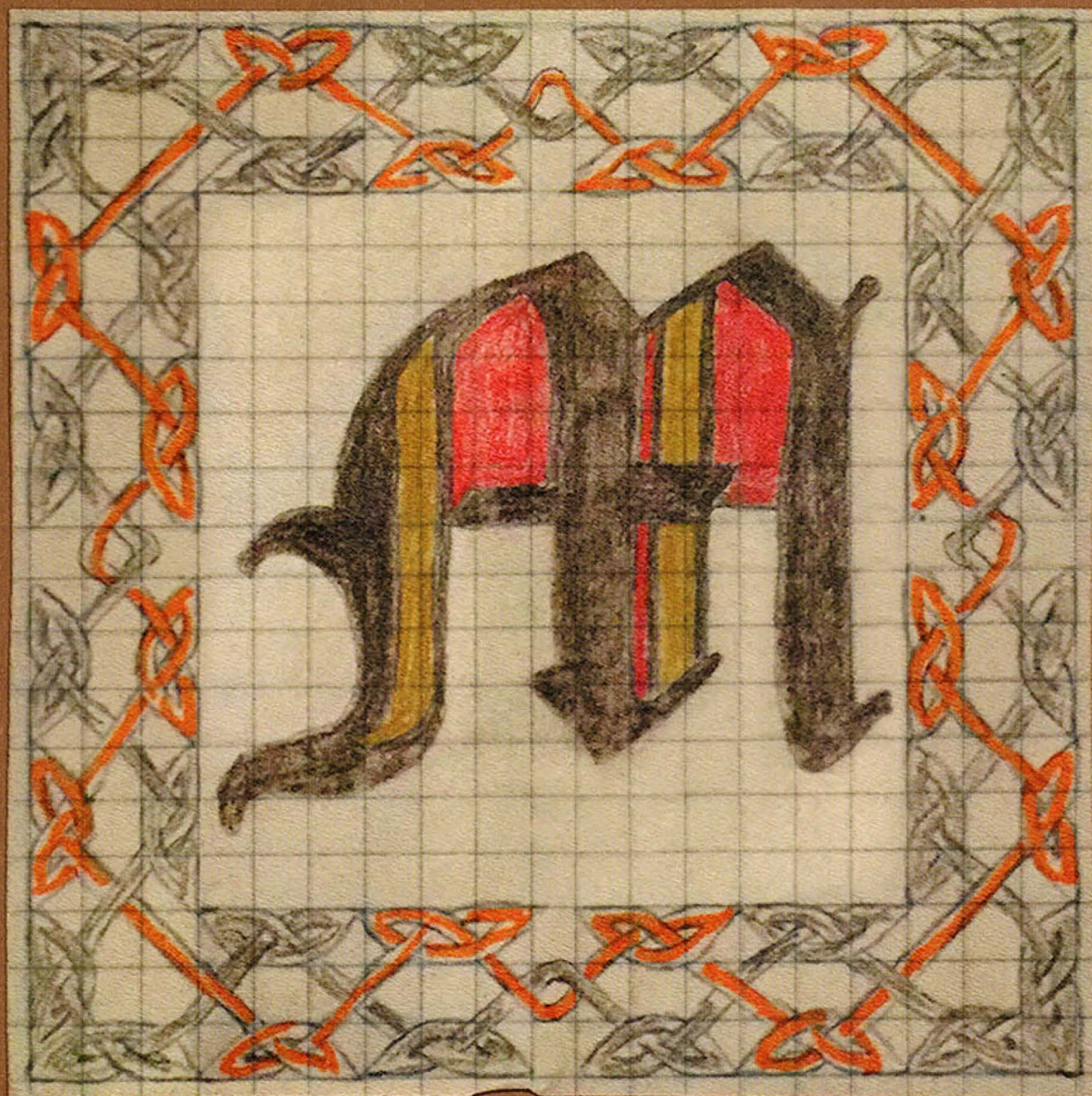


ПРИКЛЮЧЕНИЕ
Охота на
ФЕССАЛЬГИДРУ



D&D компания
Майка Вилера





ЗАМЕТКИ ДЛЯ СЕБЯ (КАК МАСТЕРА)

Мы должны закончить эту историю за одну ночь (возможно, за выходные, если Дастин сильно увязнет в отыгрыше), главное не торопиться. Пусть игра займет столько времени сколько необходимо, пока всем весело.

Опиши каждую сцену. Скажи что их персонажи видят, слышат или чувствуют в начале а потом отпустиай поводья. Они говорят, что делают их персонажи, а я говорю им, что происходит. Но я не беру их персонажей под контроль. Я управляю монстрами, неигровыми персонажами (NPC, как например сэр Тристан), и даже окружающей средой (например ловушками) — а дайсы показывают что получается!

Всех существ, написанных с подчеркиванием, можно найти в разделе «Монстры» в книге правил.

Не переживай о четком соблюдении правил или о том чтобы быть идеальным DM'ом. Просто расслабься, позволь истории развиваться естественно и наслаждайся игрой. Если что-то сбивает тебя с толку — особенно в бою — делай то, что кажется наиболее логичным и двигайся дальше.

Как гласит книга правил, моя работа как Мастера заключается в том, чтобы все хорошо проводили время, а история шла гладко.

