Gernot Köpke

Ein Buch für ODIN

Der Almanach zum Spiel



„Die Sonne verlischt, das Land sinkt ins Meer,
vom Himmel stürzen die heitern Sterne.
Lohe umtost den Lebensnährer;
hohe Hitze steigt himmelan.“

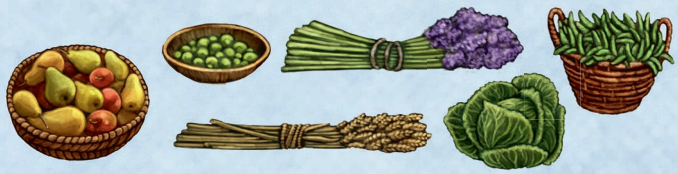
Völuspá,
Eröffnungsgedicht der Edda-Saga

Der Begriffs-Almanach ist ein alphabetisch geordnetes Nachschlagewerk. Er liefert historische Informationen zu im Spiel vorkommenden Begriffen, erläutert aber auch ihre Bedeutung im Spiel. Begriffe, die unterstrichen sind, werden im Glossar erklärt.

FEUERLAND

Agrarprodukte:

In friesischen und englischen Häfen tauschten die norwegischen Händler Honig, Wachs und Stockfisch gegen Pflüge *(das Wenden der Bodenschollen mit geeigneten Pflügen lernten die Wikinger gerade erst kennen)*, Sensen und Sicheln. „Agrar-produkte“ ist in diesem Spiel ein Sammelbegriff für die orangefarbenen Warenmarken Erbsen, Flachs, Bohnen, Getreide, Kohl und Obst: Die norwegischen Siedler pflanzten tatsächlich ganz gezielt Obstbäume an.



Althing:

Das älteste heute noch bestehende Parlament der Welt. Es entstand um 930 auf Island. Das Althing bildete sich für zwei Wochen zur Sommersonnenwende und war ursprünglich eine Art föderaler Zusammenschluss regionaler *„Godentümer“* zu einem Freistaat mit 39 Abgeordneten. Als um das Jahr 1000 plötzlich unterschiedliche Gesetze für Christen und Nichtchristen gelten sollten, sagte Thorgeirr: *„Es wird sich bewahrheiten, dass, wenn wir das Gesetz zerreißen, wir auch den Frieden zerreißen werden.“* Mönch Ari der Gelehrte, schrieb im Buch der Isländer *(um 1125)* weiter: *„Er beendete seine Rede so, dass beide Seiten dem zustimmten, dass alle ein Gesetz haben sollten; das, zu dem er sich entschlösse, es aufzusagen. Da wurde das gesetzlich festgelegt, dass alle Menschen Christen sein und sich taufen lassen sollten, die bis dahin hierzulande ungetauft waren.“* So zog das Christentum auf Island ein.

Altnordisch:

Sprache der Skandinavier in der Wikingerzeit. In Norwegen sprachen die Menschen Altwestnordisch – ebenso auf den besiedelten Nordatlantikinseln und Teilen von Irland, Schottland und England *(um York)*. In Dänemark, Schweden und auf Gotland wurde dagegen Altostnordisch in unterschiedlichen Dialekten gesprochen. Die Sprache ist ihrer germanischen Wurzel noch recht nah, wie man am laut gelesenen *„Vater unser“* erkennt *(þ ~ th)*.

> *„Faðer uor som ast i himlüm,*
> *halgað warðe þit nama.*
> *Tilkomme þit rikie.*
> *Skie þin uilie*
> *so som i himmalan so oh bo iordanne.*
> *Wort dahliha brod gif os i dah.*
> *Oh forlat os uora skuldar*
> *so som oh ui forlate þem os sküldihi are.*
> *Oh inleð os ikkie i frestalsan*
> *utan frels os ifra ondo.“*

In der Wikingerzeit hatten die Menschen im Norden Europas – trotz beginnender sprachlicher Auseinanderentwicklung – noch keine Schwierigkeiten, sich gegenseitig zu verstehen.

Ausbildung:



Im Spiel eine Kategorie von Aktionsfeldern. Diese Felder ermöglichen es, zusätzlich zum generellen Einsetzen von drei bzw. vier Wikingerfiguren, Ausbildungskarten zu ziehen oder auszuspielen. Eine große Vielfalt an Spielkarten ist seit dem erfolgreichen Mittelalter-Brettspiel *„Agricola“* ein Markenzeichen von Uwe Rosenberg. Die teils historischen, teils frei erfundenen Berufsbezeichnungen vermitteln dem Spieler kurz und bündig, wie sich der dargestellte Karteneffekt thematisch in die damalige Zeit einordnen lässt. Tatsächlich waren die Menschen des Frühmittelalters selten in dem Maße spezialisiert, wie es die Spielkarten suggerieren, da es stets mehrerer, sich im Sippenverband ergänzender Talente bedurfte, um nicht in Not zu geraten. Eine Ausnahme stellen die sogenannten Kaupang-Siedlungstypen dar.

Auswanderung:



Mit erheblichen Risiken verbundene Umsiedlung, eventuell wegen Überbevölkerung. Gründe für eine Auswanderung waren stets gewichtig, konnten aber sehr unterschiedlich sein. So gilt die Unzufriedenheit des Volkes mit einer politischen Entscheidung um 872 als ein Grund für die Besiedlung zahlreicher Nordatlantik-Inseln durch norwegische Auswanderer: Harald Schönhaar setzte in dem von Bauernrepubliken und Jarltümern geprägten Norwegen ein Großkönigtum durch. Auch ganz persönliche Gründe mochten eine Rolle gespielt haben, sei es Armut, der Wunsch nach einem Neuanfang oder Flucht, wie im Fall des Vaters von Erik dem Roten, der einen Mord begangen hatte und nach Island segelte. Dort beging auch Erik einen Mord und flüchtete, wahrscheinlich nach Grönland. Als er nach 3 Jahren zurückkehrte, überzeugte er im Jahre 986 viele Isländer, mit ihm ins *„Grünland“* zu ziehen, wie er das heutige Grönland nannte. Allerdings erreichten nur 14 der 25 Siedlerschiffe ihr Ziel. In den folgenden Jahren, um 1010, erhofften sich die Menschen bessere Lebensbedingungen in Neufundland, aber der Versuch, Neufundland zu besiedeln, misslang und die 160 Grönlandwikinger um den Anführer Thorfinn Karlsefni kehrten in die alte Heimat zurück. Dies bildete den Schlusspunkt der uns heute bekannten Auswanderungsbestrebungen der Wikinger.

Axt:



Waffe und Werkzeug in einem. Im Spiel eine Sondermarke, die als *„Wurfaxt“* mit Erz geschmiedet oder erbeutet werden kann. Die im 11. Jahrhundert populär werdende Fußkampfwaffe wurde wegen ihrer Länge beidhändig geführt. Die langschneidige, oft kunstvoll verzierte *„Breiðöx“* hatte nichts mit den einfacheren Äxten gemein, mit denen viele Bauern auf Raubzug gingen. Ein Thinggesetz beschreibt, wie dem König Unrecht getan wird, indem *„Männer Holzäxte zu gültigen Waffen erklären“*. Norwegische Grabfunde lassen auf eine allmählich zunehmende Nutzung diverser Äxte schließen, da sie erst im Laufe der Zeit genauso oft wie Schwert und Speer als Grabbeigabe anzutreffen waren. Grundsätzlich waren Äxte in der Wikingerzeit sowohl als Waffe als auch als Werkzeug nutzbar. Dies gilt auch für die seit dem 8. Jahrhundert verbreitete Bartaxt *„Skeggöx“*. Sie war nach unten rechteckig verlängert, damit sich der Kämpfer im Schild des Gegners einhaken und so die Deckung herunterreißen konnte. Manche Bartäxte wurden auch als Fernwaffe genutzt, indem sie aus der Entfernung in die feindlichen Reihen geschleudert wurden. Sie konnten aber auch genauso gut als Werkzeug genutzt werden, z. B. zum Behauen von Planken und Balken. Die Klingenform der Bartaxt ist bis heute im Zimmermannsbeil erhalten geblieben.

B

Bäreninsel:

„Eine Insel lag im Südosten abwärts von diesem Land. Auf dieser Insel fanden sie Bären, und so nannten sie die Insel Bjarney. Das Hauptland aber, auf dem sich der Wald befand, bezeichneten sie mit Markland.“
Erik-Saga, Hauksbuch-Version (vor 1338)



Ein Name – viele Inseln. Die genaue Lage der von Thorfinn Karlsefnis Siedlergruppe im Jahr 1010 entdeckten Insel *„Bjarney“* ist unbekannt, vermutlich aber unweit von Labrador. Verwirrend ist, dass die gleiche Saga kurz zuvor von anderen, wahrscheinlich an der Disco-Bucht gelegenen *„Bäreninseln“* spricht, die die grönländischen *„Vinland“*-Besiedler auf dem Weg nach *„Helluland“* ansteuerten. Uwe wählte für die Topographie des Entdeckerplanes die ebenfalls *„Bäreninsel“* genannte karge Insel *„Bjørnøya“* zwischen Norwegen und Spitzbergen, die die Skandinavier der Wikingerzeit vermutlich kannten. Erwähnenswert ist, dass das Flugzeug des norwegische Polarforschers Roald Amundsen nahe der Bäreninsel verscholl und bis heute nicht gefunden wurde. Er war aufgebrochen, um dem Italiener Umberto Nobile zu helfen, dessen Luftschiff auf einer Eisscholle abgestürzt war und der später gerettet wurde.

Baffin-Insel:



Heute leben auf der fünftgrößten Insel der Erde etwa 14.000 Menschen in sechs küstennah gelegenen Siedlungen, überwiegend Inuit. Die arktische Insel ist Teil des nordkanadischen Territoriums *„Nunavut“* mit besonderen Rechten für die Inuit. Im Spiel wurde auf dem Entdeckerplan nur der südliche Teil der Insel abgebildet. Es ist davon auszugehen, dass es sich hierbei um das Land der flachen Steine, das *„Helluland“*, handelt, von dem sowohl in der Grönland- als auch der Erik-Saga die Rede ist: *„Dann trafen sie auf Land, und ruderten an diesem in Booten entlang, und erkundeten es. Sie fanden dort viele große, flache Steine. Die Steine waren so groß, dass sich zwei Männer ausgestreckt auf dem Rücken und Ferse an Ferse darauf legen konnten. Polarfüchse gab es im Überfluss. Sie gaben dem Land auch einen Namen und bezeichneten es als Helluland.“*
Nach heutigen Erkenntnissen wurde die stark zerklüftete Insel von den Wikingern nur gelegentlich besucht und nicht besiedelt. Archäologisch nachgewiesen ist ein Steinhaus, das als temporärer Handelsposten für den Handel mit Inuit-Nomaden genutzt wurde. Handelsgut dürften Felle und Pelz heimischer Tierarten wie Eisbär, Karibu (*dem nordamerikanischen Rentier*), Polarfuchs und Hermelin gewesen sein und natürlich Produkte aus dem Robben- und Walfang. Ein besonderes Interesse galt dem Stoßzahn des Narwals: Das *„Ainkhürn“* konnte bis zu drei Meter lang und acht bis zehn Kilogramm schwer sein. Als sogenanntes *„Einhorn“* fand es in Europa reißenden Absatz.

Bauernmarkt:

Im Spiel wird zwischen Vieh- und Wochenmarkt unterschieden. Die Menschen in der Wikingerzeit kannten allgemein Bauernmärkte. Wöchentliche Märkte wurden oft in Ufernähe, unweit eines Hafens, mit einer Vielzahl von Ständen abgehalten, wo auch Tiere verkauft wurden und wandernde Skalden auftraten. Da die Männer des hohen Nordens nie genug Fische haben konnten, ist anzunehmen, dass die Wikinger 845 bei ihrem blitzartigen Überfall auf Hamburg auch einen Vorläufer des Fischmarktes plünderten.

Baustoff:



Werkstoff zum Errichten von Gebäuden und zum Bau von Schiffen. In Skandinavien gab es Holz, Lehm und Stein im Überfluss, aber auch reichlich Erz. Die norwegischen Besiedler der nordatlantischen Inseln mussten allerdings mit weniger oder ohne Wälder und Erzvorkommen auskommen. Sie importierten Bauholz und Erz, behalfen sich mit Treibgut, oder nutzten Balken aus Walknochen und Grassoden für den Bau von Steinhäusern, der immer mehr zunahm.

Bergstreifen:

Die länglichen Plättchen werden im Spiel mit Holz, Stein, Erz und Silber befüllt. Sie symbolisieren das meist bergige Hinterland einer Küstensiedlung, aus dem sich die Siedler Materialien besorgten. Diese dienten dem Bau von Gebäuden und Schiffen oder waren Ausgangsstoffe für die Herstellung verschiedenster Produkte – im Spiel Runenstein, Truhen und blaue Schmiede-Waren. Im Sommer wurden außerdem in den Bergen Bäume gefällt und daraus Holzkohle für die Metallgewinnung hergestellt.



Bernsteinfigur:



Bernstein ist versteinertes, gelbbraunes Baumharz einer längst ausgestorbenen Kiefernart. Die Skandinavier der Wikingerzeit nutzten den an den Küsten der Nord- und Ostsee auffindbaren *„Brennstein“* auch als Brennstoff. In New Jersey fanden im 19. Jahrhundert Tongrubenarbeiter Bernstein in solch großen Mengen, dass sie das Brennmaterial sammelten und in Fässern verbrannten, um sich am Feuer zu wärmen. Beim heutigen Marktwert von mehreren tausend Euro pro Kilo Bernstein besinnt man sich allerdings auf alternative Energien. Bernstein gehörte zu den Exportschlagern der *„Waräger“*. Aus dem leicht zu bearbeitenden Material ließen sich Spindeln, Brettspiel-Figuren, Würfel, wertvolle Schmuckstücke und vermeintlich magische Amulette herstellen.

Berserker:

Im Spiel eine der zahlreichen Ausbildungskarten. Die auf dem Schlachtfeld und im *„Holmgang“* gefürchteten Krieger brachten sich laut Sagas vor dem Kampf in einen regelrechten Kriegsrausch. Die gut trainierten Kämpfer standen in der ersten Reihe einer Schlachtordnung und kämpften ohne Rücksicht auf Verluste. Ihre Raserei, möglicherweise ein durch Schreien erzeugter Adrenalinrausch, machte sie gegen Schmerzen unempfindlich. Möglicherweise wurde der Rausch auch durch eine Krankheit oder Drogeneinnahme erzeugt. Auf Schiffen wurden sie am Bug, dem gefährlichsten Platz im Schiffskampf, eingesetzt.

„Es brüllten die Berserker,
der Kampf kam in Gang
es heulten die Wolfpelze
und schüttelten die Eisen.“
Gedicht auf Harald Schönhaar (nach 872)

Bjarni Herjulfsson:



Laut Grönland-Saga der Entdecker Kanadas. Er war der Spross einer Kaufmannsfamilie mit Handelsbeziehungen bis nach Norddeutschland. Auf dem Weg von Island nach Grönland kam die Besatzung seines Schiffes 986 in Nebel und entdeckte bewaldetes Küstengebiet – entweder Neufundland oder eher noch Labrador. Die Männer betraten das Land nicht, erzählten aber später auf Grönland davon. Leif Eriksson erfuhr dies und machte sich um das Jahr 1000 mit einer Schiffsbesatzung erfolgreich auf die Suche.

Bohnen:



Die Ackerbohne war ein wichtiges, proteinhaltiges Nahrungsmittel, das durch den langen, kalten Winter half und getrocknet jahrelang aufbewahrt werden konnte.. Im Spiel erhält man die orangefarbene Warenmarke bei der Ernte und auf dem Wochenmarkt. Bohnen dürfen in einem Spiel von Uwe Rosenberg natürlich nicht fehlen. Seine zahlreichen Variationen der Bohne, wie Garten-, Brech- oder Saubohne, machten den Erfinder des bei Amigo erschienenen Kartenspiels *„Bohnanza“* weithin bekannt. Es folgten zahlreiche Erweiterungen bei Amigo und Lookout Games mit lustigen Namen wie Al Cabohne, Bohn Camillo, Bohnaparte und Bohnröschen.

