

Návrh kostýmu

Sepsal: Tomš Papilus Maximus

Zkušenost praví, že vyrobit slušný kostým zvládne skoro každý. Potřebuje k tomu ale dobrý návrh, dobrý materiál a nástroje. A hlavně hromadu dobrých rad, jak na to. Zkušenosti z výroby jsou totiž k nezaplacení a navrhnout pěkný kostým je kumšt. Abychom vám vymyšlení a realizaci kostýmu usnadnili, sepsali jsme tento dokument. Částečně rozvíjí myšlenky a informace ze dvou starších textů, takže vám může něco připadat povědomé.

Proč a jak moc se vlastně párat s kostýmem?

Kostým spolu s dalšími rekvizitami je nezbytným nástrojem k vytváření atmosféry hry. Je to to, co činí rozdíl mezi hraním si na válečníky středozemě a přitroublým mlácením se klacky. Proto se s kostýmem vůbec párat.

Otázku jak moc zodpoví jediné organizátoři dané akce. Oni totiž určí, pro jaké hráče chtějí hru tvořit a jaké na ně chtějí mít nároky. Dřevárnám a LARPům se v ČR věnuje velké množství lidí mající různé názory na to, jaký má být na kostýmy kladen důraz. Někdo je básník a stačí mu jen náznak kostýmu, někdo je extrémista a požitekár a při pohledu na škorně s gumovou podrážkou (místo s koženou) se mu dělají osypky na zádech. Nemluvě o tom, že 12 letí mládežníci mají zkrátka jiné možnosti a zkušenosti než 30 letí borci.

Někdo má rád vdolky, jiný zase holky. Důležité je nesnažit se holkaři vyměnit slečnu za vdolek a naopak **J**.

Proto organizátoři určí, jaké nároky budou kladeny na kostýmy účastníků a my všichni, kdo na danou akci jedeme to budeme respektovat. Nebudeme se snažit procpat na akci s výrazně horším kostýmem, protože tím otrávíme zbylé účastníky a nebudeme zbytečně kérovat do lidí kvůli věcem, které organizátoři nevyžadují.

Výrazně lepším kostýmem ale na žádné akci určitě nikoho nenaštete a efekt stojí za to, takže proč se nesnažit vymáčkout ze sebe maximum? ;-)



Někomu iglučko a ešus nestačí...

Požadavky organizátorů B5A na kostýmy vyčtete z Pravidel nebo Úvodních informací o hře. Obecně lze říci toto – kostýmy jsou pro nás docela hodně důležité. Minimální nároky ale nejsou nijak přehnané. Pokud začínáte, stačí si pročíst návody na stránkách, poradit se na fóru, věnovat trochu času výrobě a budete mít kostým, kterým na B5A ostudu neuděláte.

Kupovat nebo vyrábět?

Odpověď na tuto otázku rozhodně není jednoduchá. Pokud vynecháme složitější věci jako kvalitní kovařinu, boty atd. které si je málokdo schopen vyrobit doma, musíme si rozdělit hráče do několika skupin

První skupinou jsou ti, kteří začínají – pokud začínáte, neváhejte a vyrábějte jak to jen půjde. Jedině tak pochopíte, co má jakou hodnotu a jediné tak poznáte, kam se zařadíte později. Moc toho nekupujte – stejně tomu teď moc nerozumíte a šance, že koupíte nějaký pól je vysoká. I když u jednoduché helmy se toho snad moc zkazit nedá...

Pokud jste překonali začátečnickou fázi plnou bezbřehého nadšení, zjistili jste, že spadáte do jedné ze čtyř skupin zkušených řemeslníků:

- a) Jste ti, kteří jsou šikovní a mají dost času na to si s kostýmem vyhrát. Pak je pro vás výroba kostýmu báječná relaxace, vrcholné potěšení a skvělý program na letní dovolenou. Tedy vyrábějte, co to jen jde! Jediné co vás omezuje jsou možnosti vaší dílny (v paneláku si kovářnu prostě neuděláte).
- b) Šikovní celkem jste, ale času je po čertech málo. Většinou proto, že už pracujete a prostě nemáte čas trávit celé dny v dílně. Pak vyrábějte co vám jde dobře a rychle a baví vás to. Zbytek nakupujte. Budou to mnohem větší nervy, protože kvalita řady řemeslníků je ... všelijaká, ale co vám zbývá. Hodně zde hraje roli jednoduchý propočet: „Budu to vyrábět 20 hodin. Za tu dobu si vydělám 2000,-. Kámoš mi to vyrobí za 1000,-. Tak proč bych to vyráběl já, když mě to nebaví?“
- c) Byli jste diagnostikováni jako notorická nemehla a dostali jste soudní příkaz nepřibližovat se k dílně na blíže než 50 metrů. Běžte někam pracovat a nakupujte. Upřímná snaha je fajn, ale pokud jsou produktem upřímné snahy nějaké stvůrnosti, vaši kamarádi jistě ocení, když si ten kostým radši necháte udělat od nich, než aby se na vás museli koukat.
- d) Jste nemehla ale bydlíte v regionu s 20% nezaměstnaností a ještě studujete střední (popřípadě jiné vražedné kombo), takže práce ani peníze prostě nejsou. Pak je třeba zatnout zuby a učit se být šikovný. Na začátku to bude trochu únavné, ale schopnost ušít tuniku není jako mít hudební sluch – dá se to naučit. Nejdůležitější je se ptát a ptát. Neexistuje skoro žádný 100% zaručený zdroj informací. Vždycky si sežeňte více informací z různých zdrojů a ty porovnávejte. Dávejte přednost ověřeným postupům – „Tuhle zbroj mám dělanou takhle a už mi funguje 2 roky, koukej jak furt vypadá jako nová“ je rozhodně lepší než „Kamarád říkal, že mu jeden známý říkal, že by to prý mohlo jít takhle. Co myslíš, mohlo?“

Náročnost a kvalita kostýmu

Náročnost a kvalita kostýmu jsou dvě základní vlastnosti každého kostýmu, které spolu kupodivu zas tolik nesouvisejí.

