



Úvodní informace o hře

„Sami jste k ničemu! Přežijete, když se budete chovat jako jednotka. Ne jako ustrašený slepice! Musíte stát pevně, rameno na rameni, kopí vedle kopí!“

- Arnis Jednooký, šikovatel esgarothské domobrany

„Jsme hrdí muži, kteří se nezaleknou ničeho! Ukážeme jim, jak silní jsou muži z hor! Štít vedle štítu, rozdrtíme národy z nížin!“

- Erik Wolframsson, náčelník kmene Rudých havranů

„Hejbněte kossstrou! Rychle, rrrrychle, šéf nessnáší, když se flákáte! Vyhrajte tuhle bitvu a můžete se nažrrrat masssa!“

- Skartokch, naurrakurrský poháněč trollů

Tak začala bitva o budoucnost severních plání Středozemě. Armády se chystají ke střetu a boje co nevidět propuknou. Pod Osamělou horu míří armády hrdých **Lidí z Esgarothu**, vznešených **Elfů krále Thranduila**, zarputilých **Trpaslíků z Angren Barad**, sjednocené kmene **sveřepých Horalů**, **Naurrakurští** skřeti z nekonečných jeskynních chodeb a do oceli zakutá **Troqusharská** pěchota z hlubin Mlžných hor.

Vy jste členové jedné z nich a právě **Vaše** činy mohou rozhodnout o tom, kdo se stane vítězem!

1. Základní pravidla

- Slovo organizátora je svaté, jeho oči vidí i za roh.
- Kdo je blb, zůstane doma.
- Kdo si nepřečte pravidla, je blb.

2. Obecné informace

Každý hráč je označen kouskem látky s vytištěným znakem svého národa (tzv. rozlišovákem), který dostane při registraci. Každý rok jsou rozlišováky originální, takže si loňské nevozte, pouze byste tím vytvářeli zmatek.

2.1 Kostýmy

Kostýmy tvoří naprosto **nedílnou** součást hry. Od pátečního večera do konce bojových operací v neděli po obědě je vyhlášena **kostýmová povinnost!**

Kostým by měl vypadat co nejvíce jako postava, kterou hráč hraje – tj. nejčastěji jako bojovník daného národa.

Dbejte prosím na to, aby kostým zapadal do settingu akce stanoveného organizátory (viz realie jednotlivých národů a inspiromat na kostýmy – vše najdete na www.b5a.cz).

Rozlišujeme následující stupně kvality kostýmu:

- 1) **Žádný kostým – Hráči, kteří si nepřivezou žádný kostým, nebudou vpuštěni do hry.**
- 2) **Mizerný kostým** – Hráč s mizerným kostýmem nemá nárok na žádné trvalé bonusy do hry a má **po celou dobu hry základní počet životů = 1 život**. Za mizerný kostým se považuje kostým, který splňuje alespoň jednu z následujících podmínek:

a) Kostým obsahuje některý z následujících prvků:

- očividně moderní oblečení, očividně umělé materiály
- kostýmy z jiných světů než JRRT, kostýmy ze světa JRRT nehodící se do příběhu Hobita
- zeleně nabarvená pokožka
- stylizace jako některý z nepřátelských národů
- umělé kožešiny a podobné zručnosti
- speciálně se vyhněte: maskáčům, svářečským rukavicím bez úpravy, zbrojím z kartonu, elastákům, keckám, svítivým barvám

b) Kostým, který nesplňuje minimum pro danou rasu. Tato minima pro jednotlivé rasy jsou:

- **Elfové** – špičaté uši, slušný, upravený vzhled
- **Trpaslíci - pořádné trpasličí fousy** - minimální délka fousů: falešné k pupku, pravé k ohryzku (na vašem krku).
- **Skřeti** – pečlivě zabarvení všech viditelných částí pokožky barvivem na černo/šedo/hnědo, **válečné malování na obličej podle národa**

- **Žoldáci** – válečné malování v barvě národa/strany, kam byli přiděleni (červená/modrá)
- **Horale** – válečné malování v jiných barvách než modrá
- Lidé bez výrazných úprav vzhledu malování atp.

c) Kostým, kterému nebyl udělen žádný bonus za kostým či zbroj.

3) **Slušný kostým** - Je takový kostým, který získá v sobotu ráno na bonusování kostýmů alespoň +1 život. Bonus je vyznačen barevnou stuhou přišitou na rozlišováku. Kdo se na schvalování dostaví pozdě, nic nedostane! Je možné získat tyto bonusy:

a) **Bonus za celkový dojem** – v rozsahu +1 až +2 životy.

