

автор: mlInVsk

# "КРОВЬ И ТЕНИ"

## Ваншот для вампиров

Уровень персонажей: 4

Продолжительность: 5 часов

Сеттинг: Современный город, скрытый вампирский клуб  
"Алый Закат", частные дома, подземелье.



Кровь и тени – это неофициальный Фан-контент, разрешенный Политикой в отношении Фан-контента. Не утвержден и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC

Вы можете поддержать автора по ссылке <https://pay.cloudtips.ru/p/dfc6c2f5>

Также у этого приключения есть полноценный трейлер, вы можете его использовать в качестве промо-акции к приключению <https://www.youtube.com/watch?v=Rj8EyR9Yp0Y>

# Вступление

Добро пожаловать в "Кровь и Тени" (Хэллоуинский ваншот для D&D 5e, уровень персонажей: 4)

Сюжет: Ночь накрыла город, и в её тени пробуждаются древние силы. Клан вампиров Ночи столкнулся с угрозой: кто-то украл Чашу Крови — артефакт, дарующий клану силу и защиту. Без неё лидер клана ослабнет, а враги воспользуются моментом.

Герои — вампиры из этого клана — должны вернуть Чашу, прежде чем её используют против них. Их путь лежит через тайный клуб "Алый Закат", дом загадочного коллекционера Грегори, и мрачные катакомбы, где скрывается предатель — высший вампир Лорд Малкар.

Но время не на их стороне: за ними охотится Вейн — безжалостный охотник на вампиров, вооруженный серебряным оружием и ненавистью.

# Особенности приключения:

## Заряды Крови

**Максимум:** 5 зарядов.

**Пополнение:**

1 заряд: выпить кровь у жертвы (не убивая).

2 заряда: полностью выпить человека.

**Регенерация:** При сосании крови вампир восстанавливает 1d6 хитов.

**Использование:** Заряды тратятся только на способности

## Кровавые Монеты

### Значение:

Символ статуса и власти среди вампиров. Помогают достичь целей, недоступных обычными способами.

### Где найти:

Задания в клубе.

Тайники и жертвы.

### Использование:

Информация, доступ, безопасность, влияние.

**Значимость:** Кровавые Монеты — это не просто деньги, а символ статуса и власти среди вампиров. Их ценят за способность открывать двери, покупать информацию и даже спасать жизни. В клубе "Алый Закат" и других местах, где собираются вампиры, эти монеты — ключ к влиянию и возможностям.

# Предыстория приключения:

Бладбург — город, где современный мир переплетается с древними тайнами. На первый взгляд, это обычный мегаполис с небоскребами, шумными улицами и ночными клубами. Но за этой современной оболочкой скрывается темная, сверхъестественная реальность.

Днем Бладбург выглядит как любой другой город: люди спешат на работу, студенты учатся в университетах, туристы фотографируют достопримечательности.

Ночью город преобразуется. Клубы, такие как "Алый Закат", становятся прибежищем для вампиров, оборотней и других сверхъестественных существ. Узкие улочки Старого Города наполняются шепотами и тенями, а охотники на вампиров выходят на охоту.

## Сверхъестественные силы Бладбурга

### 1. Вампиры:

- Контролируют большую часть ночной жизни города.
- Живут по своим законам, скрываясь от обычных людей.
- Разделены на кланы, самый могущественный из которых — Клан Ночи.

### 2. Охотники на вампиров:

- Члены тайных организаций, таких как "Орден Серебряного Клинка".
- Их цель — уничтожить всех вампиров и других сверхъестественных существ.

### 3. Окультисты и культы:

- Ищут древние артефакты и знания.
- Некоторые из них сотрудничают с вампирами, другие — с охотниками.

### 4. Обычные люди:

- Большинство не подозревает о существовании сверхъестественного.
- Те, кто знает, либо становятся союзниками, либо жертвами.





# Особенности приключения: Правила для вампиров

## Создание персонажа-вампира

Для создания персонажа-вампира используйте стандартные правила вашей системы (например, D&D 5e), но с следующими изменениями:

- **Источник силы:** Вампиры черпают свою магию из крови, а не из традиционных ячеек заклинаний.
- **Заряды крови:** Вместо ячеек заклинаний вампиры имеют заряды крови, которые восстанавливаются после отдыха или потребления крови.

### 1. Заряды крови

- **Начальное количество:** 2 заряда (максимум — 5).
  - **Восстановление:** короткий отдых: -1 заряд.
  - **Полный отдых:** -3 заряда.
    - Потребление крови: 1 заряд (если не допил жертву до конца).
    - 2 заряда (если допил до конца).
    - Вместо зарядов можно восстановить 1d6 хитов.

### 2. Уникальные способности

Тратят 1 заряд крови каждая:

- **Превращение в летучую мышь** (1 час, скорость 30 футов).
- **Паучье лазание** (1 час, лазает по любым поверхностям).

### 3. Атаки

- **Мультиатака:** 2 атаки когтями (1d8 + Сила, рубящий) или 1 атака когтями + укус.
  - **Укус:** Только против бездвигательной или согласной жертвы.
  - **Урон:** 1d6 + Сила (пронзающий).
  - Позволяет выпить кровь для восстановления зарядов.

### 4. Слабости и иммунитеты

**Слабости:**

- **Излучение (солнечный свет):** 20 урона, если начинает ход на солнце. Помеха на атаки и проверки.
- **Серебро:** Урон от серебряного оружия удваивается.
- **Текущая вода:** 20 урона кислотой, если заканчивает ход в воде.
- **Кол в сердце:** Мгновенная смерть, если деревянный кол вонзается в сердце недееспособного вампира в его логове.
- **Запрет на вход:** Не может войти в жилище без приглашения.

**Иммунитеты:**

- Некротический урон.
- Холод.
- Яд.

### 5. Дополнительные правила

- **Долгий отдых** можно сделать, только находясь в гробу.
- **Отдых:** 4 часа в логове для восстановления зарядов.





# Часть 1:

## Первая нить

Герои — молодые вампиры из Клана Ночи, которые недавно были превращены и теперь должны доказать свою лояльность. Их вызвал Лорд Валтасар, лидер клана, и поручил им первое серьёзное задание: разобраться с исчезновением младших вампиров и найти возможные следы предательства.

Цель героев:

- Выяснить, кто стоит за исчезновениями.
- Найти любые улики, которые помогут вернуть Чашу Крови (о краже которой они пока не знают).
- Доказать свою полезность клану и заработать доверие.

## У клуба:

**Мастер:** *"Вы стоите перед входом в клуб 'Алый Закат'. Это место — одно из самых известных в Бладбурге, но не из-за своей роскоши или популярности среди обычных людей. Это место, где тени становятся реальностью, а ночная жизнь приобретает совсем другой смысл. Клуб расположен в подвале старого, полуразрушенного театра, и его вход выглядит так, будто здесь давно никто не бывал. Деревянная дверь с облупившейся красной краской едва держится на петлях, а над ней висит тусклый красный фонарь, который мерцает, как будто вот-вот погаснет. Воздух здесь пропитан запахами сырости, алкоголя и чего-то металлического... возможно, крови."*

### Осмотревшись герои приключения замечают

С улицы доносятся приглушённые звуки музыки, смешанные с шепотами и смехом. Вы видите, как пара пьяных посетителей курит у входа, обмениваясь сплетнями, а охранник в чёрном костюме внимательно осматривает каждого, кто пытается войти.



### Охранник у входа в "Алый Закат"

Имя: Маркус (обычный человек, не знает о вампирах, но подозревает, что в клубе творится что-то странное). Внешность: Крепкий мужчина в чёрном костюме, с холодным взглядом и шрамом над бровью. На поясе — рация, в кармане — нож.

