

Nordgard

Ein Projekt des Spielfreude e.V.

Nordgard, Land meiner Väter. Ein Land, das sich nicht hervortut durch große Kriege, Bodenschätze oder einer langen Besiedlungsgeschichte der Menschen.

Neben uns, den **Menschen** die wir zumeist an den Küsten, seltener im Landesinneren, leben, gibt es noch drei weitere Völker, die schon vor uns hier lebten.

Da sind zum einen die **Varulv**, große Hominide Wolfswesen, die in einem Stammes- und Kastensystem die größten Teile der Inselmitte beherrschten und an die große Drachenfrau glauben. Sie tragen Kleidung, leben und reden wie wir, treiben Handel und ehren ihre Ahnen.

Daneben gibt es die **Svartalf**, ein elfenähnliches Jägervolk mit schwarzer Haut und schwarzem Haar. Sie bewohnen die Wälder, sind nicht sesshaft und folgen einem eigenartigen Namensglauben.

Zuletzt existieren noch die **Arachiten**, ein Volk von Insektenwesen, die nach dem Glauben der Varulv die ursprünglichen brutalen Herrscher dieser Insel waren, ehe sie mit Hilfe der Drachenfrau von einfachen Wölfen zu den **Varulv** aufstiegen und die Insel in ihrem Namen beinahe vollständig von dieser Bedrohung befreien konnten.

Allen nichtmenschlichen Völkern ist gemein, dass ihr Bekanntheitsgrad selbst auf unserer Insel, auf der wir

alle leben, starke Unterschiede hat. Es gibt Orte, an denen **Varulv** und **Svartalf** regelmäßig auf der Straße anzutreffen sind, wohingegen andere Dörfer ihre bloße Existenz als Aberglauben abtun. Die **Arachiten** sind am Unbekanntesten und oftmals nicht mehr als ein Schreckgespenst, um kleine Kinder davon abzuhalten, irgendetwas Dummes zu tun.

Unsere Insel lag lange Zeit friedlich inmitten des Meeres, umgeben von drei großen Nationen, die sich wenig um uns scherten. Wir trieben Handel, tauschten Nahrungsmittel, Rohstoffe und Kunstgegenstände. Dies jedoch änderte sich, als der König von **Chevallion** verstarb. Bündnisse bröckelten, Missernten heizten die Stimmung an und Kriegstreiber forderten Tribute aus umliegenden Ländern ein.

Ijsgard, mit dem sich **Nordgard** traditionell verbunden fühlt und **Tir'n'Alfur**, das Reich der Elfen, weigerten sich, den Forderungen nachzukommen. Es kam zu Grenzkonflikten, Präventivmaßnahmen und schlussendlich zur offenen Austragung auf einer Insel, die ideal zwischen allen Länder lag und als Brückenkopf dienen konnte - **Nordgard**.

Truppen aller Länder, Soldaten, Söldner und Plünderer schleiften das Land, Äcker wurden zertrampelt, Wälder gerodet, Wild gejagt. Bündnisse wurden geschmiedet, aufgelöst, verraten. Der Krieg gipfelte in dem Ereignis, dass wir „**Nacht der tausend Lichter**“ nennen. In einer Schlacht, mit einer noch nicht dagewesenen Größenordnung auf der Insel trafen alle drei Fraktionen aufeinander und mit all den Magiern vor Ort wurde die Nacht zum Tag.

Ein widernatürliches Wetterleuchten erhellte die Nacht, war auf der gesamten Insel zu sehen, bis es zu einem großen Knall kam.

Seitdem herrscht Stille und alle Kriegsteilnehmer haben fluchtartig das Land verlassen. Nur vereinzelt trifft man noch auf Deserteure oder Späher, die in einem ertragslosen Land versuchen das Beste für sich herauszuholen.

Die wenigen Ernten sind verkümmert und ungenießbar geworden, das Fleisch der selten gewordenen wilden oder gezüchteten Tiere schmeckt widernatürlich und abscheulich. Einzig der Fisch und eingeführte Lebensmittel sind nicht betroffen von der **Verderbtheit**.

Einige, besonders die jungen Menschen, sind in umliegende Länder abgewandert und versuchen sich dort eine Existenz aufzubauen. Manchen gelingt es sogar, überschüssige Erträge in ihre Heimat zu verschiffen. Der Handel ist der Funken, der die **Hoffnung** am Leben hält.



Der Spielfreude e.V.

Der Spielfreude e.V. ist ein gemeinnütziger Verein für Laienschauspiel, Spontantheater und Liverollenspiel.

Seit seiner Gründung im März 2003 ist der Verein gewachsen, hat sich weiter entwickelt und verzeichnet aktuell rund 40 Mitglieder.

Neben regelmäßigen Treffen finden sich mehrmals pro Jahr Arbeitsgruppen zusammen, die größere Veranstaltungen planen und durchführen.

In Bergisch Gladbach angesiedelt lagert dort unser Fundus für Kostüme, Artefakte, Kulissen und Tavernenausstattung. Bei Bedarf können die meisten Gegenstände ausgeliehen werden.

Die Mitglieder sind zumeist zwischen 16 und 35 Jahre alt und kommen aus dem Rhein- und Sauerland. Es bestehen freundschaftliche Kontakte zu Mitspielern aus ganz Deutschland.

Der Spielfreude e.V. versucht seinen Mitgliedern eine Plattform zum spaßreichen Ausüben ihres gemeinsamen Hobbies zu bieten.

Impressum

Spielfreude e.V.
z. Hd. Thomas Picht
Osterather Str. 4, 50739 Köln
vorstand@spielfreude-ev.de
Vereins Homepage: www.spielfreude-ev.de
Nordgard Homepage: www.nordgard-larp.de

Alle Rechte an den verwendeten Bildern verbleiben bei ihren jeweiligen Urhebern.
Alle Bilder wurden auf dem Nordgard I aufgenommen.

...liebt seine NSC!



...und malerischen SC!

