

Wapens, Schilden en Pantser

1. Inleiding

Dit document is bedoeld om je te informeren over de regels die er bij Toys in the Attic gelden omtrend larp wapens, schilden en pantser, betreft veiligheid en wat zij je kunnen bieden binnen de larp. als er vragen zijn kun je altijd een mail sturen naar:

Orakel@toysintheatticlarp.nl

2. Regels over Larpwapens

2.1 Algemene Wapencontrole

Voor LARP wapens gelden enkele strenge regels. Wapens van erg hard schuim kunnen geweigerd worden. Kijk ook na of je wapen niet te ver door zwiept bij een slag, dat kan nogal pijnlijk aankomen. Controleer of de kern goed vast zit, dit doe je door de kop van het wapen vast te pakken en dicht bij je oor te houden, draai de kop een klein beetje. Indien je gekraak hoort zit de kern hoogstwaarschijnlijk los, en dit zal dus opnieuw gelijmd moeten worden.

Kijk het schuim na op scheurtjes, slijtage en harde naden , vooral bij de punt en bij uitstekende delen aan de pommel.

Pas op met wapens zoals bijlen waarbij andere wapens kunnen inhaken, in gevecht kunnen wapens op deze wijze inscheuren.

2.2 Projectielcontrole

Bogen en kruisbogen die worden gebruikt om deze projectielen af te schieten mogen niet gebruikt worden binnen 7 meter. Bogen zijn toegestaan, tot een maximale sterkte van 25 pond. Kruisbogen tot een maximum van 30 pond.

Pijlen bestaan uit 3 elementen: LARP kop, schacht en de veren. De kop moet goed vast zitten aan de schacht en hier mag geen speling in zijn. De schacht moet onbeschadigd zijn, dit houdt in dat gebogen schachten en schachten met scheurtjes afgekeurd worden. Deze zijn levensgevaarlijk vanwege versplinterings gevaar. De veren moeten goed vast zitten. Pijlen zonder veren zijn niet toegestaan, deze zorgen namelijk dat de pijl rechter vliegt.

Pijlen mogen een vlakke en een ronde kop hebben, wij hebben een voorkeur voor ronde pijlen om 2 redenen: ze zien er beter uit, en ze zijn bedekt met een laagje zodat er geen bloot schuim is wat eventueel kan schuren of vuil in kan gaan zitten.

Werpwapens zijn kernloos, en licht. Het zijn moeilijk te controleren projectielen dus kleine of harde uitsteeksels worden afgekeurd.

Houd er rekening mee dat werpwapens op de grond terecht komen en er makkelijk iemand op kan gaan staan.

3. Toegestane formaten van wapens

In het spel tellen er enkele hanteringsregels voor de wapens, deze bepalen hoe het gehanteerd dient te worden. Verder is er bij elk type wapen een categorie voor lichte wapens, deze is van toepassing voor krijgskunsten zoals Backstab en Shield Breaker. Awesome Blow kan alleen met 2-handige wapens.

Larpwapens:	
Zwaarden	
licht*	Tot 60 cm totaal.
1 handig**	Tot 95cm totaal, tot 75cm bladlengte
2 handig**	Tot 150cm totaal, 120cm bladlengte.
Bijlen	
<i>Knotsen en bijlen zijn in realiteit heel zwaar, en je moet het gewicht van je wapen dus ook uitspelen.</i>	
licht*	Tot 40 cm totaal.
1 handig**	Tot 80cm totaal.
2 handig**	Tot 165cm totaal.
Staven en paalwapens	
<i>Je mag het wapen niet op 1/4de van de uiteinden vasthouden. ****</i>	
1 handig**	Tot 120 cm totaal.
2 handig**	Tot 200 cm totaal.

* Bruikbaar voor Backstab

** Bruikbaar voor Shield Breaker.

*** Bruikbaar voor Shield Breaker en Awesome Blow.



4. Schilden

4.1 Schildcontrole

Een schild moet aan de voorkant en aan de rand bedekt zijn met schuim. De voorkant mag vrij hard zijn maar moet lichtelijk in te drukken zijn. De rand mag net iets harder zijn als een wapen, en de kern net als in een wapen niet meer voelbaar. Er mogen geen harde uitstekende delen aan zitten die in een oog kunnen komen. De achterkant van het schild hoeft niet bedekt te zijn met schuim. Schilden zijn bij voorkeur helemaal van schuim gemaakt, dit is veiliger, en alle hoeken en versieringen moeten zeker met schuim bedekt zijn om LARPwapens te beschermen. Het is bij Toys absoluut verboden om met je schild te slaan, het is enkel ter verdediging. Het kan niet kapot gaan zoals een harnas, maar wel met de call: "Break shield"

4.2 Schildformaten

De maximale formaten toegestaan zijn:

Schildformaten:	
Rond schild	
Maximale diameter	Tot 90 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ²
Vierkant schild	
Maximale lengte	Tot 130 cm.
Maximale breedte	Tot 100 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ² (totaal maximale lengte + breedte van 160cm)
Overigen	
Maximale lengte	Tot 130 cm.
Maximale breedte	Tot 100 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ² (totaal maximale lengte + breedte van 180cm)

5. Pantser

5.1 Pantsercontrole

Pantser worden bij aanvang van een evenement altijd gecontroleerd voor veiligheids overwegingen om ervoor te zorgen dat er geen dingen aan zitten die een risico vormen voor onze spelers en hun spullen. zorg er dus voor dat er geen scherpe uitstekende delen of randen aan zitten.

Je mag ook een harnas van eigen materialen maken (schuim, bijvoorbeeld) en aangeven dat je dit als bijvoorbeeld plaat pantser wilt laten tellen, het moet dan wel lijken op datgene wat je wil bereiken.

5.2 Armour punten

Een pantser helpt je leven te beschermen. Het kan echter ook kapot gaan. Als dat gebeurt moet je het laten repareren bij een smidse, of iemand anders die dit kan. Pantser worden ingedeeld op sterkte. Een pantser is een aantal punten bescherming waard. Dit worden je Armorpoints genoemd (AP). Als je pantser genoeg geraakt is, is het 'kapot'. Als je dan geraakt wordt, gaat het van je HP af.

Heb je niet een volledig lichaam bedekkend harnas, maar slechts armbeschermers of beenbeschermers en een schouderstuk? Dan gelden de beschermende punten alleen op dat specifieke gebied. Wordt je naast je pantser geraakt, gaan het van je eigen HP af. Echter, met slechts stalen arm beschermers ben je wel bewegelijker dan met een lichaam bedekkend harnas...

Pantser:	
Niveau 1 harnas	1 AP
Bijvoorbeeld:	Gambeson, leer of andere lichte materialen
Niveau 2 harnas	2 AP
Bijvoorbeeld:	Verstevigd leer, en andere verstevigde stoffen
Niveau 3 harnas	3 AP
Bijvoorbeeld:	Malien, scale armor en ander harde pantser
Niveau 4 harnas	4 AP
Bijvoorbeeld:	Plaatstaal en andere harde beschermende plaat materialen

+1 AP bij het dragen van een volledig pantser van hetzelfde niveau (2x arm, 2x been, torso en helm)

De vereniging keurt bij aanvang van elk kamp de wapens, schilden en pantser op mankementen of afwijkingen van de bovenstaande regels. En behoud zich ten alle tijden het recht ze van het terrein te verwijderen. Kijk voor meer info op onze site. of vraag het ons via de mail: Orakel@toysintheatticlarp.nl.