Noc Wszystkich Dusz

• Podręcznik Gracza •

Moda

Flamberg

The Way We Play

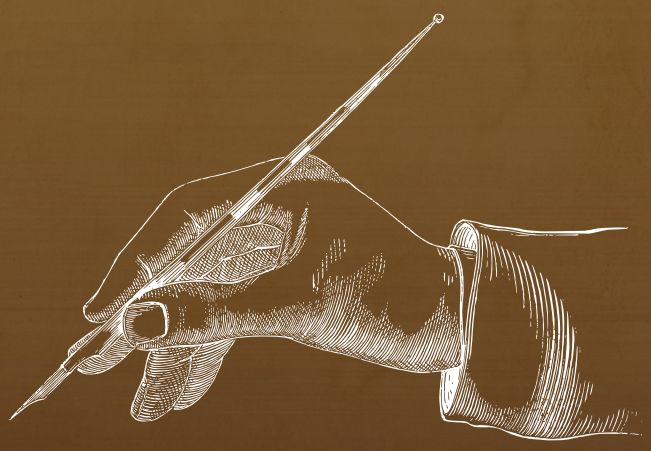
Autorzy

Okładka i oprawa graficzna: Agnieszka „Bobiks” Pawlak

Autorzy tekstu: Natalia „Luna” Nizińska

Skład: Natalia „Luna” Nizińska

Redakcja i korekta: Kit S.



Spis treści

1. Wstęp
2. Dobre praktyki strojów larpowych
3. Bronie
4. Orlais
5. Ferelden
6. Elfy dalijskie
7. Elfy z Obcowisk
8. Zakon
9. Templariusze
10. Magowie z Kręgów
11. Apostaci
12. Krasnoludy
13. Qunari
14. Szara Straż
15. Tevinter

Wstęp

Oddajemy w Wasze ręce kolejny podręcznik do larpa *„Noc Wszystkich Dusz”*, dzięki któremu skompletujecie strój zgodny z uniwersum Dragon Age.

Zachęcamy także osoby, które larpują pierwszy raz (ale starych wyjadaczy też!), do zapoznania się z rozdziałem „Dobre praktyki strojów larpowych”, gdzie znajdziecie ogólne porady przygotowawcze i kilka trików starych larpowców.

W razie jakichkolwiek pytań zapraszamy do kontaktu na facebookowej grupie.

Miłego czytania!

PS Pozostałe podręczniki i Dokument Projektowy znajdziecie na stronie Flambergu!

Dobre praktyki strojów larpowych

Niezależnie od tego, kim gracie i w jakiej frakcji jesteście, czy zamierzacie walczyć, czy raczej biegać po krzakach, są pewne rzeczy, które warto mieć na każdym larpie. W tym rozdziale podzieliliśmy je na kategorie *„klimatyczne” i „nieklimatyczne”*: znajdziecie tam rzeczy, które podniosą immersję gry, i takie, które dla Was jako graczy mogą być bardzo ważne, przydatne oraz podnoszące komfort gry w terenie.

Klimatyczne

Buty

Pamiętajcie, że buty nie muszą kosztować fortuny. Ważne, by były przede wszystkim wygodne. Zadbajcie o dobrą, fakturowaną podeszwę, by w razie deszczu i śliskiej trawy nie pośliznąć się. Dobrze, by buty nie przemakały, bo po dwóch dniach gry w takich warunkach można dostać bardzo bolesnych otarć i pęcherzy, a także rozchorować się.

Jeśli boicie się, że buty mogą przemakać, weźcie więcej niż jedną parę zapasowych skarpetek; nawet w mokrych butach sucha skarpetka potrafi uratować sytuację.

Wiemy, że nie zawsze jest taka możliwość, ale postarajcie się przygotować buty zarówno na niepogodę, jak i na wysokie temperatury.

Kobiety: jeśli macie tylko klimatyczne sandały i tak planujecie wystąpić, zakupcie wcześniej cieliste rajstopy, najlepiej bez palców. Będą niewidoczne, a dadzą chociaż jedną warstwę chroniącą przed zimnem na wypadek niepogody. Wersja dla wszystkich: możecie też pokusić się o klimatyczne bawełniane skarpety; sandały i skarpety to rozwiązanie z długą tradycją.

Jeśli dopiero zaczynacie swoją przygodę z larpami i nie macie butów, które wyglądają wystarczająco klimatyczne, dostępne są nakładki na buty, wiązane lub zapinane na paski – do wyboru do koloru. Ważne, założyć do nich obuwie o podobnym kolorze; mogą to być zwykłe trapery, które po dodaniu nakładki czy owijaczy staną się butami z wysokimi cholewami.

Torba/plecak

Postaci z tego świata bardzo często podróżują, muszą mieć więc gdzie trzymać prowiant, wodę, drobne monety oraz inne ważne i potrzebne bibeloty. Z drugiej strony, swoje miejsce powinny mieć też rzeczy nieklimatyczne: karta postaci, zegarek, telefon, papierosy itp. Torba musi więc spełniać dwa zadania.

