

# ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ЛОГОВА №48: ШКОЛА НАЁМНЫХ УБИЙЦ

Школа наёмных убийц — это модульное приключение для 5-й редакции D&D. Оно рассчитано на **четырёх персонажей со средним уровнем группы (APL) 3, 5, 8 или 11**. Данная версия приключения предназначена для персонажей **3-го уровня** — чтобы получить полную, поддержите [DMDave на Patreon](#).

Персонажам предстоит проникнуть в школу, чтобы добраться до утерянного артефакта. Они и не догадываются, что это не просто учебное заведение, а прикрытие для гильдии наёмных убийц.

## АВТОРСТВО

Это приключение появилось благодаря следующим людям:

**Дизайн и текст.** DMDave

**Картография.** DMDave и Forgotten Adventures

**Арт.** Forrest Imel и Matias Lazaro

**Перевод.** Сергей Чабанов

**Редактура и вёрстка.** [Long Story Short](#)



## Проведение приключения

Чтобы провести игру, вам потребуется три основных книги D&D 5-й редакции. Если у вас их нет, вы можете скачать базовые правила с официального сайта или воспользоваться [Справочником по системе \(SRD\)](#).

Текст, заключённый в такую рамку, нужно прочитать вслух или пересказать своими словами, когда персонажи впервые входят в локацию, или при других обстоятельствах, указанных в тексте.

Если название существа **выделено жирным шрифтом**, это визуальная подсказка, указывающая на его блок характеристик и как бы напоминающая: «Эй, мастер, убедись, что держишь характеристики этого существа под рукой — оно вот-вот выскочит из-за угла!». Если блок характеристик существа представлен в приложении к приключению, это будет указано в тексте. В противном случае вы сможете найти его в Энциклопедии чудовищ.

Заклинания и немагическую экипировку, упоминаемую в этом приключении, вы сможете найти в Книге игрока. Магические предметы описаны в Руководстве мастера, кроме тех предметов, чьи характеристики даются в приложении к приключению. Как правило, это указано в тексте.

## Зацепки приключения

Таблица в полной версии приключения предлагает несколько вариантов, если у вас нет идей, как завлечь персонажей исследовать школу наёмных убийц. Если вам нужно мотивировать группу денежной наградой, их покровитель предложит 500 зм за уровень приключения.

### Искатели Йила

Вы также можете провести это приключение в рамках мегамодуля *Dungeon & Lairs #2: Seekers of Yil*. В этом случае обратитесь к завязке приключения "Появление бога тайн" мегамодуля *Seekers of Yil*, чтобы вовлечь персонажей в сюжет. Узнайте больше о мегамодуле *Seekers of Yil* на [Patreon DMDave](#).

### Школа для девочек или совместное обучение?

Приключение предполагает, что все ученики, сотрудники и администрация школы — женщины. Конечно, вы можете изменить это условие, чтобы приключение лучше вписывалось в вашу кампанию или отвечало предпочтениям игроков.

## Обзор приключения

Это приключение представляет собой детективную историю с множеством взаимосвязанных улик. Персонажи должны будут узнать, что скрывает администрация школы, и найти артефакт под названием **Скрижаль вечности**. У этого приключения нет универсального решения — любое развитие событий имеет право на жизнь. Ниже описаны несколько вариантов того, как персонажи оказываются втянуты в эту историю и откуда они узнают об артефакте.

1. Работодатель или иной персонаж мастера просит героев о помощи или нанимает их, чтобы подробнее разузнать о «Школе-интернате для одарённых девиц мадам Сарисы». И хотя наниматель подозревает, что в интернате что-то нечисто, он не знает, что школа служит прикрытием для гильдии наёмных убийц. В любом случае, персонажам лучше провести предварительное расследование, прежде чем они проникнут в школу.
2. Персонажи поступают в школу или пробираются туда иным путём. Находясь там, они должны будут найти улики, которые укажут на истинное предназначение интерната и помогут отыскать Скрижаль вечности в школьном хранилище. Поощряйте творческие идеи игроков по проникновению в школу, которые помогли бы им не пробиваться внутрь с боем.
3. Персонажи проникают в хранилище школы, чтобы выкрасть Скрижаль вечности.
4. Если персонажам не удастся украсть артефакт, у них всё равно будет шанс попытаться убедить мадам Сарису отдать им его. Тем более директор и сама не прочь от него избавиться после инцидента, в котором Скрижаль отправила в кому трёх учениц.

## Скрижаль вечности

В молодости мадам Сариса — директор школы наёмных убийц — была успешной авантюристкой, что позволило ей сколотить неплохое состояние и собрать внушительную коллекцию артефактов, включая легендарную Скрижаль вечности. Отойдя от дел, она основала школу-интернат для одарённых девиц, чтобы при содействии своей сестры — доктора Амфисмилы — и лучшей подруги — помощника директора Стрелы — готовить новое поколение наёмных убийц. Но была и другая причина: Сарисе нужно было спокойное место, где она могла бы спрятать свои сокровища, и подземелье под зданием интерната оказалось идеальным решением.

