



Wikinger Leitfaden

I. Vorwort	2
II. Grundlagen	2
Regelwerk.....	2
Hintergrund	2
Charaktererschaffung	3
Kleidung	4
Waffen.....	4
Schmuck	5
III. Mythologie und Götterwelt	5
Mythologie	5
Götterwelt.....	6
Goden & Gydjas.....	8
Runen & Zauberei	8
IV. Sitten und Recht	8
V. Geographie	9
Midgard.....	9
Fjoreholm	10
VI. Geschichte	11
Hintergrund	11
Eigene Zeitlinie	11
VII. Nordische Begriffe	12
Wortschatz.....	12
Zeitrechnung.....	13
VIII. Literatur	14
Empfehlenswerte Romane.....	14
Schund.....	14
Quellen.. ..	14





I. Vorwort

Dieser Leitfaden soll den Spielern des Röde Thjur Wissen um die frühmittelalterliche nordische Kultur, Gesellschaft, Geschichte, Geographie und Mythologie vermitteln. Insbesondere soll er als Hilfe zur Darstellung einer nordischen Sippe im Live-Rollenspiel dienen.

Das Kapitel „Grundlagen“ ist besonders als Orientierungshilfe für Einsteiger zu empfehlen.

Die weiteren Kapitel können auch für erfahrene Spieler Anregungen und Hintergrundwissen erhalten, um die Spieltiefe noch weiter zu verbessern.

II. Grundlagen

Regelwerk

Wir spielen grundsätzlich nach DKWDDK (Du kannst was du darstellen kannst), ein punkteloses System, bei dem keine Fähigkeiten mit Erfahrungspunkten gekauft werden. Du kannst also nur das, was du auch wirklich kannst und was du überzeugend darstellst.

Wer einen Trank brauen will, muss Zutaten sammeln und tatsächlich köcheln. Wunden heilen nicht von allein und auch nicht durch reines Hand auflegen, stattdessen sind Reinigen, Nähen, Kräutersalben, Verbände und Ruhezeit Grundlagen für die erfolgreiche Wundheilung.

Ein Schwertstreich auf den Arm zieht dir keinen „Lebenspunkt“ ab (so was gibt's ja bei uns nicht), sondern schlägt eine schmerzende Wunde und macht den Arm bis auf weiteres unbrauchbar.

Eine Rüstung kann schützen, aber eine schwere langstielige Dänenaxt wird bei einem Volltreffer jede Rüstung durchschlagen.

Grundsätzlich gilt die Überlegung: Wenn das eine echte Waffe gewesen wäre, die mich eben getroffen hat, was hätte sie bewirkt?

Im Allgemeinen spielen wir übrigens ohne Magie, und begegnen fremder Zauberei mit Misstrauen.

Hintergrund

Unsere Gruppe besteht fast ausschließlich aus einfachen, bodenständigen Nordleuten. Wie bei den Wikingern üblich, gehen sie in erster Linie ihrem Handwerk als Bauer, Fischer, Bootsbauer, Jäger, Fallensteller, Schmied, Zimmermann, etc. nach. Alljährlich sammeln sich die Reiselustigen unter ihnen um ihren Hetmann, um auf Südlandfahrt zu gehen. Nun treten sie meist als Händler in Erscheinung – und als Raubfahrer, wenn sich leichte Beute bietet. Aber auch als Söldner verdingt man sich gerne, um sich zusätzliches Silber zu verdienen.

Unser Hintergrund orientiert sich an den historischen Wikingern. Unsere Charaktere sind asengläubig, das heißt sie glauben an das Pantheon um Odin, Thor, Freyja, Tyr, Loki, Hel, etc. Heimat des Roten Stiers ist die von uns besiedelte Insel Fjoreholm mit den zwei kleinen





Siedlungen Fjoreborg und Starkadsund und zahlreichen verstreuten einzelnen Höfen und Hütten.

Zusammen mit anderen Wikingergruppen in ganz Deutschland bilden wir das Große Heer der Nordleute, mit dem wir regelmäßig Großveranstaltungen heimsuchen.

Die Mentalität der Nordleute ist für viele nur schwer zu verstehen, und im einfachen gut-böse Schema sind sie schlecht einzuordnen.

Dem Alten oder Lichten Volk, den Elben, begegnet man allgemein mit großer Achtung und Ehrfurcht

Die Nordleute verabscheuen dagegen Trolle und Zauberei und bekämpfen erbittert all das unnatürliche und lichtscheue Ungeziefer, aber sie scheuen auch nicht davor zurück, Siedlungen der Ceriden oder anderer „lichter“ Völker auszurauben und niederzubrennen, wenn sie auf Raubfahrt sind.

Dabei sind sie vor allem auf den eigenen Vorteil aus, und scheuen es auch nicht, unterschiedliche und wechselnde Bündnisse einzugehen. Auf Raubfahrten gilt allein das Recht des Stärkeren. In einem beliebten Lied wird gesungen: „Was sollten wir nicht nehmen, was ihr euch nehmen lasst?“

Wer jedoch ihren Respekt oder gar ihre Freundschaft gewinnen kann, findet in ihnen aufrichtige und direkte Gefährten, die Treue, Mut und Ehre als wichtigste Werte hochhalten.

