

ВООРУЖЕНИЕ. КОДИФИКАТОР ИГРОВОГО ОРУЖИЯ. (предоставлено Денисом Давыденко (Тигрой) клуб О.Р.К.И.)

ОТВЕРСИЯ 1.3. (скорректировано под игру Дисайплс 2011)

ИСПРАВЛЕНИЯ И ДОБАВЛЕНИЯ –смотреть в конце

19.12.2008 Версия 1.3..

ЧАСТЬ 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

1. К использованию во время игр допускается только оружие и средства защиты (в дальнейшем оружие и доспехи), прошедшие проверку мастерским советом либо его комиссией по оружию. При проверке оружия учитываются несколько факторов: а) Соответствие установленным параметрам; б) Безопасность; в) Корректность, в том числе эстетическая ценность.
2. Для любого оружия категорически запрещен колющий, тычковый удар в зону выше сосков противника. Колющие удары в другие зоны разрешены.
3. Захваченное оружие во время боя, может быть использовано до конца этого боя (либо до момента отправления владельца в страну мертвых), после чего оно должно быть передано владельцу.
4. Утерянное оружие, доспехи и элементы КДВ должны быть переданы или храниться в специальном месте (трактир) и быть передано владельцу по первому его требованию.
5. После игровой смерти персонаж не может передавать своё оружие, доспехи и части КДВ, а только оставить его на месте, после чего оружие приобретает статус "утраченного".

ЧАСТЬ 2. ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ.

1. Обязательна четко выделенная рукоять и лезвие, наличие рубящей. Поражение засчитывается при касании поражаемой зоны любой частью лезвия. Изготавливается из дерева, текстолита, дюралю, плющенных алюминиевых трубок, боевая часть топоров может изготавливаться из листовой резины, фанеры или дюралю. Захват ладонью поражающей части одноручного оружия в течение 1-2 сек. приводит к мгновенной смерти. Вес одноручного оружия желателен не менее 100 г на дециметр длины, за исключением кинжалов. Максимальный вес – 1 килограмма.
2. Меч. Длина от 45 до 90см, обязательно наличие гарды и рубящих граней.
3. Кинжал. Длина до 45 см. включая рукоять. Изготавливается из резины, дерева, текстолита, дюралю. Обязательна четко выделенная рукоять. При проведении клинком по незащищенному горлу, снимает все хиты. Прикрывающая горло и шею кольчужная, либо сильно армированная кожаная защита (ошейник) защищает от кинжалов. Разрешен для использования в боевой ситуации. Вес не лимитирован.
4. Топор. Длина до 100 см. Лезвие изготавливается из дюралю, фанеры, резины, ДВП и других подобных материалов. Обязателен мягкий топор из резины. Поражает только при рубящем ударе, при моделировании наверх, возможно нанесение колющих ударов.
5. Шестопер - длина не более 80 см. Вес не более 0,5 кг. Ударная часть из кариматк\пенки, или набивная. Обязательно окрашенная серебрянкой. На игру не допускаются резиновые

(скругленные) киянки из магазинов инструментов. Колющий удар не действует. Запрещено изготовления древка из любого материала, кроме дерева.

ЧАСТЬ 3. ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ.

1. Изготавливается из дерева или алюминия или алюминиевых трубок, для лезвий разрешено использование фанеры, резины, дюраля. Причем при изготовлении лезвия из дюраля, запрещено изготовления древка из любого материала, кроме дерева. Скруглённые острия не менее 5 рублёвой монеты. Максимальный вес - 3 кг.
2. Посох. Обычная палка от 200 см. Разрешен захват по всей длине.
3. Пика. Древко оружие длиной от 100см, наконечник из резины, мягкий не меньше 25см и легко сгибается негрузной в «нос» наконечника пальцем. Разрешен захват по всей длине. Пика поражает только при нанесении колющего удара, режущие удары пикой не считаются.
4. Копье. Длина до 300см. Наконечник не более 30 см. изготавливается из листовой резины и подобных материалов легко сгибается негрузной в «нос» наконечника пальцем. Запрещено захватывать наконечник ладонью, в этом случае противник умирает. Копье поражает только при нанесении колющего удара, режущие удары копьем не считаются.
5. Алебарда, секира, протазан, глефа, нагината. Длина от 100 см. Лезвие не менее 30-ти см. изготавливается, листовой резины или других подобных материалов или мягче. Захват ладонью режущей грани лезвия приводит к смерти. Алебарда поражает при нанесении как колющих, так и рубящих ударов. Можно изготавливать различные аналогичные виды оружия (протазан, бердыш, глефа, секиры и т.д., и т.п.). Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено.
6. Бастард, (полуторник). Меч длиной от 100 до 130 см. Обязательна гарда. Изготавливается из текстолита, дюраля, дерева.
7. Двуручный меч. Длина от 130 см. включая рукоять и противовес. Запрещен для использования в паре с каким либо другим оружием или щитом. Обязательна гарда. Изготавливается из текстолита, дюраля, дерева.

