

# **BUNKER SPRINGS**

## **Regelwerk Waffen- und Rüstung**

Version 2.2, letzter Stand 15.06.2017

### **Inhalt**

1. Allgemeines
2. Unbewaffneter Nahkampf
3. Bewaffneter Nahkampf
4. Bögen, Pfeile, Blasrohre
5. Wurfaffen
6. Feuer- & Schusswaffen
  - a. Pistolen & Revolver
  - b. Gewehre
  - c. Schwere Waffen
  - d. Schilde
  - e. An- & Aufbauten bei Waffen
7. Sprengwaffendarstellung
8. Auspielen von Treffern
9. Rüstungstypen
  - a. Leichte Rüstung
  - b. Mittlere Rüstung
  - c. Schwere Rüstung
10. Haltbarkeit von Rüstungen

# 1. Allgemeines

Das Waffenregelwerk soll Euch eine Übersicht bieten, was erlaubt ist und wie Ihr sicherstellen könnt, dass alle eine schöne Con haben.

Zuerst gilt wieder einmal „Selbstkontrolle“.

- „Möchte ich mit dieser Waffe getroffen werden?“
- “Kann ich nicht ein echtes Messer einfach mit Tape umwickeln?“
- “Ist es nicht am Effektivsten, dem anderen voll in den Unterleib zu schlagen?“

Wenn Ihr auf diese Fragen mit einem klaren “NEIN!” antworten könnt, habt ihr schon einen großen Schritt getan. Generell gelten Genitalbereiche als Tabuzone.

## **Die Orga behält sich das Recht vor, stichprobenartig Munition und Ausrüstung zu überprüfen.**

Generell gehen wir davon aus, dass Ihr als Teilnehmer verantwortungsvoll mit euren LARP-Waffen umgeht, dennoch gibt es immer wieder Ausreißer, die diese Maßnahmen nötig machen.

Sollte euch auffallen, dass ein Spieler eine offensichtlich gefährliche LARP-Waffe benutzt, wendet euch bitte umgehend an die Orga oder an die SL.

**Ihr seid während der ganzen Veranstaltung für den sicheren Zustand eurer LARP-Waffen selbst verantwortlich**, bei Fragen oder Problemen stehen wir euch gerne helfend zur Seite.

Munition darf NICHT modifiziert werden. In keinster Art und Weise.

## **Ebenso gilt bei Kampfhandlungen im Nahkampf absolutes Alkoholverbot.**

Wer getrunken hat, darf nicht mehr mit Nahkampfwaffen kämpfen, da dort das Verletzungsrisiko exponentiell ansteigt.

Für den Fernkampf gilt der Grenzwert zum Führen eines Fahrzeugs (wie zum Führen eines Fahrzeugs übrigens auch!).

Bei übermäßigem Alkoholgenuß und offenkundigem Verstoß gegen diese Regeln behalten wir uns einen Verweis von der Veranstaltung vor.

## **Kontrolliert euch bitte selber und gegenseitig, wir als Orga und SL werden natürlich auch ein Auge darauf haben.**

Wie immer gilt: „gesunder Menschenverstand“ und „freiwillige Selbstkontrolle“. Erspart uns und euch den Ärger. LARP ist und bleibt ein großes Miteinander.

**HINWEIS:** Alle Science-Fiction oder Cyberpunk-artigen, futuristische, Cosplay- oder Fantasywaffen sind nicht erwünscht.

Beispiele: Plasma-, Laser-, Gaussgewehre oder Massebeschleuniger, der zweihändige „Azurblaue Ogerhammer der totalen Zerstörung + 5“, Captain Kirk’s Blaster oder irgendwelche überdimensionalen Cosplaywaffen (Final Fantasy).

## 2. Unbewaffneter Nahkampf

Beim unbewaffnetem Nahkampf ("Infight") gilt immer "Sicherheit geht vor!".

Es gilt als eine Mischung aus Schattenboxen und viel Augenkontakt und (bei aufwendigen Manövern) vorherige Absprache und Training.

**WICHTIG:** Benutzt KEINE Manöver, bei denen ihr nicht sicher seid, dass ihr sie verletzungsfrei ausführen könnt.

Dem Infight müssen alle Beteiligten zustimmen, fragt euren Gegner im Zweifelsfall, ob er an einem Kampf mit euch teilnehmen möchte.

**Bietet euren Zuschauern eine tolle Show und sprecht euch untereinander ab.**

Es soll in KEINEM Fall zu wirklichen körperlichen Auseinandersetzungen kommen. Wer seinen Kampfpartner verletzt oder in gefährliche Situationen bringt, wird sich vor der Orga verantworten.