Charaktererschaffung

Ein überzeugend gespielter Charakter sollte einen abgerundeten Hintergrund haben. Wenn du deinem Charakter eine Vergangenheit gibst, kannst du ihn überzeugender und lebendiger spielen.

Wo liegt deine Hütte oder dein Hof? Im Wald, an der Küste, an einem Bach...

Wie heißen deine Eltern, hast du Geschwister?

Unter den Nordleuten ist es nicht ungewöhnlich, dass ein jeder (mehr oder weniger gut) mit der Waffe umgehen kann. Und auch bei Frauen mag es vorkommen, dass sie zur Waffe greifen, auch wenn das eher die Ausnahme ist. (Männliche Kämpfer nennt man Karle, weibliche sind die Schildmaidens). Hauptberufliche Krieger gibt es jedoch selten, das sind dann meistens die Leibwachen der Fürsten, die sogenannten Húskarle.

Außerdem solltest du dir Gedanken darüber machen, was du so treibst, wenn du gerade nicht mit anderen Nordleuten auf Wiking bist. Kannst du etwas Besonderes? Bist du ein Fischer, Schafhirte, Töpfer, Skalde, Laeknir (Heilkundiger), Schmied, ein Bauer mit eigenem Land (Bondi), eine Magd oder ein Knecht an einem größeren Hof, ein unfreier Thraell oder ein Freigelassener mit etwas gepachtetem Land?

Überlege dir einfach, wie du sonst deine Tage verbringst und wie das dein Verhalten prägen könnte, denk dir Geschichten und Anekdoten aus deinem Alltag aus, die du vielleicht am Lagerfeuer erzählen kannst.

Lesen und schreiben können übrigens die Wenigsten, und wenn, dann bestenfalls die 24 Schriftzeichen des älteren Futhark (ein Runenalphabet).





Kleidung

Um ein stimmiges Bild abzugeben, sollte deine Kleidung zu einem Wikinger passen.

Grundausrüstung sollte hierfür insbesondere bei Männern auf jeden Fall eine Stoffhose und eine Tunika sein!

Zur Tunika empfiehlt sich ein Gürtel oder zumindest ein Strick, auch werden oft Beinwickel bis unter die Knie getragen. Weitere häufige Ergänzungen sind z.B. Mütze, Gugel, Umhang, Untertunika.

Für Frauen kommt alternativ auch ein (Schürzen-)kleid im typischen Wikingerstil in Betracht, eventuell mit Kopftuch.

Bei der Farbwahl kannst du dich frei entscheiden, es sind alle denkbaren Farben von braun über gelb, grün, blau, rot bis zu pink möglich. Je farbiger die Kleidung, desto reicher in der Regel der Träger.

Nur schwarz sollte gemieden werden, diese Farbe ist verpönt!

Zur Verzierung werden die Ränder gerne mit Borten gesäumt. Am schönsten ist handgewebte Brettchenwebborte, die ist aber recht teuer und deswegen für den knappen Geldbeutel eher bedingt empfehlenswert. Auch bei der billigeren maschinengewebten Borte kann man gelegentlich schöne Stücke finden, allerdings muss man da unter Umständen länger suchen, bis man was Brauchbares findet.

Im Zweifelsfall sollte man lieber erst einmal ganz auf Borte verzichten, bevor man unschönen Glitzerkram aufnäht. Weniger ist mehr! Statt Borte kann man die Säume der Gewandung auch mit einem Zierstich versehen.

Grundsätzlich gilt, bei der Kleidung auf Naturstoffe zu achten. Baumwolle ist zwar akzeptiert, aber nicht die beste Wahl. Wolle und Leinen dagegen sind authentische Stoffe und daher die beste Lösung. Alle Arten von Kunstfasern sind Bäääh! und kommen nicht in Frage.

Gewandungen kriegst du bei Larp-Händler, du findest Nähanleitungen im Netz, oder du suchst andere Larper, die dir kostengünstig was machen können. Für Tipps einfach nachfragen.

Und wenn du selbst überhaupt nichts Passendes hast, findet sich mit Sicherheit jemand, der dir für deinen ersten Con was Geeignetes leihen kann! Wie gesagt - einfach mal nachfragen.

Meine Empfehlung: Für den Einstieg mit einem ganz schlichten Satz Kleidung beginnen, am besten nur naturfarben oder in gedeckten Farben wie braun, grün oder beige. Auf Borten kann anfangs ganz verzichtet werden. Später kann man dann Stück für Stück ergänzen, und so allmählich immer weiter aufbauen und den Charakter mit seiner Ausrüstung wachsen lassen.

Bei Schuhen sind braune Lederschuhe eine gute Wahl, Turnschuhe hingegen am anderen Ende der Skala absolut tabu!

„A-Schuhe“ sind natürlich am stilvollsten – die so genannten Bundschuhe gibt es ab ca. 30 Euro.