Náročností rozumějme to, kolik času a peněz musíme do kostýmu napumpovat. To, že je kostým náročný neznámá, že bude kvalitní, nebo pěkný. Každý rok při schvalování kostýmů pláču nad tím, kolik práce a surovin někteří jedinci věnovali výrobě věcí přinejmenším ošklivých a nefunkčních. Na druhou stranu když se zadaří...



Všechno děláno doma...

Kvalitní kostým je takový kostým, který přesně a jasně ztvárňuje postavu, za kterou jedete a je zároveň pěkný a líbivý. Při výrobě kvalitního kostýmu jsou důležité následující věci – celková sladěnost, dořešenost všech detailů, volba vhodných materiálů.



Trpasličí kušišnice je příklad nepříliš náročného ale hodně povedého kostýmu – kápě, tunika a kalhoty – 3 velmi jednoduché kusy oblečení ušité za odpoledne (zde hodně dělá volba pěkných látek– vlna a len - v přírodních, uvěřitelných barvách – srovnejte s pokusy nabarvit prostěradlo Duhou). Fousy jsou taktéž natočena a jediné dražší věci jsou železný klobouk a boty. Pokud nemáte a chcete šetřit, boty se dají nahradit kanadami zamotanými od kotníku nahoru do kusu hadru či kůže. Helmu nahradíte vycpanou čapkou, která stejně pod helmou musí být (a helmou si nadělte třeba k Ježíškovi)..



Skřetí tahouni jsou ukázkovým příkladem prostého, ale velmi povedeného kostýmu. Ukazujeme si společně – dobrý make-up, nabarvená helma z jekoru, sukně z hadrů či kusů kůže, místo rukavic ořezaná ruka, na nohu kanady zabalené v hadrech, pěkné zbraně ladící s kostýmem. Závěsy z tlusté kůže jsou jediné trochu dražší na materiál. I tak je rozpočet na tento kostým menší, než na kolik vyjde většinu hráčů víkend strávený na B5A.

Co ho činí tak dobrým? Jsou dotažené a domyšlené do detailu – tak jako mají kluci make-up dokonale všude a nekoukají jim nenabarvené kouty, tak na jejich kostýmu nenajdete žádný neokostýmovaný prvek – žádné kecky, žádné moderní hnusně svítivé látky (no dobře, až na rozlišováký J), jejich zbraně nejsou klacky obalené Powertapeou. Moderní na sobě mají možná tak spodní prádlo a ponožky.

Kvalitní kostým nemusí být vůbec náročný. Naopak na každé bitvě potkáte náročné kostýmy, které jsou opravdu špatné!

Klad'te proto důraz na

- vyřešení všech částí kostýmu (obvykle nezvládnuté jsou – kalhoty, obutí, rukavice, ZBRANĚ, spodní vrstvy oblečení (mikina pod svrchní tabar atp.)
- vhodnou volbu materiálů – koženka a nalakovaná kůže vypadá ošklivě a každý to pozná, prostěradla po nabarvení doma mají mimořádně vyblité barvy, umělé látky, plastik
- detaily na kostýmu – suchý zip, druky, zipy, plastové přezky atp. jsou špatně. Pochromované sedlářské nýty nebo kování jsou produkty technologií 20. století. Pokud to jde, používejte klasické železné nýty. Podobně například nepoužívejte šrouby a vruty při výrobě štítů.

První úvahy

Než vezmeme do ruky tužku a papír, dokonce ještě dřív, než se začneme přehrabovat zevrubně ve fotografiích na internetu, musíme si říci to nejdůležitější – kým chceme být? Koho má kostým představovat? Aby byl kostým co proto, musí to být kostým někoho konkrétního – tedy nikde ne „kostým skřeta“ nebo „kostým elfa“ (nedej bože „kostým za dobro“). Vytvořte si v hlavě představu postavy, za kterou chcete na akci jet, i když to je jen „pouhá“ bitva a kostým navrhnete podle toho.

Při tvorbě postavy berte v úvahu 2 základní faktory – co by se vám líbilo hrát a co jste schopni ve vymezeném čase a s vymezenými financemi stvořit (takže pokud je bitva kam chcete jet už za týden a vy jste bez koruny, dost se vám zužují možnosti **J**).

Pokud jde o vaši roli ve hře – udělejte se jednoduchý rozbor – za jaký národ chcete jet? Čím chcete bojovat? Je to chudák, nebo boháč? Nadšený voják nebo zbabělec, kterého sebrali verbíři, když šel zrovna od hospody k hospodě? Atd. Stačí pár stručných charakteristik. Pak koukněte do reálií daného národa, obojí zkombinujte a máte jasno.

