schilde ohne Armbindung, vom Buckler zum ovalen Langschild. Die meisten Schilde sind bunt bemalt (hier auch auf warme Naturtöne achten). Es gibt keine Waffen, die einem bestimmten Stand vorbehalten sind, außer dass Unfreie keine Schwerter führen dürfen. Die Waffen für Wintruz sind der Zeit bis zum Frühmittelalter entlehnt: Sax, Bogen, Schwerter, Messer, Speere, Spatha, Knüppel, Äxte, mit einem Schwerpunkt auf Hieb- und Stichwaffen statt Schnittwaffen. Bronzewaffen und solche aus Holz passen besonders gut in den Hintergrund. Auch Bratpfannen, Mistgabeln oder Steinschleudern finden beim Wintervolk Verwendung als Waffen! Spätmittelalterliche Waffen wie Morgenstern, Claymore, Armbrüste oder Katanas kommen nicht vor. (Verborgene Waffen zu tragen gilt übrigens nicht als unehrenhaft, wohl aber das Verwenden von Giften.)

RÜSTUNG

Bei Rüstung sind Kettenhemden, Helme und Lederteile am beliebtesten. Es gibt keine Plattenpanzer, aber Rüstungen aus mit Leder oder Schnur verbundenen Metall- oder Lederplatten. Die Rüstungen sollten sich an der Völkerwanderungszeit orientieren und nicht schwarz brüniert sein. Wenn möglich, sollte das Rüstungsteil nicht zu fantastisch sein (z.B. Flügelschultern) und Edelstahlnieten kein Hauptelement.

Outtime-Schutz. Wer einen Heiler oder Kämpfer spielt, sollte schützende Unterkleidung wie Knieschützer, zum Beispiel weiche Volleyball-Schützer, erwägen. Wer kämpfen will, muss Schuhe tragen!



REGELN: AUSSPIELEN IST ALLES!

Wir legen viel Wert auf gutes Spiel miteinander. Alle Beteiligten – SCs wie NSCs – sollen auf unseren Veranstaltungen Spaß haben. Dazu gehören für uns schön ausgespielte Kämpfe, bei denen die Show vor dem "Gewinnen-Wollen" Vorrang hat, eindrucksvolle Darstellung, welche die Mystik des Settings lebendig werden lässt, und dramatische Handlungen zwischen Charakteren.

Wir spielen in einer Welt voller Helden und legendärer Ereignisse; einer Welt, in der die Götter allgegenwärtig sind, in der Geister zu Mittlern sprechen, Kriegerinnen Helden sind, Runsänger von ihren Taten berichten und auch einmal ein Bauer einen Feind mit der Bratpfanne erschlagen kann.

Wintruz ist, wie die meisten LARPs, nicht realistisch, aber es soll sich „echt“ anfühlen. Ein wahrer Held muss auch einmal schwer verletzt werden oder sterben, die Götter müssen einem Mittler die Kraft verwehren und eine Heldin unter einem gebrochenen Schwur leiden können. Die Charaktere wären keine Helden, wenn ihr Abenteuer nicht schwierig wäre. Viele dieser negativen Auswirkungen legen wir in die Verantwortung der Spieler und Spielerinnen.

DU KANNST, WAS DU DARSTELLEN KANNST

Das Wichtigste ist, die Handlungen deines Charakters durch gutes Rollenspiel glaubhaft zu machen. Die Fertigkeiten deines Charakters werden nicht durch Punkte im Spiel wirksam, sondern allein durch ihre Darstellung. Das heißt umgekehrt auch: Keine Darstellung = kein Effekt im Spiel. Ein Charakter kann jede Fähigkeit haben, die der Spieler oder die Spielerin darstellen kann – in der Regel entscheidet sich der Spieler jedoch dafür, die Fähigkeiten seines Charakters entsprechend dem Charakterkonzept zu begrenzen.

Hier die beiden wichtigsten Regeln:

- 1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.**
- 2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber daraus macht.**

Ein Beispiel: Eine andere Spielerin schlägt dich mit einem Schwert. Nun musst du reagieren: Ob du dir den Arm hältst und sie verfluchst, ob du bewusstlos umfällst, vor Wut schreiend parierst oder anfängst zu weinen, bleibt dir überlassen. Deine Reaktion hängt stark von dem Charakter ab, den du spielst, sie sollte auch für andere Spieler cool sein und für eine gute Geschichte sorgen.



Die Verantwortung für Fairness (und Awesomeness) liegt beim Spieler oder der Spielerin; es gibt keine vorgeschriebenen Abläufe, aber es ist wichtig, dass alle Aktionen gut gespielt werden und überzeugend wirken. Dinge, die nicht (oder nur symbolisch) dargestellt werden können, sollten vermieden werden. Man kann nicht beschreiben, was andere Charaktere sehen, erleben oder fühlen (kein "Telling").