Waffen

Typische Wikingerwaffen wären Äxte (keine zweiblättrigen!), Schwerter (ohne Parierstangen), Speere und das Sax (einschneidige Hiebwappe).

Für den Fernkampf sind Wurfäxte, Wurfspeere und Bögen die Waffen der Wahl.





Eine wichtige Anschaffung, die für die meisten Krieger zu Grundausrüstung gehört, ist der Rundschild (besser mit Mittelgriff, nicht zum An den Arm binden – ist aber Geschmackssache).

Wichtigstes Rüstungsstück ist der Leder- oder Metallhelm (typisch: Brillen- bzw. Spangenhelm), denn einen zerhauenen Arm überlebt man, einen gespaltenen Schädel aber eher nicht...

Später kann man, wenn gewünscht, weiter aufrüsten: Gambeson, Kettenbrünne, Lamellar und Warägerschienen sind der klassische Stil der Nordleute. Plattenrüstungen aller Art haben hingegen bei einem Nordmann nichts zu suchen.

Schmuck

Schon ein paar kleine Accessoires pepen das Erscheinungsbild deutlich auf: Eine Geldkatze und den Holzlöffel am Gürtel, sowie einen Anhänger um den Hals wird man bei den meisten finden, oder auch Fibeln, um die Kleidung zusammenzuhalten. Reiche Nordleute werden sich zu besonderen Anlässen sicher noch weiter schmücken: Armreife aus Silber und Bronze und Ketten aus Glasperlen oder Bernstein werden von beiden Geschlechtern gerne getragen.

III. Mythologie und Götterwelt

Mythologie

Begriffe aus der nordischen Mythologie, die man häufiger hört:

Asen: Ein Göttergeschlecht, unter anderem zählen dazu Odin, Tyr, Heimdall, Forseti,....

Asgard: Die Götterburg, in der die Hallen der Asen und Wanen stehen. Von Midgard aus nur über die Regenbogenbrücke **Bifrost** zu erreichen.

Einherjer: Die gefallenen Krieger, die in Walhalla auf Ragnarök warten, sich tagsüber im Kampf üben und allabendlich feiern. Dabei verspeisen sie den immer wieder neu entstehenden Eber **Guldborsti** und trinken den süßen Met der Götter, den die Ziege **Heidrun** unerschöpflich spendet.

Fenris: Wenn der Fenriswolf dereinst die Fessel Gleipnir sprengt, mit der ihn die Götter gebunden haben, wird er damit das Ende der Welt einleiten.

Fimbulwinter: Der mehrjährige Winter, der dem Weltenbrand Ragnarök vorausgeht.

Helheim: (auch: **Niflheim**) Die Unterwelt, das Reich der Göttin Hel. Eine Pforte nach Helheim heißt **Helgrind**.

Midgard: Die Welt der Menschen

Midgardschlange: Die Schlange **Jörmungard**, die mit ihrem gewaltigen Leib ganz Midgard umspannt.

Mjölknir: Thors Hammer

Naglfar: Ein Schiff, gebaut aus den Nägeln der Verstorbenen. Mit ihm werden Hells Heerscharen an Ragnarök übers Meer kommen.

Nornen: Die drei Schicksalsfrauen (Urðr, Verðandi und Skuld), die am Fuße Yggdrasils sitzen und die Schicksalsfäden der Menschen spinnen.

Ragnarök: Der Weltenbrand, die letzte gigantische Schlacht zwischen Göttern und Riesen, in der die Mehrzahl der Götter und Menschen den Tod finden wird, das Ende der Welt.





Svartalben: Sie hausen unter der Erde in Höhlen. Ursprünglich sind mit dieser Bezeichnung die Zwerge gemeint, im LARP werden die Drow so genannt.

Thursen, Trolle, Riesen: Sie verkörpern vor allem die ungebändigten Naturgewalten, unter denen die Menschheit zu leiden hat. Z.B. Frostriesen, Felsriesen, etc.,

Walküren: Die streitbaren Frauen, die auf den Schlachtfeldern Midgards die besten der gefallenen Streiter auswählen und nach Asgard führen.

Walhalla: Odins Halle, gebaut aus Speeren, das Dach gedeckt mit Schilden. Versammlungsort der Einherjer, der gefallenen Krieger.

Wanen: Ein weiteres Göttergeschlecht, unter anderem Freyja, Freyr, Njörd,...

Wyrd: Das vorherbestimmte Schicksal, dem keiner entgehen kann.

Wyrmszunge, Wyrmhaut und Sturmbringer: Drei legendäre Waffen, die dem Großen Heer einst von Einherjern überreicht wurden.

Yggdrasil: Der Weltenbaum, der die verschiedenen Welten trägt

Zwerge: Bewohner der Unterwelt, berühmt für ihre Handwerks- und Schmiedekunst. Brisingamen (Freyas Halsschmuck), Sifs goldene Haare, Gleipnir (Fessel des Fenriswolfs), Mjölknir (Thors Hammer) und verschiedene andere Meisterstücke sind Zwergenwerk.

