

# Практикум по зоологии

---



**Автор: Alexey Svolod**  
[svolod.gm@gmail.com](mailto:svolod.gm@gmail.com)  
[svolod-gm.livejournal.com](http://svolod-gm.livejournal.com)

## Что перед вами

Короткий готовый сюжет для системы Iron Kingdoms Full Metal Fantasy. Модуль рассчитан на группу из 3-5 человек и примерно 4 часа игры.

Вам потребуется базовая книга правил IK FMF, бесплатный расширенный бестиарий и дополнение Monsternomicon. Также будет полезно (но необязательно) для нагнетания атмосферы ознакомиться с описанием города Пять Пальцев из книги Urban Adventure.

## Партия

Герои – группа наемников широкого профиля «Седые псы», работающая в городе Пять Пальцев, Орд. Они относительно недавно перекупили наемничий патент (вместе с названием) у других, менее удачливых коллег, и с тех пор уже успели обрести определенную известность и авторитет. «Псы» берутся за задачи практически любой направленности, если они не связаны с хладнокровными убийствами, грабежами и прочими неприятными вещами. Однако основную известность нашим героям принесли дела, так или иначе связанные с разной «чертовщиной», которая то и дело проявляет себя в Железных Королевствах.

С точки зрения правил – партия состоит из персонажей стартового уровня с нулем опыта. Возможно, будет не вредно сделать нескольких прегенов.

## Синописис

Группу нанимает Васко Леони – один из самых богатых жителей города. Он для своего проекта открытия в Пяти Пальцах Университета Естественных Наук начал кампанию по поимке редких зверей. Один из «экспонатов», жуткая тварь под названием «могильный скрытень», сбежала прошлой ночью и теперь таится где-то в городе. Сеньор Леони платит хорошие деньги за возврат или уничтожение существа в максимально краткие сроки.

Партия начинает расследование и вскоре выясняет, что скрытень не бежал, а был похищен. Его похититель – некто Безносый Эган, бандит. Перебив его охрану и побеседовав с негодяем, герои узнают, что он подбросил тварь на территорию своей бывшей начальницы, Лорины Гразы, желая таким экстравагантным образом отомстить ей.

Пообщавшись с Гразой, партия отправляется на бой со скрытнем, который устроил себе логово в алхимической лаборатории. Суровое сражение заканчивается победой, и партия получает заслуженную награду от Леони.

Однако этим история не заканчивается. Через несколько дней наши герои призываются Гразой на бой уже с несколькими скрытнями, которые, как выясняется, довольно быстро размножаются. Победа над ними ставит точку в этой истории.

## **Основные персонажи**

**Васко Леони.** Богатый и влиятельный господин (из топ-5 города), сколотивший свое состояние на морской торговле. С оливковой кожей (тордоранец, для тех, кто понимает), лощеный, аристократичный, с небольшими усиками и бородкой, с тростью и богато одетый. Крайне уверен в себе, не принимает отказов. Общается со всеми (даже наемниками типа наших героев) на равных. Считает, что все можно купить и продать. Везде ходит в сопровождении своего телохранителя - огруна Окнота, обладателя чертовски внимательного взгляда и острого ума, несмотря на свои внушительные габариты.

**Дюрк Блэки.** Дворф-зоолог, мастер полевой работы. Нанят Леони для «добычи экспонатов» Внешне похож на смесь бандита и рейнджера, снабжен топорщащейся бородой и моноклем на цепочке. Энтузиаст науки, с восторгом готовый отслеживать тварей в любых болотах, но в то же время абсолютно лишенный социальных навыков и, зачастую, понимания последствий своих действий. Любит порассуждать о зоологии.

**Лорина Гроза.** «Крупная рыба» организованной преступности Пяти Пальцев. Высокая и стройная, явно каких-то аристократических корней, похожа на «пиратскую капитаншу», как их в кино показывают. Эмоциональная, однако умная и расчетливая. Предводительница целой армии бандитов, хозяйка крупного куска города, а также заноза в заднице многих высокопоставленных чиновников, что позволяет ей играть в политику.

**Безносый Эган.** Мордоворот и костолом, ранее на службе Гразы. Невысокий, уродливый, с плоской мордой, хриплым голосом и пудовыми кулаками. Быстро выходит из себя. Не особо умен, но при этом, на свою беду, довольно изобретателен. Недавно попытался обмануть Гразу, но все пошло не так, в результате чего он еле-еле унес ноги вместе с небольшой бандой ближайших соратников. Жаждет мести.

## Сцена первая: Стройка

### Вводная

Наши герои прибывают на внушительную стройку, которая идет на недавно освобожденном от лачуг участке города. Партию приводит сюда письмо от Васко Леони, который хочет предложить им срочную работу, а от подобных предложений не отказываются.

