

# Gewandungsleitfaden

## Röde Thjur

### Inhaltsverzeichnis

- I. Einleitung
- II. Sozialer Status
- III. Stoffe und Materialien
- IV. Gewandungen
- V. Waffen und Rüstung

### **1. Einleitung**

Wir streben an, uns in unserer Ausrüstung und Gewandung am historischen Vorbild Haithabu/Dänemark, 10 Jh. zu orientieren. Als Vorlagen hierfür kommen insbesondere Interpretationen von Bodenfunden oder Bildsteinen in Frage.

Im Rahmen der Diskussionen und Recherchen hat sich gezeigt, dass es recht schwer ist, für eine zeitlich und räumlich eng begrenzte Einordnung (in unserem Fall: Haithabu/Dänemark, 10 Jh.) einen allgemein gültigen Kleidungsstil zu finden. Vieles bleibt auch unklar. Beispielsweise, weil verschiedene Stoffe (Leinen, Wolle) sich in verschiedenen Böden unterschiedlich erhalten und deswegen an manchen Orten eben gefunden wurden und woanders nicht.

Oft sind von Kleidungsstücken nur Stofffetzen erhalten, die sehr vielseitig interpretierbar sind.

Und obwohl enge Hosen für unseren Zeitraum typischer zu sein scheinen, wurde das einzige skandinavische Pluderhosenfragment ausgerechnet in Haithabu gefunden. Und so weiter.

Das Ziel hier ist es vor allem, einen Leitfaden zu formulieren, der dem kunterbunten Stil-Durcheinander einen roten Faden für Fjoreholmer Stil gibt. Das soll unser Erscheinungsbild als Gruppe aufwerten, und auch gruppenintern das Spiel mit sozialem Status fördern - und je besser es optisch passt, desto leichter wird auch das Eintauchen und Abtauchen in die Spielwelt. Gleichzeitig bleibt aber trotz der Rahmenvorgaben noch genug Spiel für individuelle Entfaltung.

## **2. Sozialer Status**

Unterschiedlicher sozialer Status bereichert das Spiel!

Wir sind eine Sippe und ziehen nach außen an einem Strang. Aber das heißt nicht, dass wir intern nicht unsere eigenen kleinen Querelen haben, die dem Spiel eine besondere Würze geben. Wer sitzt beim Festmahl näher am Hochsitz des Fürsten? Nimmt sich der Knecht zu viel gegenüber der Hofherrin heraus? Was ratschen die Mägde über ihre Herren? Solche Dinge tragen dazu bei, die Spielwelt runder und atmosphärischer werden zu lassen.

Um das Spiel mit sozialem Status aufzuwerten, soll dieser sich auch in der optischen Darstellung widerspiegeln. Wer viel sein will, muss auch entsprechend Arbeit in seinen Charakter stecken! Dennoch haben kein hochmittelalterliches Stände- oder indisches Kastensystem. Die Grenzen zwischen den sozialen Schichten sind also fließend.

Es gelten im Folgenden diese Regeln:

- Die Kleidungsoptionen der unteren Schichten stehen allen offen, aber nicht umgekehrt! Nur ausnahmsweise und dann auch nur in Einzelstücken sollte Ausrüstung aus höheren Kategorien verwendet werden. (Bsp.: *Der Jarl kann auch enge Hosen aus ungefärbtem Stoff tragen, der Thraell aber keinen Purpur-Klappenrock*). Die oberen Schichten sollten in ihrem optischen Erscheinungsbild deutlich erkennbar herausstechen.
- Einsteiger sollten möglichst bescheiden anfangen. Zum einen ist die entsprechende Ausrüstung und Gewandung einfacher und kostengünstiger zu beschaffen. Zum anderen eröffnet es die spielerisch reizvolle Option, den Charakter im Laufe der Zeit weiter zu entwickeln.
- Jede Kategorie bekommt eine mögliche Auswahl an Kleidungs- und Ausrüstungsstücken, und zunehmende Auswahlmöglichkeiten bei den Farben, aber zugleich auch einen jeweiligen, immer weiter ansteigenden Mindest-Standard!
- In der Wikingeresellschaft haben Gabe und Gegengabe einen hohen Stellenwert. Höhergestellte sollten großzügig sein und ihre Gefolgsleute durch Geschenke an sich binden, und sei es nur durch so banale Dinge wie Kleidung, Waffen und Nahrung. Neue Gewandung oder Ausrüstung kann schön ins Spiel gebracht werden, indem man sie sich OT zwar selbst beschafft, aber IT von jemandem schenken lässt (und dies öffentlichkeitswirksam ausspielt).

### **2. 1 Thraells/ärmere Knechte und Mägde:**

Außer Sklaven fallen in diese Kategorie ärmere Knechte und Mägde oder unabhängige Freie aus bescheideneren Verhältnissen. Hier dürften die meisten Einsteigercharaktere angesiedelt sein, die erst noch auf der Suche nach Anschluss sind.

