

The background is a stylized illustration in shades of green and teal. It features a large, dark mountain peak on the left with a row of trees on its ridge. Below the mountain, there is a classical building with columns. The right side shows a lighter mountain slope with a few trees. The overall style is graphic and modern.

Ораматизмос

Сценарий для игры «Агон» Джона Харпера.

Небольшой цветущий остров стал местом божественных интриг, а авторитет почитаемой местными жителями богини любви Афродиты оказался подорван. Чью сторону выберут герои, когда поймут, что соблюсти нейтралитет будет невозможно?

Работа для конкурса «НРИ-Кашевар 2026».

Тема: Греза.

Автор текста и иллюстрации: Юлия Балушкина (Kowaii4eg).

Ораматизмос

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

БОЖЕСТВЕННЫЕ ЗНАМЕНА

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

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 криками: "Богиня отвернулась от нас! Наши возлюбленные выбрали чудовище! Клятвы любви и верности больше ничего не значат!" А жрица пытается успокоить их и убедить, что с чудовища можно снять проклятие.

Ксантия, покинутая женщина, в ярости из-за того, что ее муж, как и остальные мужчины прислуживает чудовищу и отрекся от своей любимой. Она призывает осквернить храм и отплатить Афродите за порушенные клятвы.

Аглая, жрица богини любви, взывает к голосу разума и пытается донести, что гнев Афродиты за осквернение храма только усугубит ситуацию. Жрица припоминает легенду о проклятой девушке, превращенной богиней в дракайну - опасную и ревнивую полузмею, голодную до любви, но отталкивающую внешне. Она полагает, что происходящее - наказание от богини за свободные нравы и лишь милость Афродиты может спасти остров и вернуть возлюбленных.

ДИЛЕМА

- *Поможете ли вы разъяренным женщинам ворваться в храм и докажете Аглае, что в этот раз Афродита перешла все границы, и ждать помощи от той, кто сама навлекла эту беду, - гиблое дело?* Потребуется состязание **крови и доблести** против **Аглаи**. (Подрывание авторитета богини Афродиты увеличивает ее гнев на героев)
- *Или же вы пристыдите Ксантию за сомнения в своем божественном покровителе и заставите всех недовольных воззвать к милости богини?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Ксантии**.

ТРУДНОСТИ

МЕЛОДИЯ СОБЛАЗНА

Продвигаясь вдоль берега, герои слышат чарующую музыку, которая дурманит разум героев и зовет каждого из них к девушке мечты. Если какие-то герои предпочитают мужчин, на них мелодия не действует, и они могут попытаться помешать дурману завладеть разумом своих соратников, обезопасив их от провала в своем состязании.

Устоите ли вы против мистического зова музыки? Потребуется состязание **решимости и силы духа** против **Мелодии Соблазна**. *Или постараетесь как-то заглушить звучание мелодии?* Потребуется состязание **ремесла и разума** против **Мелодии Соблазна**.

Герои, провалившие проверку, и которых не удалось спасти от наваждения их соратникам (из расчета одно успешное испытание - один спасенный от дурмана герой), отныне и до устранения угрозы стремятся за мелодией к своей мечте и будут видеть вместо чудовища свой идеал красоты, защищать ее и ревновать к другим поклонникам (Эхидна получает ОБЯЗАТЕЛЬСТВА от каждого очарованного героя и использует их в будущей битве для защиты)

ГНЕВ АФРОДИТЫ

Афродита разгневана от того, что мужчины на острове перестали подчиняться собственным чувствам и поглощены грезами - это разделяет влюбленных и ставит под сомнение ее авторитет, как богини. Она является героям, чтобы обрушить свой гнев на остров за неверных

мужчин, что попали под действие дурманящей мелодии. *Сможете ли вы выдержать гнев богини?* Потребуется состязание **решимости и силы духа** против **Афродиты** (+гнев богини d8). Героям, которые попали под влияние мелодии соблазна, Афродита является в облике их любимых или в своем собственном облике, если герой еще не нашел свою любовь, искренне считая, что никого прекраснее, чем сама Богиня Любви быть не может, и взывает к их рассудку. *Сможет ли гнев богини вернуть вам разум?* Потребуется состязание **решимости и силы духа** против **Афродиты** (+гнев богини d12). Каждый одурманенный герой, который проваливает испытание, помимо пафоса возвращает себе свободу волю и больше не подвержен дурману, но если такой герой побеждает в испытании, то гнев Афродиты растет за каждую победу.

УБЕДИТЬ АФРОДИТУ СНЯТЬ ПРОКЛЯТИЕ

После того как богиня выместила свой гнев, герои могут попробовать уговорить ее снять проклятие. *Найдете ли вы нужные слова, чтобы гордая богиня признала, что ее эмоциональные решения порой работают против нее?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **Афродиты**.