Первая реакция охранника:

Когда игроки подходят к двери, Маркус останавливает их, скрестив руки на груди: **"Привет. Членский билет или приглашение?"** (Если игроки не предъявляют ничего, он продолжает с подозрением:)

**"Вы новые здесь? Клуб закрыт для посторонних. Если хотите войти — плата 50 монет или приглашение от одного из постоянных посетителей."**

Что охранник может рассказать (в зависимости от действий игроков):

1. Если игроки пытаются обмануть его:

(Проверка Обмана, Сл 12)

- Успех: Маркус поверит, что игроки — новые члены клуба, и пропустит их, но предупредит:

- **"Ладно, проходите. Но если кто-то спросит — вы от Дариуса. И не устраивайте беспорядков, иначе вам не поздоровится."**

- Провал: Маркус насторожится: **"Хм, что-то вы подозрительные. Ладно, если хотите войти — платите 100 монет или уходите."**

2. Если игроки пытаются устроить его:

(Проверка Устрашения, Сл 13)

- Успех: Маркус бледнеет, отступает и пропускает игроков, дрожащим голосом: **"Х-хорошо, проходите... только не причиняйте мне вреда, пожалуйста."**

- Провал: Маркус хмурится и хватается за рацию: **"Что за черт? Охрана, ко мне! Здесь проблемы!"**

3. Если игроки подкупают его:

(1 Кровавая Монета или 100 обычных монет)

Маркус кивает и пропускает их, шепнув: **"Ладно, проходите. Но не говорите, что это я вас пропустил. И держитесь подальше от VIP-зоны — там свои правила."**

4. Если игроки пытаются выведать информацию:

(Проверка Харизмы или Обмана, Сл 12)

- Успех: Маркус может рассказать: **"Знаете, последнее время здесь творится что-то странное. Пропадают люди... ну, посетители. Некоторые уходят и не возвращаются. А ещё вчера здесь был какой-то тип в чёрном плаще — выглядел подозрительно. Спросите у Дариуса, бармена — он здесь всё знает."**



Провал: Маркус отмахивается: *"Не знаю, о чём вы говорите. Меня здесь только охранять наняли, а не болтать."*

5. Если игроки спрашивают о пропавших вампирах:

(Проверка Убеждения, Сл 14)

- Успех: Маркус понижает голос: *"Вы знаете, я тут не первый день работаю. Видел, как несколько недель назад пропали трое посетителей — странные были, бледные, как будто никогда не видели солнца. Дариус говорил, что они из какого-то тайного общества. А потом ещё один пропал — высокий, в чёрном плаще. Если хотите узнать больше, спрашивайте у Дариуса, но он не любит болтунов."*
- Провал: Маркус пожимает плечами: *"Не моё дело. Я здесь только порядок поддерживаю."*

6. Если игроки спрашивают о Лорде Малкаре или Чаше Крови:

Маркус выглядит напуганным:

*"Я не знаю, о ком вы говорите. Если это кто-то из VIP-зоны, то вам туда нельзя. И вообще, не стоит лезть не в своё дело."*

(Если игроки настаивают, он может вызвать охрану или попытаться выгнать их.)

Дополнительные детали для Мастера:

- Маркус не знает о вампирах, но подозревает, что в клубе происходит что-то странное.
- Он боится VIP-зону и тех, кто туда ходит.
- Если игроки слишком настойчивы, он может вызвать подкрепление (ещё 2 охранника выйдут через 1d4 раунда).

**Если игроки решат поискать тайный вход, попросите проверку Внимательности (Сл 12).**

За мусорными контейнерами, что стоят слева от входа, что-то блеснуло — возможно, кто то там ходит

## Куда ведёт секретный проход?

- Железная дверь за мусорными контейнерами открывается в узкий коридор, который через 3–4 метра выводит в подсобку клуба. **No-4**

# Вход в клуб:

*"Вы переступаете порог клуба 'Алый Закат', и ваши чувства сразу же атакует волна звуков, запахов и образов. Воздух здесь густой и тяжёлый, пропитанный запахами крови, алкоголя и ладана. Красноватое освещение создаёт атмосферу таинственности, а музыка — смесь готического рока и джаза — наполняет пространство ритмичными басами."*

## 1.ОСНОВНОЙ ЗАЛ И СТОЛИКИ

*"Основной зал клуба — это большое пространство, залитое красноватым светом, который пульсирует в такт музыке. В центре зала находится танцпол, окружённый столиками с красными бархатными скатертями. Музыка — смесь готического рока и джаза — создаёт гипнотическую атмосферу, а воздух пропитан запахами алкоголя, крови и ладана."*

Осмотреть танцпол (проверка Внимательности, Сл 12)

*На танцполе танцуют люди и вампиры, но некоторые фигуры движутся слишком плавно, почти не отражаясь в зеркалах на стенах. Некоторые посетители сидят за столиками, шепчутся или просто наблюдают за происходящим. В углу зала стоит столик с разбитым бокалом, рядом с которым видны следы крови."*



## Кто находится в зале?

Персонаж	Описание	Что может рассказать или сделать
<b>Пьяные посетители</b>	Группа из 3–4 человек, смеющихся и выпивающих у барной стойки.	Могут рассказать сплетни о клубе (проверка Харизмы, Сл 10).
<b>Подозрительный человек в плаще</b>	Сидит в углу, пьёт красную жидкость из бокала, не отражается в зеркале.	Если подойти, уйдёт в VIP-зону или в подсобку (проверка Скрытности, Сл 13, чтобы следовать за ним).
<b>Девушка-вампир</b>	Танцует на танцполе, выглядит бледной и уставшей.	Может предупредить о опасности (проверка Убеждения, Сл 12).
<b>Охранник в зале</b>	Стоит у входа в VIP-зону, наблюдает за посетителями.	Не пропустит без приглашения (проверка Обмана/Устрашения, Сл 13).

## Что можно сделать в зале?

### Исследовать столики

#### На столиках:

- Бокалы с красной жидкостью (кровь или алкоголь? Проверка Разума, Сл 11).
- Кровавые Монеты (1–2 монеты на одном из столиков).
- Записка (если игроки ищут: проверка Внимательности, Сл 14):

**"Встреча в подвале театра.  
Принеси Чашу. — М."**

#### • Действия:

- Подслушать разговоры (проверка Внимательности, Сл 13).
- Взять монеты (риск: владелец столика может заметить).
- Прочитать записку (если найдут).

### Взаимодействовать с NPC

#### • Подозрительный человек в плаще:

- Если игроки подойдут, он быстро уйдёт в VIP-зону или подсобку.
- Если игроки попытаются следовать за ним (проверка Скрытности, Сл 13), они могут:
- Увидеть, как он входит в тайную дверь (ведущую к Лорду Малкару).
- Наткнуться на охранников VIP-зоны.

#### • Девушка-вампир:

- Если игроки подойдут и поговорят (проверка Харизмы, Сл 12), она может сказать:

**"Будьте осторожны. Здесь охотится кто-то опасный. Не ходите в подвал театра."**

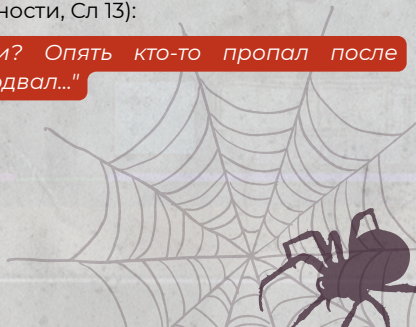
### Танцпол

#### • Действия:

- Присоединиться к танцующим (проверка Харизмы, Сл 10), чтобы слиться с толпой.
- Заметить вампиров (проверка Внимательности, Сл 12): некоторые не отражаются в зеркалах.

