



300 спартанцев

Ролевая игра

I. О чем «300 спартанцев»?

«**300 спартанцев**» представляет собой легкую ролевою игру, до краев переполненную пафосом и героизмом, в которой игроки примеряют на себя роли персонажей-спартанцев, участвующих в битве при Фермопилах против бесчисленной армии персидского царя Ксеркса. Игра довольно слабо основана на реальных исторических событиях, и вдохновение черпалось исключительно из фильма «**300**», а также ролевой игры «**The Mountain Witch**», которая в некоторой степени пародируется в «**300 спартанцах**» и механика которой, со значительными изменениями, используется в игре.

Персонажи являются верной и отважной стражей царя Леонида, одному же из игроков отведена роль самого царя. Все спартанцы из окружения царя, да и сам он, едины в своей храбрости, безрассудной отваге, сумасшедшем героизме и презрении к слабости и смерти. Им предстоит оставить свои семьи и стать величайшими героями истории – погибнув в битве, исход которой был предreshен с самого начала. Только такой исход возможен для настоящего спартанца, но к нему еще нужно прийти.



Им предстоит слушать долгие витиеватые речи послов Ксеркса, быть свидетелями слабости тела и духа, вкусить всю горечь предательства, терпеливо воздвигать горы из трупов персов и ждать настоящего врага, в сражении с которым, наконец, можно принять смерть, достойную стать смертью истинного сына Спарты. И только развязка сражения при Фермопилах может подарить им мечту спартанца – умереть за свою родину, умереть с кровавым привкусом вечной славы на губах.

Нет ничего хуже и страшнее для спартанца, чем дрогнуть или сделать хоть шаг назад – тогда его жизнь будет очернена навечно. Смогут ли они продержаться в блеске славы и смеяться смерти в лицо до самого конца? Насладятся ли они дрожью многомиллионной армии Ксеркса, которую будет гнать вперед на копья Спарты лишь страх перед их собственным повелителем? Обретут ли они ту славу, которая заставит трепетать перо поэтов?

II. Игра.

Процесс игры предельно прост. Игроки контролируют своих персонажей, Мастер – весь окружающий мир и мастерских персонажей. Этот процесс может быть прерван только когда персонажи сталкиваются с какой-либо проблемой или препятствием, требующими от них тех или иных действий. В этот момент возникает Конфликт, который необходимо разрешить с помощью броска кубов. В «**300 спартанцев**» используются дб кубы, и для разрешения Конфликта каждая сторона, участвующая в нем, бросает один или несколько дб, после чего сравнивается результат и определяется победившая и проигравшая сторона. Победитель Конфликта имеет право описать произошедшее, даже за других персонажей. Дальше игра продолжается до следующего Конфликта. О разрешении Конфликтов будет подробнее рассказано в соответствующей Главе.

Наиважнейшим компонентом разрешения Конфликтов в игре является использование Героизма, служащего для помощи товарищам, воодушевления друзей и деяний поистине героического масштаба.

Сама игра разделена на несколько Сцен, каждая служит для накопления Героизма персонажами, и представляет собой определенный отрезок времени, насыщенный некоторым количеством ярких событий, в которых игроки получают возможность ярко продемонстрировать непреклонный характер и спартанский дух своих персонажей.

Кроме Героизма, у каждого персонажа есть своя Роль, выражающаяся в специфике характера и определенных игромеханических правилах для этого персонажа.



«300 спартанцев» фокусируется на героизме персонажей, и игроки должны это понимать не менее, чем Мастер, ведь в итоге в выигрыше будут все. Роль Мастера по большей части заключается лишь в представлении Сцен (и изменении ситуации в зависимости от исхода Конфликтов) и создании благоприятной почвы для демонстрации отваги и бесстрашия сынами Спарты.

III. Разрешение Конфликтов.

Конфликт – это вопрос не навыков персонажа, в конце концов, спартанцы – лучшие воины в мире, люди, не знающие поражений, а вопрос его способности преодолеть препятствие, которое может оказаться не под силу даже ему.

Конфликт представляет собой одно специфическое препятствие, или же серию однообразных, находящихся в одно и то же время, в одном и том же месте. Если Мастер видит, что игрок пытается достичь чего-то слишком сложного и требующего разных действий, он может попросить игрока попытаться достичь цели с помощью нескольких бросков, т.е. разбить Конфликт на несколько.

