Grosses Heer Gewandungsguide: Wikinger

Eure Bauanleitung für einen generischen Wikinger

Erklärung zum Guide:

Es mag anfangs etwas verwundern, dass sehr viel Wert auf eine einfache Ausrüstung gelegt wird, dies ist jedoch durchaus so beabsichtigt, also wundert euch nicht, denn:
Die Gewandung soll im kostengünstigsten Rahmen liegen und euch somit die Möglichkeit geben, euch nach einer kurzen Orientierungsphase auf ein spezielles Gebiet, oder eine Zeit auszurichten.
Außerdem soll die Gewandung nach dem Prinzip des HNI (**H**istorisch **N**ah **I**nterpretiert) aufgebaut werden.

Kleine Stoffkunde:

Grundlegend vorweg:

Um weiter nahe an unserem Ziel, der HNI zu bleiben empfehlen wir leinwandbindige Wolle bei der Grundgewandung.

Dies hat u.A. folgenden Grund:

Wolle hat im Gegensatz zu Leinen die schöne Eigenschaft wasserabweisend zu sein (was im Regenfall durchaus Vorteile mit sich bringt) und relativ schnell wieder trocknet, im Gegensatz zu Leinen.

Farbwahl:

Bendenkt bitte bei der Farbwahl eurer Sachen, dass es durchaus einen Grund gibt, warum sich der Charakter den ihr spielt einer Reise über die Nordsee und der Gefahr einer Landnahme aussetzt, er wird also nicht in den schillerndsten Farben umherlaufen, sondern eher gedeckte Farben tragen, dabei spielt es weniger eine Rolle, ob man nun mit Waid ein "leichtes Blau" (weil ausgefärbt, bedenkt den Einfluss von Meersalz usw.), oder ein leichtes Rot etc. trägt, die von mir später genannten Farben sind lediglich Beispiele die euch die Farbwahl erleichtern sollen.

Wolle:

Wir bitten euch hauptsächlich um die Nutzung von leinwandbindiger Wolle für die Kleidung eines Wikingers, einfache Köperbindungen wie 2/1 oder 2/2 Köper gehen ebenfalls, bei den Wadenwickeln oder Tuniken und Hosen.

Leder:

Wenn auf Leder als mögliches Material hingewiesen wird, benutzt bitte ungefärbtes Leder, kein grünes, blaues oder knatschrotes Leder! Der Farbton könnte von natur-blassbraun bis hin zu einem Damwild braun reichen! Am gebräuchlichsten wäre wohl Damwild oder Wisent evtl. auch Ren.

Leinen:

Bitte eher weniger oder gar kein Leinen verwenden, am wahrscheinlichsten wäre Leinen für Unterhosen oder Untertuniken.

Bitte achtet bei Leinen darauf, dass es nach Möglichkeit ungebleicht ist.

Farbgebung der Kleidung:

Die Färbung der Kleidungstücke sollte sich für ein gutes Einfügen in das angestrebte Bild nur an pflanzlichen Färbungen oder der natürlichen Farbe von Wolle orientieren.

Als Beispiele wären somit:

- Natürliche Wollfarben (braun, grau und natürliches Wollweiss)
- Birke: Gelb oder Grün
- Wallnuss: Braun
- Zwiebel: Gelb-Orange
- Leichte ausgebleichte rot- und Blautöne

Die getragene Kleidung wird vermutlich bereits einiger Beanspruchung ausgesetzt worden sein, und sogenannte nicht lichtechte Färbungen sind günstiger als lichtechte Färbemittel (ein Färbemittel, welches nicht lichtecht ist, bleicht schnell unter Sonnenlicht und anderen äußeren Einflüssen aus, lichtechte Färbungen behalten ihre ursprüngliche Farbe länger) . Bitte bedenkt dies bei der Farbwahl eurer Gewandung. So wie bereits vorher erwähnt.

Kleidung:

Im Grunde genommen braucht ihr als Grundstock für eure Gewandung nur folgende Sachen:

1. Enge Hose ähnlich dem Skjoldehamn-Fund
2. Untertunika und Übertunika orientiert an den Haithabu-Rekonsturkionen
3. Wadenwickel
4. Einfacher Ledergütel mit D-fömiger Schnalle aus Eisen oder Bronze
5. Halbschuhe

Optional könnte hierzu noch folgendes ergänzt werden:

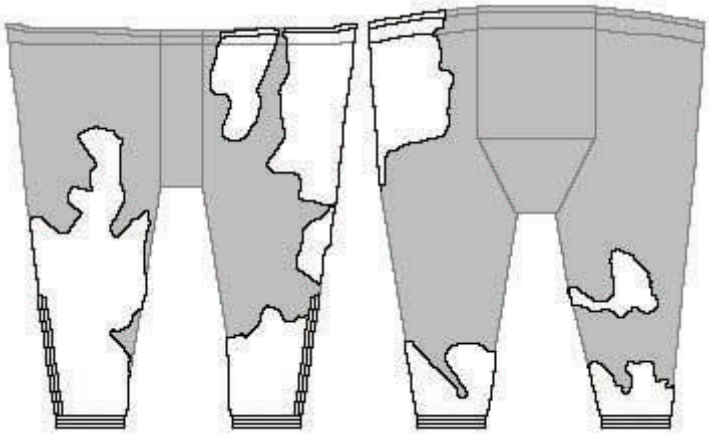
- Rechteckumhang aus Wolle
- Gugel orientiert an der Skjoldehamn-Rekonstruktion aus Wolle oder Leder
- Einfache wollene Rundkappe oder Naalbindingmütze

Wichtig: Nach der folgenden Schnittmuster-Sektion folgt eine zweite Sektion, mit dem Fokus auf die Darstellung eines gehobeneren Standes.

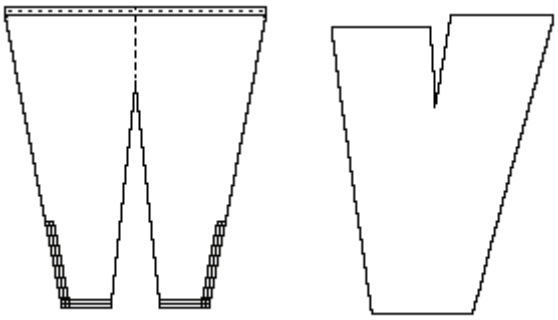
Im Folgenden werden nun jeweils die entsprechenden Kleidungsstücke mit Schnittmustern und einer kleinen Erklärung aufgelistet. Zu beachten gilt hierbei, dass die Schnittmuster nur eine Hilfestellung sein sollen, wenn ihr es wirklich 100%ig genau haben wollt.
Eine enge Wollhose ohne Mitteleinsatz ist ebenso gut wie eine Skjoldehamn-Rekonstruktion und es wird auch nicht daran scheitern, dass eine Gugel evtl. keine Keile aufweist, anstatt seitlicher Keile.