Jeśli nie masz klimatycznej torby, polecamy stare listonoszki, worki żeglarskie czy torebki lniane z indyjskich sklepów. Bardzo często można też dostać skóropodobne torby w zwykłych sklepach odzieżowych, które świetnie sprawdzą się na larpie, a nie nadszarpną domowego budżetu. Dla chłopów i innych postaci stanu najniższego bardzo polecamy worki jutowe: łatwo się je szyje, są tanie i bardzo łatwo zaadaptować taki na torbę czy worek podróżny.

Sztućce i naczynia

Wasze postacie, jak i Wy, muszą jeść, jednak na larpie źle wygląda, gdy do picia używamy plastikowych bidonów, a obiad podajemy na plastikowych talerzykach. Dlatego warto zaopatrzyć się w manierkę, kufel, róg do picia czy bukłak. Polecamy zajrzeć na strony rzemieślników larpowych lub do larpowych sklepów, ale podobny sprzęt można też znaleźć w „zwykłych" sklepach. Jeśli nie jest Wam straszna wycieczka po second-handach, czasem uda się tam znaleźć kielich-perełkę. Wspominaliśmy już o workach jutowych; wiecie, że można z nich też zrobić „kubraczek" na butelkę wody?

Dobrze jest zaopatrzyć się w swoje talerze i sztućce; drewniane są najbardziej klimatyczne, ale porcelana i metal przejdą, jeśli nie będą zbyt „fikuśne". Na grze planujemy podawać jedzenie i w ramach ochrony środowiska gorąco zachęcamy do przywiezienia ze sobą własnych naczyń. Nie używamy jednorazówek.

Biżuteria i dodatki specjalne

Każda postać ma swój własny charakter, który można pokazać nie tylko samym strojem, ale też dodatkami: naszyjnikami, kolczykami, pierścieniami. To nie musi być nic drogiego, nie trzeba się też biżuterią obwieszać, ale pamiętajcie, by zastanowić się nad statusem społecznym swojej postaci i dostosować błyskotki do jej majętności.

Pamiętajcie, że jeśli Wasze postaci będą bardami, potrzebują instrumentu muzycznego; jeśli planujecie grać kowala, alchemika, pisarza czy innego kartografa, to każda z tych postaci potrzebuje dodatków dedykowanych dla swojej profesji. Tak samo jak wojownik potrzebuje miecza, tak i pisarz musi mieć papier, inkaust, pióro. Oczywiście nie oznacza to, że będąc alchemikami musicie przywieźć ze sobą cały stół alchemiczny, czy wozy pełne produktów, jeśli jesteście kupcami, ale dobrze mieć ze sobą coś, co sprawi, że innym będzie łatwiej zidentyfikować charakter lub profesję postaci i od razu domyślą się, kim gracie.

Okrycie wierzchnie

Choć ostatnie lata pokazują, że Gry Główne toną w słońcu, może przyjść taki rok, gdy utoniemy w deszczu i zimnie. Dobrze jest więc mieć przygotowany ciepły płaszcz czy inną odzież wierzchnią, która będzie pasowała do klimatu, a jednocześnie sprawi, że Wy, jako gracze, nie będziecie narażeni na niesprzyjające warunki atmosferyczne. Klasyczne ciemne płaszcze z kapturem szyte z półkoła są dostępne w każdym sklepie larpowym; większość krawcowych będzie w stanie taką uszyć lub można ją uszyć samemu, gdyż sam wykrój jest bardzo prosty. Polecamy bardzo flausz, który nie jest drogi, a dobrze zbiera wodę i jest bardzo ciepły. Wełna z domieszką sztucznego włókna lepiej chroni przed przemoczeniem niż wełna czysta.

Nieklimatyczne

Bielizna termiczna

Jeśli będzie zimno, a Wasz strój nie do końca jest pod to przygotowany, świetnie sprawdzi się bielizna termiczna, którą można ukryć pod kostiumem; zapewni ona dodatkową warstwę ciepła. Gorąco zachęcamy do zaopatrzenia się w zestaw koszulki i spodni termicznych, i jeśli nie będzie potrzebna na larpie, to świetnie sprawdzi się też jako piżama w zimne sierpniowe noce w namiocie.

Kosmetyki ochronne

Krem z filtrem UV w ostatnich latach bardzo się przydawał ze względu na palące słońce i wysokie temperatury na grze. Pamiętajcie, by krem nanosić powtórnie co około 3 godziny, zwłaszcza, jeśli posiada niski filtr (<50 SPF); jedno posmarowanie się nie zapewnia ochrony na cały dzień, zwłaszcza przy intensywnym poceniu się. Nie zapomnijcie o uszach!

Koniecznie zabierzcie ze sobą Muggę lub inne środki na kleszcze i komary. Gramy w środku lasu i na każdym Flambergu kilka razy dochodzi do sytuacji, gdzie ktoś zostaje ukąszony przez kleszcza, czasem wielokrotnie. Komary zazwyczaj są mniejszym problemem, ale jeśli nie lubicie się drapać, macie dzieci lub alergię, to warto zaopatrzyć się w kilka puszek sprayu przeciw owadom.