Ходят слухи, что Скрижаль вечности до сих пор хранится где-то в школе, и различные серьезные организации мечтают заполучить её. Вот почему вы здесь!

Недавно трое старших учеников обнаружили Скрижаль и попытались овладеть её силой, но артефакт отправил их в кому. Осознав опасность, которую артефакт представляет для учеников, мадам Сариса решила как можно скорее избавиться от него.

В приключении нет информации об истинной силе и предназначении Скрижали вечности. Подробное описание артефакта вы сможете найти в полной кампании «Последователи Йила».



# ШКОЛА НАЁМНЫХ УБИЙЦ

Конечно же на школе наёмных убийц не написано «Школа наёмных убийц» — над ней красуется изящная вывеска «Школа-интернат для одарённых девиц мадам Сарисы». Здание выглядит как обычное учебное заведение и находится в нескольких милях от ближайшего поселения. Аккуратно подстриженные лужайки окаймляют два школьных строения.

Большое здание — это сам интернат: учебные и общие комнаты находятся на первом этаже, а общежития — на втором. Школьная администрация и лазарет находятся в меньшем здании, расположенном на противоположной стороне роскошного двора. Под школой спрятан подземный комплекс, где убийцы проводят совсем иные «занятия».

## Общие характеристики

Следующие характеристики являются общими для всех локаций подземелья, если не указано иное:

**Архитектура.** Наружные стены школы сделаны из прочных каменных блоков, скреплённых цементом. Межкомнатные стены деревянные. В некоторых помещениях главного здания пол выложен каменной плиткой, в других — деревянными досками. Высота потолков на первом этаже и в общежитии — 15 футов. Скаты крыши на чердаке — 10 футов в самой высокой точке и 3 фута в самой низкой. Потолки в подземелье — 10 футов.

**Двери.** Типы дверей и их характеристики указаны в таблице ниже. Все двери обладают иммунитетом к яду и психическому урону. Двери можно взломать с помощью воровских инструментов, пройдя проверку Ловкости (Ловкость рук), или вышибить, пройдя проверку Силы (Атлетика). Ворота и внешние двери запирают на ночь.

**Потайные двери.** В интернате много потайных дверей и проходов, которые можно обнаружить, пройдя проверку Мудрости (Восприятие) с УС 20.

**Освещение.** Большая часть надземных помещений днём освещена солнечным светом. В тех помещениях, куда не заглядывает солнце, либо темно, либо горят светильники. Комнаты в подземелье освещены светильниками, висящими на стенах, однако, в коридорах всегда темно и, чтобы что-то увидеть, персонажам потребуется тёмное зрение или какой-нибудь источник света. На чердаках освещения тоже нет.

**Магическая защита.** Подземелье постоянно защищено заклинанием Кабинет Мордекайнена, что придаёт ему следующие особенности:

- Звуки не проходят сквозь стены, пол и потолок подземелья.

- Сенсоры, создаваемые заклинаниями школы Прорицания, не могут появляться в подземелье или проходить через его стены, пол и потолок.
- Существа в подземелье не могут становиться целями заклинаний школы Прорицания.
- Ничто не может телепортироваться в подземелье или из него.
- В подземелье заблокированы планарные перемещения.

**Стражи (на усмотрение мастера).** Все потайные двери и двери, ведущие в подземелье (в **областях 5, 9а, 13, 27 и 45**), защищены заклинанием *Стражи*. Любое существо, за исключением администраторов школы, входящее в эти двери, активирует заклинание. Заклинание стражи создаёт в охраняемой местности следующие эффекты:

- **Двери.** Все двери в охраняемой области запираются магией, как если бы они были закрыты заклинанием *Волшебный замок*. Кроме того, все двери, ведущие в подземелье, скрывает иллюзия (схожая со свойством *иллюзорный предмет* заклинания *Малая иллюзия*), заставляющая их выглядеть как гладкая стена.
- **Коридоры.** Коридоры подземелья заполняются туманом, делающим местность сильно заслонённой. Кроме того, на каждом перекрёстке или развилке, где есть выбор направления, имеется 50% шанс того, что существо, за исключением администраторов школы, будет считать, что идёт в сторону, противоположную той, которую оно на самом выбрало.
- **Лестницы.** Все лестницы в подземелье сверху донизу заполняются паутиной, как от заклинания *Паутина*. Нити восстанавливаются через 10 минут, если их сожгут или разрежут, при условии, что заклинание *Стражи* ещё активно.
- **Зловонное облако.** Испарения зловонного облака появляются в потайном проходе (между **областями 53 и 54**); если их развеять потоком воздуха, они появятся снова через 10 минут, при условии, что заклинание *Стражи* ещё активно.
- **Порыв ветра.** Порыв ветра в **области 54** вытесняет нарушителей обратно в хранилище.

