



УЖАСЫ ДОМА
НА ХОЛМЕ

5-й УРОВЕНЬ

5E

Ужасы дома на холме

Приключение «Ужасы дома на холме» рассчитано на четырёх персонажей пятого уровня. После окончания этого приключения герои получают опыт, равный половине необходимого для достижения шестого уровня. Местный торговец пропал без вести, случайно открыв у себя дома портал на демиплан слизи. Это приключение начинается в Ардене, но его действие может происходить и в вашем собственном мире. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Дюрген Хиллстоун всегда хотел разбогатеть. Детство он провёл жульничая и побираясь, но был решительно настроен изменить свою жизнь. Ещё будучи подростком Дюрген основал небольшой торговый бизнес и теперь, тридцать лет спустя, обзавёлся женой и тремя сыновьями и живет в комфорте.

Однако из-за недавней серии неудачных событий Дюрген оказался на грани банкротства. Будучи уже на мели, он потратил последние деньги на волшебный кристалл, позволяющий создавать красивые драгоценные камни. Невероятная покупка оправдала себя, и вскоре дом Дюргена наполнился прекрасными драгоценными камнями различных цветов и чистоты.

К несчастью, кристалл на самом деле являлся тюрьмой для Древней слизи, и каждый созданный им «самоцвет» представлял из себя концентрированное скопление её сущности. По мере того, как кристалл использовался снова и снова, силы, сдерживающие Древнюю слизь, начали ослабевать. И однажды в доме Дюргена открылся портал, а все «самоцветы» ожили и напали на торговца и его семью.

Уже несколько недель никто не видел Дюргена. Несколько добровольцев отправились к нему домой, чтобы разузнать о его судьбе, но и они не вернулись. Опасаясь худшего, местные предлагают награду любому, кто предоставит сведения о местонахождении Дюргена и его семьи, а также пропавших людей.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Скелет на дороге. Герои находят частично растворённый труп на дороге. Среди его вещей имеется карта и письмо с заданием: добраться до некоего «Дома на холме» и узнать, что случилось с его владельцем, которого не видели уже несколько недель.

Пропавший, но не забытый. Герои узнают о том, что пропал видный местный торговец — Дюрген Хиллстоун. Никто не видел Дюргена и его семью вот уже несколько недель. Подозревая неладное, персонажи решают начать расследование

За звонкую монету. Местный торговец обращается к персонажам. Он сильно беспокоится, что его хорошего друга не видели уже несколько недель. Торговец просит персонажей отправиться к дому Дюргена и проверить, всё ли в порядке. Он готов заплатить по 250 зм каждому члену отряда. Он бы наведался к нему и сам, но из-за военной травмы плохо переносит длительные переходы.

Встреча в пути: слизь на дороге

Дорога уводит вас далеко в холмы. Деревья вокруг мертвы, а трава иссохла и пожухла. На одной из обочин виднеются лужи странного вещества дегтярно-чёрного цвета. Они кипят и пузырятся.

Встреча: серая смерть. В восьми лужах прячутся **слизни**. Они используют блок характеристик **серой слизи**, но не обладают свойством «разъедание металла». Они нападают, когда кто-нибудь оказывается в пределах 60 футов. Ими движет инстинкт, отключающий их чувство самосохранения. После смерти они с шипением впитываются в землю.

Дом на холме

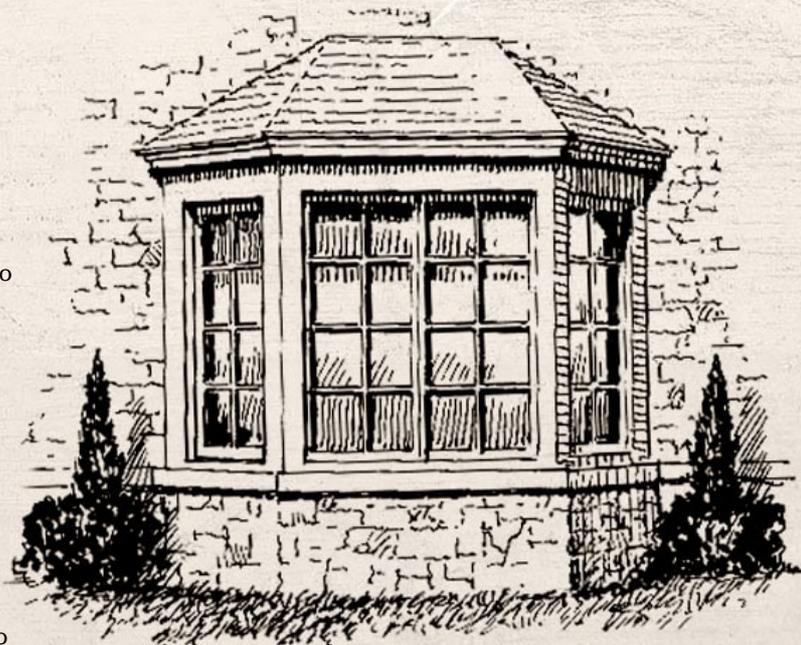
Дом семьи Хиллстоунов расположен на холме, окружённом деревьями. Разросшаяся живая изгородь окружает дом, все окна закрыты, но парадная дверь не заперта.

