



DUNGEONS & DRAGONS®

ЧЕРТОГИ ДРАКОНОВ

АНТОЛОГИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ЧЕРТОГИ ДРАКОНОВ



СОЗДАТЕЛИ

Разработчики: Джастис Рамин Арман, Макензи Де Армас, Энтони Джойс-Ривера, Рене Книп, Рон Ландин, Кристофер Перкинс, Патрик Ренье, Эрин Робертс, Ф. Уэсли Шнайдер, Карл Сибли, Джейсон Тондро, Стив Тауншенд

Разработка правил: Макензи Де Армас (руководитель), Джереми Кроуфорд, Рон Ландин

Редакторы: Джуди Бауэр (руководитель), Эмма Кэндон, Сэйди Лоури, Ханна Роуз, Сью Вайнлайн, Ганс Циглер

Арт-директора: Мэтт Коул (руководитель), Фури Галлуцци, Джош Херман, Кейт Ирвин, Эми Танджи

Графические дизайнеры: Мэтт Коул, Паоло Вакала

Иллюстрация на обложке: Жюстин Джонс, Грэг Стейплз

Внутренние иллюстрации: Том Бэбби, Дарен Бейдер, Клайд Колдуэлл, Чиппи, Симон Доминик, Джефф Изли, Люк Эйденшик, Ларри Элмор, Джейсон А. Энгл, Ларс Грант-Вест, Джон Грелло, Иохан Гренье, Жюстин Джонс, Эндрю Кольб, Вэнс Ковач, Андрей Кузинский, Эд Квонг, Тодд Локвуд, Антонио Хосе Манзанедо, Доминик Мэйр, Кайо Монтейра, Мартин Моттет, Джоди Мьюир, Марк А. Нельсон, Александр Островский, Кейт Паркинсон, Анна Подедворна, Стив Прескотт, Крис Реллис, Джошуа Рафаил, Ричард Сардинья, Крис Симен, Руди Сисванто, Крэйг Дж. Спиринг, Рон Спенсер, Лерой Штейман, Зак Стелла, Мэтт Стюарт, Мэтт Стиккер, Дэвид С. Сазерленд, Оттом Рейн Тёркел, Паоло Вакала, Светлин Велинов, Рауль Виталь, Джабари Уэзерс, Кэмпбелл Уайт

Карты: Франческа Базральд, Джаред Блендо, CoupleOfKooks, Эндрю Кольб, Дайсон Логос, Дамиан Маммолини, Майк Шлей, Паоло Вакала

Консультанты: Шон Банерджи, Итан Бернстайн, Даниэль Дельгадо, Самир Юзиф

Продюсеры: Роберт Хоукай (ведущий), Билл Бенхэм, Сиера Брюггеман, Ванесса Хоскинс

Эта книга посвящается Кристоферу Перкинсу за его многолетний вклад в развитие Dungeons & Dragons.



Первая печать: Июль 2025

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ADVENTURE GUYS

Перевод: Илья Болясов, Анастасия Кузьмина, Никита Мариносян, Алекс Спирит

Редактура: Илья Болясов

Корректура:

Вёрстка: Олеся Позднякова, Александр Поляков

Особая благодарность: palant, dungeonsanddragons.ru (и эльфу-торговцу)



На обложке

Грег Стейплз изобразил драматическое столкновение трёх храбрых искателей приключений с неведомой опасностью, которую воплощают пять цветных драконов разных видов.



На альтернативной обложке

Жюстин Джонс изобразил психоделический сон, наполненный образами множества драконов.



СОДЕРЖАНИЕ

Введение4

История зелёных драконов 7

Глава 1. Смерть на закате 12

Приключение про зелёного дракона для персонажей 1-го уровня.

Герои должны найти источник порчи, вернувшейся в лес, спустя столетие после убийства эльфами злого дракона.



Драконы в подземельях

Пожалуй, лучше всего суть DUNGEONS & DRAGONS передаёт история о группе героев, собравшихся вместе, чтобы сразиться с могучим драконом в таинственном подземелье. Этот сюжет связывает игроков сквозь пространство и время, начиная с первых искателей приключений, ступивших во мрак пещер более 50 лет назад, и заканчивая игроками, которые отправляются в своё первое путешествие.

Антология «Чертоги драконов» — это дань уважения и чествование этой традиции, объединяющей всех поклонников D&D. Каждая из десяти историй этой книги расскажет вам о драконе и его логове. В приключениях для персонажей с 1-го по 12-й уровень вы пройдёте через целый ряд испытаний: сразитесь со злыми драконами и подружитесь с добрыми, столкнётесь со сложными моральными дилеммами, а также побываете в драконьих логовах, спрятанных внутри пещерных комплексов, разрушенных городов и многих других мест.

Пока в подземельях живут драконы, там всегда найдётся место приключениям!

Как использовать эту книгу

Приключения из «Чертогов драконов» и других подобных антологий — это универсальные модули, которые вы можете провести за своим игровым столом как приключения на одну встречу, как «дополнительные» эпизоды вашей кампании или как серию приключений для персонажей с 1-го по 12-й уровень.

Для этого вам потребуется лишь минимальная подготовка (см. раздел «Как вести приключения» далее в этом введении).

Приключение на одну встречу

Такой формат игры подходит для вас, если:

- Вы участвуете в качестве игрока в кампании, но хотите попробовать свои силы в роли Мастера подземелий.
- Вы пытаетесь собрать новую группу и хотите посмотреть, поладят ли между собой игроки, прежде чем начинать целую кампанию.
- Ваш Мастер заболел или у него возникли проблемы с расписанием, но все остальные готовы играть.
- Ваша группа хочет отдохнуть и отвлечься от кампании.

В таких случаях вы можете просто выбрать любое приключение из этой книги и провести его.

Эпизод в рамках кампании

Такой формат игры подходит для вас, если:

- Персонажи ваших игроков узнали, как сорвать планы злодея, но их уровень недостаточно высок, чтобы достичь цели.
- Персонажи только что достигли важной вехи в кампании, и вы хотите немного снизить накал страстей, прежде чем они погрузятся в следующий акт разворачивающейся драмы.
- Персонажи путешествуют через полмира, и вы ищете небольшое приключение, которое скрасит их дорогу.
- Вы не подготовились к следующему приключению, и вам нужно чем-то отвлечь игроков! В таких случаях вы можете выбрать приключение из этой книги в качестве «дополнительного» эпизода или побочного задания кампании.

Когда персонажи достигнут подходящего уровня для приключения, которое вы желаете провести, расскажите им, каким образом они попали в место его действия. В начале каждого приключения вы найдёте краткое описание окружающей обстановки, например «окружённая лесом деревня». За исключением основных деталей, место действия можно легко поменять в соответствии с вашей кампанией.

Если у вас достаточно времени на подготовку, вы можете включить сюжетные линии и опасности вашей кампании в предстоящее приключение. Для этого поменяйте имена людей и названия мест на более подходящие для вашего мира, свяжите местных злодеев с важными организациями и событиями вашей кампании и оставьте пару подсказок к загадкам вашей вселенной внутри сокровищницы дракона.

Создание кампании

Все приключения в этой книге можно объединить в полноценную кампанию, посвящённую драконам. Для этого проведите приключения в том порядке, в котором они представлены в книге. В конце каждого из них повысьте уровень персонажей игроков в соответствии с сюжетом, чтобы они соответствовали уровню следующего испытания. (Перед последним приключением повышение уровня не требуется). Вы также можете воспользоваться одним из приведённых ниже шаблонов повествования, чтобы связать истории друг с другом.

Вариант 1. Загадочный покровитель

В начале своей карьеры искатели приключений встречают таинственного, но дружелюбного покровителя, который вовлекает их в череду связанных друг с другом приключений. Таким покровителем может стать привлекательный молодой монах, добрый наставник, малолетний озорник или рассеянный старец, которых сопровождают (или нет) семь золотых канареек или ослепительно-жёлтых бабочек. На самом деле

эти существа — замаскированные древние золотые драконы, а за личиной покровителя скрывается бог драконов Бахамут.

Узнав, что персонажам суждено стать могущественными героями, он берёт искателей приключений под своё метафорическое крыло и посылает их по всему миру на поиски приключений и решение драконьих проблем, больших и не очень. Покровитель может изобразить удивление, когда в приключении, где, на первый взгляд, нет драконов (например, в главе 3 «Воля Оркуса») внезапно обнаруживается их след. Но именно по этой причине Бахамут отправляет персонажей на подобные расследования.

Вы можете провести каждое приключение так, как оно написано в книге. В этом случае покровитель будет указывать персонажам общее направление к началу истории, стараясь не раскрывать детали предстоящих испытаний. В противном случае уже в самом начале кампании Бахамут может раскрыть персонажам, что в центре их заданий всегда будут находиться драконы. Для этого вам придётся изменить некоторые поводы для приключений по ходу игры.

Вариант 2. Медное яйцо

Начните кампанию со вступительной сцены в главе 10 «Драконы Песчаного города», в которой Эльдмера вверяет персонажам Медное яйцо. Однако, в отличие от текста приключения, она даёт им другие указания. Женщина объясняет, что яйцо нужно «погрузить» в сокровища пяти металлических и пяти цветных драконов каждого вида, чтобы высвободить его силу. Она также предполагает, что яйцо само приведёт персонажей к нужным сокровищам. В действительности любой уснувший в пределах 15 футов от яйца персонаж видит яркий сон, указывающий путь к началу его следующего приключения.

Чтобы впитать силу драконьего клада, яйцо должно провести 8 часов среди сокровищ, покрытое монетами и в окружении других предметов. Однако, как только оно попадёт в хранилище Антрадаска (зона H16 в главе 10), его сила достигнет максимального потенциала, яйцо треснет, и произойдут дальнейшие события, описанные в приключении.

Вариант 3. Волшебный клад

Если у вас есть «Сокровищница драконов Фисбана», вы можете вознаградить группу за поиск драконов различных видов и возраста набором магических предметов, описанных в этой книге. Добавьте следующие предметы к наградам, полученным в первых трёх приключениях: Чешуйчатый орнамент («Смерть на закате»), Драконий сосуд («Пекарь так не делает»), а также Оружие драконьего гнева и Затронутая драконом фокусировка («Воля Оркуса»). В момент, когда персонажи получают эти четыре предмета, те пребывают в Спящем состоянии, но в последующих приключениях предметы могут пробудиться ото сна, если поместить их в драконий клад.



Как вести приключения

Чтобы провести любое из этих приключений, вам понадобятся основные книги пятой редакции: «Книга игрока», «Руководство мастера подземелий» и «Энциклопедия чудовищ». Заклинания и экипировка, упомянутые в приключениях, описаны в «Книге игрока», магические предметы — в «Руководстве мастера подземелий», а чудовища — в «Энциклопедии чудовищ».

В содержании этой антологии вы найдёте краткое описание всех приключений. Каждое из них рассчитано на группу от четырёх до шести персонажей определённого уровня. Вы также можете провести эти приключения для более крупных или мелких групп, изменив количество противников в сцене или предоставив небольшой группе дополнительные ресурсы, как описано в «Руководстве мастера подземелий». Приключения могут происходить в любом выбранном вами мире, при условии, что в нём есть подходящее место, соответствующее описанию в начале истории.

Подготовка

На первой странице каждого приключения в этой книге вы найдёте информацию, которая поможет вам подготовиться и провести его. Она включает в себя следующие разделы:

Ключевые моменты. В этом разделе кратко изложены важнейшие элементы сюжета приключения.

Подготовка. В этом разделе описаны все шаги по подготовке к приключению, включая список всех блоков параметров из «Энциклопедии чудовищ», которые могут вам понадобиться.

Ключевые ПМ. В этом разделе находится таблица с краткой информацией о ключевых персонажах мастера в приключении: их имя, роль, блок параметров и местоположение. Она поможет вам отслеживать их во время игры.

Помощь игрокам

Если вы впервые сели за ширму Мастера, вы можете облегчить себе задачу, передав несколько обязанностей другим игрокам, как советует «Руководство мастера подземелий». Перед началом игры посоветуйтесь с другими игроками и распределите между ними следующие роли:

Контролёр инициативы. Один из игроков отслеживает Инициативу персонажей и чудовищ в бою.

Дрессировщики чудовищ. Каждый раз, когда персонажи вступают в бой с Враждебными чудовищами, один или двое игроков управляют ими, используя блоки параметров из «Энциклопедии чудовищ». (Эту роль можно разделить между двумя игроками.)

Консультант по правилам. В случае необходимости один из игроков обращается к правилам в «Книге игрока» или других книгах.

Для одного персонажа

Благодаря советам из «Руководства мастера подземелий» вы можете адаптировать приключения из этой антологии для группы с любым количеством игроков, однако три из них (отмеченных в содержании) особенно хорошо подходят для игры с одним искателем приключений. В каждом таком приключении даны указания, которые помогут персонажу справиться с соответствующим испытанием.

Центральное место в них занимает *Благословение одинокого чемпиона* — сверхъестественное благо, которое усиливает характеристики искателя приключений.

Благословение одинокого чемпиона

Сверхъестественное благо (Благословение)

Вы получаете следующие преимущества:

Героическое вдохновение. Вы получаете Героическое вдохновение, когда заканчиваете Короткий или Долгий отдых, а также каждый раз, когда Мастер просит вас совершить бросок Инициативы.

Временные пункты здоровья. Вы получаете Временные ПЗ в количестве, равном вашему уровню, умноженному на 10, когда получаете это благословение или новый уровень.

Это благословение сохраняется до конца приключения.

История драконов

Помимо десятка приключений, в этой книге вы найдёте специальные разделы с художественными иллюстрациями, посвящённые каждой разновидности драконов почти за всю 50-летнюю историю Dungeons & Dragons, начиная с «Энциклопедии чудовищ» 1977 года и заканчивая её новым изданием, опубликованным в 2025 году. Внешность десяти видов драконов значительно изменилась за прошедшие пятьдесят лет, однако некоторые характерные черты остались такими же, как прежде, например рог на носу синего дракона и гребень у серебряного дракона.

Художник Тодд Локвуд провёл глубокое переосмысление всех десяти видов драконов для третьей редакции D&D в 2000 году. В своей работе он опирался на анатомию реально существующих животных и сохранил элементы классических образов. С небольшими изменениями этот дизайн уже более 20 лет служит золотым стандартом.

В рамках подготовки к выпуску «Энциклопедии чудовищ» (2025) и празднованию пятидесятилетия D&D арт-директор Джош Херман провёл масштабное обновление драконов. Новый дизайн визуально подчёркивает уникальность каждого вида драконов, отражая во внешности их личность, предпочитаемую среду обитания и стиль боя.

Точно так же, как одна разновидность дракона отличается от другой, приключения в этой книге совершенно не похожи друг на друга.

ЗЕЛЁНЫХ ДРАКОНОВ

≡卐≡卐 ≡卐≡卐 ≡卐≡卐 ≡卐≡卐

Приключение «Драконы снов» (1985) во вселенной Саги о Копье закрепило за зелёными драконам репутацию хитрых манипуляторов и интриганов, способных контролировать сознание. На знаменитой обложке Клайда Колдуэлла изображён могучий зелёный дракон Циан Кровавая Погибель, который наполняет разум короля эльфов Лорака кошмарными снами.



Клайд Колдуэлл
Драконы снов (1985)



Марк А. Нельсон
«Энциклопедия чудовищ» (1993)



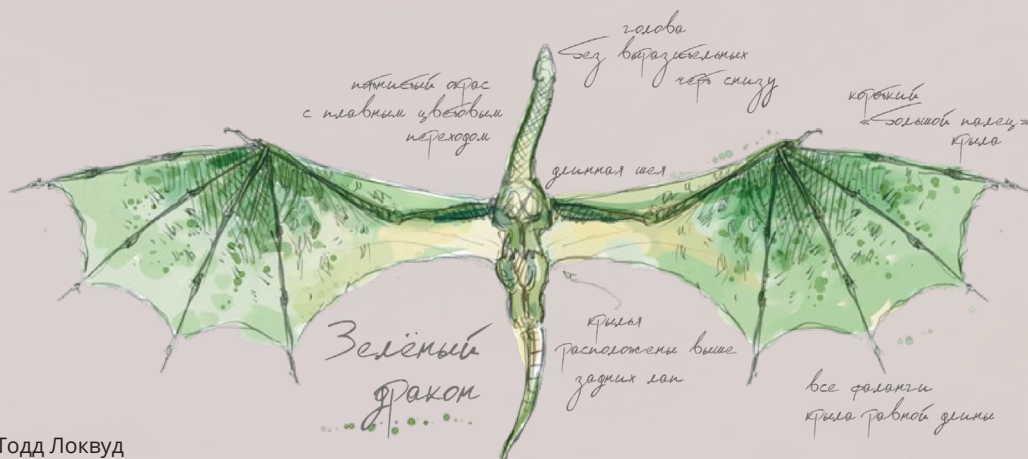
Дэвид С. Сазерленд
«Энциклопедия чудовищ» (1977)



Ричард Сардинья
«Дракономикон» (2003)



Кэмпбелл Уайт
«Приключения в Забытых королевствах» (2021)



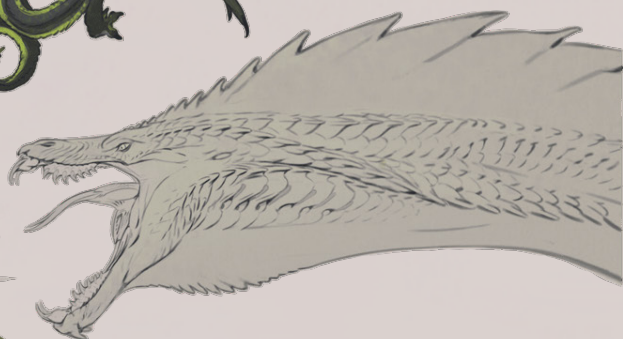
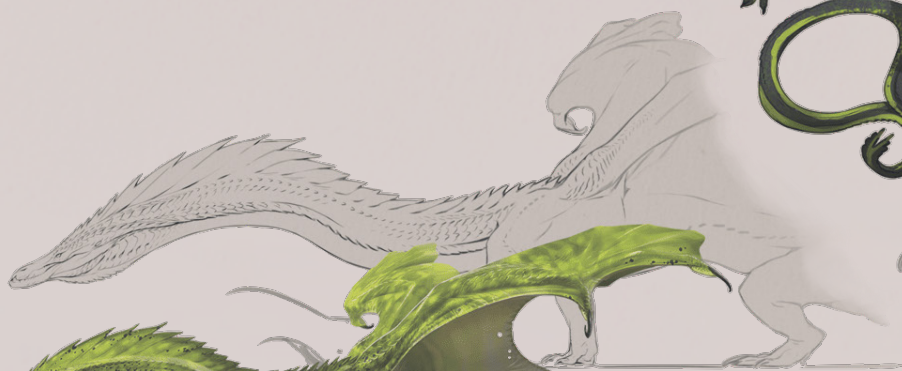
Тодд Локвуд
«Дракономикон» (2003)



Ларс Грант-Вест
«Энциклопедия чудовищ» (2008)



Дарен Бейдер
«Энциклопедия чудовищ» (2014)



Александр Островский
Концепт-арт (2023)



Александр Островский
«Энциклопедия чудовищ» (2025)



ГЛАВА 1 Смерть на закате

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
для
ПЕРСОНАЖЕЙ
**1-го
уровня**

ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ РАССЧИТАНО НА ОДНУ ИЛИ ДВЕ ИГРОВЫХ ВСТРЕЧИ И МОЖЕТ ПРОИСХОДИТЬ В ЛЮБОЙ ЛЕСИСТОЙ ОБЛАСТИ.

Если ваши персонажи начинают игру на 2-м уровне, пропустите сбор образцов в роще секвой и поместите группу прямо перед входом в логово дракона (зона С4).

Ключевые моменты

Приведённая ниже информация является основой сюжета этого приключения.

Секвойная застава. Двое членов совета Секвойной заставы — деревни, основанной после победы над злобным драконом, — просят персонажей выяснить судьбу местных жителей, пропавших в близлежащей роще секвой, и выяснить природу загадочной болезни, поразившей лес.

Зловещая порча. Персонажи обнаруживают, что поразившая лес болезнь носит сверхъестественный характер. Обитатели рощи и пропавший член эльфийского совета могут поведать им, что поблизости скрывается новый дракон.

Змеёныш зелёного дракона. Персонажи выясняют, что виновником порчи стал змеёныш, вылупившийся из яйца убитого зелёного дракона. Группа должна встретиться с ним лицом к лицу в логове его матери и победить змеёныша, прежде чем дракон наберётся сил и начнёт нападать на деревню.

Подготовка

Перед началом приключения вам необходимо подготовиться к нему.

Шаг 1. Прочтите раздел «Предыстория» (включая подразделы «Секвойная застава» и «Совет»).

Шаг 2. Ознакомьтесь с таблицей «Ключевые ПМ», представленной ниже. Персонажи будут взаимодействовать с ними на протяжении всего приключения.

Шаг 3. Ознакомьтесь с таблицей «Слухи на Деревенской лужайке» в разделе «Деревенская лужайка». Персонажи узнают новый слух каждый раз, когда они взаимодействуют с жителями деревни, пока не услышат все слухи.

Шаг 4. Сделайте закладки для следующих блоков параметров в «Энциклопедии чудовищ» или на D&D Beyond:

Благородный	Разведчик
Веточник	Стражник
Грязевые мифты	Животные:
Дриада	Гигантская многоножка
Змеёныш зелёного дракона	Гигантская ядовитая змея
Зомби	Мастиф
Лианник	Стая насекомых
Послушник священника	Удав
Проклинатель юань-ти (вид 1)	Ядовитая змея
Простолюдин	

Ключевые ПМ

Имя	Роль	Блок параметров	Раздел или место встречи
Армин Виспервинд	Пропавший член эльфийского совета	Разведчик (Средний)	С4
Дэррин, Джеррис, Лириенн и Райна	Эльфы, вынужденные служить дракону	Стражник (Средний)	Л1
Фергюс Дирборн	Деревенский эльф-повар	Простолюдин (Средний)	Деревенская лужайка
Гвенхумара Голдмосс	Член эльфийского совета	Послушник священника (Средний)	Раздел «Призыв героев»
Кайнен	Страж Секвойной рощи	Дриада	С3
Марилисса	Преданная слуга Заката-уже-Близко	Проклинатель юань-ти (вид 1)	Л3
Селенар Вудвайз	Член эльфийского совета	Благородный (Средний)	Раздел «Призыв героев»
Солнышко Пустомешок	Странствующая женщина-полурослик, торговка	Простолюдин (Небольшой)	Деревенская лужайка
Закат-уже-Близко	Дитя Смерти-на-Закате	Змеёныш зелёного дракона	Л6

Предыстория

Столетия назад шесть враждующих эльфийских семей наконец-то заключили мир и посадили шесть секвой в круглой роще в честь заново обретённой гармонии. Десятилетия спустя, когда молодые побеги выросли в высокие и могучие деревья, древний зелёный дракон вырыл себе логово среди корней рощи, отравив её и окружающий лес. Эльфы прозвали дракониху Смертью-на-закате из-за того, что та приходила за своей жертвой в сумерках. Чудовище упивалось страхом, вызванным этим именем, и с громким рёвом возмещало его во время своих опустошительных набегов.

Сто лет назад эльфийская воительница Этварна и её соратники сразили Смерть-на-закате, но сама эльфийка погибла в сражении. Выжившие эльфы покинули Секвойную рощу оставив лишь нескольких наблюдателей на аванпосте под названием Секвойная застава.

В последние месяцы жители разросшейся деревни стали замечать признаки какой-то болезни на деревьях в лесу. Помимо этой напасти в роще пропали пятеро жителей деревни. Первым исчез член местного совета Армин Виспервинд. На его поиски отправились четверо жителей, но никто из них не вернулся назад. Испуганный и сбитый с толку совет решил призвать на помощь героев, чтобы они разобрались в происходящем.

Обитателям Секвойной заставы неизвестно, что в логове Смерти-на-Закате вылупился змеёныш зелёного дракона. Его появление навело порчу на лес и привлекло в этот район других злых существ. Змеёныш также пленил пропав-

ших жителей деревни и заставил их служить ему. Персонажи должны найти источник болезни, поразившей рощу, и победить змеёныша, взявшего себе имя Закат-уже-Близко.

Секвойная застава

Секвойная застава — это деревня, в которой живёт около сотни жителей, занимающихся в основном охотой, ловлей, рубкой леса и ремёслами. Большую часть населения заставы составляют эльфы — потомки шести древних семей, основавших рощу. Остальных поселенцев — людей, орков, нескольких голиафов и драконорождённых — привлекли сюда мирные обычаи и идиллическая атмосфера.

Деревня состоит из нескольких отдельно стоящих деревянных хижин, покрытых листвой, а также домов и магазинов внутри больших дупел деревьев. Несколько крепких жителей живут в шалашах на деревьях, наслаждаясь видом на лесную опушку.

Благодаря взаимопроникновению различных культур все местные знают Всеобщий, очень дружны и считают себя большой семьёй.

Совет

Трое членов эльфийского совета возглавляют Секвойную заставу. Один из них — Армин — пропал некоторое время назад. Эти эльфы были среди тех храбрецов, кто столетие назад бросил вызов Смерти-на-Закате. Жители деревни до сих пор чествуют их как героев и готовы поделиться всей описанной ниже информацией, если персонажи спросят про членов совета.



Армин Виспервинд. Месяц назад Армин (Средний **Разведчик**) покинул Секвойную заставу, чтобы проверить информацию о порче, распространяющейся по роще, но так и не вернулся назад. Жители деревни боятся, что с ним случилась беда, и считают, что опытный эльф-следопыт никогда бы не оставил Секвойную заставу по своей воле. (В данный момент змеёныш вынудил Армина охранять зону С4.)

Гвенхумара Голдмосс. Гвенхумара (Средняя **Послушник священника**) — эльфийская целительница, которая выхаживала раненых после битвы со Смертью-на-Закате. В последнее время ей снятся кошмары о возвращении драконихи. Она беспокоится, что дух Смерти-на-Закате всё ещё таится среди корней секвойи. Гвенхумара с радостью исцелит раненых персонажей, но не захочет покидать пределы безопасной деревни.

Селенар Вудвайз. Селенар (Средний **Благородный**) — эльфийский воитель, который видел гибель Смерти-на-Закате в её логове. Он ошибается, полагая, что лесная порча не связана с драконом. Селенар, чьё сердце наполнено глубоким уважением к природе, с нетерпением ждёт, когда персонажи распознают нависшую над лесом угрозу.

Призыв героев

На момент начала приключения персонажам известно об общей истории Секвойной заставы и исчезновении деревенских жителей. Как только они войдут в деревню, к ним подойдут члены совета Селенар Вудвайз и Гвенхумара Голдмосс, чтобы предоставить дополнительную информацию о том, почему Секвойная заставка нуждается в героях.

Зачитайте или перескажите следующий текст:

К вам приближаются два лесных эльфа. Благородная осанка и манеры выдают в них прирождённых лидеров. Мужчина — Селенар Вудвайз — носит стальной нагрудник и развевающийся зелёный плащ, а женщина — Гвенхумара Голдмосс — одета в развевающиеся зелёные одежды.

«Мы благодарим вас за то, что откликнулись на наш зов, — произносит эльфийка. — Какое-то зло поселилось в Секвойной роще. Полагаю, вы знаете нашу историю и слышали про Смерть-на-Закате. Поэтому вы должны понять, насколько мы обеспокоены исчезновением местных жителей. Нам нужно, чтобы ваш отряд отыскал пропавших, выяснил, что за болезнь поразила лес, и устранил любую обнаруженную угрозу».

Селенар добавляет: «Что-то зловещее происходит с лесом, но я уверен, что это не связано с драконами».

Гвенхумара ободряюще кладет руку на плечо воителя.

Эльфы постараются ответить на любые заданные им вопросы.

У членов совета нет ничего, что они могут предложить в качестве награды, однако персонажи вольны оставить себе любые сокровища, найденные в лесу. Кроме того, эльфы предоставляют группе гостевую комнату внутри дупла большого дерева и показывают расположенное неподалёку «Жаркое от Фергюса».

Сбор образцов

Ответив на все вопросы персонажей, Гвенхумара предложит им следующее:

Перед тем, как вы приступите к работе, я хотела бы привить вас от лесной порчи. К сожалению, я слишком мало знаю о ней, чтобы приготовить подходящее лекарство. Принесите образцы коры каждой из шести секвой, растущих в роще. Тогда я смогу приготовить столько Противоядия, сколько вам понадобится».

Гвенхумаре нужен образец каждой секвойи в роще, чтобы приготовить эффективное Противоядие. Эльфийка вручает персонажам шесть стеклянных пузырьков с резиновыми пробками для хранения коры.

После того как группа принесёт Гвенхумаре образцы, та сможет готовить до десяти пузырьков Противоядия в день. Персонажи сами решают, как распределить запасы Противоядия между собой.

После того как группа обследует Секвойную рощу и соберёт шесть образцов для Гвенхумары, выдайте каждому персонажу 100 ПО или просто повысьте его уровень до 2-го. Перед входом в логово дракона все персонажи должны достичь 2-го уровня.

Исследование Секвойной заставы

Прежде чем персонажи отправятся в Секвойную рощу, они, возможно, захотят потратить немного времени, чтобы познакомиться с жителями деревни, которой пытаются помочь.

Деревенская лужайка

Каждый вечер большая часть жителей деревни собирается на Деревенской лужайке — поляне в центре Секвойной заставы. Там они все вместе ужинают, общаются, играют в игры и даже ставят короткие спектакли.

«Жаркое от Фергюса»

Эльф-повар Фергюс Дирборн (Средний **Простой**) — суетливый, но элегантный мужчина — держит небольшую закусочную на Деревенской лужайке. Фергюс готовит простые, но вкусные блюда из принесённых грибов, ягод, мхов, трав, крольчатины, оленины и других даров леса. За небольшое вознаграждение гости могут заказать у него различные блюда, а также изысканное эльфийское вино с принадлежащей совету винодельни.

Слухи

Когда персонажи взаимодействуют с ПМ в любой точке Секвойной заставы, жители деревни делятся с ними своими опасениями по поводу недавних событий. Совершите бросок «Слухи на Деревенской лужайке», чтобы узнать слух от одного из ПМ. Совершите бросок повторно, если эта информация уже известна персонажам, или прекратите совершать броски, как только группа узнает все слухи.

Слухи на Деревенской лужайке

1d6 Слух

- | | |
|---|---|
| 1 | «Ещё недавно на опушке леса орудовали трое бандитов. Бьюсь об заклад, они все ещё прячутся где-то в лесу». [Отчасти правда: бандиты погибли, а их ожившие трупы лежат в зоне С7]. |
| 2 | «Эта дракониха, умирая, прокляла наши леса. Нам всем нужно бежать отсюда, пока проклятие не убило нас!» [Ложь: на лес не наложено проклятие]. |
| 3 | «Не броди по лесу в одиночку! Там выросли зловещие деревья». [Отчасти правда: из-за дракона в лесу появились заражённые растения, в том числе Лианник и Веточник в зоне Л4]. |
| 4 | «Вы помните Этварну, которая погибла в сражении со Смертью-на-Закате? Никто так и не нашёл её меч —Хранитель листьев. Вероятно, он всё ещё где-то внутри логова драконихи». [Правда: Хранитель листьев лежит среди сокровищ дракона в зоне Л7]. |
| 5 | «В лесу живёт странный человек с зелёной кожей и листьями вместо волос. Я думаю, это лесной дух!» [Отчасти правда: Дриада переместилась в зону С3 и может помочь персонажам]. |
| 6 | «Драконы могут восстать из мёртвых в виде ужасных скелетов. Возможно, Смерть-на-Закате была настолько порочной, что отказалась умереть. [Отчасти правда: драколича существуют, но Смерть-на-Закате — не одна из них]. |

Странствующая торговка

Странствующая торговка по имени Солнышко Пустомешок (Небольшой **Простолюдин**) недавно открыла свой магазинчик на Секвойной заставе. На лице этой золотоволосой женщины-полурослика всегда сверкает радостная улыбка, подходящая к её имени. Каждый день Солнышко выгружает свои товары из тяжёлой повозки на Деревенской лужайке. Когда Солнышко не занята делами, она восторженно нахваливает своих верных лошадок — Лютика и Маргаритку — и охотно беседует с прохожими.

Товары Солнышка. Солнышко продаёт все товары из «Книги игрока», стоимостью не больше 100 ЗМ. Однако запасы некоторых вещей ограничены: у неё есть только четыре склянки Алхимического огня, один пузырёк Противоядия и четыре Зелья исцеления.

Щедрость Солнышка. Солнышко Дружественна к посетителям. В прошлом она торговала в соседнем городе, но её доброе сердце и готовность помочь нуждающимся не позволили ей конкурировать с безжалостными коллегами по цеху. В качестве действия Влияние персонаж может попросить Солнышко снизить цены. Затем он совершает проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 10. При успехе Санни предложит 10-процентную скидку на все её товары.

Секвойная роща

Секвойная роща находится в трех милях к востоку от Секвойной заставы. Персонажи могут добраться до неё примерно за час.

На карте «Секвойная роща» изображены шесть секвой, растущих внутри рощи. Высота каждого дерева около 300 футов.

Особенности Секвойной рощи

Особенности рощи перечислены ниже.

Привидения

С тех пор как родился Закат-уже-Близко, души эльфов, погибших в битве со Смертью-на-Закате, не могут найти себе покоя. По ночам среди деревьев мелькают странные безобидные тени, а лёгкий ветерок доносит шёпот: «Берегись... берегись! Её наследие возвращается!» Проявление паранормальной активности описано в области С8.

Освещение

Днём солнце наполняет рощу Ярким светом. Ночью кроны деревьев заслоняют лунный свет, и роща погружается в Темноту.

Ручей

По восточной стороне рощи протекает небольшой ручей пять футов в ширину и всего несколько дюймов в глубину. С помощью волшебства дракон отравил воду в источнике. Существо, которое выпьет из ручья, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале оно получает 3 (1d6) урона Ядом и Отравлено на 1 час.

Образцы коры

В качестве действия Использование персонаж рядом с секвойей может взять образец коры, если у него есть пустой Пузырёк. Секвойи растут в зонах С1, С2, С3, С5, С6 и С7.

СЕКВОЙНАЯ РОЩА

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ



КАРТА 1.1. СЕКВОЙНАЯ РОЩА

Зоны Секвойной рощи

Описанные далее места отмечены на карте «Секвойная роща».

С1. Величественная секвойя

Нижние ветви этой высокой секвойи растут на невероятной высоте, а из коры сочится тёмный сок. Широкий ствол дерева окружает чахлая трава и увядшие полевые цветы.

С2. Больная секвойя

Кора этой некогда великолепной секвойи отслаивается кусками, как сбрасываемая змеей кожа. Под сенью высоких ветвей лежит бледный полумрак.

С3. Дерево дриады

Внутри ствола этой высокой секвойи может поместиться целое здание, а её кора шелушится как сухая кожа. В нескольких футах над землёй на огромном берёзовом грибе, словно на троне, сидит существо с зелёной кожей и волосами из листьев. Оно надменно смотрит на вас, пока вы приближаетесь.

Это Кайнен — Дриада мужского пола, которая поселилась здесь незадолго до рождения Заката-уже-Близко. Изначально он Враждебен к персонажам, считая их бандитами, и приказывает им не прикасаться к дереву. Если группа внимлет просьбе Кайнена, он становится Безразличным к незванным гостям.

В качестве действия Влияние персонаж может попросить Кайнена помочь ему исцелить лес. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 12. При успехе Кайнен становится Дружественным. Он постарается как можно полней ответить на вопросы персонажей и охотно позволит им взять образец коры дерева.

До дриады дошли слухи, что в старом логове Смерти-на-Закате скрывается змеёныш дракона (см. раздел Логово Смерти-на-Закате), и Кайнен подозревает, что именно он виновен в распространении порчи, поразившей лес. Дриада попросит группу убить дракона, если персонажи сами не предложат сделать это. Кайнен также предупредит их о странном озлобленном эльфе, который скрывается у входа в логово (зона С4).

Скользкий шпион. Спустя несколько минут после начала беседы с Кайненом к дереву подползёт Ядовитая змея, скрываясь среди корней. Персонаж с пассивным Вниманием 13 и выше заметит этого шпиона Марилиссы — юань-ти из зоны Л3. Если группа вступит в сражение со змеей, та совершит одну атаку, а затем попытается сбежать, ускользнув через вход в логово (зона С4).

С4. Вход в логово

Зияющий провал шириной 20 футов, окружённый корнями деревьев и щебнем, спускается в глубокую подземную пещеру.

Это вход ведёт в логово Смерти-на-Закате (см. раздел «Логово Смерти-на-Закате»). Пропавший член эльфийского совета Армин Виспервинд (Средний **Разведчик**) и его **Мастиф** Флетчер прячутся за корнями за северо-восточным углом входа и наблюдают за группой.

В качестве действия Поиск персонаж может осмотреть землю рядом со входом в логово и совершить проверку Мудрости (Внимание) со СЛ 14. При успехе он обнаружит отпечатки ботинок Армина и лап Флетчера. Если эльф заметит, что персонажи взяли его след или пытаются проникнуть в логово, он вступит с ними в бой.

Помощь Армину. Закат-уже-Близко поймал Армина месяц назад, когда эльф вошёл в рощу, чтобы изучить поразившую её порчу. Змеёныш мучил следопыта много дней, пока отчаявшийся эльф не согласился охранять его логово и отгонять всех, кто приблизится к нему.

Армин отчаянно хочет сбежать и предупредить свою деревню о том, кто стоит за лесной порчей. Однако Закат-уже-Близко убедил его, что убьёт всех жителей деревни, если эльф попытается сбежать из леса. Армин Враждебен ко всем, кто приближается к логову.

В качестве действия Влияние персонаж может попытаться убедить эльфа, что искатели приключений способны победить Заката-уже-Близко. Персонаж совершает проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 13. При успехе Армин перестанет сражаться и станет Дружественным к группе. Следопыт не желает биться с драконом и попросит персонажей отвести его обратно в деревню. Армину известно, что остальные эльфы находятся в логове, но он не был внутри и не знает, что с ними приключилось.

Развитие событий. Если персонажи отведут Армина назад на Секвойную заставу, группу встретят со слезами благодарности. Другие члены совета будут рады возвращению товарища, и в тот же вечер на Деревенской лужайке начнётся радостное празднование. Если же эльф доберётся до деревни один, персонажей отблагодарят в следующий раз, когда те вернутся на Секвойную заставу.

С5. Болотистый участок

Бледная секвойя растёт посреди илистого болота, а на юго-западе журчащий ручей отделяет топь от твёрдой почвы за ним.

Протекающий через рощу ручей принёс в эту зону толстый слой вонючего ядовитого ила. Эта область — Пересечённая местность. Существо, которое заканчивает свой ход в иле, должно пройти испытания Выносливости СЛ 10, при провале оно Отравлено до начала своего следующего хода.

В болоте спрятались три **Грязевых мефита**, привлечённые сюда волшебством злого дракона. Как только один из персонажей войдёт в ил, мефиты перестанут скрываться и нападут на группу из засады. Если двое существ будут уничтожены, третий мефит попытается сбежать.

С6. Рой многоножек

Ствол этой чахлой секвойи окружён зловонным подлеском.

Порча привлекла в лес рой смертельно опасных многоножек, которые поселились под корой этого дерева. Когда персонажи приблизятся к нему, **Гигантская многоножка** и **Стая насекомых** (многоножки) вылезают из-под коры и корней, чтобы напасть на группу.

С7. Жуткий лагерь

К северо-востоку от этой секвойи находится потухшее кострище, вокруг которого лежат три трупа гуманоидов. Их гниющую, разлагающуюся плоть покрывают чёрные полосы. Один труп прислонён к дереву, и из его почерневшего рта выползает множество насекомых. Другой лежит на боку, накрытый одеялом, а третий свернулся калачиком в воняющем спальном мешке.

Лежащие здесь трупы на самом деле **Зомби**, которых оживила нечистая энергия больного леса. Они нападут, когда персонаж либо окажется в пределах 5 футов от одного из них, либо попытается взять образец коры секвойи.

В качестве действия Поиск персонаж в пределах 10 футов от зомби может осмотреть тело и пройти проверку Мудрости (Медицина) со СЛ 14. При успехе он определит, что существа погибли, выпив отравленной воды из текущего неподалёку ручья.

Если группе известен слух из таблицы «Слухи на Деревенской лужайке», они могут предположить, что эти зомби — бандиты, которые грабили путников у опушки леса.

Таинственные следы. В качестве действия Поиск персонаж может обыскать лагерь и пройти проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 12. При успехе он обнаружит множество отпечатков боотинок и больших собачьих лап по всей зоне. Эти следы принадлежат Армину Виспервинду и его мастифу, которые в данный момент находятся в зоне С4.

Сокровища. Обыскав тела, персонажи обнаружат следующие предметы:

11 ЗМ, 240 СМ, 400 ММ	Набор лекаря
Три Лёгких арбалета	Обычный фонарь
Три Скимитара	Две фляги Масла
Тридцать Арбалетных болтов	Лопата

С8. Могильный курган

Широкий пологий земляной холм возвышается на 30 футов и покрыт пушистой травой, а вокруг него распустились чахлые жёлтые цветы.

Под этим церемониальным курганом захоронены тридцать четыре эльфа, погибшие век назад в битве со Смертью-на-Закате, в том числе и их предводительница Этварна.

После рождения Заката-уже-Близко духи этих эльфов потеряли покой и бродят по роще, предвещая грядущие беды. Днём пришедших сюда персонажей охватывает странное и необъяснимое дурное предчувствие.

Курган с привидениями. Ночью на кургане то появляются, то исчезают призрачные образы погибших эльфийских воинов, держащих длинные копья. Некоторые из них произносят загадочные предупреждения на Всеобщем или Эльфийском. Чаще всего является образ Этварны — эльфийки с андрогинной внешностью в сверкающей кольчужно-латном доспехе с пустыми ножнами.

Видения прошлого. В первый раз, когда персонаж пробудет ночью в этой области дольше 1 минуты, он должен пройти испытание Мудрости со СЛ 12. При провале он Без сознания на 1 час. В течение этого часа его нельзя разбудить ни с помощью магии, ни обычными средствами. В своём сне персонаж сражается с зелёной драконихой. Прежде чем погибнуть от ран, Смерть-на-Закате использует своё ядовитое дыхание, и десятки эльфов умирают в мучениях, задыхаясь в тоннелях логова. Перед пробуждением персонаж видит последнюю сцену — огромный труп дракона внутри подземной пещеры.

Логово Смерти-на-Закате

Закат-уже-Близко поселился в логове своей покойной матери Смерти-на-Закате.

Особенности логова

У логова следующие особенности.

Потолки

Высота потолков в зонах Л1–Л5 и Л7 — 40 футов. Высота потолка в зале с трупом (зона Л6), где поселился змеёныш, — 60 футов.

Освещение

Внутри логова царит Темнота. Описание этих зон предполагает, что персонажи могут видеть в темноте или у них есть источник света.

Выслеживание

Змеёныш оставляет характерные следы. В качестве действия Поиск любой персонаж может поискать следы и совершить проверку Мудрости (Выживание) со СЛ 13. При успехе он обнаружит след дракона, ведущий в зону Л6 и обратно.

Стены

Стены логова состоят из мягкой земли и толстых корней деревьев.

Зоны логова

Описанные далее места отмечены на карте «Логово Смерти-на-Закате».

Л1. Охраняемый тоннель

Тоннель спускается в просторную сырую пещеру. Внутри на покрытых грязью и переплетениями корней стенах видны следы от огромных когтей.

Внутри ниши в северо-западной стене прячутся четыре эльфа (Средние **Стражники**) из Секвойной заставы: Дэррин, Джеррис, Лириенн и Райна, которые Враждебны к персонажам. Как только группа углубится в эту область дальше, чем на 10 футов, эльфы вступят в бой. Они кричат и велют персонажам покинуть это место и никогда не возвращаться.

Помощь эльфам. После пропажи Армина Виспервинда каждый из этих эльфов в одиночку отправился в рощу на поиск члена совета. Их постигла та же участь, что и Армина: Закат-уже-Близко захватил их в плен, пытал и заставил служить себе в качестве защитников логова. Дракон убедил эльфов, что если они попытаются сбежать, то призрак его матери убьёт их, а также пригрозил расправой над жителями деревни, если они не будут подчиняться ему.

КАРТА 1.2. ЛОГОВО СМЕРТИ-НА-ЗАКАТЕ



В качестве действия Влияние персонаж может убедить эльфов либо в том, что змеёныш вскоре будет побеждён, либо в том, что призрака драконихи не существует, и совершить проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 14. При успехе деревенские жители перестанут сражаться, станут Дружественными к персонажам и вернутся на Секвойную заставу. Перед уходом Джеррис расскажет персонажам о пузырьке Кислоты, который он спрятал в своём спальном мешке (см. раздел «Сокровище» ниже).

Крутой спуск. На юго-западе пещера резко спускается на 20 футов к залу с трупом Смерти-на-Закате (зона Л6). Этот спуск — Пересечённая местность.

Сокровища. В северо-западной нише лежат пропавшие потом спальные мешки эльфов и их скудные запасы еды. Внутри одного, принадлежащего Джеррису, спрятан пузырёк Кислоты. Эльф пытался набраться храбрости, чтобы плеснуть Кислотой в змеёныша.

Развитие событий. Если эльфы вернутся на Секвойную заставу, местные тепло встретят пропавших. В ту же ночь жители деревни закатят в их честь праздник на Деревенской лужайке. Если же эльфы доберутся до деревни одни, персонажей отблагодарят в следующий раз, когда те вернутся на Секвойную заставу.

Л2. Яма со змеями

Земляной потолок этой большой пещеры поддерживают переплетения корней деревьев. Большую часть помещения занимает широкая неглубокая яма, по дну которой ползают змеи.

В яме обитают приручённые змеи юань-ти Марилиссы из зоны Л3. Внутри ямы находятся две **Гигантских ядовитых змей**, один **Удав** и шесть **Ядовитых змей**. Животные не могут сами покинуть яму и нападут на любого персонажа, который спустится в неё.

Края ямы. Края ямы резко обрываются вниз. Этот спуск — Пересечённая местность. Глубина ямы — 3 фута.

Л3. Покои Марилиссы

В этом странном жилом помещении стоят кровать, стол и стул, на котором сидит женщина с головой змеи и телом человека. Она поглаживает змею, свернувшуюся клубком на её коленях, и лукаво улыбается вам.

Это Марилисса — **Проклинатель юань-ти (вид 1)**, и её домашний питомец — **Ядовитая змея** по имени Робби.

Пять лет назад, когда вылупился Закат-уже-Близко, юань-ти проходила через рощу и почувствовала, как магия дракона окутывает лес. Марилисса осознала, что её судьба — служить змеёнышу, который со временем превратится в ужасное чудовище. Юань-ти — самая преданная из его слуг.



Общение с Марилиссой. Если прибывшие в эту область персонажи ещё не убили Заката-уже-Близко, Марилисса будет Безразлична к ним и спросит группу, зачем они здесь. Юань-ти и её питомец станут Враждебными к персонажам и нападут на них, если те продемонстрируют недобрые намерения в отношении змеёныша. Марилисса будет сражаться насмерть, чтобы защитить дракона.

В качестве действия Влияние персонаж может солгать юань-ти о цели своего визита и совершить проверку Харизмы (Обман) со СЛ 12. При успехе Марилисса посчитает, что группа пришла сюда не для того, чтобы навредить змеёнышу. Она отпустит персонажей невредимыми, но, если заметит, как они сражаются с другими обитателями логова, то вступит в бой.

Если персонажи сообщат ей, что убили змеёныша, юань-ти прекратит любые разговоры. Марилисса скажет, что их смерть утолит её жажду мести, а затем начнёт бой.

Л4. Погреб

Из земляных стен этой пещеры торчат толстые корни и сухие ломкие ветки.

Веточник и Лианник остаются неподвижными до тех пор, пока персонаж не углубится в эту зону дальше, чем на 10 футов. Затем заражённые растения приблизятся к группе и будут сражаться с ними насмерть.

Л5. Полчище многоножек

По северной и южной стенам этой длинной пещеры ползают полчища многоножек.

Две **Стаи насекомых** (многоножки) и две **Гигантские многоножки** перемещаются по этим стенам. Насекомые нападут на любое существо в этой зоне, которое окажется в пределах 5 футов от северной или южной стены.

Л6. Зал с трупом

Слабый бледно-зелёный туман висит в центре этого большого зала над скелетом огромного дракона. Сквозь зияющие глазницы вы замечаете движение внутри черепа мёртвого существа.

«Это я, Закат-уже-Близко! — раздаётся пронзительный голос откуда-то изнутри черепа. — Войдите в моё логово и узрите свою судьбу!»

В этом зале живёт **Змеёныш зелёного дракона** Закат-уже-Близко, вылупившийся из яйца Смерти-на-Закате. Он быстро перемещается по скелету своей матери и пытается заманить группу в ядовитые миазмы, витающие в воздухе. Как только персонаж войдёт в них, змеёныш начнёт бой. Если начнётся сражение, то юань-ти

Марилисса из зоны Л3 придёт на помощь Закату-уже-Близко в конце третьего раунда боя.

Отыгрыш Заката-уже-Близко. Змеёныш, имя которого уважительно отсылает к его матери, — жестокое, заносчивое и высокомерное существо, мечтающее однажды превзойти мрачную славу Смерти-на-Закате. После того, как ему удалось убедить пленных эльфов, насколько он грозен, его эго лишь увеличилось в размерах.

При каждом удобном случае Закат-уже-Близко насмехается над группой на Драконьем, называя всех её членов слабаками и фальшивыми героями, которым никогда не победить его. Змеёныш играет роль могучего дракона, который погубит всё, что дорого персонажам.

Тошнотворные миазмы. Хотя Смерть-на-Закате мертва уже долгое время, её могущественная магия всё ещё присутствует в этой комнате в виде ядовитых миазмов, поднимающихся к потолку. Область распространения миазмов показана на карте пунктирной линией. Существо, которое входит в эту область в первый раз за ход или начинает свой ход там, должно пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале оно Отравлено до начала своего следующего хода.

Скелет. Скелет Смерти-на-Закате огромен, и по нему трудно перемещаться. Участки с костями — Пересечённая местность.

Сокровища. Столетие назад эльфы из Секвойной рощи забрали сокровища Смерти-на-Закате и продали их часть, чтобы покрыть расходы на восстановление уничтоженного леса, а оставшееся раздали местным жителям. Однако Закат-уже-Близко начал собирать свой собственный клад в небольшой нише (зона Л7) на западе, к которой ведёт след из монет. Персонаж может собрать 6 ЗМ, 37 СМ и 30 ММ, потратив 1 минуту.

Л7. Сокровищница змеёныша

В этом маленьком помещении лежат тысячи самоцветов и монет. В основном они из меди и серебра, но попадаются и золотые. В вершину этой груды сокровищ вонзён великолепный меч, на котором выгравированы эльфийские руны.

Закат-уже-Близко хранит здесь сокровища, которые он украл или забрал в качестве дани.

Сокровища. В этом кладе можно обнаружить следующие сокровища:

210 ЗМ, 3 150 СМ, 6 300 ММ

Двенадцать лунных камней (50 ЗМ каждый)

Нефритовый шар (стоит 100 ЗМ), на котором

выгравировано «Стигия» на Дьявольском

Золотой кубок (стоит 50 ЗМ)

Ручное зеркало в серебряной рамке (стоит 40 ЗМ)

Расчёска из слоновой кости (стоит 35 ЗМ)

Порошок исчезновения

Мазь Кеотома

Зелье силы великана (холмового)

Свиток заклинания Паутина

Хранитель листьев. В центре сокровищницы змеёныша находится Хранитель листьев — меч эльфийской воительницы Этварны. Клинок остался в теле Смерти-на-Закате после смерти драконихи, и эльфы так и не смогли найти его. Хранитель листьев — это *Убийца драконов* (Длинный меч).

Завершение приключения

После победы группы над Закатом-уже-Близко, жители Секвойной заставы радуются и ликуют, а совет устраивает вечеринку в честь персонажей на Деревенской лужайке. Если искатели приключений спасли Армина из Секвойной рощи

и остальных эльфов из логова дракона, те также будут на этом празднике. Они произносят торжественные тосты и поют песни о героизме персонажей, а члены совета предлагают группе оставаться в деревне, сколько те захотят.

После гибели Заката-уже-Близко болезнь покидает лес, духи Секвойной рощи обретают покой, а её ручей очищается. Заражённые деревья и кустарники выздоравливают, а все выжившие злые существа разбредаются кто куда.

Если группа вернёт Хранителя листьев назад, члены совета попросят персонажей оставить его себе в знак благодарности деревни, на память об их впечатляющем подвиге.

После победы над драконом выдайте каждому персонажу 400 ПО или просто повысьте его уровень до 3-го.

