

Железо и кровь

Приключение для игры «Золото и прах» для персонажей 3—5 уровня

Требующиеся материалы: НРИ «Золото и прах»

Восхождение как попытка доктора Айзенберга вознестись над обычными людьми и стать сверхчеловеком

Башня как место действия древних легенд и новых трагедий

Сплав как смесь нескольких твёрдых тел — тела доктора Айзенберга, технологических новинок и вампира

Ступени как этапы достижения вечной жизни и безграничной силы, а также ступени социальной иерархии прошлого, не давшие возлюбленным спокойно быть вместе

Количество символов: 39991

Синopsis: в этом приключении персонажи исследуют Башню вампиров и сталкиваются с местными обитателями: оголодавшими вампирами, которые были заперты в подземелье несколько столетий, призраками и отрядом Туле. С большой вероятностью путешественники столкнутся с двумя предводителями отряда: оберстом Маннелингом, тщеславным военным, и доктором Айзенбергом, который при помощи механики, алхимии и вампирской крови стремится преобразить себя в сверхчеловека.

Для вдохновения советуем вам комиксы «Хэллбой» и «Б.Р.П.Д.»: это приключение — попытка передать их замечательный дух.

Текст ничего не пропагандирует. Помните, что общество Туле, представленное здесь — злодеи, а их присутствие — дань перечисленным выше комиксам и пальповым традициям.

«Вы можете дожить до того, что увидите рукотворные ужасы за гранью вашего понимания»

— Никола Тесла

Что здесь произошло

О Башне вампиров существует древняя легенда. Несколько столетий назад местный аристократ проклял сына, Фридриха, за любовь к крестьянке, Морелле. Возлюбленные обратились в вампиров: нахцера и ламию. Они сгубили аристократа и поселились в подземелье под башней, свив там уютное семейное гнездо и устраивая балы для столь же монструозных гостей. Спустя годы разозлённые селяне вместе с инквизиторами из самого Рима заточили чудовищ в катакомбах под замком. Вампиров разлучили, выстроив для нахцера отдельную темницу-склеп, из которой монстр не смог бы выбраться. В XX веке общество Туле заинтересовалось этими легендами. Недавно оно прислало доктора Айзенберга и военных во главе с оберстом Маннелингом. Учёный, одержимый идеей создания совершенного человека посредством алхимических, механических и биологических преобразований, превратил замок в опытный полигон. Он собирается стать первым сверхчеловеком, установив себе механические протезы, избавляющие от несовершенств плоти, и вкусив вампирской крови, дарующей вечную жизнь. Спустя время сюда прибывают и путешественники.

Вопросы

Прежде чем вести приключение, определите для себя: существует ли Бог в альтернативном мире Интербеллума, который вы откроете игрокам? Подействуют ли молитвы, святая вода и распятия на вампиров, обитающих здесь? Обработывайте заявки игроков, исходя из ответа.

Завязки

Попросите игрока, у персонажа которого самый высокий навык общения, пройти проверку РАЗ+общения. В зависимости от результата огласите выпавшую завязку и выдайте дополнительное стартовое снаряжение.

Больше ю:

Вас наняла британская разведка. Она заинтересована в экспериментах общества Туле. Если Айзенберг будет доставлен британскому правительству живым, за это последует награда в \$5000.

Неизвестно игрокам: у нанимателей засел шпион, ярый поклонник эзотерических учений Туле. О любых докладах по радио на следующий день узнают в замке.

Дополнительное стартовое снаряжение: шпионская радиостанция для связи с союзниками (⚖️), поддельные документы.

Ю и ниже:

Вы — авантюристы, которые прослышали об удивительных вещах: будто бы некое германское тайное общество собирается найти здесь ключ к мировому господству. Однако местные приняли вас за туристов и с удивительным рвением показывают вам окрестности.

Неизвестно игрокам: через d6+1 часов, если путешественников не застанут в замке до этого, отряд немецких рядовых отведет их в **будуар ламии** (подземелье, комната 5) под предлогом демонстрации замка, чтобы накормить вампиршу.

Дополнительное снаряжение: панамки и фотокамеры для всех путешественников и их наемной силы.

Слухи

Если путешественники захотят получить дополнительные слухи, расспрашивая местных, нужно пройти проверку РАЗ+общения, чтобы их не заподозрили в шпионаже и не сдали отряду в замке.

1. Раньше башня принадлежала немецкому титулованному вампиру (на самом деле, принадлежит до сих пор, что бы там не говорил отряд Туле)
2. Из катакомб под замком в лес неподалёку ведёт тайный ход (на самом деле, ход не особо тайный, и местные жители одно время пользовались им, чтобы укрывать скот во время грозы)
3. Невеста обитавшего в этих краях аристократа была очень красивой и доброй француженкой, захваченной на войне (на самом деле, она была красивой и в своём роде доброй, но иссушение, обескровливание и пленение в железной деде преобразило её в жуткое и озлобленное чудовище)
4. Командующий местным отрядом оберст Маннелинг — уважаемый в армии человек благодаря храбрости, проявленной в Великую войну, которая стоила ему глаза. Впрочем, он не лишён вкуса и любит дорогие подарки (на самом деле, это абсолютная правда: Маннелинг любит породистых лошадей, необычное оружие и любые вещи, подчёркивающие статус)
5. Один из селян куда-то исчез. Наверное, загрызли местные волки (на самом деле, он пал жертвой скальпеля в руках доктора Айзенберга и находится в операционной в подzemелье)
6. Недавно прибывшие солдаты часто околачиваются у старого замкового кладбища по ночам (на самом деле, они добывают там кости для изготовления костяной стали)

Случайные столкновения

Дополнительное правило: если при проверке на кубике выпадает 2 (стр. 36 книги правил, «следы чьего-то присутствия неподалёку»), путешественники слышат приближение столкновения, которое произойдёт с ними на *следующий ход*. При этом в следующем ходу всё также нужно делать проверку столкновения, что может создать ситуацию с несколькими разными противниками в одном месте.

d6	Надземный уровень	Подземелье
1	2d6 волков нападают на людей снаружи башни или истошно воют под её стенами	Стая летучих мышей прилетает из ниоткуда и окружает путешественника с самым низким количеством стойкости
2	Горгулья оживает, чтобы исполнить долг стража и напасть на ближайшего человека	Альпа ищет, чьей кровью утолить жажду
3	2 солдата совершают обход	
4	d4 местных жителя в сопровождении 1 солдата выполняют мелкие работы в башне	Днём d4 солдата и оберст Маннелинг исследуют подземелье. Ночью оберст Маннелинг бродит в приступе лунатизма
5	Появляется призрак барона и в течении хода выкрикивает проклятия Фридриху	Призрачный дворецкий чинно обходит владения хозяина, чтобы наругать воров его имущества и выдать хорошим гостям приглашение на бал
6	До «Сплавления»: с персонажами никто не сталкивается, но доктор Айзенберг в операционной проводит операцию, сдвигая счётчик «Сплавление» и добавляя своему телу новое улучшение После «Сплавления»: жаждущий крови доктор Айзенберг рыщет по подземелью/округе	

Дежурные солдаты в подземелье избегают комнат 3, 5, 6 и 7. Если выпала случайная встреча под номером 2, пока путешественники находятся в этих комнатах, бросьте кубик заново или имейте в виду, что они находятся в соседнем коридоре или комнате.