Götterwelt

Die Nordleute betrachten ihr Verhältnis zu den Göttern als ein wechselseitiges Geben und Nehmen. Man opfert ihnen aus Dankbarkeit oder weil man auf ihre Hilfe und Unterstützung hofft. Üblich sind vor allem Speise- und Trankopfer, besonders mächtig hingegen Blutopfer von Tieren und in besonderen Fällen auch von Menschen.

Meist gibt es eine einzelne oder wenige ausgewählte Gottheiten, zu denen man dann ein besonders gutes Verhältnis pflegt. Auf der anderen Seite kann es auch sein, dass man zu anderen Asen oder Wanen wiederum ein sehr schlechtes Verhältnis hat.

Übrigens: Es gibt in der Regel keine „hauptberuflichen“ Priester – denn jeder kann den Göttern selbst opfern!

Odin: Der Götterfürst, Erster der Asen. Der einäugige Odin hat seinen Sitz in Walhalla und sammelt um sich die im Kampf gefallenen Helden. Er führt auf seinem achtbeinigen Ross Sleipnir die Wilde Jagd an, die man in dunklen Sturmnächten vorbeiziehen hört. Seine Raben Hugin und Munin (Gedanke und Erinnerung) erforschen für ihn unermüdlich die Welt und tragen ihm beständig Neuigkeiten zu. Als einsamer Wanderer mit Schlapphut und blauem Mantel ist er oft unerkannt in der Welt der Menschen unterwegs. Er trägt Zahlreiche Beinamen, am häufigsten spricht man vom Allvater, Siegvater, Walvater, dem Hohen, dem Einäugigen,...

Odin ist der Gott der Weisheit und des geheimen Wissens, auch der Zauberei. Er ist intrigant und undurchschaubar, doch opfern ihm die Fürsten oft und bitten ihn um Sieg in der Schlacht.

Frigg, Gemahlin Odins, Schutzherrin von Ehe, Heim und Herdfeuer. Man sagt, sie kenne alle Schicksale.

Thor: Erster Sohn Odins. Thor ist ein Gott mit aufrechtem und ehrlichem Charakter, den man zu Recht einen Freund der Menschen nennen kann. Ihn bittet man um Schutz vor den Naturgewalten, vor dem Hagel, der die Ernte zerschlägt und vor dem vernichtenden Sturm. Thor ist ohnehin schon der stärkste der Götter, und sein Kraftgürtel macht ihn noch stärker. Er ist der Erzfeind des Riesengeschlechts und sein Hammer Mjölknir hat schon vielen von ihnen den Schädel zertrümmert.

Im Gewitter fährt er in seinem von Ziegenböcken gezogenen Wagen über den Himmel, Blitz und Donner sind die Schläge seines Hammers.





Thor ist der beliebteste Gott, der am meisten Verehrung unter den Menschen findet. Ein typisches Schmuckstück ist der Thorshammer als Anhänger.

Sif: Gemahlin Thors, berühmt ist ihr goldenes Haar.

Balder der Gute, zweiter Sohn Odins, Gott des Lichtes und der Sonne. Steht für Reinheit, schützt vor dem Bösen

Njörd: Vater Freyrs und Freyjas. Der Schutzherr von Reisen, Handel und Wohlstand. Er bestimmt über die Winde, ihn ruft man um seinen Segen an für Seefahrt und Fischfang.

Skadi: Gemahlin Njörds, Tochter des Riesen Thjasi. Die Göttin der Jagd und des Winters.

Freyr: Sohn Njörds, Bruder Freyjas. Fruchtbarkeitsgott, der die Äcker und das Vieh gedeihen lässt. Das ihm heilige Tier ist der Eber. Besonders verehrt im Svearreich. Er bestimmt über Regen und Sonnenschein (für die Fruchtbarkeit der Äcker). Es ist günstig, ihn um gute Ernte und Frieden anzurufen.

Freyja: Die jugendlich schöne Göttin der Fruchtbarkeit und der Liebe. Zugleich ist sie auch die Anführerin der Walküren, und erhält die Hälfte der im Kampf gefallenen Streiter. Ihre Halle in Asgard heißt Folkwang. Ihr heiliges Tier ist die Katze. Es ist vorteilhaft, Freyja in Liebesdingen anzurufen.

Tyr: Der mutige und unerschrockene Gott des Krieges und des Kampfes, er bestimmt sehr stark über den Sieg bei Schlachten. Tyr ist einhändig. Er opferte einst seine rechte Hand, damit der Fenriswolf gebunden werden konnte. Für tapfere Männer ist es gut, ihn anzurufen.

Bragi: Gott der Dichtkunst, der Lieder, der Musik und des Gesangs.

Idun: Gemahlin Bragis. Sie bewahrt die Äpfel, dank derer die Götter niemals altern.

Heimdall: Der niemals schlafende, alles sehende und alles hörende Wächter der Regenbogenbrücke Bifrost. Wenn er in das Gjallarhorn bläst, ist das Ende der Welt gekommen. Die Menschen werden als Heimdalls Geschlecht bezeichnet.

Höd: Der blinde Gott, der ungewollt Baldur tötete.