Brandschatzung:



Zwangserhebung von Geld- *(„Danegeld“)* oder Naturalabgaben im feindlichen Lande unter Androhung des Niederbrennens. Zuständig war der Brandmeister *(Brände legend statt löschend, wie in „Fahrenheit 451“, einem dystopischen Roman von Ray Bradbury)*. Brandschatzung als Kriegsmittel war lange Zeit üblich, so auch im Dreißigjährigen Krieg.

Brettspiel:

> *„Sie spielten Zabel in ihren Gärten,*
> *voller Freude,*
> *Kein Mangel an nichts,*
> *selbst nicht am Golde.“*
> ***Edda-Lied, Völuspá***

Das Schach- bzw. Dame-artige Brettspiel *„Hnefatafl“ (Zabel)* wurde mit sehr wertvollen, verzierten Figuren gespielt. Die Wikinger verbreiteten es von Grönland bis in die Ukraine. In dem Spiel ging es darum, seine Schlauheit unter Beweis zu stellen *(oder das Gegenteil)*. Eine Partie gefällig?

Drachenschiff:

> *„Jarl Erling hatte ein Schiff mit 32 Ruderbänken und dementsprechenden Schiffsraum. Auf diesem fuhr er auf Víking oder wenn er den Heerbann aufbot. An Bord waren dann 240 Mann oder mehr.“* ***Olaf-Saga***

Die *„langskip“* waren gut manövrierbare, schnelle Kriegsschiffe, die mit imprägnierten, in den Wind drehbaren Rahsegeln und umlegbarem Mast ausgestattet waren. Diese eigengewichtsarmen *„herskip“* hatten einen speziellen, hochgezogenen Bug, der ab einer bestimmten Geschwindigkeit eine Art Gleiten auf dem Wasser ermöglichte. In Verbindung mit sich dachziegelartig überlappenden, drei Zentimeter dünnen Planken, die Luft unter das Schiff brachten, erreichten die Schiffe Spitzengeschwindigkeiten von 20 Knoten *(37 km/h)*. Die schmalen Langschiffe hatten dank ihrer ausgefeilten Form genug Auftrieb, um mit Bug oder Heck gefahrlos in hohe Wellen eintauchen zu können. Klassische Drachenschiffe waren bis zu 30 Meter lang, etwa vier Meter breit und boten rund 100 Kriegern Platz. Die Ruderschiffe konnten über Land transportiert werden und dank ihres geringen Tiefganges von etwa 1,5 Metern auch Flüsse befahren. Der Bug des *„Dreki“* wurde oft mit geschnitzten, furchterregenden Figuren verziert, die die bösen Geister der Feinde fern halten sollten.



> *„Helgi hatte einen Drachenkopf für den Steven ihres Schiffes machen und oberhalb der Wasserlinie gut ausstatten lassen. Dazu verwendete er das Geld, das Ingibjörg, die Tochter Gudmunds, ihm gegeben hatte, aber einiges davon schloss er im Drachenhals ein.“*
> ***Geschichte vom Nornen-Gest (14. Jahrhundert)***

Einnahmen:



Der Begriff *„Einnahmen“* wurde gewählt, um die Funktion im Spiel zu betonen. Thematisch führt die Ausweitung des eigenen Besitzes bzw. die Vergrößerung des Einflussgebietes zu Mehreinnahmen. Pächtern entrichteten Geldabgaben und die anwachsende Sippe erzielte mehr Verkaufserlöse aus der Arbeit der Familie sowie der Sklaven bzw. Thralle.

Elch:



Startspielerfigur im Spiel. Elche, die eine Schulterhöhe von 1,4 bis 2,3 Metern und durchschnittlich 650 Kilogramm Lebendgewicht erreichen, lebten als Einzelgänger in Wäldern. Die kleineren Rentiere lebten dagegen in Herden im offenen Flachland. Die Skandinavier jagten beide Hirscharten z Nahrungsbeschaffung und zum Handel mit dem Geweih.

Entdeckungen:

Bei den Norwegern kam es meist zufällig zu neuen Entdeckungen – zum Beispiel, wenn sich die Schiffsbesatzung bei Unwetter verirrt hatte. Die Definition für *„Entdeckung“* scheint Ansichtssache zu sein: gilt ein Gebiet bereits bei Sichtung entdeckt oder ist das Betreten, Erforschen oder gar Besiedeln des Gebietes notwendig, um als *„entdeckt“* zu gelten? Und was macht den Entdecker aus? Die Inuit kannten Nordamerika bereits vor seiner *„Entdeckung“*, genau wie die irischen Mönche die Nordatlantikinseln, was aus europäischer bzw. *(kolonial-)* geschichtlicher Perspektive aber nicht relevant erscheint. Auch wird in historischen Abhandlungen die Entdeckungsleistung gerne auf eine einzelne Person, einen *„Entdecker“* reduziert, obwohl es sich durchweg um Gruppenleistungen handelte *(alle kennen Edmund Hillary, den Erstbesteiger des Sagarmatha bzw. Mount Everest, aber kaum jemand seinen Begleiter, den Sherpa Tenzing Norgay)*.

Erbsen:



Die proteinhaltigen, damals vermutlich noch grauen Erbsen wurden vollreif geerntet und anschließend getrocknet. Schon im Schweden der Eisenzeit kannte man Brot aus *„Erbsmehl“*. In Deutschland waren Erbsen und Linsen neben Getreide die wichtigsten Grundnahrungsmittel der ersten sesshaften Ackerbauern.

Erik I. Blutaxt:



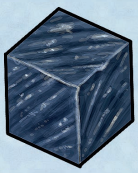
Erik *(885-954)* war von 933 bis 935 der zweite König Norwegens. Der älteste Sohn von Harald Schönhaar ließ fast alle seine Brüder hinrichten *(es waren um die acht)*, obwohl sein Vater ihn entgegen dem damals geltenden Erbrecht zum Alleinerben und Nachfolger bestimmt hatte. Nur Eriks Nachfolger, Håkon der Gute, einer seiner jüngsten Brüder, der am englischen Königshof erzogen wurde, überlebte in der Ferne. *(Da hat der Gute noch einmal Glück gehabt.)*

Erik der Rote:



Der Seefahrer Erik Thorvaldsson *(950-1003)* wurde *„der Rote“* genannt, weil er rotes Haar hatte und Blut an seinen Händen klebte. *(Die Tatsache, dass seine Frau das Christentum annahm, er selbst sich aber weigerte und daraufhin angeblich aus dem Schlafzimmer verwiesen wurde, könnte ihn zum Vorbild der Comicfigur „Hägar“ gemacht haben.)* Erik wurde 982 wegen Mordes für drei Jahre von Island verbannt. Er verbrachte laut Erik-Saga die Zeit mit der Erforschung des bereits von Gunnbjörn Úlfsson um 900 gesichteten Landes im Westen *(Grönland)*, das schon 978 Snøbjørn Galte Holmsteinsson erfolglos zu besiedeln versuchte. Eriks Schiffsbesatzung entdeckte einige fruchtbare, grasbewachsene Ebenen und reiche Fischgründe, sodass er mit 25 Schiffen und vielen Siedlern 986 in das von ihm als *„Grünland“* beworbene Land aufbrach. 14 Schiffe kamen an und besiedelten zwei klimatisch günstige Fjorde im Süden und Westen, wo die Siedlungen *„Eystribygð“* und *„Vestribygð“* entstanden. In der Westsiedlung errichtete Erik seinen Hof *„Brattahlið“*. Als Eriks Sohn Leif Eriksson um 1000 *„Vinland“* fand, hatte er zuvor den Vater überredet, mitzufahren. Dieser fiel aber vom Pferd und blieb mit gebrochenem Bein zuhause *(auch das passt zu Hägar)*, wo er einer Epidemie zum Opfer fiel, die Neusiedler 1002 einschleppten. Die Siedlungen auf Grönland wuchsen trotzdem auf über 3.000 Einwohner an.

Erz:



Eisen wurde im Wesentlichen aus minderwertigem Rasen- bzw. Sumpferz gewonnen, was die Schwert-Qualität stark beeinträchtigte. Zur Eisengewinnung wurde viel Holzkohle aus Meilern benötigt. Das norwegische *„Mösstrand“* war mit mehr als 160 Hütten *(10x4 Meter)* ein Zentrum der Eisengewinnug. Die aus hochwertigerem schwedischen Bergerz hergestellten Eisenbarren spielten in der Wikingerzeit noch keine große Rolle. Die ochsenblutrote Farbe vieler skandinavischer Häuser, die vor feuchter Witterung schützt, ist übrigens ein nützliches Abfallprodukt der ab dem 16. Jahrhundert in größerem Maßstab aufkommenden Eisengewinnung schwedischer Bergwerke.

F

Färben:

Die Skandinavier liebten farbenfrohe Kleidung, aber das Färben selbst war im Mittelalter ein schmutziges Geschäft. Färber galten als unrein, weil sie mit übel riechenden Substanzen umgehen mussten, wie z. B. Urin. Tierische Fasern wie Seide und Wolle ließen sich leichter und intensiver färben als pflanzliche Fasern wie Hanf, Leinen und Nessel. Deshalb darf man davon ausgehen, dass die Skandinavier zwar bunte Wollkleidung trugen, aber die Untergewänder aus Leinen eher blass gefärbt bzw. naturfarben waren. Generell war das Färben von Kleidung zur Wikingerzeit Heimarbeit. Schon damals konnte man ohne Probleme fast alle Farben des Farbkreises mit heimischen Pflanzen färben.



Färöer-Inseln:



Im Spiel deutet der Entdeckungsplan nur die Mitte der Gruppe der 18 Inseln an, die auf halbem Weg zwischen Schottland und Island liegen. Auf *„Føreyjar“ (der „Schaf-Insel“)* leben heute knapp 50.000 *„Färinger“*. Sie betrachten sich trotz dänischer Herrschaft als eigenständiges Volk, das von norwegischen Siedlern abstammt und eine eigene Sprache hat *(Färöisch)*, die aus dem Altnordischen entstand. Der stete Drang nach Unabhängigkeit hat seinen Ursprung im seit Ende des 9. Jahrhunderts existierenden Parlament, dem *„Løgting“*, sowie in der bis 1035 existierenden freien Siedlerrepublik und der bis heute andauernden Selbstverwaltung. Der irische Geistliche Brendan, der im 6. Jahrhundert auf der Suche nach einem versprochenen geistlichen Land war, bezeichnete die wechselhaftem Wetter ausgesetzte Insel als *„Paradies für Vögel“*. Als ab 825 Norweger, teils mit keltischen Frauen und Sklaven kamen, lebten dort bereits irische Mönche als Einsiedler. Der Wunsch nach Auswanderung führte laut Färinger-Saga einen Mann mit dem Namen Grímur Kamban als ersten Norweger auf die karge Insel. Getreide-Anbau war wegen des wenig fruchtbaren Bodens und der steilen Hänge kaum möglich. Die meisten Menschen lebten daher in den Küstengebieten, wo sie Fische und Seevögel fingen und Schafe züchteten. Auf den baumlosen Inseln wurden die Hauswände meist aus Stein und Grassoden errichtet und die Dächer mit Birkenrinde und Grassoden bedeckt. Grasdächer sind bis heute sehr verbreitet und erleben durch das zunehmende ökologische Bewusstsein der Menschen eine Renaissance.

Falle stellen:



Neben Schlingfallen für kleine Pelztiere kannten die Skandinavier der Wikingerzeit auch große Grubenfallen. Diese wurden mit Holzschaufeln ausgehoben und zur Tarnung mit Ästen bedeckt, die mit dem Handbeil geschlagen wurden. Besonders Pelz schonend war die Balgjagd mit platten, eiförmigen Kolbenpfeilen: Man spricht heute noch davon, jemandem das Fell über die Ohren zu ziehen. *(Nur*

nehmen die meisten das nicht mehr ganz so wörtlich wie die Wikinger.) Im Spiel erhält man durch die Aktion „Falle stellen“ im Erfolgsfall Pelz und eine intakt gebliebene, gut gebaute Falle *„zurück“*, bei Scheitern ein Holz und eine Falle als Trostpreis.

Fell:



Tierhaut mit Behaarung, wobei bei starker Behaarung von Pelz gesprochen wird. Die Haut einiger Jungtierarten wird im Lederhandel ebenfalls als Fell bezeichnet, beispielsweise Lammfell. Die Fleischseite von gegerbtem Fell wird Lederseite genannt. Der Fell- und Lederhandel – insbesondere mit den „Samen“ – spielte bei den Wikingern eine wichtige Rolle. Im Spiel erhält man Fell bei der Wildjagd und kann es mit Leinen zu Kleidung verarbeiten.

Fernhandel:



Zu Beginn des Mittelalters entwickelte sich ein florierender Fernhandel. Er wurde im Nordatlantikraum im Wesentlichen mit der *„Knorr“* durchgeführt, während die Waräger im Flusssystem Osteuropas kleinere, wendigere Schiffe wie das *„Karfi“* nutzten. Auf den Handelsschiffen waren neben Schiffsführer, Koch und Rudermannschaft oft Passagiere und manchmal auch ein Lotse und ein Dolmetscher an Bord. Im Frühjahr wurde für die Seehandelsunternehmung gerüstet, im Sommer die Fernfahrt durchgeführt und der Winter zu Hause verbracht. Besondere Ziele waren die *„supereiche Weltstadt“* Byzanz sowie Endpunkte der Landhandelswege der Seidenstraße*(n)*, wie das Handelszentrum Bulgar am Wolgaknie, in dessen Umland man viele vergrabene Silberhorte entdeckte. Von den Arabern und Byzantinern wurden insbesondere Schmuck, Seide, Gewürze, Wein, und Silbermünzen beschafft. Im Gegenzug brachte man unter anderem Pelze, Geweihe, Sklaven, Wachs, Bernstein und Honig in den Orient. Der Fernhandel war schon zur Wikingerzeit ein ausgesprochener Luxuswarenhandel für *“gut betuchte“* Kreise. Umgekehrt fanden auch arabische und jüdische Fernhändler ihren Weg zu den wenigen größeren Handelsorten wie Birka, Ribe, Haithabu, York und Dublin *„am Rande der Welt“*.

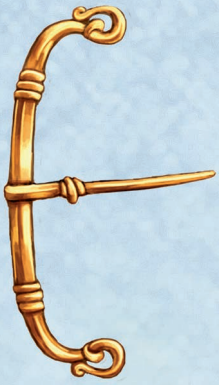
Festmahl:



Bei gewöhnlichen Mahlzeiten war der Eintopf besonders beliebt, der mit einem die Runde machenden Löffel aus einem Topf gegessen wurde. Als *„Teller“*, auch um verkleckerte Sauce aufzufangen, diente flaches Brot. Bei einer Festtafel allerdings ließ sich der auf Ansehensmehrung bedachte Jarl nicht lumpen und es wurden allerlei, bisweilen stark gewürzte Speisen aufgetischt. In der Edda-Saga gibt es detailreiche Beschreibungen regelrechter Trinkgelage und ihrer Folgen am nächsten Tag. Es gab aber nicht nur *„Besäufnisse“*, sondern auch Opferhandlungen, wobei der Unterschied zwischen Feier und Opfer nur darin bestand, wem man Speis und Trank widmete. In der Saga von Håkon dem Guten wird das rituelle Trinken im Rahmen eines großen Opferfests im 10. Jahrhundert beschrieben.

„Es war alte Sitte, dass, wenn ein Opfer stattfinden sollte, alle Bauern dorthin kommen sollten, wo der Tempel stand und dorthin ihre Vorräte bringen, die sie benutzen sollten, solange das Fest andauerte. Bei diesem Fest sollten alle Menschen an Trinkgelagen teilnehmen. Es wurden dort auch alle Arten von Vieh geschlachtet und auch Pferde. Alles Blut, das man dabei erhielt, wurde Opferblut genannt, […] Das Fleisch aber sollte zur Bewirtung der Leute gekocht werden. Auf dem Boden in der Mitte des Tempels sollten Feuer sein mit Kesseln darüber. Man sollte einen vollen Becher ums Feuer tragen und der, der das Gastmahl ausrichtete und der Anführer war, sollte den Becher und das gesamte Opferessen weihen. Zuerst sollte es den Odinsbecher geben – den sollte man auf den Sieg und die Macht seines Königs trinken, dann den Njördbecher und den Freysbecher für gute Ernte und Frieden. […] Die Menschen tranken auch Becher auf ihre Verwandten, die in Hügeln bestattet worden waren, und die wurden Gedächtnistrunk genannt.”

