



# FjoreCon I – Olafs Erbe

10. /11.9. – 14.9.08

*Es ist jetzt fünf Winter her, dass Olaf Blutaxt, der Jarl von Lägstaland, von raubfahrenden Wikingern erschlagen wurde. Mit ihm fand der größte Teil seiner Gefolgschaft und seiner Söhne den Tod. Beteiligt waren an dieser Tat verschiedene Sippen und Kriegerbanden des „Großen Heeres“. Der Hetmann Hjassir Fjoreson benannte die Insel damals um in „Fjoreholm“, und seine Sippe, der Röde Thjur wurde sesshaft und siedelte sich dort an.*

*Nachdem er sich zum Herrn der Insel ausgerufen hatte, begann Hjassir bald, Steuern zu erheben. Anfangs war es dem einfachen Volk noch gleichgültig, ob sie ihre Abgaben an Olaf oder nun eben an Hjassir entrichteten. Doch vorletzten Winter kehrte Olafs überlebender Sohn Harald nach Fjoreholm zurück und begann, die verbliebenen Getreuen seines Vaters um sich zu scharen, und die freien Bondis gegen Hjassir aufzuwiegeln.*

*Haralds Anhängerschaft hat anhaltenden Zulauf, dennoch meidet er bisher die offene Auseinandersetzung mit dem kampferprobten Röde Thjur. Er setzt stattdessen auf kleine Überfälle und Nadelstiche. Inzwischen haben die Auseinandersetzungen an Heftigkeit zugenommen. Immer wieder brennt ein Hof, Leute werden verschleppt, Bauern erpresst. Die Aufständischen sind dabei einfach nicht zu fassen – nicht zuletzt deswegen, weil sie sich immer wieder in das unzugängliche Moor im Norden der Insel zurückziehen. Nur wenige Ortskundige kennen die sicheren Pfade durch den Sumpf, und keiner von ihnen steht auf Hjassirs Seite.*

*Inzwischen neigt sich das Jahr dem Ende zu: Der Scheiding ist gekommen. Das Laub wird gelb und der Nebel hängt morgens lange in den Tälern. Vor wenigen Tagen erst sind die Nylandfahrer aus dem Westen heimgekehrt. Da verbreitet sich auf Fjoreholm die Kunde, dass Hersir Hjassir den Kriegspfeil über die Insel geschickt hat! Er ruft die waffenfähigen Karle und Schildmaiden auf der Fjoreborg zusammen, und soll wohl auch andere Sippen um Unterstützung gebeten haben. Anscheinend wird im Hafen unterhalb der Thingburg gerade die FJOREGER, das Schiff des Röde Thjur, für eine weitere Südlandfahrt ausgerüstet...*

*Einige wenige meinen aber zu wissen, dass es gar nicht auf große Fahrt gehen soll. Stattdessen würde im Geheimen ein Vorstoß ins Moor vorbereitet, um den Unruhestifter Harald endlich zu stellen und seine Gefolgschaft zu vernichten, damit auf Fjoreholm endlich wieder Frieden herrscht.*





*Das Moor im Norden – du hast einige Geschichten darüber gehört: Es heißt, dort gingen die ruhelosen Geister der Toten um und brächten jedem Eindringling einen grausamen Tod. Nun ja... man sagt das gleiche auch von jedem anderen Moor, nicht wahr? Andererseits heißt es dagegen nämlich auch, dass im Moor der Schatz des alten Jarls Blutaxt verborgen sei, der nach seinem Tod niemals gefunden werden konnte - und der Aussicht auf gutes Silber hast du schon immer nur schwer widerstehen können...*

## OT-Infos zum FjoreCon

Wir freuen uns, euch hiermit zu unserem lange geplanten und endlich umgesetzten FjoreCon einladen zu können. Dieser Con soll vor dem Hintergrund der Midgard-Welt auf Fjoreholm spielen, der Heimatinsel des Röde Thjur. Es ist uns gelungen, dafür eine wunderschöne Location tief in den Wäldern des Spessart zu sichern, wo wir völlig ungestört sein sollten.

Der Con ist auf 30 Spielerplätze und 40 NSC beschränkt.

### **Location**

Unsere Location liegt im Spessart, nahe 97799 Detter. Es gibt vor Ort genug Platz zum Aufbau eurer Zelte, dazu ordentliche sanitäre Anlagen, warme Duschen (gegen Münzeinwurf) und fließendes Wasser. (Stammt aus einer Quelle – ist daher keine kontrollierte Leitungswasserqualität. Ich hab's trotzdem getrunken und lebe immer noch.)

### **SC-Anreise**

Die OT-Anreise für SCs ist am Donnerstag, 11.9. in einem engen Zeitfenster von 9.30 Uhr bis 11.30 Uhr. Der Treffpunkt ist am Rande der Ortschaft Detter. Es ist wichtig, dass ihr pünktlich ankommt, da die Spieler bei der anschließenden IT-Anreise als geschlossene Gruppe losmarschieren!

Für Nachzügler, die Donnerstag noch nicht können, wird es am Freitagmorgen noch eine zweite Anreisegruppe geben.