Widarr: Sohn Odins, Gott der Rache. Er ist schweigsam und stark. Bei Ragnarök wird er Odins Tod vergelten.

Ull: Sohn Thors und Sifs. Es ist gut, ihn im Zweikampf anzurufen.

Forseti: Sohn Balders und der Nanna. Er schlichtet Rechtsstreitigkeiten weise und gerecht. Es ist gut, ihn anzurufen, wenn Thing oder Gericht gehalten werden soll.

Loki: Eigentlich dem Riesengeschlecht entstammend, wurde er durch Blutsbruderschaft mit Odin bei den Asen aufgenommen. Dennoch bleibt er ein Außenseiter. Er ist der Schutzherr der Schmiede und des Feuers. Loki ist listig und auch verschlagen. Er weiß auch in verfahrenen Situationen Rat, treibt aber auch oft seinen Spott zum Schaden der anderen. Er ist der Vater von Hel, Midgardschlange und Fenriswolf, sowie die Mutter Sleipnirs (eine längere Geschichte...)

Hel: Herrin der kalten Unterwelt, des Totenreiches (auch Helheim oder Niflheim genannt). Steht auch für das Ende und das Vergehen. Zu ihr kommen die Toten, die nicht im Kampf gefallen sind. Bei Ragnarök werden sie auf dem Schiff Naglfar zurückkehren und gegen die Götter und Einherjer kämpfen.

Ran: Gemahlin des Ägirs, des Meeresriesen. Die Verschlingerin der Schiffe, die die ertrunkenen Seeleute hinab in ihr nasses Reich zieht.

Hönir Er war an der Erschaffung des Menschengeschlechts beteiligt.

Eir: Göttin der Heilung und Gesundheit

Saga: Sie kennt alle Geschichten und bewahrt die Erinnerung an Vergangenes.





Goden & Gydjas

Bei den Nordleuten gibt es keine Priester im eigentlichen Sinne, jedoch kann es (meist runenkundige) Männer (Goden) und Frauen (Gydjas) geben, die den Göttern besonders nahe stehen.

Goden sind weise Männer, die als Berater geschätzt sind und oft die Things (Ratssitzungen) und Blots (Opferfeiern) leiten.

Runen & Zauberei

Bei den Nordleuten spricht man übrigens nicht von Magie, sondern von Zauberei. Man unterscheidet vier Spielarten der Zauberei, die bei zauberkundigen auch in vermischter Form auftreten können:

Seiðr: Diese Art der Zauberei hat einen besonders schlechten Ruf. Insbesondere handelt es sich dabei um Zauberei zur Beeinflussung des Geistes durch Illusionen, Einbildungen, Wahnsinn, Vergessen oder auf andere Weise. Generell kann man unter Seidwerk jegliche Art von Flüchen und anderer schlechter und schadensbringender Zauberei zusammenfassen.

Spá: Ein typisch weibliche Spielart der Zauberei. Sie ermöglicht es, die Zukunft zu erkennen und Schicksale vorherzusagen. Die Bezeichnung für eine solche Seherin ist eine Völva. Völvas waren sehr angesehen.

Galdr: Die Kunst der Zauberslieder, also die Zauberei mittels gesungener Verse.

Runenkunde: Der Schlüssel zur Zauberei ist das Wissen um die Macht der Runen, insbesondere auch der Binderunen, bei denen mehrere verschiedene Runenzeichen auf besondere Weise miteinander verbunden werden.

Wer sich eingehender mit Runen beschäftigen will, dem sei dieser Artikel im Internet empfohlen: <http://www.das-grosse-her.de/Wikka/FutharkRunen>

Die Darstellung von zauberkundigen Charakteren ist ein überaus heikles Thema. Einen oder eine Zauberkundige dazustellen ist sehr schwierig. Tiefgehendes Hintergrundwissen sollte vorhanden sein. Daher ist Einsteigern von solchen Charakteren generell abzuraten!

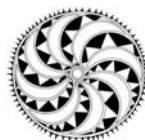
IV. Sitten und Recht

Recht ist grundsätzlich erst mal einfach das, was man selbst für richtig hält - und was man auch durchsetzen kann! Es gibt kein niedergeschriebenes „Gesetz“, welches regelt, was verboten ist und dafür feste Strafen festsetzt. Auch gibt es keine unabhängige Justiz, sondern allenfalls einen Fürsten, der auf die Aufrechterhaltung der Ordnung achtet.

Dennoch gibt es natürlich Dinge, die gesellschaftlich geächtet sind.

Kleinere Angelegenheiten wie Diebstahl, Raub, Beleidigungen und körperliche Angriffe (ohne bleibende Folgen) werden zwar als Unrecht empfunden, man muss sich jedoch selbst um seine Vergeltung kümmern – in der Regel erfährt man dabei aber Unterstützung durch Freunde und Sippenangehörige.

Eidbruch, Verrat und heimtückischer Mord sind die schlimmsten denkbaren Verbrechen, die üblicherweise mit dem Tod gesühnt werden müssen. Die meisten anderen Vergehen, einschließlich Totschlags, lassen sich meist mit einem Wergeld wiedergutmachen.





