

Gewandungsleitfaden

Röde Thjur

Leitfaden zu Gewandung und Ausstattung des Röde Thjur e. V.

Homepage: www.der-rote-stier.de

Stand: 20.05.2019

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.

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 tratschen 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 wir 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 Knecht 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 Wikingergesellschaft 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).

Wir haben hierfür eine "Geschenkekiste", in welche man OT Ausrüstungsgegenstände packt (ggf. Zettel als Platzhalter, da die Kiste nur begrenzt groß ist). Will nun ein anderer Charakter dir etwas schenken, kann er sich an dieser Kiste bedienen, indem er eine entsprechende Summe IT-Geld dafür in die Kiste packt. OT hast du damit deine Ausrüstung selbst bezahlt, IT aber der Schenkende.

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 Einsteiger-Charaktere 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,

Lederschuhe (ggf. Holzschuhe als Reserve für extrem mieses Wetter oder den nächtlichen Toilettengang),

einfacher Strick als Gürtel bzw. Ledergürtel ohne Beschläge oder Verzierungen,

Rundkappe ohne Fell,

ungefärbte Beinwickel,

Rechteckmantel,

einfache Anhänger aus Horn oder Holz, ansonsten nur geschenkter Schmuck

Bewaffnung: Messer, Knüppel

Gewandung für Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,

Rechteckmantel,

Lederschuhe (ggf. Holzschuhe als Reserve für extrem mieses Wetter oder den nächtlichen Toilettengang),

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 Fischerkaten, 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 für Männer:

Tunika,

normal (eng) geschnittene Hose,

Rechteckmantel oder schlichter Klappenrock,

farbige Beinwickel,

Ledergürtel mit wenigen Beschlägen oder Punzierungen,

Rundkappe auch mit Fellbesatz oder Borten,

im Spiel überreichte Armreife (sofern vorhanden), schlichte Schmuckketten,

Brillen- oder Nasalhelm,

Ledertunika oder einfacher Polsterwams,

Bewaffnung: Speer/Frame, Schild und Axt, Pfeil und Bogen, Sax, Langaxt

Gewandung für Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,

schlichter Trägerrock mit Fibeln,

Birkamantel offen oder überlappend,

Ledergürtel auch mit einfachen Beschlägen/Verzierungen oder eine Borte als Gürtel

Kopftuch oder Rundkappe auch mit Fellbesatz oder Borte,

Schlüssel am Gürtel bei Verheirateten/Witwen,

Schmuck (Ketten, im Spiel 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, feines Leinen

Gewandung für Männer:

Tunika,
Pluderhose,
Kurzer Klappenrock verziert durch Stickereien, Borte oder Pelzsaum,
Gesäßlanger Halbkreismantel mit Stickereien, Borte oder Pelzsaum,
farbige Beinwickel mit Stickereien/Borte,
verzierte Ledergürtel,
Rundkappe mit Borte oder Fell,
Ketten und überreichte Armreife,
Ringbrünne,
Brillen oder Nasalhelm,
Bewaffnung: Schild und Schwert

Gewandung für Frauen:

Unterkleid, Oberkleid,
Trägerrock mit Schildkrötenfibeln,
verzierter Birkamantel offen oder überlappend,
Lederschuhe,
Ledergürtel auch mit einfachen Beschlägen/Verzierungen oder eine Borte als Gürtel
Kopftuch oder Rundkappe mit Fellbesatz oder Borte,
Schlüssel am Gürtel bei Verheirateten/Witwen,
Schmuck (Ketten, überreichte Armreifen)

Mindestausrüstung:

Männer: Lederschuhe, Feld-Hose, Feld-Tunika, Thing-Hose, Thing-Tunika, Klappenrock, Gürtel,
zivile Kopfbedeckung, Helm, Schild, Klingenwaffe,
Frauen: Lederschuhe, Trägerrock fürs Thing, Reisekleid, Birkamantel oder Klappenrock, Gürtel,
Schmuck

2.4 Sonderstatus: Húskarle

Eine Sonderrolle nehmen die Húskarle 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, Ringbrünne, Helm, Schild, Waffe, Zweitwaffe

2.5 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.

Material: zusätzlich Seide

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 Körperbindung, bei der Schuss- und Kettfäden in einem regelmäßigen Muster übersprungen werden. So entsteht dann ein Fischgrat- oder Rautenmuster (Diamantkörper). Stoffe in Körperbindung sind flexibler und zugleich widerstandsfähiger als Leinwandbindung. Dies ist besonders bei Hosen und Wadenwickeln sinnvoll.

