

АНТУРАЖ

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Костюмы, архитектура строения и мелкий антураж должны быть выдержаны в китайском, японском или корейском традиционном стиле (возможно смешение элементов).
- Каждый игрок должен иметь игровой костюм. Игроки самостоятельно обеспечивают себя костюмами к игре.
- Мы придерживаемся правила пяти метров: с пяти метров должно быть понятно кто вы: человек или демон, простолудин или представитель знати, монах, воин, каллиграф.
- Расположение построек в локации определяется мастерами. Размеры и внешний вид построек согласовываются с мастерами по антуражу и АХЧ.

ЗАПРЕЩЕНО!

- Не скрытые костюмом элементы повседневной одежды и обуви.
- Ткани кислотных расцветок, с современными принтами, камуфляж.
- Характерно европейские и славянские костюмы.
- Костюмы Таиланда, Вьетнама, Камбоджи, Бирмы, Лаоса, Малайзии и т.д.
- Корсеты, как внешний элемент костюма (если для правильной посадки костюма или по медицинским показаниям вам нужно носить корсет, он должен быть скрыт костюмом).
- Открытое ношение и использование не заантураженных современных аксессуаров (электрических фонариков, шариковых ручек, часов, мобильных телефонов, наушников, солнечных очков, бутылок, фляжек и т.п.).
- Использование одноразовой и явно пластиковой посуды и предметов обихода вне пожизняка.

РЕКОМЕНДУЕМ

Данная часть правил едина как для жителей Империи, так и для демонов Разлома.

- Натуральные хлопковые, льняные, шелковые ткани и синтетические ткани имитирующие шелковые ткани.
- Ткани гладкокрашеные, в том числе и ярких НЕ КИСЛОТНЫХ цветов или с нейтральными узорами, рисунками в восточном стиле.
- За основу костюма можно брать традиционные китайские, японские и корейские костюмы соответствующих слоев населения.

- Допустимы фентезийные образы и элементы в вышеуказанном стиле. (Если у вас есть крутая идея с фентези образом пишите мастеру по антуражу, обсудим <https://m.vk.com/runieli>)
- Обувь. Предлагаем несколько вариантов:
 - Гэта (традиционные японские деревянные сандалии с креплением между первым и вторым пальцами ноги).
 - Балетки или мягкие облегающие стопу туфли. У женщин и богатых господ расшитые или раскрашенные. Но без современных элементов.
 - Мягкие сапоги из кожи или ткани.
 - Варадзи (плетеная обувь)
- Прическа. Волосы всегда должны быть убраны в прическу. Распущенные волосы возможны в 2х случаях: если они слишком короткие или если вы житель Разлома, чей образ подразумевает такой внешний вид.

ОСОБЕННОСТИ КОСТЮМА

- Крой костюма у мужчин и женщин довольно похож, основные различия в ткани. Костюмы мужчин более спокойных и темных цветов, у женщин цвета ярче, может присутствовать пестрый рисунок. Если основа вашего костюма кимоно, то у мужчин пояс узкий, а у женщин широкий. Мужчина перепоясанный широким полотном выглядит как женщина и всячески высмеивается. Женщина с тонким пояском, вероятно, хочет выглядеть как мужчина.
- Костюм зависит от того, к какому слою населения относится ваш персонаж.
 - Небогатые жители нижнего города носят одежду из простых тканей неярких цветов, чаще всего без рисунка. Одежда состоит из одного-двух слоев. Рукава не слишком широкие, иногда и вовсе прямые (кроме юных незамужних девушек, вступивших в пору сватовства, если они хотят подчеркнуть этот свой статус), обувь может быть надета на босу ногу. Волосы убраны в простую прическу.
 - Состоятельные жители нижнего города могут позволить себе более яркие одежды, ткани с узорами, широкие рукава, но одежда все равно в 1-2 слоя. Обувь надета поверх носка/гольфа/таби.
 - Костюм жителя Верхнего города включает от двух до множества слоёв одежды. Ткани любых цветов (исключения см. далее). Рукава чаще широкие, одежда украшена росписью и тесьмой. Обувь надета поверх носка/гольфа/таби. Приветствуются сложные прически и множество украшений.
- Костюм воина также зависит от его статуса и благосостояния, но это можно определить скорее по качеству ткани и отделке костюма, поскольку в первую очередь одежда должна быть удобной. Доспехи и оружие можно выбирать ориентируясь на соответствующие образцы Японии, Китая и Кореи или переделать/замаскировать уже имеющиеся.
- **!ВАЖНО!** Катану могут носить только те, кто получил это право по наследству и прошел соответствующее обучение. Остальные виды оружия доступны любому.