Вся охраняемая область излучает магию. Рассеивание магии, нацеленное на конкретный эффект, в случае успеха устраняет только этот эффект. Заклинание не действует на администраторов школы и любых существ, сказавших пароль: «Я не намерена обсуждать Джуди!».

Таблица: общие характеристики дверей

Тип двери	Защита	Хиты	Сложность взлома	Сложность выбивания
Ворота (дерево, укрепленное железом)	18	25 ()	15	20
Внешние (дерево, укрепленное железом)	17	20	15	20
Внутренние (обычное дерево)	15	12	13	15

**Блоки характеристик ПМ.** Всех обитателей интерната обучают боевым искусствам и маскировке. Уровень приключения определяет характеристики безымянных персонажей мастера (поваров, грузчиков и т. д.), старших и младших учеников, как указано в таблице ниже. Модификаторы ПМ для проверки Скрытности указаны в столбце «Скрытность». Всякий раз, когда текст ссылается на **сотрудницу интерната, старшую** или **младшую ученицу**, используйте характеристики из таблицы.

Предполагается, что все ПМ — люди женского пола нейтрального мировоззрения, говорящие на общем языке, но вы можете изменить это условие, чтобы приключение лучше вписывалось в вашу кампанию.

**Таблица: характеристики сотрудниц**

Уровень приключения	Блок характеристик	Скрытность
3	воитель племени	+2

**Таблица: старшая ученица**

Уровень приключения	Блок характеристик	Скрытность
3	обыватель	+2

**Таблица: младшая ученица**

Уровень приключения	Блок характеристик	Скрытность
3	нонкомбатант	—

**Дневные и ночные смены.** Предполагается, что день начинается через несколько часов после восхода солнца, а ночь начинается через несколько часов после заката. Для каждой области указано, кто из обитателей интерната находится в ней днем и ночью. Если в описании области этот раздел отсутствует, значит и днем, и ночью эта область пуста.

**Смерть героев.** Если вы учредитель школы наёмных убийц, то последнее, чего вы хотите — это внимание со стороны властей. Если персонажи примут решение открыто штурмовать интернат и проиграют — их бросят в темницу (**область 48**), предварительно отобрав всё имущество. Затем администрация школы выпытает из них всё, что сможет, и пригласит мага, чтобы тот стёр персонажам память. Маг прибудет через 2к4 дня. В это время отряд может предпринять попытку побега или иным способом выпутаться из сложившейся ситуации. Если персонажи всё сделают правильно, то смогут узнать, что мадам Сариса хочет избавиться от Скрижали вечности. Если они убедят её, что дела школы их не интересуют, мадам Сариса отдаст им артефакт.



## Администрация

Школой управляют три администратора, каждый из которых — смертельно опасная убийца с сотнями жертв на счету. Немагическое воздействие: убеждение, запугивание и т. д. — не заставит их предать школу, персонал или учеников. Администраторы всегда сражаются на смерть.

### Мадам Сариса

Директор школы. Она принимает все значимые для школы решения. Мадам Сарису трудно не заметить: её рост — 6 футов и 2 дюйма — когда она заходит в помещение, ученики и персонал уступают ей дорогу. Мадам Сариса немногословна, ей достаточно короткого взгляда, чтобы напугать окружающих и заставить их подчиняться. Лишь её сестра — доктор Амфисмила — решается спорить с ней, но только наедине.

Блок характеристик мадам Сарисы вы найдете в приложении.

### Помощник директора Стрела

В отличие от директора, Стрела — обаятельная разгильдяйка, которую любят ученики и персонал. Тем не менее, она боится мадам Сарису так же сильно, как и все остальные, и быстро умолкает в присутствии «большого босса». Хотя Стрела и производит впечатление дружелюбной тётушки, она беззаветно верна школе.

Помощник директора Стрела использует блок характеристик **наёмного убийцы**.

### Доктор Амфисмила

Доктор Амфисмила — школьный врач и старшая сестра мадам Сарисы. Амфисмила проводит большую часть времени у себя в кабинете в лазарете (**область 26**), но пару дней в неделю она ведёт занятия по медицине. Хотя она часто ссорится со своей сестрой, Амфисмила полностью предана школе и детям.

Доктор Амфисмила использует блок характеристик **наёмного убийцы** с владением медициной (+6).

## Как заполучить артефакт

Отряд, который попытается штурмовать интернат, открыто вступая в конфронтацию с его обитателями, очень быстро окажется в темнице. Это приключения требует от игроков собранности и терпения, их персонажи должны узнать как можно больше об интернате и людях, которые там работают. Когда персонажи выяснят, что на самом деле представляет из себя «школа-интернат для одаренных девиц», им придётся тщательно продумать план похищения артефакта.