Hosen:

Für einfache Skandinavier/Wikinger steht eine engere Hosenform zur Verfügung, da die Hose rein funktional sein soll und keinen modischen

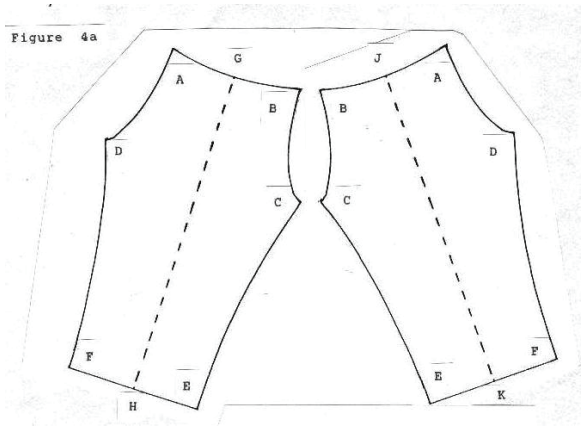


Und einmal Ohne Mitteleinsatz:

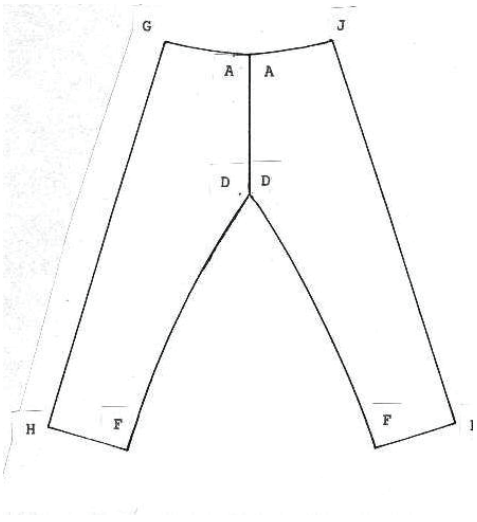


Die andere Möglichkeit ist eine einfach Hose nach einem ähnlichen Schnittmuster wie dem nun folgenden.

Schnittmuster:



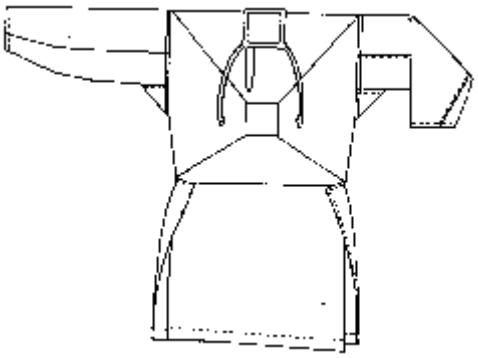
fertige Hose:



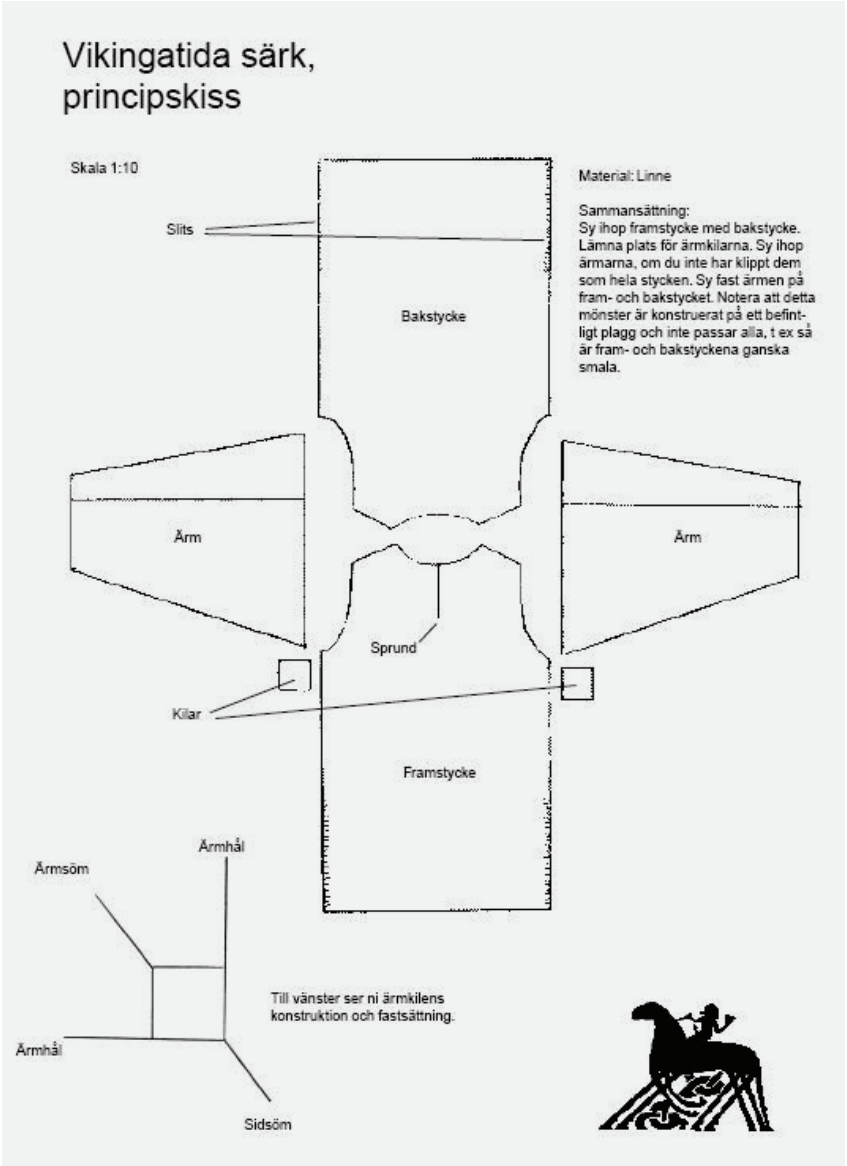
Tuniken:

Die Kleidung sollte typischerweise aus zwei verschiedenen Schichten von Tuniken bestehen, die erste Bildet eine aus Leinen oder Wolle gefertigte Untertunika, nach einem der folgenden beiden Schnittmuster:

.