Die zweite Regel sagt, dass die Spieler:innen entscheiden, ob eine Aktion ihres Charakters die gewünschte Wirkung erzielt hat. Dazu gehört, dass der Spieler entscheidet, ob seine Figur getötet oder verstümmelt wurde.

Wann stirbt ein Charakter?

Jede Spielerin darf selbst entscheiden, ob, wann und wie ihr Charakter stirbt. Natürlich gibt es Situationen, bei denen der Tod eines Charakters naheliegt:

- Bei Mord, besonders als Teil einer weitreichenderen Handlung.
- Wenn der Charakter in einem Zweikampf getötet wird.
- Wenn der Charakter sich für die anderen opfert.

Grundsätzlich liegt es bei uns im Ermessen des Spielers, zu entscheiden, ob sein Charakter tot ist oder nicht. Das heißt aber umgekehrt auch, dass ihr entscheiden könnt, dass euer Charakter **nicht** mehr von einem Heiler gerettet werden kann.

Charaktertod ist eine großartige Möglichkeit für Rollenspiel. Zum Beispiel könnte ein sterbender Charakter auf dem Sterbebett noch das Geheimnis ihres Lebens preisgeben, ihren Freunden Lebewohl sagen und einen letzten Becher Met trinken, während der Blutverlust sie langsam aufgekratzt und immer benommener werden lässt, bis sie schließlich stirbt.

ESKALATION

Wenn eine Szene von den anderen Spieler:innen stärker eskaliert werden soll, ist das Signal dazu der Satz: „Ist das etwa schon alles?“

Zusätzlich verwenden wir Handzeichen bei Eskalationen und für unauffällige „Alles ok?“-Nachfragen:



KAMPF

Treffer. Die meisten LARP-Waffen sind leichter als echte Waffen, insbesondere als Äxte, Hämmer oder Knüppel. Außerdem ist der Schaden, den eine echte Waffe verursacht, meist proportional zu der Kraft, mit der sie geführt wird. Das heißt, dass man immer so tun muss, als ob eine LARP-Waffe schwerer ist, als sie tatsächlich ist, und als ob man sie mit wesentlich mehr Kraft einsetzen würde. Dadurch wird der Kampf realistischer und sieht besser aus. Das Führen einer Waffe sollte anstrengend wirken und bei großen Waffen möglichst langsam sein. Man muss dem Gegner die Anspannung, die durch das Schwingen entsteht,

am Gesicht ansehen können. Und es schadet nicht, auch so zu atmen und zu grunzen, als ob die Waffe tatsächlich viel schwerer wäre.

Dementsprechend sollte man zurücktaumeln, wenn man auf Rüstung oder Schild getroffen wird. Auch Paraden schwerer Waffen kosten Kraft.

Wenn man getroffen wird, ist es nie falsch, Schmerzen zu äußern, sei es durch den Gesichtsausdruck, einen Schrei, dadurch, dass man sich die betroffene Körperstelle hält, oder durch Anspannung. Spielt Wunden gründlich aus, damit die Gegner:innen ein Erfolgserlebnis haben, wenn sie euch treffen konnten! Bei Pfeiltreffern sollte man immer in die Flugrichtung taumeln oder umfallen, egal wieviel Rüstung man trägt. Die Kämpfe auf unseren Cons sollen so theatralisch und spannend wie möglich sein.



Wunden. Jeder Treffer auf eine ungerüstete Körperstelle verursacht eine Wunde! Allerdings muss nicht jede Wunde sofort zur Bewusstlosigkeit führen, und manch abgehärteter Krieger mag im Kampfrausch auch mit drei Pfeilen im Körper und einem gebrochenen Arm noch wüten, bevor er zusammenbricht. Entscheidet selbst, wie viel

Bruce Willis / Boromir in eurem Charakter steckt, aber übertreibt es nicht. Als Faustregel kann ein Charakter je nach Situation und Kampferfahrung **zwischen zwei und fünf Wunden** verkraften, bevor er zu Boden geht. (Nicht vergessen: das sind bei uns aber immer noch Wunden, die nach dem Kampf versorgt werden müssen!) Alternativ: Ein Pfeiltreffer auf den Torso. **Merkt Euch Eure Treffer und spielt jeden aus!** Alles, was darüber hinausgehen würde, zieht einen Kampf nur unnötig in die Länge und führt zu dem berüchtigten „Warum fällt der denn nicht um?“-Problem. Bitte denkt auch daran, dass wir bei manchen Plots darauf abzielen, dass die Spieler:innen nicht gewinnen, um zum Beispiel später eine Befreiung spielen zu können.