### Сбор информации

Дайте героям возможность собрать информацию о школе, прежде чем они отправятся туда. На это у отряда уйдёт неделя (5 дней). После этого персонажи должны пройти **групповую проверку Интеллекта (История)** или **Харизма (Убеждение) с УС 15**. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы понять, как много информации им удалось собрать.

### Поиск улики

После того, как персонажи разработают план проникновения в школу, им нужно будет найти улики, указывающие на истинное назначение интерната, и отыскать в подземелье Скрижалю вечности. Улики в достаточном количестве присутствуют во всех локациях интерната.

### Общение с ученицами и персоналом

Также персонажи могут подружиться с сотрудницами или ученицами. Администрация ни с кем не станет обсуждать свои дела, но рядовые сотрудницы и ученицы могут поделиться информацией. Прежде чем начать кампанию, выберите или случайным образом определите с помощью таблицы одного или нескольких персонажей мастера из сотрудниц или учениц, которые смогут помочь персонажам. Эти ПМ могут сами обратиться к персонажам, или отряд может наткнуться на одну из них в процессе расследования. Используйте этих ПМ, чтобы дать подсказку, если персонажи зайдут в тупик. Но не стоит давать слишком много информации — игроки должны раскрыть все тайны самостоятельно!

Таблица: полезные ПМ

d10	Персонаж мастера	Блок характеристик
1	помощница преподавателя	сотрудница
2	ученица-изгой	младшая ученица
3	обеспокоенный родитель	обыватель или дворянин
4	обеспокоенный брат/сестра	обыватель
5	повариха	сотрудница
6	сторож	сотрудница
7	отчисленная ученица	старшая ученица
8	садовница	сотрудница
9	прачка	сотрудница
10	частный детектив	шпион

Таблица: почему ПМ помогает

d6	Причина
1	ПМ беспокоится о том, что близкий ему человек, находящийся в школе, погиб или покалечился.
2	ПМ тайно работает на конкурирующую организацию и хочет посеять в школе хаос.
3	ПМ влюблён в кого-то из сотрудниц или администраторов школы и хочет с ней сбежать.
4	ПМ хочет заполучить Скрижаль вечности.
5	ПМ хочет заполучить сокровища из хранилища мадам Сарисы, а до артефакта ему нет никакого дела.
6	В школе убили (случайно или специально) близкую подругу или члена семьи ПМ, и тот хочет отомстить.

Таблица: собранная информация

Результат	Информация
Все игроки прошли проверку	Персонажи выяснили, что школа-интернат служит прикрытием для гильдии наёмных убийц. Их директор — одна из самых опасных наёмных убийц, когда-либо живших на свете. Нападение на школу без подготовки равноценно самоубийству.
Больше половины игроков прошли проверку	Персонажи узнают ту же информацию, что и в первом случае, но их расследование привлекает внимание одного из администраторов школы.
Меньше половины игроков прошли проверку	До персонажей дошли слухи, что, на самом деле, школа не то, чем кажется, а администрация что-то скрывает.
Все игроки провалили проверку	Персонажи не узнали ничего, заслуживающего внимания.



Таблица: информация

d6 Улика или зацепка	
1	Школа-интернат служит прикрытием для гильдии наёмных убийц. Их директор — одна из самых опасных наёмных убийц, когда-либо живших на свете. Она обучает девушек всему, что умеет сама, и воспитывает из них ассасинов.
2	Влиятельный дворянин по имени Гектор Танненбей пропал на территории интерната. Администрация делает вид, что ничего не произошло. (Подробности в описании области 48)
3	Недавно пропали трое учениц. Позже их нашли в лесу к северу от школы. Все трое в коме.
4	Мадам Сариса ведёт дневник, который хранит у себя в комнате (область 34).
5	В школе спрятано множество потайных дверей, ведущих в подземелье.
6	Вся школьная документация хранится в комнатах над кабинетом врача (области 41 и 42).

## Локации первого этажа

### 1. Наружные двери

Различные двери, ведущие внутрь школьного комплекса. Открыты днём и заперты ночью.

