

תקן משולב

תקן זה נכתב ע"י אנשים שמתעסקים בלוחמת לארפים מתחילת המאה הנוכחית ומאסטרים מנוסים.

שחקנים יקרים, אתם נדרשים לאכוף את התקן ברוח ספורטיבית ולהיות מוכנים למצבים בלתי צפויים ולשקול את בחירת הנשק שלכם בהתאם לקרב.

תקן זה נועד לשמור על רוח ספורטיבית של הלחימה במשחקי FIRE תוך שמירה על בטיחות ונראות. בנוסף, התקן גמיש ונותן מקום ליצירתיות של "הנפחים". תקן נשק זה מחייב גם חלק מסויים על חוקי הלחימה. נקודות החובה לחוקים יהיו [בסוף המסמך](#).

התקן נבנה תוך כדי התחשבות בבטיחות ובפשטות הייצור ועלות נמוכה של חומרים, ועל מנת לעודד את היצירה והייצור המקומי.

תקן מאפשר לבצע ביקורת בטיחות נשק לפני המשחק במפגשים מקדימים ולא לגזול ממאסטרים זמן יקר ביום של המשחק.

התקן יישאר גמיש גם אחרי פרסום ראשוני - כל שיטה חדשה שימציאו השחקנים תבחן ואם תמצא כמתאימה - תוכנס לתקן עם ציון שם הממציא. יחד עם זאת צמצום אפשרויות של תקן לא יאפשר אלה עקב מצבים חריגים.

בכל הטקסט כשמדובר באורך הנשק - מדובר באורך כולל של הנשק כולל ידית.

התקן אינו כולל שיטות ייצור לרוב הציד - ז"א שאם שחקן מכין ציוד אשר תואם את התקן מבחינת בטיחות, ציוד זה יאושר לאחר בדיקה. הרעיון הוא לחשוב פתוח ויצירתי.

ההגדרה של נשק בטיחותי ותקני.

1. נשק שבו ניתן לפגוע בדיוק סביר בנקודה שמכוונים. (פוסל ידית רכה/גמישה ונשק גמיש מדי)
2. נשק שבו החלק שאמור לבוא במגע מכוון עם בן אדם מרופד בחומר רך.
3. לנשק לא אמורים להיות קצוות חדים בשום מקום, גם בחלק שלא אמור לבוא במגע עם בן אדם.
4. נשק אמור להיות עמיד בפני במגע או מכות חוזרות מחפצים קשים, כמו שריונות וקסדות. זאת אומרת מבסיס שאינו שביר, וריפוד שלא נקרע בקלות.
5. בנוסף לכל הנאמר, הנשק לא אמור לפצוע בן אדם שקיבל ממנו מכה חזקה יחסית. נשק אמור לאפשר לשחקן להיות עסוק בלחימה ולא בחשיבה איך לא לפצוע שחקנים אחרים.
6. בכל מקרה שאפשר לעשות את הנשק מספוג על פיבר או לטקס על פיבר - נשק עשוי על בסיס אחר לא יאושר.
- רק במקרה של נשק אינו ישר ניתן להשתמש ב-PVC לשדרה ללהב מספוג.
- רק במקרה של נשק מוט שעולה על 160 ס"מ - יעשה על בסיס במבוק.
7. במקרה של ספק, הבדיקה מתבצעת פיזית על הבעלים של הנשק.
8. נשק חייב להראות כמו נשק, רצוי שיהיה דומה לאב-טיפוס היסטורי וחייב להתאים במראה לעולם המשחק (בהתאם לז'אנר ולתקופה)

9. חובה לשמור על היגיון בריא בבחירת צורה וגודל של הנשק. במקרה של ממדים לא טבעיים של הנשק - "המסטרים שומרים לעצמם את זכות השיפוט הסופית". במציאות חרבות מברזל ששימשו ללחימה במקרים מאד נדירים עברו 3 ק"ג, והדגמים הנפוצים והיעילים לא עברו 2 ק"ג ובאורך חרבות היו עד 180 ס"מ במקרים נדירים במאה ה 15 וה 16. שימו לב שהחרב של 5 קילו שנמצאת באחד המוזיאונים שימשה בפועל כ נשק טקסי בלבד.

