

Kostým

Bonus +1 život k základu za pěkný kostým. Podmínky:

- není pochybnost, za kterou stranu a jednotku jede (varkoče u království, doplňky v barvě kompanie za invazní armádu)
- kostým je na pohled hezký
- neobsahuje moderní rušivé prvky (oranžové adidas, tapeové brnění a pod).

Škopek = +1 život k základu + možnost bojovat na opevnění

= funkční ochrana hlavy, ochrání hlavu od náhodných ran (může být testováno)

= přilba s vývazem/vycpávkou (batvatem) nebo silný batvat

- kdo jej nemá, může opevnění překonávat pouze pokud není bráněno

Zbraně a štíty

Obecně

- žádné tvrdé/ostře výstupky
- čepele mečových zbraní měkčené na ostří pěnovou hmotou o síle min 1cm
- čepele seker/palcátů/kladiv s velkou deformační plochu + měkčena i horní třetina topor
- hrany štítů měkčeny hadicí/provazem/kůží (ne surovkou)
- hlavice šípů a šípek - pevné jádro min 2,5cm v průměru, aby neprošlo týblo skrz
- před jádrem deformační zóna min 3cm silná a min 4,5cm v prům.
- kopí/píky - měkký hrot min 20cm dlouhý
- při útoku se deformuje, pohlcuje energii, ne jen vyhýbá do strany

Typy

Zbraně a štíty se dělí na lehké a těžké. Pokud není u jednotky zmíněno, že může používat těžké zbraně, má povoleno používání pouze lehkých zbraní, lehkých štítů a kombinací.

Lehké

- Štíty - max 50x60cm / průměr 60cm
- hrana měkčená hadicí/provazem/kůží (ne surovkou)
- Jednoruční zbraně - meče/sekery/kladiva/palcáty/šavle do 90cm
- výjimečně do 100cm, informujte se u organizátorů
- Jedenapůlruční zbraně - pouze meče a šavle do 120cm, pouze obouručním držení
- Kombinace - jednoruční zbraň a štít / dvě jednoruční zbraně do součtu délek 130cm
- Kopí - bodná zbraň do 200cm, pouze obouručním držení
- měkký hrot, deformuje se min 20cm, místo špice plošku o prům. min 3cm
- Krátký luk - luk do 150cm a do 150N (30lbs)
- Kuše - nátah do 150N (30lbs)

Těžké

- Velký štít - max 80x60cm / průměr 80cm
- k velkému štítu je povinný škopek
- hrana měkčená hadicí/provazem/kůží (ne surovkou)
- Obouruční zbraně - meče/sekery/palice/kladiva/šavle do 140cm
- Horalská kombinace - jednoruční meč a tesák do 60cm
- Píka - bodná zbraň do 300cm, pouze obouručním držení
- měkký hrot, deformuje se min 20cm, místo špice plošku o prům. min 3cm
- Dlouhý luk - luk do 140 cm a silou do 150N (30lbs)

Erární šípy a šípky

- jsou červenobílé, smí je používat obě strany
- v rámci bezpečnosti je potřeba **každý zvednutý šíp překontrolovat**
- můžete dovést i vlastní šípy, těmi by nikdo jiný střílet neměl

Stavby a terén

- Netkaná textilie** = pro živé neprostupné/nepřekonatelné
- nejde přes ně bojovat/střílet
 - červené svíslé čáry = průchody pro „mrtvoly“ a sběrače šípů
 - občas průchody s popisem, projdou pouze speciální jednotky (viz popis)
- Dřevěná prkna/krajinky** = zdi tvořené dřevěnými prkny nebo krajinkami = překonatelné barikády
- nejde je rozebrat ani zničit
 - smí se zde bojovat pouze se škopkem na hlavě
 - jde přes ně bojovat i střílet, překonatelné přeskočením/přelezením/po žebříku
- Balíky slámy** = rozbořitelné/rozebratelné brány/barikády
- Balíky je možno libovolně přemísťovat a stavět z nich
 - jde přes ně bojovat i střílet, jdou přelézat, přeskakovat, proskakovat atd.
 - smí se zde bojovat pouze se škopkem na hlavě
- Stavební páska** = neherní území, nebezpečné terénní překážky, chráněné porosty atd.

Život a smrt

Zásahové plochy NEJSOU hlava, rozkrok a ruka od zápěstí po konečky prstů.

Život

- životový základ dle příslušnosti k jednotce: 1-5 životů
- +1 život bonus za odpovídající kostým / +1 život bonus za funkční ochranu hlavy (škoppek)
- všechny zbraně berou za 1 život, **výjimka** = střelci Království a elfů, ubírají šípem/šipkou 2 životy

Smrt

- ožívování probíhá celou dobu u vašich standart, které se po bojišti přesouvají
- kněží/mágové vědí, kdy je správný čas na přesun/oživení
- komu je ubrán poslední život, najde si svou standartu a počká, dokud ho mág/kněz neoživí