Господин Леони в сопровождении своего телохранителя бродит по стройке – лично проверяет, как идут дела, вмешиваясь в работу и давая «полезные» советы. Заметив героев, он здоровается с ними и, не спросив мнения, приглашает их на экскурсию по стройке. Под рев двигателей рабочих джеков и ругань рабочих, господин рассказывает о том, что здесь будет Университет Естественных Наук Орда имени (конечно же) Леони. «Я же патриот, в конце концов, надо же, чтобы и у нас было не хуже, чем в проклятом Сигмаре!». По ходу разговора Леони спрашивает мнения партии по различным вопросам в духе «сколько этажей сделать в основном здании, как думаете?» и так далее.

Цель этого разговора – «разогреть» партию, дать игрокам возможность описать своих персонажей и ответить на пару не особо важных вопросов. Не затягивайте его надолго.

Постепенно Леони переходит к делу. Итак, суть проблемы в следующем. Леони в рамках «покупки» университета имени самого себя начал приобретать также и научный состав. Одним из первых нанятых специалистов стал некто Дюрк Блэкиит – непризнанный твердолобым научным сообществом исследователь-одиночка, который теперь, при соответствующем финансировании, достигнет, вероятно, невиданных успехов. Первым достижением Блэкиита стала добыча «какой-то там твари, которая, зараза такая, убежала сегодня ночью, убив двух охранников». В общем, партии предлагается быстро и, главное, без лишнего шума найти сбежавшее существо. В идеале – вернуть назад, но как минимум – устранить. За первый вариант наниматель платит каждому по 500 крон, за второй – 300 (немаленькие деньги, в целом). И, конечно же, ни при каких обстоятельствах имя Леони не должно всплыть в этой истории, особенно – если тварь успеет натворить дел, ибо «Дюрк говорит, что она вроде довольно опасная». Собственно, на этом наниматель намерен отправить героев беседовать с Блэкиитом и осматривать место преступления.

Персонажи игроков могут задать интересующие их вопросы, но в ответах Леони будет немногословен, демонстрировать презрение к деталям и всячески подчеркивать тот факт, что он уже все сказал и сделал. Желаящие могут попытаться несколько повысить цену – успешная проверка навыка Negotiation против сложности 14 поднимет ее до 700/500 крон соответственно.

### Расследование

Блэкиит здоровается с партией и выражает большое сожаление тем фактом, что столь редкий экземпляр бежал до того, как его смогли как следует изучить. Кто это был? Представитель редчайшего вида существ, водящихся в Кровокаменной пустоши – могильный скрытень. Если в группе есть кто-то с навыком Lore (Undead), позвольте им сделать проверку и расскажите, что персонаж знает о чудовище в соответствии с представленной в «Монстерномиконе» таблицей. Если же таковых нет – тогда вложите эти сведения в уста Блэкиита. Советую напустить туману, не говорить ничего конкретного, и не упоминать о механизме размножения скрытней (убитые ими сами превращаются в скрытней) – пусть будет сюрприз.

Помимо этого, дворф представляет партии своих помощников, с которыми он вместе добыл скрытня. Это громадный троллькин Джостон Кроворог и семейная пара искателей приключенцев Нолан и Лейси, он – колдун, она – стрелок. Все присутствуют тут, и снабжены довольно хмурыми лицами (хотя троллькин по большей части дремлет, если его не потревожить).

Итак, по словам Блэкиа, вот что произошло. Вчера они принесли на территорию стройки ящик-гроб, в котором крепко-накрепко был заколочен скрытень. Ящик был помещен во-он в тот отдельно стоящий домик – «склад для научного барахла», домик был заперт на ключ, а на ночь к нему была приставлена охрана. Однако сегодня поутру оба охранника найдены убитыми с разорванными горлами, гроб разломан в щепки, а закрытое ставнями окно склада вынесено. В общем, дворф готов ответить на все вопросы и оказать всякую помощь, исходя из своих сил и знаний – Леони уже побеседовал с ним, и был крайне убедителен.

Чтобы вам было понятнее, давайте я сразу расскажу, что на самом деле произошло. Во всем виноват Нолан. Он местный парень с мутным прошлым, и, вернувшись в город, он заглянул на огонек к своему хорошему товарищу Безносому Эгану. За рюмкой бренди Нолан рассказал о том, что они привезли в город, и в голове Эгана созрел гениальный план. Итак, ночью Нолан и еще пара человек Эгана пробрались на стройку, прирезали охранников, выкрали гроб и (как могли) инсценировали побег скрытня.

