



**ПЕЧАЛИ
КАМЕНИСТОГО ХОЛМА**

3-й УРОВЕНЬ

5E

Печали Каменистого холма

Приключение «Печали Каменистого холма» рассчитано на четырёх персонажей третьего уровня. После его окончания герои получат достаточно опыта, чтобы наполовину приблизиться к четвёртому. Василиск бродит в руинах недалеко от города, и его придется убить.

Действие этого приключения происходит в Омерии в Долине Васкил, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Разбойники устроили логово в заброшенных руинах на окраине Высокого насеста. Они планировали грабить караваны и соседние поселения, однако, недавно туда пробрался огромный василиск, устроил там гнездо и выгнал разбойников на поверхность. Вскоре после этого один из детёнышей василиска последовал за ними, и разбойникам снова пришлось убежать. Надеясь найти кого-то, кто решит их проблему, бандиты притворились горожанами и рассказали о василиске местным ополченцам, а те, в свою очередь, объявили награду в 100 зм любому, кто убьёт чудовище и предоставит доказательства его смерти. Хитрый план бандитов заключается в том, чтобы разобраться с теми, кто разберётся с василисками.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Ого! Никогда не видел василисков! Персонажи слышали о василиске от горожан и решили подробнее разузнать об этом задании у местного ополчения.

Опасность на дороге. Персонажи слышали об опасном создании, обитающем в руинах недалеко от главной дороги. Беспокоясь о безопасности горожан, они предлагают свою помощь в охоте на василиска.

Золото за шкуру. Персонажи слышали о награде за голову василиска и пришли к местным ополченцам, чтобы узнать о работе подробнее.

Казармы Высокого насеста

Эмблема на фасаде двухэтажного каменного здания ясно даёт понять, что это казармы местного ополчения. У главного входа скучает одинокий стражник.

Здесь ополченцы хранят свою амуницию, заступают в патрули и, в случае серьезной опасности, собирают и обороняют горожан. Здесь же висит доска объявлений, на которой размещают информацию о работе, которую требуется выполнить.

Человек, стоящий на часах, — Захария Фулзом, человек-**ветеран** с глубоким шрамом через все лицо. Несмотря на его внешность, он, на самом деле, довольно, приятный собеседник и всегда готов поболтать с прохожими. Если персонажи расспросят его о василиске, он расскажет следующее.

- Монстр, предположительно, появился в округе две недели назад.
- Об этом сообщили охотники, чей лагерь находился неподалёку.
- Предполагается, что именно василиск повинен в пропаже, как минимум, двух караванов, так и не дошедших до Высокого насеста.
- Василиски очень опасны из-за их взгляда, способного обратить человека в камень.
- Есть мнение, что монстр прячется в руинах Каменистого холма — в лесу на северной окраине города.

Если персонажи попросят помощи местного ополчения, Захария ответит им, что ополченцы не могут покидать город, так как, в первую очередь, они должны защищать горожан.

Если персонажи решат поторговаться за награду, они должны будут пройти **проверку Харизмы (Убеждение) с УС 16** и смогут поднять цену за голову василиска до 125 зм.

Встреча в пути: трупы на дороге

За очередным крутым поворотом дороги вы видите обломки фургона. Повсюду лежат тела, успевшие разложиться за несколько дней, проведенных под жарким солнцем.

Бандиты из руин, захваченных василиском, напали на этот караван несколько дней назад. Затем они собрали стрелы и сделали все возможное, чтобы в гибели каравана обвинили василиска. Однако, любой, кто пройдёт **проверку Мудрости (Медицина) с УС 15**, сможет определить, что путники погибли не от зубов и когтей животного, а от стрел.

Встреча: дикие собаки. Стая из 6 диких собак поедает останки путников. Они используют блок характеристик **мастифов**. Собаки голодные, поэтому будут биться до смерти.

Сокровище: тайник. Фургон разграблен — ещё один верный признак того, что василиск тут ни при чём. Любой, кто пройдёт **проверку Интеллекта (Анализ) с УС 15**, обнаружит в фургоне тайник с 15 зм, зельем лечения и флягой алхимического огня.



Встреча в пути: лесные разбойники

Лес расступается, и вы видите поляну, на которой полдюжины мужчин разбили лагерь.