Farben: Natur, Braun, blasses Gelb, blasses Ocker, blasses Olivgrün, Grau

Material: Wolle und Leinen

Gewandung für Männer:

Tunika,

normal (eng) geschnittene Hose,

Gugel,

Holz-/Bund-/Lederschuhe,

einfacher Strick als Gürtel bzw. Ledergürtel ohne Beschläge oder Verzierungen,  
runde Kappen ohne Fell,  
ungefärbte Beinwickel,  
Rechteckmantel,  
einfache Anhänger aus Horn oder Holz, ansonsten nur geschenkter Schmuck  
Bewaffnung: Messer, Knüppel

Gewandung - Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,  
Rechteckumhang,  
Holz- /Bund-/Lederschuhe,  
einfacher Strick als Gürtel oder ein Ledergürtel ohne Beschläge oder Verzierungen,  
Stirnband, Kopftuch oder runde Kappe ohne Fell,  
einfache Anhänger aus Horn oder Holz, ansonsten nur geschenkter Schmuck.

Verbindliche Mindestausrüstung:

Männer: Schuhe, Hose, Tunika, Gürtel, Kopfbedeckung  
Frauen: Schuhe, Kleid, Gürtel

**2.2 besser gestellte Knechte und Mägde, unabhängige Freie in einfacheren Verhältnissen**

Das betrifft Knechte und Mägde, die zwar in einem Abhängigkeitsverhältnis sind, aber dabei schon zu einem gewissen Wohlstand gekommen sind. Ebenso fallen in diese Kategorie unabhängige Freie aus besseren Verhältnissen, oder Besitzer einfacher Hütten oder Fischerkatzen, die diese auf sich allein gestellt bewirtschaften.

Farben: Natur, Braun, Braunrot, Braunorange, Gelb, Ocker, Olivgrün, Moosgrün, helle Blautöne, Grau

Material: Wolle und feines Leinen

Gewandung - Männer:

Tunika,  
normal (eng) geschnittene Hose,  
Rechteckmantel, schlichter Halbkreismantel oder schlichter, kurzer Klappenrock,  
farbige Beinwickel,  
Ledergürtel auch mit wenigen Beschlägen oder Punzierungen,  
runde Kappen auch mit Fellbesatz oder Borten, schlichte Rus-/Zipfelmütze  
Zierfelle,  
im Spiel überreichte Armreife (sofern vorhanden), schlichte Schmuckketten,  
Brillen- oder Nasalhelm,  
Ledertunika oder einfacher Polsterwams,  
Speer/Frame, Schild und Axt, Pfeil und Bogen, Sax, Langaxt

Gewandung - Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,  
schlichter Trägerrock,  
Birkamantel offen oder überlappend,  
Ledergürtel auch mit einfachen Beschlägen/Verzierungen,  
Kopftuch oder runde Kappe auch mit Fellbesatz oder Borte,  
Schlüssel am Gürtel bei Verheirateten/Witwen,  
Zierfelle und Schmuck (Ketten, überreichte Armreifen)

### Mindestausrüstung:

Männer: Schuhe, Hose, einfache Tunika, bessere Tunika, Gürtel, Kopfbedeckung, Waffe,

Frauen: Schuhe, einfaches Kleid, besseres Oberkleid, Gürtel

### **2.3 Vermögende Freie mit eigener Gefolgschaft**

!!! Voraussetzung ist hier, dass dem Charakter mindestens einer - besser jedoch mehrere - aktiv bespielte andere Charaktere in einem Abhängigkeits- oder Unterordnungsverhältnis zugeordnet sind. !!!

Hierzu zählen insbesondere die Bondis (Hofbesitzer) mit eigenen Knechten/Mägden, aber ebenso sind auch andere Optionen denkbar, z.B. Rechtsgelehrter mit Lehrling, Goldschmied mit Gehilfen, wohlhabender Händler mit Handlanger, und so weiter.

Farben: Natur, Braun, Braunrot, Orangerot, Ziegelrot, Rosa, Gelb, Ocker, Olivgrün, Moosgrün, Grün, Blau, Grau

Material: Wolle, Leinen, Seide

### Gewandung - Männer:

Tunika,

Pluderhose,

Kurzer Klappenrock verziert durch Stickereien oder Borte,

Halbkreismantel mit Stickereien oder Pelzsaum,

farbige Beinwickel mit Stickereien/Borte,

verzierte Ledergürtel,

runde Kappen oder Rusmütze mit Verzierungen wie Borte oder Fell,

Zierfelle, Ketten und überreichte Armreife,

Ringbrünne, Lederlamellar,

Brillen oder Nasalhelm,

Schild, Schwert,

### Gewandung - Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,

Trägerrock,

verzierter Birkamantel offen oder überlappend,

Lederschuhe,

Ledergürtel auch mit einfachen Beschlägen/Verzierungen,

Kopftuch oder runde Kappe auch mit Fellbesatz oder Borte,

Schlüssel am Gürtel bei Verheirateten/Witwen,

Zierfelle und Schmuck (Ketten, überreichte Armreifen)