Šanci na základní bonus +1 máte, pokud šikovně vyřešíte své obutí a nebude nikde na kostýmu viditelný civilní oděv. Požadavky na další stupně nejsou konkrétně dány. Rozhoduje volba vhodných materiálů a střihů, přiměřenost kostýmu k vaší roli, dořešenost detailů, vytvoření kostýmově sjednocené jednotky, atd. **Zbraně jsou součástí kostýmu, vezměte si je tedy na rozdělávání bonusů! Kdo nepřijde se zbraní, nic nedostane.**

b) **Bonus za zbroj** – v rozsahu +1 až +2 životy.

+1 život – získáte, pokud budete mít kvalitní funkční železnou helmu, nebo kroužkovou kuklu s kvalitně udělaným vycpáním. Bonus získáte, i pokud budete mít pěkně provedenou neželeznou ochranu hlavy – buď echt vycpaný pěkný batvat, nebo např. jekorová nebo kašírovaná helma (opět s batvatem), která bude nejen hodně pěkně vypadat, ale bude i aspoň trochu funkční a nebude svému uživateli nebezpečná! Pokud uvidíme jen náznak cyklistické, hokejistické, nebo nějaké jiné novodobé helmy, bonus nebude a ještě budeme oškliví!

+2 životy – získáte, pokud helmu doplníte o pěkně vypadající zbroj, která se svou vahou a funkčností minimálně vyrovná modelové zbroji.

Modelovou zbroj tvoří prošívané kryjící trup, ruce a stehna, která je doplněna železným kyrysem kryjícím zepředu trup, případně **nešízenou** kroužkovou košilí sahající alespoň do půli stehna a mající rukávy alespoň do půli nadloktí.

Organizátoři si vyhrazují právo bonus za kostým NEUDĚLIT a to i v případě formálního splnění všech požadavků. To se týká zejména případů, kdy je kostým nehezky provedený, jednotlivé části kostýmu spolu nekorespondují či se jedná o kostým evidentně odfláknutý.

Přesnou výši bonusů za konkrétní kostým dopředu nesdělujeme! Přibližný odhad a návrhy co zlepšit ale můžete získat na diskusním fóru na www.b5a.cz případně na mailu dotazy@b5a.cz

Řád fotografů – Fotografové necht' se hry účastní v obleku mnichů řádu fotografů – moudrých mužů a žen zachycujících velké okamžiky historie Středozemě. Stěž se prostý smrtelník, na ně i jen náznakem vztáhnout ruku, sic budeš v okamžiku smeten z povrchu Středozemě jasným plamenem. Prostý šat fotografů se skládá z **dlouhé kutny s kápí převázané provazem**. Fotografii jsou striktně neutrální postavy stranící se jakéhokoliv vměšování do událostí ve Středozemí.

Fotograf se může hry účastnit též v civilu, ale je to jen krajní řešení. Je zakázáno účastnit se hry jako fotograf v jiném kostýmu, než v kostýmu fotografů.

2.2 Zbraně

Každý hráč je ještě před bitvou **povinen** nechat své zbraně zkontrolovat. V bitvě se pak mohou používat **jen** ty zbraně, které byly při kontrole **schváleny**. Kdo bude v bitvě přistižen s neschválenou zbraní, tomu bude zbraň zabavena a bez nároku na náhradu **zničena**. Dodržování tohoto zákazu bude přísně kontrolováno, a kdo ho nebude respektovat, pojede domů.

Organizátoři si vyhrazují právo zakázat a **zabavit** jakoukoli zbraň a to bez udání důvodu. Zabavené zbraně budou uskladněny pod jménem majitele a po skončení hry vydány proti kontrole dokladu.

Schválené zbraně budou viditelně označeny.

Zbraně musí splňovat následující parametry:

2.2.1 Typy zbraní a jejich rozměry

JEDNORUČNÍ ZBRANĚ

ŘEMDIH	40 + 35 cm (toporo + provaz s koulí)*
	(při schvalování se zkouší výdrž provazu a spoju trhem vší silou)
VŠE OSTATNÍ	do 90 cm*

OBOURUČNÍ ZBRANĚ:

KOPÍ	160-210 cm
OSTATNÍ	viz níže

ŠTÍTŮ:

musí se vejít do obdélníku 80 x 60 cm, nebo kruhu Ø 80 cm

* nejdelší změřitelný rozměr

2.2.2 Sečné a drtivé obouruční zbraně

Každý panovník má možnost sestavit si jednotku tzv. **doppelsoldatů** – max. **12 vojáků**, kteří mohou bojovat **obouručními meči** či **sekyrami** o rozměrech **130-140cm** (ne více, **ne méně**).