Schuhe. Barfuß darf bei uns aus Sicherheitsgründen nicht gekämpft werden. Wir empfehlen knöchelhohes Schuhwerk.

Zweikampf. Bei Zweikämpfen sollten die Spieler:innen outtime vor dem Kampf festlegen, wer gewinnen wird. Am besten ist es, sich auch über den Ablauf abzusprechen, um den Zuschauer:innen eine gute Show zu bieten. Ist das nicht möglich, achtet trotzdem darauf, dass es gut aussieht!

Berserker. Kampfeswut ist eine Möglichkeit für interessantes Charakterspiel. Berserker halten genauso viel aus wie andere Charaktere.

Infight. Körperkontakt beim Kämpfen muss eine kurze Verständigung vorausgehen, ob das auch für die Gegenseite in Ordnung ist. Bitte achtet auf eure Sicherheit und die eures Gegners. Schläge, Tritte und Umrennen („Tacklen“) dürfen nur angedeutet werden; setzt keine Kraft ein. Und schlechtes Verhalten anderer ist keine Rechtfertigung für eigenes Fehlverhalten. Spielt sicher!

LARP-Waffen. Auf unseren Cons dürfen nur **ausreichend gepolsterte Waffen** mit einem vor Durchstoß geschützten Kernstab verwendet werden, sowie Waffen ohne Kernstab. **Waffen müssen weich sein**, weswegen manche geschäumte oder fast alle Vollguß-Latexwaffen ausgeschlossen sind. Der Schaumstoff sollte den Kern fest umschließen und ausreichend abpolstern. Die Verantwortung für die Waffensicherheit liegt beim Teilnehmer, der die Waffe verwendet. Und wir stehen gern beratend zur Seite.

Sonderfall: Stoßspeere. Auf unseren Con werden Speere mit zum Stoßen geeigneter Spitze eingesetzt. Diese werden auf dem Con mit einem roten oder blauen Stoffstreifen markiert. Bevor ihr einen Speer zum Stoß einsetzt, vergewissert euch, dass es sich auch um einen Stoßspeer handelt!

Pfeil und Bogen. Bögen über 26 Pfund Zuggewicht sind bei uns nicht zulässig. Pfeile müssen IDV- oder andere durchstoßsichere Köpfe haben. Wir beraten sehr gern zur Sicherheit und Handhabung von Bögen und Pfeilen, aber die Verantwortung liegt immer beim Schützen selbst. **Alle gefundenen Pfeile auf unseren Veranstaltungen dürfen verschossen werden, egal wem sie gehören.** Pfeile müssen direkt vor dem Abschuss einer Sicherheitskontrolle unterzogen werden – die Verantwortung liegt beim Schützen; achtet darauf, dass niemand Pfeile in fremde Köcher steckt, auch nicht während oder nach einem Kampf. Nach dem Kampf könnt Ihr bei der SL vorbeischaun, um Pfeile abzuholen. Nach dem Con durchkämmen wir einmal zusammen das Gelände, um alle übrigen Pfeile zu finden.



Schilde. Schilde müssen auf der Oberseite und am gesamten Rand umlaufend ausreichend gepolstert sein. Wir raten zu kernlosen und nicht zu schweren Schilden und versuchen, auf Schilde mit Plastik- oder Holzkern zu verzichten.

HEILUNG

Entzündung und Wundbrand. Grundsätzlich gilt: Wunden müssen versorgt werden, bevor sie anständig heilen können! Nicht versorgte Wunden heilen – wenn überhaupt – nur äußerst langsam und ziehen böse Entzündungen nach sich. Bei schlecht oder gar nicht behandelten Wunden kann auch Wundbrand entstehen, das heißt der Körper stößt das Fleisch ab und es verrottet. So ein Wundbrand kann lebensgefährlich werden, da er mit hohem Fieber, Blutvergiftung und dem Verlust des betroffenen Körperteils einhergeht.

Heilzeit. In unserer Spielwelt heilen Wunden viel schneller als im echten Leben. Das führt auch dazu, dass das Wintervolk Verwundungen und Gewalt als weniger schlimm ansieht, als wir das tun. Wunden müssen von einem Heiler behandelt werden, also gereinigt, verbunden und was auch immer noch nötig sein sollte. Nur dann können sie gut heilen. Wie lange es dauert, bis die Patientin wieder auf den Beinen ist, hängt von mehreren Faktoren ab:

- Von der Anzahl, Art und Schwere der Wunden.
- Vom seelischen Zustand des Patienten.
- Von den Fähigkeiten des Heilers, seiner Ausrüstung (Besteck, Kräuter, heißes Wasser, etc.) und den Umständen (Lagerung, Licht, Sauberkeit, etc.).
- Davon, ob die Patientin nach der Behandlung ruht.
- Göttlicher Beistand/Heilzauber sind ein beschleunigender Faktor, kein Garant für eine sofortige Heilung.