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, am besten ist ungefärbtes Leinen.

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 und bei einer Hose auf weiche Wolle zu achten.

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.

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 Indigo 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: Ebenso wie grau gibt es schwarz/anthrazit (oder eigentlich sehr dunkles grau) als natürliche Wolle von Schafen. Moderne Schwarzfärbungen hingegen sehen oft unnatürlich aus und sind daher verpönt. Kurz: 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.

Unser Vereinsfundus enthält genug Kleidungsstücke, um Neulinge beim ersten Hineinschnupern umfassend einkleiden zu können.

4.1 Geschlechtsunabhängige Kleidung:

Gugel:

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

Eine Alternative ist die Haithabu-Gugel. Sie besteht aus ziemlich vielen Einzelteilen, das Schnittmuster ist komplizierter und sie sitzt auch irgendwie merkwürdig. Der zugrundeliegende Textilfund wurde von anderen Interpretatoren allerdings auch schon als Fragment einer Kindertunika gedeutet.

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

Gürtel:

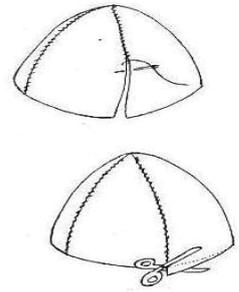
In der Regel ein einfacher Ledergürtel mit schlichter Schnalle in D-Form. Der Riemen möglichst lang, damit er mit einem Knoten geschlossen werden kann und das Ende schön baumelt. In den luxuriöseren Varianten kann er mit einer Gürtelspitze und Zierbeschlagen versehen sein. Ansonsten wären gerade für



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

Rundkappe:

Eine aus vier Stoffstücken hergestellte 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. Holzpantoffeln sind als Zweitschuhe für sehr schlechtes Wetter bzw. für den nächtlichen Toilettengang in Ordnung.

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. Für kaltes und nasses Wetter empfehlen sich dicke und dichte Wollsocken. Aus der richtigen Wolle verfilzen diese mit der Zeit und werden somit noch besser gegen Nässe. Im Sommer tragen sich weitmaschigere und nicht verfilzende Socken angenehmer.

Schmuck:

Halsketten dienen einzig und allein dem Schmuck des Trägers (mit Ausnahme von Amulettketten, aber dazu später mehr). Sie werden von beiden Geschlechtern gerne getragen, um Wohlstand und Ansehen auszudrücken. Ketten können unter anderem aus Glas-/Holz-/Stein-/Metall- oder Knochenperlen sowie aus Bernsteinstücken verschiedener Größen und Formen hergestellt werden.

Arm- und Halsreife sind meist aus Silber oder Gold gefertigt und aufwendig verziert. Aufgrund dieser Verzierungen, deren aufwendiger Herstellung, und natürlich auch der verwendeten wertvollen Rohstoffe sind diese Schmuckstücke fast ausschließlich bei reichen Händlern und Hersiren zu finden, die in der Lage sind, hohe Preise dafür zu bezahlen. Armreifen werden IT nur als Geschenk ins Spiel gebracht.

Amulette und Anhänger dienen zum einen der Verzierung von oben genannten Ketten, in die sie eingearbeitet wurden, um den Reichtum des Besitzers hervorzuheben. Zum anderen sollen sie die ihnen zugesprochene Wirkung entfalten, wie etwa den Träger vor Unheil zu schützen, ihm Stärke und Glück zu verleihen

4.2 Gewandung für Frauen:

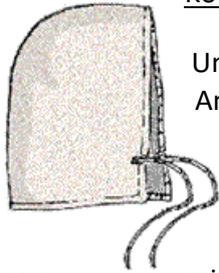
Birkamantel:

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.

Kleid:

Im Prinzip ist ein Kleid erst einmal nichts anderes als eine knöchellange Tunika. Wie bei der Tunika sollte das Kleid lange Ärmel und mehrere Keile (bzw. Trapeze) 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.) Es lohnt sich auch, das Kleid im Haithabuschnitt zu machen (siehe bei „Tunika“), da es dann deutlich schöner fällt und sitzt.

Kopftuch:



war

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 als mögliche Option war eine Kapuze aus zwei rechteckigen Stücken Stoff, mit einer gerundeten Ecke, die den Hinterkopf und Nacken bedeckte. Beispiele für diese Kapuze wurden bei den Ausgrabungen in Jorvik (York der Wikinger) gefunden. Diese Art von Kopfbedeckung mit zwei Bändern ausgestattet, die man unter dem Kinn verknoten konnte.