ИСТОРИЯ ЦЕЛИКОМ

Сэр Тристан, правитель небольшого дачена в уединенном горном массиве, призывает к себе персонажей. Ужасное чудовище которое называют Фессальгидра нападет на его царство. Это страшное существо из ночных кошмаров с восемью головами, окружающими большой круглый рот с зазубренными зубами. Из пасти чудовища сочится кислота, а хвост оканчивается парой острых клещей. Тристан просит персонажей избавиться от этой угрозы.

Фессальгидру в последний раз видели в пещерах, принадлежащих враждебному племени троглодитов. Персонажи должны войти в пещеры и разобраться с вотючими трогалами. Следы фессальгидры приведут персонажей в проклятый лабиринт, где они встретят Потерянного Рыцаря. Он поможет им сбежать только если они покажут себя достойными разгадав его загадки.

Выход из лабиринта - это портал в странное темное параллельное измерение, называемое «перевернутое». Там персонажи встретят надменную принцессу, могущественную искательницу приключений, которую ведет своя собственная миссия и она не хочет иметь ничего общего с персонажами. Она покажет им выход из Перевернутого в логово фессальгидры.

Если персонажи смогут одолеть фессальгидру и принести ее голову сэру Тристану как доказательство, то они успешно закончат это приключение.

АУДИЕНЦИЯ У СЭРА ТРИСТАНА

приключение начинается в тронном зале сэра Тристана. Персонажи встречали его ранее. Он спонсировал их в предыдущем приключении и показал себя добрым правителем своего народа и хорошим другом героев. Они могут доверять ему. Сэр Тристан говорит, что в последнее время чудовище, называемое Фессальгидрой, появляется из ниоткуда и нападает на местные фермы, деревни и даже замок Тристана. Его солдаты, все вместе, с трудом смогли справиться с этим.

После каждой атаки фессальгида исчезает в лесу и не оставляет следов. Тристан не может отправить своих стражников в погоню, ведь они должны защищать замок (и они знают, что недостаточно сильны, чтобы одолеть монстра). Он просит персонажей выследить и убить фессальгиду, а затем вернуться с ее головами (Тристан хочет украсить ее чучелом свой трон).

Эта сцена полностью посвящена разговору. Персонажи общаются напрямую с сэром Тристаном, но здесь так же присутствуют другие — королевские советники, стражники, которые сражались с монстром и тому подобное. Все они хорошо относятся к персонажам — ведь они герои к которым обращается сэр Тристан в трудную минуту. Всели в них уверенность, чтобы они предприняли смелые действия (иногда нужно напоминать Уиллу, что он играет персонажа, а не самого себя).

ДАРЫ СЭРА ТРИСТАНА

Сэр Тристан предлагает героям огромную награду за выполнение этой опасной миссии. Начни с предложения в 100 золотых и дай возможность поторговаться, если игроки захотят больше. Если группа станет слишком жадной, сэр Тристан напалит им, что они старые друзья. После заключения сделки сэр Тристан может преподнести сюрприз. Если персонажи договорились о честной сделке и уважали свою дружбу с сэром тристаном, он даст им магическое снаряжение, которое им очень пригодится в этом приключении. Если же приключенцы были жадными или вели себя вызывающе, то сэр Тристан не даст им ничего лишнего.

Он начинает с двух мешков, в которых будет легко унести отрубленные головы фессальгидры. Затем он дает каждому персонажу кольцо защиты и зелье исцеления. Наконец, у него есть два оружия для группы — палочка магических ракет и двуручный меч: Темный Укус Зимы. Этот двуручный меч сделан из неизвестного темного металла. Большинство времени он считается как двуручный меч +1. Но когда он используется против фессальгидры то работает как двуручный меч +3. Находясь в перевернутом измерении он работает как двуручный меч +4.

СЛУХИ В ДОРОГЕ

Когда персонажи разыскивают фессальгидру, они встречают множество людей на пути. Дай несколько коротких ралевых встреч. Некоторые NPC владеют полезной информацией, а другие просто распускают сплетни. Но убедись, что все эти сценки веселые и запоминающиеся, иначе группа просто их проигнорирует (особенно Лукас - он хочет заниматься только делом).

- Торговец предлагает им по одному яблоку. Он говорит, что местные яблоки были самыми вкусными до появления фессальгидры. Вот почему он уверен, что логово монстра находится в яблоневых садах на севере.
- Путешествующий священник говорит, что частенько мелкие монстры поклоняются более крупным. В соседних пещерах есть троглодиты. Они могут знать кое-что о фессальгидре.
- Лесоруб предупреждает их, что некоторые из пещер здесь прокляты. «Как только вы войдете, вы потеряетесь в извилистых туннелях и никогда от туда не выберетесь».
- Пожилой фермер не верит, что фессальгидра существует. Он думает, что это просто большой соваледведь, который совершает набеги на поселения ради еды. «Я никогда не видел фессальгидры, а вот соваледведей у нас здесь полно!»