Jedzenie

Będziemy zapewniać jedzenie na grze i choć dołożymy wszelkich starań, by każdy był zadowolony, może zdarzyć się tak, że nie będziemy w stanie sprostać wszystkim wymaganiom i restrykcjom żywieniowym. Jeśli zaistnieje taka sytuacja, poinformujemy Was o tym wcześniej, byście mogli się odpowiednio przygotować. Tym niemniej na grze zapewnimy Wam przynajmniej jeden posiłek; weźcie jednak pod uwagę, że drugi dzień larpa jest pełnym dniem grania, dlatego polecamy zabrać ze sobą suchy prowiant, który będziecie w stanie zjeść na trakcie.

Inne

- Zestaw do wyjmowania kleszczy, jak wspomnieliśmy wyżej, bardzo się przydaje;
- Agrafki, igła, neutralne nici – warto je mieć. Stroje potrafią się w trakcie podróży i gry zniszczyć;
- Lusterko, by móc wykonać makijaż czy charakteryzację, jeśli potrzebujecie;
- Wsuwki do włosów są zawsze towarem deficytowym, więc bardzo polecamy zabrać ich więcej niż mniej;
- Jeśli palicie papierosy, dobrze pomyśleć o formie zamykanej popielniczki, abyście nie zostawiali niedopałków w lesie!

Bronie

W tym rozdziale znajdziecie podstawowe informacje dotyczące broni oraz porady, na co warto zwrócić uwagę, zaopatrując się w bezpieczną broń na larpa. Techniczne szczegóły dotyczące dopuszczalnych bezpieczniaków oraz mechaniki znajdziecie w kolejnej części *„Podręcznika Gracza: Mechanika”*, który opublikujemy niedługo.

Na wstępie chcemy podkreślić, że każda broń będzie musiała przejść przed grą atest, gdzie zostanie zweryfikowane jej bezpieczeństwo. Uspokajamy: wszystkie bronie lateksowe dostępne w znanych sklepach larpowych bez problemu przejdą przez akredytację; **wyjątek stanowią bronie marki Calimacil, tych nie będziemy wpuszczać na grę.** Jeśli Wasze miecze mają już kilka lat, warto sprawdzić, czy pianka nie stwardniała i nie sprawia bólu przy uderzeniu; w takiej sytuacji broń może nie być dopuszczona do gry.

Na larpie przewidujemy pojawienie się następujących rodzajów broni bezpiecznej:

- bronie do rzucania (np. sztylety)
- bronie krótkie (sztylety, noże)
- bronie długie (miecze, rapiery)
- bronie drzewcowe (halabardy, piki)
- łuki, wyłącznie na bezpieczne strzały („pacyny”)
- kusze, wyłącznie na „pacyny”
- kostury, kije – **wyłącznie bezpieczne!**

Co do ostatniego punktu: **wymagamy, by postaci magów posiadały bezpieczne kostury** ze względu na niebezpieczeństwo uderzenia graczy przy posługiwaniu się nimi. Ich cena jest podobna do bezpiecznych mieczy. Dopuszczamy kostury z nazwą „quarterstaff”, „staff” itp., nie muszą to być koniecznie kostury przeznaczone tylko dla magów.

Orlais

Tablica Pinterest

Orlais – a przynajmniej orlezjańska szlachta – czerpie inspiracje przede wszystkim z baroku oraz karnawału weneckiego. Ma być bogato, kolorowo, pstrokato i ekstrawagancko! Im więcej blichtru, tym lepiej. Orlezjanie lubią mocne, wyraziste barwy oraz bogate zdobienia. Preferują też kontrasty: żółć z granatem, złoto z różem, zieleń z czerwienią. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni stosują makijaż (biały puder, wyrazisty róż na policzkach, szminki), a drobne różnice w nim określają pozycję społeczną. W miejscach publicznych należy nosić maski bogato zdobione piórami, klejnotami itp. Wiemy, że noszenie masek w temperaturze 25 stopni Celsjusza może być męczące, więc nie będziemy tego bezwzględnie wymagać, ale dobrze, byście trzymali takie maski w widocznym miejscu, na przykład przytroczone do stroju lub zsunięte na głowę.

Mieszczaństwo Orlais nosi się mniej strojnie, ale jednocześnie usiłuje też naśladować szlachtę, gdyż w Orlais pozory są bardzo ważne. Najczęściej rozróżnia się ich po tym, że nie mają ze sobą masek, gdyż zasłanianie twarzy to domena arystokracji.

Pospólstwo wypada przy tym wszystkim dość biednie (lniane suknie, proste czepki, fartuchy), choć i tak chłopi lubią rozjaśnić ponury dzień kolorami, przez co na pierwszy rzut oka dla osób z innych części kontynentu mogą nie wyglądać jak biedota.