Потолки. Сделаны из дубового массива. Высота — 10 футов.

Стены и пол. Сделаны из дубового массива и в разных комнатах покрашены в различные цвета.

Необычные особенности. Во всём доме воняет сыростью и плесенью, пол липкий, а нижние края дверей, ведущих в комнаты со слизью, частично оплавлены чем-то едким. Всякий раз, когда начинается бой, бросайте процентные кости для каждой слизи в доме. Есть 20% шанс, что их привлечет шум.

Ванные комнаты. В доме три ванных комнаты, и в каждой затаилась **чёрная слизь**.



1. Гостиная

Это очень уютная гостиная: два больших кресла стоят перед камином.

Камин давно остыл — им не пользовались несколько недель. Мебель покрыта тонким слоем липкой слизи.

2. Столовая

Посреди большой столовой находится стол с шестью стульями. Похоже, кто-то в спешке сбежал, не окончив трапезу.

На столе лежат остатки недоеденной и местами оплавленной пищи. Серебряная посуда тоже частично разбита. Дюрген обедал с семьей, когда на них напала слизь. Любог, кто исследует комнату, сможет обнаружить следы борьбы.

3А Спальня

В этой комнате есть стол, стул, кровать, шкаф, полки и холодный камин у северной стены. На столе лежит незаконченное письмо.

Письмо адресовано кузену Дюргена. В нём говорится о волшебном кристалле, создающем самоцветы.

Встреча: золотистый студень. Под кроватью прячется **золотистый студень**. Он выползает и атакует любого, кто входит в комнату.

3В Спальня

В этой комнате есть стол, стул, кровать, шкаф, полки и холодный камин у северной стены. На столе лежит карта и стоит глобус.

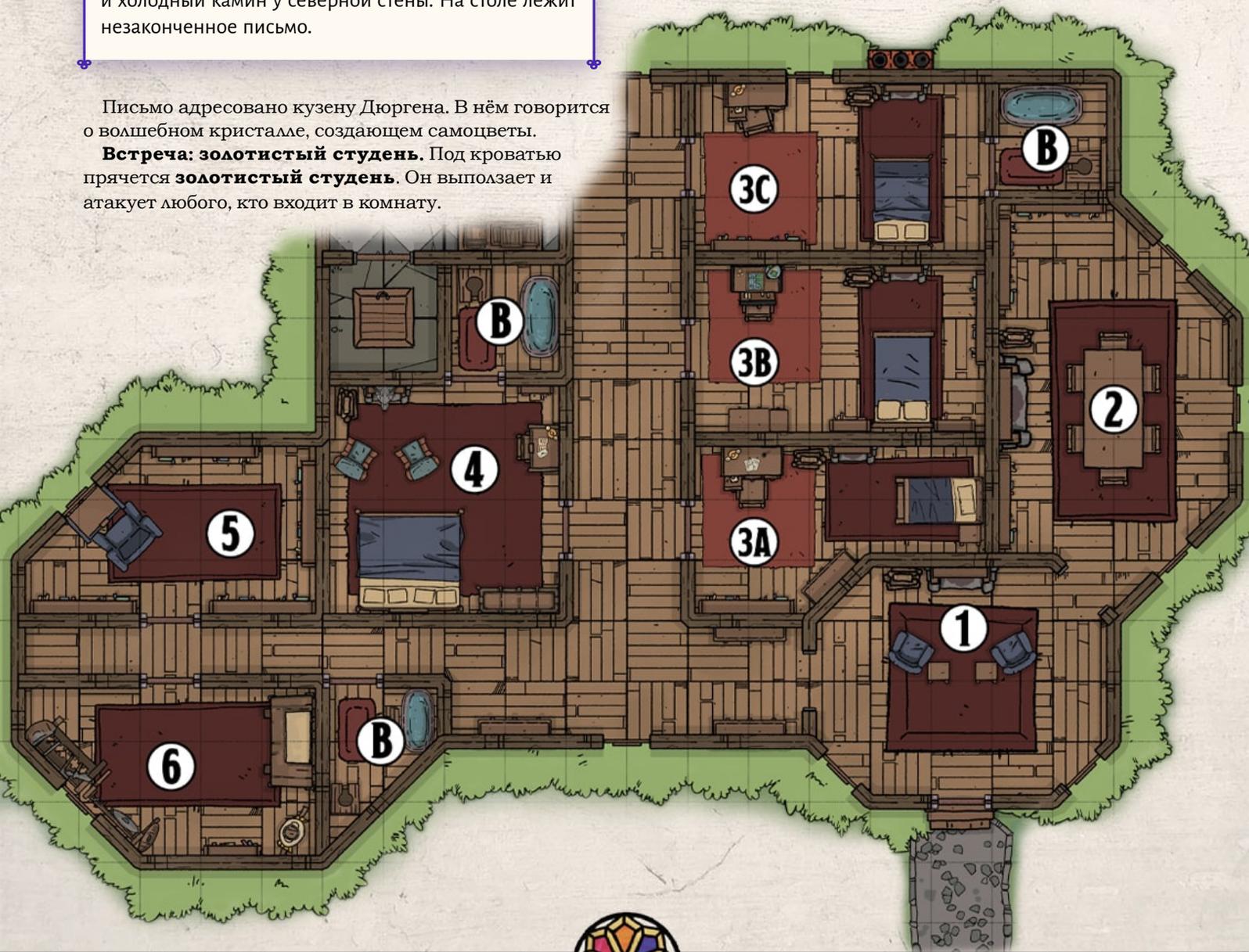
На карте отмечен маршрут. Похоже, кто-то собирался в путешествие по королевству.