Сам процесс расследования, откровенно говоря, является фикцией – модуль линейен, и опции «партия не догадалась, что произошло», на самом деле просто нет. Однако постепенное выяснение обстоятельств может быть довольно увлекательным само по себе. Так что решайте – вы можете как отыграть сцену в нормальном нарративном ключе, так и просто попросить игроков сделать несколько проверок навыков и рассказать, что они нашли. В любом случае, вот таблица вам в помощь. Сложности небольшие, чтобы партия смогла найти все улики (а также от того, что горе-грабители были не очень аккуратны).

**Без проверок.** Тела обоих охранников находятся снаружи склада, у каждого из них повреждены гортань и глотка. Окно склада выбито. Внутри склада – щепки и обломки скрепляющих металлических лент.

**Detection, TN 12.** Щепок на полу явно не хватит на то, чтобы собрать большой ящик, а скрепляющие кольца определенно взяты от небольших бочек.

**Forensic Science, TN 12.** На входной двери следы работы отмычкой.

**Medicine, TN 12.** Раны охранникам нанесены не когтями, а ножом.

**Interrogation, TN 12.** Нолан путается в показаниях.

**Intimidation, TN 12.** Нолан явно нервничает и размышляет, как бы убежать.

**Tracking, TN 12.** Неподалеку от склада на мягкой земле явно видны следы повозки и гроба, который ставили на землю при погрузке.

Можете и сами добавить улики, исходя из своего видения ситуации и направления мыслей партии. Если каких-то навыков из перечисленных нет, можете заменить их другими (Forensic Science, например, вообще, в принципе, универсален).

Выходов из сцены может быть несколько.

Первый, самый очевидный – Нолан расколется и расскажет всю правду (возможно, для этого на него надо будет надавить, или он попытается бежать и его придется догонять; смотрите по ситуации). Если дело дойдет до драки, то используйте следующие параметры:

- Нолан – Human Arcanist (Core Rulebook). Увеличьте значение Vitality до 10.

- Лейси - Human Thug (Core Rulebook).

- Джостон – Trollkin Warrior (Expanded Bestiary).

Блэкиа в битве участвовать не будет, ограничится беготней и воплями «Прекратите!». Лейси и Джостон изначально выступают на стороне Нолана, но их можно вывести из драки при помощи успешной проверки навыков Negotiation (TN 12), Intimidation (TN 15) или какого-нибудь другого, который покажется вам уместным в данной ситуации. В любом случае, эта «битва» не должна быть долгой и сложной и скорее поможет вам в общих чертах показать игрокам боевую механику.

Второй вариант – это проследовать за следами повозки. Tracking, TN 12.

Третий – побеседовать с Лейси. Если внятно донести до нее, что спасение Нолана в ее руках (Negotiation TN 12) или пригрозить расправиться с ним, если она не поможет его найти (Intimidation TN 12), то она поведаст о том, что ее муж вчера ночью что-то замышлял с Безносом. Да, она знает адрес.

Так или иначе, наши герои направляются на встречу с Безносом Эганом.

