

Gernot Köpke

UCZTA DLA ODYNA

Almanach



*„Słońce gaśnie, kraj zapada się w morzu,
gwiazdy gorejące rzucają się z firmamentu.
Płomień powalił żywiciela wszystkiego, co żywe;
pożoga wznosi się ku niebu”.*

Völuspá,
Pierwszy poemat z pieśni Eddy Starszej.

Almanach zawiera ułożone alfabetycznie definicje i tło historyczne niektórych pojęć, używanych w grze.
Zawiera również wyjaśnienie tego, jak odnoszą się do motywu przewodniego gry.

rebel

A

ALTHING:

Zgromadzenie ogólne obywateli. Althing to najstarsza forma parlamentu, która przetrwała do dziś. Utworzony w 930 roku w Islandii, był zwoływany corocznie i trwał przez 2 tygodnie; przed i po przesileniu letnim. Początkowo był to federalny związek lokalnych *Godendomów*, z których wysyłano 39 delegatów, decydujących o wolnym państwie. Kiedy w roku 1000 ustanowiono różne prawa dla Chrześcijan i ludzi innej wiary, Thorgeirr rzekł: „Dojdzie do tego, że jeśli rozerwiemy prawo na dwoje, rozerwiemy też pokój”. Duchowny Ari Thorgilsson w „Księdze o Islandczykach” (1122-1133) napisał o tej przemowie: „Tak zakończył mowę, iż wszyscy zgodnie uznali potrzebę istnienia jednego prawa dla wszystkich ludzi”. Prawo zostało więc ujednoczone. Ogłoszono, że wszyscy powinni być Chrześcijanami, a ludzie innej wiary powinni dać się ochrzcić. Tą drogą Chrześcijaństwo zostało przyjęte w Islandii.

B

BERSERK (SZALENIEC):

Jedna z kart profesji w grze. Według sag ci wojownicy, którzy siali postrach na polu bitwy i w pojedynkach („*Holmgang*”), wprawiali się w żądny krwi trans przed bitwą. Byli dobrze wyszkoleni i walczyli w pierwszej linii, nie zważając na niebezpieczeństwo. Ich szaleńcze skoki adrenaliny, wywołane bojowymi okrzykami, dawały im odporność na ból i rany. Możliwe, że w grę wchodziła choroba lub narkotyki. Na statkach byli ulokowani na dziobie, w najbardziej niebezpiecznym miejscu.

„Berserk wrzasnął
rozgorzała walka
zawyły wilcze skóry
i zadrżało żelazo”

Ballada o Haraldzie Pięknowłosym, okolice 872 r.

BIŻUTERIA:



Ludzie używali pięknych przedmiotów, by zwiększyć swoją atrakcyjność, od stu tysięcy lat. W epoce Wikingów było wysokie zapotrzebowanie nawet na muszle.

Wikingowie nigdy nie mieli dość biżuterii. Skręcali drut, odlewali złote broszki, kształtowali kolorowe szklane paciorki na naszyjniki, wycinali bursztynowe figurki, kuli pierścienie, sprzączki i wisiorki ze srebra. Biżuteria była czymś więcej niż tylko demonstracją bogactwa i statusu: mężczyźni i kobiety nosili biżuterię, by podkreślić swoją osobowość. Dzięki temu też Wikingowie zawsze mieli pod ręką coś na handel: srebrne bransolety były dzielone na części, gdy płacono ciętym srebrem. Żona Odyna, Frigg, była tak przywiązana do swojej szkatułki z biżuterią, że postawiła sługę na jej straży. W grze biżuterię można zdobyć w handlu morskim, rabunkach, plądrowaniu lub przez produkcję niebieskich żetonów luksusowych dóbr.

BJARNI HERJULFSSON:

Według Sagi o Grenlandczykach, jest odkrywcą Kanady. Pochodził z rodziny z kontaktami handlowymi, z Północnych Niemiec. W drodze z Islandii na Grenlandię, w 986 roku, załoga jego statku zgubiła się we mgle i odkryła zalesione wybrzeże –

Nową Fundlandię lub Labrador. Ludzie nie zeszli na ląd, lecz opowiedzieli o nim w Grenlandii. Leif Erikson na wieść o tym, w 1000 roku wyruszył na poszukiwania, zakończone sukcesem.

BRONŃ:



W grze wspólne określenie broni używanej do walki (*długi miecz*), broni myśliwskiej (*włócznia, luk i strzały*) oraz pułapek nieniszczących futra (*pułapki*). Na duże znaczenie broni w życiu Wikingów wskazuje choćby to, jak często jest odnajdywana w grobach.

„Człowiek zabiera swoje bogactwa, broń i wszystko, co było mu drogą, ze sobą.”

Adam z Bremy, około 1075 r.

BUDOWA STATKÓW:

Wikingowie budowali różne typy statków z pamięci, dzięki przekazom ustnym. Pracowali pod zadaszeniem lub na świeżym powietrzu. Części rąbali z wybranych pni drzew specjalnymi siekierami. Cieśle zawsze podążali wzdłuż żył drewna, dzięki czemu części były mocniejsze i bardziej odporne. Pnie były dzielone na deski, które później wygładzano. Gotowy statek był dobrze wyważony i szybszy od innych, przez co statki Wikingów wciąż są uważane za najlepsze w swoich czasach. Oprócz typów statków, które są obecne w grze, w epoce Wikingów istotne były także „Karfi” (patrz handel długodystansowy) oraz „Škuty”. Statki Wikingów były „dwukierunkowe” – rufa i dziób były identyczne. Łodzie używane na Wyspach Owczych, wywodzące się ze statków Wikingów, to lekkie konstrukcje, które powstały z niedoboru drewna. O utrzymaniu statków:

„Weź ze sobą na pokład dwieście lub trzysta łokci grubej wełnianej tkaniny, która posłuży do naprawy żagli, gdy zajdzie taka potrzeba, dużo igieł i wystarczająco dużo sznura lub taśm; te drobiazgi wydają się nieistotne, ale są tak często potrzebne. Zawsze miej ze sobą gwoździe – kwadratowe, płaskie do posycia statku i inne, które będą pasować. Weź bosaki, topory ciesielskie, dłuta, wiertła i inne narzędzia potrzebne do napraw na statku.”

Lustro króla, tekst edukacyjny, około 1250 r.

BUDOWNICTWO:



Podczas podróży Wikingowie nocowali w namiotach. Kiedy się osiedlali, budowali drewniane domy w bliskim sąsiedztwie.

W zależności od regionu i dostępnych materiałów budowlanych używali też gliny, torfu i kamienia. Stajnie znajdowały się albo w długich domach, albo były budowane osobno, jak stodoły, szopy, warsztaty i przystanie. Najpopularniejszym typem budynków były drewniane domy, oparte na filarach i z wypełnionymi ścianami, oraz forty z poziomo ułożonych bali. Gwoździe można było wyrabiać z twardego dębu. Dachy były kryte torfem, darnią lub rzeczną. Sięgały prawie do ziemi. W środku budynku znajdował się piec, którego dym był używany do wędzenia mięsa i ryb, przywiązanych do belek dachowych. Dym uciekał przez otwór w dachu. Okna były popularne dopiero pod koniec epoki Wikingów.

BURSZTYNOWA FIGURKA:



Bursztyn to skamieniała, żółto-brązowa żywica, pochodząca z dawnego wymarłego gatunku sosny. W epoce Wikingów Skandynawowie używali „płonącego kamienia” jako paliwa. Znajdowali go na wybrzeżach Morza Północnego i Bałtyckiego. Według współczesnych raportów z New Jersey w XIX wieku pracownicy glinianek znajdowali tak dużo bursztynu, że zimą mogli go palić w beczkach, by się ogrzać.

Dziś byłoby to palenie pieniędzy, gdyż cena bursztynu sięga kilkudziesięciu tysięcy złotych za kilogram i ciągle rośnie. Bursztyn był jednym z głównych towarów eksportowych Waregów. Materiał jest łatwy w obróbce, co pozwalało produkować wrzeciona, części gier planszowych, kości, cenną biżuterię i amulety o rzekomo magicznych właściwościach.

BYDŁO:



Praca w polu była wyczerpująca, ale zaprzęganie wołów do pługą było bardzo pomocne. W grze bydło można zdobyć na targu jako czerwone płytki zwierząt. Można je wykorzystać w handlu albo do produkcji mleka. Bydło rzadko

było zabijane podczas świąt. Jeśli już, raczej przed zimą, by zaoszczędzić na paszy, licząc na to, że pozostałe zwierzęta przeżyją. Po uboju mięso było zjadane, a skóra wyprawiana. Z rogów robiono naczynia do picia lub inne przydatne przedmioty. Bydło dostarczało także nawozu i opału. Współczesne krowy ważą 500-600 kg i produkują tysiące litrów mleka rocznie, ale krowa z epoki Wikingów ważyła zaledwie 200 kg i dawała około 500 litrów mleka na rok. Północnoszwedzkie bydło „Fjäll”, żyjące w górach, to rasa udomowiona bardzo dawno temu, istniejąca już w epoce Wikingów. Zwierzęta mają czarne: uszy, obszar wokół oczu i nozdrza. Współcześnie najbliższe starym gatunkom jest bydło islandzkie, wywodzące się bezpośrednio od zwierząt pierwszych osadników. Mają jednak inne umaszczenie.

D

DŁUGI DOM:



W grze żeton budynku o tej samej nazwie reprezentuje główny budynek gospodarstwa. Niektóre długie domy z wczesnej epoki Wikingów miały

zewnątrzne ściany z kamieni ułożonych na szerokości nawet trzech metrów. Wewnątrz były wydzielone miejsca do codziennych zajęć, spania, mycia, gotowania, a w większych domach także do trzymania zapasów i zwierząt. Otwory okienne były rzadkością, ale z czasem zdobywały popularność, za to palenisko w domu zapewniało nie tylko ciepło i światło, ale też choroby płuc. Wykopaliska odkryły budynki budowane na planach podłogowych od 4 na 10 do 9 na 83 metry. Duża powierzchnia była odzwierciedleniem bogactwa i prestiżu. Skansen Borg (Lofoty, północna Norwegia) pokazuje wspaniale odrestaurowany, 83-metrowy długi dom. Pomyślcie: wewnątrz prawie osiągającą długość boiska do piłki nożnej, o szerokości okręgu na środku boiska. Ściany były wykonane z bali lub wypełnione deskami, gliną lub plecionką z gałęzi, umieszczoną między słupami wbitymi w ziemię. Niekiedy, by zapewnić dodatkową ochronę przed wiatrem, budowana była dodatkowa ściana z kamienia lub

darniny. Na Islandii prawie wszystko było budowane z kamieni, torfu i darni, gdyż brakowało tam drewna.

DOCHÓD:



Określenie „dochód” zostało wybrane, by podkreślić jego funkcję w grze. Zgodnie z motywem przewodnim, powiększanie własności lub strefy wpływów prowadzi do powiększenia zysków. Najemcy płacili podatki pieniężne, a rosnący klan mógł zyskać więcej dochodów z pracy rodziny, poddanych i niewolników („thrall”).

DREWNO:

Wszelchobecny materiał budowlany, stanowiący podstawę budownictwa i przemysłu stocznioowego (budowa statków). Używane do wyrobu bronii, narzędzi i wielu innych dóbr, a także jako materiał na węgiel drzewny. Wykorzystywane było wszystko, czego dostarczył las, w tym dęby, jesiony, lipy, buki i klony. Bliżej bieguna północnego częstsze były lasy świerkowe, sosnowe i brzożowe, od czasu do czasu spotykane były też olchy i wierzby. W epoce Wikingów Islandia była zalesiona od gór po morze. Brzoży były ścinane jako materiał budowlany i na opał, a owce skutecznie nie dawały im odrosnąć. Erozja zrobiła resztę. Dzięki działaniom zalesiającym, podjętym w 1940 roku, dziś wyspa, choć uboga w lasy, nie jest zupełnie pozbawiona drzew, jak było wcześniej.

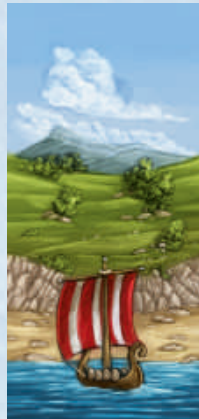
DZICZYZNA:



Dziczyzna składała się głównie z mięsa dzików i zwierzyny płowej, w tym łosi i reniferów. Polowano jednak na prawie wszystkie dzikie zwierzęta.

E

EMIGRACJA:



Przesiedlenia niosą ogromne ryzyko, ale często są konieczne w obliczu przeludnienia. Powody emigracji były różne, ale zawsze bardzo poważne. Niezadowolenie z ustanowienia Królestwa w Norwegii, wcześniej składającej się z wielu rolniczych republik i rządu Haralda Jasnowłosego (około roku 872) były impulsem do zasiedlenia licznych wysp północnego Atlantyku przez norweskich emigrantów. Powody osobiste również mogą być ważne: brak gruntów rolnych i brak spadku, pragnienie nowego początku lub wygnanie, jak w przypadku ojca Eryka Rudego, który popełnił morderstwo i odpłynął do Islandii.

Eryk także zabił człowieka i został wygnany na 3 lata, prawdopodobnie na dzisiejszą Grenlandię. Po powrocie, w 986 roku, przekonał wielu Islandczyków, by wrócili z nim do „zielonego kraju”, jak nazwał wyspę, ale tylko 14 z 25 statków kolonistów dotarło do celu. Około 1010 roku, ludzie podjęli próbę kolonizacji Nowej Fundlandii w nadziei na lepsze warunki do życia. Próba się nie udała, a 160 Wikingów z Grenlandii i ich przywódca, Thorfinn Karlsefni, wrócili do domu. To była ostatnia próba emigracji, o jakiej dziś wiemy.

EPOKA WIKINGÓW:

Czas między najazdem na Lindisfarne w 793 roku a przegraną bitwą o koronę Anglii w 1066 roku, bywa nazywany epoką Wikingów (*zwłaszcza przez anglojęzycznych badaczy, polscy unikają tego określenia*). Czas skandynawskich żeglarzy można podzielić na 3 fazy. Pierwsza zaczęła się w 793 roku. Najazdy były ograniczone do miesięcy letnich, po których Wikingowie wracali do rodzinnych stron. Druga zaczęła się w 843 roku. Wikingowie nie wracali już do domów i zimowali na podbitych terenach. Grupy zawiązywały przymierza, podróżowały po lądzie i żeglowały po rzekach. Trzecia faza zaczęła się w 876 roku, kiedy zaczęła się emigracja Wikingów do Anglii, co po latach zaowocowało podziałem ziem. „Danelaw” sięgał od Jorku do Londynu i przynosił ogromne daniny, zwane „danegeld”.

