

Dragon Age: Грозная Башня - Антураж

1. Мир игры Dragon Age эклектичен, и на наряды и предпочтения в одежде это вполне распространяется. Главное, что нужно запомнить: мы в эпохе Позднего Средневековья. Мы не собираемся делать из игры реконструкцию или парад костюма, и машинная строчка на вашей камизе не разрушит прекрасный мир игры и её целостность...

Но вероятно, лучше сначала разобраться, что такое камиза? :)

Давайте посмотрим, как одеты персонажи в игре.

Так одеваются жрецы и адепты Церкви Песни Света:

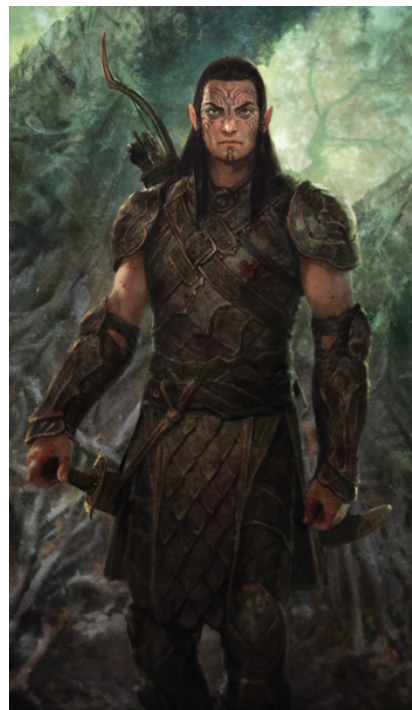


Это маги Круга (слева). У них разноцветные оплечья, робы и пояса.

А это типичные храмовники: слева командир, а справа - рядовой рыцарь.



В привычной среде обитания долийские эльфы выглядят примерно так:



Вот так в Тедасе одеваются знатные люди:

Орлесианская знать (мода сопоставима с венецианской республикой - причудливые костюмы, ношение масок)



Ферелденская знать - прямой силуэт, отсутствие пышности, одежда темных и природных цветов, на знатное происхождение указывают больше украшения, чем одежда



А вот так - простой народ:



Здесь заканчивается краткий визуальный справочник по одежде и мы переходим к самому интересному - как адаптировать всё это богатство и разнообразие под нашу игру.

2. На нашей игре представлены 3 фракции: Круг магов, Орден храмовников и Церковь Песни света. Главное здесь: они должны быть отличимы друг от друга, в том числе издали. Также должны быть различимы расы, если ваш персонаж относится к некоему расовому меньшинству. И это всё ещё должно быть похоже на условное фэнтезийное средневековье.

Поэтому главное общее правило по антуражу - это правило трёх метров.

Если с этого расстояния ваш костюм выглядит убедительно и от него не тянет анахронизмом*, то вы всё сделали правильно.

* Это значит, что явно различимые молнии на одежде, джинсы, кеды, кислотная или просто очень яркая расцветка и блёстки не подходят.

3. У магов и храмовников нет “типично женской” или “типично мужской” одежды, всё унисекс. Если вы магичка, то можно надеть юбку или платье, но можно быть и в штанах. Храмовница вряд ли наденет юбку без штанов (тут, знаете ли, активная физическая подготовка). А вот в Церкви униформа делится на мужскую и женскую - платья для госпожи, рубаха и штаны для господина.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА



Антураж: Общее

1. У нас средневековье.
2. Действует правило 3х метров: если с этого расстояния ваш антураж похож на средневековый, то всё отлично.
3. Орлесианский дворянин имеет право носить Маску как минимум на публичных мероприятиях.
4. Все эльфы имеют острые уши.
5. Все долийские эльфы носят валласлин (татуировку на лице).
6. У кунари серая кожа и могут быть рога.

