

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

PARAGON SYSTEM
AGON-RPG.COM

Ораматизмос

Сценарий для игры «Агон» Джона Харпера.

Ораматизмос

Небольшой, но цветущий остров Ораматизмос знаменит своими рощами, источниками и храмом богини Афродиты. Островитяне издавна славились душевной и физической красотой.

ЧТО ПРОИЗОШЛО

Когда-то давно молодую красавицу Эхидну прокляла Афродита и превратила ее в дракайну - опасную и ревнивую полузмею, голодную до любви, но отталкивающую внешне. *Это случилось из-за того, что девушка возомнила себя красивее богини или даже увела у нее одного из смертных возлюбленных.*

Гермес ради шалости украл у Аполлона его лиру и подбросил проклятой дракайне, желая позлить или наказать Афродиту за ее гордыню. *Эхидна использовала подарок, чтобы одурманить всех мужчин на острове и заставить любить себя. Она знает мелодию соблазна, потому что Гермес научил ее, или девушка была из рода Аполлона и знала мелодию, но из-за проклятия утратила возможность петь. Боги Олимпа часто заняты своими божественными делами и время для них течет не так, как для смертных, поэтому Аполлон мог даже не заметить пропажи музыкального инструмента, что даст возможность включить этого Бога в следующее приключение героев.*

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗНАМЕНИЯ

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

Аполлон, Бог Искусства. Его знамение - звуки лиры слышатся в вое ветра.

Афродита, Богиня Любви. Ее знамение - стая белоснежных голубей, взмывающая в небо.

Гермес, Бог Обмана. Его знамение - причудливая игра теней, искажающая образы.

ПРИБЫТИЕ

Храм Афродиты, вырубленный прямо в прибрежной скале на южной оконечности острова, бросается в глаза еще с корабля. А высадившись, команда сразу попадает в водоворот яростных споров - герои становятся свидетелями того, как толпа разгневанных женщин осаждает храм с

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