

ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Подготовка к любой игре начинается с того, что мы представляем себе, как будут выглядеть наши персонажи в том или ином мире. И от того насколько правильно мы смогли подобрать себе подходящий антураж, будет зависеть не только наша субъективная оценка игры, но и других игроков в целом. Ведь антураж — это не только свой собственный костюм, но и те вещи, которые сделают восприятие более детализированным. Именно для этого и нужны правила по антуражу.

Мир Хайборийской империи очень многообразен, и мы обязательно уделим внимание каждой стране, которая будет представлена на нашей игре. А пока хотелось бы поговорить о том, что будет не уместно в мире Конана и на что желательно ориентироваться.

- Наша повседневная жизнь сейчас во многом связана с различными гаджетами. Постарайтесь, пожалуйста, избегать их в игровых локациях. Если вам надо связаться с родными, решить какие-то внезапные проблемы, для этого существует пожизнёвый лагерь; если вы живете в игровой локации, отойдите от неё на какое-то расстояние и спокойно поговорите. Для определения времени самыми оптимальными будут кулоны или браслеты с часами заантураженные под украшения.
- В игровой локации нужно находиться в игровом костюме. Пожалуйста, заранее позаботьтесь о нужном вам по роли антураже. Ваш костюм должен отражать ваш социальный статус и род занятий. При подготовке вашего костюма уместно использовать натуральные, смесовые ткани не кислотных расцветок, кожу, мех. Чем меньше в вашем костюме будет синтетики, тем лучше вы будете чувствовать себя в условиях жаркого лета. Желательно не использовать в вашем костюме элементы повседневной жизни, если они есть - их нужно заантуражить. Обувь это касается в первую очередь. Хотя наша игра и будет на юге, заранее подумайте о теплых вещах, ночью может быть холодно.

СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС

Ваш костюм должен соответствовать социальному статусу вашего персонажа. Если он знатного происхождения, значит, в Вашем образе должны присутствовать элементы роскоши, хотя бы минимальное количество.

Если Вы выбираете религию, то необходимо придерживаться определённой цветовой палитры, выбрать единую стилистику одеяний жрецов и служителей конкретного храма и придерживаться ее в создании костюмов. Также не лишним будет обсудить выбранную стилистику с мастером по антуражу.

Для игроков, представляющих кланы, обязателен единый внутренний стиль и у каждого представителя клана должна быть эмблема своего клана, которая должна найти отражение в костюмах участников клана.

СТРАНЫ

Действие игры происходит в городе Аренжун, королевство Замора. Этот город является одним из самых многонациональных, и мастерская группа дает вам свободу в выборе того, откуда родом будет ваш персонаж. Но просим тщательно подойти к изучению культурных особенностей вашей страны в первоисточниках. Антураж некоторых стран мы опишем ниже, но, если вы выберете страной происхождения какую-либо страну, не указанную в правилах, настоятельно просим вас связаться с нашим мастером по антуражу, для помощи в создании вашего образа.

Гиперборея

На нашей игре костюмы гиперборейцев будут соответствовать одежде скифов (IV-II вв. до н.э.). Можно использовать хлопок, лён, натуральные ткани, шерсть, кожу, мех.

Гиперборея - монархия, в которой царь первый воин среди равных. Именно царь отвечал за религиозные обряды. Воинами были не только все мужчины, но и большинство женщин. Вооружение представлено копьями, луками, боевыми топорами; как таковых доспехов не было.

Мужской костюм состоял из длинных узких штанов, которые либо заправляли в мягкие кожаные сапоги, либо оставляли навыпуск, и куртки (или кафтана), подпоясанных кожаным поясом. Дополняли костюм кожаная шапка конической формы.

Женщины носили длинное платье, а сверху одевали теплую накидку с рукавами. Пояс так же входил в обязательную часть костюма.

Одежда украшалась золотыми нашивками в зверином стиле.



Рис. 1 (Гиперборейцы)

Стигия

Стигия была расположена вдоль южного берега реки Стикс. Река текла от истока на юге прямо на север до земель Шема, а затем сворачивала перпендикулярно, устремляясь на запад, и впадала около города Кеми в Западный океан. Главенствующим является культ Змея, верховное божество Сет. Второй по значимости является Деркетто, богиня сладострастия, прекрасного и чувственного.