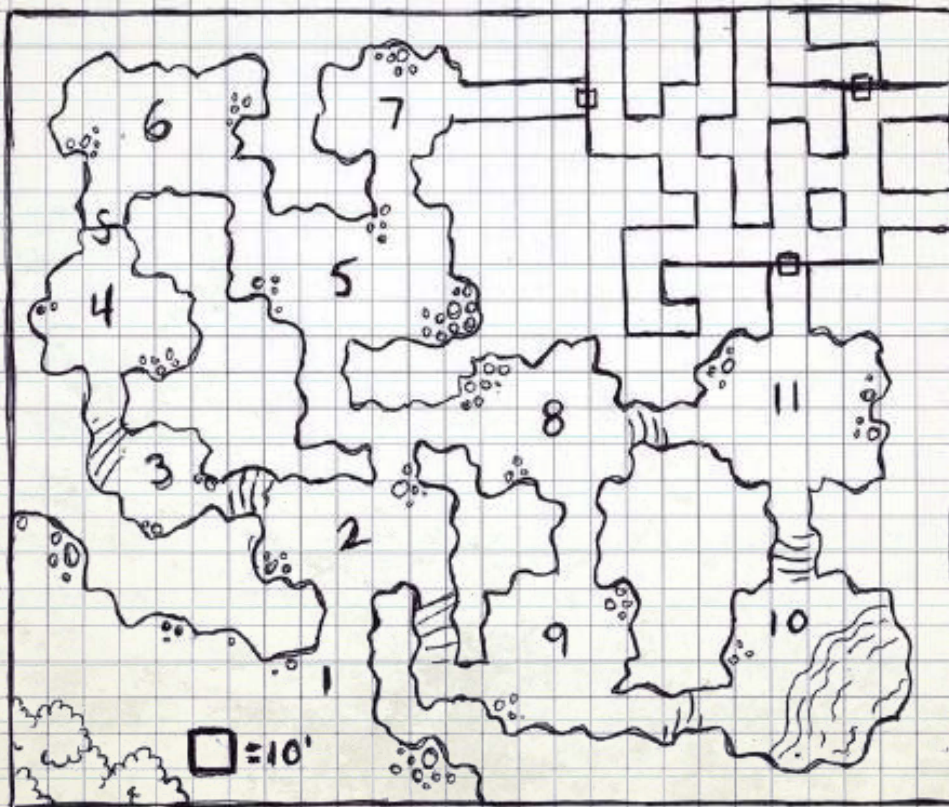
Когда игрокам наскучат ралевые игры, пора перейти к пещерам троглодитов. Если же они пошли по ложному следу, то пусть они просто случайно наткнутся на нужную пещеру.

ПЕЩЕРЫ ТРОГЛОДИТОВ

Попроси одного персонажа (пусть сами решат кого) сделать проверку со сложностью 12 Интеллекта (Природа) если они ищут пещеры троглодитов, Мудрости (Выживание) если они ищут следы фессальгидры или другой навык который подходит по ситуации в зависимости от их действий.

Если проверка успешна, то они прибыли в пещеры троглодитов. Используй карту, чтобы описать то, что видят персонажи. Пусть сами решают, в каком порядке они исследуют пещеры. Когда они достигнут пронумерованной области, см. описание этой области далее.

Если проверка умения не удалась, они все равно прибывают к нужной пещере, но, к несчастью, делают это одновременно с группой охотников состоящей из 8 троглодитов. Партия должна победить охотничий отряд прежде чем продолжить путь.



Зона 1: Вход в пещеру. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Выживание) DC 15 показывает, что в пещеру недавно вошли около 25 троглодитов, фес-сальгида и соваледведь.

Зона 2: Пустая пещера. Здесь ничего интересного. Пол становится слишком каменистым и идти дальше по следам становится невозможным.

Зона 3: Зал ловушка. Пещера пуста, но проход в область 4 оснащен ловушкой, которая требует успешную проверку Интеллекта (анализ) DC 10 для обнаружения и Ловкости для разоружения. При срабатывании потолок падает. Любой находящийся в помещении должен совершить спасбросок Ловкости DC 10. При провале персонаж получает 2d6 + 2 дробящего урона, а при успехе половину от этого. Зал становится непроходимым.

Зона 4: Комната сокровищ.

Здесь троглодиты хранят свои ценные предметы. В монетах и драгоценных камнях здесь 200 зм, а также произведения искусства и другие ценные вещи еще на 200 зм.

Чтобы обнаружить секретную дверь ведущую в область 6 необходимо преуспеть в проверке Интеллекта (анализ) DC 15, а чтобы открыть ее — в проверке ловкости DC 15.

Зона 5: Общая комната.

Именно здесь спит большинство троглодитов. Десять троглодитов здесь, но они в ужасе и пытаются убежать в область 6, как только видят персонажей.

Зона 6: Комната элиты. Здесь

спят пять лидеров троглодитов. Главный трог — честный и благородный правитель (как трог-версия сэра Тристана). Он скорее говорит, чем сражается (в отличие от большинства трогов, он говорит на Общем). Но если группа элит его, все трогги атакуют и сражаются до смерти. Если группа вежливо спросит

о фессальгидре, он скажет, что она приходит из леса, проходит через пещеры и входит в Проклятый Лабиринт, но она никогда не движется в обратном направлении.

Зона 7: ложная комната сокровищ. Эта комната похожа на зону 4, но здесь все славано и ничего не стоит. На одной из ваз установлена ловушка, чтобы заметить ее нужно преуспеть в проверке Интеллекта (анализ) DC 10 и проверке Ловкости DC 10 чтобы разоружить ее. При срабатывании потолок в зоне 5 рушится. Любой находящийся в зале должен совершить спасбросок Ловкости DC 10. При провале персонаж получает $2d6 + 2$ дробящего урона, а при успехе половину от этого. Зал становится непроходимым.

Зона 8: Пост охраны. Восемь охранников троглодитов размещены здесь. Если персонажи входят или создают слишком много шума в соседней кам-

нате (например, сражаются или громко спорят), охранники атакуют.

