Recht und Bestrafung

Wird ein Nordmann von einem anderen Nordmann im Streit verwundet, hat er ein Recht auf Wiedergutmachung. Die Höhe der Wiedergutmachung hängt vom Schaden und vom Stand des Geschädigten ab. Zahlt der Schuldige nicht, hat der Geschädigte Anspruch auf das Fehderecht.

Als Verbrechen gelten Mord, Totschlag, Verrat, Feigheit in der Schlacht, Brandstiftung, offener Raub, das Hinzufügen von Verletzungen und schwerer Diebstahl. All diese Verbrechen führen zu einem Friedensbruch.

Man unterscheidet leichten und schweren Friedensbruch. Zum schweren Friedensbruch gehören die bereits erwähnten schweren Verbrechen (Feigheit in der Schlacht, heimtückischer Mord, Verrat, Zauber, Brandstiftung und schwerer Diebstahl).

Wer schweren Friedensbruch begeht, wird für "friedlos" erklärt: Nun ist er vogelfrei und jeder Freie, der ihn trifft, muss ihn töten.

Nicht jede Tötung stellt jedoch einen Mord dar. Mord (mit den beschriebenen Konsequenzen) ist es, wenn es heimlich geschieht. Wenn man sich sofort nach der Tat bekennt, so geht der Fall wiederum vor das Thing und endet klassischerweise in Wergeld für die Hinterbliebenen oder Besitzer des Toten.

Wer leichten Friedensbruch begangen hat, wird auch für "friedlos" erklärt, aber nicht dem ganzen Volke oder Stamm gegenüber. Nur das Opfer der Untat oder dessen Sippe darf das Verbrechen rächen. Wehrgeld ist eine übliche Art und Weise, den Frieden wieder herzustellen. Zudem wird die Friedlosigkeit meist auf eine bestimmte Zeit festgelegt, z.B. auf 1 Jahr.

Leichter Friedensbruch entsteht, wenn man nicht feige und hinterlistig sondern offen und ehrlich zu seinen Taten steht (offener Raub oder Totschlag).

Zu Beachten ist zudem, dass die Tat den Mann richtet. Stiftet eine Frau jemandem zum Totschlag an, so ist der Totschläger zu richten und nicht die Frau.

Wird Schaden durch Zauber zugefügt, so wird dies genauso bestraft wie ein Agriff oder ein Totschlag mit einem profanen Mittel.

Rechtsprechung durch Waffen oder durch Blutgeld

Kann kein Urteil gefunden werden, das alle Beteiligten akzeptieren, so müssen die Gegner ihren Streit geregelt austragen. Als fairste Form dafür gilt ein Zweikampf an einem abgegrenzten Ort, den sie nicht verlassen können, oft auf einer Insel (Holm).

Diese Kämpfe dienen nicht der Klärung von Tatbeständen, sondern dazu, Streitfälle, bei denen es zu keiner Übereinkunft der Parteien kommt, mit möglichst wenig Blutvergießen (bis zum ersten Blut) zu beenden.

Bei Totschlag oder Verstümmelung können sich Familien mit Blutgeld entschädigen lassen. Die Familie des Täters zahlt in Naturalien (im Larp auch mit Münzen) einen hohen Preis, damit im Gegenzug die Familie des

Toten oder Versehrten auf Rache verzichtet.

Feuerprobe

Der Angeklagte musste ein rot glühendes Eisen in den Händen halten und eine bestimmte Zahl von Schritten damit laufen. Anschließend musste er es fortwerfen oder in einen Trog werfen.

Wurde das Eisen vorher fallen gelassen, galt man als schuldig.

Frauen mussten einen Stein aus einem Topf mit kochendem Wasser heben und nach drei Tagen vorweisen, dass die Wunde gut verheilt war.

Diese Sitte war auch bei vielen anderen Völkern verbreitet.

Die Sippen des GH "unterwerfen" sich seit neuestem per Schwur dem Allthing um Angelegenheiten untereinander zu regeln. Björn und Halfdan können das besser ausführen und dürfen gerne den Artikel dahingehend erweitern oder ändern!