

# Die Waffenschmiede<sup>Extra</sup>

## Waffencheck

... worin sich alle einig sein sollten!



Der Waffencheck ist einer der wichtigsten Sicherheitsaspekte im Live-Rollenspiel, da mit den LARP-Polsterwaffen in gewisser Weise real gekämpft wird. Es handelt sich um Spielzeugwaffen, mit denen Menschen trotzdem verletzt werden können, wenn sie aufgrund ihrer Polsterung unterschätzt werden. Bevor die Waffen im Live-Rollenspiel zur Anwendung kommen, durchlaufen sie bei hoffentlich jeder Veranstaltung eine Sicherheitskontrolle. Dieser Waffencheck läuft jedoch fast bei jeder „Waffen-SL“ unterschiedlich ab, so dass die gleiche Waffe bei dem einen Con ohne weiteres zugelassen und bei dem nächsten als gemeingefährlich aus dem Verkehr gezogen wird. Dies führt entsprechend bei nahezu jedem Con zu Unmutsäußerungen seitens der Teilnehmer („die ist bisher durch alle Sicherheitskontrollen durchgekommen“) oder zu Ausreden, damit sie nicht aus dem Verkehr gezo-

gen wird („ich kann damit umgehen“ oder „ich werde nicht damit kämpfen“).

Waffen werden gelegentlich In-Time „gediebt“ und von anderen Spielern verwendet, so dass im Grunde genommen alle damit umgehen können müssen, ohne eine ernsthafte Gefahr darzustellen. Und dass eine Waffe bisher durch alle Kontrollen durchgekommen ist, sagt dem guten Waffenchecker auch nur, dass entweder die anderen keine Ahnung hatten, die Waffe seit dem letzten Con einen größeren Verschleiß aufweist oder dass der Spieler ganz einfach lügt. Zu entscheiden hat jedenfalls nur die SL vor Ort, weil diese für die Sicherheit ihrer Veranstaltung bürgt. Da beim Waffencheck sehr viele Meinungen existieren, was sicher ist und was nicht, wagen wir nachfolgend einen Versuch, den Waffencheck berechenbar und verständlich zu machen.

### TEIL 1: Standard-Waffencheck

Da der Waffenchecker nicht jede Waffe aufschneiden sollte oder anderweitig in sie hineinschauen kann, ist er auf Erfahrung und seinen Tastsinn beschränkt. Die wichtigsten 7 Punkte können auch ohne Sachbeschädigung geprüft werden:

#### 1. Die Polsterung

**Anforderung**  
Die Polsterung des Kernstabes ist wichtig, damit der harte Kernstab dem „Gegner“ nicht die Knochen bricht. Sie ist nicht geeignet, jegliche Verletzungen auszuschließen. Jede LARP-Waffe kann mindestens blaue Flecken verursachen, insbesondere bei falscher Handhabung. Bei Waffen ab 50 cm Ge-

samtlänge sollte die Polsterdicke der Schlagzone mindestens 1,5 cm betragen (bei Evazote etwa 2,0 cm). Die Schlagzone ist bei einer Axt das Blatt, bei einem Streitkolben der Kopf und bei einer Klingewaffe die Klinge (ab 20 cm Entfernung zur Parierstange).

#### Sinnvolle Prüfung

Einfaches Betrachten der Klingenschnitte der Waffe: sollte größer als 2 x 1,5 cm + ~1,2 cm Kernstabdicke sein.



Bei Äxten darf die Stielstärke etwas geringer sein, da diese nicht zum Schlagen verwendet wird. Gleiches gilt für die seitliche, nicht zum Schlagen verwendete Überdeckung von Klingen. Leichtes Eindringen entlang der Klinge (bei einem Schwert): der Kernstab sollte nicht zu spüren sein.

