



Guide de Fabrication d'armes

Mise à jour - 26 novembre 2010

Table des matières

GÉNÉRALITÉS.....	2
HOMOLOGATION ET SÉCURITÉ DES ARMES	2
DROIT DE L'ORGANISATION	2
NORMES SUR LES ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION	3
LES BOUCLIERS	3
LES ARMURES	3
NORMES SUR LES ARMES DE CORPS À CORPS.....	5
GÉNÉRALITÉS	5
RESTRICTION DE FABRICATION	5
CRITÈRES D'HOMOLOGATION	5
LES ÉPÉES (ET AUTRES LAMES)	5
LES MASSES ET LES HACHES (ET AUTRES ARMES À TÊTE FRAPPANTE)	6
LES LANCES	6
LES ARMES D'HASTS (HALLEBARDE)	6
LES BÂTONS	6
NORMES SUR LES ARMES DE JETS.....	7
ARCS ET ARBALÈTES	7
RÈGLES DE FABRICATION DES PROJECTILES	7
MÉTHODE DE FABRICATION 1	7
AUTRES ARMES DE JET	8
LES MACHINES DE GUERRE	9
GÉNÉRALITÉ	9
BALISTES	9
CATAPULTES ET TRÉBUCHETS	9
LES PAVOIS	9

Généralités

Ce document rassemble toutes les règles régissant la fabrication d'armes, d'armures et de machine de guerre. Tous les joueurs se présentant à un événement de l'Organisation Mystère sont tenus de se conformer à ces règles.

Toutes ces normes servent d'abord et avant tout à assurer votre sécurité et celle de tous nos joueurs. Une arme non sécuritaire peut éventuellement blesser un joueur, et ce, malgré toutes les bonnes intentions de son propriétaire.

Lorsque vous concevez vos armes, ayez la sécurité de vos ennemis en tête. Pour se faire, n'hésitez pas à tester votre arme sur vous-même afin d'en évaluer la fiabilité.

HOMOLOGATION ET SÉCURITÉ DES ARMES

Toutes les armes doivent être homologuées à l'entrée du site. Lors de ce processus, un ruban adhésif spécial sera placé au bout de l'arme pour signifier qu'elle est conforme et sécuritaire.

Si pendant le jeu, une arme se brise ou se retrouve dans un état qui pourrait rendre son

utilisation dangereuse pour son manipulateur et/ou les joueurs alentour, le ruban d'homologation doit être retiré immédiatement et le porteur de l'arme doit cesser son usage.

Les armes brisées doivent être retirées du jeu ou réparées. Une fois la réparation effectuée, l'arme doit être homologuée de nouveau avant d'être réutilisée.

DROIT DE L'ORGANISATION

Dans l'éventualité où un joueur refuserait d'apporter un changement demandé par un organisateur à son arme, l'Organisation Mystère se réserve le droit de lui confisquer ladite arme jusqu'à la fin du jeu.

Toutes les armes confisquées seront remises à leur propriétaire à la fin du jeu le dimanche après-midi.

Si pour une quelconque raison, un joueur tentait de falsifier le ruban d'homologation sur l'une de ses armes

Normes sur les équipements de protection

LES BOUCLIERS

Pour donner la flexibilité à chacun de construire un bouclier à leur mesure et faciliter l'homologation des boucliers hors-normes et non conventionnels, un bouclier est homologué à partir de la surface de protection qu'il offre.

Surface maximale :

0,75 m² ou

7500 cm² ou

1162,5 pouce²

Voici quelques formules aide-mémoire pour vous aider à déterminer les surfaces.

Quelques formules :

A = Aire r = Rayon

h = Hauteur l = Largeur

$\pi = 3.1416$

Surface d'un cercle : $A = \pi * r^2$

Surface d'un rectangle : $A = h * l$

La fabrication des boucliers diffère s'il s'agit d'un bouclier en bois ou en métal. Les boucliers en bois peuvent recevoir directement la mousse recouverte de ruban adhésif, les boucliers en métal doivent d'abord être sertis d'un boyau d'arrosage (caoutchouc résistant) et ensuite recouvert de mousse et de ruban adhésif, comme illustré ci-dessous.