Bardowie Orlais to specyficzna grupa. Muszą ubierać się kolorowo i ekstrawagancko, by być w centrum uwagi, ale w ich wypadku strój nie świadczy o tym, z jakiej warstwy społecznej pochodzą. Tutaj chodzi przede wszystkim o jak największą ekstrawagancję. Bardowie posiadają też instrumenty muzyczne, które odróżniają ich od zwykłych obywateli. Maski są dla nich opcjonalne. Bardom wybacza się wiele, dlatego często swoim strojem próbują wywołać szok i wzbudzać kontrowersje; wedle zasad Wielkiej Gry bycie najbardziej rozpoznawalnym szpiegiem w okolicy świadczy o zdolnościach orlezjańskiego barda.

Wojownicy Orlais preferują metalowe zbroje, kirysy, naramienniki, nagolenniki i tym podobne. Często mają kolorowe płaszcze czy hełmy przyozdobione piórami. Niedopuszczalne są pordzewiałe naramienniki czy poczerniałe pancerze.

Ferelden

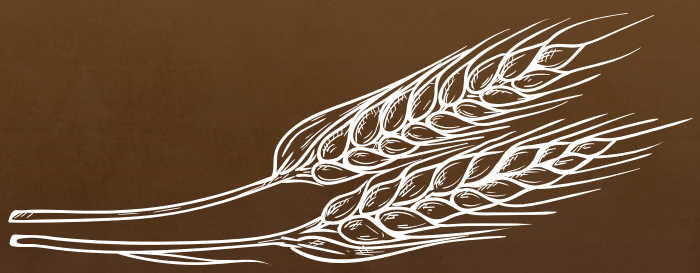
Tablica Pinterest

Ferelden jest przeciwieństwem Orlais: to przede wszystkim średniowieczna i renesansowa Anglia. Preferencje modowe zależą od upodobań poszczególnych postaci. Fereldeńczycy uważają, że to ich umiejętności, a nie ubiór świadczą o statusie, dlatego nie przywiązują wielkiej wagi do błyskotek. Jeśli już ozdabiają swoje stroje, są to proste motywy zwierzęce czy myśliwskie. Noszą futra ze względu na surowy klimat i nie boją się pokazywać spracowanych dłoni.

Szlachta, choć nieliczna, ubiera się schludnie i korzysta z wysokiej jakości materiałów. Fereldeńczycy preferują kolory stonowane i bliskie naturze: beże, szarości, granaty oraz czernie, choć spotyka się też biel czy złoto, zwłaszcza wśród kobiet. Większość osób w Fereldenie potrafi posługiwać się bronią, dlatego nawet arystokracja chodzi w skórzanych zbrojach, grubych przeszywanicach i rękawicach. W przeciwieństwie do Orlais, Fereldeńczycy preferują kolczugi zamiast zbroi płytowych.

Mieszczaństwo w zasadzie występuje tylko w Denerim – stolicy. Starają się nosić na bogato i są jedyną grupą społeczną, która raczej stroni od broni. Kobiety ubierają się w skromne, długie suknie, a co bogatsze mieszczanki kuszą biżuterią. Biedni mieszczanie to w zasadzie głównie przestępcy. Ubierają się bardzo prosto, w bure barwy i najlepiej bez wyrazu – tak, by łatwiej było zniknąć w tłumie.

Pospólstwo, które poza Ferelden ma zazwyczaj niższy status społeczny, tutaj jest szanowane ze względu na pracę swoich rąk. Są to rolnicy, hodowcy bydła oraz wytwórcy rozmaitych dóbr. Preferują stroje praktyczne w codziennej pracy; wszystko powinno być schludne i czyste, w kolorach bieli, brązu, szarości.



Elfy dalijskie

Tablica Pinterest

Elfy dalijskie mocno związane są z naturą i ich ubiór to odzwierciedla. Lubią naturalne kolory, które można dostrzec w otaczającym świecie: zielenie, brązy, beże, czasem też i błękit. Noszą ubrania z naturalnych włókien, czasem też skóry, futra, ale i pióra. Priorytetem jest, by strój był swobodny, dopasowany i wygodny. Dalijskie elfy znane są ze stosowania owijek, które zawijają na łydkach w kształt jodełki; czasem taką owijką zastępują nawet buty. Jako że Dalijczycy są nomadami, lubią długie, rozpinane płaszcze, które chronią ich podczas podróży.

Elfa dalijskiego można rozpoznać po ***vallaslin*** – tatuażu na twarzy, który świadczy o przynależności do klanu i o tym, że dany elf osiągnął dorosłość. Każdy *vallaslin* powiązany jest zawsze z jednym bogiem z panteonu Dalijczyków. Przykłady tatuaży znajdziecie na tablicy Pinterest.

Opiekunowie i Pierwszy to zazwyczaj jedyni magowie w danym klanie i wyróżnia ich szata: tunika lub suknia spięta pasem. Nigdy nie noszą zbroi. Często przyozdabiają ramiona futrem, a szyję grubymi, oplatającymi naszyjnikami.