ЧАСТЬ 4. СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

1. Оружие данного класса может использоваться по голове без шлема и не поражает при нанесении колющего удара.
2. Кистень. Состоит из рукояти, цепи и шара. Параметры: рукоять - 50 см., цепь - 40 см., шар - 10 см. Изготавливается из безопасных материалов набивная или пенка\ каремат. Если кистень имеет несколько "шариков", то поражает он все равно как один. Разрешен захват только за древко.
3. Булава. Общая длина не более 90-ти см. Ударный наконечник изготавливается из мягких материалов, длина не более 40-ти см. Разрешен захват по всей длине.
4. Моргенштерн. Состоит из рукояти, цепи и шара. Параметры: рукоять - 100 см., цепь - 30 см., шар - 20 см. Изготавливается из безопасных материалов набивная или пенка\ каремат. Разрешен захват по всей длине. Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено.
5. Двуручный молот (обязан выглядеть как молот, а не как двуручная дубина или киянка из хозмага) - безопасная ударная часть (лучший вариант из склеенных между собой кусков

пенополиуретана или же набивная, пенка\ каремат). Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено.

6. Цеп. Параметры: рукоять - 100 см., цепь не более 50 см, изготавливается из тканевой трубки, набитой мягким материалом. Разрешен захват по всей длине. Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено.

ЧАСТЬ 5. МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

1. К использованию в игре допускается только маркированное оружие. Желательно изготовление оружия в соответствии с историческими аналогами заявленного народа, расы. Снаряды метательного оружия и дротики поражают только при прямом "колющем" попадании, когда снаряд остановлен целью, рикошеты не засчитываются. Для предупреждения споров желательно иметь стрелы и дротики, оставляющие следы (легкосмываемая краска, шарики с пейнтбола и т.д.). Составители кодификаторахотят видеть на полевых играх качественное и мощное метательное оружие, но исходя из требований безопасности, настоятельно рекомендуют ИСПОЛЬЗОВАТЬ качественнуюгуманизацию на стрелах. При любом подозрении на травматичность метательное оружие не будет допущено к использованию. Блочное ручное метательное оружие может быть использовано ТОЛЬКО с разрешения мастеров.

2. Арбалет. Стрела должна быть безопасна. Сила натяжения не должна быть более 20 кг. Длина лука (размах плеч) не менее 40 см.

3. Лук. Стрела должна быть безопасна. Сила натяжения не должна быть более 20 кг. Размах плечей не менее 100 см.

4. Стрела. Длина произвольная. Наконечник обязательно из мягких материалов. Использовать стрелу как самостоятельное оружие запрещено. Разрешено лавить стрелы рукой. Поражает только при выпуске из лука или арбалета. Каждая стрела должна пройти мастерскую проверку. Гуманизация каждой стрелы должна быть двухуровневой: сначала жесткая гуманизация диаметром не менее 2 см и не допускающая пробивания древком стрелы собственно мягкого наконечника и мягкая - диаметром не менее 4 см (иметь размер больше глазнице хозяина). Стрела снимает хиты только при прямом ("колющем") попадании. Каждая стрела должна пройти мастерский доступ. Все стрелы для луков должны быть оперены. Стрела может поражать при попадании в корпус в зону выше сосков.