ERYK I KRWAWY TOPÓR:



Eryk (885-954) był drugim królem Norwegii (933-935). Najstarszy syn Haralda Pięknowłosego. Zabił prawie wszystkich swoich braci (*około 8*), mimo że ojciec, wbrew prawu, wyznaczył go na dziedzica i następcę. Przeżył tylko następcą Eryka, Håkon I Dobry, jeden z jego młodszych braci, wychowany na angielskim dworze. (Håkon miał szczęście)

ERYK RUDY:



Marynarz Erik Thorvaldsson (950-1003) był nazywany Rudym, bo miał rude włosy i ręce splamione krwią. Eryk w 982 r. został wygnany z Islandii na trzy lata za morderstwo. Według „Sagi o Eryku” spędził ten czas na badaniu kraju na zachodzie (Grenlandia), zauważonego przez Gunnbjörna Úlfssona w roku 900. Snøbjörn Galte Holmsteinsson próbował się tam osiedlić w 978, bezskutecznie. Załoga statków Eryka odkryła żyzne, trawiaste równiny i bogate łowiska. W roku 986 Eryk wypłynął z 25 statkami pełnymi osadników do kraju, który opisywał jako „zielona kraina”. 14 statków dotarło do celu i około 700 osób osiedliło się na fiordach na południu i zachodzie. Osady nazywały się Eystríbygd i Vestribygd. W zachodniej Eryk założył siedzibę i swoje gospodarstwo „Brattahlíð”. Gdy syn Eryka, Leif Eriksson, odkrył Winlandię około 1000 roku, Eryka z nim nie było. Został przekonany do pozostania w domu po tym, jak spadł z konia i złamał nogę. W 1002 roku w nowych osadach wybuchła epidemia, której ofiarą padł Eryk. Mimo tego, osady na Grenlandii urosły do ponad 3 tysięcy mieszkańców.

F

FARBOWANIE TKANIN:

Skandynawowie uwielbiali kolorowe ubrania. Barwienie w średniowieczu było bardzo trudne. Farbiarze byli uważani za nieczystych, gdyż musieli pracować z cuchnącymi substancjami, jak mocz. Łatwiej pracowało się ze zwierzęcymi włóknami, jedwabiem i wełną, które można było barwić intensywniej niż len, konopie i pokrzywy.



Skandynawowie nosili kolorową odzież z wełny, a ich lniana bielizna miała naturalny kolor. Z reguły barwienie odzieży w czasach Wikingów było ciężką pracą. Jednak nawet wtedy bez trudu można było uzyskać barwniki o wszystkich kolorach tęczy z rodzimych roślin.

FASOLA:



Fasola była ważnym, wysoko proteinowym produktem spożywczym, pomagającym przetrwać długie i ciemne zimy. Wysuszone ziarna fasoli można przechowywać latami. W grze zdobędziesz pomarańczowe żetony dóbr podczas zniw i cotygodniowego jarmarku. Fasola była już obecna w grach Uwe Rosenberga. Liczne odmiany fasoli, jak ogrodowa, woskowa czy zielona, zawarte w „Fasolkach” (gra karciana), uczyniły go sławnym. „Fasolki” doczekały się licznych dodatków o przewrotnych nazwach jak Bohnaparte (Bohne to po niemiecku fasola), High Bohn czy Ladybohn.

FIBULA:



Metalowa zapinka, rodzaj dużej agrafki, wyparta z mody przez guziki w XIV wieku. W epoce Wikingów popularne były fibule z muszli. Wykonane z miedzi, mosiądzu, a czasami też złota, były używane do mocowania fartuchów po obu stronach, pod ramionami. Igła była wykonana z żelaza lub stali. Bywały gładkie, ale większość była zdobiona przez artystów, na przykład wizerunkami przyczajonych zwierząt i pnących się roślin. Jako symbol statusu często były odkładane w grobach kobiet.

FLATKAKA:

Norweska odmiana szwedzkiego pieczywa chrupkiego. Trwały chleb, pieczony z wody i mąki zbożowej, robiony w rondlach na wysokich nóżkach. Był gromadzony w zapasach zimowych i zabierany na statki. Dodawana do chleba zmielona kora sosnowa, sztokfisz i marynowana kapusta, dostarczały ludziom na morzu witamin, dzięki czemu Wikingowie nie znali szkorbutu – choroby żeglarzy.

FLÓKI VILGERDARSON:



Brak siana podczas Islandzkiej zimy (*przed 870 r.*) spowodował śmierć owiec należących do jego rodziny. Pierwsza próba kolonizacji Islandii nie powiodła się, a norwescy pionierzy powrócili do domu.

FUTRO:



Skóra zwierzęca zazwyczaj jest szczególnie obfita sierścią na stronie licowej. Strona odmięsa wyprawionej skóry nazywana jest mizdrą. W branży futrami nazywane są też skóry niektórych młodych zwierząt, na przykład cielęce i jagnięce. Handel futrami i skórą był bardzo ważny, w szczególności dla Lapończyków. Skóry często były używane jako dekoracje ścienne. W grze możesz zdobyć futra polując. W połączeniu z lnem, możesz zamienić je w ubrania.

Thorir Hund przez te dwa lata przemierzał drogi Laponii, był w górach dwie zimy i udało mu się zarobić mnóstwo pieniędzy. Handlował z Lapończykami. Zlecił wykonanie 12 futer ze skór reniferów, zabezpieczonych magią, by nie przebiła ich żadna broń, zupełnie jak kolczuga.

Saga o Olafie

W epoce Karolingów futra miały niski status w Europie, ale w XI w. szybko stały się towarem luksusowym.

G

GRA PLANSZOWA:

*„Grali w «Hnefatafl» w ogrodzie,
z wielkim entuzjazmem,
niczego im nie brakowało,
nawet złota.”*

Völuspá, Edda Starsza

W grę planszową „Hnefatafl”, podobną do szachów czy warcabów, grano cennymi, zdobionymi figurami. Wikingowie rozpowszechnili ją od Grenlandii po Ukrainę. Celem gry jest popisanie się sprytem (lub jego brakiem). Ktoś ma ochotę na partyjkę? http://boardspace.net/english/about_tablut.html

GRENLANDIA:



Największa wyspa świata, znana z ogromnych lodowców. Dziś zamieszkuje ją 56 tysięcy osób i jest autonomiczną, nienależącą do UE częścią Danii. Ślady Skandynawów w wewnętrznych i najcieplejszych fiordach są wciąż wyraźnie widoczne na południu i zachodzie. Duże kompleksy złożone z dziedzińców,

stajni, magazynów i innych budynków z piaskowca i granitowych bloków wyznaczają osiedle założone w roku 986 przez osadników, którzy podążali za Erykiem Rudym (została odkryta wcześniej przez Gunnbjörna Ulfssona w latach 876-932). Skandynawowie mieszkali na wyspie, na wysokości tego osiedla, podzieleni na grupy po 5-6 tys. osób, aż z nieznanых przyczyn w XV-XVI wieku wyspa jakby znikła z historycznych map. Przyczyną była prawdopodobnie zmiana średniowiecznego optimum klimatycznego w tak zwaną „małą epokę lodowcową” (XV-XIX w.) i obniżenie temperatur o 2-4 stopnie. Podczas ciepłego średniowiecznego optimum klimatycznego lód z północnego Atlantyku wycofał się na północ i częściowo znikły lodowce na lądzie. Ocieplenie pozwoliło na kolonizację Islandii i przybrzeżnych obszarów Grenlandii, a morze Polarne było żeglowne w obu kierunkach. Efekt ten został później odwrócony. W ciągu tych 500 lat ludzie żyli z hodowli zwierząt, rybołówstwa i polowania na foki, wieloryby i morysy. Brakujące towary, jak drewno i rudy, otrzymywano w zamian za grenlandzkie sokoły, kły narwali, futra, skóry i kości, kupowane od Eskimosów lub zdobywane w północnych łowiskach zatoki Disko (nawet wtedy podróż z Islandii na Grenlandię zajmowała tylko 4 dni). Niedawno wykazano, że do XIV wieku mięso fok stanowiło 50-80% diety. Około roku 1000 Chryścijaństwo dotarło na Grenlandię dzięki Liefowi Eriksonowi, który „ochrzcił” Norwegię. Matka Liefa, Thjodhilda, zbudowała kościół, którego ruiny zostały odkryte w XX wieku. Jednak jego ojciec, Eryk, nie porzucił ukochanych, starożytnych bogów.

GRÍMUR KAMBAN:



Pierwszy nordycki osadnik na Wyspach Owczych (według Sagi o Wyspach Owczych). Przypisuje mu się osiedlenie się z grupą osadników na centralnej wyspie Eysturoy w 825 r. Wnuk Kambana, Tórolvur, dostał przydomek „smör” (masło). Miłośnicy Muppetów będą pamiętać Szwedzkiego Kucharza, śpiewającego: Smörrebröd, Smörrebröd, Römpömpöpöm. Tórolvur nie zgadzał się z teorią Flókiego Vilgerðarsona, że Islandia składa się wyłącznie z lodu i powiedział, nawiązując do hodowli bydła, że „masło nie kapie z każdego źdźbła trawy”.

GROCH:



W epoce Wikingów bogate w białko, prawdopodobnie szare strąki były zbierane, gdy dojrzały, a następnie suszone. Chleb z mąki z grochu był znany w Szwecji w epoce żelaza. W Niemczech groch i soczewica, a także zboża, były najważniejszym pożywieniem pierwszych osiadłych rolników.

GUNNBJÖRN ÚLFSSON:



Islandzkie sagi opowiadają o tym, jak norweski żaglowiec zszedł z kursu w drodze do Islandii. Załoga widziała wyspy u wybrzeży Grenlandii. Ponieważ geologicznie i kulturowo Grenlandię przypisuje się do Ameryki Północnej, można to uznać za pierwszą znaną obserwację Ameryki przez Europejczyka – gdzieś na początku X wieku! Zarówno Snøbjörn Galte Holmsteinsson (978 r.), jak i później Eryk Rudy, wykorzystali jego opisy, by poprowadzić swoje pionierskie statki na zachód. Najwyższa góra na Grenlandii została nazwana na jego cześć: Góra Gunnbjörna (3700 m).

H

HANDEL:

„Pewnego lata zdarzyło się, że z Islandii przybył statek morski, należący do Islandczyków. Był załadowany pelerynami, przeznaczonymi na sprzedaż, a Islandczycy kierowali się do «Hardanger», gdyż słyszeli, że znajdują tam wielu ludzi.”

Saga o Haraldzie II Szarej Opończy

Nowo powstałe ośrodki handlowe, jak Birka i Hedeby, napędzały wymianę towarów i handel długodystansowy, a wraz z nimi powszechne wykorzystanie składanych wag i ciętego srebra jako waluty. Statki towarowe, jak „knarr”, dowoziły towary na wyspy skandynawskie. Ich właściciele prowadzili ożywiony handel, przewożąc lniane tkaniny z Fryzji (region niemieckiego Morza Północnego), wino z Nadrenii, długie miecze z Francji, cynek z Anglii, poroża łosia z Norwegii, żelazo ze Szwecji, futra z Biarmii, odzież z kraju Lapończyków, steaty z Szetlandów, ciepłą wełnianą odzież z Islandii i kły narwali z Grenlandii. Handel z Chryścijanami był uzależniony od skandynawskich kupców, którzy byli ochrzczeni lub przynajmniej otrzymali „Primsigning” – znak krzyża na czole, świadczący o przygotowaniu do chrztu, czemu towarzyszyło rzekomo jawne odrzucenie starych bogów.

„Ludzie, którzy nosili znak krzyża na czole mieli swobodę w handlu z Chryścijanami i Poganami, i mogli wybrać wiarę.”

Saga o Egilu

HANDEL MORSKI:



Na początku średniowiecza rozwinął się owocny handel morski. Na obszarze północnego Atlantyku prowadzony był głównie z wykorzystaniem łodzi typu „*knara*”. Na rzekach wschodniej Europy Waregowie używali mniejszych i bardziej zwrotnych statków, jak „*karfi*”. Na pokładzie statków handlowych pracował sternik, kucharz, wiosłarze, nawigator, czasami przewożono pasażerów. Wiosną trwały przygotowania, latem podróże, zimą powrót do domu. Na liście celów znajdowało się kosmopolityczne Bizancjum i punkty Jedwabnego Szlaku, takie jak Bułgaria Wołżańsko-Kamska, niedaleko dzisiejszego Kazania, gdzie odkryto liczne składy srebra na polach. Od Arabów i Bizantyjczyków kupowano biżuterię, jedwab, przyprawy, wino i srebrne monety. W zamian oferowano wschodowi między innymi futra, poroża, niewolników, wosk, bursztyn i miód. Handel morski już w epoce Wikingów był zajęciem ekskluzywnym i dla ludzi z koneksjami. Z drugiej strony arabscy i żydowscy handlarze trafiali do większych centrów handlowych, jak Birka, Ribe, Hedeby, Jork i Dublin, „*na krawędzi świata*”.

HARALD HARDADA:



Od 1047 roku król Norwegii. Harald „*Hardråde*” (1015-1066) prowadził bogate życie, które doprowadziło go nawet do roli ochroniarza cesarza Bizancjum, gdy jednocześnie starał się zdobyć koronę Anglii. Z 300 statkami wylądował w Anglii pod koniec lata. Na południe od Yorku (Stamford Bridge) został śmiertelnie ranny strzałą. Tylko kilku Wikingów przetrwało i wróciło do ojczyzny. To i jednocześnie zniszczenie Hedeby wyznaczyło koniec epoki Wikingów. Trzy tygodnie później Normanowie pod wodzą Wilhelma Zdobywcy pokonali ostatniego króla Anglosasów i tym samym zapoczątkowali pełne (dojrzałe) średniowiecze (1050-1250). Historia walki o Brytanię została uwieczniona na sławnej dekoracyjnej tkaninie z Bayeux i wyjaśniona na piśmie.

HELM:



Kto nie widział bohatera komiksu albo kreskówki ze stereotypowym, rogatym hełmem? W rzeczywistości wyglądały nieco inaczej. Rzadkie odkrycia nordyckich hełmów i statuetek z epoki brązu (2500-4000 lat temu) pokazują, że w były to obiekty rytualne. Za ich popularność odpowiedzialny jest niemiecki kompozytor Ryszard Wagner (1813-1883). Dodał rogi do hełmów Walkirii w operze „Pierścień Nibelungów”. Głębsze znaczenie dwóch rogów na hełmie pozostanie już jego tajemnicą. Nie ma nic bardziej śmiertelnego niż cięcie miecza prosto w głowę, prowadzone przez dwa rogi. Prawdziwe bojowe hełmy były zawsze gładkie i bez elementów utrudniających ślizganie się broni. Taki hełm był znany w Szwecji w latach 550-800. Znalaziono go na cmentarzystwie w Vendel, jednak tylko w jednym grobie w Norwegii. Był zrobiony z żelaza, a osłonę szyi stanowiła pewnego rodzaju koleczuga.