Zájemci o doppelsoldáta se musí předem domluvit se svým panovníkem a na místě budou označení speciální fanglí na rozlišováku.

Obouruční kladiva, kyje, řemdihy apod. jsou až na výjimky zakázány.

Sudlice, halaparty, halberdy apod. „jenom na bodání“ jsou taky zakázány.

2.2.3 Kombinace zbraní

Povolené kombinace zbraní jsou: jednoruční zbraň a štít. **Výslovně zakázána je kombinace „dva tesáky 60+60, etc“**

S kopím se nesmí bojovat jednoruč, ani "dotahovat". Kombinace kopí a štít je tedy zakázána!

2.2.4 Váha zbraní a materiály

Zbraně nesmí být ani lehké ani těžké. Optimální (váhově) pro výrobu zbraně jsou například násada na motyku, hokejka, laminátový profil 15*12 mm apod. Toporo nesmí být vyrobeno z pružného materiálu typu vodovodní trubka.

- **Meče:** Čepel musí mít hrany vyměkčeny jekorem, karimatkou, apod., a to v míře odpovídající zhruba jedné vrstvě nové 12mm tlusté karimatky. Obalení musí být omotáno po celé délce lepenkou. **Zbraň nesmí mít průřez kulatiny!**

- **Sekery, palice a řemdihy:** Biják může být vyroben z karimatky, molitanu nebo jekoru, celý omotaný lepenkou, a musí se při zásahu ohnout. Topora musí být obalena stejně jako čepel u mečů, a to tak aby byla změkčena alespoň horní třetina zbraně. Biják řemdihu nesmí být vyroben z tenisáku, s toporem může být spojen provazem, kůží apod, nikoliv kovový či plastový řetěz. Obalení musí být i konec topora řemdihu.

Obouruční sekery nesmí mít moc velké ostří – takže žádná ledničkolízátka z anime filmů!

- **Kopí:** Ratiště pouze z pevného neohebného materiálu (nikoliv plastová trubka!), silně nedoporučujeme násady na hrábě, koště apod., pevnost těchto konstrukcí bude testována obzvlášť pečlivě (sežeňte si kvalitní buk nebo jasan). Hrot nesmí vypadat jako mikrofon či jako polštář. Dvě povolené konstrukce najdete na www.b5a.cz. Kdo si není jist, něcht' volí hrot ala Tomš.

- **Štíty:** Hrany nesmí být ostré, odštěpující se apod. Musí být zaoblené, nemusí být měkčené či olepované. Zakázané materiály pro výrobu štítu: papír, tenký sololit apod. - prostě cokoli co nevydrží pořádnou ránu. Ideální materiál je 8mm tlustá překližka. Pokud se nám váš štít nebude zdát a při zkoušení ho zničíte, je to váš problém...

Zbraně musí být vyrobeny s důrazem na **bezpečnost a estetiku**, nesmí mít ostré hrany, nesmí z nich vyčuhovat žádné šrouby a musí vypadat co k čemu (meče by měly mít zástitu, a ne prosvítající nápis Artis Praha, apod.). Nevyhovující zbraně budou zabaveny a vráceny na konci bitvy.

Naše srdce pláče, když vidíme nadměrně obrovská kladiva, hnusné obrovské sekery a hnusné obludně kulaté meče, proto si je nevozte! Jinak vám je budeme zabavovat!

2.2.5 Střelné a vrhací zbraně

Vrhací zbraně jsou zakázány. Bez výjimky.

Jsou povoleny jen střelné zbraně pracující na mechanickém principu splňující předepsané požadavky. Jsou přísně zakázány všechny zbraně pracující na principu výbušnin!