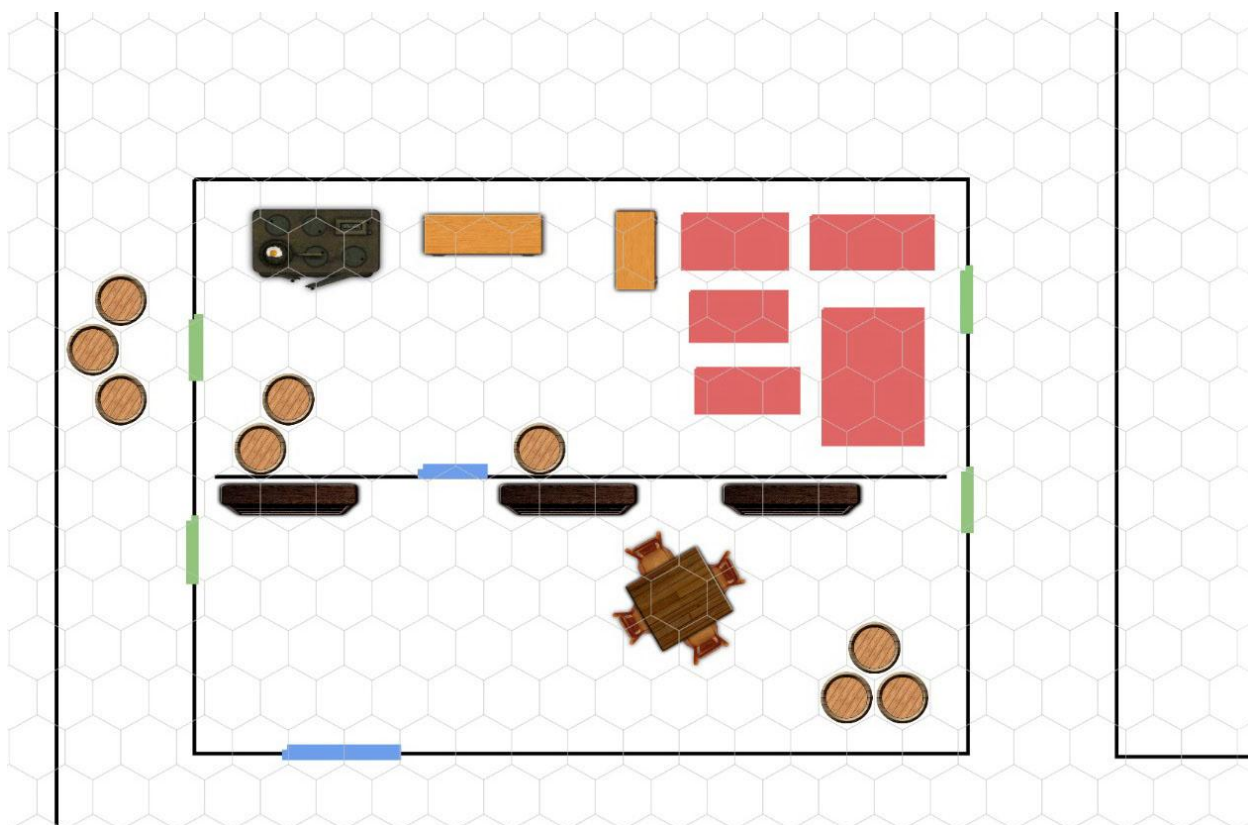
## Сцена вторая: На складе Эгана

Выяснив, где располагается логово Безносого Эгана, партия устремляется к нему. В идеале, если герои доберутся туда вечером, когда народу уже не так много, дневная суета немного улеглась, а улицы скрыты сумраком (из которого торчат длинные носы подозрительных личностей).

Кстати, на этом этапе полезно будет кому-то из партии (имеющему взаимоотношения с криминальными кругами города) «напомнить» о том, что Гроза жуть до чего обижена на своего бывшего помощника и готова заплатить за его голову 500 крон. Это поможет направить мысли игроков в удобном нам направлении.

Эган устроился в одном из складов в портовом районе города. Интересующий героев дом расположился среди множества таких же, как он, непримечательных одноэтажных зданий. Городская стража Пяти Пальцев, и без того немногочисленная и продажная, редко заходит в складской район, поэтому хозяевам приходится самим заботиться о безопасности товара. Некоторые довольствуются крепкими дверями и хорошими замками, другие нанимают громил и покупают собак. Но в целом, у партии не должно возникнуть никаких сложностей с тем, чтобы подобраться поближе к интересующего ее дому – частная охрана занята своими делами и вряд ли будет лезть не в свое дело, даже когда начнется стрельба (а она начнется, не сомневайтесь).

Итак, вот план склада, на котором расположился Эган со своими соратниками:



Как видите, склад внутри оборудован под самую настоящую бандитскую берлогу. Что здесь что:

- Синенькие линии – это двери. Зелененькие – окна. Внешняя дверь открыта, внутренняя – открыта. Окна, кроме верхнего левого, закрыты ставнями. Ставни можно открыть изнутри при помощи quick action'а или сломать снаружи атакой – автоматическое попадание, ARM 12.
- Странные линии слева и справа – это контуры соседних зданий (на всякий случай).
- Кругляшки – это бочки. За ними можно спрятаться и тем самым получить cover. Столы, шкафы и стулья все служат примерно той же цели.

- Подозрительные розовые прямоугольнички – это топчаны, на которых негодяи спят, когда устают от злодейства. На игру влияния не оказывают.
- Фиговина слева наверху – это газовая плита. На момент начала эпизода в ней горит огонь, и попавшийся в зону плиты получает удар силой 10 и fire continuous effect.
- На улице темно, так что не забывайте про concealment и +2 к проверкам Sneak.

У двери дежурят два охранника – это human thug'и из Core Rulebook. Помимо этого, внутри здания находятся:

- Сам Безносый Эган (описание в прошлом посте, статьи ниже);
- Тяжелая поддержка - один ogrun marauder из Expanded Bestiary;
- Еще один human thug;
- Три human thief'а из базовой книги правил.

Если у вас 4 игрока, добавьте еще двух human thug'ов и одного human thief'а. Ну а если 5, то вам к этим трем придется подключить еще одного огуна и одного thief'а.