Trägerrock:



Der Trägerrock ist ein seitlich geschlossenes Überkleid, dass entweder statt dem Oberkleid oder zusätzlich zum Oberkleid getragen wird. Gehalten wird der Trägerrock mit Schalenfibeln (auch als Schildkrötenfibeln bezeichnet). 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.

Die Träger sind doppelt und werden vorne durch die Fibel am Trägerrock befestigt, oder man näht vorne noch eine kleine Schlaufe daran. Außerdem können die Abnäher durch eine Zierflechte nach Haithabufund bedeckt (von oben bis zum Saum) und die Träger statt aus Stoff ebenfalls aus der Zierflechte gemacht werden.

4.2 Gewandung für Männer:

Beinwickel:

Beinwickel aus Wolle halten die Füße warm, und schützen bei Waldspaziergängen vor Dornengestrüpp und Blutsaugern. Beinwickel sollten etwa 3,5 bis 4 Meter lang und etwa 10 cm breit sein. Hat man besonders kräftige Unterschenkel, sollte man besser 5 Meter rechnen. Es gibt verschiedene Wickelungstechniken, z.B. 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. Ideal wäre Wolle in Körperbindung, weil diese elastischer ist.

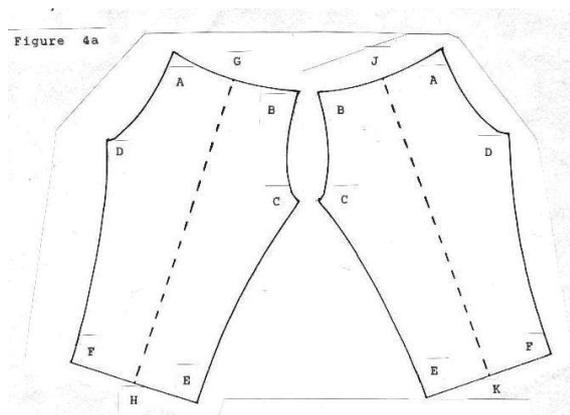
Manche Leute verzichten auch auf eine Hose und verwenden nur Beinwickel auf bloßer Haut.

Um die Beinwickel am Rutschen zu hindern, kann man die Enden mit Fibeln festmachen, Wadenwickelhaken annähen oder auch einfach oben Reinstopfen.

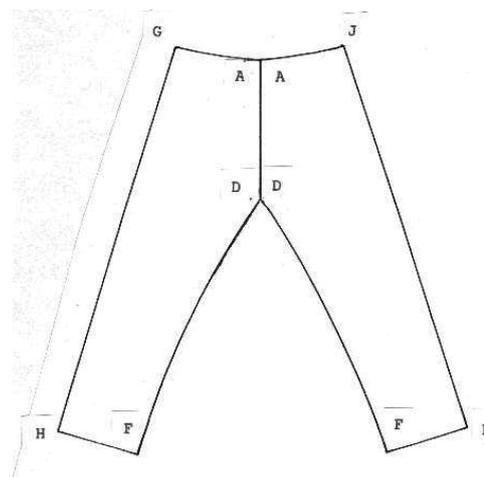
Enge Hose (z.B. Thorsberghose):

Zur Grundausrüstung gehört in jedem Fall eine einfache Hose in einem engen Schnitt, also ähnlich wie bei einer Jeans. Eine Möglichkeit ist die – zeitlich nicht ganz passende – Thorsberghose, allerdings ist das Schnittmuster ziemlich kompliziert und für Nähanfänger nicht geeignet! Als nicht geübter Näher 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:



Halbkreismantel:

Im Mammengrab bei Viborg in Dänemark wurde ein gesäßlanger, 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 Verschlusshaken. 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.

Bevorzugt für unsere Darstellung ist die Haithabu-Tunika. Diese ist körperbetont eng geschnitten und besteht unterhalb der der Taille aus vier Trapezen, was einen schön wallenden Rockschoß ergibt. Außerdem bieten sich für geübte Näher Armkugeln an, wodurch dir Tunika besser sitzt. In unserem Fundus haben wir auch ausgearbeitete Schnittmuster auf Seidenpapier.

Als Alternative gehen bei uns auch einfacher geschnittene Tuniken mit eingesetzten Keilen an der Seite (keine offenen Seitenschlitze!).

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.

Rechteckmantel:

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 oder Gewandnadel geschlossen, so dass der Schwertarm frei bleibt.