Heilzeiten liegen normalerweise zwischen einer und vier Stunden, bis der Patient wieder voll belastbar ist. Notdürftig behandelte oder unbehandelte Wunden können (sofern letztere nicht zum Verbluten führen) bis zu acht Stunden brauchen. Absolute Mindestzeit sind 15 Minuten absolute Ruhe.



Verbluten. Verbluten ist nur eine Gefahr, wenn es dramatisch Sinn macht. Wir wollen keinen unheroischen „Tod durch Vergessenwerden“.

Was man nicht ansagen sollte. Ihr entscheidet selbst, wie die Wunden aussehen, die ihr im Kampf davontragt. Auch wenn eine

dramatische Heilung allen Beteiligten Spaß machen kann, solltet ihr dennoch davon absehen, besonders komplizierte Verletzungen wie Rückgratbruch, Kehlschnitt oder ein schweres Hirntrauma anzusagen. Selbst vor dem heroischen Hintergrund der Kampagne und mit göttlicher Hilfe ist es sehr unglaubwürdig, Verletzungen dieser Art erfolgreich zu behandeln.

Dauerhafte Verwundungen

Dauerhafte Behinderungen des Charakters können auf unterschiedlichstem Weg entstehen. Sie liegen im Ermessen des Spielers; wir ermutigen dazu. Zum Beispiel kann Wundbrand zu Amputation führen, man kann Körperteile den Göttern opfern, schlechte Wundbehandlung resultiert in steifen Gelenken/Narben, durch Krankheiten oder Flüche, durch Vergiftung oder Herzschmerz. Derartige Verstümmelungen und Behinderungen machen das Spiel dramatischer und können Anlass für eine Änderung des Charakterkonzepts sein.

ZAUBER-DARSTELLUNG

Das Wirken von Zaubern sollte immer als solches erkennbar sein und **muss von anderen Charakteren bezeugt werden!** Ein Zauber, den niemand mitbekommt, bereichert das Spiel nicht und hat auch keine Wirkung. Egal ob kleiner Zauber oder großes Ritual – ihr macht die Darstellung in erster Linie nicht, um einer SL zu gefallen, sondern um euren Mitspieler:innen eine interessante Show zu bieten. Bei Ritualen ist es wichtig, die Teilnehmer und Umstehenden so einzubinden, dass sie sich als Teil des Ganzen fühlen können. Ruf-und-Antwort-Elemente, gemeinsame Sprechchöre oder koordinierte Bewegungen können hier für willkommene Kurzweil sorgen. Wenn man schon vor einer

Veranstaltung Zeit hat, das Ritual vorzubereiten, sind einstudierte Choreografien besonders eindrucksvoll.

Vor allem wenn ihr jemand anderen betreffen wollt, müsst ihr den Mitspieler durch eure Darstellung davon überzeugen, den Effekt anzunehmen und auszuspielen. **Gerade beim Zaubern heißt DKWDDK oft DKWDAGMK: Du kannst, was Du andere glauben machen kannst.**

◇OUTTIME

Seid immer intime. Jede Spielerin und jeder Spieler sollte in Gegenwart anderer in seiner Rolle bleiben, und man sollte sich auch immer der Tatsache bewusst sein, dass man aus dem Verborgenen beobachtet werden kann. Outtime-Notfälle und SL-Anweisungen sind natürlich Ausnahmen von dieser Regel, oder wenn man einen Outtime-Gegenstand, den man verloren hat, sucht. Wenn man nicht spielen möchte, weil man erschöpft ist oder sich nicht wohl fühlt, kann man sich an einen Ort zurückziehen, an dem andere nicht gestört werden, und sich ausruhen.

Wirklich, wirklich. Wenn Ihr ein Outtime-Bedürfnis habt, dem aber Intime-Gründe entgegenstehen – zum Beispiel wenn Ihr während einer Gefangenschaft auf die Toilette wollt, mit etwas im Spiel nicht klarkommt oder Ihr zu einer anderen Spielerin wollt, dieser aber gerade intime nicht gestört werden darf – könnt ihr die Phrase „wirklich, wirklich“ verwenden. Zum Beispiel: „Ich muss jetzt aber wirklich, wirklich weg.“

Wer outtime ist, der **kreuzt die Arme** oder hält seine Waffen deutlich sichtbar verkreuzt über dem Kopf oder vor dem Körper.

Bei Gefahr unterbricht ein „**Stop!**“-Ruf das Spiel. Nur diejenige, die zuerst Stop gerufen hat, oder die SL kann das Spiel mit „3-2-1-Time-In“ oder „3-2-1-Weiter“ fortsetzen.