Дополнительные правила

Скрытность

Когда путешественники скрытно проникают в охраняемую комнату или прячутся, чтобы избежать обнаружения, самостоятельно пройдите проверку ЛОВ+уловки для персонажа с наибольшим модификатором, вычитая из получившегося результата текущий уровень **ахтунга**. Не называйте результат проверки игрокам.

- **Результат больше 15:** удача! Никто из солдат поблизости не смог обнаружить путешественников
- **Результат 2–15:** в этом раунде путешественников обнаружили, но не застали врасплох
- **Результат 1 и меньше:** путешественников обнаружили и застали врасплох!

Маскировка

Используя одежду и поддельные документы, можно выкарабкаться из самых сложных ситуаций. Для разных амплуа используются следующие правила:

- **Турист** (сл. 10, РАЗ+общение): проверку может пройти один персонаж за всю группу, и у путешественников не должно быть видно оружие. Солдаты могут пустить туристов во двор за взятку в \$10, но при попытке пройти внутрь помещений попытаются прогнать или арестовать, требуя выплатить штраф в \$50
- **Местный житель** (сл.15, ТЕЛ+общение): проверку может пройти один говорящий по-немецки персонаж, а у путешественников не должно быть видно оружие. Солдаты могут пустить группу во двор и на первый этаж донжона для выполнения ремонтных работ или доставки провианта, приставив к ней часового. При попытке путешественников пройти в другие помещения солдаты попытаются их арестовать, требуя штраф в \$15
- **Солдат** (сл. 20, ТЕЛ+общение): проверку может пройти один говорящий по-немецки персонаж с поддельными документами, но у всех путешественников должна быть солдатская форма. При провале или столкновении с Маннелингом или Айзенбергом обман будет раскрыт

Ахтунг

Выстрелы, крики и общая суматоха не идут на пользу секретным заданиям.

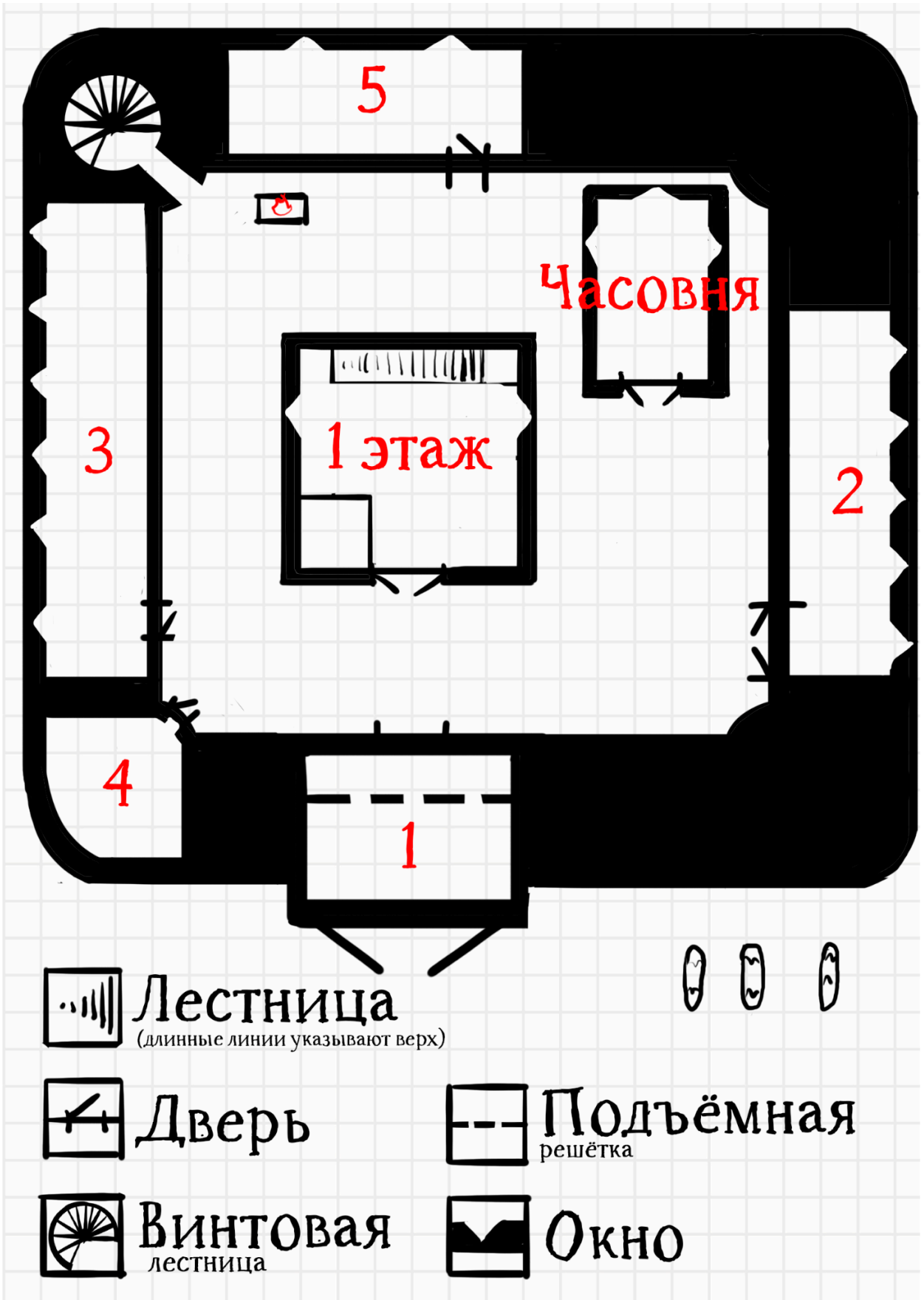
Каждый раз, когда в приключении происходит что-то привлекающее внимание, это обязательно спровоцирует случайную встречу: бросьте d4, чтобы определить, кто именно встретится путешественникам в следующем ходу.