Подслушать разговоры (проверка Внимательности, Сл 13):

**"Слышали? Опять кто-то пропал после визита в подвал..."**





### Возможные проверки в зале

Действие	Проверка	Сложность	Результат успеха	Результат провала
Подслушать разговоры	Внимательность	Сл 13	Узнают о пропавших вампирах или Чаше Крови.	Ничего не слышат.
Осмотреть столики	Внимательность	Сл 14	Находят записку или Кровавые Монеты.	Ничего не замечают.
Заметить вампиров на танцполе	Внимательность	Сл 12	Видят, что некоторые не отражаются в зеркалах.	Пропускают деталь.
Подойти к девушке-вампиру	Харизма	Сл 12	Она предупреждает об опасности.	Она игнорирует игроков.
Следовать за человеком в плаще	Скрытность	Сл 13	Увидят, куда он идёт (VIP-зона или подсобка).	Теряют его из виду.

#### Советы для Мастера

Атмосфера: Поддерживайте напряжение, описывая звуки (музыка, шепоты), запахи (кровь, алкоголь), детали (зеркала без отражений).

Свобода действий: Позвольте игрокам исследовать зал, взаимодействовать с НПС и принимать решения.

Последствия: Напоминайте, что их действия могут привлечь внимание охранников или вампиров.

## 2.БАР

Мастер: "Вы подходите к длинной барной стойке из тёмного дерева, покрытой слоем лака, который блестит в тусклом свете красных фонарей. На полках за баром стоят бутылки с подозрительными этикетками, некоторые из них наполнены красной жидкостью, которая слишком густая для вина. Бармен — высокий мужчина с бледной кожей и холодными, почти чёрными глазами — полирует бокал и бросает на вас быстрый оценивающий взгляд. На бейджике вы видите имя Дариус.

Дариус выглядит настороженно, но не агрессивно. Он знает всё о клубе и может стать ключом к первой нити в расследовании.

### Диалог с Дариусом(вампир)

Дариус:

"Что вам угодно?"

(холодно, не отрывая взгляда от бокала)

- Если игроки спрашивают о пропавших вампирах:

"Информация стоит денег. Две Кровавые Монеты — и я расскажу, что знаю."

(Если игроки согласятся:)

"Несколько недель назад здесь был человек в чёрном плаще. Он интересовался Чашей Крови. После этого пропали трое младших вампиров. Больше я ничего не знаю."

- Если игроки спрашивают о Лорде Малкаре:

"Вы не из нашего клана. Уходите, пока я не вызвал охрану." (настороженно).

- Если игроки спрашивают о Чаше Крови:

"Чаша? Не знаю, о чём вы говорите." (врёт, если игроки не убедят его).

Также у Дариуса, можно приобрести зелье невидимости за 4 кровавые монеты, которое он держит при себе

**Тайник под барной стойкой**

(Проверка Внимательности, Сл 14)

Успех:

Игроки находят **тайник с 3 Кровавыми**

Монетами и запиской: "Встреча в полночь. Подвал театра. — М."

Также они замечают бутылку с чёрной жидкостью (яд для охотников на вампиров).

Провал: Дариус замечает их действия и говорит: "Вы что, грабить решили? Уходите, пока я не разозлился."

## 3.УБОРНАЯ КЛУБА

"Дверь в туалет скрипит, когда вы её открываете. Внутри — тесное помещение с облупившейся красной краской на стенах и тусклым жёлтым светом, который мерцает от старой лампочки. Воздух здесь тяжёлый, пропитанный запахами дешёвого одеколона, плесени и чего-то металлического

### • Раковина:

- Ржавые краны, на раковине — следы красноватой жидкости (кровь или вино?).
- Под раковиной — небольшая трещина в плитке (если присмотреться, там что-то блестит).

### • Зеркало:

- Большое, с трещиной посередине. Если игроки внимательно посмотрят, они заметят, что не все отражения в нём совпадают с реальностью (вампиры не отражаются).

### • Кабинки:

- Две кабинки с дверями, которые едва держатся на петлях.
- В одной из кабин — разорванная записка (проверка Внимательности, Сл 13): "Они знают о Чаше. Будь осторожен. — Д."

### • Пол:

- Липкий, местами красноватые пятна (кровь?).
- В углу — сломанная бутылка с остатками красной жидкости.

## 4.ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Вы оказываетесь в тесной подсобке, освещённой тусклой лампочкой, которая мерцает, отбрасывая дрожащие тени на стены. Воздух здесь сырой и тяжёлый, пропитанный запахами алкоголя, крови и старой плесени. Пол покрыт облупившейся краской, а на стенах видны следы от ящиков и бутылок.

Вдоль одной стены стоят деревянные ящики с бутылками, некоторые из которых помечены символом Клана Ночи. На столе — нож с засохшими красными пятнами, доска для резки и несколько пустых бокалов. В углу подсобки — металлический шкаф с навесным замком, который выглядит подозрительно новым по сравнению с остальной обстановкой.



## Детали подсобки

### Металлический шкаф:

Заперт на навесной замок (проверка Взлома, Сл 14).

Внутри шкафа:

### 5 Кровавых Монет (в мешочке).

Записка (если игроки найдут): "Встреча в подвале театра. Полночь. — Г."

### Ящики с бутылками:

Некоторые ящики помечены символом Клана Ночи

### Стол:

На столе лежит нож с засохшей кровью и доска для резки (следы борьбы?).

Под столом — небольшая коробка с пробками от бутылок (одна из пробок с символом клана).

## 5. ГАРДЕРОБНАЯ КЛУБА

"Дверь в гардеробную скрипит, когда вы её открываете. Внутри царит полумрак, освещённый лишь тусклой лампочкой под потолком. Воздух здесь спёртый и пыльный, с лёгким оттенком нафталина и чего-то металлического — возможно, крови. На вешалках висят десятки пальто, плащей и шарфов, некоторые из них выглядят дорогими, один из которых выглядит особенно дорогим — с вышитым серебряным узором на рукаве, другие — поношенными и заброшенными. В дальнем углу стоит зеркало в позолоченной раме, которое кажется странно чистым на фоне общей запущенности.

На деревянной скамье сидит пожилой человек в потёртом пальто — это Григорий, гардеробщик клуба. Он выглядит уставшим, его руки дрожат, а глаза красные, как будто он не спал несколько дней. Григорий медленно перебирает вешалки, бормоча что-то себе под нос, и не обращает на вас внимания, пока вы не подойдёте ближе."

### Вешалки с одеждой:

Чёрный плащ с серебряной вышивкой (если присмотреться, на нём следы крови).

Пальто с карманами, в одном из которых торчит обрывок записки (проверка Внимательности, Сл 12): "Встреча отменяется. Они знают о Чаше. — М."

### Зеркало:

В нём отражаются не все предметы (вампиры и магические артефакты не видны).

Если прикоснуться к зеркалу, оно холодное, как лёд.

### Тумбочка:

Заперта на маленький висячий замок (проверка Взлома, Сл 17).

Внутри:

### 3 Кровавые Монеты.

Ключ от одной из комнат VIP-зоны (помечен символом клана).

Флакон с красноватой жидкостью (кровь или зелье?).

## Диалог с Григорием(обыватель)

- Григорий: "
- А... вы новые здесь? Не часто вижу новых лиц..." (его голос дрожит, он нервно оглядывается).*
- Если спросить о плаще с серебряной вышивкой:"
- Этот плащ? Его оставил один из постоянных посетителей... странный тип. Всегда ходит в капюшоне. Не знаю, кто он, но он платит хорошо. Иногда..." (Григорий замолкает и снова начинает бормотать).*
- Если спросить о записке в пальто:
- "Записка? Не знаю, не видел... но если она там, значит, кто-то её забыл. Может, тот самый человек в плаще." (Григорий снова вздрагивает).*
- Если спросить о тумбочке:
- "Там хранятся вещи для особо важных гостей. Не советую туда лезть... Лорд Валтасар не любит, когда кто-то роется в его вещах." (Григорий отворачивается и продолжает бормотать).*
- Если спросить о зеркале:
- "Зеркало? Странное оно... иногда в нём ничего не видно. Говорят, это магическое. Я его не трогаю." (Григорий крестится).*
- Если игроки предложат Григорию деньги (1 Кровавая Монета):
- "Ну... ладно. Видел я однажды, как тот человек в плаще спрятал что-то в тумбочке. Но не говорите, что это я вам сказал." (Григорий берёт монету и быстро прячет её в карман).*
- 





## 6.VIP ЗОНА

У входа в VIP зону стоят **два охранника-вампира**

Задача игроков попробовать пройти мимо них

Убеждение (Сл 13)

Обман (Сл 14)

Устрашение (Сл 15):

Подкуп (2 Кровавые Монеты)

Скрытность(14)

"Вы проходите через тяжёлые чёрные занавеси и оказываетесь в просторной VIP-комнате, где воздух пропитан ароматами дорогого вина, ладана и едва уловимого металлического оттенка крови. Стены обтянуты бархатом тёмно-красного цвета, а мягкий чёрный ковёр приглушает каждый шаг. Вдоль стен стоят низкие диваны, на которых полулежат вампиры и избранные гости клуба, ведущие тихие, почти шёпотом, разговоры.

