

ABC Kandydata do Hirdu

1. Jaki jest pierwszy krok, aby stać się członkiem drużyny?

Po pierwsze - musimy się wzajemnie poznać. Okazją do tego są przeróżne aktywności, które prowadzi Hird, widoczne na stronie w kalendarzu wydarzeń. Przyjdź, dołącz do wydarzenia, opowiedz coś o sobie i... działamy!

Z reguły pierwszym wydarzeniem jakim powinien zainteresować się kandydat na członka Hirdu jest trening - zależnie od aspiracji: trening zbrojnych lub łuczników.

Trening to idealne miejsce do poznania członków drużyny, zadawania pytań, a przede wszystkim ćwiczenia swojego przyszłego zajęcia. Ponadto, chcąc w przyszłości zostać pełnoprawnym Hirdowiczem, kandydat ma obowiązek uczestniczyć w treningu przynajmniej raz w miesiącu.

Co, jeśli nie chcę walczyć? Nie ma problemu! Nikogo do niczego nie zmuszamy. Jeśli chodzi o same treningi, warto tam nawet wpaść na samą rozgrzewkę, poznanie ludzi i otrzymanie odpowiedzi na pytania od starszych drużynników. Ponadto poza aktywnościami typowo związanymi ze sportem walki, zajmujemy się także rzemiosłem, organizujemy inscenizacje obrzędów zgodnie z historycznymi przekazami, występujemy na przeróżnych pokazach na terenie województwa świętokrzyskiego i nie tylko.

Obowiązkową pozycją dla drużynników, ale także kandydatów, jest korzystanie z naszego drużynowego forum, dostępnego pod adresem: <https://khhird.com/forum/>

2. Kim mogę być w Hirdzie?

Po pierwsze chcemy, abyś stał się naszym dobrym kompanem... Może przyjacielem? Tu możesz liczyć na rodzinne relacje, wzajemne wsparcie i przede wszystkim - świetną zabawę! A jeśli chodzi o realia historyczne:

- a. Wybierasz odtwarzany rejon i okres w zakresie zainteresowań naszego Hirdu, czyli: Szwecja, Dania, Norwegia (w tym rejony podbite przez te kraje), Czechy (Wielkie Morawy), Polska, Ruś Kijowska, Nowogród. Odtwarzanym okresem jest wczesne średniowiecze (czyli między IX a XI wiekiem).
- b. Charakterystyka odtwarzanej osoby - co do zasady możesz być wojownikiem, łucznikiem, rzemieślnikiem lub mieszkańcem/gospodarzem. Oczywiście różne profesje można łączyć w zależności od czasu i umiejętności.
- c. Status w hierarchii - tego już nie wybierasz, tylko czeka Cię droga awansu społecznego podobna do tej we wczesnym średniowieczu - jej długość zależy już tylko od Ciebie i Twojego zaangażowania w drużynie.

Kiedy już zgromadzisz podstawowy sprzęt i przejdziesz wyznaczoną Ci próbę, wstępujesz w szeregi Hirdu jako niewolnik. Wybierasz sobie (lub przydzielamy Ci) Pana - Opiekuna. On

prorowadzi Cię w Hirdzie, udziela pomocy i rad, ale w zamian ty też mu świadczysz usługi "niewolnicze" :D noszenie rzeczy, mycie garów i te sprawy - same przyjemności ;) W miarę rozwoju w drużynie, za zgodą swojego Pana możesz podjąć próbę uwolnienia, a jeśli będzie udana, wstępujesz do grona Wolnych. Najbardziej zasłużonych w gronie Wolnych drużynowy Althing (rada drużyny) na wniosek kogoś z władzy może mianować Starszym. Jeśli chodzi o Władze, istnieje w drużynie kilka funkcji, które można pełnić w zależności od statusu, a nadaje je Althing. Szczegółowe informacje o zasadach dotyczących statusów i awansów znajdziesz w naszych Prawach.

3. Jakie podstawowe wyposażenie mam skompletować, żeby zostać członkiem Hirdu?

Podstawowe elementy wyposażenia, które należy skompletować (najlepiej właśnie w tej kolejności):

- **suknia spodnia + suknia fartuchowa/nawiersznik (kobiety) // koszula + spodnie (mężczyźni)** - pierwszy element, żeby w ogóle pokazać się gdziekolwiek jako odtwórca. Suknia spodnia i koszula powinny być uszyte z niebarwionego lnu (czyli taki lekko szary, lekko beżowy), suknia fartuchowa i spodnie mogą być lniane lub wełniane (w naturalnym kolorze lub delikatnie barwione w kolory możliwe do uzyskania roślinnymi barwnikami). Zarówno len jak i wełna powinny być 100 procentowe, bez współczesnych sztuczności. I pamiętaj, nie masz jeszcze butów, więc czeka cię jazda na bosaka :)
- **sznur lub krajka w surowych kolorach do przepasania się** - zaczniesz wyglądać trochę mniej jak worek ziemniaków ;)
- **naczynia** - drewniana miska i łyżka, drewniany lub ceramiczny kubek - możesz jeść jak człowiek
- **buty** - zaczniesz wyglądać jak człowiek
- **sakiewka lub lniana/wełniana torba** - przydaje się do schowania niehistorycznych rzeczy, które chcesz nosić ze sobą