- Монахи. Основа костюма любого монаха это роба: ее носят как ученики, так и главы школ. Роба состоит из рубахи с запахом длиной до середины бедра и штанов свободного покроя (шаровары). Но роба - это только основа. В зависимости от школы, рода занятий и статуса монаха, костюм может быть дополнен такими элементами как доспехи и их элементы, оружие, церемониальные одежды (накидки, мантии и головные уборы), сумки, амулеты, свитки и тому подобное. На ногах обмотки и мягкие удобные варадзи/туфли/тапочки/мокасины. Каждая школа монастыря обозначается своим цветом: Стражи души - красный (желательны темные тона), Говорящие с ветром - синий, Ткачи туманов - зеленый (желательны темные тона). У каждого монаха должен быть элемент одежды в цвете школы: рубаха/ мантия/ накидка/ элементы доспеха на усмотрение игрока.

НЮАНСЫ

- **!ВАЖНО!** Запрещено украшать одежду, доспехи, носимые вещи, флаги изображением или моном (гербом) золотого дракона. Золотой дракон - символ Императора. Он мог быть изображен только на одежде и флаге самого Императора или на вещах, которыми были награждены ваши далекие предки за службу Императору. Другие драконы (черный, белый, синий, бронзовый и т.д) могут быть использованы для украшения и в качестве мона (герба).
- Любая западная одежда запашивается только и исключительно направо (т.е. сначала правая пола, поверх - левая). Если вы видите персонажа чья одежда запахнута налево, перед вами в лучшем случае сумасшедший, а скорее мертвец или демон. Белый цвет без узоров - это цвет траура. Человек в белом - покойник или дух без вариантов. Белый с узорами и росписью допустим для живых.
- Для жителей Империи запрещены маски изображающие животных, демонов и других потусторонних существ. Если вы хотите для какой-либо цели использовать маску, то она должна изображать человеческое лицо.
- Классический азиатский макияж с выбеленным лицом нарисованными бровями и губками-бантиками - отличительная черта гейши или падшей женщины (что не одно и то же)

РАЗЛОМ

- Все жители Разлома происходят из той же местности, что и жители Империи и, соответственно, за основу берут вышеописанные костюмы. На жителей Разлома действуют те же ограничения, что и на жителей Империи, кроме белого цвета и запаха. Белый костюм без рисунка допустим и часто встречается в одежде низших демонов. Вы можете использовать любое оружие, за которое вас не убьют более сильные демоны (А вдруг более сильный персонаж посчитает, что катана в ваших руках оскорбляет его благородный взор...)

