

Geschlechterrollen im Großen Heer

Im Großen Heer betreiben wir „Histo-Larp“ und bemühen uns um die Darstellung von historischen Nordleuten - mit ihrer Kleidung, ihren Waffen und ihrem Verhalten. Wir nehmen bewusst Abstand von modernen Moralvorstellungen. Somit muss sich jeder, ob Mann oder Frau, genau überlegen, wie der Charakter in diesem Setting aufgebaut werden soll.

Während es unseren männlichen Mitspielern meist etwas leichter fällt, ein für sich passendes Konzept zu finden, haben manche unserer weiblichen Mitspielerinnen konzeptionelle Fragen. Daher möchten wir Dir eine Einschätzung und Empfehlungen mit auf den Weg geben.

Im Allgemeinen war die Frau im frühmittelalterlichen Nordeuropa emanzipierter und unabhängiger als ihre Kolleginnen südlich des Meeres. Die Autorität der Frau lag eindeutig im häuslichen Bereich, dennoch konnte sie zu großem Ansehen gelangen. Die Frau war durch Gesetze geschützt. So durfte sie sich von ihrem Mann trennen, wenn sie mit ihm unzufrieden war und sich an das Thing wenden. Sollte sie gar einen männlichen, anerkannten Nachkommen geboren haben, so könnte sie sogar den Besitz ihres Mannes bis zur Volljährigkeit des Sohnes übernehmen und dem Vater bliebe nur [Schwert](#) und Pferd/Schiff.

Im Folgenden findest Du Beispiele klassisch-weiblicher und klassisch-männlicher Rollen, in die Frau durchaus schlüpfen kann. Alles ist möglich!

Klassisch weibliche Darstellungen

- Der Klassiker ist eine Frau, die ihren Mann oder Gefolgsherren begleitet, sich entweder um die Verwundeten kümmert (Heilerin), den Haushalt in der Fremde führt (Hausfrau, Verwalterin, Ehefrau) und/oder für das leibliche Wohl des Herren/der Krieger sorgt (Magd, Unfreie, Kebse, Köchin, Skaldin oder Trossweib). Hier liegen also direkt mehrere Konzepte auf der Hand.
- Frau hat zwar keine Stimme beim Allthing, das heißt aber nicht, dass eine Frau sich aus Politik heraushalten muss. Sie muss die Männer inoffiziell überzeugen - und wenn das, was sie sagt, klug ist, wird es später auch offiziell vertreten. Das Konzept der Strippenzieherin ist sehr interessant und könnte Dich ansprechen, wenn Du gerne Politik und Intrigenspiel ausprobieren möchtest.
- Sollte der Mann in der Fremde fallen, so fällt der Frau aller Besitz des Mannes zu. So ist ein mögliches Charakterkonzept das der sich selbständig machenden Witwe.
- Du könntest auch eine der Runenfrauen (Völva) sein, die die Zukunft lesen kann, Blots durchführt und somit für göttlichen Beistand sorgt. Es versteht sich von selbst, dass ein Völven-Charakter sehr gute Kenntnisse der nordischen Sagenwelt und [Runenkunde](#) voraussetzt! Anfängerinnen wird empfohlen, IT bei einer erfahrenen Spielerin in die Lehre zu gehen, um so die nötigen Fähigkeiten im Spiel zu erlernen. OT bedarf die Völven-Darstellung einiger Vorbereitung. Man sollte sich für eine glaubhafte Darstellung - der Rolle entsprechend - in die nordische Mythologie und Sagenwelt einlesen. Völven stehen allerdings nicht gerade mitten in der Gesellschaft, sie sollten etwas Furchteinflößendes, Merkwürdiges an sich haben.

Klassisch [männliche Rollen](#), die von Frauen angenommen und dargestellt werden

- Die Kriegerin (Schildmaid). Sie kleidet sich wie ein Mann und sie gibt sich männlich in ihrem Verhalten. Es kann zum Beispiel eine Frau sein, die sich als Mann ausgibt oder eine, die als junges

Mädchen bei einer Kriegerbande als Junge erzogen wurde.

- Eine Frau könnte der einzige Nachfahre eines Jarls sein, und muss deshalb auch die Karle in der Schlacht befehligen können (Anführerin). Rollenspielerisch lässt sich da eine Menge herausholen, doch sollte man nicht zu dünnhäutig herangehen. Was nicht geht sind Amazonen in jeglicher Ausführung.

Soweit die Theorie, nun zur Praxis: In unserer Spielerinnenschaft gibt es unterschiedliche Ansichten (Spielphilosophien) inwieweit weibliche und [männliche Rollen](#) mischbar sind. Die beiden Gegenpole wollen wir Dir kurz erläutern. Je nachdem, was Dir gefällt, kannst Du Dein eigenes Konzept dann aufbauen. Zwischen den Parteien kann es natürlich auch zu IT Konfliktspiel kommen, die Betonung liegt hier sehr deutlich auf **IT**.

Die einen bespielen ein möglichst eindimensionales (klischeehaftes) Konzept und ziehen aus der damit einhergehenden Konsequenz ihren Spielspaß. z.B.

- ich spiele eine Heilerin, mache nur Frauensachen und ziehe auch nur Frauenkleidung an
- ich spiele eine Schildmaid, gebare mich wie ein Mann und ziehe nur Männerkleidung an

Die anderen haben großen Spaß daran eine Frauenrolle zu spielen, aber auch zu kämpfen, oder anders herum z.B.

- ich spiele eine Frau, werfe mich bei Angriffen oder zu Schlachten jedoch in Männerklamotte und stehe mit in der Schlachtreihe
- ich spiele eine Schildmaid, schmeiße mich zu festlichen Anlässen aber gerne ins Thingkleid

Allen Frauen wünschen wir Mut zu eigenen, aber zum Grundkonzept des Großen Heeres passenden Wegen! Denkt einfach an das DKWDDK Prinzip und fragt im Zweifel erfahrene Spielerinnen des Heeres (z.B. im Forum).

Was wir **NICHT** sehen möchten sind Kleider (vor allem Thingkleider) in der Schlachtreihe. Wenn Du aktiv kämpfen möchtest, lege Dir bitte einen einfachen Satz Männerkleidung zu. Wenn Du nur im Falle der Lagerverteidigung zur Waffe greifen willst, brauchst Du dagegen keine Männerkleidung, denn: Die Nordfrauen waren sicher nicht feige. Sicher werden Frauen bei einem Angriff auf ihr Dorf den Männern bei der Verteidigung geholfen haben. In der Lagerverteidigung kannst Du Dich also mit einem [Speer](#) oder Bogen hinter die Männer stellen und diese unterstützen, denn wenn die Männer verlieren, droht Verschleppung oder gar der Tod. Leichte Waffen wie ein Ger, Sax oder Bogen sind Waffen, mit denen eine "untrainierte" Frau zurechtkommt.

Wenn Du gar nicht kämpfen möchtest, ist das auch völlig in Ordnung und natürlich kein Zeichen von Feigheit, denn ebenso wird es auch jene gegeben haben, die sich selbst, die Kinder sowie die Alten oder Verwundeten in Sicherheit brachten.

Abschließend lässt sich sagen: Alle Konzepte haben Vor- und Nachteile. Sich bewusst auch für Nachteile zu entscheiden, also etwas NICHT zu können, verleiht Euren Charakteren deutlich mehr Tiefe und schöne Ansätze für Rollenspiel (play to struggle, play to lose). Gilt natürlich auch für Männer!