Fibel:



Die Gewandnadel aus Metall, eine Art überdimensionale Sicherheitsnadel, geriet mit dem Aufkommen von Knöpfen im 14. Jahrhundert aus der Mode. Daher verwundert es nicht, dass der gleiche Begriff später ohne Verwechslungsgefahr für Schulbücher genutzt werden konnte. Die Schulfibel leitete sich allerdings von bebilderten Bibeln ab, die Schließnadel vom lateinischen *„fibula“* für Spange oder Klammer. In der Wikingerzeit war die Schalenfibel aus Kupfer oder Messing, seltener aus Gold, sehr verbreitet. Meistens waren die Fibeln kunstvoll verziert, z. B. mit kauernden Tieren oder Rankenpflanzen. Die Fibeln wurden unterhalb der Schulter beidseitig angebracht und hielten eine Schürze. Als Statussymbol waren Fibeln häufig Grabbeigaben in Frauengräbern.

Fischfang:

Bodenfunde von Fischgräten, Netzen, Reusen und Angeln zeigen, dass die fischreichen Gewässer Nordeuropas intensiv befischt wurden. Lachs wurde mit gezackten Speeren gejagt, andere Fische wurden im Winter durch Eislöcher hindurch geangelt. Auf Grönland wurden Gräben ausgehoben, in denen sich die Fische bei Ebbe verfingen. Die Fische wurden gekocht, gebraten oder an langen Eisengabeln geröstet und gegrillt. Fisch und Fleisch wurde auch in Lehmpackungen zwischen heißen Steinen gegart. Die gängigste *„Fischkonserve“* war der Exportschlager Stockfisch.

Rezept: Pökelhering gebraten:
(für 4 Personen)
1 kg frischer Hering (ganz), Salz, Butter, Thymian
Heringe ausnehmen, gründlich waschen und abtropfen lassen. Mit Salz bestreuen und gut zwei Stunden durchziehen lassen. Heringe auf Stöckchen spießen und acht Stunden zum Trocknen in die Sonne hängen. Danach von innen und außen mit Thymian einreiben und in der Pfanne mit Butter goldbraun braten.



Flachs:



Im Spiel bei der Ernte und auf dem Wochenmarkt erhältliche orangefarbene Warenmarke, die sich zu Leinen verarbeiten lässt. Die schnell wachsende Ackerpflanze hatte viele Verwendungszwecke und war eine beliebte Handelsware. Sie wird mit den Wurzeln aus dem Boden ausgerissen, damit die Fasern nicht zerstört werden. Die Flachsfaser ist von Natur aus antibakteriell, reißfest sowie nahezu antistatisch und damit Schmutz abweisend und diente überwiegend der Textilherstellung *(etwa vierzig Prozent der Textilfunde der Wikingerzeit sind aus Flachs)*. Flachsstroh weißt eine zehnfach höhere Saugkraft als gewöhnliches Stroh auf und ist damit idealer Streu für Pferde. Der Samen von Flachs, Leinsamen, ist aufgrund seines hohen Ölanteils wertvoll und wird zum Brotbacken und als Viehfutter verwendet.

Flädbrot:

Norwegischer Verwandter des schwedischen Knäckebrots. Das in langstieligen Pfannen aus Wasser und Getreidemehl gebackene Fladenbrot war lange haltbar und diente daher als Wintervorrat und Schiffsproviant. Beigemischte gemahlene Kiefernborke lieferte Vitamine, die in Kombination mit Reiseproviant wie Stockfisch und Sauerkraut dafür sorgten, dass die Seemannskrankheit Skorbut bei den Wikingern unbekannt war.

Flóki Vilgerdarson:



Im isländischen Winter verhungerten die Schafe an Heumangel *(vor 870)*. So kehrten die norwegischen Pioniere nach erfolglosem Erstbesiedlungsversuch wieder nach Hause zurück.

G



Getreide:

Vor allem die Gerste lieferte Mehl für Brot, insbesondere Flädbrot. Gekeimte Gerste diente als Malz zum Brauen von Bier, aber auch Hafer und Roggen wurde fleißig angebaut. *(Import-)*Weizen und Dinkel hingegen waren selten und teuer. Hafer wurde als Futter für Pferde und Ochsen verwendet und geschrotet mit Salzwasser zu einer Art *„Porridge“* verkocht. Der tägliche *„Havregröt“* war geschmacklich neutral, um nicht zu sagen fade. Er wurde bei festlichen Gelegenheiten und in reicheren Haushalten mit Milch *(Dickmilch)*, Sahne, Butter, Nüssen, Kräutern und/oder getrocknetem Obst schmackhafter gemacht und so entstand das erste Müsli. In Notzeiten wurden auch diverse, nicht unbedingt gut schmeckende Wildpflanzen als *„Streckmittel“* untergemischt.

Haferbrei-Rezept für hartgesottene Wikinger:
(für 4 Personen)
1 Liter Wasser , Prise Salz , 125 g Haferschrot bzw. Haferflocken , ½ Liter „Skyr“ (Gesalzene Dickmilch)
Das gesalzene Wasser aufkochen lassen, den Hafer hinzugeben. Ca. 20 – 25 Minuten köcheln lassen, dabei gelegentlich umrühren. In Schüsseln mit dem Skyr anrichten.

Gewand:

Prächtige oder historische Bekleidung wie etwa eine Tracht. Die Kleidung des Frühmittelalters bestand hauptsächlich aus Wolle, Leinen oder Hanf. Vereinzelt wurde auch Seide genutzt und aus wertvollem Pelz wurden Mäntel angefertigt. Schon zur Wikingerzeit gab es Modefarben: die häufig in blau und rot gestalteten Gewänder der *„Samen“* standen besonders hoch im Kurs. Allerdings wurde nachgewiesen, dass nicht rot bevorzugt von Frauen oder blau bevorzugt von Männern getragen wurde, wie die neuzeitliche Farbwahl insbesondere bei der Kindermode suggeriert. Der Mantel Odins scheint aber tatsächlich blau gewesen zu sein.





Gewandnadel:



Bereits vor 8000 Jahren wurden die aus Bronze bestehenden Gewandnadeln von den Fibeln abgelöst, blieben aber funktionales Accessoire. Im Spiel kann man eine solche Nadel auf dem Entdeckerplan von Neufundland finden – eine Hommage an das beeindruckende Hobbyarchäologenpaar Anne-Stine und Helge Ingstad, das 1961 an der Nordspitze in *„L'Anse aux Meadows“* die Spuren einer Wikingersiedlung entdeckte, die Einheimische fälschlicherweise als überwuchertes Indianerlager gedeutet hatten. Dort, wo Generationen von Kindern gespielt hatten, fanden sie unter anderem eine bedeutsame, rostige Gewandnadel. 1978 erklärte die UNESCO die Fundstelle zum Weltkulturerbe.

Gewürze:



Die übertriebene Verwendung teurer, von weither importierter Gewürze wie z. B. Pfeffer, mit denen der Gastgeber bei einem Festmahl seinen Reichtum demonstrierte, war schon im frühen Mittelalter eine Unsitte. Als Gewürz wurde alles verwendet, was die Natur an Würzkräutern hergab: nicht nur heutige Klassiker wie Dill, Kresse, Schnittlauch, Knoblauch, Bärlauch, Petersilie und ganz besonders die Zwiebel, sondern auch z. B. Knoblauchsrauke, Engelwurz, Dost oder Quendel. Gewürze wurden aber auch zum Konservieren eingesetzt; bei Pökelfleisch wurde gerne Lauch verwendet. Manchmal sollten die Gewürze vom salzigen Geschmack ablenken oder bei leicht Verdorbenem die verräterische Farbveränderung übertünchen. Aus genau diesem Grund wurden große Mengen Safran verbraucht, der durch den Fernhandel eingeführt wurde.

Glasperlen:



Ältester Schmuck der Menschheit. Glasperlen waren üblicherweise kugel- oder tonnenförmig und hatten ein Loch zum Auffädeln. Bei Ausgrabungen im schwedischen Birka fand man sie in dreihundert von über tausend Gräbern als Grabbeigabe. Ein Großteil der etwa 4.500 Fundstücke war Teil einer Hals- oder Fibelkette. Im Spiel werden die Glasperlen ebenfalls als Kette dargestellt. Besonders häufig waren blaue und klare sowie mit Silber- oder Goldfolie überzogene Kunstperlen.

Goldbrosche:



Schmuck-Fibel zum Anstecken an die Kleidung, üblicherweise ein Brustschmuck. Der Goldschatz von Hiddensee bei Rügen bestand aus Schmuck, der vermutlich von Harald Blauzahn stammte und unter dem sich eine filigran verzierte, kreisrunde Goldbrosche befand. Die einfallsreichen Finder behaupteten, ihn am

Ostsee-Strand gefunden zu haben *(1873)*. Strandgut gehörte ja dem Finder, der Fund eines ganzen Hortes im Inland wäre jedoch den Landeigentümern zugesprochen worden.

Grímur Kamban:



Erster nordischer Siedler auf den Färöer-Inseln *(laut Färinger-Saga)*. Er soll sich um 825 mit einer Siedlergruppe auf der zentralen Insel *„Eysturoy“* niedergelassen haben. Kambans Enkel Tórolvur erhielt den Beinamen *„smör“ (Butter)*. Tórolvur widersprach der Behauptung von Flóki Vilgerdarson, dass Island nur aus Eis bestünde und meinte, auf eine mögliche Viehhaltung anspielend, dass dort von jedem Grashalm Butter tropfen würde.

Grönland:



Größte Insel der Erde. Die massiv von Gletschern bedeckte Insel wird heute von 56.000 Menschen bewohnt und ist autonomer, nicht zur EU gehörender Bestandteil Dänemarks. Die Spuren der Skandinavier in den innersten und wärmsten Fjordsystemen sind noch heute gut sichtbar *(in Süd- und Westgrönland)*. Große Ruinenkomplexe von Höfen, Ställen, Vorratsräumen und sonstigen Gebäuden aus Sandstein und Granitblöcken verweisen auf die Besiedlung im Jahr 986 durch Siedler um Erik den Roten *(entdeckt hatte es bereits Gunnbjörn Úlfsson irgendwann um 876-932)*. Verteilt auf mehrere hundert Höfe lebten dort in der Hochphase etwa 5.000-6.000 Insel-Skandinavier bis irgendwann ins 15.-16. Jahrhundert, bevor sie aus ungeklärten Gründen gänzlich vom *„Radar der Geschichte“* verschwanden. Vermutlich spielte der Wechsel von der mittelalterlichen Warmzeit *(11.-14. Jh.)* zur sogenannten *„Kleinen Eiszeit“ (15-19. Jh.)* mit Temperaturunterschieden von 2-4 Grad eine entscheidende Rolle. Während der Mittelalterlichen Warmzeit zog sich zum Beispiel im nördlichen Atlantik das Packeis nach Norden zurück, und die Landgletscher verschwanden teilweise. Diese Erwärmung erlaubte es, Island und Küstenbereiche von Grönland zu besiedeln. Das Polarmeer war in beiden Richtungen schiffbar, dies kehrte sich in der Folge jedoch um. Gelebt wurde in den rund 500 Jahren von Viehzucht, Fischfang und der Jagd auf Robben, Wale und Walrösser. Erst jüngst wurde nachgewiesen, dass im 14. Jhd. Seehundfleisch 50-80 Prozent der Ernährung ausmachte. Fehlende Dinge wie Holz, Erz und Werkzeuge tauschte man gegen Grönlandfalken, Stoßzahn, Fell, Pelz, Haut und Knochen ein, die man teils von den Inuit bekommen oder im nördlichen Fanggebiet der Diskobucht erjagt hatte *(Eine Schiffsreise von Island nach Grönland dauerte im besten Fall damals schon nur vier Tage)*. Um 1000 kam durch Leif Eriksson, der in Norwegen getauft worden war, das Christentum nach Grönland. Leifs Mutter Thjodhild ließ eine Kirche errichten, deren Reste man im 20. Jahrhundert wiederentdeckte. Sein Vater Erik weigerte sich jedoch, seine lieb gewonnenen, alten Götter aufzugeben.

Gunnbjørn Úlfsson:



Das Segelschiff des Norwegers wurde laut Isländer-Sagas vom Kurs nach Island abgetrieben. Die Besatzung sah einige Inseln, die vor der Küste Grönlands liegen. Da Grönland geologisch und kulturell Nordamerika zugerechnet wird, kann dies als die erste bekanntgewordene europäische Sichtung Amerikas angesehen werden – irgendwann zu Beginn des 10. Jahrhunderts! Sowohl Snøbjørn Galte Holmsteinsson *(978)* als auch einige Jahre später Erik der Rote stützten sich bei ihren Entdeckungsfahrten in den Westen auf seine Schilderungen. Der höchste Berg Grönlands wurde ihm zu Ehren *„Gunnbjørn Fjeld“ (3700 m)* benannt.

Gürtel:



Belegt sind für die Wikingerzeit einfache Gürtelspangen, Gürtelenden, aber auch aufwändig beschlagene Gürtel. Thor besaß laut Edda-Saga den ihm noch mehr Kraft verleihenden *„Megingiard“*. Er demonstrierte seine Kraft, indem er, wie ein Schwerathlet *(oder wie ein „Thor“)*, sinnfrei die schwersten Gewichte anhob.

H

Hacksilber:

Gemeint ist hier wortwörtlich zerhacktes Silber. Die Händler waren keineswegs *„hackedicht“*, wenn sie eine Silbermünze, einen Silberbarren, Schmuck oder Tafelsilber in kleinere Stücke zerhackten. Sie brauchten lediglich ein kleineres Stück Silber, um für dessen Gewicht eine bestimmte Ware erwerben zu können. Das oft aus Raubzügen und Fernhandel stammende Hacksilber der Wikingerzeit löste den umständlicheren Tauschhandel in Nordeuropa allgemein ab *(auch wenn auf Island z. B. der Wollwalkstoff „Vadmal“ bis ins 16. Jahrhundert eine beliebte Tauschwährung blieb)*. 995 wurde die erste bekannte dänische Silbermünze geprägt und es folgte ein Übergang zur Münzwährung, die in Dänemark bis ins 19. Jahrhundert an den Silberpreis gebunden war. *(Zum Vergleich: Der US-Dollar war bis 1971 an dem Goldpreis gekoppelt.)*

Handel:

> *„Eines Sommers geschah es, dass ein seegängiges Schiff von Island kam, das Isländern gehörte. Das Schiff war beladen mit Mänteln, die verkauft werden sollten, und die Isländer steuerten ihr Schiff nach Hardanger, weil sie erfahren hatten, dass dort die meisten Leute anzutreffen seien.“*
> ***Saga von Harald Graufell***

Neu entstandene Handelsorte wie Birka und Haithabu bezeugen den zunehmenden, vom Fernhandel getriebenen Austausch von Waren, die zunehmende Nutzung der Klappwaage und den um sich greifenden Gebrauch von Hacksilber als Tauschgeldwährung. Transportschiffe wie die Knorr versorgten die Inselskandinavier mit Waren. Ihre Besitzer trieben regen Handel, beispielsweise mit Leinen aus Friesland, Wein aus dem Rheinland, Langschwertern aus Frankreich, Zinn aus England, Elchgeweih aus Norwegen, Eisen aus Schweden, Pelzen aus Bjarmaland, Gewändern vom Gebiet der Samen, Speckstein von den Shetland-Inseln, Vadmal aus Island sowie Stoßzahn aus Grönland. Der Handel mit christlichen Kaufleuten war daran gebunden, dass die skandinavischen Kaufleute entweder Christen waren oder wenigstens die *„Primsigning“* erhalten hatten. Dieses Kreuzzeichen auf der Stirn war ein Aufnahmeritual zur Vorbereitung auf die Taufe, das mit einer vermeintlich expliziten Absage an die alten Götter einherging:

> *„Die Männer, die das Kreuzzeichen trugen, hatten freien Verkehr mit Christen wie Heiden und bekannten sich zu dem Glauben, der ihnen gefiel.“*
> ***Egil-Saga***

Handwerk:



Für die vielfältigen handwerklichen Tätigkeiten gab es nur selten spezielle Berufe wie Schmied, Steinmetz, Zimmermann oder Bootsbauer. Dies änderte sich jedoch nach und nach mit der Entstehung von Kaupangen und Städten.