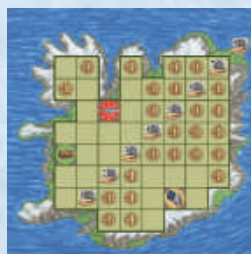
I

INGÓLFUR ARNARSON:



Założyciel Rejkjavíku, współczesnej stolicy Islandii (874 r.). Był kolonizatorem z zachodniej Skandynawii i pierwszym stałym mieszkańcem miasta. Gdy przybił do brzegu w roku 870, wyrzucił swoje siedzisko do morza, jak nakazywał obrzęd, by osiedlić się tam, gdzie mebel zostanie wyrzucony na brzeg: po czterech latach jego krzesło zostało znalezione, więc przeniósł się do nowego miejsca (*por. Aks i Embla*). To dopiero tradycjonalista!

ISLANDIA:



Islandia została odkryta przed rokiem 860 przez Naddoda, później opłynięta i zbadana przez Gardara Svavarssona. Po pierwszej nieudanej próbie Flókiego Vilgerdarsona Islandia została permanentnie zasiedlona przez Ingólfrę Arnarsona. Podobnie jak na Wyspach Owczych, żyło tam już kilku hiszpańskich mnichów. Około 20-30 tys. osadników opuściło ojczyznę, by zacząć nowe życie na Islandii. Choć wewnętrzna część wyspy nie nadawała się do zamieszkania, gdyż ogromne tereny były pokryte lodowcami i lawą, było tam trochę zagajników brzoźowych, rozległe trawiaste równiny i doliny na terenach przybrzeżnych, głównie na zachodzie. Tereny były odpowiednie dla hodowli owiec i bydła. Kuce islandzkie również dobrze się tu czuły. Osadnicza republika przetrwała do 1262 r. Po dziesięcioleciach waśni, przypominających wojnę domową, doszło do porozumienia i umowy aneksyjnej z Norwegią. Althing, zawiązany w 930 roku, jest najdłużej istniejącym parlamentem na świecie.

J

JARL:

Tytuł zwierzchnika fiordu, później używany w odniesieniu do wodzów wojsk i członków Rady Królewskiej, porównywalny z księciem. „*Jarldom*” to określenie niewielkiego królestwa i związanych z nim terenów. „*Heimskringla*” informuje, że Harald Jasnowłosy, pierwszy król Norwegii, wyznaczył dla każdego dystryktu Jarla, którego zadaniem było egzekwowanie prawa i zbieranie podatków na rzecz króla. Trzecia część podatku należała się Jarlowi. Każdy Jarl miał czterech „*Hersirów*”. Jarl musiał dostarczyć królowi 60 wojowników, a każdy „*Hersir*” kolejnych 20, co składało się na 140 walczących w każdym dystrykcie.

JARMARK:

W grze rozróżnia się targi bydła i cotygodniowe jarmarki. W epoce Wikingów targi rolne były już znane. Cotygodniowy jarmark często organizowany był niedaleko portu i sprzedawano na nim różne towary, w tym zwierzęta. Wędrujący skaldowie pojawili się na jarmarkach już w epoce Wikingów. Nie dziwi to, że podczas szybkiego najazdu na Hamburg w 845 roku, Wikingowie przeczesali przodka sławnego dziś targu rybnego. (*Ryby to jedyna rzecz, których Norwegowie nigdy nie mają dość*).

JEDWAB:



W grze dostępny dzięki handlowi morskemu, a także przez rabunek i plądrowanie.

Jedyne naprawdę niewyczerpujące się naturalne włókno na świecie, pozyskiwane z kokonów jedwabników. Jedwab był popularnym towarem luksusowym. Niewielkie fragmenty zostały znalezione w 45 grobach z Birki, co sugeruje, że jedwab był używany głównie jako ozdobne wykończenia. Handel jedwabiem (głównie prowadzony przez Waregów) odbywał się wzdłuż Wołgi i Dniepru, przez Morze Kaspijskie i Czarne do Persji i Bizancjum, które uniezależniło produkcję jedwabiu od Chin w 550 r. Do Skandynawii dotarł nawet brokat – ciężki, bogato zdobiony jedwabny materiał z wplecionymi złotymi i srebrnymi niemi.

JĘZYK STARONORDYJSKI:

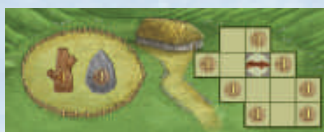
Język Skandynawów w epoce Wikingów. W Norwegii ludzie mówili w zachodnim staro nordyjskim, tak samo jak na zasiedlonych wyspach północnego Atlantyku i w części Irlandii, Szkocji i Anglii (*niedaleko Jorku*). W Danii, Szwecji i Gotlandii mówiono różnymi dialektami wschodniego staro nordyjskiego. Język ten nie oddalił się zbyt od germańskich korzeni, a jego ślady wciąż są obecne we współczesnym angielskim czy niemieckim. „*Window*” (*okno*) na przykład pochodzi od staro nordyjskiego słowa „*windauga*”, oznaczającego „oko wiatru” lub „wietrzny otwór”. Mimo kielkujących lingwistycznych podziałów w północnej Europie, podczas epoki Wikingów ludzie nie mieli większego problemu, by się zrozumieć.

K

KAMIENIE:

Kamienie to jedyna rzecz, której Skandynawom nigdy nie brakowało. Kamieni używano do budowy kominów, grobów i kamieni runicznych, a po chrystianizacji – krzyży. Mięso duszono na kamieniach do gotowania. Ziarna były mielone w kamiennych żarnach w ręcznych młynach, których odpryski trafiały do żywności, niszczyły szkliwo zębów i powodowały próchnicę. Specjalne typy kamieni wydobywano do produkcji osełek i steatytowych przyborów kuchennych. Oba były pożądanym towarem eksportowym. Kamienne murki chroniły przed wiatrem fronty domów, a na wyspach północnego Atlantyku (*w szczególności na Grenlandii*) domy były częściowo lub w całości kamienne. Sagi mówią, że ściany zamku bogów Asgardu zostały zbudowane przez kamieniarza Hrimthura.

KAMIENNY DOM:



Poza kamiennymi murami bez zaprawy, budowanymi by osłaniać przed wiatrem, skandynawskie budynki zazwyczaj były z drewna.

Zmieniło się to, gdy Norwegowie osiedlili się na słabo zalesionych wyspach północnego Atlantyku. Na Grenlandii wciąż można zobaczyć ruiny setek kamiennych domów.

KAMIEŃ RUNICZNY:



Wysoki, pionowy kamień z napisem runami upamiętnia zmarłych lub osoby zabite w walce. Niekiedy jest drogowskazem na rozdrożu lub pomnikiem, nie tylko na cześć osiągnięć, ale też propagandowym. Szwecja ma najbogatszą kulturę pamięci z tysiącami kamiennych znalezisk, które są świadectwem wydarzeń historycznych i wypraw do dalekich krain:

„Thorolf, zwolennik Svena, postawił ten kamień by uczcić pamięć jego towarzysza Eryka, który zginął podczas oblężenia Hedeby, był sternikiem i dobrze urodzonym wojownikiem.”

około 1010 r.

KAPUSTA:



„*Kálgardr*“ to staronordyckie określenie ogrodzonej uprawy kapusty albo przydomowego ogrodu. W prawie Norwegów zapisane były kary za wejście do czyjegóż ogrodu i kradzież kapusty, arcydzięgielu lub cebuli. Jeśli ktoś ukradł tak dużo, że wartość można było oszacować w pieniądzu, był uznawany za złodzieja i można było ukarać go na miejscu. Kapusta polna, gorczyca i liczne odmiany rzepy pochodzą od dzikiej kapusty i znacznie się różnią od znanych dzisiaj główek.

Przepis: gotowana kapusta (na 4 osoby):

*1 kg posiekanej białej kapusty,
250 g jabłek w plastrach,
pieprz,
kminek,
0,5 l „Skr” (kwaśne mleko z solą),
2 łyżki masła.*

Rozpuść masło w naczyniu żaroodpornym, ulóż warstwami kapustę z kminkiem i pieprzem oraz plastry jabłka z kwaśnym mlekiem. Gotuj do miękkości w piekarniku (około godziny).

KARA TING:

W epoce Wikingów funkcjonowały różne kary. Najcięższe przestępstwa karano zniewoleniem („*Thrall*”) na określony czas. Eryk Rudy został wygnany, podobnie jak jego ojciec, na 3 lata za morderstwo. W grze Ting może ukarać cię za zaniedbanie obowiązku opieki nad rodziną lub wystawienie zbyt skromnej uczty, co powoduje dramatyczną utratę reputacji.

KARL:

Każdy mężczyzna, urodzony wolny, był nazywany Karlem. Karl miał prawo posiadać ziemię, nosić broń, handlować i brać udział w zgromadzeniu. Kiedy zgromadził dostatecznie dużo bogactwa i sławy, mógł osiągnąć status Jarla. Z drugiej strony, Jarl, który nie spełniał swoich obowiązków (*zachowanie bezpieczeństwa, dobrobytu i honoru w swoim rejonie*), mógł szybko stracić tytuł. (*Dlatego w grze zawsze staraj się podać dużo jedzenia na uczcie.*) Ponadto Karl to popularne niemieckie imię.

KIELICH:



Ozdobne naczynie na napoje, będące wyznacznikiem prestiżu właściciela, podobnie jak róg do picia. Kielichy często były używane w obrzędach religijnych. Sporadycznie pochodziły z rabunku. W pewnych okolicznościach nazywano je także „czarami”.

KNARA:



Duża łódź, której nazwa pochodzi od skrzypiącej odnogi, używanej na rufie, by ułatwić sterowanie. „*Knarren*” po niemiecku oznacza „*chrobot*”. Ten powolny statek handlowy zaprojektowano z myślą o niezawodności i przewożeniu dużych gabarytów: wrak znaleziony w Hedebye był zdolny przewieźć nawet 60 ton. Wolant żaglowca miał tylko kilka pozycji manewrowych. Był to najlepszy typ statku na otwarte morze. Knary obsługiwały handel morski i zaopatrywały skandynawskie wyspy w niezbędne dobra, w zamian za ich lokalne produkty.

KORONA ANGLII:



Ethelred II Bezradny zatrzymał angielską koronę, płacąc za nią daninę złożoną z ogromnych ilości srebra. Po nieudanej inwazji w 1066 roku, Korona nadal była nieosiągalna dla Skandynawów. Wraz ze śmiercią Haralda Twardego i zmianą układu sił klasyczna era Wikingów dobiegła końca. Trzy tygodnie później, Normanowie pod wodzą Wilhelma Zdobywcy, zwyciężyli w bitwie pod Hastings i zdobyli koronę.

KOSTKI:

Wikingowie bardzo lubili gry planszowe i kościane. Ich 6-ścienne kostki były robione z wielorybich fiszbinów, rogów, kości, a nawet gagatu (co gwarantowało kiepskie rzuty).

KRUCYFIKS:



Specjalny, starannie wykonany i zdobiony krzyż. Przed 1200 rokiem krucyfiks rzadko pokazywał cierpiącego Jezusa. Krzyże tego typu często były częścią zrabowanych łupów. W Birce nawet pogan chowano z biżuterią prezentującą chrześcijańskie symbole – srebrne krzyże i krucyfiksy.

KUFER:



Miejsce przechowywania rzeczy codziennego użytku i kosztowności, w grze reprezentowanych przez niebieskie dobra luksusowe. Drewniane pudła i skrzynie były często znajdowane w wykopaliskach, podobnie jak okucia i zamki. Niezwykle odkrycie w Hedeby

ukazało historię jednego z nich. Kufer został skradziony, a zamek zniszczony, by wydobyć zamknięte dobra. Następnie sprawca wypełnił kufer kamieniami i zatopił w basenie portowym. Kufry były używane także na statkach. Nie tylko trzymano w nich zapasy i dobytek osobisty, ale były też używane jako ławy dla wioślarzy. Po udanym napadzie były wypełniane łupami.

KUŹNIA:

Miejsce pracy kowala, w większości budowane na obrzeżach osad Wikingów, gdyż uważano, że stwarzają zagrożenie pożarowe. Poza obróbką żelaza, co było dość trudne, kowale zajmowali się także brązem i ołowiem, z którymi pracowali się łatwo i przyjemnie. W epoce Wikingów kowale cieszyli się sporym szacunkiem.

L

LABRADOR:



„Saga o Eryku” mówi o grupie prowadzonej przez Thorfinna Karlsefniego (do 1010): „*Potem żeglowali z północnym wiatrem dwa i pół dnia, aż łódź pojawił się przed nimi, a na nim ogromny las i mnóstwo dzikich zwierząt.*” Leif Erikson odkrył ten „*Markland*”, czyli leśny kraj, przed 1000 rokiem. Nie ma tam żadnych znanych osad norweskich. Ten obszar, obecnie będący częścią Kanady, był wielokrotnie odwiedzany przez Grenlandczyków, choćby jako źródło drewna do naprawy statków.

LANCA:

Broń dystansowa, która w epoce Wikingów zyskała specjalne znaczenie w bitwach morskich i przy budowaniu ściany z tarcz. W formacji „*Skjaldborg*” (staronordycki) tarczownicy stali tak blisko siebie, że ich tarcze zachodziły na siebie, tworząc podwójną warstwę, gdy lansjerzy w drugim rzędzie klękali i dźgali nogi przeciwników. By ciąć efektywnie, ostrza były mocniejsze i cięższe niż na oszczepach. Ponieważ lance były ciężkie, rzucone skutecznie rozbiły tarcze przeciwników. Idealne rozwiązanie podczas walki ze ścianą tarcz.

LANGSKIP:

„*Jarl Erling miał statek z 32 ławkami dla wioślarzy i proporcjonalną ładownią. Na nim udawał się na «Viking» i by zbierać zbrojnych ludzi. W tym przypadku, na pokładzie mieściło się 240 osób.*”

Saga o Olafie

Langskipy były wyposażone w składane maszty. Były szybkie i można było łatwo nimi manewrować sterem na rufie oraz szerokimi, kwadratowymi żaglami, które obracały się na wietrze. Lekki „*herkskip*” miał specjalny, podniesiony dziób, który pozwalał mu ślizgać się po wodzie, gdy osiągnął odpowiednią prędkość. W połączeniu z nachodzącymi na siebie 3-centymetrowymi cienkimi deskami (podobnymi do gontów), które prowadziły powietrze pod statek, dawało to prędkość żeglowania rzędu 20 węzłów (37 km/h), co potwierdziły eksperymenty. Wąskie *langskipy* miały dostateczną wyporność, by bezpiecznie zanurzać się w wysokich falach, nawet w całości, od strony dziobu lub rufy. Klasyczny statek miał do 30 metrów długości, około 4 szerokości i mógł pomieścić około 100 wojowników. W razie potrzeby statki można było transportować przez łąd. Dzięki zanurzeniu, wynoszącemu jedynie 1,5 metra, można było żeglować nimi także po rzekach. Dziób często dekorowano rzeźbionymi, przerażającymi postaciami, które miały odstraszać złe duchy wrogów.