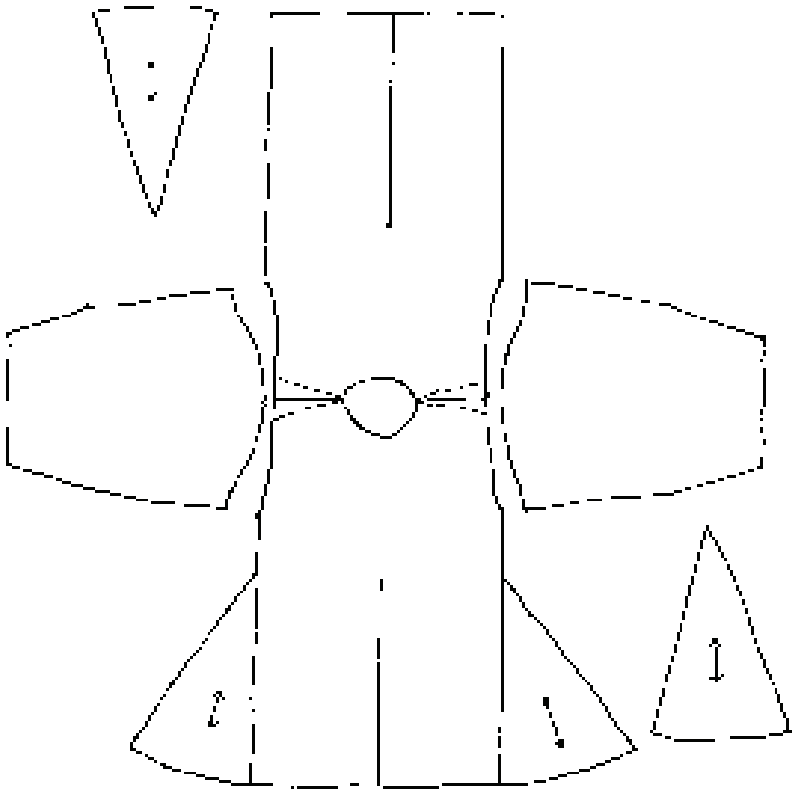
Schnittmuster zu finden unter Suchbegriff: Viborg Tunic



Die Untertunika kann sogar ohne Ärmel gefertigt werden, da sie lediglich als Unterhemd dient, und bei Hohen Temperaturen, auch ohne Übertunika getragen werden könnte.

Übertunika:

Die Übertunika stellt das Hauptkleidungsstück des Charakters da, da er sie bei nahezu jedem Wetter trägt . Dies hat vor allem zwei Sachen zur Folge:
Die Tunika muss bei Regen und Kälte warm und trocken halten und bei Hitze muss man sich ihrer auch mal entledigen können. Wäre aus Leder denkbar ,aber eher eine Ausnahme.
Ihre Zweckmäßigkeit legt somit gewisse „E ckdaten “ fest:
Dieses Kleidungsstück sollte eine gewisse Mindestlänge aufweisen . eine Tunika die grade mal bis kurz unter den Gürtel reicht, sorgt bei Regen auf See im Sitzen in wenigen Momenten für kalte, nasse Lenden und damit innerhalb weniger Tage für eine schwere Erkältung und den Ausfall eines Ruderers . Vermeidet bitte auch exzessive Stickereien auf der Kleidung.

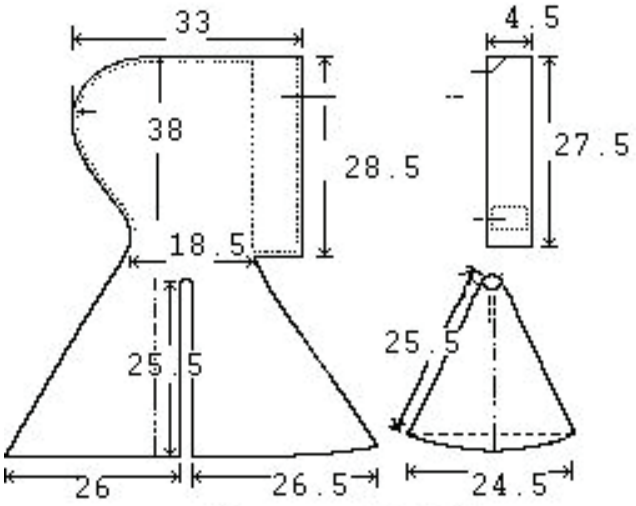


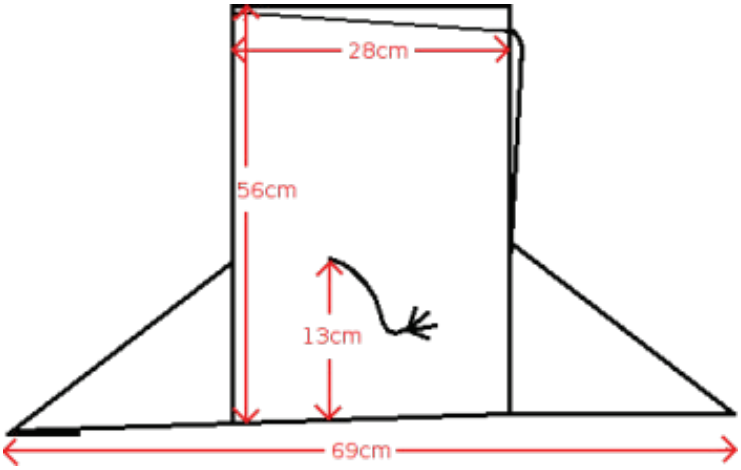
Wir bitten darum darauf zu achten, dass die Tunika mindestens zwei seitliche Keile besitzt, ebenfalls denkbar wären zwei seitliche und jeweils ein Keil vorne und hinten.

- Langarm
- Etwa unteres Drittel der Oberschenkel, bis knielang
- Wolle oder Leder
- Keine Stickereien
- Keine Borte
- Seitliche Keile

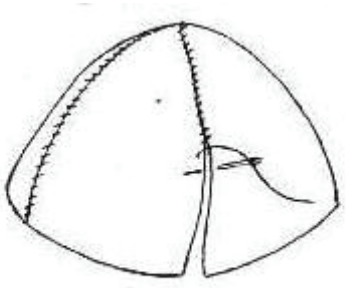
Gugel und Kopfbedeckung:

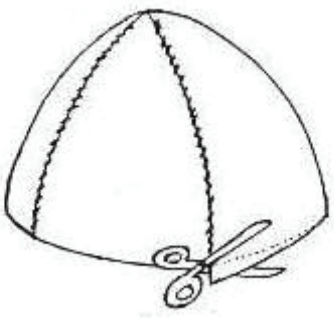
Die Gugel kann entweder aus Leder oder aus Wollstoff gefertigt werden und ist ein weiteres wichtiges Kleidungsstück für eine längere Fahrt über See, da sie den Wärmeverlust über den Kopf und Hals verhindert.
Das von uns verwendete Schnittmuster orientiert sich an der Interpretation der Fragmentfunde aus Haithabu , sowie an dem Fund von Skjoldehamn.





Mützen:
Hierfür wären vor allem Nadelgebundene Kappen und aus mehreren Teilen zusammengesetzte Wollkappen geeignet, aber keine Kopfbedeckung ist ebenso akzeptabel.
Die Rundkappe wäre ebenfalls evtl. aus dünnem Leder denkbar, hätte jedoch den Nachteil weniger Warm zu halten oder bedürfte einer Fütterung.