Harald III. der Harte:



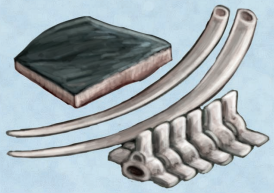
Ab 1047 König Norwegens. Harald *„Hardråde“ (1015-1066)* starb nach einem bewegten Leben, das ihn sogar als Leibgardist des oströmischen Kaisers bis nach Byzanz geführt hatte. Beim Versuch, die Krone von England zu erringen, landete im Spätsommer mit 300 Schiffen in England und wurde südlich von York *(bei Stamford Bridge)* von einem Pfeil tödlich getroffen. Nur wenige Wikinger überlebten und kehrten in ihre Heimat zurück. Diese Niederlage und die zeitgleiche Zerstörung von Haithabu besiegelten das Ende der Wikingerzeit. Nur wenig später besiegten die Normannen mit Wilhelm dem Eroberer den letzten König der Angelsachsen und läuteten damit das vom normannischen Expansionsdrang geprägte Hochmittelalter ein *(etwa 1050-1250)*. Die Geschichte des Kampfes um England wurde auf dem berühmten Wandteppich von Bayeux bildhaft dargestellt und schriftlich erläutert.

Hausbau:



Auf ihren Fahrten führten die Wikinger Zelte zum Übernachten mit. Siedelten sie sich an, wurden Holzhäuser in Gruppen gebaut, je nach Region und vorhandenem Baustoff auch Lehm-, Grassoden- und Steinhäuser. Stallungen befanden sich entweder im Langhaus oder wurden wie Scheunen, Schuppen, Werkstätten und Bootshäuser einzeln errichtet. Gängige Bautypen waren das Spaltbohlenhaus mit tragenden Pfosten und Füllwänden und das Blockhaus mit waagerecht übereinander liegenden Kanthölzern. Die Nägel waren mitunter aus hartem Eichenholz. Die Dächer, die teilweise bis fast an den Boden reichten, wurden mit Grassoden, Reet oder Schilf gedeckt. In der Hausmitte befand sich ein Herd, von dem der Rauch an am Dachbalken aufgehängtem Fleisch und Fisch vorbei zog und durch Dachöffnungen entwich. Kleine Fenster kamen erst in der späten Wikingerzeit auf.

Haut und Knochen:



Aus Walhaut wurden robuste Schiffstaue und Seile gefertigt. Die Knochen kamen, ähnlich dem Geweih bzw. Horn, auf unterschiedliche Weise zum Einsatz: als Messergriffe, Kämme, Schnitzkunstwerke, Schaufeln, Haarnadeln, Schalen, Spielfiguren, Schlittschuhe, Flöten oder gar als eine Art Bügelbrett *(Walbeinbrett)* zum knitterfreien Kleidertrocknen. Beim Walbeinbrett gefundene Glättsteine aus Glas wurden dazu genutzt, gezielt Falten zu glätten *(als Vorläufer des Bügeleisens)*. Aus den langen Rippenknochen des Wales wurden Balken gefertigt. Das feste, aber zugleich biegsame Fischbein aus den im Mundraum liegenden, plattenartigen Barten der Grönlandwale wurde auch zur Korbherstellung und ab dem 17. Jahrhundert für Korsette verwendet *(die Wikinger pflegten sich ihre Mägen lieber vollzuschlagen als sie sich einzuschnüren)*. Aus dem Walzahn anderer Walarten wurde der Griff des beliebten Kurzschwertes Sax oder Ketten-Schmuck gefertigt. Im Spiel ist *„Haut und Knochen“* eine Ertragsmarke der Aktion *„Walfang“*.

Heimatplan:

Abstrahierte Darstellung eines Siedlungsgebietes einer Sippe *(oder eines Stammes)* in der norwegischen Heimat. Auf ihm kann man im Spiel symbolisch seine Besitztümer puzzeln, die das Ansehen der Sippschaft widerspiegeln. Die dazu passenden Entdeckungspläne symbolisieren neu entdecktes und genutztes Gebiet, das nicht zwingend besiedelt worden sein muss.



Helm:



Wer kennt nicht den Comic-Helden Hägar oder die Zeichentrickfigur Wicki mit ihren nur scheinbar wikingertypischen Hörnerhelmen? Die wenigen Funde von Hörnerhelmen und Statuetten mit Hörnerhelmen aus der nordischen Bronzezeit *(vor 2500-4000 Jahren)* zeigen aber, dass es sich hierbei eher um rituelle Gegenstände handelte. Ihre heutige Popularität geht auf den deutschen Komponisten Richard Wagner *(1813-1883)* zurück, der den Walküren in seiner vierteiligen Oper vom *„Ring der Nibelungen“* im wahrsten Sinne des Wortes *„Hörner aufgesetzt“* hatte. Die Bedeutung zweier Trinkhörner auf einem Helm wird sein Geheimnis bleiben. Jedenfalls kann ein Schwerthieb, der von den am Helm montierten Hörnern zum Kopf hingelenkt wird, tödlich enden. Daher waren Helme stets glatt und widerstandsfrei, um Waffen daran abgleiten zu lassen. Historisch verbürgt ist dagegen der Brillenhelm – um 550-800 in Schweden als *„Vendelhelm“* geläufig. Allerdings entdeckte man nur einen Brillenhelm als Grabfund in Norwegen. Dieser Helm ist aus Eisen und trägt ein Kettengewebe als Nackenschutz.

Hochsitz:

Thronartiger Sitz des Hausherrn. Ausgestattet mit großer Lehne und mitunter mit Stufen, war er ein Symbol für Macht und Ansehen. Seine schmuckvolle Gestaltung scheint Teil eines Ahnenkultes gewesen zu sein.

> *„Zu dieser Zeit war es Brauch, wenn ein Erbmahl nach dem Tod von Königen oder Jarlen ausgerichtet werden sollte, dann sollte der, der es ausrichtete und zum Erben erklärt werden sollte, auf der Stufe vor dem Hochsitz sitzen, solange, bis ein Becher hereingetragen wurde, der Gelöbnisbecher genannt wurde. Jener sollte zum Empfang des Gelöbnisbechers aufstehen, ein Gelübde ablegen und anschließend den Becher austrinken. Dann sollte er auf den Hochsitz geleitet werden, der seinem Vater gehört hatte. Damit hatte er das gesamte Erbe des Toten angetreten.“*
> ***Ynglinga-Saga***

Holz:

in großen Mengen vorkommender Baustoff für den Schiffbau und Hausbau, Werkstoff für Waffen, Werkzeuge und sonstige Produkte des Handwerks sowie Rohstoff für Holzkohle. Alle

Holzarten, die im Wald vorkamen, fanden Verwendung, wie etwa Eiche, Linde, Esche, Buche und Ahorn. Weit im Norden gab es hauptsächlich Fichten-, Tannen- und Birkenwälder, vereinzelt auch Erlen und Weiden. Island war in der Wikingerzeit *„vom Berg bis zur Küste“* bewaldet. Die Birken wurden als Baustoff und Brennholz abgeholzt, die Schafe sorgten dafür, dass die Bäume nicht nachwachsen konnten, und die Erosion tat ihr übriges: Island galt als *„waldfrei“* bis die Insel aufgrund 1940 gestarteter Aufforstungen nur noch als *„waldarm“* erklärt wurde. Sogar auf Grönland wachsen heutzutage im Fjordsiedlungsbereich kleine Bäume - Vorboten einer vom Menschen verursachten Warmzeit? Die Inselnorweger bezogen das meiste Holz von Treibgut, wobei die Institution des *„warec“ (vgl. dt.: Wrack; frz.: varech = Seetang)* dessen Verwertungsrechte regelte: alles, was das Meer an seine Küsten anspülte, eingeschlossen Schiffswracks *(altnordisch „hvrac“)* und gestrandete Wale, stand bei den Skandinaviern dem Grundherrn zu.

Hufeisen:



Während in der Antike noch wenig haltbare *„Hipposandalen“* verwendet wurden, kam im spätkeltischen Kulturraum das genagelte Hufeisen auf. Der Schutz des Hufs war nicht nur für das Tragen von Lasten, sondern auch im Krieg sehr hilfreich, da die Pferde dabei stark beansprucht wurden. Ab dem Frühmittelalter um 600 werden die archäologischen Funde von Hufeisen immer zahlreicher und in Gräbern werden auch Steigbügel und Sporen entdeckt, die die grundlegende Voraussetzung für einen Kampf von Pferd zu Pferd sind. Bis dahin war es üblich, vor dem Kampf vom Pferd abzusteigen.

I/J

Ingólfur Arnarson:



Gründer von Islands heutiger Hauptstadt Reykjavik *(874)*. Er war der erste dauerhafte, westskandinavische Besiedler von *„Eisland“*, wie es auf Deutsch hieß. Er setzte bei der Landung 870 seinen Hochsitz im Meer aus und wollte nach altem religiösen Brauch dort siedeln, wo dieser angeschwemmt wurde: Als der Hochsitz nach vier Jahren gefunden wurde, zog er dorthin um *(vgl. Ask und Embla)*. Ein wahrer Traditionalist!

Island:



Die Insel wurde vor 860 von Naddoddur entdeckt und später von Gardar Svavarsson umsegelt und erforscht. Nach einem ersten erfolglosen Versuch von Flóki Vilgerdarson wurde *„Eisland“* ab 870 von Ingólfur Arnarson dauerhaft besiedelt. Auch hier lebten bereits – wie auf den Färöer-Inseln – vereinzelt irische Mönche. Heute geht man von etwa 20 bis 30.000 Siedlern aus, die ihre alte Heimat verließen, um auf Island eine neue Existenz aufzubauen. Zwar war das Innere der Insel unbewohnbar und weite Flächen von Gletschern und Lavafeldern überzogen, doch gab es in Küstennähe vor allem im Westen und Südwesten einige Birkenwälder und ausgedehnte, grasbewachsene Ebenen und Täler. Diese eigneten sich für die Zucht von Schafen und Rindern und für die Haltung von Island-Pferden. Die *„Siedlerrepublik“* währte bis 1262, als nach jahrzehntelangen, bürgerkriegsartigen Fehden ein Anschlussvertrag mit Norwegen geschlossen wurde. Das 930 ins Leben gerufene Althing ist das älteste bestehende Parlament der Welt.

Jagd:



In den kargen Gebieten Nordeuropas, vor allem in den polaren Regionen, wo Viehhaltung nur eingeschränkt und Ackerbau gar nicht möglich war, spielten die Jagd und das Fangen eine große Rolle. Kleinwild fing man hauptsächlich in Fallen, während Hirsche, Bären und Wildschweine mit Hunden gehetzt und mit Wurfspeeren oder Pfeil und Bogen erlegt wurden. Seehund, Walross und Wal wurden mit Hilfe von Booten und Speeren erlegt, Fische mit Netz oder Reuse gefangen. *(Die Skandinavier sammelten übrigens auch Muscheln und Vogeleier.)*

Jarl:

Bezeichnung von Vorstehern eines Fjordes, später auch Mitgliedern des königlichen Rates bzw. Anführern einer Kriegergruppe – vergleichbar einem Herzog. Mit *„Jarltum“* bezeichnete man auch den Herrschaftsbereich von Kleinkönigtümern. Die *„Heimskringla“* berichtet, dass Harald Schönhaar, der erste König von Norwegen, für jeden Bezirk einen Jarl eingesetzt hat. Dieser sollte Gerichtsbarkeit ausüben und die Abgaben für den König einziehen, wovon er ein Drittel selbst behalten durfte. Der Jarl hatte dem König 60 Krieger zu stellen. Jeder Jarl hatte vier *„Hersen“*, von denen wiederum jeder dem König 20 Krieger stellen musste. Insgesamt wurden dem König pro Jarl also 140 Krieger gestellt.

K

Karl:

Jeder Mann, der frei geboren war, wurde Karl genannt. Ein Karl hatte das Recht, Land zu besitzen, Waffen zu tragen, Handel zu treiben und am Thing teilzunehmen. Wenn er genügend Reichtum und Ruhm erwarb, konnte er durchaus den Status eines Jarl erreichen. Andererseits konnte ein Jarl, wenn er seinen Pflichten *(Erhalt von Sicherheit, Wohlstand und Ehre in seinem Gebiet)* nicht nachkam, schnell diesen Titel verlieren *(also im Spiel immer ordentlich auftischen beim Festmahl)*. Von *„Karl“* abgeleitet sind der Begriff *„Kerl“* und Redewendungen wie *„ein prächtiger Kerl“*.

Kelch:



Ähnlich dem Trinkhorn, ein reich verziertes, Status ausdrückendes Trinkgefäß, das zeremoniellen Nutzungscharakter haben konnte. Ein Kelch war üblicherweise ein Beutegut und konnte ursprünglich sogar ein Abendmahlskelch gewesen sein.

Kleidung:



Oberstes Prinzip der Kleidung war Zweckmäßigkeit. Männer trugen üblicherweise Hosen, die entweder lose am Bein herunterhingen oder am Fuß angelegt oder angeschnürt waren, und darüber eine Tunika. Befestigt wurde das Ganze mit einem Gürtel. Frauen trugen eine Art Hängekleid und ein schürzenartiges Trägerkleid, das mit Fibeln befestigt war. Eine lose übergeworfene rechteckige Wolldecke diente als Man-

tel, sofern nicht sogar ein geschneidertes Gewand zur Verfügung stand. In manchen Frauengräbern fand man schmale Bänder, die um die Stirn getragen wurden oder als Abschlussborten von Käppchen dienten. Auch in Männergräbern wurden auf Stirnhöhe Bandreste gefunden, wobei darin enthaltene Seide darauf hinweist, dass es sich eventuell um Reste von Mützen handelt *(da könnte den Wikingern ihr Reichtum zu Kopfe gestiegen sein)*. Der Fuß wurde mit einem schlichten Lederschuh geschützt.

Knorr:



Langsames Handelsschiff. Der Name ist keine Schleichwerbung, sondern geht auf einen als Steven benutzten *„knorrigen“*, knarrenden Ast zurück. Die Knorr erledigte den Fernhandel und versorgte die Inselskandinavier mit notwendigen Gütern im Tauschhandel gegen deren Produkte. Sie war für die offene See der beste verfügbare Schiffstyp und auf auf Tragfähigkeit und Frachtvolumen ausgelegt: Ein in Haithabu gefundenes, großes Schiffswrack zeigt, dass die enorme Last von 60 Tonnen transportiert werden konnte. Das Segelschiff hatte nur wenige Ruderplätze zum Manövrieren.

Kohl:



„Kálgardr“ ist die altnordische Bezeichnung für einen eingezäunten Kohl- bzw. Küchengarten. In den alten norwegischen Gesetzen waren für das Betreten fremder Gärten und den Diebstahl von Kohl, Engelwurz oder Zwiebeln Strafen festgesetzt. Nahm jemand so viel, dass es in Geld geschätzt werden konnte, war er als Dieb zu betrachten und durfte an Ort und Stelle bestraft werden. Die vom Wildkohl abstammenden, angebauten Kohlsorten Feldkohl, Schwarzer Senf und Mairübe unterscheiden sich von den heute gewöhnlichen Kopfkohlsorten.

Kohltopf-Rezept:
(für 4 Personen)
1000 g Weißkohl (gehobelt), 250 g säuerliche Äpfel (in feine Scheiben geschnitten) , Pfeffer, Kümmel ½ l „Skyr“ (Dickmilch mit Salz), 2 EL Butter
In einer feuerfesten Form Butter zerlassen, Weißkohl mit Kümmel und Pfeffer, Apfelscheiben und Dickmilch schichten und bei mittlerer Hitze im Ofen etwa 1 Stunde weich kochen.