В центре комнаты — круглый стол из чёрного дерева, уставленный бокалами с красной жидкостью и серебряными подносами с закусками. В дальнем углу, полускрытая тенью, сидит Лилит — вампирша в красном платье, которая наблюдает за вами с холодной, расчётливой улыбкой. Её зелёные глаза блестят в полумраке, и она медленно потягивает вино из хрустального бокала, не отрывая от вас взгляда."

### Внешность:

Длинные чёрные волосы, бледная кожа, алые губы. Одета в облегающее красное платье с чёрными кружевами, на шее — кулон с символом Клана Ночи.

### Поведение:

Лилит спокойна и сосредоточена, её голос звучит уверенно, без лишних эмоций. Она не тратит время на пустые разговоры и сразу переходит к делу, если понимает, что игроки — те, кому можно доверять.

### Диалог с Лилит (вампир)

(Лилит сразу понимает, что игроки не случайные гости, и готова дать им важную информацию, если они докажут свою значимость.)

Лилит: "Ну что, наконец-то Валтасар решил вас проинструктировать?" (она откладывает бокал и пристально смотрит на игроков). "Если вы здесь не для того, чтобы пить вино, то слушайте внимательно. У нас мало времени, и я не люблю повторяться."

Чаша Крови украдена, и я знаю, кто за этим стоит. Но это не Малкар и не охотники. Это дело рук Грегори — загадочного коллекционера, который живёт в старом особняке на окраине города. Он давно охотится за артефактами нашего клана, и Чаша — его следующая цель. Найдите его дом. Он находится на улице Теней, 13.

### Помещение:

Размер: Просторный зал (около 10х12 метров), обставленный тёмно-красными бархатными диванами и чёрными деревянными столами.

Освещение: Тусклый свет от хрустальных люстр с красными свечами. В углах — горящие факелы в железных держателях, отбрасывающие дрожащие тени.

Звуки: Тихая классическая музыка (скрипка или арфа), шепоты гостей, поскрипывание деревянного пола.

Запахи: Ладан, вино, лёгкий металлический запах крови.

### Детали интерьера:

Зеркало в золотой раме на дальней стене (отражает не всех; вампиры в нём не видны).

Стол с бокалами (**на нём лежат 3 Кровавые Монеты они фальшивые(внимательность 18)**) и серебряный поднос с фруктами).

Потайной ящик под одним из диванов (проверка Внимательности, Сл 14 — внутри лежит дневник с записями о ритуалах Малкара).

Гости: **3 вампира** и 2 человека (зачарованные), которые не вмешиваются в разговор, но наблюдают.





# КАРТА КЛУБА





## часть 2: дом коллекционера

"Ночь в городе густая, как чёрный бархат. Туман стелется по мостовой, обволакивая ноги и приглушая звуки. Вы идёте по улице Теней, где фонари горят тускло, будто кто-то специально приглушил их свет. Вдали вырисовывается силуэт дома Грегори — двухэтажный особняк с чёрными ставнями и запертыми воротами. Он выглядит так, будто давно забыт всеми, кроме своего хозяина и тех, кто ищет его секреты."

Воздух здесь пахнет сыростью и чем-то ещё — может быть, старыми книгами, а может, кровью. Где-то вдалеке слышится скрип — то ли ветка, то ли дверь. Город спит, но этот район кажется живым, как будто дом Грегори сам дышит и наблюдает за вами.

Вокруг дома нет ни души, только тишина, которая кажется слишком громкой.

И тут вы замечаете ребёнка. Маленький мальчик стоит у ворот, тихо играя с камешками. Он поднимает голову и смотрит на вас с любопытством, но в его взгляде есть что-то настороженное. Кажется, он ждёт, когда вы сделаете первый шаг... или ошибку."

Ситуация: Игроки подходят к дому, но вампиры из группы не могут переступить порог — их останавливает невидимая сила(вампиры не могут пройти в жилой дом без приглашения). Даже если они попробуют силой прорваться, их отбросит назад с лёгкой болью (как удар током).

**Ребёнок** у ворот: У ворот дома стоит маленький мальчик (около 10 лет), одетый в поношенную одежду. Он тихо играет с камешками, но пристально наблюдает за игроками. Если игроки заговорят с ним: "Папа сказал, что нельзя пускать чужих. Особенно ночью." (смотрит на вампиров с подозрением).

"Вы друзья папы? Он не любит, когда к нему приходят без приглашения." (если игроки скажут, что они "друзья", он засомневается).

"Папа говорит, что некоторые люди не такие, какими кажутся." (если вампиры попробуют его обмануть, проверка Обмана, Сл 13).

### Действия ребёнка:

Если игроки убедят его (проверка Убеждения, Сл 12), он откроет калитку и пригласит их внутрь.

Если игроки напугают его (проверка Устрашения, Сл 14), он закричит и побежит в дом.

Если игроки затянут разговор, через 1d4 раунда из дома выйдет Грегори и спросит: "Что здесь происходит? Кто вы такие?"

### Описание Грегори:(обыватель)

Внешность: Пожилой человек (около 60 лет), худые черты лица, седые волосы, одет в поношенный пиджак и очки с золотой оправой.

**Поведение:** Сначала настороженный, но если игроки не вызывают подозрений, он может задать вопросы.

**Подозрения:** Если игроки вампиры, Грегори почувствует это (проверка Проницательности Грегори, Сл 14). Он не станет вступать в бой, а вместо этого:

**Нажмёт тревожную кнопку** (спрятана в кармане).

Скажет: "Я знал, что вы не просто так здесь. Вейн! Они здесь!" (через 1d4 раунда прибежит **Вейн — охотник на вампиров**).

### Описание Вейна:

Внешность: Высокий, мускулистый мужчина (около 35 лет), одет в чёрный плащ и кожаную броню, вооружён серебряным мечом и крестом на шее.

**Поведение:** Агрессивен, ненавидит вампиров, но не безрассуден. Если игроки не вампиры, он задаст вопросы, прежде чем нападать.

Бой: Если начнётся драка, Вейн сосредоточится на вампирах, используя серебряное оружие и священные символы.

Грегори — заядлый коллекционер магических артефактов. Он не вампир, но знает о их мире больше, чем многие охотники. Его хобби — собирать редкие и опасные предметы, и он не собирается отказываться от этой страсти, даже если это грозит опасностью.

### Характер:

Подозрительный и настороженный, особенно к вампирам.

Не доверяет никому, кроме себя и Вейна (но и тому не полностью).

Эгоистичный, но не злой — он просто боится потерять свою коллекцию.

Трусливый — если почувствует угрозу, вызовет Вейна или спрячется.

### Отношение к Чаше Крови:

Он украл её не для власти, а потому что это редкий артефакт.

Не знал, что Малкар хочет использовать её для захвата власти над кланом.



Когда Малкар украл Чашу у него, Грегори рассердился и начал искать способ вернуть её.

