



Sécurité des armes

Toutes les armes, boucliers et armures seront vérifiés avant d'entrer dans le jeu.
Les objets qui ne sont pas utiliser pour ce battre ne sont pas soumis à ces critères. (Bâton de mage, grimoires etc ...) Les critères d'acceptation sont les suivants :

Armature : Tige de fibre de verre $\varnothing=7$ à 10mm. **SONT STRICTEMENT INTERDITS : TIGE EN BOIS, TIGE EN FER, TUYAUX EN PVC (RISQUE IMPORTANT DE MORCEAUX TRANCHANTS, POINTUS SI IL Y A DE LA CASSE).** A la pression, on ne doit pas sentir l'armature de l'arme ... surtout aux deux extrémités. Renforcez donc bien les bouts de l'armature avec du cuir ou du tissu suffisamment épais pour que si l'armature venait à traverser la mousse, elle ne soit tout de même pas dangereuse. L'extrémité de la tige doit arriver à 5cm de la pointe de l'arme et pareil pour le pommeau. Pensez au pommeau de votre arme, il doit être autant sécurisé que la pointe. Un coup perdu peut très vite arriver si il y quelqu'un derrière vous et que vous armez très franchement votre coup.

Corps des armes : Mousse type tapis de sol de gymnastique (décathlon), mousse de canapés. Attention à certaines mousses trop dure qui n'absorbent pas assez les impacts. "Pour tester vos armes foutez vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe"

Finition : Toutes les armes doivent être latexées (**PAS DE PEINTURE DIRECTE SUR LA MOUSSE, PAS DE SCOTCH ARGENTE POUR ENTOURER L'ARME**). Assurez vous que votre arme ne soit pas "griffante". Les armes ne doivent pas avoir de parties dures qui dépassent hormis au niveau de la poignée.

Poids des armes : Il n'y a pas vraiment de limite mais n'oubliez pas que votre arme de doit pas représenter de risques pour votre adversaire. Elle ne doit donc pas être trop lourde ! Dans tous les cas : foutez vous un bon coup dans la tronche, si c'est trop désagréable c'est mauvais signe ! ^ ^

Pour les fléaux : La fausse chaîne ou la corde ne doivent pas représenter un risque d'étranglement (enroulement autour de la gorge).

Objet de lancés : Pas de lestage en plomb, armature si besoin mais extrêmement sécurisée, pas de partie dure (même pour la poignée si il s'agit d'une hache ou d'un couteau).

Flèches, Arcs et Arbalètes : Les bouts des flèches doivent être en mousse, la tige ne doit pas se sentir à l'impact, le diamètre du bout de mousse doit être supérieur à celui du diamètre de l'orbite de l'œil (environ 6 ou 7 cm). De même qu'avec les autres armes bien les tester avant .

Boucliers : Les boucliers doivent être recouverts de mousse et latéxés, Tout le contour du bouclier doit impérativement être souple.

Pièces d'armures : Les pièces d'armures ne doivent pas présenter de parties saillantes ou tranchantes pour ne pas risquer d'endommager les armes en mousse. Les pièces d'armures peuvent aussi bien être en mousse qu'en métal du moment qu'elles respectent ces règles.

Armes à feu : Utilisez le système tube de PVC (ou mieux en métal) + pétard à mèche pas trop gros (catégorie KI : Masse de matière active inférieure ou égale à 3g) et boule de coton pour le projectile.

Armes de siège : Nous consulter via le forum