



Das düstere Monster

vom finsternen Falkenstieg

Archipelkampagne – 66 –

Hintergrund:

Du sitzt in einer Schenke irgendwo in einem Land des Archipels. Gerade wolltest du diese verlassen, um nachmittags über den Markt zu schlendern, da wirst du schroff bei Seite gestoßen. Ein Hüne von einem Mann, gekleidet in ein derbes, braunes Hemd, mit einem Fell über der Schulter, sowie schweren Bergstiefeln an den Füßen. Auffällig ist sein gemusterter kurzer Rock, der dir sofort sagt, es muss sich wohl um einen Fin´Dirritter handeln. Mit einem gegrollten „Tschuldige“ drängt er sich an dir vorbei und brüllt: „Die FÜNFE zum Gruße, wenn das eine ordentliche Taverne ist, so bringt mir Bier! Denn ich bin Nogar MacWarron, der schnellste Läufer des Hochlandes. Und ich habe etwas zu verkünden!“

Er geht zum Tresen und stellt sich so, dass er allen im Raum ins Gesicht sehen kann. „Die MacWarron werden dieses Jahr einen Ting ausrichten! Ein Ting ist ... Oh... mein Bier. Hab Dank edler Wirt.“ Der Nordmann nimmt einen tiefen Schluck, setzt kurz ab und nimmt einen weiteren.

„Bei den FÜNFFEN, ein gutes süffiges dunkles Bier. Bei dieser dunklen Farbe fällt mir der düstere Wurm ein, der in den finsternen Zeiten am Falkenstieg sein Unwesen trieb. Dieser Wurm wütete zur Zeit des Göttererwachens. Als ORM und DISKOR noch Auge in Auge gegeneinander stritten. Da erschuf ein finsterner Diener DISKORs den Wurm. Er opferte dazu fünf göttergefällige Menschen in einem düsteren, finsternen Ritual. Er rief dabei die dunklen Mächte des EINEN herbei und eine Kreatur erhob sich, mehrere Schritt lang, von Tentakeln übersät und mit einem



Drachenschädel, der so schwer gepanzert war, das selbst ein Riese ihn nicht zu zerquetschen vermocht hätte. Dies war also der düstere Wurm, der fünf mal fünf Jahre in den Nordlanden wütete, Dörfer vernichtete und mehreren Helden den Tod brachte. Bis einst, Kurknar, der Wyrmtöter, Sohn des Knornar, vom Clan der MacWarron mit seinem zweihändigen Schwert „Wyrmtöter“, den Wurm in einer Schlacht besiegte und somit wieder Friede in den Landstrichen herrschte. Nebenbei hat er auch noch den DISKORanhänger erschlagen.“

Er setzt sein Bier an und trinkt den restlichen Schluck aus. Dann blickt er in die gebanntten Augen der staunenden Menge. Grinst breit und fährt fort.

„Warum erzähl ich euch das? Keine Ahnung! Aber ihr sollt alle nach Fin´Dirrit kommen zum MacWarron-Ting, an den Tagen vor dem ersten Vollmond des neuen Jahres! Die MacWarron haben ein neues Clanoberhaupt. Und das soll gefeiert werden. Mit lautem Gesang, fässerweise Met und natürlich den Wettkämpfen: Orkball, Baumstammwerfen, all das wofür Fin´Dirrit bekannt ist. Am Ulfgardhof gleich hinter dem Falkenstieg!“

Du hörst dir das interessiert an und fragst dann nach, was es mit dieser Wurm-Geschichte auf sich hatte. Er lächelt und sagt dann verstohlen: „Nur eine Geschichte aus dem Norden. Meine Mutter sagte mal, Nogar, manchmal machst du mir Angst, wenn du von Dingen gesprochen hast, die dann passieren.“





Geschichten aus Fin'Dirrit



Outtimeinformationen

Dieser Con ist ein Abenteuercon. Es gibt ein Haus und es gibt Zeltplätze. Die NSCs werden auf dem Schlafboden im Haus untergebracht. Die SCs werden in Zelten schlafen. An sich dürfen Kinder mitgebracht werden. Der Titel verspricht sicherlich ein düsteres Monster, daher kann ich nicht garantieren, dass Kinder nicht in Kontakt mit diesem Monster kommen könnten.

