

# SPELMANUAL

# KILSBERG SBATALJEN

## #11



Ver 1.1

## Detta är den 11:e Kilsbergsbataljen

Som alltid är vårt huvudsyfte med Kilsbergsbataljen är att utveckla intresset för scenariopaintball i Norden. Detta gör vi genom att skapa så intressanta, spännande och innovativa speldagar som är möjligt. Vi har som mål att till varje Big Game ha några nya inslag som inte testats tidigare. Denna gång kommer vi t.ex. att köra ett WWI-scenario som bli något helt nytt. Detta skall locka erfarna spelare men också helt nya som vill prova på något nytt. Vi har inga krav på tidigare erfarenhet av paintball och alla skall känna sig välkomna i gemenskapen.

Du måste dock vara minst 15 år (15-17 år med målsmansmedgivande).

Nedan kommer praktisk information om detta Big Game och vad ni har att vänta er. Mer information kommer då ni anmält er och finns att läsa på hemsidan.

Håll utkik på vår hemsida under fliken Big Games samt läs på Kilsbergsbataljens egna forum på [www.batalj.com/forum](http://www.batalj.com/forum)

Vi vill att alla har läst reglerna för big gamet som finns på hemsidan innan de kommer till big gamet. Alla spelar på eget ansvar på vårt big game med allt vad det innebär.

**Mvh Bröderna Batalj**



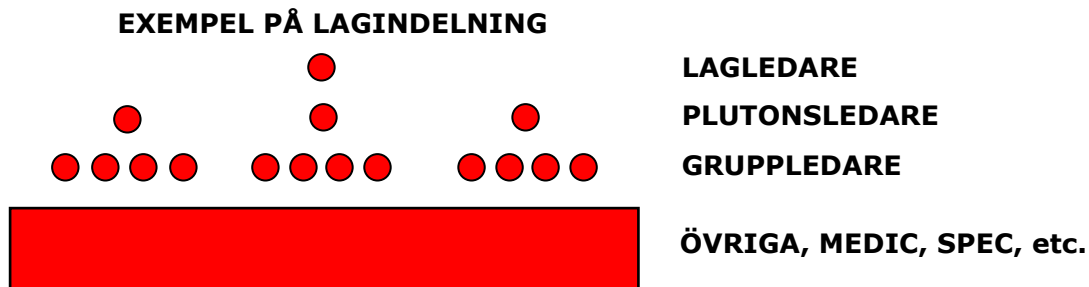
Officiell sajt: [www.batalj.se](http://www.batalj.se)  
Webbshop: [www.batalj.eu](http://www.batalj.eu)  
Forum: [www.batalj.com/forum](http://www.batalj.com/forum)

## ANMÄLAN

Anmälan och betalning sker online på vår hemsidan [www.batalj.se](http://www.batalj.se) under fliken Big Games. Sista dag är onsdag den 25:e klockan 20:00. Efter det är det anmälan och betalning på plats som gäller.

## SPELETS GRUNDER

Alla deltagare kommer att delas in i tre lag där varje lag har en lagledare, plutonschefer och gruppledare. Varje lag delas sedan in i grupper, Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo etc. Antalet grupper beror på hur många vi blir.



I varje lag kommer det att finnas en befälhavare som med komradio står i förbindelse med de andra ledarna. Det blir ca 3 plutonsledare som styr över varsin grupp med 4 gruppledare. Varje grupp kommer även att ha minst en "sjukvårdare" som kan återuppliva lagkamrater (se regler nedan).

### Lagen

Vi kommer denna gång ha tre lag SA = Skandinaviska alliansen, SB = Spetznas brigaden och Gerillan som ibland kallas 3:e fraktionen.

Lagledarna för dessa är Andreas Johansson SB, David Gribing SA och Tommy Axelsson Gerillan.

Preliminär lagindelning kommer att släppas onsdag/torsdag sista veckan innan big gamet kolla på vår hemsida.

### Indelning

Varje spelare förses med en armbindel på höger arm med sitt lags färg (Gul för SA, röd för SB, och blå för Gerillan).

### Alla deltagare skall på sin mask fästa en bit tejp med lagets färg och deltagarnummer.

Detta är för att lättare kunna identifiera personen för t.ex. utmärkelser eller bestraffning. Märk gärna upp vilken grupp du tillhör också, så blir det lättare att finna sin grupp. T.ex. A för grupp ALPHA.

Ledarna samt sjukvårdare kommer ha ytterligare en armbindel. **OBS! skriv inte på armbindeln!**

### Anmäl er till er lagledning

Efter registrering vill vi att alla besöker sitt lags stabstält där er befälhavare finns. Han ser till att ni får er slutgiltig indelning till grupper och vill säkerligen hälsa på alla som är under hans befäl. Detta skall göras under både lördag och söndag eftersom mer folk kommer på söndagen samt att vissa åker efter lördagen. Vid Safezonen kommer personal finns till hands för att hjälpa er med boll, drivmedel eller andra nödvändigheter. Har ni frågor finns anslagstavlor och en informationsdisk.

### Kort om dagarna

Vi kommer även denna gång att köra färre men längre scenarier på minst 90 minuter eller längre. Under lördagen blir det ett spel före lunch ett efter och sedan ett avslutande WWI-scenario. Söndagen bjuder på två längre scenarion med lunch emellan. Varje scenario beskrivs mer i detalj nedan. På grund av de långa spelen och de stora ytorna kommer vi även att ha kompressorer med personal direkt i varje lags respawn. Respawn placeras så lika nära safezone som möjligt utom möjligtvis för spel 1 då det inte är 100% möjligt.

För att allt skall gå så smidigt som möjligt under spelen och mellan spelen/inför start av varje spel vill vi att ni tänker på dessa saker.

- Håll ordning på era personliga saker och hyrd utrustning. Sprid inte ut era saker eller ockupera gångar där folk behöver passera. Det finns en värdeinlämning att tillgå vid safezone. Lånar ni tältplats att sova så är det en plats inte två ni har att nyttja sprid inte ut er.
- Håll koll på tiden vi kommer inte att kunna vänta in eftersläntare.
- Lyssna på genomgången och läs igenom reglerna innan så att missförstånd undviks.
- Lyssna på era ledare då de har genomgång de kan ha mer info som ni behöver för varje scenario.
- Eftersom spelområdet är en bit bort kan det vara bra att ta med extra boll och drivmedel till ert startområde och respawn.
- Efter speldagens slut och ni inte skall spela mer lämnar ni in hyrd utrustning, se till att ni blir avprickade på uthyrningslistan ordentligt.
- Se till att "chrona" er markör till max 280 fps i god tid innan spel, så att vi undviker köer. Chroningen kontrolleras när ni går in på spelområdet.
- Tänk på säkerheten hela tiden. Ha alltid pippåse på mellan spelen, säkra markören, använd masken och bär markören riktad mot marken.
- Kanske viktigaste av allt förutom säkerheten förstås. Se till att fylla på gas/luft innan spel och inte precis innan spelstart.

