



МЕСТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДОЛИНА ПРИЗРАКА

Архив от 02.06.2004

Автор: Роберт Вайз

Перевод: Amethyst Bard

Система D&D 3.5

Семминз: Forgotten Realms

Вы можете разместить Долину Призрака в любом лесу, но, по умолчанию, она находится в лесу Кормантора мира Забытых Королевств. У авантюристов есть шанс набрести на это место во время другого приключения, которое вы запланировали. Это «побочная ветка» приключения для игроков 8-го уровня.

Из чащоб леса небольшая тропка ведет на поляну. Деревья и кустарники окружают эту похожую на долину местность, но нехорошее предчувствие и печаль охватывает тех, кто заходит сюда. Путники, казалось, никогда не задавались вопросом, отчего возникает это чувство, хотя в долине скрыт свой секрет.

Долина протянулась на 100 футов (30,5м) в длину и имеет примерно овальную форму. Деревья откидывают тень на долину шириной 20 футов (6м). Поэтому солнечный свет беспрепятственно освещает центр долины (кроме пасмурных дней). Таких мест в лесу не много, и именно открытое небо могло привлечь сюда прежнего обитателя. Когда-то долину покрывала густая короткая трава и путники могут увидеть клочки такой растительности, оставшиеся то тут, то там, но большая часть прогалины за многие годы поросла более высокими травами и кустарниками. Как ни странно, хотя за поляной никто и не приглядывает, она еще не заросла лесом.

В центре поляны стоит небольшой дом. Площадью примерно в 20 квадратных футов, домик сложен из бревен и укрыт тростником и ветками. Вся конструкция возводилась без помощи серьезных столярных работ. Дверь на северной стороне дома ведет в основную комнату, а та, что располагается с востока - туда, где когда-то была спальня. Основная комната, размером примерно 20 на 10 футов (6 на 3 метра) занимает всю северную часть дома. Южная часть разделена на спальню и небольшую комнату, которую использовали как кладовую. Двери соединяют основную комнату с внутренними помещениями; они стоят приоткрытые и скрипят от старости, если их тронуть. Одно окно есть в спальне, а в основной комнате имеется два окна на северной стене и по одному на восточной и западной стороне. Когда-то окна были закрыты, но ставни отвалились или пропали.

В главном зале все еще осталось немного мебели и вещей прежнего владельца. Большой стол стоит в центре комнаты, два грубо сбитых стула стоят вдоль северной стены, а третий лежит на боку под столом. На восточной стене есть стеллаж длиной 6 футов (1,7 метра) тянущийся вдоль стены. На полках лежат остатки разорванной кожаной книги и небольшой набор инструментов, которые мог бы использовать лесоруб или столяр. Полки покрыты небольшим слоем сухих листьев и веток, которые, скорее всего, заносило сюда ветром в течение многих лет.

Книга представляет собой журнал, где описана жизнь мужчины служившего в местной военной структуре разведчиком, ушедшим несколько лет назад на покой и



поселившимся в этом месте. Более поздние записи описывают тихую жизнь в долине, а затем появление красивой женщины-феи. Из оставшихся записей можно сделать вывод, что мужчина, в конце концов, влюбился в фею. На этом записи и заканчиваются.

Обломки веток покрывают весь пол, но в двух местах они окрашены в темно-коричневые цвета. Одно пятно рядом со стулом, лежащим под столом, а другое недалеко от двери, ведущей из главного зала в спальню. (Пятна – кровь животного; некое существо снаружи напало на компаньона лесника – волка, и загнало его в эту комнату, где тот и сдох. Убийца забрал тело волка с собой.)

Неотесанный деревянный каркас кровати стоит в северо-западном углу спальни; кровать почти 8 (2,5 м) футов в длину и 4 (1,2 м) в ширину. Кожаные ремни и деревянные доски, раньше составлявшие нижнюю опору, да несколько кусков сгнившей ткани – все, что осталось от матраса. В ногах кровати стоит деревянный сундук со сложным раздвижным замком, сделанным полностью из дерева (равен среднему замку, КС 25). Слом замка не открывает крышку сундука. Можно либо открыть замок, либо разломать сундук. В сундуке лежит два гниющих комплекта одежды, топор, легкий арбалет с 12 стрелами и немного личных вещей. Все вещи старые и в плохом состоянии.