#### Falsche oder unnötige Prüfung

Schaumstoff kräftig pressen, bis der Kernstab zu spüren ist: diese Belastung tritt beim Schlagen im Spiel nicht auf und schädigt die Federungseigenschaft des Schaumstoffes nachhaltig. Probeschläge am Besitzer der Waffe und Abwarten der Reaktion: Die Schlagempfindlichkeit des Besitzers ist irrelevant, entscheidend ist dagegen die eines empfindlichen Gegners, und wie empfindlich der Besitzer ist, kann der Waffenchecker ohnehin nicht abschätzen...

„Pauschales“ Aussortieren aufgrund des verwendeten Schaumstoffes (es sei denn es ist sehr weicher Bettmatratzenschaum): beide üblichen Schaumstoffe Evazote und Plastazote haben Nachteile; härterer Schaumstoff führt schneller zu blauen Flecken (höhere Standard-Gefahr), weicherer birgt dagegen die

Gefahr, dass bei sehr harten Schlägen der Kernstab „durchschlägt“ (höhere Maximal-Gefahr). Vom Gewicht her schwere Waffen sollten daher nicht aus weichem Schaumstoff gefertigt sein, es sei denn es handelt sich um große Trefnerflächen (Hämmer). Wer ungebremst zuschlägt, kann mit jeder LARP-Waffe andere verletzen. Ausgehend von diesem Fall sollte nicht die Waffe, sondern der Spieler aus dem Verkehr gezogen werden.

#### Empfehlung der Redaktion

Wer weichen oder harten Schaumstoff persönlich ablehnt, sollte trotzdem versuchen, die Waffensicherheit objektiv zu beurteilen und entsprechend nur an ein Aussortieren der „geächteten“ Waffen denken, wenn sie extrem von der Wunschkürze abweichen.

### 2. Die Verklebung

#### Anforderung

Die Verklebung der Schaumstoffschichten darf sich nicht lösen, da sich sonst die einzelnen Schichten voneinander trennen können. Dies birgt die Gefahr, dass zwischen den Schichten der Kernstab ausbricht und den Gegner ernsthaft verletzen kann.

#### Sinnvolle Prüfung

Klinge mit einer Hand umgreifen, die gesamte Klingenslänge entlang gehen und dabei in regelmäßigen, etwa handbreiten Abständen beidseitig sanft (etwa 2-3 mm pro Seite) auf die Klinge drücken: es dürfen keine 2 Schichten zu spüren sein, die sich beim Zusammendrücken bewegen.



#### Falsche oder unnötige Prüfung

Mit dem Daumnagel eindrücken, um festzustellen wie weit sich die Verklebung gelöst hat: eine unsichere Waffe wird ohnehin aussortiert und wird hierdurch nur noch stärker beschädigt.

### 3. Die Spitze

#### Anforderung

Die Spitze von Polsterwaffen ist einer der größten Schwachpunkte, da hier die Stabilisierung durch den Kernstab fehlt. Die Spitze des Kernstabes sollte so bearbeitet sein, dass sie nicht durchstechen und den Schaumstoff nicht einreißen kann und der Schaumstoff bei einem Schlag mit der Spitze nicht abscheret. Um die scharfe Kante gegen Durchstechen und Einreißen zu versiegeln wird sie häufig mit Leder überklebt. Gegen das Abscheren eignen sich jedoch besser über die Spitze hinaus gehende Konstruktionen mit Glasfasergewebe oder ähnlichem reißfestem, stichhemmendem und dabei flexiblem Material oder Latex-Kappen.

#### Sinnvolle Prüfung

Optischer Eindruck: eine gesicherte Spitze ist meist etwas dicker als der Rest der Klinge.



Leicht auf die vermutete Position der Kernstabspitze drücken und mit leichtem Druck den Kernstab entlang führen: wenn keine Abstufung erkennbar ist, den Besitzer fragen (es gibt auch sichere Konstruktionen, die so nicht zu spüren sind!). Wenn der Besitzer keine Auskunft über die Sicherung geben kann, muss die Waffe aus dem Spiel genommen werden.