Elfy dalijskie to głównie łowcy i myśliwi, dlatego większość z nich posiada łuk. Mają też lekkie i zawsze skórzane zbroje. W niektórych klanach utrzymujących handel z ludźmi zdarza się, że ktoś zaopatrzy się w lekką kolczugę czy naramienniki, ale nigdy nie będzie to pełna zbroja.

Dalijczycy cały swój dobytek wożą na wozach wyposażonych w żagle. Są to dość charakterystyczne i łatwo rozpoznawalne pojazdy. Na czas dłuższego postoju śpią w namiotach i przy ogniskach.

Wymagana charakteryzacja: każdy elf dalijski musi mieć spiczaste uszy (prosimy, by nie były za długie – uszy elfów w *Dragon Age* bliżej mają do *„Władcy Pierścieni”* niż *World of Warcraft*). Konieczne jest również posiadanie *vallaslin*, czyli tatuażu na twarzy. Polecamy wykonywanie go farbami do ciała, kredkami do makijażu czy eyelinerem i zastosowanie fixera, by makijaż wytrzymał cały dzień.

Elfy z Obcowisk

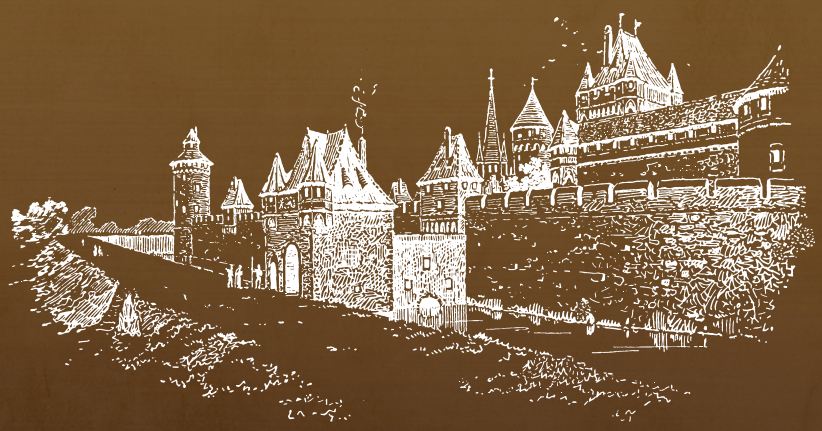
Tablica Pinterest

Elfy z Obcowisk nie różnią się zbytnio od najbiedniejszych przedstawicieli ludzi. Wszystko zależy od tego, z jakiego miasta pochodzą i jaką pracę wykonują. Poza nielicznymi wyjątkami praktycznie wszystkie ubierają się w ciemne, szare, czarne i brązowe barwy; kolory, jakie można uzyskać tanim barwnikiem lub naturalnie. Odzież musi być przede wszystkim wygodna, zazwyczaj jest też mocno znoszona, wielokrotnie cerowana, a nierzadko podarta i w złym stanie.

Jako że niektóre elfy – szczególnie w Orlais – mają pracę, mogą nosić się tak, jak zażyczy sobie ich chlebodawca, na przykład ubierając uniformy pokojówek czy służących, czasami przyozdobionych herbem lub haftem. Najbiedniejsi, bezrobotni i bezdomni przywdziewają to, co akurat udało im się znaleźć, wygrzebać, może nawet od kogoś dostać. Zawsze będą to jednak ubrania w złym stanie, często wybrakowane i niepasujące do siebie.

Wymagana charakteryzacja: każdy elf z Obcowiska musi mieć spiczaste uszy (prosimy, by nie były za długie – uszy elfów w *Dragon Age* bliżej mają do *„Władcy Pierścieni”* niż *World of Warcraft*).

Prosimy o nierobienie na twarzy tatuaży, by uniknąć bycia pomylonym z elfem dalijskim.



Zakon

Tablica Pinterest

Kapłanki i kapłani Zakonu Andrasty ubierają się w kolory bieli i czerwieni. Choć mężczyźni zajmują tylko najniższe szczeble w hierarchii Zakonu, tak samo noszą długie szaty zakonne. Zdarzają się też tuniki i tabardy w podobnej kolorystyce, a wówczas nosi się do nich ciemne spodnie. Dopuszczalne są czarne buty i czarne pasy.

Każda szata musi być opatrzona symbolem Zakonu, którym jest słońce (można je obejrzeć w *„Podręczniku gracza: Świat”*). Zdarza się, że symbol nie jest umieszczony na samej szacie, ale wówczas pojawia się w formie naszyjnika; wystarczająco dużego, by był widoczny z daleka. Taki naszyjnik w kształcie słońca zawsze noszony jest na wierzchu szaty, nigdy schowany.

Większość kapłanek zakrywa głowę. Mogą to być chusty, proste czepki, płaskie kapelusze lub też charakterystyczne dla Zakonu nakrycie głowy, wysokie i rozwidlające się ku górze. Im wyżej w hierarchii kościelnej się jest, tym kapelusze są wyższe i bardziej ozdobne.