Зона 9: Совамедведь. Один совамедведь спит здесь. Персонажи могут пытаться незаметно прокрасться мимо него совершив проверку Ловкости (скрытность) против пассивного восприятия совамедведя (13). Провал означает, что совамедведь просыпается и атакует.

Зона 10: Бассейн. Природный источник питает бассейн, глубиной 10 футов, чистой пресной водой. В бассейне живет гигантская лягушка, которая выпрыгивает и атакует первого персонажа, который коснется воды.

Зона 11: Храм. Именно сюда троглодиты приходят поклониться своему темному богу Лаогзеду. Здесь есть алтарь и статуя уродливого существа, похожего на лягушку. На алтаре куски гнилого мяса, монеты и мелкие драгоценные камни общей стоимостью 50 зл.

ПРОКЛЯТЫЙ ЛАБИРИНТ

Сперва он похож на обычный лабиринт с пересекающимися друг друга коридорами, однако на самом деле он не имеет выхода. Его конструкция абсолютно случайна и если вернуться обратно по своим следам, то обнаружится, что путь позади изменился.

Случайный путь. Используй первые несколько коридоров, как показано на карте, но когда персонажи покинут карту используй таблицу, чтобы выяснить, куда они попадут дальше. Если персонажи оборачиваются, лабиринт не меняется до тех пор пока они не повернут за угол или не закроют дверь. С этого момента лабиринт прокладывает новый случайный путь.

d20 Результат

- | | |
|-------|---------------------------------------------------|
| 1-2 | 1d10 квадратов карты прямо, затем тупик |
| 3-5 | 1d6 квадратов карты прямо, затем бросьте её раз |
| 6-8 | 1d4 квадратов карты прямо, затем поворот налево |
| 9-11 | 1d4 квадратов карты прямо, затем поворот направо |
| 12-14 | Особое столкновение (описание ниже) |
| 15-16 | 1d4 квадратов прямо, затем Т-образный перекрёсток |
| 17-18 | 1d6 квадратов прямо, затем Х-образный перекрёсток |
| 19 | Добавь дверь |
| 20 | Добавь секретную дверь |

ОСОБЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Проходя через Проклятый Лабиринт, у персонажей будет несколько интересных встреч. Перейдите к следующей таблице (если вы получаете один и тот же результат дважды, перебросьте или выберите столкновение).

d6 Столкновение

- 1 Повреждение стены
- 2 Сокровище
- 3 Яма-ловушка
- 4 Троглодиты
- 5 Скелеты
- 6 Потерянный рыцарь

Поврежденные стены. В следующем коридоре, куда входят персонажи, видны признаки повреждения, как будто здесь свирепствовал мощный зверь. Группа может легко сказать, что этот урон был нанесен фессальгидрой.

Потерянный Рыцарь. Подробности смотрите ниже.

Скелеты. Восемь оживленных скелетов искателей приключений, бегают по коридору, и атакуют персонажей.

Сокровище. Группа находит останки древнего искателя приключений, который погиб, пытаясь выбраться из лабиринта. Среди останков можно найти 3d20 золотых.

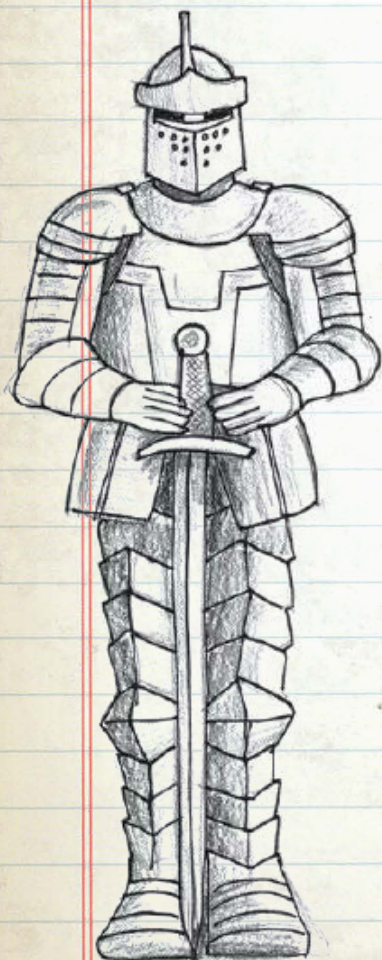
Троглодиты. Четыре троглодита, члены племени из пещер, бежали в лабиринт, чтобы спастись от фессальгидры две недели назад, и оказались здесь в ловушке. Они злы от голода и сразу же нападают.

Яма ловушка. Где-то в коридоре есть яма-ловушка. Персонажи должны сделать успешную проверку Интеллекта (анализ) DC 12, чтобы обнаружить ловушку, и успешную проверку ловкости DC 12, чтобы безопасно пройти мимо нее. Те, кто не прошел проверку Ловкости, попадают и получают 1d6 урона от падения. Выбраться из ямы легко.

ПОТЕРЯННЫЙ РЫЦАРЬ

Персонажи встречают Потерянного Рыцаря – загадочную фигуру, одетую в полный доспех, который заперт в Проклятом Лабиринте.

Рыцарь в дальнем конце длинного коридора (60 футов от группы). Он говорит, что знает, что их задача – убить великого монстра. Он поможет им, если они решат две его загадки.



Первая загадка проста. Все, что им нужно сделать, это поймать его. Он бежит за угол и кричит:

«Сыграем в игру? За мной, по пятам! Но проклят лабиринт, а я заблудился. Так кого преследует? О, кто скажет? Перед – это зад. Привет, до свидания.»