### Mindestausrüstung:

Männer: Lederschuhe, Feld-Hose, Feld-Tunika, Thing-Hose, Thing-Tunika, Klappenrock, Gürtel, zivile Kopfbedeckung, Polster-/Lederwams, Helm, Schild, Klingenwaffe,

Frauen: Lederschuhe, Trägerrock fürs Thing, Reisekleid, Birkamantel oder Klappenrock, Gürtel, Schmuck

## **2.4 Sonderstatus: Hûskarle**

Eine Sonderrolle nehmen die Hûskarle ein. Das sind reine Berufskrieger (somit ohne eigenen Hof und in der Regel ohne eigene Gefolgsleute), die für den Fürsten arbeiten und im Gegenzug von diesem unterhalten und ausgestattet werden. Sie rekrutieren sich wohl in der Regel aus den Freien ohne eigenen Grundbesitz (siehe 2.2), und können sich in ihrer Ausrüstung entsprechend daran orientieren. Sie können auch höherwertigere Ausrüstung haben, die ihnen sonst nicht zugänglich wäre - wenn ihr Fürst sie mit entsprechenden Gaben bedacht hat.

### Mindestausrüstung:

Schuhe, Hose, Tunika, Gürtel, Kopfbedeckung, Polsterwams, Ringbrünne, Helm, Schild, Waffe, Zweitwaffe

## **2.5 Hetmann/Jarl**

Dem Anführer stehen natürlich alle Optionen offen - zugleich muss er aber auch in besonders herausragender Weise in seine Charakterdarstellung investieren, um sich in angemessener Weise von der Mannschaft abzuheben.

Farben: zusätzlich Purpurrot, kräftiges Indigoblau

## **3. Stoffe und Materialien**

Dieses Kapitel behandelt unterschiedliche Materialien, hinsichtlich Verfügbarkeit, Webmustern, Eigenschaften, Färbungen, etc...

Die Färbung der Kleidungsstücke sollte sich für ein gutes Einfügen in das angestrebte Bild der Kleidung frühmittelalterlicher Dänen nur an damals verfügbaren pflanzlichen Färbungen oder der natürlichen Farbe von Wolle bzw. Leinen orientieren. In der Regel werden wir wohl leichter Zugriff auf chemisch gefärbte Stoffe haben. Trotzdem ist die Auswahl dabei auf Farben beschränkt, die so auch mit pflanzlicher Färbung hätten erzielt werden können.

Eine Auswahl möglicher Farbstoffe und die erzielbaren Farben werden unter Punkt 3.5 beschrieben.

Sogenannte nicht lichtechte Färbungen waren günstiger als lichtechte Färbemittel (ein Färbemittel, welches nicht lichtecht ist, bleicht schnell unter Sonnenlicht und anderen äußeren Einflüssen aus, lichtechte Färbungen behalten ihre ursprüngliche Farbe länger). Bitte bedenkt dies bei der Farbwahl eurer Gewandung. Die getragene Kleidung des dargestellten Charakters wird selten neu hergestellt sein, sondern vermutlich bereits einiger Beanspruchung ausgesetzt gewesen sein. Daher sollten für die (OT neue/IT aber alte) Gewandung eines neu bespielten Charakters bevorzugt hellere bzw. ausgebleicht wirkende Farben gewählt werden.

Bei den Webarten am weitesten verbreitet war die Leinwandbindung (beim Weben das Schiffchen immer abwechseln unten durch und oben drüber), alternativ dazu gibt es auch noch die aufwendigere Koeperbindung, bei der Schuss- und Kettfäden in einem regelmäßigen Muster übersprungen werden. So entsteht dann ein Fischgrat- oder Rautenmuster (Diamantkörper).

### **3.1 Leinen**

Leinen nimmt Feuchtigkeit schnell auf, und trocknet auch wieder schnell. Es ist weniger wärmend als Wolle. Menschen mit empfindlicher Haut vertragen Kontakt mit Leinen oft besser als mit Wolle. Aus diesen Gründen ist Leinen gut für Unterkleid oder Untertunika und leichte Sommerkleidung geeignet.

Leinen ist allerdings schwerer zu färben als Wolle, weswegen nur Leinenstoffe mit blassen Farben gewählt werden sollten.

### **3.2 Wolle**

Wolle wärmt gut, daher ist dicker Wollstoff für Winterkleidung das Material der Wahl. Allerdings kann vor allem raue Wolle Hautirritationen verursachen bzw. kratzen. Darum empfiehlt es sich, unter einer Wolltunika stets eine Untertunika aus Leinen zu tragen.

Wolle lässt sich besser färben als Leinen. Sie knittert nicht und fällt schöner als Leinen. Sie nimmt Gerüche nicht so leicht an, und ist selbstreinigend. Oft reichen es, Wollkleidung zum Lüften auszuhängen, statt sie zu waschen. Insbesondere Loden (gewalkter, dichter Wollstoff) sollte nicht gewaschen werden, sonst verliert er seine wasserabweisenden Eigenschaften!