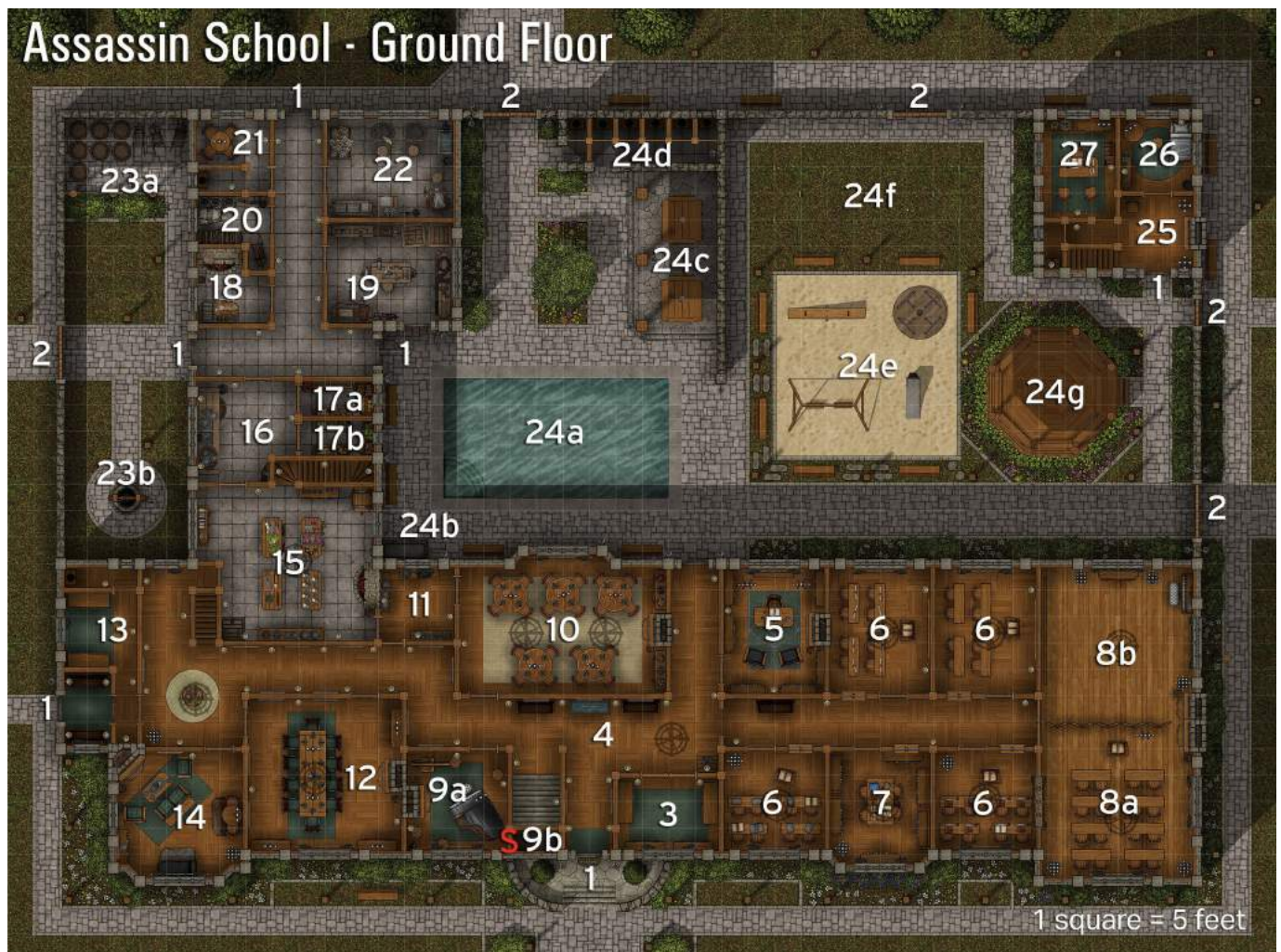
### 2. Стены и ворота

Школьный комплекс окружён каменной стеной высотой 10 футов. Взобраться на стену можно, пройдя проверку Силы (Атлетика) с УС 10. Ворота открыты днём и заперты ночью.

### 3. Восточный гардероб

Здесь хранятся плащи учениц, сотрудниц и тех немногих посетителей, которых пускают в школу.

**Улика.** В кармане одного из плащей лежит клочок бумаги с нацарапанными на нём нотами G3-G3-G3-Eb3 (соль-соль-соль-ми бемоль в малой октаве). Чтобы найти записку, требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 13.



## 4. Центральный коридор

На витрине выставлен богато украшенный устав школы. На стенах висят портреты прежних директоров.

**День.** По коридору разгуливают 1к4 - 1 **сотрудница интерната**, 1к4 - 1 **старших учениц** и 1к4 - 1 **младших учениц**.

**Ночь.** Одна **сотрудница интерната** охраняет коридор.

**Улики.** На одной из картин изображена кладовая с сотнями стеклянных бутылок — это хранилище ядов (**область 51**). И хотя на картине нет людей, на табличке с названием написано: «Джуди».

## 5. Кабинет директора

Когда мадам Сариса отсутствует, кабинет заперт.

**День.** Бросьте 1к6, если выпало 3-6 — **мадам Сариса** на месте. В противном случае её здесь нет.

**Ночь.** В этой комнате никого нет.

**Сокровище: ключ Сарисы.** В столе лежит ключ мадам Сарисы. Этим ключом можно открыть любую дверь на первом и втором этажах, даже комнаты над лазаретом. Этот ключ не отпирает двери в подzemелье.

**Потайной люк.** Люк, спрятанный под ковром, ведёт в **область 53**. Персонажи могут обнаружить его, если пройдут проверку Интеллекта (Анализ) с УС 13.

## 6. Учебные комнаты

Пять дней в неделю в этих маленьких комнатах подростки учатся читать и писать, а также постигают азы арифметики.