Luky a kuše musejí mít **bezpečný průraz** (maximum nereflexní luky s tahem do 15kg či ekvivalent). Luky i kuše musí vypadat stylově. **Výslovně jsou zakázány malé pistolové kuše.**

Šípy a šípky musejí být na předním konci opatřeny bambulí, která musí být připevněna tak, aby i při opakovaném použití (a pošlapání) zůstala bezpečně na svém místě. Vnitřní část bambule musí tvořit pevně přidělané tvrdé jádro o min. průměru víčka PET flásky, buď pevně připevněné víčko od PETky, nebo nejlépe špunt od šampusu (NE obyčejný od vína!!) Toto tvrdé jádro musí být následně obaleno z boku i zepředu karimatkou či molitanem tak, aby celkový průměr bambule byl cca 50 mm a hrot byl vyměkčen min. na úrovni nové 12mm karimatky. **V hrotu šípu nesmí být nic kovového!!! Týblo nesmí být na žádném konci zašpičatěno!!** Kontrolovány budou **všechny** šípy a organizátoři si vyhrazují právo libovolný, jimi namátkou vybraný, **šíp rozebrat a prozkoumat jeho konstrukci i za cenu jeho zničení!!!**

Týblo šípu musí mít minimální tloušťku 8 mm / šípky do kuše 10mm a musí být dokonale **rovné!!** Týbla doporučujeme namořit.

Každý šíp/ šípka musí mít letky – šípky do kuše 2 po 180°, šípy 3 po 120°. Letky musí být vyrobeny z lepenky typu „powertape“, z peří (umělé, přírodní), kůže či z jiného vodovzdorného materiálu, jehož hrany neřežou. Střelivo bez letek/ s nevyhovujícími letkami nebude schváleno.

Šípy do luku musí mít kvalitní zářezy na tětivu. Zářez musí být dostatečně široký, aby neničil tětivu. Prostor 1cm před zářezem musí být zpevněn proti rozštípnutí (např. omotáním nití a zalitím lepidlem, nebo kouskem lepenky (neplatí pro šípky do kuše)).

Každý střelec je povinen si na bitvu přinést minimálně 15 kusů munice v odpovídající kvalitě, **pro každou svou střelnou zbraň**. Střelná zbraň **bez dostatečného množství munice nebude schválena** a vpuštěna do hry. Neschválená zbraň ve hře bude zabavena a spolu s majitelem ihned vypovězena ze hry i z tábořiště. Pokud si přivezete 15 šípů a půlku vám nedovolíme, nebudete jich mít dost na schválení zbraně, takže si jich radši poříd'te víc.

Každý střelec nese zodpovědnost za jím vystřelený šíp/šipku, proto před každým výstřelem zkontrolujte stav šípu/šipky. NIKDY nemiřte na hlavu a krk!!!!

Munici, která pozbyla na kvalitě (ulomené bambule, zohýbaná, či nalomená tybla), **ihned vyřad'te ze hry** – nejlépe tak, že poškozenou municí odevzdáte do pevnosti žoldáků či přímo organizátorům! Lámat je dovoleno jen municí, která je již nalomená či výrazně zkroucená!

Každý střelec si smí odvézt domů jen tu municí, kterou si sám vyrobil. Nikdo si domů nebude odvážet cizí municí, protože to je sprostá krádež!

Dovolujeme též středověký prak (ten, co používala husitská práčata nebo s ním zabil David Goliáš). Prak musí být vyroben ze stylových nepružných přírodních materiálů a jeho uživatel musí prokázat, že s ním trefí figuranta na 10 metrů. Jako municí je možné používat molitanové, lehce stažené koule o průměru 50 mm (projektil musí být měkoučký a musí vypadat aspoň trochu jako šutr, ne jako molitan obalený průhlednou izolepou). Figuranta si dodá práce. **Kdo přinese Y s gumou, dostane na budku.**

Je přísně zakázáno střilet více než jeden projektil (šíp, šipku...) současně!

Každý střelec smí používat jen svou vlastní municí, nebo municí svých kamarádů, se kterými se dohodl na jejím kolektivním sdílení! Pokud vám dojde vaše municí, nemáte čím střilet...

Každý živý hráč smí sebrat libovolný kus municí.

Střelci mohou sbírat šípy i jako mrtvoly, dbají přitom na to, aby nerušili svým počínáním živé hráče (počkají, až se dobojuje) a **zvláště dbají** na to, aby bylo **jasně patrné**, že jsou **mrtví** (jedna ruka na hlavě!!!). Svou municí střelci zakládají do toulce a střílí. Cizí municí pak odkládají bokem na jasně viditelnou **hromádku** (u cesty). **Je zakázáno odnášet cizí municí z místa střetu!**

Nestřelci sebranou municí neprodleně předají nejbližším **střelcům**, nebo jí odloží na výše zmíněnou hromádku tak, aby nepřekážela a pokud možno nedošla k úhonně.

