



Rollenspiel Njordheim / Jorvik





Inhaltsverzeichnis

Rollenspiel Njordheim / Jorvik	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Einleitung	3
Willkommen in Njordheim und Jorvik - Willkommen auf unserer Rollenspiel-Sim	5
Wikingerdorf Njordheim	8
1. Bauern und Viehzüchter	9
2. Fischer und Jäger.....	9
3. Handwerker.....	9
4. Kaufleute und Händler	10
5. Krieger und Schildmaid	10
6. Frauenrollen.....	11
7. Religiöse und gesellschaftliche Rollen	11
Die Völva im Wald.....	11
Gesetze der Wikinger.....	13
§1 – Diebstahl	13
§2 – Mord und Totschlag	13
§3 – Streit und Gewalt im Dorf	13
§4 – Ehebruch und Schändung	13
§5 – Eidbruch	13
§6 – Thing-Frieden	13
§7 – Zauberei	14
§8 – Kriegspflicht.....	14
§9 – Feuer und Hausbrand.....	14
§10 – Ehre und Schande	14
Stadt Jorvik.....	15
Vorgeschichte – irgendwo in England.....	15
Gesetze der Stadt Jorvik.....	21
Schutz der Stadt und der Burg	21
Diebstahl und Raub.....	21
Mord und Verletzung.....	21
Markt und Handel	21



Kirche und Glaube.....	21
Familien und Erbe	21
Fremde und Sicherheit.....	21
Feuer und Brände	22
Pflichten gegenüber der Fürstin	22
Strafen und Ordnung	22
Wissenswertes zur Aufnahme	23
Wenn du bei uns spielen möchtest	23
Wenn du uns gefallen möchtest	25
Unsere Sim-Regeln.....	26
Die Admins – bitte beachten.....	27
Admin und Owner für alle Bereiche	27
Admins für Probleme im Rollenspiel	27
Zusammenspiel mit Gor?	28
Das Owner-Team und der Bau.....	31
Die Vision – sie ist nicht neu	33

NJORDHEIM

JORVIK

Einleitung

Die Dämmerung legte sich wie ein purpurner Schleier über das Meer, und die salzige Gischt peitschte gegen die hölzernen Pfähle des Wikingerdorfes. Zwischen den strohgedeckten Langhäusern flackerten die Feuerkörbe, deren Funken wie Sternensplitter in den Nachthimmel stiegen. Kinder drängten sich dicht an ihre Mütter, während die Alten schweigend zum Horizont blickten, wo die letzten Sonnenstrahlen das Wasser vergoldeten.

Seit Wochen wartete das Dorf auf die Rückkehr seiner Krieger – Männer und Frauen, die mit Schwert und Axt in die Ferne gezogen waren, um Ruhm, Ehre und Beute heimzubringen. Geschichten von fernen Klippen und blutroten Schlachten wurden im Flüsterton erzählt, während die Trommeln in den Herzen der Zurückgebliebenen pochten. Jeder wusste: Mit dem ersten Klang der Hörner, der über die See fegte, würde sich das Schicksal des Dorfes entscheiden.

Doch noch war es still. Nur das Knarren der Wellen gegen die Schiffe im Hafen und das ferne Heulen des Windes begleiteten die Nacht. Die Menschen spürten, dass etwas im Dunkel lauerte – eine Vorahnung, dass die Heimkehr ihrer Krieger mehr mit sich bringen würde als nur Ruhm.



Da, plötzlich! Ein tiefer, grollender Ton zerriss die Nacht – das Horn der Heimkehr. Erst fern, wie ein Echo aus einer anderen Welt, dann immer lauter, getragen vom Wind. Augen richteten sich zum Meer, und dort, wo die Wogen das

NJORDHEIM

JORVIK



Licht verschlangen, zeichneten sich dunkle Silhouetten ab. Die Drachenköpfe der Langschiffe ragten empor, stolz und furchtlos, ihre Schuppen aus nassem Holz glänzten im letzten Schimmer des Himmels.

Ein Jubel ging durch das Dorf, als die ersten Fackeln an Bord aufleuchteten und das Wasser wie mit goldenen Flammen besprenkelten. Kinder sprangen auf, liefen den Klippen entgegen, während alte Männer Tränen in den Augen hatten. Die Heimkehrer standen dicht gedrängt, Helme erhoben, Schilde erhämmert im Rhythmus ihres Sieges. Über den Wellen hallten ihre Lieder, kräftig und roh, getragen vom Takt der Ruder.

Als das erste Schiff den Strand berührte, stürzten die Krieger hinaus ins flache Wasser, mit erhobenen Waffen und breitem Grinsen. Sie brachten Beute und Geschichten von fernen Ländern, doch wichtiger noch: Sie brachten den Stolz, den das Dorf in ihrem Herzen trug.

Der Häuptling trat vor, schlug die Axt gegen den Boden und rief über das donnernde Stimmenmeer:
„Heute feiert nicht nur Midgard, heute feiern die Götter selbst mit uns! Unser Blut, unsere Stärke – sie machen uns unsterblich!“

Die Flammen loderten höher, Trommeln dröhnten, und das Dorf verwandelte sich in ein Meer aus Gesang und Triumph. Hier könnte deine Geschichte beginnen.....



NJORDHEIM

JORVIK



WILLKOMMEN IN NJORDHEIM UND JORVIK - WILLKOMMEN AUF UNSERER ROLLENSPIEL-SIM

Willkommen im Jahre 900 n.C.

Tauche mit uns ein in eine vergangene Zeit und genieße zwei außerordentliche Bühnen für dein Rollenspiel. Unsere Fullsim (30.000 Prims) ist detailliert und aufwendig gestaltet - der Spieler soll hier gerne seine Zeit verbringen und sich dabei gut fühlen. Unsere Spielgruppe umfasst derzeit 8 -10 Spieler (Stand Oktober 2025) und freut sich auf weitere Rollenspieler wie Dich. Auf unserer Sim geben wir Spielern gerne ein zuhause, so diese entweder als Wikinger oder als Bürger einer mittelalterlichen Stadt zu erkennen sind.



Wenn du unseren Landeplatz erreicht hast, musst du dich entscheiden in welcher Welt dein Rollenspiel stattfinden soll. Die Zeit ist auf jeder Bühne 900 n.C. Gehe durch eines der beiden RP-Portale und tauche ein in unsere Welt. Diese Doku soll dir dabei helfen eine Zeitreise zu machen und sie ist kein Kompendium oder gar Leitfaden für unser RP – sie soll nur die Atmosphäre schaffen und die Lust auf das Rp machen.

[hier der Teleport zu unserer Sim](#)

Njordheim - die Heimat der Wikinger - hier wurde eine atemberaubende Landschaft und eine Siedlung vereint. Hier spürt man das Dorfleben und den Zusammenhalt. Gemeinsam versucht man die Welt zu entdecken, man

NJORDHEIM

JORVIK



unternimmt Beutezüge, um Handelswaren und Reichtum zu erbeuten. Die größte Angst besteht darin nicht durch den harten Winter zu kommen.

Um die Zeit besser „fühlen“ zu können, war uns von Anfang an wichtig, dass Wikinger auch einen „Gegenpart“ im Spiel finden. Dazu haben wir eine Stadt gebaut, in der die Freunde des Mittelalter-RPs eine ansprechende Bühne finden sollen. Dabei können sie ärmlichste Hütten beziehen, oder das schon wohlhabendere Händler oder das Handwerk unterstützen, bis hin zum Adelsmann bietet die Stadt allen Gesellschaftsschichten ein Dach über dem Kopf

Diese zweite Welt heisst Jorvik und befindet sich auf einer Plattform, was man hoffentlich nicht direkt erkennt 😊

Wir haben versucht die ärmlichen und die prunkvollen Schichten der Gesellschaft aufzuzeigen. Jorvik ist eine



Stadt wie sie in Schottland, Irland oder Britannien vorkommen könnte. Beide Orte sind fiktiv und mit viel Liebe gestaltet.