Встреча: золотистый студень. В шкафу прячется **золотистый студень**. Монстр атакует любого, кто откроет дверцу.

3С Спальня

В этой комнате есть стол, стул, кровать, шкаф, полки и холодный камин у северной стены. В восточной стене имеется дверь.

Встреча: золотистый студень. В дымоходе камина прячется **золотистый студень**. Монстр атакует любого, кто пройдёт мимо.



4. ГЛАВНАЯ СПАЛЬНЯ

Эта спальня больше остальных. Здесь есть двухспальная кровать, стол со стулом, шкаф и два больших кресла напротив давно потухшего камина. В северной стене имеется дверь.

На столе лежит письмо и пара записок. В них подробно описана предстоящая сделка по продаже крупных драгоценных камней.

Встреча: золотистые студни. В этой комнате два **золотистых студня**: один прячется под кроватью, а другой под столом. Монстры атакуют любого, кто к ним приблизится.

5. КАБИНЕТ

Стены снизу доверху заставлены книжными полками. Напротив окна стоит стол с удобным стулом.

Книги на полках содержат информацию о товарах, ценах, спросе в отдельных регионах и т. д. Похоже, что здесь Дюрген работал.

Сокровища: спрятанные свитки. Три свитка с заклинанием *Волшебная стрела* засунуты меж страниц одной из книг. Их можно найти, пройдя проверку **Интеллекта (Анализ)** с УС 15.

6. ОРУЖЕЙНАЯ

Стойки с оружием и доспехами стоят вдоль одной из стен. У противоположной находится стол, на котором лежит чертеж.

В этой комнате найдётся одно оружие и один доспех для каждого члена отряда. Они могут быть любого типа. Когда персонажи будут сражаться со слизью, их экипировка неминуемо испортится. Эта комната поможет им один раз за время приключения заменить своё повреждённое снаряжение.

Сокровище: незавершённая работа. На *чертеже* изображён новый тип оружия. Он не завершён, но любой кузнец с радостью купит его за 100 зм.

7. КУХНЯ

У северной стены стоит остывшая печь. Шкафчики и различные ящики с припасами расположены у северной и южной стен соответственно. В южной стене имеется дверь.

Вся пища сгнила, а посуда испорчена чем-то едким.

Люк: подвал. В маленькой комнате к югу от кухни был люк в подвал. Теперь же там просто зияющая дыра с оплавленными краями и лестница, ведущая вниз.



Подвал

Тёмный и сырой подвал полон паутины, старых товаров и припасов.

Потолки. Сделаны из дубового массива. Высота — 10 футов.

Стены и пол. Сделаны из камня.