В небольшой кладовке висят полки, а на полу стоят ящики. В деревянных ящиках остатки съестного, которое, скорее всего, было собрано в этом лесу (скорлупа орехов, сушеные фрукты, фруктовые корки и т.д.). На полках стоят несколько железных горшков, несколько деревянных мисок, немного посуды и три уже пустые корзины, сплетенные из местного ивняка. В корзинах как раз лежала еда, но лесные звери съели все до крошки за то время пока дом стоял заброшенным.

Снаружи, к западу от двери, стоят два бревна, вкопанные в землю примерно в 8ми футах (2,5 м) от стены. Когда-то здесь стоял навес, соединенный со стеной. Персонажи все еще могут заметить следы креплений: проверка Поиска КС 20. Молния давно разрушила крышу этого навеса, и небольшие не сгнившие щепки древесины все еще лежат в густой траве неподалеку.

Около 30 футов (9 м) к западу от дома стоит второе небольшое здание – стойло. Оно тоже сделано из бревен, размер – 15 футов в длину (4,5 м) и 10 (3 м) в ширину. Соломенная крыша частично сгнила. Внутри одно стойло с желобом для воды, подстилки давно уже нет. На задней стенке есть полка, на которой лежит уздечка и нагайка, расческа и щетка для лошади, а так же несколько кожаных ремней, которые могут иметь различное предназначение. (Лошадь сбежала в лес и избежала смерти).

История места

Когда-то здесь со своей лошадью и компаньоном-волком жил одинокий лесник. Он был разведчиком в местных войсках и ушел жить сюда, когда узнал, что его не повысят по службе, как обещали. Лесник жил здесь один и все построил сам или с помощью местных лесных существ. Он в глубине души был затворником, ему нравился покой и он старался поддерживать мирные отношения с местными существами леса и животными.

Некоторое время назад, к нему пришла фея-нимфа, влюбилась в него и, обольстив, влюбила в себя. Любовь его и погубила – любовница оказалось злой феей Порочного Двора. Однажды ночью, она пришла вместе с группой существ – фей, схватила лесника и с помощью длинного ночного ритуального танца украли у мужчины душу, или, по крайней мере, её часть. Ритуал подействовал на деревья, и они больше не смогли расти здесь. Феи отнесли тело в лес и спрятали, позже его съели звери. Часть его духа осталась, ища целостности или упокоения, но не в силах повлиять на реальный мир. (Это как раз та тьма или печаль, которая чувствуется на местности.) Его бывшая возлюбленная знает, что



дух обитает в долине, и из страха избегает места или приходит поиздеваться над ним. Прихоти фей тяжело понять.

Если персонажи решат провести здесь время, они могут столкнуться с призраком лесника (призрак не может влиять на физический мир и говорит с огромным трудом) или с женщиной феей, что отобрала его жизнь. Она не слишком опасна сама по себе и полагается на свою хитрость, чтобы отговорить противников нападать на нее. Если она почувствует угрозу, то отступит, чтобы вернуться с 1d4+2 сатирами-союзниками.

Глигара: женщина, порочная нимфа, чародей (src) 4; CR 9; средняя фея, Хит-дайс 3d6 + 4d4, hp 20; Инициатива 1, Скорость 30 футов (9м), КД (AC) 11, касание 11, застигнутый врасплох 10; ББА +3, Захват(gpl) +1, Атака +4 рукопашная (1d4 +1/19-20, +1 кинжал); Полная атака +4 рукопашная (1d4 +1/19-20, +1 кинжал); SA очарование, Разрушение красоты, Разрушение природы, Подобные заклинаниям способности; SQ видение при слабом освещении; AL NE; Спас-броски: Стойкость +2, Рефлексы +5, Воля +9; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 15, Харизма 20.