Risse prüfen: wenn der Schaumstoff eingerissen ist und sich bei sehr leichtem Knicken deutlich bewegt, hat sich die Spitze bereits aus der ursprünglichen Verklebung gelöst und ist daher unsicher!

„Zweifingertechnik“: Mit Daumen und Zeigefinger den Übergang von Kernstab zu Schaumstoff an der Spitze ertasten und leicht seitlich mit wenig Druck hin und her bewegen. Bei einem losen Kernstab oder defekter Spitzensicherung erfühlt man recht schnell eventuell vorhandene Schäden. Häufig äußert sich dies auch in einem Knistern.

## Falsche oder unnötige Prüfung

Spitze mehrfach kräftig umknicken: diese Belastung tritt bei einem Schlag nicht auf und beschädigt die Waffe nachhaltig.

An der Spitze Übergang Kernstab-Schaumstoff besonders stark drücken: dadurch kann nicht ertastet werden, ob die Sicherung defekt oder gelöst ist.

## Sonderfälle

Befestigung des Kopfes von Äxten, Streitkolben und Stangenwaffen kontrollieren: Waffe festhalten und das Blatt bzw. den Kopf leicht drehen. Ein lockerer Kopf verrät sich auch ohne Gewaltanwendung!

Abriss-Sicherung des Kopfes von Axt- und Stangenwaffenblättern: diese Sicherung lässt sich auf die gleiche Weise erkennen, wie die Spitzensicherung bei Klingengewaffen.

## 4. Der Knauf

### Anforderung

Eine besonders hohe Sicherheit ist nur bei Waffen erforderlich, die zum „Pömpfen“ (Bewusstloschlagen) geeignet sind. Ansonsten wird oft nur kontrolliert, ob sich der Knauf gelöst hat. Er darf sich bei leichtem Ziehen nicht bewegen. Zum „Pömpfen“ eignen sich am besten kurze Waffen ohne Kernstab. Es ist zu bedenken, dass beim „Pömpfen“ sozusagen gestochen wird, so dass die gleichen Anforderungen gelten, wie bei der Spitze. Die Nicht-Erfüllung der Anforderungen zum „Pömpfen“ sollte jedoch nicht dazu führen, dass eine Waffe ganz aus dem Verkehr gezogen wird.

### Sinnvolle Prüfung (nur für „Pömpf“-Waffen)

Material: Schaumstoff, nicht Gummiball oder harte Verzierungen (z. B. Plastikedelsteine).

Klopfen mit Knauf auf die Handfläche: Kernstab darf nicht zu spüren sein und Verzierungen dürfen sich nicht auf der Hand abzeichnen.

## Falsche oder unnötige Prüfung

Reißen am Knauf: ein loser Knauf löst sich bereits unter leichtem Zug von der Waffe.

## Nicht zum „Pömpfen“ genutzte Waffen

Niemand schlägt „aus Versehen“ mit dem Knauf. Einzige Gefahr stellen hierbei gediebte Waffen dar; Lösung dieses Problems: SL sollte „Pömpfen“ nur mit eigenen Waffen erlauben!

## 5. Gewicht der Waffe

### Anforderung

Das Gewicht von LARP-Waffen ist schädlich für die Sicherheit, wenn sie kopflastig (Schwerpunkt nahe der Spitze) sind. Je länger eine Waffe ist, desto kopflastiger ist sie auch. Je kopflastiger eine Waffe ist, desto schwerer ist sie abzubremesen. Lange, kopflastige Waffen erzeugen beim Aufprall durch hohe Geschwindigkeit und Gewicht am Treffpunkt eine sehr hohe kinetische Energie (Kraft x Geschwindigkeit). Der nach der Dämpfung durch die Schaumstoff-Deformation übrig bleibende Impuls wird auf den Gegner übertragen. Um die Kopflast zu reduzieren, sollte daher auf Bleiband in Waffenköpfen verzichtet werden. Bleiband im Griff vermindert dagegen die Kopflast und verringert dadurch den Impuls, auch wenn damit das Gesamtgewicht der Waffe leicht ansteigt.