## 3. Bewaffneter Nahkampf

Es sind ungefährliche Polsterwaffen mit oder ohne Kernstab erlaubt, bei Kernstabwaffen dürfen diese nicht als Stichwaffe verwandt werden. Stichwaffen dürfen ausschließlich kernstablose Larp-Waffen sein oder die Produkte von Langjahr Tactical Solution, die auf diese Funktion geprüft wurden.

Trainingsmesser (weich) oder andere "Plastikmesser" sind auch erlaubt, aber hier gilt: Stiche nur andeuten, nicht wirklich zustechen!

**Auch Blaster, Blasrohre, Stiefel, Helme oder sonstiges, was nicht unter "POLSTERWAFFE" fällt, sind keine erlaubten Nahkampfwaffen!**

Solltet ihr im Handgemenge eurem Gegenüber einen schmerzhaften Treffer zugefügt haben, unterbrecht das Spiel und erkundigt euch nach dem Wohlbefinden des Gegenübers, Sicherheit ist wichtiger als Spielsituation. Immer!

**Jeder Spieler trägt die Verantwortung für sein Handeln und haftet für die von ihm angerichteten Schäden.**

Ziel der Kämpfe ist es, für alle Beteiligten und Zuschauer eine schöne Spielsituation zu schaffen, an der alle ihren Spass haben. (Fragt euch im Zweifel selber, ob ihr in der Position eures Gegners einverstanden wärt.)

Jeder Spieler ist für die Kontrolle und Wartung seiner Polsterwaffen selbst verantwortlich., Beschädigungen im Schaumstoff oder rausschauende Kernstäbe bedeuten eine reale Gefahr für deine Mitspieler und dich selbst.

Bei Fragen wende dich an die Orga oder die SL.

Achtet darauf, dass **gepanzerte Spieler** manche Treffer nicht merken, **ungepanzerte** den selben Treffer als sehr schmerzhaft empfinden können. **Daher pass bitte eure Kraft an, mit der ihr zuschlagt.**

Versucht eure Waffen (und deren Gewicht) realistisch auszuspielen, niemand benutzt einen Vorschlaghammer wie einen Zahnstocher oder ein Maschinengewehr wie eine Wasserpistole.

Geht jemand zu Boden, achtet darauf, nicht auf sie zu treten. Notfalls weicht vorher aus, denn **die OT-Sicherheit hat immer Vorrang!**

Die Härte und Tauglichkeit eurer Nahkampfwaffen solltet ihr anhand eines Selbsttestes einschätzen. Wenn sich Spieler über die Härte oder den Umgang beschweren, wird die Orga oder SL dies testen und das Objekt gegebenenfalls aus dem Spiel entfernen.

## 4. Bögen, Pfeile, Blasrohre

Es dürfen LARP-Bögen bis zu 25lbs Zugkraft benutzt werden sowie ausschließlich sichere, unbeschädigte LARP-Pfeile.

Blasrohre werden ebenfalls erlaubt, aber nur mit NERF-Darts.

**Mit Blasrohren, Bögen und Pfeilen wird ebenfalls weder geschlagen oder gestochen.**

## 5. Wurfwaffen

Als larptaugliche Wurfwaffen sind nur kernstablose Polsterwaffen zugelassen.

## 6. Feuer- & Schusswaffen

Alle Blaster müssen optisch ans Setting angepasst sein (Paintjob, Umbau, etc). Sie sind als Schusswaffen erlaubt, aber nicht als Nahkampfwaffen.

Ungemoddete NERF-Blaster o.ä. gelten auch im Spiel als Spielzeug.

Die Leistung der einzelnen Blaster solltet ihr anhand eines Selbsttestes einschätzen, wenn sich Spieler über die Leistung eures Blasters beschweren, wird die Orga oder SL diesen testen und gegebenenfalls aus dem Spiel entfernen.

**HINWEIS:** Wenn bei Flywheelblastern die Batterien oder Akkus leer sein sollten, spielt am besten eine Ladehemmung oder einen Defekt aus, aber schreit nicht "Meine Batterien sind leer!". Nichts ist störender als eine OT-Blase in einem IT-Gefecht.

Erlaubte Munition ist:

- Tek Recon Gummis

- Edisons "RedCaps"
- originale NERF MEGA Darts
- die von der Orga zur Verfügung gestellten NERF Darts
- und natürlich gelten originale (orange) NERF Demolisher Raketen weiterhin als NON-LETHALE (nicht tödliche) Hartgummigeschosse. Sollten sie als Munition zB für Panzerfäuste etc hergenommen werden, müssen diese Raketen eingefärbt werden, um den Unterschied deutlich zu machen.