Перед броском кубов каждая сторона должна объявить, чего именно она пытается достичь в текущем Конфликте (способ не важен, он будет описан победителем Конфликта). Очень важно, чтобы и игрок или игроки, участвующие в нем, и Мастер, ясно понимали, какова ставка в этом Конфликте – без этого описание исхода будет затруднено. Они должны задать себе вопрос: что изменится, если игрок выиграет? А что, если нет?

Например, спартанец Стелиос хочет унижить персидского посла, прибывшего в ставку царя Леонида, чтобы тот покинул лагерь. Персидский посол, в свою очередь, попытается запугать воина, и заставить его пустить его в шатер спартанского царя.

В случае победы в Конфликте Стелиоса, игрок может рассказать, как персидский посол, в надежде испугать спартанца, произносит: «Беги, возвращайся домой! Армия Ксеркса столь велика, что если ты выступишь против, то наши стрелы затмят солнце!» На что Стелиос лишь рассмеется и ответит: «Прекрасно! Тогда мы будем сражаться в тени!», заградив персу дорогу. Посол в гневе развернется и покинет лагерь.

Если же победа в Конфликте будет на стороне Мастера, то тогда послу может быть достаточно бросить на грека озлобленный взгляд и прошипеть: «Я посол Ксеркса, владыки мира! Ты пропустишь меня к Леониду, или заплатишься за это!» Стелиос не найдет, что ответить и отодвинет полог царской палатки, пропуская персидского посланника...

Для разрешения Конфликтов в игре используется противопоставленный бросок 1д6 против 1д6, где победитель (сторона с наивысшим результатом, из

которого вычитается результат стороны с наименьшим результатом) получает право описать исход Конфликта, ориентируясь на Градацию Успеха.

После описания исхода Конфликта, нельзя инициировать новый Конфликт, способный изменить его итоги, они считаются окончательными – так обеспечивается защита интересов и успехов, достигнутых персонажами. Единственное исключение – если ситуация меняется и персонаж может использовать эти изменения в свою пользу.

Градации успеха:

- 0 – Ничья
- 1 – Частичный Успех
- 2 – Смешанный Успех
- 3 – Обычный Успех
- 4 – Критический Успех
- 5+ – Героический Успех

Градации успеха представляют собой меру успешности в преодолении Конфликта относительно заявленной изначально цели.

Когда выпадает Ничья, Мастер может принять решение, если игрок не против, объявить Общий Обычный Успех (и, как правило, с причинением Повреждений). И Ничья, и Общий Обычный Успех

описываются Мастером.

Частичный Успех представляет собой как бы «половину» Обычного Успеха. Это означает то, что поставленная цель не достигнута, но персонаж продвинулся к ней. Оппонент же не достиг никакого успеха.

Смешанный Успех будет означать, что цель, определенная перед броском кубов, достигнута, но оппонент смог достичь Частичного Успеха.

Обычный Успех позволяет достичь того, что было обозначено перед началом разрешения Конфликта.

Критический Успех означает, что персонажу удалось совершить что-то из ряда вон выходящее – и в дополнение к Обычному Успеху он получает возможность описать Частичный Успех любого другого действия своего персонажа, которое он не планировал заранее.

Героический Успех представляет собой триумф и победитель может описать либо дополнительный Обычный Успех любого другого действия, либо усилить эффект поставленной цели в желаемых пропорциях, но в пределах разумного.



Например, царь Леонид наконец увидел в рядах персов достойного противника – предводителя Бессмертных – элитных воинов Ксеркса, чьи лица закрыты бесстрастными бронзовыми масками, а чья жестокость и умение сражаться вошли в легенды. Леонид желает одержать победу над предводителем Бессмертных; тот отвечает ему взаимностью.

В случае Частичного Успеха, царь в изнуряющей схватке лишь нанесет тому рану, после чего будет оттеснен превосходящими силами персов, бросившихся на выручку Бессмертному.

В случае Смешанного Успеха битва будет долгой и захватывающей, обмен ударами будет следовать за хитроумными маневрами каждой из сторон, но, наконец, меч спартанского царя пронзит горло перса, сорвав маску с его лица. Но за секунду до этого клинок предводителя Бессмертных рассечет левую руку Леонида и тот получит Повреждение.

Если на кубах будет Обычный Успех, то в сражении царь сразит Бессмертного, и выйдет из боя непобежденным.

