

# ABC Kandydata



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

Po pierwsze - musimy się wzajemnie poznać.

Jesteśmy drużyną wikingów, rekonstruujemy życie ludzi północy z obszarów Norwegii IX wieku. Rekonstruujemy, czyli odtwarzamy ubiór, wyposażenie, kulturę, umiejętności, zwyczaje i obrzędowość z tego okresu.

W Utgardzie nie ma czasu na nudę! Wojowie uczą się sztuki walki toporem i mieczem, łucznicy trenują celność, a rzemieślnicy szkolą się w licznych rękodzielach. W sezonie bierzemy udział w wielu imprezach historycznych i świetnie się bawimy w klimacie wczesnego średniowiecza. Jako drużyna graliśmy w teledyskach, braliśmy udział w warsztatach teatralnych, sesjach zdjęciowych i wspólnie otworzyliśmy wystawę fotografii. Ponadto od kilku lat działamy prężnie jako stowarzyszenie, sami organizujemy pikniki, warsztaty, lekcje historii i inne.

Ciągle staramy się tworzyć nowe projekty i korzystać z różnorodnych możliwości rozwoju. Obecnie jesteśmy w trakcie realizacji naszego największego marzenia i najambitniejszego projektu – w Pyskowicach koło Gliwic: budowy własnego miejsca. Poświęcamy temu nasz czas, ale także część żołądka z płatnych pokazów.

Poszukujemy osób, które podobnie do nas mają zabawkę na historię lub cenią sobie nietuzinkowe hobby w doborowym towarzystwie. Do drużyny mogą przystąpić osoby, które ukończyły 16 rok życia, przy czym osoby niepełnoletnie muszą dostarczyć zgodę opiekuna prawnego.

Cenimy kontakt bezpośredni, dlatego najlepiej poznać się na spotkaniu – pierwsze może być spotkanie indywidualnym, ale potem zapraszamy na spotkanie w szerszym składzie:

- treningi wojów
- treningi łucznicze
- wspólne prace na ziemi
- organizowane przez nas wydarzenia (piknik historyczny, pokazy, lekcje żywej historii itp.)
- wyjazdy na festiwale historyczne

**Ważne!** Utgard formalnie funkcjonuje jako Stowarzyszenie Utgard o statusie OPP, które działa z poszanowaniem prawa Państwa Polskiego, zapisów Statutu Stowarzyszenia oraz uchwał i decyzji podejmowanych przez zarząd. Obecność w stowarzyszeniu wiąże się między innymi z prawem głosu na walnym zebraniu, korzystaniem z majątku Stowarzyszenia, aktywnym udziałem oraz opłacaniem miesięcznej składki członkowskiej. Pieniądze ze składek umożliwiają zakup rzeczy wspólnych, wspieranie rzemieślników, rozwijanie drużyny oraz opłacenie kosztów stałych jak np. księgowia czy dzierżawa gruntu.



## 2. Jakie są pierwsze kroki do zostania członkiem drużyny?

1. By móc się komunikować i dzielić informacjami utworzyliśmy grupę na Facebooku, na której publikujemy najważniejsze informacje związane ze zbliżającymi się wydarzeniami czy aktywnościami, funkcjonują też czaty tematyczne (np. czat wojów, łuczniczy, wyjazdowe, o pracach na ziemi, czy dla rękodzielników) na których dyskutujemy, chwalimy się postępami prac, czy zadajemy pytania. By być w kontakcie z resztą drużyny trzeba mieć Facebooka, czytać informacje na grupie i reagować na nie :)
2. Pierwszym krokiem do bycia rekonstruktorem jest zdobycie podstawowej wiedzy historycznej. Pomocnym w tym mogą być linki udostępnione w polecanych postach na grupie, oraz REKOlekcje prowadzone przez naszego drużynika – Aeskella. Warto też zajrzeć do literatury – co do tego jakie pozycje są warte Twojej uwagi to popytaj Tarję, lub zajrzyj na naszą grupę, gdzie w postach poleconych są także dotyczące właśnie wiedzy i źródeł :).
3. Byśmy wiedzieli jak do Ciebie wołać musisz wybrać imię :) cechą charakterystyczną naszej drużyny jest to, że zwracamy się do siebie używając imion rekonstrukcyjnych, także na co dzień. Wychodzimy z zasady, że nic nie psuje tajemniczego klimatu wczesnego średniowiecza, na którym nam zależy podczas wszystkich wydarzeń jak rzucone gdzieś w tle: „Czy ktoś widział Staśka?”
4. Już możesz zacząć przychodzić na treningi, brać udział w pracach na ziemi czy innych wydarzeniach, w których bierze drużyna. W przypadku wydarzeń historycznych niezbędnym są reko ciuchy – początkowo inni drużynicy mogą Ci je pożyczyć, jednak mile widziane jest jak najszybsze „obszycie się”.
5. Jeśli po miesiącu „próby” uznasz, że Utgard to Twoje miejsce to zostajesz jego członkiem jako thrall (niewolnik). Twój, póki co, niski status w hierarchii odzwierciedla Twój staż w drużynie – teraz przygoda dopiero się zaczyna! Czeka Cię ścieżka awansu społecznego podobna do tej we wczesnym średniowieczu - jej długość zależy już tylko od Ciebie i Twojego zaangażowania w drużynie. Szczegóły dot. zasad awansu znajdziesz w **Księdze Rozwoju**.
6. W ciągu pierwszych kilku tygodni wybierasz sobie (lub przydzielamy Ci) Pana - Opiekuna. On prowadzi Cię, udziela pomocy i rad, to do niego kieruj wszystkie pytania związane z drużyną i historią, jego zadaniem jest odpowiadać, albo instruować, gdzie znajdziesz odpowiedzi. W zamian świadczysz usługi “niewolnicze” :D pomagasz podczas wyjazdów w codziennych czynnościach tj. noszenie rzeczy, mycie garów i te sprawy. Po wykonaniu zadania i spełnieniu innych warunków Twój Pan poprowadzi Cię do ceremonii uwolnienia – odtąd, jako osoba wolna, posiadająca nazwisko i prawo głosu na thingach możesz współdecydować o losach drużyny.



