

Правила по антуражу

1. Общие положения.

1.1. Антураж – это костюмы, доспехи, обувь, аксессуары, оружие выполненные в фэнтезийном или средневековом стиле.

1.2. Требования по антуражу – это комплекс представлений о внешнем виде игрового персонажа, основанном на изображениях и описаниях сеттинга «Мир Льда и Огня» или исторических аналогов.

1.3. В виду отсутствия единого визуального канона, МГ рекомендует в первую очередь пользоваться изображениями из настольных игр **«A GAME OF THRONES LCG», «A SONG OF ICE AND FIRE TABLETOP MINIATURE GAME»**. Так же можно опираться на словесные описания и изображения из **“THE WORLD OF ICE & FIRE”, “A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING GAME”**. Сериал «Игра Престолов» от HBO не является визуальным канонem для нашей игры. Костюмы и доспехи из сериала «Дом Дракона» от HBO могут быть допущены к игре после предварительного согласования с МГ.

1.4. Максимум с пяти шагов игрок в костюме должен соответствовать требованиям по антуражу.

2. Цвет и региональная специфика костюма и доспеха.

2.1. Принадлежность благородного персонажа к конкретному дому должна быть обозначена цветом его костюма. Не менее 50% костюма должно быть в фракционных цветах. У каждого дома есть основной цвет и дополнительный. Например, основной цвет дома Веларион – цвет морской волны, а дополнительный – серебряный. Значит костюм любого дворянина из этого дома должен минимум на 50% состоять из указанных цветов.

2.2. Простолюдины из любого дома не имеют обязательных цветов, если сами того не захотят.

2.3. Мейстеры и жрецы различных культов носят полагающуюся им по статусу одежду. Костюм может быть украшен цветами дома или соответствующими знаками отличия, но не обязательно.

2.4. Костюм и доспех персонажа могут обладать определенной «региональной» спецификой.

2.4.1. Регион **«Север»**. Аналогия: Северная Европа (Раннее и высокое Средневековье, IX-XIV вв.). Особенности: меховые воротники, шкуры. В качестве основного доспеха используются кольчуги и бригантные доспехи. Мало или почти нет латных доспехов (исключения – дом Мандерли и дом Болтон).

2.4.2. Регион **«Штормовые Земли»**. Аналогия: Западная Европа (Высокое Средневековье, XI-XV вв.). Особенности: жители Штормовых земель суровы и предпочитают практичность и функциональность в костюме и доспехе. Предпочтение отдается тяжелым латным доспехам с кольчужными элементами, украшенными оленьей стилистикой или в соответствии с геральдикой дома.

2.4.3. Регион **«Королевские земли»** (локации Королевская гавань и Дракониный камень). Аналогия: Западная Европа (позднее Средневековье. XIV-XV). Знатные дома Королевских земель и гости из других регионов стекаются сюда, чтобы посоревноваться в красоте и изыске. И знать, и простолюдины одеваются по последнему слову моды. Доспехи вычурны и часто богато украшены.

2.4.4. Регион **«Пентос»**. Аналогия: крупный средиземноморский порт, возможно, Мессина (смешение стилей). Жители и гости Пентоса представляют собой яркое и разнообразное зрелище. Крашенные волосы и бороды, обилие украшений, шаровары, накидки, чалмы и фески. Доспехи имеют характерную «восточную» стилистику, возможны ламеллярные и кожаные элементы брони.

2.4.5. Дом Таргариенов. Аналогия: Византия и Южная Европа (позднее Средневековье. XIV-XV). Предпочитаемые цвета: черный и красный (для сторонников Рейниры) либо черный и зеленый (для сторонников Эйгона II и Алисенты). Особенности: представители королевского дома предпочитают просторные, богато украшенные драгоценностями одежды с обязательным изображением драконов. Рыцари и воины носят чешуйчатые доспехи или полные латы, украшенные драконьей стилистикой.

3. Уровни качества.

3.1 Ряд категорий антуража имеет несколько уровней качества, отмеченных знаком ★. Уровень качества влияет на получение определенной роли, а также на доступность некоторых игровых возможностей. Чем выше уровень, тем больше и серьезнее становятся требования к антуражу.

3.2 Уровень антуража влияет на игромеханические эффекты построек, караванов, количество осадных хитов у строений, боевых машин, кораблей и прочего.

3.3 ★ Базовый уровень антуража. С таким уровнем игрок имеет право претендовать только на низкие по значимости роли: крестьяне, безземельные рыцари, послушники культов и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества не получают дополнительных осадных хитов или иных свойств.

3.4 ★★ Продвинутый уровень антуража. С таким уровнем игрок имеет право претендовать на важные роли и получать посты в рамках иерархии своей социальной группы: зажиточный горожанин, лорд малого дома, исповедник культа и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества получают дополнительные осадные хитов или модификаторы прибыли.

3.5. ★★★ Высокий уровень антуража. С таким уровнем игрок получает право занимать наивысшие по статусу роли в своей социальной группе: богатый купец или староста, лорд большого дома, первосвященник культа и т.д. Постройки, караваны, боевые машины и корабли этого уровня качества получают большее число дополнительных осадных хитов, а модификаторы прибыли караванов - возрастают.

4. Запреты.

4.1. Запрещено ношение:

- одежды и аксессуаров современного кроя (джинсы, футболки, майки, банданы с принтами, офицерские ремни и т.д.);
- игровой одежды и обуви кислотных цветов;
- игровой одежды, доспехов, их элементов и оружия не соответствующих роли и требованиям по антуражу;
- игровых доспехов из пластика или других материалов, которые не покрашены «под металл», «под кожу» или не покрашены в цвета фракции.
- открытое использование в одежде современных неантуражных элементов (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.).
- современной обуви с неантуражными элементами (молния, шнуровка, липучки, резинки, яркие элементы оформления и т.д.), которые не прикрыты тканевыми и кожаными обмотками, или антуражными накладками или гетрами;
- игровых костюмов из обивочных материалов, штор и полностью синтетических тканей, за исключением искусственного меха и кожзаменителей;
- открытое ношение и использование иных незаантуражированных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.).

5. Костюмы игротехников и монстров.

5.1. Костюм игротехника или монстра должен соответствовать следующим правилам: «визуальное соответствие источнику», «прочность, надежность и безопасность», «соответствие материалов и деталей выбранной роли».

5.2. Индивидуальные подробности костюма игротехника или монстра обсуждаются с мастером по игротехам (<https://vk.com/id13075693>).

6. Контроль.

6.1. Антураж персонажа должен быть согласован с региональным мастером.

6.2. Все игроки обязаны предоставить фото в костюме, как часть регистрации на игру не позднее 31 марта 2024 года.

6.3. При несоответствии игрового костюма, доспехов и их элементов заявленной роли, и настоящим требованиям по антуражу, региональный мастер вправе:

(до игры)

- отказать в принятии заявки на выбранную роль;
- отказать в принятии в локацию.

(на игре)

- отказать в выдаче умений;
- поменять игроку роль на простолюдин;
- перевести в статус гостя, без возвращения части взноса;
- отказать в регистрации на игру, без возвращения взноса.