Teď ta méně příjemná část – co zvládnete vyrobit. Nebuďte megalomani – pokud začínáte skoro z nuly, výroba hustokostýmu megadrtyče v tuně zbroje vám zabere s neomezeným přísunem peněz minimálně půl roku. A neomezený přísun peněz většina z nás nemá... Takže pěkně pozvolna. Začínat doporučuji s kostýmy lehkooděnců a hadráků (skřeti čtete „lehkooděnců“ **J**). Na takových kostýmech si totiž můžete dovolit dělat jednu chybu za druhou. Půlka z nich totiž nebude vadit a ta druhá půjde snadno opravit, nebo nahradit. Počítejte totiž s tím, že zejména z počátku se vám dařit prostě nebude. Ale nevěšete hlavy! Když budete vyrábět třetí verzi dané části kostýmu, už bude bezpochyby geniální.

Začali jste šít naruby? Už máte půlku ušitou? A váš steh v ruce je navíc naprosto asymetrický, nepravidelný a vůbec příšerný? A jedete za skřety? Nebo za člena 13. pluku Esgarothské Městské milice sezbíraného z nejvyšší špíny Esgarothu? A v čem je tedy problém – tak to bude naruby a křivě!

Ještě palčivější je tento problém ve chvíli, když se dostaneme k těm částem kostýmu, které byste chtěli, ale jsou drahé na materiál a výrobu, popřípadě je musíte ještě dráze kupovat. Pokud začínáte, sotva tušíte co je dobré a co ne, co vlastně potřebujete. A ušít nějaký nesmysl z látky za 2000,- je tak snadné...

Základní fungování kostýmu

Jsme tedy ve fázi, kdy víme, za koho chceme na bitvu jet a jaké jsou asi naše výrobní možnosti. Teď je třeba se zamyslet nad tím, co to ten kostým vlastně je a z čeho má být.

Váš kostým vám musí umožnit strávit celou hru pohodlně jen v něm. Musíte být schopni ho odlehčit v případě nesnesitelného vedra, v zimě vám v něm nesmí být kosa a v dešti se v něm nesmíte rozpustit.



Kvalitní kostým vás zahřeje i v nepříznivém počasí.

Horko – Horku čelíme poctivým vrstvením několika částí kostýmu. Říká se, že když si svlíknete kostým, měl by pod ním být další kostým. A je to pravda a není to nic náročného ani těžkého. Prostě nenoste pod zbroj atp. mikinu ani tričko, ale pěkně si ušijte tuniku, nejlíp ze lnu nebo směsi lnu a bavlny (vypadá to nejlépe). A jste za vodou – až bude nesnesitelný hic, stanete se z těžkooděnce lehkooděncem. Jen si nezapomenout odečíst bonusy za kostým a zbroj;-). Pokud tuniku nebo košili mít nebudete, budete muset chodit svlečení a přezbrojíte z těžkooděnce na exhibicionistu s masochistickými sklony.

Zima – Zimě čelíme překvapivě teplými vrstvami. Hned se nabízí pořádný plášť – ten se nicméně hodí jen k ohništi, nebo na zachumlání při pauze na vyléčení v pevnosti. V boji je zcela nepoužitelný.

Mnohem lepší jsou další tuniky nebo kabátce z tlusté teplé látky – ideálně z tlusté vlny. Použit se dá i třeba dyftýn (který je levnější, ale zradí vás, jakmile zaprší – saje vodu a špatně schne). Taková vlněná tunika má tu výhodu, že je stříh skoro stejný jako na tuniku spodní, takže ušetříte práci s vymyšlením. Nemluvě o tom, že ušít tuniku je velmi jednoduché.

Pro naše bitevní účely je ideální otázkou řešení problému se zimou (a i deštěm) prošívání nebo vycpávání zbroj – pokud si vyrobíte prošívku ze 3 vrstev vojenské deky a nějakých lněných pláten na rubu a líci, zima vám rozhodně nebude, vodu moc nenasajete, a máte skvělý kus kostýmu, ve kterém budete nejen jak voják vypadat, ale jako voják budete i chráněný skutečně funkční zbrojí. Navíc máte skvělý základ pod železnou zbroj. Nevýhodou je poměrně velká pracnost.

Děšť – Děšť je nejlépejší. Pokud není příliš velká zima, dodává děšť boji správnou depresivní atmosféru. Tu si vychutnáte ale jen v případě že víte, že ve vašem dobře postaveném nepromokavém stanu máte suché převlečení !

Dobrá finta, která ale není vůbec stylová je Moira či jiné funkční prádlo, které hřeje i když je mokré. 3 vrstvy Moiry a navrch můžete mít poměrně promokavý kostým. Z moiry ale nesmí být nic vidět.

Nejlépeší je ale mít nepromokavý kostým. Proti vodě chrání kůže a vlna. Dobrá je kápeš přes ramena – ty jsou totiž vystavené největšímu náporu vodu a nejvíc promoknou. Mít ve výbavě dobrou koženou či nejlépe vlněnou kápi a pod ní vlněnou tuniku může být k nezaplacení.



Chátra navlečená ve vlně s kápešmi přes ramena – kluci ušatí vědí jak se chránit před nepřízní počasí.

Za kostým rozhodně nelze považovat to, že si obléknete civil (typicky mikinu a kapsáče) a přes ně přehodíte obdélník látky s dírou na krk (jako že varkoč). To je civil s hadrem kolem krku, ne kostým.

První skici

Takže už víme, kostým koho chceme, jak by měl fungovat a kolik mu jsme ochotni obětovat času a peněz. Teď nastává ten správný okamžik, kdy otevřete vaše tajné archivy inspirativních fotografií a rozkliknete internetový prohlížeč a začnete hledat něco, co by se vám tak hodilo/líbilo.