### Что знает Грегори?

О Чаше Крови:

Это мощный артефакт, связанный с кровью и властью над вампирами.

Малкар хочет использовать её для ритуала, чтобы усилить свою власть.

Чаша не должна попасть в руки Малкара, иначе клан вампиров разделится.

### О Малкаре:

Малкар — опасный и амбициозный вампир, который не останавливается ни перед чем.

У него есть союзники среди охотников и культистов.

Грегори не знает, где именно Малкар спрятал Чашу, но подозревает, что это катакомбы за городом.

О зеркалах и портале:

Он скупил несколько магических зеркал, надеясь найти способ вернуть Чашу.

Некоторые зеркала оказались поддельными, и он их разбил в гневе.

Не знает, что одно зеркало всё ещё работает и может открыть портал в катакомбы.

Не знает, что для активации портала нужно заклинание от вампира.

## 1.СПАЛЬНЯ

*Спальня Грегори выглядит как музей старинных вещей, смешанный с жилым помещением. Здесь царит хаос: на кровати лежат старые книги и пергаменты, на столе — коллекция странных артефактов (амулеты, монеты, маленькие статуэтки). Воздух пропитан запахом старой бумаги, ладана и воска.*

Кровать: Большая, с балдахином из чёрного бархата. На подушке — **старая книга заклинаний (если открыть, можно найти заметки о Чаше Крови).**

Шкаф: Заполнен одеждой и плащами, среди которых спрятан серебряный кинжал (если игроки найдут, Грегори будет недоволен).

Скрипка: Лежит на деревянном столике у окна. Это магический инструмент, который реагирует на кровь вампиров (если вампир дотронется, скрипка начнёт играть сама, привлекая внимание Грегори или Вейна).

Окно: Выходит в сад. Если открыть, можно услышать шёпот ветра (или это кто-то подслушивает?).

*"Чаша Крови — артефакт, созданный древним кланом вампиров для контроля над своими сородичами. Согласно легендам, она была выкована из металла, пропитанного кровью первого вампира. Тот, кто владеет Чашей, может:*

- Усиливать свою власть над другими вампирами (проверка Воли, Сл 15, чтобы сопротивляться).
- Проводить ритуалы, которые дают временное бессмертие или усиливают физические способности.
- Контролировать разум слабых вампиров (проверка Интеллекта, Сл 14, чтобы сопротивляться).

*Однако Чаша требует жертв: для активации её силы нужно пролить кровь вампира или человека в полнолуние."*

### Описание Вейна:

Внешность: Высокий, мускулистый мужчина (около 35 лет), одет в чёрный плащ и кожаную броню, вооружён серебряным мечом и крестом на шее.

**Поведение:** Агрессивен, ненавидит вампиров, но не безрассуден. Если игроки не вампиры, он задаст вопросы, прежде чем нападать. Бой: Если начнётся драка, Вейн сосредоточится на вампирах, используя серебряное оружие и священные символы.

Грегори — заядлый коллекционер магических артефактов. Он не вампир, но знает о их мире больше, чем многие охотники. Его хобби — собирать редкие и опасные предметы, и он не собирается отказываться от этой страсти, даже если это грозит опасностью.

Характер:

Подозрительный и настороженный, особенно к вампирам.

Не доверяет никому, кроме себя и Вейна (но и тому не полностью).

Эгоистичный, но не злой — он просто боится потерять свою коллекцию.

Трусливый — если почувствует угрозу, вызовет Вейна или спрячется.

Отношение к Чаше Крови:

Он украл её не для власти, а потому что это редкий артефакт.

Не знал, что Малкар хочет использовать её для захвата власти над кланом.



## 2. РАБОЧИЙ КАБИНЕТ

Комната находится слева от главного зала, сразу за дубовой дверью с резными узорами. Здесь пахнет старой бумагой, чернилами и воском. Стены уставлены полками с книгами, свитками и ящиками для документов. На столе — горы бумаг, контрактов и карт, а в углу стоит массивный шкаф с выдвижными ящиками.

Обстановка:

Стол: Завален документами, счетами и письмами от торговцев артефактами. Среди бумаг можно найти:

- Контракты на покупку артефактов (включая Чашу Крови, но без указания продавца).
- Письма от неизвестных с предупреждениями о Малкаре ("Он знает, что у тебя Чаша. Берегись").
- Карты местности с отмеченными местами силы (одно из них — монастырь за городом).
- Записки о зеркалах ("Венецианское зеркало — подлинное. Остальные — мусор").
- Счёт от Вейна за охранные услуги (подпись: "Вейн, охотник").
- **Газета "Вечерний Вестник"** (Выпуск от 31 октября 1975 года, лежит на столе среди других бумаг в рабочем кабинете Грегори. Бумага пожелтевшая, с запахом типографской краски. На первой странице — крупный заголовок, остальные материалы посвящены городским новостям, объявлениям и сплетням.)
- Шкаф: Заполнен свитками, книгами по оккультизму и ящиками с мелкими артефактами (монеты, амулеты, странные кости).
  - В одном из ящиков лежит ключ от потайной двери (проверка Внимательности, Сл 13).
  - На дне шкафа спрятан дневник Грегори с записями о Чаше Крови.
- Картины: На стенах висят портреты старых коллекционеров. Один из них — портрет вампира (возможно, предыдущий владелец Чаши). Если присмотреться, на раме выгравированы символы, похожие на те, что на зеркалах.
- Потайная дверь: Скрыта за книжным шкафом (проверка Внимательности, Сл 14)

"Чаша Крови — артефакт, созданный древним кланом вампиров для контроля над своими сородичами. Согласно легендам, она была выкована из металла, пропитанного кровью первого вампира. Тот, кто владеет Чашей, может:

- Усиливать свою власть над другими вампирами (проверка Воли, Сл 15, чтобы сопротивляться).
- Проводить ритуалы, которые дают временное бессмертие или усиливают физические способности.
- Контролировать разум слабых вампиров (проверка Интеллекта, Сл 14, чтобы сопротивляться).

Однако Чаша требует жертв: для активации её силы нужно пролить кровь вампира или человека в полнолуние."

### Описание Вейна:

Внешность: Высокий, мускулистый мужчина (около 35 лет), одет в чёрный плащ и кожаную броню, вооружён серебряным мечом и крестом на шее.

**Поведение:** Агрессивен, ненавидит вампиров, но не безрассуден. Если игроки не вампиры, он задаст вопросы, прежде чем нападать. Бой: Если начнётся драка, Вейн сосредоточится на вампирах, используя серебряное оружие и священные символы.

Грегори — заядлый коллекционер магических артефактов. Он не вампир, но знает о их мире больше, чем многие охотники. Его хобби — собирать редкие и опасные предметы, и он не собирается отказываться от этой страсти, даже если это грозит опасностью.

Характер:

Подозрительный и настороженный, особенно к вампирам.

Не доверяет никому, кроме себя и Вейна (но и тому не полностью).

Эгоистичный, но не злой — он просто боится потерять свою коллекцию.

Трусливый — если почувствует угрозу, вызовет Вейна или спрячется.

Отношение к Чаше Крови:

Он украл её не для власти, а потому что это редкий артефакт.

Не знал, что Малкар хочет использовать её для захвата власти над кланом.



3. СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА

"Вы открываете скрытую дверь и попадаете в небольшую, уютную комнату, освещённую тусклым светом масляной лампы. Воздух здесь пропитан лёгким ароматом лаванды и старой древесины, создавая странное ощущение безопасности посреди всего этого дома тайн. Вдоль стен разбросаны детские игрушки — они выглядят так, будто их недавно использовали, но теперь бросили в спешке. На столе нарисован странный символ: треугольник внутри круга. Рядом расставлены несколько предметов.