### Sinnvolle Prüfung

Prüfung Gesamtgewicht: Wenn davon auszugehen ist, dass aufgrund des Gewichtes ein Eisenrohr oder Ähnliches als Kern verwendet wurde, sollte die Waffe aus dem Spiel genommen werden.

Prüfung Schwerpunkt: der Schwerpunkt sollte nicht zu nah an der Spitze gelegen sein. Bei unausgewogenen Schwertern mit normaler Griffgröße liegt der Schwerpunkt etwa 2-3 Handbreit vor der Parrierstange. Wuchtwaffen wie Hämmer und Äxte haben naturgemäß ihren Schwerpunkt sehr viel weiter vorne als Schwerter. Dafür sollten sie meist deutlich besser gepolstert sein (möglichst viel weicher Schaumstoff), um den Impuls abzufangen.



## Falsche oder unnötige Prüfung

Beurteilung der genauen Ausgewogenheit: Ob die Waffe ausgewogen ist oder nicht, ist Geschmacksache und nicht unbedingt wichtig. Ein Schwerpunkt nahe der Parrierstange macht ein Schwert jedoch besonders gut kontrollierbar.

Waffen mit Bleiband im Griff: Eine Waffe mit Bleiband im Griff ist etwas schwerer aber nicht unsicherer, da sie besser zu handhaben ist. Wenn das reine Gewicht eines Schlages ausschlaggebend wäre, müssten pauschal alle LARPer mit dicken Armen oder mit Armschienen Spielverbot bekommen. Es geht bei der Sicherheit fast ausschließlich um die Lage des Schwerpunktes innerhalb der Waffe.

## 6. Glätte der Waffe

### Anforderung

Klebrige Waffen können beim Gegner schmerzhaft „rote Striemen“ erzeugen. LARP-Waffen sollten daher beschichtet und/oder mit Talkum/Silikonspray behandelt worden sein.

### Sinnvolle Prüfung

Leicht mit der Hand über die Waffe reiben: die Waffe darf nicht klebrig sein. Klebrige Waffen sollten neu mit Talkum eingepudert oder mit Silikonöl eingesprüht werden.

Tape-Waffen: durch das Tape dürfen keine scharfen Kanten oder Spitzen durch verklebte Streifen entstanden sein.



## Falsche oder unnötige Prüfung

Bemängeln von leichten Rissen in der Beschichtung: Leichte Risse in der Beschichtung (Coetrans/Isoflex) zeigen noch keine Schäden an der Waffe an.

Meist geschieht dies durch eine zu dick bzw. ganz ohne Verdünner aufgetragene Beschichtung. Die Beschichtung kann reißen, weil sie nicht so elastisch ist wie Latex. Dies hat aber noch keinen Einfluss auf die Sicherheit der Waffe.

## Sonderfall Tape

Mehrere übereinander liegende Schichten Klebeband werden zu hart, insbesondere wenn sie unter Spannung gewickelt werden! Das geschieht eher beim Querwickeln als beim Längsauflegen. Das Übertapen von Schäden auf Latex-Waffen behebt in der Regel nicht einen Schaden, sondern täuscht dies nur vor. Tape kann auf Latex rutschen und der Kleber kann Latex-Krebs verursachen oder die Latexschicht ablösen.