NSCs werden Festrollen bekommen, jedoch werden Springereinsätze nicht ausbleiben.

Damit es jeder weiß: Es gibt auf dem Con keine Waschräume. Die Toilette ist ein Plums klo außerhalb des Hauses. Die Küche soll nicht benutzt werden, da sie eh recht klein ist. Gekocht bzw. Gegrillt wird am offenen Feuer. Nehmt am besten keine verderblichen Lebensmittel mit.

Da der Spielbereich im Helbetal liegt, könnte es von Bremsen und Mücken nur so wimmeln.

Ihr werdet also ein Wochenende in den Hochländern Fin'Dirrits erleben, eine Reise in die Welt des Archipels.

☺ Wir machen Cons und keine Klassenfahrten.

Informationen

Datum:	Do 14.07.16 – So 17.07.16
Anreise:	ab Do 14.06. ab 14:00 Uhr
Intime:	Do nach dem Einchecken – So 10:00
Ort:	Das Waldhaus an der Apfeltrift, Steingasse 4; 99706 Sondershausen/OT Kleinberndten http://www.erlebnisbauernhof-online.de/a01.html
Orga:	Tanne
Genre:	Abenteuer-Con
Unterbringung:	Schlafräum oder Zelte
Verpflegung:	Keinerlei Verpflegung, NICHTS
Regelwerk:	Con-Trolle (grüne Version)
Teilnehmer:	Verhältnis SC : NSC = 1 : 1
Müll:	Muss jeder wieder mitnehmen, denkt an die Müllbeutel! Denkt auch daran, dass die Müllvermeidung schon beim Packen beginnt.

Kosten:

angemeldet bis	SC	NSC	Kinder (0-12 Jahre)
17.06.2016	30 €	15 €	0 €
08.07.2015	40 €	20 €	0 €

Anmeldung an:	Überweisung an: NEUE KONTOVERBINDUNG!!!	Informationen und Kontakt
Stefan Tanfeld Obere Straße 5a 01665 Schmiedewalde rhaetikon@ archipelkampagne.de	Empfänger: Stefan Tanfeld IBAN: DE55660908000030724289 Bank: BB-Bank Verwendungszweck: AK 66 „Realname“	Tel. Tanne: 035245 / 72127 rhaetikon@archipelkampagne.de Wenn ihr Fragen habt ruft an, ich beiße nicht jeden!
Post oder Email ☺		

Spielschwerpunkte (0 sehr wenig bis 5 hauptsächlich)

Ambiente	Kampf	Rätsel	Magie	Politik
4	4	4	2	0

Ambiente – Das steht für die Spielzeit untereinander oder für seinen Charakter.

Kampf – Nachtwache schieben müssen oder unbehelligt durch den Wald wandern können und Blümchen pflücken.

Rätsel – Steckt der Plot voller Rätsel und kann man Situationen auch mit Finesse lösen.

Magie – Ist die Magie allgegenwärtig oder ist das Toastbrot das einzige was magisch ist.