Krone von England:



Die englische Krone wurde von Æthelred dem Unberatenen dadurch behauptet, dass er enorme Mengen an Silber, das sogenannten Danegeld, bezahlte. Für die Norweger blieb die Krone nach erfolgloser Invasion 1066 unerreichbar. Mit der verlustreichen Niederlage und dem Tod von Harald dem Harten ging die klassische Wikingerzeit zu Ende. Drei Wochen später eroberten die Normannen mit Wilhelm dem Eroberer die Krone in der Schlacht bei Hastings.

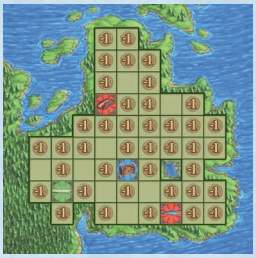
Kruzifix:



Die besondere, künstlerische Variante des Kreuzes zeigte in der Zeit vor 1200 nur selten die Darstellung von Jesu am Kreuz als Leidenden oder Toten. In Birka lagen auch einem Teil der nicht christlich bestatteten Toten schmuckartige Grabbeigaben mit christlichen Symbolen wie Silberkreuz und Kruzifix bei. Wahrscheinlich war das Kruzifix oft die Beute von Raubzügen.

L

Labrador:



Zur Fahrt der Gruppe um Thorfinn Karlsefni *(um 1010)* erzählt die Erik-Saga: *„Danach segelten sie mit nördlichen Winden zwei Halbtage, und dann tauchte Land vor ihnen auf, und auf diesem ein großer Wald und viele wilde Tiere.“* Leif Eriksson entdeckte bereits um 1000 dieses *„Markland“* bzw. *„Waldland“*; es ist jedoch keine nordische Besiedlung bekannt. Mit Sicherheit aber wurde das Gebiet im heutigen Kanada in den nächsten Jahrhunderten von den Grönländern immer wieder zur Holz-Beschaffung und Schiffsreparatur angesteuert.

Langhaus:



Das Gebäudeplättchen gleichen Namens stellt im Spiel das Haupthaus eines Bauernhofes dar. Einige Langhäuser aus der frühen Wikingerzeit hatten Außenwände aus aufgeschichteten Steinen mit einer Breite von bis zu drei Metern. Es gab Bereiche zum Wohnen und Schlafen, Waschen, Kochen und, je nach Größe, auch für Vorräte oder Tiere. Da es in dieser Zeit kaum Fensteröffnungen gab, sorgte das Feuer im Haus nicht nur für Wärme, sondern auch für Licht und Lungenkrankheiten. Archäologisch nachgewiesen sind Häuser bzw. Hallen mit Grundrissen von 4x10 bis 9x83 Metern – Spiegelbilder von Reichtum und Ansehen. Das Freilichtmuseum Borg auf den Lofoten zeigt ein prachtvoll rekonstruiertes 83-Meter-Langhaus *(die Hallen-Ausmaße erreichen beinahe die Länge eines Fußballfeldes und die Breite eines Anstoßkreises)*. Die Wände waren aus blockhaustypischen Bohlen oder sie wurden mit Spaltbohlen, Lehm oder Flechtwerk zwischen im Boden eingelassenen Pfosten aufgefüllt. Manchmal waren vor der Wand eine Steinmauer oder Grassoden als zusätzlicher Windschutz aufgeschichtet. Auf Island wurde aus Mangel an Bauholz fast alles mit Erde, Stein, Torf und Grassoden gebaut.

Langschwert:



Die Wikingerwaffe mit dem größten Ansehen war üblicherweise zweischneidig und 70-80 Zentimeter lang. Die besten Langschwerter bekamen Namen wie *„Fetbreiður“ („Breitfuß“)* und *„Kvernbit“ („Mühlsteinbeißer“)*.

In der (Nibelungen-)Geschichte vom Nornen-Gest (14. Jahrhundert) heißt es: „Regin schmiedete für Sigurd ein Schwert, das Gram hieß. Das war so scharf, dass er es in den Rhein hielt und eine Wollflocke mit der Strömung dagegen treiben ließ und es sie zerschnitt. Dann spaltete Sigurd Regins Amboss mit dem Schwert.“

Das einschneidige Schwert wurde *„Langsax“* genannt. Der Griff von Schwertern war üblicherweise verziert. Schwerter wurden meist links am Gürtel, am Wehrgehänge oder am Schulterriemen getragen. Gelegentliche Gravuren verraten, dass die Schmiedearbeiten oft aus dem Frankenreich importiert wurden und die dortige Herstellungstechnik vermutlich übernommen wurde. Die Schwertscheide bestand aus zwei mit Leder überzogenen Holz-

scheiten. Der westfränkische König Karl der Kahle *(823-877)*, Enkel von Karl dem Großen, befahl unter Androhung der Todesstrafe ein Verbot des Exports von Schwertern an die Wikinger. Es ist nicht bekannt, ob das Waffenembargo wirkte, wohl aber, dass die Qualität selbstgeschmiedeter Schwerter stieg. Was zu weiches Eisen bewirken kann, berichtet die Olaf-Saga *(um 1230)*, in der König Olaf *„sah, dass die Schwerter schlecht schnitten. Da rief er laut: Was teilt ihr so stumpfe Hiebe aus: Ich sehe, dass keiner von ihnen mehr schneidet. Ein Mann antwortete: Unsere Schwerter sind stumpf geworden und arg zerschlagen."* Schwerter wurden auch bei symbolischen Handlungen wie der Brautwerbung, Amtsträgereinführung und ab dem 13. Jahrhundert bei Krönungszeremonien eingesetzt.

Lanze:

Eine Distanz überwindende Waffe, die bei den Wikingern besondere Bedeutung im Schiffskampf und im Schildwall entfaltete. Die Lanze sollte im Wurf durch ihr Gewicht den Schild des Gegners herunterreißen. In einer Variante des *„Skjaldborg" (Altnordisch)* standen die Schildträger so dicht beieinander, dass ihre Schilde sich zu einer Doppelschicht überlappten, während Speer- bzw. Lanzenträger der zweiten Reihe knieten und auf die Beine des Gegners stachen. Da die Lanze auch zum Zustechen diente, war die Klinge kräftiger und schwerer als die eines Wurfspeeres. Die Lanze war ideal beim Kampf gegen einen anderen Schildwall.

Leif Eriksson:



Sohn von Erik dem Roten. Laut Grönland- und Erik-Saga entdeckten um das Jahr 1000 Wikinger unter der Führung von Leif Eriksson Vinland *(vermutlich das heutige Neufundland)*. Sie erforschten das 986 von Bjarni Herjulfssons Schiffsmannschaft gesichtete Festland von Labrador und die Baffin-Insel mit einem Schiff, das sie von Herjulfsson erworben hatten. Tja, wem gebührt nun der Ruhm? Leif jedenfalls bekam den Beinamen *„der Glückliche"* verliehen.

Leinen:



Aus Flachs hergestelltes Gewebe für Kleidung und Segel. Leintuch fand besonders für Unterbekleidung Verwendung *(das englische Wort „shirt" geht auf das isländische Wort „skyrta" für Unterhemd zurück)*. Leinengewebe nimmt Feuchtigkeit gut auf und gibt sie an die Umgebungsluft ab. Dadurch wirkt Leinen in feuchtem Zustand kühlend, ist aber in trockenem Zustand wärmend. Röcke, die sowohl von Männern als auch von Frauen getragen wurden, wurden ebenfalls aus Leinen hergestellt. Interessanterweise wurden die Röcke der Männer im Laufe der Wikingerzeit immer kürzer, während die Rocklänge der Frauen gleich blieb. Auch zum Frischhalten von Fleisch war Leinen ideal. In der Olaf-Saga heisst es wörtlich, man *„wickelte es in ein Leintuch und legte Lauch und andere Kräuter dazu, so dass es nicht verrotten konnte, und legte es in ihre Truhe."*

Løgting:

Noch heute tagendes Parlament der Färöer-Inseln. Das Logting entstand spätestens um 900 und setzte nur in der Zeit von 1816-1852 aus. Das *„Løgting"* war in der Wikingerzeit ein Plenum aller Großbauern, sozusagen eine ansatzweise demokratische Selbstverwaltung. Der Vorsitzende war ohne Stimmrecht und hatte die beschlossenen Gesetze zu verkünden. Da nichts schriftlich fixiert wurde, war er das *„wandelnde Gedächtnis"* des Things und musste sich alle Beschlüsse merken und bei Bedarf vortragen.

M

Met:



„Mjöd", Honigwein, entstand durch spontane Gärung aus Wasser und Honig und wurde, wie auch Importwein und das billigere Bier, warm getrunken. Mit Kirschen vergorener Met wird häufig als *„Wikingerblut"* oder *„Odinsblut"* bezeichnet; mit einer scharfen Gewürzmischung versehen heißt er *„Drachenblut"*. Neuere archäologische Funde legen nahe, dass zumindest wohlhabende Kreise sich öfters mal ein Trinkhorn Met leisten konnten – wenngleich seltener, als das Klischee vermuten lässt. Bei den Germanen war das *„Geschenk der Asen"* ein Rauschtrank bei kultischen Festen. Frankenkaiser Karl der Große *(748-814)* verfügte, dass in jedem landwirtschaftlichen Musterbetrieb Bienen gezüchtet und Met produziert werden sollte. In der Mythologie brauten zwei Zwerge aus Honig und dem Blut des Wanen Kvasir einen Met, der jedem, der davon trank, die Gabe der Dichtkunst verlieh. Kvasir war ein Weiser, entstanden durch den Speichel der Göttergeschlechter der Asen und der Wanen, die in einen Krug spuckten, um das Ende ihres Konfliktes zu besiegeln. Kvasirs Ende kam mit den genannten Zwergen, die ihn töteten, um an seine Weisheit zu gelangen.

Milch:



Rind, Schaf und Ziege lieferten Milch für Butter, Käse, Sahne, Sauermilch, Buttermilch, Quark, Joghurt und für *„Skyr"*, eine gesalzene Dickmilch, die wegen ihrer langen Haltbarkeit wohl auch als Schiffsproviant genutzt wurde. Milch und Wasser waren die Hauptgetränke der Skandinavier *(und nicht etwa Met oder Bier)*.

N

Naddoddur:



Entdecker Islands. Vor 860 verirrten sich Naddoddur und seine Schiffsmannschaft auf einer Fahrt von Norwegen zu den Färöer-Inseln bei einem Sturm. Naddoddur erblickte eine Küste und als sie angelandet auf einen Berg stiegen, sahen sie nur unbewohntes Land. Als sie im Herbst wieder in See stachen, begann es heftig zu schneien, weshalb sie das Land *„Schneeland"* nannten.

Navigation:

„Von Hernar von Norwegen soll man rechtwest nach Hvarf auf Grönland segeln, und dabei wird so weit nördlich der Shetlands gesegelt, dass diese nur dann gerade noch zu sehen sind, wenn die Sicht sehr gut ist, und so weit südlich der Färöer, dass die See bis zur Mitte der Berge reicht, und so weit südlich von Island, dass man von dort Vögel und Wale bemerkt."
Handschrift von Haukr Erlendsson (vor 1334)

Da sich die Seefahrer auf offener See am Stand von Sonne, Mond und Sternen orientierten, war eine gehörige Portion Lebenserfahrung und Glück erforderlich, um direkt am gewünschten Ziel anzukommen. Wahrscheinlich halfen auch Fisch- und Vogelzüge dem *„Kendtmann" (Kundigen)* bei der Orientierung. Die Wasserfärbung konnte einen Strömungsverlauf kenntlich machen und mit feiner Nase roch man Land, wenn es in der Nähe war.

Möglicherweise ließ man auch Raben aufsteigen, um mit ihrer Hilfe Land zu bemerken. Jenseits der sicheren Küsten-Schifffahrt mit Landmarken stachen die Seemänner erst in die offene See, wenn anhaltend gutes Wetter zu erwarten war, das eine weite Sicht zuließ. Das kaum berechenbare Atlantikwetter mit seinen Stürmen und Monsterwellen konnte ihnen aber schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Im Nebel wurden die Wikinger orientierungslos und danach war eine genaue Bestimmung der Position nicht mehr möglich. Allerdings führten gerade die daraus resultierenden Irrfahrten auch zu neuen Entdeckungen.

Neufundland:



Die nordamerikanische Insel liegt im äußersten Mündungsgebiet des Sankt-Lorenz-Stroms und stellt vermutlich *„Vinland“* dar, das laut Sagas von 1010 bis 1013 besiedelt wurde. Einige Theorien besagen, dass bereits Brendan dort angelandet sein soll, sicher ist jedoch, dass Leif Eriksson im Jahr 1000 auf Neufundland war und die Nordspitze von Wikingern besiedelt wurde, was u.a. eine gefundene Gewandnadel beweist.

Nordmänner:

Früher wurde das Wort *„Norðmenn“* bzw. Normannen für alle Skandinavier benutzt, genaugenommen sind Normannen aber Bewohner Nordfrankreichs. Sie stammen von raubziehenden Dänen ab, die sich nach Verhandlungen im Jahr 911 kriegsmüde in der Normandie niederließen und als Schutzmacht des Fränkischen Reiches vor Angriffen anderer Wikinger sicherten. Sie verschmolzen mit den dortigen Franken: *„Wir haben genug gekämpft und die Franken besiegt. Nun wollen wir uns lieber zur Ruhe setzen und in Frieden die Früchte des Landes genießen.“* ***Liber II. Rollo***. Die Normannen nahmen das Christentum an und errichteten ein straffes Herzogtum. Im 11.-13. Jahrhundert dehnten sie ihren Herrschaftsbereich auf die Bretagne, England, den Großteil Irlands, Wales, Süditalien und Sizilien aus und gründeten 1098 den Kreuzfahrerstaat Antiochia.

Norn:

Altnordische, inselskandinavische Sprache, die bis ins 18. Jahrhundert auf den Shetland- und Orkney-Inseln gesprochen wurde. Norn beeinflusste die dortigen schottischen Dialekte, aber auch das schottische Englisch. Das heutige Färöisch kommt dem Norn am Nächsten. *(Nornen hießen in der nordischen Mythologie übrigens auch drei übernatürliche Frauengestalten, die die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sahen bzw. deuteten.)*

Obst:



Äpfel, Birnen und anderes Kulturobst gediehen dank eines *„Klimaoptimums“* ab 900 auch im Norden Europas. Wildfrüchte und Beeren aus den Wäldern ergänzten das sommerliche Speiseangebot und wurden – wie das Kulturobst – gedörrt und als Winter- und Schiffsproviant genutzt. Eine besondere Bedeutung in der nordischen Mythologie hatten die goldenen Äpfel der Idun *(lat. „Iduna“ = „Verjüngung“)*, die den Asen ihre Unsterblichkeit verliehen.

„Beiß nicht gleich in jeden Apfel, er könnte sauer sein, denn auf rote Apfelbäckchen fällt man leicht herein. […] Ja, ja, ja, ja, es ist nicht alles Gold was glänzt.“
Ausschnitt aus dem Lied „Beiß nicht gleich in jeden Apfel“ der norwegischen Sängerin ***Wencke Myhre***

Odin:

Hauptgott der nordischen Mythologie. Laut Edda-Saga hatte der Vater aller Götter magische Kräfte und ein achtbeiniges Pferd, *„Sleipnir“*, auf dem er über den Nachthimmel ritt. Seine Brüder waren Hönir, der dem ersten Menschenpaar, Ask und Embla, den Verstand verlieh, und Lodur, der den Menschen Gehör und Augen gab. Gemeinsam töteten die drei Brüder den Eisriesen Ymir und schufen die Welt Midgard und die ersten Menschen. Weil Odin aus dem Brunnen der Weisheit trinken wollte, verlangte der Brunnenwärter ein Auge von ihm und so wurde Odin einäugig. Odins Raben Hugin *(„Gedanke“)* und Munin *(„Gedächtnis“)* waren unablässig unterwegs, um ihm von den Geschehnissen auf der Erde zu berichten. Im Spiel sind Hugin und Munin auf der Goldbrosche dargestellt. Odin stand eine weibliche Leibgarde zur Seite, die Walküren, nach der germanischen Mythologie seine eigenen Töchter. Ihre Aufgabe war es, gefallene Wikinger vom Schlachtfeld nach Walhalla zu tragen.