„*Helgi zlecił wykonanie głowy smoka na dziób ich statku, przymocowanej powyżej linii wody. Przenaczył na to pieniądze, które dała mu Ingibjörg, córka Gudmunda, ale część ukrył w szyi smoka.*”

Opowieść o Norna-geście, XIV w.

LEIF ERIKSSON:



Według sagi o Grenlandczykach i o Eryku, w roku 1000, pod wodzą Eryka Rudego, Wikingowie odkryli Vinlandię (*prawdopodobnie dzisiejszą Nową Fundlandię*). Zbadali też Labrador i Ziemię Baffina, statkiem kupionym od Bjarniego Herjólfssona, którego załoga po raz pierwszy raz widziała Ziemię Baffina w 986 roku. No cóż. I kto jest teraz sławny? Leif zdecydowanie zasłużył na swój przydomek: szczęśliwy.

LEN:



W grze pomarańczowe płytki dóbr, które można zdobyć podczas żniw albo na cotygodniowym targu, mogą być zmienione na len. Szybko rosnąca roślina polna miała wiele zastosowań i była popularnym towarem. Wrywa się ją z korzeniami z ziemi, by nie niszczyć włókien. Włókno lniane jest naturalnie odporne na bakterie, rozrywanie i nieco antystatyczne, dzięki czemu mniej się brudzi. Było używane do produkcji wyrobów włókienniczych. W epoce Wikingów z lnu wykonanych było około 40% tekstyliów. Słoma lniana chłonie dziesięciokrotnie więcej wody niż zwykła, dzięki czemu jest idealną ściółką dla koni. Z nasion lnu można piec chleb, a wysoka zawartość oleju czyni z nich doskonałą paszę.

LØGTING:

Parlament Wysp Owczych, który spotyka się do dziś. Został zawiązany przed 900 rokiem i był zawieszony tylko w latach 1816-1852. W epoce Wikingów Løgting był prymitywnym, demokratycznym samorządem, złożonym ze wszystkich ważniejszych rolników Przewodniczący nie miał prawa głosu i musiał ogłaszać przyjęte prawa. Nic nie było zapisywane – przewodniczący był „chodzącą pamięcią” zgromadzenia. Musiał zapamiętywać wszystkie decyzje i recytować je w razie potrzeby.

Ł

ŁOŚ:



W grze łoś jest znacznikiem pierwszego gracza. Łosie żyły samotnie w lasach, gdy mniejsze renifery w stadach przemierzały otwarte niziny. Skandynawowie polowali na oba gatunki rogaczy. Mierzący od 1,4 do 2,3 metra w kłębie i ważący średnio 650 kg

łoś był wartościową zdobyczą. Poroża łośi były pożądanym towarem.

ŁOWY:



W grze znajduje się przestrzeń, w której można zdobyć mięso i skóry z pomocą łuku i strzał. Można założyć, że w epoce Wikingów znane już były ambony, tropienie i polowanie z psami. Na świnie (dziki) polowano, rzucając włócznie, a na sarny także strzelając z łuku (w Norwegii łucznictwo i rzut oszczepem były uznawane za sport, mówi się też o grach zespołowych).

ŁUK I STRZAŁY:



W grze są używane, by zdobyć skóry lub mięso podczas polowania. Strzały były znakowane na końcach, by można było rozpoznać właściciela, piórami przyklejonymi żywicą – antycznym gorącym klejem. Łuki były wytwarzane prawdopodobnie z drewna dostępnego w danym regionie. Król *Eryk Krwawy Topór* nazywany był „*Napinaczem klonowych ścięgien*”. W Hedeby znaleziono 5 łukowatych kawałków jałowca i po dwa klonowe i z orzechowca. Różne kształty grotów były używane do różnych celów. Cylindryczne na przykład nadawały się do polowań, ale nie niszczyły futra. Długie łuki częściej były bronią dalekiego zasięgu niż łowiecką. Zyskały na znaczeniu w późnym średniowieczu, czego przykładem jest łuk angielski, używany w bitwie pod Agincourt w 1415. Przed tym starciem łuki były używane przede wszystkim przed bitwą, zanim doszło do bliskiego starcia. W użyciu były też płonące strzały. Posyłanie strzał między gospodarstwami było też sygnałem do mobilizacji przed wyprawą wojenną. Ustalenia „*Frostating*” (część sądu) regulowały prawo do oporu: „*żaden człowiek nie może najechać na innego człowieka, nawet król. Jeśli jednak król tak uczyni, strzała wojenna ma być wysłana do wszystkich 8 dystryktów. Farmerzy mają wystąpić przeciw królowi i zabić go, jeśli zdołają. Jeśli król ucieknie, nigdy nie będzie mógł wrócić do kraju. Jeśli farmer nie chce najechać króla, musi zapłacić 3 marki*”.

M

MATERIAŁY BUDOWLANE:



Materiały do konstruowania budynków i statków. W Skandynawii było pod dostatkiem drewna, gliny, rud metali i kamienia. Norwescy osadnicy na wyspach północnoatlantyckich musieli jednak radzić sobie bez lasów i rud. Importowali drewno i rudy, zbierali wraki albo używali belek z kości wielorybów i darni, jednocześnie doskonaląc techniki budowania domów z kamienia.

MIECZ DŁUGI:



Najbardziej prestiżowa broń Wikingów, zwykle o dwustronnym ostrzu o długości 70-80 cm. Najlepszym długim mieczom nadawano imiona jak „*Fetbreiður*” (*szeroka stopa*) i „*Kvernbit*” (*gryzący kamienie milowe*). „*Opowieść o Norna-Geście*” (XIV w.) mówi, że „*Regin wykuł dla Sigurda miecz zwany «Gram» (oburzenie). Miecz był tak ostry, że włożony do Renu przeciął na pół wełnianą nitkę, puszczoną na wodzie.*” Sigurd przeciął nim kowadło Regina.

Miecz o jednym ostrzu był nazywany „długi saks”. Miecz noszono przede wszystkim po lewej stronie w pasu, na pendencie lub pasku na ramię. Pendent składał się z dwóch kawałków drewna połączonych skórą. Uchwyt zazwyczaj był dekorowany. Niektóre odzyskane ryciny wskazywały, że wyroby kowalskie były importowane z Cesarstwa Franków, gdzie prawdopodobnie została opracowana technologia produkcji. Król Franków

Zachodnich, Karol II Łysy (823-877), wnuk Karola Wielkiego, ustanowił zakaz eksportu mieczy do kraju Wikingów pod karą śmierci. Nie wiemy, czy embargo było skuteczne, ale jakość wyrobionych w kraju mieczy rosła. Skutki używania kiepskiej jakości rudy darniowej, jedynej dostępnej w Norwegii, zostały opisane w Sadze o Olafie (około 1230). Król Olaf „widział, że miecze źle tną. Następnie zawołał: «Dlaczego wyprowadzacie takie tępe ciosy? Widzę, że żaden nie tnie». Jeden z walczących odpowiedział: «Nasze miecze są tępe i poobijane»”. Miecze były też używane symbolicznie podczas zalotów, oficjalnych wezwań, a później podczas ceremonii koronacyjnych (początek XIII w.).

MIĘSO PEKLOWANE:



Mięso zakonserwowane. Owce, bydło i konie były hodowane dla włny, mleka lub jako zwierzęta pociągowe i transportowe. Były zabijane tylko na specjalne okazje. Świnie i drób z kolei były hodowane głównie dla mięsa. Na początku zimy zwierzęta były poddawane ubojowi, jeśli nie chciano lub nie można było ich wykarmić. Mięso było konserwowane przez suszenie, solenie lub wędzenie. Do marynowania używano soli, porów i przypraw. Peklowane mięso było często wykorzystywane na statkach.

MIĘSO WIELORYBY:



Jednym wielorybem można było wykarmić całą wioskę przez dłuższy czas. Tusza była w pełni wykorzystana. Mięso, którego nie dało się zjeść natychmiast, było wędzone, solone lub suszone. Z tłuszczu produkowano tysiące litrów oleju do lamp. Kości często były używane jako materiał budowlany.

W grze skuteczne polowanie na wieloryby dostarcza mięso, olej, skórę i kości.

MIÓD PITNY:



„Mjöd” był pijany bez chłodzenia, podobnie jak importowane wina i tańsze piwo. Miód pitny był produkowany przez spontaniczną fermentację rozcieńczonego wodą miodu. Zaprawiany wiśniami, fermentowany miód, często nazywa się „krwią Wikingów” lub „krwią Odyna”, doprawiony przyprawami „krwią smoka”. Niedawne odkrycia archeologiczne sugerują, że bogacze czasami mogli pozwolić sobie na pełny róg miodu, jednak rzadziej, niż sugeruje stereotyp. Niemcy używali „daru Azów”, mocnego napoju alkoholowego, na uroczystościach religijnych. Cesarz Franków Karol Wielki (748-814) zarządził, że w każdym przykładowym gospodarstwie musi być pasieka i należy produkować miód. Znany był mit o dwóch krasnoludach, warzących miód pitny z miodu i krwi Kvasera. Kto go wypił, otrzymywał dar poezji. Kvaser był mędrcom, który powstał ze śliny Azów i Wanów, gdy każdy z nich napluł do kotła, na znak rozejmu. Każdy, kto spotkał Kvasera, przerywał cokolwiek robił, by go posłuchać. Śmierć Kvasera przyszła z rąk wspomnianych wcześniej krasnoludów, które zabiły go, by pościć jego mądrość.

MLEKO:



Hodowane bydło, owce i kozy dostarczały między innymi mleko na masło, ser, śmietanę, zsiadłe mleko, maślanekę, twaróg, jogurt i „skyr”. Skyr to solone zsiadłe mleko, ze względu na trwałość prawdopodobnie zabierane na statki. Mleko i woda to główne napoje Skandynawów, a nie miód i piwo, jak sugeruje stereotyp.

MŁOT KOWALSKI:



Główne narzędzie pracy kowala – jednego z najstarszych zawodów. Pochówki

z narzędziami rzemieślniczymi były dość popularne, więc znaleziono i młoty. Według sag młot Thora, „Mjölmir”, został wykuty przez krasnoludy: „Rozbijacz” zawsze trafia do celu, a magia sprawia, że sam wraca do rzucającego. Przed każdym rzutem uderzał piorun, co jest właściwe bogu grzmotów.

N

NADDODD:



Odkrywca Islandii. On i jego załoga zgubili drogę podczas burzy, gdy podróżowali z Norwegii na Wyspy Owce przed 860 rokiem. Naddodd zobaczył wybrzeże. Po zejściu na ląd, wspiął się na wzgórze i oczom jego ukazały się tylko niezamieszkane ziemie. Kiedy postawili żagle ponownie jesienią, zaczął padać gęsty śnieg. Dlatego nazwali tę ziemię „śnieżnym krajem”.

NAJAZDY:



Wikingowie zbierali środki pieniężne („Danegeld”) lub zasoby naturalne pod groźbą spalenia całego obszaru. Szef straży pożarnej był odpowiedzialny za zniszczenia (*podpalanie zamiast gaszenia ognia, zupełnie jak w „Farenheicie 451” – dystopijnej powieści Raya Bradbury’ego*). Najazdy i rabunek były popularną metodą finansowania wypraw wojennych, w szczególności podczas wojny trzydziestoletniej między 1618 i 1648 – wyjątkowo niszczycielskiego okresu w historii Europy, podczas którego zginął średnio co piąty Niemiec (*niektóre źródła podają, że nawet co drugi*).

NAWIGACJA:

„Z Hernar w Norwegii należy płynąć w prawo na zachód do Hvarf na Grenlandii, tym samym żeglując daleko na północ od Szetlandów, które można zobaczyć tylko przy bardzo dobrej widoczności, i tak daleko na południe od Wysp Owczych, by morze sięgało środka gór, i w takiej odległości na południe od Islandii, by widzieć ptaki i wieloryby”.

Manuskrypt Haukra Erlendssona, przed 1334 r.

Ponieważ marynarze nawigowali na otwartym morzu na podstawie pozycji Słońca, Księżycy i gwiazd, czy dotarli do wybranego miejsca, zależało od ogromnego szczęścia i doświadczenia. Wędrowni ryb i ptaków mogły pomóc „Kendtmannowi” (wiedzącemu) domyślić się, gdzie należy się kierować. Zabarwienie wody mogło pokazywać prądy, a czuły nos potrafił wyczuć, czy w pobliżu był ląd. Jeśli spodziewano się utrzymania dobrej pogody, mogli wyruszyć w morze, używając charakterystycznych punktów do nawigacji przy brzegu. Tylko dobra pogoda zapewniała dostateczną widoczność. Możliwe, że wykorzystywano kruki, które wypuszczone szukały lądu. Jednak nieprzewidywalna atlantycka pogoda, częste burze i potworne fale, mogły pokrzyżować najlepiej ułożone plany. We mgłę Wikingowie szybko tracili orientację i nie mogli znaleźć drogi. W efekcie wyprawy często kończyły się nowymi odkryciami.

NORN:

Język skandynawskich wysp, wywodzący się ze staro nordyjskiego, używany do XVIII w. na Szetlandach i Orkadach. Wpłynął na lokalne dialekty Szkocji i na szkocką odmianę Angielskiego. Dzisiejszy farerski jest podobny do norn. *(Nawiasem mówiąc, w mitologii nordyckiej „nornami” były również trzy nadprzyrodzone kobiece postacie, które widziały i interpretowały przeszłość, przyszłość i teraźniejszość).*

NORWEGOWIE (SKANDYNAWOWIE):

Wcześniej słowem „*Norðmenn*” lub Normanowie określano wszystkich Skandynawów. Jednak, ściśle mówiąc, Normanowie to mieszkańcy północnej Francji. Są potomkami najeżdżających region Duńczyków, którzy po negocjacjach osiedlili się w zmęczonej wojną Normandii w 911, by chronić Cesarstwo Franków przed atakami Wikingów. Zmieszali się z lokalnymi Frankami: „*Dość już walczyliśmy i pokonaliśmy Franków. Teraz chcemy odpocząć i cieszyć się plonami tej ziemi w pokoju*”. *Libri II. Rollo*. Przyjęli Chryścijaństwo i założyli księstwa.

W XI-XIII wieku obszar ich wpływów został rozszerzony na Bretanię, Anglię, większość Irlandii, Walię, południowe Włochy i Sycylię. Ufundowali państwo krzyżowe Księstwo Antiochii w 1098.

