

ФИНАЛ

Захватив корону, герои должны бежать, потому что иначе Длань Императора объявит их вне закона. Но смогут ли герои пересечь пустыню, окружающую Арквуд—сложный вопрос. Но это уже совсем другая история.

Длань Императора

Двуручный меч (d12 урон)
ближний, мощный, кровавый

одиночка
20 HP Броня 3

Инстинкт: исполнить волю Императора

- Натравить стражу
- Разрубить надвое

Ирзула

Отравленный кинжал (d8 урон, пробивание 1)
ближний

одиночка
6 HP

Инстинкт: искупить вину

- Отравить
- Втереться в доверие
- Нанести предательский удар

НАСЛЕДСТВО ХЪЕБУСТЬЕРА

Приключение для Dungeon World

Ролекон 2013

УГРОЗА

Длань Императора ищет Корону Иерофанта. Мало кто знает, но Корона Иерофанта—не просто традиционный атрибут, а могущественный артефакт, сотворенный руками Хиронеуса и подаренный людям в первой эпохе. Когда Корона окажется в руках недостойного, исчезнет последняя надежда на возвращение благородного божества, и Эреган навсегда станет вотчиной жестокого Хекстора.

Корона исчезла, когда Драмадар осадил Хъебустер—Божественный Город. Мало кто знает, что волшебник Киликии спрятал Корону в Арквуде—когда-то процветающему портовом городе, а ныне расположенном в центре огромной пустыни.

Двенадцать лет Длань Императора ищет Корону Иерофанта. И сегодня он прибыл в Арквуд. Чем все закончится?

НАДВИГАЮЩИЙСЯ РОК

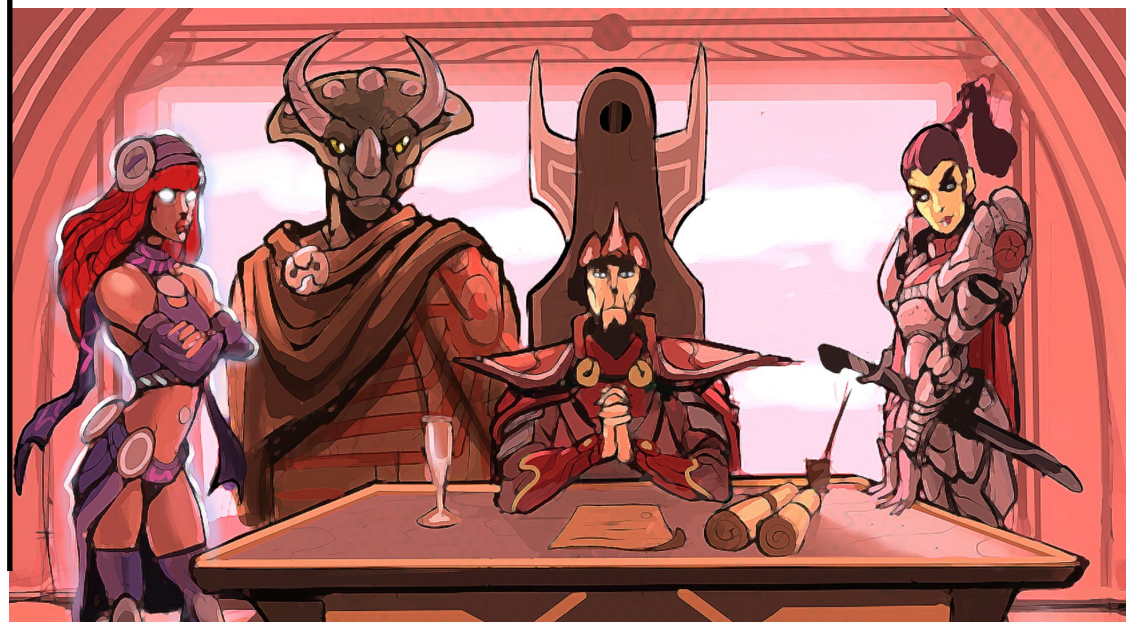
Сорвав печать, на волю выпущено проклятие последнего Аэлора, могущественного волшебника древнейшего рода эльфов Эрегана. И первое, куда ударит проклятие—вымирающий Арквуд.

СТАВКИ

- Что будет, если Длань найдет старого Киликии?