## **BRA ATT HA MED**

Förutom den vanliga utrustningen rekommenderar vi även detta:

- Ombyteskläder och skor, handduk.
- Handskar (vilket vi vill att alla skall ha med och använda, vi kommer dock inte kräva det)
- Skydd för ben, arm, huvud etc.  
(det finns många mycket hårda underlag till skillnad från i skogen där det mesta är mjukt ☺).
- Pannband! Funkar mycket bra det rekommenderar vi starkt.
- Torktrasa och imspray.
- Kontanter, vi tar kort men kanske inte på alla ställen. Ta med små valörer inte bara femhundringar.
- Sover ni över ta då med sovsäck och liggunderlag/madrass.
- Det blir varmt ta gärna med fältflaska eller annat att ha med ut till respawn. Vi kommer att ha vatten med till respawn och i safezone men det är bra med extra eget.
- Utskriven karta över spelområdet och komradio om ni har.
- Grillgrejor om ni tänker grilla på lördagen. Observera att blir det tott vill vi att ni nyttjar våra centralt placerade grillar.
- Värdekuponger (för er som arbetat er till det)
- Batterier (om ni kör med elmarkörer)

## **FILMNING OCH FOTOGRAFERING**

Fotografering och filmning för eget vinstdrivande syfte skall ges klartecken av arrangören innan. Privat filmning och fotografering är ok om hänvisning finns till Batalj och eller Kilsbergsbataljen. Vi tar gärna del av lyckade bilder för vår hemsida.

## PRAKTISK INFORMATION

**DATUM:** 28-29 MAJ 2011, samling senast **08.30**. Registreringen öppnar **7:30**.

**PLATS:** Stråssa gruva. Det är skyltat norrifrån och söderifrån. Se färdbeskrivning på hemsidan. Ring oss på 070 - 8844668 alt. 070-7500185 vid problem att hitta.

**Kolla upp er resväg i god tid innan speldagen!**

**MAX ANTAL DELTAGARE:** 450

**PARKERING:** Ställ era bilar på av funktionärer anvisad plats. De allra flesta kommer att få stå nedanför gruvkontoret längs vägen mot byn. Eventuellt kan vid tillåtelse från funktionärer tillfälligt få åka upp till Gruvkontoret och lasta av tunga saker (dyktuber etc.) De som vill ställa husvagnar vid Safezone skall prata med arrangören innan. Inga bilar kommer att tillåtas uppe vid safezone. OBS! Ni kan inte slå upp ert lags tält uppe vid Gruvkontoret utan att ha kollat med någon av bröderna Batalj.

### DELTAGARAVGIFT:

Alla deltagare med anmälan i förväg, betalning online på vår hemsida eller på plats: I anmälan ingår lunch i form av ärtsoppa och pannkakor samt en unik dog tag med eget tryck till varje Kilsbergsbatalj.

Deltagaravgift / person 2 dagar lördag och söndag (lunch ingår lördag)	<b>450:- (500 på plats)</b>
Deltagaravgift / person 1 dag lördag eller söndag	<b>350:- (400 på plats)</b>

**GAS, LUFT OCH BOLL:** Gas och luftfyllning finns på plats i safezone och luftfyllning även i varje respawn. Primär fyllplats är safezone vid Gruvkontoret (inte respawn) man kan inte som spelare räkna med att det skall finnas obegränsat med luft i respawn. Men båda primära lagens respawn kommer att placeras lika nära primära fyllstationen (safezone) så att det blir rättvist.

**Endast bollar sålda av Batalj Paintball får användas vi kommer att kontrollera detta på plats!** Detta är både en säkerhetsfråga och för att vi skall kunna arrangera dessa spel varje år. Har någon annan boll med kommer spelare tas ifrån bollen till efter spelet eller avvisas. Förbeställ gärna vid anmälan och betala online för bästa pris.

Pris online, vid anmälan (det som köpts online kommer att delas ut vid registreringen)	Kr	Pris på plats
<b>Toro Classic (låda 2000 bollar)</b>	<b>480 kr</b>	<b>520 kr</b>
<b>Dark Blast (låda 2000 bollar)</b>	<b>480 kr</b>	<b>520 kr</b>
<b>Dark Field (låda 2000 bollar)</b>	<b>420 kr</b>	<b>450 kr</b>
<b>Dark Tournament (låda 2000 bollar)</b>	<b>500 kr</b>	<b>520 kr</b>

### GAS

Fyllningskort för 5 fyllningar **50kr**

### LUFT

Fri Luftfyllning **0:-**

### UTRUSTNING

Batalj Paintball hyr ut till kraftigt rabatterat pris för dem som inte har egen utrustning. Givetvis går det att hyra enskilda utrustningsdelar. För varje del tar vi då **50 kr**, t.ex. uniform, markör eller mask.

Uniform, markör, skyddsmask, fylld gasflaska 12 OZ eller lufttank: D.v.s. allt som behövs för att kunna delta. Extra gasfyllning får köpas vid behov.	<b>150:-</b>
--	--------------

## MAT OCH DRYCK

I anmälnings avgift ingår under lördagen en enkel lunch i form av ärtsoppa med pannkakor med dricka och kexchoklad. Vi räknar med att alla kan äta det som bjuds.

## ÖVRIG MAT PÅ PLATS

<b>All mat på KB</b> = Frukost: Lördag och Söndag, Lördag: Kvällens Grill, Meny (buffé), Söndag: Lunch <b>(paketpris måste bokas och betalas innan)</b>	<b>170 kr</b>
<b>Lunch söndag (måste bokas)</b> Texan Chili med bönor. (chilin innehåller köttfärs, bönor, morötter, rotselleri, lök, bacon m.m.) serveras med bröd & tillbehör, dryck	<b>50 kr</b>
<b>Frukost lördag eller söndag</b> (Grötfrukost, fil / yoghurt, bröd, pålägg, ägg, juice, kaffe / te	<b>30 kr</b>
<b>Grillbuffé lördag</b> = ät så mycket du orkar <b>(måste bokas och betalas innan)</b> Marinerad fläskarre (färskriven ingefära, cocacola, timjan, vitlök m.m), Coleslaw, ranch potatissallad, dryck	<b>85 kr</b>
<b>Batalj bugarn</b> (hamburger meny med dricka) säljs på plats	<b>50 kr</b>

Ni kan beställa/köpa maten i samband med er bokning eller i webbshopen på [www.batalj.eu](http://www.batalj.eu).