Wadenwickel und Umhänge

Für eure **Wadenwickel** habt ihr mehrere Möglichkeiten diese einfach zu erhalten, einfach ca 10cm breite Streifen Stoff schneiden.
Und jeweils so viele der länge nach zusammennähen, bis man auf etwa 3-4m länge kommt, soltle man die Wickel auch als Sockenersatz nehmen, etwa 1m mehr rechnen, also ca 5-6m
Mögliche Stoffbindungen um ein Ständiges Rutschen der Wickel zu verhindern:
Wollstoff in Leinwandbindung oder Köperbindung (einfache Köper: 2/1, 2/2 kein Fischgrät oder Diamantköper)

Alternativ böten sich noch diese anbieten:
http://www.reenactors-shop.de/product_info.php?info=p764_Fischgratb...

Mit ca 5,- pro Laufmeter definitiv teurer als die Oben genannte Lösung aber auch langlebiger (Corteil ist, dass die Wickel aus dem Link eine andere Webstruktur haben als ein Wolltuch)

Umhänge:
Ein einfaches Rechteck aus Wollstoff in Leinwandbindung ca 1,5mx1,5m oder größer.

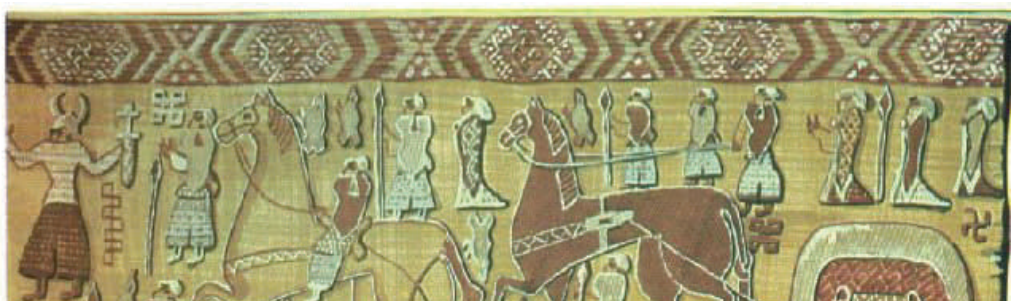
Gehobener Stand (Adel)

Grundlegendes Vorweg, die hier aufgeführten Interpretationen fußen auf der Auslegung von Bilddarstellungen auf Teppichen (Oseberg) und Bildsteinen 8u.a. Gotland und Zentralschweden). Hierbei ist zu bedenken, dass auf vielen Darstellungen vor allem der gehobene Stand bei sakralen Handlungen abgebildet ist.
Hierzu zählen Opferungen (Bildsteine),Zweikämpfe (Bildsteine) Darstellungen von Opferzügen (Osebergteppich).
All diesen Darstellungen ist eines gemein: Die gezeigten Personen trage bestimmte Attribute, die sie als hochgestellte(Vermutung der Forschung)Mitglieder der Gesellschaft ausweisen. Dies liegt unter anderem daran, dass es keine Schriftkultur

an sich gab, und der Betrachter die Intention des Erschaffers durch bestimmte Symbole erkennen können sollte.

Ähnliche Techniken werden im gesamten Mittelalter bei der Darstellung von Heiligen durch klar identifizierbare Attribute verwendet. Dies ermöglicht einer analphabetischen Rezipientengruppe die Aussage des Dargestellten zu verstehen (Beispiel: Hirtenstab als Symbol Petris usw.).

Daher dienen bestimmte Elemente in der Tracht von dargestellten Personen der Identifikation ihres Standes. Daraus lässt sich im allgemeinen eine Art „Adelstracht“ für die skandinavische Oberschicht rekonstruieren und interpretieren.



Osebergteppich: Die dargestellten Männer tragen alle ein art Pluderhose, wohingegen bei den Frauen, klar mehrere Schichten aus Kleidung erkennbar sind, z.B. Schultertuch, Kleid, und Schürze. Der Priester trägt Hörner/Schwingen am Helm/Kopf zur Identifikation

Detail:
Die Hose wird sogar dadurch hervorgehoben, dass die Tunika darunter, augenscheinlich in die Hose gesteckt wurde. Daneben ist ein Umhang erkennbar.

Bildstein Gotland

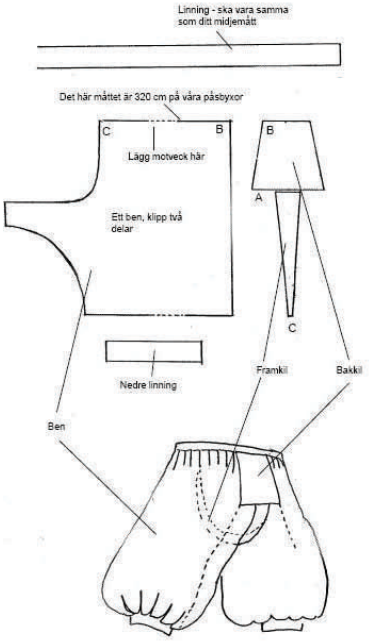
Rechts: Frauen mit Kleid und Schultertüchern

Auf den Darstellungen treten drei Merkmale deutlich hervor:

1. Pumphose
2. Schwerter
3. Umhang/Klappenmantel

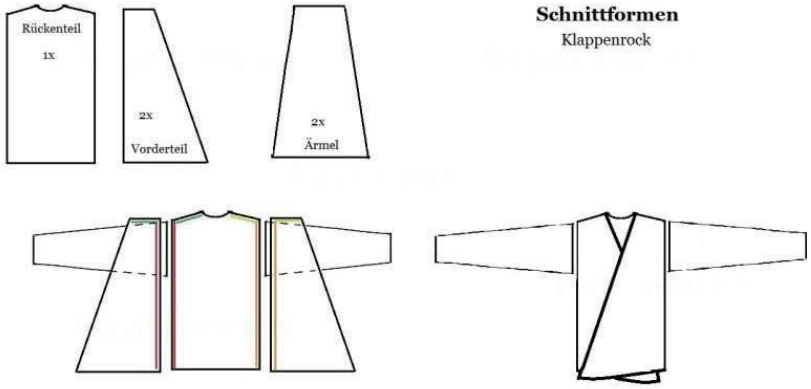
Daher lassen sich für einen generischen Wikinger des gehobenen Standes nachfol-

Pumphose:



Die Pumphose hat einen weiteren Beinumfang als die anderen Hosen und endet **knapp unter dem Knie**, wo sie zusammengebunden wird (*in den isländ. Texten als Hábròk = „hohe Hose“ bezeichnet. Vermutl. eine Anspielung auf das Beinfederkleid eines Habichts, und den ähnlichen Sitz der Hose*). Sie ist jeweils am Bund und am Beinsaum in Falten genäht und wird mithilfe eines Tunnelzugs befestigt. Die Rekonstruktion des HSM (Historiska Statens Museet) weist keine Beinröhren für die Unterschenkel auf, sondern wird durch die Wadenwickel ergänzt. *(Schnittmuster findet ihr auch auf der Heeres-HP)*

Klappenrock:



Der Klappenrock ist ein zweites Trachtelement, welches sich seit der Vorwikingerzeit, in den Kontext der gehobenen Schicht festsetzt. Zusammen mit der Hábòk ergibt er die beiden bezeichnenden Elemente der Adeltracht. Er hat eine Länge bis etwa knapp unter den Hüftknochen und lässt einen V-förmigen Bereich auf der Brust offen, je nach Winkel der Klappen. Nachweisen lässt sich dieses Kleidungsstück, abgesehen von den Bilddarstellungen, durch einen Fragmentfund einer der Klappen in Haithabu.