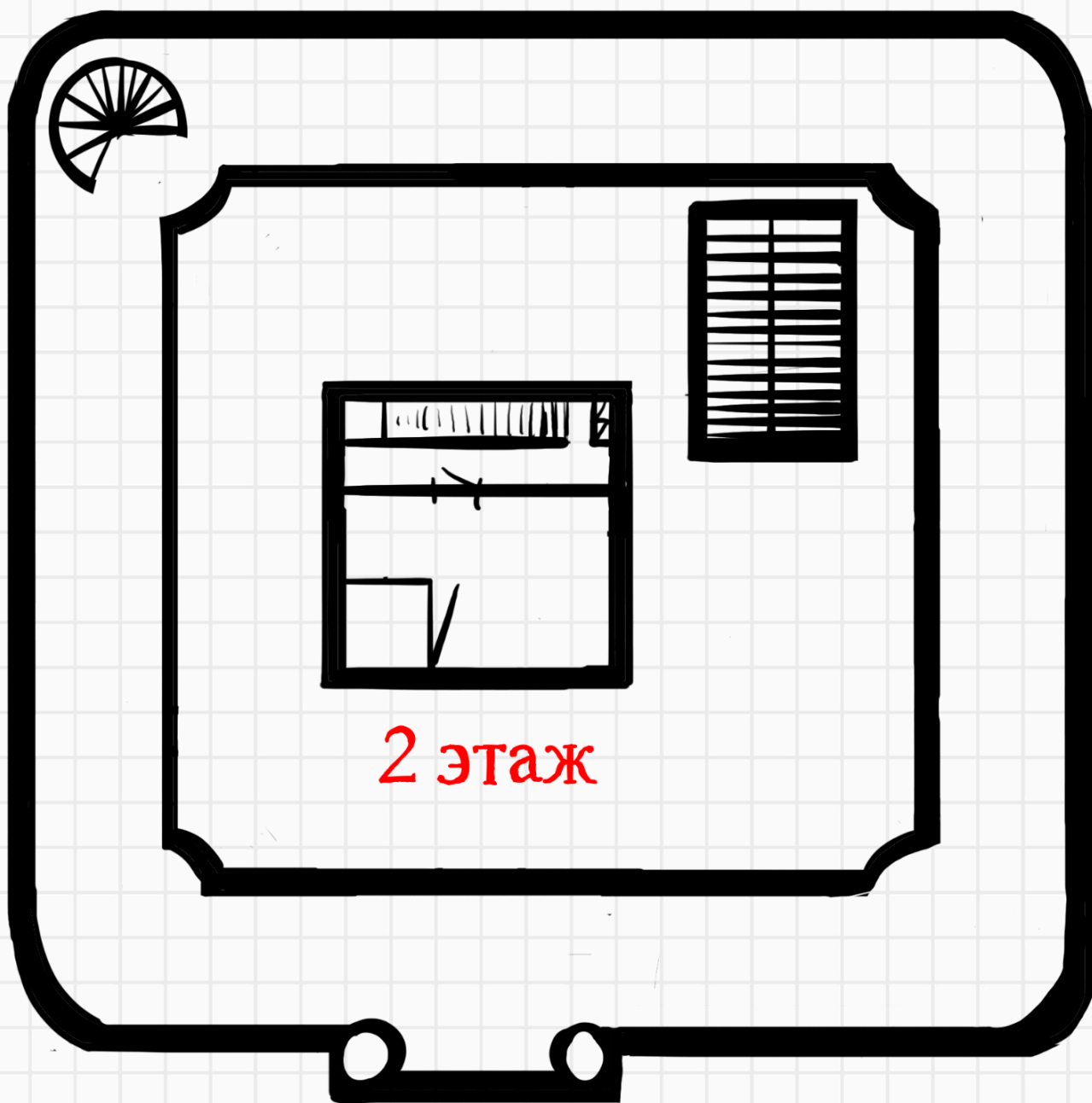
Поднимите уровень **ахтунга** на 1. В остальных случаях используйте случайные столкновения, как указано в правилах

АХТУНГ!		
0	1-4	5+
Солдаты и не подозревают о шпионах	Солдаты подняты по тревоге и стремятся к последнему месту шумихи	Солдаты тщательно обследуют каждую комнату и обнаруживают путешественников

Надземный уровень

На небольшом холме, окружённом высохшим рвом (через который перекинут хлипкий мостик), располагается Башня вампиров. Дорога к ней ведёт от небольшой деревни неподалёку, почти вплотную ко рву находится небольшое кладбище, а ещё дальше располагается граница таинственного Шварцвальда. На холме стоит несколько строений. Из крепостной стены, окружающей периметр холма, выступает скромный барбакан с подъёмной решёткой и воротами. Внутри располагаются обветшавшая католическая часовня, двор и потемневший от времени высокий донжон.



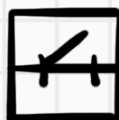


2 этаж



Лестница

(длинные линии указывают вверх)



Дверь



Вертикальная
лестница




Винтовая
лестница

Кладбище



Снаружи у стен располагается кладбище. Несколько могил недавно раскопано и опустошено, однако следы этого тщательно скрыты.

Среди прочих выделяется последнее захоронение. На нём стоит простой камень без даты и имени, там только выцарапано «Hasser» («Ненавистник»).

Если раскопать могилу, в ней можно найти скелет барона с золотым перстнем-печаткой (\$200, )0).

Крепостная стена

Широкая, усыпанная бойницами, сделанная из почерневшего от дождей камня. Наверху постоянно находятся два часовых, прохаживающихся по кругу.

1. **Барбакан** — сквозное помещение, огороженное воротами с наружной стороны и подъёмной решёткой — с другой. Наверху башенки — две зловещие горгульи, смотрящие мордами наружу. Глаза статуй сделаны из кристаллов флюорита, светящихся в темноте (\$100, )0).
2. **Конюшня** — место, усыпанное сеном, скошенной травой и заставленное канистрами с бензином. Здесь содержится породистый жеребец господина Манненлинга, а также гордость немецкого автопрома и доктора Айзенберга — всегда начищенный до блеска и заправленный на целый день непрерывной езды модифицированный под кабриолет Mercedes-Benz Mannheim 350 (максимальная скорость — 100 км/ч, \$2000). Обычные солдаты побоятся стрелять в противников, передвигающихся на этих транспортных средствах, чтобы не быть наказанными за покушение на любимую собственность начальства.
3. **Казармы** — место жительства [солдат](#), рабочих-металлургов и [Йозефа Розмана](#). Здесь располагается 20 двухъярусных кроватей, у каждой — тумбочка. У стены расположена стойка для винтовок и металлический ящик с 200 патронами. Обстановка аскетичная. Если порыться в ящиках, можно обнаружить дневник одного из солдат, который описывает постоянные сны о прекрасных бледных девушках, купающихся в подземной реке. Под подушкой другой кровати найдётся фляга со шнапсом.
4. **Сортир** — дурнопахнущее место. Среди бумаги, находящейся для удовлетворения понятных нужд, находится три листа неудачных чертежей модификации доктора Айзенберга (каждый — 100\$, )0) и молитва на латыни от нападения вампиров. В выгребной яме, если персонаж покопается там в течение хода, найдётся копия ключей от [лифта \(подземелье — комната 0\)](#).
5. **Кладовая** — подсобное помещение, запертое на навесной замок (ЛОВ+уловки или СИЛ+атлетика, сл. 15). Здесь хранятся хозяйственные

принадлежности, 7 запасных комплектов униформы и ящики с 3d6×10 пайков. У стены сложены выкопанные на кладбище кости, которые обжигаются в печи во дворе, откуда уголь переносится в [лабораторию \(подземелье — 9\)](#).