### **NSC-Anreise**

Für die NSC ist eine Anreise auch schon früher möglich – am Mittwoch, 10.9. ab 12 Uhr, bis zum Donnerstag, 11.9. spätestens 12 Uhr mittags. In Absprache ist für NSC aber auch eine spätere Anreise noch bis Freitagabend möglich.





Es würde uns freuen, wenn möglichst viele NSC schon am Mittwoch kämen! Das würde die Orga durch die zeitliche Entzerrung entlasten, und die NSC könnten den Mittwochabend nutzen, um sich bei einer kleinen gemütlichen Feier gegenseitig ein wenig kennen zu lernen.

## **Abreise**

Der Con wird seinen Abschluss in der Nacht auf Sonntag finden. Am Sonntagmorgen ist dann Aufräumen angesagt; wir bitten darum und vertrauen darauf, dass jeder mit anpackt und hilft, den Platz wieder ordentlich zu verlassen und verzichten daher darauf, eine Zeltplatzkaution von euch zu nehmen.

## **Verpflegung**

Grundsätzlich ist der FjoreCon ein Selbstverpflegungscon. Wir bieten euch aber auch die Möglichkeit an, gegen einen Aufpreis von 15 Euro Vollverpflegung mit drei Mahlzeiten am Tag zu buchen.

Es ist jedem selbst überlassen, ob er dieses Angebot nutzen will oder sich lieber selbst verpflegt. Insbesondere den Spielern würden wir aber die Vollverpflegungsoption empfehlen.

Wer Vollverpflegung buchen will, muss dies aus planungstechnischen Gründen bis spätestens zum 20. August tun!

Jeder, der die Vollverpflegung in Anspruch nimmt, verpflichtet sich aber auch dazu, sich dann einmal als Helfer für einen kleinen Küchendienst zur Verfügung zu stellen!

Für den Abwasch nach dem Essen ist jeder selbst verantwortlich.

Es wird vor Ort die Möglichkeit geben, nichtalkoholische Getränke und Bier zu humanen Preisen zu erstehen.

## **SC**

Die Teilnahme ist nur für Charaktere möglich, die in das allgemeine Setting passen, also ins Nordeuropa des 7. bis 11. Jahrhundert n.Chr. Insbesondere trifft das auf Dänen und andere Nordleute zu, denkbar wären aber beispielsweise auch Germanen, Slawen, Finnen, Sachsen oder Iren. Teilnehmende Spielercharaktere sollten eine geeignete Motivation haben, aus eigenem Antrieb an der Seite des Röde Thjur zu kämpfen.





**Warnung!** Dieser Con wird kein gemütlicher Spaziergang! Wer Schmutz, Nässe, psychische Belastungen und körperliche Anstrengungen fürchtet, sollte Abstand von einer Teilnahme als SC nehmen, und vielleicht eher eine Teilnahme als NSC erwägen.

Zu Beginn erwartet euch eine mehrstündige IT-Anreise durch teils schwieriges Gelände – und alles, was ihr an Waffen und Ausrüstung braucht, werdet ihr dabei auch selbst tragen müssen.

Während dem Con setzen wir auf konsequentes 24h-InTime – aber etwas anderes habt ihr von uns wohl sowieso nicht erwartet. ;-)

Schlafgelegenheiten und Nahrung (falls Vollverpflegung gebucht wurde) müssen während dem Con erst IT erspielt werden (da werden wir allerdings angemessene Rücksicht auf OT-Bedürfnisse nehmen!).

Das einzige Gepäck, das wir euch bei der IT-Anreise abnehmen und per Auto vorausfahren, sind Gepäckstücke, die ein mittelalterlicher Wikinger nicht gebraucht hätte, auf die ein verweichlichter Mensch des 21. Jahrhunderts aber aus gesundheitlichen Gründen nicht vollständig verzichten kann, als da wären: Zelte, Feldbetten/Isomatten, Schlafsack, Waschzeugbeutel, Handtuch, Unterwäsche und Socken zum Wechseln, nichtalkoholische Getränke, ein Paar Schuhe zum Wechseln.

Euren Bedarf an Rüstzeug, Wechselkleidung, Geschirr, Zweit- und Drittwaffen, Spielbrettern, Schilden, Alkohol, Teppichen, Spitzhacken, Feuerschalen, Zwischenmahlzeiten, Lampen, Tischen, Prunkmänteln, Schaufeln, Musikinstrumenten, Wasserpfeifen, Seilen, Schmuck, Banner und alles andere, auf das ihr sonst noch nicht verzichten könnt, müsst ihr während der Anreise selbst am Körper tragen.

Also wählt weise, womit ihr euch belasten wollt...

## NSC

Ein Con steht und fällt mit seinen NSCs. Also kommt zahlreich! :-)

Wir haben den NSC-Preis so niedrig wie möglich kalkuliert. Dabei haben wir dennoch das Ziel, dass unsere NSCs ebenso wie die Spieler Spaß am Con haben, und haben für euch verschiedene Fest- und Springerrollen im Angebot.