**Sista dag för bokning av maten är Onsdagen den 25:e!**

## FRUKOST

Frukost kommer att finnas på plats att köpa lördag och söndag morgon. Servering av frukost kommer börja redan vid 7:00 ca. Mat vill vi att ni bokar precis som sovplats. Frukostbiljetter köpta innan kommer att ge förtur i kön vid matsalen när frukosten börjar delas ut.

## FÖRSÄLJNING AV UTRUSTNING

Vi kommer förutom boll att ha väldigt mycket utrustning på plats för försäljning. Det inre större rummet kommer denna gång helt att nyttjas som butik. Men kom ihåg att det kan vara billigare att förköpa online och hämta ut på plats på KB. Kom ihåg att ni kan nyttja er rabattkod när ni anmält er till big gamet. Vi kommer att ta betalkort på plats, men ha gärna kontanter på plats för de mindre utgifterna. Vi kan lova er att det kommer vara mycket bra priser på plats i butiken.

## ÖVERNATTNING

För de som vill övernatta kan vi hjälpa till med inkvartering i Gruvkontoret vid safezonen. Vi kommer att boka upp några stora rum. Hör gärna av er innan. Vi rekommenderar varmt alla som har långt att åka att komma upp på fredag och sover över på lördagen. Funktionärer kommer att finnas på plats hela dagen. Det finns några extra tält att hyra samt andra ställen att boka in sig på.

**Se mer info på hemsidan.**

## TOALETT

Bajamajor och pissoar finns på plats vid safezonen.

## DUSCH OCH BAD

Vi har inga duschar i Gruvkontoret ännu, men alla som behöver duscha efter big gamet på lördagen eloler söndagen kan göra det vid skolans träningslokal i Stråssa. Det kommer att vara öppet från 19:00 – 21:00 lördag och 17-19 söndag. De tar en symbolisk peng för det på plats ca 25-30 kr.

## **CHRONING**

Chroning d.v.s. kontroll av markörens utgångshastighet skall göras av alla oavsett om man hyr utrustning eller har egen. Max utgångshastighet är **280 fps**. Test skall göras varje gång CO2 eller luft fylls på. Chroningen görs endast på avsedd plats för detta, personal finns på plats för att hjälpa till. Domare kommer att kontrollera vid ingång till banan samt under spel. Vi vill inte se något slarv med pip-påsar till markören. Skulle markören vara för högt ställd är ni tvungna att ställa in markören innan ni får delta i spel igen domaren noterar ert deltagarid. Upprepat slarv kommer att straffas.

**Se mer om regler på hemsidan.**

## **280 FPS**

Vi kör med 280 fps som är en kompromiss men bör funka för både utomhus- och inomhusspel. Givetvis gör vi detta för att det kan bli mycket strid inomhus på nära håll.

**Observera att det fortfarande är mycket viktigt med avståndsregeln som gäller mot Zombies d.v.s. inget skjutande inom 5 meter mot just Zombies.**

Spelare som inte följer detta kommer varnas och sedan dömas ut av domare och avvisas från spel, om de inte skärper sig. Mot övriga spelare har vi ingen avståndsregel utan vill att alla använder sunt förnuft.

## **Medaljer och utmärkelser**

Efter varje speldag kommer vi att samlas för genomgång av dagens scenarion. Detta brukar göras vid matsalen i Gruvkontoret. Vi går igenom vilka som vann vad och återberättar roliga anekdoter under dagen. I samband med det kommer vi att dela ut utmärkelser för extra fina insatser av spelare eller funktionärer.

Det går bra att utnämna andra spelare som gjort fina insatser både i ditt eller andra lag. Domarledningen tillsammans med lagledningen utser sedan vilka som får släpspannen och medaljer.

**Läs mer om det på hemsidan.**

## **Informera domare och spelledning**

Vi hoppas att alla spelare ser det som sin plikt att informera domare och spelledning och något händer som påverkar spelet, säkerheten eller behöver tas upp sen. Det kan vara både positiva insatser eller spelare som håller på med upprepande fusk. Skulle någon flagga fastna eller något räcke vara löst, säg till så att det kan åtgärdas.

# PROGRAM KILSBERGSBATALJEN #11

## LÖRDAGEN 28 MAJ



<b>7:00–09:30</b>	<b>Samling i Safezone, registrering startar 07:00 och slutar 09:30 (kom så tidigt ni kan)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parkering av bilar sker på av personal anvisad plats. Se färdbeskrivning.</li> <li>- Ankomstregistrering skall ske av samtliga i god tid innan första spelet.</li> <li>- Anmäl er till er lagledare vid erat stabstält i Safezone, alla som skall agera ledare, medic etc. måste göra detta.</li> <li>- Se till att ha kontanta medel för betalning. Kort endast för större belopp.</li> <li>- Skall du hyra utrustning se till att komma i extra god tid!</li> </ul>
<b>09:30–10:00</b>	<b>Registrering stänger 09:30. Klockan 10:00 startar genomgången.</b>
<b>10:00–10:15</b>	<b>Gemensam samling</b>
	- Genomgång av arrangören i Safezone.
<b>10:15</b>	<b>Alla går till sina startpositionerna</b>
<b>10:30-10:40</b>	<b>Nu skall alla befinna sig vid sin respawn. Kort genomgång av Batalj varje lag för sig</b>
<b>10:40-11:00</b>	<b>Briefing</b>
	- Genomgång av lagledningen.
<b>11:00–12:30</b>	<b>SPEL 1 Red Dawn ca 90 min</b>
<b>12:30-13:30</b>	<b>Lunch 60 min</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lunch med ärtsoppa och pannkakor.</li> <li>- Samling i Safezone för resultat genomgång.</li> </ul>
<b>13:45</b>	<b>Nu skall alla senast befinna sig vid sin respawn/startområde. Gerillan går in strax före och startar på spelområdet.</b>
<b>13:45-14:00</b>	<b>Briefing</b>
	- Genomgång av lagledningen.
<b>14:00-15:30</b>	<b>SPEL 2 Worth fighting for ca 90 min</b>
	- Alla lagen har primära och sekundära mål. Primära målen kommer i detalj att informeras om innan spelet till varje lag, sekundära delas ut strax innan spel eller under spel.
<b>15:30–15:45</b>	<b>Samling i safezone. Kort paus för lite luftfyllning.</b>
<b>15:45-16:00</b>	<b>Utmarsch</b>
	- Gemensam utmarsch för spel 3
<b>16:00–17:00</b>	<b>Spel 3 No mans land (WWI scenario) 60 min</b>
	- Vi testar något helt nytt och unikt.
<b>ca 17:30</b>	<b>Samling för resultat och medaljutdelning efter lördagens batalj sker i Safezone.</b>
<b>18:30</b>	<b>Grillarna tänds</b>
	- Vi planerar en massa för kvällen men kanske bäst att inte lova eller berätta för mycket nu.