Les arêtes de bouclier doivent toutes être recouvertes de mousse et de ruban adhésif, ou encore de mousse recouverte de cuir ou de tissu.

Voir les tableaux 1 et 2 pour des exemples de fabrication de bouclier.

LES ARMURES

Les protubérances pointues et les arêtes tranchantes sont interdites.

Méfiez-vous particulièrement des pop-rivets et des rebords de plaque de tôle.

TABLEAU 1 - BOUCLIERS EN METAL



TABLEAU 2 - BOUCLERS EN BOIS



Normes sur les armes de corps à corps

GÉNÉRALITÉS

Les dimensions indiquent la longueur totale de l'arme, pommeau compris.

Les dimensions de longueur tiennent également compte de la courbe de l'arme ou du bouclier (prise sur la partie convexe).

Les armes complètement foncées sont interdites; la partie attaquante (lame, pointe...) doit être couverte de ruban adhésif gris pour qu'elle soit plus facile à voir la nuit.

Les armes doivent être faites de cpvc $\frac{3}{4}$ de pouce. Le cpvc $\frac{1}{2}$ pouce est interdit puisqu'il est trop petit et plus dangereux. Seules les armes de plus de 1m 40 peuvent être faites de cpvc 1 pouce ou de bambou.

Hormis les poignées et le plat des gardes, les armes doivent avoir une épaisseur de mousse partout.

Toute arme doit être homologuée au début de chaque activité. Chaque joueur a le devoir de présenter son arme à l'homologation de L'Organisation Mystère pour pouvoir s'en servir.

Toute arme jugée non sécuritaire, ou ne respectant pas les dimensions indiquées, sera saisie par l'Organisation Mystère

Aucune arme ne peut être prise ou empruntée à son propriétaire sur le champ de bataille. (Boucliers compris).

RESTRICTION DE FABRICATION

Nous n'acceptons que les armes de forme et de couleur réaliste par rapport au temps médiéval.

Les rubans adhésifs de couleur arc-en-ciel sont interdits sur la partie causant des dommages car ces derniers servent à identifier les armes magiques. Les couleurs que vous pouvez utiliser sont l'or, l'argent, le noir et le blanc. Dans le doute, contactez-nous.

Les parties qui causent des dégâts doivent être recouvertes de ruban adhésif gris pour mieux paraître dans le noir. Si vous avez des armes sombres, vous devrez les utiliser seulement le jour.

Ceux qui traînent des bâtons de marche en bois ne doivent pas les utiliser pour bloquer les coups.

CRITÈRES D'HOMOLOGATION

La caractéristique la plus importante d'une arme est d'être sécuritaire. Les critères de sécurité suivants doivent être respectés pour toute arme, qu'elle soit de fabrication maison, ou achetée auprès d'un fabricant.

Le poids : L'arme doit être relativement légère. À titre d'exemple, voici quelques moyennes de poids à respecter.

• 70cm – Estoc	350gr
• 90cm – Estoc	500gr
• 1m10 – Estoc	700gr
• 1m50 – Estoc	900gr
<hr/>	
• 70cm – Contondantes	500gr
• 90cm – Contondantes	700gr
• 1m10 – Contondantes	850gr

La densité : Une arme doit être rembourrée de la pointe jusqu'à la garde et ne doit pas être trop dure. Une attention particulière doit être portée à la pointe de l'arme : l'armature ne doit pas être perceptible, même en exerçant une forte pression.

Les dimensions : Les dimensions maximales sont indiquées avec chaque catégorie d'armes, elles indiquent la longueur totale de l'arme, pommeau compris.