Если персонажи преследуют его, используйте таблицу случайных путей, чтобы сгенерировать коридоры (результаты 1 и 2). Каждый раз, когда они поворачивают за угол, то видят, как рыцарь скрывается за поворотом в противоположном конце коридора.

Решение состоит в том, чтобы перестать преследовать Потерянного Рыцаря, развернуться и пойти тем же путем, которым они пришли. Как только группа возвращается на одно помещение, она автоматически находит вторую загадку Рыцаря.

Вторая загадка. Персонажи видят Потерянного Рыцаря, стоящего в дверях в дальнем конце большой камнаты.

«Вы решили мою первую загадку,» – говорит он. «Теперь вы можете найти недостающий фрагмент, чтобы завершить мою коллекцию?»

Он указывает на три полки над дверным проемом. Затем он входит в дверь, которая закрывается и магически запирается за ним (не может быть выбита или сломана).

На первых двух полках по две маленькие статуи, а на третьей только одна статуя.

Статуи на полке 1. Мужчина с короной и мешком монет.

Статуи на полке 2. Женщина с короной и банкой меда.

Статуя на полке 3. Обычная женщина в фартуке и пустое место для второй статуи.

В комнате большой стол, уставленный множеством маленьких статуй, включая торт, пирог, прялку, корзину с бельем, тарелку со стейком, игрушечного солдата, меч и двадцать четыре скульптуры ворон.

Чтобы разгадать загадку, персонажи должны поставить правильную статую со стола в пустое место на полке 3. Если они поставят неправильную скульптуру на полку, все в комнате получают 1d4 урона от магии и должны попробовать еще раз. Если поставить правильную статую, дверь откроется.

Решение. Корзина для белья. Это персонажи из детского стишка «Sing a Song of Sixpence».

Подсказки:

1. Это основано на детской стишке.

2. Есть «четыре-и-двадцать» статуи «черных птиц».

3. Скажите им название детского стишка и дайте им взглянуть на слова.

Приз Рыцаря. После того, как группа разгадывает загадки Потерянного Рыцаря, он поздравляет их с успехом.

Рыцарь объясняет, что Проклятый Лабиринт не в нашем мире. Он построен на демиплане. Фессальгида нашла способ проникать в место, называемое Перевернутое. Потерянный Рыцарь показывает персонажам, как это делается, но предупреждает, что это односторонний проход и им придется найти другой путь домой.

ПЕРЕВЕРНУТОЕ

Перевернутое — это альтернативное измерение, эхо материального плана на котором мы живем.

Это означает, что в некотором смысле это место очень похоже на наш мир, но иногда сильно отличается. Перевернутый — холодное, темное место. Там всегда ночь, а воздух всегда холодный (как перед снежной бурей). Вы никогда не чувствуете тепло в перевернутом. Кроме того, персонажи не получают естественного исцеления, находясь в перевернутом: независимо от того, как долго вы отдыхаете, вы не восстанавливаете очки жизни и не можете тратить кубики хитов. Волшебное исцеление все еще работает.

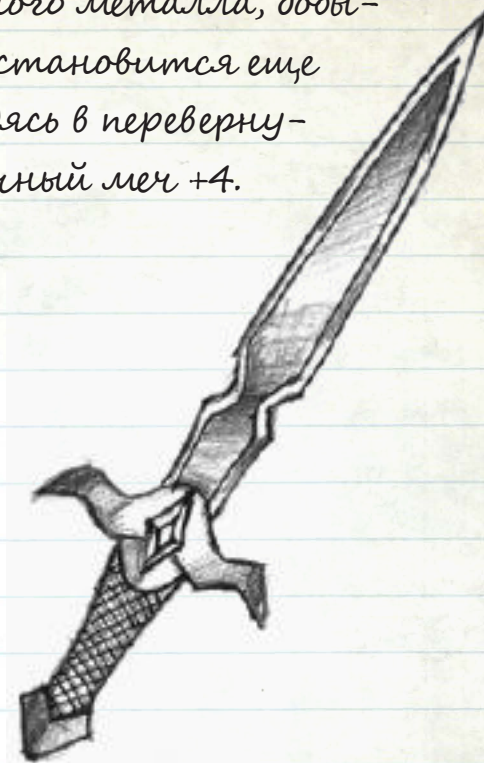
В местах, где наш мир и Перевернутый соприкасаются друг с другом, Перевернутый выглядит как наш мир — те же здания, деревья и другие сооружения — но они всегда разрушены или уничтожены. Это места, где вы можете переходить между планами, если вы знаете, как.

В местах, где миры не соприкасаются, перевернутый похож на лес с привидениями.



ТЕМНЫЙ УКУС ЗИМЫ

Этот двуручный меч, который персонажи могли получить от сэра Тристана, изготовлен из темного металла, добытого на перевернутах, поэтому он становится еще сильнее, когда используется здесь. Находясь в перевернутом измерении он работает как двуручный меч +4.



СТОЛКНОВЕНИЯ НА ПЕРЕВЕРНУТОМ

Эта часть приключения должна быть страшной, а не опасной. Когда персонажи впервые появляются на перевернутом, они должны оказаться посреди леса (область, которая не касается нашего мира). Опиши, как здесь одиноко, темно и пустынно, и все время дует холодный ветер.