Rozhodně nepohrdejte studiemi o oblékání, či výzbroji a výstroji v nějakých historických epochách. Oděv a části zbroje vždy musí tvořit dohromady dobře fungující celek. Musí dávat logiku. A jen tak na koleni bez zkušeností tohle nikdo nedokáže vymyslet. Historie je zkušenost, která je pro nás nedocenitelná, protože udělala už všechny chyby za nás a my se teď o ní můžeme jen učit. Obzvláště to platí při návrhu zbroje. Drtivá většina fantasmagorických zbrojí z počítačových her a z filmů je ve skutečnosti úplně k ničemu – ba co víc – je zcela nepoužitelná pro pohyb a boj.

Uvedeme si dva exemplární případy:

Rohy na přilbě – neexistuje jediný dochovaný exemplář helmy s rohy užívané ryze k boji. Nejsou ani náznaky informací, že by něco takového kdy existovalo. Existují dochované helmy s rohy, ale jde výhradně o helmy pro rituální, etc. účely, které nemají žádné významnější bojové využití.

Proč?

Zkuste si s rohatou helmou proběhnout lesem a pak se vrhnout do bitevní vřavy. Pokud si nezlomíte vaz když se vám roh chytne za větev, zlomí vám ho nepřítel, který vám do rohu sekne.



Protože jsme ale přeci jen hloubaví nadšenci, víme dobře, že ony nebezpečné vlastnosti lze částečně eliminovat. Rohy, bodce, chocholy atp. nesmí především trčet moc do stran. Jsou-li jejich rozměry decentní, máme poměrně široké pole k vyřádění se v návrhu. Na fotce vidíme další z fint – rohy netrčí do prostoru ale obtáčejí se kolem hlavy. V boji a pohybu pak příliš nepřekáží. Podobně je relativně neškodný prvek trčící vzhůru z vrcholu helmy. Hlavně se vyvarujte tvarů podobných zpětným háčkům.

Obří nákrčníky a ramena – Postavte se rovně, do pravé ruky vezměte pravítko a levou natáhněte vzhůru. Teď pravítkem změřte kolik místa máte mezi paží a krkem a mezi paží a hlavou. Hodnoty si poznamenejte. Teď předpažte obě ruce a nechte si změřit, kolik máte místa na hrudi mezi pažemi. Hodnoty si opět poznamenejte. A teď se zamyslete, popřemýšlejte o pohyblivosti a řekněte co je asi špatně na tomhle obrázku:



Odpověď: Tento bojovník musí mít mezi klouby ramen prostor cca 1,2 metru, aby se mohl v této zbroji pohybovat.



Jaký tvar a rozměry musí mít nákrčník nebo zbroj na ramenou, aby se v nich dalo hýbat vidíme třeba zde.

Pokud navrhujete části kostýmu, zejména zbroje, dobře prostudujte, co podobného kdy v historii bylo a k jakým účelům se to užívalo. Kyrus vám musí umožňovat se předklonit. V helmě se musí dát dýchat a musí z ní být vidět. Suknice vám nesmí zabraňovat v tom si sednout. Váš konečný návrh může být naprosto fantaskní, ale musí odpovídat lidské anatomii a neefektivnějším způsobem jak si pohlídat tento faktor je právě pečlivé studium toho, co funguje. Pilně studujte různé inspirace, ale mějte stále na paměti, že vy, na rozdíl od animáků, nejste natahovací.

Definitivní pomůckou pro rozhodnutí, který kostým je realizovatelný a který ne jsou funkční modely 1:1 – nevíte jestli se dá v takové zbroji hýbat? – udělejte si model ze čtvrtky a uvidíte sami.

A v situaci, kdy se přehrabujeme tunami různých fotografií a obrázků opustíme anonymního hráče a začneme sledovat osud dvou imaginárních budoucích válečníků.

Návrh kostýmu

Příběh první – statečný voják Esgarothský.

Albrecht Kejda zvaný Pičimunda se rozhodl vyrazit na B5A 2009. Po bedlivém nastudování všech dostupných informací se rozhodl vyrazit za hrdinného obránce města Esgarothu. Po podrobném pročtení reálií, shlédnutí fotek z předchozích ročníků a prozkoumání obsahu své skříňe s kostými usoudil, že je třeba začít od nuly.

Rozhodl se neklást si příliš vysoké nároky a rozhodl se stát řadovým pěšákem Esgarothské Městské gardy – 2.pěchotní pluk maršála Aarbyho. 2.pluk jsou blátošlapové – jsou tou méně honosnou částí Esgarothské Městské gardy, ale co jí chybí na vypíglovaných frčkách, to dohání zářezy na štítech. Je dlouhodobě dislokován u severní hranice státu, kde jsou jeho jednotky vystaveny permanentním útokům Naurrakurských jezdců. Jde proto o jedny z nejzkušenějších mužů v Esgarothské armádě. Nemají sice nejlepší krejčí a u stolu dokáží používat jen jednu vidličku, ale umí si sakra dobře krýt záda když jde do tuhého.

Po pečlivém studiu různých fotografií se rozhodl se volně inspirovat evropskou historií. Pro Esgaroth mu přijde správně nejvhodnější období (velmi zhruba) první polovinu 15. století, kdy evropská bojiště ovládali pěšáci a kdy těžká jízda obrněných šlechticů schytávala celou řadu porážek. Tedy období které může začínat husity a koncem století války. Pičimundovi se navíc líbí, že k tomuhle období je na internetu k sehnání hodně informací a obrázků.