NOWA FUNDLANDIA:

Północnoamerykańska wyspa niedaleko ujścia rzeki św. Wawrzyńca. Niepotwierdzone teorie mówią, że pierwszy przybył tam Brendan. Pewne jest, że Leif Eriksson był tam w roku 1000. Północny przylądek został zasiedlony przez Wikingów, co pokazała znaleziona zapinka do płaszcza. Prawdopodobnie właśnie to była Winlandia, według sag zasiedlona między 1010-1013 rokiem. Późniejsze kroniki mówią o relacjach handlowych, trwających do XIV w.

O

OBORY:



Żywy inwentarz był trzymany albo w wydzielonym pomieszczeniu w budynku mieszkalnym, gdzie mieściło się nawet 20 zwierząt, albo w stajniach oddzielonych od głównego domu. To drugie rozwiązanie było powszechne, zwłaszcza pod koniec epoki Wikingów. W dużych gospodarstwach niczym niezwykłym było posiadanie obory, zdolnej pomieścić nawet 100 zwierząt. Norwegowie celowo budowali skracające przejścia w budynkach, by zimno nie docierało do zwierząt. Główna żona pełniła obowiązki klucznika i przy pasie, razem z innymi kluczkami, miała klucz do obory. *(Wśród nich był też klucz do skrzyni ze skarbami).*

ODYN:

Przywódca bogów w mitologii nordyckiej. Zgodnie z Eddą, ojciec wszystkich bogów miał nadprzyrodzone moce i ośmionogiego konia. Jeździł na Słępnie przez niebo. Jego braćmi byli Hoenir, który dał świadomość Askowi i Embli, pierwszej ludzkiej parze, oraz Lóðurr, który dał ludziom słuch i wzrok. Razem bracia pokonali lodowego giganta Ymira i stworzyli świat (*Midgard*) oraz pierwszych ludzi. Odyn miał jedno oko, ponieważ drugie oddał strażnikowi za możliwość napicia się wody z fontanny mądrości (*na szczęście nie chciał pić z fontanny sprytu*). Kruki Odyna, Hugin („myśl”) i Munin („pamięć”), wciąż były wysyłane do różnych miejsc, by donosić Odynowi o wydarzeniach na Ziemi. W grze Hugin i Munin znajdują się na złotej broszce. Odyn miał kobiecych ochroniarzy – Walkirie.

W mitologii germańskiej były to jego córki. Ich zadaniem było przenoszenie poległych na polu bitwy Wikingów do Walhalli. *(Prekursorki Czerwonego Krzyża?)*

OKRĄGŁA TARCZA:



Uzbrojenie obronne. Zwykle wytwarzana z lipowych desek lub płyt, miała około metra średnicy i często szybko się zużywała w walce. Tarcze były pokrywane skórą i wzmacniane żelazem na krawędziach. By przejść kontrolę jakości, musiały mieć przynajmniej trzy krzyżujące się metalowe pasy.

Niepomalowane tarcze nazywano „białymi”. Umieszczenie ich na szczycie masztu było znakiem pokoju. Tarcze wojenne były malowane głównie na czerwono i wieszane na rufie.

„*«Co to za zwierzę, które chroni odważnych? Ma krwawy garb, ukrywa ludzi, chroni od włóczy, człowiek trzyma całe swoje życie w ręce. Królu Heidreku, czy zgadniesz?»*
Heidrek: «Dobra to zagadka, Gestumblindi, a oto Twoja odpowiedź: To tarcza. W bitwie często jest zakrawawiona i chroni tych, którzy dobrze się nią posługują»”.

Saga o Heivorze i królu Heidreku Mądrym, XIII w.

OLEJ (TRAN):



Olej rybny, zwany tranem, pozyskiwany jest z tłuszczu wielorybów i fok. Był używany w lampach, jako smar i do garbowania skór.

Lapończycy, mieszkający w północnej Skandynawii, używali go do wytwarzania miękkiej, dobrze izolującej i wodoodpornej skóry jeleni na wysokiej jakości płaszcze i rękawiczki. W grze używany jest ogólny termin „olej”, ponieważ w użyciu były też inne rodzaje. Z siemienia lnianego można produkować mniej smaczny olej lniany, który nadaje się do produkcji naturalnego mydła, świetnie czyszczącego kamień i drewno. Mydło z oleju lnianego usuwa brud i zostawia cienką, ochronną warstwę tłuszczu. Niedawne badania malowanych masztów i dziobów łodzi sugerują, że istniała też farba na bazie oleju lnianego. Islandzka nazwa soboty, „*laugardagur*” oznacza „dzień kąpieli” i jest dowodem na częste używanie mydła. Anglosaksoński kronikarz Wallingford drwił z czystości Duńczyków, których uważał za próżnych, a przez to grzesznych. *(Dziś Norwegia jest kojarzona bardziej z ropą niż olejem. Do tego kraju należy ponad połowa pozostałych rezerw ropy Europy Zachodniej. Ale to już inna gra).*

ORKADY:



„*Orkneyjar*” („wyspy morskie”) zostały zasiedlone w 780 przez Norwegów. Archipelag 70 wysp był wtedy zamieszany przez ochrzczonych Piktów. „*Saga o Orkadach*” opowiada historię pierwszych norweskich „*Jarlów*”. Po dziesięcioleciach panowania na wyspach, w roku 876, Harald

Jasnawłósy obsadził na tronie, jako Jarla, Rognvalda Eysteinnsona z More w Norwegii. Język staronordyjski zanikł na Orkadach dopiero w XVIII w. Obecnie mieszka tam 20 tysięcy osób, trzy czwarte z nich na największej wyspie – „*Mainland*”. Wraz z Szetlandami, leżącymi w odległości około 100 km, Orkady były przez Wikingów nazywane „wyspami północnymi” („*Norðreyjar*”). Oba archipelagi należą teraz do Szkocji, ale były częścią Norwegii do 1469.



OWCE:



Dostępne na targu bydłecym w grze. Czerwone płytki zwierząt mogą być używane jako cenny towar na handel oraz do produkcji wełny (rzadziej są zjadane podczas uczt). Owce dostarczały mleka, mięsa, futer, kości, rogów, łoju do lamp i przede wszystkim wełny na odzież i żagle. Wypas kóz i owiec był zadaniem młodzieży. Konieczne było trzymanie zwierząt z dala od pól uprawnych i ochrona przed zagrożeniami. Norwescy osadnicy zabierali ze sobą niewielkie owce ze starego, lokalnego gatunku, gdy wyruszali na wyprawy i rozpowszechniali gatunek. Szczególnie interesujące jest wykorzystanie ich hydrofobowego, zewnętrznego futra do produkcji grubej, wełnianej tkaniny („wadmal”).

OWOCE:



Jabłonie, grusze i inne uprawiane drzewka owocowe kwitły nawet w północnej Europie dzięki optymalnemu klimatowi po 900 r. Dzikie owoce i jagody leśne wzbogacały letnie posiłki i były, podobnie jak uprawiane owoce, suszone i gromadzone przed zimą. Jabłka Idun miały szczególne znaczenie w mitologii nordyckiej (łac. „Iduna” oznacza „odmłodzenie”). Te złote jabłka dały Æsirom nieśmiertelność.

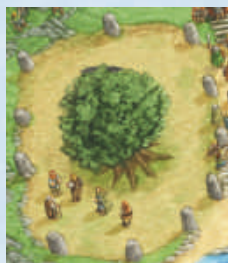
P

PAS:



W epoce Wikingów w użyciu były proste klamry i zakończenia pasów, a także bogato nabijane pasy. Zgodnie z Eddą Starszą, Thor posiadał „megingjörð” – pas, który dodawał mu siłę. Thor popisywał się siłą, podnosząc największe ciężary, jak współcześni sztangiści.

PLAC TING:



W grze to centralne pole, na którym stawiasz Wikingów na początku gry. Często jest to wzgórze lub inne charakterystyczne miejsce ze skałami lub drzewem (najlepiej dębem lub lipą). Na Islandii Ting znajdował się pomiędzy czterema wulkanami. Wiele miast i wsi w centralnej Europie na początku istnienia miało w centrum taki plac. To miejsce było najczęściej używane jako Ting, ale mógł tam się zbierać także sąd osady, wymieniano się informacjami, a nawet poszukiwano przyszyłych żon. Na początku maja często organizowano tam zabawy taneczne.

PLANSZA OSADY:

Abstrakcyjny wizerunek obszaru osady klanu lub plemienia na norweskiej ziemi. Na niej symbolicznie umieszczasz cały swój majątek, co odzwierciedla prestiż klanu w grze. Plansze wysp, które możesz zdobyć w trakcie gry, symbolizują nowo odkryte i wykorzystane terytoria, których nie musisz kolonizować.



PLĄDROWANIE:

Mieszkańcy Skandynawii prawdopodobnie słyszeli opowieści handlarzy o słabo strzeżonych bogactwach. Niezorganizowane grupy żeglarzy zaczęły organizować wyprawy łupieżcze i przypuszczały nagłe ataki na słabo bronione nabrzeżne wioski, by szybko uciec ze zdobyczą. (Czyżby Wikingowie stworzyli wspólne dojazdy do pracy?) Relatywnie słabe grupy, złożone z około 60 Wikingów, jeśli tylko mogły, unikały potyczek. Pierwszą zapisaną w kronikach historycznych ofiarą „Strandhögg” (tak nazywano ten typ ataku) w 793 roku był ważny klasztor na wyspie Lindisfarne, u północnych wybrzeży Anglii. Błogosławiony Alkuin, angielski uczonec na dworze Karola Wielkiego, zapisał: „takiego horroru nie widziano jeszcze w Brytanii. Kościół św. Kutberta jest umazany krwią księży Boga, wszystkie skarby skradziono”. Z początku wyprawy rabunkowe Wikingów były kierowane tylko przeciwko odległym klasztorom. Po rozpadzie dobrze bronionego imperium Karola Wielkiego w 839 roku zaczęły się wyprawy na ośrodki handlowe. W 885 roku Wikingowie użyli aż 700 statków, by zaatakować Paryż. Mieszkańcy schronili się na małej wyspie Seine (i oblewali wrogów gorącą smołą). Wytrwale bronili się przez cały rok. W końcu przybyły posiłki, które uratowały ich dobra przed plądrowaniem.

PLED / WEŁNA:



Miękka sierść lub futro, w szczególności owcze. Owce były strzyżone, a zanieczyszczenia wrywane z sierści, dzięki czemu otrzymywano surową wełnę. Była moczona przez noc, odciskana, czesana i suszona. Włóczka była nawijana na wrzeciono (zazwyczaj podczas długiej zimy). Przędza była podstawą lin, włóczki dziewiarskiej i sukna, szczególnie na ciężką wełnianą odzież zimową i pledy.

PLÓTNO:



Materiał z lnu, używany do wyrobu odzieży i żagli. Najczęściej używany do wyrobu białizny. Angielskie słowo „shirt” (koszula) pochodzi od islandzkiego „skyrta”, co oznacza podkoszulek. Len może wchłonąć 35% wody, która w końcu paruje. Daje zatem efekt chłodzący, a jeśli pozostaje suchy, chroni przed zimnem. Spódnice także były szyte z lnu. Nosili je także mężczyźni. Męskie spódnice skróciły się w ciągu epoki Wikingów, długość damskich nie uległa

zmianie. Zgodnie z Sagą o Olafie, Len świetnie nadawał się też do konserwowania mięsa: „zawiń je w prześcieradło, dodaj porów i innych ziół by się nie zepsuło i umieść je w swojej skrzyni”.

PODKOWA:



W czasach starożytnych używano delikatnych i ścierających się sandałów dla koni, ale w czasach Celtów popularność zyskały podkowy przybijane. Liczniejsze są znaleziska archeologiczne z podkowami z wczesnego średniowiecza, około 600 roku. Strzemiona i ostrogi, będące podstawowym wyposażeniem przy walce konnej, także pojawiały się w grobach. Ochrona, jaką zapewniały podkowy, była nie tylko pomocna w transporcie, ale też podczas wojny, gdy konie musiały pokonywać swoje naturalne ograniczenia.

POLOWANIE:

Polowania i połowy grały ogromną rolę na jałowych terenach północnej Europy, zwłaszcza na obszarach polarnych, gdzie hodowla zwierząt była ograniczona, a rolnictwo wręcz niemożliwe.

„Droga, którą podążam, wydaje się nie mieć końca.
Przez wzloty i upadki poluję, a droga nie ma końca”.

Fragment piosenki „*Hunting high and low*” norweskiej grupy popowej a-ha

Drobna zwierzyna była głównie łapana w pułapki, zaś jelenie, niedźwiedzie i dziki były ścigane z psami i zabijane włóczniami i strzałami z łuku. Foki, morsy i wieloryby były zabijane z łodzi, z użyciem włóczni, ryby zaś były łapane w sieci bądź pułapki. (nawiasem mówiąc, Skandynawowie zbierali też małże i ptasie jaja).

PORAŻKA:

Błędy są częścią życia i uczą nas, jak zrobić coś lepiej następnym razem, jak bogowie po „*ragnaröku*”. W grze zasoby wspomagające sukcesy, jak broń i materiały budowlane, symbolicznie rosną po porażce. W przypadku np. zastawiania pułapek, połowu wielorybów czy plądrowania zwracany jest potencjał akcji. Można sobie wyobrazić, że błąd kończy wykonywanie akcji wcześniej, przez co zmniejsza jej koszt. Technicznie istotne jest, by porażki miały negatywne konsekwencje w grze. (Zajrzyj na stronę 18 instrukcji, gdzie Uwe komentuje działanie czynnika szczęścia w grze.)

PREMIA:

Termin „Premia” został wybrany, by podkreślać funkcje w grze. Zgodnie z motywem przewodnim, powiększanie twojego majątku i obszaru wpływów dostarcza nowe daniny od dzierżawców i wpływy z pracy twojej rodziny (klanu) i niewolników („*thrall*”).

PRODUKTY ROLNE:

W portach Fryzji i Anglii norwescy kupcy wymieniali miód, воск i sztokfisz na kosy, sierpy i plugi (urządzenia, z którymi Wikingowie dopiero się zaznajamiali). W grze produkty rolne to zbiorcze określenie pomarańczowych płytek dóbr, przedstawiających groch, len, ziarna fasoli, kapustę i owoce. To prawda: norwescy osadnicy celowo sadzili drzewka owocowe.



PROFESJE:



W grze są to kategorie grupujące pola akcji. Miejsca te pozwalają, poza umieszczeniem na nich trzech lub czterech figurek Wikingów, na dociąganie lub zagrywanie kart pomocników. Szeroki wybór kart jest cechą charakterystyczną wielu gier Uwe Rosenberga od kiedy sukces odniosła osadzona w średniowieczu „*Agricola*”. Po części historyczne, a po części zmyślone nazwy profesji powinny wyjaśnić graczom, jak efekty kart są związane tematycznie z epoką Wikingów.