L'utilisateur : Une arme sécuritaire ne l'est plus si utilisée avec trop de force et sans discernement. Chaque joueur doit se rappeler que c'est la touche qui compte et non sa force. De plus, le visage ne peut jamais être visé et les touches au visage sont ignorées.

LES ÉPÉES (ET AUTRES LAMES)

Longueur maximale : 1 mètre 40

Largeur maximale de la garde : 45 centimètres

Le pommeau doit être rembourré et avec encore plus de précautions lorsqu'il est lesté d'un poids pour équilibrer l'épée.

La garde doit être rembourrée sur le dessus et les pointes. Ainsi que sur la partie dirigée vers la main

LES MASSES ET LES HACHES (ET AUTRES ARMES À TÊTE FRAPPANTE)

Longueur maximale : 1 mètre 40

Il est interdit d'avoir une garde

Mettez plus de deux épaisseurs de mousse isolante, les haches font plus mal que les épées !

La grosseur de la tête doit être réaliste

LES LANCES

longueurs maximales de l'arme :

- 275 cm
- 9 pieds

Avoir une marque visible à 50 cm de la base

Avoir une marque visible à 1m10 de la pointe.

Il faut qu'un minimum de 6 pouces de mousse dépasse du bout du cpvc et cette mousse doit être tapée deux fois vis-à-vis la fin du tuyau de cpvc (le tour, mais pas le bout) pour que la pointe ne plie pas, mais s'écrase lorsqu'on l'utilise.

Il est interdit d'avoir une garde

Le « pommeau » doit être rembourré avec de la mousse.

LES ARMES D'HASTS (HALLEBARDE)

•

Longueur maximale: 183 cm (6 pieds)

Avoir une marque visible à 50 cm de la base

Avoir une marque visible à 1m10 de la pointe

Il est interdit d'avoir une garde

La tête de l'arme ne peut avoir plus de 18 pouces (45 cm) de lame (pic compris pour la hallebarde).

Si la votre est rembourrée sur plus long: faite une marque visible à un pied du bout ; plus bas, cela sera considéré comme un bâton.

Le « pommeau » doit être rembourré avec de la mousse,

LES BÂTONS

Longueur maximale: 2 mètres

Les deux extrémités doivent avoir deux épaisseurs de mousse isolante sur une longueur de 2 pieds à chaque bout, celles-ci étant les parties attaquantes doivent être recouvertes de ruban adhésif gris.

Il est interdit d'avoir une garde

Normes sur les armes de jets

ARCS ET ARBALÈTES

Les arcs doivent avoir une poussée maximale de 25 livres et les arbalètes de 30 livres.

Les flèches et les carreaux doivent suivre les règles de fabrication homologuées par l'Organisation Mystère.

Les flèches et carreaux font 2 points de dégâts.

Aucun tir à bout portant (portée d'épée) avec les arcs et arbalètes.

On ne vise pas le visage et en cas de touche au visage l'impact est ignoré.

RÈGLES DE FABRICATION DES PROJECTILES

ATTENTION : *Notre ancienne méthode de fabrication n'est plus valide. Veuillez suivre la nouvelle procédure de fabrication suivante :*

Longueur maximale des flèches : 75 centimètres ou 30 pouces.

L'extrémité du goujon de bois doit être fixée dans un bouchon de liège. Sur l'extrémité du bouchon de liège, une piécette (pièce de métal à

vosre convenance), ou un morceau de caoutchouc doit être fixé pour empêcher le goujon de bois de traverser le bouchon.

Le bout de la "pointe" peut être recouvert de ruban adhésif, mais seulement d'une unique et mince couche qui doit être plane et unie.

La mousse recouvrant la pointe doit être placée de manière à laisser l'espace d'un doigt entre la mousse du bout et la première couche qui elle peut être recouverte de ruban adhésif.

Il faut des plumes au bas des flèches et des carreaux pour qu'ils ne tournent pas en vol.