Nejprve si Pičimunda začne plánovat, čím byli muži maršála Aarbyho asi vyzbrojeni a vystrojeni. Chce bojovat tvář tvář a jeho vysněnou halapartnu mu zakazují pravidla B5A. Pro prostého pěšáka mu přijde jednoznačně vhodnější štít, za kterým se může pořádně krýt před naurrakurskými jízdniemi střelci. Kulatý mu připadá moc vikingský, volí proto menší prohnutý erbový štít, potažený plátnem. Na štít musí vymyslet nějaké dobré malování. Něco jednoduchého ale účelného. Láká ho třeba představa prostého nabarvení bílou nebo modrou barvou a na něm jen v rohu znak 2. pluku (beraní hlava - podle povahy důstojníků z rodiny Aarbyů - žlutá na modrém poli) a číslo roty, nebo něco takového. Někde na fotkách viděl štít potažený režným plátnem, které je jen přilepené D3 disperzním lepidlem na překližkový korpus. To taky nevypadá špatně. S výše zmíněným decentním malováním možná dokonce nejlíp.

Teď zbraň. Meč je na něj moc vznešený, k pěšákovi mu víc sedne nějaká jednobřítá sekera nebo kladivo. Pičimunda dobře ví, jaká je hloupost uchýlit se k fantasy nesmyslným palicím s bijákem velikosti menšího sudu. Dobře se proto inspirovuje na stránkách <http://kazi.webz.cz/wagner/> a velikost bojového kladiva volí s rozumem. Když zbude čas, bude to chtít ještě záložní tesák.

Teď co na sebe. Základ je jasný – kalhoty a tuniku. Tuniku zvolí lehce přírodní. Sehnal ve slevě pěkný len, tak už šije. Len vypadá obecně nejlépe a dost vydrží, takže z něho má pičimunda radost. Vhodné provizorní kalhoty sehnal v sekáči za 40Kč, pěkně v tmavé barvě, aby nebyly moc nápadné. Až bude mít trochu času, udělá si kalhoty nebo nohavice s jednou nohavicí žlutou a druhou modrou. Líbí se mu to víc. Na to teď ale nejsou peníze a čas. Tuniku udělá delší, nad kolena a obutí udělá nějak vysoko, asi přes černé kanady onuce pod kolena stažené koženým řemenem. Málo práce a z kalhot nebude vidět skoro nic a z kanad jakbysmet. Sťrň na tuniku si našel na <http://www.curiavitkov.cz> a skvěle se mu osvědčil.



Piččmunda v tunice a kalhotech.

A teď stojí před nejtěžší částí. Jak svého pěšáka obrnit. Aarbyho pěšáci určitě zbroje mít musí, ale na druhou stranu to jsou vojáci převážně z chudých rodin. Navíc je na ně kladen požadavek na vysokou mobilnost. 30km zrychlené přesuny za jediný den jsou jejich denním chlebem. Takže zbroj musí být, ale musí být lehká a decentní. Líbí se mu prošívání. Ideálně splňuje jeho představu základní lehčí zbroje. Časem jí bude moci doplnit i nějakým železem, až bude mít trochu našetřeno a nějaké kontakty na slušné kováře. Není si ale moc jistý v kramflecích, když přijde na její šití. Váhá a nakonec se rozhodne takto:

Nejlepší dojem udělá přilba – všichni s přilbou, koho viděl, vypadali jako vojáci. Bez přilby to není ono. A pod přilbu patří vycpávaná čapka – batwat. Pořídí si nějakou jednoduchou přilbu a ušije si pod ní batwat. Na tom si osahá, jaké to je šít nějakou prošívanou část zbroje a uvidí se. Materiálu se na tom moc zkazit nedá.

Po obhlídce různých fotografií, chvíli váhá mezi šlapem a kloboukem a nakonec se rozhodne pořídít si železný klobouk, který se mu líbí víc. Cenově vychází dost levně, hodí se na danou dobu a s trochou štěstí se bude pohybovat kolem 2 tisíc. Ještě že má narozeniny. Mezi tím koumá, jak má vypadat ten batwat.

Nejprve si projde klíčové stránky – Curii Vítkov - <http://www.curiavitkov.cz/valka23.html> , fórum na www.livinghistory.cz , na Kostym.cz se podívá, jak se šili jednoduché dvoj- a trojdílné čepce http://www.kostym.cz/Cesky/VII_09_01.htm (přitom si nezapomene jen tak pro inspiraci projít ukázky dochovaných oděvů, aby si rozšířil obzory) a nezapomene se kouknout na www.kompanie.cz do sekce Galerie/Vybavení/Inspirace. Dojde mu, že na batwat opravdu není žádná extra krejčovina a rychle s epustí do práce. Není moc co zkazit.

Zkusí tedy první pokus. Ten bohužel dopadne špatně. Batwat je příliš malý. Daruje mamince nepovedený batwat deklarující, že jí ušil chňapku na nádobí, zato, že mu koupila helmu a začíná šít znova. Na druhý pokus to už vyjde jedna báseň a Piččmunda usoudí, že prošívku by snad mohl zvládnout. Ještě nejsou ani vánoce, času dost.

Nejprve sbírá informace. Dost už ví z www.livinghistry.cz , www.kostym.cz a z Curie Vítkov. Pěkný návod v angličtině najde na http://fc97.deviantart.com/fs35/f/2008/303/d/3/How_to_make_armour_padding_by_Noctiped.jpg a něco málo inspirace najde i na <http://www.gewandungen.de/anleitungen/gambeson.html> . Dá tedy dokupy stříh a začne shánět materiál. Na radu zkušených borců zvolí vycpání ze 2-3 vrstev zelené vlněné vojenské deky (v armyshopech za pár set korun). Jako spodní vrstvu zvolí příjemný jemnější len a jako vrchní vrstvu použije cca 2 vrstvy silného lnu. Šít bude ručně, silnější bavlnkou.