Двор

Здесь солдаты тренируются, готовят и едят, расставляя столы. Также по периметру двора воткнуто шесть метровых радиоантенн, провода которых идут в донжон.

Во дворе всегда находится двое патрульных, следящих за порядком.





У донжона свалена куча строительного мусора от установки лифтовой шахты, а у крепостной стены стоит углевыжигательная печь, наспех сделанная из топливной цистерны.

Часовня

Старинная часовня, над дверью которой вырезаны рельефы волков и адских сюжетов. Крыша заметно просела, и её подпирают недавно установленные жерди. Окна забиты досками. Большая часть помещения пришла в упадок и поросла плющом. Здесь ночует оберст Маннелинг.

Над кроватью висит небольшое неумело сплетённое из омелы распятие и свежая связка чеснока. Алтарь используется вместо стола. Он застелен картой окрестностей с отмеченным в лесу красным крестом (месторасположение [тайного хода \(подземелье — 12\)](#)), поверх которой аккуратно сложены остальные бумаги: несколько пропагандистских книг, наброски женского силуэта, личные письма от фронтовых товарищей и распоряжения из штаба Общества. В последних приказано подчиняться доктору Айзенбергу и регулярно докладывать о его успехах. Рядом с алтарем пирамидкой сложено шесть пачек ружейных патронов (180 штук).

Пять скульптур католических святых, расположенных по периметру, «держат» в молитвенно сложенных руках небольшую коллекцию оружия:

- **Охотничий тесак** XIX века с серебряной инкрустацией (лёгкое, d6, \$200, 1)
- **Пистолет-топор** XVII века (одноручное, d6 или короткоствольное, близко d6!, БЗ 1, \$300, 1)
- **Наградной Luger P08** с золотым дамаскинажем (короткоствольное, самозарядное, d6!, неподалёку, БЗ 8, \$500, 1)
- **Меч правосудия** XVI века с выгравированной надписью: «Поднимая этот меч, я желаю этому несчастному грешнику вечной жизни» (полуторное, d8, \$300, 2). Из-за нескольких реставраций состоит из разнородных частей и ломается при нанесении максимального урона

- **Мушкет** знаменитого демонолога Огюстена Кальме с гравировкой его имени. На самом деле является современной мистификацией и никак не связан с аббатом Кальме (\$300, ⚖️2)

Донжон

Прямоугольная каменная башня с открытым верхом, стрельчатыми окнами и скромным готическим декором. На флагштоке развевается имперский триколор, а под ним меньший флаг Веймарской республики.

1 этаж

В центре первого этажа за постоянно открытыми дверями расположена радиорубка. Здесь дежурят двое солдат. На одном столе — два больших передатчика с двумя комплектами наушников и одним микрофоном. Провода из передатчиков ведут к антеннам во дворе.

На другом столе — телефон и карта Баден-Вюртемберга. Перед дверью на лестнице стоят два шкафа с проводами и запчастями для передатчиков.

2 этаж

Кабинет и спальня доктора Айзенберга. Здесь царит беспорядок: на столе и полу лежат многочисленные чертежи удачных и неудачных конструкций, предназначенных для механической модификации человеческого тела (\$2000, ⚖️1). На столе лежит фолиант, посвящённый алхимии, в смятом состоянии под подушкой — сочинение Ницше и запасная связка ключей от лифта, а на полках — прочие книги, посвященные мифологии, народным поверьям, восточным учениям, Каббале, механике и биологии. Также на столе стоят стеклянные реторты, колбы, трубки, баночки с подозрительными неподписанными веществами и горелка. Знарок со специализацией в химии или персонаж, прошедший проверку РАЗ+знания со сложностью 15, безошибочно распознает концентрированные химикаты: азотную, серную кислоту, белый фосфор, глицерин и прочие.

Напротив кровати — запертая металлическая решётка (взломать — ЛОВ+уловки или СИЛ+атлетика, сл. 15), за которой — шахта лифта.