Запрещено: кроссовки, кеды, синие или слишком современные джинсы

Пояснения:

- 1) По орлесианским дворянам. Да, они правда могут носить маску когда им вздумается, даже если в данный момент они принадлежат к магам, храмовникам или служителям Церкви. Это будет означать, что вот эти люди в

масках ОЧЕНЬ кичатся своим происхождением и хотят выставить его напоказ. А может, у них есть причина даже в этой Башне скрывать лицо. Это НЕ типично, но так может быть. Если вы чувствуете, что эта история с маской - про вашего персонажа, то имеет смысл посмотреть на венецианские маски как на прообраз:

[Здесь можно посмотреть на эти маски в целом](#)

[А здесь можно ещё и почитать про них](#)

2) Эльфам без острых ушей никак нельзя. Можно одолжить их у дружественных ролевиков, спросить их где взять, [заказать у Нори накладные ушки](#), а самые смелые люди даже заказывают на Али (например, [вот здесь](#) или [вот здесь ушки другого типа](#)). Зато эльфам мужского пола можно иметь бороду и усы.

3) Долийские эльфы (и только они!) носят на лице особые татуировки - "валласлин". Это узор темного цвета, посвященный одному из эльфийских божеств, и говорящий о том, что его обладатель достиг эльфийского совершеннолетия.

Валласлин может выглядеть [вот так, например](#)

[Вариантов довольно много](#) - от самых минималистичных до полностью разукрашенного лица.

Мы советуем скорее спиртовой маркер, косметический карандаш или аквагрим, чем хну, потому что их отмыть будет гораздо проще :)

4) Кунари выглядят так, что вы их ни с кем не перепутаете. Если вы не кунари по расовой принадлежности - не красьте кожу в серый цвет.

Антураж - Маги



Антураж: Маги

1. Оплечье (централизованный пошив) - у всех, кто прошел Истязания.

Старш.чародей ●

Чародей ●

Маг ●

2. Роба/ряса/балахон тёмного цвета.

3. У дворян допустимы ювелирные украшения.

4. Посохи запрещены. Оружие - только у Рыцаря-Чародея.

5. У членов Кафедр - знаки отличия. (придумываем вместе)

Запрещено: яркие цвета, кроссовки, кеды, синие или слишком современные джинсы

Пояснения:

1. У всех магов есть какая-то длинная верхняя одежда, в идеале роба или ряса. То есть, то что красиво можно назвать “мантией”, но может быть и балахоном, и халатом. Это необязательно носить застегнутым, но хорошо бы этому предмету одежды классно развеиваться у вас за спиной, когда вы, маг, бежите по коридору.
Идеальная мантия имеет длину по колено (как минимум) и не имеет острого капюшона (он не нужен, правда).

Давайте посмотрим ссылки:

[Это "ряса". и она подходит](#)

[Это колдовская мантия](#), и лишнее в ней - острый капюшон.

Это [мантия](#) то ли выпускника, то ли судьи, но и она ничего

[И вот такая театральная мантия тоже ок](#)

2. Мы собираемся сделать магов похожими за счет одинаково пошитых оплечий (выкройка простая, формата “круг-солнце с дыркой для головы”). Планируем централизованный пошив за сумму, не входящую во взнос. Если кому-то **ОЧЕНЬ** хочется пошить такое самостоятельно - договоримся о единой выкройке, дадим её вам и вы, разумеется, точно привезёте своё оплечье на игру.

Всем, кто готов к централизованному пошиву, скорее всего придётся прислать нам ширину плеч и ответственной швее - денег. Это имеет последствие: вы получите оплечье перед игрой и если захотите его украсить, это тоже надо будет делать перед игрой. То есть, доступны варианты: 1) приколоть к нему цепочку, 2) пришить несколько крупных камней/бусин, 3) приколоть булавку с украшением. Лучшие варианты - это медь, латунь, бронза, типа-золото.