5. 5. Дротик. Длина 100-120 см. Наконечник обязателен из листовой резины длиной не меньше 25см и легко сгибается негрузной в «нос» наконечника пальцем, сечение деревянного древка не более 35 мм (обязательно изготовление древка только из дерева), скругление резинового наконечника не менее 5 рублёвой монеты. Поражает только при колющем ударе. Разрешен к метанию!!! (в этом случае снимает один хит по всей зоне за исключением головы). Имеет специальную маркировку, обязательно клеймо владельца. При приемке дротиков качество изготовления будет учитываться в первую очередь. Помимо метания может использоваться самостоятельно.

6. Метательные ножи. Сюрикены, метательные ножи, метательные диски и т.д. Изготавливаются ТОЛЬКО из резины, возможны деревянные вставки. Мастера оставляют за собой право проверить умение метания подобных девайсов, используя реальные прототипы (практически в любом мире-источнике владельцы метательных ножей и пр. считались истинными мастерами своего дела и мы

не считаем правильным, что из-за простоты изготовления, данный вид оружия будет использоваться каждым на ПРИ) Прототип оружия для проверки предоставляется хозяином.

ЧАСТЬ 6. ЩИТЫ.

Разрешено изготовление любых безопасных щитов. Желательно изготовление оружия в соответствии с историческими аналогами заявленного народа, расы. Запрещены опасные выступы на поверхности щита и на верхней кромке, но можно использовать незаостренные умбоны. Кромка щита может быть окована сталью, оббита/проязана/оклеена кожей/мешковиной, либо оббита любым другим материалом. В щит разрешается наносить удары ногой. Запрещены удары ребром щита, кроме бугуртов. Разрешен толчок плоскостью щита.

1. Баклер. Щит, габариты которого не превышают в любом направлении 40 см. Позволяется использовать в сочетании с любым оружием, кроме обычного щита. Разрешается носить только на руке. В баклер также можно наносить удары ногой.

ЧАСТЬ 7. БОЕВЫЕ МАШИНЫ.

Принятие и назначение поражающих возможностей боевых машин будет осуществляться в индивидуальном порядке после проведения соответствующей проверки на работоспособность. При изготовлении модели огнестрельного оружия, обязательно использование звукового моделирования выстрела. Для боевых машин возможны индивидуальные ограничения на скорострельность. Один снаряд может поразить только одного игрока. Для снарядов боевых машин рикошет не снижает поражающую способность (кроме рикошета от земли, который полностью элиминирует поражающую способность снаряда).

ИСПРАВОВАНИЯ

1. ч.2, п.6 – Добавлено: «Запрещено изготовления древка из любого материала, кроме дерева».
2. ч.3 Удалено: «Запрещено изготовление двуручных (длиной более 90 см) шестоперов (билек)».
3. ч.3, п.2 – Добавлено: «Пика поражает только при нанесении колющего удара, режущие удары пикой не считаются».
4. ч.3, п.4 – Добавлены подходящие типы оружия: «...протазан, глефа, нагината».
5. ч.3, п.5 – Добавлено объясняющее и общепринятое название: «полуторник».
6. ч.3, п.7 – Добавлено: «Запрещено изготовления древка из любого материала, кроме дерева».
7. ч.4 – Добавлен пункт 5, новое игровое оружие: «Цеп. Параметры: рукоять - 100 см., цепь не более 50 см, изготавливается из тканевой трубки, набитой мягким материалом. Разрешен захват по всей длине. Использовать в паре с другим оружием или щитом запрещено».
8. ч.5 – Изменено и снижено натяжение метательного оружия до 20 килограммов.
9. ч.5 – Добавлено: «Составители кодификаторахотят видеть на полевых играх качественное и мощное метательное оружие, но исходя из требований безопасности, настоятельно рекомендуют ИСПОЛЬЗОВАТЬ качественнуюгуманизацию на стрелах. При любом подозрении на травматичность

метательное оружие не будет допущено к использованию. Блочное ручное метательное оружие может быть использовано ТОЛЬКО на техногенных полевых играх».

10. ч.5, п. 3 – Добавлено: Гуманизация каждой стрелы должна быть двухуровневой: сначала жесткая гуманизация диаметром не менее 1 см и не допускающая пробивания древком стрелы собственно мягкого наконечника и мягкая поролоновая - диаметром не менее 4 см.