אופן בדיקת בטיחות הנשק

1. בכל מקרה **מומלץ** לבצע בדיקות נשק במפגשים לפני משחק או באימונים.
2. על מנת לוודא עובי ספוג מספיק מעל חלקים קשיחים רשאי הבודק לדקור נשק עם מחט בלבד למדוד מרחק שהמחט חדר.
3. בדיקת קשת ורובה קשת יתבצע באמצעות משקל קפיצי או אלקטרוני.
4. נשק מוט על בסיס במבוק ייבדק ע"י מדידת עובי ובדיקה של ריפוד.
5. במקרה של ספק רשאי המאסטר הבודק להוריד מכה חזקה לבעלים/יצרן של הנשק, או חפץ כלשהו שידמה שחקן. במצב שבו משהו נשבר (יצרן/נשק/חפץ) הנשק נפסל ללא התחייבות פיצוי עלות מצד המאסטר בודק.
6. בבדיקה אין התחשבות במי משתמש בנשק. נשק שעבר בדיקה אמור להיות בטוח לשימוש לכולם.
7. בדיקה של מגן תכלול גם בדיקה של חוזק ידידות - מה שנתלש בקלות לא עובר.

נשק להבי, חרבות וכד'

כל נשק להבי יבנה על בסיס שדרית גמישה כגון מוט פיבר או צינור PVC והלהב מחומר רך כלשהו כגון ספוג או גומי רך.
עובי שכבת הריפוד (ספוג למשל)
מקצה הפיבר עד חוד הלהב 5 ס"מ או 3 אם זה עגול או שטוח
מהפיבר לצד "שטוח/כהה" 1 ס"מ
מהפיבר לקצה החד 2.5-3 ס"מ

לנשק להבי חייב להיות קרוסגארד או "צובה" שמגן על האצבעות. ניתן לחרוג מזה אם לאב-טיפוס היסטורי או פנטזי לא היה קרוסגארד. כל משתמש בנשק להבי ללא קרוסגארד מחוייב בכפפות מגן מעור (לדוגמא כפפות רתכים).
לנשק להבי קצר באורך עד 50 ס"מ הפיבר יהיה בעובי 6 מ"מ.
לנשק להבי קצר עד 90 ס"מ הפיבר יהיה בעובי 8 מ"מ.
נשק שאורכו לא עולה על 120 סנטימטר חייב להיות על בסיס פיבר בקוטר 10 מ"מ. נשק שאורכו עולה על 120 סנטימטר חייב להיות על בסיס פיבר בקוטר 12 מ"מ.
לנשקי להב בגודל חריג ניתן להשתמש בשני פיברים בלהב מספוג או לייטקס. במצב זה שני מוטות הפיבר יהיו במרחק לא פחות מ 20 מ"מ בתוך הלהב עם ספוג או לטקס ביניהם.

רצוי להוסיף משקולת מתכתית ב-POMMEL של חרב לצורך איזון.
חובה ריפוד בבד, רשת או לייטקס מעל ספוג.
ציוד של קאלימאסיל או יצרנים ידועים אחרים גם מותר לשימוש בתקן זה בתנאי שהנשק הינו תקין.

גרזן, נשק מחץ, מורגנשטרן, פטיש מלחמה וכד'

נשק שאורכו לא עולה על 90 סנטימטר, חייב להיות על בסיס פיבר בקוטר 10 מ"מ. יש להכין נשקים מסוג זה בדומה להוראות ייצור של חרב היברידית.

נשק שאורכו בין 90 ל-140 סנטימטר, חייב להיות על בסיס פיבר בקוטר 12 מ"מ. יש להכין נשקים מסוג זה בדומה להוראות ייצור של חרב היברידית.

שימו לב שבגרזן או נשק אחר שאוחזים ביד אחת חובה ידית קשיחה, ז"א כל הפייבר של הבסיס של גרזן חייב להיות מצופה בספוג, אבל בנקודת אחיזה יש לדאוג לקשיחות.

נשק מחץ שאורכו עולה על 160 ס"מ - ראה הלבד.

הלבד, בילהוק, ברדיש וכד'

נשק זה לא מוגבל באורכו. יש להכין על בסיס מוט במבוק 35 מ"מ או יותר בחוד יש לרפד 3 ס"מ אם אין כוונה למכות דקירה ו-7 ס"מ אם יש.

יש לרפד לא פחות משליש מאורך הכולל של נשק.

אם ראש ספוג של הנשק תופס פחות משליש אורך (שזה בסדר גמור) יש להוסיף ריפוד של ספוג בעובי 2 ס"מ באורך מתאים (אפשר גם למשל שרוול בידוד תרמי לצנרת).