Вот что подходит:

Брошь типа [шатлен](#)

Просто [брошь на воротник](#)

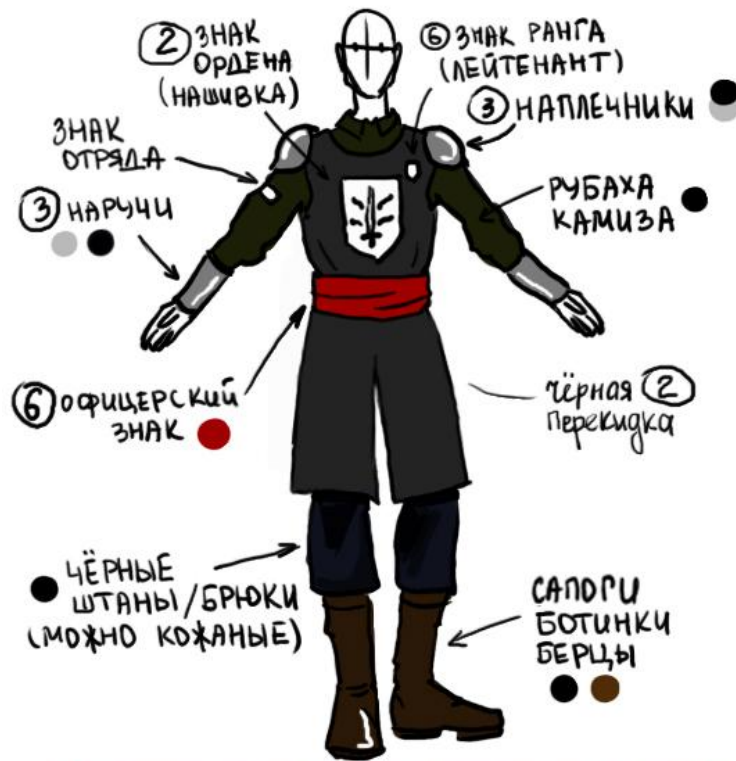
[Длинная цепочка](#) на шею

Важно: в видеоигре у многих магов есть посохи. **Пожалуйста, НЕ ПРИВОЗИТЕ ПОСОХ на полигон, даже если вы маг.** На нашей игре он есть только у Первого Чародея, и на то имеется веская причина.

3. Кафедральные **знаки отличия** - это может быть и браслет на запястье, и перстень на мизинце, и серьга в ухе, и кожаный ремень с заклепками, и мешочек красного цвета, который вы носите на поясе, и повязка на рукаве с символом. Но вот эти вещи мы попросим каждую кафедру придумать для себя. И проследим, чтобы знаки отличия не пересекались.

Тут нужно помнить, что этих знаков надо иметь чуть с запасом (+3), потому что набор новых магов на кафедры произойдет по игре.

Антураж - Храмовники



Антураж: Храмовники

1. Главный цвет - чёрный
 2. Униформа - чёрная перекидка (централизованный пошив) с символом Ордена
 3. Латные оплечья, наручи (лучше пластик).
 4. Символ боевой четвёрки (значок, лента, etc)
 5. Чёрный пояс
 6. Для офицеров:
 - знак отличия (красный пояс)
 - знак ранга
- Оружие: LARP (мечи одноруч или полтор, топоры, кинжалы)

Запрещено: яркие цвета, кроссовки, кеды, синие или слишком современные джинсы

Пояснения:

1. Иметь элементы доспеха храмовникам было бы довольно круто. Мы всячески приветствуем наручи у всех и наплечники у всех, кто имеет ранг сержанта и выше. Командорская кираса - предел наших мечтаний. Лучше пластик, чем сталь.

