

Рифтен: Большой Блайнд

правила по антуражу

Оглавление:

<u>Антураж костюмный</u>	<u>2</u>
<u>Минимальный комплект</u>	<u>4</u>
<u>Рекомендации для отыгрыша рас</u>	<u>5</u>
<u>Рекомендации антуража для классов</u>	<u>6</u>
<u>Антураж доспехов</u>	<u>6</u>
<u>Оформление рабочего стола ремесленника</u>	<u>7</u>
<u>Референсы</u>	<u>8</u>
<u>Антураж локаций</u>	<u>12</u>
<u>Минимальные требования к внешнему антуражу</u>	<u>12</u>
<u>Минимальные требования к внутреннему антуражу</u>	<u>13</u>
<u>Корабли и порт</u>	<u>13</u>
<u>Общие опциональные рекомендации по стилю и отыгрышу</u>	<u>18</u>
<u>Рекомендации по стилю</u>	<u>19</u>

Антураж костюмный:

Мир Древних свитков населяют разные люди, меры и зверорасы.

На нашей игре планируется простой антураж, и мы не требуем гримировать лицо или надевать сложные зверомаски. 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, могут носить причёски дреды или афро
Босмеры	Коричневая бусина + уши	Любят зелёные оттенки одежды. У некоторых босмеров бывают небольшие рога
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

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:



Минимальный комплект:

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

- ♦ Штанов, шароваров или шосс в комбинации с рубахой и туникой, жилеткой или мантией
- ♦ Платья 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 большей 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 большего 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 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.

Оформление рабочего места ремесленника.

Поскольку на игре каждый ремесленник может заниматься любым ремеслом (алхимия, зачарование и кузнечное дело), **минимальные требования** к оформлению рабочего места и рекомендации по антуражу представлены в следующей таблице:

Алхимический стол	Стол, набор алхимической посуды (колбы, пробирки, воронки и т. д.), лабораторный журнал (в него ведётся запись о проведённых процессах, должен храниться рядом со своим столом), коробка для хранения использованных компонентов зелий.
Стол зачарования	Стол (может быть заантуражен «магическими» письменами, символами, какой-либо разметкой и т. д.), допустимы дополнительные антуражные атрибуты, вроде черепа, свечей (искусственных), стеклянного шара, журнал учёта и коробка для хранения опустошённых камней душ.
Кузнечный стол	Стол (рабочее место, напоминающее наковальню, верстак или что-то, что в теории подходит для работы с металлом), инструменты и атрибуты кузнеца (молотки, гвозди, клёпки, щипцы, фартук и т. д.), цеховой журнал (журнал, в котором записано, что было скрафчено и сколько ресурсов потрачено), коробка для потраченных чипов.

Референсы:

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









Антураж локаций

Действие игры разворачивается в Рифтене – небольшом скайримском городе. Как и с костюмным антуражем, мы в первую очередь заботимся об атмосфере и отыгрыше, так что требования к антуражу локаций тоже относительно несложные (хотя допустимых вариантов очень много). Чтобы лучше передать атмосферу тесной застройки и извилистых улиц, мастерская группа составила точную схему расположения строений на полигоне.

С целью упрощения подготовки к игре, мы решили, что самая маленькая единица – дом – изображается обычным газебо 3х3 метра. Более крупные строения – длинные дома, склады, магазины и т. д. – могут состоять из нескольких составленных вместе газебо, павильонов или палаток-шатров.



Минимальные требования к внешнему антуражу:

- ♦ Стены строений обтягиваются нетканкой по вашему выбору.
- ♦ У каждого строения должны быть обозначены внешние двери, и на каждой из них может висеть маркер замка (см. правила по классам).

Цвет газебо не принципиален, как и цвет нетканки, которой будут обтянуты его стены. Рифтен – старый город и строения в нем многократно чинились, перестраивались и расширялись, так что нет ничего удивительного в том, что соседние дома совсем не похожи друг на друга. Отчасти по этой же причине (дома

старые и ветхие) слышимость сквозь тонкие стены газебо не является метаигровым моментом – вспоминайте фильм «Карты, деньги, два ствола».

Минимальные требования к внутреннему антуражу:

- ♦ Основными элементами оформления жилых помещений являются стол и стулья (можно пластиковые), накрытые антуражными скатертью, чехлами, пледами, шкурами или тряпками. **В нежилых помещениях мебель не обязательна**, и оформление остаётся на усмотрение игроков, занимающих такое помещение.
- ♦ На полу жилого помещения можно разложить ковёр или шкуру, а вдоль стен газебо можно повесить тряпки, шторы или полотна.
- ♦ Современные источники света разрешены, но их необходимо антуражно маскировать.
- ♦ Декоративные светильники в форме старых ламп, фонарей и свечей допускаются без дополнительной маскировки. Любые источники света с открытым огнём – масляные лампы, фонари, и т.п. – по понятным причинам запрещены.
- ♦ Предметы из легкобьющихся материалов (стекло, керамика и т. д.) настоятельно не рекомендуются, поскольку внутреннее пространство дома может стать местом боёвки.