## 7. Test auf Latex-Krebs

### Anforderung

Mit Latex-Krebs befallene Waffen sind aus dem Spiel zu nehmen, da sie andere Waffen „anstecken“ können. Bei Krebsbefall zersetzt sich der Latex, indem sich seine Polymerstruktur durch Katalyse auflöst. In der Regel fängt Latex-Krebs an Stellen an, die häufig mit der Hand in Kontakt kommt (Parrierstange oder Knauf), kann aber auch überall sonst an der Waffe auftreten. Als Auslöser gelten neben Schweiß, Fetten und Hautfett auch UV-Licht, falsche Farbpigmente, fehlende Beschichtung und Lösungsmittel. Latexkrebis ist nicht zu unterschätzen und kann nicht durch Talkum oder Silikonspray behoben werden. Wenn eine Waffe „pestet“, so hilft nur eine Entfernung und eine Erneuerung der Latexschicht. Bloßes nachträgliches Beschichten ist zwecklos.

### Sinnvolle Prüfung

Abtasten der Waffe: fühlt sich die Waffe an einer Stelle „zuckrig-klebrig“ an, so ist der Latex von „Latex-Krebs“ befallen.

Sonderfall: Latexkrebis kann auch abtrocknen und fühlt sich dann nicht klebrig an, die Struktur des Latex ist dann allerdings überzogen von feinen Rissen – auch das kann (muss nicht immer) auf Latexkrebis hindeuten.

Teil 2 behandelt Sonderfälle wie Kettenwaffen sowie auf Rüstungsteile und Schilde.



## TEIL 2:

## Sonderfälle

## 1. Kettenwaffen

### Anforderung

Diese Waffen gelten als besonders gefährlich, da sie nur schwer zu stoppen sind und sich um den Hals des Gegners wickeln können. Der „Peitscheneffekt“ machte diese Waffen im Mittelalter so effektiv und kann im LARP bei unbedachtem Kämpfen leicht zu blauen Flecken führen. Daher ist die Konstruktion des Waffenkopfes aus weichem Material entscheidend.

### Sinnvolle Prüfung

Dicke der Polsterschicht am abgesetzten Kopf: sollte abhängig von Kettenlänge und Gewicht des Kopfes beurteilt werden.

Kettenlänge: eine Länge von bis zu 30 cm kann als sicher gelten, da sich die Kette somit nur schwer um den Hals eines Gegners wickeln kann. Kurze Ketten können sich jedoch immer noch um eine Waffe (oder Finger und Arme) wickeln und somit zumindest die gegnerische Waffe beschädigen oder beim Auftreffen die Schlagrichtung ändern. Der Benutzer sollte in jedem Falle sehr umsichtig damit kämpfen, sonst sollte die Waffe entzogen werden.

Mögliche Lösung: keine Kette sondern eine halbstarre/halbflexible Verbindung zwischen Kopf und Stiel oder sehr wenige größere Kettenglieder.

Kettenmaterial: leichte kantenlose Ringe (entscheidend ist das weiche Endstück!), weiches Material (z. B. verschweißtes Kunststoffseil, Gummiringe o. ä.) oder gepolsterte Ringe (z. B. Lederringe).

Risiko bei Wickeln um den Hals: damit die Waffe im Notfall losgelassen werden kann, darf sie keine Schlaufe am Handgelenk besitzen!

Hinweis des Benutzers auf die Gefahren!

## 2. Wurfwaffen

### Anforderung

Wurfwaffen dürfen keinen festen Kernstab haben und nicht zu spitz sein, um bei Auftreffen auf ein Auge den Schaden zu begrenzen. Um die Flugeigenschaften zu verbessern (sichere Flugbahn), darf jedoch etwas flexibles Gewicht eingebracht werden, wie z. B. Stäbe von Klebepistolen mit Überdeckung von mindestens 1 cm Schaumstoff. Gleiche Anforderungen gelten für Steine bei Katapulten, Bällen von Magiern und ähnlichen Wurfgeschossen. Bei größeren Wurfkörpern sollte es sich um offenporigen Schaum handeln. Allen gemein ist, dass ein wenig Gewicht der Treffsicherheit und somit dem Spielspaß förderlich sind. Eine etwas schwerere Waffe am Bein ist besser als eine flatternde, leichte Waffe im Auge! Allerdings sollte die Polsterung um harte Stellen gut gearbeitet sein und insgesamt sollte das Wurfgeschoss nicht zu schwer werden!