Одежда стигийцев отличается функциональностью и изяществом. Для нее характерны простой покрой, практичность и геометрические формы. Одежду чаще всего шили из красной, зелёной, синей, жёлтой и коричневой ткани. Чёрный цвет использовался исключительно в одеянии жрецов. Траурным считался голубой. Самым же распространённым и любимым у всех слоёв населения был белый цвет.

Ткани, на которые можно ориентироваться: ниагара, масло, габардин, шифон, атлас, крепдешин, штапель, органза, тафта, лен, кожа.

Мужчины носили: набедренную повязку (синдон - большой кусок плиссированной прямоугольной ткани обертывался вокруг бедер) с длинным треугольным поясом; свободную рубашку, на которую также одевался треугольный пояс. Вполне допустимы шаровары. Одежда могла быть многослойной, но верхний слой шился из лёгких прозрачных тканей.

Одежда женщин «калазирис» представляла собой прямую рубашку на лямках. Прямоугольный кусок ткани оборачивался вокруг фигуры и закрывал тело от груди до щиколоток. Знатные стигийки оставляли открытым только одно плечо, и сверху надевали широкий, ниспадающий плащ, который завязывался спереди.

Как женщины, так и мужчины носили воротник-ожерелье - ускх (широкое плоское ожерелье-воротник, изготовленное из множества рядов бус или разноцветного бисера), на руки, выше локтя надевали широкие браслеты. В одежде использовали множество украшений.

Обувь - кожаные сандалии с высокой шнуровкой или мягкие туфли

Волосы женщины заплетали в косички, мужчины одевали трапециевидную повязку, краями достигающую до плеч.

Игроки, выбравшие себе роль стигийцев должны продумать себе все необходимые аксессуары.



Рис. 2 (Стигиец и Стигийка)



Рис. 3 (Жрица Деркетто)

Аргос

Основан в первый период хайборийского нашествия, на территории бывшего Ахерона. Границы Аргоса определяются Восточным Океаном с юга, лесами вампиров (Зингара) с запада, рекой Алимана и Пуантенном с севера, и холмами Кофа и пустошами Шема с востока. На юго-западе Аргос имеет тонкий выступ земли, напоминающий палец, который проходит по зингарскому побережью и упирается в реку Громовую - предмет территориальных споров. Наиболее плодородные области Аргоса лежат в долине реки Хорот. Области восточного Аргоса, граничащие с Шемом - холмистые пустоши. Восточный Аргос почти не населен, так как эти местности засушливы, и вода может поступать только из артезианских колодцев. Поклонялись Астарте, Бэлу.

Основой для костюма послужила одежда древних финикийцев. Можно использовать: лен, хлопок, хлопчатобумажные ткани, кожу.

Одежда была простой, но изысканной. Любимые цвета пурпурный и фиолетовый.

Мужчины носят широкую длинную рубаху-тунику до пят, обычно не подпоясанную. Обувь - башмаки или сандалии.

Женщины одевают более короткие, до колен, туники, подпоясывают их поясом или даже двумя.

И мужская, и женская одежда была плиссированной, расшитой и довольно яркой. Часто одежду отделывают вышивкой.

Украшения: серьги, ожерелья, кольца, браслеты. Своеобразным украшением были кольца, носимые в носу.

Воины носили защитную льняную рубашку с нашитыми кожаными полосами. На голову одевался кожаный шлем, украшенный перьями, и мягкий тканевый колпак.

Оружием служили: копье, короткий меч, боевой серп и лук с колчаном и стрелами. Для защиты руки от удара тетивы они надевали на левую руку кожаный отворот.

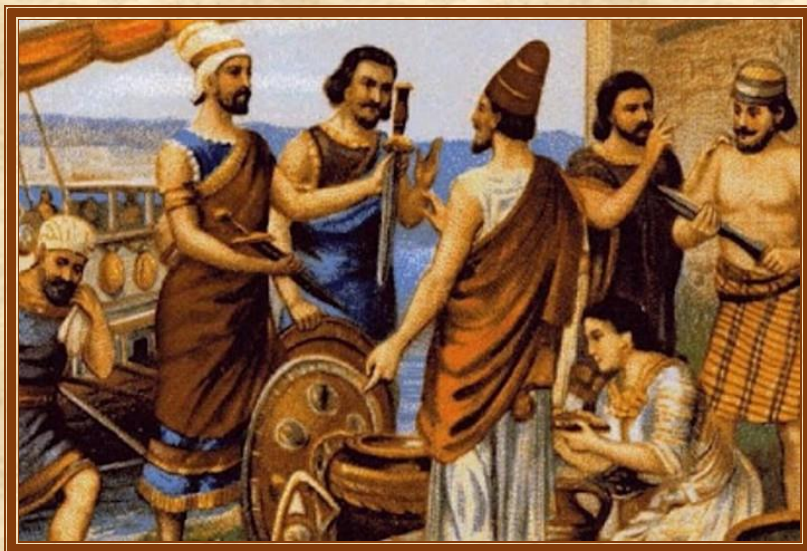


Рис. 4,5 (Жители Агроса)