Mord und Totschlag sind jedoch gefährlicher Boden: Wenn man sich nicht auf ein Wergeld einigen kann oder will, kommt es zu Blutrache und im schlimmsten Fall zur Sippenfehde!

Man sollte natürlich auch immer bedenken, mit wem man sich gerade anlegt. Einen einzelnen sippenlosen, stehlenden Bettler kann man einfach erschlagen – wer sollte sich daran stören? (ob das aber ruhmreich ist und dem eigenen Ruf förderlich, darf angezweifelt werden...). Streitet man sich dagegen mit dem Hersir einer starken Sippe, sollte man besser vorsichtiger sein, wen man sich zum Feind macht.

Bei Streitigkeiten innerhalb einer Sippe kann man sich auch an das Sippenoberhaupt als Richter und Schlichter wenden. Sollte es zwischen Sippen zu schwereren Streitigkeiten kommen, die sich nicht ohne weiteres beilegen lassen, kann der Fall von den Beteiligten auch vor das große Allthing gebracht werden. Dessen Schiedsspruch muss dann auch anerkannt werden.

Man muss auch zwischen Taten in der Heimat und auf Raubfahrten unterscheiden: Wer in der Heimat wahllos Leute erschlägt, Nachbarn beraubt, Verwandte beleidigt und Freunde belügt, macht sich natürlich keinen guten Namen.

Was man jedoch in der Ferne mit Fremden macht, ist eine ganz andere Sache... hier wird ein anderer Maßstab angelegt!

V. Geographie

Midgard

Heimatländer der Nordleute

Der mittelalterliche Siedlungsraum der Wikinger lag primär in Skandinavien. Kernländer der Nordleute sind Dänemark, Norvik (Norwegen), das Land der Svear (Schweden) und jenseits der Ostsee das Reich der Rus (Russland bzw. Nowgorod – auch die Rus sind Wikinger!).

Nordwestlich von Norvik liegt die Insel Eisland (Island).

Nachbarländer

Ein beliebtes Ziel für Wikings ist Angeland (England). Noch hinter Angeland liegt Eire (Irland), die Heimat der Westmänner.

Aber sowohl in Angeland wie auch in Eire gibt es auch Siedlungen der Nordleute, denen Charaktere entstammen können.

Im äußersten Norden wohnen die zauberkundigen Finnen, jenseits der Ostsee slawische Stämme und im Süden Sachsen, Friesen und Franken.

Ferne Länder

Weit, weit entfernt im Südosten liegt die sagenhafte Stadt Miklagard (Byzanz). Dem Kaiser von Byzanz dienen einige Nordleute als Warägergarde.

Noch weiter dahinter liegt das heiße Sarkland, von dem man nur wenig weiß.





Fjoreholm

Fjoreholm (früher *Lägstaland* genannt), die Heimat des Röde Thjur, ist eine fiktive Insel im Süden der Ostsee, etwa auf der Position von Rügen gelegen.

Gemäß unserem Hintergrund grenzt sie an die dicht bewaldete und unerforschte *Südliche Wildnis*. Dort treiben sich gefährliche Stämme von barbarischen Wilden herum, die einem Wolfskult anhängen und erbitterte Feinde der Fjoreholmer sind.

Geologie / Landschaftsbeschaffenheit:

Norden (Meerseite): Moor- und Marschland

Westen (Meerseite): Steilküste mit Fjorden

Süden (Landseite): Waldland

Osten: fruchtbarer Ackerboden

Im Westen und Norden liegen die höchsten Erhebungen, zum Osten hin läuft das Land immer flacher aus.

Das Meer ist zum Festland hin, also im Süden und im Osten, nicht sehr tief und mit zahlreichen Sandbänken durchsetzt. Mit größeren Schiffen ist das Meer dort daher kaum befahrbar. Auch im Norden bietet das Marschland keinen geeigneten Landungsplatz, deswegen gibt es nur in den Buchten der Westküste sichere Häfen für größere Schiffe.

Besiedlungszustand:

Besiedelt ist vor allem die West- und die Ostküste. Es gibt zwei größere Siedlungen:

Unterhalb der *Fjoreborg* liegt die größte Siedlung der Insel, gelegen im Nordwesten der Insel über dem größten Fjord, der *Västvik*. Es ist der einzige Ort mit Marktrecht, hier liegt auch der Hafen, den die meisten fremden Schiffe anlaufen. Die *Fjoreborg* ist der traditionelle Ort des Winter-Allthings des Großen Heeres. Verwaltet wird sie durch Reifur Vaskurson.

In *Starkadsund*, einer kleinen Siedlung im mittleren Westen haben sich die Lendermannen unter ihrem Hetmann Leif Erik niedergelassen. Starkadsund ist bekannt für sein gutes Bier und seinen kräftigen Schnaps. Der geschäftstüchtige Hetmann Leif Erik hat von Hjassir Fjoreson eine unbefristete Steuerbefreiung für diese Siedlung ausgehandelt.

weitere „Landmarken“:

Hornberg: Höchster Punkt Fjoreholms, Westküste, zwischen *Fjoreborg* und *Snapvisborg*

Froskurmyri: Das „Froschmoor“, auch *Valnirfjalfr* („Todbringender Sumpf“) genannt. Ein kaum besiedeltes, unzugängliches Moorgebiet im Norden und Nordosten, das zur Küste hin in Marschland übergeht.