MÉTHODE DE FABRICATION 1

Cette méthode est utilisée dans plusieurs grandeurs nature à travers la province. Les images que voici ont été tirées du site internet de Bicolline.

Cette méthode est très simple, permet de fabriquer des flèches très rapidement et donne des flèches qui sont très durables.





AUTRES ARMES DE JET

Seules les javelines font des dégâts (1 point). Les autres projectiles lancés à la main (bouts de mousse, couteaux, etc.) ne font pas de dégâts.

Une seule javeline est lancée à la fois et seules les personnes qui utilisent cette arme sont autorisés à les lancer lors d'un combat. Cela évite que les deux adversaires se relancent sans arrêt les javelines lors d'une bataille.

La javeline doit être conçue avec du Bambou 1/4 à 3/8, souvent utilisé comme tuteur à plante (vert). La tige doit être coupée en section de 1m à 1m50, au choix.

Fabriquer ensuite la pointe exactement comme une pointe de flèche, mais le bout de mousse peut être terminée en forme de pointe pour faire plus réaliste et plus aérodynamique.

Ensuite, installer deux ailettes, en carton ou autres matériaux mou et sécuritaire, à l'autre extrémité pour aider à voler.



Les Machines de Guerre

GÉNÉRALITÉ

Toute machine doit être homologuée avant l'entrée sur le site. Seuls les servants homologués pour leur machine peuvent s'en servir, ils sont identifiés par un brassard rouge. Une machine de guerre homologuée est identifiée par un tissu rouge noué dans un endroit visible et accessible. L'homologation des machines de guerre tient compte de leur poids et de leur encombrement.

Les matériaux pour la fabrication sont le bois, la corde de chanvre, le métal, le cuir. Les roues doivent faire au moins un pied de diamètre.

L'homologation d'une machine dépend de sa sécurité d'utilisation, de la sécurité de ses projectiles et du réalisme de sa conception.

BALISTES

Un trait de Baliste tue automatiquement un combattant, quelle que soit la protection portée, un trait transperce un bouclier et le détruit.

Les monstres touchés au tronc ou à la tête par un trait de Balistes sont tués.

Une baliste peut être équipée d'un pavois de protection d'une dimension maximale de 4 pieds par 5 pieds.

La baliste est inefficace contre les murs ou les autres machines de guerre. Les servants ne tirent pas à bout portant (portée d'épée).



CATAPULTES ET TRÉBUCHETS

Un périmètre de sécurité, marqué par une corde, est obligatoire pour le fonctionnement de ces machines. Il n'y a aucun combat à l'intérieur du périmètre de sécurité, mais vous pouvez y envoyer vos flèches.

Seuls les servants désignés peuvent pénétrer à l'intérieur du périmètre de sécurité et il doit être déplacé avec la catapulte ou le trébuchet.

Tous les servants doivent se trouver à l'extérieur du périmètre de sécurité pour faire feu.



La catapulte peut tirer un projectile unique de 14 pouces ou trois projectiles de 8 pouces de diamètre.

Le trébuchet tire un projectile à la fois, de 14 pouces de diamètre.

Toute partie du corps d'un monstre, d'un combattant ou de son équipement, y compris le bouclier, touchée par un projectile de trébuchet, ou de catapulte, entraîne la mort dudit combattant, ou du monstre.

Il n'y a aucun combat à l'intérieur du périmètre de sécurité, mais vous pouvez y envoyer vos flèches.



LES PAVOIS

Un pavois est un mur mobile, qui ne peut dépasser 4 pieds de large par 8 pieds de haut. Ils peuvent être sur roues ou trépiés.

Ils ne peuvent jamais servir à bloquer physiquement une porte ou une brèche et doivent s'arrêter à 15 pieds de celles-ci.

Un pavois protège de tous les tirs, sauf ceux des catapultes et des trébuchets qui le détruisent en un coup.