Ein locker gewebter Wollstoff fällt schöner, hat mehr Tragekomfort und kann ohne Schaden mit einer Fibel/Gewandnadel geschlossen werden. Lodenstoff würde dabei beschädigt und fällt sehr steif, schützt aber besser vor Wind und Wetter. Um Beschädigungen zu vermeiden, kann man „Knopflöcher“ nähen, durch die man die Fibel/Gewandnadel führt.

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!

5. Waffen und Rüstungen

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

Fast alle Waffen haben wir in unserem Vereinsfundus vorrätig, wo sie gegen eine kleine Abnutzungsgebühr ausgeliehen werden können. Gerade als Anfänger weiß man oft nicht genau, welche Waffe gut geeignet für einen ist, und so kann man die verschiedenen Waffen erst einmal ausprobieren, bevor man sie für teures Geld kauft.

5.1 Rüstungen

Arm-/Beinschienen:

Die historischen Grundlagen dafür sind sehr unsicher, daher verzichten wir auf Arm- und Beinschienen. Ohnehin ist der Nutzen fragwürdig. An den Armen ist das zusätzliche Gewicht am Schwertarm sehr hindernd, und am Schildarm ohnehin überflüssig. Und auch Beinschienen behindern meist mehr, als sie nützen.

Helm:

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

Geeignete Helmtypen können mangels Funden in Dänemark nur aus benachbarten Regionen abgeleitet werden. Z.B. der Gjermundbuhelm aus vier verbundenen Metallplatten (Spangenhelm) und einer Brille (10. Jh. Norwegen). Zu dieser Zeit fanden in Europa die konischen Nasalhelme Verbreitung, entweder als Spangenhelm oder bereits aus einem einzelnen Stück getrieben. Dieser auf dem Teppich von Bayeux abgebildete Helmtyp ist auch als Normannenhelm bekannt.

Polsterwams:

Ein Polsterwams macht das Tragen der Kettenbrünne angenehmer, und bietet auch eine gewisse reale Schutzwirkung gegen Schläge. Ein Polsterwams kann aus mehreren Lagen vernähtem Leinen bestehen, aus Leinen gefüttert mit Wollvlies oder Pferdeschweif. Allerdings gibt es hierzu keine historischen Belege. Derzeit raten wir von einem Polsterwams eher ab.

Als Alternative empfiehlt sich eine dicke Wolltunika unter der Kettenbrünne, die überraschenderweise einen ähnlichen Tragekomfort bietet.

Ringbrünne:

Die Ringbrünne, landläufig als Kettenhemd oder Kettenpanzer bekannt. Nach Darstellungen auf Bildsteinen sollten die Kettenhemden kurze Ärmel haben und bis zum oberen Drittel der Oberschenkel reichen. Der einzige wikingerzeitliche Bodenfund hierzu ist das Gjermundbu-Grab. Hier wurde eine Kettenbrünne aus sehr kleinen Ringen (ID 5mm) gefunden, alternierend gestanzt und genietet. 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.

Die leichte Alternative aus Aluminium ist bei uns aufgrund der Optik und dem Klang nicht gerne gesehen. Solltet ihr nicht in der Lage (gesundheitlich oder von eurer Fitness) dazu sein, ein Stahlkettenhemd zu tragen, solltet ihr es lieber komplett weglassen. Kettenpanzer aus verzinktem Stahl kommen aus Gründen der Optik ebenfalls nicht in Frage. Wer etwas Gewicht sparen will, kann stattdessen auch auf Flachring-Kettenhemden ausweichen. Je kleiner der Innendurchmesser der Ringe, desto leichter (und leider auch teurer) das Kettenhemd.

Schild:

Typisch und bewährt ist der Rundschild mit Mittelgriff. Die Schildfarben unserer Sippe sind gelb-rot. Unsere Schilde stellen wir in Workshops in der vereinseigenen Werkstatt her.

5.2 Waffen

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. Im Allgemeinen sind Axtköpfe von Kampfäxten viel kleiner als man denkt und oft nur wenige hundert Gramm schwer.

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.

Hiebmesser:

Ein einschneidiges Hiebmesser als Zweitwaffe ist unter Nordleuten als Zweitwaffe recht verbreitet und kann bei beengten Platzverhältnissen sehr nützlich sein. Es wird waagrecht am Gürtel befestigt mitgeführt, entweder am Rücken oder auch vor dem Körper getragen.

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

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

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 kampfproben Charaktere. Nicht zuletzt stellen sie auch ein Statussymbol dar.

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

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

Speer:

Die am weitesten verbreitete Hauptwaffe der Wikingerzeit ist der Speer.