

Правила по техническому допуску доспехов

1. Общие положения

- 1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные хиты и качества.
- 1.2. Доспех могут носить только игроки, персонажи которых могут это по роли.
- 1.3. Игроки подбирают доспехи в соответствии с Правилами по антуражу.

2. Материалы изготовления доспехов

- 2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих металлические элементы доспехов на данной игре ЗАПРЕЩЕНО.
- 2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.
- 2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).
- 2.5. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.
- 2.6. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

3. Безопасность доспеха

- 3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.
- 3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 2мм) толщины. Все выступающие края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (1 мм менее) должны быть отбортованные (отбортовка не менее 2 мм толщиной).
- 3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.
- 3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.