ОЧАРОВАННЫЕ ПОКЛОННИКИ

При попытке приблизиться к логову чудовища, его поклонники, среди которых молодые сильные атлеты, ревностно преградят путь. *Постараетесь ли вы убедить зачарованных людей, что их мечта лишь иллюзия?* Потребуется состязание **искусства и риторики** против **молодых атлетов**. *Или прорветесь в логово силой, чтобы не тратить время?* Потребуется состязание **крови и доблести** против **молодых атлетов**.

БИТВА

- *Решитесь ли вы порвать струны божественной лиры и навлечь на себя гнев Аполлона, но спасти зачарованных мужчин острова?* Угрозы: дракайна приходит в ярость и отравляет своими укусами всех женщин острова, вновь обрекая его на вымирание; Аглая погибает, защищая храм.
- *Сразите ли чудовище в бою?* Угрозы: одурманенная толпа бросается на героев, чтобы защитить Эхидну (возьми дополнительно

1d10 в фазе защиты); дракайна бьет хвостом по своду пещеры, вызывая обвал, который похоронит людей в пещере и обрушит храм на противоположной стороне скалы.

- Или попытаетесь провести ритуал, чтобы снять проклятие и вернуть Эхидне человеческий облик? Угрозы: разгневанные женщины очерняют имена героев, и их запомнят, как героев, защищающих чудовищ; Гермес умыкает лиру, оставляя героев без трофея. (Если проклятие будет снято без одобрения Афродиты, то гнев богини на героев повысится)

ПЕРСОНАЖИ

Аглая, жрица богини любви (d8). Добросердечная (d6), преданная жрица (d8), милость Афродиты (d6).

Ксантия, глава общины (d6). Обладает авторитетом толпы (d8), вспыльчивая (d6).

Мелодия Соблазна (d10). Музыка божественной лиры (d10), дурманящая разум (d6).

Молодые атлеты (d6). Одурманенные (d8), численное превосходство (герои не могут требовать выполнения обязательств друг от друга).

Дракайна Эхидна, девушка, проклятая Афродитой (d10, опасный противник). Божественная лира (дает дракайне ПРЕИМУЩЕСТВО d10, управляя разумами одурманенных мужчин), ядовитые клыки (d8), скользкая чешуя (d6), ревнивая (d6), **движимая инстинктами** (не восприимчива к ДАРУ **ремесла и разума**), ОБЯЗАТЕЛЬСТВА очарованных героев.

Афродита, Богиня Любви (d12, мифический противник). Неотразимая (d10), гордая (d6), эмоциональная (d6).

Гермес, Бог Обмана (d12, мифический противник). Хитроумный (d8), **насмешник** (каждый раз, когда из-за действий героев повышается гнев Афродиты, это ублажает Гермеса).

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Храм. Вырублен прямо в прибрежной скале и обращен к морю, словно богиня выглядывает своего возлюбленного Адониса. Волны омыают белый мрамор. К храму ведет широкая лестница из пористого ракушечника. По бокам лестницы - парные скульптуры: каменные голуби, воркующие друг с другом.

Внутренний двор храма. В центре журчит фонтан. По углам растут мирты и гранатовые деревья.

Дорога к логову чудовища. Дорога к пещере Эхидны начинается за храмом, но ведет не вглубь острова, а вдоль берега, огибая скалу.

Пещера. Огромный грот на противоположной стороне от высеченного в скале храма, бывший некогда мрачным и сырым местом, преобразился благодаря стараниям очарованных почитателей. Пещера освещена десятками масляных светильников и факелов. Пол пещеры, некогда покрытый грязью и костями, теперь устлан лепестками роз. В самой глубине, у стены, откуда сочится подземный ручей, устроено ложе дракайны - оно завалено подушками и тканями, а вокруг стоят кубки, амфоры с вином и корзины с фруктами.

ТРОФЕИ

Лира Аполлона (d10). Ее чистое и чарующие звучание заставит любого внимать игре музыканта. Но за каждое использование лиры в будущих состязаниях гнев Гермеса за его расстроенный план будет расти. Если струны лиры были порваны, то потребуется пройти испытание **ремесла и разума** против **Гермеса**, чтобы восстановить божественный инструмент.

ТАЙНЫ ОСТРОВА

Когда-то давно молодую красавицу Эхидну прокляла Афродита и превратила ее в дракайну. Афродита сделала это из-за того, что девушка возомнила себя красивее богини? Или девушка увела у богини одного из смертных возлюбленных?

Гермес ради шалости украл у Аполлона его лиру и подбросил проклятой дракайне. Из-за того ли, что он желал наказать Афродиту за ее гордыню? Заметил ли Аполлон пропажу музыкального инструмента или еще нет? Эхидна знает мелодию соблазна, потому что Гермес научил ее, или девушка была из рода Аполлона и знала мелодию, но из-за проклятия утратила возможность петь?