

Оружие — Lurkmore

[← обратно к статье «Драка»](#)

На первый взгляд оружие дает неоспоримое преимущество и нагоняет страх на врагов. И это может показаться спасением для слабых и трусливых [неудачников](#). В самом деле — купил на рынке перочинный ножик и теперь все будут меня бояться! Ведь я же могу их порезать, а они меня нет! (*спойлер*: Обычно получив пиздюлей за понт ножом, пациент начинает мечтать о понтах с [короткостволом](#).)

Однако следует понимать, что готовность применить оружие означает готовность за это отвечать, то есть готовность поднять ставку. Кроме того, нож или ствол в твоих руках фактически (и юридически) выписывает противнику лицензию на твое убийство. Потому что проломить голову человеку угрожавшему ножом — вполне вписывается в воображаемые рамки уже самообороны противника. А УК Рашки и вовсе твою самооборону чем-то посерьёзней оружия противника делает нелегальной.

Поэтому, не будучи заранее решительно готовым к таким последствиям — никогда не доставай оружие! НИКОГДА! Если же ты достал нож, а противник понял, что ты не готов к виду крови — в лучшем случае тебе придется делать вид, что ты пошутил и мириться. В худшем же, если он окажется более решительным, чем ты — тебе придется еще и ползти к проктологу, чтобы достать свой же нож из своей задницы.

Можно, конечно, рассчитывать взять на понт, но это большой риск и годится только для окучивания лохов, которых и так можно брать голыми руками.

Главное, понять, что если ты и без оружия не был готов наносить побои, то откуда же у тебя возьмется решимость наносить ещё более серьёзные травмы оружием? Ниоткуда! А использование оружия *обязывает* быть готовым сделать соответствующую ставку! Поэтому если твоя проблема в том, что ты боишься рисковать в драке — никакое оружие тебе не поможет! Наоборот, сделает только хуже.

Любое колюще-режущее оружие всегда означает максимальную ставку. Нож, отвертка, шило, розочка от бутылки, дубина с гвоздями — все это в твоих руках означает, что ты готов калечить и убивать и садиться в тюрьму. Потому что таким оружием сложно дозировать повреждения, и даже порез конечности в (не)удачном месте может стать смертельным. То же самое с огнестрелом. Поэтому оно имеет смысл только если тебе грозит реальная неминуемая, смертельная опасность. Запомни это!

Всё, что не режет и не колет, не так рискованно, например палки, камни, целые бутылки и цепи. Битой тоже можно убить, но, по крайней мере, ей можно переебать по руке с ножом или ноге и знать, что тяжелее перелома ничего не будет. Хороший удар по ключице тоже превращает соответствующую руку в унылое, слабоманевренное говно. Но если тебе или близким грозит реальная опасность — особо на это не рассчитывай и целясь в голову, лол.

В силу этих причин, такое оружие обязывает к меньшей ставке и использовать его можно шире. Если тебя сильно допекли — лучше взять дубину и приласкать пару человек, чем взять нож и пару человек порезать (или засапать резать и получить своим же ножом в кишки). Порезать, конечно, можно (и иногда нужно) не насмерть, а так, чтобы противник забыл про драку и посвятил всего себя, скажем, жгутованию пропоротой руки, если твой фехтовальный скилл позволяет такие выверты и противник не утратил инстинкт самосохранения. Внезапно, менты редко оценивают такие благородные порывы, так что в плане юридических последствий всё-таки лучше дубина, а где-нибудь в ебенях — дык и гопожмур, у которого 99% его гопознакомств и связей намного более на подозрении, чем белый и пушистый ты.

Алсо, у идейных преступников действует правило «показал нож — бей!», у некоторых народов похожее, но всё же менее жёсткое правило, что «нож должен отведать крови» (в отличие от первого варианта, можно передумать и, легонько «полоснув» по себе, «напоить нож кровью», что, в общем, тоже предполагает некоторое количество яиц у владельца ножа).

Классификация оружия

Так как в иерархической драке применение оружия в 95% случаев не допускается, а в 5% — строго регламентировано локальным «дуэльным кодексом», речь пойдет именно о тех ситуациях, когда надо защищать свою жизнь, жизнь близких людей, имущество, etc.

«В умелых руках и хуй балалайка» — гласит народная мудрость. Так что, фактически в качестве оружия может быть использовано всё что угодно, или хотя бы потенциально тверже физиономии соперника. Но опять же, надо уметь. Даже если у тебя в кармане охуенный тесак, которому сам [Рэмбо](#) позавидует — это ничего не гарантирует. Предпочтение следует отдавать тем вещам, которые вписываются в два пункта: а) есть везде (бульжники, бутылки) или может быть носимо с собой постоянно; б) максимально сложно классифицировать как оружие (хоть законы и дают более-менее четкие определения, но на практике подвести классификацию можно почти подо все).

