

NORD: Hintergrund

Zur ersten Orientierung, was dich auf der “Nord” erwartet und warum es sich für dich lohnt, einen neuen Charakter dafür zu erschaffen, geben wir dir nachfolgend einen kurzen Abriss unseres Konzeptes.

Ein tiefergehendes folgt dann auf Basis des hier beschriebenen. Wichtige Eckpunkte werden im Laufe nicht verändert, so dass du dich auf die nachstehenden Informationen verlassen kannst.

Rahmenbedingungen:

- Die Con-Reihe wird sich in einem historischen angelehnten Fantasysetting bewegen, ca. 700 n.C. und in einer abgelegenen nordgermanischen Region spielen. Wir nutzen hier bewusst das Wort “Fantasy”, um uns von historisch genauem Reenactment abzugrenzen. Wir bieten weder reines Nordic-LARP, noch historisch authentisches Spiel.
- Das Dorf Fyrnheim ist eine eingeschworene Gemeinschaft. Die Gebäude werden mit festen Familien mit grob vorgeplotteten Hintergründen bespielt. Die Spieler*innen. beteiligen sich dann an der feineren Ausgestaltung. Hinzu kommen Menschen, die in der Region auf einzelnen Gehöften leben (max 1-2 Tagesmärsche entfernt) und sich auch als Fyrnheimer*innen sehen. Menschen von außerhalb der Gemeinschaft sind selten anzutreffen und müssen mit der Orga abgestimmt werden.
- Ausgangspunkt der Veranstaltung ist der letzte Markttag vor dem aufziehenden Winter, an dem im Dorf gehandelt und den Visionen der Orakel gelauscht wird.
- Wir wünschen uns eine durchaus ernstere und düsterere Stimmung, zu der alle beitragen.
- Keine Heldenrollen, es werden “normale” Nordleute bespielt. Wir wollen eine glaubhafte Dorfgemeinschaft abbilden.
- Wir trennen Geschlechter nicht zeitgenössisch. Gender Diversität wird zugelassen und ist ausdrücklich erwünscht.
- Es gibt einen Rahmenplot, das Spiel soll sich aber eher in einer kreierte Sandbox selbst entwickeln.
- Mystik und Magie sollen kein “echter” Spielbestandteil sein. Niemand kann zaubern. Dennoch wird mit der Möglichkeit gespielt, dass es so etwas gibt. Ob es Glaube ist oder wirklich existiert, soll nebulös und für jede*n selbst zu entscheiden sein.
- Wir spielen “Du kannst, was du extrem gut darstellen kannst” Also eher ein DKWDK.

Rahmenhintergrund:

Das Dorf, **Fyrnheim**, in der tiefen Wildnis des hohen Nordens ist schon seit vielen Generationen besiedelt.

Was damals die Menschen in diese abgelegene Region geführt hat, ist nicht hinlänglich überliefert. Der Kontakt zu den stärker besiedelten Regionen an der Küste wird nur sehr selten gepflegt, so dass jeder Neuankömmling und Fremder extrem misstrauisch und abschätzig betrachtet wird. Aber nur wenige Reisende und Händler finden den Weg in dieses Gebiet, sodass das Dorf sich komplett selbstversorgen muss.

Dies ist im Grunde nicht schwer, ist der Wald doch gut gefüllt mit Wild, die Acker im Sommer und Herbst reich an Ernte und die Einwohner nicht faul ob ihrer Arbeit. Dennoch kann ein Ernteausfall oder zu strenger Winter schon mal arge Probleme mit sich bringen.

Die Familien des Dorfes und der Umgebung sind eng miteinander verbunden, die regionale Ablegenheit und kleine Anzahl der Bewohner bringt aber auch Probleme mit sich.

Lug und Betrug, Diebstahl, Missbrauch, unerlaubte Liebe und Vergeltung sind ein steter Teil der Gemeinschaft, was aber eher im Stillen passiert, denn sollten solche Dinge zu arg in den Vordergrund treten, dann kümmert sich die Gemeinschaft darum, es auszumerzen.

Auch wenn das Szenario frei sein soll von "echter" Magie und Mystik ist der Glaube und die reine Möglichkeit doch fester Bestandteil der Gemeinschaft. Eine "unbekannte" Bedrohung von Außen, irgendetwas, das im Wald lauert, ist Bedrohung und bietet Schutz zugleich.

Die Dörfler haben sich über die Generationen damit arrangiert. Dennoch erkennt man immer noch an, dass es nichts ist, auf das man stolz ist, nichts, was den Göttern gefällig wäre.

Trotzdem muss man sich dem hingeben, um in Frieden leben zu können.

In Sorge um die Neugeborenen, die Ernte oder mutige Jäger, die viele Nächte ohne Schutz im Wald verbringen. Und so hat sich ein eher im Geheimen gelebter Kult ausgeprägt, von dem alle Dörfler wissen, dass es ihn gibt, aber niemand darüber spricht.

Und wäre das noch nicht genug, gibt es "Wesen", degenerierte Menschen im Wald, die immer mal wieder in der Nähe des Dorfes ihr Unwesen treiben. Sie wirken verrückt kaum dazu in der Lage sich verständlich zu machen...