Встреча: разбойники. В лагере два **разбойника** и два **головореза**, которые успели сбежать от василиска. Они притворяются охотниками и утверждают, что увидели василиска, когда пытались спрятаться в подземелье от бури. Василиск превратил нескольких их товарищей в камень прежде, чем те смогли убежать. Затем они разбили лагерь на поверхности, но детёныш василиска добрался и туда, после чего им снова пришлось убежать. Теперь «охотники» ждут кого-нибудь, кто сможет победить василисков, чтобы забрать тела своих товарищей и брошенное снаряжение.

Если персонажи смогли определить, что на караван напали люди, то они могут заподозрить, что «охотники» — это та самая банда. Если герои будут задавать неудобные вопросы, бандиты нападут на них, решив, что персонажи слишком много знают.

Если персонажи поверят в легенду «охотников», те дождутся возвращения отряда из руин и, как только персонажи предоставят доказательства смерти василисков, нападут на них.

При любом исходе бандиты будут биться до смерти, так как им некуда бежать, и они не могут рисковать, оставляя свидетелей в живых.

Руины Каменистого холма. Поверхность

На просторной поляне среди деревьев видны руины большого форта. Десятифутовые каменные стены всё ещё стоят, хотя крыша давным-давно обвалилась. Возле давно пересохшего фонтана разбит небольшой лагерь, вокруг которого вразнобой стоят статуи гуманоидов и лошадей.

Встреча: василиск. Молодой **василиск** построил себе гнездо в центральной части руин и теперь бродит неподалёку. Несмотря на то, что василиск по природе своей труслив, он будет биться до смерти, защищая гнездо. Василиск не отличается сообразительностью, поэтому в бою он не будет придерживаться какой-либо тактики, он, просто, постарается сожрать любого, до кого сможет дотянуться. Обращённых в камень персонажей василиск игнорирует, атакуя живых противников.

Сокровище: награбленное. Рядом с палатками в северной части руин стоит небольшой сундук. Его можно открыть, пройдя **проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 12**. Внутри можно найти следующее: чешуйчатый мифрилловый доспех, 25 зм, 46 см, 145 мм, два зелья лечения.

Рядом с гнездом василиска есть небольшой люк, ведущий в подземелье. В отличие от зданий на

поверхности, подземный комплекс, защищённый от разрушительного влияния природы и времени, сохранился лучше.

Руины Каменистого холма. Подземелье

Подземный ярус руин хорошо сохранился, хотя в одном из коридоров и произошёл обвал. Подземелье обладает следующими особенностями, если не указано иное.

Потолки. Покрывают плесенью, сделаны из камня. Высота — 10 футов.

Пол и стены. Полы сделаны из камня и покрыты/выложены растрескавшейся каменной плиткой, а стены отделаны гранитом.

Двери. Сделаны из дубового массива, укрепленного металлом.

Освещение. На стенах висят небольшие светильники, на которые наложено заклинание «вечный огонь».

Необычные особенности. Половина подземелья затянута паутиной и считается труднопроходимой местностью.

1. Вход

Лестница ведёт в небольшую комнату с двойной дверью на севере.

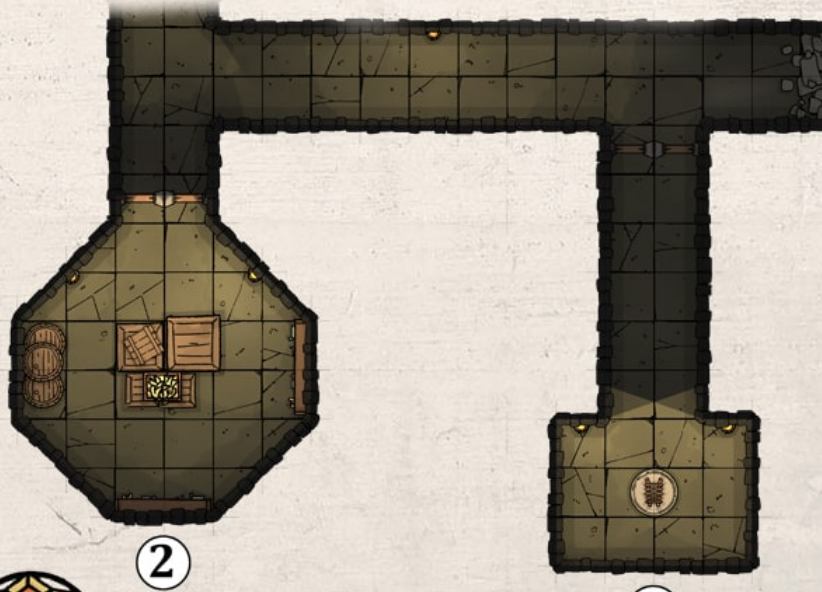
Эта территория не является труднопроходимой местностью. На пыльном полу отлично видны следы.

