

КОС

ОСТРОВ ДЛЯ
ИГРЫ «АГОН»

СТАНИСЛАВ РОЛЕВАЯ
О ПАСЕЛТ

СТУДИЯ
101


PARAGON
SYSTEM
AGON-RPG.COM



КОС

Кос — благодатный остров великих врачей-врачевателей, трудолюбивых земледельцев, искусных ткачей и одарённых художников. Зелёные холмы, рощи платанов и оливков, 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 ЗНАМЕНА

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 Гиппократы.

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.

ТРУДНОСТИ

ПРОРОЧЕСТВО О СМЕРТИ

Попытайтесь 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 Эглайде суждено стать «невестой смерти», а чужеземцам — «помощниками смерти». Также местные жители поведают о недуге дочери Кирика. Обитатели острова, где лекарское искусство ценится выше других, не хотели бы, чтобы тут появились те, кто несёт смерть. Сумеете ли вы понять истинную суть пророчеств? Пожелаете ли помочь Эглайде? 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 врачей или убедить в чём-то мудрого Асклепиада? Потребуется состязание ремесла и разума против Гиппократа. Или же вы попытаетесь одержать верх, явив свою искусственность 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

Эглайда 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.

Решите ли вы хитростью вызвать 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 почитает, что он более достоин сердца прекрасной дочери богини блеска, нежели Драконт или таинственный вестник смерти?

ТОТ, КТО ПОЧТИ ОДОЛЕЛ СМЕРТЬ

Драконт обретаётся 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 одолев. *Попытайтесь 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 одолев 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 считаете 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 получают. 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!