Критический Успех покажет, что смерть предводителя Бессмертных так поразила персов, что их ряды дрогнут и начнут отступать, убоившись мощи спартанского царя.

Героический Успех будет означать, что Леонид сразил не только предводителя элитных воинов Ксеркса, но и бросившихся ему на выручку десятерых других Бессмертных,

а армия персов дрогнула и в ужасе отступила от Фермопил для перегруппировки и новой атаки на следующий день.

V. Описание Успеха.

Победившая в Конфликте сторона получает нарративные права – возможность описать события Конфликта. Обычно, это означает, что игрок описывает успех персонажа, а Мастер – его провал.

Существует еще один вариант – победитель Конфликта может продать свое право описать успех другому игроку, чей персонаж присутствует при данном Конфликте. В этом случае персонаж игрока, получившего право описания, приобретает временное очко Героизма, остающееся с ним до конца текущей Сцены. Продажа нарративных прав возможна только в групповом Конфликте (см. главу VI).

Описание представляет собой ключевой инструмент развития сюжета – ведь именно победитель Конфликта решает, как будут развиваться события, на основе Градации Успеха и ставок в данном Конфликте.

Например, спартаец Ателиос замечает, что около двое персов, забрались на почти отвесную скалу, позволяющую обойти воинов Леонида сзади, и уже готовятся сбросить остальным веревочную лестницу, чтобы больше воинов смогли перебраться и окружить греков. Ателиос решает во что бы то ни стало помешать им.

В случае победы в Конфликте игрок Ателиоса может описать, как он подбирает тяжелое копьё и с криком «Спа-а-а-арт-а-а-а!!!» метает его на расстояние, обычно неподвластное человеческой руке. Копьё находит свою цель, пронзая обоих персов.

А можно описать этот Успех совершенно по-другому: Ателиос, разбежавшись, подпрыгивает, и, отталкиваясь от плеч и голов врагов, тщетно пытающихся достать его своими кривыми клинками, цепляется за веревочную лестницу, сброшенную двумя персами. Один могучий рыжок, и воины Ксеркса с воплем ужаса летят со скалы навстречу своей смерти в самую гущу своих же войск, которые в страхе пятятся назад, что дает спартанцу несколько драгоценных мгновений, чтобы вернуться назад к своим.

Игромеханически, кубы и объявленные намерения участников Конфликта определяют, что в целом произойдет, а описание разрешенного Конфликта определяет, как оно произойдет.

VI. Групповые Конфликты.

Чаще всего персонажам предстоит участвовать не в Конфликтах один на один, а в Групповых Конфликтах, где нескольким персонажам противостоят множество противников с разными целями и намерениями.



В этом случае Конфликт разбивается на условные Раунды, где в каждом таком отрезке определяются цели персонажей, после чего персонажи разбиваются на группы «по интересам», в зависимости от объявленных намерений. После чего получившиеся Конфликты разрешаются по стандартным правилам, за исключением того, что каждый член группы в Конфликте бросает по кубу и в определении Градации Успеха участвуют только наивысшие результаты каждой из сторон. После этого следует описание исхода Конфликта, и, в случае, если групповой Конфликт еще не завершен, начинается следующий Раунд, и вновь происходит

определение намерений персонажей. Этот процесс повторяется до окончания группового Конфликта.

Например, Дилиос пытается сразиться с двумя Бессмертными на крошащемся под ногами краю обрыва, отвесно уходящего в море (намерение: убить Бессмертных). Тем временем, царь Леонид и капитан спартанцев вынуждены противостоять огромному боевому слону (намерение: защитить других спартанцев от чудовища)...

В текущем Раунде мы имеем два Конфликта четырех разных групп: Дилиос и осыпавшийся обрыв против Бессмертных и также осыпавшегося обрыва, и Леонид и капитан против боевого слона.

Предположим, что в первом Конфликте выпадает Ничья и Мастер описывает, как Дилиос и Бессмертные обмениваются ударами и выпадами, но никому не удается победить противника, а земля начинает предательски крошиться под их ногами... Во втором Конфликте у спартанцев выпадает Критический Успех, у Леонида был лучший результат, чем у капитана, поэтому игрок, играющий за царя спартанцев, описывает как тот, проскальзывая мимо ног твари, вонзает копье глубоко в незащищенный живот слона. Тот, обезумев от боли, бросается куда глаза глядят, раздавив по пути несколько десятков персов, не успевших убраться с его пути.