Пусть персонажи немного исследуют местность. Опиши места, где перевернутый затрагивает наш мир. Места, которые группа уже посетила, чтобы они смогли увидеть страшные, отвратительные и ужасные версии знакомых локаций. Пусть в ветре появляются странные вотющие звуки, и создается впечатление, что что-то преследует их, скрываясь в темноте.

Они находят следы, оставленные фессальгидрой, но также и следы других монстров. Но по следам невозможно идти. Следы запутаны и идут во всех направлениях. Иногда они ведут по кругу. Ничего из этого не имеет никакого смысла.

Когда придет время продвигать историю, переходите к Надменной принцессе.

НАДМЕННАЯ ПРИНЦЕССА

Гордая принцесса с разрядами молнии и ударом грома появляется на холме рядом с персонажами. Она сильная и гордая, принцесса-воин, которая смотрит на персонажей и мгновенно понимает, что они не представляют для нее опасности. (У нее нет статистики. Она не та, с кем они должны сражаться. Если они настаивают на попытке, они могут ударить ее только критическим ударом, и даже тогда она отмахивается от любого урона, который они наносят. Ее атаки всегда попадают и наносят $2d6 + 6$ рубящего урона).

У надменной принцессы есть собственная миссия, хотя она не будет вдаваться в детали. Она предупреждает персонажей, чтобы они не мешали ей ради собственной безопасности. Просто чтобы держать их подальше, она рассказывает им, как найти фессальгидру.

Фессальгидра использует перевернутый как способ вернуться в свое логово не оставляя следов. Логово - это пещера, где материальный план и перевернутый соприкасаются. Там растет особое растение - растение, цветы которого распускаются в обоих мирах. Эти цветы можно использовать для пересечения миров, если провести определенный ритуал. Ключевым компонентом этого ритуала является кровь от чудовища [monstrosity] (тип существа). Фессальгидра - это чудовище, поэтому она может использовать свою собственную кровь, чтобы открыть врата.



Надменная принцесса может направить партию в пещеру, где растут цветы, но если персонажи захотят открыть ворота, им также понадобится кровь чудовища. К счастью, она знает об одном, который в последнее время появлялся на перевернутам: демогоргоне!

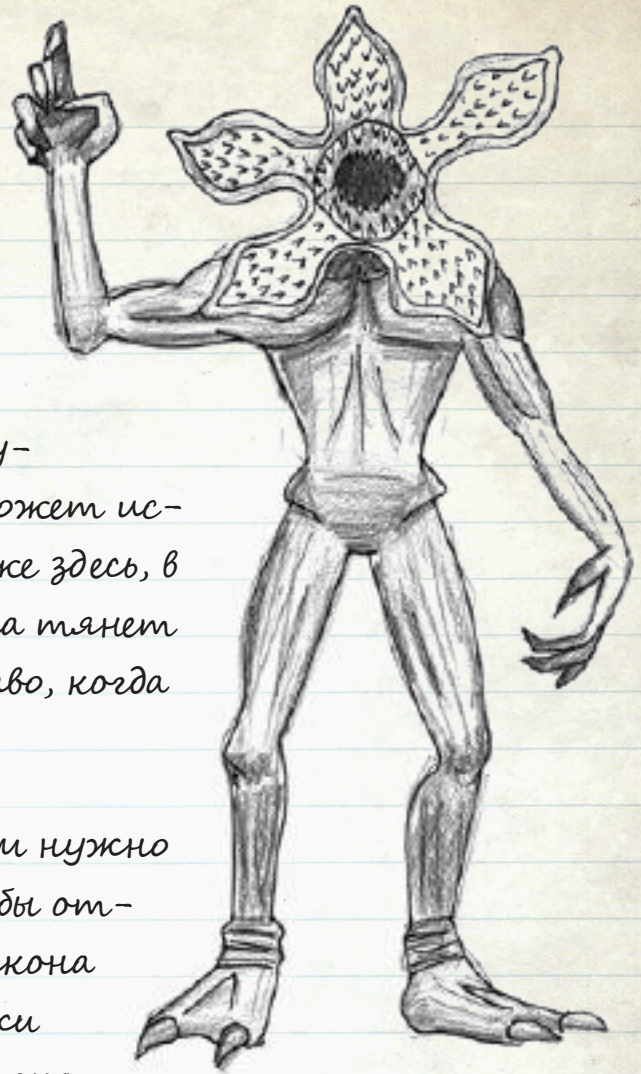
Она говорит им, что демогоргона привлекает запах крови. Самый простой способ привлечь его внимание - пролить кровь на землю. Но поскольку в перевернутам так мало существ, единственным источником являются сами персонажи. Осторожно используя оружие, персонаж может нанести небольшой урон (порезать ладонь), нанося 1 единицу урона и проливая небольшое количество крови. Если группа прольет в общей сложности 3 единицы урона крови, демогоргон прибудет через 1d6 минут, выпрыгивая из темноты и атакая на группу.

Если персонажи не хотят проливать свою собственную кровь, они могут преследовать демогоргона, но это очень сложно. Один из персонажей должен преуспеть в проверке Мудрости (выживание) DC 15. при успехе они находят демогоргона. В случае провала, группа может повторить попытку (с тем же или другим персонажем, выполняющим проверку). Если группа проваливает проверку три раза, демогоргон находит их и атакует, но он застаёт персонажей врасплох (см. Главу 2 книги правил, чтобы узнать, как работает сторприз раунд).

