

Zeit der Legenden Wiege der Finsternis

Letzte Neuigkeiten vom ZDL2012 vor dem ZDL2012

Liebe Teilnehmer des Zeit der Legenden 2012,

das Zeit der Legenden ist nur noch wenige Tage entfernt und wir sind in den letzten Schritten der Vorbereitung. Die letzten bezahlten Eintrittskarten werden heute verschickt. Die Tickets für Zahlungen, die kommende Woche erst bei uns eintreffen, werden am Geländeingang hinterlegt.

Bevor wir jedoch unsere heimischen Hallen verlassen, möchten wir Euch noch die wichtigsten Informationen hinterlassen:

Dieses Jahr führen wir Euch mit dem Zeit der Legenden, Wiege der Finsternis, vom 06.-10.Juni 2012 wieder in die Stadt Weltenwacht.

IT: Wer Euch gerufen hat, ist Euch noch unklar, jedoch war die Botschaft eindeutig, Weltenwacht braucht Eure Hilfe. Und so öffnete sich das Tor zu Zeit und Raum und führt Euch erneut in die erste Welt nach Weltenwacht.

OT-Informationen

- 1.) Wohin sollt Ihr kommen?
- 2.) Ab wann sollt Ihr kommen?
- 3.) Wie könnt Ihr dorthin gelangen?
- 4.) Wo fahrt Ihr auf dem Gelände hin und wo sollt Ihr Parken?
- 5.) Was ist, wenn ich mich noch nicht angemeldet oder noch nicht bezahlt habe (Conzahler)?
Was ist, wenn ich am Freitag noch spontan kommen möchte?
- 6.) Was mache ich mit meiner Eintrittskarte?
- 7.) Wann und wo ist der Check-In?
- 8.) Wann und wo ist Time-In?
- 9.) Kann ich vor Ort noch was zu Essen kaufen?
- 10.) Darf ich Feuer machen und wenn ja wie?
- 11.) Was sollte ich mitbringen und was ich darf ich auf keinen Fall vergessen?
- 12.) Was mache ich mit meinem Müll?
- 13.) Ab wann darf ich abreisen?
- 14.) Was ist mit Waffen und Rüstungscheck?
- 15.) **NEU:** Städteverteilung in Weltenwacht

Zeit der Legenden

Wiege der Finsternis

Zu 1.)

Veranstaltungsort:

Veranstaltungsort ist der wunderschöne Zeltplatz der DPSG in Westernohe im Westerwald. Die Adresse lautet:

Bundeszentrum der DPSG, Zum Weitstein 50, 56479 Westernohe

Zu 2.)

Anreise für NSCs:

Die Anreise für NSCs ist Dienstag, 05.06.2012, ab 9:00 Uhr möglich und auch sehr gerne gesehen, damit wir die Rollenbesprechungen vor Ort in Ruhe und ausführlich machen können. Wenn ihr bereits Montag Zeit habt, könnt ihr auch gerne bereits ab Montag anreisen.

Anreise für Spieler:

Die Anreise für Spieler ist am Mittwoch, 06.06.2012, ab 9:00 Uhr bis ca. 20:00 Uhr. Natürlich ist auch eine spätere Anreise möglich, jedoch könnt ihr dann nicht mehr direkt bis vor Euren Lagerplatz fahren, da der Rundweg direkt durch das IT-Gebiet führt. Das Gleiche gilt auch für die Nachzügler, die am Freitag kommen wollen. Nachzügler, die außerhalb der allgemeinen Anreisezeit kommen, melden sich bitte vorne am Hauptgebäude bei Einfahrt auf das Gelände.

Zu 3.)

Die Anfahrt:

Westernohe liegt im Westerwald zwischen Siegen und Koblenz. Am besten erreicht ihr Westernohe von der A45 aus, Abfahrt Rennerod, Richtung Rennerod und dann im Ort links Richtung Westernohe.

Wir haben mindestens einen Blitzer auf der Strecke Richtung Rennerod entdeckt, also fahrt bitte angepasst.