Im Regenfall hat Wolle die vorteilhafte Eigenschaft, dass es Wasser abweist und schnell wieder trocknet.

An Webarten kommen bevorzugt Leinwandbindung oder 2/1 bzw. 2/2 Körperbindung in Frage.

### **3.3 Seide**

Theoretisch ist Seide als Material denkbar. Da sie jedoch aus dem fernen Osten eingeführt wurde, war sie teuer und nur für sehr Wohlhabende erschwinglich.

Zudem sollte man, wenn man Seide verwenden möchte, bedenken, dass Seide - vor allem dünne - weniger strapazierfähig ist.

### **3.4 Leder**

Nur ungefärbtes Leder verwenden, also in Farbtönen von hell- bis dunkelbraun.

### **3.5 Farbstoffe**

Hier einmal eine Auflistung möglicher Farbstoffe, für weitere Details bitte selbstständig googlen:

Gelb- und Ockertöne in verschiedensten Variationen konnten recht einfach mit zahlreichen verschiedenen Pflanzen gefärbt werden: Wau, Färberginster, Zwiebeln, Birkenblätter, Rainfarn, Frauenmantelkraut,....

Braun- oder Braunrot sind äußerst leicht zu färben mittels der grünen Walnussaußenschale, Eichenrinde, Lärchenrinde sowie anderen Wurzeln und Rinden. Außerdem gibt es ja auch naturbraune Schafe...

Orangebraun konnte wohl auch mit bestimmten skandinavischen Pilzen gefärbt werden.

Eine einfache und günstige Möglichkeit ist es, Gelbfärbern Eisen bzw. Eisensulfit zuzugeben. Die Gelbfärbung schlägt dann nach Grün um. Die so erzielte Farbtöne sind Moosgrün bzw. Olivgrün.

Beeren: Ergeben helle Blau-, Violett- und Rottöne, sind aber wenig beständig bzw. lichtecht.

Aus der Wurzel der in Mitteleuropa heimischen Krapppflanze konnte recht leicht Rot gefärbt werden. Die erzielten Farbtöne liegen je nach Verarbeitung meist bei rotbraun bis orangerot.

Indigo: Der in Indien gewonnene blaue Farbstoff wurde in sehr geringen Mengen über Syrien oder Alexandria nach Europa eingeführt. In Mitteleuropa war alternativ auch die Gewinnung aus der Pflanze Färberwaid möglich, aber extrem aufwendig. Nur mit echtem Indigo waren kräftige und lichtechte Blautöne möglich, Färberwaid enthält den Farbstoff nur in deutlich geringerer Konzentration.

Kräftiges Grün konnte erzielt werden durch eine Vorfärbung mit Gelb und anschließendem Überfärben mit teurem blauem Färberwaid. Teuer!

Purpur: Farbstoff wird aus der Purpurschnecke gewonnen. Fast die einzige Möglichkeit ein feuriges, kräftiges Rot zu färben. Unglaublich teuer! Die Kermeslaus als Alternative ist ähnlich luxuriös.

Grau: Grautöne kommen als verschiedene natürliche Wollfarben von Schafen vor.

Schwarz: Diese Farbe verwenden wir nicht.

## **4. Gewandung**

Dieses Kapitel erklärt die verschiedenen Gewandungs- und Ausrüstungsstücke, mit Erläuterungen zu Tragweisen und Besonderheiten, im Idealfall mit Schnittmuster.

Vor dem Nähen neuer Kleidung unbedingt immer daran denken, den Stoff erst zu waschen (Wolle bei 30°, Leinen bei 60°C). Insbesondere Wolle schrumpft oft deutlich. Es wird empfohlen, die fertige Wollkleidung dann später nur noch kalt zu waschen.

### **4.1 Gewandung für Frauen:**

Birkamantel:

Ein vorne offener, knöchellanger Mantel mit langen Ärmel – im Prinzip wie ein Kleid, das vorne offen ist. Zugrunde liegt die Interpretation eines Fundes aus Birka (Schweden). In

Dänemark/Haithabu mangelt es an Funden für einen Frauenmantel. Es wurden auch schon die Textilfragmente eines Oberkleides in Haithabu als Grundlage für einen ähnlichen Mantel verwendet. Anhand dieses Fundes konnte man nämlich nicht mehr sagen, ob das Oberkleid vorne geschlossen, offen oder überlappend war. Alle Interpretationen sind möglich.

### Gürtel:

In der Regel ein einfacher Ledergürtel mit schlichter Schnalle in D-Form. Der Riemen möglichst lang, damit er mit einem Knoten geschlossen werden kann und das Ende schön baumelt. In den luxuriöseren Varianten kann er mit einer Gürtelspitze und Zierbeschlägen versehen sein.