Rechts skand. Oberschicht, ohne Umhang, mit Klappenmantel, Schwert und Hábòk(Das Horn am Gürtel dient nicht als Alltags-Trinkgefäß)

Ergänzt wird die Tracht durch einen Rechteckumhang (siehe S. 15) und ein Schwert, oder Schwertsax (siehe Schwerttypologie S.18).

Achtung:
Wie eingangs erwähnt sind diese Interpretationen für einen „generischen Wikinger " des Frühmittelalters gedacht und nicht regional beeinflusst.

Weitere Trachtelemente

Socken:
Nadelgebundene Wollsocken wären ideal, sind aber nicht für jeden so leicht zu erhalten, sollten diese euch zu teuer sein, bietet sich 1. die Variante mit den um den Fuß geschlungenen Wickeln an oder einfache Wollsocken, oder Stricksocken.
Aber fragt einfach mal im Forum nach, da haben wir jede Menge kundige Handwerker (innen) die euch Socken fertigen könnten

Gürtel:
Hier reicht ein einfacher schmaler Ledergurt mit einer einfachen D-förmigen Schnalle aus Eisen, Bronze, oder Knochen. Günstige Eisenschnallen erhaltet ihr z.B. bei Battlemerchan.com oder Reenactors.de.

Riemen waren im Schnitt nur ca 2-2,5cm breit

Für den gehobeneren Stand wären eine Schnalle aus Bronze, oder Silber möglich.

Gürteltaschen:

Hier bieten sich ganz einfache Gürteltaschen an.

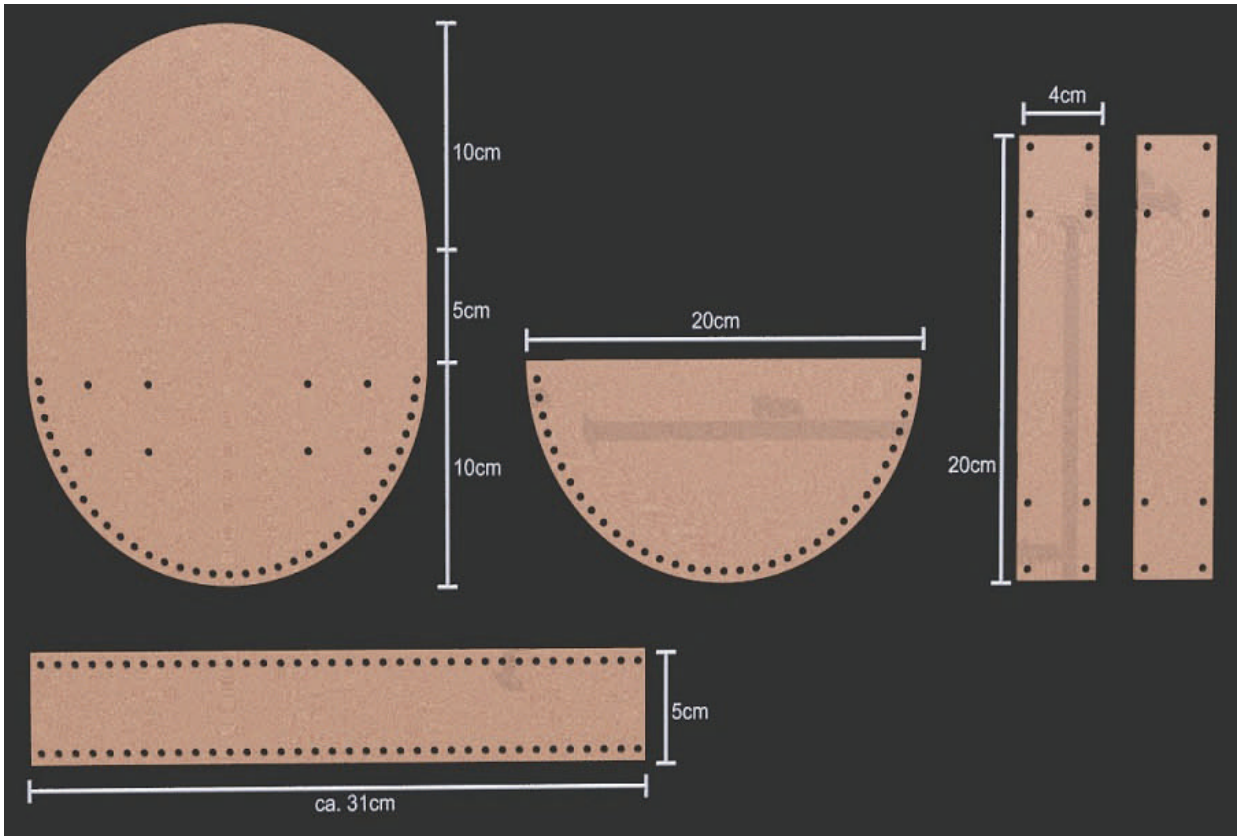
Die D-förmigen Taschen sind im ganzen Skandinavischen Raum denkbar und sehen im großen und ganzen sehr nach Wikinger aus.

(Auch hier der Hinweis: Eine einfache Tasche anfangs, ermöglicht euch eine leichtere Spezialisierung danach, durch Weglassen, oder Austausch)

Alternativ könnt ihr auch eine einfache Gürteltasche nehmen die eine „Rechteckform “ aufweist und diese benutzen.

