

## **Маленькая Большая Игра.**

### **Правила по костюму: о внешнем виде персонажей и поощрении старательных игроков.**

Костюм на ролевой игре выполняет несколько функций, для текущего проекта принципиально важными являются: опознавательная, защитная и эстетическая.

#### **1) Опознавательная функция**

Она отвечает за безошибочную идентификацию персонажей. Игровая реальность предполагает, что гном разительно отличается по внешнему виду от эльфа: как физиологически – так и по манере одеваться. И спутать их, в нормальных условиях, достаточно затруднительно. Потому, несмотря на то, что МГ оставляет игрокам, в рамках своей команды, право и возможность самим заполнить недостающую информацию о мире и населяющих его народах (костюмы, обычаи, внешний вид и проч.) – есть некоторые характерные черты внешности, которые **ОБЯЗАТЕЛЬНЫ** для отображения в костюмах соответствующих рас:

• **Гномы:** раса гномов обладает повышенной волосатостью, обусловленной холодными условиями их северной родины. Особенной густоты волосистой покров достигает на голове, что, наряду с высокой скоростью роста волос, даёт богатейшую почву для самовыражения и гордости. Распространены развесистые, хитрозаплетённые и украшенные, бороды и усы всех форм и систем для мужчин – и длинные косы и пышные причёски для женщин (**БОРОДЫ У ГНОМОВ-ЖЕНЩИН НЕ РАСТУТ**). Насильно побрить гнома – значит нанести ему серьёзное оскорбление, ибо в Империи бреют только преступников.

Игрок-гном ОБЯЗАН иметь в качестве части костюма бороду (натуральную или накладную) – для мужчин;

Высокую причёску и/или косы и/или распущенные волосы (натуральные или накладные) – для женщин.

• **Эльфы:** физиологическими особенностями эльфов являются заострённые вытянутые уши, которые у них растут всю жизнь и достигают приличных размеров (да, похожие в WOW). С возрастом скорость роста замедляется – но не останавливается (как правило: самый старый эльф – самый длинноухий). Отсекание ушей – достаточно болезненная и унижительная процедура для эльфа.

Игрок-эльф ОБЯЗАН иметь в качестве части костюма стоячие заострённые уши (натуральные или накладные);

• **Орки:** особенностью орков является цвет их кожи. Под палящим солнцем степей их тела приобретают ярко-кислотный оттенок: алый, лимонный, изумрудный, бирюзовый и т.п.

Игрок-орк ОБЯЗАН в качестве части костюма тонировать лицо одним из вышеуказанных цветов на его выбор;

• **Демоны:** имеют причудливый внешний вид. Их трудно с кем-то спутать – и, вместе с тем, трудно привести их внешний вид к общему знаменателю: рога, копыта, хвосты, когти, крылья, шупальца, лишние глаза и конечности т.п.

Игрок-демон ОБЯЗАН в качестве части костюма выбрать как минимум один элемент из вышеперечисленного на свой выбор;

• **Нежить:** представляет собой смесь всех рас игровой части мира, за исключением демонов – ибо выбор тела для неживых душ является исключительно делом вкуса. Тем же, что с первого взгляда отличает неживого от живого – является цвет кожи. За отсутствием кровообращения, под воздействием окружающей среды и бальзамирующих составов, кожа неживого приобретает снежно-белый или/и угольно-чёрный цвет: в зависимости от индивидуальных особенностей организма и способов его поддержания.

Также нежить весьма религиозна и суеверна – среди них носить с собой череп (или его изображение) как символ смерти и Морганы считается приносящей удачу традицией. Многие полагают, что чем больше черепов, всех мастей и размеров – тем лучше. Практикуются татуировка и раскраска тела.

Игрок-неживой ОБЯЗАН в качестве части костюма тонировать лицо белым и/или чёрным цветом;

Если у игроков есть предложения по полевой идентификации различных рас, которые кажутся им более удачными, чем вышеуказанные: МГ открыто для предложений с вашей стороны, пока они не противоречат концепции игры.

## **2) Эстетическая функция**

Костюм, помимо всего, должен радовать глаз своего хозяина и сторонних участников процесса.

Потому игроки, ответственно подошедшие к подготовке костюма, вывезшие красивые образы и/или перевыполнившие минимальные требования по костюму – получают игровые бонусы (минимальный размер бонуса – +1 хит, максимальный – на усмотрение МГ).

• **Гномы:** борода (натуральная или накладная) длиной не короче 50 см от низа подбородка – для мужчин;

причёска не ниже 30 см от темени и/или не короче 50 см от затылка (натуральная или накладная) – для женщин.

• **Эльфы:** стоячие заострённые уши – не короче 25 см от мочки уха (натуральные или накладные);

• **Орки:** все видимые из-под одежды участки кожи покрыты одним из вышеуказанных цветов на его выбор;

• **Демоны:** как минимум один элемент из вышеперечисленного размером не менее 50 см по длинной стороне и/или два и более элемента;

• **Нежить:** все видимые из-под одежды участки кожи покрыты белым и/или чёрным цветом;

Также на дополнительные игровые бонусы и артефакты может рассчитывать команда, представившая наиболее цельный «командный образ».

## **3) Защитная функция**

• Помните, что боестолкновения занимают не последнее место в данной игре. И хотя предел доспеха не зависит от внешнего вида, типа, веса и проч. пожизненных его характеристик – он защищает игрока от реальных повреждений на игре. МГ настоятельно рекомендует подобной защитой не пренебрегать, в особенности – защитой головы и глаз. Особенно щитоносцам.

• Помимо боёвки – костюм должен защищать своего владельца от погодных катаклизмов, поддерживать его в сухости и комфорте. Особое внимание следует уделить обуви – на игре необходимо будет много ходить и местами даже бегать (возможно – в дождь), в том числе и по сырой местности: а ничто так не выбивает из игры, как мозоли и промоченные ноги. Потому допускаются берцы и резиновые сапоги: при условии их достойного заантураживания и стилизации. По собственному опыту МГ рекомендовало бы как следует начищенные и прогуталиненные, разношенные офицерские сапоги-хромовики на резиновой подошве.

МГ не настаивает на историчности покроев и материалов – главное, чтоб они имели красивый и уместный внешний вид, были удобными и надёжными: благо жанр фэнтези позволяет широкие допущения.

Возможны подробные консультации по костюму в индивидуальном порядке – пишите на игровую почту: [igra-bolshaya@mail.ru](mailto:igra-bolshaya@mail.ru)