

AGUAS ESTANCADAS



Guía de Vestuario

ReV of Legends

ÍNDICE

- Estilo *general de Aguas Estancadas*
- Perfiles y estilos según procedencia o función
- Accesorios y utilería
- Consejos finales



ESTILO GENERAL

La estética dominante en Aguas Estancadas se inspira en una mezcla de influencias náuticas, caribeñas y pseudo-victorianas decadentes, con un toque sucio, vivido y pragmático. Nada debe parecer nuevo o recién salido de taller. Todo está remendado, adaptado o robado.

Imagina una ciudad donde la lluvia y la sal han dejado huella en las telas, donde la funcionalidad manda, y donde el atuendo puede decir más que las palabras sobre tu posición social o pasado.

- Colores recomendados: Marrones, grises, verdes sucios, azules marinos, ocre, granates gastados.
- Materiales: Lino, algodón, cuero envejecido, lanas burdas, telas desgastadas, complementos metálicos, fajas, cinturones, bolsillos, correaes.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Marineros, corsarios y tripulaciones

Pantalones anchos, chalecos, camisas sueltas, botas altas, pañuelos, fajines, cinturones con enganches. Algunos llevan piezas de otras culturas o trofeos de batalla. El cuero desgastado es habitual. Los capitanes o contramaestres pueden llevar toques más ornamentales.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Población local (artesanos, mercaderes, taberneros, pescadores)

Vestuario más humilde y funcional. Prendas reutilizadas, remendadas y resistentes al clima. Chalecos, camisas viejas, faldas largas o pantalones de trabajo, botas recias, sombreros o capuchas. Pueden llevar delantales, correaes con herramientas o elementos propios de su oficio.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Creyentes del Buhru y figuras espirituales

Vestiduras más ceremoniales o místicas, pero nunca lujosas. Colores apagados con toques turquesa, blanco o hueso. Capas con motivos marinos, conchas, símbolos rituales. Cuerdas, collares con reliquias, túnicas sencillas pero llenas de significado simbólico.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Exploradores, cazadores y contrabandistas

Ropa práctica y pensada para la selva y las ruinas. Cinturones múltiples, bandoleras, mochilas, capas ligeras o ponchos. Telas transpirables, tonos terrosos. Pueden portar piezas de otros lugares (Jonia, Shurima, Freljord) como trofeos o equipo robado.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Personajes adinerados, políticos o comerciantes de alto nivel

Vestuario más cuidado y elegante, aunque igualmente adaptado al entorno húmedo. Chalecos bordados, bastones, capas con forros, guantes, encajes desgastados, sombreros de copa baja. Estilo pseudo-victoriano decadente. El lujo en Aguas Estancadas es sospechoso: si tienes algo caro, seguro lo has conseguido de forma dudosa.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Forasteros: emisarios, místicos o refugiados

Traen estilos propios de su tierra:

- **Jonia:** kimonos adaptados, tejidos naturales, calzado plano, adornos sobrios.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Forasteros: emisarios, místicos o refugiados

- **Noxianos:** cuero grueso, rojo oscuro, armaduras ligeras, capas de uniforme gastado.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Forasteros: emisarios, místicos o refugiados

- **Demacianos:** ropas estructuradas, tonos claros, símbolos de nobleza o fe.



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Forasteros: emisarios, místicos o refugiados

- **Shurimanos:** telas livianas, turbantes, collares, colores arenosos y joyería sencilla



PERFILES Y ESTILOS SEGÚN PROCEDENCIA O FUNCIÓN

Forasteros: emisarios, místicos o refugiados

- **Freljordanos:** pieles, lana gruesa, capas pesadas, tonos grises y azulados.



ACCESORIOS Y UTILERÍA

- Sombreros, pañuelos, correaes, bolsos y bolsillos visibles son elementos muy recomendados.
- Las armas deben estar simuladas o hechas de materiales blandos. Consultad con la organización para su aprobación.
- El uso de máscaras, cicatrices falsas, tatuajes temporales o detalles de maquillaje puede reforzar la caracterización.
- Evita ropa moderna visible (zapatillas, logos, cremalleras brillantes, relojes digitales).



CONSEJOS FINALES

- La prioridad es crear una silueta creíble y coherente con la ambientación. No es necesario gastar grandes cantidades de dinero; muchas veces basta con adaptar ropa usada, teñir, cortar o añadir complementos.
- Si tienes dudas o necesitas inspiración visual, en los próximos días publicaremos una galería de ejemplos y referencias en nuestra web oficial.

Recuerda: el vestuario no es solo estética, es narración. Cada prenda cuenta algo de ti. ¿Qué has vivido? ¿De dónde vienes? ¿Qué escondes? Haz que tu personaje se vea como si llevara años sobreviviendo en Aguas Estancadas.