Wenn er gebraucht wird, ruft man den Sanitäter mit „Sani“. Dieser Ruf folgt üblicherweise dem „Stop“-Ruf.

Ruft die SL „Time-Freeze“, so sollten alle Spieler:innen die Augen schließen und summen. Weiter geht's wie bei Stop mit „3-2-1-Time-In“.



ANHANG 1: NAMEN

VORNAME

Vornamen sind außerordentlich wichtig in Wintruz: Sie sind eng mit dem Schicksal und den Eigenschaften der Person verknüpft. Für Vornamen gibt es in Wintruz ein Baukastensystem.

Der erste Teil (Präfix) bleibt immer gleich; der zweite Teil (Zugehörigkeitssuffix) kann sich ändern, falls der Charakter einer Bestimmung folgt. Zu modern klingende Namen gilt es dabei selbstständig zu vermeiden.

Die Struktur ist also: <Präfix>-<Zugehörigkeitssuffix>

Beispiele:

Amalgund: Tugendhafte Edle

Trudvic: Getreuer Krieger

Als Rufnamen wird entweder der ganze Vorname oder nur einer der beiden Teile verwendet. Eine Liste von Möglichkeiten ab Seite 106.

MATRONYM

Der Name der Namensgeberin, manchmal mit angehängtem -tochter/-auna oder -sohn/-sen/-son oder -kind/-kin/-bur. Dieser Name kann auch verwendet werden, um das Intime-Geschlecht des Charakters klarzustellen.

Beispiele:

Skrekkradssen – Sohn von *Skrekkrad*

Englaskin – Kind von *Englas*

Arnrekstochter – Tochter von *Arnrek* (Krieger als Namensgeber = keine gute Herkunft!)

HAUSHALTSNAME

Der Haushaltsname steht meistens für den Namen der Halle, aus der man kommt. Diese Namen können sehr unterschiedlich sein, zum Beispiel „*Filgunds Halle*“, „*Knochenhalle*“, „*von der Sippe des Bären*“. Mittler und Eidbrecherinnen führen weder einen Haushalts- noch einen Stammesnamen.

EHREN- UND SPOTTNAMEN

Ehren, Spott- und Spitznamen sind häufig und immer mit einer Geschichte verknüpft. Beispiele: „*der Kahle*“, „*die Unsichtbare*“, „*der Linksfüßige*“ oder „*die Regenfrau*“.

GANZER NAME

Voller Name (für Vorstellungen):

<Vorname> <Matronym> <Haushalt> <Stamm>

Beispiele:

Berghild Ceolferdstochter aus Rigvar, vom Stamm der Rigvar
Sigmer Rayakind aus der Halle der Helwyn, vom Stamm der Ogla
Drustan Filchassohn (für einen Eidbrecher oder Mittler)

SONSTIGES

Da die Bewohner von Wintruz viel Wert auf gutes Handwerk legen und nach Perfektion beim Herstellen streben, haben Gegenstände ebenfalls oft Namen – zum Beispiel Schwerter, Schlüssel oder Werkzeuge.

VORNAMEN-BAUKASTENSYSTEM

Präfixe:

Ad-	Vortrefflich	Cael-	Himmel
Ael-	All, Ganz, Sehr	Cel-	Schiff
Ael-	Bier	Ceol-	Schiff
Aeth-	Feuer	Dru-	Schicksal
Ai-	Rauch	Drust-	Aufstand
Al-	All, Ganz, Sehr	Ead-	Vortrefflich
Alau-	Unabhängig	Eal-	All, Ganz, Sehr
Ama-	Mutter, Höhle, Erde	El-	All, Ganz, Sehr
Amal-	Tugendhaft	El-	Welle
Ang-	Nachkomme	Eng-	Jung, Nachkomme
Arn-	Adler	Enk-	Nachkomme
Art-	Hart	Er-	Ehre
Arwi-	Narbe	Fa-	Treue
As-	Gott	Fast-	Standhaft
Ata-	Gehässig	Feh-	Raufbold(in)
Beorn-	Geboren	Fil-	Viel
Berg-	Bewahren	Fist-	Faust
Bern-	Geboren	Frey-	Frei
Blod-	Blut	Fuar-	Kalt
Brand-	berühmt	Ful-	Vollkommen
Brid-	Hell	Gar-	Bereit
Brin-	Hügel	Hal-	Tod, Wandel
Brind-	berühmt	Hart-	Hart
Bu-	Blitz	Hel-	Hell