# PROGRAM KILSBERGSBATALJEN #11

## SÖNDAGEN 29 MAJ



<b>8:00–09:00</b>	<b>Samling i Safezone, registrering startar 09:00</b>	<b>(kom så tidigt ni kan)</b>
<b>09:15–09:25</b>	<b>Gemensam samling</b>	
	- Genomgång av Batalj i safezone.	
<b>09:40</b>	<b>Gå till era respawn!</b>	
<b>10:00-10:30</b>	<b>Briefing</b>	
	- Kort genomgång av Batalj för varje lag ca 5 minuter. - Lagledarna går igenom.	
<b>10:30-12:30</b>	<b>Spel 4 One on One ca 120 min</b>	
<b>12:30-13:30</b>	<b>Lunch 60 min</b>	
	- Förbokad mat serveras, hamburgare finns att köpa eller laga egen. - Notera att det bara är en timme. Börja inte fundera på att fylla luft/gas 5 minuter innan spel.	
<b>13:30</b>	<b>Gå till era respawn!</b>	
<b>13:45</b>	<b>Nu skall alla befinna sig i sin respawn eller startområde.</b>	
<b>13:45-14:00</b>	<b>Briefing</b>	
	- Genomgång av lagledningen	
<b>11:00–12:30</b>	<b>SPEL 5 Cataclysm ca 90 min</b>	
<b>15:30</b>	<b>Samling i safezone. Alla tar med sig skräp från spelområdet.</b>	
<b>Ca 16:00</b>	<b>Avslutning</b>	
	- Resultat och medaljutdelning.	

Det är spelledningen avgör när ett scenario slutar, tiden för varje spel är en ca tid som kan variera några minuter åt båda håll. Nedräkningen meddelas vardera laget i god tid t.ex. 10 minuter kvar, 5 minuter kvar etc. Alla spel under lördagen och söndagen kommer att startas med flyglarmssiren.

### KOM IHÅG!

Alla deltagare har rätt att nominera en annan KB-deltagare för en bra insats under speldagen så att denna kan få en utmärkelse. Ta kontakt med en domare och kom ihåg att ange deltagarnummer eller namn på spelaren. De olika utmärkelserna finns på hemsidan.

Chrona din markör och fyll på drivgas i tid, inte i sista minuten, med andra ord håll tiderna vi kommer inte vänta in eftersläntrare.

## Bakgrundshistoria Kilsbergsbataljen

Hur snabbt kan människans civilisation som vi känner den raseras? Sex år efter starten på den globala kollapsen pratade de överlevande om tiden "före" och det nuvarande krigshärjade helvetet...

De stora nationernas tid var förbi, istället formades snabbt många mindre stater, ibland löst sammanhållna i olika skiftande förbund och allianser. Man slogs mot allt och alla om de sista sorgliga resterna från tiden "före". Det extrema vädret och katastroferna avlöste varandra i en allt snabbare takt. En av de sista politiska slogans var: "Ett mål mat om dagen, för alla!" Politiken är dock glömd i denna tid, en tid som krigsherrar och mindre rövarband istället styr över.



Viruset som orsakar det zombieliknade tillståndet finns nu över alla världsdelar, spridningsmönstret inledningsvis antydde multipla utbrott på många ställen, men inget kunde bevisas. Den enda nödvändiga regeln alla lärt sig är, "Headshot!". Tätbefolkade regioner och städer har haft mycket stora problem med dessa virusutbrott, något som decimerat befolkningar väsentligt. Zombies utgör ett ständigt växande och obehagligt hot. Spridningen har dock saktat ner något, mycket beroende på de ständiga konflikterna där alla parter är på sin vakt. Rykten har tidigt gjort gällande att det finns grupper med kontrollerade zombies, de perfekta soldaterna, men inget har kunnat

bevisas. Spridning av virus, likt kemisk krigföring, har dock använts med varierande framgång världen över. Zombies utgör numera ett fast inslag i denna apokalyptiska värld. De är precis som de förvildade flockar med hundar, vargar samt allehanda fritt strövande stora rovdjur som rymt eller släppts ut från olika zoo. Tillgången på mat har varit god.

Det krigshärjade Norden har, trots allt, blivit ett av de områden med något kvar av den civilisation som fanns. Den skandinaviska alliansen består av ett militärråd som styr de huvudsakliga 4 områdena: Syd-Norge, Mellan-Sverige, Östersjö-Finland och Nordlandet. Gerillan den så kallade 3:e fraktionen får dock allt starkare stöd i mellansverige.



## Bakgrundshistoria Kilsbergsbataljen #11 Operation Pandora

### Bakgrund Vympelland

Ivan "Crazy Ivan" Popovich var befälhavare för resterna av St Petersburgs Spetsnaz brigad. De tillhörde Vympel-gruppen, ett förband inriktat på terroristbekämpning utanför Ryssland. Under Ryska Imperiets sönderfall flyttades brigaden till Moskva och sedan efter en konflikt med högsta ledning till finska gränsen. Där agerade brigaden som Okhotaförband (Zombie jakt). Det var ingen direkt ärevördig uppgift för den maktthungriga generalen. Men där i samröre med andra "förflyttade" och ej önskade förband växte tanken om en egen fristående stat och ett sätt att möjliggöra detta fram. Nyckel till detta fanns i viruset. Under det sista årets nästan totala kollaps av Ryska Imperiet tog hans förband över en militär flygbas och sedan i en snabb och effektiv luftlandsättning tog hans lojala förband över Mariehamn på Åland. Resterande enheter flyttades successivt över via små båtar och man håller nu ön som ett fort med havet som skydd mot Zombies och främmande makt. Den nya staten Vympelland med Ivan som högsta statshuvud och befälhavare är utropad.