- Демоны, овладевшие Се-Ци, придерживаются в одежде цветов своего клана (целиком или отдельные элементы/отделка): Сенши - оранжевый, Маджуцу - фиолетовый, Шиноби - черный.
- Каждый клан развивается по собственным правилам, что влияет на то, какие изменения претерпело тело жителя Разлома. Для клана Сенши характерны агрессивные преобразования тела: клыки, шипы, панцирь, когти (только антураж, а не оружие), рога и тому подобное. Мудрецы клана Маджуцу могут обрести трансформированный череп, дополнительные глаза и даже конечности. Некоторые особо важные вместилища знаний могут буквально стать частью самого демона. Мистики и целители клана чаще отличаются видоизмененными травмами и шрамами. Клан Шиноби, как и клан Сенши, боевой, но, помимо агрессивных элементов, для него характерны различные щупальца, видоизмененные или дополнительные конечности. Демоны, не состоящие в кланах, также подвержены изменениям сообразно их роду деятельности.
- Демоны отличаются по силе и рангам, и это отражается на их внешнем виде.
 - Ёкай (Голодный Дух) этот демон обрел себя в Разломе. Его лицо и тело начали меняться. Антураж включает маску или хороший грим. Маска может быть расположена не только на лице. Есть духи у которых открывается второй рот на затылке или на животе. Кроме того могут меняться части тела. К примеру прорезаться третий глаз или начать расти рога или шипы на плечах и локтях но только один вид преобразования тела помимо маски/грима.
 - Юрей более сильный демон и влияние Разлома в нем проявилось сильнее. Маска/грим и два преобразования тела.
 - Онрё еще более сильный демон - маска/грим и три преобразования тела.
 - Они/Кидзё - самые сильные из демонов. Их оболочка пришла в гармонию с сутью духа. Могут как сохранять человеческую форму, если это необходимо для их целей, но обрасти множеством таких элементов как рога, клыки, бивни, шипы, дополнительные конечности, щупальца; так и частично ее утратить сменив человеческие ноги на паучьи лапы или змеиный хвост, отрастив крылья и тому подобное. При этом, в отличие от Онрё, их облик целостен и гармоничен скорее напоминая новое существо чем измененного человека. Они имеют самый высокий ранг среди жителей Разлома, носят богатые одежды и доспехи. Не забываем о маске/гриме.
 - Самые древние и сильные демоны из тех, кто помнит возникновение Разлома, и их приближенные могут обладать уникальным обликом (обсуждается с мастерами)
- При выборе маски опирайтесь на японские и китайские маски демонов и духов.
- Демоны, не состоящие в кланах не овладели энергией Се-Ци. Они являются Скитающимися Духами:
 - Скитающийся Дух - самый слабый из демонов. Белый грим или простая маска белого цвета. Одежда белая сама по себе либо поверх костюма развевающаяся накидка из белой ткани.

- Все Волшебные Существа (кицунэ, тануки и т.п.) благодаря своей двойственной сути и изменчивости не подверглись в Разломе дополнительным преобразованиям, но их отличительными чертами являются животные элементы костюма (маски, хвосты, ушки, лапы, т.д)

СТРОЯК

- Каждый игрок должен иметь место жительства в игровом мире, будь это собственный дворец, дом, комната над лавочкой, келья в храме или комната на постоялом дворе. Мир в Мандариновой Империи, конечно, нерушим, но город слишком близко к Разлому и ночевать без крыши над головой, да и в доме, не защищенном молитвами и амулетами, рискнет только безумец. Семьи, работники одного заведения и прочие подобные группы могут поставить общий дом, заведение с условными “жилыми комнатами на втором этаже”.
- Внешний вид зданий должен соответствовать стилистике Империи. Т.е вариант, когда двухместная саксонка является домом для десятерых мы даже не рассматриваем. Собственно саксонки мы в принципе не рассматриваем, как и тенты без стен. У нас город. Город - это дома. Дома - это стены и, желательно, крыша. Допустимы: лучший вариант - каркасный домик с тентом и обтяжкой стен, gazebo с обтяжкой стен, строение, смоделированное при помощи столбов и обтяжки, шатер с вертикальными (более-менее) стенами и крышей.
- Обязательная часть любого здания - правильно оформленный вход с местом для крепления защитного свитка и фонаря, представляющий собой два столба с горизонтальной перекладиной сверху, на которых закреплен небольшой козырек (изображение входной арки в конце текста).
- Вход в каждом здании должен быть освещен антуражным фонарем (для этого, например, прекрасно подойдут китайские бумажные фонарики).
- Если ваше спальное место и пожизненные вещи находятся внутри игрового жилья, то они должны быть скрыты от посторонних глаз в отгороженной зоне.
- Отличительные черты интерьера Мандариновой империи это низкая мебель, ширмы, декор из бумаги и бамбука (веера, свитки с картинами или иероглифами, бумажные фонарики и тому подобное).
- Помимо места для приема гостей в доме может быть (если позволяет место) оборудовано место для поклонения богам. Это полка или тумбочка, где будут размещены культовые предметы (фигурки богов, нэцкэ, свитки с молитвами, икебана и тому подобный антураж)

По всем вопросам, касающимся костюма и антуража обращайтесь к мастеру по антуражу

<https://m.vk.com/runieli>