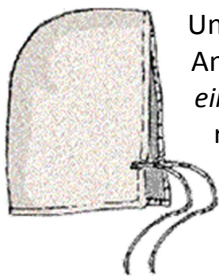
Ansonsten wären gerade für feinere Gewandungen brettchengewebte Gürtel empfehlenswert, diese können statt mit einer Schnalle geschlossen auch einfach verknotet werden.

### Kleid:

Im Prinzip ist ein Kleid erst einmal nichts anderes als eine knöchellange Tunika. Wie bei der Tunika sollte das Kleid lange Ärmel und seitlich eingefügte Keile haben.

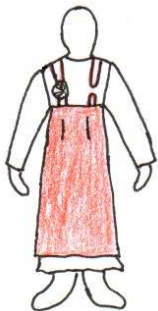
Falls ein Oberkleid getragen wird, sollte sich dessen Länge zwischen knielang und der Länge des Unterkleides bewegen. Das Oberkleid kann kürzere Ärmel haben oder auch gänzlich ärmellos sein. Eine besondere Form eines Überkleides ist der Trägerrock (s.u.)

### Kopftuch:



Unverheiratete Mädchen und umtriebige Flittchen können ihr Haar offen tragen. Anständige, verheiratete Frauen sollten aber eine Kopfbedeckung tragen. (*Das ist eine nicht belegbare Interpretation.*) Die Jorvik-Kapuze war eine Kapuze die aus zwei rechteckigen Stücken Stoff, mit einer gerundeten Ecke und die den Hinterkopf und Nacken bedeckte. Beispiele für diese Kapuze wurden bei den Ausgrabungen in Jorvik (York der Wikinger) gefunden. Diese Art von Kopfbedeckung war mit zwei Bändern ausgestattet, die man unter dem Kinn verknoten konnte.

### Trägerrock:

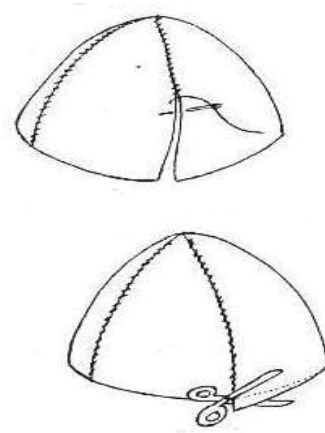


Der Trägerrock ist ein Überkleid, dass entweder statt dem Oberkleid oder zusätzlich zum Oberkleid getragen wird. Es handelt sich um ein seitlich geschlossenes Kleidungsstück, welches über dem Kleid getragen wird. Gehalten wird der Trägerrock mit Schalenfibeln. Je nach Stand der Trägerin ist die Fibel kostbarer oder schlichter gehalten. Das bedeutet, je mehr die Fibel stilisiert ist, also "durchbrochen", und dann auch noch aus Silber oder Gold gefertigt, desto kostbarer ist sie. Eine einfachere Fibel wäre aus Bronze. Sowohl vom Zuschnitt, wie auch zusätzlichen Abnähern, ist dieses Kleidungsstück figurnah geschnitten.



### Rundkappe:

Eine runde Kappe aus Wolle oder Wollfilz, eine Naalbinding Mütze, oder eventuell auch aus Leder. Die Kappe kann innen gefüttert sein, oder in edleren Ausführungen mit Brettchenborte oder Pelz gesäumt. Die Möglichkeiten sind vielfältig!



### Schuhe:

Es gibt reichlich Schuhfunde aus Haithabu, die als Vorlage dienen können. Nur für ganz arme Charaktere kämen – als Alternative zum Barfußlaufen – auch Bundschuhe in Frage. Ansonsten sollten Bundschuhe oder Osmanenstiefel aus Altbeständen nur als Zweitschuhe für schlechtes Wetter noch Verwendung finden.

### Socken:

Ideal wären Naalbinding-Socken, Stricksocken aus Wolle tun es aber auch. Im Zeltlager lassen sich nasse Füße oft nicht vermeiden, Wollsocken halten sie zumindest warm.

## **4.2 Gewandung für Männer:**

### Beinwickel:

Beinwickel aus Wolle halten die Füße warm, und schützen bei Waldspaziergängen vor Dornengestrüpp und Blutsaugern. Beinwickel sollten etwa 4 Meter lang und etwa 10cm breit sein. Will man nicht nur die Waden einwickeln sondern auch den Fuß, oder hat man besonders kräftige Unterschenkel, sollte man besser 5-6 Meter rechnen. Der Stoff wird dann über Kreuz gewickelt (abwechselnd auf- und abwärts geführt, wie bei einem Verband). Leinen funktioniert nicht und rutscht, weil Leinenstoff im Gegensatz zu Wolle nicht aneinander haftet! Aus demselben Grund halten Beinwickel – selbst aus Wolle – auch nicht auf einer Leinenhose.