### Dold agenda

Staten och brohuvudet är skapat men den verkliga uppgiften är kvar att utföra. Viruset är svaret på verklig makt. Om hans forskare kan skapa ett sätt att kontrollera en Zombie för sina syften skulle han på en gång få tillgång till en nästan outtömlig armé. Forskning på Zombies vid Finska gränsen visade tidigt att man måste ha tillgång



till originalviruset i en O-genererad ren form för att ha en möjlighet att lyckas. Enligt hans säkra källor inom GRU finns denna bara vid anläggningen i Stråssa. Operationen har startat, original virusbehållare, "Pandoras ask" måste finnas.

### Återmarschen

Danska elitkåren och resterna av deras allierades förband har blivit tillbakapressade och tvingats att retirera. Stora delar av de stridande förbanden gick förlorade i sjukdom eller deserterade till Tredje fraktionen. Kampviljan fanns helt enkelt inte kvar. Med stora Bält bron sprängd och utan någon tro på slut av striderna har t.o.m. de mesta hängivna ledarna insett att de för en omöjlig och gagnlös strid mot SA. En långsam reträtt påbörjades söderut med 30% av forna styrkan. I Skåne-regionen härjade fristående rövarband och attackerade alla de svagare enheterna. Stora mängder Zombies och nästan obefintliga försändelser med förnödenheter från syd försvagade ytterligare invasionsarmén, som i detta skede är nere på 15%. I brist på möjlig fortsatt reträtt har man bildat nytt försvar i södra Sverige och den nya Wasalinjen sträcker sig nu genom Småland och södra delarna av Sverige.



### SA seger i förskott

SA har officiellt proklamerat sin seger mot DA och beordrat en hel veckas firande. Men nästan ingen har haft möjlighet eller lust att fira. Strider pågår fortfarande och den dagliga kampen för överlevnad kommer först. Alla ser dock fram emot en väl förtjänt återhämtning och civilbefolkningen vågar sig fram igen. Orostecken finns dock kvar som t.ex. rykten om förlorad kontroll av Åland till banditgång och Tredje fraktionens intensivare angrepp.

### Tredje fraktionen

3:e gläds åt DA:s reträtt men inser samtidigt att det nu blir en hårdare kamp för deras del. Nu kan SA ägna dem full uppmärksamhet och det kommer att bli svårare att behålla erövrade områden. Agendan står sig dock stark och för var dag ansluter fler till fraktionen. Ledare inom fraktionen främst inom brödrskapet anser att man måste slå till hårt nu innan SA återhämtat sig.



## 3:E fraktionen Brödrskapet (Gerillan)

### Bakgrund

SA har efter fem års strider alltmera blivit en militärt styrd allians. Norge och Finland har svårare att bidra med någon större militär assistans i kriget. Det hårda och utdragna kriget har fört med sig att alliansen börjat splittras inifrån.

(Gerillan, denna nya fiende, introducerades redan under KB5 och var då milistrupp mellan DA och SA). Nu efter fem års strider och med virusets utbrott som en katalysator har gerillafraktionen vuxit i styrka och blivit en motståndare att frukta. Men senaste årets framgångar kan nu komma att grusas med en ny stark makt i antågande.



**Fraktionens mål:** Ett immunserum/botemedel eller ett sätt att begränsa viruspandemin står högst på fraktionens agenda. Eftersom virusets utbrott är geografiskt centrerat till mellersta Sverige är det, det mest önskvärda området för den nya fria stabila stat som fraktionen vill bilda.

**Uppbyggnad:** Frihetsgerillan består till största delen av desertörer från SA och DA. Oftast är det soldater och officerare som anser att allas främsta mål borde vara att stoppa virusets framfart och att

kriget pågått för länge. Framstående bakteriologer, forskare och flyktingar har anslutit sig i hopp om att kunna bidra till skapandet av en denna frizon, utan krig och med ett stabilt styre.

**Religiösa fanatiker:** Den religiösa gruppen Eskatologierna eller Brödrskapet som det helt enkelt har kommit att kallas, har anslutit sig till gerillan. De tror att Viruset är beviset för att "den yttersta" dagen då alla skall dömas är nära. Viruset är det straff som alla orättfärdiga skall drabbas av och det skall komma att rensa världen från ondska. De smittade drabbas av en evig levande död till jordens undergång.

Brödrskapet drar sig inte för att använda sig av brutala fanatiska metoder som t.ex. självmordsbombning eller att ta sig in på ett fiendligt område för att sedan smitta mat eller sig själv med viruset. Givetvis är sådana grymma handlingar helt accepterade inom Brödrskapet om det kan hjälpa fraktionen att nå sina mål.

**Taktik:** Gerillataktik d.v.s. bakhåll, sabotage och terroristverksamhet. Man går mycket sällan till storskalig attack, däremot anfaller man gärna mål långt bakom fiendens linjer samt använder infiltratörer i SA:s egna förband. Man kan räkna med att civila ofta sympatiserar med gerillan.

**Utseende:** Klädd som vilken civilist som helst. Gärna med uniformsliknande utstyrsel och den klassiska Gerilla-huvudbonaden, basker eller Banderas'. Detta har kommit att bli gerillans igenkänningssymbol i strid.



**Deras syn på Skandinaviska alliansen:** Gerillan anser att SA i huvudsak är ansvariga för att viruset skapades. Även om kriget mot DA ser ut att till slut får åtminstone ett eldphör så borde nya metoder testas. En fri mindre stat borde kunna lösa uppgiften, utan inverkan från SA:s påstådda korrupta ledarskap. Man är inom gerillan fullständigt övertygad om att SA fortfarande har en dold agenda rörande viruset.

**Deras syn på andra fraktioner:** Nya fraktioner betraktas som potentiella fienden eller möjliga allierade. Vad som händer med en ny stark makt som blandar sig i är fortfarande en oskrivet blad men gerillan har tidigare visat att man inte drar sig för att bilda tillfälliga allianser med vilken sida som helst (om det gynnar gerillan).

Ett av SA:s problem är att man är beroende av den civila befolkningens stöd och därför så långt som möjligt måste undvika direkt konfrontation med Brödrskapet då civila oskyldiga finns i närheten. Detta är förstås något som Brödrskapet har lärt sig att utnyttja för bakhåll och överfall.

## DAGENS SCENARION (28 MAJ)

### Upplägg för scenariomålen

Vi kommer att ha primära huvudmål som skall uppnås av varje sida och som kommer delas ut till ledarna innan spelet, dessa blir kända av alla i samma lag. Flaggbaser är förstås också givna mål men inte alltid primära. Sedan kommer varje sida även några unika sekundära mål. Dessa sekundära mål kommer att delas ut innan spel eller under spel. Alla order kommer så långt som möjligt att delas ut skriftligen av spelledarna. Hur eller vilka förband som skall uppnå de olika målen beslutar befälhavaren och de andra ledarna.