Механизм активации символа на столе

Когда игроки правильно расставят игрушки по углам треугольника:

- Куклу мальчика на один угол.
  - Куклу девочки на второй угол.
  - Плюшевого мишку на вершину треугольника.
- Происходит следующее:
- Символ на столе начинает светиться тусклым синим светом.
  - Из-под стола выезжает скрытый ящик, в котором лежит свиток с загадкой и записка

(Свиток написан на пожелтевшем пергаменте, текст выведен аккуратным почерком, но каждое предложение начинается с нового абзаца. Если внимательно присмотреться, можно заметить, что первые слова каждого предложения выделены более жирным начертанием.)

Что скрыто за стеклянной поверхностью, то невидимо для обычных глаз, но доступно тем, кто готов заплатить цену.

Скрывает истину не само отражение, а тот, кто не боится взглянуть в него. Только тот, кто готов потерять часть себя, сможет увидеть путь.

Кровь? — это не просто жидкость, а сущность жизни, которая может стать ключом к тайнам, скрытым за пределами видимого мира.

Открывает двери в иные миры не рука, а слово, произнесённое с верой и пониманием. Но слово должно быть правильным, иначе путь останется закрыт.

Тень — это не отсутствие света, а его тайна, которая может стать мостом между мирами, если знать, как её использовать.

(Если игроки обведут первые слова каждого предложения, они получат фразу: "Что скрывает кровь открывает тень". Это и есть ключ к активации зеркала, также перед этим необходимо выпить человеческую кровь)

Текст записки

Проклятие! Я пробовал снова и снова, но ничего не выходит. Эти чертовы зеркала, символы, кровь — всё это какой-то бред! Я составлял игрушки, как написано в старых текстах, выпивал эту гадость, произносил все возможные комбинации слов перед зеркалом... и ничего! Ни малейшей реакции. Может, это всё выдумки, а может, я что-то упускаю. Но я не могу понять, что именно.

Если игроки выпьют кровь человеческую и произнесут фразу "Что скрывает кровь открывает тень" перед целым правильным зеркалом в комнате с зеркалами, оно откроет портал в катакомбы.(верное зеркало можно выбрать по своему усмотрению)

4. КОМНАТА С ЗЕРКАЛАМИ

Вы входите в комнату, где воздух кажется тяжелее, чем в остальных частях дома. Две тусклые свечи с зеленоватым пламенем освещают пространство, отбрасывая длинные, дрожащие тени на стены. Пять зеркал разбросаны по комнате, но ваши отражения в них отсутствуют.

- Центральное разбитое зеркало (поддельное):
  - Стоит в центре комнаты, разбито вертикальной трещиной.
  - Отражение движется с задержкой (если махнуть рукой, тень повторит движение через пару секунд).
  - Если дотронуться до трещины, рука пощипывает от статического электричества.
- Два целых боковых зеркала (поддельные):
  - Расположены слева и справа от центрального.
  - Если поднести к ним источник крови (например, капнуть кровью на поверхность), отражение начнёт пульсировать красным, но это обманчивый эффект — они не активируют портал.



- Зеркало на полу (поддельное):
  - Лежит разбитое у дальней стены, осколки разбросаны вокруг.
  - Осколки слабо светятся в темноте, но это остаточная магия — они не имеют практического применения.
  - Один из осколков тёплый на ощупь — возможно, его недавно держали в руках.
- Зеркало у другой стены (единственное подлинное):
  - Целое, но покрыто тонким слоем пыли, как будто его давно не трогали.
  - Вампиры видят в нём нечёткий силуэт двери — это портал в катакомбы.
  - Реагирует на заклинание и кровь: если игрок-вампир выпьет человеческую кровь (например, из запасов, найденных ранее, или возьмёт у Грегори/ребёнка) и произнесёт фразу "Что скрывает кровь открывает тень", зеркало откроет портал

## ЧАСТЬ 3: КАТАКОМБЫ

- "Вы оказываетесь в огромной подземной пещере, где влажный воздух пропитан запахом крови, плесени и чего-то ещё — возможно, серы или разложения. Пол покрыт мелкими лужами текучей воды, которая издаёт едкий запах и шипит при соприкосновении с обувью.
- В центре пещеры, окружённый **пятью культистами** в чёрных балахонах, стоит **Малкар**. Он воздевает над головой Чашу Крови, наполненную густой, тёмной жидкостью, которая излучает тусклый красный свет. Культисты держат в руках деревянные колья, направленные остриями вниз, как будто готовые воткнуть их в землю — или в кого-то ещё. Они стоят по кругу, образуя магический барьер, и шепчут слова на неизвестном языке.
- Малкар говорит громким, торжественным голосом, не замечая вашего появления: — *Кровь предков, сила ночи, даруйте мне вашу власть! С этими словами я становлюсь богом среди тварей! Его глаза горят красным, а Чаша начинает пульсировать, излучая зловещий свет. В воздухе чувствуется напряжение магии — ритуал на пике своей силы. Культисты синхронно поднимают колья выше, готовые завершить обряд.*
- Вы стоите в тени у входа, и пока что никем не замечены. Но время уходит — что вы предпримете?"

### Финал: Итоги сражения в катакомбах Если игроки победили Малкара и прервали ритуал

"С последним ударом Малкар рушится на пол, его тело начинает рассыпаться в прах, как будто время само стирает его с лица земли. Чаша Крови падает из его рук и разбивается о камень с громким, зловещим звоном. Красная жидкость внутри неё испаряется, оставляя после себя лишь едкий запах серы. Культисты, лишённые поддержки своего хозяина, в панике бросаются врассыпную — некоторые пытаются скрыться в туннелях, другие падают на колени, умоляя о пощаде.

Катакомбы начинают дрожать. Стены трескаются, и с потолка сыплется пыль. Вы понимаете: магическая энергия, собранная для ритуала, теперь высвобождается хаотично. У вас есть всего несколько секунд, чтобы покинуть это место, прежде чем оно обрушится."

Эпилог: "Вы возвращаетесь на поверхность через обрушивающиеся туннели, успевая выбраться в последний момент. Город впереди — теперь он в безопасности, но вы знаете: тени прошлого всегда могут вернуться. Возможно, это была только первая битва в большой войне..."

### Если игроки проиграли (Малкар завершил ритуал)

(Ритуал завершён, Малкар стал высшим вампиром, игроки бежали или были повержены.)

"Малкар заканчивает заклинание, и Чаша Крови вспыхивает ослепительным красным светом. Его тело начинает трансформироваться: кожа становится бледнее, глаза горят алым огнём, а от него исходит аура невероятной мощи. Культисты падают на колени, склонив головы в поклоне перед своим новым богом. Малкар медленно поворачивается к вам, и его голос теперь звучит как хор демонических шепотов:

— Вы опоздали. Теперь я не просто вампир — я властелин ночи. И этот город станет моим царством.

