

Рифтен: Большой Блайнд – правила по антуражу (alpha)

Мир Древних свитков населяют разные люди, меры и зверорасы.

На нашей игре планируется простой антураж, и мы не требуем гримировать лицо или надевать сложные зверомаски¹. Поэтому, главным различающим людей и меров элементом является **цветная бусина**, носимая на шее. Бусина может быть вплетена в более сложное ожерелье или может носиться просто на шнурке, но бусину всегда **должно быть чётко видно**. Помимо бусины, расы меров носят заострённые уши, но бусина первостепенна.

Зверорасы являются исключением из этого правила – они не носят бусины. Вместо бусин, зверорасы отличаются наличием кошкоподобных ушей и хвоста для каджитов и ящероподобными перчатками и хвостом для аргониан.

Раса	Опознавательный элемент	Рекомендация к антуражу.
Имперцы	Красная бусина.	Любят имперскую символику.
Норды	Синяя бусина.	Предпочитают «северные» костюмы.
Бретонцы	Белая бусина.	Одеваются, как им удобно.
Редгарды	Чёрная бусина.	Предпочитают «восточные» костюмы.
Босмеры	Коричневая бусина + уши.	Любят зелёные оттенки одежды.
Альтмеры	Жёлтая бусина + уши.	Одеваются слишком изящно.
Данмеры	Фиолетовая бусина + уши.	Любят неброскую одежду.
Орсимеры	Зелёная бусина + уши.	Всегда носят с собой оружие.
Каджиты	Кошкоподобные уши + хвост.	Говорят с акцентом.
Аргониане	Ящероподобные перчатки + хвост.	Говорят с акцентом.



¹ Если хотите сделать себе грим, зверомаску или сложный макияж – мы будем рады, но это не обязательно для участия в игре.



В остальном требования к антуражу костюма являются общими для всех персонажей вне зависимости от выбранной расы.

В качестве условных референсов можно обратиться к моделям одежды из игры The Elder Scrolls: Skyrim –



Из этих референсов следует, что **минимальный комплект одежды** состоит из:



- Штанов, шароваров или шосс в комбинации с рубашой и туникой, жилеткой или мантией.
- Платя простого кроя с передником или корсетом в стиле раннего Средневековья (условно IX–XI вв. или позже) с элементами фэнтези.

Рекомендуем все возможные аксессуары, подходящие по антуражу – шерстяные и фетровые шапки с мехом или без, капюшоны и худы, чепчики, кожаные поясные сумки, броши, фибулы и т.д, если они соответствуют вашей роли.

Ожидаемо, что более бедный персонаж будет одет неопрятно в рваную и многократно штопанную одежду, в то время как персонаж богатый будет щеголять в более дорогой одежде с мехами и аксессуарами. Аксессуары и соответствующие вашей роли дополнения к минимальному комплекту мы оставляем на ваше усмотрение.

Обратите внимание – в антураже костюма придерживаемся правила 3-х метров. Элементы одежды ярких кислотных цветов из явно современных материалов запрещены.

Современная обувь тёмных неброских цветов разрешена (треккинговые ботинки, берцы, кожаные сапоги и т.д.)

NB: если вы сомневаетесь, пройдёт ли тот или иной элемент вашего костюма допуск – не стесняйтесь уточнять у мастера по антуражу.

Рекомендации для отыгрыша рас.

Принадлежность к той или иной расе, очевидно, влияет на поведение персонажа. Это может быть как что-то явное, так и завуалированное или проявляющееся в отыгрыше в определённый момент. Вот несколько рекомендаций:

Имперцам свойственно стремление к иерархии, обусловленной их верой в имперский уклад. Империя для них – это не только безопасность и стабильность, но и возможность продвинуться по карьерной лестнице.

Нордам свойственно чувство плеча и они особенно крепко ценят семейные и дружеские связи. Верность к своему близкому окружению – вот, чем руководствуются норды. Пусть чужаки и считают их за это негостеприимными.