**День.** Учительница (**сотрудница интерната**) ведёт занятия у 1к6 + 1 **старших учениц** или у 2к4 **младших учениц** (на усмотрение мастера).

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Персонаж, подслушивающий под дверь, слышит, как учительница говорит ученицам: «Конечно, то, что случилось с теми девочками, — это трагедия. Но не волнуйтесь, мадам Сариса сделает всё, чтобы такое никогда не повторилось».

## 7. Библиотека

В школьной библиотеке собрана впечатляющая коллекция прикладной литературы.

**День.** 1к4 - 1 **старшая** или **младшая ученица** (на усмотрение мастера) занимаются самоподготовкой.

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** На столе в центре читального зала лежит открытая книга под названием «Последователи Йила». В ней упоминаются четыре мощных артефакта: Свиток тайн, Скрижаль вечности, Дуга угасания и Погребальный сундук безумия. Кто-то обвёл чернилами абзац, где говорится, что Скрижаль позволяет владельцу заглянуть в прошлое.

Остальные артефакты подробно описаны в цикле приключений «Последователи Йила» от DMDave.

## 8. Аудитория

Это большое помещение, разделённое на две половины деревянной перегородкой. В южной части (**8а**) находится аудитория, а северная часть используется для уроков танцев (**8б**).

**День.** В южной части аудитории учительница (**сотрудник интерната**) ведёт занятия у 1к6 + 1 **старшей** или 2к4 **младших учениц** (на усмотрение мастера), в северной части такая же группа учениц занимается танцами с другой учительницей (**сотрудник интерната**).

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Если персонажи зайдут в эту комнату днём, есть шанс, что они увидят, как учительница обучает учениц боевым искусствам.

## 9. Музыкальный класс

В этой комнате собрано несколько лютней, арфа и рояль.

**День.** Здесь занимаются 1к4 - 1 **старшая** или **младшая ученица** (на усмотрение мастера).

**Ночь.** Комната пуста.

**Потайная дверь.** Эта дверь ведёт в небольшую комнату, спрятанную за стеной (9б). В комнате находится люк, ведущий в подzemелье (**область 58**). Дверь открывается, если сыграть на рояле **G3-G3-G3-Bb3** (соль-соль-соль-ми бемоль в малой октаве). Персонаж, который сначала исследует дверь, а затем рояль, сможет понять, как работает механизм, если успешно пройдет проверку Интеллекта (Анализ) с УС 20.



## 10. Столовая

В просторной столовой может одновременно обедать половина обитателей интерната (ученицы и персонал).

**День.** Здесь обедают 1к4 - 1 **сотрудник интерната**, 1к6 **старших** и 1к6 **младших учениц**.

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам учениц и персонала, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация» на странице 6.

## 11. Сервировочная комната

Здесь выставлены тарелки, столовые приборы и чашки для посетителей столовой.



## 12. Торжественный обеденный зал

В этом роскошном обеденном зале мадам Сариса проводит важные переговоры и встречи.

**Улики.** Когда персонажи проходят мимо этой комнаты в первый раз, они слышат спор между мадам Сарисой и доктором Амфисмиллой, если только они не встречали администраторов до этого в других комнатах. Женщины стоят у камина и спорят о некоем «артефакте». Сариса считает, что они должны передать его кому-то более компетентному, в то время как Амфисмила доказывает, что сможет совладать с ним, если проведёт больше исследований.

## 13. Западный гардероб

В сравнении с восточным гардеробом, западный почти не используется: его шкафы пусты.

**Потайная дверь.** В шкафу у северной стены спрятана потайная дверь, ведущая в **область 46**.

## 14. Комната отдыха

Обычно в этой уютной комнате ученицы отдыхают, читают книги и занимаются самоподготовкой.

**День.** Здесь занимаются 1к4 - 1 **старшая** или **младшая ученица** (на усмотрение мастера).

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 15. Кухня

На этой просторной кухне готовят еду для всего интерната. Люк в юго-западном углу ведёт в кухонный погреб (**область 45**).

**День.** Здесь работают три **сотрудницы интерната**.

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 16. Судомойня

В этой маленькой комнате моют грязную посуду.

**День.** Здесь работает одна **сотрудница интерната**.

**Ночь.** Комната пуста.

## 17. Кладовая

Обе школьные кладовые полны запасов круглый год.

**Улики.** Здесь стоит поднос со свежими фруктами и хлебом, к которому прикреплена записка: «Камера 3». Это еда для пропавшего дворянина Гектора Танненбея, запертого в **области 49**.

## 18. Пекарня

Из этой комнаты пахнет свежим хлебом и выпечкой. Из-за большой печи в северной части комнаты здесь всегда жарко.

**День.** Здесь работает одна **сотрудница**.

## 19. Мастерская

Персонал интерната держит все свои инструменты в этом тесном, пыльном помещении.