Навыки и отличительные черты: Блеф +15, Подъем +10, Концентрация +6, Дипломатия +15, Скрытность +7, Запугивание +7, Знание (тайны) +9, Знание (природа) +9, Прислушивание +10, Бесшумное Движение +7, Чувство Мотива +8, Колдовство +9, Обнаружение +10, Фокус на способности (очарование), Фокус на способности (разрушение красоты), Бдительность, Боевое Колдовство, Уклонение¹.

Очарование (Sp): Любое существо, которое видит Порочную нимфу должно пройти спас-бросок Воли DC 18 или влюбиться в нее. Эта способность работает как заклинание «очарование персоны», читаемое 7-го уровня чародеем. Если существо - мужчина, он будет относиться к Порочной нимфе, как к любви всей его жизни и как к центру своего мира, он будет делать все, за исключением самоубийственных и противоречащих характеру вещей, чтобы угодить Порочной нимфе. Очарованные Порочной нимфой не предадут её, пока держится очарование, и будут защищать ее до смерти. (Примечание: «Защищать свою любовь до смерти» не значит броситься с обрыва просто потому, что сегодня так пожелал его возлюбленный.)

Разрушение красоты (Su): Один раз в неделю, Порочная нимфа может навсегда снять 1 пункт Харизмы и 1 пункт Телосложения с любого существа находящегося под ее очарованием. Диапазон этой способности - 30 футов (9 м), и каждое затронутое эффектом существо может пройти спас-бросок Стойкости DC 18, чтобы избежать эффекта. Мужчина получает -2 штраф обстоятельств на спас-бросок, поскольку он охотно отдает Порочной нимфе все, что она попросит.

Разрушение природы (Su): Порочная нимфа может искривлять и разрушать природу. Каждую неделю, что Порочная нимфа живет в области, она искажает, уродует и убивает растения, портит воду. Загрязнённая вода не может поддерживать жизнь, так что любая рыба в загрязненном Порочной нимфой озере умрет на следующей неделе. Порочная нимфа сперва влияет на область вокруг ее выбранного "дома", а затем её влияние расширяется по окружности. Каждую неделю Порочная нимфа может повредить местность радиусом 150 футов (46 м), но последующий круг разрушения присоединяется к первому. Таким образом, в первую неделю Порочная нимфа разрушает местность

¹ Bluff +15, Climb +10, Concentration +6, Diplomacy +15, Hide +7, Intimidate +7, Knowledge (arcana) +9, Knowledge (nature) +9, Listen +10, Move Silently +7, Sense Motive +8, Spellcraft +9, Spot +10, Ability Focus (charm), Ability Focus (corruption of beauty), Alertness, Combat Casting, Dodge.



радиусом 150 футов (46 м) с центром на своем доме. На следующей неделе, круг разложения растёт до 300 футов (92 м), а на следующей становится с радиусом 450 футов (137 м). Максимальная площадь, которую может изменить одна Порочная нимфа - круг с радиусом две мили (3210 м), и это займет 71 неделю. Любое растение, считающееся разумным и самостоятельным или находящимся под контролем другого существа, например дуб друида или энт, получает шанс на прохождение спас-броска Стойкости DC 18 для сопротивления эффекту, за каждую неделю пребывания в зараженной области. Существа, которые успешно прошли спас-бросок не могут определить источник эффекта. Способность основана на Харизме.

Подобные заклинаниям способности: 1/день - дверь измерений. Уровень заклинателя 7-й.

Известные заклинания чародея (6/8/4 ; спас-бросок DC 15 + уровень заклинания) : 0 - кислотный всплеск, танцующие огни, обнаружение магии, вспышка, ловкость рук, прикосновение усталости; 1-й - поспешное отступление, доспех мага, луч слабости; 2-й - невидимость².

* *Ландшафтно-зависимые навыки:* Порочные нимфы, выбравшие лес своим домом, получают расовый бонус +4 на проверки Взбирания, и этот навык считается классовым.

Имущество: +1 кинжал, кольцо защиты +2 , амулет естественного доспеха +1 , наручи доспеха +2 , палочка магических стрел (уровень заклинателя 7-й , 26 зарядов), зелье смещения , 2 микстуры лечения умеренных ран.