Je přísně **zakázáno**, aby se živí hráči prohlašovali za „**informační obláčky**“ aby mohli **posbírat municí.**

Pokud boj probíhá na nějakém **zapadlém** místě, **doporučujeme** hromádku operativně přesunout blíže k **hlavním tahům**. Po skončení hry odnášejte nalezenou municí k organizačnímu hangáru.

3. Bitevní část

3.1 Souboje

Základní počet životů je 1. Ten je možno navýšit bonusy za kostým či zbroj (viz výše). Neexistuje žádná forma navýšení počtu životů během hry (herní zbroje, postup po úrovních, kouzla, lektvary, dovednosti...)

Každý hráč u sebe může nosit tolik zbraní, kolik unese. „Funkční“ jsou pouze ty zbraně a štíty, které má hráč momentálně v ruce. Zbraně a štíty, které na sobě nesete, vás rozhodně nechrání před zásahy. **Štít na zádech je vám tedy k ničemu.**

Všechny zbraně tváří v tvář ubírají zásahem jeden život! Vystřelené projektily střelných zbraní ubírají zásahem dva životy. A TO BEZ VÝJIMKY!

ZÁSAH PLATÍ VŠUDE KROMĚ HLAVY, KRKU A ROZKROKU. To znamená, že prsty u rukou, kotníky, paty, nártý apod. jsou platné zásahové plochy.

Jako platný zásah lze uzнат pouze trefu, při níž se zbraň zřetelně zastaví o tělo oběti, a který byl veden s patřičným náprahem (ale upozorňuji, že **úder je nutné tlumit**), šíp nepokračuje v letu původním směrem. Úder sekerou platí samozřejmě jenom ostřím, úder kladivem, palcátem nebo palicí zase jenom bijákem. Pokud při boji dojde k tomu, že se **řemdih zamotá** do jiného řemdihu či zbraně, je **zakázáno** těmito zbraněmi dále bojovat, dokud nejsou od sebe odděleny.

Cizí zbraně jsou tabu, nesmí se ani krást, ani ničit, ani jakkoliv jinak používat. **To platí i pro cizí municí do střelných zbraní!** Je nicméně možné nepřátelskou zbraň uchopit za nezášahovou část (toporo) a soupeři ji vytrhnout. Tuto zbraň ovšem nesmíte používat, je nutné ji odložit. Taktó okradený hráč si svou zbraň může vzít po skončení aktuálního střetu, příp. po své smrti.

Upozorňujeme, že vytrhnout soupeři zbraň není totéž jako vláčet ho za kopí přes půl lesa! Pokud se vám nepovede zbraň vytrhnout, pusťte ji!

Obě strany se **štíjí** fyzického kontaktu s nepřítelem, takže není povoleno dotknout se protivníka jinak než úderem zbraně. **Dále je zakázáno na nepřítele jakkoliv nabíhat a prorážet tak řady.**

Je výslovně zakázán útok bruchom = útočník (standardně vyzbrojen tesákem) naběhne napadenému (standardně obouručák) na zbraň vlastním tělem, tu tak zablokuje s tím, že to je „jen za jedna“ (v lepším případě za nula, protože „nebyl náprah“) a bezbranného soupeře pak zblízka useká. Kdo si takhle naběhne na zbraň, je prostě mrtvý a basta.

Zakázána je také **štíťová hradba – skjaldborg**. Tedy manévr, při kterém si část hráčů přidřepne a schová se za štíty, zatímco jejich kolegové nad nimi stojí. Je to sice super věc, ale na trochu jiné akce. Na B5A z hlediska bezpečnosti budiž zakázána.

Při zásahu protivníka do platné zásahové části zasažený protivník **nahlas oznámí, kolik přesně** mu ještě zbývá životů. **Kdo bude hlásit „Ještě dost“ etc., pojedje domů! Hlásí se přesné číslo!** Během hlášení zbývajících počtu životů hráč **NENÍ** hájený a všechny případné další zásahy do něj jsou platné. Rychlost útoků limituje jen zručnost bojovníka a nutnost udělat mezi úderý pořádný náprah! **Kdo nestíhá počítat, kolik mu ještě zbývá, je mrtvý!**

Při vzájemném souseku dvou protivníků si odečítají život oba dva.

Komu klesne počet životů na 0, je mrtvý. Umírající mrtvola se po ztrátě posledního životy za smrtelných stenů a chropotu odpotácí do povzdálí, kde jí nehrozí ušlapání, kde nebude překážet a kde bude pořád dobře viditelná a **tam pokojně dokoná** a zůstane ležet několik málo minutek, dokud se neutiší okolní bitevní vřava.