Всё своё ношу с собой. Знай, Анон, ты *всегда* при оружии. В твоих карманах *всегда* лежат: зажигалка, ключи, мобила. На твоём запястье часы, часто с металлическим браслетом. У тебя во рту древнейшее

оружие всех ходящих, летающих и плавающих тварей — зубы. Если ты осознал, что «разьебать айфон + не покурить + проебать ключи от хаты + потерять пару зубов» < «валиться в канаве с разьебанными рёбрами и челюстями», то это резко повышает твои шансы на победу даже против более сильного соперника. Браслет часов расстегнуть и скинуть на кулак — импровизированный кастет готов. Мобила и зажигалка, зажатые в кулаке на манер ножа, значительно твёрже костяшек опытного каратиста, а один удачный удар по близкой к поверхности кости (череп, суставы) порождает сотни боли. Но самое страшное оружие, сравнимое с заточкой, это ключи от твоей халупы! Если он один, то используй как нож. Если больше — это адский кастет, способный убить одним метким ударом путём нанесения глубоких сложно излечимых рваных ран. Зажми в кулак кольцо и выстави ключи меж пальцами (Росомха-стайл). Такое оружие даже в задротских руках всегда наносит критический урон. Зубы, да, дружок, зубы — древнейшее оружие на нашей сраной планетке. Не стесняйся рвать вражье мясо в любой удачный момент. Зажали рот — откусывай нахуй пальцы. Душат локтем — изворачивайся и грызи что есть мочи плечо и предплечье. Противник, охуевший на мгновение (если он не закалённый урка) от встречи с первобытной яростью зверя, вряд ли бросится тебя догонять. Да-да, дружок, второе твоё дело после того, как противник оказался в лёгком нокауте — включать повышенную и давить по тапкам так, чтоб сам Болт отказался выходить с тобой на дорожку. Обычно пейсатели используют различные метафоры для описания такой прыти, но здесь это в прямом смысле «так, словно спустя мгновение ты умрёшь». Если противник не понял, что ты готов идти до конца, и побежал за тобой, причём явно догоняя, ты можешь выиграть время, зачастую овер9000 метров, на ходу схватив любой предмет и метнув его в догоняющего. Если это происходит при херовом освещении, то есть даже шанс использовать вражеский инстинкт самосохранения — пригнись, сгребни рукой воздух, словно кирпич, и метни этот «кирпич» в противника. А если ты уже на коленях в углу тёмной подворотни и никто не слышит твоих криков, бехать некуда, а в ответ на слёзы и сопли вражина достал заточку — вставай в низкую стойку (как кабан или бык перед атакой — в пружину), ощетишься всем своим оружием, рычи, скалься и приготовься продать свою жизнь подороже.

Кастет — крайне эффективен. Мобилен (сунул руку в карман, достал уже готовое к применению орудие). Сложно выбить из рук (важно не дать драке перейти в партер, сиречь держать дистанцию). Минусы: однозначное ХО, то есть если тебя, анонимус, примут с кастетом в кармане, можешь в крайней вероятности поздороваться со [сгущенкой](#). Пожалуй, даже слишком эффективен — сломать челюсть, нос или проломить череп — как два байта переслать, а это уже тяжкие телесные.

Нож любой. Хоть [бокскаттер \(Невада-тян и 11 сентября\)](#) гарантируют). Подразумевает знание хотя бы основ ножевого боя, ибо без оных — ты говно. Но даже [зайчатки](#) этих знаний резко повышают твои шансы. Плюсы: многие виды не будут классифицированы как оружие (на практике — это единственный плюс, так как смотри выше, про знание тактики и умение применять: умеешь — плюсов масса, не умеешь — хуево быть тобой). Минусы: можно случайно 105-ю. Если дойдёт до суда, то и при отсутствии убитых (наличии порезанных) доказать, что всего лишь защищался — малореально.

Палка. Любой длинный не заостренный предмет без наконечников, достаточно прочный чтобы им можно было переебать разок другой. Может быть множество вариантов: ветка, черенок от лопаты, бита, штакетина от забора, прут от арматуры и так далее. Древнейшее оружие, которым при желании можно очень быстро обзавестись, благо пригодных для использования предметов хватает в повседневной жизни. Основное применение — держа палку за один конец наносить вторым рубящие удары с размаха. Остальные техники (тычки, метание) второстепенны и в общем случае не столь эффективны. Поражающий эффект достигается за счет длины, которая увеличивает плечо рычага, и того факта, что палке в отличие от кулака не больно. У бейсбольной биты масса специально сосредоточена возле ударного конца, что повышает урон по сравнению с равномерно-толстой палкой типа черенка от лопаты. Палка хороша тем что ей можно дозировать повреждения от воспитательных пиздюлей до убийства. Если противника не хочется калечить, то можно слегка переебать по конечности или [мясистым частям](#). Будет ушиб и большой синяк, но это намного лучше, чем маленькая дырочка от ножа.