Öl:



Tran bzw. Fischöl wurde aus dem Fett von Walen und Robben, dem sogenannten Blubber gewonnen und als Lampen- und Schmieröl oder Gerbmittel eingesetzt. Die Samen, Ureinwohner Nordskandinaviens, machten mit Hilfe des Trans besonders weiches, gut isolierendes und waschbares *„Sämisch-Leder“* aus Rotwildhaut, etwa für Trachtengewänder oder feine Handschuhe. Im Spiel wurde der allgemeine Begriff *„Öl“* gewählt, da auch andere Ölarten genutzt wurden, wie z.B. das wenig schmackhafte Leinöl, das aus Leinsamen, dem Samen von Flachs, gewonnen wurde. Aus Leinöl lässt sich natürliche Seife herstellen, die besonders gut Schmutz von Holz und Stein entfernt und für einen Schmutz abweisenden, dünnen Ölfilm sorgt. Neuere Untersuchungen an bemalten Bettpfosten und Schiffssteven legen nahe, dass es eine Farbe auf Leinölbasis gab. Heute bringt man Norwegen und Öl aus einem ganz anderen Grund in Verbindung: Norwegen besitzt über fünfzig Prozent der verbliebenen westeuropäischen Erdölreserven. Aber das ist ein anderes Spiel.

Orkney-Inseln:

Die *„Orkneyjar“ („Seehund-Inseln“)*, ein Archipel von über 70 Inseln, wurden ab 780 von den Norwegern besiedelt, waren zu dieser Zeit aber bereits von christianisierten Pikten bewohnt. Zusammen mit den 100 Kilometern entfernten Shetland-Inseln wurden die Orkneys von den Wikingern als *„Nördliche Inseln“ („Norðreyjar“)* bezeichnet. Die altnordische Landessprache Norn starb auf den Orkney-Inseln im 18. Jahrhundert aus. Die *„Orkneyinga“*-Saga erzählt die Geschichte der ersten norwegischen Jarle. Røgnvald Eysteinsson aus dem norwegischen More wurde erst 876 von Harald Schönhaar als Jarl eingesetzt. Die Orkney- und Shetlandinseln waren bis 1469 norwegisch und sind heute schottisch. Derzeit leben etwa 20.000 Menschen auf den Orkney-Inseln, Dreiviertel davon auf der Hauptinsel *„Mainland“*.

P

Pelz:

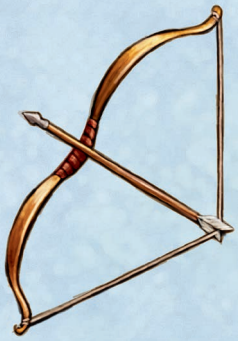


Fell mit besonders viel Tierhaar. Da Pelzumhänge besonderen Schutz gegen Kälte boten, wurden Felle zu Pelzbekleidung verarbeitet *(Kürschnern)*. Aufgrund der Veränderung des Klimas trugen die Menschen in der frühen Wikingerzeit mehr Pelze als die in der späten Wikingerzeit. Während reiche Wikinger Katze, Fuchs, Marder oder Zobel bevorzugten, trug die ärmere Bevölkerung eher Rentierfelle.

> *„Thorir Hund hatte die Samenfahrt in diesen beiden Jahren ausgeübt, war in beiden Wintern lange im Gebirge gewesen und hatte eine Menge Wertvolles bekommen. Er betrieb allerlei Handel mit den Samen. Er ließ sich dort zwölf Pelze aus Rentierfell anfertigen, mit so viel Zauberkraft, dass keine Waffen durch sie drangen, noch viel weniger als durch eine Ringbrünne."* ***Olaf-Saga***

In Europa hatten Pelze in der Karolingerzeit ein geringes Ansehen, wurden im 11. Jahrhundert dann aber schnell zum Luxusgut.

Pfeil und Bogen:



Im Spiel gelangt man bei der Wildjagd mit Pfeil und Bogen an Fell und Wildfleisch. Die Pfeile wurden mit einer *„Eigentumsmarke"* versehen, mit Harz oder Birkenpech *(dem „antiken Heißkleber")* angeklebten Federn am Pfeilende. Die Bögen waren vermutlich aus dem Holz der Region. König Erik Blutaxt wurde *„Ulmensehnen-Spanner"* genannt und in Haithabu fand man fünf Bogenfragmente aus Eibe und zwei aus Ulme und Hasel. Verschiedene dort gefundene Pfeilspitzformen lassen unterschiedliche Einsatzzwecke erahnen, z. B. eignen sich Kolbenpfeile für eine Pelz schonende Jagd. Langbögen waren weniger Jagd- als Fernkampfwaffen und bekamen erst im späteren Mittelalter Bedeutung, wie etwa der englische Langbogen 1415 in der Schlacht von Azincourt. Weitere Einsatzmöglichkeiten waren Brandpfeile oder das Weitersenden eines Pfeils von Hof zu Hof, der Aufruf zur Mobilisierung für einen Kriegszug. Im *„Frostating-Gesetz"*, das sogar das Widerstandsrecht regelte, heißt es: *„Kein Mann darf einen anderen Mann überfallen, weder der König noch ein anderer. Aber wenn dies der König tut, dann soll der Kriegspfeil ausgesendet werden. Der soll in alle acht Bezirke gesandt werden, und die Bauern sollen gegen den König ziehen und ihn töten, wenn sie können. Doch wenn der König davonkommt, dann darf er niemals mehr ins Land zurückkommen. Wer nicht gegen ihn ziehen will, muss drei Mark bezahlen."*

Plünderung:

> *„Meine Mutter sagte,*
> *Mir gebühre ein Kriegsschiff*
> *Bald mit rüstigen Männern,*
> *Raub zu holen als Wikinger.*
> *Stehen müsst ich am Steven,*
> *Steuern kühn den Meerkiel:*
> *Heldengleich im Hafen*
> *Hieb ich auf die Männer."*
> ***Egil-Saga***

Nach ersten Erfolgen mit kleineren Überfällen starteten die Wikinger auch umfangreiche Raubzüge entlang großer Flüsse bis tief ins europäische Binnenland. Die Norweger konzentrierten sich auf Irland, Schottland und Nordengland, während die Dänen sich vor allem auf Süd- und Mittelengland *(Danelag)* und das geschwächte Reich der Franken stürzten. Augenzeuge Regino, späterer Abt des Klosters Prüm in der Eifel, schrieb 907: *„Die Wikinger waren auf ihren Schiffen von Norden den Rhein hinuntergefahren. Auf ihrer Fahrt hinterließen sie eine Spur der Verwüstung. Köln, Bonn, Zülpich, Jülich, Neuss und auch die Pfalz Aachen gingen in Flammen auf. Mit einer großen Zahl Fußsoldaten und Reitern waren die Nordmänner erschienen. Mit denen rückten sie nun ins Hinterland vor und überwanden die Eifelberge."* Die *„Waräger"* aus dem schwedischen Raum wandten sich nach Osten. Sie nutzten das verzweigte Flusssystem von Dnejpr und Wolga, um sich in Osteuropa fortzubewegen und schließlich über das Schwarze und Kaspische Meer Baku und ab 860 dreimal erfolglos Byzanz anzugreifen.

Pökelfleisch:



Haltbar gemachtes Fleisch. Schaf, Rind und Pferd wurden wegen ihrer Wolle, Milch, Arbeitskraft und Transporttätigkeit gehalten und nur zu besonderen Anlässen geschlachtet. Schwein und Geflügel wurden vor allem für den Fleischverzehr gehalten. Tiere, die man nicht durchfüttern konnte oder wollte, wurden zu Beginn des Winters geschlachtet. Das Fleisch wurde u.a. durch Pökeln haltbar gemacht, wobei Salz, Lauch und Gewürze benutzt wurden. Pökelfleisch wurde auch als Schiffsproviant mitgeführt.

Prämien:

Der Begriff *„Prämie"* wurde gewählt, um seine Funktion im Spiel zu betonen. Thematisch führt die Ausweitung des eigenen Besitzes bzw. die Vergrößerung des Einflussgebietes zu mehr Einnahmen aus Pacht und höheren Erträgen aus der Arbeit der Sippe und Sklaven *(genannt „Thrall")*.

R

Rind:



Die Arbeit auf dem Feld war anstrengend und es war eine große Hilfe, wenn man Ochsen vor den Pflug spannen konnte. Im Spiel erhält man das Rind auf dem Viehmarkt als rote Tiermarke, um es als wertvolle Handelsware zu nutzen oder Milch zu produzieren. Nur selten wurden Rinder für ein Festmahl geschlachtet, eigentlich nur vor dem Winter, wenn Viehfutter eingespart werden musste. Während heutige Kühe mehrere Tausend Liter Milch pro Jahr geben, kam die Kuh der Wikingerzeit auf etwa 500 Liter und wog auch nur um die 200 Kilogramm – im Gegensatz zu den heutigen Kühen mit 500-600 Kilogramm. Rinder lieferten Dünger und Brennmaterial, Fleisch, Knochen und Leder *(bzw. bei Jungtieren Fell)*. Das Horn wurde zum Trinkhorn oder anderem Nützlichen verarbeitet. Das nordschwedische *„Fjäll"*-Rind ist eine alte Hausrinderrasse, die schon in der Wikingerzeit existierte. Kennzeichnend ist die schwarze Pigmentierung der Ohren sowie rund um Augen und Schnauzenspitze. Als direkter Nachkomme der ersten Siedlertiere kommt das heutige isländische Rind den alten Rassen am Nächsten; allerdings variiert es in Farbe und Zeichnung.

Rundschild:



Zur Verteidigung eingesetzter, meist aus Linden- oder Plankenholz gefertigter Schild von etwa einem Meter Durchmesser, der mit Leder bezogen und am Rand mit Eisen verstärkt wurde. Damit ein Schild beim Waffenappell anerkannt wurde, musste er mit mindestens drei Metallquerbändern zusammengehalten werden. Unbemalte Schilder wurden *„weiße Schilde“* genannt und ihr Aufstecken am Mast galt als Friedenszeichen. Kriegsschilde waren im Allgemeinen rot bemalt und wurden auf Viking an die Bordwand gehängt.

> *„Wie heißt das Tier,*
> *das Tapfre schützt?*
> *Es hat blutigen Buckel,*
> *birgt die Menschen,*
> *wehrt den Speeren,*
> *bewahrt Leben,*
> *man legt in die hohle*
> *Hand ihm den Leib.*
> *König Heidrek,*
> *kannst du es raten?*
> *Heidrek:*
> *Gut ist dein Rätsel,*
> *Gestumblindi,*
> *gleich ist's erraten:*
> *Das ist der Schild: Er wird oft blutig*
> *in den Schlachten und schirmt,*
> *die ihn geschickt handhaben.“*
> ***Heidreks-Rätsel, Saga von Hervör und König Heidrich (13. Jahrhundert)***

Runenstein:



Hoher, aufrecht stehender Stein mit einer Runeninschrift zur Erinnerung an einen Verstorbenen oder Gefallenen, gelegentlich auch ein Wegweiser an Kreuzungen und wichtigen Knotenpunkten, oder ein Denkmal. Die besonders in Schweden verbreitete Erinnerungskultur mit tausenden Steinfunden zeugt auch von historischen Ereignissen und Fahrten in ferne Länder: *„Thorolf, der Gefolgsmann Svens, errichtete diesen Stein zum Gedenken an seinen Genossen Erik, der den Tod fand, als die Krieger Haithabu belagerten, und er war Steuermann, ein wohl geborener Krieger.“ (um 1010).*

S

Sagas:

Saga ist die nordische Göttin der Dichtung. Berichte und Erzählungen aus der Wikingerzeit werden *„Sagas“* genannt. Sie handeln meist vom Schicksal einer Person oder Familie der Oberschicht und erzählen von Ereignissen und Göttern. Obwohl die Sagas erst spät niedergeschrieben wurden, sind die in ihnen enthaltenen Gedichte zweifellos sehr altund haben einen hohen Quellenwert. Die Skandinavier hatten während der langen dunklen Winter viel Zeit, sich am Feuer Geschichten zu erzählen. Von den Skalden überliefert, wurden sie ab dem 12. Jahrhundert nach und nach aufgeschrieben, vor allem auf Island durch die Benediktiner- und Augustiner-Mönche. Zu den bekanntesten Familiensagas gehören die Egils-Saga, die Njáls-Saga und die *„Edda“*,eine Sammlung von Götter- und Heldenliedern. Die bekannteste Sammlung heißt *„Heimskringla“ (um 1230)*. Sie erzählt die Geschichte der norwegischen Könige. Auch wenn kein Verfasser genannt wird, geht man davon aus, dass der Skalde, Historiker und Politiker Snorri Sturluson *(1179-1241)* viele Teile schrieb. Sein wohl wichtigstes Werk ist die Snorra-Edda *(bzw. Prosa-Edda)*, ein dichtungstheoretisches Handbuch für Skalden mit Zitaten aus anderen, teils verloren gegangenen Werken. Die wissenschaftlich-philologische Sammlung ist eine wichtige Interpretationsquelle nordischer Mythen und der religiösen Vorstellungswelten insgesamt. Die vielen unterschiedlichen Hinweise weisen darauf hin, dass viele verschiedene Sichtweisen existierten, was auf eine hohe religiöse Toleranz hindeutet, wie sie auch heute noch in Skandinavien gelebt wird.

Sax:

Einschneidige Waffe der Wikingerzeit. Der *„Kurzsax“* wurde als Kampfmesser neben einem Langschwert mitgeführt.

Schaf:



Im Spiel auf dem Viehmarkt erhältlich, dienen die roten Tiermarken als wertvolle Handelsware und der Produktion von Wolle. Schafe lieferten Milch, Fleisch, Fell, Knochen, Horn und Talg für die Öllampe und Wolle für Kleidung und Segel. Das Schafe- und Ziegenhüten war Aufgabe der Heranwachsenden, wobei es galt, die Tiere von angebauten Feldfrüchten fernzuhalten und vor eventuellen Gefahren zu schützen. Die norwegischen Siedler nahmen auf ihren Fahrten eine alte nordische, recht kleine, kurzschwanzige Schafrasse mit und verbreiteten die *„robusten Flitzer“* vielerorts. Besonders interessant war deren wasserabweisendes Deckhaar für die Herstellung von *„Vadmal“*.

Schatztruhe:



Schlossbewehrte, mit starken Beschlägen ausgestattete Truhe für wertvolle Dinge wie die *„Viking“*-Beute oder Teile eines Silberhortes, der als Danegeld gezahlt wurde. Im Spiel erhält man die blaue Luxus-Warenmarke durch Fernhandel, Überfall oder Plünderung.

Scheitern:

Fehlschläge gehören zum Leben und lehren uns, es beim nächsten Mal besser zu machen, so wie die Götter nach der *„Ragnarök“*. Im Spiel werden beim Scheitern die *„Erfolgsmittel“* Waffe und Baustoff symbolisch erhöht. Bei Fallestellen, Walfang und der Plünderung wird auch Aktionspotential erstattet: Misserfolge beenden Aktionen oft frühzeitig und aufwandsärmer als Erfolge.