### Sinnvolle Prüfung

Gewicht und Flexibilität: die Waffe darf nicht zu schwer sein und muss sich biegen lassen.



Spitze und Ränder: die Ränder dürfen nicht zu scharfkantig und nicht spitz sein.

Sichere Flugbahn: sollte zielsicher geworfen werden können.

### 3. Geschosse

#### Anforderung

Pfeile und Bolzen sind nach ihrem Abschuss nicht mehr zu kontrollieren. Daher müssen sie auch für den ungünstigsten Fall sicher genug sein: vollausgezogener Bogen bei Schuss auf Gegner in 30 m Entfernung – jemand läuft 3 m entfernt dazwischen und bekommt den Pfeil gegen den Kopf! Hinzu kommt, dass Geschosstreffer immer mehr wehtun, weil zum (eigentlich eher geringen Schmerz) die Überraschung hinzu kommt! Im Gegensatz zu echten Pfeilen können sich LARP-Pfeile ohne Federn („Fletches“) im Flug umdrehen und mit dem „Nocken“ (Pfeilende) in Richtung Gegner weiter fliegen. Daher sind die Fletches besonders wichtig. Weiterhin ist zu prüfen, ob der Schaft gegen Austreten gesichert ist und die Überdeckung an der Spitze dick und weich (Aufpralldämpfung, offener Schaumstoff statt Waffenschaumstoff) und breit genug (Augapfel-Schutz) ist.

#### Sinnvolle Prüfung

Anzahl der Fletches (Federn): drei Fletches bei Pfeilen oder zwei bei Bolzen, da sich das Geschoss sonst beim Flug drehen und mit dem „Nocken“ nach vorn weiter fliegen kann. Spitzenüberdeckung frontal eindrücken: wenn Luft entweicht, ist der Schaumstoff offenporig und damit sicher.



Spitzenüberdeckung: Der vorderste Teil der Überdeckung darf nicht mit Latex bestrichen oder getaped sein; erst recht nicht seitlich! Durchmesser „Spitze“: sollte mindestens 5 cm betragen (etwa Durchmesser einer Augenhöhle).



Bei Holzschäften: an Spitze und Ende jeweils zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger nehmen und ganz leicht Spannung auf den Schaft geben: biegt er sich gleichmäßig, ist alles in Ordnung. Knackt er oder biegt er sich an einer Stelle mehr, ist er angerissen und muss aus dem Spiel genommen werden. Bei GFK-Schäften (rund!): es dürfen sich keine Fasern gelöst oder Risse im Schaft gebildet haben. Manchmal gibt es Materialunreinheiten, die wie Risse aussehen - hier hilft der beim Holzschafft beschriebene Biegetest. Bei Alu-Schäften: der Schaft sollte nicht allzu verbogen und keine Knickstellen zu sehen sind. Prüfung Pfeilkopf: Kopf in eine Hand nehmen und den Schaft in die andere; ganz leichte gegenläufige Drehbewegung ausüben; Schaft und Kopf dürfen sich nicht gegeneinander drehen lassen! Seitlicher Ausbrechschutz: Kopf vom Schaft aus durch leichten Druck mit Daumen abtasten. Es sollte eine Kante von einem Würfel oder einem Zylinder zu fühlen sein, worin der Schaft verleimt ist. Das häufig verwendete Kleingeldstück nützt wenig, da sich Schäfte nach häufigerem Schießen zur Seite (zwischen den Schaumstoffschichten) hinaus schieben können. Durchschlagschutz: dieser muss ebenfalls an der Schaftspitze zu fühlen sein, in Form einer möglichst breiten Scheibe (Metall, Fahrradschlauch etc.) zwischen den Schaumstofflagen, damit der Schaft nicht durch den Schaumstoff durchschlagen kann. Wenn ein Holzklötzchen als seitlicher Ausbrechschutz vorhanden ist, dann dient dieser auch als Zusatzsicherung gegen Durchschlagen; eine Scheibe verteilt dann nur noch die kinetische Energie gleichmäßig auf den Schaumstoff vor dem Holzklötzchen. Klebestellen: alle Materialsichten sollten selbstverständlich noch vollständig verklebt sein.