В следующем Раунде определяются новые намерения персонажей: теперь уже трое спартанцев бросаются на двоих Бессмертных. Следует бросок кубов и очередной Критический Успех спартанцев, впрочем, на их стороне сыграла осыпавшаяся земля, на чьем кубике выпал наибольший результат. В таком случае требуется определить того игрока, кто описывает исход Конфликта. Это можно сделать простым броском кубов или любым другим способом.

К примеру, права описать результат получает игрок Леонида – Бессмертные, ужаснувшись от вида двух грозных спартанцев, только что обративших в бегство несокрушимого прежде боевого слона, делают лишь небольшой шаг назад, отступают и с воплем летят вниз с обрыва, где их поглощает морская пучина. Войска Ксеркса замирают в нерешительности и страхе перед героями Эллады...

Групповые Конфликты имеют очень большое значение в «**300 спартанцев**», ведь только в них возможна продажа нарративных прав. Доверие одного спартанца к другому выражается в том, что у того появляется шанс проявить еще больший героизм – игромеханически это выражается в бонусном очке Героизма, которое остается с ним до конца текущей Сцены.



Продажа нарративных прав возможна не чаще одного раза за текущую Сцену для каждого продающего их игрока. Тем самым этот элемент игромеханики увеличивает важность взаимопомощи в Групповых Конфликтах, позволяя получить очко Героизма для каждого персонажа, либо восстанавливая потраченные, либо временно превышая их возможный максимум.

Кроме того, что в Групповых Конфликтах с наилучшей стороны проявляются вся отвага и бесстрашие спартанцев, только вместе спартанцы могут заслужить великую смерть и пасть, непобежденными, у Врат Фермопил. Определение целей здесь очень важно, так в групповых Конфликтах в наибольшей степени создается повествование.

Также, описывая исход группового Конфликта, стоит не забывать упомянуть в нем каждую из участвовавших сторон, учитывая их пожелания. Это позволит другим игрокам не чувствовать своих персонажей обделенными.

VIII. Героизм.

Очки Героизма имеют огромное влияние на ход игры. У каждого персонажа есть определенный их максимум, и каждую Сцену персонаж начинает с этим количеством очков Героизма.

Трата одного очка в процессе Конфликта перед броском кубов позволяет каждому персонажу добавить дополнительный куб 1d6 к итоговому результату. Возможна трата более одного очка Героизма в одном и том же Конфликте, но потерянные очки очень сложно восстановить в течение Сцены, они восстанавливаются только по ее окончании, поэтому следует расходовать их с умом.

Если в Групповом Конфликте, один или более персонажей тратят очки Героизма, то для вычисления Градации Успеха так же используется наибольший результат.

Результат более 6 может служить хорошим подспорьем для игрока, описывающего исход Конфликта – чем выше число, тем более пафосными и героическими могут быть действия персонажа.

В конце каждой Сцены Мастер повышает Героизм одного или нескольких персонажей на постоянную величину, награждая одним очком Героизма персонажа, чем игрок чаще всего описывал Конфликты в завершенной Сцене, а также одним очком персонажа, завершившего финальный Конфликт Сцены Критическим или Героическим Успехом.



IX. Повреждения.

Типы Повреждений:

Легкая рана – длится до конца следующего Конфликта. Это может быть как легкая царапина, так и чувство неуверенности, или же просто растянутая мышца.

Рана – излечивается по окончании текущей Сцены. Это может быть неопасное для жизни ранение копьем или стрелой перса, страх или позор, а также, к примеру, сильная злость, затмевающая разум.

Тяжелая Рана – остается с персонажем до конца игры. Это серьезная проблема, например отрубленная рука или выбитый глаз, или необратимые повреждения рассудка.

Смерть – персонаж выбывает из игры, он мертв. Если Конфликт не подразумевает кровопролития, то следует описать Смерть как любое другое исчезновение объекта из дальнейшего повествования.