Prošívku zvolí bílou s pevně přídělanými rukávy (ještě aby se páral s nějakými frajeřinkami, když ani neví, jestli to došije) a dlouhou kousek nad kolena. Je to tvrdý boj ale s radami zkušených borců z internetu v rukávu to nakonec zvládne. Aby kostým nebyl tak suchý, došívá si na prsa „štit“ z modré látky na kterém je ze žluté látky našitá beraní hlava – znak 2. pluku. Piččmunda jásá. Ještě ani nezačalo přihlašování a už má superepesní kostým.

Nadšen svým úspěchem rychle dolaďuje detaily. V nějakém kutilovi na Florenci si sežene pár kusů silné hnědé kůže. Udělá si z něj opasek a malou brašnu. Chybí mu ale přezka. V kutilkách nejsou přezky nejlevnější, navíc vypadají

všechny moderně. Pičičmunda je ale bystrý, vzpomene si na legendu o tzv. „Tuňákově přezce“ a ze dvou hřebíků si s pomocí kleští, kladiva a svěráku udělá jednoduchou přezku. Později trochu lituje, že nepoužil návod z <http://www.florentius.com/buckle.htm> - to by jistě zvládl taky. Z brněnského <http://www.sedlarstvi.cz> si pořídí do 200 Kč černé kožené rukavice epes ráres a už ho začínají chytat roupy – jak kostým ještě vylepšit? Trochu zbroje by to chtělo. Tohle budou mít všichni co si přečtou návody na B5A.cz.

Rozhodne se, ze zbytků dek a nové látky udělat vycpávaný límec. Střih si jednoduše domyslí, inspirován kápěmi a prošívanicemi – základ je elipsa, jejíž tvar si pečlivě vyzkouší na papírové maketě 1:1, ke které přišije límec, který je za krkem trochu vyšší (opět vše vyzkouší na prototypu z papíru).

Na vycpaný límec (udělal ho kontrastně v jiné barvě – leč modrou zrovna nesehnal) se pak rozhodne dodat nějaké to železo. Nechce znovu investovat velké peníze do kováře a čekat několik měsíců, než bude jeho zakázka hotova a rozhodne si uplést si kroužkový límec. Podle návodu z Curie Vitkov zkusmo vyrobí pár kg kroužků z černého drátu (přitom se dozví, že černá ocel je termín pro obyčejnou ocel bez povrchových úprav a že rozhodně nemá černou barvu) a uplete jednoduchý kus pletiva a ujistí se, že pletení kroužků je opravdu sílená práce. A má hotovo.



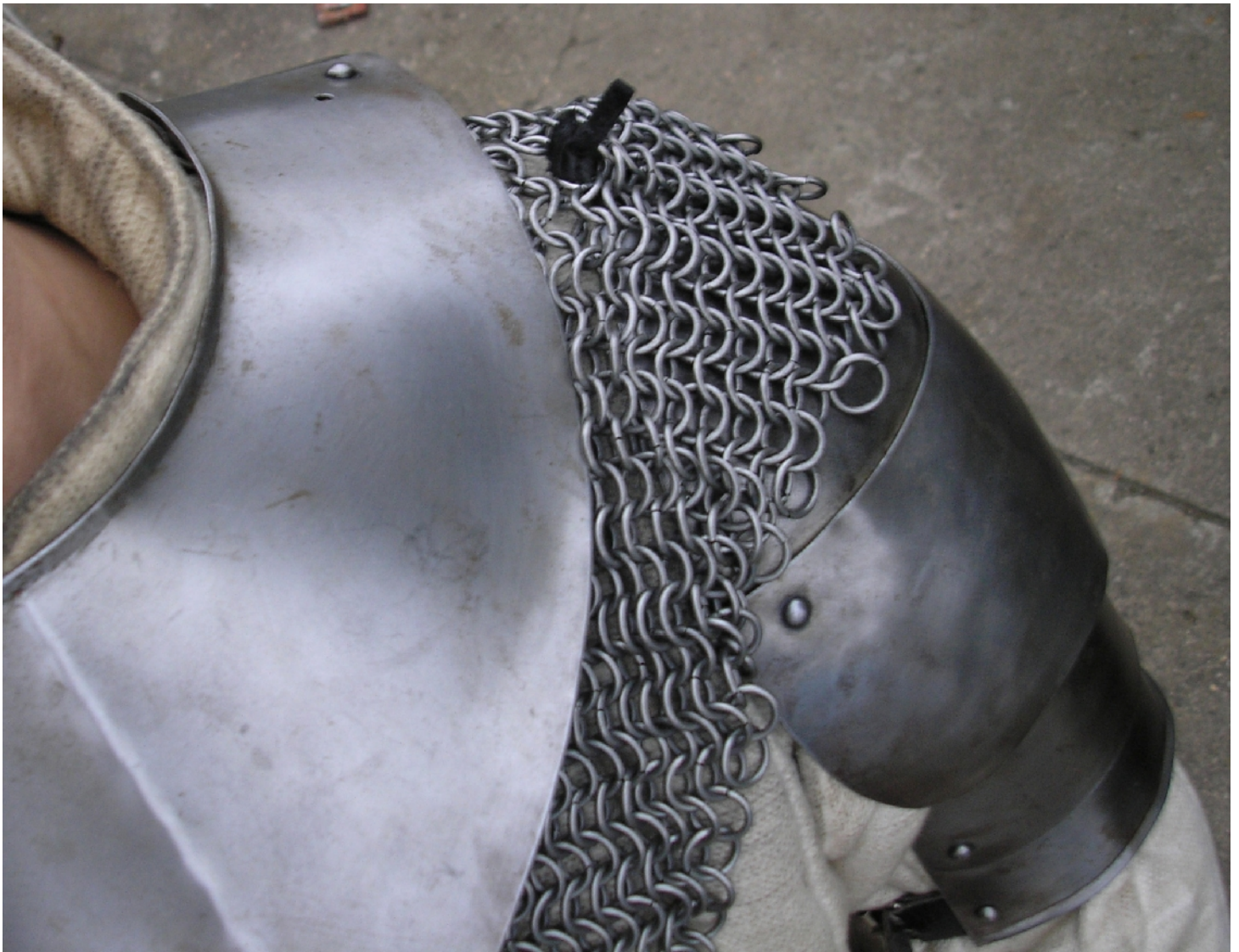
Pičičmunda je spokojen. Jediné, co ho znervózňuje, jsou onuce, které se mu rozpadli už při focení. Ty musí opravit.

Ještě zbývá trochu času. Peněz ale moc ne. Tak ze zbytků látky ušije fusak na velkou láhev na vodu, aby nepil trapně z viditelné PETky a trochu upraví jutový pytel co našel doma, aby měl v čem nést vodu a jídlo na bojiště.

Zbývá se zabalit a vyrazit. B5A 2009 už čeká. Na to v roce 2010 si pořídí lepší boty, kalhoty a dodá trochu železa. Když zbude čas, určitě si pořídí čutoru přes rameno, protože zjistí, že jinak během bitvy umře žízni.



Piččmunda ve vylepšené verzi kostýmu. Pořídil si boty a hezčí štít. K tomu plátová ramena a vlněnou kápi.



Takhle vypadá obrnění pod černou kápí.

Příběh druhý – Člen Throqusharských drancířů.

Vilík Chlupísek zvaný Kemr se rozhodl vyrazit na B5A 2009. Po bedlivém nastudování všech dostupných informací se rozhodl vyrazit za nemilosrdného skřetího drancíře ve službách Throqusharského duruba Šagrata. Po podrobném pročení reálií, shlédnutí fotek z předchozích ročníků a prozkoumání obsahu své skříně s kostýmy usoudil, že je třeba začít od nuly.

Na nějakého průzkumníka se Kemr necítí, tahat tuny plechu taky nechce. Stává se proto členem kmene Doruth-Ghaashu, který ovládá několik rot 4. divize Forzunk. Nastupuje k 7. mauburku (oddíl asi 100 skřetů) a stejně jako ostatní členové divize je vyslán napadat osady a opevnění na severozápadním okraji Temného hvozdu. Osady obývají z části elfové, z části lidé, a celá oblast je oficiálně pod kontrolou elfího krále Thrainduila.

4. divize je podobně jako v předchozím případě řadovou jednotkou. Je jednou z největších divizí v Throqusharské armádě s velmi různorodou výzbrojí a výstrojí. Tvoří zcela samostatně fungující celek pod pevnou vládou sark-ašaga Kraaga, odpudivého shrbeného skřeta se zvláště tuhým kořínkem a pekelně rychlou šavlí. Vládne své divizi už mnoho let, což je v Throqusharské armádě důkaz opravdu mimořádných schopností.

Muži 4 divize fasují základní výzbroj a výstroj z erárních skladů, nicméně jen ve velmi omezené míře a spíše mizerné kvalitě (tj. skoro nic). Jsou jednotkou s neustálým kontaktem s nepřítelem, tudíž je bráno za samozřejmé, že kdo je schopný, lepší výbavu si někde urve a Throqushar ušetří a kdo si nic nesežene, je slaboch a umře a tudíž nepotřebuje žádnou extra výzbroj.

Kemr se rozhodl postupovat při výrobě přesně v duchu obvyklého příběhu. Vyrobí si jednoduchý základ s nějakým „erárním“ obrněním a to bude postupně doplnit metodou „co se kde namane“.

Vezme tužku a papír a píše si seznam:

Tuniku - přece musí mít něco vespod.

Kalhoty, aby nedělal ostudu

Boty

Silikonovou škrabošku (skvěle vypadá a zdá se být primitivní na výrobu)

Nějakou výzbroj a je to.

A aby nebyl jen tak hadrák, píše si hned do prvního seznamu ještě druhou vrstvu oblečení – nejlépe nějakou prošívkou.

A dá se do výroby. Nejprve tunika a kalhoty. Nakoupí látky – nejlépe len, či směsku lnu s bavlnou - a hrubým stehem spíchne základ. Není úplně blbý skřet, takže si promyslí, co dělá, ale taky není úplně pečlivý, takže výsledek ještě párkrát přešije. Pro tuniku zvolí tmavě šedivý len. Ušije tuniku po zadek s dlouhým rukávem. Ideálně v trochu jiné barvě/látce než jakou použije na kalhoty. Střih najde na <http://www.curiavitkov.cz>.

U kalhot má trochu problém. Chtěl by je z nějaké silnější látky, ale vhodnou za rozumnou cenu sežene jen v odřezcích po malých kusech. Nakonec se nenechá zahanbit a látky spíchne z obou látek, z více menších kusů. Když se nevyzná ve střihu kalhot, obkreslí své oblíbené džíny nebo maskáče. Místo zipu použije na poklopec dřevěné knoflíky (nejlépe vlastní výroby), nebo prostě šňorování. S šitím se moc nepáře, stehy příznává a pro větší rychlost to bere rovnou bavlnkou, dlouhou jehlou a hodně hrubými stehy.