Расставьте всю эту братию внутри дома так, как вам будет удобно. Если они все нормально помещаться не будут, то отправьте часть из них наружу – типа, охраняют или свежим воздухом дышат.

### **Безносый Эган**

SPD 6  
STR 6  
MAT 6  
RAT 5  
DEF 12  
ARM 14  
WP 10  
Initiative 12  
Detection 5  
Sneak 4  
Vitality 14

*Оружие ближнего боя: топор (POW 3, P+S 9)*

*Оружие дальнего боя: пистоль (RNG 8, POW 10)*

*Свойства:*

- Получает 1 фит-поинт каждый раунд
- Эган может потратить фит-поинт для усиления (boost) урона от ближней атаки
- Проводя атаку по врагу в зоне атаки другого дружественного персонажа, Эган получает +1 к атаке и урону (свойство называется Gang)
- В начале боя (когда определяется инициатива) Эган может переместиться на 2'' и потратить быстрое действие для того, чтобы получить укрытие (Find cover)

Так или иначе, рано или поздно, этот эпизод должен закончиться хорошей дракой. А иначе зачем мы вообще садились играть в Iron Kingdoms? Так что, если игроки начинают застревать, изобретать всякие планы про «сходить, захватить и позвать», по возможности пресекайте эту активность. Как минимум – мягким напоминанием про то, что время тикает и скрытень где-то вовсю развлекается, как максимум – один из бандитов обнаружит героев и громко задаст закономерный вопрос «а кто вы и что это вы тут делаете, а»?

В любом случае, партия перед началом сражения может попытаться незаметно (Sneak TN10, бонус за сумрак уже учтен) проникнуть к открытому окну, чтобы поподслушивать и поподглядывать. Однако это особо ничего не даст, кроме получения общего представления о том, кто внутри и где стоит. Ну и возможности спланировать атаку и организовать себе surprise round. В целом, это будет полезно, так как этот эпизод чуть сложнее среднего, и без грамотной подготовки партия может понести некоторые потери.

Бандиты Эгана станут до последнего оборонять свою базу и из дома вылезать торопиться не будут. Только когда огрун(ы) будет убит, а остальных останется меньше четверти, негодяи попробуют смыться. Безносый же сам настолько упрям, что будет сражаться до последнего.

Когда дым рассеется, герои смогут разыскать среди тел одного достаточно живого раненого, который и расскажет о «гениальном» плане мести покойного шефа. Открытый ящик со скрытнем подкинут на территорию Гразы, и где тварь сейчас носится – неизвестно.

В общем, если вы правильно расставите акценты, то следующая остановка – это особняк Гразы. Вполне вероятно, партия направится туда, волоча за собой голову Эгана (или какое-нибудь другое доказательство его смерти, если ваши персонажи более цивилизованные, чем мои).

### Сцена 3: Знакомство с Гразой

Особняк госпожи (или сеньоры?) Гразы находится в одном из самых темных и злочных районов Пяти Пальцев. Темень, узкие улочки, кругом подозрительные шепотки, по подворотням кого-то постоянно бьют и грабят, а звезд не видать из-за переплетения веревок между домами. В общем, пока партия движется по этому району, покажите им картинку неблагоприятного существования в этом милом городе. Если есть желание, даже можете устроить небольшой развлекательный эпизод с нападением на героев каких-нибудь не слишком умных громил или канализационно/мусорных животных. Монстрономикон вам в помощь.

В любом случае партия добирается до особняка Гразы. Этот старый, массивный, двухэтажный дом стоит как будто в полосе отчуждения: никто из темных личностей района не приближается к нему. То ли дело в паре зловещих: сухих и тощих деревьев у входа, то ли (что более вероятно) во взгляде вооруженного до зубов троллькина-охранника у двери. Тем не менее, если наши герои смогут внятно объяснить, какого черта им тут надо, их без проблем пропустят внутрь.

В доме довольно богатая обстановка, прямо-таки роскошная. Правда, роскошь вся эта несколько аляповатая, как будто сюда тащили все, что только могло понравиться, не заботясь о сочетаемости друг с другом: старинное оружие, статуи, картины, ковры и все такое прочее. В доме присутствуют несколько головорезов со столь холодными глазами, что становится не по себе. В целом, все эти детали для сюжета не важны, но зато помогут создать соответствующую атмосферу самого криминального города Железных Королевств.