W rzeczywistości ludzie żyjący we wczesnym średniowieczu rzadko się specjalizowali, jak sugerują karty, z wyjątkiem mieszkających w specyficznych osadach handlowych „*kaupang*”. Różne uzupełniające się talenty były potrzebne w klanie, by uniknąć kłopotów.

PRZYPRAWY:



Nadmierne używanie drogich, importowanych przypraw, jak pieprz, już w średniowieczu było uważane za wywyższanie się na ucztach. Otoczenie obfitowało w zioła, których używano do doprawiania żywności. Nie tylko dzisiejsze klasyki jak koper, szczypiorek, czosnek, pietruszka i cebula, ale też czosnaczek, arcydzięgiel, czosnek niedźwiedzi, rukiew wodna, dzikie oregano i tymianek. Przyprawy były też konserwantami jak por w przypadku peklowanego mięsa. Niekiedy przyprawy miały odwrócić uwagę od słonego posmaku lub zatuszować niebezpieczne przebarwienia, pojawiające się na nadpsutym mięsie. Z tego powodu używano sporych ilości importowanego z daleka szafranu.

PULAPKI I SIDŁA:



Oprócz zakładania sidła na małe zwierzęta, Skandynawowie w epoce Wikingów kopali też duże wilcze doły. Kopano je drewnianymi łopatami. Pułapkę kamuflowano gałęziami, porąbanymi siekierą. By nie naruszyć futra, używano płaskich, owalnych strzał. Następnie skóra była naciągana na uszy zwierzęcia (*dziś mówi się o „mydleniu oczu” (ang. naciągać wełnę na oczy), choć nie tak dosłownie, jak robili to Wikingowie*). W grze skuteczna akcja zastawiania pułapek przynosi futro i dobrze zbudowaną pułapkę. Jeśli nie uda się zastawić pułapki, jako nagrodę pocieszenia dostajesz drewno i pułapkę.

R

RABUNEK:

Moja mama mówiła,
Że zasługuję na okręt
Z silnymi mężczyznami
By rabować jako Wikingowie.
Stojąc na swoim miejscu na dziobie
Odważnie prowadząc kil w morze:
Bohaterowie w porcie
żartują ze swoich ludzi.

Saga o Egilu

Po początkowych sukcesach mniejszych wypraw, Wikingowie uprawiali także szabrownictwo na większą skalę wzdłuż rzek Europy. Norwegowie skupili się na Irlandii, Szkocji i Anglii,

podczas gdy Duńczycy koncentrowali się na południowej i centralnej Anglii oraz osłabianiu Cesarstwa Franków. Regino, naoczny świadek, a później opat w Prüm w Eifel, w 907 napisał: „Statki Wikingów przypłynęły Renem z północy. Ich drogę znaczyło zniszczenie. Kolonia, Bonn, Zülpich, Jülich, Neuss i palatynat Aachen zostały doszczętnie spalone. Normanowie zjawili się z ogromną piechotą i licznymi konnymi. Dzięki nim wdarli się w głąb kontynentu i opanowali góry Eifel.” Waregowie z obszarów Szwecji zwrócili się na wschód. Skorzystali z rozgałęzionych dorzeczy Dniepru i Wołgi by podróżować po wschodniej Europie. Wreszcie po morzu Czarnym i Kaspijskim dostali się do Baku, a od 860 r. przypuścili trzy nieskuteczne ataki na Bizancjum.

RÓG DO PICIA:

„Król je przyjął, a były ozdobione złotem. Były to wspaniałe skarby. Król Olaf miał dwa rogi, ale choć jego rogi były bardzo dobre, te przysłane przez Gundmunda było lepsze. [...] Król dał rogi [...] biskupowi, by je pobłogosławił.”

Opowieść o Norna-Geście, XIV w.



Rogi były zwykle zrobione z poroża krów i wypełniane piwem, miodem i prawdopodobnie importowanym winem. Jednak rogi nie były przedmiotami codziennego użytku jak gliniane kubki. Róg należało opróżnić cały na raz, gdyż nie da się go odstawić. Czasem był przekazywany między pijącymi. Wspólny napój odgrywał ważną rolę społeczną, ale też pokazywał hierarchię. Używając rogu alarmowego, który miał metalowy ustnik,

Wikingowie mogli dawać sobie sygnały podczas wypraw. Heimdallr, strażnik Asgardu, miał swój „Gjallarhorn” – „rezonujący róg”.

RUDA:



Żelazo było pozyskiwane głównie z kiepskiej jakości rudy darniowej, co miało fatalny wpływ na jakość skandynawskich mieczy. Do produkcji żelaza potrzebna była więcej węgla. Norweski Mösstrand był centralnym ośrodkiem odkrywkowego wydobycia żelaza ze 160 hutami (pow. 10 na 4 metry). Żelazne wlewki, później produkowane z wysokiej jakości szwedzkich rud, wydobywanych spod ziemi, nie były znane w epoce Wikingów. (Przy okazji, krwawa farba na wielu skandynawskich domach, chroniąca drewno przed wilgocią, jest efektem ubocznym produkcji żelaza w szwedzkich kopalniach w XVI w., co pomogło Szwecji stać się tak potężnym krajem).

RYBOŁÓWSTWO:

Archeologiczne znaleziska zawierają ości, sieci, pułapki i wędkę, co pokazuje, że bogate w ryby wody Północnej Europy były intensywnie eksploatowane. Na łosiosa polowano ząbkowanymi włóczniami. Inne ryby łapano zimą przez otwory w lodzie. Na Grenlandii kopano doły, w których ryby zostawały podczas odpływu. Ryby były gotowane i opiekane lub pieczone na długich żelaznych widelcach. Ryby i mięsa były gotowane w glinianych otoczkach między gorącymi kamieniami. Powszechną „konserwą rybną” był sztokfisz, popularny towar eksportowy.

Przepis: smażony śledź w marynacie (dla 4 osób):

1 kg świeżych śledzi (w całości),
sól,
masło,
tymianek.

Wypatrosz ryby, dokładnie umyj i osusz. Następnie posyp solą i odłóż na dwie godziny. Nadziej śledzie na patyk i zostaw na słońcu na 8 godzin, by wyschły. Suche ryby natrzyj wewnątrz tymiankiem i usmaż na maśle, aż się zarumienią.



RZEMIOSŁO:



Dla różnych zadań rzadko istniały konkretne zawody, jak kowal, murarz, stolarz czy szkutnik. Specjalizacja następowała stopniowo, wraz z rozwojem „Kaupangs” (osad handlowych) i miast.

S

SAGI:

Saga to imię nordyckiej bogini poezji, a także nazwa zapisów historycznych z epoki Wikingów. Zwykle mają formę historii osoby lub rodziny, opowiadają o wydarzeniach i bogach. Prezentują również obraz Wikingów z wyższych sfer. Zostały spisane dość późno, ale wiersze w nich zawarte z pewnością są bardzo stare. Często opisują czasy im współczesne i są cennym źródłem informacji. Skandynawowie mieli mnóstwo czasu, by opowiadać sobie historie, siedząc przy ogniu w długie zimowe noce. Bazując na ustnych tradycjach, kultywowanych przez „skaldów”, były stopniowo spisywane w XII wieku, głównie na Islandii, przez Benedyktynów i Augustynów. Najlepiej znanymi sagami rodzinnymi są „Saga o Egilu” i „Saga o Njalu”. W „Eyrbyggja saga” („Saga o ludziach na Eyr”) opisane są wydarzenia nadprzyrodzone. „Edda” to zbiór pieśni o bogach i bohaterach. Mówi o początku i o końcu nordyckiego świata, a zawarte w niej maksymy mają uczyć właściwego zachowania w życiu codziennym. Najbardziej znanym zbiorem jest „Heimskringla”, opowiadająca historię norweskich królów. Została napisana w roku 1230. Mimo że nie pada w niej nazwisko autora, uważa się, że wiele części napisał historyk, skald i polityk, Snorri Sturluson (1179-1241). Jego najważniejszym dziełem jest „Edda Młodsza” (prozaiczna), czyli podręcznik teoretyczny dla „skaldów” z cytacjami z innych dzieł, z których wiele zaginęło. Naukowo-filozoficzna kolekcja jest ważnym źródłem interpretacji nordyckich mitów i religijnego pojmowania światów. Inne dzieła z tego okresu są zbyt nieliczne, by uznać je za wiarygodne. Wiele dowodów na różne punkty widzenia sugeruje, że powszechna była ogromna tolerancja religijna, zupełnie jak w dzisiejszej Skandynawii.

SAKS:

Jednosieczna broń z epoki Wikingów. Krótkie saksy były używane jako noże bojowe, uzupełniające długi miecz.

SKÓRA:



Kuśnierze wytwarzali ze skór różnego rodzaju odzież, na przykład peleryny, zapewniające

doskonałą ochronę przed zimnem. Skóry były bardziej rozpowszechnione na początku epoki Wikingów, później wyszły z użycia z powodu zmian klimatycznych. Bogaci nosili ubrania ze skór lub futer: kotów, lisów, kun lub soboli, biedniejsi zaś reniferów.

SKÓRA I KOŚCI:



Solidne liny na statkach były wykonane ze skóry wieloryba. Kości i poroża były używane na wiele sposobów: jako noże, uchwyty, grzebienie, łopaty, spinki do włosów, pionki, łyżwy, flety, rzeźby, a nawet do suszenia odzieży, by nie miała zagnieć. Wraz z płaskimi fiszbinami, znaleziono szklane bryły wygładzające, używane do wyrównywania zagnieć na ubraniach (*prekursor żelazka*). Belki robiono z długich żeber wielorybów. Sztwyne, ale elastyczne fiszbiny wielorybów z Grenlandii były używane do wyrobu koszy, a od początku XVII w. także gorsetów. Wikingowie jednak woleli napełniać swoje żołądki, zamiast je ścisnąć. Rękojeści popularnych saksów (*krótkich mieczy*), a także biżuterię, wyrabiano z kości różnych gatunków wielorybów. W grze żeton „skóra i kości” możesz zdobyć wykonując akcję Półów wielorybów.

SKRZYŃIA SKARBÓW:



Opasana żelazem i zabezpieczona zamkiem skrzynia do przechowywania cennych rzeczy jak łupy czy zapasy srebra wypłacane jako danegeld. W grze niebieskie towary luksusowe możesz otrzymać m.in. poprzez handel morski, najazdy, rabunek i plądrowanie.

SNØBJØRN GALTE HOLMSTEINSSON:



Niezauważona przez historię, niewielka grupa osadników pod jego przywództwem, jako pierwsza przybiła do wybrzeży Ameryki (w zasadzie Grenlandii) w 978 roku. Galte zginął w kłótni, przez to próba skolonizowania Grenlandii się nie powiodła. 8 lat później Eryk Rudy i jego osadnicy osiągnęli sukces tam, gdzie Galte poległ.

SREBRNE MONETY:



W tamtych czasach Normanowie używali ciętego srebra jako waluty, na świecie jednak wprowadzono już srebrne monety. W obiegu był srebrny denar z wizerunkiem Karola Wielkiego, arabski dirham (*nawet 100 milionów arabskich monet zostało wywiezionych na północ przez Wikingów*) oraz coraz większa liczba anglosaskich monet, pozyskiwanych z danin wymuszanych na mieszkańcach Anglii („danegeld”). W 1150 roku w Szwecji miało miejsce kompletne przejście z gospodarki bazującej na wadze srebra na monetarną. Składane wagi do ciętego srebra wyszły z użycia. Ich miejsce zajęły srebrne monety, których wartość była sztywno powiązana z wartością srebra – na przykład Srebrna Norma w Danii, utrzymana do XIX w. Od 997 roku Dania była już swoje własne srebrne monety, które stopniowo wyparły monety arabskie i europejskie (*prawdopodobnie w Jorku wcześniej*). Odnalezione monety często pokazują ślady użycia przez Wikingów „testera podróbek” (*noża*), by potwierdzić ich autentyczność i czystość kruszcu.

SREBRNE SKARBY:



Bez względu na to, czy srebro zdobyto w handlu, czy przez rabunek, plądrowanie, jako okup czy hołd, Wikingowie – zupełnie jak wiewiórki – zakopywali część zdobytych skarbów i broni. Jeśli wszystkiego nie dało się przenieść na raz, zakopywali łupy z najazdów po drodze – najlepiej niedaleko domu. Setki takich skarbów znaleziono w Brytanii i Północnej Europie. Głównie zawierały one srebrne monety, sztabki, cięte srebro i fragmenty biżuterii. Nawet dziś, od czasu do czasu, znajduje się niewielki skarb Wikingów.

SREBRNE SZTUĆCE:



W grze możesz zdobyć niebieskie dobra luksusowe np. dzięki handlowi morskiemu, rabunkowi i plądrowaniu. Po przetopieniu możesz zamienić je w biżuterię. We wczesnym średniowieczu srebrne sztucce były cięte na części, które znajdziemy praktycznie w każdym składzie. W późnym średniowieczu były częścią wysokiej jakości nakryć stołowych.

SREBRO:

Bogate złoża srebra znajdowały się w południowo-zachodniej Anglii i Europie Centralnej, ale nie w północnej. Srebro przybyło na północ w postaci „danegeld” (*wymuszonych opłat*), pozyskiwanym w trakcie najazdów albo w wyniku handlu. Odporny na korozję metal łatwo można było topić i obrabiać. Był używany do produkcji wysokiej jakości metalowego sprzętu i biżuterii, a także jako materiał do bicia srebrnych monet. W grze srebro jest skrótem zarówno dla ciętego srebra, jak i późniejszych srebrnych monet, używanych jako waluta.

SREBRO CIĘTE:

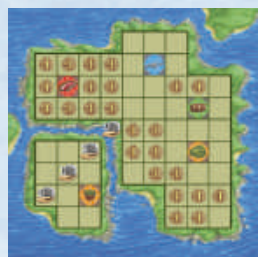
Jak wskazuje nazwa, chodzi o pocięte srebro. Handlarze nie widzieli problemu w cięciu srebrnych monet, sztab, biżuterii czy zastawy na mniejsze kawałki, jeśli potrzebowali tylko małego kawałka, by kupić towar. Często pochodzące z rabunku i handlu z dalekimi krajami, siekane srebro z epoki Wikingów zastąpiło bardziej kłopotliwe waluty w północnej Europie (*choć w Islandii wełniana tkanina, wadmal, była używana jako waluta jeszcze w XVI w.*). W 995 roku wybita została pierwsza znana duńska moneta, co zapoczątkowało przejście na nową walutę, w Danii aż do XIX w. sztywno powiązaną z ceną srebra. (*Dla porównania, w USA dolar był powiązany z ceną złota do 1971 r.*)

SZATY:

Odzież przede wszystkim miała być funkcjonalna. Stopy chroniły proste skórzane buty. Mężczyźni zwykle nosili tuniki, pas i spodnie, luźne lub ściągnięte w kostkach. Kobiety nosiły luźne sukienki i podobne do spódnic fartuchy, ściągnięte fibulami. Luźno narzucony prostokątny koc służył jako płaszcz, jeśli pod ręką nie było skrojonej szaty. W grobach niektórych kobiet znaleziono wąskie taśmy, noszone wokół głowy lub będące wykończeniem czepków. Podobne resztki taśm noszonych wokół głowy znaleziono w grobach mężczyzn. Zachowane resztki jedwabiu wskazują, że mogły być częścią kapeluszy.