Primära målen ger en viss mängd poäng och poängen för de sekundära uppnådda målen adderas till dessa. Efter varje spel kommer en sammanställning att göras där poängen presenteras på anslagstavlan i Safezone samt vid genomgången.

## **BAKGRUND SCENARIO 1 RED DAWN**

**90 minuter**

Invasionen startar! Information kommer att läsas upp för varje lag innan spelstart. Gerillan informeras innan eller via dokument. Primära och sekund

### **Uppställning**

RÖTT lag (SB) är anfallande lag och startar i väster om spelområdet. SA startar på östra sidan i mitten. Gerillan startar inom hemliga startzoner som meddelas till dem av spelledningen.

### **Speciella regler**

- Säkerheten! Under inga omständigheter får spelare beträda avstängt område. Händer det kan den spelaren få packa väskan och dra hem tidigare.
- Träff på lådor räknas inte som träff på spelare som håller lådan.
- Träffas en spelare som bär låda, skall lådan lämnas på den plats där spelaren träffas.
- Lådor kan återerövrats av motståndare under hela spelet.
- Zombies får inte skjutas inom 5 meter. Om detta händer skall spelaren själv räknas som utskjuten. Spelare nuddade av en zombie är utskjuten.
- Sprängd bro får inte användas (helikopter får dock passera).
- Grön rök räknas som stridsgas och alla spelare som befinner sig nära eller i röken räknas som utskjutna.

## **BAKGRUND SCENARIO 2 WORTH FIGHTING FOR**

**90 minuter**

Precis som för spel 1 kommer information att läsas upp för varje lag innan spelstart. Gerillan informeras innan eller via dokument. Nya respawns för både RÖTT och GULT lag. Temporärt brohuvud är säkrat striden på basen kan börja.

### **Uppställning**

Både lag GULT, lag RÖTT och lag BLÅTT är anfallande lag. Huvudmål är att erövra flaggbaser men även de primära mål som delas ut innan start. För att hålla en flaggbas skall det egna lagets flagga hissas till flaggtopp och hållas en viss tid. Ej hissade flaggstänger räknas som neutrala baser och kan som regel ge gerillan BLÅTT lag poäng.

### **Speciella regler**

- Som spel 1

## **BAKGRUND SCENARIO 3 "NO MANS LAND" Passchendaele**

Vi kan utlova något helt nytt unikt och nervigt spel mellan Britterna och Tyskarna under slaget om Passchendaele.

### **Bakgrund**

Britternas högsta befälhavare Haig hade länge haft en idé om att starta en stor offensiv i Flandern. Det var hans första val 1916, men slaget vid Somme fick all uppmärksamhet den sommaren. Det noga planerade tredje slaget vid Ypres inleddes den 31 juli 1917 och fortsatte fram till intagandet av byn Passchendaele den 6 november. Offensiven resulterade i vinster för de allierade, men var inte alls genombrottet Haig avsett och sådana vinster som gjordes kom till ett högt pris i mänskliga termer.



### **Mål**

Huvudmålet är att flytta egna fanor så långt som möjligt in i "No mans land". Helst skall motståndarsidans huvud "trench" tas (Det ultimata målet). Den sidas fana som är längst fram (intagit mest mark) vid spelets utgång (ljudsignal) vinner 20 poäng.

Det finns också delmål som ger 5 poäng, dessa mål delas ut strax innan scenariostart.

**OBS! Läs fullständiga regler för No Mans Land på hemsidan!**

## **Här nedan är en enkel sammanfattning av reglerna, men läs de kompletta på hemsidan**

- Endast 1 boll i taget får laddas och skjutas, 1 skott per 3 sekunder som snabbast. Ingen automateld.
- Kulsprutorna är fasta i sina positioner och får inte flyttas.
- Medics regler gäller, 2 minuters "bleed out".
- Erövrade fanor ger 5 poäng om de förs till egna bakre linjer.
- Stridsgas kan komma att användas av båda sidor, den "dödar" alla i gula röken.
- Fanor längst fram i No mans land, ger 20 poäng (måste vaktas av egen soldat)
- 3 meters regel för skjutning gäller skulle någon skjuta inom det är denna spelare utskjuten.
- Beröring av bajonett räknas som utskjutning.
- Dödsänglar (domare) är med och dömer deras lag gäller.
- När man är utskjuten kan man kliva av eller ligga kvar som död statist.

### **Best in show**

Vi kommer dela ut priser till de som lägger ner lite extra energi på t.ex. egen utklädnad för detta spel eller agerar med "känsla" i striden. Det är 50% adrenalinnöje och 50% teater. Vi ser helst teatraliska döds-scener och skrik. Är ni träffade skrik efter medic och ligg kvar. Allt kommer att filmas i HD.

## **DAGENS SCENARION (29 MAJ)**

### **Upplägg för scenariomålen**

Precis som under lördagen kommer vi att ha primära huvudmål som skall uppnås av varje sida och som kommer delas ut till ledarna innan spelet, dessa blir kända av alla i samma lag. Primära målen ger en viss mängd poäng och poängen för de sekundära uppnådda målen adderas till dessa. Efter varje spel kommer en sammanställning att göras där poängen presenteras på anslagstavlan i Safezone samt vid genomgången.

Dolda agendor för de olika lagen kommer att addera till förvirringen och spelets utveckling.

### **BAKGRUND SCENARIO 4 ONE ON ONE 120 minuter**

Intensiva strider i området vid flygbasen gjort att basen har bytt ägare under natten. Sidbyte för RÖTT och GULT lag.

#### **Uppställning**

RÖTT lag (SB) startar i sydöst, GULT lag vid flygbasen. Gerillan startar på valfritt område där spelledningen anvisar. Olika primära mål för varje sida kommer att delges innan spelstart. Som vanligt kommer en del primäramål att delges lagledarna innan så att de kan planera i stora drag men en del spelmål släpps under spelet löpandes och det gäller att anpassa därefter.

### **BAKGRUND SCENARIO 5 CATAclysm 90 minuter**

#### **Uppställning**

Byte av respawn för RÖTT och GULT.

Som sagt information om spelmålen för spel 4 och 5 kommer att delges lagledarna dagen innan så att man hinner att planera. Flaggbaser som också ger poäng kommer vara allmän kännedom för alla spelare innan spel.