#### Falsche oder unnötige Prüfung

Prüfung Länge der Fletches: die Länge besitzt keine sicherheitsrelevante Bedeutung. Kopfgestaltung: der hintere Teil des Kopfes kann mit Latex bestrichen, getaped oder unbehandelt sein, das ist eine rein optische Frage. Prüfung Kopf: Schaft und Kopf nicht gewaltsam gegeneinander drehen. Dabei kann ein zuvor sicherer Kopf gelöst werden.

### 4. Bögen

#### Anforderung

Die Sicherheit von Schusswaffen kann nur über die maximale Zugkraft bei verwendeter Pfeillänge geregelt werden. Bei der Formulierung der Höchstgrenze gehen die Meinungen weit auseinander. Es gibt in Deutschland Veranstalter die bis zu 20, 24, 30 oder sogar 35 lbs (1 lbs = 0,453 kg) zulassen. Hier kommt es auch sehr auf die Qualität der verwendeten Pfeile und die Fähigkeit des Schützen an. Ist auf den Wurfarmen eine lbs-Angabe angegeben und der Schütze verwendet nur Originalsehnen, so ist dies als Sicherheits-Check ausreichend. Auf dem Wurfarm ist neben Zuggewicht und Auszugslänge auch die Länge des aufgespannten Bogens angegeben – die Sehne muss etwa dieser Länge entsprechen. Bei Bögen ohne lbs-Angabe oder Armbrüsten wird anders getestet.

#### Sinnvolle Prüfung

Bögen: Wenn Standardpfeile (bis 28" Länge) genutzt werden, wird der Bogen mit einem Standardpfeil ausgezogen und die dabei aufzuwendende Zugspannung gemessen. Dazu gibt es spezielle Bogenwaagen, doch reicht eine Zugwaage aus dem Baumarkt zur Not auch aus. Bei Kurzbögen mit kürzeren Pfeilen (z. B. 26") wird der Bogen mit einem Pfeil des Besitzers geprüft.



Armbrüste: Falls es sich noch um den Originalgummizug handelt, so ist eine Messung nicht notwendig, da diese auf 20-25 lbs eingestellt werden. Ist ein Ersatzgummizug montiert, so wird die Federwaage eingehakt und die Zugspannung bis zur Raste (wo der Gummizug eingehakt wird) gemessen. Schütze: insbesondere wenn die Zugkraft grenzwertig ist, sollte der Schütze auch unter Beweis stellen können, dass er sicher schießen kann (drei Probeschüsse auf Zielscheibe).

#### Falsche oder unnötige Prüfung

Bogen oder Armbrust leer abschießen: dabei kann das Gerät brechen. Zu lange Pfeile verwenden: wenn Pfeile länger als die des Benutzers verwendet werden, kann der Bogen brechen.

### 5. Rüstungen

#### Anforderung

Die Rüstungen sollten so geschaffen sein, dass der Träger und alle anderen und auch die LARP-Waffen daran keinen Schaden nehmen können. Blechteile müssen entgratet und gebördelt sein, es dürfen keine Nägel oder Killernieten herausragen, also keinerlei scharfe oder spitze Teile aus Metall (oder anderem hartem Material) vorhanden sein.

#### Sinnvolle Prüfung

Scharfe Kanten und Spitzen: dürfen insbesondere aus Metall nicht vorhanden sein.