In Jorvik sollten die Freunde des Mittelalters auf ihren Spaß treffen - auch wenn die seltenen Besuche der Nordleute alles andere als witzig ausfielen. Keine Angst - wir Wikinger werden nicht regelmäßig, und nicht oft die Schätze der Stadt stehlen. Wer die Serie Vikings gesehen hat, versteht den Disput und die Handlungsstränge. Erst hatten die zu Recht gefürchteten Nordleute Oberwasser. Als dann Land im Austausch mit Frieden als Preis ausgerufen wurde, siedelten einige Nordische nach Britannien um. Und das wiederum führte zu Übergriffen seitens der Briten, was natürlich auch wieder Reaktionen hervorrief. Raum für langes ausgiebiges Rollenspiel in viele Richtungen.

NJORDHEIM

JORVIK



Im Grunde sind wir aber wenig darauf bedacht nur Krieg und Aggressionen zu spielen - viel mehr ist das Spiel der Diplomatie ein großer Bestandteil, auch wenn die Wikinger anfangs wenig diplomatisch vorgehen.

Wir wollen natürlich weder Buch noch Serie nachspielen - dies soll nur ein Gefühl für die Zeit vermitteln



NJORDHEIM

JORVIK



Wikingerdorf Njordheim



Njordheim - unser Wiking-Dorf. Zu klein für eine Stadt, zu groß für eine Siedlung.

Unser Rollenspiel spielt nach der Schlacht von Hafrsfjord von 872, wo Harald Schönhaar (Harald Hårfagre) als König von Westnorwegen, gegen seinen Widersacher Kjetve der Reiche (Kjetve den rike) in der Schlacht am Hafrsfjord entscheidend siegen konnte. Norwegen wurde damit zum ersten Mal geeint und Harald Schönhaar erster König über das gesamte norwegische Reich. Torgrim Blauauge ist der Jarl des Dorfes Njordheim und gilt als königstreu. Nicht jedes Dorf, nicht jeder Stamm dient König Schönhaar, es gibt alte Splittergruppen, die grade kleinen Siedlungen zusetzen und dabei nicht zimperlich ihre Abneigung gegen königstreuen Nordleute zeigen. Wer vor solchen Übergriffen fliehen kann findet in Njordheim einen Platz der Schutz bietet und groß genug ist, um solche Attacken der Schergen und Aufständigen im Keim zu ersticken

Das Dorf wächst und damit auch der Bedarf an Vorräten, welche durch den Winter bringen sollen. Die Wikinger stellten sich nicht nur als wilde Krieger und Seefahrer dar – in einer Dorfgemeinschaft hatten sie vielfältige Berufe und Aufgaben, die für das tägliche Leben notwendig waren. Viele waren Bauern, andere Handwerker, Kaufleute oder Krieger. Hier ein Überblick über die wichtigsten Tätigkeiten:



1. BAUERN UND VIEHZÜCHTER

Der Großteil der Wikinger war in der Landwirtschaft tätig.

Sie bauten Getreide (Gerste, Hafer, Roggen) und Gemüse (Erbsen, Kohl, Zwiebeln) an.

Viehhaltung war zentral: Rinder, Schafe, Ziegen, Schweine und Pferde.

Bauern versorgten die Gemeinschaft mit Nahrung und Rohstoffen (Wolle, Milch, Leder).



2. FISCHER UND JÄGER

Fischfang (Hering, Kabeljau, Lachs) war ein wichtiger Teil der Ernährung.

Jäger erbeuteten Wild, sammelten Beeren und Honig, und lieferten Pelze für Kleidung und Handel.

3. HANDWERKER



Schmiede stellten Werkzeuge, Waffen und Alltagsgegenstände aus Eisen her.

Zimmerleute/Bootsbauer bauten Langschiffe, Häuser und Möbel.

Gerber und Lederarbeiter fertigten Schuhe, Gürtel, Rüstungen.

Textilhandwerkerinnen (meist Frauen) spannen Wolle, webten Stoffe und stellten Kleidung her.

Knochenschnitzer und Schmuckmacher produzierten Schmuck, Spielsteine und Gebrauchsgegenstände.

NJORDHEIM

JORVIK

4. KAUFLEUTE UND HÄNDLER

Wikingen waren geschickte Händler, nicht nur Räuber.

Sie tauschten Waren wie Bernstein, Felle, Eisen, Honig oder Sklaven gegen Silber, Seide, Glas und Gewürze.

Märkte in Dörfern und Städten wie Haithabu oder Birka waren zentrale Treffpunkte.



5. KRIEGER UND SCHILDMAID



Nicht jeder Wiking war ständig Krieger, viele Bauern zogen nur im Sommer auf Raubzüge.

Krieger verteidigten die Dorfgemeinschaft und brachten Beute sowie Reichtum.

Einige waren Berufskrieger (Gefolgsleute eines Jarls oder Königs).



6. FRAUENROLLEN

Frauen führten den Hof, wenn die Männer unterwegs waren.

Sie waren für Haushalt, Vorratshaltung, Weberei und auch für religiöse Aufgaben (Seherinnen, „Völvas“) zuständig.

In manchen Fällen konnten Frauen auch Land besitzen oder als Händlerinnen auftreten.

Es kam vor, dass tapfere Frauen, die mit Waffen umzugehen wussten mit auf die Beutezüge genommen wurden



7. RELIGIÖSE UND GESELLSCHAFTLICHE ROLLEN

Goden (Priester) leiteten Opferfeste und religiöse Handlungen.

Seherinnen (Völva) hatten einen besonderen Stellenwert durch ihre spirituelle Rolle.

Jarls (Adlige) oder Häuptlinge waren Anführer und Organisatoren von Handel, Kriegszügen und Rechtsprechung.

DIE VÖLVA IM WALD

Bevor der Scheiterhaufen angezündet wurde entfernte Odin noch seinen magischen Ring Draupnir, einen der größten Schätze der Götter, und setzte ihn auf Balders Hand. Er lehnte sich nach unten und flüsterte seinem toten Sohn etwas ins Ohr. Bald schon stand das Schiff in Flammen und die Asen nahmen Abschied.

Die Menschen im Norden huldigen den Göttern wie Odin und Thor, und allen anderen Göttern der skandinavischen Mythologie.

Die Runenpriester fungieren dabei als Wegweiser für die Zukunft - und sind gleichermaßen geliebt und gefürchtet. Wer will sich schon gegen die Götter stellen?



NJORDHEIM

JORVIK



In Njordheim sind folgende „Berufe“ möglich – bitte erspiele dir das Wissen bezüglich der freien Posten – einige sind natürlich schon vergeben.

KÄSEMACHER | SCHMIED | SCHREINER | SEILER | FISCHER | TÖPFER | BÄCKER | LANDWIRT | JÄGER
| KORBMACHER | HÄNDLER | FEISCHER | KRÄUTERLING | KNOCHENBAUER (FÜR WERKZEUGE /
SCHMUCK ETC)

☞ Zusammengefasst: Ein Wikinger-Dorf war ein funktionierendes Gemeinwesen, in dem Landwirtschaft und Handwerk das Fundament bildeten, Handel und Seefahrt Wohlstand brachten und Krieg eine zeitweise, aber wichtige Rolle spielte.



Gesetze der Wikinger

§1 – DIEBSTAHL

Wer ein Brot, Werkzeug oder Vieh stiehlt, zahlt dreifachen Wert an den Geschädigten.