כל משתמש בנשק על בסיס במבוק מחויב בכפפות מעור (כפפות רתכים וכד'). שחקן שיתפס ללא כפפות בקרב - יורחק מהמשחק.

בהאלברד מעל 160 ס"מ חייב להיות ריפוד של 1 ס"מ על הקצה בלי הלהב, כדי להימנע מפגיעה בחברים לשורה במשיכת נשק אחורה אחרי המכה.

בשימוש במבוק יש לנסר את הקצוות כך שבכל קצה יהיה חוסם ולא צינור.

חנית

נשק זה לא מוגבל באורכו. יש להכין על בסיס מוט במבוק 30 מ"מ או יותר הראש יהיה מספוג לפחות 5 ס"מ בצדדים החדים ו-2 ס"מ בצדדים השטוחים ו-7 ס"מ בחוד.

יש לרפד לא פחות משליש אורך יחד עם הראש בספוג (אפשר גם למשל שרוול בידוד תרמי) בעובי 2 ס"מ.

בכל חנית חייב להיות ריפוד של כ-1 ס"מ על הקצה בלי הלהב, כדי להימנע מפגיעה בחברים לשורה במשיכת נשק אחורה אחרי המכה. כל משתמש בנשק על בסיס במבוק מחויב בכפפות מגן מעור (כפפות רתכים וכד').

שחקן שיתפס ללא כפפות בקרב - יורחק מהמשחק.

במבוק חייב להיות עטוף בסלוטייף לאורך, ואחרי זה באיזולירבנד חבלה לכל האורך סיבובים, כדי למנוע ממנו להיסדק ולפצוע ידיים.

בשימוש במבוק יש לנסר את הקצוות כך שבכל קצה יהיה חוסם ולא צינור.

חץ וקשת, נשקי הטלה, רובה קשת.

מתיחה לקשת ורובה קשת עד 10-12 קילו - 25 פאונד.

חצים - חייבים להיות ללא שבבים וסדקים. חייבים שיהיה להם נוק, או כל צורה של יצוב באוויר.

חצים לקשתות ורובי קשת, יכולים להיות עשויים מכמה חומרים, ניתן להשתמש בחומרים שונים המומלץ ביותר הינו בוק בקוטר של 8-10 מילימטר (8 מילימטר לחץ עד אורך 70 ס"מ, חץ אורך 10 מ"מ) ניתן להשתמש בפיבר.

קוטר ראש חץ 5 ס"מ

קוטר לחצים של קרוסבו לא מוגדר, הדרישה היא שחץ לא ישבר בפגיעה או בזמן ירי.

קוטר לראש חץ של מיני קרוסבו יהיה לפחות 2 ס"מ של ספוג רך.

חובה פקק בתוך הראש או במקום אפשר לעשות חיסום כפול מעור אמיתי, או פנימית של אופניים על המקל.

חצים במבוק חייבים להיות עטופים באיזולירבנד או סלוטייף. חץ במבוק לא מומלץ גם בשל תעופה לא ישרה וגם כי הוא מצריך עיבוד מקל כדי שיהיה חלק, דבר שמחליש אותו, ועושה אותו מעשית בלתי עמיד.

קשת ספורטיבית עם גלגלות - לא מתאימה לשימוש במשחקים. אין דרך לבדוק את הבטיחות של זה כי אין קשר ישר בין כח מתיחה למהירות החץ.
חניתות הטלה לא יעלו על 1.2 מטר ויהיו חייבות קוטר ראש של 6 ס"מ לפחות. חובה ריפוד גם בקצה האחורי, ולכל האורך. חומרים - ספוג על פייבר או ספוג על PVC דק.

נשקים נסתרים

נשק נסתר עד 20 ס"מ כולל ידיית ולהב, שהשחקן מסתיר אותו על גופו מותר להכין מפלסטיק קשיח, לצבוע סקין צעצוע, וכד'. לשימוש במצב לא לוחמני בלבד, לשיסוף גרון וכאלה.
פגיונות שאמורות לשמש בקרב - יש לייצר לפי הוראות ייצור נשק להבי אחר ([ראה למעלה](#)), אחרת אם יתפס איתו שחקן בקרב - יסתכן בהרחקה
בכלל נשק כזה לא אמור להראות כמו איזה מקל של ארטיק עם איזולירבנד עליו.

