

# IT Organisation im GH

Man kann zwischen drei Arten von [Gruppen](#) unterscheiden:

## **Gefolgschaften**

Ein Jarl/Hersir reist mit seinen Huskarlen, weiteren Männern und Frauen, Knechten, Mägden und Sklaven an. Sie sind mit einem Gefolgschaftseid verbunden.

Der Jarl/Hersir ist oberste Autorität und genießt auch außerhalb seiner Gefolgschaft Respekt und Achtung. Kleinere Gefolgschaften werden meist von einem Hersir angeführt. Jarle haben große Gefolgschaften, so dass ihnen oft ein oder zwei Hersire folgen, die wiederum eigenes Gefolge vorweisen können.

## **Drengbünde/Banden**

Ein Zusammenschluss von Kriegern (meist durch Eide gebunden), welche einen Sprecher und Befehlshaber haben, ihre Entscheidungen aber dennoch häufig gemeinsam fällen.

Drengbünde können sehr locker und freundschaftlich wie auch streng militärisch organisiert sein. Oft verdingen sie sich als Söldner für andere Anführer.

## **Sippen**

Oft ziehen Blutsverwandte, Verschwägerter oder Ziehweschwister zusammen mit guten Bekannten als geschlossene Einheit in den Krieg. Die Bande zwischen den Mitgliedern ist besonders eng. Wenn einer von ihnen fällt, rächen die anderen seinen Tod.

Häufig führt der älteste Mann die Sippe. Auch die weitere Rangfolge geht meist über das Alter.

Die **Gruppen kämpfen in der Schlacht meist als Einheit und stellen Vertreter**. Diese Vertreter, in der Regel die Anführer, wählen den Heerkönig mit so vielen Stimmen wie ihre Gruppe Leute aufweist, die Wache stehen.

Ein jeder Freie darf sich als **Heerkönig** bewerben, von diesem Recht machen meist aber nur die Anführer der Gruppen Gebrauch. Der Bewerber mit dem meisten Stimmen wird zum Heerkönig (auch Herikungar/ Herikungar) ausgerufen.

Für die Dauer des Heerzuges ist der Heerkönig alleiniger Befehlshaber. Jeder darf dem Heerkönig, mit der angemessenen Hochachtung, seine Meinung oder Vorschläge sagen und oft berät sich die Heerkönig mit den Anführern, aber letztendlich ist es er allein, der die Entscheidung fällt.

Alleinreisenden empfehlen wir sich für die Dauer des Heerzuges einer bestehenden Gruppe anzuschließen oder sich untereinander zusammenzutun.

Nach dem Heerzug muss sich der ehemalige Heerkönig beim **Winterthing**, das traditionell im Januar stattfindet, für seine Entscheidungen verantworten (Erster Thingtag – Das Vergangene).

Am zweiten Thingtag wird das Zukünftige besprochen (Das Heer „formiert sich neu“). Beim Thing herrscht allgemeiner Friede.

Ein rechtskundiger Mann (Lögsmandr) wird gewählt und übernimmt die Rolle des **Thingsprechers**. Da die Gruppen aus unterschiedlichen Gegenden kommen, in denen unterschiedliche Sitten und Gesetze gelten, werden Entscheidungen, die das Große Heer betreffen, immer durch die Mehrheit der anwesenden, freien Männer getroffen.

Kann auf einem Thing im Streitfall keine Entscheidung herbeigeführt werden, wird ein Orakel befragt, ein Zweikampf (Holmgang) ausgefochten oder ein Einvigi durchgeführt (Zweikampf auf Leben und Tod).

Die Thingbeschlüsse sind Absprachen zwischen den Gruppen und die Jahrespläne des GH.