Při hraní umírání je třeba dbát zvýšené opatrnosti, aby nedošlo ke zranění.

Pokud neumíráte v bitevní vřavě, ale osamoceném souboji, můžete dokonat hned na místě a nemusíte se komíhat nikam do povzdálí. I v tomto případě ale posečkejte chvíli na místě úmrtí.

Definitivní mrtvola se zbraní za hlavou odchází co nejpřímější cestou k nejbližšímu místu, kde se může obživit. Přitom jako správná mrtvola nijak nezasahuje do hry. A ani se s nikým živým nebaví. Doporučujeme odcházet po skupinách, příp. pod taktovkou velitelů vojska.

3.2 Co mám dělat se šmejdy?

Šmejdi jsou hráči, kteří podvádějí nebo bojují nebezpečně.

Jako hráči máte velkou moc je dostat ze hry. Je ale třeba postupovat chytře, s rozvahou a bez zbytečného rozčilování a hádání se. Tím si akorát zkazíte hru.

Šmejdi jsou ve všech armádách a je jich všude víceméně stejně. Než začnete někomu něco vyčítat, třikrát se zamyslete, jestli není chyba náhodou na vaší straně! Každý z nás se občas splete a každému se čas od času povede nějaký ten renonc; často nevědomky.

Pokud nařknete z podvádění soupeře, budete jím možná označení za ty, co neumí prohrávat. Když nařknete své vlastní, jste v suchu. Proto **buďte nekompromisní vůči vašim spolubojovníkům**, u kterých zjistíte, že podvádí. Umravněte je, a pokud to nezabere, neváhejte na ně upozornit panovníka či veterána, on se s nimi vypořádá velmi snadno.

Pokud narazíte na šmejdy v nepřátelských řadách, na které nezabere krátká rozumná domluva, upozorněte na šmejda někoho z vašich Veteránů. Váš Veterán pak kontaktuje Veterána nepřátelského a ten dotyčného šmejda v klidu, bez rizika hádek typu „ty neumíš prohrávat“, zpacifikuje.

3.3 Voda

Žádný voják nemůže fungovat bez nádoby s vodou, nezapomínejte tedy na tuto starodávnou moudrost!

S ohledem na systém hry a na technické možnosti při navážení vody **je nutné**, abyste si **na dopolední část hry přinesli vlastní vodu** – tak jako každý rok! A ne že se na to jako každý rok polovina z vás vyprndne a bude řvát po první půl hodině, že má žízeň. Letos už je to konečně v pravidlech, takže věříme, že už se tento problém nebude opakovat.

Kdo si na bojiště nedonese ráno 2 litry vody, nemá právo si na nic stěžovat.

Všem vřele doporučujeme mít polní čturu, kterou můžete nosit celou dobu přes rameno – tažení jsou dlouhá a voda není u každé zastávky.

3.4 Kouření a alkohol na herním území

Na herním území je zakázáno kouřit a konzumovat či přechovávat alkohol.

Organizátoři a veteráni mají právo šikanovat osoby kouřící v lese – mohou jim přikázat, aby cigáro típli, nebo jim ho sebrat a típnout. Přistiženým kuřákům mají veteráni a organizátoři právo **bez předchozího varování nevratně zabavit všechno kuřivo co u sebe mají! Organizátoři a veteráni si zabavují kuřivo navzájem!**

Stejně tak mají organizátoři a veteráni právo nevratně zabavit (a dle libosti vylít, nebo si nechat na večer) jakýkoliv alkohol, který bude někdo konzumovat či přechovávat na herním poli! A to i sobě navzájem!

„Udeříme nečekaně a smrtelně. Jsme jako šíp, jako vítr, rychlí a nebezpeční. Ukážeme jim, jak se správně vede válka!“

- *Ael Celior, seržant elfí záškodnické jednotky*

„Bratři, pozvedněme sekery a pojďme vyhnat to nečisté plémě ze země, které nám právem náleží! Pojďme pomstít své předky!“

- *Dorion Kladivonoš, šéf královské trpasličí gardy*

„Černý kůže! Špíny! Nic než potěr! Zvedejte se, lenoši! Popadněte ty své šavle a ukažte jim, že si s náma nemaj zahrávat!“

- *Azyt, velitel 3. pluku lehké troqusharské pěchoty*