SZETLANDY:



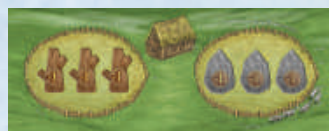
W grze możesz odkryć arktyczny archipelag i zdobyć topograficznie uproszczoną planszę wysp o tej samej nazwie. Położone 170 km na północny wschód od Szkocji wyspy, zwane Wyspami Welnianych Tkanin (*Hjaltland*), były zamieszkałe przez Norwegów już w 700 roku. Nie wiadomo, co się stało z mieszkającymi tam wcześniej Piktami. Język staronordyjski funkcjonował tam do XVIII w. Dziś mieszka tam około 22 tys. osób. Razem z Orkadami, odległymi o 100 km, Szetlandy nazywane są „*Norðreyjar*” (*Wyspy Północne*). Od XIX w. do 1469 r. były norweskim „*Jarldomem*”. Tereny od Hebrydów do Wyspy Man były nazywane „Wyspami Południowymi”.

SZKLANE PACIORKI:



Najstarsza biżuteria znana ludzkości. Koraliki były zwykle kuliste lub beczułkowate i miały otwór na sznurek. Często znajdowano je w grobach podczas wykopalisk w szwedzkim mieście Birka. Większość z 4,5 tys. artefaktów była częścią naszyjników lub łańcuszków fibuli. W grze paciorki są reprezentowane przez łańcuszek. Niebieskie i przezroczyste koraliki często były pokryte srebrną lub złotą blaszka.

SZOPA:



Kto nie zna drewnitni ze sławnych książek dla dzieci Astrid Lindgren o Emilu z Lönnebergi? Jeśli Emil nabroił, był zamykany w szopie za karę lub starał się tam ukryć przed wściekłym ojcem. Na jego szczęście, drzwi można było zamknąć także od wewnątrz. Zamknięty w szopie zabijał czas rzeźbiąc drewniane figurki. W grze szopa to dobre miejsce do przechowywania drewna i kamieni.

SZTOKFISZ:



Suszenie dorszy, rdzawców i plamiaków pozwalało przechowywać je przez kilka lat. Temperatura i pleśń nie były groźne, gdy ryba była wysuszona. Pozbawione głowy i wypatroszone ryby były wiązane po dwie i na kilka tygodni zostawiane na suszarkach na wybrzeżu, gdzie nasiąkały solą z morskiego powietrza. W ten sposób traciły 70% wilgoci bez utraty wartości odżywczych. Bogate w witaminy mięso ryb było często na wyposażeniu statków i można było łatwo transportować je w głąb lądu. Jedna suszona ryba była uważana za równoważność pięciu świeżych. Monopol w handlu tą „żywnością dla mas” sprawił, że hanzeatyckie miasto Lübeck było bardzo bogate w XIV i XV wieku. Szczegóły produkcji sztokfisa i historii handlu rybami, prowadzonego na jeszcze większą skalę do XIX w. można poznać w uroczym skansenie Nusfjord w Lofoten, wpisany na listę światowego dziedzictwa UNESCO. Dziś kawałki „törrfisk można kupić w małych opakowaniach jako przekąskę, ale są bardzo drogie z powodu przełowienia dorsza. Norweski specjał, robiony ze sztokfisa „*lutefisk*” (*ryba mydlana*), jest macerowany w ługu i gotowany na parze, tradycyjnie podawany z purée z groszku. (*Nawiasem mówiąc we Włoszech osobę nieustraszoną nazywa się „uno stoccafisso”, co naturalnie nie może odnosić się do Norwegów*).

T

THRALL:

Staronordyjskie słowo oznaczające niewolnika, a także ogólnie ludzi bez ziemi, niewolnych i chłopów, w przeciwieństwie do „*Karla*” (*wolny chłop*) i „*Jarla*” (*hrabia*). Zwykle jeńcy wojenni byli częścią łupu i sprzedawano ich jako niewolników (Dublin był ważnym ośrodkiem handlowym) lub zabierano do domu. Ci, którzy nie byli w stanie spłacić długów, musieli oddać się na służbę i odpracować wierzycelności. Na Islandii dzieci uwolnionych ludzi były zupełnie wolne, w Norwegii zaś wolność zdobywali dopiero w czwartym pokoleniu. Do prowadzenia skandynawskich gospodarstw trzeba było ogromnych nakładów pracy, z czego najcięższą zlecało się *thrallom*. Kobietom powierzano prace domowe, np. ubijanie masła, gotowanie czy tkanie. Mężczyźni rozrzucali obornik, rąbali drewno i pędzili zwierzęta. Ludzi schwytych podczas napadów sprzedawano także na wschód. Niewolnik był żywą własnością i nie miał żadnych praw. W dowolnym momencie właściciel mógł zdecydować o jego życiu. *Thrall* musiał nosić krótkie włosy, nie mógł nic posiadać, dziedziczyć ani niczym zarządzać, nie mógł też zawierać transakcji. Małżeństwa między niewolnikami nie były uznawane. (*Nie miało znaczenia, że Lofin, jedna ze służek żony Odyna, miała za zadanie łączyć kochających się mężczyzn i kobiety, gdy było to zabronione.*) Dzięki dogodnej pozycji geograficznej (*w pobliżu dużych niechrześcijańskich narodów*) Skandynawowie mieli praktycznie monopol na handel niewolnikami. Niewolnictwo zniesiono w Norwegii w XII w. na skutek christianizacji.

TING:

Według starogermańskiego prawa „*Ting*” to zgromadzenie i sąd społeczny (wciąż funkcjonuje w Szwajcarii). Pierwotnie było to zgromadzenie wszystkich wolnych ludzi, ale od roku 930, z powodu powiększania się populacji, społeczności wybierają swoich reprezentantów. W Norwegii i koloniach obowiązywał „*thingorder*” – podobny do kodeksu zbiorów praw regulujących zasady współżycia i ustalania kar. W Norwegii istniały „*Tingi*” regionalne i nadrzędny, działały też zgromadzenia na świeżo zasiedlonych wyspach. „*Løtting*” został założony na Wyspach Owczych w 900 i miał przerwę jedynie w latach 1816-1852. Islandzki „*Althing*” spotyka się nieprzerwanie od 930. Analogiczny „*Tynvaal*” na Wyspie Man spotyka się od 976. Zgromadzenia miały miejsce latem każdego roku, często w okolicy przesilenia (jako coroczne zgromadzenie powszechne). Istniał także „*Allmannathing*”, w którym udział musieli brać wszyscy chłopci. Odbywały się ponadto zgromadzenia związane z konkretnymi zagadnieniami (wybory króla, postępowania sądowe, egzekucja długów, zabójstwa) i organizacją wydarzeń (mobilizacja wojska, załogi statków lub dla rozrywki).

TOPÓR:



Broń i narzędzie w jednym. W grze to specjalna płytką, którą można zdobyć przez wykucie „topora do rzucania” albo wyniku rabunku. Topór do walki wręcz, którego popularność rosła w XI w., z względu na długość był trzymany obiema rękami. „*Breiðöx*” o długim ostrzu, często bogato zdobiony, nie miał wiele wspólnego z prostymi toporami, używanymi przez farmerów podczas napadów. Althing ustanowił prawo, że ten, kto uważa drewniany topór za pełnoprawną broń, czyni niesprawiedliwość wobec króla. Groby Skandynawów sugerują, że topory zyskiwały

popularność, wypierając miecze i włócznie, także jako część pochówku. Na ogół w epoce Wikingów topór był na równi bronią i narzędziem. To samo dotyczy „*Skeggöx*” – berdysza (topór na długim drzewcu) popularnego w XIII wieku. Był wydłużony w dolnej części, co pozwalało walczącym zaczepiać o tarcze przeciwników by je wyrwać albo przyciągać bliżej wrogie statki. Niektóre berdyse były używane jako broń dalekiego zasięgu – rzucano nimi w szeregi wroga. Berdyse mogły być też używane do przycinania desek i belek. Kształt ostrza berdysza przetrwał do dziś w postaci topora ciesielskiego. „*Siekiera w domu często ratuje stolarza*” – mówił Wilhelm Tell w dramacie z 1804, napisanym przez Friedricha Schillera, niemieckiego poetę, filozofa, historyka i dramaturga.

TUNIKA:



Wspaniałe i historyczne ubrania, zakładane na uroczyste okazje. Odzież z wczesnego średniowiecza składała się głównie z wełny, lnu i konopi. W niektórych przypadkach używano jedwabiu. Noszono też okrycia wierzchnie, zrobione głównie z cennych futer. Popularne były szaty Lapończyków, barwione głównie na niebiesko i czerwono. Kolor był wyznacznikiem mody nawet w epoce Wikingów. Nie ma jednak żadnych dowodów archeologicznych na to, że kobiety wołały nosić czerwony, a mężczyźni niebieski, jak sugeruje współczesny kanon. Mówi się, że peleryna Odyna była niebieska. (Przy okazji, staroszwedzkie słowo oznaczające płaszcz, „*mantol*”, jest bardzo podobne do niemieckiego „*Mantel*” i francuskiego „*manteau*”).

U

UCZTA:

Gulasz był bardzo popularnym posiłkiem na co dzień. Wszyscy jedli z jednego garnka, przekazując sobie łyżkę. Kąpiący gulasz łapano płaskim chlebem. Jednak na uroczystościach jadano bardziej wyszukane dania. Ponieważ był to wyznacznik prestiżu, Jarl nie oszczędzał na bankietach, więc serwowano przeróżne rodzaje żywności, często mocno przyprawione. Edda szczegółowo opisuje mocno zakrapiane imprezy i ich konsekwencje następnego dnia. Jedzenie i picie było też ofiarą. Różnica między świętowaniem i ofiarą leżała w tym, komu jedzenie i picie było poświęcone. Saga o Haakonie Dobrym z X wieku opisuje rytuał picia podczas święta:



Starym zwyczajem było, że podczas składania ofiary wszyscy rolnicy przychodzili pod świątynię, przynosili zapasy i korzystali z nich tak długo, jak trwała zabawa. Wszyscy upijali się jak szaleni. Zabijane były wszystkie gatunki zwierząt – nawet konie. Cała zebrana wtedy krew była składana w ofierze, [...] mięso zaś było gotowane, by wykarmić ludzi. W środku świątyni były paleniska z kotłami. Puchar krążył wokół ognia, a przywódca, który wystawił bankiet, święcił go i całą ofiarną żywność. Najpierw podawany był puchar Odyna, by pić za zwycięstwo i moc króla. Potem podawano puchar Njörda i Freyi za dobre żniwa i pokój. [...] Ludzie pili też puchary swoich krewnych, którzy byli pochowani na wzgórzach i przyzywani piciem za ich pamięć.

W

WIELORYBNICTWO:

Znającym zachodnią literaturę od razu na myśl przychodzi wielorybnicza powieść „*Moby Dick*”. Skandynawowie jednak nie znali nowoczesnych harpunów i opisanych w książce metod polowania. Początkowo zdobywali jedynie wieloryby wyrzucone na plażę. Na Wyspach Owczych niekiedy wieloryby wyganiano na brzeg statkami. Do dziś łodzie ciągnące pod wodą obciążone liny są używane do zaganiania wielorybów do jednej z licznych zatoczek, gdzie są otaczane i szybko zabijane podczas tradycyjnej imprezy, zwanej „*grindadráp*”. Skandynawskie malowidła w jaskiniach dokumentują liczącą setki lat tradycję przybrzeżnych polowań Lapończyków, w pewnym momencie przejętą przez Norwegów. Więcej wiemy tylko o Eskimosach, którzy tradycyjnie polowali na wieloryby z kajaków, rzucając włócznie w ogromne zwierzęta. Na początku XX wieku miał miejsce punkt kulminacyjny polowania na ssaki morskie na skalę przemysłową, z użyciem harpunów z dynamitem.

WIELORYBNIK:

„*Kvalsund Færing*” miał dwóch wioślarzy i ster. „*Ferærðr bát*” (*łódź farerska*) mierzyła 9,55 m długości i 1,5 szerokości. „*Sexæringr*” potrzebował trzech wioślarzy. Oba typy były używane w polowaniach na fokę, nie wiadomo, które łodzie wykorzystywano w wielorybnictwie. Na Wyspach Owczych wieloryby zaganiano na plażę, gdzie były zabijane włóczniami.

WIKING:

Grabieże przeprowadzane na obszarach przybrzeżnych odległych krajów często trudno odróżnić od wypraw handlowych, gdyż jeśli tylko nadarzyła się okazja, handlarzy także okradano. Wikingowie wychodzili z założenia, że jeśli grabież nie była warta zachodu lub była zbyt ryzykowna, zawsze można po prostu pohandlować. „*Bjorn był świetnym nawigatorem, wykwalifikowanym Wikingiem i handlarzem*”, mówi Saga o Egilu. Wyprawy Wikingów organizowano indywidualnie, jako prywatne przedsięwzięcia, albo łącono siły, jeśli kilku handlarzy miało wspólny interes. Jednak trzeba pamiętać, że nie zawsze podróże łączyły się z rabowaniem.

WIKINGOWIE:

Dziś Wikingów utożsamia się z plemieniem, narodem lub grupą osób. Z tą koncepcją nie zgodzą się mieszkańcy Skandynawii z wczesnego średniowiecza, bo oni tylko wyruszali „wikingować”. Staronordyjski czasownik „*viking*” oznacza „*grasować*”, ale mógł też odnosić się do wypraw handlowych (*w końcu handlarzy też czasami okradano*). „*Vikingr*” byli okazjnymi rabusiami, a później profesjonalnymi rabusiami. Jednak nie cała społeczność trudniła się napadami. Wojownicy morscy stanowili niewielki odsetek populacji, w 95% złożonej z rolników i rybaków. Europejczycy, którzy doświadczyli najazdu lub rabunku mówiących po staronordyjsku ludzi z północy nie odróżniali, czy piraci przybyli z Norwegii, Szwecji czy Danii. Wszyscy byli dla nich Wikingami. Fryzowie jednak nazywali atakujących „*Dani*”, wiedząc przed kim muszą się bronić, zaś Finowie i Słowianie nazywali plemiona ze Szwecji Waregami lub Rusami (*wioślarzami*), skąd wzięła się nazwa Rosji.

WINLANDIA:

„Kraj winorośli” odkryty przez Liefa Eriksona podczas podróży w roku 1000 (*prawdopodobnie Nowa Fundlandia*).

