Ständespiel

Die „Adeligen“

Man unterscheidet zwei Ränge: Die reichen Großbauern namens **Hersire** (wer einen Hersir darstellen möchte, sollte mehrere Mann Gefolge aufweisen) und die mächtigen **Jarle**, welche sich kleine Heere halten und wiederum Hersire in ihrer Gefolgschaft haben. Es gibt nur wenige von ihnen. Wer einen Jarl darstellen möchte, sollte sich von einer **zweistelligen Zahl an Gefolgsleuten** auf den Heerzug begleiten lassen.

Adelige können nahezu jede Farbe tragen, Seide verwenden, viel teuren Schmuck, verzierte Rüstung und Prunkkleider tragen und große Reden schwingen. Durch seinen hohen Stand kann sich ein Adliger teure Waffen, wie z.B. ein Schwert leisten. Zeichen des Adeligen sind Luxusgüter, wie sein Schwert und sein prunkvoller Sitz, den er manchmal auch auf Heerfahrt mit sich führt.

Die Freien

Sie bilden die **Mehrheit und die Mitte der Gesellschaft innerhalb des GH**. Freie können arm sein und, ähnlich wie ein Knecht, für einen Reichen arbeiten oder durch ruhmreiche Taten großen Einfluss erworben haben. Den Stand des Freien kann man „verbessern“, indem man sich als besonders tüchtig im Krieg erweist. Ohne Gefolgschaftsschwur oder Thingbeschluss darf theoretisch niemand einem Freien Befehle erteilen.

Das Zeichen eines Freien ist sein **Messer**, welches sein persönliches Eigentum ist.

Die Unfreien

Unfreie Knechte und Mägde sind häufig durch Schulden (eigene oder Sippenhaft) in Knechtschaft geraten. Bei Sklaven (Thraells) handelt es sich um Gefangene, oder deren Nachkommen, welche versklavt worden sind.

Unfreie sind rechtlich gesehen Gegenstände ihrer Herren und sind von ihnen **völlig abhängig**. Moralisch werden sie in der Regel wie Menschen behandelt.

Sie besitzen keinen teuren Schmuck und nur einfache Kleidung in Naturfarben gehalten (Weiß/Beige/Grau/Braun). Sie werden nur einfache Waffen tragen dürfen und dies auch nur wenn es der Herr erlaubt. Siehe die späteren Kapitel zu Farben und Waffen.

Dazu können noch die Freigelassenen und Halbfreigelassenen kommen:

Wird ein Sklave von seinem Herrn freigesprochen, oder hat er sich seine Freiheit bei seinem Herrn erkauft, so gilt er zunächst als Halbfreigelassener.

Erst mit der Bestätigung der Freilassung durch das Thing/die Thinggemeinschaft, gilt er als frei, genießt die damit verbundenen Rechte und Pflichten und hat ab diesem Zeitpunkt eine Stimme vor dem Thing.

In manchen Gruppen starten **Neulinge automatisch als Unfreie**. Dies geschieht nicht, um sie zu gängeln, sondern um sie **bestmöglich an die Hand zu nehmen** und sie durch die ersten Cons zu leiten. **Unfreien-Spiel**

macht außerdem **sehr viel Spaß**. Die Unfreien unter sich haben oft Geheimnisse, Rituale und Ränkespielchen.

Der nächste Artikel geht noch detaillierter auf das Spiel von, für und mit Unfreien/Sklaven ein.