In Rennerod kommt ihr auf der Hauptstraße nach etwa 300m links an eine ausgeschilderte Abbiegung in Richtung „Westernohe“, welche ihr bitte nehmt.

Im mit nur etwa 900 Einwohnern beschaulichen Westernohe fahrt bitte angemessen und folgt der Hauptstraße bis links das „Bundeszentrum der DPSG“ ausgeschildert ist.

Von dort an ist es nicht mehr weit, jedoch etwas verwinkelt, achtet bitte genau auf die Beschilderung.

Zeit der Legenden

(Wiege der Finsternis)

Zu 4.)

Einfahrt auf das Gelände, Lagerplatz und Parken

VORSICHT!!!: Die Geländeeinfahrt ist gegen Raser durch eine wirklich tückische Bodenwelle „abgesichert“. Wer aufsetzt war zu schnell....

Auf dem Platz stellen wir für Euch Zufahrtsschilder auf, die Euch zu Eurem Lagerplatz führen. Unsere Spielleiter weisen Euch dann in die Entladezone ein. Bitte ladet sehr zügig aus, die Halteflächen sind nicht für sehr viele parkende Fahrzeuge ausgelegt. Nach dem Entladen bitte das Fahrzeug umgehend auf den nahe dem Gelände gelegenen Parkplatz fahren. Die Ausfahrt zum Parkplatz ist ausgeschildert.

Bei der Anreise haben wir von 10 bis 18 Uhr einen kleinen Bus, der vom Parkplatz hoch auf das Gelände shuttelt.

Zu 5.)

Conzahler:

Wenn Ihr vergessen habt Euch anzumelden und ganz spontan zum Zeit der Legenden kommen möchtet, oder Euch angemeldet, aber noch nicht bezahlt habt, ist es auf dem Zeit der Legenden möglich, trotzdem als Spieler teilzunehmen. Ihr reist ganz normal an und zahlt bei der Einfahrt auf das Gelände den sogenannten Conzahlerbeitrag in Höhe von 130 Euro.

Freitagsanreise (Wochenende):

Ihr zahlt bei der Einfahrt 65 Euro (bitte passend mitbringen) und könnt noch ganz normal als Spieler teilnehmen. Da der Rundweg durch das IT-Gelände führt, könnt Ihr nur nicht mehr bis zu Eurem Zeltplatz vorfahren, um auszuladen.

Zu 6.)

Die Eintrittskarte:

Die Eintrittskarte gewährt Euch Zutritt zum Gelände. Sie wird bei der Zufahrt entwertet und Ihr erhaltet ein Eintrittsband. Tragt das Eintrittsband, denn dies ist für uns der Nachweis, dass Ihr berechtigt seid, Euch auf dem Gelände aufzuhalten. Bitte bewahrt Euren Abschnitt, der Euch zurückgegeben wird, auf jeden Fall auf. Wenn Ihr das Eintrittsarmband verliert, ist die Nr. des Abschnittes bei Eurem Namen in der Datenbank vermerkt und ihr erhaltet dann ein ggf. ein Neues.

Die Eintrittskarte ist nicht personengebunden, daher wird diese bei Verlust nicht ersetzt. Das Gleiche gilt für das Vergessen der Eintrittskarte! Bitte auf keine Fall Eure Karte vergessen. Wir haben auch in der Vergangenheit immer Lösungen finden können, aber im Zweifelsfall müssen wir Euch bitten, eine Kautions in Höhe des Conzahlerbeitrages zu entrichten, solltet Ihr sie nicht dabei haben.

Zeit der Legenden

(Wiege der Finsternis)

Zu 7.)

Check-In

Gegenüber der Eisenstadt befindet sich ein festes Gebäude (die Kirche) mit der IT-Bezeichnung "Gericht". Hier findet der zentrale Check-In statt. Hier meldet Ihr Euren Charakter an. Der Check-In ist für alle Teilnehmer verbindlich.