Turm des Ostens: Wachturm im Südosten, soll vor Angriffen der Wilden warnen, verwaltet durch Glennir und Wulfgar

Schwedensee: Idyllischer, versteckter See im Svinskog

Svinskog: Der „Schweinewald“, ein weitläufiges, unwegsames Waldgebiet im Süden der Insel





VI. Geschichte

Hintergrund

Die meisten Sippen des Großen Heeres kommen aus dem Svearreich, aus Island oder aus fantastischen Siedlungsgebieten. Die Heimatinsel des Röde Thjur, Fjoreholm oder auch Lägstaland genannt, liegt dagegen im Einflussbereich des Königs Harald Blauzahn von Dänemark.

Allgemein wird es mit der exakten zeitlichen Einordnung nicht so genau genommen, in den Hintergründen der verschiedenen Sippen vermischen sich Ereignisse und Ausrüstung aus mehreren Jahrhunderten Realzeit. Am ehesten kann man das fiktive Geschehen so etwa im 10. Jahrhundert ansiedeln, in der Blütezeit der Wikinger.

Eigene Zeitlinie

Vor einigen Generationen: Fjoreholm (damals noch Lägstaland) wird von Dänen besiedelt, Gorm wird der erste Herrscher über die Insel

Vor etwa 20 Wintern: Olaf, der auf vergangenen Raubfahrten den Beinamen „Blutaxt“ erhalten hat, wird Jarl der Insel. Olafs Gemahlin ist die angeblich zauberkundige Glenja, mit der er mehrere Söhne zeugt. Man sagt, die Disen hätten Olaf als Hochzeitsgeschenk das sagenhafte Schwert *Malmung* überreicht.

2 Winter vor der Gründung des Röde Thjur: Hjassir Fjoreson wird wegen Totschlags aus seiner Heimat im Svearreich verbannt (*eine nicht allgemein bekannte Information!*)

1 Winter vor der Gründung des Röde Thjur: Hjassir beginnt, eine bunte Söldnergruppe um sich zu scharen

Wonnemond des Gründungsjahres: Hjassir trifft mit seinem Bruder Hildolfur zusammen. Gemeinsam gründen sie den Röde Thjur. Das Banner mit dem Roten Stierkopf wird zum ersten Mal im Lande Loricor gehisst, wo die Verbündeten eine schwere Niederlage gegen Torog Nai, Druchii, Svartalben und andere Finsterlinge erleiden.

Sommer des Gründungsjahres: Der Röde Thjur kämpft in den Drachenlanden unter König Halva. Auf der Rückfahrt entdecken Hildolfur und die Harsumer eine Insel, die sie später *Fjoreholm* nennen. Die Skölländer schließen sich dem Stier an.

Julmond des Gründungsjahres: Erstes Winter-Allthing des Großen Heeres. Jarl Olaf Blutaxt wird zusammen mit dem Großteil seiner Gefolgschaft und seiner Söhne von den Kriegern des Großen Heeres erschlagen. Hjassir ruft sich zum Herrscher über Fjoreholm aus.

Jahr 1 nach der Gründung des Röde Thjur: Fahrten nach Heligonia und nach Elm (Hjassir trifft auf Enodia) sowie nach Nyland (Hjassir wird Heerkönig des Großen Heeres).

Im Herbst Fahrt nach Weihenhorst. Dort wurde reichlich Silber erbeutet, das bedauerlicherweise etwas mit dem Fluch der Mondgöttin Meridiluna belastet ist.

Jahr 2 RT: Fahrten nach Dragodem und in die Drachenlande.

Jahr 3 RT: Neu-Freystadt und zweite Nylandfahrt.

Wonnemond 3 RT: Einfall einer größeren Horde Wilder aus der Südlichen Wildnis. Die Disen treten erstmal in Erscheinung und helfen den Stierleuten, ein Heilmittel für den vergifteten Hetmann zu finden.

Ostaramond 4 RT: Mehrere einheimische Fjoreholmer schließen sich dem Röde Thjur an, und fahren mit ins Laufer Land.

Wonnemond 4 RT: Ein Vorstoß in die südliche Wildnis endet tödlich, nur wenige Teilnehmer kehren lebend zurück.





Jahr 5 RT: Nach Torben stoßen nun auch die restlichen Godviker zum Röde Thjur.

Brachet 5 RT: Zweite Fahrt nach Neu-Freystadt

Hartung 5 RT: Harald Olafson ist zurückgekehrt. Er scharft die verbliebenen Getreuen seines Vaters um sich und wiegelt die Bondis gegen Hjassir auf, die mit seinen Steuern unzufrieden sind. Beim Winterthing werden mehrere Gäste durch die Aufständischen entführt und erst gegen hohes Lösegeld wieder freigelassen.