So sähe eine D-förmige Tasche aus:

Schnittmuster:



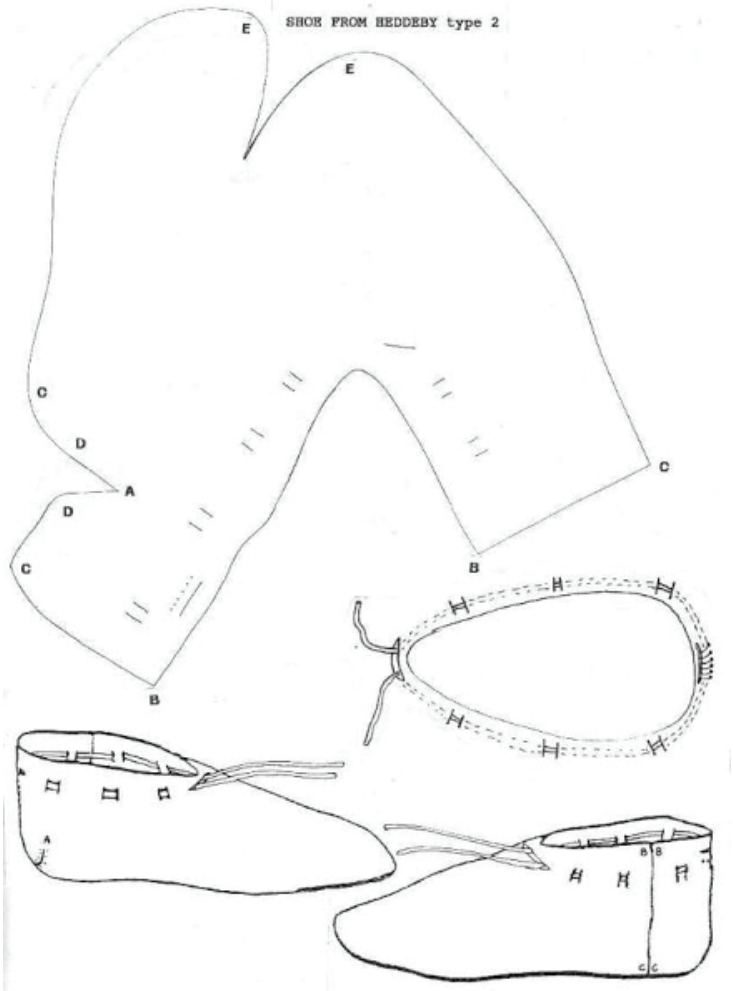
Vermeidet bitte anfangs die Lyraformen wie sie bei den Tarsoly aus dem baltischen Raum und den Steppennomadischen Völkern üblich sind, da diese wie eingangs erwähnt einen klaren regionalen Zusammenhang haben und zu bestimmten Darstellungen und Ständen gehören.

Schuhe

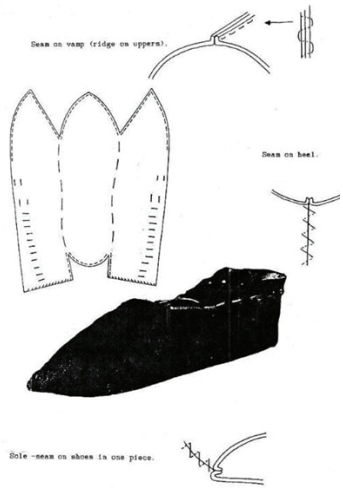
Einleitend sei hier erwähnt, dass es anfangs jeder A-Schuh tut. Solltet ihr bereits passende Halbstiefel oder vergleichbares Schuhwerk besitzen, nutzt sie bitte.

Aber: *Passend für den Anfang sind Halbschuhe, im Folgenden findet ihr dazu einige Schnittmuster, an denen ihr euch orientieren könnt.*

Für den Fall, dass ihr euch nun Schuhe selber nähen wollt, oder zulegen, jede der in Haithanu/ Schleswig gefundenen Halbschuhformen ist als Schuhwerk denkbar für den Anfang.



Haithabu Typ 3:



Fibeln und Gewandnadeln:

Für den Verschluss des Umhanges bieten sich zwei verschiedene Sachen an.

Fibeln aus Eisen oder Bronze:

oder einfache Verschlüsse durch Bänder:

Diese werden im Mantel angenäht.

Bewaffnung

Wie man an den beiden Bildern hier gut erkennen kann, ist es unser Ziel, dass ,wie schon am Anfang des Guides angemerkt, eine Darstellung eines einfachen Wikingers anstreben, der mit wenig loszieht und sein Glück im Überfall und schnellen Zuschlagen sucht ,um dann mit Plündergut zu verschwinden.

In weiten Teilen Skandinaviens ist Eisen kein alltägliches Handelsgut, um selbiges zu erhalten muss man es

mühsam aus Moorsoden gewinnen und selbst dann erhält man nur poröses Metall, weshalb man lediglich in der Lage ist kleine Waffen herzustellen,

Wie Lanzenspitzen, Axtköpfe und Pfeilspitzen, sowie kleine Messer.

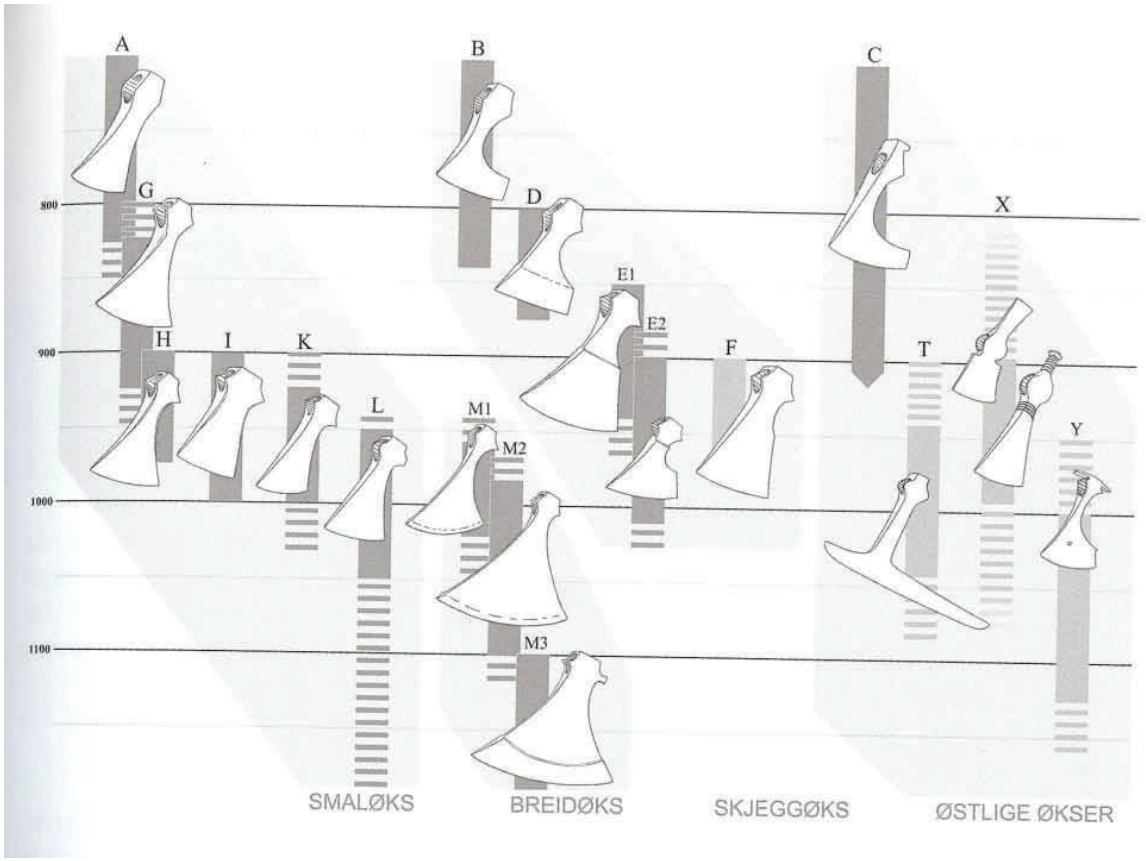
Daher unsere Inspiration In Form zweier Bilder um euch zu Zeigen, wie man mit einfachen Mitteln, schön stimmig einen Wikinger darstellen kann. Dies dient jedoch nur als Anhaltspunkt (der hier dargestellte Wikinger orientiert sich an einem Norweger aus dem späten 9. Jhdt.)