Kann er nicht zahlen, wird er öffentlich ausgepeitscht und aus der Halle verwiesen.

Wiederholter Diebstahl: Verbannung auf drei Winter.

§2 – MORD UND TOTSCHLAG

Wer einen Mann oder eine Frau tötet, schuldet der Familie ein Wergeld von 120 Silberstücken oder Vieh gleichen Wertes.

Kann er nicht zahlen, wird er geächtet und verliert allen Rechtsschutz.

Meuchelmord (hinterlistig, ohne offene Herausforderung): Todesstrafe.

§3 – STREIT UND GEWALT IM DORF

Wer im Zorn das Schwert zieht, zahlt 3 Silber an den Thingherrn.

Wer Blut vergießt, zahlt 6 Silber oder leistet Dienst für den Verletzten, bis dieser wieder kampffähig ist.

§4 – EHEBRUCH UND SCHÄNDUNG

Wer die Ehe eines anderen bricht, verliert die Ehre und zahlt 12 Silber an den betrogenen Ehemann oder die betrogene Ehefrau.

Wer eine Frau gegen ihren Willen nimmt, wird an den Pfahl gebunden und mit Speichel und Schande beworfen, ehe er verbannt wird.

§5 – EIDBRUCH

Wer beim Thing einen Eid schwört und ihn bricht, zahlt 6 Silber und darf für ein Jahr keinen Eid mehr leisten.

Wiederholung: Ächtung auf Lebenszeit.

§6 – THING-FRIEDEN

Wer im Thing-Streit beginnt, wird mit 12 Silber bestraft.

Wer im Thing eine Waffe zieht, wird mit Verbannung bestraft.





§7 – ZAUBEREI

Wer mit Runen und Zauber Schaden bringt, wird ins Moor getrieben oder verbannt auf immerdar.
Nützliche Seidr (Heilung, Weissagung) ist erlaubt, wenn der Godi zustimmt.

§8 – KRIEGSPFLICHT

Jeder freie Mann muss im Krieg das Schwert führen.
Wer feige flieht, verliert Schild und Schwert und wird entehrt.
Wer Verrat übt, stirbt durch das Schwert.

§9 – FEUER UND HAUSBRAND

Wer mutwillig Feuer legt, wird mit Todesstrafe geahndet.
Wer versehentlich Feuer verursacht, zahlt den doppelten Schaden an alle Betroffenen.

§10 – EHRE UND SCHANDE

Wer Schande über das Dorf bringt, verliert Sitz im Thing und darf nicht am Opferfest teilnehmen.
Nur durch Tapferkeit im Krieg oder Buße am Thing kann Ehre zurückgewonnen werden.



NJORDHEIM

JORVIK

Stadt Jorvik

VORGESCHICHTE – IRGENDWO IN ENGLAND

Tobias kroch durch den Schlamm, seine Hände voller Ruß und Blut, die Augen geblendet vom Rauch, der die Stadt wie ein dunkles Tuch verhüllte. Über ihm trommelten die Wikinger auf ihre Schilde, und jeder Schritt der Angreifer ließ die alten Holzmauern erzittern. Drachenköpfe glitten den Fluss hinauf, schwarz wie hungrige Bestien, und ihre Schiffe warfen lange Schatten über die brennenden Dächer.

In den Straßen tobte das Chaos. Ein alter Händler wurde von einem kräftigen Krieger aus seinem Laden gezerzt, seine Waren wurden mit Äxten zerstört, während er selbst geschlagen und getreten wurde. Kinder schrien, Frauen weinten, und Männer, die verzweifelt Widerstand leisteten, fielen innerhalb von Sekunden. Pfeile rissen durch die Luft, die Wände krachten, Feuerfraß legte sich über alles.



Tobias hörte das Kreischen eines jungen Mädchens neben ihm, ihre Finger krallten sich in seinen Ärmel. „Lauf nicht weg!“, flüsterte sie, doch ihre Stimme zitterte so sehr, dass Tobias wusste, dass sie die Kontrolle über ihre Angst längst verloren hatte. Er zog sie weiter, über umgestürzte Wagen und verkohlte Trümmer, während der Boden unter ihren Füßen immer heißer und klebriger wurde.

Im Zentrum der Stadt zerbrach das Markttreiben in Minuten der Hölle. Händler wurden in die Flammen getrieben, Schilder und Waren verbrannten, während die Wikinger durch die Straßen stürmten, als gehöre ihnen die Welt. Tobias spürte die Präsenz der Angreifer wie eine lebendige Bedrohung: Muskeln, geölte Haut, Rüstungen, Äxte und Schwerter, die alles zerschmetterten. Ein Krieger schlug die Tür zu einem kleinen Haus auf, und Tobias hörte das Knacken von Knochen, bevor er sich angewidert wendete.



Er und das Mädchen fanden kurzzeitig Deckung in einer zerstörten Kapelle. Dort saßen bereits drei weitere Überlebende, die stumm und fassungslos die Schreie draußen hörten. Rauch stieg durch das zerbrochene Dach, und der Wind trug den Geruch von verbranntem Holz, geschmolzenem Metall und Tod herein. Tobias drückte das Mädchen gegen die Wand, versuchte, ihr Zittern zu beruhigen, doch er spürte die eigene Panik in jeder Faser seines Körpers.

Draußen schien die Stadt zu zerfallen. Ein brennender Wagen stürzte in die Straße, Funken und Flammen sprangen auf Dächer und Holzbauten über. Tobias hörte, wie jemand die Kapelle stürmte, die Tür krachte, Schwert auf Stein, Schreie – doch der Angreifer zog weiter, getrieben von der Gier, den Überlebenden nachzustellen.



Als die Sonne tiefer sank, zogen sich die Wikinger langsam zurück, nicht weil sie besiegt wurden, sondern weil sie genug Schrecken hinterlassen hatten. Jene, die überlebt hatten, krochen aus ihren Verstecken. Tobias stand, blutverschmiert, die Beine zittrig, und sah auf die zerstörte Stadt. Überall lagen Tote, Feuer fraß sich weiter durch Häuser, und Rauch färbte den Himmel rot und schwarz. Die Stadt, die er kannte, existierte nicht mehr – nur noch Ruinen, Schreie der Überlebenden und die grausame Erinnerung an die Macht der Angreifer.

Tobias wusste: Diese Nacht hatte etwas in ihm gebrochen. Angst, Verzweiflung, Schuld – es war

alles da. Doch irgendwo tief in ihm flackerte auch ein Funken Überlebenswillen. Die Wikinger mochten diese Nacht gewonnen haben, aber sie hatten nicht alles genommen. Noch nicht.

Torgrim Blauauge - seine Präsenz allein reichte aus, um eine Stadt in Panik zu versetzen. Die Männer und Frauen der Stadt spürten, dass er nicht nur ein Krieger war – er war das lebendige Chaos. In seinen Augen funkelte nicht nur der Hunger nach Beute, sondern die Freude am Untergang anderer, der Triumph über die Macht der Schwachen.

Doch Torgrim war nicht nur ein Krieger; er war ein Stratege. Jeder Angriff, jede Bewegung der Langschiffe, jeder Schrei der Wikinger war Teil eines sorgfältig geplanten Spiels. Er kannte die Angst der Menschen, ihre Reaktionen, und nutzte sie wie Waffen. Für ihn war jede Stadt, die fiel, nicht nur ein Sieg, sondern ein Monument seiner Macht und seines Rufes – ein Name, der noch Generationen später geflüstert werden würde.