Аквилония

Крупнейшее хайборийское королевство. Название происходит от главной и самой большой провинции. Аквилония лежит к востоку от диких пиктских пустошей, к западу от воинственной Немедии, к северу от земель зингарийских головорезов и к югу от киммерийской тундры. Климат в Аквилонии мягкий и приятный, а её плодородная земля орошается крупнейшими реками мира. Охота здесь процветает, а дичь водится в избытке. Поклоняются Митре.

Аквилонцы уделяют большое внимание своей одежде. Она должна быть добротной, прочной, многослойной, но в то же время красивой и богато украшенной.

Выбор материалов для аквилонских нарядов очень велик, начиная от различных натуральных тканей (лен, шерсть, шелк) и заканчивая кожей и мехом. Вы можете ориентироваться на костюмы раннего средневековья (9-11 века).

Женский костюм состоит из: нижней рубашки - камизы, нижнего длинного платья с узкими, застегнутыми у кисти рукавами и верхнего, средней длины, плиссированного платья. Рукава верхнего платья были чуть ниже локтя. Оба платья украшались отделкой. Плиссировка платья достигалась за счет формирования естественных складок нижней части (кроился полуовал). В качестве верхней одежды использовался прямоугольный плащ, сколотый на груди фибулой (брошью; завязанный ремешками). Голова покрывалась длинной вуалью или тонким покрывалом. Обязательной частью костюма был пояс, украшенный пряжками разных форм. На поясах обычно носили небольшие мешочки (сумочки) для денег.

Мужской костюм достаточно консервативен, но также многослоен. Короткая туника, верхняя туника без рукавов, прямоугольный плащ и брэ (в данном случае широкие штаны до середины икры) или шоссы.

Обувь представляла собой мягкие кожаные туфли или же сапожки. Если у Вас нет возможностей пошить специальную обувь, можно использовать мокасины не ярких оттенков, без рисунка.

Украшениями служили: сама отделка костюмов, красивые булавки/фибулы/броши, пояса.

Доспех воина и героя состоял из простого сегментного шлема, кольчуги до середины бедра (для знати). Вооружение: копье, меч. Подробности можно уточнить у мастера по боёвке.



Рис. 6 (Аквилонский воин и Аквилонцы)



Рис. 7 (Полукруглый и прямоугольный плащи)

Немедия

Второе по величине королевство Хайбории. Удачное географическое расположение, позволяет практически без труда отражать вторжения. Немедийцы славятся своими воинами, историками и философами.

Страна разделена на провинции, каждой из которых управляет наместник. Столицей королевства является город Бельвер. Официальная религия - митрианство.

Одежда функциональна, многослойна. Костюм мужчин и женщин мало отличается друг от друга. Можно использовать шерсть, лен, шелк, натуральные ткани, кожу. За основу берётся древнеримская одежда 3-5 вв. н.э.

Мужской костюм: Туника, плащ. Воины носили штаны и короткие шерстяные плащи. Обязательна броня (панцирный доспех, соединённый кожаными ремешками). Обувь - высокие сапоги.

Женская одежда: Туника (используется как нижняя рубашка, шилась как с рукавами, так и без), верхнее платье «далматика» (расширяющаяся книзу свободная туника с широким рукавом) и плащ «пала» (современный палантин). Наряд украшался большим количеством украшений. Делали высокую причёску и украшали лентами, диадемами, шпильками, цветами.

Обувь - сандалии. Мокасины вполне допустимы.



Рис. 8 (Немедийцы)

Бритуния

Одна из самых нищих и малоразвитых стран Хайборийского мира. Непогодородные почвы и суровый климат, препятствующие развитию сельского хозяйства, превратили местные поселения в разбойничьи становища, благодаря чему эта местность считается крайне опасной для путешествий. Преимущественно распространён культ Митры.