Offensivwaffen

Äxte:

Es werden keine expliziten Vorschriften über die Form des Axtkopfes gemacht,. Eine Doppelkopfaxt, oder eine überdimensionierte Bartaxt, fallen aber aus den allgemeinen Kriterien raus.
Anmerkung zu den Axtblättern: Typ M ist das typische Daneaxtblatt. Daneaexte passen in eine gehobene Darstellung für einen Huskarl, oder erfahrenen Krieger. Bitte Typ M auch nicht auf einen Einhandstiel setzen!!!!
(Typ B bis F sind vor allem im Baltikum vertretene Axttypen, weshalb sie hier gar nicht weiter erwähnt werden)
Für diejenigen, die es etwas genauer haben möchten, die Typen A,G,H,I und K passen bestens für den Anfang, ebenso wie B,D un E1!

Bitte gestaltet die Axtköpfe (nach Möglichkeit) in einer relativ realistischen Größe, also evtl. keine Schneidenbreite jenseits der ca 10-15 cm. Realistisch wäre etwas um ca 6cm (was jedoch nur bedingt umsetzbar ist, ohne größere Kosten zu verursachen), ebenso wäre Damast unüblich!
Die untenstehende Kategorisierung dient dazu, euch Möglichkeitenaufzuzeigen, wie ihr eure Bewaffnung aufbauen könnt. Sie ist aber lediglich ein Anhaltspunkt.

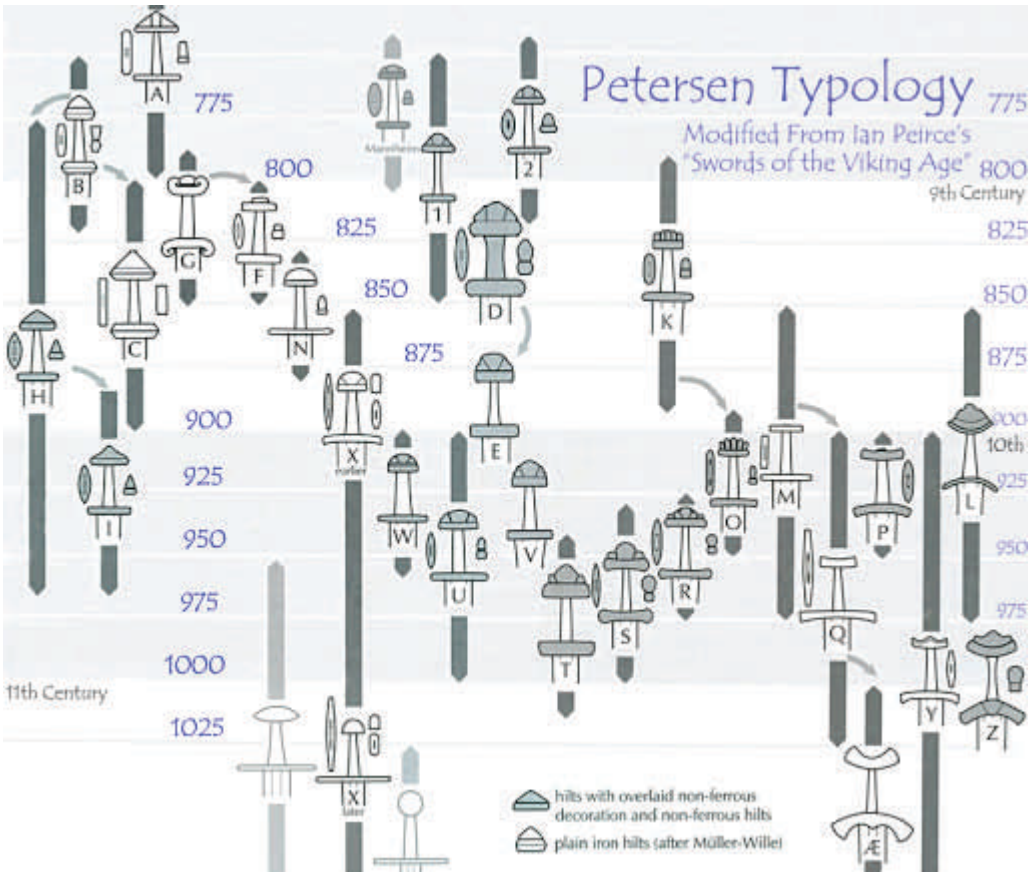


Speere:

Dort kann man wenig verkehrt machen, ob ihr Flügellanzen nutzen wollt, oder ob ihr eventuell ein paar ganz tolle Einhandspeere habt, ganz egal.

Schwerter
(Nebenbemerkung)

Typische Schwerter sind unten in der Typologisierung nach Petersen erkennbar. Anfangs würden wir euch von Schwertern abraten, da ein Schwert immer einen gewissen Stand vorraussetzt (siehe Metallgewinnung)
Sind hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt, mit einer zeitlichen Einordnung. Schwerter werden aufgrund ihrer Knaufform zeitlich eingeordnet, hinzu kommt noch eine Einordnung aufgrund des Klingentyps (Verjüngungsverhältnis, Länge und Gesamtbreite) .
Die Typentafel unten dient euch lediglich dazu zu schauen wie die verschiedenen Schwerter aussehen könnten. Für eine regional angepasste Darstellung bieten sich spezielle Knauftypen an, dazu aber mehr in den entsprechenden Guides.