Bei der Einfahrt bekommt Ihr von uns einen Lageplan von Weltenwacht. Hier ist auch das Gebäude eingezeichnet, wo der Check-In stattfinden wird.

Der Check-In ist besetzt am Mittwoch, 06.06.2012, von 12 bis 19 Uhr. Wer sich bis dahin noch nicht einchecken konnte, kann dies noch am Donnerstag, 07.06.2012, von 9 bis 12 Uhr im Hauptgebäude an der Einfahrt nachholen.

Zu 8.)

Wann und wo ist Time-In?

Wir bitten alle Teilnehmer um etwa 22:00 Uhr an den Ritualkreis (oberhalb der Altenstadt) zur Ansprache und direkt anschließendem Time-In.

Zu 9.)

Essen und Trinken auf dem Zeit der Legenden:

Für das leibliche Wohl sorgen zwei Tavernen:

- Die Taverne von „James Bold“, altbekannt und bewährt mit robustem Charme
- Die Taverne des „Slaughtered Lamb“, mit Spezialitäten der Grünen Insel

Sowie

- Unser berühmter Bäcker mit seinen Leckereien
- bei der Taverne "Slaughtered Lamb" ein Fleischbräter

Und wegen der vielen Nachfragen: Ja, das Wasser aus den Wasserhähnen ist Trinkwasser.

Zu 10.)

Feuer machen:

Ja, ist erlaubt in Feuerschalen, wenn Ihr ein geeignetes Löschmittel in unmittelbarer Nähe bereit stehen habt. Es ist verboten, ein Feuer ohne Aufsicht brennen zu lassen. Sehen wir eine Feuerstelle ohne Feuerwache, hat dies für Euch sehr unangenehme Konsequenzen.

Zeit der Legenden

(Wiege der Finsternis)

Zu 11.)

Was muss ich mitbringen, darf ich auf keinen Fall vergessen:

- a) Sehr gute Laune
- b) Mindestens ebenso gutes Wetter
- c) Zur Sicherheit immer eine Rolle Toilettenpapier (alten Hasen brauchen wir das natürlich nicht mehr zu sagen)
- d) Schlafsachen
- e) Feldbett und/oder eine warme Unterlage
- f) Zelt und Lagerequipment
- g) Ticket auf KEINEN Fall vergessen
- h) Müllsäcke (wir stellen die Container, Ihr befüllt die mit Eurem Müll aber bitte selber)
- i) Sachen zum Wechseln und ggf. auch Wechselgewandung, wenn es doch mal R... (das Wort wird nicht ausgesprochen...) sollte
- j) Medikamente, solltet ihr welche einnehmen müssen

Zu 12.)

Müll

Am Hauptgebäude bei der Einfahrt steht ein großer Müllcontainer. Bitte bringt Euren Müll dorthin und macht dies wirklich täglich und nicht erst am Abreisetag. Zusätzlich dazu machen wir jeden Morgen zwischen 9 und 12 Uhr mit einem Fahrzeug eine „Mülltour“. Bitte stellt Euren Müll morgens vor 9 Uhr (!!!) an die Straße (am eingezeichneten Ort der Karte, welche wir bei der Einfahrt aushändigen).

Zu 13.) Ztr breise:

_____ eZü3D3UD 3ü Z,cZ5,DZgZ 33Ztrzte9Ze,5LltwZgZtrPtetgZ?tspt0s,p-Z
z,kctgZ,käPtgGkwpZkelZ (Let Z :ssZLreptgs,zztZgltDZFrpptZc,kpZtgzpZ9ZzptsspZ,sstzZctgtrpZke
L(spZl,eeZtgzpZmktgZ2,LgkP9Zl,wrpZer5LpZ,sstzZ5ZrtgZrZpDZutg,cz5LrtltkZmZ,wZctzpteZctv(gZ)L
l,zZ8kp(ZL(sp9Zl,Z)LgZe,5ZltwZmres,lteZCrgosr5LZkerppts,cgZä:gZlteZMG5LpZlteZi,spt0s,p-Z
ägtrw,5LteZz(ssptpDZ

Z

Zeit der Legenden

(Wiege der Finsternis)

Zu 14.)