„Lasst alles Wertvolle in die Boote bringen“ Sie nahmen, was sie selbst kaum gut gebrauchen konnten, aber als Handelsware auf ihren Märkten eignete sich Gold und Silber gut, um gute Preise zu erzielen. Er würde seinen Kriegern ihren Anteil zukommen lassen, den sie sich durch ihr treues Geleit verdient hatten. Den Rest würde er dazu nutzen die Dinge zu handeln, die sein Volk für den bevorstehenden Winter dringend benötigte

NJORDHEIM

JORVIK



Er dachte längst schon an die nächste Stadt, eine größere, wohlhabendere, deren Mauern dicker, deren Verteidiger zahlreicher sein sollen. Er konnte sie schon sehen: die engen Straßen, den Markt voller Händler, die Speicher voll Getreide und Wolle, die prunkvollen Hallen der Adligen. Torgrim lächelte kaum merklich unter seinem Bart – die Aussicht auf Reichtum und Blut war berauschend. Sie werden nicht vorbereitet sein“, dachte er. „Sie werden denken, dass ihre Mauern sie schützen. Sie werden glauben, dass ihre Bogenschützen und Wachen genügen.“ Doch Torgrim wusste, dass Angst mächtiger war als jede Mauer. Jede Panik, jedes verstohlene Zittern konnte er ausnutzen.

„Die nächste Stadt wird mich kennen lernen“, murmelte er, die Kälte des Windes ignorierend. „Sie wird den Namen Torgrim Blauauge flüstern, bevor der erste Pfeil fällt.“ Vor ihm der Wegweiser aus Holz. Er konnte nicht lesen – aber er verstand, dass diese nächste Stadt JORVIK genannt wird.



Die Morgensonne steigt träge über die Stadtmauern Jorviks, die den Kern der Stadt schützen sollen. Nebel hängt über dem nahen gelegenen Fluss, der seinen Verlauf durch die Stadt nimmt. Händler aus dem Westen entladen Fässer mit Salzfisch, während ein angelsächsischer Bauer sein einziges Schwein über den schlammigen Marktplatz treibt.

Der Markt selbst ist ein Schmelztiegel: Angelsächsische Schriftzeichen auf Holzschildern, Händler, die im Altenglisch und manchmal sogar in gebrochenem Latein feilschen. Der Duft von frisch gerösteten Gerstenfladen mischt sich mit dem schweren Geruch von Tierhäuten. Kinder tollen barfuß durch den Matsch, während ein Priester in einer einfachen Steinkirche die Glocke läutet und zum Gebet ruft.

Über all dem liegt eine Spannung, fast greifbar: die Furcht vor erneuten Kämpfen, aber auch die Aufregung einer Stadt, die wächst, die fremde Ideen, Waren und Menschen anzieht. Jorvik ist ein Ort, an dem sich Welten kreuzen – wo das alte heidnische Lied noch in den Gassen klingt, während die christliche Messe bereits den Himmel erobern will.



Der Adlige, der hier residiert, ist kein gewöhnlicher Thegn oder Ealdorman. Es ist eine Fürstin. Allein der Besitz einer steinernen Burg hebt die Fürstin deutlich über die Mehrheit ihrer Standesgenossen. Während andere in großen Holzhallen wohnen, lebt sie in einem massiven, turmartigen Gebäude, das von Weitem sichtbar über den Dächern der Stadt thront. Für die einfachen Bürger ist dieser Bau wie ein Versprechen von Schutz – und zugleich ein ständiger Hinweis auf ihre Unterordnung.

Im Inneren der Burg herrscht Strenge und Ordnung. Die dicken Steinmauern halten den Lärm der Stadt draußen, doch innen hallt jeder Schritt durch den Saal. Der Adel speist an einer langen Tafel, wo er mit seinen engsten Gefolgsleuten Pläne schmiedet: über Handel, Tribute, oder über die Abwehr möglicher Wikingerüberfälle.



Diener tragen Wasserkrüge, Silberbecher und Brotlaibe, während Krieger mit Speeren in der Halle Wache stehen. Besucher – Händler, Geistliche oder Bauern – betreten die Burg nur nach Erlaubnis, und der steinerne Bau selbst wirkt wie ein Prüfstein: Wer hier hineingerufen wird, steht im Zentrum der Macht.

Der Adel ist untrennbar mit der Kirche verbunden: Oft befindet sich in Sichtweite der Burg eine steinerne Kapelle, vielleicht sogar ein kleines Kloster, das vom Adligen gefördert wird. Auf dem Markt treiben Kaufleute Handel unter seinem Schutz. Jede Waage, jeder Maßkrug ist im Grunde durch seine Autorität gesegnet. Bauern aus dem Umland bringen Abgaben – Getreide, Vieh, Wolle – in die Stadt, die in den Speichern der Burg gesammelt werden.

Die Fürstin Aleidis stand auf der Plattform ihrer Steinburg und starrte auf den Fluss, der still im Morgennebel lag. Irgendwo hinter den Hügeln konnte sie die Umrisse der Langschiffe erahnen, und obwohl noch kein Angriff begonnen hatte, spürte sie die Kälte der Angst wie ein Messer in ihrer Brust. Ihre Hände umklammerten das Schwert, das sie so oft geübt hatte, und doch wusste sie, dass dies kein Training war, sondern bald Realität.

In ihrem Geist überschlugen sich Gedanken wie eine Flut. *Wie viele Männer haben wir? Sind die Mauern stark genug? Werden unsere Vorräte reichen, wenn sie länger belagern?* Sie kannte die Geschichten der Städte, die den Wikingern zum Opfer gefallen waren – Rauch, Feuer, Schreie. *Ich werde nicht zulassen, dass meine Stadt so endet.*



Sie dachte an die Bürger unter ihr, an Kinder, Frauen und Alte, die verzweifelt auf Schutz hofften. *Sie zählen auf mich. Wenn ich zögere, sterben sie. Wenn ich falsch entscheide, ist alles verloren.* Ihr Herz pochte, doch ihr Gesicht blieb ruhig. Sie wusste, dass Angst ansteckend war – sie durfte sie nicht zeigen.

Dann kamen die taktischen Überlegungen. *Wir müssen die Bogenschützen optimal positionieren, die Fallgruben an den Toren sind entscheidend. Wasserfässer bereitstellen, Feuerbarrikaden...* Jede Entscheidung war ein Schritt auf einem schmalen Grat zwischen Leben und Tod. Als Fürstin fühlte sie die Verantwortung, die schwer auf ihren Schultern lasten, doch mit jeder Überlegung wuchs auch ihre Entschlossenheit.

Und tief in ihrem Inneren spürte sie die Wut. Wut auf die Wikinger, die durch Zerstörung Macht gewinnen wollten, auf Männer, die mit Blut und Feuer ihr Leben bedrohten. *Sie werden nicht triumphieren. Nicht hier. Nicht unter meiner Herrschaft.* Sie hob das Schwert, betrachtete die Klinge im Morgenlicht und flüsterte nur für sich: „Ich werde meine Stadt verteidigen. Ich werde sie alle führen – bis zum letzten Atemzug.“

Die Fürstin war bereit. Nicht nur als Herrscherin, sondern als Schild und Schwert ihrer Stadt, als



unerschütterliche Kraft, die sich dem Chaos entgegenstellte. Bald würde der Sturm kommen, doch sie würde ihm nicht weichen.

In ihrem Geist kreisten aber nicht nur Schlachtpläne – auch die Möglichkeiten der Diplomatie. Krieg war nicht immer der einzige Weg.