Z takim zestawem jak powyżej możesz już startować jako Niewolnik w Hirdzie. Kolejne elementy wyposażenia, które wypada sobie sprawić do czasu mianowania na Wolnego to:

- suknia wierzchnia lub kaftan (kobiety), tunika (mężczyźni) - powoli przestajesz marznąć
- kaptur lub czapa - przestajesz moknąć
- naalbindingowe skarpetki i rękawiczki - ciepło w rączki, ciepło w stópki
- prosta kuta fibula lub szpila z brązu - do spinania odzieży
- nóż - niezbędny na wyjazdach
- baranica, wełniany koc i wszelkie inne ciepłe rzeczy - masz w czym kimnąć na wyjeździe
- skórzana prosta kaletka (bez okuć) - więcej miejsca na przenośny szpej
- jak bardzo musisz, to pojedyncza zawieszka z brązu albo z jakimś koralikiem

Z tym wyposażeniem, kiedy już spełnisz Próbę, spokojnie możemy mianować Cię wolnym. Awans społeczny oznacza kolejne przywileje szpejowe, na przykład:

- Krajki do przepasania lub obszycia odzieży
- Pas z okuciami
- Hafty
- Ozdoby, biżuteria
- Futra zwierzęce
- Wszelakie akcesoria

Pamiętajmy jednak, że z tym nie przesadzamy. Co to będzie za odtwórstwo podziału społecznego wikingów jak połowa rekonstruktorów będzie wyglądać jak królewna? Z tego też powodu nasze hirtowe Prawa regulują dopuszczalne wykożczenie stroju do rozsądnego zakresu :)

Oddzielny temat to wyposażenie związane z odtwarzaną przez siebie postacią. Czasem, zwłaszcza w przypadku wojów, to jest całkiem spora lista sprzętu do skompletowania, na którą składają się:

- tarcza
- hełm
- miecz / dun / włócznia
- przesywanica
- kolczuga
- karwasze

Wydaje się dużo, ale rozkłada się to na dłuższy okres czasu i spokojnie w ciągu 2-3 lat jesteś w stanie doskładać się naprawdę zacnego szpejowiska, łącznie z własnym namiotem historycznym (no worries, mamy drużynowe namioty, nikt pod chmurką nie sypia).

4. Czy potrzebne mi wyposażenie mam wykonać samodzielnie, czy mogę je gdzieś kupić? Ile to będzie kosztować?

To jest już temat rzeka :) Generalnie opcje są trzy:

- kupujesz materiał i robisz sam: najtaniej
- kupujesz materiał i dajesz rzemieślnikowi do przerobu
- kupujesz gotowy produkt na kramie (niżej będzie więcej informacji o kramach)

Kilka rad na start, żeby nie wywalać pieniędzy w błoto i rozsądnie planować wydatki:

- Źródła** - żeby uszyć poprawnie strój należy najpierw odpowiednio przygotować się merytorycznie. W obrębie Skandynawii i Słowiańszczyzny występują liczne różnice w modzie. Prawdopodobnie Twoje upodobania i gusta będą jednym z argumentów przesądających o regionie i wieku, który wybrałeś do odtwarzania. Nie tolerujemy Norweżek popylających w ruskich kabłączkach i butach z Wielkich Moraw. Zaczynaj więc od solidnego przeglądu źródeł, szkiców twojego przyszłego stroju, aby zaplanować sobie, jak to wszystko ma wyglądać na końcowym etapie aby było piękne i zgodne z historycznymi realiami.
- Ciuchy** - samodzielne wykonanie stroju na pewno wymaga dużo cierpliwości i nieco umiejętności, ale nie jest to żadne "rocket science". Jeśli czujesz, że masz dwie lewe ręce, możesz kupić gotowe ubrania uszyte przez któryś z licznych w rekonstrukcji kramów, ale z pewnością będzie to opcja najdroższa. Możesz też kupić materiały na kramie lub w hurtowni (ale pamiętaj - 100% wełna lub len!) i przekazać do uszycia rzemieślnikowi lub zwykłej krawcowej. W wypadku krawcowej oczywiście szycie będzie maszynowe, co zwykliśmy określać "niekoszer". Ale trick jest taki, że jeśli wszystkie widoczne wykończenia stroju samodzielnie obszyjesz ręcznie, niekoszer będzie widoczny tylko wtedy, kiedy założysz coś na lewą stronę :) To, co z pewnością powinieneś spróbować jako pierwsze uszyć samodzielnie to **sakiewka lub torba**. Jak spi...dolisz, to czasu i materiału dużo nie zmarnujesz ;) Opcją na zaoszczędzenie kasy dla amatorów shoppingu jest też łowienie okazji w tzw. szmateksach. Nieraz się zdarzyło, że ktoś wychodził stamtąd z 3 metrowym kuponem wełny 100% za 20 zł.