ДЕМОГОРГОН

Демогоргон - это чудовище размером с взрослого человека, но его рот полностью заполняет лицо и раскрывается, как распустившийся цветок. В настоящее время он живет в перевернутом и никто не знает, откуда он взялся. Он невероятно силен и может исцелить себя от полученного урона (даже здесь, в перевернутом). Как акулу, демогоргона тянет к запаху крови и он впадает в бешенство, когда чует кровь рядом.

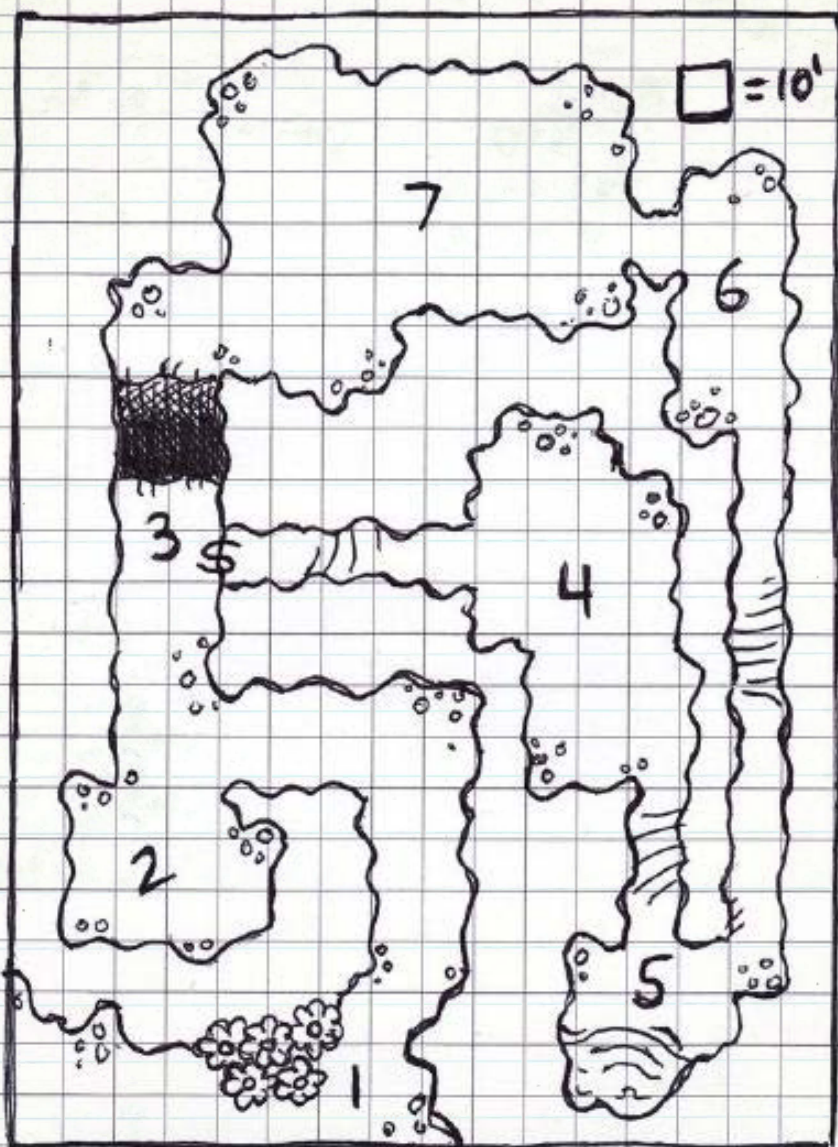
Надменная принцесса говорит, что им нужно несколько унций крови чудовища, чтобы открыть врата (заполнение пустого флакона от зелья подойдет, но пусть персонажи решат проблему сами). Если демогоргона убивают, то получить кровь не составит труда. Но пусть они попробуют другие способы, если они не хотят сражаться с ним до смерти. Например, они могут получить кровь с клинка меча сразу после того, как он ударит и повредит существо (они должны сделать это четыре раза, чтобы получить достаточно крови).



ИСПОЛЬЗУЯ КРОВЬ ДЕМОГОРГОНА

После того, как персонажи наберут достаточно крови демогоргона, они могут взять ее с собой в пещеру с цветами. Если они проливают кровь на один из цветков, он бурно раскрывается (любой, кто стоит рядом с цветком, должен преуспеть в спасброске Ловкости DC 12 иначе будет опрокинут), создавая межпланарные врата. Проход через них приводит к области 1 логова фессальгидры.

ЛОГОВО ФЕССАЛЬГИДРЫ



Когда персонажи выходят из оградного цветка (подобного таму, в который они ступили в перевернутом), они возвращаются на Материальный План. На самом деле, они довольно близко к замку сэра Тристана (они могут видеть башни замка над линией деревьев). Отпечатки в грязи дают понять, что фессальгидра часто ходит тут, и ее следы ведут в пещеру неподалеку.

Зона 1. Вход в пещеру. Некоторые из межпланетных цветов растут здесь вдоль скал.

Зона 2. Эта пещера покрыта паутиной от пола до потолка. Здесь живут три гигантских паука. Если персонажи не мешают им, пауки не будут беспокоить персонажей.

Зона 3. Здесь яма шириной 20 футов. Требуется успешная проверка Силы (Атлетика) DC 12, чтобы перепрыгнуть. Неудачный прыжок без привязанной к персонажу страховочной веревки означает, что он падает в темноту и получает 3d10 дробящего урона от падения. Яма глубиной 30 футов.

Рядом находится скрытый проход (обозначенный на карте буквой «S»). Требуется успешная проверка Мудрости (Восприятие) DC 12, чтобы заметить её. Обнаруженная, она может быть использована свободно.