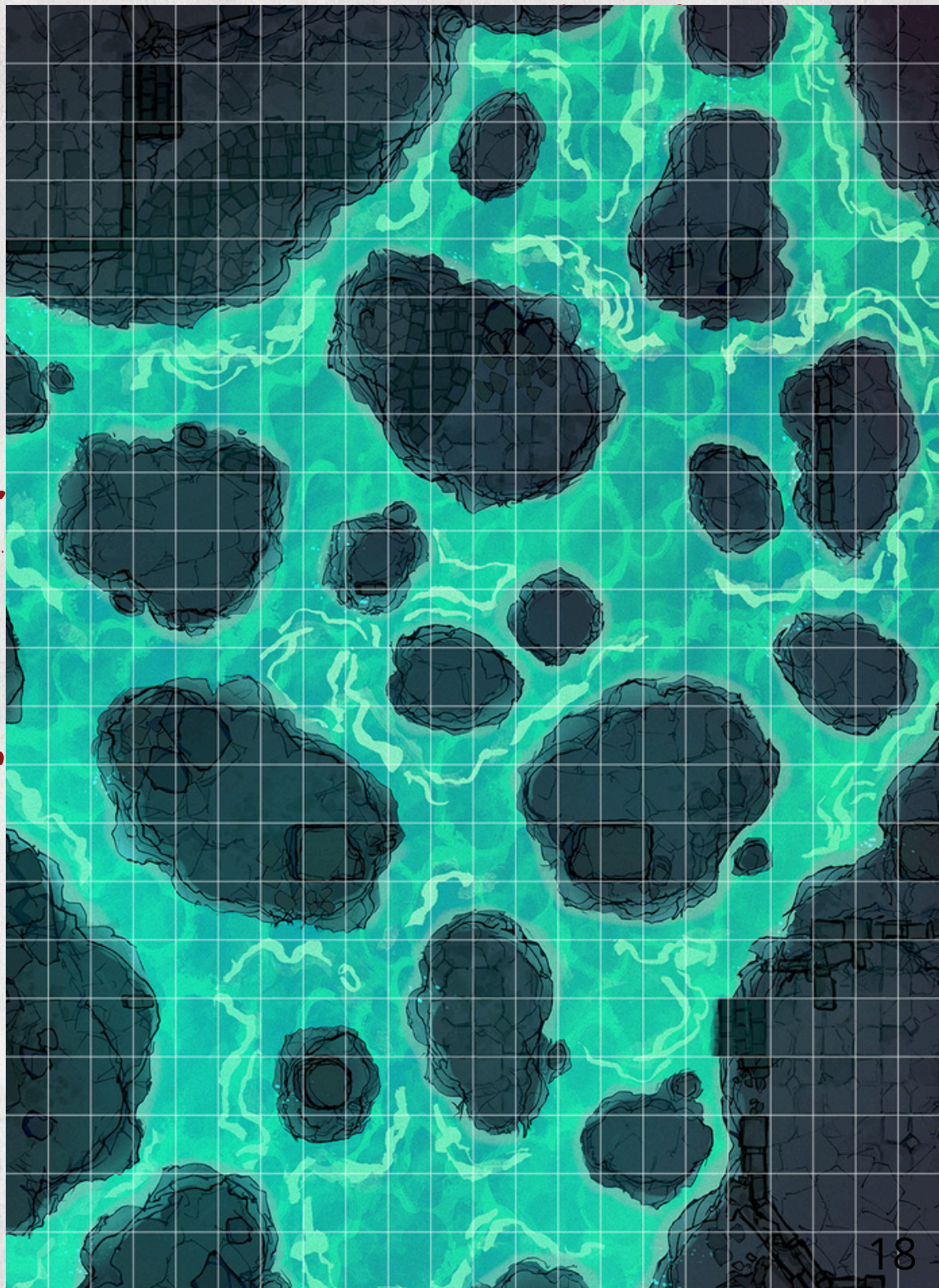


# дом коллекционера





# КАТАКОМБЫ





# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

## Вейн — Охотник на вампиров

Средний гуманоид (человек), законный добрый  
Класс доспеха: 16 (кожаная броня + щит) Хиты: 32  
(4d10 + 8) Скорость: 30 футов

---

Сила 16(+3) Ловкость 16(+3) Телосложение 14(+2)  
Интеллект 12(+1) Мудрость 14(+2) Харизма 10(+0)

---

**Спасброски:** Сила +5, Телосложение +4 Навыки:  
Атлетика +5, Восприятие +4, Выживание +4,  
Скрытность +3

**Чувства:** Пассивное Восприятие 14 Языки: Общий,  
возможно один дополнительный

### Особенности:

Опытный охотник: Преимущество на проверки  
Восприятия и Выживания против нежити и  
вампиров.

Стойкость: Преимущество на спасброски против  
очарования и страха от вампиров.

### Действия:

Мультиатака: Вейн совершает две атаки  
серебряным мечом.

Серебряный меч: +5 к попаданию, 1d8+3 рубящий  
урон + 1d6 дополнительного урона против  
вампиров.

Арбалет с серебряными болтами: +5 к попаданию,  
1d8+3 пронзающий урон + 1d6 дополнительного  
урона против вампиров.

### Реакции:

Ответный удар: Если вампир промахивается  
атакой в ближнем бою, Вейн может использовать  
реакцию для атаки серебряным мечом.

## Вампир из клуба

Средняя нежить, нейтрально-злая  
Класс доспеха: 14 (природный доспех) Хиты: 37  
(5d8 + 15) Скорость: 30 футов

---

Сила 14(+2) Ловкость 16(+3) Телосложение 14(+2)  
Интеллект 12(+1) Мудрость 12(+1) Харизма 16(+3)

---

**Спасброски:** Ловкость +5, Харизма +5 Навыки:  
Обман +5, Убеждение +5, Скрытность +5,  
Восприятие +3

**Спротивление урону:** некротический;  
дробящий, колющий и рубящий урон от  
немагических атак

**Чувства:** тёмное зрение 60 футов, пассивное  
Восприятие 13 Языки: общий, а также языки,  
известные при жизни

### Особенности:

Регенерация: Вампир восстанавливает 5 хитов в  
начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит и  
он не находится под солнечным светом или в  
текущей воде. Регенерация не действует, если  
вампир получил урон излучением или от святой  
воды на предыдущем ходе.

Пауچه лазание: Вампир может лазать по  
сложным поверхностям, включая потолки, без  
проверок.

**Очарование:** Вампир может использовать  
действие, чтобы очаровать человека в пределах  
30 футов (Сл. Мудрости 13, чтобы сопротивляться).  
Очарованный человек будет защищать вампира,  
но не станет нападать на своих союзников.

**Слабости** вампира: Запрет: Не может войти в  
жилище без приглашения.

Урон от текущей воды: Получает 20 урона  
кислотой, если заканчивает ход в текущей воде.  
Кол в сердце: Если деревянный кол вонзается в  
сердце недееспособного вампира в его логове,  
вампир погибает.

Гиперчувствительность к солнечному свету:  
Получает 20 урона излучением, если начинает ход  
под солнечным светом. На солнце совершает  
броски атаки и проверки с помехой.

### Действия:

Мультиатака: Вампир совершает две атаки  
когтями.

Когти: Рукопашная атака оружием: +5 к  
попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо.  
Попадание: 7 (1d6 + 3) рубящий урон. Вместо  
нанесения урона вампир может схватить цель (Сл  
высвобождения 13).

Укус: Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию,  
досягаемость 5 футов, одно согласное существо  
или существо, схваченное вампиром,  
недееспособное или опутанное. Попадание: 6 (1d6  
+ 2) колющий урон плюс 7 (2d6) некротический  
урон. Максимум хитов цели уменьшается на  
количество, равное некротическому урону, а  
вампир восстанавливает такое же количество  
хитов.



# ПРИЛОЖЕНИЕ: ХАРАКТЕРИСТИКИ СУЩЕСТВ

## Малкар-вампир

Средняя? или Маленькая? Нежить, Нейтрально-Злая  
Класс Защиты 16 Инициатива +3 (13)  
Хиты 90 (12к8 + 36)  
Скорость 30 футов

	мод	спас	бросок		мод	спас
СИЛ	16	+3	+3	ИНТ	11	+0 +0
ЛОВ	16	+3	+6	МДР	10	+0 +3
ТЕЛ	16	+3	+3	ХАР	12	+1 +1

**Навыки** Восприятие +3, Скрытность +6  
**Сопротивление урону** Некротический  
Чувства Тёмное зрение: 60 футов, пассивное Восприятие 13  
Языки Общий  
Опасность 5 (1800 опыта; БВ +3)  
**Особенности**  
Паучье лазание. Порождение вампира может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.  
Слабости вампира.

**Вампир обладает следующими слабостями:**

**Запрет.** Вампир не может войти в жилище без приглашения одного из обитателей.

**Текущая вода.** Вампир получает 20 урона Кислотой, если заканчивает свой ход в текущей воде.

**Кол в сердце.** Если оружие, наносящее Колющий урон, вонзится в сердце Недееспособного вампира, то он погибнет.

**Солнечный свет.** Вампир получает 20 урона Излучением, если начинает свой ход на солнечном свету. Пока вампир на солнечном свету, он получает Помеху на броски атаки и проверки характеристик.