Schiffbau:

Die Wikinger fertigten die verschiedenen Schiffstypen nach mündlicher Überlieferung aus dem Gedächtnis an – entweder unter einem Schirmdach oder unter freiem Himmel. Die Bauelemente wurden mit speziellen Beilen aus ausgewählten Baumstämmen gehackt. Dabei folgte der Zimmermann stets der Maserung, weswegen die Teile fest und belastbar Das fertige Schiff war bestens ausbalanciert und konnte dadurch höchstmögliche Geschwindigkeiten erreichen, weshalb die Wikingerschiffe bis heute als die besten Schiffe ihrer Zeit gelten. Wikingerschiffe waren *„doppelspitz“*, d. h. Bug und Heck waren gleich hoch. Das vom Wikingerschiff abstammende *„Färöboot“* ist ein spezieller Bootstyp in Leichtbauweise, was auf den steten Holzmangel der Färöer-Inseln zurückzuführen ist. Neben den Schiffstypen, die im Spiel vorkommen, seien auch Karfi *(siehe Fernhandel)* und

Skúta erwähnt, die auch in der Wikingerzeit bedeutsam waren. Über die Wartung der Schiffe ist zu erfahren:

„Nimm zwei- bis dreihundert Ellen Vadmal mit dir an Bord, die zur Ausbesserung des Segels dienen mögen, wenn es notwendig wird, viele Nadeln und genügend Fäden oder Segelbänder; wenn es auch nebensächlich erscheint, so etwas zu erwähnen, so tritt doch oft der Bedarf dafür ein. Viele Nägel musst du auch immer mit dir an Bord haben, und zwar so große, wie für das Schiff passend sind, das du gerade hast, sowohl Spieker als auch Nietnägel. Suchhaken, Zimmermannsbeile, Hohlmeißel und Bohrer und alle anderen Werkzeuge, die zur Schiffsarbeit nötig sind.“
Königsspiegel (13. Jahrhundert)

Schifffahrt:



Die offene See war gefährlich und die Navigation unzuverlässig, weshalb möglichst entlang der Küsten gesegelt und gerudert wurde. Die Wikinger orientierten sich an Landmarken und Seezeichen und segelten meisttagsüber und bei günstigem Wetter. Für die Nacht wurde eine schützende Bucht gesucht. Die Wikinger hatten wendige Langschiffe erfunden, die dank ihres geringen Tiefganges mit bis zu 20 Knoten förmlich über das Wasser flogen. Sie kamen aber auch in flachen Gewässern zum Einsatz und konnten Flüsse bis weit ins Hinterland befahren. Im Spiel sind der Schifffahrt etliche Aktionsfelder auf dem Spielplan gewidmet.

Schmiedehammer:



Das wichtigste Werkzeug des Schmieds, einem der ältesten Berufe der Menschheit. Thors Hammer *„Mjöllnir“* wurde laut Sagas von zwei Zwergen aus Eisen geschmiedet: *„Der Zermalmer“* traf immer und kehrte danach wie von Zauberhand zum Werfer zurück.

Schmiedewerkstatt:

Schmiede genossen in der Wikingerzeit hohes Ansehen.. Ein Schmied verarbeitete neben mühsam zu bearbeitendem Eisen auch Bronze und Blei, das relativ einfach in Formen gegossen werden konnte. Die Schmiedewerkstatt lag wegen Brandgefahr meistens am Rande einer Wikingersiedlung.

Schmuck:



Seit 100.000 Jahren verwendet der Mensch schöne Dinge, um seine Attraktivität zu steigern. Nicht nur auf heutigen Mittelaltermärkten stehen Menschentrauben bei den Schmuckhändlern, schon die Wikinger waren verrückt nach Schmuck. Man walzte Draht, goss Goldbroschen, formte bunte Glasperlen für Halsketten, schliff Bernsteinfiguren und schmiedete Ringe, Gürtelschnallen und Anhänger aus eingeschmolzenem Silber. Das *„Geschmeide“* war aber keineswegs nur eine Zierde, die die Persönlichkeit hervorhob, sondern Mann und Frau stellten damit Status und Reichtum zur Schau. Gleichzeitig hatte man jederzeit Tauschwaren zur Hand: Silberne Armreifen wurden in Stücke gebrochen, um damit, gleich dem Hacksilber, zu bezahlen. Odins Frau Frigg lag ihr Schmuckkästchen so sehr am Herzen, dass sie eine ihrer Dienerinnen eigens damit betraute, dieses zu hüten. Im Spiel ist der Schmuck eine durch Fernhandel, Überfall, Plünderung oder auch das Aktionsfeld Schmieden erhältliche blaue Luxus-Warenmarke.

Schuppen:



Wer kennt nicht den tollen Schuppen aus Astrid Lindgrens Geschichten über Michel aus Lönneberga? Wenn Michel wieder einmal etwas ausgefressen hatte, wurde er in den Schuppen gesperrt oder er brachte sich dort vor dem wutschnaubenden Vater selbst in Sicherheit und vertrieb sich dort die Zeit mit dem Schnitzen von Holzmännchen.. Am Ende des Spiels ist der Schuppen ein guter Lagerort für Holz und Stein.

Schwert:

Siehe Langschwert.

Seide:



Im Spiel über den Fernhandel, aber auch durch Überfall und Plünderung erhältlich. Die einzige natürliche textile Endlos-Faser der Welt wird aus dem Kokon der Seidenraupe gewonnen. Seide war die Luxusware schlechthin und fand sich in kleinen Bruchstücken in 45 Gräbern aus Birka, was eine Nutzung hauptsächlich als Zierbesatz vermuten lässt. Der Seidenhandel *(vornehmlich der Waräger)* erfolgte entlang Wolga und Dnejpr über das Kaspische und Schwarze Meer nach Persien und bis zum Byzantinischen Reich, das um 550 eine von China unabhängige Seidengewinnung begann. Auch Brokat, ein fester, schwerer und gemusterter Stoff aus Seide, in den Gold- bzw. Silberfäden eingewoben wurden, fand so seinen Weg nach Skandinavien.

Shetland-Inseln:

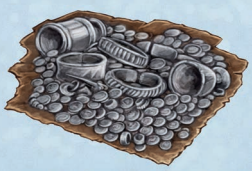


Im Spiel kann man das subarktische Archipel erkunden und sich den gleichnamigen, topographisch vereinfachten Entdeckungsplan nehmen. Die 170 Kilometer nordöstlich vom schottischen Festland gelegenen *„Wollstoff-Inseln“ („Hjaltland“)* wurden um 700 von Norwegern besiedelt. Was damals mit den dort lebenden Pikten geschah, ist nicht bekannt. Heute leben etwa 22.000 Menschen auf den Inseln. Zusammen mit den 100 Kilometern entfernten Orkney-Inseln wurden die Shetlands als *„Norðreyjar“ („Nördliche Inseln“)* bezeichnet. Seit dem 9. Jahrhundert bis zum Jahr 1469 waren sie norwegisches Jarltum. Die Hebriden bis hin zur Isle of man hießen *„Südliche Inseln“*.

Silber:

Reiche Silbervorkommen gab es zur Wikingerzeit nur in Südwestengland und Mitteleuropa, nicht aber in Nordeuropa. Dorthin gelangte das Silber durch Danegeld-Zahlung *(also faktisch Erpressung)*, Raubzüge und Handel. Das korrosionsbeständige Metall war leicht einzuschmelzen und zu bearbeiten. Es wurde zur Herstellung von hochwertigem Metallgerät und Schmuck sowie zum Schlagen von Silbermünzen genutzt. Im Spiel ist Silber die Kurzform für die Tauschwährung Hacksilber bzw. die spätere Geldwährung der Silbermünze.

Silberhort:



Einen Teil ihrer Schätze und Waffen vergruben die Wikinger – wie die Eichhörnchen ihren Wintervorrat. Wenn die Wikinger nicht alles auf einmal transportieren konnten, horteten sie bei einem Raubzug den Rest auch

gleich vor Ort. Hunderte dieser Verstecke wurden in Großbritannien und Nordeuropa gefunden, meist bestanden sie aus Silbermünzen, Barren, Hacksilber und Schmuckfragmenten. Noch heute taucht hin und wieder ein kleiner Wikingerschatz auf.

Silbermünzen:



Zu der Zeit, als die Nordmänner noch mit Hacksilber bezahlten, waren auch Geldmünzen im Umlauf: Silberdenare mit dem Bild Karls des Großen, arabische Dirhem und zunehmend auch angelsächsische Münzen *(Danegeld)*. Erst um 1150 fand in Schweden der Wechsel von der Gewichts- zur Münzgeldwirtschaft statt. Nicht mehr die Hacksilber abwiegende Klappwaage gab den Ausschlag, sondern die Silbermünze an sich, auch wenn ihr Wert beispielsweise in Dänemark bis ins 19. Jahrhundert an den Silberwert gekoppelt blieb, dem sogenannten Silberstandard. Ab 997 wurden in Dänemark eigene Silbermünzen geprägt und verdrängten nach und nach die arabischen und europäischen Münzen *(in York wohl schon früher)*. Oft zeigen Fundmünzen Anzeichen dafür, dass sie von den Wikingern mit einem *„Falschgeld-Prüfgerät“ (einem einfachen Messer) „gepickt“* wurden, um ihre Echtheit bzw. Reinheit zu prüfen.

Snøbjørn Galte Holmsteinsson:



Von der Weltgeschichte unbeachtet betrat eine kleine Siedlergruppe unter Führung des Norwegers im Jahr 978als Erste Amerika *(genaugenommen war es Grönland)*.Galte wurde bei einem Streit getötet und der erste Versuch Grönland dauerhaft zu besiedeln scheiterte. Dies gelang dann erst acht Jahre später den Siedlern um Erik den Roten.

Speer:



Im Spiel beim Walfang als Wurfspeer mit Widerhaken zu verstehen, damit die Beute nicht wieder abrutscht. Die Wurfspeere waren zur Erhöhung der Reichweite und Durchschlagskraft mit einem Schwungriemen versehen. Sie wurden im Kampf aber auch von berittenen Einheiten genutzt. Zum Auftakt einer Schlacht war es Brauch, mit den Worten *„Odin hat euch alle“*, den Speer über das gegnerische Heer hinweg zu schleudern. Was dem Thor sein Hammer *„Mjöllnir“*, war Odin sein Speer *„Gungnir“*. Speere waren schlichte, einfach herzustellende Waffen, die wenig kosteten - manche von ihnen waren aber auch kunstvoll verziert. Die Klinge war bis zu einem halbem Meter lang. Kurzspeere hatten eine lange, schwertartig zulaufende Spitze, die ihnen auch Hiebwaffencharakter verlieh.

Stall:



Entweder war das Vieh im Wohngebäude in einem unterteilten Stallbereich untergebracht, wo Platz für bis zu 20 Tiere sein konnte oder es gab vom Haupthaus getrennte Stallungen. Dies war gegen Ende der Wikingerzeit zunehmend der Fall. Zu dieser Zeit gab es immer mehr Großgehöfte, deren Ställe bis zu 100 Tieren Platz boten. Die Gänge in den Ställen legten die Nordmänner so verwinkelt an, dass die Kälte nicht zu den Tieren vordringen konnte. Schlüsselgewalt auch zu den Ställen hatte die Hauptfrau. Sie trug einen Bund mit Schlüsseln am Gürtel. *(Einer dieser Schlüssel war im Übrigen auch der für die Schatztruhe. Sie hatte also weniger „die Hosen“, als vielmehr „die Schlüssel an“.)*

Steine:

Die Skandinavier sind im wahrsten Sinne des Wortes steinreich. Stein wurde für die Anfertigung von Rauchloch-, Grab- und Runensteinen gebraucht, und mit der Christianisierung gab es auch Steinkreuze. Auf Kochsteinen wurde Fleisch gedünstet. Mit steinernen Handmühlen wurde Getreide gemahlen, wobei kleine Steinabsplitterungen in der Nahrung dem Zahnschmelz zusetzten und dies verstärkt zu Karies führte. Besondere Gesteinsarten wurden zur Wetzstein-Herstellung und für Kochgeräte aus Speckstein abgebaut, beides begehrte Exportschlager. Mit Steinen baute man Trockenmauern als Windschutz für das eigentliche Haus.Auf den Nordatlantikinseln, insbesondere Grönland, wurden die Häuser teilweise ganz aus Stein gebaut. Laut den Sagas wurden die Mauern des Göttersitzes Asgard vom Steinmetz *„Hrimthur“* erbaut.

Steinhaus:



Von Trockenmauern als Windschutz abgesehen wurden Gebäude in Skandinavien aus Holz gebaut. Mit der Ausdehnung des Siedlungsraumes der Norweger auf bauholzarme Nordatlantik-Inseln änderte sich dies. Auf Grönland kann man heute noch Hunderte von Steinhausruinen besichtigen.

Stockfisch:



Durch das Trocknen wurden Fische wie Kabeljau, Seelachs und Schellfisch mehrere Jahre lang haltbar gemacht. Temperatur und Schimmel konnten dem Trockenfisch dann nichts mehr anhaben. Die kopflosen, ausgenommenen Fische standen dazu paarweise zusammengebunden mehrere Wochen auf Stockgestellen an der Küste, wo sie das Salz der kalten Meeresluft aufnahmen. Sie verloren siebzig Prozent ihrer Feuchtigkeit, ohne dass der Nährstoffgehalt beeinträchtigt wurde. Dadurch hatte der gern als Schiffsproviant genutzte Dörrfisch bezogen auf das Gewicht so viele Vitamine wie fünf Frischfische und konnte weit ins Binnenland transportiert werden. Der Monopolhandel mit dem *„Arme-Leute-Essen“* machte im 14. und 15. Jahrhundert die Hansestadt Lübeck reich. Wie die Stockfischherstellung bzw. Fischannahme bis ins 19. Jahrhundert noch im größeren Umfang ablief, kann man heute auf den Lofoten in dem idyllischen kleinen Museumsdorf Nusfjord erfahren, das auf der UNESCO-Liste der erhaltenswerten Kulturdenkmäler steht. Heutzutage sind die *„Törrfisk“*-Brocken sogar als Snack in Minitüten erhältlich, allerdings wegen der Dorsch-Überfischung zu deftigen Preisen. Die norwegische Dörrfisch-Spezialität *„Lutefisk“ („Laugenfisch“)* wird nur leicht gedünstet nach altem Brauch mit Erbsenpüree gereicht. *(In Italien nennt man einen steifen Menschen übrigens „uno stoccafisso“ und meint damit selbstverständlich keinen Norweger.)*

Tafelsilber:



Im Spiel kann man die blaue Luxusware durch Fernhandel sowie Überfall und Plünderung erhalten, aber auch durch Einschmelzen zu Schmuck verarbeiten. Bis heute *ist der Begriff ein Synonym für Beute aus einem Diebstahl: „das Tafelsilber mitgehen lassen“.*

Im Frühmittelalter wurde Tafelsilber noch zu Hacksilber zerlegt und war Bestandteil jeden Silberhortes. Im Spätmittelalter wurde es zum Merkmal gehobener Tischkultur.

Thing:

Volks- und Gerichtsversammlung nach altem germanischem Recht, in der Schweiz bis heute in Gebrauch. Ursprünglich eine Versammlung aller freien Männer, wurde es im Zuge der Bevölkerungszunahme nach 930 zu einem repräsentativen Thing mit Delegierten der einzelnen Volksgruppen. In Norwegen und seinen Siedlungsgebieten regelte eine gesetzartige Thing-Ordnung das Zusammenleben und legte Thingstrafen fest. Es gab regionale und überregionale Things in Norwegen, aber auch auf den neubesiedelten nordatlantischen Inseln: Das *(nur von 1816-1852 pausierende) „Løgting“* auf den Färöer-Inseln entstand um 900. Das isländische *„Althing“* tagt mit Unterbrechungen seit 930. Das *„Tynvaal“* auf der Isle of Man tagt ununterbrochen seit 976. Die Things fanden einmal im Sommer eines jeden Jahres statt, oft zur Mitsommerwende *(quasi eine Jahreshauptversammlung)*. Wenn alle freien Bauern des Einzugsbereichs verpflichtet waren, am Thing teilzunehmen, hieß das *„allmannathing“*. Es gab themenbezogene Thingversammlungen *(etwa für die Königswahl, für Prozesse, Zwangsvollstreckungen und Totschlag)* und Organisations-Things *(etwa für Waffenappell, Schiffsbemannung oder einfach nur zur Unterhaltung)*.