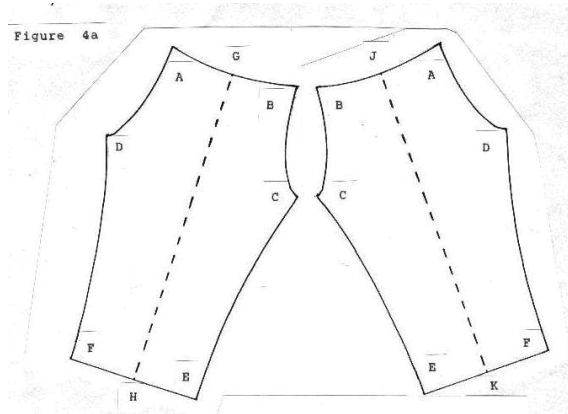
Manche Leute verzichten auch auf eine Hose und verwenden nur Beinwickel auf bloßer Haut.

### Enge Hose (z.B. Thorsberghose):

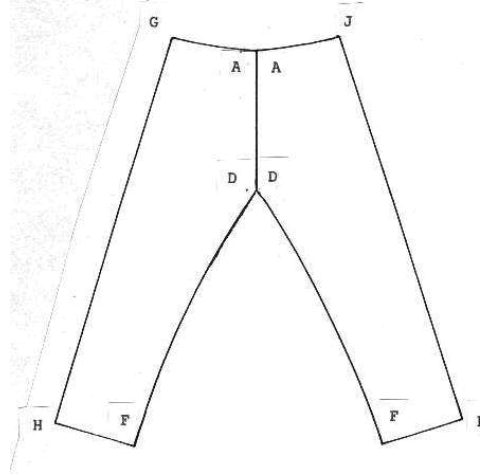
Zur Grundausstattung gehört in jedem Fall eine einfache Hose in einem engen Schnitt, also ähnlich wie bei einer Jeans. Die Thorsberghose wird hier gerne als Fundvorlage genannt, das entsprechende Schnittmuster ist aber ziemlich abstrus... Es wird in Fachkreise darüber spekuliert, ob es sich evtl. um eine Reiterhose handelt. In der Praxis ist das Schnittmuster jedenfalls sehr kompliziert, und die fertigen Stücke haben eine äußerst kurze Lebensdauer.

Am Besten nimmt man stattdessen eine gut sitzende Jeans oder andere OT-Hose, und kopiert jedes einzelne Teilstück (Vorder- und Rückseitenstücke sind unterschiedlich groß, Nahtzugaben nicht vergessen!)

Schnittmuster:



Fertige Hose:



### Gugel:

Eine Fundvorlage wäre hier die Skoldeham-Gugel. Das entsprechende Schnittmuster ist einfach in der Umsetzung, das Ergebnis in der Praxis bewährt.

Es gibt auch einen Gugelfund in Haithabu, zu dem mir aber nicht mehr bekannt ist.

Konsens ist bei uns, dass Gugeln gemäß der Fjoreholmer Mode keine Zipfel haben!

### Gürtel:

In der Regel ein einfacher Ledergürtel mit schlichter Schnalle in D-Form. Der Riemen möglichst lang, damit er mit einem Knoten geschlossen werden kann und das Ende schön baumelt. In den luxuriöseren Varianten kann er mit einer Gürtelspitze und Zierbeschlägen versehen sein.



Ansonsten wären gerade für feinere Gewandungen brettchengewebte Gürtel empfehlenswert, diese können statt mit einer Schnalle geschlossen auch einfach verknotet werden.

### Halbkreismantel:

Im Mammengrab bei Viborg in Dänemark wurde ein Oberschenkel langer, pelzgesäumter Halbkreismantel aus Wolle gefunden.

### Kaftan:

Kommt für uns nicht Frage, da es sich hierbei um ein den Rus zuzurechnendes Fundstück handelt, und zumindest für Männer hier der Klappenrock als zu unserer Kultur, Region und Epoche passenderes Kleidungsstück zur Auswahl steht.

### Klappenrock:

Der Klappenrock ist ein mantelartiges Kleidungsstück für Männer, das durch einen Gürtel verschlossen wird.

Der Klappenrock wurde in der Völkerwanderungszeit durch östliche Reitervölker wie Hunnen und Awaren in Mitteleuropa eingeführt und verbreitete sich langsam in der Mode der folgenden Jahrhunderte über ganz Europa. Frühe bildliche Darstellungen von Klappenröcken gibt es auf verschiedenen Brakteaten oder der Reiterscheibe von Pliezhausen aus dem frühen 7. Jahrhundert.

Der Klappenrock besteht aus Rückenteil, Ärmeln, sowie auf der Vorderseite aus zwei dreieckigen Klappen die zum Verschließen übereinandergeschlagen werden. Im Gegensatz zum später entstandenen Kaftan besitzen Klappenröcke keine Knöpfe oder Verschlussaken. Der Klappenrock mit den vorne übergeschlagenen Klappen wird lediglich durch einen darüber getragenen Gürtel um die Taille verschlossen. Er ähnelt in Trageweise und Schnitt entfernt dem modernen Bademantel. In der Länge reicht er bis zu den Oberschenkeln.

