

КОС

Остров для игры «Агон»

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТУДИЯ 101

PARAGON SYSTEM
AGON-RPG.COM


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КОС

Кос — благодатный остров великих врачевателей, трудолюбивых земледельцев, искусных ткачей и одарённых художников. Зелёные холмы, рощи платанов и оливок, величественные строения выглядят весьма гостеприимно. Но скалистые берега могут таить в себе опасности. Это остров, где славят Асклепия многие его потомки, а Аполлон дарует вдохновение художникам и врачевателям.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗНАМЕНИЯ

Когда туман отступает, боги являют свои желания, посылая героям знамения…

Аполлон, Бог-Покровитель Искусств и Врачевания. Его знамение — у певца, что путешествует с героями, лопается струна на лире.

Зевс, Бог-Громовержец. Его знамение — молния срывается с ясного неба и ударяет в старый платан на высоком холме.

Афродита, Богиня Неотвратимой Любви. Её знамение — одного из героев посещает видение. Лев подкрадывается к паре лебедей — чёрному и белому — и бросается на чёрного.

ПРИБЫТИЕ

Лазурные морские воды напоминают зеркало из-за полного безветрия. Гелиос ведёт свою колесницу к закату. Волны расходятся лишь от вёсел, которыми гребцы тревожат морскую гладь. На берегу герои видят людей, нрав и устремления которых совершенно не гармонируют со спокойствием, царящим во владениях Посейдона. Толпа на острове негодует. Люди кричат и бросают в ваш корабль камни.

НЕГОСТЕПРИИМНАЯ ВСТРЕЧА

- *Направитесь ли вы к берегу, подвергая риску команду, которую могут побить камнями?* Потребуется состязание **крови и доблести** против **Толпы**.
- *Попытаетесь ли вы причалить где-нибудь в другом месте, рискуя разбиться о скалы?* Потребуется состязание **ремесла и разума** против острова **Кос**.
- *Или же вы предпочтёте утихомирить толпу?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Драконта, сына Гиппократа**.

Если герои не одержат победу в состязании, им удастся причалить, но многие мореходы будут ранены и им потребуется лечение, прежде чем они смогут вновь взяться за вёсла.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТРУДНОСТИ

ПРОРОЧЕСТВО О СМЕРТИ

Попытаетесь ли вы, причалив, расспросить взволнованных жителей острова и узнать, что побудило их бросать камни в чужеземцев? Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Гордых жителей острова Кос** (2d6). Если герои одержат победу, им расскажут о зловещих пророчествах, что изрёк Кирик Аксиомат. Одно из них гласит, что его дочери Эглаиде суждено стать «невестой смерти», а чужеземцам — «помощниками смерти». Также местные жители поведают о недуге дочери Кирика. Обитатели острова, где лекарское искусство ценится превыше других, не хотели бы, чтобы тут появились те, кто несёт смерть. *Сумеете ли вы понять истинную суть пророчеств? Пожелаете ли помочь Эглаиде? Осмелитесь ли бросить вызов самой смерти?*

СИМПОЗИУМ

Гиппократ в Асклепионе собирает консилиум на симпозиуме, чтобы за вкусной едой и возлияниями обсудить с другими целителями проблему, о которой поведал Кирик-прорицатель. *Решите ли вы произвести впечатление на врачевателей или убедить в чём-то мудрого Асклепиада?* Потребуется состязание **ремесла и разума** против Гиппократа. *Или же вы попытаетесь одержать верх, явив свою искушённость в пирах?* Потребуется состязание **крови и доблести** против сообщества **Пирующих Врачевателей** (2d8). *Сумеете ли вы привлечь целителей на свою сторону или хотя бы убедить их не вмешиваться? Принесёте ли дары Асклепию, придя в его святилище? Порадуете ли вы Аполлона своими речами или, наоборот, навлечёте его гнев на себя?*

ТА, ЧТО В СМЕРТЕЛЬНОЙ ТОСКЕ ИЛИ ТОСКУЕТ ПО СМЕРТИ

Эглаида покоится на ложе в доме своего отца под тремя тончайшими покрывалами искусной работы. Она прекрасна, несмотря на смертельный недуг. Её кожа бледна, а распущенные волосы вьются золотыми локонами. Эглаиду снедает губительная тоска, насланная Аполлоном. *Поведаете ли вы истории о своих подвигах, чтобы расположить её к себе?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Эглаиды**. Если герои победят, девушка расскажет о невзгодах, что постигли её и её возлюбленного.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Решите ли вы хитростью вызнать интересующие вас сведения у дочери Кирика-прорицателя? Потребуется состязание **ремесла и разума** против **Эглаиды**. *Сумеете ли вы расположить к себе девушку? Встанете ли на её сторону, даже если придётся пойти против воли самого Аполлона? Быть может, кто-то из вас посчитает, что он более достоин сердца прекрасной дочери богини блеска, нежели Драконт или таинственный вестник смерти?*

ТОТ, КТО ПОЧТИ ОДОЛЕЛ СМЕРТЬ

Драконт обретается на агоре и призывает достойных сойтись с ним в дружеском поединке, желая убедиться, что нет никого, кто мог бы воспрепятствовать ему в его замысле. *Сможете ли вы победить в поединке с сыном Гиппократа?* Потребуется состязание **крови и доблести** против **Драконта**. Если герои проиграют, юноша убедится, что он самый сильный на острове, поскольку других воителей уже одолел. *Попытаетесь ли вы узнать его планы, если проиграете или не захотите сражаться? Готов ли кто-то из вас воспеть его подвиг?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Драконта**. *Решите ли выведать его намерения хитростью?* Потребуется состязание **ремесла и разума** против **Драконта**.

Драконт знает, что не одолел вестника смерти в полной мере, хоть и изрядно его потрепал, равно как и понимает, что противника укрыла Ночь. Юноша полагает, что, пленив вестника, сможет диктовать условия Олимпу. *Сумеете ли вы одолеть Драконта? Выступите ли на его стороне или посчитаете его замысел безумием? Станете ли вы искать то, что укрыла Ночь?*

ПОД ПОКРОВОМ НОЧИ

Команде предстоит узнать, где Ночь спрятала поверженного внука. *Принесёте ли вы дары Никте, чтобы она открыла свои тайны?* Потребуется состязание **решимости и силы духа** против острова **Кос**. Если герои победят, ночная птица уронит рыбу там, где им нужно нырнуть, чтобы отыскать грот. Более того, у них будет преимущество (d10), когда они окажутся в гроте, поскольку Ночь благоволит им. Если герои проиграют, им будет явлено то же знамение, но преимущества они не получат. Кроме того, на тех, кто погрузится в воду, нападёт молодой морской змей (3d10, *опасный* противник), чтобы утопить их и сохранить тайну.

ВО ТЬМЕ

Раненый Танатид прячется во тьме потаённого грота. *Убедите ли вы его покинуть убежище и показать изломанные крылья врачевателям?* Потребуется состязание **ремесла и разума** против **Танатида**. Если же герои желают сразиться с Танатидом прямо в гроте, переходите к решающей битве!

СТАНИЯ РОТЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