Сатиры Глинару: мужчина, сатир, варвар 3, CR 7; Средний фей; Хит-дайс 5d6 +5 плюс 3d12 +3; 44 hp; Инициатива + 2; Скорость 50 футов (15 м); AC 21, касание 12, застигнутый врасплох 21; ББА +5; Захват +7; Атака +7 рукопашная (1d6 +3, удар головой) или +7 дальнобойная (1d6/x3 , короткий лук); Полная атака: +7 рукопашная (1d6 +3 , удар головой) или +7 рукопашная удар головой и -1 рукопашная (1d4 +1/19-20, кинжал) или +7 дальнобойная (1d6/x3, короткий лук); SA Свирель; SQ уменьшение урона 5/холодная сталь, быстрое передвижение, сумеречное зрение, ярость 1/день, чувство ловушек +1, сверхъестественное уклонение; AL NE; Спас-броски: Стойкость +5, Рефлекс +7, Воля +7; Сила 14, Ловкость 14 , Телосложение 12, Интеллект 11, Мудрость 15 , Харизма 1 .

Навыки и отличительные черты: Блеф +11, Дипломатия + 5, Скрытность + 14, Запугивание +11, Прыжки +10, Знание (природа) + 8, Прислушивание + 19, Бесшумность + 12, Исполнение (духовые инструменты) +11, Обнаружение + 14, Выживание +5; Настороженность, Уклонение, Мобильность, Быстрая Атака.

Свирель (Su): Один из сатиров Глинару может наигрывать разнообразные мелодии на своей Волшебной свирели пана. Как правило, только один сатир в группе несет Свирель. Когда он играет, каждое существо в пределах 60 –футовой (18 м) области (кроме сатиров) должно преуспеть в спас-броске Воли DC 15 или оно будет подвержено эффекту очарования персоны, сну или страху (УЗ 10; сатир сам выбирает мелодию и её влияние). В руках других существ эти свирели не имеют специальных качеств. Существа, которые успешно прошли спас-бросок от любого из эффектов Свирели, не могут быть подвержены эффектами данной способности в течение 24 часов. Сложность спас-броска

² 0 -- acid splash, dancing lights, detect magic, flare, prestidigitation, touch of fatigue; 1st -- expeditious retreat, mage armor, ray of enfeeblement; 2nd -- invisibility.



основана на Харизме. Один из сатиров Глилары часто использует Свирель, чтобы зачаровать особенно милостивую женщину или погрузить группу авантюристов в сон, а затем украсть ценные вещи.

Ярость (Ех): Следующие изменения вступают в силу, когда сатир Глилары впадает в ярость: Хит-дайс $5d6 + 15$ плюс $3d12 + 9$; hp 60 ; Захват +9; АС 19 , касание 10, застигнутый врасплох 19 ; АТК +9 рукопашная ($1d6 + 6$, удар головой) или +7 дальнобойная ($1d6/x3$, короткий лук); Полная АТК +9 рукопашная ($1d6 + 6$, удар головой) или +9 рукопашная ($1d6 + 3$, удар головой) и +1 рукопашная ($1d42/19-20$, кинжал) или +7 дальнобойная ($1d6/x3$, короткий лук); Спас-броски: Стойкость +7 , Воля +9 ; Сила 18, Телосложение 16 ; Прыжки 12 .

Чувство ловушек (Ех): Каждый сатир Глилары имеет особое чувство, предупреждающее его о ловушках впереди, давая ему +1 бонус уклонения на спас-бросок Рефлексов для того, чтобы избежать ловушки и + 1 бонус уклонения к АС против атак, сделанных ловушками.

Сверхъестественное уклонение (Ех): сатир Глилары может реагировать на опасность раньше, чем она случится. Он сохраняет свою бонус Ловкости к АС, даже когда застигнут врасплох или поражен невидимым нападающим.

Имущество: +2 клепаная кожаная броня, кинжал, короткий лук, колчан с 20 стрелами.

Игровые ресурсы: чтобы максимально использовать материал в этой статье, проверить следующие ресурсы используйте следующие игровые материалы: Forgotten Realms Campaign Setting, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide и статью с сайта «Порочная нимфа»