**День.** Бросьте 1к6. Если выпало 4-6 — в помещении находится одна **сотрудница интерната**, в противном случае комната пуста.

**Ночь.** Комната пуста.

## 20. Угольный склад

Здесь хранятся дрова и запасы угля.

## 21. Комната отдыха персонала

В этой тесной комнатке отдыхают сотрудник интерната. Также здесь есть туалет.

**День.** Здесь отдыхает 1к4 - 1 **сотрудница**.

**Ночь.** Комната пуста.

## 22. Прачечная

Это одна из немногих комнат, где работа не прекращается 24 часа в сутки: здесь стирают огромное количество грязного белья, поток которого не прекращается ни на секунду.

**День и ночь.** Здесь работает 1к4 - 1 **сотрудница**.

**Улики.** Персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 23. Западный дворик

Здесь работники кухни дышат свежим воздухом. В северной части двора расположены мусорные баки (23а), а на юге — колодец — основной источник пресной воды для интерната (23б).

**День.** Здесь работает 1к4 - 1 **сотрудница**.

**Ночь.** Территория пуста.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 24. Центральный двор

На просторном школьном дворе ученицы занимаются спортом и самоподготовкой.

**День.** На территории находится 1к4 **сотрудницы интерната**, 1к6 **старших** и 2к4 **младших учениц**.

**Ночь.** Здесь дежурит 1к4 - 1 **сотрудница интерната**.

**24a — Бассейн.** Бассейн просторный. Вода в нём всегда теплая и чистая. Наибольшая глубина — 10 футов.

**24b — Дверь в погреб.** Через эту дверь работники кухни попадают в кухонный погреб (**область 45**).

**24c — Столы для пикника.** Это популярное место: ученики собираются здесь, чтобы пообщаться.

**24d — Мужские туалеты.** Посетители и гости мужского пола вынуждены пользоваться этими туалетами, так как внутрь интерната их не пускают.

**24e — Детская площадка.** Здесь расположены качели, горки, карусели и песочница для младших учениц.

**24f — Поле для крокета.** Газон, на котором старшие ученицы играют в крокет.

**24g — Беседка.** Ученицы и сотрудники интерната собираются в этой просторной беседке, чтобы отдохнуть и пообщаться на свежем воздухе.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 25. Приемный покой

Небольшое здание на севере школьного двора — это школьный лазарет. Здесь — в приемном покое — пациенты дожидаются доктора Амфисмиллу.

**День.** Бросьте 1к6. Если выпало 6 — в приемном покое ожидает одна **старшая** или **младшая ученица** (на усмотрение мастера).

**Ночь.** Комната пуста.



## 26. Лазарет

Заболевшие или получившие травмы ученицы попадают в лазарет, где их лечит доктор Амфисмила.

**День и ночь.** Бросьте 1к6. Если выпало 6 — в лазарете лежит одна **старшая** или **младшая ученица** (на усмотрение мастера).

## 27. Кабинет врача

Когда доктора Амфисмилы нет на месте, дверь кабинета закрыта.

Здесь доктор общается с ученицами, сотрудниками и посетителями интерната.

**День.** Бросьте 1к6, если выпало 2-6 — **доктор Амфисмила** на месте. В противном случае её здесь нет.

**Ночь.** Бросьте 1к6, если выпало 6 — **доктор** на месте. В противном случае она спит у себя в комнате (**область 38**).

**Потайной люк.** Под ковриком спрятан люк, ведущий в **область 57**. Персонажи могут обнаружить его, если пройдут проверку Интеллекта (Анализ) с УС 10.

**Улики.** В папке, лежащей на рабочем столе, подробно описано происшествие с тремя ученицами, прикоснувшимися к Скрижали вечности. Амфисмила предполагает, что девочки заглянули в прошлое и повредились рассудком.

## Локации общежития (второго этажа) и чердаков

### 28. Коридор второго этажа

Как на первом этаже, нижнего этажа, на стенах коридора висят портреты прежних сотрудников и учениц.