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Длань Императора—безымянный служитель Его Воли, наделенный безграничными полномочиями.



Киликии—старый волшебник, скрывающийся в Арквуде
Ирзула—теневого эльфа в изгнании, шпион Длани, на самом деле мечтающий вернуться в Обливион с Короной и получить прощение Матерей Народа.

ЗЛОВЕЩИЕ ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Длань Императора захватывает и пытается Киликии
Обнаружена гробница последнего Аэлора
Сорвана печать Верховного Мага

НАЧИНАЯ ИГРУ

Перед началом игры задай эти вопросы игрокам. Каждому игроку—один вопрос. Если игроков больше трех, выбери самого тихого и начни с него. Если игроков меньше трех, задай только первые два:

Какой твой самый страшный кошмар?
Кто охраняет спрятанную корону?

Если откроется истина, какую страшную тайну люди узнают о тебе?

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Арквуд—некогда огромный портовый города на восточном побережье Эрегана. Сегодня, когда после Катаклизма, в который вылилась последняя битва войны за Империю, Арквуд окружает безжизненная пустыня, преодолеть которую—непростая задача. Но все-таки город жив, хотя теперь населены только центральные кварталы, а на окраине рассыпаются остатки некогда обжитых районов.

Кстати, выходить на окраины без оружия не стоит—из пустыни лезет много всякой дряни, которая довольно опасна. Плюс, этой опасностью пользуются те, кому надо избежать огласки, поэтому количество тел, навсегда пропавших на окраинах Арквуда довольно много.

Четвертый Собор—Первый Собор стоял в Хьебустере и теперь он разрушен. Второй Собор расположен в столице и теперь он осквернен. Третий Собор исчез в пустыне. Четвертый Собор, построенный в Арквуде, заброшен, и в его подземельях Киликии спрятали Корону Иерофанта, когда бежал из осажденного города.

Подземелья Собора—Построены на месте подземного города аэлов—клана темных эльфов, когда-то изгнанных из Эрегана в Обливион—Царство Теней. Уходя, последний лорд наложил на подземелья проклятие, которое, вырвавшись на свободу, откроет портал в Обливион. Что вырвется на свободу через этот портал—известно лишь изгнанникам, но судя по легендам фантазия у них была что надо.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ—1 ЭТАЖ

На первом этаже располагался погреб, поэтому тут много остатков бочек, ящиков, веревок, гвоздей и прочей необходимой в хозяйстве утвари. А еще здесь обитает множество песчаных крыс.

Песчаные крысы

Грызун (d6 урон, пробивание 1)
близкая, грязный

орда, мелкий
7 HP Броня 1

Инстинкт: пожрать все

- Напасть массой
- Растерзать на части

ПОДЗЕМЕЛЬЯ—2 ЭТАЖ

На втором этаже—в глубину, естественно—располагается усыпальница служителей культа. За время, прошедшее после разорения собора, некоторые из местных обитателей потеряли былой покой. И не пытайтесь их перебить—их тут сотни...

Зомби

Укус (d6 урон)
близкая

орда
11 HP Броня 1

Инстинкт: мозгииии....

- Задавить массой
- Загнать в угол

ПОДЗЕМЕЛЬЯ—3 ЭТАЖ

Здесь начинают бывшие владения аэлов, и именно тут расположена гробница последнего аэлора—и не пытайтесь понять, умер он или ушел вместе с остальными в Обливион. В конце концов, для смертных это равнозначно. Здесь постоянно открываются порталы в измерение теней и лезет оттуда такое...

Порождение Тени

Прикосновение Кошмара (d8 урон)

одиночка
10 HP Броня 3

Инстинкт: сеять кошмары

- Питаться страхом
- Превратиться в самый ужасный кошмар

ПОДЗЕМЕЛЬЯ—ГРОБНИЦА АЭЛОРА

Гробницу аэлора охраняет самое жуткое создание—Демон Цепей. Те, кто падет от его руки, демон утаскивает в ад, где несчастные страдают до скончания времен. Демон прикован к гробнице могущественным заклинанием, но если его разрушить—он не будет нападать, а отправится домой.

Демон цепей

Шипастые цепи (d10 урон, сквозь броню)

одиночка
12 HP Броня 3

Инстинкт: утащить в ад

- Опутать цепями
- Терзать жертву
- Затащить в ад

