# [**English version of walkthrough**](https://docs.google.com/document/d/1nc733oxh_dlxQwF9tPBlyzlltR5cEEAhA07D0soKxlY/edit)

[**Наш Дискорд**](https://discord.gg/MGY3GFf)

[**Наш Патреон**](https://www.patreon.com/Sad_Crab)

# Вступление:

1. *Игра начинается в Азкабане. Нам представляют Лорда Рэттлснэйка, которого навещает Министр Магии, якобы старый товарищ Лорда. Его сопровождает рядовой мракоборец - Ксандрия. У Петриуса есть ряд вопросов к прошлому героя, но Лорд отказывается говорить, ссылаясь на прошедшую чистку памяти.*
2. Стартовая сцена в Азкабане прерывается необходимостью надеть на Лорда одежду. Но в одежде прячется змея-информатор, которой нужно позволить скрыться незамеченной:**нужно убедить Ксандрию, что она действительно может отвлечься на голый торс.**
   1. **НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА КСАНДРИЮ И ВЫБРАТЬ ПУНКТ “ОТВЛЕЧЬ ГОЛЫМ ТОРСОМ”**
3. Пока все будут заняты своими делами (Ксандрия верещать, Лорд рычать, а Петриус - трястись), змея покинет камеру. После этого наступит очередное интерактивное окно, в которое необходимо выполнить просьбу Петриуса: **одеться.**
   1. **НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ЛЕЖАЩУЮ РЯДОМ ОДЕЖДУ, В КОТОРОЙ ПРЯТАЛАСЬ ЗМЕЯ**
4. Диалог продолжится, Ксандрия отойдёт к двери, а Петриус достанет омут, желая перенести нас в воспоминания: **Лорду необходимо подчиниться.**
   1. **НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ОМУТ**
5. *Когда Лорд погрузится в воспоминания, его прошлое - Маркус Рэдблэк, он окажется на выходе с железнодорожной станции, на пути в Хогсмид. Можно осмотреться,* ***можно сразу продолжить путь в Отель Хогсмида.***
6. *Начнётся экспозиционная сцена разговора Альбуса Дамблдора с Северусом Снейпом, где выяснится, что герой приехал работать лекарем на смену скоропостижно скончавшейся Мадам Помфри. В то же время Дамблдор собирается покинуть школу на неопределённый срок из-за некоего магического недуга.*
7. На следующее утро Маркус решает прогуляться по Хогвартсу, хоть его туда официально пока никто и не приглашал. Но на входе он встречает старого знакомого - Рубеуса Хагрида, которого видеть явно не рад. Хагрид отказывается позволять герою гулять одному и герою необходимо найти что-то, что сможет переключить внимание: **передать Хагриду девичьи трусики, найденные на метле, торчащей в камне на выходе со станции.**
   1. **НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ В ДИАЛОГЕ СТРОЧКУ “ВАЖНАЯ УЛИКА”**
8. *Очередной экспозиционный диалог, где Дамблдора посещает Минерва Макгонагал. Дамблдор даёт ей указания касательно предстоящего прихода Маркуса и сменщика на посту директора - отца маркуса, Тома Рэддла. Про последнего Дамблдор говорит, что стоит подождать, потому необходимо назначить кого-то временно на пост директора из министерства.*
9. Маркус проходит мост и выходит к воротам. Но пройти в школу не может: ученица предпоследнего курса, Кори Нола, принимает Маркуса за нового ученика и требует либо это подтвердить, либо доказать свои полномочия, если Маркус работает в школе: **согнать целующуюся парочку.**
10. В школе Маркус пока, естественно, не работает. Безусловно, парочка его не слушается. Узнав, что девушка фанатеет от сов, Маркус должен применить сову - но не к парочке (‘то явное самоубийство по отношению к её парню): **нужно посадить её рядом, чтобы она смогла отвлечь, но не выдать хозяина.**
    1. **НЕОБХОДИМО ПЕРЕТАЩИТЬ СОВУ ИЗ ИНВЕНТАРЯ НА ДОСКУ ОБЪЯВЛЕНИЙ**
11. Эффект не достигается: сова тихо сидит, а парочка продолжает увлечённо облизывать друг другу полость рта. Теперь необходимо начать разговор с совой и заставить ту сделать “Что-нибудь”: **убедить её работать.**
12. Сова притворяется мёртвой, парочка шокирована, Нола пропускает Маркуса. Но сперва спрашивает: кто тот на самом деле? В дальнейшем игрок поймёт, что каждый вариант ответа - по своему правдив. **Кроме одного: именно того, который хочет услышать Нола.**
13. *И снова сцена: Северус разговаривает с Минервой в коридоре. Северус высказывает открытое недовольство необходимости искать временную замену директору из министерства и прибытию Маркуса, тем более - на должность лекаря. Минерва предлагает махинацию: протолкнуть Маркуса на место временного директора, найти нового лекаря и выгнать Маркуса полностью, когда приедет Том Рэддл. Этот вариант всех устраивает.*
14. *Маркус наконец попадает на территорию замка. И, (по желанию), может пройтись по факультетам.* ***В любой момент есть возможность вернуться в Хогсмид и пропустить день.***
15. Но вот беда: на факультеты Маркус попасть не может, поскольку не знает пароля. Необходимо попробовать найти подсказки: **вернуться ко входу и проверить доску объявлений.**
    1. **НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ “ВХОД” И НА ЭТОЙ ЛОКАЦИИ НАЖАТЬ НА ДОСКУ**
    2. **НА ДОСКЕ НАДО НАЙТИ ВСЕ ЧЕТЫРЕ ФАКУЛЬТЕТСКИЕ ЗАМЕТКИ.**
16. *После получения подсказки, Маркус отправляется гулять по факультетам. После короткой попытки подобрать пароль, он сталкивается с выходящими ученицами. Познакомиться с ними он не успевает, как и не успевает прошмыгнуть в расположение. Не сумев попасть ни на один из факультетов, он возвращается в Хогсмид.*
17. *Тем временем, каждая из учениц по очереди приходят к Дамблдору и требуют его пойти на уступки в плане упрощения (а где-то и в плане ужесточения) правил. Знающий о своём не объявленном пока отъезде, Дамблдор откладывает решение вопросов на начало следующего учебного года.*
18. Следующим утром Маркус получает письмо с официальным приглашением: **ему необходимо посетить Дамблдора в его башне.**
19. *С Дамблдором происходит глубокая беседа о делах в школе и о том, как Маркусу предстоит быть лекарем. Получив распоряжение забрать на следующий день ключ на этом месте от Минервы Макгонагал, Маркус возвращается в номер.*
20. Очередное утро начинается с того, что Маркус отправляется обратно в кабинет директора. Но его беспокоит основное желание, которое и убедило его вернуться в школу работать лекарем - гинекология: **он может повесить объявление о частной практике на доску объявления перед возвращением в кабинет директора.**
21. *Возвращение в кабинет становится для Маркуса переломным моментом - он узнаёт, что назначен временно исполняющим обязанности директора. А ещё - что более лекарем в школе он быть не сможет.*
22. В конце разговора Петриус входит в сознание Лорда и указывает на необходимость вернуться: **окунуться в омут в кабинете.**
    1. **НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ОМУТ В ПРАВОМ НИЖНЕМ УГЛУ.**

# Акт 1

Глава 1

1. По возвращении в кабинет, Маркус горит желанием издать какой-нибудь хулиганский указ, как директор: берёт со стола перо, бумагу и пишет.
   1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА СТОЛ И ВЫБРАТЬ ТЕМУ.
2. Маркуса прерывает возврат Минервы, которая говорит, что полномочий у ВРИО нет. От скуки Маркус начинает искать себе занятие: лезет в шкаф и натыкается на письмо Дамблдору.
   1. НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ НУЖНУЮ ПОЛКУ И ПИСЬМО.
3. В письме Маркус узнаёт, что недуг дамблдора - больная спина и уехал он в санаторий, а не в госпиталь.
4. Через час приходит Северус Снейп. Раскрывается причина их конфликта: Северус обвиняет Маркуса в том, что тот домогался и совратил собственную сестру, из-за чего у неё возникли проблемы в дальнейших отношениях.
5. Маркус не верит, что такое было и решает вызвать кого-то свидетелем.
6. В этот момент в кабинет возвращается сова Лупоглазка. И Маркус решает позвать того, кто не будет ему врать: он отправляет сову за Минервой.
   1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА СОВУ, ВЫБРАТЬ ПОРТРЕТ МИНЕРВЫ В РЕЖИМЕ МАРОК И ПОДТВЕРДИТЬ ОТПРАВКУ, ПОСТАВИВ ПЕЧАТЬ ПО ЦЕНТРУ КОНВЕРТА.
7. В тот же час сова возвращается с ответом, что Минерва будет в 22:00. Маркус решает понять, сколько её необходимо ждать: изучает часы, вешает на них маркер времени прибытия Минервы и ждёт.
   1. НЕОБХОДИМО СОВЕРШИТЬ ПРОПУСК ВРЕМЕНИ:
      1. Нажать на портрет (на необходимый час) на часах.
      2. Правым кликом нажать на часы, чтобы подождать один час.
8. Затем раздаётся стук: Маркус впускает Минерву.
   1. НЕОБХОДИМО ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ:
      1. Нажать на дверь и выбрать пункт “Впустить”
      2. Правым кликом нажать на дверь.
9. В разговоре с ней он узнаёт, что все косвенные утверждения Снейпа верны. В порыве ярости он выбивает из шкафа рамку с монетами и решает залить горе алкоголем.
10. Маркусу необходимо нарисовать себе собутыльника: найти в шкафу холст, на котором были монеты.
    1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ШКАФ И ПЕРЕТАЩИТЬ В СВОЙ ИНВЕНТАРЬ ХОЛСТ.
11. Маркусу необходимо найти способ заказать выпивку: поискать в столе какие-нибудь газеты или каталоги.
    1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА СТОЛ И ПОДТВЕРДИТЬ ПОКУПКУ “АССОРТИ”
12. Чтобы не забыть о посылке, Маркус решает оставить на часах напоминание. Но теперь ему нужно дождаться её прибытия: либо просто подождать, либо найти где переночевать.
    1. НЕОБХОДИМО СОВЕРШИТЬ НОЧНОЙ ПРОПУСК ВРЕМЕНИ:
       1. Нажать на маркер и подтвердить. Тогда герой уснёт и проснётся утром за столом в 10:00, когда прибудет посылка.
       2. Нажать на дверь справа, чтобы обнаружить спальню и подтвердить сон до утра. Тогда герой окажется снова за столом в 10:00, когда прибудет посылка
13. Маркус подбирает посылку.
    1. НЕОБХОДИМО КЛИКНУТЬ НА НЕЁ ДЛЯ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ
14. Когда у Маркуса появляется и ассорти, и холст, он должен найти хорошее место для отдыха: разжечь камин и отправиться к нему.
    1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА КАМИН, ЧТОБЫ ТОТ ЗАГОРЕЛСЯ.
    2. НА ГОРЯЩИЙ КАМИН НАДО ПРИМЕНИТЬ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ ХОЛСТ И АССОРТИ.
15. Маркус дорисовывает портрет и обучает его, продолжая пить.
16. Вечер немного затягивается и Лорд приходит в себя. Поговорив с Петриусом, он снова погружается.
    1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ОМУТ.

Глава 2

1. Идёт видение, где Лорд, будучи директором Хогвартса требует от Снейпа всех четырёх встреченных ранее девушек себе в наложницы. Сцена заканчивается дуэлью.
2. Маркус спит за столом, его Тревожит Минерва и сообщает, что уже 1 сентября. Она просит его проследовать за ней.
   1. НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ВОСТОЧНОЕ УЧЕБНОЕ КРЫЛО
3. Маркус недобро высказывается об учениках и школе. Оказывается, что все четыре ранее встреченные девушки - старосты своих факультетов.
4. Минерва возвращает Маркуса в кабинет и запрещает выходить, пока Маркус не извинится. Маркус предпочитает продолжить летнее дело: продолжает пить
   1. НЕОБХОДИМО ЗАКРЫТЬ ШТОРКУ
      1. Левым кликом, выбрать “Закрыть”
      2. Нажать правым кликом один раз
   2. НЕОБХОДИМО ОТКРЫТЬ ШКАФ, ПЕРЕТАЩИТЬ АЛКОГОЛЬ В ИНВЕНТАРЬ И ПРИМЕНЯТЬ ПО ОДНОМУ К СТОЛУ.
5. Между употреблением спиртного Маркуса посещают старосты. Маркус продолжает с ними ругаться.
6. Когда спиртное заканчивается, Маркус режет ногу об осколки на полу. Ему необходим спирт, чтобы обработать рану
   1. НЕОБХОДИМО ОТКРЫТЬ ИНВЕНТАРЬ И ПЕРЕТАЩИТЬ НА МАРКУСА НАСТОЙКУ.
7. Настойка попадает не на ногу, а в рот. В этот момент приходит Снейп и продолжается ругань. Оказывается, что холст, рамка и монеты внутри - коллекция Дамблдора. В то же время раскрывается причина ненависти к Снейпу со стороны Маркуса: Маркус обвиняет Снейпа в совращении матери героя. Снейп вину отрицает
8. Начинается дуэль. Маркус не может поразить Снейпа ни одним из трёх заклинаний, но сам не способен увернуться от единственного. Снейп ещё раз делает замечание касательно поведения Маркуса по отношению к ученикам и уходит
9. На героя падает шляпа. Она просыпается и начинается диалог: Маркус жалуется на несправедливое распределение, что должен был попасть на Слизерин, а не на Когтевран и что из-за этого от них ушёл отец. Шляпыч подбадривает героя, указывая на положительные стороны. Герой зарекается исправиться и больше не быть извращенцем и алкоголиком.
10. После разговора на Маркуса из шкафа падает некий предмет и тот теряет сознание.
11. В этот момент в сознание приходит Лорд и, после разговора с Петриусом, погружается обратно.
    1. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ОМУТ.

Глава 3

1. Очередное видение, Лорд даёт указание старостам подготовиться к изнасилованию, которое он и совершит сегодня вечером
2. Маркус начинает приходить в себя, лёжа на полу. Он слышит, как в кабинет входит Минерва, как она разговаривает с портретом, как портрет её соблазняет и предлагает надругаться над спящим Маркусом. Но Минерва уходит, испугавшись пробуждения Маркуса.
3. Оказывается, что портрет перенял поведение пьяного и морально упавшего Маркуса и стал извращенцем. А на голову свалилась некая статуя, которую надо осмотреть.
   1. НЕОБХОДИМО ОБЫСКАТЬ ШКАФ И ПЕРЕТАЩИТЬ В ИНВЕНТАРЬ СТАТУЮ, ЧТОБЫ ПРИМЕНИТЬ НА СТОЛ.
4. Герой решает поддерживать вектор самосовершенствования. Но его текущее состояние не способствует решению головоломки в статуе. Он решает, что это хороший способ взяться за себя как следует.
   1. НЕОБХОДИМО ПРОДЕЛАТЬ ПО ОДНОМУ РАЗУ КАЖДОЕ ИЗ ЧЕТЫРЁХ УПРАЖНЕНИЙ, ДОСТУПНЫХ В МЕНЮ СТОЛА В ПУНКТЕ “ЗАНЯТЬ СЕБЯ
5. Когда Маркус начинает открывать клапан, его начинают посещать снова те же старосты. В это раз они - с бумагами и хотят сотрудничать. Так или иначе, Маркуса не устраивает перспектива говорить на такие сложные темы сразу без предупреждения. Он отсылает девушек заниматься своими делами.
6. Каждое проделанное упражнение позволяет Маркусу разобраться с одним из 4 клапанов на статуе. Когда все клапаны открыты, Маркус проводит контрольный осмотр.
   1. ПОСЛЕ 4 ТРЕНИРОВОК С ПЯТОГО КРУЖКА ПРОПАДЁТ ЗАМОК. НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА НЕГО.
7. Контрольный осмотр показывает невероятное: за центральным клапаном скрывалась точная копия влагалища матери героя. Герой подмечает, что страсть к извращениям у него могла быть из-за неправильного воспитания и отрицательной модели поведения матери. В очередной раз он подмечает, что хочет измениться и найти себе другую цель.
8. Как только герой отправляется спать, к нему приходит Северус и предлагает выпить. Они обмениваются откровениями, где Снейп уверяет, что с матерью Маркуса не спал, а Маркус рассказывает, что его отношения с сестрой не выходили за рамки приличия.
9. Маркус говорит, что хочет заглянуть в зеркало ЕИНАЛЕЖ (Желаний), чтобы определиться со своими новыми целями. Северус говорит, что для допуска к таким артефактом, нужно быть полноценным сотрудником школы, например - профессором некой дисциплины, но уж никак не кем-то временным, пусть и директором. Тут оказывается, что ссора со старостами была очень несвоевременной, т.к. сейчас от их подтверждения зависит то, дадут ли Маркусу что-то преподавать в масштабе профессора, или же он будет вести факультатив у отдельных факультетов, как просто репетитор. Да и совет по-прежнему против того, чтобы директор что-то совмещал.
10. Маркус уточняет, сколько ему вообще осталось в школе, пока план Северуса и Минервы не привёл к увольнению Маркуса. Северус признаётся, что получил от Тома личное письмо с отказом возвращаться в школу. И северус пока не знает, что с этим делать. Потому и тянет время. Иными словами - Маркус будет директором, пока не найдётся кто-то ещё кому можно доверять. Хотя бы чуть больше, чем Маркусу.
11. Маркус со Снейпом решают попробовать создать новую дисциплину для преподавания, чтобы Маркус мог быть профессором и получил доступ к зеркалу.

лава 4.

Четвёртая глава имеет плавающую структуру. Игроку необходимо решить три задачи:

1. Получить адреса всех девушек
2. Решить проблемы каждой
3. Добиться поддержки Консилиума Старост.

# **Адреса старост**

1. Маркус встаёт перед невозможностью как-то вызвать девушек. На официальные запросы на факультеты они не отвечают, а никто их адрес давать не хочет. Единственная зацепка - оставшиеся после них бумаги.
   1. **НЕОБХОДИМО ПОПРОБОВАТЬ ПРОЧИТАТЬ БУМАГИ КАЖДОЙ ДЕВУШКИ ПО РАЗУ.**
2. С чтением возникают проблемы. Маркус пытается просить помощи у снейпа, но тот жалуется, что это не на пять минут, а он пришёл из-за печати буквально на 5 минут.
   1. **НЕОБХОДИМО ПРИ ВЫЗОВЕ СНЕЙПА СНИМАТЬ ПЕЧАТЬ “ОФИЦИАЛЬНОЕ”, КЛИКНУВ НА НЕЁ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ КОНВЕРТА.**
3. В разговоре Маркус расскажет о проблемах. Снейп даст на каждый случай по одному предмету. Маркус должен использовать их
   1. **НЕОБХОДИМО ПРИМЕНИТЬ:**
      1. **Фотографию - к столу при закрытой шторке**
      2. **Таблетки - к двери в спальню после 22:00**
      3. **Орешки - к фениксу**
      4. **Порошок - к горящему камину**
4. Попытка погонять лысого на фотографии подкидывает Маркусу проблем: его ловит Елена Когтевран. Но она не собирается Маркусу даже мешать. Она рассказывает о том, что Том, отец Маркуса, был неким тренером, а сам Маркус бежит от своей судьбы. Между тем она обещает позвать Дафну, чтобы герой уже начал приставать к живым девушкам.
5. Попытка сладко выспаться, читая бумаги Полумны успехом не заканчивается: Маркус встречается с ней во сне. Полумна обещает прийти и принести ещё бумаг на чтение.
6. Попытка сладко выспаться, заливая горе от прочтения бумаг Сьюзан тоже внезапно обрывается. Камин оказывается подключенным к сети. С маркусом связывается Амелия Боунс - тётя Сьюзан Боунс. Она обязует Маркуса скрытно провести лечение Сьюзан. Для пущей уверенности, она намекает Сьюзан, что у героя нетрадиционная ориентация и зовёт её в кабинет.
7. Попытка поиграться с птичкой заканчивается гибелью Фоукса. Но Гермиона отслеживает жизненные циклы Фоукса и приходит ускорить его рост.
8. В факультативное время (с 15 до 17)девушки приходят сами.
   1. **НЕОБХОДИМО ПОДДЕРЖИВАТЬ РАЗГОВОР ДО КОНЦА.**
   2. **ЕСЛИ РАЗГОВОР ПРЕРВАЛСЯ - ПОВТОРИТЬ ПРОЦЕДУРУ ПРИМЕНЕНИЯ ПРЕДМЕТА.**

# **Консилиум Старост**

1. Получив адреса, Маркус вызывает девушек. Но они отказываются помогать ввиду того, что у школы куча других проблем и вообще некий “Консилиум Старост” сейчас не может рассмотреть его пожелания. Маркусу необходимо решить эти проблемы и добиться от Консилиума поддержки.
2. Для решения вопроса консилиума, Маркусу необходимо попробовать поговорить с одной из девушек на тему подробностей.
3. После получения отказа, Маркус решает попробовать обсудить проблему с портретом. Вместе с ним они придумывают три варианта решения проблемы
   1. **НЕОБХОДИМО КЛИКНУТЬ НА ПОРТРЕТ И ВЫБРАТЬ В СЕРЬЁЗНЫХ РАЗГОВОРАХ “МЕСТО КОНСИЛИУМА”**
4. Маркусу нужно узнать, где происходит этот консилиум, чтобы проникнуть на него. У него есть три мысли: заручиться поддержкой, действовать из тени и втереться в доверие.
   1. **ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ ГЕРОЮ НЕОБХОДИМО ВЫЗВАТЬ АМЕЛИЮ БОУНС И ПОГОВОРИТЬ С НЕЙ О КОНСИЛИУМЕ. НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ПОГОВОРИТЬ СНОВА И ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ.**
   2. **ДЛЯ ДЕЙСТВИЯ ИЗ ТЕНИ НЕОБХОДИМО ОТПРАВИТЬ ПОРТРЕТ В ИНТЕРВАЛ С 20 ДО 22 ИСКАТЬ ДЕВУШЕК. ЗАТЕМ НЕОБХОДИМО ПЕРЕПРОВЕРИТЬ ЭТУ ИНФОРМАЦИЮ У ОДНОЙ ИЗ ДЕВУШЕК В МЕНЮ КОНСИЛИУМА.**
   3. **НУЖНА ПОЧИНЕННАЯ МЕТЛА. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВТЕРЕТЬСЯ В ДОВЕРИЕ, НЕОБХОДИМО В ИНТЕРВАЛ С 22 ДО 23 ВЫЛЕТЕТЬ В РАСПОЛОЖЕНИЕ ФАКУЛЬТЕТА ТОЙ ДЕВУШКЕ, КОТОРОЙ МАРКУС ХОЧЕТСЯ ВТЕРЕТЬСЯ В ДОВЕРИЕ (ДОСТУПНО ДЛЯ ВСЕХ ДЕВУШЕК)**
5. Узнав о месте проведения консилиума, Маркус понимает, что попасть внутрь не сможет. Необходим новый план.
   1. **НЕОБХОДИМО КЛИКНУТЬ НА ПОРТРЕТ И ВЫБРАТЬ В СЕРЬЁЗНЫХ РАЗГОВОРАХ “ТЕМА КОНСИЛИУМА”**
6. Маркусу нужно узнать, что именно обсуждается на консилиуме, чтобы проникнуть на него. У него есть три мысли: заручиться поддержкой, действовать из тени и втереться в доверие.
   1. **ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ ГЕРОЮ НЕОБХОДИМО ВЫЗВАТЬ ЕЛЕНУ КОГТЕВРАН И ПОГОВОРИТЬ С НЕЙ О КОНСИЛИУМЕ. НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ПОГОВОРИТЬ СНОВА И ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ.**
   2. **ДЛЯ ДЕЙСТВИЯ ИЗ ТЕНИ НЕОБХОДИМО ПОПРОСИТЬ ШЛЯПЫЧА РАССПРОСИТЬ ЭЛЬФОВ И ПОГОВОРИТЬ ПОВТОРНО НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ. ЗАТЕМ НЕОБХОДИМО ПЕРЕПРОВЕРИТЬ ЭТУ ИНФОРМАЦИЮ У ОДНОЙ ИЗ ДЕВУШЕК В МЕНЮ КОНСИЛИУМА, НО НЕ С ТОЙ, У КОТОРОЙ ПЕРЕПРОВЕРЯЛИ ИНФОРМАЦИЮ РАНЕЕ.**
   3. **НУЖНА НОВАЯ МЕТЛА И ОДНА ПРЕДЫДУЩАЯ ВСТРЕЧА. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВТЕРЕТЬСЯ В ДОВЕРИЕ, НЕОБХОДИМО В ИНТЕРВАЛ С 22 ДО 23 ВЫЛЕТЕТЬ В СЕВЕРНОЕ КРЫЛО (ПОД КАБИНЕТОМ)**
7. Маркус узнаёт, что проблема кроется в купальниках, которые девушки надевают на каждый день. Причина тому - нелюбовь к уставному купальнику. Маркусу необходимо узнать, что это за купальник и как он выглядит. У него есть три мысли: заручиться поддержкой, действовать из тени и втереться в доверие.
   1. **ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВТЕРЕТЬСЯ В ДОВЕРИЕ, НЕОБХОДИМО ВЫЗВАТЬ ДЕВУШКУ В КАБИНЕТ В ПРОСТЫЕ ДНИ И НАЖАТЬ НА ПУНКТ “КОСТЮМ” В МЕНЮ “ОДЕЖДА” (ДОСТУПНО ДЛЯ ВСЕХ ДЕВУШЕК). НЕОБХОДИМЫ ДВЕ ПРЕДЫДУЩИЕ ВСТРЕЧИ.**
8. ВРЕМЕННОЕ ОКОНЧАНИЕ

# **Проблемы школы**

1. Самостоятельно Маркус не может понять, каковы мотивы девушек. Он пользуется помощью Шляпыча, который помнит всё про всех. Но тот требует от Маркуса хоть какой-то конкретики: о каких правилах речь и что предлагают девушки. Ответы кроются в бумагах
   1. **ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С ПРАВИЛАМИ НЕОБХОДИМО ПОВТОРНО ЗАПУСТИТЬ БУМАГИ ДЕВУШКИ И ВЫБРАТЬ ПУНКТ “ОЗНАКОМИТЬСЯ С ИСТОЧНИКАМИ”. БУДУТ УКАЗАНЫ ТРИ СТРАНИЦЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО БУДЕТ ВВЕСТИ.**
   2. **ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С БУМАГАМИ НЕОБХОДИМО ПРОДОЛЖИТЬ ЧИТАТЬ, ВЫБРАВ ПУНКТ “ПРОДОЛЖИТЬ ЧТЕНИЕ”. ТРИ ПРОЧТЕНИЯ ЗАНИМАЮТ ПО 2 ЧАСА.**
2. Увидев сноски на страницы, Маркус решает, что где-то в шкафах Дамблдора должен храниться экземпляр правил, с которым можно ознакомиться.
   1. **НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ НА ПУНКТ “УСТАВ НИТ и ПИМНИТ” В ПОДПУНКТЕ “ПОЛКА С КНИГАМИ” В ШКАФУ**
   2. **МОЖНО ВЕСТИ НЕОБХОДИМЫЕ СТРАНИЦЫ И ТРИЖДЫ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ПРАВИЛАМИ ЛИЧНО.**
      1. **Гермиона - 89, 567, 1234**
      2. **Дафна - 64, 256, 1024**
      3. **Сьюзан - 88, 555, 2222**
      4. **Полумна - 27, 243, 2187**
   3. **МОЖНО В 10 УТРА ЗАПУСТИТЬ ПУНКТ “ПРОЛИСТАТЬ”, ЧТОБЫ ОЗНАКОМИТЬСЯ СРАЗУ СО ВСЕМИ ПУНКТАМИ ДЕВУШКИ НЕ ЧИТАЯ.**
3. Получив информацию о правилах и бумагах, Маркус может похвастаться знаниями перед девушками, а может попросить помощи шляпыча. Но шляпыч просит личную вещь каждой девушки: трусы, которые те просто так не отдадут.
   1. **НЕОБХОДИМО ВЫЗВАТЬ ДЕВУШКУ И ПРОЙТИ ВСЕ РАЗГОВОРЫ В ПАПКЕ “ВНЕШНИЕ ИСТОЧНИКИ” В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ.**
4. Расположив к себе девушек, Маркус просит трусики. Но ему нужно, чтобы всё прошло тихо и спокойно.
   1. **НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ПУНКТ “УНИФОРМА” В ПАПКЕ “ОДЕЖДА”**
   2. **В ПРОЦЕССЕ ДИАЛОГА НЕОБХОДИМО ПОТРЕБОВАТЬ ТРУСЫ ПРЯМО СЕЙЧАС, НЕ ОТКЛАДЫВАЯ НИ НА МИНУТУ.**
5. Вот теперь Маркус может отдать трусы шляпычу.
   1. **НЕОБХОДИМО ПЕРЕТАЩИТЬ ТРУСЫ КАЖДОЙ ДЕВУШКИ ИЗ ИНВЕНТАРЯ НА ШЛЯПУ В КАБИНЕТЕ.**
6. Шляпыч даёт информацию об истинных намерениях и теперь Маркус может успокоить девушек
   1. **НЕОБХОДИМО СНОВА ЗАЙТИ В ПАПКУ “ВНЕШНИХ ИСТОЧНИКОВ” ВНУТРИ “ПРОБЛЕМ ШКОЛЫ” И ВЫБРАТЬ НОВЫЙ ПУНКТ “ПОМОЩЬ ШЛЯПЫЧА”**
7. Маркус подробно объясняет девушек, почему именно её цели недостижимы в рамках требуемых изменений. Но девушки не успокаиваются, они хотят продолжать искать способы, пусть даже и ценой поста старост.
8. ВРЕМЕННОЕ ОКОНЧАНИЕ