Helm-	Beschützer:in	Rafn-	Rabe
Her	Erhaben	Rak-	Binden
Hil-	Erhaben	Ram-	Stark, Kräftig
Hil-	Kampf	Rem-	Stark, Kräftig
Hu-	Blut	Ri-	Voran
Hulf-	Hilfe	Run-	Sage, Legende
Ib-	Schwur, Pakt	Sai-	Seele
Ing-	Jung	Seg	Sieg
Ir-	Ehre	Sig-	Sieg
Kat-	Katze	Skad-	Schatten
Liub-	Lieb	Skadu-	Schatten
Liud-	Volk-	Skra-	Schrat
Lud-	Laut	Skrekk-	Erschrecken
Marc-	Grenze	Sora-	Himmel
Mea-	Wohlwollend	Suid-	Sehr, Stark
Mein-	Macht, Kraft	Suind-	Geschwind
Mer-	Meer	Tal-	Aufrecht
Min-	Mein	Teud-	Volk
Mor-	Berühmt	Theod-	Volk
Muat-	Mutig	Thiad-	Volk
Mut-	Mutig	Trud-	Getreu
Naht-	Nacht	Twi-	Zwei
Nast-	Schnur	Vil-	Viel
Nebal-	Nebel-	Wal-	Heimstatt
Nerwa-	Eng	War-	Warnend
Nifl-	Nebel	Wen-	Sonne
Nya-	Hoch, Oben	Wil-	Viel
Os-	Haus	Wol-	Wohl
Ra-	Rauh	Wulhwa-	Wölfin

Suffix ohne Bestimmung:

-ba	Tragend	-ken	Kühn
-cha	Frau	-kun	Kühn
-dag	Tauglich	-la	Sanftmütig
-ec	Rechtmäßig	-liz	Plötzlich
-eg	Rechtmäßig	-na	Wild
-ek	Rechtmäßig	-naz	Schlitzohrig
-gar	Alt	-ruad	Feuer
-gest	Mächtig	-ruh	Steigen
-gun	Kühn	-sa	Schneide
-hel	Hell	-seg	Tauglich
-hil	Hell	-sing	Singend
-huld	Getreu, Hold	-stan	Stütze
-igt	Rechtmäßig	-ta	Hüter:in
-iut	Vorbot:in	-tar	Hüter:in
-ja	Bringer:in	-thi	Scharf
-ka	Niemand	-ur	Sammler:in
-kea	Listig	-wyn	Gewinnend

Zugehörigkeitssuffix Nehmer:in:

-adh	Lust	-tur	Streitbar
-cyn	Streitbar	-var	Wehrhaft
-gard	Beschützer:in	-vic	Krieger:in
-held	Held:in	-war	Wehrhaft
-helm	Beschützer:in	-ward	Beschützer:in
-hild	Held:in	-wer	Wehrhaft
-huad	Kampfbereit	-wic	Stämmig
-rek	Krieger:in	-wig	Krieger:in
-thor	Streitbar	-win	Überwinder:in

Zugehörigkeitssuffix Geber:in:

-adalf	Adelig	-jan	Ernter:in
-adel	Adelig	-ma	Mütterlich
-dan	Beständig	-maer	Vermehrer:in
-etel	Adelig	-mar	Vermehrer:in
-ethel	Adelig	-mer	Vermehrer:in
-ferd	Frieden	-mir	Vermehrer:in
-fread	Frieden	-on	Edel
-frid	Frieden	-ric	Reich
-gast	Mächtig	-rich	Reich
-gist	Mächtig	-wald	Mächtig
-gund	Edel	-wold	Mächtig
-hut	Behüter:in	-ya	Adelig

Zugehörigkeitssuffix Mittler:in:

-ea	Erdebunden	-rein	Rein
-gaz	Geist	-ren	rein
-mund	Sprecher:in	-rud	Rat
-rad	Rat	-se	Spinner:in
-red	Redlich	-waerd	Würdig
-reg	Rein	-wit	Weise

ANHANG 2: SKAI-WEGRUNEN

	Feuer		Tier		Opfer
	Sippe, Halle, Haushalt		Fleisch		Richtung, Laufen
	Stamm		Feder		Wachsen, Wenzau
	Skai		Anderswelt		Ernte, Feld, Essen
	Mensch		Helig, schlimmes Schicksal		Weg
	Tod		Einsicht		Apaltra
	Wintervolk		Geheimnis		Faden, Schicksal, Frieden
	Höhle Amawar		Sonne Licht		Pilze Bolit
	Bund, Eid Schwur		Baum, Holz		Sehen
	Feuerbund		Wald		Regen
	Ehe Liebe		Tanis		Meisterschaft
	Twidermaz		Saat		Zauber
	Fels Berg		Ende Ziel		Fernen
	Erdboden		Waldau Geber		Triforce
	Wasser		Kampf, Huadh Nehmer		Götter Gott
	Ildoi		Mittler		Musik, Gesang, Renaissance
	Kaputt versagt		} Schicksalswendung Kreuzung		
					

ANHANG 3: HERZGEDICHTE

Herzgedichte sind Gedichte oder Sprüche, die wie Mantras wiederholt werden und wichtige Botschaften, Prophezeiungen und Warnungen beinhalten; sie werden in Gefahrensituationen, bei Bedarf oder dann, wenn sie sich bewahrheiten, rezitiert und zu Atun öffentlich vorgetragen. Die Bedeutung ihres Inhalts offenbart sich nicht immer, oder erst, wenn das Ereignis eingetreten ist. Hier ein paar Beispiele – Spieler:innen sind gehalten, sich eigene zu überlegen, oder selbst etwas Passendes zu suchen!