Rüstungs- und Waffencheck

Grundsätzlich gilt: Jeder Teilnehmer – ob NSC oder Spieler – ist für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich. Dies beinhaltet die selbständige regelmäßige Überprüfung seiner Rüstungsteile und Polsterwaffen. Ebenso beinhaltet dies, dass er nur Ausrüstung mit sich führt, die den allgemeinen Sicherheitsregeln entsprechen.

Hierfür ist der Teilnehmer selbst verantwortlich – dies bedeutet im Klartext auch haftbar, wenn er Ausrüstung, die nicht „sicher“ ist, mit in Spiel bringt und jemanden verletzt.

Dies gilt auch für den Larpkampf – wer nicht sach- und spielgemäß kämpft und so jemanden verletzt, ist dafür haftbar.

Also Fazit:

Überprüft Eure Ausrüstung – wenn möglich sogar nach jedem größeren Kampf. Wenn Ihr Euch unsicher seid, ob Eure Ausrüstung sicher ist, lasst sie lieber weg oder gleich daheim.

(Ihr habt mit Erhalt Eures Tickets eine Informationsbroschüre des Drachenfestes erhalten. Hier ist ein ganzes Kapitel der Waffensicherheit gewidmet. Ebenso steht darin, wie man sich im Kampf verhalten sollte. Hier könnt Ihr das Ganze auch noch mal online nachlesen:

<http://www.drachenfest.info/allgemeine-informationen/hilfestellung-fuer-die-eigenkontrolle-von-larpwaffen-und-ruestungen/>)

WICHTIG:

Da wir weder beim Bau Eurer eigenen Waffen noch die der Waffenhersteller dabei waren, können und werden wir nicht beurteilen, ob eine Waffe sicher ist oder nicht, da wir nicht in die Waffe hineinsehen können.

Bei Eigenbauten seid Ihr ganz alleine dafür verantwortlich, bei gekauften Waffen und sachgemäßer Handhabung Eurerseits ist der Hersteller dafür verantwortlich.

Wichtig ist hier natürlich bei beiden Fällen die SACHGEMÄSSE Handhabung.

Dies bedeutet allgemein für Euch: Wir machen KEINEN Waffencheck.

Bei komisch anmutenden Dingen, die Ihr mit Euch rumschleppt, behalten wir uns das Recht der Stichprobenkontrolle vor. Ebenso werden wir zwischendurch einfach stichprobenartig Waffen kontrollieren, insbesondere auch Pfeile und Bolzen.

Ist die Waffe/Rüstung mit der wir Euch antreffen nicht sicher oder grob fahrlässig nicht sicher, dann behalten wir uns ebenfalls das Recht vor, Euch umgehend von der Veranstaltung auszuschließen.

Hinweis: Es sind Pfeile und Bolzen eines Herstellers im Umlauf, die die erste Generation dieser Pfeile und Bolzen darstellen. Diese wurde von uns als nicht sicher eingestuft. Daher bitten wir alle, die Pfeile und Bolzen haben, diese beim Check-In mitzubringen, damit wir diese Pfeile und Bolzen aussortieren können.

Zeit der Legenden

(Wiege der Finsternis)

Zu 15.)

NEU: Städteverteilung in Weltenwacht

Aufgrund der Anmeldezahlen für die verschiedenen Stadtteile, haben wir die Städte auf die entsprechenden Wiesen umverteilt, da sich hier die Größenverhältnisse geändert haben. Hier hat die Sturmstadt mit der Eisenstadt getauscht und die Nebelstadt ist auf die größere Wiese bei den Händlern umgezogen.

Diese Umverteilung hat reine OT-Gründe.

So, der vielen ernsten Dinge jetzt genug!

Wir freuen uns auf ein paar wunderschöne Tage mit Euch und wünschen Euch eine gute Fahrt!

Bis zum Zeit der Legenden!

Euer ZDL-Team