Главное — держать дистанцию и не дать противнику захватить второй конец. Для этого можно выполнять незамысловатые вращательные движения, чтобы ударный конец все время двигался с большой скоростью. Основная тактика против палки — подойти вплотную, ибо на ближней дистанции бить тебя дальним концом палки будет очень неудобно.

IRL, если не имеешь навыков борьбы, то палка дает довольно небольшое преимущество. Человек скотина крепкая и остановить

его одним-двумя ударами обычной палки не получится (алюминиевой бейсбольной битой — может быть), после чего противник подойдет в упор и завяжется борьба, где важнее сила и выносливость. Палку при этом тебе придется выбросить, причем, желательнее подальше — вряд ли ты сможешь ею еще раз воспользоваться. Короче, тактика такая: палкой снять как можно больше НР, после чего выкинуть ее и как можно быстрее завалить вражину.

Камень. Такое же древнее и почти такое же распространенное оружие, как и палка. Небольшой камень, зажатый в кулак, резко увеличивает урон. Кроме того, удары можно наносить самим камнем. Ему, как и палке, тоже не больно, потому можно легко и незаметно пробить череп. Ещё одно эффективное применение — для метания. При должном скилле это грозное дальнобойное оружие, однако среднестатистический городской анонимус вряд ли им обладает и в стрессовой ситуации может промазать даже с трех метров. При такой меткости можно запросто попасть не туда, куда хотел, и получить совсем не те последствия, которые ожидал. Поэтому смысл **шв'рять камни** есть только если поблизости нет ценного имущества и посторонних людей, и самих камней больше одного. ИРЛ более стрёмное оружие чем палка, но всё ещё лучше, чем нож.

Бутылка — применяется в основном нетрезвыми персонажами или же в адрес оных — по понятным причинам. В наши дни является таким же распространённым подручником, как и палки с камнями. Способ применения зависит от применяющего: можно банально нанести удар по голове; швырнуть в ебальник, и если разобьётся — профит гарантирован; предварительно разбив дно бутылки, превратить её из ударного в режущее/колящее, то есть в «розочку». Алсо, **раньше**, особенно после **НГ**, всюду валялись наряду с пивными и старые бутылки из-под советского шампанского (если **БОМЖа** не подмял), которые вряд ли разобьешь об голову, вплоть до летального.

Велосипедная цепь (hard mode: мотоциклетная цепь) — не подарок, причем для обеих сторон. Гибкая структура позволяет класть с пробором на блоки, она же позволяет знатно заехать самому себе по чему-нибудь чувствительному. Просто обмотанная вокруг кулака или — лучше — рукавицы фактически представляет собой тот же кастет, только с некоторыми нюансами. Наконец, в **определённых кругах** был популярен несложный, но эффективный удар «плашмя», при котором цепь **ВНЕЗАПНО** превращается в увесистую псевдо-палку, что замечательнейшим образом дезориентирует противника. При применении главное — не дать сопернику схватить второй конец. В умелых руках достаточно тяжёлая цепь способна творить лютое, бешеное **гуро**, поскольку в случае наматывания эту самую цепь можно посильнее дёрнуть и разорвать противнику всю кожу со всем, что находится прямо под ней. При применении на шее может быть смертельно.

Солдатский ремень — нестареющая классика и частый аргумент в деревенских разборках. Собсна сгодится любой ремень из годного материала и с тяжелой бляхой, однако солдатский — это **канонічно**. Сам ремень частично обматывается вокруг кулака и запасть, удары наносятся болтающейся бляхой. Техника может варьироваться. Хорош тем, что доставляет много боли и крови и характерную **живопись** на телах поциентов, при этом не нанося ни колото-резаных, ни переломов крупных костей. Иными словами, он сочетает в себе высокую пиздюляторную способность и малый риск присесть впоследствии, даже если было лютое и бешеное мочилово в пьяном угаре. Единственно — не рекомендуется усердствовать при ударах по голове. Тут уж, не зная меры, можно и голыми руками в могилу отправить.



На первый взгляд не так и страшно

На первый взгляд не так и страшно



С кетчупом

С кетчупом



Холст, масло, пацанчики

Холст, масло, пацанчики



Это какой-то иероглиф?

Это какой-то иероглиф?





Солдатский
ремень

Для ата-та по
жопе

Для живописи
бляхой

Собсна бодиарт

Шокер — в 99% случаев крайен хуевое средство обороны. Существует два вида — контактные (для ближних опиздюливаний) и дистанционные (чаще для ментов). Описание и виды можно узнать в Педивикии.