### Действия

**Мультиатака.** Вампир совершает две атаки Когтями и использует Укус.

**Когти.** Бросок рукопашной атаки: +6, досягаемость 5 фт. Попадание: 8 (2к4 + 3) Рубящего урона. Если цель — существо Среднего размера или меньше, оно становится Схвачено (Сл освобождения от захвата 13) одной из двух лап.

**Укус.** Спасбросок Телосложения: Сл 14, одно согласное, Схваченное, Недееспособное или Опутанное существо в пределах 5 футов. Провал: 5 (1к4 + 3) Колющего урона плюс 10 (3к6) Некротического урона. Максимум Хитов цели снижается на число, равное полученному Некротическому урону, а вампир восстанавливает такое же количество Хитов.

### Бонусные действия

Несмертное проворство. Вампир совершает действие Рывок или Отход.

## Культист

Средний? Гуманоид (любая раса), нейтральный  
Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)  
Хиты 9 (2к8)  
Скорость 30 футов

Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Навыки** Обман +2, Религия +2  
Чувства пассивное Восприятие 10  
Языки Общий  
Опасность 1/8 (25 опыта)  
Бонус мастерства +2  
Местность обитания город  
**Тёмная преданность.** Культист совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга.

### Действия

Деревянный кол. Рукопашная атака оружием: +3 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.  
Попадание: 4 (1к6 + 1) колющего урона.





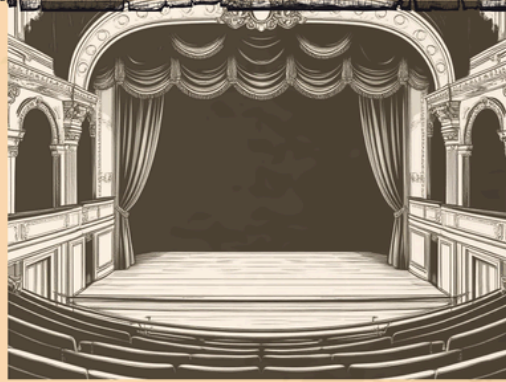


## ПРОПАЛ КОТ "БАРСИК"

Объявления:

- "Продаётся дом на Украине! Дешёво! Трёхкомнатный дом в хорошем состоянии. Идеально подходит для большой семьи или бизнеса. Цена: 300 золотых. Обращаться к господину Рикардо на Главной площади.
- "Ищется гувернантка для двоих детей. Требуется опытная и ответственная гувернантка для детей 6 и 8 лет. Знание иностранных языков приветствуется. Оплачиваемый отпуск и проживание. Обращаться в дом №14 на улице Роз.
- "Потерян кот! Черно-белый кот по кличке Барсик пропал три дня назад. Нашедшего просим вернуть за вознаграждение. Обращаться к миссис Хэмптон на улице Яблоневой, дом 7.
- "Магические услуги! Тадалка мадам Золя предсказывает судьбу по руке и картам Таро. Консультации по адресу: переулок Лунного Света, дом 3. Только для серьёзных клиентов!

## "ВЕЧЕРНИЙ ВЕСТНИК БЛАДБУРГА"



### "ТАИНСТВЕННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ В ТЕАТРЕ! АКТРИСА ЭЛЕОНОРА ВЕЙН ПРОПАЛА БЕЗ ВЕСТИ ПОСЛЕ СПЕКТАКЛЯ!"

"Вчера вечером после представления «Макбет» в Городском театре исчезла ведущая актриса труппы, мисс Элеонора Вейн. По словам свидетелей, она ушла за кулисы и не вернулась. Директор театра господин Ламбер утверждает, что «это всего лишь недоразумение», но слухи о похищении уже распространяются по городу. Полиция отказалась от комментариев, но, как нам стало известно, в театре были замечены подозрительные личности в плащах..."

"Новый мост через реку откроется на следующей неделе!" Мэр города объявил о завершении строительства моста через Северную реку. Торжественное открытие назначено на 18 октября. «Это событие станет новым шагом к процветанию нашего города!» — заявил мэр на пресс-конференции.



### МОДНАЯ ОСОБЕННОСТЬ: ВИНТАЖНОЕ ПЛАТЬЕ

Элегантность и  
неподвластность времени:  
Винтажное платье

Автор: Клара - В мире постоянно меняющихся модных тенденций винтажные платья являются свидетельством неподвластной времени элегантности и стойкого стиля. Эти изысканные предметы одежды, часто передаваемые из поколения в поколение, несут в себе изящество и шарм ушедших эпох.

### Полезные советы и анекдоты

- "Как избавиться от моли: 5 проверенных способов!"
- 1. Разложите по шкафам лаванду. 2. Используйте нафталин. 3. Регулярно проветривайте одежду. 4. Храните вещи в герметичных мешках. 5. Повесьте в шкафу мешочек с солью.
- "Анекдот недели" — Почему кузнец никогда не устанет? — Потому что у него всегда есть чему раскаляться!
- "Гороскоп на неделю" Овен: Будьте осторожны с деньгами. Возможны неожиданные траты. Телец: Эта неделя благоприятна для новых знакомств. Близнецы: Остерегайтесь сплетен. Кто-то пытается вас обмануть. (и так далее для всех знаков зодиака).

### Дополнительные новости:

- "Пожар на рынке: ущерб оценён в 500 золотых! Вчера ночью на Центральном рынке произошёл пожар, уничтоживший три торговых ларька. Причина возгорания неизвестна, но местные торговцы подозревают поджог. Владельцы лавок просят горожан о помощи в восстановлении.
- "Мода сезона: плащи с высокими воротниками!" В этом сезоне в моде плащи с высокими воротниками и шляпы с перьями. Местные портные не успевают удовлетворять спрос! «Это не просто модно, это практично!» — говорит мадам Легран, владелица ателье «Шарм».



ЧТО СКРЫТО ЗА СТЕКЛЯННОЙ ПОВЕРХНОСТЬЮ,  
ТО НЕВИДИМО ДЛЯ ОБЫЧНЫХ ГЛАЗ, НО  
ДОСТУПНО ТЕМ, КТО ГОТОВ ЗАПЛАТИТЬ ЦЕНУ.

СКРЫВАЕТ ИСТИНУ НЕ САМО ОТРАЖЕНИЕ, А  
ТОТ, КТО НЕ БОИТСЯ ВЗГЛЯНУТЬ В НЕГО.  
ТОЛЬКО ТОТ, КТО ГОТОВ ПОТЕРЯТЬ ЧАСТЬ СЕБЯ,  
СМОЖЕТ УВИДЕТЬ ПУТЬ.

КРОВЬ? – ЭТО НЕ ПРОСТО ЖИДКОСТЬ, А  
СУЩНОСТЬ ЖИЗНИ, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТАТЬ  
КЛЮЧОМ К ТАЙНАМ, СКРЫТЫМ ЗА  
ПРЕДЕЛАМИ ВИДИМОГО МИРА.

ОТКРЫВАЕТ ДВЕРИ В ИНЫЕ МИРЫ НЕ РУКА, А  
СЛОВО, ПРОИЗНЕСЁННОЕ С ВЕРОЙ И  
ПОНИМАНИЕМ. НО СЛОВО ДОЛЖНО БЫТЬ  
ПРАВИЛЬНЫМ, ИНАЧЕ ПУТЬ ОСТАНЕТСЯ  
ЗАКРЫТ.

ТЕНЬ – ЭТО НЕ ОТСУТСТВИЕ СВЕТА, А ЕГО  
ТАИНА, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТАТЬ МОСТОМ  
МЕЖДУ МИРАМИ, ЕСЛИ ЗНАТЬ, КАК ЕЁ  
ИСПОЛЬЗОВАТЬ.