## SÄKERHETSREGLER UNDER BIG GAMET

- Deltagare måste ha fyllt 15 år. Under 18 år gäller målsmans medgivande.
- Spel sker på egen risk. Allt spel och vistande på spelområdet sker på egen risk. Gäller både spelare och åskådare. Arrangören kan ej hållas ansvarig för eventuella skador eller olyckor. Varningsskyltning är utsatt kring banan. Vi har en försäkring som gäller för alla deltagare dock inte utom nordiska deltagare.
- Skjutning får endast ske inom spelområdet under pågående match eller vid provskjutning på avsedd skjutbana. Ingen skjutning på väg ut till startposition före match, och ingen skjutning på väg tillbaka till SafeZone efter avslutad match. Undvik att skjuta i riktning mot en närliggande ej avspärrad väg eller stig.
- Mask ska **ALLTID** bäras strax före, under och strax efter spel och får endast tas av i SafeZone.

**Vid innan och efter spelslut ska masken behållas påtagen tills du befinner dig i SafeZone!!!! Måste mask tas av skall det göras innan för näten i respawn eller väl inne i safezone.**

- Åskådare/fotografer ska bära skyddsmask.
- Pip-påse ska alltid användas. Den får endast avlägsnas strax för spelstart ute på banan och skall sättas tillbaka direkt efter spelslut. Se till att ni har den med er på banan så att ni kan säkra markören inför förflyttning. Markören ska **ALLTID** då den inte används riktas med pipan nedåt.

## SPELREGLER

Vi informerar om de viktigaste reglerna inför spelstart samt mellan varje spel om det behövs. Har ni frågor är det bara att fråga närmsta spelare eller domare.

### Signaler

Matcherna startas och avslutas på två olika sätt:

- Flygsiren 1 lång signal vid start och vid spelslut.
- Via komradio till lagledarna i respektive lag. Detta ska vidarebefordras av alla med radio.

### Komradio

Varje spelare som har komradio kommer att få en separat genomgång och instruktioner för detta. Det är ingen "rocketscience" men kräver dock lite disciplin. Notera att varje lag samt domare har egna kanaler se till att ni bara använder "rätt" kanal. Under inga omständigheter får kanalerna användas för eget tjatter. Sker detta kommer radion att beslagtas till efter speldagen.

Preliminär indelning av kanaler:

Kanal	Används för
1-3	lag gult SA
4	lag blått Gerillan
5	Domare och funktionärer
6-8	lag rött SB

Eventuellt kan denna indelning komma att ändras så att SA och SB bara nyttjar varsina två kanaler. Slutgiltig indelning kommer att delges på anslagstavlor och vid genomgång.

### Lagledare

Lagledaren för varje lag skall leda hela laget genom sina gruppleddare. Lagledaren skall ha en övergripande bild över lagets strategiska vad som händer under spelet och detta gör han/hon genom att ofta ta kontakt med alla grupper via komradio samt att besöka de stridande förbanden på olika områden av banan.

## Plutonsledaren

Plutonsledarna är lagledarens närmaste befäl nedåt och har till uppgift att leda och förmedla den taktiska informationen till gruppcheferna inom sin pluton. De har en nyckelroll att med sina gruppchefer t.ex. koordinera gemensamma anfall. Regelbundet bör plutonsledaren rapportera in sin plutonsstatus.

## Gruppledare

Gruppledarna har en skyldighet att vidarebefordra order från plutonsledaren till hela gruppen samt leda gruppen efter bästa förmåga mot avsett mål. Gruppchefen skall regelbundet rapportera in status för gruppen till plutonsledaren.

## Medics

Varje grupp har minst en medic som kan återuppliva utskjutna lagkamrater. En Medic är försedd med en extra armbindel med rött kors som att han/hon är medic, samt en medicväska med sex armbindlar som används för att återuppliva. Givetvis blir denna spelarroll mycket viktig eftersom det finns stora taktiska fördelar om man kan utnyttja medics på bästa sätt.

## Spelregler för Medics

- En medic kan återuppliva träffade lagkamrater om de inte fått en huvudträff eller blivit smittade/tagna av zombies.
- Spelare som är träffade ropar efter medic och har då **2 minuter** på sig innan tiden gått ut och man får gå till respawn istället.
- För att återuppliva en lagkamrat måste en sjukvårdare ta sig fram till den sårade och knyta en av de vita armbindlar runt den sårades arm. Lyckas detta kan lagkamraten fortsätta striden direkt, utan att behöva gå till respawn.
- Armbindlarna måste knytas av sjukvårdaren och får alltså inte kastas till medspelaren.
- Spelaren som är träffad får inte gå till en medic för att bli återupplivad utan måste vänta på medic där han/hon blev träffad.
- När en medics armbindlar är slut måste nya hämtas vid respawn. OBS! endast sex armbindlar åt gången!
- Medics får inte återuppliva spelare som redan ropat "TRÄFF".
- En Medic får inte återuppliva sig själv!
- När en spelare blivit återupplivad och har en vit armbindel på dig måste den tas av innan du kan bli helad igen, avtagande får bara göras i respawn.
- Det betyder att du kan bli helad hur många gånger som helst under ett spel, men du får bara ha en vit armbindel på dig åt gången. Lämna den vita armbindeln på avsedd plats i respawn. De får inte ges direkt till en medic ute på spelområdet!

(Det får väl anses som "tarvligt" att skjuta en sjukvårdare som försöker hjälpa en träffad lagkamrat men det är tillåtet).

## Träff och utskjutning

- Träff räknas om hela bollen går sönder någonstans på kroppen, markören eller masken. Färgstänk eller studs räknas inte som träff.
- Vid träff ska spelaren ropa "TRÄFF" så högt som möjligt, sträcka upp armarna och därefter ta sig till förutbestämd respawn. Håll gärna markören i luften också för att vara extra tydlig.
- Om en spelare har ropat "TRÄFF" är spelaren utskjuten, även om han/hon efteråt upptäcker att bollen inte gick sönder.
- En utskjuten spelare får inte kommunicera med lagkamrater som är i spel.
  
- Är man träffad kan man även välja att ropa efter "MEDIC". Man har då en minut på sig innan man räknas som utskjuten. Hinner en av lagets medics dit och återupplivar innan tiden gått ut, kan man direkt vara med i spelet igen.
- Som träffad får man inte förflytta sig eller agera i striden som t.ex. ropa ut order, skjuta eller ladda om. Du får endast ropa "MEDIC". Bestämmer man sig för att ge upp försöket att bli återupplivad eller minuten gått ut skall man ropa "TRÄFF" och följa reglerna ovan.