Освещение. В подвале темно.

Необычные особенности. В подвале воняет сыростью и плесенью. Нижние края дверей частично оплавлены чём-то едким.

1. Подвал

Это — царство ящиков и паутины.

В этой комнате нет ничего, кроме четырёх деревянных ящиков и небольшой конторки с записями о сделках.

2. Основной склад

В этой большой комнате находятся разнообразные ящики, а с потолка свисает паутина. В западной стене есть ниша, отгороженная металлической решеткой, а в восточной — дверь.

Встреча: студенистые кубы. В комнате притаились четыре **студенистых куба**, которые сохраняют неподвижность до тех пор, пока кто-нибудь не уткнётся в один из них. После чего кубы нападают и пытаются полотить героев. Во время этого боя вынуждают персонажей двигаться по кругу и постарайтесь не загнать их в угол. Кубы не могут двигаться через препятствия, что позволит героям убегать от них, перепрыгивая через ящики.

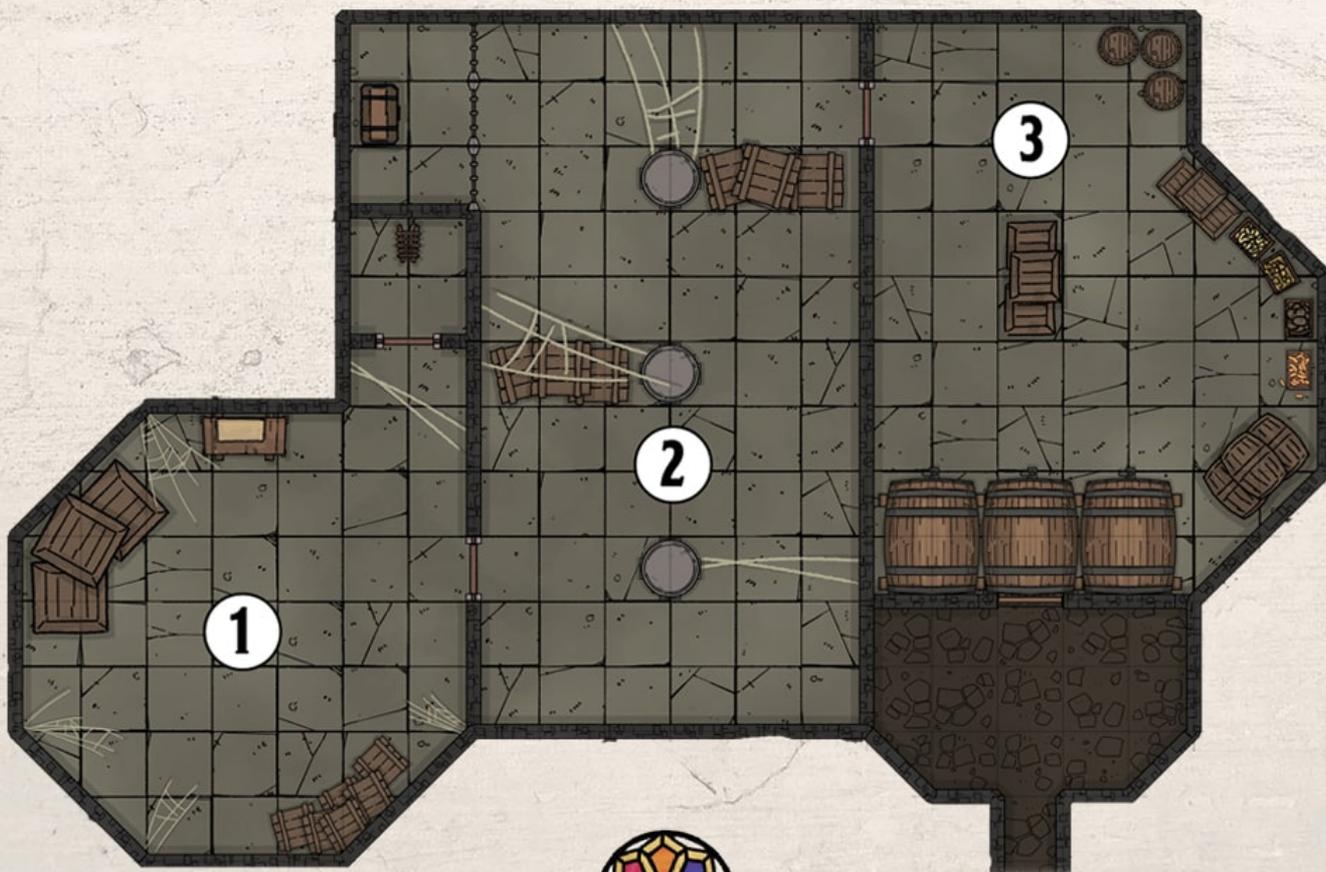
Сокровище: запертый сундук. В нише за решёткой стоит сундук. Ворота заперты. Их можно открыть, успешно пройдя проверку **Ловкости (Ловкость рук) с УС 15**. Сундук тоже заперт. Его можно вскрыть, пройдя проверку **Ловкости (Ловкость рук) с УС 17**, или взломать, пройдя проверку **Силы с УС 15**. В сундуке лежит:

- 575 эм;
- 428 см;
- 345 мм;
- Очки детального зрения;
- Сумка хранения.

3. Продовольственное хранилище

Ящики со сгнившей, превратившейся в жижу едой выставлены вдоль стен. Бочонки, в которых когда-то был эль, разбросаны по полу. У южной стены вы видите три большие бочки.

Потайная дверь: секретная бочка. Средняя бочка является тоннелем к спрятанной за ней двери. Это сможет обнаружить любой, кто пройдёт проверку **Интеллекта (Анализ) с УС 14**.



4. СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Дверь за бочкой ведёт в тёмный, грубо сделанный проход, уходящий на юг. В конце коридор расходится в разные стороны — на запад и на восток.

Пол здесь сделан из грубо обработанного камня. Стены прочные, но построены небрежно. Похоже, что этот ход был проложен задолго до появления самого дома.

5. СЕКРЕТНЫЙ КАБИНЕТ

Вдоль стен комнаты выстроились книжные шкафы, в центре — два стола. На одном из них разложены какие-то заметки, другой завален свитками.

В заметках подробно описаны попытки Дюргена заставить магический кристалл работать. Есть в них и чертежи машины, которая может извлекать из кристалла драгоценные камни.

Сокровище: волшебные свитки. На столе можно найти шесть свитков со следующими заклинаниями:

- Волшебная стрела;
- Волна грома;
- Направляющий снаряд;
- Нанесение ран;
- Щит;
- Щит веры.

6. СЕКРЕТНЫЙ МЕХАНИЗМ

Большой механизм занимает центральную часть комнаты. Его венчает массивный и пульсирующий зелёным светом кристалл. Большие объекты, похожие на самоцветы, свалены перед механизмом.

Как только персонажи входят в комнату, из кристалла по дуге бьёт энергия. Каждый персонаж должен совершить **спасбросок Ловкости с УС 18**. При провале энергия ударяет в персонажа, и того затягивает в кристалл. Также любое существо может добровольно прикоснуться к кристаллу, чтобы телепортироваться внутрь.

Темница Древней слизи

Вы стоите на скалистом острове посреди моря бурлящей зелёной жидкости. Она пузырится, а её движения будто разумны. Вместо неба над головой — беззвёздная пустота. В центре острова вы видите нечто, похожее на массивную сферу. Похоже, в ней заключены фрагменты тел и предметов различного размера.

Встреча: желеобразный узник. Сфера — это **древняя слизь**: более умный и смертоносный подвид студенистого куба. Кристалл служил ей тюрьмой. Древняя слизь не может говорить и не понимает никаких языков. Всё, что ей доступно — это ограниченная телепатия, присущая любой слизи. Она живет ради одного лишь поглощения. Как только отряд приближается, монстр атакует, стараясь поглотить как можно больше персонажей. У слизи нет чувства самосохранения, и она будет биться насмерть.

Сокровища: отголоски прошлого. После смерти древней слизи кристалл выбрасывает персонажей и различные предметы, находившиеся внутри неё, обратно на Материальный план. Следующие предметы можно найти на полу рядом с персонажами:

- двенадцать самоцветов различного размера и формы общей стоимостью в 100 зм;
- щит +1;
- Плащ защиты.