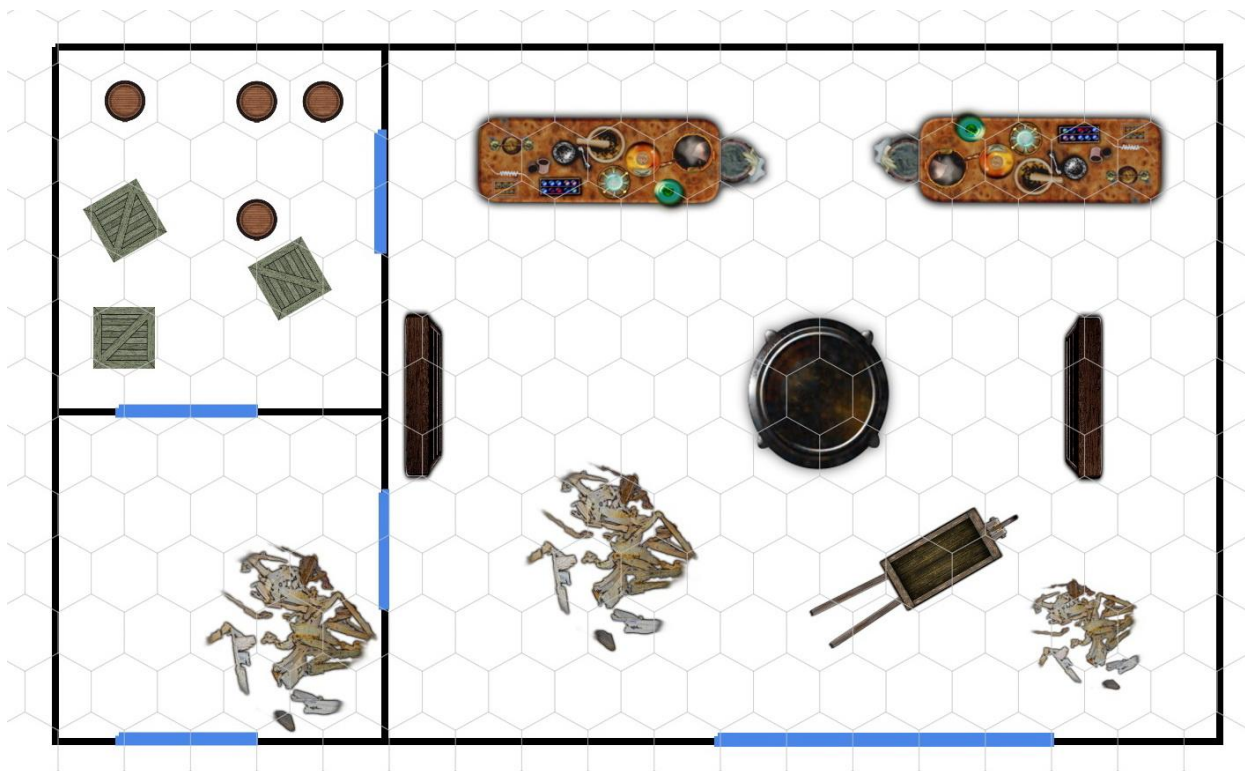
Госпожа Гроза как раз заканчивает разговор с двумя господами, которые, стараясь не смотреть на партию, удаляются прочь (хотя внимательный наблюдатель сможет опознать в них пару высокопоставленных городских чиновников). Хозяйка встретит гостей довольно учтиво, хотя ее учтивость все-таки отдает этакой атаманской вежливостью – ну, знаете, когда щедрость граничит с угрозой. Тем не менее, если герои опять же будут деловиты и не понаговорят всяких глупостей, то по итогам беседы Лорина мало того, что заплатит обещанные 500 крон за голову Эгана (на всех, а не каждому), но и предложит дополнительно еще 500, если герои смогут справиться с «той дрянью, которую этот говнюк мне подкинул. Вы вроде как специалисты в таких делах».

В общем, да, скрытень устроился в одной из алхимических лабораторий Гразы, предварительно организовав там кровавую баню (кстати, он не ест, а убивает просто... ну просто потому, что он так устроен). Атаманша послала туда отряд бойцов, но от них остались рожки да ножки, и она больше не хочет рисковать жизнями своих людей и склонна доверить дело профессионалам – то бишь Седым Псам.

Подразумевается, что партия согласится. А что ей еще делать?

#### Сцена 4: Алхимическая лаборатория

Вот карта лаборатории.



- Синие пометки – двери. Окон открываемых нет, ибо вся алхимия жуть до чего таинственное дело.
- Бочки, коробки, шкафы и телега – обычные укрытия, как и на прошлой карте.
- Непонятные обломки – это обломки и есть. Скрытень тут набезобразничал, так что это следы его деятельности. Rough terrain.
- Колодец в центре – это чан с водой. Тоже дает укрытие.
- Столы сверху содержат остатки алхимических ингредиентов и микстур. Тот, кто умудрится попасть в зону стола, бросает кубик. 1 – все ок, 2-3 - fire continuous effect, 4-5 - corrosion continuous effect, 6 – сразу fire и corrosion.
- В помещении есть еще балки под потолком. Для игровых персонажей они недоступны – очень уж туда залезть сложно. Скрытень, однако, запрыгивает на балки одним движением и бегаёт по ним весьма резво. Считайте, что до балок 2 дюйма (3 с небольшим метра во внутри-игровых терминах), так что партии придется стрелять или запастись reach-оружием.