Zusätzlich bieten wir nur für unsere NSCs die Möglichkeit, schon einen Tag eher anzureisen.

Grundvoraussetzung für die Teilnahme als NSC ist, dass ihr einen Satz schlichter Kleidung habt, die zu einem einfachen mittelalterlichen Dänen passt (also entweder Tunika und





Hose oder ein Kleid, natürlich nicht in schwarz). Alles was darüber hinausgeht, könnt ihr mit unserem NSC-Koordinator Andi (ronjn@gmx.de) besprechen.

## Preisstaffeln

	bis 10. Mai	bis 10. Juli	bis 20. August	Conzahler
Spieler	50 Euro	55 Euro	60 Euro	70 Euro
NSC	14 Euro	17 Euro	20 Euro	25 Euro
mit Vollverpflegung	+ 15 Euro	+ 15 Euro	+ 15 Euro	nur noch Selbstverpfl.

## Anmeldungen und Überweisungen

Schickt eure Anmeldungen bitte an:

*Barbara Tuchbreiter*  
*Benzstraße 14*  
*93053 Regensburg*

Conbeitrag bitte überweisen an:

*Ingo Radler*  
*Kontonummer 800127712*  
*KSK Ostalb, BLZ 61450050*  
*Betreff: FjoreCon + Realname*

Die Anmeldung wird erst gültig mit Bezahlung des Conbeitrags. Für die Zuordnung zu einer Preisstaffel gilt das Datum des Eingangs aufs Con-Konto.

## Kontakt

Wenn ihr irgendwelche Fragen im Vorfeld des Cons habt, stehen wir euch gerne zur Verfügung:

### Anmeldung und Überweisung

*Barbara Tuchbreiter*

darknemesis@gmx.net  
Tel. 0941-7086844  
Mobil 0179-7555449

### NSC-Betreuung

*Andi Kaufmann*

ronjn@gmx.de  
Tel. 0941-8045732  
Mobil 0171-9046187

### Sonstiges

*Ingo Radler*

ingo.radler@gmx.de  
Tel. 089-71172475  
Mobil 0176-22011404

Weitere Mitglieder unseres Orga-Teams sind:

*Markus Sieber*

*Kilian Wörmann.*





## Anmeldung zum FjoreCon

### **OUTIME DATEN:**

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

Telefonnummer: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Geburtstag: \_\_\_\_\_

Besonderheiten (Allergien/Krankheiten): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### **INTIME DATEN:**

Ich komme als Spieler

Charaktername: \_\_\_\_\_

Sippe: \_\_\_\_\_

Beruf: \_\_\_\_\_

Fragen / Anregungen / Besonderheiten zu deinem Charakter:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ich komme als NSC

LARP-Erfahrung: ca. \_\_\_\_\_ Con-Tage





An unsere NSCs hätten wir noch ein paar Fragen, um euch besser einschätzen zu können und um eure Vorlieben bei der Rollenplanung zu kennen und zu berücksichtigen (soweit möglich). Bevorzugst du eher:

- Springerrollen  Festrollen  egal;
- Action  Ambiente  gesellschaftliche Interaktion  egal;
- Kämpfercharaktere  einfaches Volk  Kreaturen  egal;
- Dreck, Schminke und Kunstblut  ruhige & harmlose Rollen  egal;
- bin eher nachtaktiv  bin eher Frühaufsteher  nach Bedarf;

Sonstige Bemerkungen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Hiermit versichere ich, dass ich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (s.u.) gelesen und verstanden habe und melde mich verbindlich zum „FjoreCon“ an:

\_\_\_\_\_

Ort/Datum Unterschrift (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

## Allgemeine Geschäftsbedingungen

1. Der Veranstalter haftet nicht für Schäden an Personen oder Gegenständen, ausgenommen bei grob fahrlässigem Verhalten des namentlichen Veranstalters Röde Thjur i.G.
2. Den Bestimmungen des Veranstalters und seiner Beauftragten ist auf jeden Fall Folge zu leisten, Zuwiderhandlungen können zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
3. Der betreffende Teilnehmer kann für die von ihm verursachten Schäden haftbar gemacht werden. Eine Personen-Privat-Haftpflichtversicherung empfehlen wir grundsätzlich und setzen diese daher voraus.
- 4a. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt. Teilnehmerplätze sind nicht ohne Zustimmung des Veranstalters übertragbar. Sollte der Teilnehmer verhindert sein, so ist es nicht ohne weiteres möglich, dass eine andere Person an seiner Stelle an der Veranstaltung teilnimmt.
- 4b. Bei Rücktritt des Teilnehmers nach Anmeldung versucht der Veranstalter, den Platz anderweitig zu vergeben. Sollte dies nicht möglich sein, wird eine Stornogebühr von 50% des Conbeitrages, mindestens jedoch 10 Euro, fällig.
- 4c. Bei einem Rücktritt des Teilnehmers nach dem 25. August 2008 ist eine Rückerstattung des Beitrages grundsätzlich nicht mehr möglich
5. Alle Rechte an Ton- und Filmaufnahmen sowie Fotografien bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
6. Jeglicher Konsum von illegalen Rauschmitteln führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