### **3. Jakie podstawowe wyposażenie mam skompletować, żeby być Rekonem przez duże R?**

Od początku swojej przygody zaczynasz kompletować niezbędny sprzęt i ubrania. Zakładamy, że nie każdy ma sześciocyfrowe konto w banku, więc nikt nie wymaga pełnego kompletu od pierwszego dnia.

1. Akcesoria - podstawą do tego, by móc funkcjonować w drużynie w realiach historycznych jest posiadanie własnego kubka, drewnianej miski i łyżeczki – drużyna posiada kilka nadprogramowych kompletów, z których na początku będziesz mógł korzystać. Drewniana miseczka i łyżeczka są możliwe do samodzielnego wykonania, jednak na początku są dozwolone najprostsze wersje dostępne w sklepach (ważne – nie używamy widelców!). Dopóki nie zostaniesz wolnym człowiekiem nie wolno Ci nosić przy sobie noża, chyba, że akurat jest Ci potrzebny do pracy – np. krojenia warzyw itp. Jeśli chodzi o kubek, najlepszy jest zwykły gliniany. Można się w niego zaopatrzyć na kramach podczas licznych wyjazdów i festiwali.
2. Pierwsze, czego trzeba się dorobić to kilka podstawowych ubrań (kobiety: suknia wełniana, gieszło; mężczyźni: koszula, tunika, spodnie). Na początku dozwolone są kolory podobne do niefarbowanej wełny i lnu (beże, naturalne brązy i naturalne zielenie). Najmodniejsze wersje niewolniczych ciuchów można kupić na kramach, ale można zaoszczędzić niemałe sumki szyjąc je samemu (szyjemy ubrania ręcznie!). Drużyna co jakiś czas zamawia tkaniny i nici - nie zostajesz z tym sam :). W wykrojeniu i uszyciu sobie podstawowego zestawu pomogą bardziej doświadczeni drużynnicy – pytaj opiekuna bądź Tarję. Żeby uszyć poprawnie strój należy najpierw odpowiednio przygotować się merytorycznie, stąd proponujemy skorzystać ze wsparcia i nie próbować wywarzać otwartych drzwi – bo okaże się, że będzie trzeba poprawiać, albo nawet szyć ponownie, a uwierz, nie jest to szybka robótka ręczna.
3. Ważne info dla modnisi! Dodatki – jeśli chodzi o biżuterię i dodatki do stroju, to na początku nie można zbyt poszaleć. Do przepasania będzie Ci służył rzemień bądź sznurek, krajki i paski skórzane są zarezerwowane dla wolnych. Zapomnij o pięknych fikuśnych sakiewkach i skórzanych torebkach – na razie musi Ci wystarczyć zwykły szmaciany worek.
4. W efekcie wkładanego wysiłku i zaangażowania w życie drużyny każdy z Utgardczyków zdobywa kolejne awanse, co rozszerza mu możliwości dot. dostępnych kolorów, wzorów ubrań i biżuterii oraz możliwości dotyczące posiadanego sprzętu. Ci bardziej wytrwali dostąpią zaszczytu noszenia biżuterii, czy nawet srebra... ale do tego trzeba dotrzeć i być naprawdę aktywnym drużynnikiem ;)

#### 4. Kto podejmuje decyzje w drużynie?

Główne decyzje w sprawach dotyczących drużyny podejmuje **Rada Starszych**, składająca się z drużynników wykazujących największe zaangażowanie. W sprawach poważnych, Rada może zasięgnąć opinii pozostałym wolnych w drużynie na zebraniu zwanym **Thingiem**.

Głównym przedstawicielem Drużyny na zewnątrz jest **Jarl** – wybrany demokratycznie zwierzchnik drużyny. Jako jedyny w drużynie dostępuje zaszczytu noszenia płaszcza w kolorze czerwieni.

**Huskarl** koordynuje działania wojów na polecenie Jarla. Jego oznaką jest granatowy płaszcz.

Pod koniec sezonu wyjazdowego (tradycyjnie w ostatni weekend września) Jarl zwołuje **Althing** - uroczyste zgromadzenie wszystkich drużynników. Jego głównym zadaniem jest podsumowanie pracy minionych miesięcy wyznaczanie nagród pochwał oraz ewentualnych nagan. Podobnie jak na thingu mogą zostać poddane pod dyskusję bieżące sprawy, a oprócz nich także decyzje, które zapadły podczas zakończonego sezonu. Po odbytych obradach odbywa się wystawna i uroczysta uczta, której punktem kulminacyjnym jest rozdanie przez Jarla na ręce zasłużonych osób nobilitacji, nagród i pochwał.

#### 5. Do kogo z czym w Utgardzie - lista tematów i ludzi, którzy mogą pomóc:

- walka, broń – Fleinn, Vorm, Aeskeill
- znaleziska, kultura – Leif, Tarja
- historia – Tarja, Aeskeill
- mitologia, wierzenia, obrzędy - Tarja, Verdandi
- szycie, wykroje - Tarja, Verdandi
- techniki tkackie – Tarja
- naalbinding - Freydis
- łucznictwo - Leif
- osada – Egil, Leif
- forum, facebook, strona internetowa - Thordis, Verdandi
- projekty i inne formalności - Thordis
- organizacja pokazów – Thordis, Leif