**Darts mit harten Vollplastikköpfen (wie bei den billigen Blastern teilweise beiliegend) sind nicht erlaubt. Ebenso jedwede nicht von der Orga abgesegnete Modifikation!**

Verschossene Munition gilt wie bekannt als "Leerhülse" und kann wieder befüllt oder verkauft werden.

Wir empfehlen euch einen IT-Leerhülsenbeutel, der natürlich auch einen Finanzfaktor darstellt, der auch gelootet werden kann.

#### **a. Pistolen & Revolver**

Einhändig geführte haben nur auf ungerüstete und leicht gerüstete Ziele oder Trefferzonen einen direkten Effekt. Euch steht natürlich das Ausspielen frei (Rückschlag, Einschlag, etc.) um eine stimmungsvolle Atmosphäre zu schaffen.

#### **b. Gewehre**

Als Gewehre gelten alle zweihändig zu führenden Schusswaffen. Gewehre haben bei allen Zielen ohne schwere Rüstungen einen direkten Effekt.

**EMPFEHLUNG:** Um das Spiel für euch wie für die anderen realistisch zu gestalten, versucht ein halbwegs realistisches Gewicht eurer Waffen durch Modding zu erreichen (Beispiel: Kein reales Jagd- oder Sturmgewehr wiegt weniger als eine 1,5l Wasserflasche.)

#### **b. Schwere Waffen**

In die Gattung "Schwere Waffen" fallen unter anderem folgende Waffenarten:

- Raketen- und Granatwerfer
- Flammen- & Säurewerfer
- Stand-Maschinengewehre
- Und jegliche andere Art von Anti-Fahrzeug oder Belagerungswaffe

Schwere Waffen sind im Allgemeinen zu behandeln, als wenn sie ein Gewicht wie zB einen Kasten Bier haben.

Schwere Waffen sollten nur bei Stillstand benutzt werden, Transport kann durch mehr Personal beschleunigt werden.

#### d. Schilde

Plexiglas-, Plastik- oder die typischen LARP-Holzschilde bieten keinen ballistischen Schutz, Schilde mit einer Fläche ab einer Größe eines DinA3 Blatts bis hin zu 0,5m<sup>2</sup> bieten Schutz vor Pistolenmunition und Nahkampfwaffen.

Alles über einer Größe von 0,5m<sup>2</sup> und aus einem geeigneten IT Material bieten Schutz vor Gewehrmunition, nicht jedoch vor panzerbrechender Munition.

Ballistische Schilde müssen vor Spielbeginn bei der Orga am Check-In abgenommen werden und werden von der Orga markiert.

#### e. An- & Aufbauten bei Waffen

Grundsätzlich ist jeglicher Anbau an der Waffe erlaubt, außer der FESTE Anbau von funktionierenden Laserpointern, Taschenlampen oder andere zielbeleuchtende Maßnahmen am Blaster.

## 7. Sprengwaffendarstellung

**ALLES GESCHIEHT NUR IN ABSPRACHE MIT DER ORGA UND ABNAHME DER PYRO-SL!**

Granaten, Minen, Raketen, Napalm-Angriffe, Atomsprengkörper, orbitale Ionenkanonen und interkontinentale Backsteinwerfer...macht euch nicht die Mühe und packt es erst gar nicht ein.

**Um zu erkennen, welcher Effekt bei Explosionen oder Granaten ausgelöst wurde, haben wir für euch eine Farbtabelle zusammengestellt.**

**GELB:** Nervengas

**MAGENTA/ROT/ORANGE:** Sprengwaffen

**Jegliche andere Rauchfarbe ist lediglich Rauch.**

Jeder Teilnehmer, der Sprengwaffen darstellen oder Darstellungsunterstützung durch die Orga benötigt, hat dies **vor dem Beginn der Veranstaltung mit der Orga abzusprechen**, da ansonsten gilt:

Sprengwaffendarstellung oder Pyrotechnik kommt **AUSSCHLIEßLICH** über die Orga und deren Freigabe ins Spiel.

## 8. Ausspielen von Treffern

Trefferzonen sind wie erwähnt alles außer Genitalien sowie bei Nahkampfwaffen zusätzlich der Kopf. Treffer in diese Zonen sind zu vermeiden, vorsätzlich geführte Treffer können durch die Orga geahndet werden.

Grundsätzlich unterscheiden wir drei Arten von Treffern:

- Ungerüstete,
- gerüstete und
- Nahkampftreffer auf schusssichere Westen.

**Ein ungerüsteter Treffer** führt zu einer der Waffe angemessenen Verwundung (Messer Stich-/Schnittwunde, Keule Knochenbrüche, Schusswaffe Schusswunden).