психологические травмы, страх или неуверенность в своих силах – но стоит помнить, что подобное не присуще спартамцам, а скорее характерно для их противников – армии Ксеркса, сражающейся лишь от страха перед своим бессмертным царем. Поэтому для описания Повреждений спартамцам в Конфликтах без кровопролития следует использовать другие варианты – например, описывать Повреждения как какие-либо временные препятствия

Жалкий

Частичный Успех – Тяжелая Рана

Обычный Успех – Смерть

Слабый

Частичный Успех – Рана

Обычный Успех – Смерть

Достойный

Частичный Успех – Рана

Обычный Успех – Тяжелая Рана

Критический Успех – Смерть

Сильный

Частичный Успех – Легкая Рана

Обычный Успех – Рана

Критический Успех – Тяжелая Рана

Героический Успех – Смерть

Непобедимый

Обычный Успех – Легкая Рана

Критический Успех – Рана

Героический Успех – Тяжелая Рана

Очень часто результатом Конфликта являются Повреждения. Что же это такое? С игромеханической точки зрения, Повреждения – это кумулятивный штраф (-1) ко всем броскам кубов в последующих Конфликтах. Как долго длится этот штраф – зависит от тяжести Повреждения, определяемой Градацией Успеха.

В игровом мире Повреждения означают то, что и должны – физические раны, нанесенные спартамцами персам и, что гораздо реже, персами спартамцам. В редких случаях их можно описать как

или физические состояния.

Спартамцам предстоит столкнуться с многомиллионной армией Ксеркса и с различными препятствиями, которые им нужно преодолеть, чтобы стать героями всей Греции.

Каждый враг и каждое препятствие имеет различные уровни сопротивляемости Повреждениям – оно имеет один из пяти рейтингов Мощи, в зависимости от того, насколько просто спартамцам расправиться с этим врагом или препятствием: Жалкий, Слабый, Достойный, Сильный и Непобедимый.

Это не только и не столько обозначение физической мощи, сколько важность противника или препятствия для дальнейшей истории.

Сами персонажи считаются Сильными.

XI. Создание Персонажа.

Для игры необходимо создать персонажей, одним из которых является царь Спарты – Леонид. Он является одним из тысяч, ставшим царем не только по праву рождения, но и ребенком доказав свое право быть спартанцем – заманив в ловушку и убив огромного волка.

Каждый из персонажей должен выбрать себе имя, возраст и внешность (впрочем, все спартанцы обязаны быть физически мощными, широкоплечими, с рельефным торсом). О характере игрокам можно не заботиться – Спарта воспитывает своих сыновей одинаково гордыми, бесстрашными, верными и лаконичными – идеальными воинами, настоящими героями Эллады, а под знамена царя Леонида встали и вовсе лучшие представители полиса, вдобавок оставившие дома наследников мужского пола.



Наиболее подходящие имена можно взять либо из фильма «**300**», либо из истории Древней Греции: Дилиос, Стелиос, Астинос, Артемис, Дейнекис и др.

Каждый персонаж получает также все необходимое для войны и походного быта, и игрок может записать все желаемые вещи в раздел Инвентарь в листе персонажа. Обязательно у каждого спартанца должны быть: спартанский шлем, красный походный плащ, копьё, круглый щит, сандалии, обтягивающие кожаные трусы и короткий меч ксифос.

После этого следует выбрать один уникальный Аспект персонажа. Аспект представляет собой уникальное свойство персонажа, который тот может активировать один раз за каждую Сцену, и дающее ему или другим персонажам какое-либо преимущество. У игрока, которому предстоит играть царя Леонида, выбора нет – он должен взять Аспект Царь Спарты. Игроки и Мастер Игры вольны придумывать свои собственные Аспекты, руководствуясь следующим правилом: Аспект обязательно должен давать игромеханический бонус персонажу или его спутникам (он может даже позволять автоматический успех в Конфликте или позволять переброс кубов!). Как только выбор сделан, следует вписать Аспект и его игромеханические свойства в лист персонажа.

Аспекты героев:

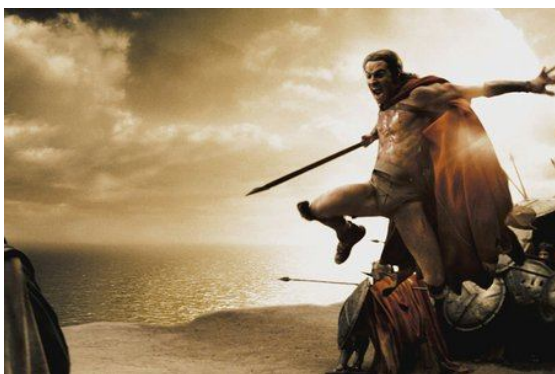
Царь Спарты: персонаж начинает с 5 единицами Героизма, также он может расходовать 1 Героизм, чтобы восстановить 1 Героизм остальным спартанцам (но не выше максимума).