„Tykir przemówił po raz pierwszy po niemiecku, przewracając oczami i szczerząc zęby, ale nie zrozumieli co powiedział. Po czasie przeszedł na Nordyjski: «[...] mam wiadomości: znalazłem winorośle i winogrona.» «Doprawdy, przybrany ojciec?» zapytał Leifr: «Jestem tego pewien», odpowiedział, «bo urodziłem się w kraju, w którym nie ma winorośli ani winogron»”.

Niektóre bardziej naciągane teorie sugerują, że nie chodziło o dzikie winorośle z ledwo zjadliwymi winogronami, które pięły się po drzewach, ale o dzikie owoce, jak jagody, albo nawet pastwiska. Próba osadnictwa w atrakcyjnym kraju, przeprowadzona przez grupę powiązaną z Thorfinnem Karlsefnim, nie powiodła się z powodu przeważających liczebnie, wrogich tubylców. Jednak o Winlandii pisano jako o ziemi bardzo obiecującej:

„Natura kraju była, jak się zdawało, tak dobra, że bydlę nie potrzebowałoby paszy zimą; zimy nie były mroźne, a trawa rosła nieznanie. Dzień i noc były podobnej długości, inaczej niż na Grenlandii czy Islandii. W krótkie zimowe dni Słońce było na niebie od 9 rano do 4 po południu.”

Saga o Grenlandczykach, XII w.

WŁÓCZNIA:



W grze włócznia do rzucania ma zadziory do polowania na wieloryby, by ofiara nie mogła uciec. Włócznie były wyposażone w pas zamachowy, który zwiększał ich zasięg i siłę uderzenia. Były też używane w walce przez kawalerię. Zwyczaj nakazywał przed bitwą rzucić włócznię ponad armią wroga, z okrzykiem „Odyn ma was wszystkich”. Tak jak Thor był rozpoznawany dzięki młotowi „Mjólnir”, atrybutem Odyna była jego włócznia „Gungir”. Włócznie były bronią prostą, łatwą w produkcji i zaskakująco taną. Niektóre były bogato zdobione. Ostrza miały długość do pół metra. Krótkie włócznie miały długie, podobne do mieczy groty, dzięki którym nadawały się do szermierki.

WYPRAWY:

Nowe odkrycia Skandynawów często były dziełem przypadku, na przykład gdy załoga statku zabłądziła z powodu trudnej pogody. Co zostaje zaliczane do odkryć to kwestia indywidualna: dla niektórych wystarczy obserwacja, dla innych konieczne jest zejście na nowy ląd, zbadanie go, albo kolonizacja. Kwestia sporną jest też, kto odkrył co. Eskimosi wiedzieli o istnieniu Ameryki Północnej, a irlandzcy mnisi znali wyspy północnego Atlantyku. Oba fakty wydają się nieistotne z europejskiej lub historycznej (*kolonialnej*) perspektywy. To samo dotyczy pytania, czy jakiś Eskimos odkrył Europę. Ponadto traktaty historyczne redukują akt odkrycia do jednej osoby, mimo że zawsze jest to wysiłek zespołowy (*Edmund Hillary jest znany jako pierwszy zdobywca Mount Everest, ale niewielu pamięta o jego towarzyszu, Sherpie Tenzingu Norgayu*).

WYPRAWY:



Otwarte wody były niebezpieczne, a nawigacja zawodna. Z tego powodu Wikingowie żeglowali i wiosłowali wzdłuż linii brzegowej, jeśli tylko było to możliwe. Używali punktów orientacyjnych na łodzi i boj. Zazwyczaj żeglowali w ciągu dnia i przy dobrej pogodzie. Nocą szukali schronienia w zatokach. Wikingowie wynaleźli zwrotne Langskipy, które niemal „latały” z prędkością do 20 węzłów nad wodą, dzięki małemu zanurzeniu. Używali ich też na płytkich wodach, dzięki czemu mogli dostać się wgłąb łądu, korzystając z sieci rzek. Kilka przestrzeni akcji na planszy zostało poświęconych wyprawom i żeglowaniu.

WYSOKIE SIEDZISKO:

Podobne do tronu krzesło, należące do głowy rodu. Było wyposażone w duże oparcie, czasami miało dobudowane schodki, było symbolem mocy i prestiżu. Bogate zdobienia wydadają się być częścią kultu przodków.

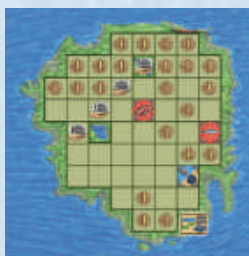
„W tym czasie zwyczaj nakazywał, by posiłek spadkobiercy podawany był po śmierci królów lub Jarłów. Po tym gospodarz zostanie wyznaczony na dziedzica, który usiądzie na miejscu przed wysokim siedzeniem, aż zostanie mu podany puchar przysięgi. Wstanie, by przyjąć puchar, złożyć przysięgę i się napić. Po tym mógł zasiąść na wysokim krześle, które wcześniej należało do jego ojca. Tym gestem przyjmował całe dziedzictwo zmarłych.”

Saga o Ynglingach

WYSPA NIEDŹWIEDZIA:

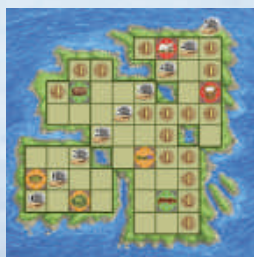
„Wyspa leży na południowym wschodzie tego kraju. Spotkali na niej niedźwiedzie polarne, więc nazwali ją «Bjarney». Pokryte lasem wybrzeże nazwali «Markland»”.

Saga o Eryku Rudym, wersja Hauksbók, 1338 r.



Jedna nazwa – wiele wysp. Dokładna lokalizacja wyspy „Bjarney”, odkrytej w 1010 roku przez Thorfinna Karlsefnisa i towarzyszących mu osadników, nie jest znana. Uważa się, że leży niedaleko Labradoru (*Kanada*). Mylące jest to, że ta sama saga mówi także o innych „Wyspach Niedźwiedziej”, do których dopłynęli osadnicy z Grenlandii po drodze do „Hellulandu”. Niedźwiedzie polarne występowały widocznie w wielu miejscach. Uwe postanowił zaprojektować planszę eksploracji sięgającą po jałową wyspę Bjørnöya, leżącą między Norwegią i Spitsbergenem. Założył, że była znana Skandynawom w epoce Wikingów. (*Nawiasem mówiąc, norweski polarnik Roald Amundsen zginął niedaleko tej wyspy w 1928 roku. Wyruszył samolotem na ratunek włoskiemu konstruktorowi Umberto Nobile, którego sterowiec rozbił się na krze. Do dziś nie odnaleziono samolotu Amundsena, Nobile zaś został uratowany.*)

WYSPY OWCZE:



W grze plansza wysp pokazuje tylko środkową część 18-wyspowego archipelagu. Wyspy Owcze leżą w połowie drogi między Szkocją i Islandią. Dziś prawie 50 tysięcy osób żyje na *Føreyjar* (*wyspa owiec*). Mimo przynależności do Danii uważają się za niezależny naród, wywodzący się od norweskich osadników i mówią własnym językiem. Język farerski wywodzi się ze staronordyjskiego. Nad ciągłością niepodległości czuwa „*Løgting*”, parlament istniejący od końca IX w. Niepodległa republika wolnych osadników istniała do roku 1035, do dziś wyspy są autonomiczne. Irlandzki mnich Brendan, który w VI w. udał się na poszukiwania ziemi obiecanej, nazwał te wyspy „rajem dla ptaków”. Gdy Norwegowie osiedlili się tu w 825 r., z celtyckimi kobietami i niewolnikami, irlandzcy pustelnicy już mieszkali na wyspach. Według „*Sagi Farerskiej*” potrzeba emigracji doprowadziła niejakiego Grímura Kambana, jako pierwszego Norwega, na te jałowe wyspy. Uprawa zbóż była niemożliwa na stromych stokach bez żyznej gleby. Większość ludzi żyła na wybrzeżu, gdzie można było łowić ryby, polować na morskie ptaki i hodować owce. Ściany domów na bezdrzewnych wyspach zwykle były zrobione z kamienia i darni. Dachy były pokryte darnią i korą brzoźową. Trawa na dachu jest powszechna nawet dziś i przeżywa renesans dzięki rosnącej świadomości ekologicznej.

WZGÓRZA:

W grze podłużne pasma górskie są pełne drewna, kamieni, rudy i srebra. Odzwierciedlają w większości górskie zaplecza nadmorskich wiosek, gdzie osadnicy zdobywali materiały. Były one używane do budowania domostw i statków lub wykorzystywane jako podstawa do produkcji różnych dóbr – w grze są to m.in: kamienie runiczne, kufry i niebieskie przedmioty. Co więcej, latem w górach drzewa były wycinane do produkcji węgla drzewnego, używanego z kolei do wytapiania metali.



Z/Ż

ZAPINKA:



8 tys. lat temu zapinki szat z brązu zostały już zastąpione fibulami (*pierwowzór agrafki*), ale w epoce

Wikingów funkcjonowały jak ozdoby. W grze możesz znaleźć takie szpilki na planszy wysp, w Nowej Fundlandii. To hołd dla imponujących odkryć pary archeologów-hobbystów, Anne i Helge'a Ingstadów, którzy w 1961 r. odkryli ślady osady Wikingów na północnym krańcu mokradeł L'anse aux, przez tubylców błędnie uznawane za zarośnięty obóz Indian. W miejscu, gdzie bawiło się kilka pokoleń dzieci, znaleźli zardzewiałą zapinkę. W 1978 roku UNESCO dodało to miejsce do Listy światowego dziedzictwa.

ZBOŻE:



Jęczmień był używany głównie jako mąka chlebowa, w szczególności do flatkaka (*podobny do macy*). Kiełkujące nasiona służyły jako słód do

warzenia piwa. Uprawiano także owies i żyto. Importowana pszenica i orkisz były rzadkie i drogie. Owies był głównie paszą dla koni i wołów, a także gotowany w posolonej wodzie jak kasza. Powszedni „*Havregröt*” był młdy, ale miał swój urok. Z okazji świąt i w bogatszych domach był doprawiany kwaśnym mlekiem, śmietaną, masłem, orzechami, ziołami lub suszonymi owocami. Można powiedzieć, że to było pierwsze muesli. W trudniejszych czasach różne dzikie rośliny (*nie zawsze smaczne*) były dodawane do mieszanki, by ją „rozciągnąć”.

Przepis: owsianka dla zatwardziałych Wikingów (na 4 osoby):

1 litr wody,
szczypta soli,
125 g płatków owsianych,
litr skyru (*posolone kwaśne mleko*)

Zagotuj posoloną wodę i dodaj owies. Gotuj na wolnym ogniu, od czasu do czasu mieszając. Podawaj w miskach ze skyrem.

ZIEMIA BAFFINA:



Piąta co do wielkości wyspa na świecie, obecnie zamieszkiwana przez około 14 tysięcy osób, głównie Inuitów (*Eskimosów*), w sześciu przybrzeżnych miastach. Arktyczna wyspa jest częścią kanadyjskiego stanu Nunavut, ze specjalnymi prawami dla Eskimosów. W grze tylko południowa część wyspy została przedstawiona na planszy eksploracji. Przyjmuje się, że jest to ziemia płaskich kamieni, „*Helluland*”, o których w Sadze o Grenlandczykach i Sadze o Eryku Rudym pisano:

„Potem przybili do brzegu, wiosłował na łodziach wzdłuż tej ziemi i zbadali ją. Znaleźli mnóstwo ogromnych, płaskich kamieni. Były tak duże, że dwóch mężów mogło się na nich położyć, stykając się stopami. Ziemia obfitowała w lisy polarne. Podróżnicy dali ziemi nazwę «*Helluland*»”.

Obecnie uważa się, że ta bardzo surowa wyspa była odwiedzana przez Wikingów sporadycznie i nigdy nie została zasiedlona. Archeolodzy znaleźli kamienny budynek, pełniący funkcję hali targowej w kontaktach z Eskimosami. Handlowano skórą i futrami rodzimych gatunków, takich jak karibu (*północnoamerykański renifer*), niedźwiedzie polarne, lisy i gronostaje, oraz produktami pochodzącymi z polowań na foki i wielorybnictwa. Szczególne znaczenie miał kieł narwala. „*Ainkhürn*” może mieć nawet 3 m długości i ważyć do 10 kg. Ten tak zwany „jednorożec” był bardzo popularny w Europie.

ZŁOTA BROSZKA:



Ozdobna fibula, przypinana do odzieży, zazwyczaj noszona na piersi przez kobiety. Skarby z bałtyckiej wyspy Hiddensee, położonej w pobliżu Niemieckiej wyspy Rügen, zawierały biżuterię prawdopodobnie należąca do Haralda Sinozębego. Wśród nich była ażurowa, okrągła złota broszka. Została rzekomo znaleziona na wybrzeżu Bałtyku w 1873 r. Pływające szczątki należą do znalazcy, w przeciwieństwie do skarbów znalezionych na lądzie, które wydawano właścicielom gruntów.



NOTKA OD AUTORA:

Kraje skandynawskie bardzo różniły się między sobą pod względem prawa, religii i norm społecznych, jednak często zasady były ujednoczane dla ułatwienia życia. Nigdy jednak nie było czegoś takiego jak uniwersalna kultura wikingów. Głównymi źródłami wiedzy z okresu wikingów są runiczne inskrypcje, znalezione przez archeologów oraz literatura z tamtego czasu, pisana przez arabskich podróżników i niemieckich kronikarzy. Jednym z najbardziej znanych jest Adam z Bremy. Z uwagi na brak szczegółowych materiałów źródłowych, sporo informacji przedstawionych w tym opracowaniu pochodzi z sagi o Islandczykach.

Ze względu na motyw przewodni gry, preferowane były źródła mówiące o norweskich Wikingach. Jeśli takowe nie były dostępne, pod uwagę brane były źródła ogólne ze Skandynawii, a nawet z wczesnego średniowiecza, pisane w północnej i centralnej Europie. Teksty zebrałem po badaniach prowadzonych głównie na podstawie zasobów z Internetu. Materiały źródłowe są bardzo zróżnicowane, gdy korzysta się z Wikipedii, cytującej artykuły prasowe i liczne blogi miłośników epoki Wikingów. Szczegółowy spis byłby jednak zbyt obszerny. Chciałbym jednak podziękować dr. Reinhardowi Hennigowi. Jest prawdopodobnie najbardziej kompetentnym ekspertem w tej dziedzinie, a badacze epoki Wikingów wiele mu zawdzięczają.

Autor: Gernot Köpke

Redakcja: Uwe Rosenberg, Dirk Schmitz, Frank Heeren

Tłumaczenie: Anna Rymsha

Korekta: Michał Matłosz, Przemysław Korzeniewski

rebel