- När en spelare är träffad ska han/hon gå till egen respawn och vänta där i **1 minut**.
- Det är varje spelares uppgift att se till att gamla träffar torkas bort innan man går in i spel igen. Påpeka träffar och hjälp varandra att torka bort dem. Tydliga träffar som finns kvar räknas som utskjutning under spel även om de är "gamla".
- Bryter en spelare mot någon av reglerna ovan kommer lagstraff utdelas. Det betyder att spelaren får en varning och döms som utskjuten samt att ytterligare en "oskyldig" spelare i samma lag döms som utskjuten. Det blir den spelare som råkar befinna sig i närheten så vi hoppas inte detta skall behövas. Detta är en kraftfull regel som vi gör för att stävja fusk och det är bara att acceptera domarens beslut även om det kan kännas fel om någon annat fuskat.

### **Erövring av baser**

För att erövra baser utomhus skall flaggor av den egna färgen halas upp på de flaggstänger som finns. Flaggstängerna är konstruerade så att fiendens flagga automatiskt halas ned när den egna halas upp. Flaggor som inte är helt hissade räknas inte. Då räknas basen som neutral vid poängbedömning. Om det är en bas inne i en byggnad är det oftast fria flaggor som skall sättas ut genom fönster. Dessa får inte flyttas eller gömmas så att återerövring försvåras.

### **Respawn och Safezone**

- Det är förbjudet att avsiktligt skjuta mot Respawn och Safezone.
- Det är förbjudet att skjuta från Respawn.
- Mask skall bäras i Respawn.
- Det är ej tillåtet att befinna sig närmare än 30 meter från fiendens Respawn. (Denna regel finns för att inte orsaka trist fördröjningsspel samt för säkerheten).

### **Påfyllning av gas/luft och boll under spel**

- Luftfyllning kommer att kunna göras i sin egen respawn.
- CO2 kan endast fyllas i Safezone om inte hyrspelare har med extra gastankar.
- Det är givetvis tillåtet att ge boll eller drivgas till annan spelare på spelområdet.
- Inträde på banan efter att man hämtat boll eller gas/luft ska alltid ske via egen respawn.
- Endast siteboll får användas d.v.s. boll som är köpt av arrangören.

### **Spelregler för zombies**

- Liten ändring sedan tidigare. Zombies kan dödas av en träff i torso (mage, bröstorg) eller en huvudträff.
- Spelare som nuddas eller kommer i direkt kontakt med en Zombie, räknas direkt som utskjuten.
- För skjutande mot Zombies gäller en 5-metersregel. Ingen får skjuta mot zombies inom det avståndet. Enda lösningen är att retirera bort. Skulle någon råka skjuta inom 5 meters avståndet döms denna spelare ut. Zombien kan fortsätta att jaga.
- Är du smittad/tagen av en Zombie gäller samma regler som för vanlig utskjutning, med undantaget att ingen Medic kan återuppliva dig.
- En zombie som ger upp håller händerna över huvudet och kan ha en tänd lysstav som gör det hela extra tydligt.

### **Övrigt**

- Nedskräpning är inte OK. Var och en tar hand om sitt eget skräp. (Gäller även fimpar). Sopsäckar finns i SafeZone och vid vägen. Notera att det finns sopsäckar avsedda för olika ändamål t.ex. är vissa för pappkartong eller tomburkar. Detta är extra viktigt då vi hyr stora delar av området.
- Eldning är ej tillåten annat än där Batalj Paintball arrangerat detta.
- Rökning får endast göras på avsedd plats vid safezone!
- Alkoholföräring är absolut förbjuden under spel.
- Alla spelare skall helst ha handskar, vi kan tyvärr inte ta ansvar för alla eventuella spikar eller annats om kan skada eftersom vi inte äger hela området.

### **Specialregler för spel i Stråssa**

Eftersom vi kör PIB (Paintball I Bebyggelse) så kan alla räkna med täta strider med annat än mjukt underlag. Därför är dessa regler extra viktiga:

- Spelare som rörts av en Zombie är genast utslagen och skall bege sig till respawn där det rapporteras till domaren.
- Ingen får skjuta mot byggnader som inte är med i spelet! Bryter ni mot det kan ni riskera att skickas hem "tidigare" samt i värsta fall betala de rutor som gått sönder. Domare kommer att bevaka detta noga!
- Ingen spelare får klättra på avspärningar eller befinna sig på fel sida av en avspärning. Detta medför omedelbar avisning från Big Gamet! Detta kommer vi att vara stenhårda på.
- Givetvis skall alla undvik att skjuta mot glas eftersom trasiga rutor är något vi måste ersätta samt det kan orsaka fara då glaset splittras. Givetvis kommer vi säkra upp på olika sätt så det inte skall kunna ske men ändå, undvik det.
- Alla deltagare har skyldighet att rapportera eventuella personskador eller regelbrott som direkt strider mot ovanstående regler till närmsta domare.

### Spelutrustning

- Fullauto är ok (dock inte under spel 3)
- Granatgevär/granattillsatser, färggranater och liknande utrustning måste godkännas av spelledaren före spel. Det kommer troligen vara en del raketgevär med i spelet. Information om detta meddelas på plats, de kommer ingå i scenarierna.
- Pyroteknisk utrustning som t.ex. brinnande rökgranater och krutdrivna färggranater är ej tillåtna om inte arrangören sålt och godkänt denna. Batalj Paintball kommer använda specialrök som är ofarlig samt sälja rök i butiken (som ni får använda). Men den får bara användas på ställen där brandrisken är minimal.

### Arrangör kontakt

Gunnar Haneskog

mobil: 070-88 44 668

e-post: [gunnar@batalj.se](mailto:gunnar@batalj.se)

Erik Haneskog

mobil: 070-75 00 185

e-post: [erik@batalj.se](mailto:erik@batalj.se)

### Vägbeskrivning

På vår hemsida finns länkar med vägbeskrivning. Där finner ni även en text till vägbeskrivning. Skulle ni ändå råka köra fel är det bara att ringa oss på mobilen men vi är som ni förstår stressade på speldagen. Så kolla upp innan vart ni ska!

Avslutningsvis tänk på säkerheten alltid och ha ett trevligt Big Game utan fusk. Vi är alla där för att ha kul. Måtte vädrets makter vara med oss och skyttegravarna tillräckligt djupa.

### VÄLKOMNA TILL BATALJEN