Копьёметатель: в боевых Конфликтах с применением копья персонаж получает +1 к броску 1d6.

Капитан: в Групповых Конфликтах, связанных со сражением, результат броска кубов удваивается.

Оратор: в Конфликтах, включающих войну слов, а не мечей и копий, персонаж получает +1 к броску 1d6.

Олимпиец: персонаж получает +1 к броску 1d6 в Конфликтах, где требуются прыжки или бег.



Целитель: персонаж способен исцелять физические Повреждения, вступая с ними в Конфликт. Для исцеления необходима Смерть противника в данном Конфликте. Легкая Рана считается Жалким противником, Рана же считается Достойным противником.

Верный друг – персонаж может продавать нарративные права дважды, во второй раз также получая +1 Героизма.

Основа фаланги – в Групповом Конфликте, представляющим собой сражение, персонаж может игнорировать физические Повреждения в случае, если у него есть щит.

Яростный – при любом Повреждении персонаж получает +1 Героизм, восстанавливая утраченный, либо временно превышая дозволенный максимум.

ХIII. Противники.

Многомиллионная армия царя Персии Ксеркса представляет собой разношерстную вооруженную толпу, движимую вперед лишь страхом перед своим бессмертным повелителем. Впрочем, есть в ней место и темнокожим посланцам в богатых одеждах и с пальцами, усыпанными золотыми кольцами, и смертельно опасным для всех, кроме спартанцев, элитным воинам Ксеркса – Бессмертным, и титаническим боевым слонам, сокрушавшим прежде любые армии...

Кроме Конфликтов с персами, в игре «**300 спартанцев**» возможны Конфликты и с другими персонажами. Двое из них приведены в качестве примеров, но Мастер Игры всегда может придумать собственных противников для персонажей.

Персидский посол

Напыщенные и гордые, но трусливые и истеричные, разодетые в самые дорогие одежды, расшитые золотом и отправляемые Ксерксом подкупать тех, кого можно подкупить.

Мощь: Жалкий

Эфиальт

Рожденный уродом, чьи родители в надежде спасти сына, бежали из Спарты, Эфиальт мечтает доказать спартанцам, что он – один из них. Впрочем, вряд ли ему это удастся и темная сторона его души всегда готова предать их.

Мощь: Жалкий, плюс две Тяжелые Раны



Отряд персов

Насчитывает несколько сотен персов, одетых в мешковатые одежды и вооруженных кривыми саблями, плетеными щитами и короткими луками. Стрелы их не представляют никакой угрозы фаланге с поднятыми вверх щитами.

Мощь: Слабый

Колесница

Боевые колесницы запряжены парой скакунов и управляются возницей. Стрелок-перс, обычно с коротким луком, сидит сзади и является отличной мишенью для спартанского копья.

Мощь: Слабый

Отряд всадников

Персидские конные всадники способны внести смуту в сердца почти любого противника. Ключевое слово – «почти любого».

Мощь: Слабый



Отряд аркадийцев

Союзники Спарты, пахари и крестьяне, взявшие в руки щиты и копья. Не обладают отвагой, опытом и бесстрашием спартанцев, но могут приглядывать за тылами царя Леонида.

Мощь: Слабый

Даксос

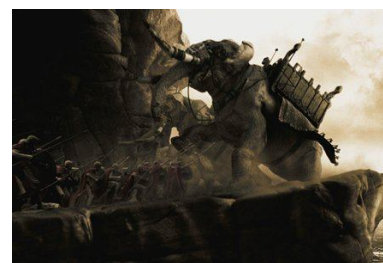
Вождь аркадийцев, пожалуй, наиболее опытный воин из них. Впрочем, как и все не-спартанцы, слаб духом и не готов умереть с честью и пасть героем.

Мощь: Слабый

Боевой слон

Мощное животное из далеких стран, управляется погонщиками, сидящими на его спине. Способно внушить суеверный ужас каким-нибудь трусливым аркадийцам или растоптать насмерть.