Besser nicht gebetet, als zu viel geboten: Die Gabe will stets Vergeltung.
—Hávamál, um 1000

Diejenigen, die auf Äußerlichkeiten achten, sind in meinen Worten verloren,

Diejenigen, die nach dem Sinn suchen, sind die Teilhaber meiner Geheimnisse.

—Farid al-Din Attar aus Nischabur (ca. 1136-1221)

Nenne nicht das Schicksal grausam, / Nenne seinen Schluß nicht Neid! /
Sein Gesetz ist ew'ge Wahrheit, / Seine Güte Götterklarheit, / Seine Macht
Notwendigkeit.

Blick umher, o Freund, und siehe / Sorgsam, wie der Weise sieht! / Was
vergehen muß, vergehet; / Was bestehen kann, bestehet; / Was geschehen
will, geschieht.

— Aus: Schwestern des Schicksals, Johann Gottfried Herder (1744-1803)

Ihr treibt das Rad; Ihr wirkt die Zeit; / Das Feuer flammt: Jetzt! Und hier!
/ Euch mahnt das Feuer; machen Euch bereit! / Erkennt eure Kraft! Seid
Ihr! / Euch flammt das Feuer! Euch blüht das Land! / Erkennt! Seht! Hört!
Und wißt! / Doch Ihr verdingt euer Hirn, eure Hand - / Und zweifelt, was
Euer ist. / Kein Fragen, kein Rechnen befreit den Geist. / Das Feuer

flammt: Tat ist Pflicht! / Wenn Ihr eure Ketten zerreit - / Von selber brechen sie nicht!

— *Einleitendes Gedicht zu Fanal*, Erich Mhsam (1878-1934)

Ich darf keine Angst haben. / Die Angst ttet das Bewusstsein. / Angst ist der kleine Tod, der zu vlliger Zerstrung fhrt. / Ich werde mich meiner Angst stellen und sie wird mich ganz durchdringen. / Und wenn sie von mir gegangen ist, wird nichts zurckbleiben auer mir selbst.

—*Litanei gegen die Angst (gekrzt)*, Frank Herbert (1920-1986)

Dein Herz weit besser / Als irgendetjemand sonst, / Was am besten fr dich ist. / Schtze dein Herz, / Strke dein Herz / Und befreie dein Herz. / Erlaube niemals, / Dass andere es vervollkommen.

—Sri Chinmoy (1931-2007)

die Dmmerung leuchtet / weil der Kreis / in Bewegung gert / und in der Tiefe der Grund / lebendig und tdlich ist / und mein Weg ist vorbei / denn ich stoe gegen / die Wand der Freiheit / und ich denke, das ist das Ende

—*Als ob*, Olena Herasymyuk (1991-)

Lngere Beispiele wren z. B. Ahmad Schamlu – *Die Kluft*, Friedrich Nietzsche – *Das trunkene Lied*.

ANHANG 4: INSPIRATIONEN

Bücher und Comics

Heroes, Gods And Monsters of Celtic Mythology

Fiona MacDonald, Eoin Coveney, ISBN 978-1905638970, 2009
(Englisch)

Keltische Mythologie ist eine wichtige Inspirationsquelle für Helden, die Fernen und die Mystik in Wintruz.

Die wilden Götter: Sagenhaftes aus dem hohen Norden

Tor Åge Bringsværd, ISBN 978-3821845043, 2001

Nordische Mythologie ist auch wichtig!

Ronja Räubertochter

Astrid Lindgren, ISBN 978-3789129407, 1981

Die Räuber waren maßgebliche Inspiration für Nehmer in Wintruz

Die Artus-Chroniken

Bernard Cornwell, ISBN 978-3499004803, 2007 (Englisch)

Spiele

Horizon Zero Dawn (PS4, PC)

In diesem Spiel gibt es den Stamm der Nora, der das Wintervolk in Aussehen und Gebräuchen stark mitbestimmt hat.

Hellblade: Senua's Sacrifice (PS4, Xbox, PC)

Während Senua's Sacrifice ein Horrorspiel ist, in dem es um Psychose, Vergeltung und Vergebung geht, ist dieses Spiel grafisch und von der Handlung eine wichtige Inspirationsquelle für Mittler.

Elder Scrolls V Skyrim (PS4, Nintendo Switch, Xbox, PC)

Comics

Heathen

Natasha Alterici & Ashley A. Woods, ISBN 978-1939424181 (Englisch)

By Chance or Providence

Becky Cloonan, ISBN 978-1534301863, 2017 (Englisch)

Wonder Woman: The True Amazon

Jill Thompson, ISBN 978-1401274504, 2017 (Englisch)

Filme & Serien

The Mists of Avalon

Fernseh-Miniserie, 2001

Die Darstellung der Priesterinnen in dieser Serie und dem gleichnamigen Roman von Marion Zimmer Bradley waren wichtige Inspiration für Spinnwerk, Magie und Mittler in Wintruz.

Avatar – The Last Airbender

Serie, Nickelodeon, 2005

How to train your Dragon

Film, Dream Works, 2010

The 13th Warrior

Film, Touchstone Pictures, 1999

Musik



Unsere aktuelle Mood-Music hier (und Lieder zum Singen): <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqyDr2-ggJuO2NjNBZryLDkEjG7r4ruSI>

INDEX

- Airuh, 17, 47, 58, 67
Amamar, 5, 48, **56**, 57
Anderswelt, 42, **49**, 51
Apaldra, 54, **60**
Atun, 50, **55**, 112
Bann, 48
Bemalung, 43, 59, 66, 87
Berserker, 33, 96
Bestimmungen, 28
Buliz, 50, **61**
Charaktererschaffung, 72
Charaktertod, 43, 93
Drusen, **56**, 59, 68, 69
Du kannst, was Du darstellen kannst,
91
Eidbrecher, 12, 15, 16, 105
Eide, **14**
Eidring, 11, 14, **26**, 28, 30, 31, 32, 36,
40, 87, 88
Eskalation, 20, 94
Farben, 82
Fernen, 6
Feuerbund, 47
Fjarri, 6
Frisuren, **86**
Gastrecht, **12**, 15
Gebämsel, 14, 86, **88**
Geber, 28
Geburt, 35, 36, **37**, 43, 51
Geister, 43
Geschlechterrollen, **79**
Gürtel, 10, 26, 36, 40, 85, **87**
Halja, **59**, 82
Halle, 11
Hascherlit, 61
Haushalt, 1, 11, 17, 38, 40, 42, 47, 80,
105
Haushaltsname, 105
Heilung, 98
Heirat, 40
Herdmagie, 7, 56, **70**
Herzgedicht, 50, **110**, **112**
Huadh, 5, 33, 50, **56**, 57, 69, 71, 82
Ibbi, 41, 51, **62**
Infight, 80
Jahresfeste, **52**
Kampf, 94
Kindsname, 37
Konfliktspiel, 22
Kornwurm, **58**
Krieger, **31**
Liebschaften, **42**, 47
Lostag, 50, **52**
Mantel, 86
Matronym, 61, 79, **104**, 105
Mittsommer, **54**
Mundschenk, 11, 26
Mutprobe, 38, **39**, 47, 54
Nehmer, **31**
Nehmermagie, 70
Rache, 20
Räte, 18
Ratsversammlungen, 18
Rechtsprechung, 19
Regeln, 91
Rigvar, 44
Runsänger, 19, 67
Sangeswerk, 47, 67
Scheiterbaum, 43
Scheiterhöhle, 43
Schicksal, 1, 10, 16, 28, 34, 35, 37, 43,
47, **48**, 56, 59, 68, 104
Schicksalswendung, 34, 48, 66
Schilde, 89
Schmuck, 31, 62, 88
Schrift, 17
Schwüre, **14**, 18, 34, 62
Schwurzeichen, **14**, 34, 51, 67, 88
Sexualisierte Gewalt, 41
Sippe, **11**

Skai, 44, **46**, 47, 62
Spinwerk, 56, **68**, 69, 115
Spottnamen, 105
Sprangstag, **53**, 54
Stämme, **44**
Stoffe, 82, 84
Taris, **45**, 46
Telling, 66, 93
Tufuur, **55**, **58**
Twidernaz, 5, **61**, 79
Vorname, 104, 105
Waffen, 89

Wahnsinn, 35
Waldan, 5, 44, **56**, 57, 70
Warpaint, 14, 46, 66, 79
Wegrunen, 17, 46, **110**
Wenjan, **54**, **57**
Wergeld, 19
Wickel, 85
Witan, 18
Zauber, 63
Zauber-Darstellung, 100
Zeugenbaum, 19, 48
Zweikampf, **21**, 93, 96