Defensivwaffen

Helme und Kettenhemden:

Tpische Helme der Wikingerzeit, sind entweder aus einem Stück gefertigt, oder aus 2-4 Teilstücken und mit sogenannten Spangen verbunden.
Der Brillenhelm des Typs Gjemundbu ist ein Einzelfund und wird hier nicht weiter behandelt, da er in seiner Form einzigartig ist. Aber auch ein Brillenhelm wäre denkbar.
Bsp. für Helme:
Typ St. Wenzel (rechts)
Typ Lednicki Ostrow (links)
Spangenhelm (unten)

Hettenhelmden:

Kettenhemden sind selten und teuer, sie gehören entweder einem Berufskrieger (Huskarl/Drengr) oder einem Adeligen.
Typische Kettenhemden bestehen aus vernieteten Rundringen und haben in etwa eine T-Shirt-Form mit relativ kurzen Armen.
(Bitte achtet darauf, bei den Brünnen, dass sie entzinkt sind und nicht aussehen wie die eines normannischen Ritters des Hochmittelalters)

Gambeson/Aketon:

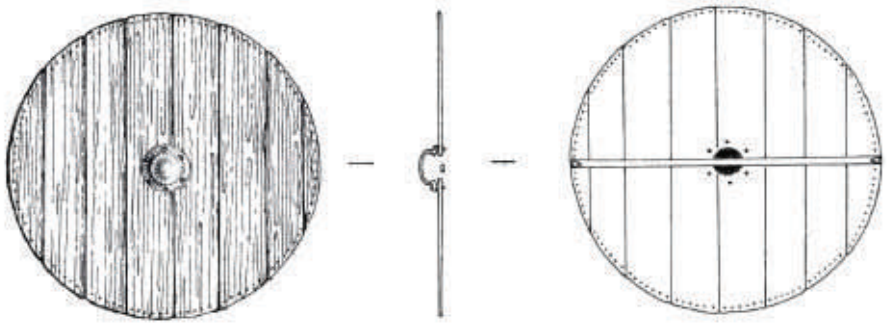
Eine Polsterung macht nur dann Sinn, wenn auch etwas darüber getragen wird, so z. B. ein Kettenhemd. Ohne dieses ist die Schutzwirkung eigentlich nicht gegeben.
Die Wattierung unter einer Brünne ist vor allem dafür gedacht die Wucht von Schlägen und Stichen zu dämpfen und leichtere Verletzungen zu verhindern.
Bestehen dürfte eine Wattierung etwa aus:

1. Mehreren Wolltuniken übereinander
2. Einem Lederwams? (evtl sogar ungefüttert)
3. Einem Wams/Jacke aus mehreren Schichten Leinen
4. Einer mit einer oder zwei schichten gefütterten Wolltunika/Jacke

Als Schnitt hierfür können Tuniken dienen, die je nach bedarf auch vorn geöffnet sind.

Schilde:

Reale Schilde haben im Schnitt eine Größe von ca 80-96 cm und sind oft die einzige Defensivwaffe gewesen, auf die ein Wikinger wirklich zurückgreifen konnte.



Im Larp haben viele einfache Krieger zu den Schilden noch einen Helm auf.
Ihr findet eine Bauanleitung für Schilde auf der Heeres-HP, oder fragt im Forum.
Auch hier gibt es viele Handwerker, die euch gerne weiterhelfen werden.

Geisteselt eines Skandinaviers:

Für das Spiel deines Charakters könnte es von Nutzen sein zu wissen, wie sich die Gesellschaft im allgemeinen Aufbaut, hierzu kannst du auch gerne fragen im Forum stellen und es wird dir bestimmt weitergeholfen.
Als Rahmenbedingung können dir aber auch ein paar kurze Informationen hier helfen:

- Es gibt keine Autorität die eine Polizeigewalt darstellt, der einzige Schutz den du als Charakter hast ist dein Sippenverband (Ich denke man kann das Gefühl ohne Sippe gut damit um schreiben, wie man sich allein auf einem Autobahnparkplatz im Dunkeln fühlt. Es würde keine Hilfe kommen im Ernstfall .
- Die Gesellschaft in der Wikingerzeit baut sich durch Sippenverbände auf, eine Sippe ist ein Familienverband, der dir als Mitglied Schutz und Hilfe zusichert, im Falle eines Krieges, Überfalles oder Rechtsstreits.
- Ein Eid ist für dich so etwas wie eine Lebensversicherung, er bindet dich an den Eidempfänger, genauso wie ihn an die als Eidgeber, durch dieses gegenseitige Verhältnis bist du ihm zu Schutz und Treue verpflichtet wie er dir auch zu Schutz verpflichtet ist. Er bindet dich und du stehst dafür mit deiner Ehre und deinem Wort und Leben ein.
- Alles was du dir nicht erklären kannst, hat etwas mit den Wesen des Landes zu tun, oder den Göttern, Aberglaube ist sehr ausgeprägt und es gibt bestimmte Rituale die Schaden abhalten sollen (z.B. Klingelndes Metall gegen Geister, das Berühren von Eisen gegen Geister usw.) auch dies gehört für deinen Charakter zum Alltag
- Waffen sind sehr kostbar und werden für gewöhnlich von deinem Schwurherren vergeben für gute, oder besondere Leistungen.

- Die Ehre deines Charakters ist eines der höchsten Güter, die für dich zur Verfügung stehen. Für ein Ehrenwort, oder die Bezichtigung der Lüge würden und werden Kriege (Fehden) und Zweikämpfe auf Leben und Tod gefochten (Einwigi)
- Aufgrund des Fehlens einer Polizeigewalt, ist es für dich sehr wichtig und erstrebenswert in jemandes Gefolgschaft (Eid) zu stehen, um darüber Schutz vor Dritten zu haben.

Zum Guide:

Der vorliegende Guide stellt eine Zusammenfassung allgemein gültiger skandinavischer Kleidungsstücke und Bewaffnungen dar. Die Hinweise auf eine regionale Einordnung bestimmter Gegenstände ist dazu gedacht, jemandem der sich genau dieses Charakter- und Darstellungskonzept ausgesucht hat, zu ermöglichen sich durch bestimmte Trachtelemente (Tarsoly, Waffen- oder Schwerttypen) klar regional erkennbar zu machen.

Der Sax als Bewaffnung ist hier absichtlich nicht aufgeführt, da es sich hierbei im allgemeinen um eine kontinentaleuropäische, oder angelsächsische Hiebwaffe handelt. Die im Skandinavien der Wikingerzeit gebräuchlichste Saxform ist der Schwertsax. In einigen Regionen und zu bestimmten Zeiten, tauchen vereinzelt oder gebündelt bestimmte Saxtypen auf, welche am ehesten dem typischen Sax als Beiwaffe entsprechen. Diese werden jedoch von einer bestimmten Gesellschaftsschicht getragen werden und haben ebenfalls Attribut-/Symbolcharakter.

Auf die Aufführung von Arm- und Beinschienen wird hier explizit verzichtet, weil sie auf der einen Seite nicht aräologisch belegbar sind und auf der anderen Seite das typische Erscheinungsbild eines „Wikingers“ verwässern. Ihr Ursprung liegt in den Bedürfnissen des Modernen Reenactments, um dort schlimmeres, wie Verletzungen der Extremitäten zu verhindern.