Ein in Haithabu gefundener Klappenrock war gesäumt mit einem „Kunstfell“ aus aufgerauhter Wolle.

### Tunika:

Elementare Grundausrüstung für jeden Nordmann ist dieses einfache, aber dennoch wichtige Kleidungsstück, genannt Leibrock, Hemd oder Tunika. Die Länge geht bei Männern etwa bis zum unteren Drittel des Oberschenkels bzw. bis knapp oberhalb des Knies. Die Ärmel sind grundsätzlich immer lang (kein moderner kurzer T-Shirt-Schnitt!).

An den Seiten keine offenen Schlitze lassen, sondern Keile einsetzen.

Bei einfacheren Ausführungen kann für den Halsausschnitt ein Rundkragen gewählt werden, besser ist ein Schlüssellochkragen.

Eine Tunika kann einlagig getragen werden, oder Unter- und Obertunika übereinander.

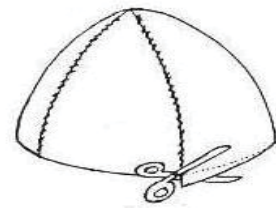
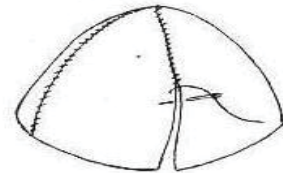
### Rechteckumhang:

Wie der Name schon verrät, handelt es sich um ein rechteckiges Stück Stoff. Die Größe sollte so gewählt werden, dass man ihn auch als Schlafdecke verwenden kann. Trageweise: Der Stoff wird einfach oder doppelt genommen, und über der Schulter des Schwertarms mit einer Fibel geschlossen, so dass der Schwertarm frei bleibt.

In der Praxis lässt der Rechteckmantel sich nur so schwer befestigen, dass er nicht stört und trotzdem gut aussieht... ein locker gewebter Wollstoff fällt schöner und kann ohne Schaden mit einer Fibel geschlossen werden. Lodenstoff wird dabei beschädigt und fällt sehr steif, schützt aber besser vor Wind und Wetter.

#### Rundkappe:

Eine runde Kappe aus Wolle oder Wollfilz, eine Naalbinding Mütze, oder eventuell auch aus Leder. Die Kappe kann innen gefüttert sein, oder in edleren Ausführungen mit Brettchenborte oder Pelz gesäumt. Die Möglichkeiten sind vielfältig!



#### Rusmütze/Zipfelmütze:

Die auf dem Birkafund beruhenden Zipfelmützen mit Silberspitze sind für den von uns bespielten Kulturraum nicht belegt.

#### Weite Pluderhose/“Rushose“:

Obwohl diese Hosen mehr mit den östlichen Rus in Verbindung gebracht werden, so ist doch das einzige diesbezügliche Stofffragment im skandinavischen Raum in Haithabu gefunden worden. Für eine Pluderhose verbraucht man etwa die dreifache Menge Stoff, entsprechend ist sie eher etwas für wohlhabendere Charaktere, die sich so eine Verschwendung leisten können. Vom Schnittmuster her empfiehlt es sich, im Bereich der Waden eine Röhre mit normaler Breite zuzuschneiden, und erst im Bereich darüber auf die dreifache Stoffmenge zu erweitern.

Grundsätzlich streben wir eher ein westskandinavisches Erscheinungsbild mit engeren Hosen an!

#### Schuhe:

Es gibt reichlich Schuhfunde aus Haithabu, die als Vorlage dienen können. Nur für ganz arme Charaktere kämen – als Alternative zum Barfußlaufen – auch Bundschuhe in Frage. Ansonsten sollten Bundschuhe oder Osmanentiefel aus Altbeständen nur als Zweitschuhe für schlechtes Wetter noch Verwendung finden.

#### Socken:

Ideal wären Naalbinding-Socken, Stricksocken aus Wolle tun es aber auch. Im Zeltlager lassen sich nasse Füße oft nicht vermeiden, Wollsocken halten sie zumindest warm.

## 4. Waffen und Rüstungen

Dieses Kapitel erklärt die verschiedenen Waffen und Rüstungen, die bei uns zum Einsatz kommen.

### Arm-/Beinschienen:

Auch wenn die historischen Grundlagen fragwürdig sind, wären Lederschienen toleriert. Auf reine Metall-Streifenschienen im sogenannten „Warägerstil“ sollte man aber besser gänzlich verzichten, nicht nur wegen der fehlenden historischen Bezüge. An den Armen ist das zusätzliche Gewicht am Schwertarm sehr hindernd, und am Schildarm ohnehin überflüssig. Die „Feuerkörbe“ an den Beinen behindern ebenfalls in den meisten Ausführungen mehr als sie schützen... generell gilt dieser Nachteil eigentlich für alle Arten von Beinschienen.

### Axt:

Eine simple Waffe mit hoher Durchschlagskraft. Entgegen landläufiger Meinung nicht deswegen eine Allerweltswaffe, weil die jeder Holzfäller daheim rumliegen hatte – die Kampfäxte haben nämlich eine andere Blattformen als die Werkzeuge.