### 6. Schilde

#### Anforderung

Bei Schilden gibt es die unterschiedlichsten Varianten in Gewicht, Form und Konstruktion. Wichtig ist nur: wenn ein harter Kern (z. B. Holz, Kunststoff etc.) enthalten ist, muss die Polsterung entsprechend dick sein, um das Risiko der Beschädigung anderer LARP-Waffen zu minimieren und bei einem versehentlichen Treffen des Gegners keinen Schaden zu verursachen. Das heißt, ein Schild ist entsprechend zu prüfen, als wäre es eine Waffe. Ein Schild sollte beim LARP jedoch niemals als Waffe verwendet werden!!

#### Sinnvolle Prüfung

Polsterung an Kanten: bei hartem Kern mindestens 3 cm ungelöste Polsterung an allen Kanten, die unbedingt abgerundet sein sollten. Bei geringerer Überdeckung sollte eine sehr professionelle Verarbeitung vorhanden sein. Weiche Schilde rein aus Schaumstoff können in der Regel als sicher gelten. Polsterung Vorderseite: bei hartem Kern mindestens 1 cm Polsterung, um auch die Schraubköpfe bei Holzkernschilden abzulassen. Bei Schrauben: Prüfung, ob alle Schrauben fest angezogen sind! Dicke des Holzes: je nach Holzart sollte auf die Gefahr des Splitters geachtet werden (bei Sperrholz mindestens 1 cm Dicke, bei MDF reichen auch 6 mm, sonst wird er wieder zu schwer...!) Spitze Formen: die Spitzen bei außergewöhnlichen Schildformen sollten in jedem Fall aus Schaumstoff gestaltet werden, niemals aus Holz oder Metall!



#### Falsche oder unnötige Prüfung

Schwerere Schilde wegen Gefahr des Schild-Rammens aussortieren: da der Schaden am Gegner aus Kraft (nicht nur Gewicht des Schildes!) und Geschwindigkeit (bei schwerem Schild wohl eher geringer) resultiert, verursacht ein schwerer Schild nicht unbedingt schweren Schaden. Wichtiger ist, darauf hinzuweisen, dass das Rammen mit Schilden grundsätzlich verboten ist. Sehr schwere Schilde sollten möglichst nicht unkontrolliert auf den Boden (z. B. auf Füße) fallen gelassen werden. Wer in oben geschilderter Form sicher gepolsterte Holzschilde aufgrund der Gefahr zerbrechender Waffen pauschal aussortiert, müsste konsequenter Weise auch alle Plattenrüstungen verbieten!

Dieser Waffencheck soll als Leitfaden für Veranstalter dienen. Er entbindet den Anwender der Waffe nicht von seiner Verantwortung, sicher zu kämpfen! Die Unterzeichner dieses Leitfadens übernehmen keine Verantwortung für Schäden trotz eines wie oben empfohlen durchgeführten Waffenchecks.

Dieser Leitfaden wurde zusammengefasst von

Torsten Buchmann

auf Basis des Waffencheck-Leitfadens von

Dennis Stirnberg, Larson Kasper und Christian Heimes ([www.larp-schmiede.de](http://www.larp-schmiede.de))

unter Zuarbeit von

Jörg Weber, Hendrik Jähmig  
Angela Arndt, Christian Schmal

Dieser Leitfaden wurde geprüft und anerkannt von

- Orga Drachenfest / Vinland
- Orga ConQuest of Mythodea
- Orga Twilight
- Orga Düsterbrook Kampagne
- Kampagne Phönix-Carta
- Orga Reichenfels
- bislang 10 Orgas der IG Mittellande



Im Vorfeld des Drachenfestes wird von der Drachenfest-Orga ein Waffen-Check-Seminar auf Basis dieses Waffen-Checks angeboten. Infos hierzu unter [fabian@drachenfest.org](mailto:fabian@drachenfest.org)