Vielleicht können wir sie besänftigen... vielleicht Tribut zahlen, Waren abgeben, ohne dass Blut fließt. Der Gedanke schmeckte bitter auf ihrer Zunge. Die Abgabe von Gold oder Nahrung war eine Demütigung, doch sie wusste, dass sie manchmal notwendiger war als heldenhafter Widerstand. *Wenn ich die Stadt bewahre, selbst um einen Preis, ist das besser, als dass sie verbrannt wird.*

Aleidis dachte an die Sprache der Wikinger, an ihre Anführer, an Torgrim Blauauge selbst. *Er ist gnadenlos, ja, aber nicht dumm. Er respektiert Stärke – und auch kluge Verhandlungen.* Vielleicht konnte sie einen Funken Respekt gewinnen, vielleicht seine Aufmerksamkeit auf etwas anderes lenken, während sie die Stadt schützt.

NJORDHEIM

JORVIK



Doch die Diplomatie war ein schmaler Grat. *Zu viel Zugeständnis, und die Stadt sieht mich als schwach. Zu wenig, und sie reißen alles nieder.* In ihrem Inneren wog sie die Möglichkeiten ab: Tributzahlung, Geiseln, gezielte Geschenke – jede Handlung ein Risiko, jede Entscheidung ein Test ihrer Klugheit.

Und doch lag darin Macht. Aleidis spürte, dass Diplomatie kein Zeichen von Schwäche war, sondern ein Werkzeug, das genauso tödlich sein konnte wie ein Schwert. *Wenn ich die richtigen Worte finde, wenn ich Stärke und Klugheit kombiniere, kann ich den Sturm vielleicht umleiten – und Leben retten.*

Die Fürstin senkte das Schwert einen Moment, die Augen fest auf den Horizont gerichtet. Die Wikinger kamen, mächtig und gnadenlos, doch sie wusste: Manchmal war der Sieg nicht im Blut, sondern in der Kunst, Gegner zu lenken, zu täuschen und zu zwingen, dass sie ihr Schicksal selbst wählten.



Gesetze der Stadt Jorvik

SCHUTZ DER STADT UND DER BURG

Jeder Mann zwischen sechzehn und sechzig Jahren muss auf den Mauern wachen, wenn Gefahr droht. Wer flieht, muss doppelte Abgabe leisten – oder für einen Monat in Ketten. Die Mauern, Tore und Palisaden sind heilig; wer sie beschädigt, riskiert sein Leben. Denn Jorvik lebt durch unsere Gemeinschaft und unsere Verteidigung.

DIEBSTAHL UND RAUB

Wer stiehlt, bringt Schande über sich selbst und seine Familie. Das Doppelte des gestohlenen Wertes muss zurückgegeben werden, und wer es wiederholt tut, wird öffentlich ausgepeitscht oder verbannt. Wer Gewalt anwendet, um zu rauben, wird das letzte Mal seinen Atem in Jorvik tun. Waffen und Rüstungen zu stehlen, gilt als Verrat – und endet nur selten gut für den Dieb.

MORD UND VERLETZUNG

Tötest du einen anderen, musst du zahlen – oder sterben. Die Höhe hängt vom Rang des Opfers ab, doch die Pflicht der Gerechtigkeit gilt für alle. Schlägst oder verstümmelst du einen Bürger, musst du Buße leisten, oder die Stadt wird dich bestrafen.

MARKT UND HANDEL

Auf dem Markt wird ehrlich gewogen und gemessen. Wer betrügt, verliert mehr als Geld – er verliert das Vertrauen der Gemeinschaft. Marktstände dürfen nur an den ausgewiesenen Plätzen errichtet werden, und Fremde müssen sich anmelden, bevor sie handeln.

KIRCHE UND GLAUBE

Die Kirche ist unser Schutz und unsere Mitte. Wer Priester oder Kircheneigentum angreift, spürt die volle Strenge der Stadt. Jeder Bürger soll einmal im Monat die Messe besuchen – nicht aus Furcht, sondern als Zeichen des Zusammenhalts.

FAMILIEN UND ERBE

Land und Besitz bleiben in der Familie. Söhne erben zuerst; Töchter nur, wenn keine Söhne da sind oder die Fürstin es erlaubt. Ehen werden der Stadt gemeldet; wer heimlich heiratet, wird zur Buße gerufen.

FREMDE UND SICHERHEIT

Fremde melden sich bei der Stadtverwaltung. Wer ohne Erlaubnis Gewalt anwendet, muss mit dem Tod rechnen. Die Sicherheit von Jorvik steht über allem.

NJORDHEIM

JORVIK



FEUER UND BRÄNDE

Feuer muss überwacht werden – jeder Bürger ist verantwortlich. Wer Häuser, Scheunen oder Ställe unbedacht in Flammen setzt, bringt Tod und Verderben über uns und riskiert die Todesstrafe. Wasserfässer und Sand müssen jederzeit bereitstehen.

PFLICHTEN GEGENÜBER DER FÜRSTIN

Steuern, Getreide, Vieh oder Silber – jeder gibt nach seinen Möglichkeiten. Im Kriegsfall greift jeder zum Schwert, bringt Vorräte oder schützt die Stadt. Wer der Fürstin in Notfällen nicht gehorcht, setzt sich dem Zorn Jorviks aus.

STRAFEN UND ORDNUNG

Die Stadt straft öffentlich, um zu lehren, nicht nur zu bestrafen: Auspeitschung für kleinere Übertretungen, Verbannung für wiederholte Übeltaten, Tod für Mord, schwere Raubüberfälle oder Angriffe auf die Fürstin. Wer die Gesetze achtet, lebt in Sicherheit. Wer sie bricht, lernt die Härte unserer Gemeinschaft kennen.



Wissenswertes zur Aufnahme

Damit du uns und unsere Bühnen, unser RP besser kennenlernen kannst, und wir dich natürlich ebenso, ist es der beste Weg zunächst einmal die Infogruppe vom Landeplatz zu entern. Wenn wir dich in unseren Welten wahrnehmen und du gerne und mit Sachverstand nachvollziehbar dein RP ausstattest, folgt in der Regel recht schnell die Aufnahme in unsere Spielgruppe. Mit der Infogruppe ist ein Jeder über die Neuigkeiten unserer Welt informiert. Dies gilt auch für Leute, die nicht bei uns spielen. Internas werden ausschließlich in der Spielergruppe besprochen bzw. diskutiert



WENN DU BEI UNS SPIELEN MÖCHTEST...

1. **E**ntscheide dich für das Festland oder für das Dorf der Wikinger – beides geht nicht (mit einem Alt)
2. **S**piele zeitgemäß– denn das ist immer noch das Wichtigste. Erspielt euch euer Wissen, spielt eure Geschichten!
3. **S**elbst wenn die Rollen kontrovers sein können – so ist uns in der Spielgruppe die Stimmung untereinander sehr wichtig. IC und OOC trennen sollte dir nicht fremd sein. Wir spielen ZUSAMMEN, auch wenn es IC mal hoch hergehen sollte, was die gespielten Konflikte angeht. Das heisst aber nicht das wir außerhalb des RP dann weiter zanken!
4. **W**ir probieren uns gegenseitig aus – du kannst uns kennenlernen, und wir dich. Wir stimmen innerhalb der Gruppe nach 8 -10 Spielabenden ab, ob wir deinen zuvor geäußerten Wunsch um Aufnahme, entsprechen. Bei mehr als 2 Gegenstimmen wird dies verwehrt. Gibt es nicht mehr als 2 Gegenstimmen bekommst du die Spielgruppe



5. Du kannst jederzeit aus der Gruppe ausgeschlossen werden, wenn

☞ Du gegen unsere Regeln verstößt und obendrein auch noch beratungsresistent bist.

☞ Wenn du gegen die guten Sitten und Gebräuche verstößt – damit meinen wir das OOC – belästigen anderer Spieler gegen ihren Willen.