Вот что посмотреть и где купить:

[Наплечники в "Донжоне". Москва](#)

[Наплечники в "Цитадели". Спб](#)

[Пластиковые наручи \(Цитадель\)](#)

[Кожаные наручи со шнуровкой](#) - тоже ок

2. Основной элемент одежды, которая выдаст в вас храмовника - это перекидка, длиной по колено или ниже колена, на которую нашит символ Ордена (меч с языками пламени). Планируем сделать это централизованно, за небольшой плюс сверх взноса. Самостоятельно сшить перекидку (по нашей выкройке, из чёрной ткани) и привезти на полигон - ок. А вот нашивки мы закажем исключительно сами, однотипности ради. Их нужно будет успеть пришить на перекидки до игры. Ниток и иголок немного завезём, но вы тоже берите.

3. Под перекидку можно надеть рубаху, камизу или тунику. Это такие вещи, которые друг от друга отличаются в первую очередь длиной.

[Это рубаха](#), и вот это [тоже рубаха](#)

[Это камиза](#), и вот это [тоже камиза](#) (более того, поиск по словам “укороченная камиза” приведёт вас к рубахе)

[А вот туника](#) (ее можно надеть НА камизу или рубаху, но наша игра в августе и возможно жаркое лето)

4. Нас правда не смутят берцы. Только кислотные шнурки не вставляйте.

5. Про пояса. Мы предполагаем, что вы их достанете/пошьете/привезёте на игру сами. У всех, кто сержант и выше рангом, красный пояс точно есть. У всех, кто лейтенант, есть еще и небольшой значок на груди (любой подходящий по антуражу, из темного металла). Иметь какой-то универсальный значок для боевой четверки тоже надо: значок или нашивку на правом рукаве, это будем выбирать уже внутри четвёрок.

[Пример отрядного значка](#), другой [пример отрядного значка](#) (звери, листья, ветки), [третий пример](#)

[Пример лейтенантского значка](#) и еще [другой пример](#) (оружие, щит)

Антураж - Церковь

Пояснения:

1. Оговоримся еще раз - в Церкви важно, мальчик вы или девочка) Потому что так повелось, что в мире Dragon Age в Церкви более высокие посты занимают женщины, и это всячески подчеркивается. Поэтому Преподобная Мать и Сестры Церкви не могут носить брюки.
2. Все Служители Церкви имеют основную верхнюю одежду (рубашка-блуза-платье) светлого цвета: белый, слоновая кость, экрю, светло-серый, серебристый. Допустим золотой для Сестёр и Канцлера, допустимо красное платье, а не белое для Преподобной Матери.
3. Знак Церкви - это пояс с нашивкой, изображающей солнце, для всех и епитрахиль (перекидка на шею, нечто среднее вообще-то между епитрахилью и столой) для Сестёр. Планируем на это централизованный пошив.

[Епитрахиль \(стола\)](#)

4. Очень желательным является присутствие головного убора типа “венец/обруч” для братьев и сестер Церкви. Мы видим несколько вариантов (и вполне норм, если они будут разными у игроков блока Церкви).

[Идеальный тип венца](#) (особенно если бы он был без узора)

И вот [такое богатство](#) тоже можно

Дружественный [Ринглин тоже делает венцы](#), довольно крутые и навороченные

Дружественный [Алиэкспресс](#) тоже предлагает приемлемые варианты (смотрите на золотые!)

Но и вот [такой обруч](#) тоже хорошо. Он правда может быть повязкой.

5. Тканевые или кожаные наручи - в светлых/золотых цветах.

Могут быть [такими](#) или [такими](#) или [вот такими](#)



Антураж: Церковь

1. Цвета: белый/светлый, красный, золотой
2. Знак Церкви: епитрахиль и пояс (централизованный пошив) белого цвета, у Преподобной - красного.
3. Головной обруч, у женщин обруч + белый платок (у Преподобной - красный)
4. Можно: тканевые или кожаные наручи.
5. Можно: ювелирные украшения.

Запрещено: кроссовки, кеды, синие или слишком современные джинсы

ВАЖНАЯ ПОПРАВКА от июня 2019:

Мы подумали и сделали все церковные униформенные знаки КРАСНОГО цвета.