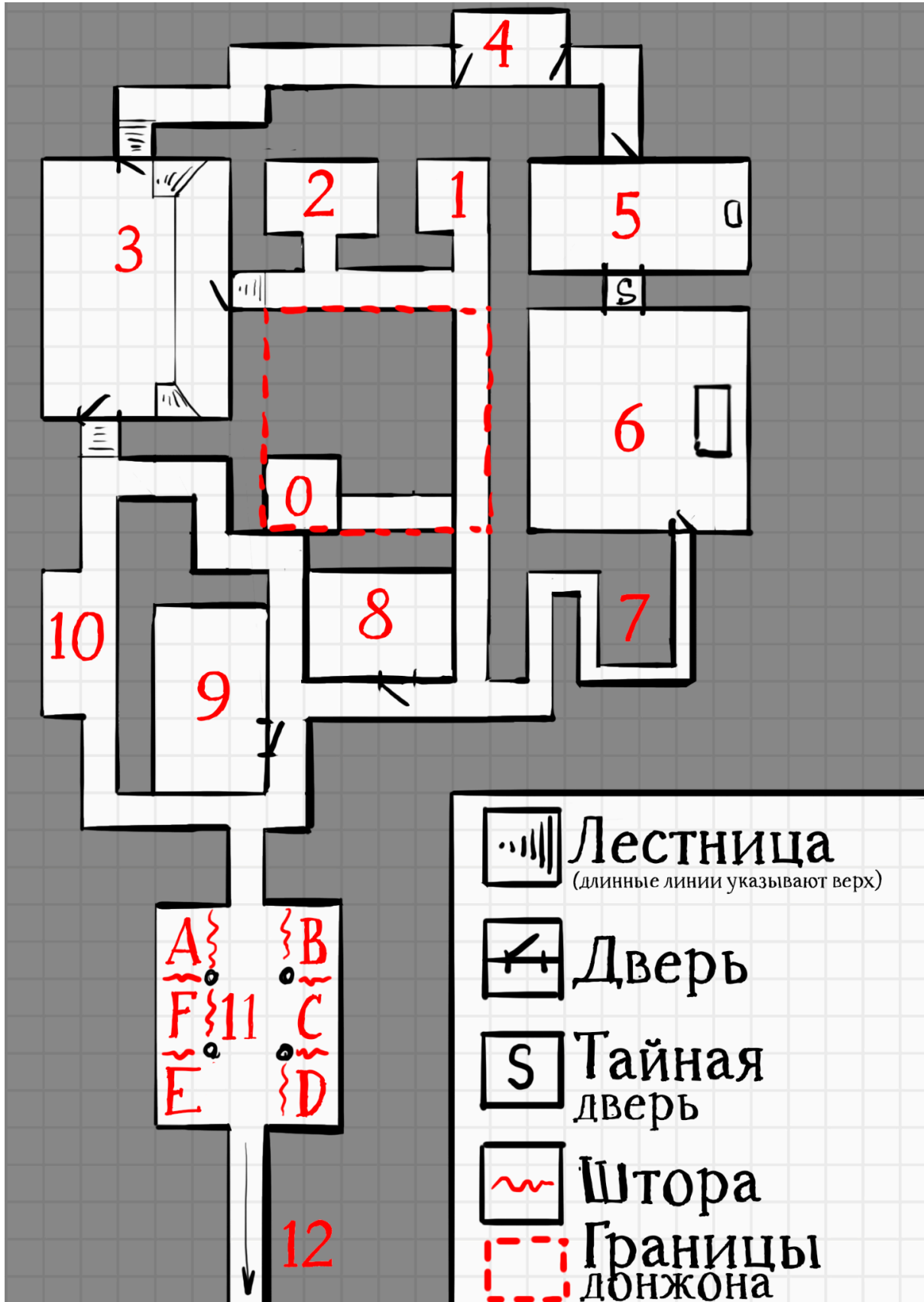
Крыша

Площадка наверху башни с зубцами, флагштоком, двумя старинными жаровнями, стулом для дежурного и деревянной конструкции с дверью, в которой располагается машинное отделение лифта. На углах сидят четыре горгульи, одна из которых разбита ударами лома. Остальные целы и продолжают зловеще сиять глазами из флюорита (\$100, ⚖️0).

Дежурный на стуле не смыкает глаз и поочередно направляет винтовку на горгулий, которые неделю назад скинули его сослуживца с крыши.

Подземелье

Выточенные в породе катакомбы. Когда-то они были уютным пристанищем влюблённых вампиров, но после спешного разгрома инквизицией отсырели и опустели. Сейчас здесь вновь появилась жизнь из-за отряда Туле, проводящего исследования и аккуратные вылазки.




о. Шахта лифта

Грубо расширенный солдатами спуск, когда-то предназначавшийся для лестницы, а теперь служащий шахтой лифта.

1. Галерея одного экспоната

Посреди комнаты стоит реалистичная восковая фигура инквизитора с застывшим выражением ужаса на лице. Он одет в монашескую рясу, поверх которой висит большой деревянный крест и розарий. На макушке стоит слегка оплавившаяся высокая свеча. Если здесь произойдёт **случайное столкновение с дворецким**, тот поделится, что это произведение искусства — дело его рук с тех времён, когда прислуга была ещё жива.

На самом деле, это запечатанное в воск настоящее тело погибшего инквизитора, который пытался сбежать после пленения нахцера. Если продырявить твёрдую глянцевую поверхность, внутри, помимо праха и костей, обнаружится застрявший между рёбер серебряный нож для писем (\$100, 0).

2. Комната шулера.


Вход прикрыт бархатными шторами. На противоположной от него стене стоит столик с несколькими игральными костями и висит картина в стиле малых голландцев. На ней офицер с заливчатскими усами и в шляпе с огромным пером трясёт костями над столом в тускло освещённой комнате. Если путешественники задержатся здесь, то услышат стук костей и предложение от ожившего портрета присесть и сыграть с ним.


Правила следующие: игра длится до 3 побед. Каждый участвующий кидает d6. Тот, чей результат окажется больше, побеждает в раунде.

Шулер мошенничает, поэтому ведущий бросает 2d6 и выбирает большее число. Если путешественник захочет подтасовать результаты, он должен пройти проверку ЛОВ+уловки со сложностью 20, и тогда он сможет также бросать 2d6.

Выигравший путешественник получает мистический дар «Дедукция» (стр. 32 книги правил), а у всех проигравших бесследно исчезает самая дорогая вещь. Если ни одна из вещей у путешественников не стоит больше \$10, то исчезает талисман.

3. Бальная зала

Украшенное пыльными зеркалами помещение с высокими потолками и полуистлевшими бархатными шторами. У западной стены стоят два позолоченных кресла с шёлковой вышивкой (\$500 каждое, 3), убранных гирляндами из тряпичных роз.

Наверху располагается навесной балкон, к которому ведут две симметрично располагающиеся лестницы. Полукругом расставлены простые деревянные табуретки для музыкантов. Между ними валяется старинная скрипка (\$100, 1), которая по волшебству поднимется в воздух и заиграет, когда начнётся **вампирский бранль**.

Когда сюда войдёт любой персонаж, пустые подсвечники загорятся призрачным огнём, а привидения в парадных одеждах закружатся в танце, хихикая и бормоча. Они не отражаются в зеркалах, полностью бестелесны, и их нельзя физически ранить. Впрочем, они готовы поболтать с путешественниками, пока не начнутся танцы. Спустя ход грянет музыка, и призраки схватят персонажей, чтобы закружить их в смертельном хороводе.

Вампирский бранль

Условие: кто-то из персонажей находится в бальной зале более хода.

Шанс срабатывания: всегда.

Обезвреживание: хотя бы одно приглашение на бал от призрачного дворецкого (см. [«Случайные столкновения»](#)), либо побег из залы до того, как начнётся танец.

Эффект: призраки стальной хваткой берут за руки всех живых персонажей в зале, выстраиваются в хоровод и танцуют под бесконечно ускоряющуюся музыку, пока жертвы не упадут без сознания на d3 хода, после чего привидения исчезают.

Перезарядка: через 6 ходов призраки вновь готовы танцевать.

4. Зала морока

Стены этой комнаты увешаны разными старинными зеркалами. Сквозь них ламия может видеть лица людей и узнать об их приближении.

Три зеркала — стеклянные муранские (каждое \$100, 1).

Зеркальный коридор

Условие: персонаж заглядывает в зеркало, например, осматривая комнату.

Шанс срабатывания: 3 из 6.

Обезвреживание: путешественники должны намеренно не смотреть в зеркала или уничтожить всех альп и ламию из [будуара \(5\)](#). Женщины не могут подпасть под влияние этой ловушки.





Эффект: персонаж застывает и впадает в морок на d4 хода. Ему кажется, что его преследуют пугающие видения о тенях с острыми когтями и тонкими женскими голосами. Эти кошмары душат его, сдавливая грудь, облепляют и пьют кровь, нанося d6 урона по окончанию морока.

Перезарядка: не требуется.

5. Будуар ламии



Когда-то личная комната Мореллы, которая стала её последним прибежищем. На юге — замаскированная под каменную кладку железная дверь в [склеп нахцерера \(6\)](#).

Вдоль северной и южной стен прикованы медными цепями [4 альпы](#), два ближайших к двери ошейника пустые. У восточной стены стоит вертикально, подобно саркофагу, обмотанная цепями железная дева с [ламией](#) внутри. Когда в комнату зайдёт любой человек, все вампиры, почувствовав притяжение живой плоти, будут пытаться высвободиться. Для этого каждый раунд проходите за них проверку со сложностью 20 и добавляйте модификатор, равный **компетентности×количество прошедших раундов**.

У западной стены находятся обломки огромной резной кровати вперемежку с обрывками тканей. Рядом с ней — почти целый прикроватный столик с цветочными узорами, инкрустированный слоновой костью (\$100, 3). В обломках также можно найти искусно выполненную золотую розу (\$1000, 1) и серебряное блюдо со следами кровавой трапезы (\$100, 1). Посередине комнаты — смятый искусно расшитый ковёр, изображающий окружающие башню ландшафты (\$200, 2).

6. Склеп нахцерера

За железной дверью со сбитым навесным замком скрывается большая комната, засыпанная по колено мелкой галькой. В центре — раскрытый саркофаг. Рядом с ним лежит разорванная одежда и разгрызенные кости солдата. Участок северной стены разобран до скрытой железной двери, ведущей в [будуар ламии \(5\)](#). Сам [нахцерер](#) в юго-западном углу из гальки собирает портрет [Мореллы](#), поджидая новую жертву.

В саркофаге также насыпана галька вперемежку со старинными золотыми монетами (\$500, 2), а на дне — большой золотой крест, усыпанный драгоценными камнями и завёрнутый в ислевший шёлк (\$1500, 2).

7. Сужающийся коридор

Грубо вытесанный изгибающийся коридор, который заканчивается заржавевшей дверью со сбитым кем-то, но повешенным обратно навесным замком. Она установлена в литой железный портал вместе с таким же железным порогом.

Сужающийся коридор

Условие: персонаж с телосложением выше 17 либо с более чем 10 занятыми слотами нагрузки передвигается после третьего поворота коридора хотя бы на расстояние *рядом*

Шанс срабатывания: всегда



Обезвреживание: коридор выточен намеренно в скальной породе людьми, которые не хотели, чтобы до комнаты нахцера можно было легко добраться. Обезвредить заранее такое архитектурное решение нельзя, кроме как разрушив коридор. Уже застряв, человек может выбраться, если полностью опустошит слоты нагрузки, и ему помогут остальные товарищи, вытолкнув или потянув назад, — потребуется ход и проверка ТЕЛ+атлетика со сложностью 15.

Эффект: коридор постепенно сужается, сохраняя иллюзию, что скоро кончится, и можно будет всё-таки протиснуться. Застрявший обездвижен и не может никак действовать до тех пор, пока ему не поможет кто-то сторонний. Также он представляет собой лёгкую добычу для врага: любые атаки попадают автоматически.

Перезарядка: не требуется.


8. Операционная

Комната, переоборудованная под медицинские опыты. Здесь стоит кушетка, столик с пистолетом-пулемётом (если тот ещё не установлен доктору), шкаф с препаратами и хирургическими инструментами и огромный экспериментальный аппарат для реанимации при помощи электрического тока на бензиновом генераторе.

Комната расписана бессвязно расположенными алхимическими символами и изображением древа Сефирот на полу. В кругах схемы — [механическая рука](#), три чертежа (каждый \$300, ) , иссохший труп альпы, россыпь драгоценных камней (\$500, ) и банка крови альпы с добавленным консервантом. В углу лежит мёртвый селянин, обёрнутый в парусину, со следами неудачной операции, но при этом вылезшими вампирскими клыками. Если накормить его кровью, он оживёт в качестве очень голодного [альпа](#).

Днём в комнате работает молодой лаборант доктора Айзенберга, [Йозеф Розман](#), покидающий комнату ночью, чтобы переночевать в казарме с солдатами. С шансом в 3 из 6 здесь находится сам [Айзенберг](#).

9. Лаборатория

Помещение, где с помощью смеси средневековой алхимии и современных технологий производятся протезы для доктора Айзенберга. Значительную часть комнаты занимает отмеченная знаком Марса индукционная тигельная печь. По краям установлены фрезеровочный и токарный станок, а также полки с железными чушками, продолговатой болванкой кованной стали (\$500, ) ,

растертым костяным углем и сосудами с загустевающей кровью. На опустошенном сосуде стоит подпись «Mensch», ещё на двух — «AIP».

В печи трое рабочих (соответствуют специалисту со стр. 25 книги правил) по оккультному рецепту выплавляют «костяную сталь» из чистого железа и пережжённых костей, которая затем закаляется в крови. Из полученного сплава на станках делаются механизмы, передаваемые в [операционную](#) (8).

Именно **костяная сталь** не позволяет телу человека, принявшего вампирскую кровь, отторгнуть протезы. **К тому же вампиры получают удвоенный урон от оружия из этого сплава.**

ю. Оружейная комната

Расширяющаяся часть коридора. На восточной стене висят четыре меча из дамасской стали (полупорное, d8, \$250, $\Delta\Delta 2$). На западной стороне прохода стоят четыре декоративных доспеха с открытыми забралами (\$300, $\Delta\Delta 5$). У каждого «в руках» по ещё одному такому же мечу.

В самой нише находятся две оружейные стойки. На одной расставлено традиционное охотничье оружие: 5 кабаньих копий (двуручное, d8, \$10, $\Delta\Delta 2$), кабаньих меч (двуручное, d12, \$40, $\Delta\Delta 2$), 3 охотничьих ножа (лёгкое, d4, \$5, $\Delta\Delta 1$) и декорированный охотничий меч со встроенным пистолетом (лёгкое, d6 или короткоствольное, рядом, d6!, БЗ 1, \$200, $\Delta\Delta 1$). На другой — 6 современных трёхствольных охотничьих ружей (длинноствольное, ручное, \$100, $\Delta\Delta 2$; два ружейных ствола: 2d4!, неподалёку, БЗ 2, винтовочный ствол: далеко, d8!, БЗ 1).

Ожившие доспехи

Условие: путешественники каким-то образом уличены в «воровстве» у хозяина подземелья. Например, у них торчит из рюкзаков подобранная здесь добыча, они снимают со стены мечи прямо перед доспехами или присваивали себе что-то на глазах у дворецкого.

Шанс срабатывания: 3 из 6.

Обезвреживание: уронить доспехи или отвернуть их к стене перед тем, как проходить мимо.

Эффект: когда все или почти все путешественники оказываются перед доспехами, те поднимают мечи и опускают их прямо на головы персонажам, нанося d8+4 урона. Успешная проверка ЛОВ+атлетики позволяет вовремя увернуться.

Перезарядка: не требуется.

II. Подземный холл


Парадный холл для встречи гостей, пришедших на бал к чете вампиров через [тайный ход \(12\)](#).

На входе в помещение со стороны подземелья повешена табличка на немецком:

«Доктор Айзенберг настоятельно рекомендует не соваться в комнату во избежание новых инцидентов, см. ситуация с горгульями».

От коридора к тайному ходу между четырёх красных мраморных колонн и бархатных штор протянута кровавая ковровая дорожка. На ней лежит разгромленная длинная прямоугольная люстра с сотнями свечей, соединённых медными трубками и желобками. На ковре остались застывшие лужи расплавленного воска и следы ног.

Колонны и шторы образуют отдельные закутки:

- А. Каморка с небольшой кроватью, умывальником и сундуком. На кровати лежит скелет мужчины в одеждах дворецкого с вбитым в грудь осиновым колом. Сундук распотрошён, однако под затхлыми останками ливреи и отсыревшей учётной книгой всё ещё лежит золотая цепь с гербом хозяина замка (\$1000, 1).
- В. Комната с каменным столиком и двумя развалившимися стульями. На столе лежит карта таро, засыпанная горкой соли. На ней нарисована вавилонская башня, в которую бьёт молния. Изображение выглядит живым, молния сверкает, а пламя на башне пылает как настоящее. При прикосновении к карте та самовозгорается, на левой ладони у персонажа появляется живая татуировка башни и в его разуме возникает понимание, как работает дар «Вавилонское смещение языков».

Вавилонское смещение языков

Сложность: решимость жертвы, встречная проверка при отсутствии решимости.

Дар лишает возможности изъясняться на любом языке любого человека в пределах видимости мистика, показавшего жертве татуировку на руке. При попытке что-то сказать во время действия дара цель говорит на тарабарщине, смысл которой никто не может разобрать. При попытке писать — странные символы и иероглифы. При попытке изображать или показывать — бессмысленные кривляния.

Усиления:

- **Единственный переговорщик (+1):** единственный человек, кто может понимать жертву заклинания, это вы или любой другой персонаж по вашему выбору.
- **Забывать слова (+2):** кроме возможности изъясняться жертва теряет также и возможность понимать других людей.
- **Дополнительные цели (+1):** можно воздействовать на несколько целей, увеличив сложность на соответствующее количество пунктов.

- С. Дорожка разветвляется и уходит к большому камину, в топке которого могут поместиться сразу несколько человек. Сам камин никогда не горел и не имеет труб, а использовался ведьмами и колдунами для дружеских визитов. В топке солью выложен круг, в центре которого — горстка пепла с закопчённым металлическим зеркалом.
- Д. Комната с книжным шкафом для гостей разгромлена, а книги сожжены. Над опалённой шторой висит осиновый кол, опускающийся на любого, кто её распахнёт.

Осиновый кол

Условие: путешественник распахивает штору в ложу


Шанс срабатывания: всегда, но один раз

Обезвреживание: обрезать струну ловушки или заставить её сработать впустую

Эффект: тонкая струна из конского волоса рвётся, и осиновый кол под своим весом врезается в грудь человека, распахнувшего штору, нанося d8 урона.

Успешная проверка ЛОВ+атлетики позволяет вовремя увернуться

Перезарядка: не требуется, одноразовая

- Е. На крюк в стене подвешан инкрустированный красными рубинами колокол размером с голову взрослого человека (1500\$, 2). Его звон оповещал о прибытии гостей. Если в холле находится [нахцереп](#), то при опасности он будет бить в колокол, нанося каждому, кто слышит звон, d10 урона.

- Ф. Пустая ложа.

12. Тайный ход

Прямой коридор, дящийся от подземелья в лес на расстояние *до горизонта*.

Сырой, вымощенный мшистыми булыжниками. По обе стороны висят медные канделябры. Выход в лес полузавален камнями — потребуется 6 ходов, чтобы его расчистить.

При раскопках снаружи случайными столкновениями всегда становятся волки, кроме столкновения под номером 6.

Противники и прочие обитатели

Призраки

Призраки не являются типичными противниками в рамках приключения — они бесплотны, им нельзя причинить урон.

Альпа

Вампиры, которые любят являться по ночам и, подобно кошмару, вытягивать из спящих жизнь. В подземелье башни обитают те, что прислуживают Морелле, но альпом могут стать и другие схваченные доктором или ламией персонажи.

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +3

Защита: 12

Решимость: 13

Поведение: подчиняются приказам ламии

- **Ночной гость:** подкравшись к спящему персонажу, сдавливает ему грудь, нанося 2d6 урона в ход и не давая проснуться
- **Кровопийца:** при успешной атаке впивается в цель и автоматически наносит d6 урона каждый раунд
- **Светобоязнь:** яркое освещение заставляет альпу пройти проверку решимости и дает *тактическое преимущество* против неё
- **Нечистая плоть:** весь урон по альпе, кроме урона от железа и омелы, снижается до 1
- **Оберег:** касание веткой омелы наносит альпе d10 урона и заставляет проходить проверку решимости

Нахцерер

Нахцерер, а при жизни Фридрих, ужасный вампир, вызывающий болезни. Выглядит как оживший труп с почерневшей кожей и голым гниющим телом. Прежде красивое лицо изуродовано монструозными челюстями со звериными зубами, а в левой глазнице находится чёрный глаз с ярким вертикальным красным зрачком.

Фридрих желает утолить голод и сбежать, забрав с собой Мореллу.

Если выпустить нахцерера из [склепа \(подземелье — 6\)](#), Фридрих поспешит в [будуар ламии \(подземелье — 5\)](#), освободит её, после чего они вместе будут ждать ночи в [подземном холле \(подземелье — 11\)](#), чтобы сбежать.

Уровень: 8

Стойкость: 8d8

Компетентность: 4

Рукопашная атака: +4

Защита: 14

Решимость: 15 (20 после смерти ламии)

Поведение: агрессивное и голодное, но при провале решимости попытается вести переговоры; после гибели Мореллы будет мстить всему живому

Снаряжение: 9 пальцев (см. ниже)

- **Зубастая пасть:** укусив жертву, наносит $d6+4$ урона
- **Взгляд мертвеца:** увидев лица людей, нахцерер запоминает их и каждый ход на любом расстоянии наносит кому-то одному из них $1d4$ урона, вызывая симптомы чумы (лихорадка, судороги, бубоны), пока не убьёт, после чего переключится на другого человека
- **Самоедство:** откусывая свой палец, нахцерер наносит себе и любому человеку в зоне видимости $1d10!$ урона
- **Перерождение:** если нахцерер погибает от самоедства, он вселяется в персонажа с наименьшим количеством стойкости, перерождаясь в его теле в следующую ночь. Для противодействия этому путешественник должен пройти во время переселения проверку РАЗ+уровень со сл. 20. При смерти персонажа нахцерер тут же вселяется и перерождается в теле погибшего с новым запасом стойкости и пальцев
- **Жажда мертвечины:** оставшись один на один с трупом человека, нахцерер за ход съедает его, восстанавливая всю стойкость
- **Нечистая плоть:** весь урон по нахцереру, кроме урона от железа, снижается до 1
- **Колокольный звон:** используя колокол в [подземном холле \(подземелье – 11\)](#), нахцерер наносит $d10$ урона каждому, кто слышит звон

Ламия

Невеста нахцерера, бывшая при жизни крестьянкой по имени Морелла. Очнувшись, взывает к разуму Маннелинга во снах, стараясь соблазнить и освободиться его руками. Голое когда-то прекрасное тело изуродовано шипами железной девы, а лицо от голода выглядит, как лицо мумии. Ноги оплели зеленоватые от времени медные цепи, подобные змеиному хвосту, которыми когда-то её пытались сдержать инквизиторы.