Templariusze

Tablica Pinterest

Templariusze mają bardzo charakterystyczny styl ubierania. Są widoczni już z daleka; zawsze mają w swoim stroju czerwony akcent, który jest kolorem przewodnim Zakonu. Typowym wyposażeniem templariusza jest ciężka, płytowa zbroja, długi miecz, tarcza z herbem oraz bardzo charakterystyczny hełm garnczkowy. Często templariusze przepasują się czerwoną szarfą. Standardem jest również sięgająca ziemi zakonna szata, zakładana pod zbroję; dominuje w niej – znów – czerwień i zdobiona jest złotą nicią, nierzadko ukazującą symbol Zakonu.

Wszyscy kojarzą też templariuszy z ich symbolem: płonącym mieczem. Wzory herbu różnią się od siebie i istnieje co najmniej sześć jego wariantów:

- Miecz skierowany jest w górę, a po każdej jego stronie znajdują się dwa mniejsze płomienie;
- Miecz skierowany jest w dół, a po każdej jego stronie znajdują się cztery większe płomienie;
- Miecz skierowany jest w dół, a po każdej jego stronie znajdują się trzy płomienie;
- Miecz skierowany jest w dół, a po jego bokach znajdują się cztery płomienie, zajmujące około jednej trzeciej dolnej części herbu;
- Podobnie jak powyżej, ale płomienie znajdują się bliżej rękojeści;
- Cztery płomienie po obu stronach miecza przebiegają przez całą jego długość.

Mikstura lyrium, którą zażywają templariusze, jest łatwo rozpoznawalna. Jest to flakon z błękitną, mieniącą się substancją. Zakonnicy spożywają lyrium w postaci płynnej, ale w oryginalnej formie jest to kryształ.

W świecie znana jest też czerwona odmiana lyrium, która, podobnie jak jego nieskażony odpowiednik, jest kryształem, ale o barwie czerwonej. Ci templariusze, którzy świadomie czy też nie przyjęli jego dawkę, szybko uzależniają się i powoli zatracają samoświadomość i autonomię. Na ich ciałach zaczynają pojawiać się mutacje i czerwone wykwity; zupełnie, jakby sami zaczynali przeradzać się w kryształ.

Magowie z Kręgów

Tablica Pinterest

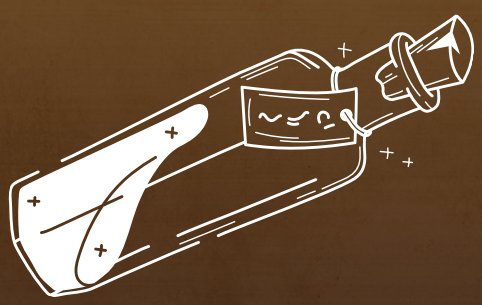
Ci z magicznie uzdolnionych, którzy trafiają do Kręgów Magów, zostają pozbawieni jakichkolwiek dóbr osobistych. Zapewnia się im jednak standardowe szaty i różnią się one tylko i wyłącznie zdobieniami w zależności od tego, jak wysoko w hierarchii się jest. Niektóre Kręgi pozwalają na subtelne dekorowanie szaty wedle upodobań.

Kolory szat najczęściej podobne są do zakonnych (biało-czerwone), ale mogą też być związane z Kręgiem, z którego pochodzi mag i ich kolorystykę wyznacza Pierwszy Zaklinacz Kręgu.

Szaty są długie i proste, takie same dla każdej płci. Są jedno- lub dwukolorowe. Elementem wspólnym jest pas, który posiada każdy mag należący do Kręgu; pas ten zdobi symbol Kręgu lub symbol Zakonu, w zależności od upodobań danego Kręgu.

Każdy z magów po przejściu rytuału Katorgi otrzymuje **kostur magiczny**, by móc władać magią. Jest to długi na przynajmniej 1,5 m drewniany kij, wyrzeźbiony w określony kształt i/lub w konkretny sposób przyozdobiony. Należy nosić go w dobrze widocznym miejscu. Kostur musi być łatwy w identyfikacji jako przedmiot magiczny i nie można próbować charakteryzować go na kij, laskę, czy inny element codziennego użytku. Zachęcamy do wyszukania hasła „Dragon Age Staff" w obrazach Google, by zainspirować się kształtem i rodzajem kosturów.

Filakterium jest flakonem, który zazwyczaj jest nieprzezroczysty, by nie było widać, co jest w środku; wszyscy jednak wiedzą, że mag pozostawia tam kilka kropel swojej krwi. Flakony te są magiczne i nie można ich otworzyć ani próbować modyfikować zawartości. Są w posiadaniu templariuszy.



Apostaci

Tablica Pinterest

Apostaci, w przeciwieństwie do magów z Kręgów, nie noszą nigdzie widocznych symboli świadczących o przynależności do Kręgu czy Zakonu. Mogą wyglądać całkowicie przeciętnie.