☞ Wenn du gegen die Regeln der Firma LindenLab verstößt

☞ Du ohne erkennbaren Grund längere Zeit nicht spielen kommst. Natürlich kann uns immer das RL einen Strich durch die Freizeit machen – was wir natürlich absolut akzeptieren. Wir meinen hier insbesondere jene Spieler, die sich ein zuhause erstellen und sich aber ansonsten nicht in das RP einbringen oder gar nicht erst sehen lassen. Das Bewohnen der Sim ist kostenlos – aber nur für aktive Spieler. Ein Anspruch darauf besteht nicht!

Wir vergeben nach einiger Zeit die Hütten der passiven Spieler an aktive Spieler, so kein Grund für die Abwesenheit erkennbar ist.

Mit dem Ausschluss aus der Gruppe senden wir dir auch deine Objekte zurück.



Wir freuen uns über jeden Mitspieler, ganz gleich, ob du Anfänger oder „Profi“ bist– wir alle hatten schon Begegnungen die schön ausfielen, oder aber eben auch sehr problematisch verliefen. Wir haben uns auf die Fahne geschrieben allen Spielern eine Chance zu geben – auch wenn es in der Vergangenheit vielleicht Vorfälle gab, die dies nicht vermuten lassen. Wir wollen nur „bewerten“, was du in unserer Welt zeigst. Vorbehaltslos!

NJORDHEIM

JORVIK



WENN DU UNS GEFALLEN MÖCHTEST.....SOLLTEST DU FOLGENDES BEDENKEN UND AUFNEHMEN

- 1) zeige möglichst wenig Tattoos und Piercings– schon gar keine Ganzkörper oder Gesichts – Tätowierungen
- 2) keine Rockerkleidung oder irgendwas Weltliches, was nicht ins Setting oder der Zeit (900 n.C.) passt
- 3) realistisches Gameplay – dazu gehört mindestens die Erkenntnis,
 - ☞ der Wikinger kann nicht schreiben und lesen - einige gemalte Runezeichen haben Bedeutung
 - ☞ Die Briten konnten nicht nach Skandinavien segeln – die einzigen Seefahrer waren die Nordischen zu der Zeit
 - ☞ Schießpulver und Kanonen gab es ebenso wenig wie Piratenschiffe in der Nordsee

(wir ggf erweitert so es einen Grund gibt)





Unsere Sim-Regeln

1. keine Kinderavas oder Fantasieavas
2. Tieravatare – nur auf Absprache und auch nur wenn dieses Tier weltlich ist (keine Fantasy). Zudem ist es hilfreich, wenn durch ein nichtsprechendes Tier keine RP-Monologe entstehen – auch ein Tier kann emoten. Die Spieler nehmen Tiere als das wahr, was sie darstellen. Wer ein Wildschwein spielen möchte, darf sich nachher nicht beschweren, wenn er am Spieß über ein Lagerfeuer sein Ende findet.
3. Kleidung, Sprache, Aussehen, Verhalten der Zeit und Stand des Mittelalters angepasst
4. Authentisches Play bedeutet IC bedingt zu handeln. Wenn sich jemand sinnig einbringt, habt ihr das zu beachten. Wenn jemand schwachsinnig spielt, wird er entsprechend wahrgenommen.
5. Raub- und Diebstahl RPs sind gern erlaubt, ABER sie sind NUR zulässig, wenn ein Bewohner der Sim in Ruf-Reichweite ist, und die Chance besteht zu reagieren
6. Waffen: das Tragen von Waffen ist erlaubt. Bitte beachtet die entsprechenden Emotes
7. Es ist der ZCS Meter zu tragen – Ausnahmen bitte mit dem Admin absprechen. Du bekommst den Meter am Landepunkt.
8. faires Miteinander und Respekt, IC ist IC und OOC ist OOC
9. nicht aus dem RP teleportieren – spiele möglichst alles IC aus. Zum teleporten suche dir eine Stelle wo andere es nicht mitbekommen
10. Tötung/Hinrichtung/Verstümmelung: nur nach Absprache -->kennen der Konsequenzen seiner Taten durch Lesen unserer Gesetze. Erst lesen – dann handeln. Und wenn du handelst, spiele die Konsequenz daraus auch mit.
11. Sex-RP nur wenn die betroffenen Spieler dies so möchten – zwanglos. Unbeteiligte Spieler reagieren nur IC darauf.
12. Die Sim ist jederzeit zum Spielen bereit – ihr könnt spielen, wann immer ihr wollt. Derzeit haben wir zudem drei wöchentlich feste Spieltage. Montag, Mittwoch und Freitag. Meist am Abend ab 19:00 Uhr.

Wir haben uns bemüht, den Regelkatalog auf das Notwendigste zu beschränken und wünschen allen ein schönes Roleplay und setzen auf eure erwachsene Vernunft.

Die Admins – bitte beachten

Wir sind für jeden Impuls von dir dankbar - bitte habe aber Verständnis, dass wir Admins aktiv am RP teilnehmen möchten. An den Spieltagen also bitte keine IM's in unsere Richtung, die nicht auch einen Tag Zeit haben können.

Baumaßnahmen, Umbauten, oder umfangreiche Korrekturen diskutieren wir nicht an Spielabenden. Entweder gib uns eine NC oder spreche uns außerhalb der Spieltage an. Danke für dein Verständnis

Da wir alles im Team erledigen gibt es auch mehrere Admins, die sich selbstverständlich abstimmen



ADMIN UND OWNER FÜR ALLE BEREICHE

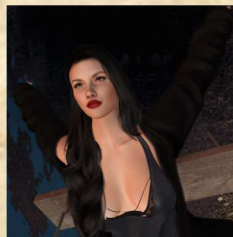
[Insa](#) | [Suseann](#) | [Spitte](#)

(Wenn du in SL online bist, kannst du den Namen anklicken, um direkt im Profil des Admins zu landen)

ADMINS FÜR PROBLEME IM ROLLENSPIEL



[Halvar](#) in Njordheim



[Aleidis](#) in Jorvik

Zusammenspiel mit Gor?

Wir werden nicht GOR sein....aber (wichtig zu lesen)

Die Mythen, die Götter und das Leben der Wikinger ist übergreifend spielbar, ganz gleich, ob es sich um Gor oder eben der Erde handelt. Ehre, Mut und Stolz prägen das Bild der Nordmänner. Ihre Götter sind lebendig. In beiden RP-Welten.

Viele reiben sich an dem Thema Sklaverei - eine der 3 Säulen Gor's - aber - wenn wir die Serie Vikings schauen, stellen wir fest das auch die Wikinger Gefangene in ihren Dörfern einsetzten – und sie nannten diese auch Sklaven. Menschen / Spieler die gerne Sklaven spielen, sollten auch ihr bevorzugtes Spiel finden. Das Bild von Sexsklaven und brutale Gewalt, welches Gor für viele definiert, wird so nicht gespielt. Niemand wird gegen seinen Willen sexuell angegangen. Wenn beide Spieler es so aber für gut befinden, dann entscheiden sie im Grunde selbst. Wichtig ist das jeder Spieler die Skills und Ausrichtung seines Gegenüber bedingungslos akzeptiert. Ausnahmslos! Und wichtig ist ebenfalls das Außenstehende dieses Spiel der anderen mindestens tolerieren. IC kann man auf alles reagieren. Es passt etwas nicht, jemand begeht sogar eine kleine Straftat....dann spielt es aus!