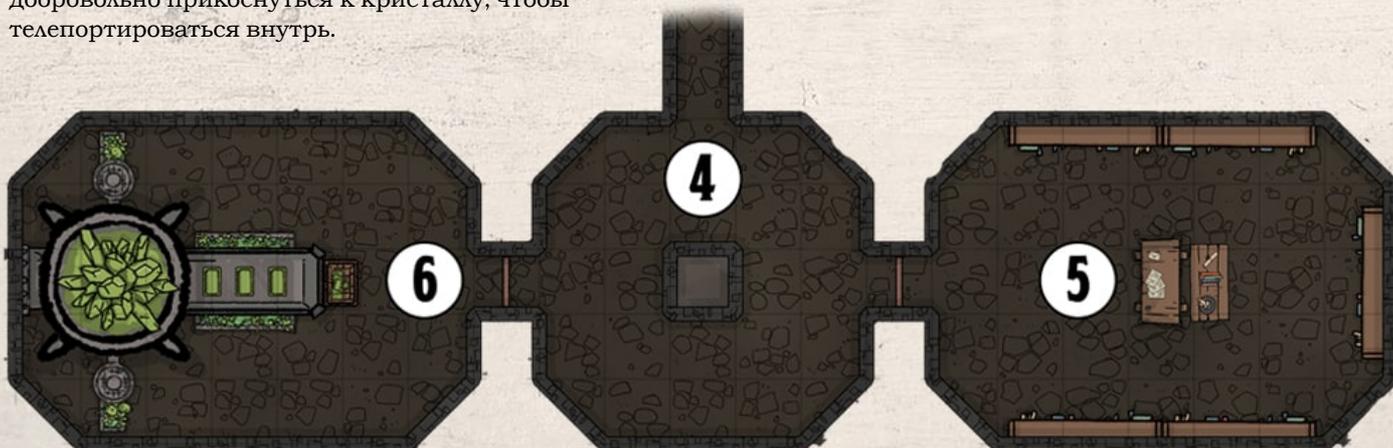
Эпилог

После уничтожения Древней слизи все её части, находившиеся за пределами кристальной темницы, растворятся и перестанут существовать. Все проданные и не проданные самоцветы исчезнут без следа.

Возможно, некоторые возмущённые покупатели явятся к Дюргену и узнают о том, что случилось с ним и его семьей.

Клейкая пленка, покрывающая всё в доме, испарится через 2к4 дней, и, скорее всего, когда-нибудь здесь снова будут жить люди, даже не подозревающие о тех ужасных событиях, которые здесь когда-то произошли.

Местных опечалит известие о том, что случилось с Дюргеном и его близкими, но они будут благодарны отряду за помощь в решении проблемы со слизью.



Древняя слизь

Огромная слизь, без мировоззрения

Класс защиты 7

Хиты 126 (12к10 + 60)

Скорость 15 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	5 (-3)	20 (+5)	6 (-2)	6 (-2)	1 (-5)

Иммунитет к состояниям слепота, глухота, очарование, истощение, испуг, сбивание с ног

Чувства слепое зрение 60 фт. (не видит за пределами этой дистанции), пассивное Восприятие 8

Языки —

Опасность 5 (1 800 опыта)

Куб слизи. Слизь занимает всё своё пространство. Другие существа могут входить в её пространство, но при этом подвергаются её способности Поглощение и совершают спасбросок с помехой.

Существа внутри слизи видны, но обладают полным укрытием.

Существо в пределах 5 футов от слизи может действием вытянуть из неё существо или предмет. Для этого оно должно преуспеть в проверке Силы с УС 14 и в любом случае получит 21 (6к6) урона кислотой.

Слизь может держать внутри себя одновременно только одно существо Большого размера или до девяти существ с размером не больше Среднего.

Действия

Мультиатака. Древняя слизь совершает две атаки ложноножкой, а затем использует Поглощение.

Ложноножка. Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. Попадание: 18 (4к6 + 4) урона кислотой.

Поглощение. Слизь перемещается на расстояние, не превышающее её скорость. При этом она может входить в пространство существ с размером не больше Большого. Каждый раз, когда слизь входит в пространство существа, это существо должно совершить спасбросок Ловкости с УС 14.

При успехе существо выбирает, оттолкнуться на 5 футов назад или в сторону от слизи. Если существо решило не отходить, оно получает последствия проваленного спасброска.

При провале слизь входит в пространство существа, которое получает 21 (6к6) урона кислотой и становится поглощенным. Поглощенное существо не может дышать, является опутанным, и получает 42 (12к6) урона кислотой в начале каждого хода слизи. Когда слизь перемещается, поглощенное существо перемещается вместе с ней.

Поглощенное существо может попытаться освободиться, совершая действием проверку Силы с УС 14. При успехе оно освобождается и входит в пространство на свой выбор в пределах 5 футов от слизи.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Сергей Чабанов

Вёрстка: [Long Story Short](#)

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**

Скетч эркера: [Pearson Scott Foresman](#)

Скетч бочки: [Channarong Pherngjanda](#)

