

Weapon's check



E' il controllo di idoneità d'un oggetto che si intende utilizzare in gioco, come ad esempio un arma o un armatura.

Questo può essere effettuato da un arbitro o da un membro del Consiglio Direttivo.

Un oggetto può essere utilizzato in gioco se e solo se ha superato il controllo del Weapon's check.

A prescindere dalle regole elencate in questa guida un membro del CD può bocciare o approvare un' arma a suo insindacabile giudizio.

Regole sulle Armi

Non devono avere colori improbabili e devono essere verosimili con delle armi medioevali o rinascimentali.

Non si possono mai eseguire affondi di punta salvo specifiche (vedi "Armi in asta")

Armi da mischia

Spade, martelli, lance...

Le armi da mischia devono essere imbottite adeguatamente con materiali quali il poliuretano espanso o la gommapiuma.

Devono avere un'anima di materiale semirigido come la vetroresina, il carbonio o il pvc.

L'anima deve terminare entro 5cm dalla punta ed entro 3cm dalla fine del pomello.

Le armi da mischia non possono avere parti in metallo o in legno eccetto che per il manico; non deve essere né troppo rigide né flettere troppo e non devono avere parti abrasive o laceranti.

L'anima deve avere almeno 20mm di imbottitura sulle parti colpenti e 6mm su quelle non colpenti.

Le armi in asta sono armi a due mani utilizzate storicamente per colpire principalmente di punta come ad esempio una lancia.

Speciale:

Non si possono realizzare armi frustanti ad eccezione di armi simili al mazzafrusto a patto che abbiano massimo due anelli di non più di 5cm di diametro e siano realizzati in materiale imbottito.

Le armi in asta atte a colpire di punta, devono avere l'anima che termina entro 30cm dalla punta e la suddetta estremità non deve piegarsi di lato con facilità.

Armi da lancio

Pugnali da lancio, sassi..

Devono essere realizzate con materiali morbidi.

Possono avere fino a tre anime lunghe massimo 1cm, semirigide e d'un diametro inferiore ai 3mm.

Queste armi devono simulare adeguatamente un sasso o un'arma, una semplice pallina di gomma non può rappresentare un sasso e nemmeno una "biglia di ferro".

Speciale:

Alcune armi da lancio possono essere usate in mischia se e solo se si riceve esplicita approvazione da parte di un membro del Consiglio Direttivo:

Armi da tiro

Archi, balestre..

Devono avere una potenza inferiore alle 29 libbre.

I dardi scagliati non devono avere una punta e al posto della suddetta devono avere un imbottitura in Polietilene espanso estruso di almeno 50mm sormontata da uno strato di almeno 20mm di gommapiuma. Il diametro del rivestimento deve essere di almeno 40mm.

Speciale:

Nel caso un' arma da tiro fosse imbottita quanto un arma da mischia può essere usata per parare colpi in corpo a corpo ma mai per attaccare.

Armi da fuoco

Pistole, archibugi..

E' preferibile che vengano modificate al fine di poter esplodere fulminanti.

Speciale:

Nel caso un arma da fuoco fosse imbottita quanto un' arma da mischia può essere usata per parare colpi in corpo a corpo ma mai per attaccare.

Regole sulle Armature

Non devono avere colori improbabili ed essere verosimili con delle armature medioevali o rinascimentali. E' preferibile che vi ispiriate alla miniatura dell'archetipo che state giocando.

Le armature conferiscono protezione ad una locazione se la coprono per almeno il 75%.

Quando si deve considerare la copertura percentuale su un arto, si può ignorare le ginocchia e i gomiti.

Un'armatura che copre dal 50 al 75% di una locazione, viene declassata di una categoria, esempio: una cotta di maglia lunga fino al ginocchio, darà armature leggere alle gambe.

Un'armatura qualsiasi che copre meno del 50% della locazione, non offre alcun VP sulla suddetta.

Bracciali e schinieri che vadano rispettivamente dal polso al gomito e dal piede al ginocchio, si considera come se offrirono il 50% di copertura dell'arto specificato se lasciano almeno 2/3 l'arto.

Materiali simulati vengono declassati di una categoria se particolarmente belli, altrimenti di due.

Ad esempio un elmo in lattice che simula un elmo di metallo, se bello, conferisce 2 VP alla testa, altrimenti 1.

Solo i membri del CD possono approvare un'armatura e dichiarare quanti VP concede per locazione.

Le armature si dividono in tre categorie Leggere, Medie e Pesanti.

Armature Leggere

Conferiscono 1 VP nelle locazioni ove sono indossate.

Sono realizzabili con cuoio spesso almeno 4mm o più sottile ma con una borchitura uniforme.

Le borchie devono essere distanti massimo 50 mm tra loro ma coprire interamente l'armatura.

Indumenti quali i gambeson, indumenti in pelle o folte pellicce, possono contare come "Armature

leggera" a patto in tale locazione coprano più dell'80% e si indossi anche una copertura parziale di un'armatura leggera o superiore(almeno il 25%).

Ad esempio è un armatura leggera al petto se si indossa un gambeson e una gorgiera oppure un gilet di pelliccia e un giustacuore in cuoio borchiato.

Armature Medie

Consistono in armature ad anelli come le cotte di maglia e conferiscono 2 VP nelle locazioni ove sono indossate.

I suddetti anelli non devono superare i 15 mm di diametro interno, altrimenti declassano fornendo solo 1 VP

Armature Pesanti

Consistono in armature a piatre metalliche e conferiscono 3 VP nelle locazioni ove sono indossate.