In der Stadt Jorvik wird es auf keinen Fall goreanisch zugehen - es wird keine Kasten und keine Gor-Gesetze geben! Hier richten wir uns am Mittelalter aus, in einer Zeit, wo die Seefahrt noch nicht tragendes Element war. Darum ist es auch in unserer Zeit für die Engländer kaum möglich mit geeignetem Schiff mal eben in den Norden zu segeln - dies passierte erst, nachdem die Wikinger zeigten, wie Seefahrt auch sein kann :-)) und der Brite zu lernen begann. Und das ist auch der Grund, warum wir keine adeligen Gebäude oder Stadtsequenzen in die Nordwelt setzen werden, mit der Argumentation das dann alle auf einer Ebene zusammenspielen können. Man muss sich bei uns entscheiden in welcher Welt man spielen möchte und man wird trotzdem Berührungen haben. (Selbst wenn wir Übergriffe spielen sollten - so spielen wir doch immer MITEINANDER und GEMEINSAM, ZUSAMMEN)

WIR SIND KEIN GOR, ABER.....

- Die Wikinger nahmen auch auf ihren Beutezügen Sklaven – diese mussten je nach Talent im Dorf mit anpacken und galten nicht als Frei. Dies kann bei uns problemlos gespielt werden.
- Eine Versklavung der eigenen Dorfbewohner gilt allgemein als unehrenhaft und kommt nicht vor. Die Strafen der Wikinger bringen oft Geschäfte und Widergutmachungen ins Spiel, und im schlimmsten Fall droht der Ausschuss aus der Gemeinschaft – man wird zum Geächteten, der das Dorf dann verlassen muss. In besonders schlimmen Fällen wird die Todesstrafe verhängt, was der Wikinger im Allgemeinen als ehrenhafter empfand als die Ehre oder gar die Dorzugehörigkeit zu verlieren



1. EHE UND SEXUALITÄT

- **Ehen waren Bündnisse** zwischen Familien, oft politisch oder ökonomisch motiviert.
- Sex innerhalb der Ehe diente nicht nur der Lust, sondern auch der **Sicherung der Erbfolge**.
- Frauen hatten gewisse Rechte: Sie konnten eine Scheidung verlangen (z. B. bei Impotenz, Misshandlung oder Vernachlässigung).

2. EHEBRUCH

- **Ehebruch galt als schwere Ehrverletzung**.
- Ein Mann, dessen Frau mit einem anderen schlief, galt als entehrt.
- Strafen: je nach Region Geldbußen, soziale Ächtung oder sogar Tötung.

3. HOMOSEXUALITÄT

- Homosexuelle Handlungen an sich waren nicht grundsätzlich verboten.
- **Das Problem lag in der „passiven Rolle“**: Ein freier Mann, der sich „verweiblichte“, wurde als ehrlos (argr oder níðingr) beschimpft.
- Solche Anschuldigungen konnten vor Gericht gebracht werden – die Ehre war wichtiger als die Tat selbst.

4. VERGEWALTIGUNG

- Vergewaltigung galt als **schwere Verletzung der Ehre** der Frau und ihrer Familie.
- Strafen reichten von Geldzahlungen bis hin zur Ächtung.
- Frauen waren rechtlich geschützt, auch wenn die Umsetzung in der Praxis von Machtverhältnissen abhing.

5. UNVERHEIRATETE SEXUALITÄT

- Sex vor der Ehe war nicht streng tabuisiert, solange es nicht die Ehre verletzte.
- **Kinder außerhalb der Ehe** waren zwar möglich, hatten aber oft einen schwächeren sozialen Status.

6. MAGIE UND SEXUALITÄT

- In der Wikingerzeit gab es den Vorwurf, Männer könnten durch bestimmte Zauber „entmannt“ oder „unmännlich“ gemacht werden.
- Solche Vorwürfe waren gefährlich, weil sie die Männlichkeit und damit die gesellschaftliche Ehre infrage stellten.

Hier erkennen wir den Unterschied zu GOR – die Spieler auf unserer Sim befolgen im Allgemeinen diese Vorgaben. Natürlich kann eine Frau die Ehe brechen, wenn sie die Konsequenzen mit bedenkt und vor allem mitspielt.



Es darf oder kann auch zu sexuellen Handlungen kommen – wenn die Spieler sich darüber einig sind und niemand gegen seinen Willen geführt wird.

Ein Nein ist ein Nein und zwingend zu akzeptieren – ohne Diskussion.

7. DIE SPRACHE ALS UNTERSCHIED

Gor Spieler haben andere Bezeichnungen für die täglichen Dinge des Lebens. So ist beispielsweise ein Tarsk ein Wildschwein, oder Vulo nennt man ein Huhn. Im Spiel kann man dies als Dialekt auslegen – in Bayern reden sie schließlich auch unverständlicher als in Norddeutschland. So kann man trotzdem den Versuch starten gemeinsam zu spielen. Macht doch auch mehr her, wenn eine zweistellige Anzahl Nordleute einer Stadt wie Jorvik auf die Pelle rückt? Wichtig ist dabei das die goreanischen Spieler in unserem Dorf auch unsere Gesetze respektieren.

Ob dies funktioniert, werden wir bestimmt mal ausprobieren



Hier endet die Beschreibung unserer Sim – wer etwas über die Entwicklung und Bauphasen unserer Sim erfahren möchte, für den ist das letzte Kapitel

NJORDHEIM

JORVIK

Das Owner-Team und der Bau



Viele Versuche um eine Rollenspielwelt zu erzeugen gab es bereits. Immer wieder entstanden schönste Welten und Bühnen – und mindestens genauso häufig verschwanden sie wieder, aus den unterschiedlichsten Gründen. SL verändert sich – die Spieler haben ihre Welten, ihre Gruppen gefunden oder sind im Schlimmsten Fall gar nicht mehr im Grid. In diesen Zeiten etwas auf die Beine zu stellen ist sehr schwierig und es wäre auch nicht passiert, wenn wir nicht schon eine intakte Spielergruppe geformt hätten, die ihren Auftakt in Silva Sedes fand.

Durch Silva Sedes fanden Spieler zueinander die ganz gleich in welcher Rolle auch immer sie agieren, respektvoll miteinander umgehen. Wichtig!!

Spitte weiss zu berichten „Es war noch nie wirklich schwierig Bühnen zu bauen – diese aber mit Leben zu füllen – DAS ist die Schwierigkeit.“ Über Monate bekamen wir eine Spielgemeinschaft die einfach gerne im Rollenspiel versinkt – allerdings war Silva Sedes was die Spielreize angeht ein wenig zu begrenzt. Diesmal haben wir aber nicht einfach aufgegeben – sondern wir haben die Gruppe mit einbezogen und gefragt ob alle zufrieden sind oder wie eine

NJORDHEIM

JORVIK



künftige Vision aussehen könnte? Zu unserer Überraschung wollten so ziemlich alle Spieler Veränderungen und dies war dann der Startschuß es noch einmal zu versuchen. Aber nicht auf einer reduzierten Fullsim, oder gar einer Homestead-Sim – sondern es galt eher das Motto „entweder richtig oder gar nicht“.

Und das hier IST richtig. Insa und Spitze – wie viele Jahre kennen wir uns? Es gab schon gemeinsames Rollenspiel und ihre Vorlieben erkennt man schnell, hat sie selbst doch auch Mittelalter-Rollenspielwelten erstellt und viel Erfahrung gesammelt. Für das was uns vorschwebte braucht es zudem viel Geld. Und ohne zuverlässige Partner geht das nur schwer oder wenn du halt in Lotto gewonnen hast. Auf letzteres hoffen wir zwar noch – als Fundament für unser RP taugt diese Vision aber eher weniger.

Use, an Spitze's Seite ist ein weiterer Faktor und wichtiger Teil des Teams. Zu dritt lässt sich das einigermaßen stemmen und kaum war dies in Aussicht gestellt, machten wir „Nägel mit Köppen“.