Jako wyjęci spod prawa uciekinierzy często decydują się na los podróżników, dlatego ich stroje zwykle przystosowane są do długich wędrówek. Mogą ubierać się na modłę orlezjańską lub fereldeńską, jednak nie lubią się wyróżniać, dlatego preferują raczej stonowane kolory.

Apostaci to wciąż magowie, więc posiadają oczywiście kostury, jednak by nie zostać tak łatwo rozpoznanymi kamuflują je tak, by wyglądały jak laski lub kije, którymi wędrowiec może się wspierać w podróży.

Malefikarzy (magowie krwi) nie mają szczególnych znaków rozpoznawczych. Choć każdy szanujący się mag krwi będzie unikał wyróżniania się z tłumu, na pewno będzie musiał posiadać odpowiednią misę czy kielich, by tą krew zbierać, a także wystarczająco ostry sztylet, którym będzie w stanie upuścić krwi ofierze.

Krasnoludy

Tablica Pinterest

Krasnoludzkie stroje najbliższe są średniowieczu z domieszką renesansowego bogactwa. Lubią geometryczne wzory, świecące błyskotki, ale też stroje praktyczne, skórzane, czy nawet zbroje – te, poza wojownikami, najczęściej noszą elity Orzammaru. Nie mają jednej kolorystyki, która dominuje w ich ubiorze, ale lubią barwy ziemi: brązy, szarości, czernie, czy też złoto, srebro i miedź. Im wyżej urodzony krasnolud, tym jego strój może być bardziej ozdobny. Należy pamiętać, że nie wszystkie krasnoludy mają brody, choć zwyczaj jej noszenia jest powszechny w Orzammarze; krasnoludy powierzchniowe często preferują gładkie lico.

Kupcy, najemnicy czy handlarze lyrium spotykani na powierzchni ubierają się schludnie lub nawet bogato, jeśli tylko ich status materialny im na to pozwala. Lubią kamienie szlachetne. Czasem wręcz popisują się technologicznymi wynalazkami Orzammaru; kowalstwo i maszyny krasnoludzie są znane w całym Thedas. Jednym z wynalazków krasnoludów są kusze i jak na razie jest to jedyna rasa, która posługuje się tym śmiercionośnym narzędziem.

Handlarza lyrium można rozpoznać po skrzyniach, które przewozi: są ciężkie, dobrze zabezpieczone i w ich środku jest dużo mniej towaru, niż mogłoby się wydawać. Niebieskie kryształy mają bardzo negatywny wpływ na wszystkich poza krasnoludami, dlatego skrzynie mogą mieć dodatkowe warstwy metalu, czy też być zabezpieczone magicznie.

Wymagana charakteryzacja: wiemy, że nie każdy jest osobą o nieprzeciętnie niskim wzroście, więc by łatwiej było Wam rozróżniać graczy-krasnoludów od ludzi proponujemy, by każdy krasnolud posiadał naszyjnik z geometrycznym kluczem. Zapewniamy zestaw identycznych kluczy dla graczy-krasnoludów, jednak uzależnione jest to od ilości zgłoszeń, więc nie czekajcie z deklaracją rasy na ostatnią chwilę. Każdy gracz-krasnolud zobowiązany jest nosić naszyjnik na wierzchu, by był dobrze wyeksponowany i łatwy do zauważenia.

Qunari
(kossith)

Tablica Pinterest

Qunari należący do rasy *kossith* z reguły mierzą ponad dwa metry wzrostu oraz są dość umięśnieni, niezależnie od płci. Ich cechą charakterystyczną są pokaźne rogi, które lubią przyozdabiać pierścieniami, oraz kolor skóry o wielu odcieniach szarości lub pomarańczu. *Kossith* mają też lekko spiczaste uszy, jednak mogą nie być zauważalne, gdy widzi się ich rogi. Choć istnieją qunari bez rogów, jest to rzadkość, więc prosimy trzymać się konwencji proponowanej w podręczniku.

Tradycyjne stroje qunari kojarzą się z ludami nomadycznymi, a także nieco z Bliskim Wschodem. Lubią biel, czerń, kolory złota, pomarańczu, brązu i czerwieni. Mężczyźni często chodzą z obnażoną klatką piersiową lub przepasają ją tylko kawałkami skóry. Co ciekawe, *kossith* nie posiadają włosów na ciele poza głową (spójrzcie na przykład Żelaznego Byka). Kobiety noszą przepaski na biust krzyżujące się na piersiach i wiązane na szyi. Spodnie są dopasowane albo luźne, upięte w okolicy kostki. Częstym motywem w ich ubiorze są liny a la shibari lub splecione w warkocz materiały, którymi przyozdabiają swoje stroje.

Magowie qunari noszą obroże i prowadzani są na smyczy lub łańcuchu przez opiekującego się nimi wyznawcę qun. Noszą na twarzach maski; nie muszą być pełne, ale na pewno osłaniają usta. Stanowi to jedynie symbol, gdyż magowie i tak mają obcinane języki i nie są w stanie się komunikować. Mieszkańcy Thedas maski te nazywają kagańcami i niektóre mogą nawet takie przypominać.