- c. **Buty** - jeśli chodzi o pierwsze wydatki, to ten będzie z pewnością jednym z większych. Raczej nie dasz rady ich samodzielnie uszyć, więc zakupisz je u jednego z średniowiecznych szewców. I pamiętaj - nie ma co oszczędzać na butach, warto od razu kupić porządne, bo będą Ci służyć wiele lat.
- d. **Naczynia** - drewniane koszer naczynia są dłubane ręcznie więc mają charakterystyczną strukturę, ale jak zaczniesz od drewnianych maszynowo toczonych to obleci. Kupisz je na większości bazarków i w sklepach ze sprzętem kuchennym. Jeśli chodzi o ceramikę - koszty nie są duże, więc najlepiej na jakimś historycznym garncarskim kramie je nabyć, wówczas rzemieślnik doradzi kubeczek odpowiedni dla Twojego regionu i epoki.
- e. **Ozdoby** - do tworzenia metalowej biżuterii i szklanych koralików trzeba mieć skill i technologię, więc tutaj musisz przygotować się na zakup gotowych produktów. To, co również wymaga skilla, ale zestaw narzędzi jest w zasięgu ręki, to haft i tkactwo. Zachęcam każdego do spróbowania swych sił i wykonania własnych krajek i haftów. Krzywe będą wc...j, ale jaka satysfakcja! W Hirdzie mamy kilka zdolnych osóbek, które chętnie podzielą się umiejętnościami rzemieślniczymi. Dotyczy to też techniki tkania na igle, **tzw. Naalbinding**, dzięki któremu powstają piękne skarpetki, rękawiczki i czapki. Wikingowie nie robili na drutach, więc wszelkie góralskie skarpetowe wynalazki odpadają

A teraz podsumowanie kosztów startu w reko w 3 wersjach:

| Element wyposażenia | Po tanioci | Na lenia | Rozsądnie |
|---------------------|--|--|---|
| Suknia | Samodzielnie szyta: około 70 zł (len) lub 110 zł (wełna) i około 20 godzin pracy | Kupiona na kramie, szyta ręcznie: 250zł-400 zł | Zakup materiału: 70 zł/110 zł; szycie u krawcowej: 50 zł; obróbka ręczna: około 4 godzin pracy |
| Koszula | Samodzielnie szyta: około 50 zł (70 zł wełna) i około 12 godzin pracy | Kupiona na kramie, szyta ręcznie: 150-200 zł | Zakup materiału: 50 zł/70 zł, szycie u krawcowej: 40 zł; , obróbka ręczna: około 3 godzin pracy |
| Fartuszek | Samodzielnie szyty: około 50 zł len (około 70 zł wełna) i około 10 godzin pracy | Kupiony na kramie, szyty ręcznie: 100-200 zł | Zakup materiału: 50 zł/70 zł, szycie u krawcowej: 40 zł; , obróbka ręczna: około 3 godzin pracy |
| Spodnie | Samodzielnie szyte: około 50 zł len (70 zł wełna) i około 12 godzin pracy | Kupione na kramie, szyte ręcznie: 100-200 zł | Zakup materiału: 50 zł/70 zł, szycie u krawcowej: 40 zł; , obróbka ręczna: około 3 godzin pracy |
| Pasek | Sznur: 10 zł | Sznur lub krajka: 10-40 zł | Sznur lub krajka: 10-40 zł |

| | | | |
|-------------|---------------------|----------------------|---------------------|
| Buty | Gotowe: 200 zł | Gotowe: 350-400 zł | Gotowe: 350-400 zł |
| Naczynia | Gotowe: 30 zł | Gotowe: 60 zł | Gotowe: 60 zł |
| SUMA | 350 - 400 zł | 750 - 1100 zł | 550 - 700 zł |

Co do kramów, to polecamy jednak kupować na wyjazdach, gdzie wszystko można sobie zmacać i też trochę się potargować. Można też szukać kramów w internecie, natomiast istnieje też fajna grupa na facebooku, nazwa się Targowisko, gdzie jak zgłosisz zapotrzebowanie, to kram sam Cię znajdzie: <https://www.facebook.com/groups/391626920931156/>

5. Z jakich źródeł czerpać wiedzę o stroju i wyposażeniu?

Internet źródłem wiedzy, ale też bullshitu. Internetowe znaleziska warto konsultować z ludźmi w drużynie (lista "konsultantów" na końcu artykułu)

Z całą pewnością możemy polecić ten katalog:

http://znaleziska.org/wiki/index.php/Strona_g%C5%82%C3%B3wna

oraz forum FREHA: <http://www.freha.pl>

Dodatkowo można poszukiwać na wirtualnych wystawach różnych muzeów.