Thingplatz:



Zentral liegender Ort von dem aus im Spiel die Figuren eingesetzt werden. Der Thingplatz war häufig ein Hügel oder Platz mit markanten Landmarken wie Steine oder Bäume *(bevorzugt Eiche und Linde)*. Auf Island war er zwischen vier Vulkanen gelegen. Viele mitteleuropäische Orte hatten früher einen Platz mit Dorf-, Gerichts- oder Tanzlinde im Ortszentrum, der auch Treffpunkt für Nachrichtenaustausch und Brautschau war. Anfang Mai wurden hier zumeist die Tanzfeste abgehalten.

Thingstrafe:

Eine Bestrafung konnte in der Wikingerzeit sehr unterschiedlich ausfallen. Kapitalverbrechen konnten beispielsweise zu zeitlich begrenzter Unfreiheit als Sklave *(„Thrall“)* führen: Für Erik den Roten und seinen Vater ist eine Verbannung für drei Jahre überliefert, jeweils wegen eines Mordes. Im Spiel ist die Thingstrafeeine Strafe für die Vernachlässigung der Versorgung der Sippe bzw. ein zu dürftiges Festmahl in Form von drastischem Ansehensverlust.

Thrall:

Das altnordische Wort bedeutet Sklave, meint aber auch ganz allgemein Besitzlose, Unfreie bzw. Leibeigene in Abgrenzung zu Karl *(Freibauer)* und Jarl *(Fürst)*. Üblicherweise waren Kriegsgefangene Teil der Beute und wurden als Sklaven verkauft *(Dublin war dafür ein wichtiger Umschlagplatz)* oder mit nach Hause genommen. Wer seine Schulden nicht zahlen konnte, musste so lange in den Dienst des Anderen treten, bis sie beglichen waren. Die Kinder eines Freigelassenen waren auf Island selbst frei, in Norwegen jedoch erst nach vier Generationen. Für den Betrieb eines skandinavischen Bauernhofs war viel Arbeitseinsatz erforderlich, dessen schwersten Teil Thralls übernahmen. Frauen wurden oft mit Haushaltsaufgaben beauftragt wie dem Buttern, Kochen oder Weben. Männer hatten Mist unterzuharken, Holz zu hacken und Vieh zu hüten. Auf Raubzügen erbeutete Menschen wurden aber auch bis in den Orient verkauft. Ein Thrall war lebender Besitz und praktisch ohne Rechte. Sie mussten ihre Haare kurz halten, durften nichts besitzen, erben oder vererben und auch keine Geschäfte tätigen. Die Sklaverei wurde in Norwegen aber bereits im 12. Jahrhundert abgeschafft – eine direkte Folge der Christianisierung.

Trinkhorn:

> *„Der König nahm sie an und sie waren mit Gold verziert. Das waren prächtige Kostbarkeiten. König Olaf besaß zwei Hörner, die die ‚Gehörnten' genannt wurden, aber obwohl diese sehr gut waren, waren doch diejenigen besser, die Gudmund ihm geschickt hatte […] Der König lässt die Hörner […] vom Bischof segnen.“*
> ***Geschichten vom Nornen-Gest (14. Jahrhundert)***



Trinkhörner wurden üblicherweise aus Rinderhorn hergestellt und mit Bier, Met und wohl auch mit *(Import-)*Wein gefüllt. Trinkhörner waren aber kein Alltagsgegenstand wie etwa der schlichte Tonbecher. Das Horn musste oft in einem Zug geleert werden, wenn es nicht abgestellt werden konnte. Es wurde bisweilen aber auch herumgereicht, da das gemeinsame Trinken eine wichtige gesellschaftliche Funktion hatte.

Truhe:



Aufbewahrungsort für Dinge des Alltags und für Wertgegenstände – im Spiel eine blaue Luxusware. Holzkisten und Truhen wurden bei Ausgrabungen häufig gefunden, ebenso Beschlagteile und Schlösser. Einen ungewöhnlichen Fund in Haithabu erklärte man sich so: Die Truhe wurde geklaut, das Schloss zum Öffnen herausgebrochen und der Inhalt entwendet. Danach versenkte der Täter die mit Steinen beschwerte Truhe im Hafenbecken. Truhen wurden auch auf Schiffen eingesetzt. Solche Schiffskisten beinhalteten nicht nur Proviant und persönlichen Besitz, sie dienten auch als Ruderbank und konnten nach erfolgreicher Viking-Fahrt zur Schatztruhe umfunktioniert werden.

U/V

Überfall:

Die Bewohner Skandinaviens hörten vermutlich von Händlern Geschichten über schlecht bewachte Reichtümer. Lockere Rudergemeinschaften begaben sich daraufhin auf gezielte Beutefahrten, um überraschend an ungeschützten Küstenorten aufzutauchen und in einem geordneten Rückzug wieder schnell mit der Beute zu verschwinden. *(Auch wenn es bereits früh solche „Fahrgemeinschaften zur Arbeit“ gab, ist ein dem Carsharing vergleichbares „Shipsharing“ nicht überliefert)*. Die verhältnismäßig schwachen Verbände von 60 Mann wichen Gefechten möglichst aus. Erstes historisch überliefertes Opfer des sogenannten *„Strandhögg“* war 793 das bedeutende Kloster auf der Insel Lindisfarne vor der Nordostküste Englands. Alkuin, englischer Gelehrter am Hofe Karls des Großen, berichtet: *„Niemals zuvor brach ein solches Entsetzen über Britannien herein. Die Kirche des Heiligen Cuthbert ist besudelt mit dem Blut der Priester Gottes und all ihre Schätze wurden geraubt.“* Die Über-

fälle der Wikinger richteten sich zunächst nur gegen entlegene Klöster. Ab 830, als sich das gut verteidigte Reich Karls des Großen auflöste, aber auch gegen Handelszentren. 885 begannen die Wikinger sogar mit 700 Schiffen einen Großangriff auf Paris. Sämtliche Bürger flüchteten sich auf eine kleine Insel in der Seine. Sie verteidigten sich ein Jahr lang standhaft bis Hilfe von außen kam und sie einer Plünderung entgingen.

Viking:

Das altnordische Verb *„víking“* bedeutet *„auf Beutezug sein“*, konnte aber auch eine Handelsexpedition bezeichnen. Plünderfahrten in ferne Küstengebiete lassen sich nicht klar von Handelsfahrten abgrenzen, denn wenn sich eine günstige Gelegenheit ergab, griffen auch die Händler an. Und wenn sich eine Plünderung nicht lohnte, blieb es beim einfachen Handel. *„Björn war ein großer Seefahrer und war zeitweise auf Vikingfahrt und zeitweise auf Handelsfahrt“*, heißt es in derEgil-Saga. Diese Wikingerfahrten waren entweder private Unternehmen einzelner, oder man schloss sich zu organisierten Verbänden zusammen.

Vinland:

Vom Forschertrupp um Leif Eriksson im Jahre 1000 entdecktes und erforschtes *„Weinland“*, vermutlich Neufundland: *„Da sprach Tykir zuerst lange auf Deutsch, verdrehte die Augen auf vielfache Weise und grinste, aber sie verstanden nicht, was er sagte. Als eine Zeit verging, sprach er auf Nordisch: […] ‚Ich kann eine Neuigkeit berichten; ich habe Weinstöcke und Weintrauben gefunden.‘ ‚Ist das wahr, mein Ziehvater?‘ fragte Leifr. ‚Gewiss ist das wahr‘, sagte er, denn ich bin da geboren, wo es weder an Weinstöcken noch an Weintrauben mangelte.“* Einige Theorien besagen, dass es sich in diesem Zitat nicht um wilden Wein mit kaum genießbaren Trauben handelte, sondern um Wildbeeren wie Heidelbeeren oder eine Begriffsumdeutung von Weideland.Eine Dauerbesiedlung des verheißungsvollen Landes durch eine Siedlergruppe um ThorfinnKarlsefni misslang jedoch aufgrund von Kämpfen mit den zahlenmäßig überlegenen Ureinwohnern.

> *„Die Beschaffenheit des Landes war, so wie es ihnen schien, so gut, dass das Vieh im Winter kein Futter brauchen würde; dort gab es im Winter keinen Frost und das Gras ging nur wenig zurück. Tag und Nacht waren ähnlich lang, anders als in Grönland oder Island. Die Sonne stand während der kurzen Wintertage von 9 Uhr morgens bis 4 Uhr nachmittags am Himmel.“*
> ***Grönland-Saga (12. Jahrhundert)***

W

Waffen:



Im Spiel ein Sammelbegriff für die Plünderungswaffe Langschwert und die Jagdwaffen Speer, Pfeil und Bogen sowie die Pelz schonende Jagdmethode Falle stellen. Dass Waffen einen hohen Stellenwert besaßen, erkennt man daran, dass sie häufig als Grabbeigabe dienten.

> *„Übrigens hügeln sie eines Menschen Vermögen, seine Waffen und was ihm sonst im Leben besonders teuer war, mit ihm ein.“*
> ***Adam von Bremen (um 1075)***

Walfang:

Die erste Nutzung der Wale war das Verwerten von gestrandeten Tieren. Später wurden auf den Färöer-Inseln gezielt Wale an den Strand getrieben und dort erlegt. Noch heute werden beim gesellschaftlichen Ereignis *„Grindadráp“* Grindwale mit möglichst vielen Booten und einem steinbeschwerten Seil in eine der zahlreichen Buchten getrieben, wo sie angestrandet schnell getötet werden. Skandinavische Höhlenmalereien künden von einer Jahrtausende alten Fjord- und Küstenjagd-Tradition der Samen, die die Norweger wahrscheinlich irgendwann übernahmen. Genaueres ist nur über die Inuit zu erfahren: Sie jagten die Wale traditionell mit aus Kajaks geworfenen Speeren.

Walfangboot:

Der *„Kvalsund-Færinger“ („Feræðrbátr“, „Færinger-Boot“)* aus dem 7. Jahrhundertwar 9,55 Meter lang, 1,5 Meter breitund besaß ein Steuerruder.Es wurde von zwei Personen gerudert. Das *„sexæringr“* wurde mit drei Ruderern besetzt. Für beide wird eine Nutzung zur Seehund-Jagd erwähnt. Welche Boote beim Walfang eingesetzt wurden ist nicht bekannt. Auf den Färöer-Inseln wurden Wale auch an den Strand getrieben und dort mit Speeren erlegt.

Walfleisch:



Ein einziger Wal konnte eine ganze Dorfgemeinschaft über längere Zeit versorgen, auch mit Vitaminen. Der Kadaver des Wals wurde vollständig genutzt: Fleisch, das nicht rechtzeitig gegessen werden konnte, wurde geräuchert, gepökelt oder luftgetrocknet haltbar gemacht. Aus Tran gewann man tausende Liter Walöl für die Lampen. Die Knochen dienten vielerorts als Baustoff. Im Spiel bekommt man für einen erfolgreichen Walfang je eine Ware Walfleisch, Öl und *„Haut und Knochen“*.

Wikinger:

Der Begriff *„Wikinger“* bezeichnet keine einheitliche Volksgruppe, sondern den Teil der Nordmänner, die auf Viking gingen. *„víkingr“* waren Gelegenheitsräuber und später auch Berufsplünderer. Diese Seekrieger machten nur wenige Prozent der Bevölkerung aus, die ansonsten zu 95 Prozent als Bauern und Fischer lebten. Europäer, die einen Überfall oder eine Plünderung durch altnordisch sprechende Männer aus dem Norden erlebten, unterschieden nicht, woher die Piraten kamen. Für sie waren alles Wikinger, egalob sie aus Norwegen, Schweden oder Dänemark kamen. Die Friesen nannten die Angreifer jedoch *„Dani“*, wohl wissend, wen sie abzuwehren hatten, und Finnen und Slawen bezeichneten die schwedischen Stämme als *„Waräger“* oder *„Rus“ („Ruderer“)*, woraus das Wort Russland entstand.

Wikingerzeit:

Als Wikingerzeit wird üblicherweise die Zeit zwischen dem ersten in Quellen festgehaltenen umfangreicheren Überfall 793 auf Lindisfarne und dem erfolglosen Kampf um die Krone von England 1066 bezeichnet. Man kann das Zeitalter der nordischen Seefahrer in drei Phasen unterteilen. Die erste Phase beginnt 793. Die Raubzüge waren auf die Sommermonate beschränkt und die Wikinger kehrten danach wieder heim. Die zweite Phase beginnt 843. Die Wikinger kehrten nun nicht mehr zurück, sondern überwinterten vor Ort. Gruppen schlossen sich zu Verbänden zusammen, kamen auch über Land und zogen die Flüsse hinauf. Der Beginn der dritten Phase wird auf das Jahr 876 datiert, als es in England zur ersten Einwanderung von Wikingern kam, die Jahre später zu einer Aufteilung des Landes unter den Gefolgsleuten führte. Dieses *„Danelag“* reichte von York bis London und brachte enorme Tribute ein: Das sogenannte Danegeld.

Wildfleisch:



Das Wildbret bestand vor allem aus Schwein *(Wildschwein)* und Hirsch, zu dem auch Elch und Rentier zählen.

Wildjagd:

Im Spiel ein Aktionsfeld, bei dem man Wildfleisch und Fell erhalten kann, unterstützt durch Holz sowie Pfeil und Bogen. Es ist davon auszugehen, dass es zur Wikingerzeit sowohl die Pirsch- und Ansitzjagd als auch die Jagd mit Hund gab. Schweine *(Wildschweine)* wurden mit dem Wurfspieß gejagt, Hirsche mit Pfeil und Bogen oder Speer. *(Bogenschießen und Speerwerfen waren in Norwegen übrigens auch als Sportarten bekannt – selbst Ballspiele soll es gegeben haben.)*

Wolle:



Weiches Haar eines Fells, vor allem von Schafen. Die Schafe wurden geschoren und der Dreck aus der Wolle herausgezupft. Diese Rohwolle wurde über Nacht eingeweicht, gespült, getrocknet und gekämmt. Mit der Handspindel wurde daraus Garn gesponnen *(bevorzugt im langen Winter)*. Garn wiederum war die Grundlage für Seile, Strickgut und Wolltuch, insbesondere für das schwere Vadmal.

Würfel:

Die Wikinger waren große Freunde des Brett- und Würfelspiels. Ihre sechsseitigen Würfel bestanden in der Regelaus Fischbein, Geweih, Knochen, Horn oder auch *(als Garant für schlechte Würfe)* aus Pechkohle.



Anmerkung vom Autor:

Obwohl es bezüglich Gesetz, Religion und Gesellschaft in den verschiedenen skandinavischen Ländern große Unterschiede gab, wurden diese bisweilen von mir undifferenziert *„vereinheitlicht“* - zur besseren Lesbarkeit und um nicht zu einem wissenschaftlichen Wälzer zu mutieren.
Es gab zu keiner Zeit so etwas wie eine universelle *„Wikingerkultur“*. Die primären Quellen der Wikingerzeit stammen von Runen-Inschriften, Archäologie und zeitgenössischer Literatur. Letztere geschrieben von arabischen Reisenden und germanischen Chronisten wie etwa Adam von Bremen. Aufgrund der dünnen Quellenlage stammen viele Informationen aus Island bzw. den Island-Sagas. Aufgrund der thematischen Ausrichtung des Spieles wurden Quellen zu den norwegischen Wikingern bevorzugt. In Ermangelung dieser wurde auf allgemeine Quellen aus Skandinavien oder gar dem Frühen Mittelalter in Nord- und Mitteleuropa zurückgegriffen.

Die Texte wurden von mir nach besten Wissen und Gewissen aus überwiegend internetbasierten Recherchen zusammengestellt. Entsprechend vielfältig ist die Quellenlage, von Wikipedia über Zeitungsartikel von Spiegel, FAZ, FR, Zeit, SZ, Geo(lino), usw. bis hin zu zahlreichen Blogs von Fans der Wikingerzeit. Eine Widergabe im Einzelnen wäre zu umfangreich. Nichtsdestotrotz einen besonderen Dank an Dr. Reinhard Hennig, dem wohl profundesten Kenner der Materie, dem die Wikingerzeit-Forschung viel zu verdanken hat.

Autor: ***Gernot Köpke***
Redaktion: ***Uwe Rosenberg, Dirk Schmitz, Frank Heeren***
Lektorat: ***Christine Heeren***