Одежда простая, без сложных элементов, используются в основном хлопчатобумажные ткани, лён, шерсть, кожа, мех. Можно ориентироваться на костюмы древнегерманских племён (7-9 вв.).

Мужской костюм представляет собой короткий плащ «сагум», штаны и рубашку, напоминающую тунику. Накидка носилась меховой стороной внутрь, кожаной наружу, шнуровалась или застегивалась на деревянные или кожаные пуговицы (не обязательно, а желательно).

Женский костюм длинное шерстяное платье, простой плащ.

Украшения простые и практически одинаковые и для женщин, и для мужчин: фибулы, броши, кожаные и тканые пояса, ожерелья и браслеты.

Простые воины доспеха не имеют, из вооружения: лук, копье, меч, щит. Детально о доспехе можно узнать у мастера по боёвке.



Рис. 9 (Бритунский воин)



Рис. 10 (Бритунцы)

Коринфия

К юго-востоку от Немедии лежали земли Коринфии. Формально единое королевство, Коринфия на деле являла собой множество отдельных городов-государств, управляемых сенаторами. Со временем слабая Коринфия получила статус Немедийского протектората. Культы богов, почитаемых в Коринфии: Ашторет, Бел, Митра.

За основу костюма взята венгерская (мадьярская) и сельджукская одежда 10-11 веков. Из тканей предпочтительны: шелк, шерсть, лен, натуральные ткани, кожа.

Женская одежда: была многослойной, но удобной. Женщины могли носить мягкие брюки, Т-образную рубашку до колен или ниже, матерчатый пояс. Верхняя одежда - длинный распашной кафтан с запахом на левую сторону, подпоясанный кушаком. На ногах носили мягкие кожаные полусапожки. В качестве украшений использовались накосники, браслеты, пояса с накладками; ожерелья из простых бусин или ракушек.

Мужчины носили короткий кафтан до середины колена, мягкие штаны средней длины, шерстяные шоссы или гетры, которые крепились кожаными ремешками к поясу. Обувь - кожаные туфли (мокасины допускаются) или сапоги.



Рис. 11, 12 (Простой коринфийский костюм, Богатый коринфийский костюм)

Туран

Туранская империя расположена в восточной части хайборийской цивилизации. На территории Турана расположено самое гигантское континентальное море - Вилайет. Основан гирканцами. Поклоняются огненному богу Эрлику и пророку его Тариму.

Основой костюма послужила одежда Арабского Халифата (7-8 вв.). Можно использовать: хлопчатобумажные ткани, лен, хлопок, шелк, шёлк, органзу.

Одежда мужчины состоит из нательной, сшитой из тонкой ткани рубахи с длинными узкими рукавами, одетой поверх белых хлопчатобумажных шаровар на шнурке, и длинного, до щиколоток, широкого запашного кафтана (халата) с длинными рукавами, в предплечье украшенными вставками из контрастной ткани с узорами. Рукава используют как своеобразные карманы. Кафтан обычно стягивали поясом из шёлка или муслина. Самым демократичным видом мужской и женской верхней одежды был широкий свободный шерстяной плащ

Обувь, как и платье, определяла положение человека в обществе. Туранцы ходили в сафьяновых туфлях с загнутыми носами. Тюрбан был мужским головным убором.

Женский костюм от мужского отличался лишь в деталях, сохраняя общий стилевой принцип длинной просторной одежды, окутывающей все тело. Нательная рубашка была короче и шире, просторные шаровары - шальвары, стянутые перевязью на бедрах, собирались во множество складок. Кафтан, доходивший почти до пола, имел прорезы по бокам и препоясывался шалью или большим узорчатым платком. Голову покрывали белым муслином, расшитым золотом и имеющим форму длинного шарфа, откинутые назад концы, которого свисали порой до самой земли.