Использовать предпочтительно для ближнего боя, так как в случае промаха из дистанционного пиздить тебя будут долго и со вкусом. Слухи о нелетальности этого оружия слегка преувеличены, зажмуриться может даже накачанный амбал. Основное свойство шокера в том, что электрическое возбуждение передается нервным клеткам, вызывая болевой шок, а по простому — тебя пизданёт нехуевый разряд—тебя скрутит жуткая боль→оглушение/потеря сознания. Однако не следует самонадеянно ожидать, что шокер вырубит с первого тычка, эксперименты с шокером, проведённые [короткоствольщиками](#), показали, что если противник только тыкает шокером, ничего больше не предпринимая, то вполне можно, сняв с предохранителя и передёрнув затвор, застрелить самонадеянного придурка. Потому тычки шокера должны сочетаться с пиздюлями. Следует помнить, что после удара шокером дошлифовка противника должна быть очень срочной, иначе он может мутировать в берсерка-неадекватата, даже если сам того не желает: по влиянию именно на нервную систему электротравма вне конкуренции. Впрочем, такие полезные свойства имеют только реально мощные шокеры (типа пиндосского тазера), достать которые не так уж и просто, плюс дорого. Остальное же имеет шансы 50/50 либо разозлить, либо рассмешить гопника. О китайском говне за 300 рублей и самоделках (к которым менты легко могут доебаться) лучше и вовсе в приличном обществе не упоминать.

Рогатка — да, она самая: старая добрая рогатка из детства может стать крайне жёстким оружием. Несмотря на кажущуюся невинность сего агрегата, скорость полёта поражающего элемента (шарика подшипника, например) составляет 50 метров в секунду, а это уже около 180 км/час. Из хорошей рогатки с расстояния в 15-20 метров шарик подшипника пробьёт череп и с вероятностью 90% завалит любого кабана. Выбить глаз, зубы, поломать кости, свалить с ног или убить попаданием в висок не сложно, так что стрельбу нужно вести осторожно и прицельно. Идеальным нелетальным зарядом является сухой каштан: при попадании в лоб нокдаун гарантирован. Камни и металлические заряды только в крайнем случае. Если, конечно, нет желания хлебать баланду лет семь. Интересно, что в США рогатка является охотничьим оружием и требует лицензии.

Перцовые спреи и прочая химическая поебень — вполне приемлемое средство обороны. При правильном применении ~~защитит~~ поможет съебаться от от какого-нибудь гопаря или торчка, а то и нескольких. Преимущественно используется самками и дрищами, так как не смертельно и просто в применении, которое, в свою очередь, не грозит тюрьмой. Часто бывают говном, но, поскольку выдача содержимого дозируется и может быть прервана, после покупки можно чуть-чуть пшикнуть в сортире, вдохнуть, проплакаться и оценить, поможет тебе эта пердушка или толку от неё ноль. Каноничное использование выглядит так: прыскаешь в рожу→рожа начинает адово задыхаться и тереть глаза→бьешь с ноги по яйцам→драпаешь. Скастованное ядовитое облако обычно не позволяет дошлифовать мудака в плотном бою, не нанюхавшись самому при этом. Жидкие брызгалки («Удар», например) лишены этого недостатка, но из них хуй попадёшь и ещё хуй подействует содержащееся внутри говно, так что являются они не оружием, а всего лишь прелюдией к сокрушению морд, дебафающей противника по многим статсам и увеличивающей твои шансы вернуться домой с целой мордой, а его оставить с разукрашенной во все цвета фингалов. Если, опять же, ты [удачно](#) накроешь плевком лицевую область его тупой быдломорды.

Дополнительный плюс — конченные мудаки, уебланы и прочие дебилы, которым в Вальгалле не место, после газового плевка не переходят в режим полуслеплого берсерка, пытаясь выцарапать хоть какой-то шанс, а рефлекторно отворачивают щячьло. Такая реакция практически гарантирует им быстрый и болезненный нокаут с сотрясением фимозга. А вот истинные воины могут на адреналине зарядить ногой в живот, целясь по памяти даже будучи ослеплёнными, пока руки противника заняты «вонючкой». В любом случае, дебафф — это ещё не экстерминатус.

Табуретка — также популярное оружие в армии, а также в местах массового скопления пьяного быдла.

Неоднократно бил людей по голове табуреткой (см. Армейская табуретка) сам, и видел как это делали другие.

От удара военнослужащие теряли сознание, табуретка, как правило, приходила в негодность — разбивалась на части. При этом даже сотрясения мозга были достаточно большой редкостью. С одной стороны — по причине очевидного отсутствия мозгов, это понятно. С другой стороны

| — человек крепок. ВНИМАНИЕ: [не пытайтесь повторить это дома с друзьями.](#)

— *Goblin*

но:

| Хорошим ударом по голове человека можно проломить череп, сделать дураком и даже убить насовсем.

— *Он же*