2. Склад

В этой восьмиугольной тридцатифутовой комнате стоят бочки и разнообразные ящики с провизией, на стенах две книжные полки.

В ящиках хранится достаточно еды, чтобы пара десятков человек могли питаться в течение недели. В бочках — питьевая вода.

Сокровище: ценная книга. На полках нет ничего ценного кроме богато украшенной книги об истории этого региона, за которую знающие люди дадут 50 зм.



3. ОСНОВНОЙ ЛАГЕРЬ

Посреди просторного зала, в котором было что-то вроде библиотеки, стоят три большие палатки. Дверь на востоке забаррикадирована бочками и большими ящиками. Повсюду лежат частично окаменевшие трупы.

Встреча: каменные скелеты. В комнате шесть скелетов. За счёт частичного окаменения их КЗ увеличен на 3. Они нападают, когда персонажи входят в комнату.

Для расчистки баррикады потребуется час. Коридор за ней заканчивается сломанными двойными дверьми. Посередине коридора с северной стороны персонажи видят недавно прорытый туннель, а с южной сломанные двойные двери.

4. ЧАСОВНЯ

Великолепный ковёр ведёт от входа на юг — к алтарю в конце зала. Два ряда деревянных скамей стоят по обеим сторонам от него. В юго-западном углу комнаты вы видите гнездо, в котором лежит большое яйцо. По всему залу беспорядочно расставлены скульптуры гуманоидов, их лица искажены ужасом.

Встреча: альфа-василиск. Когда персонажи заходят в зал и разглядывают гнездо, в логово возвращается **альфа-василиск**, который охотился на поверхности. Он нападает на отряд. Альфа-василиск использует блок характеристик обычного василиска со следующими изменениями.

Его размер — большой.

У него 78 хитов.

УС проверки против окаменяющего взгляда — 14.

Альфа-василиск — это наиболее крупный представитель своего вида. Он больше, сильнее и опаснее василиска, встреченного отрядом на поверхности, но, как и меньший сородич, будет биться до смерти, защищая гнездо.