Бретонцам свойственен индивидуализм во всём. И особенно в их образе жизни и мышления. Бретонцы не просто так известны, как искусные маги, даже если тот или иной отдельно взятый бретонец к магии не имеет никакого отношения.

Редгардам свойственна расовая солидарность. Они в Скайрime в меньшинстве и потому наиболее благосклонны к своим сородичам. Найти у незнакомых друг с другом редгардов схожие элементы в одежде или причёсках – обычное дело.

Альтмерам свойственна тяга к познанию высоких материй и сокрытых тайн. Они тратят годы на изучение магии с целью преумножить как свои личные, так и общие знания и всячески преуспевают в этом. Преуспевают настолько, что сама Империя во многом основана на их собственной культуре.

Данмерам свойственна злопамятность. Это, без сомнения, отрицательное качество характера, порой усложняющее им жизнь. Но данмеров можно понять – злопамятность обусловлена не только многочисленными историческими страданиями, но и политикой Великих домов, которой пропитана вся их жизнь.

Босмерам свойственна консервативность, жаль, это качества не помогло им заручиться большой поддержкой союзников. Но тем не менее, босмеры не только полностью самодостаточны, но и не собираются ничего менять, ведь у них, как им кажется, и так всё в порядке, чего не скажешь об остальных.

Орсимерам свойственны авторитарные отношения. Власть для них определяется силой. И за сильным лидером орки готовы следовать. При этом междоусобные и личностные споры орки решают между собой сами следуя кодексу Малаката, для этого им не нужен ни судья, ни свидетель.

Аргонианам свойственны миролюбие и спокойствие. Пережив долгие годы рабства, аргониане, конечно, не забыли про это, но теперь их волнует не столько личная свобода, сколько удовольствие и получение наибольшего от жизни.

Каджитам свойственно умение радоваться мелочам и они были бы рады поделиться этим мировоззрением с окружающими, вот только остальные расы почему-то не очень хотят их слушать. Ну ничего, это проблемы окружающих, а не каджитов.

Рекомендации антуража для классов.

Класс – это не только профессия, но и образ жизни. Классовая принадлежность так или иначе проявляется во внешнем виде персонажа. Обычно, это аксессуар или какой-то отдельный элемент, дополняющий образ.

Бойцы – в костюме бойца может быть элемент или символ, указывающий на принадлежность персонажа к той или иной бойцовой банде или товариществу.

Плуты – в костюме плута, помимо платка или шарфа, которым можно закрыть лицо, всегда найдётся множество сумок и кошельков для денег или некрупных предметов.

Маги – в костюме мага всегда найдётся место фолианту, кофру со свитками или артефакту, который маг всегда старается носить при себе.

Ремесленники – в костюме каждого уважающего себя ремесленника могут быть инструмент или наборы инструмента, соответствующие его ремеслу или небольшие товары, изготовленные им.

Антураж доспехов.

Правила по боёвке на нашей игре выделяют два вида доспехов – лёгкие и тяжёлые. Различие между весом доспеха определяется тем, закрывает доспех руки и ноги персонажа или нет.

Таким образом материал доспеха не имеет значения. Для примера, кожаный доспех, закрывающий дополнительно руки и ноги может считаться тяжелым, а стальной, закрывающий только тело и голову – лёгким. Поэтому, в целях упрощения требований к минимальному антуражу, ваш доспех не обязан достоверно повторять то, что мы видим в игре. Допускаются как историчные доспехи раннего средневековья, так и фэнтезийные стилизации. Главное, чтобы по внешнему виду доспеха можно было чётко определить, сколько хитов есть у вашего персонажа.

На игру допускаются антуражные доспехи из кожи, пластика, EVA-пены, металла. У доспехов не должно быть острых углов или кромок, которые могут повредить протектированное оружие. Неантуражные и не соответствующие сеттингу игры символы на доспехах не допускаются.

Несколько референсов, примерно показывающих, какой костюм точно пройдёт допуск на игру. Представленные референсы разного качества исполнения и уровня сложности, поэтому являются только условным образцом*