Scheidung 5 RT: Hrothgar der Rote und seine Söldnerbande suchen auf Fjoreholm einen Schatz. Im Kampf gegen den Röde Thjur unterliegen sie, Hrothgar stirbt. Die versprengten Überreste seiner Bande schließen sich den Aufständischen an.

Der Röde Thjur findet den Grabhügel Gorms. Hjassir erhält von Gorms Geist einen goldenen Halsreif, als Zeichen der Herrschaft über Fjoreholm.

Hartung 6 RT: Beim Winterthing erscheint ein Sendbote Haralds und erhebt Klage gegen Hjassir. Dieser tötet den Gesandten im Holmgang.

Lenzing 6 RT: Haralds Leute entführen Enodia und erpressen Gorms Halsreif als Lösegeld.

VII. Nordische Begriffe

Wortschatz

Zur stilvollen Darstellung gehört auch ein passender Wortschatz, soweit möglich unter Verzicht auf neomodisches Vokabular, insbesondere auf lateinische Wörter und auf Anglizismen.

Die folgende Liste soll ein paar häufig gebrauchte Wörter nordischen Ursprungs erklären bzw. klangvolle Alternativen zum Standardwortschatz anbieten:

Bondi(r) – ein Freier (mit eigenem Hof)

Brünne – Kettenhemd/Rüstung

Danegeld – Lösegeld, Erpressungs- oder Bestechungsgeld

Draugr/Wiedergänger – Untoter

Ger – Speer

Hersir – reicher Großbauer mit Gefolgschaft

Hetmann – Hauptmann, Anführer einer Schiffsmannschaft

Holmgang – Zweikampf bis zum Tod

Jarl – bedeutender Herrscher

Julfest – Weihnachten

Ostarafest – Ostern

Karle – Männer/Krieger

Kvine – Frau

Laiknir – Heilkundiger

Logman, Logsmadr – Gesetzeskundiger

Schildmaid – eine kämpfende Frau

Skalde – Dichter, Sänger

Sagamann – Geschichtenerzähler

Skjaldborg – Schildburg

Sköldvall – Schildwall

Skraelinger – abfällig für Südländer





Strigoj/Blutsauger – Vampir
Svartalb – Drow
Styrmann – Steuermann
Thing – Ratsversammlung
Thraell – Sklave
Totenbeschwörer – Nekromant
Völva – Seherin
Wurm/Lindwurm – Drache

Zeitrechnung

Der neue Tag beginnt bei Germanen und Nordleuten mit dem Einbruch der Nacht (nicht um Mitternacht oder bei Sonnenaufgang). Beispiele:

Vor zwei Nächten – vor zwei Tagen

Es ist fünf Winter her – es ist fünf Jahre her

Die **Wochentage** werden wie folgt genannt:

Odinstag – Mittwoch
Thorstag – Donnerstag
Freyastag – Freitag
Thingtag/Waschtag – Samstag
Sonnentag – Sonntag
Mondtag – Montag
Tyrstag – Dienstag

Monate

Hartung – Januar
Hornung – Februar
Lenzing/Lenzmond – März
Ostaramond – April
Wonnemond – Mai
Brachet/Brachmond – Juni
Heumond/Heuert – Juli
Ernting – August
Scheidung – September
Gilbmond – Oktober
Nebelmond/Nebelung – November
Julmond/Heilmund – Dezember

Ein Monat hatte 28 Tage. Um das Jahr voll zu machen, fehlten somit 12 Tage/Nächte. Das waren die sogenannten Raunächte, die Zeit zwischen den Jahren.





VIII. Literatur

Empfehlenswerte Romane

Etwas leichtere Kost, sprich moderne Romane, die zu unserem bespielten Hintergrund passen und sehr schön zu lesen sind. Würde ich dem durchschnittlichen Leser mehr empfehlen als die weiter unten aufgeführte Quellenliteratur!

Bernard Cornwell – The Last Kingdom (oder deutsch: Das Letzte Königreich)

Bernard Cornwell – The Pale Rider (oder deutsch: Der Weiße Reiter)

Bernard Cornwell – Lords of the North (deutsch) Die Herren des Nordens

Knud H. Thomsen – Speckseites Ostseefahrt

Frans G. Bengtsson – Die Abenteuer des Röde Orm

Poul Anderson – Hrolf Krakis Saga (von 1980, derzeit leider vergriffen)

Schund

Konrad Hansen – Die Männer vom Meer (Meiner Meinung nach schlecht geschrieben, mit hanebücheneren Fantasy-Inhalten)

Quellen

Verschiede interessante Quellenliteratur, die als Basis für die Inhalte dieses Wikinger-Leitfades dient. Anfangs etwas schwer zu lesen, aber mit der Zeit gewöhnt man sich dran. Wenn man tiefer in die Materie eintauchen will, bieten sich diese Werke an:

Die Edda des Snorri Sturlason

Götterlieder der älteren Edda

Heldenlieder der älteren Edda

Die Saga der Jomswikinger

Die Beowulf-Saga

Die Grettis-Saga

Heimskringla Saga

www.vikinganswerlady.com