נשק אש/אבש"ש

במידה ובמשחק יש מקום לנשק כזה, לדוגמא המשחק במאה 14, ניתן להוסיף נשק נרף שעבר שינוי צורה או מוסטר בתוך נשק תקופתי.
נשק אבש"ש חייב להראות ממבט משני מטר כמו אב-טיפוס תקופתי מתאים למשחק.
נשק כזה מוריד 6 נק"פ בפגיעה ישירה באדם או 3 נק"פ בפגיעה במגן או נשק.
שימוש בנשק נרף ניתן רק עם תחמושת נרף שלא נפגמה, התלכלכה או עברה שינוי צורה כלשהו. אין לעשות שום שינוי בתחמושת נרף (כגון הוספת משקל).
שחקן שנושא נשק כזה במשחק שתקופת המשחק לפני מאה 17 מחוייב לשים על עצמו סטיקלייט דייג בצבע אדום בלילה שמדמה פתיל בוער ומונע משחקן כזה להסתתר בחושך.
עקב קושי בייצור, משקל כדורים ויוקר של אבש"ש (לפני מאה 18) רשאי יהיה המאסטר להגביל את כמות היריות המותרת לשחקן לשאת עליו.
אסור להשתמש בשום אמצעי פירוטכני!
אסור לתת מכות עם נשק אבש"ש! יש להצטייד בחרב!

מגנים

מגינים יהיו ללא מגבלת גודל - החל מPAVIZE ועד BUCKLER. בכל מצב משטח המגן יהיה עשוי מספוג או גומי רך. הספוג יהיה מכוסה בבד או דמוי עור או לייטקס. אסור לעשות ידיות מגנים מדמוי עור או כל חומר שעלול להיקרע.
במגן של ידיית אחת (מגן ויקינגים) הידית תהיה עשויה מצינור פלסטיק PVC.
בכל מקרה בדיקה של מגן תכלול בדיקה של חוזק ידיית - מה שנתלש בקלות לא עובר.
אומבון חייב להיות עשוי ספוג או גומי מספיק עבה בשביל להגן על היד ב מגן וויקינגים או באקלר.
שחקן המשתמש במגן גדול מ-60 ס"מ באחד הממדים שלו מחוייב במיגון ראש. שחקן שנתפס נלחם ללא מיגון ראש - יורחק מהמשחק.

שריונות וקסדות

לא יהיה שריון או קסדה עם קצוות מתכת חדים גם לכיוון המשתמש או בולטים החוצה. אין שפיצים חדים. אין שריונות ממגנזיום או כאלה שיש בהם מגע קבוע בין גוף האדם לחלקים מעופרת או נחושת או חומרים רעילים.

אם משתמשים באקדח ניטים (לא מומלץ) - יש לסיים את סגירתם בפטיש, כך שלא יהיה קצוות בולטים. לא יהיו שריונות שמשקלם עולה על 20 קילוגרם. בכללי, שחקן שנפל עם שריון עליו אמור לא להיפצע מהשריון. בקסדות יש להקפיד על כך שלשחקן יהיה שדה ראייה מספק כלפי מטה, אחרת הוא יפול כל הזמן. שריון יהיה עשוי מכל מתכת כלשהי שאינה רעילה יתקבל וייחשב לשריון ברזל או פלדה באינפליי. שריון עשוי מפלסטיק/גומי קשיח וצבוע היטב כך שנראה מתכתי ממבט ממרחק 2 מטר נחשב לשריון ברזל או פלדה באינפליי. שריון עשוי מדמוי עור יורשה רק לשחקנים שהם טבעוניים עם התנגדות אידיאולוגית לעור. לבישת ביגוד מדמוי עור בארץ עשויה לגרום להתייבשות. לא יתקבלו שריונות שיש בהם חלקים חיצוניים מגומי או פלסטיק (שנראים כמו גומי או פלסטיק) למעט משחק פוסט אפוקליפטי.

