

**RESPAWN:**

- Jedes Buddy Team wählt einen der fixen Respawn Punkt, die am Gelände markiert sind.

Instant Respawn:

1. wird man gehittet
2. Warnweste raus,
3. 5 Minuten Bleedout Time abwarten
4. zum Respawn zurückkehren
5. sofort wieder einsteigen und weiterspielen

**MEDIC:**

- Medipacs sind mittles Spielgeld zu erwerben oder zu finden.
- Medicschleifen können nur von Questgebern entfernt werden.
- Dazu muss die Hülle des Medipacs bei einem Questgeber abgegeben werden

Bleedout Time:

1. wird man gehittet
2. 5 Minuten abwarten
3. Innerhalb der Zeit dürfen die Spieler von allem Ingame-Material befreit werden, ausgenommen dem erworbenen Spielgeld.

Selbstheilung:

1. wird man gehittet
2. Warnweste raus
3. Medipacs öffnen
4. gesamte Bandage um den Arm wickeln und verknoten
5. Medipac Hülle versorgen
6. Warnweste einpacken
7. Weiterspielen

**QUESTS:**

- Sind bei den Questgebern (Barkeeper, verrückter Wissenschaftler, Puffmama, Casinotyp, Wastezone Custom Guys) zu holen.
- Die LARP-STALKER und das Militär haben auch gelegentlich Quests zu vergeben.
- Beim erfüllen der Quests gibt es Geld von dem jeweiligem Questgeber.

**INGAME GEGENSTÄNDE:**

- Ingame Gegenstände bunkern oder irgendwo horten ist untersagt.
- Wenn sie nicht zu einem Questgeber oder Orga gebracht werden, müssen sie am Mann sein.

**OUTFIT:**

- Nicht speziell vorgeschrieben. STALKER-Outfits bevorzugt. Quasi russisch.
- Hier ein paar Anregungen: [stalker.wikia.com/wiki/List\\_of\\_armors](http://stalker.wikia.com/wiki/List_of_armors)

**VERSORGUNG:**

- Knacker (**Veggie bei Anmeldung bekanntgeben**) gibts zum Futtern. Zum selber Grillen bei den Lagerfeuern.
- Wasser (solang der Vorrat reicht)

**ÜBERNACHTUNG:**

- Zeltplätze auf Schipiste, nähe der Bar (Hexenhaus) verfügbar.

**NACHTSPIEL:**

- Das Spiel läuft 24h durch. von 12Uhr bis 12Uhr.
- Keiner wird zum Nachtspiel gezwungen, jedoch werden sich die Nachtspieler während der Nacht vermutlich bereichern.
- Die Questgeber und LARP-STALKER werden nach eigenem Ermessen Schlafen, sind jedoch Aufweckbar um Quests zu vergeben.

**ANREISE:**

- Am Freitag möglich.

**TEAMKENNUNG:**

- keine.
- Teamnummer wird auf Armband vermerkt.

**PAUSEN:**

- Sitzt oder liegt man bei Lagerfeuern, ist man Offgame und darf nicht abgeschossen werden.
- Steht man auf, ist sofort Ingame.
- Will man sich vom Lagerfeuer entfernen, sollte man seinen [Markierer](#) geschultert haben.
- Spieler mit geschulterten [Markierer](#) sind neutral und wollen Verhandeln/Reden.
- Wie sich dein Gegenüber verhält, ist ihm überlassen: Schießt er, wird er wohl nicht mehr dein Freund sein.

**SCHUSSFREIE ZONEN:**

- Diese Zonen werden markiert.
- Der [Markierer](#) muss gesichert werden, die Schutzbrille darf nie abgenommen werden.
- Schießen verboten.