Einmal noch mal zeigen was wir lieben. Einmal nochmal beständig sein und unsere Freizeit gemeinsam genießen. Abtauchen in eine aufregende und vielseitige Welt. So lässt es uns tun.....und nur ein Tag später begannen die umfangreichen Bauarbeiten. Nicht quatschen – machen!

NJORDHEIM

JORVIK

Die Vision – sie ist nicht neu

Jede der beiden Welten muss in der Lage sein, den Spielern zu gefallen. Bei uns soll man Viking RP und Mittelalter-RP finden. Das sehen wir alle als unsere wichtigste Vorgabe. „Ich habe schon einige Welten entstehen lassen, egal



NJORDHEIM

JORVIK



ob allein oder im Team - am Ende muss stets etwas stehen was mindestens einen kleinen WOW-Effekt erzeugt. Das Beste, was ich je gebaut habe, war eine Gor Welt mit ähnlicher Konstellation. Unten Norddorf – oben Stadt - zusammen mit meiner damaligen Partnerin haben wir etwas unglaublich Schönes erschaffen. Ich weiß nicht, ob wir Samsi's damalige Welt toppen können - aber wir werden eine Nordsim erstellen die sich sehen lassen kann.“

Es ist nicht so wie damals wo ich mit der Partnerin je 2 Anteile hatte. Als es dann brach, konnte die eine Hälfte nicht aufgefangen werden und dann wurde sie noch dazu gelöscht. Das Projekt war Geschichte. Sicher ist man davor nie - aber wir alle spielen nun schon einige Monate zusammen und unser Kern ist gefestigt. Wir wissen, was wir



wollen. Und was wir nicht wollen. Sei noch angemerkt, dass alle Einnahmen der Sim natürlich entweder wieder der Sim zugutekommen oder aber eben zu den genannten Teilen an die Owner ausgegeben werden um die Mieten so moderat wie möglich zu halten.

Wir sind uns sicher!

Ich sage es mal vorsichtig. Wenn dieses Projekt nicht funktionieren sollte - dann wäre das hinzunehmen und kein Beinbruch - aber es wird von mir KEIN weiteres RP-Projekt mehr folgen. Einmal noch etwas Schaffen das möglichst lange steht und Freude ins Spiel bringt, die wir schon etwas länger missen. Darauf habt ihr mein Wort!

NJORDHEIM

JORVIK



Inspiziert von Samsi's Version der Einteilung eines Norddorfes entsteht recht schnell die Bühne für die Wikinger. Es ist eine Wohltat mit 30.000 Prims arbeiten zu können und so erhalten selbst Wochen nach dem Baubeginn immer noch Details Einzug in diese Welt. Wir kommen gut und schnell voran.

frühe Bauphase



Wer uns besucht sollte nicht die Cam benutzen – ein toller Effekt entsteht dann, wenn man die Welt gehend erkundet.

NJORDHEIM

JORVIK



Jede Stunde wächst die Welt, jeden Tag finden wir Dinge, die wir integrieren wollen.

Wir wollen den Eindruck erwecken, dass die Natur VOR dem Dorf da war – und so versuchen wir ein entsprechendes Terraforming.

NJORDHEIM

JORVIK



Texturen wollen gesucht und für unterschiedliche Höhen gefunden werden. Norwegen zeigt uns schroffes Land, nicht sehr fruchtbar. Wir verbringen Stunden mit der Wahl und dann versuchen wir alles um eine Art Komposition zu



„verkaufen“ – und ich fühle mich schnell gut dabei.



Der Bereich am Hafen – erste Stellproben und Versuche.

Jeden Tag machen wir Fortschritte – unsere Spieler sind bereits nach einer Woche dabei, sich ihre Häuser auszusuchen und nachdem die Position SAVE ist – auch zu beziehen. Njordheim beginnt zu leben

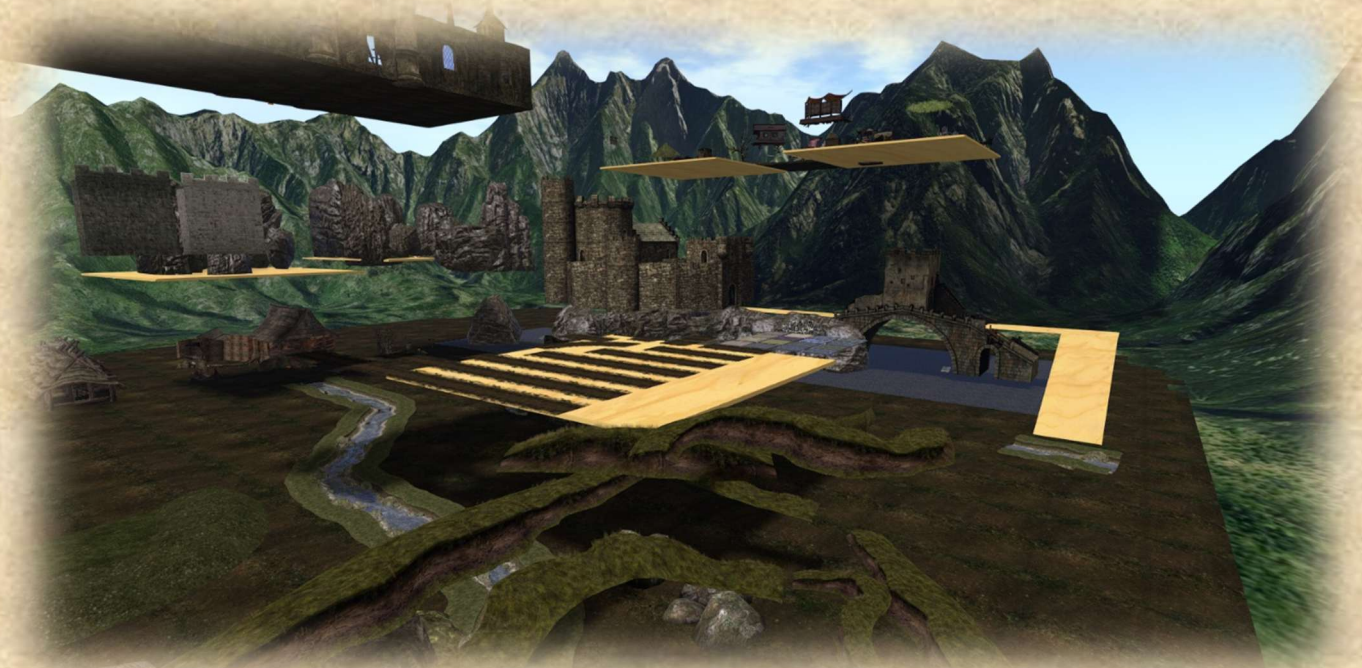


NJORDHEIM

JORVIK



Der zweite Abschnitt ist Jorvik – eine Stadt mit allem, was das Mittelalter zu der Zeit hergab. Burg, Kirche, Stroh­hütten der armen Bevölkerung, bessere Bauten für erfolgreiche Händler und Handwerker – und dabei nie



vergessen zu verdecken, dass man ja eigentlich auf einer Skybox spielt. Jede Menge Herausforderungen um ohne Terraform eine nicht flache Stadt (Ausschnitt) zu erstellen.

NJORDHEIM

JORVIK



Es gibt in beiden Welten viel zu entdecken – nehmt euch Zeit beim Erkunden der Spielflächen. Schon hier sei verraten das wir eine dritte Fläche erstellen werden – wenn die beiden Hauptbühnen vollständig eingerichtet sind

Diese dritte Fläche ist irgendwo in Britannien, nicht weit von Jorvik entfernt. Hier landen die Wikinger mit ihren Drachenbooten an und schlagen ein Lager auf, um die Umgebung auszukundschaften. Platz für viel RP für alle Spieler beider Spielflächen. Später mehr dazu