Обезображенные тела жертв твари на схеме отсутствуют, опишите их сами со всей доступной экспрессией.

В общем, это будет боссфайт. Скрытень Блэкиту достался исключительно древний и злобный, так что победить его будет ох как непросто. Для наших целей базовая тварь из Монстрономикона не подходит – она слишком слаба, так что придется ее серьезно «накачать». Открываем Sepulcher Lurker'a и дорабатываем напильником:

- Прежде всего, суммарное значение Sneak поднимаем до 7. Несмотря на размеры, гадина жуть до чего незаметная;
- Во вторых, даем зверю два фит-поинта в раунд;
- В-третьих, поднимаем значение рейтинга Terror до 16;

- В-четвертых, даем возможность раз в раунд вместо движения упрыгивать на потолочные балки и прятаться там (бросок Sneak с учетом бонуса +2 за темноту под потолком);
- В-пятых, даем свойство Parry – существо не подвержено free strike'ам;
- В-шестых, поднимаем суммарное значение ARM до 17;
- Ну и в-седьмых, раздуваем Vitality в зависимости от количества персонажей в партии. 21 при трех, 28 при четырех и 35 при пяти;

Сам скрытень на начало боя спрятался в темноте среди балок, и чтобы обнаружить его, потребуется успешная проверка навыка Detection (TN 18). Собственно, тактика его простая – прыгать с балок в гущу врагов, использовать assault и chain attack, а когда его прижмут – уходить обратно, лечиться фит-поинтами, а потом повторять.

Тем не менее, я верю в креативность, удачу и навыки героев и не сомневаюсь, что из этого непростого боя они выйдут победителями, а потом получают награду сначала от Гразы, а потом уж и от Леони.

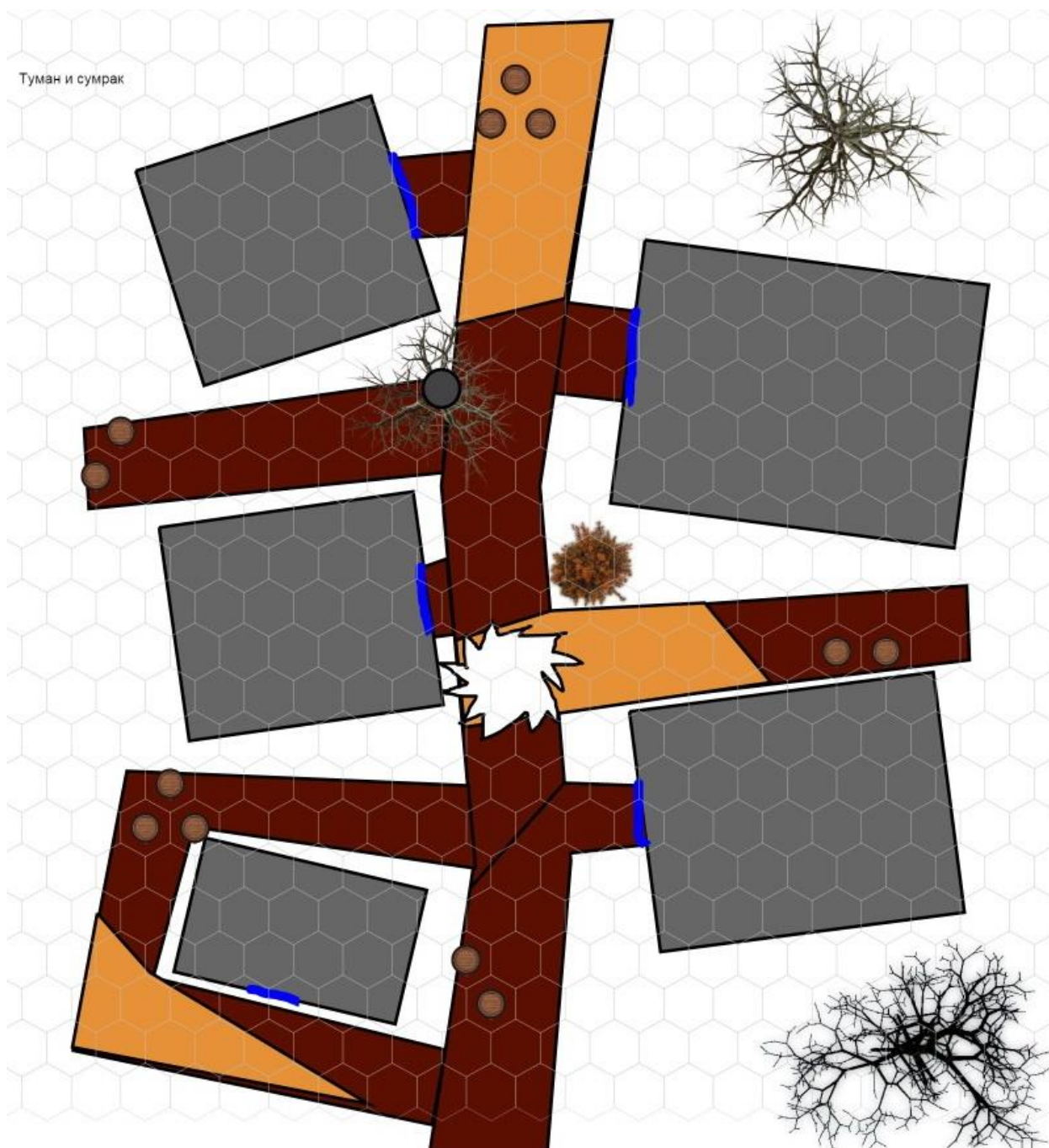
В общем-то, тут историю можно и закруглить, особенно если у вас закончилось время. Однако, если хочется поиграть еще, то вот еще один бонусный эпизод.