ארטילריה ונשקי מצור

ארטילריה "קרה" - טריבושט, קטפולטה, בליסטר וכו', יכולים לשנות את פני שדה הקרב והמשחק כולו. על אף נדירותם הנה כמה קווים מנחים-
א. כל נשק מצוא חייב לעבור בדיקת בטיחות לפני יום המשחק עצמו.
ב. קליעים-כלל הקליעים חייבים להיות בעלי ציפוי ספוג בעובי של לפחות חמש ס"מ, מומלץ בעלי מרכז כובד, כאשר נקודתית לבליסטר הקליע יהיה בעל מאפיינים זהים לחנית הטלה.
ג. באשר לבנייה, מומלץ מאוד לוודא שהבנאים יודעים את מלאכתם שכן עוצמתם של כלים אלו גבוהה. יהא קשת או קפיץ או חבל או כל שיטה אחרת לירי הקליע, חייבת להיות מחוברת לבסיס שיחזיק את עוצמת הירייה. כמו כן יש לחבר משקולות לבסיסי נשק אלו על מנת למנוע התהפכות.
ד. תותחים*- אלו יצטרכו לעבוד על לחץ-אוויר גז וכו, אשר חייב להיות מבוקר ע"י מד לחץ, או קפיץ, ניתן להוסיף אמצעים מדמי פירוטכניקה-(כגון אבקה לבנה לדימוי אפקט העשן, ונפץ לרעש. יחייבו בדיקה מוקדמת לפני משחק בוא יבדקו- קוטר ועובי הצינור, עוצמת הקפיץ או הלחץ האטמוספרי, משקל הכלי-לווידוא יציבות, ונראות סבירה. ה. פגיעה מנשק כזה הוא מוות מידי, גם בפגיעה במגן. ו. פגיעה בביצורים- מידת הנזק תלויה בהחלטת המאסטר

נקודות חובה לחוקים לכל משחק שמשתמש בתקן זה (עם הסבר למה זה חובה)

- שחקן שלא היה לפחות באימון אחד לא יכול להילחם במשחק. אין צורך בהסבר.
 - כל נשק שנשבר או מעורר ספק כשבור - חובה מיד להפסיק להשתמש בו.
 - אפשרות לשחקן להיות בתפקיד לא לוחמני. הכוונה שכל מגע עם אדם חמוש הורג אותך, מבלי שתצטרך להילחם פנים אל פנים. דמות לא לוחמנית חייבת להיכנע או למות ברגע שאויב חמוש מתקרב לטווח של אורך נשק, במצב כזה הדמות מתחילה לברוח - יש להתייחס כדמות רגילה. מיועד לאנשים חדשים ולא מאומנים או לכל מי שחושש לשלומו בקרבות. שימו לב: יש להתחשב שאתם נלחמים באדם לא חמוש, שימו לב שאין שום הצדקה להרביץ בכוח לדמות לא לוחמנית. יש לסמן הריגה בעדינות האפשרית. דמות לא לוחמנית שהרימה ידיים -
- א- אסור להרביץ לה
- ב- היא נחשבת שבויה/מעולפת לפי רצונה. קשת יכול להיות דמות לא לוחמנית, אם הוא רוצה ואז חייב להיכנע ברגע שהתקרבו אליו לאורך של נשק.

- לשחקן ללא מיגון כלשהו לא יהיה יותר מנק"פ אחד בלבד. ההיגיון הבריא אומר שלשחקן לא מוגן יש פחות סיכוי להיפצע ממכה אחת מאשר משתי מכות או יותר. חוץ מזה ששריון אמור להיות נחוץ ללוחם מקצועי, ולא אופציונלי. אף אחד לא רוצה שהלוחמים במשחק יראו כמו אוסף קבצנים.
- אסור לתפוס יריב בשום צורה, למעט תפיסה ביד אוחזת נשק, ללא בריחים, נעילות ועקומים.
- מותר לתפוס בחלק הלא להבי של נשק. זה מפצה על היתרון המוגזם של נשקים ארוכים.
- מותר לתפוס נשק או מגן בעזרת נשק אחר. זה מפצה על היתרון המוגזם של המגנים.
- משתמש במגן גדול מ-60 ס"מ - חייב לשים קסדה, זאת מכיוון שלרוב החלק היחיד שבולט החוצה הוא הראש ואין סיכוי שלא יפגעו בו.
- מותר לשאת יותר מנשק אחד על הגוף ולהחליף במידת הצורך בקרב.
- מותר לדחוף עם המשטח של המגן. דחיפה עם המגן תתבצע בזהירות מיוחדת. נקודה זו מפצה על היתרון המוגזם של שורת חניתות (שימושי כשרוצים לפרוץ מבנה)
- כל נשק מוריד נק"פ אחד בלבד. ניתן להחליט (בידי המאסטר) שכל החצים מורידים שני נק"פ. הסיבה לזה שבקרב השחקן לא תמיד רואה או מרגיש ממה הוא חטף וזה מונע ממנו ספירת נק"פ נכונה. בנוסף כוח עוצר (אנרגיה קינטית) של חץ הוא מאוד נמוך - מה שבא לידי ביטוי בהעדפה היסטורית של נשק אבש"ש גם כשהיה הרבה פחות מדויק ועם טווח קצר יותר מחץ וקשת. בכל מצב של שימוש בחץ וקשת במשחק יש להניח שכל החצים הם מסוג BODKIN - חוד בצורת מסמר חודר שריון אבל לא יכול לגרום לפגיעה קשה. אפשרות השניה לבחירת מאסטר - חצי צייד שגורמים נזק עצום בגלל חוד בצורת CRESCENT אבל אין להם יכולת של חדירת שריון (שחקן במיגון מתכתי מלא לא מקבל נזק בכלל) והורג בפגיעה אחת כל השאר.
- שיטת נק"פ: כפי שלצערנו רואים מדוחות משטרה, אדם שנדקר בנשק קר מנוטרל אחרי דקירה אחת, וגם אם אחרי זה מחלים באופן מלא - ברגע של הפגיעה הוא בד"כ לא ממשיך להילחם. לכן שיטת נק"פ מייצגת את כמות הפגיעות עם נשק קר שצריך להנחית על האדם כדי להצליח לפגוע בין חלקי מיגון ו לגרום לפגיעה. זאת אומרת ששחקן במיגון מלא זה כאילו אביר משוריין שצריך לנסות לדקור אותו עם חרב כ-7 פעמים בממוצע על מנת לפגוע בחיבורים של שריון ואכן לפצוע אותו.
- כמות הנק"פ של שחקנים עם מיגון מלא לא יעלה על 7 נק"פ. הסיבה - מעבר לזה לא ניתן לספור בזמן קרב של יותר מ-3 עד 4 משתתפים. נוסחה:

$$1 \text{ אדם} + \frac{1}{2/3} \text{ מיגון גוף} + 1 \text{ קסדה} + 1 \text{ מיגון ידיים} + 1 \text{ מיגון רגליים}.$$
מיגון גוף: שריון עור גמיש, שריון בד, ציין חלקי, פרווה, כל מיגון שמכסה חלק קטן מהגוף יחשב למיגון כל, נק"פ אחד.
שריון עור קשיח (CUIR BOUILLI), ציין קצר עד חגורה, כל מיגון מתכתי שמכסה חלק מהגוף יחשב למיגון בינוני, שתי נק"פ.
שריון מתכתי CUIRASS, ציין ארוך עד אמצע הירך, LAMELLAR, שריון בריגאנד, VISBY וכד' מוסיף 3 נק"פ
שילוב של שריונות גוף לא מוסיף נק"פ, אלא אם כן זה שילוב היסטורי. בכל מקרה לא יעלה מספר נק"פ על 7.
- אסור לבעוט במגן. זה מקפיץ אותו לפניו של המשתמש, או אם פספסת עלול לפגוע בשחקן.
- אזור פגיעה מלא (חולצה ארוכה, מכנס ארוך) ללא כפות ידיים ורגליים. זה מפצה על היתרון המוגזם של חנית ארוכה.
- אסור לתת מכות או לדחוף עם אמצע נשק מוט.
- אסור להשתמש בנשק מעל מטר 1 ביד אחת ו/או אם המגן. - לא בטיחותי, אי אפשר לשלוט בצורה סבירה בנשק ארוך ביד אחת. בנוסף לא מדויק היסטורית.

- נראה די ברור, אבל בכל זאת: אסור להכות באדם בכל חפץ חוץ מנשק משחקי מאושר.
- זיכרו! כל פעולה אפשרית במשחק שלא מתוארת בחוקים תגרום לוויכוחים OFF PLAY ובעיות בטיחות.
- מומלץ לבצע בדיקת נשק במפגשים מקדימים. כך לשחקנים תהיה אפשרות לתקן דברים בעייתיים בצידוד שלהם ומאסטרים לא יבזבזו זמן יקר ביום של המשחק.
- נשק קנוי - יש לבדוק שזה תואם כללי בטיחות לפני קניה. זה שנשק כלשהוא נראה יפה ויצוק מגומי במפעל לא עושה אותו בהכרח לבטיחותי.
- על המאסטר לקבוע אם 0 נק"פ זה מוות או פציעה שניתן לרפא. אם מצב של 0 נק"פ נחשב לפציעה - שחקן שרוצה להרוג דמות עם 0 נק"פ מדמה שהוא נותן לא עוד מכה עם הנשק ואומר בקול "תמות, %שם הדמות%! ". ז"א עם אתה לא יודע נגד מי נלחמת - אז כנראה אין לך צורך להרוג את הדמות שלו.