**Treffer auf Rüstung** verursacht starke Schmerzen, aber erzeugt keine offene Verletzung.

**Nahkampftreffer auf schusssichere Westen** setzt den Schaden herab, aber führen zu leichten Verletzungen oder zB Prellungen.

**Wie immer gilt:** Rüstung schützt nur da, wo sie auch getragen wird. Ein Helm schützt nicht vor einem Beinschuss.

## 9. Rüstungstypen

Für Bunker Springs unterscheiden wir Rüstungen nach ihrer Schutzwirkung vor bestimmten Waffen in drei Stufen.

### a. Leichte Rüstung

Leichte Rüstung schützt den Träger vor der direkten Auswirkungen eines Treffers von leichten einhändig geführten Hieb Waffen bis zu 40 cm. z.B. Knüppel und Schlagringe und kleinen Stichwaffen bis zu 5cm Klingenslänge z.B. kleine Messer, Rasiermesser, Schraubenzieher.

Leichte Rüstungen sind: Motorcrossschutzkleidung, wattierter Stoff, dünne Gummiplatten, Blechschilder etc. (improvisierte Rüstungen)

### b. Mittlere Rüstung

Mittleren Rüstungen schützen den Träger vor den direkten Auswirkungen eines Treffers von den voran gegangen Waffen sowie von mittleren Hieb Waffen über 40 cm Länge und Stichwaffen über 5 cm Klingenslänge sowie Handfeuerwaffen.

Stumpfe Hieb Waffen sind z.B. Eisenrohre, Brecheisen, Gummiknüppel und Tonfas. Klingenswaffen sind z.B. Kampfmesser, kleine Äxte, Fleischerbeile. Handfeuerwaffen sind Pistolen und Revolver.

Mittleren Rüstungen sind: Splitterschutzwesten, Reifenteile, Fleischerkette, Dicke Gummiplatten, Metallplatten bis/ab 2mm etc.

### c. Schwere Rüstung

Schwere Rüstungen schützen den Träger vor den direkten Auswirkungen eines Treffers von den voran gegangenen Waffen sowie vor zweihändigen Hieb Waffen ab 80cm Länge und Klingenwaffen ab einer Klingenlänge von 45cm sowie Handfeuerwaffen und Gewehren.

Zweihändige Hieb Waffen sind z.B. schwere Baseballschläger, Vorschlaghämmer und Paddel.

Klingenwaffen sind z.B. Macheten, Feuerwehräxte, Spaten und Schwerter.

Gewehre sind alle zweihändig zu führende Schusswaffen.

Ausnahmen davon sind schwere Waffen sowie Sprengmittel.

## 10. Haltbarkeit von Rüstungen

Eine Rüstung hält nicht unbegrenzt viele Treffer aus und sofern sie beschädigt wurde, muss sie zwingen repariert werden.

Ansonsten gilt: wird eine Rüstung nach einem Kampf nicht wieder repariert, so sinkt ihre Schutzwirkung um eine Stufe.

**ANMERKUNG:** Schwere Rüstungen sind schwer zu bekommen und noch schwerer in Schuss zu halten. Das Tragen von schweren Rüstungen behindert den Träger in seiner Bewegung.

**Beispiel:** Igor hat dank seiner ballistischen Schutzweste (schwere Rüstung) ein schweres Feuergefecht überlebt und ist mit einer angebrochenen Rippe und Prellungen gerade so entkommen.

Allerdings hat er jetzt mitten auf der Brust ein Loch in der Rüstung.

Nachdem Igor medizinisch behandelt wurde, macht er sich auf die Suche, um seine Rüstung zu reparieren (oder reparieren zu lassen), weil er weiß, dass seine Rüstung jetzt gerade nicht mehr den vollen Schutz bietet (und damit als mittlere Rüstung gilt). Natürlich muss die Rüstung mit Material der Kategorie "Schwere Rüstung" repariert werden, um danach wieder voll als "Schwere Rüstung" zu gelten.

**HINWEIS ZUM ENDE: Und aufgrund dessen, dass ihr für den Zustand und die Sicherheit eurer Ausrüstung und Waffen selbst verantwortlich seid, empfehlen wir nicht nur eine Haftpflichtversicherung, sondern setzen diese sogar für die Teilnahme voraus.**

Impressum:

**REGELWERK - WAFFEN UND RÜSTUNG** Version 2.1, letzter Stand 23.05.2017



Alexander Breibach & Laslo Rudolph

*Alle Rechte liegen bei den Autoren.*

*Fragen & Anregungen bitte via Email an [alex@oedland.org](mailto:alex@oedland.org)*