Воины облачались в панцирь, шлем, надевавшийся на шапку, двое поножей и двое набедренников. Вооружение воина: лук, копьё, меч

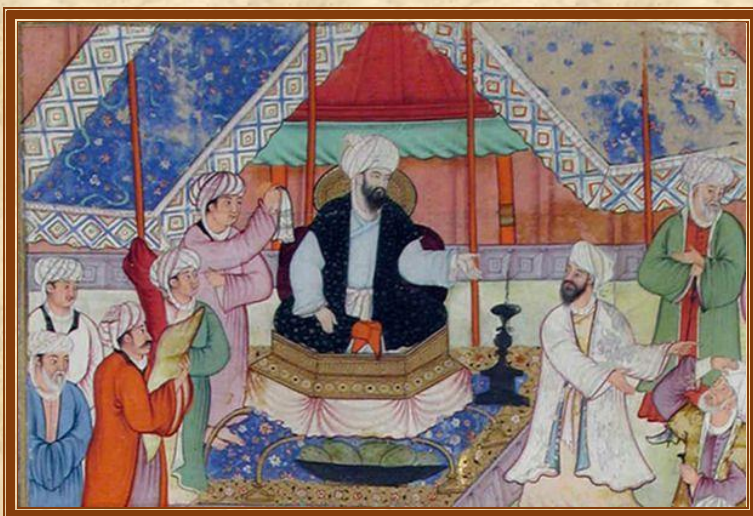


Рис. 13 (Туранцы)

Замора

Государство Замора располагается между Карпашскими горами и Кезанкийским хребтом. Благодаря естественной защите гор, королевство Замора, хоть и неоднократно завоёвываемая Хайборией, продолжает оставаться независимым анклавом, живущим по своим законам. Последние несколько лет Замора испытывает на себе пристальный интерес соседнего Турана.

Замора - это засушливый, неплодородный край. Основным источником пропитания местных жителей - скот, пасущийся на скудных пастбищах, а также добыча меди, олова и некоторых других металлов. Ни золота, ни серебра в Заморе не обнаружено. Так же экономике королевства помогает то, что его крупные города лежат на Дороге Королей важнейшем торговом пути.

Следует заострить внимание на городе, в котором происходят события игры - Аренжун, его так же называют городом воров. В Аренжуне располагаются храмы: Митры, Ашторет, Деркетто, Бела. Служителей богов легко распознать по их одежде: Деркетто - все оттенки красного; Ашторет - серый, голубой и белый; Митра - одеяния светлых, золотистых оттенков; Бэл - фиолетовые одежды.

Одежда заморийцев многоярусная, очень колоритная, богато украшена орнаментом. Отличительный признак женского и мужского костюма - трапециевидные формы. За основу брался татарский национальный костюм. Так же в качестве примеров можно брать различные наряды стран Древнего востока. Для пошива подойдут: различные хлопчатобумажные ткани, лён, шерсть, шёлк, шифон, органзу, сукно, бархат, мех, кожу.

Мужская одежда: Туникобразная широкая рубаша до колен, шилась из цельного куска ткани, без плечевых швов, с боковыми клиньями и разрезом для головы, никогда не подпоясывалась. Полосатые широкие штаны. Верхняя одежда, кафтан или камзол, запахивались на правую сторону, подпоясывалась лентой из шелка, хлопка или бархата. В качестве декора по подолу камзола использовали цветочные узоры или декоративные швы из серебристых, золотистых нитей (тесма, вышивка). Обязательным головным убором была тюбетейка.

Женская одежда отличалась от мужской своей длиной. Рубашка доходила до щиколоток, штаны были однотонные и напоминали шаровары. Верхняя одежда богато украшалась, расшивалась лентами, тесьмой с растительным орнаментом, монетами. Женский головной убор состоял из ткани, покрывала, обруча, колпака или платка. С помощью последнего покрывало фиксировалось на голове.

В костюмах использовали вишневым, белый, темно-бордовый, желтый, зеленый цвета. Оттенок одежды определял возраст, благосостояние, семейное положение человека.

Обувь, мягкие кожаные сапоги с длинными загнутыми носами, одевалась на шерстяные чулки.

Украшения носили как мужчины, так и женщины. Мужчины носили перстни, перстни-печатки, пряжки для поясов. Женским головным украшением был накусник. Очень популярны были серьги. Их начинали носить рано - в 3-4 года возрасте и продолжали носить до самой старости. На кафтан нередко одевали монисты.

Естественно костюмы представителей Лабиринта и богатых жителей, купцов, аристократии должны отличаться друг от друга по фактуре и используемым материалам.

Воинам и героям предлагается использовать доспехи периода Золотой Орды, более подробно можно уточнить у мастера по боёвке.

Вообще доспехи ограничены максимально 15 веком.



Рис 14 (Костюм заморского воина)



Рис. 15 (Женский заморский костюм)