Мощь: Достойный



Бессмертный

Элитная гвардия царя Ксеркса, безжалостные и опытные воины, быстрые и ловкие. Лица их закрыты бесстрастными бронзовыми масками, и их удар всегда был способен изменить ход любой битвы... до дня, когда на них пути встали спартанцы Леонида.

Мощь: Достойный

Гигант

Огромная, скованная цепями тварь, которую с огромным трудом удерживают несколько десятков персов. Гигант способен гнуть металл и разрывать людей пополам голыми руками. Впрочем, спартанцев это не особо впечатляет.

Мощь: Сильный

Генерал персов

Возглавляет армию Ксеркса, командуя сотнями тысяч. Горд и напыщен, как и все испорченные властью и могуществом.

Аспект: Генерал (все войска персов в его непосредственном присутствии получают +1 к броску 1d6 во всех Конфликтах)

Мощь: Сильный

Ксеркс

Правитель Персии обладает двухметровым ростом и страстью к пирсингу и косметике. Суеверный страх перед ним является одной из составляющих его победоносной войны, впрочем, его подкупающие сладкие речи нередко избавляли его от необходимости вести войну.

Аспект: Царь Персии (все войска персов в его непосредственном присутствии увеличивают свою Мощь на 1 категорию, до максимума Сильный)

Мощь: Непобедимый



XIV. Сцены игры.

Как уже говорилось выше, сюжет игры разбит на несколько Сцен, каждая из которых представляет собой тот или иной временной отрезок и место, потенциально богатое на Конфликты. Мастер Игры волен самостоятельно разбить игру на Сцены в соответствии со своим видением, либо придерживаться данное ниже схемы.

Сцена I.

В этой Сцене царь Леонид вместе со своими ближайшими воинами принимает персидского посла и принимает решение идти в Термопилы, чтобы остановить персидское вторжение или погибнуть. Впрочем, жрецы-эфоры предсказывают, что Спарта не должна идти на войну – поэтому Леонид остается лишь с верными тремя сотнями людей...

Сцена II.

По дороге к Термопилам к спартанцам присоединяются аркадийцы. Достигнув Термопил, они сооружают стену, чтобы сдержать подходящую армию Ксеркса. В это время спартанцев посещает урод Эфиальт, желающий очистить запятнанное имя отца. Спартанцы встречают первые отряды врага, что помогает им укрепить стену.

Сцена III.

Прибывает первый персидский посол, шокированный тем, что из тел персов возведена защитная стена. Первые атаки персидской армии. Спартанцы даже не ранены (хотя раны у персонажей теоретически возможны).

Сцена IV.

Сам Ксеркс посещает лагерь царя Леонида с мирными переговорами, он готов предложить ему богатство и мощь, а также титул второго человека в царстве Ксеркса. Сражение с Бессмертными и другими более мощными войсками персов. Гибель первых спартанцев.

Сцена V.

Персам подсказывают (или же они находят сами) заброшенную козью через горы. Узнав об этом, оставшиеся в живых аркадийцы отступают. Спартанцы окружены, гибнет еще больше воинов Леонида. Генерал Ксеркса предлагает тому сдаться. Финальная атака персов, за которой наблюдает сам Ксеркс.



персонажа.

Гибель персонажей стоит отдать описать самим игрокам, даже несмотря на правило, что исход Конфликта описывает выигравшая сторона. Главное – никогда не забывать про пафос момента.

По окончании игры для пущего удовольствия игроков Мастер Игры волен пафосно описать то, что великая жертва спартанцев во главе с царем Леонидом не была напрасна, и как объединенные силы греков во главе которых была армия в 10,000 спартанцев разбила персов в Битве Платеи через год после только что сыгранных событий.

Финал последней сцены является наивысшей точкой по пафосности и героичности, чему должен поспособствовать не только Мастер Игры, но и, в первую очередь, игроки, благо именно в последней Сцене эпичность битвы достигает наибольшего размаха. Немало помочь могут здесь очки Героизма, максимальное значение которого к последней Сцене должно существенно вырасти у каждого



ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

«300 СПАРТАНЦЕВ»

Имя:

Возраст:

Внешность:

Сложение:

физически мощен, широкоплеч, рельефный торс

Характер:

горд, бесстрашен, верен Спарте, лаконичен

Инвентарь:

спартанский шлем, красный походный плащ,

копье, круглый щит, сандалии,

обтягивающие кожаные трусы и короткий меч ксифос

Аспект:

Героизм:

Прочее:
