



## ИГРА ДАМШИРОМ

Десять лет назад, огромный пожар превратил Монастырь Турвлия в руины. От него остались только скрытые катакомбы, забытые и погребенные под сгоревшими бревнами и толстым слоем пепла. Но даже полуразрушенные и забытые в запутанных коридорах под монастырем, Орден Договора Рассвета остался силен в своей вере во Возшедшее Солнце.

Жестокое наказание оставило след на их лицах. Боевые священники плотными рядами прорывались сквозь толпы вампирских отродий, отражая своими щитами мерзкие когти и отравленные кинжалы. Первым пал благочестивый молодой Дианни. Даже Мастер Леон был сражен, и его именной моргенштерн упал на каменный пол рядом с трупом Старца Коли.

Без капли отчаяния, с высоко поднятой булавой и верной молитвой, сражались два оставшихся жреца. Пытаясь избежать угрозы, в соевем рвении, Брат Барнес и

Сестра Филления ворвались в сырую, природную комнату, наполненную солнечным светом.

Прячась в комнате от преследования вампиров, молодые жрецы неожиданно обнаружили что они не одни. Пристальный взгляд двух пронзительных зеленых глаз принадлежал молодой женщине, которая отдыхала на краю лужи. Очарованная Сестра Филления сначала не заметила двух женщин близнецов, которые входили в комнату. Молодая женщина была мертв еще до того, как она почувствовала смертельный удар, зазубренных кинжалов.

Затем был слышен только крик мучений, который срывался с губ оставшегося священника. Брат Барнес понимал судьбу, которая его ждала, но вел себя невозмутимо спокойно. Переведа дух, он поднял свою булаву в знак приветствия, и пошел в бой против дампиров.

*—Неизвестный летописец*

## ДАМПИР

*Существо которое живет между миром живых и мертвых, Дампир существует под завесой тайны и жестокой жаждой крови.*

Редкое скрещивание силы вампира и слабости человека, Дампир рождается после связи вампира и смертной женщины. Правда в том, что такие гибриды распространены довольно широко, чем все привыкли думать. Дампир может родиться, если беременную женщину укусит вампир, или его просто будет иметь связь с женщиной. Некоторые их потомки могут нести в своих венах бессмертную кровь годами, пока не разбудят в себе судьбу вампиров.

### Играйте дампиром если хотите...

- ♦ играть персонажем обычной расы, но с тайной историей.
- ♦ играть героем во многом похожем на вампира.
- ♦ иметь доступ к сверхъестественным силам, которыми обладают вампиры.

### ПОЛУКРОВКИ

Дампир не является полноценной расой, как это представлено в Руководстве Игрока. Если вы хотите играть дампиром, вы должны выбрать другую расу как исходную, а уже потом выбирать навыки *Наследия Вампиров*, чтобы развивать способности дампира. Если на 1-ом уровне вы не выбрали навык *Наследия Вампиров*, ваш Мастер может потребовать, что бы вы объяснили, как ваш персонаж пробудил таланты дампира. Так же, ваш Мастер может не позволить вам переучивать навыки *Линии Крови* без объяснения того, как ваш персонаж смог потерять силу своего наследия.

### Физические Качества

Вне зависимости от своей базовой расы, дампир может быть ошибочно принят за представителя существ типа Фей, из-за своей бледной кожи, стройной фигуре, необычной харизмы, и немного заостренных ушей. Но при тщательном осмотре, становятся заметны едва заметные черты, унаследованные от предков вампиров. Дампиры имеют хорошо заметные клыки, которые удлиняются когда дампир переносит стресс, жаждет крови, или испытывает любое сильное возбуждение. Глаза дампира почти всегда, бледного цвета, с красными брызгами вокруг черных зрачков, и они часто выдают истинную природу этого существа.

Несмотря на эти характеристики, дампиры часто адаптируются к культуре в которой выросли. Из этих культур они получают привычки, личные качества и манеры. Например, дварф дампир, выглядит и действует почти как обычный дварф.

Бессмертной наследие сильно влияет на продолжительность жизни дампиров. Без учета случайной смерти, дампиры могут прожить до сто лет, не испытывая серьезных проблем и слабости организма.

Самцы вампиров могут быть отцами для нескольких дампиров, но такие случаи крайне редки. Другие отпрыски одного или двух родителей дампиров, так же получают сверхъестественные силы крови вампиров, и принадлежат к этому роду. Но дампиры могут иметь обычных детей. Более того, возраст в котором проявляются способности дампиров индивидуален для каждого отдельного дампира.

## Игра Дампиром

Образ дампира – это таинственная, потусторонняя сущность, окутанная тенью, одинокий антигерой который редко находится в мире с окружающим обществом или с самим собой. Дампиры смертны. У них нет необычной уязвимости к свету солнца или урону излучением. В следствии этого, истинные вампиры иногда называют дампиров «Живущими днем».

Жизнь дампиров может быть более сложной или простой, чем для других детей. Большинство проблем завясят от того, как другие дети будут относиться к наследию дампира. Дампир, который вырос среди тех, кто принял (или тех кто не знал) его сущность, мог иметь нормальное детство. Но другие могли столкнуться с предубеждениями, которые могли усилить их чувство природного превосходства. Некоторые дампиры могли вырасти среди вампиров, который относятся к нам как к особым, но меньшим существам.

Возможно иногда, у дампиров которые знают о своем истинном наследии, развивается нездоровое притяжение к смерти, тени и нежити. Ими управляют насмешки смертных, которые приводят их к замешательству, у них развивается жажда крови, жуткие чувства, черный юмор, тяга к кровопусканию и прочие темные особенности поведения. Дампиры злодеи могут иметь эти привычки в более извращенной форме.

Некоторые вампиры имеют необычайное сопротивление атакам вампиров, таким как *Выпить Кровь*. Имеющие способность и познания вампиров, дампиры могут стать успешными охотниками на вампиров. Эти мстящие герои, однако, редко ограничивают себя, только убийством вампиров. Они в равной степени умеют выслеживать и убивать различные формы нежити, демонов или прочих inferнальных сущностей.

**Характеристики Дампиров:** Привлекательный, осторожный, методичный, проворный, навязчивый, страдающий, скрытный, мрачный, мстительный, бдительный.

**Имена Дампиров:** Имена дампиров завясят от культуры в которой они родились и выросли. Редкие исключения бывають с детьми дампиров, которых вырастили вампиры.

### КЛАНЫ ВАМПИРОВ

Вампиры иногда формируют продолжительные союзы, которые включают нескольких вампиров, имеющих кровное родство. Такие семьи называются «кланами». Клань формируют широкую сеть прислужников смертных или других. Клань вампиров особенно ценят прислужников дампиров, которых они возвышают до ранга выше смертных. Дампиры дающие особые привилегии обществу вампиров, получают имена в честь древних или легендарных вампиров.

**Клановые имена мужчин:** Апонан, Ктенмиир, Дракуул, Эмерус, Гултиас, Кас, Израфель, Ласудаэль, Мариус, Орбак, Раду, Страд, Виктор, Зандризэль.

**Клановые имена женщин:** Акаша, Батори, Кармила, Селен, Эшар, Калас, Люсия, Мариам, Немех, Офелия, Рутвен, Сибелла, Танис, Вестра, Зелеска.

### Дампиры Искатели Приключений

Ниже описаны три примера искателей приключений дампов.

Люсия – человек дампир следопыт. Как и большинство *Живущих днем*, воспитанных в клане

вампиров, Люсия из тех детей, которые были выведены умышленно, благодаря связям с человеческими женщинами. С юных лет, она усердно обучалась и оттачивала искусство выслеживания и быстрому убийству. К 17 годам Люсия завершила свое обучение и ушла в большой мир, убегая от деспотичного общества нежити. Верноподданные клана непрерывно охотятся за ней, и Люсия вступила в отряд авантюристов, что бы немного обезопасить себя. Теперь она использует свои умения чтобы защищать свой новый «клан».

Юфрум – полуорк варвар, который только недавно, после путешествия в Мир Теней, обнаружил свою скрытую связь с наследием вампиров. В тайне, он сосредотачивался на своей проклятой крови, для увеличения своей силы и ярости. Накапливая силу, он заглушает свою природу нежити, чтобы потом заставить врага врасплох, и дать преимущество союзникам. Юфрум не испытывает влечения и социальных связей с нежитью, и рассматривает свою темную линию крови как благословение.

Недда – полурослик дампир плут, которой руководит чувство мести в ее сердце. Хотя ее семья полуросликов приняла ее, ей никогда не давали забывать, что ее отец полурослик и несколько других погибли от рук ее матери вампира. Недда полностью предана своей жизни, целью которой является искоренение вампиров. После обнаружения того, что ее предками были вампиры обширного и влиятельного клана, полурислик дампир решила охотиться и убивать их всех. Она собрала группу единомышленников убийц, и теперь они путешествуют по городам разыскивая нежить.



## Навыки

Быть дампиром значит иметь навыки Наследия Вампиров. Дампиры так же, могут выбирать свои расовые навыки, которые расширяют их вампирскую природу. Количество этих навыков соответствует количеству навыков талантов, которые вы готовы обменять. Если вы переучиваете вместо заменяемого таланта навыка, на другой навык, вы теряете все таланты, основанные на этом навыке, и получаете талант равного уровня, вместо таланта вашего первичного класса.

Наследие Вампиров и другие навыки дампиров, являются часть новой классификации навыков, известной как Линия Крови. Все навыки Линии Крови, отмечены как таковые, в названии навыка. Вы можете иметь навыки Линии Крови, только одного типа; таким образом, если вы выбрали навык Наследие Вампиров, вы можете иметь только навыки Линии Крови.

### Наследие Вампиров [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Живая гуманоидная раса

**Выгода:** Вы получаете *Выпить Кровь*, как талант На сцену. Так же, вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и Проницательности, для обнаружения дампиров и нежити.

**Особое:** Вы приобретаете вид вампира, и становитесь целью эффектов, которые действуют на вампиров.

### Выпить Кровь

*В диком броске вы выпиваете жизненную энергию из вашей жертвы.*

На сцену □ Лечение

Стандартное действие Ближнее касание

**Цель:** Одно живое существо которое вы схватили

**Атака:** Сила, Телосложение или Ловкость +2 против Стойкости

На 11 уровне бонус +4, на 21 бонус +6.

**Попадание:** Урон 1к4 + модификатор Телосложения и вы можете потратить исцеление.

На 11 уровне урон 2к4 + модификатор Телосложения, на 21 урон 3к4 + модификатор Телосложения.

**Особое:** Когда вы выбираете навык Наследие Вампиров, вы определяете какую характеристику будете использовать в этом таланте (Сила, Телосложение или Ловкость)

## Навыки Героического Пути

Любые навыки в следующей категории доступны всем персонажам дампиром на любом уровне, при условии соответствия требованиям.

### Проворство Вампиров [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы получаете бонус +1 к скорости.

### Туманная Форма [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** 10 уровень, навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы можете заменить один прием 10 или высшего уровня на прием *Туманная Форма*.

### Туманная Форма

*Ваше тело превращается в злое облако тумана.*

На день □ Превращение

Стандартное действие На себя

**Эффект:** Вы становитесь бестелесным и получаете скорость полета 8 (парение), но вы не можете проводить атаки. Форма остается до конца вашего следующего хода.

**Продление малым:** Туманная форма остается

### Ночное Зрение [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы получаете сумеречное зрение.

## Навыки Пути Совершенства

Любые навыки в следующей категории доступны всем персонажам дампиром с 11 уровня, при условии соответствия требованиям.

### Кровавая Регенерация [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы можете заменить один прием 10 или высшего уровня на прием *Кровавая Регенерация*.

## Кровавая Регенерация

*Вы вызываете вашей бессмертной крови, которая приливает к вам и восстанавливает раны.*

На день  Лечение

Малое действие На себя

Требование: Вы должны быть ранены.

Эффект: Вы получаете регенерацию 5 до конца сцены, или пока остаетесь ранены.

## Повелевающий Взгляд [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** 15 уровень, навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы можете заменить один талант 15 или высшего уровня на талант *Повелевающий Взгляд*.

## Повелевающий Взгляд

*Сила вашего пристального взгляда подчиняет врага.*

На день  Очарование

Малое действие Дистанционное 5

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма +4 против Воли

На 21 уровне бонус +6.

Попадание: Цель находится под контролем (спасение оканчивает).

*Последующий эффект:* Цель изумлена (спасение оканчивает).

Промех: Цель изумлена (спасение оканчивает).

Особое: Когда вы выбираете навык Повелевающий Взгляд, вы определяете какой параметр будете использовать в этом таланте (Интеллект, Мудрость или Харизму).

## Дикий Укус [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Навык Наследие Вампиров

**Выгода:** Вы можете использовать ваш талант *Выпить Кровь*, против цели которая дает боевое преимущество, без захвата.

## Навыки Эпического Пути

Любые навыки в следующей категории доступны всем персонажам дампиром с 21 уровня, при условии соответствия требованиям.

## Запах Крови [Вампиры, Линия крови]

**Требования:** Навык Вампиров, Линия Крови

**Выгода:** Живые, раненые враги дают вам боевое преимущество.

## ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Следующие пути совершенства могут выбирать только персонажи дампиром.

## Рыцарь Крови

*«Злой порок моего воспитания, сделал меня из героя людей, просто скотину»*

**Требование:** Роль Защитника, навык Наследие Вампиров

Ваше наследие вампиров послужило вам только для увеличения вашей военной силы. Возможно это от того, что вы выросли в клане вампиров и они вырастили из вас великолепное оружие. Многие имеют такую историю. Или возможно, вы услышали зов вашей крови, и усилили свои таланты в награду за упорство. Кровь ваших врагов заставляет закипать вашу собственную. Вы чувствуете в них заметный страх смерти, словно волк чует страх своей жертвы. Ваш соперник – ваша добыча, которая отступает при виде вашей силы и ярости.

## Умения пути рыцаря крови

**Действие Зова крови (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия, чтобы провести атаку, вы так же отмечаете всех врагов, в ближней вспышке 2, до конца вашего следующего хода.

**Вкус Крови (11 уровень):** Когда хиты, отмеченного вами врага, опускаются до 0 или ниже, вы перезаряжаете ваш талант *Выпить кровь*, и можете использовать его снова, в течение этой сцены.

**Отмеченная Кровь (16 уровень):** Когда вы захватываете отмеченную цель, вы можете использовать ваш талант *Выпить Кровь*, против этой цели, немедленно, как свободное действие.

## Деяния рыцаря крови

### Удар Поиска Крови

### Атака рыцаря крови 11

*Ваш жестокий удар сминает доспех и разрубает жесткую кожу, оставляя вашего врага открытым, для будущих атак.*

На сцену  Оружие

Стандартное действие

Рукопашное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 2[Or] + модификатор Силы, и вы захватываете цель. До конца вашего следующего хода, вы получаете бонус +2 к Стойкости и Рефлексам, против попыток разбить ваш захват.

### Форма кровавого тумана

### Прием рыцаря крови 12

*Вы используете вашу связь с природой вампиров чтобы пройти между жизнью и смертью, убивая тело и душу.*

На день  Стойка

Малое действие На себя

Эффект: Вы получаете фазирование и наносите полный урон бестелесным существам.

### Танец Крови

### Атака рыцаря крови 20

*Ваши враги отшатываются от вашего жуткого взгляда, и входят в сердце бояни.*

На день  Стойка

Малое действие На себя

Эффект: В начале своего хода, вы можете сдвинуть одного смежного врага на 1 квадрат. Затем вы можете провести основную рукопашную атаку против него, как свободное действие, если он находится в зоне вашей досягаемости.

## Охотник Смерти

*«Бессмертие – это конец!».*

**Требование:** Навык Наследие Вампиров.

С врожденными способностями чужь нежить, вы посвятили свою жизнь охоте и истреблению этой мерзости. Возможно это призвание передалось вам от ваших родителей, как мрачная традиция. Возможно месть побудила вас убивать нежить. Ваши чувства обострились со смертельной точностью, а ловкость стала сверхъестественной, и обе эти способности служат вам в борьбе за жизнь.

## Умения пути Охотника Смерти

**Действие Охотника Смерти (11 уровень):** Когда вы тратите очко действия чтобы взять действие, вы не даете боевое преимущество всем врагам по любым причинам, и не можете быть схвачены до конца вашего следующего хода.

**Неукротимая Кровь (11 уровень):** Вы получаете бонус +2 к спасброскам против эффектов Очарования и Страх.

**Точный (16й уровень):** Один раз за раунд вы получаете бонус +5 к броску урона против одиночной нежити, которую атакуете.

## Деяния Охотника Смерти

Для ваших атакующих талантов вы выбираете используемый параметр, который больше подходит вашему классу, стилю боя и оружию: Сила или Ловкость. Вы используете выбранный параметр для бросков атаки и урона.

### Пронзающий удар Атака охотника смерти 11

*Ваш удар пронзает врага.*

На сцену \* Оружие

Стандартное действие Дистанционное или Рукопашное оружие

Особое: Вы можете сдвинуться на 2 квадрата до проведения атаки.

Цель: Один союзник

Атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 3(Ор) + модификатор Силы или Ловкости, и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

### Мгновенный Побег Прием охотника смерти 12

*Вы знаете как легко выскользнуть из захвата.*

На сцену

Немедленное Прерывание Персональный

Триггер: Вы захвачены

Эффект: Вы выходите из захвата и сдвигаетесь на 2 квадрата.

### Точный Удар Атака охотника смерти 20

*Точно прицеливаясь, вы наносите решающий удар в слабую точку врага.*

На день  Оружие

Стандартное действие Рукопашное или Дистанционное оружие

Цель: Одно существо

Атака: Сила или Ловкость против КД

Попадание: Урон 4(Ор) + модификатор Силы или Ловкости.

Промак: Половина урона.

## НОВЫЕ МОНСТРЫ

Внешне выглядящие как обычные гуманоиды, дампир имеет ужасающие силы, которые получают благодаря своей связи с вампирами. Эти сочетания нормы и скрытой силы, делают дампира грозными хищниками.

### Дуергар Дампир Бешеной Крови Уровень 8 Elite Brut

Средний природный гуманоид (дьявол, вампир) XP 700

Инициатива +7 Чувства Внимательность +11; Темновидение

Хиты 214; Ранен 107

КД 22; Стойкость 24, Рефлексы 22, Воля 21

Соппротивление 5 огню, 5 яду

Скорость 6

Спасброски +2

Очки Действия 1

m **Когти** (стандартное; неограниченное)

+10 против КД; урон 1к12 + 5, и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

M **Кровавое Безумие** (стандартное; неограниченное)

Дуергар дампир безумной крови проводит две атаки когтями. Если первая атака нанесла урон цели, дампир может попытаться схватить цель, вместо проведения второй атаки когтями.

M **Кровавая возможность** (стандартное, требует захваченную цель; на сцену) \* **Лечение**

Рукопашное 1; +9 против Стойкости; урон 1к8 + 5, продолжительный урон 5 (спасение оканчивает), и дуергар восстанавливает 25 хитов.

R **Перо** (малое; на сцену) \* **Яд**

Дистанционное 3; +10 против КД; урон 2к8 +8, продолжительный урон 5 ядом и цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает оба).

Мировоззрение Злое Языки Всеобщий, Глубинная Речь, Дварфийский Умения Знание Подземелий +11; Скрытность +12

Сил 20 (+9)

Лов 17 (+7)

Муд 15 (+6)

Тел 17 (+7)

Инт 9 (+3)

Хар 10 (+4)

## Тактика Дуергара Дампира Бешеной Крови

Хитрый охотник, Дуергар Дампир Бешеной Крови преследует жертву и атакует в подходящий момент. Если же он проявляет тактику, дампир ищет цель используя перо, которое он метает во врага, сначала. Затем он сам бросается на свою жертву, разрубая его своими когтями.

Раненый дампир, использует Кровавую возможность, и высасывает из своей жертвы кровь, исцеляя себя.

### Дампир Убийца Уровень 13 Elite Lurker

Средний природный гуманоид, человек (вампир) XP 1,600

Инициатива +16 Чувства Внимательность +12; Сумеречное зрение

Хиты 198; Ранен 99

КД 29; Стойкость 26, Рефлексы 28, Воля 26

Спасброски +2

Скорость 6

Очки Действия 1

m **Кукри** (стандартное; неограниченное) Оружие

+18 против КД; урон 1к6 + 8 (при выпадении 1, сделайте новый бросок урона).

M **Кровавый Бег** (стандартное; неограниченное) Оружие

Дампир убийца передвигается на 6 квадратов и проводит две основные рукопашные атаки в любом месте в течение своего движения. Оно не провоцирует атаки по возможности, от целей этих атак.

M **Слезавены** (стандартное, требует боевое преимущество; на сцену) \* **Лечение**

+16 против Стойкости; урон 2к8 + 6, и дампир восстанавливает 25 хитов.

T **Туманный шаг** (стандартное; неограниченное)

Дампир убийца получает бестелесность, фазирование, и покров до конца своего следующего хода, или пока не проведет атаку.

Боевое Преимущество

Дампир убийца наносит дополнительный урон 3к6 цели, которая дает боевое преимущество.

Удар из Тени

Если дампир убийца, скрыт и промахивается атакой, он продолжает оставаться скрытым.

Мировоззрение Злое Языки Всеобщий

Умения Акробатика +17; Атлетика +15; Скрытность +17

Сил 18 (+10)

Лов 22 (+12)

Муд 12 (+7)

Тел 15 (+8)

Инт 15 (+8)

Хар 19 (+10)

Снаряжение Кожаный доспех, 2 кукри

## Тактика Дампира Убийцы

Дампир убийца начинает битву тем, что пытается скрыться, и проводит Удар из Тени. Затем использует Кровавый бег, направляясь к цели, которая дает боевое преимущество.

### Дампир Принудитель Уровень 17 Elite Controller

Средний природный гуманоид, элдрин (вампир) XP 3,200

Инициатива +13 Чувства Внимательность +15; Сумеречное зрение

Хиты 324; Ранен 162

КД 33; Стойкость 29, Рефлексы 30, Воля 32

Спасброски +2

Скорость 6

Очки Действия 1

m **Катар** (стандартное; неограниченное) Оружие

+22 против КД; урон 2к6 + 7 (Крит 4к6 + 19 урона).

M **Кровавый Танец** (стандартное; неограниченное) Оружие

Дампир принудитель проводит две основные рукопашные атаки.

Каждая пораженная цель так же сдвигается на 1 квадрат.

M **Слезавены** (стандартное, требует боевое преимущество; на сцену) \* **Лечение**

+19 против Стойкости; урон 2к8 + 6, и дампир восстанавливает 40 хитов.

R **Соблазняющий взгляд** (малое 1/раунд; неограниченное) \*

Очарование, Взгляд

Дистанционное 5; +20 против Воли; цель притягивается на 3 квадрата, и изумлена (спасение оканчивает). Эта атака не провоцирует атаки по возможности.

S **Отражающий Взгляд** (стандартное; неограниченное) **Страх, Взгляд**

Ближняя вспышка 3; цель все враги; +19 против Воли; урон психической энергией 1к8 + 7, и цель толкается на 3 квадрата.

Кровавый шаг фей

Дампир телепортируется на 5 квадратов и получает боевое преимущество против любой смежной цели.

Мировоззрение Без мировоззрения Языки Всеобщий, Эльфийский

Умения Блеф +20; Скрытность +15

Сил 12 (+9)

Лов 21 (+13)

Муд 15 (+10)

Тел 18 (+12)

Инт 16 (+11)

Хар 24 (+15)

Снаряжение Кожаный доспех, катар

## Тактика Дампира Принудителя

Дампир Принудитель начинает бой с Соблазняющего взгляда. Если рядом несколько врагов, он использует Отражающий взгляд, что бы избавиться от них. Дампир применяет кровавый танец, чтобы изолировать одного врага, или притянуть двух врагов одновременно. Если он окружен врагами, дампир может использовать очко действия и использовать Отражающий взгляд.

## Знания о Дампирах

Персонаж может узнать следующую информацию о дампирях, если выполнит удачную проверку Религии или Природы.

**Сл 15:** Дампиры это гуманоиды с проклятой кровью предков вампиров. Обычно эти существа появляются в результате, союза смертных и дампиров.

**Сл 20:** Несмотря на силу которую они получают в обществе вампиров, дампир не нежить. По существу, они не получают уязвимости от солнечного света и атак излучением. Вампиры иногда используют дампиров в качестве смертных помощников, стражей или солдат.

## Группы Столкновений

Дампиры могут быть обнаружены везде, где можно найти представителей тех или иных рас. Так же они могут жить среди вампиров и другой сознательной нежити. Каждый дампир уникален, в своих союзниках и целях.

### Уровень 7 Столкновение (XP 1,650)

- ◆ 1 Дуергар Дампир Бешеной Крови (Уровень 8 Elite Brut)
- ◆ 1 рой пауков кровавой паутины (Уровень 7 soldier)
- ◆ 1 багровый аколит (Уровень 7 skirmisher)
- ◆ 1 пламенный череп (Уровень 8 artillery)

### Уровень 14 Столкновение (XP 5,600)

- ◆ 1 человек маг лич (Уровень 14 Elite controller)
- ◆ 1 дампир убийца (Уровень 13 elite lurker)
- ◆ 2 костяные когти (Уровень 14 soldier)
- ◆ 1 пламенный череп (Уровень 8 artillery)

### Уровень 17 Столкновение (XP 8,800)

- ◆ 1 дампир принудитель (Уровень 17 Elite controller)
- ◆ 1 каменный голем (Уровень 17 elite soldier)
- ◆ 2 ракшаса воина (Уровень 15 soldier)