Jeśli chodzi o pozycje książkowe, mamy w naszej drużynowej biblioteczce "Modę wikingów" Kamila Rabiegi, która jest dobrą lekturą dla świeżaka w rekonstrukcji. Dla osób poszukujących wzorów do zdobień, mamy kilka egzemplarzy "Zdobnictwa wczesnego średniowiecza" i gromadzimy też linki do fajnych opracowań na naszym forum <https://khhird.com/forum/index.php>

6. Z jakich źródeł czerpać wiedzę o wydarzeniach i polityce wczesnośredniowiecznej?

Dla początkujących polecamy "Historię Wikingów" Else Roesdehal, a po resztę pozycji zapraszamy na nasze forum, gdzie na bieżąco dyskutujemy o wartościowych lekturach dotyczących historii Słowian i Wikingów.

7. Z jakich źródeł czerpać wiedzę o zwyczajach i wierzeniach?

Polecamy zacząć od książki Neila Gaimana "Mitologia Nordycka", a następnie sięgnąć po "Mity skandynawskie" Rogera Greena. Jeśli chodzi o Słowiańskie tematy, to nieśmiertelna "Mitologia Słowian" Gieysztora oraz pozycje wydawnictwa Triglav: "Mity, kult i rytuał" oraz "Słowiańskie zaświaty". Po więcej zapraszamy na forum :)

8. Jakie są polecane imprezy historyczne dla odtwarzających wczesne średniowiecze?

Imprezą historyczną, która jest obowiązkowym wydarzeniem dla członków Hirdu jak i kandydatów do drużyny jest nasz Piknik Historyczny, który odbywa się zwykle w połowie września. Impreza ta ma już wieloletnią historię (pierwszy raz odbyła się w 2003 roku). Od pewnego czasu realizujemy Piknik na terenie wspierającej nas gminy Miedziana góra, w miejscowości Bobrza.

Poza tym stałe punkty w kalendarzu naszej drużyny to:

Mokoszowisko (Rzeczyca, woj. łódzkie), Najazd Barbarzyńców na zamek w Ogrodzieńcu, Festiwal w Raciborzu, Festiwal na Wolinie, Wojna Wieków (zamiennie Secemin w woj. świętokrzyskim lub Pustynia Błędownska), Góra Peruna (Białka Tatrzańska).

Na terenie Polski jest mnóstwo innych imprez historycznych, gdzie od czasu do czasu także wpadamy. Nasze plany wyjazdowe można śledzić na forum.

9. Do kogo z czym w Hirdzie - lista tematów i ludzi, którzy mogą pomóc

- walka, broń - Mord, Bodvar, Thyre, Vigbjorn
- znaleziska, kultura - Thorbrandt, (Skandynawia i Słowiańszczyzna), Thoradis i Bodvar (Norwegia), Thori i Vigbjorn (Szwecja), Una i Thyre (Dania), Mira (Słowianie)
- historia - Thorbrandt, Jarl, Mord, Una
- mitologia, wierzenia, obrzędy - Thoradis
- szycie, wykroje - Thori, Thoradis, Una
- krajki tabliczkowe - Thoradis
- krajki bardkowe - Thori
- hafty - Thori i Thoradis
- naalbinding - Thori, Thoradis, Thorarin
- łucznictwo - Thorarin, Sigrun, Hakon, Una
- kuchnia - Una, Thori
- garncarstwo - Thorbrandt
- kowalstwo - Mścibór, Regin
- snycerka - Mścibór, Bodvar
- forum, facebook, strona internetowa - Thori, Bodvar
- projekty graficzne - Thoradis, Thori
- organizacja pokazów - Thori, Mord

Najłatwiej skontaktować się z każdą z tych osób, rejestrując się na naszym forum a następnie wysyłając im prywatną wiadomość.

Gratulujemy dobrnięcia do końca poradnika ;) Jeśli uważasz, że czegoś tu brakuje albo należałoby coś poprawić, przesyłaj opinie na maila: kontakt@khhird.com

Autorzy:
Anna Faldzińska (Thori)
Monika Kawalec (Una)
Mateusz Bieniek (Bodvar)