Politik – In feinen Gewändern tafeln und wichtige, weltbewegende Entscheidungen im Namen des Landes treffen



Geschichten aus Fin'Dirrit



Teilnahmebedingungen

1. Der Veranstalter haftet nicht für Sach- oder Personenschäden, es sei denn, grob fahrlässiges Verhalten seitens des Veranstalters liegt vor. Für selbstverschuldete Schäden haftet der jeweilige Verursacher. Eine Personen - Privat - Haftpflichtversicherung empfehlen wir grundsätzlich und setzen diese daher voraus.
2. Für den Verlust von persönlichen Gegenständen und anderen Wertsachen übernimmt der Veranstalter und die Spielleitung keine Haftung. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, bei Verdacht von Diebstahl, die teilnehmende Personen und sein mitgeführtes Hab und Gut zu durchsuchen.
3. Das Rauchen und offenes Feuer ist im Wald verboten.
4. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, grob fahrlässiges oder spielstörendes Verhalten, sowie den Genuss von Drogen oder hochprozentigen Alkohol mit dem Ausschluss von der Veranstaltung, ohne Rückerstattung des Teilnehmerbetrages (auch nicht anteilig), zu ahnden.
5. Eine Rückerstattung des Teilnehmerbetrages bei Nichtteilnahme ist aus organisatorischen Gründen grundsätzlich nur bis vier Wochen vor dem Veranstaltungstermin möglich. In diesem Fall muss eine Bearbeitungsgebühr von 35€ des Teilnehmerbetrages einbehalten werden. Danach kann keine Erstattung mehr erfolgen.
6. Das Mindestalter der Teilnehmer ist mit 18 Jahren angesetzt.
7. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der üblichen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglichen vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

Allgemeine Geschäftsbedingungen der Veranstalter

1. Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für die im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange
2. Vertragspartner sind der Teilnehmer und der Veranstalter.
3. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere der daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderung, Kämpfe mit Polsterwaffen, eventuelle Zeckenbisse etc.), sowie der hohen psychischen Belastung.
4. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbsttätig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Sicherheitsprüfung der Veranstalter zu unterziehen.
5. Der Teilnehmer verpflichtet sich nach Möglichkeit gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählt dazu das klettern an ungesicherten Steilhängen, das Entfachen von Feuern außerhalb von dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen oder Ausrüstung, sowie insbesondere übermäßiger Alkoholkonsum.
6. Den Anweisungen der Veranstalter, seiner gesetzlichen Vertreter und seiner Erfüllungsgehilfen ist Folge zu leisten.
7. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Teilnehmer gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne daß der Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbetrages (auch nicht teilweise) hat.
8. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsabschluß und unerlaubter Handlung sind ausgeschlossen, soweit der Veranstalter, ihre gesetzlichen Vertreter oder ihre Erfüllungsgehilfen nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt haben.
9. Schadensersatzansprüche aus Unmöglichkeit der Leistung und Verzug sind bei leichter Fahrlässigkeit auf dem Ersatz des vorhersehbaren Schadens beschränkt.
10. Alle Rechte an Ton-, Film- und Videoaufnahmen bleiben den Veranstaltern vorbehalten.
11. Alle Rechte an der aufgeführten Handlung, sowie die der Veranstalter verwendeten Ensemble von Begriffen und Eigennamen bleiben den Veranstaltern vorbehalten.
12. Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch Nachbearbeitung, ist nur mit vorherigem schriftlichem Einverständnis der Veranstalter zulässig.
13. Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Die Veranstalter behalten sich vor, im Vorfeld der Veranstaltung Teilnehmer ohne Angaben von Gründen gegen Rückerstattung des vollen Teilnahmebetrages von der Veranstaltung auszuschließen.
14. Die Anmeldung bleibt bis zum vollständigen Begleichen des Teilnehmerbetrages vorbehalten. Erst das eingehen der Anmeldung in Verbindung mit dem geforderten Geldbetrag macht die Anmeldung gültig.
15. Bei Anmeldung im Namen und Rechnung eines Dritten, haftet der Anmeldende für dessen Verbindlichkeiten aus dieser Verpflichtung als Gesamtschuldner.
16. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der Allgemeinen Geschäftsbedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der üblichen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglichen vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

Es gelten die Allgemeinen Geschäfts- sowie Teilnahmebedingungen der Veranstalter und das Recht der BRD.