Teď boty. Nejprve vážně uvažuje o krpcích - Návod na krpce najde na <http://www.livinghistory.cz/modules.php?name=News&file=article&sid=45>. Nakonec se ale rozhodne pro pseudoškorně – není si jist v užitnosti krpců (byť časem pozná, že se mýlí). Z odřezků kůže, které si koupil částečně v nějakém kutilovi a částečně vytrhal ze starších kožených bund ze Second-handu ušije pseudoškorně, podle návodu na www.b5a.cz. Dbá přitom, aby to, co koupí v sekáči, byla opravdu kůže a aby nevypadala jak z vybavení sado-maso salonu.

Zbývá mu poslední část oblečení – tenká prošívká. V tomto směru se cítí dost nejistý ale zato je odvážný. Po několika pokusech a postupném sešívání nepovedených částí vytvoří jakési jednoduché vycpané kimono s krátkými rukávy. Jako výplň použil několik vrstev staré vojenské deky.

Teď se na sebe dívá do zrcadla a říká si, že to není ono. Někak si toho skřeta nevěří – chybí škraboška, to je jasné, ale ještě něco jiného...

Pak to vidí – je moc čistý a nový. Vezme tedy své ušité věci a párkrát s nimi vydrhne v dílně hliněnou podlahu, protřepe v kyblu s trochou zrezlého železa a všelijak jinak zasviní. A skřetí patina je na světě!

Zbývá tedy poslední krok – škraboška. Zde nehodlá experimentovat a jde se zeptat zkušených – prohlédne si skřetí fórum BOT na forum.snaga.cz a důsledně se řídí osvědčenými principy. Masku nakonec nabarví suchými malířskými křídami a stejnými si udělá i make-up – základ skřeta hotov.



Základ by byl. A dost dobrý. Jen si do příští bitvy zkusí sehnat víc humpolácké přezky a opasky.

Protože ale na fóru B5A viděl, co si připravuje nějaký Piččmunda, probudí se z opojení a začne jednat. Nemá-li zůstat za nějakým Piččmundou pozadu, musí Kemr svého skřeta nějak obrnit.

Do helmy se mu zatím investovat nechce, tak se rozhodne obrnit si ruku, ve které drží zbraň (bojovat chce se štítem) a k tomu si chce pořídit vycpaný batwat a kyrys.

Po zkušenostech prošívku už batwat není problém. Tentokrát ho ale ušije jako 2 vrstvy látky vycpané ovčí vlnou koupenou třeba na <http://www.duhovyskritek.cz/>.

Pak nakoupí trochu železa (v prodejně s hutním materiálem – koupí si tvz. černý plech třídy 10 xxx nebo 11 xxx podle nabídky dané firmy, v tloušťce 1,5mm) a nůžkami na plech nejprve nastříhá několik pruhů plechu, které nanýtuje na kus kůže z nějakého kutila. Vznikne mu tak efektní nátepník a zároveň si tím nacvičí práci s kovem.

Na tlusté čtvrtce pak dlouho ladí rozměry kyrysu. Nakonec vsadí na heslo – méně je pro začátek více - a udělá si jen decentní přední kyrys, který chytne na tělo dvěma řemeny křížem přes záda. Kyrys kove zaobleným kladivem do dřevěného špalku, nebo jiným, osvědčeným způsobem. Dost rad najde opět na skřetím fóru BOT, nebo na fóru B5A.

Rady pro zkušenější pak najde na <http://kovarna.webzdarma.cz/>, <http://armourarchive.org/> či <http://www.arador.com/>.

Přes břicho a rozkrok ho pak doplní cárem kůže.



Kemr začíná být skutečně spokojen J .



Nátepník.



Kyrys s kožesinovým závěsem (kožesina chlupem dovnitř, sama namořená mořidlem na kůži. Železo samozřejmě pěkně zarezlé J .

Po další návštěvě fóra B5A Kemr zjišťuje, že ho Piččmunda zase dohnal. To nemůže připustit. Železa mu zbylo dost a našetřil trochu peněz. Dokove si dalších několik kusů zbroje a koupí si helmu, kterou zkusí začernit (postupy opět zjistí na fórech BOT či B5A).

Nakonec se bitva neúprosně přiblíží a Kemr musí konstatovat, že tohle už opravdu musí stačit:



Kemr končí s výrobou a jde si naložit maso, aby měl večer na bitvě co grilovat. Ale napřesrok! Css! Všechno bude úplně jiné a mnohem lepší! To si piště! Jako že se Kemr jmenuju!

Poznámka: Ilustrační fotky nemusí v drobných detailech odpovídat slovnímu popisu, tak nuďte prosím tolerantní.

Chci poděkovat Darkovi a Mardugmanovi za fotky, které pro tento návod nafotili a bez kterých by nemohl vzniknout. Koukejte se jim odvděčit tím, že jejich kostýmy jen slepě nekopírujete a příště zase nafotíte něco vy, pro ně J.

Za svolení k použití fotek děkuji:

Melwen <http://galerie.melwen.cz/v/fantasy/>

Thief Aphraelovi <http://www.tajemno.net>

A samozřejmě Darkovi a Mardugmanovi.

Za korekturu děkuji Melian a Julii.

----- Konec -----