### Сцена 5: Еще больше скрытней!

Спустя пять дней после победы над скрытнем (если хотите, можете дать партии потратить что-то из свежеполученных денег на новую снарягу) в офис Псов приходит посыльный от Гразы и просит героев как можно быстрее прибыть к ней в особняк – речь идет о новом контракте.

Предводительница бандитов объяснит, что, как выяснилось, из убитых скрытнями людей получаются прекрасные новые скрытни. Собственно, у нее теперь небольшая зоологическая катастрофа – умертвия устроили себе базу среди лачуг в болотистой части города. 1000 крон за уничтожение. Беретесь?

Если партия отказывается – что ж, значит сказочке конец. А если нет – вот вам тактическая карта. Это домики, стоящие на сваях над болотистой землей. Запашок тут соответствующий.



- Темно-коричневое – это крепкие деревянные мостки на сваях. Светло-коричневые – ветхие и сгнившие, чтобы пройти по ним, нужно пройти проверку Agility с TN 10 или свалиться вниз.

- Красивая дыра посередине – это просто сломанная дорожка. Перепрыгнуть ее можно проверкой Jumping TN 13.
- Серые прямоугольнички – это лачуги. В рамках игры они заколочены и не открываются. Однако на них можно залезть: Climbing, TN 12. Высота домиков 2 дюйма (3,5 метров). Крыши односкатные и с небольшим наклоном, так что ходить можно без проблем.
- Деревья и бочки – это традиционно потенциальный cover.
- Упавший в грязюку герой должен пройти проверку Climbing, TN 12, чтобы выбраться на соседнюю клетку, при этом он теряет либо движение, либо действие в этот ход. Скрытня, что характерно, по грязи бегают без проблем и даже могут в нее закапываться и прятаться (см. ниже). Не забываем про сумрак и туман (вон, даже на карте написано): +2 к Sneak и общий concealment.

Здесь у нас будут обычные, монстрономиконовые скрытня: по одному на каждого игрока. Попрячьте их по террейну и помните, что они умеют закапываться в грязюку под мостками (способность Burrow). Хотя это и не указано в описании свойства, я думаю, что при этом тварь еще и может сделать проверку Sneak.

Ну что ж, после этой битвы уже точно все. Граза сожжет все тела жертв скрытней, которые ей попадутся. Уфф, победа!

## Что дальше?

Ну и напоследок, как во всех уважающих себя модулях, несколько идей для потенциального продолжения истории.

- Леони, впечатленный способностями героев, предлагает им отправиться вместе с Блэкитом на поиски новых опасных тварей для будущего Университета – старая команда не оправдала доверия (за исключением разве что Джостона).

- Тот же Леони нанимает Псов для охраны стройки, на которой начались какие-то странные происшествия. Невинная работа оборачивается полномасштабным расследованием с выкапыванием деталей козней врагов Леони.

- Граза не прочь нанять героев для того, чтобы они вывезли ценности из заброшенной усадьбы ее отца на берегу реки. Последний раз, когда она там была, по усадьбе бродили какие-то жуткие чудища.