Оформление внутреннего убранства ваших домов мы оставляем на ваше усмотрение. Ориентируйтесь на свой личный антураж и отыгрываемую вами роль. Наличие разнообразных аксессуаров, дополняющих как внутренний, так и внешний облик строений, всячески поощряется. Представленные здесь и далее референсы носят ознакомительный характер.

Так, например, в доме персонажа, практикующего какое-либо ремесло, ожидаемо будут храниться разнообразные материалы и инструменты, необходимые персонажу для его работы. В домах богатых персонажей всё внутри и снаружи подчёркивает важность и высокое положение хозяев дома. В лачугах бедняков, напротив, повезёт, если есть хоть какие-то удобства.

Корабли и порт:

Мы не требуем строить настоящие корабли и, ради упрощения и экономии, не будем навязывать вам какие-то чёткие рамки и дополнительные траты. Корабли в порту носят в первую очередь игромеханический характер, поэтому минимально достаточно будет **обозначить габариты корабля и нос с мачтой**.

Если вам захочется и вы сможете позволить себе построить антуражную модель корабля — мы будем рады увидеть ваше творчество.

В отношении остальных нетипичных построек ориентируйтесь на требования к внешнему и внутреннему антуражу, изложенным выше.









Общие опциональные рекомендации по стилю и отыгрышу:

Данное дополнение к правилам по антуражу костюмов и внутреннему антуражу локаций носит рекомендательный характер и нацелено на то, чтобы сформировать на нашей игре стиль поведения и общения, который отсылал бы на те образы, которые можно увидеть в фильмах вроде «Большой куш», «Карты, деньги, два ствола», «Криминальное чтиво» и т.д.

Правила по стилю могут не только не соответствовать, а порой даже противоречить правилам по антуражу. Воспринимайте это, как нормальное явление, некий анахронизм и допущение, которое, как нам кажется, поможет усилить некоторые аспекты отыгрыша.

Рекомендации по стилю:

- 1) Отыгрывая вашу роль, не стесняйтесь использовать в вашей речи криминальный жаргон из гангстерских фильмов. Обратите внимание – жаргон именно иностранных бандитов, типичный российский тюремный жаргон не подходит под желаемый стиль и настоятельно не рекомендуется.
- 2) В дополнение (и в обход) к правилам по личному антуражу, в игровом пространстве разрешено носить и/или использовать некоторые современные аксессуары во время отыгрыша:
 - ♦ солнечные очки (авиаторы и подобные)
 - ♦ классические перьевые ручки (Parker, Pilot, Kaweco и другие) или маркеры Sharpie
 - ♦ золотые цепи и браслеты, жетоны (военнослужащего и подобные)
 - ♦ крупные металлические наручные часы
- 3) В дополнение к правилам по антуражу локаций:

- ♦ разрешено курение кальянов, сигарет и сигар, трубок и т.д. в игровом пространстве и во время отыгрыша (пока это не мешает окружающим и при соблюдении правил пожарной безопасности). **NB: вейпы, IQOS и подобное разрешено только в пожизняке, если не заантуражено.**
- ♦ на игре не нужно маскировать бутылки с алкоголем, можно, если хочется, положить в бумажный пакет. Но играть в состоянии алкогольного опьянения запрещено. Контролируйте себя.
- ♦ можно завозить на игру и читать второсортные журналы и жёлтую прессу. В качестве антуража помещения, помимо газет и журналов, можно привозить книги середины-конца 20-го века.
- ♦ можно носить с собой и жевать чипсы или жвачки.
- ♦ можно носить магнитофон на плече и играть из него тематическую игровую (Skyrim) или фолковую музыку. Можно современные гитары.
- ♦ можно использовать небольшие фотоаппараты типа мыльниц, полароидов/инстаксов. Но старайтесь не мешать окружающим.
- ♦ помимо антуражного освещения локаций, типа имитаций фонарей, ламп и свечей, для личного пользования разрешены длинные «полицейские» фонарики с жёлтым светом.

NB: Современные телефоны прячьте, либо антуражьте.

PS: если у вас появились вопросы или конкретные идеи - не стесняйтесь уточнять их у мастера по антуражу и/или ГМ-а.