Eine Sonderform ist die zweihändig geführte Langaxt oder Dänenaxt.

Äxte haben immer nur ein Blatt, Doppeläxte sind rein Fantasy!

### Bogen:

Bei den Wikingern kommt nur der Langbogen zum Einsatz, nicht die Kurzbögen der östlichen Reitervölker.

### Helm:

Üblich sind Brillenhelme oder Nasalhelme. Die Beleglage zu Helmen ist eher dünn, wir empfehlen ihn aber für Kämpfer schon aus Gründen des Styles und OT-Schutzes.

### Lamellar:

Beruhend auf Grabfunden in Birka haben sich Lamellare aus Horn, Metall oder Leder inzwischen weit verbreitet. Für den dänischen Raum sind keine Lamellare belegt.

### Polsterwams:

Ein Polsterwams macht den Kettenpanzer leichter erträglich, und dazu sieht man auch noch beeindruckender und breitschultriger aus (auch ohne den Kettenpanzer drüber). Es bietet auch eine gewisse reale Schutzwirkung gegen Schläge.

Ein Polsterwams kann aus mehreren Lagen vernähtem Leinen bestehen, aus Leinen gefüttert mit Wollvlies oder Pferdeschweif, oder man kann auch zwei dicke Wolltuniken übereinandern anziehen. Obwohl dieses Ausrüstungsstück weit verbreitet ist und sinnvoll erscheint, gibt es hierfür allerdings keine historischen Belege bzw. Vorlagen.

### Ringbrünne:

Die Ringbrünne, landläufig als Kettenhemd oder Kettenpanzer bekannt. Es dazu keine Bodenfunde, aber Darstellungen auf Bildsteinen. Demnach sollten die Kettenhemden kurze Ärmel haben und bis zum oberen Drittel der Oberschenkel reichen. In der Herstellung war eine Ringbrünne unglaublich teuer und aufwendig, deswegen sollten sie der Oberschicht und den Berufskriegern (den Húskarlen) vorbehalten bleiben.

Es empfiehlt sich, die Ränder des Kettenhemdes mit einem weichen Leder (Hirsch oder Ziege) zu umranden. Dadurch sieht es besser aus, lässt sich leichter an- und ausziehen, und schlabbert beim Tragen nicht. Wer sich ein Kettenhemd bezahlen kann, kann sich auch noch etwas Leder leisten.

Und: Pussies tragen manchmal Kettenpanzer aus Aluminium, weil die leichter sind. Sehen aber auch scheiße aus. Echte Männer tragen Stahl! Natürlich unverzinkt.

### Sax:

Ein einschneidiges Hiebmesser. Ob die Bezeichnung „Sax“ nun aus facharchäologisches Sicht korrekt ist oder ob es sich dabei dann doch um ein „gotländisches Hiebmesser“ handelt ist mir wurscht. Jedenfalls sind diese kurzen Klingenwaffen unter Nordleuten weit verbreitet und werden allgemein als Sax bezeichnet. Viele Nordleute haben ein Sax als Zweitwaffe, es kann bei beengten Platzverhältnissen sehr nützlich sein. Es wird waagrecht am Gürtel befestigt mitgeführt, meist am Rücken, selten auch vor dem Körper getragen.

*In der Brennu-Njal Saga führt Thorkel ein Sax, dass er in Schweden erworben hat. In der Grettis-Saga birgt Grettir das Sax Karsnautr aus dem Grabhügel des Draugr.*

Klingenwaffen kommen grundsätzlich nur in einer passenden Scheide getragen in Frage!

### Schild:

Typisch und bewährt ist der Rundschild mit Mittelgriff. Die Schildfarben unserer Sippe sind gelb-rot.

### Schwert:

Gute Schwerter herzustellen, war eine hohe Kunst. Abgesehen von der Verwendung einer größeren Menge des teuren Rohstoffes Eisen, musste der Stahl so geschmiedet werden, dass das Schwert zugleich hart und auch elastisch war. Zudem ist der ungeübte Kämpfer in der Regel mit einem Speer besser dran, weil größere Reichweite. Gute Schwerter waren sehr teuer, und sind

also nur geeignet für besonders wohlhabende oder kampferprobte Charaktere. Nicht zuletzt stellen sie auch ein Statussymbol dar.

*Funde belegen, dass Schwertklingen mit der Inschrift „ulberht“ – anscheinend eine Art Markenname mit gutem Ruf - aus Rheinfranken nach Skandinavien importiert wurden.*

Klingenwaffen kommen grundsätzlich nur in einer passenden Scheide getragen in Frage!

#### Schwertsax:

Besonders langes Sax, bzw. einschneidiges Schwert. Mir sind keine Belege aus dem von uns bespielten Kulturraum bekannt.

#### Speer:

Die am weitesten verbreitete Hauptwaffe der Wikingerzeit ist der Speer.