

Šaty dělají... dobrodruha!

I v dnešní době platí, že oblečení o nás hodně vypovídá navenek. Může svědčit o našem původu, výchování, společenském postavení, nebo zaměstnání. Určitě máme celou řadu představ o tom, jak by měl vypadat člověk na nějaké pozici (třeba bankéř, nebo dělník). Nejinak tomu samozřejmě bylo i v historii, ale hlavně nejinak tomu je i ve světě larpu (především proto, že ten svět utváříme my a naše představy).

Tedy pokud máme nějakou představu toho, jakou zhruba postavu bychom chtěli hrát, můžeme se zamyslet nad tím, jak bychom chtěli, aby se naše postava oblékala.

Dá nám to příležitost sdělovat našim spoluhráčům věci o postavě. Cizorodý prvek oblečení naznačí že postava je cizinec, údajný šlechtic v záplatovaném oblečení může vyvolat otázky a podobně.

Celkově jsou tři hlavní prvky, které ovlivňují oblečení postavy:

- 1) Kultura (původ)
- 2) Povolání (ať už ve smyslu pravidlovém, nebo zdroj živobytí)
- 3) Společenské postavení

Posoudit, do jaké míry je který z těchto prvků pro postavu důležitý je na zvážení každého z nás.

Kultura

Náš celokempovní larp se odehrává na Pobřeží Mečů. Pobřeží mečů je oblast světa, která je v oblečení a kultuře inspirovaná středozápadní Evropou pozdního středověku. Což v lidských termínech znamená, že obyvatelé Pobřeží Mečů nosí kalhoty a tuniky, pláště a varkoče, *doublety a surkoty*.



Pro absolutní většinu z nás se jedná o to, co si představíme pod fantasy oblečením, věci, které nám přijdou obvyklé a normální a stejně tak tyhle věci přijdou normální i postavám.

O to více pak vyniknou prvky, které jsou netradiční a i ve světě DnD spojované se vzdálenějšími konci světa. Postava z dalekého severu to může naznačit kostýmem který obsahuje kožešiny, a naproti tomu postava třeba v turbanu nejspíš nebude zdejší, nýbrž třeba ze Zakhary.

Povolání

Velká, často až převážná, část kostýmu bývá v DnD ovlivněna povoláním a profesí postavy. DnD je svět, ve kterém postavy nosí zbroj i do postele a nikdo se nepozastavuje nad nepohodlím, které to musí způsobovat. Což je pro potřeby naší hry ideální. Umožňuje nám to zakomponovat do kostýmů praktické prvky oblečení a tím dát jasně najevo co je postava zač. Místní postava může mít oblečení, které odpovídá její profesi, dobrodruhové a další pocestní budou asi spíše inklinovat k praktickým kusům. Bojovníci všech typů můžou do kostýmu zahrnout prvky zbroje a podobně.

Společenské postavení

Stejně jako v realitě, společenská třída, urozenost, nebo čistě jen bohatství ovlivňují co nosíme, respektive co nosí naše postavy. Ať už se jedná o šlechtice ve společenském oděvu, nebo o zchudlého barda, který se snaží dojem bohatství navodit, často se na celkovém kostýmovém dojmu projeví. Například postava šlechtice, který je zloděj (míněno pravidlově), bude nejspíše vypadat jinak než postava sirotka z ulice, který je také zlodějem.