Уровень: 6


Стойкость: 6d8

Компетентность: 3

Рукопашная атака: +3

Защита: 15

Решимость: 12 (20 против убийц нахцерера)

Снаряжение: выпавший вставной глаз оберста Маннелинга с инкрустацией сапфиром (100\$, )

Поведение: сначала будет есть, потом — разговаривать; при провале решимости попытается сбежать к нахцереру, а после его смерти будет мстить всему живому

- **Следы пыток:** только освободившаяся из железной девы ламия имеет половину от своего максимума стойкости
- **Кровопийца:** при успешной атаке впивается в цель и автоматически наносит $6d6$ урона каждый раунд, восстанавливая себе такое же количество стойкости
- **Хладные объятия:** ламия оплетает хвостом из цепей и душит противника, нанося $2d6$ урона каждый раунд, пока персонаж не высвободится, успешно пройдя встречную проверку ТЕЛ или ЛОВ с атлетикой. Пока жертва в хладных объятиях, ламия может свободно выполнять любые действия, в которых не задействован хвост.
- **Ночное искушение:** увидев лица людей, напрямую или через зеркала из [залы морока \(подземелье — 4\)](#), ламия запоминает их и каждую ночь приходит к персонажу с самым высоким РАЗ, чтобы вытянуть из него жизненную энергию. Каждый такой визит приносит жертве $2d4$ пункта эха
- **Царица наваждения:** гипнотизирует врага и спутывает его мысли. Случайный сражающийся с ламией путешественник или персонаж ведущего видит вместо вампиров союзников и вместо союзников вампиров, если не пройдёт встречную проверку РАЗ+уровень. Эффект длится раунд.
- **Нечистая плоть:** весь урон по ламии, кроме урона от железа, снижается до 1

Оберст Маннелинг

«Офицеры и учёные — новая аристократия, ведущая нас в будущее»

Одноглазый ветеран Первой мировой войны. Потерял глазной протез, поэтому носит повязку. Одержим снами, в которых ламия упрашивает его стать её новым суженым и освободить её. Страдает сомнамбулизмом. Ведёт себя как средневековый феодал, окружая себя статусными атрибутами.

Уровень: 5

Стойкость: $5d8$

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +3

Дальнобойная атака: +3

Защита: 14

Решимость: 17

Снаряжение: офицерский меч (полуторное, d8+2), Mauser C96

(короткоствольное, самозарядное, d6!, неподалёку, БЗ 10), 40 патронов

- **Мензурное фехтование:** если результат атаки мечом 20 и больше, она попадает точно в лицо и наносит взрывающийся урон
- **Аура кровожадности:** в присутствии оберста солдаты наносят +1 урона

Солдат

Соответствует характеристикам охранника на стр. 25 книги правил. Также замените показатель вероломства решимостью со значением 10.

Всего на территории башни и подземелья находится взвод из 30 солдат.

Снаряжение: Mauser 98 (ручное, d8!, далеко, БЗ 5), штык (двуручное, d6), 45 патронов

Поведение: снаружи зависит от реакции и маскировки, в подземелье всегда враждебная, если у путешественников нет маскировки солдат

Волк

Дикие звери, ведомые непреодолимой силой вампирского зова.

Уровень: 2

Стойкость: 2d8

Компетентность: 2

Рукопашная атака: +2

Защита: 12

Решимость: 20

Поведение: всегда враждебны

Стая летучих мышей

Призваны нахцерером, чтобы прогнать из подземелья незваных гостей.

Уровень: 2

Стойкость: 2d8

Компетентность: 0

Рукопашная атака: +3

Защита: 13

Решимость: 12

Поведение: всегда враждебны

- **Дюжины когтей:** d4+1 урона
- **Круговерть:** скопившись вокруг одного персонажа, летучие мыши не позволяют делать ничего, кроме попыток отогнать их

Горгулья

Соответствует характеристикам живой статуи на стр. 41 книги правил. Вместо оружия использует когти (две атаки, урон — d4) и удар крыльями (урон d6+3). Дополнительная особенность — **крылатая бестия**: с помощью каменных крыльев передвигается на расстояние *неподалёку*. **Снаряжение**: светящиеся в темноте глаза из флюорита (\$100, ⚖️0).

Йозеф Розман

Лаборант доктора Айзенберга, помогающий проводить операции и эксперименты. Медицинский специалист (книга правил, стр. 25).

Путешественники могут заставить его установить им одно из имеющихся улучшений доктора Айзенберга в [операционной \(подземелье — 8\)](#). Операция займёт ход, и во время неё Йозеф может воспользоваться уязвимостью путешественников.

Снаряжение: профессиональные инструменты хирурга, ключи от лифта

Поведение: не вступает в конфликты, но при удобном случае позовёт на помощь или предаст

Доктор Айзенберг

«Человек — необработанный свинец. Вампиризм вкупе с современными технологиями — философский камень, дающий бессмертие. Сверхчеловек — золото».

Фанатик механического совершенства, Ницше и средневековой алхимии, которому пришла в голову безумная идея. Один из виднейших участников общества Туле.

Проект «Сплавление»

Нарисуйте счётчик из четырех делений. Каждый раз, когда доктор Айзенберг проводит операцию (согласно таблице случайных столкновений), закрасьте одно деление и добавьте доктору случайный протез из «Ступеней совершенства». Когда четыре протеза будут установлены и счётчик окажется закрашен, при следующей операции доктор перельёт себе финальную дозу **вампирской крови**, закончив сплавление.

До начала игры закрасьте первое деление, добавив доктору Айзенбергу первый протез из «Ступеней совершенства».

При повторном выпадении ступени совершенства, выберите следующую неустановленную по списку.

Ступени совершенства(d6):

1. Механическая рука

Рукопашная атака +2, урон рукопашной атаки d6

2. Пулемёт в туловище

Защита +2 и дальнобойная атака +1, урон атаки d6!, магазин на 30 патронов с автоматическим режимом стрельбы

3. 4 механические паучьи ноги

Защита +1, стойкость +2d8, может ползать по стенам и потолку

4. Бионическая челюсть

Стойкость +2d8, после переливания вампирской крови урон укуса становится d4!

5. Встроенная линза-монокль

+1 к рукопашной и +3 дальнобойной атаке, доктор всегда обнаруживает скрывающихся персонажей

6. Дополнительная пара механических рук

Даёт доктору нанести вторую атаку в раунд

Вампирская кровь

Стойкость +4d8

Укус: рукопашная атака, урон d4, после успешной атаки доктор восстанавливает себе половину нанесённого урона

Нечистая плоть: весь урон по доктору, кроме урона от железа, снижается до 1

Доктор Айзенберг до улучшений

Уровень: 3

Стойкость: 3d8

Компетентность: 5

Рукопашная атака: 0

Дальнобойная атака: 0

Защита: 12

Решимость: 12

Снаряжение: Luger P08 (короткоствольное, самозарядное, d6!, неподалёку, БЗ 8), 16 патронов, ключи от лифта

Поведение: до сплавления бережёт себя и бежит из любого конфликта, а после — атакует всех, даже союзников