Qunari noszą skórzane zbroje, nierzadko same tylko naramienniki lub karwasze, i unikają pełnych płyt. Preferują walkę w zwarciu, dużymi brońmi, długimi mieczami czy młotami bojowymi.

Wymagana charakteryzacja: musicie mieć świadomość, że granie qunari związane jest z dużym nakładem pracy, jeśli chodzi o charakteryzację i kostium. Jesteśmy jednak skłonni iść na ustępstwa w pewnych kwestiach.

Rasa z reguły mierzy ponad dwa metry wzrostu, jednak wiemy, że nie wszyscy chętni do grania qunari są bardzo wysocy, dlatego przeciętny wzrost nie będzie dyskwalifikował zgłoszenia. Podobnie sprawa ma się do muskulatury; większość przedstawicieli qunari jest dość umięśniona, ale nie będziemy wymagali postury greckiego boga, choć polecamy spróbować pocieniować skórę, by optycznie uwypuklić mięśnie.

Uszy *kossith* powinny być spiczaste, ale wiemy, że rogi mogą być wystarczającym utrudnieniem, dlatego bierzemy pod uwagę, że uszy zostaną zakryte przez fryzurę czy rogi i wówczas nie będziemy wymagać dodatkowej charakteryzacji – jest to jednak na pewno mile widziane.

Konieczne będzie zaś pomalowanie skóry. Dopuszczalne barwy to odcienie szarości i pomarańczu: od bardzo jasnych, aż po ciemne. Przykłady postaci qunari z gier to Żelazny Byk, Sten, Viddasala, Salit.

Rogi są główną cechą charakterystyczną tej rasy i jeśli zdecydujecie się na granie jako qunari, konieczne będzie wykonanie, przygotowanie i noszenie rogów podczas gry. Rogi mogą mieć różne kształty i rozmiary, ale muszą być dobrze widoczne. Można kupić je gotowe, a można zrobić je samemu. Najlepszym materiałem do ich konstrukcji będzie styrodur lub pianka eva, a nawet worbla; unikajcie styropianu, gipsu czy papier mache. Klej do skóry typu Mastix wytrzymuje pot i dobrze łączy charakteryzację ze skórą. Zadbajcie o ukrycie łączenia rogów z głową, np. poprzez włosy lub stosując opaskę (można inspirować się w tym przypadku *Gwiezdnymi Wojnami* i postaciami z rasy twi'lek czy togruta).

Szara Straż

Tablica Pinterest

Szarych Strażników można dostrzec już z daleka. Ich kolory rozpoznawcze to niebieski i biel/srebro. Nie wszyscy na co dzień poruszają się w zbrojach Szarych Strażników, ale ostatnimi czasy, gdy podupadli i chcą pokazać światu, że wciąż trwają, noszenie uniformu stało się bardziej powszechne. Podstawą wyposażenia Szarego Strażnika jest biało-niebieska tunika lub tabard lub też kolczuga w podobnych kolorach. Na wierzchu noszą napierśnik z symbolem gryfa, a do tego naramienniki i, często też, nagolenniki. Jeśli nie mają gryfa wytłoczonego na swojej zbroi czy przy rękojeści miecza, ozdabiają nim płaszcze i tarcze.

W Szarej Straży można spotkać przedstawicieli niemal każdej z ras, nawet elfa dalijskiego. Przynależność do tej grupy wynika z własnego wyboru albo też przymusu, gdy ucieka się przed prawem i zaciąga do Szarych Strażników, by ratować skórę.

Uwaga: Pamiętajcie, że grając Szarego Strażnika musicie też zadbać o ewentualną charakteryzację rasy, którą wybraliście. By poznać szczegóły, zajrzyjcie do odpowiedniego rozdziału dla elfów, krasnoludów i qunari.

Tevinter

Tablica Pinterest

Tevinter jest krajem ciepłym i przypomina nieco Bizancjum. Stroje są zwiewne, lekkie, bardzo często odsłaniające ciało i lekko prowokacyjne. W Tevinter uwielbia się złoto, a symbol tego kraju – wąż – jest wszechobecnie widoczny. Szaty zdobione są w wężowe motywy, biżuteria często nawiązuje do tych gadów, a nawet niektórzy magistrzy ozdabiają tym symbolem swoje kostury magiczne. Kolorami dominującymi są czerń, złoto, fiolet, czasem biel. Stroje mają asymetryczny krój, sznyt haute couture i wyglądają kuriozalnie dla mieszkańców reszty kontynentu.

Społeczeństwo Tevinter jest podzielone na kasty i ci, którzy mieli szczęście urodzić się z mocami magicznymi, zajmują w nim najwyższe miejsce. Są zawsze bogato i dobrze ubrani, w przeciwieństwie do niemagicznego pospólstwa. Elfi niewolnicy ubierają się tak, jak pozwala im ich pan czy pani, nie mają prawa głosu.

Kapłani Zakonu Imperialnego noszą proste szaty w kolorach czerni i czerwieni oraz wykończone są złotem.