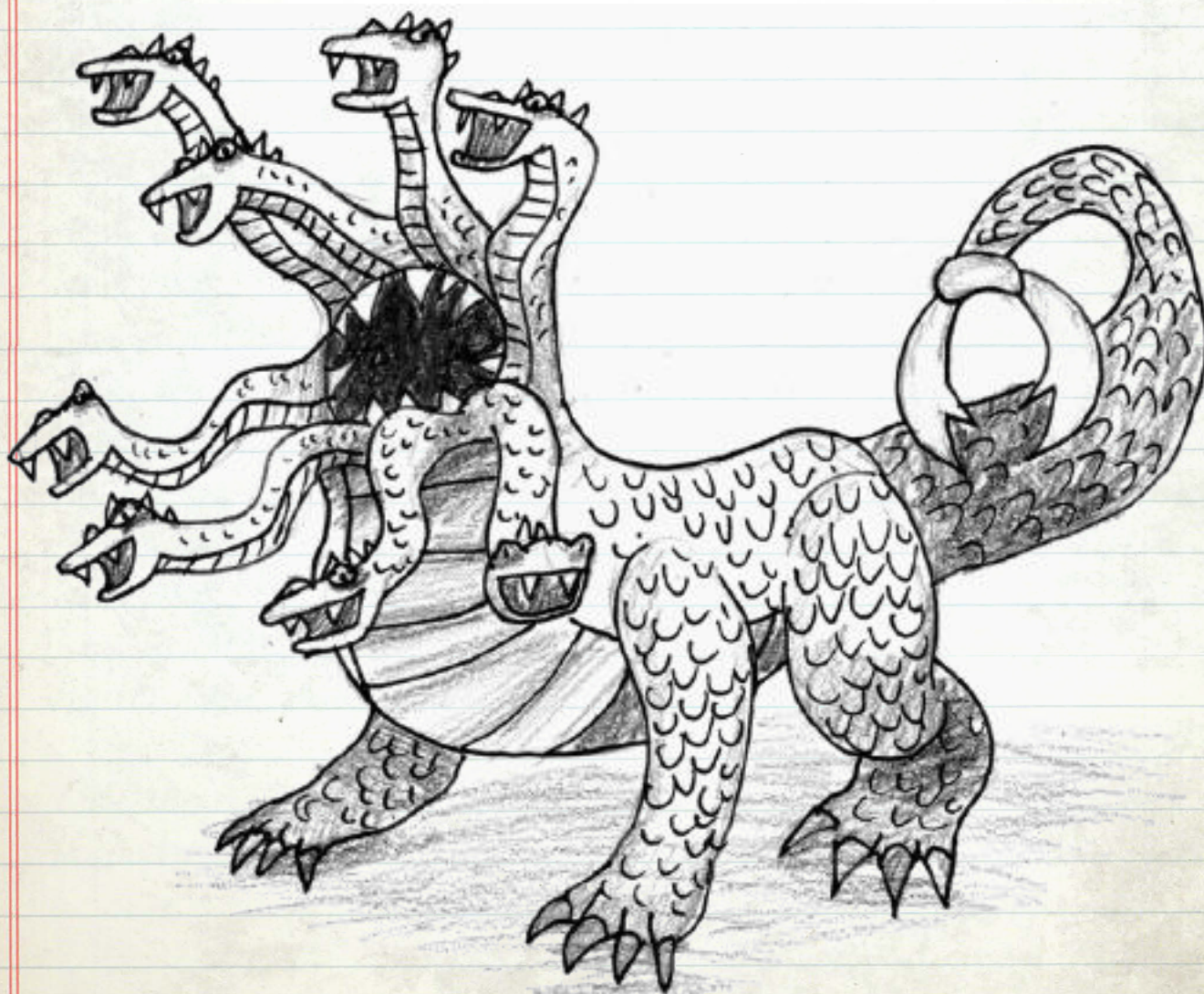


Зона 4. Здесь живет племя из десяти троглодитов. Когда фессальгибра появилась, троглодиты начали поклоняться ей как богу. Теперь они защищают её, пока она спит. Если персонажи уже убили фессальгидру, троглодиты начинают поклоняться им как своим новым богам.

Зона 5. В задней части этой пещеры находится область, которая кажется влажной, оно похоже на кусок грязи или мелкую лужу, по поверхности которой иногда пробегает рябь или вздуваются пузырьки. На самом деле это охряное желе. Если персонажи обходят его стороной, оно на них не нападает.

Зона 6. Это то место, куда приходят троглодиты, чтобы оставить подношения для фессальгидры. Стены покрыты небольшими нишами, каждая из которых содержит подношение. (См. «Заключение» ниже.)

Зона 7. В этой пещере скрывается фессальгидра. Она сейчас здесь и спит. Если персонажи смогут подкрасться к ней незаметно, то они застанут существо врасплох (см. Главу 2 книги правил, чтобы узнать, как работает сюрприз раунд).



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи убивают фессальгидру, они успешно завершают это приключение. Когда они отрубят головы существу и принесут их сэру Тристану, он приветствует их как героев, осыпает их сокровищами и дает каждому дар [boon] (если это в его силах). Кроме того, в области 6 логова фессальгидры герои найдут монеты, драгоценные камни и произведения искусства на 1000 золотых монет, а также один магический предмет на ваш выбор (Мастера Подземелья) из Основных правил.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ