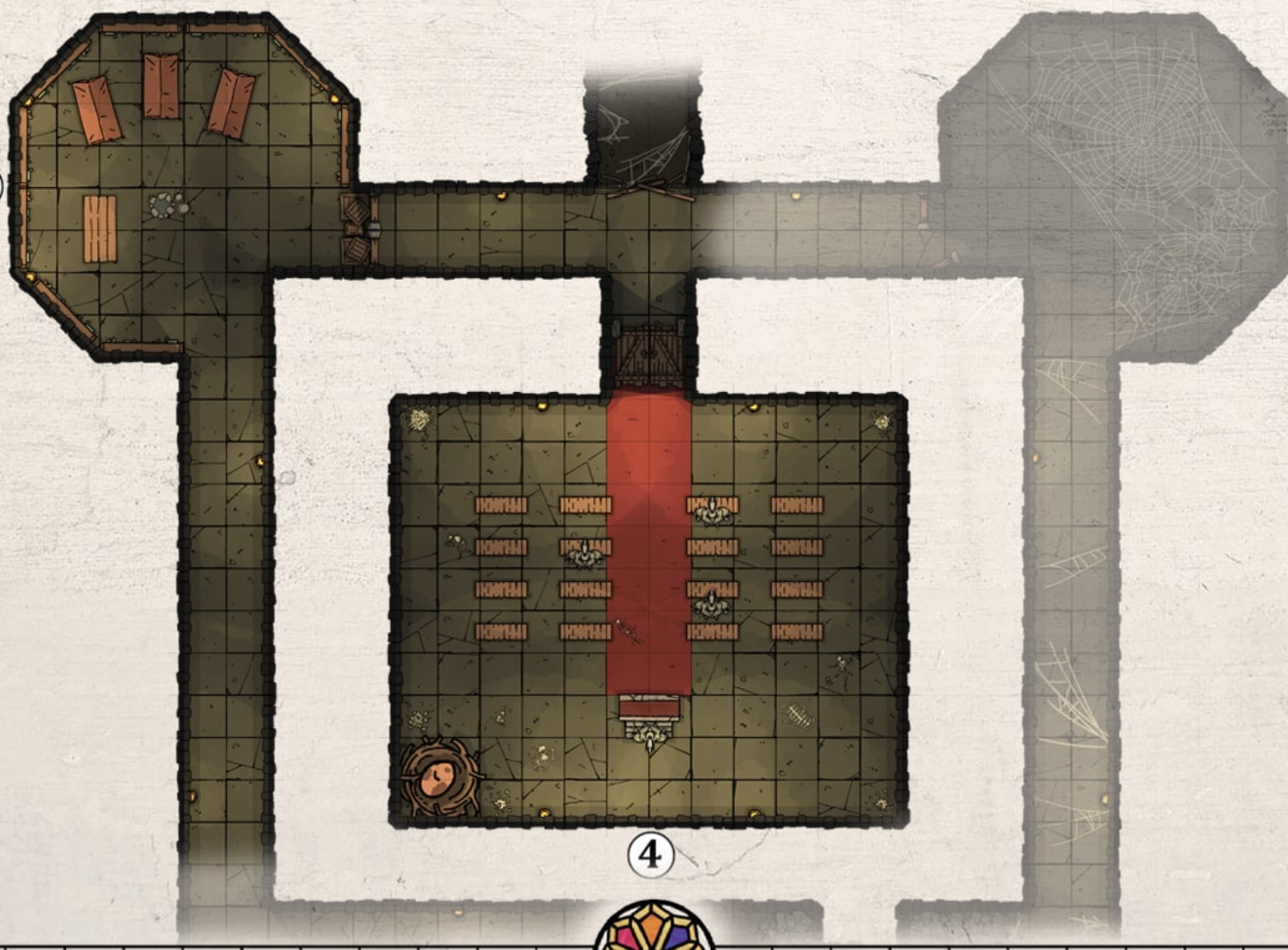
Сокровище: книга целителя. На алтаре лежит книга в кожаном переплёте цвета слоновой кости.

Книга целителя

Чудесный предмет (книга, требует настройки жрецом), редкий

Книга в кожаном переплете цвета слоновой кости. В ней записано множество молитв и заклинаний, призванных уменьшить страдания и даровать исцеление всем нуждающимся. У книги 20 зарядов, позволяющих творить заклинания, приведённые ниже, как если бы они были прочитаны со свитка заклинаний. Когда все заряды будут истрачены, книга потеряет свои магические свойства, но может использоваться в качестве священного символа.

- 1 заряд: лечение ран
- 5 зарядов: малое восстановление
- 10 зарядов: высшее восстановление



5. СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ КОМНАТА

Эта комната выглядит так, будто здесь уже довольно давно не было людей. Большую её часть занимает паутина, свисающая с потолка.

Встреча: пауки. В комнате три **гигантских паука**. Они ждут пока кто-нибудь пойдёт через паутину, а затем нападают.

6. ЮГО-ВОСТОЧНАЯ КОМНАТА

Несмотря на то, что эта небольшая комната густо увешана паутиной, вы можете разглядеть сундучок у южной стены.

Встреча: пауки. В комнате три **гигантских паука**. Они ждут пока кто-нибудь пойдёт к сундучку, а затем нападают.

Сокровище: пыльный сундучок. Сундучок закрыт. Его можно открыть, пройдя **проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 14**. В нем лежит 100 зм и три зелья лечения.

Покидая руины

Оptionальная встреча: разбойники. Покинув руины, персонажи встречают разбойников, если не убили их до этого. Разбойники спрашивают, мертвы ли оба василиска. Если персонажи отвечают утвердительно, бандиты благодарят их, а затем нападают на отряд, чтобы люди и дальше считали это место захваченным монстрами. Как и раньше, они будут биться до смерти.

Эпилог

После смерти василисков и уничтожения банды в руины Каменистого холма возвращается мир и покой... по крайней мере до тех пор, пока очередной надоедливый монстр не поселится в их окрестностях. Персонажи получают оговорённую награду и ещё 25 зм дополнительно, если расскажут про убитых бандитов.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](http://LongStoryShort.com)

WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

