

ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКИЙ ЛЕГИОН

Божественный Юлий обратил свой гневный взор на северных варваров. Вы — избранные дети Вечного Города, сыны беломраморного Рима. Молодые воины, храбрые и верные императору бойцы, которых не остановят ни тёмные леса, ни белое солнце пустынь, ни холодные горы варварского мира, проходят трёхмесячную подготовку к первой битве. Пламя войны должно разгореться над деревнями галлов!

Контуберний — «общий шатёр» — команда из 8 человек, основная тактическая единица легиона, которая живёт в одной палатке и ест из одного котла. Это герои нашей истории (расчитанной на 2–6 игроков).

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ — ИЗРЕЧЕНИЯ

— Откуда ты, легионер?

— Из Иберии, декан!

— Из Иберии призывают только быков и мужеложцев.

Розов у тебя нет — так что выбор у тебя невелик.

Жизнь каждого легионера во время войны описывается тремя изречениями, посланными ему самим Марсом. Пусть каждый выберет то, во что искренне верит, когда попадает в лагерь. Каждый выбирает себе по очереди по одному изречению, они не могут повторяться даже между разными легионерами.

- Легионер! Не разбивай в Тартар моё любящее сердце, только не падай!
- Легионерам запрещено умирать без разрешения!
- Мертвецы знают только одно — лучше быть живыми.
- Любой, кто бежит, считается галлом.
- Как ты можешь убивать женщин и детей? Легко. От них клинок меньше тупится.
- По отношению к врагу все дозволено.
- От легионера требуется прежде всего выносливость и терпение; храбрость — дело второе.
- Ты никогда не поймёшь что ты за человек, вспахивая поле в Эдессе.
- Пришёл, увидел, победил.
- Победа или смерть!
- Рим вечен, я нет.
- И раны не болят у победителя.
- Пусть не хватает сил, но желание всё же похвально.
- Человек человеку волк.
- Война — цена цивилизации.
- За мной, плебе! Вы же не хотите жить вечно?!
- Война. Война никогда не меняется.
- Пилум — лучший аргумент.
- Бог войны не любит нерешительных.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ — НАДЕЖДА

Каждый игрок описывает, в чём его надежда (конкордия). Это мечты о мирной жизни и профессии. Лишение надежды — утрата веры в то, что ты можешь её исполнить.

ПРАВИЛА

У каждого легионера на старте есть **конкордия (жетон надежды)**, она всего одна, и её легко потерять. У всего вашего контуберния есть счётчик **дискордии (жетонов войны)**, показывающий, насколько вы являетесь бездушной машиной войны.

В результате каждой сцены легионер может:

- потерять **конкордию** и получить жетон **дискордии**;
- либо получить один жетон **дискордии**;
- либо потерять **конкордию**;
- либо обрести **конкордию** (только в ночь перед битвой).

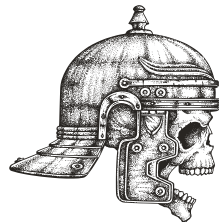
Если у легионера есть **изречение**, подходящее ситуации в сцене то он может использовать его. Уместность использования определяет ведущий, он может потребовать уточнить ситуацию так, чтобы это изречение соответствовало сцене.

Если он использует **изречение** искренне, то теряет **конкордию** и добавляет один жетон **дискордии**.

Если он использует его не искренне, усомнившись в нём, то добавляет один жетон **дискордии** и не теряет **конкордию**, но вычёркивает **изречение** из своей жизни и не может больше его использовать.

Если подходящего **изречения** не находится, то боец теряет **конкордию**. Других последствий нет.

Если боец хочет помочь восстановить **конкордию** своему боевому товарищу, то он может это сделать во время **ночи перед битвой**, озвучивая одно из своих **изречений**. Товарищ восстанавливает свою **конкордию**. Но цена этому — потеря по одному **изречению** у обоих или потеря одного жетона **дискордии**.



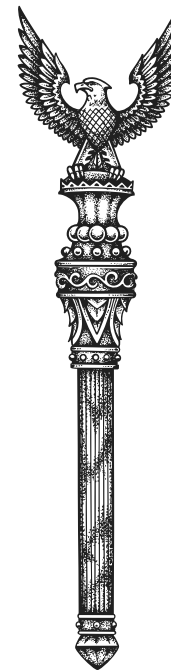
НАКАЗАНИЯ ЛЕГИОНЕРОВ

- бессмысленная хозяйственная деятельность (рытьё канав, рубка соломы, тасканье обоза вместо лошадей).
- военные упражнения с поклажей.
- порка легионеров виноградной лозой.
- строительство дороги с тяжёлыми и неудобными инструментами, без пояса, в одной нижней рубаше (в которой выглядят как будто в женской одежде).

МУЖСКИЕ РИМСКИЕ ИМЕНА

Аппий, Авл, Децим, Гай, Гней, Кезон, Луций, Мамерк, Маний, Марк, Нумерий, Публий, Квинт, Сервий, Секст, Спурий, Тит, Тиберий.

Итоги игры		
	Конкордия отсутствует	Есть конкордия
Дискордия ≥ кол-во ИГРОКОВ × 2	Бездушный убийца без амбиций, который сгинет в боях и никто его не вспомнит.	Карьера в легионе и, возможно, спокойная жизнь после войны. Исполнение надежд.
Дискордия ≥ кол-во ИГРОКОВ × 1	Смерть. Легионер сидящего слева от тебя игрока тоже погибает в битве.	Был ранен, но выжил, или же дезертировал и выжил.
Дискордия < кол-во ИГРОКОВ × 1	Смерть. Персонажи сидящих слева и справа от тебя игроков тоже погибают в битве.	Смерть.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время каждого эпизода ведущий предоставляет каждому игроку по очереди по одной сцене, разыгрывая конфликты, связанные с надеждой и/или изречениями.

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД. ПРИВЫТИЕ В ЛАГЕРЬ

Мне насрать зреть ты, цудей, квирут или ибериец. Вы все здесь — одинаково никчёмны.

Декан унижает и растаптывает достоинство всех воинов своей контубернии (адресно каждого персонажа игрока). Высмеивая их происхождение/внешний вид/имя и т. д.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД. ЖЕСТОКИЕ ТРЕНИРОВКИ

Ваши души могут принадлежать Марсу, но ваши задницы всегда будут принадлежать Легиону.

Декан высмеивает неуклюжесть и слабость исполнения упражнений во время учений. Пытается найти козла отпущения среди персонажей игроков. Тренировочный бой.

ЭПИЗОД ПЕРЕДЫШКИ. ПРАЗДНИК САТУРНАЛИЙ

Сегодня Сатурналии. На закате гарусник Квинт расскажет о том, как Великий Рим победит варваров с помощью Марса и нескольких легионеров.

Все могут отдохнуть и недолго пообщаться без декана.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД. БЕССМЫСЛЕННОЕ НАКАЗАНИЕ

Легиону не нужны плебеи. Легиону нужны убийцы. Легион хочет создать неуязвимого человека... человека без страха.

Персонажи игроков вынуждены выполнять тяжёлую и унизительную работу, под критикой декана.

ЭПИЗОД ОТДЫХА. НОЧЬ ПЕРЕД БИТВОЙ

Утешение в несчастье — иметь товарищей по несчастью.

Возможность обрести конкордию. Размышления о будущем.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭПИЗОД. ПЕРВОЕ СРАЖЕНИЕ И ТРИУМФ

Жребий брошен.

Персонажи игроков попадают в ситуацию на грани жизни и смерти, вынужденные встать на место ветеранов и окончательно определить свою судьбу.