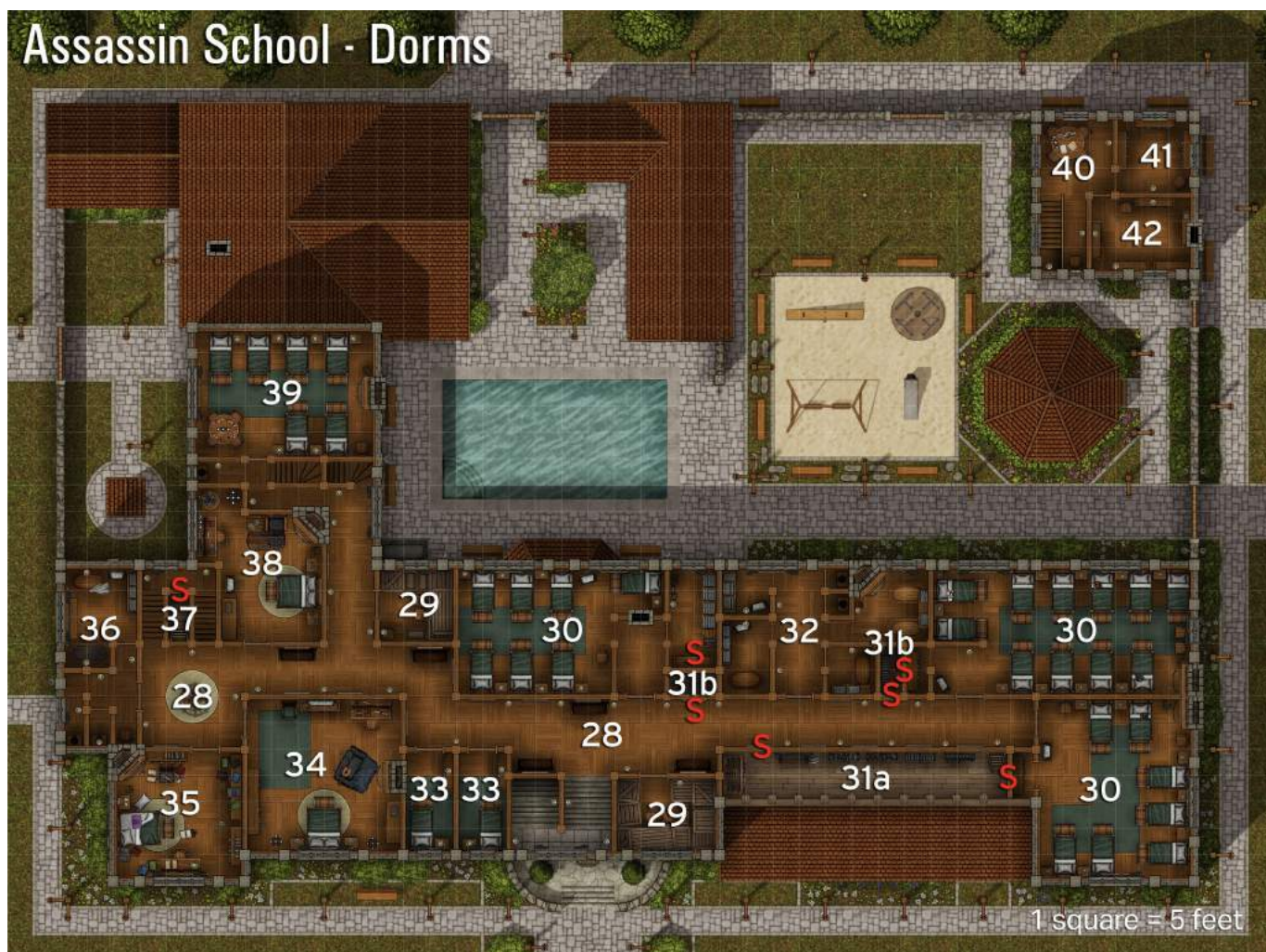
**День.** По коридору разгуливает 1к4 - 1 **сотрудник интерната**, 1к4 - 1 **старшая** и 1к4 - 1 **младшая ученица**.

**Ночь.** Один **сотрудник интерната** охраняет коридор.

**Улики.** На одной из картин изображена заросшая пещера в лесу. Персонажи, которые потратят несколько минут на изучение картины, а затем обыщут лес к северу от школы, смогут найти вход в подземелье школы (**область 58**), если успешно пройдут проверку Интеллекта (Анализ) или Мудрости (Выживание) с УС 15.

### 29. Кладовка

Здесь хранится лишняя мебель, сезонные украшения и прочие мелочи.



### 30. Общежитие

Здесь живут учащиеся интерната. У каждой ученицы есть кровать. В сундуке у подножия кровати сложены дополнительное одеяло, подушка и личные вещи ученицы.

**День.** Здесь отдыхают 1к4 - 1 младшая и 1к4 - 1 старшая ученица.

**Ночь.** На всех кроватях спят **старшие** или **младшие ученицы** (на усмотрение мастера).

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

### 31. Арсенал

В каждом общежитии есть потайная дверь, ведущая в арсенал. В каждом арсенале достаточно мечей, чтобы вооружить всех учениц, если возникнет необходимость. В самом большом арсенале (31а) хранится дальнобойное оружие, также здесь есть лестница, ведущая на чердак (**область 43**).

### 32. Ванные комнаты учениц

Здесь расположены ваннные комнаты, туалеты и шкафы с чистым постельным бельём.

**День.** 1к4 - 1 старшая и 1к4 - 1 младшая ученица пользуются ванной комнатой.

**Ночь.** Комната пуста.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

### 33. Комнаты воспитателей

Двое воспитателей интерната живут в небольших комнатах. Комнаты обставлены скромно: кровать, книжная полка и сундук с дополнительным одеялом, подушками и личными вещами.

**День.** Комната пуста.

**Ночь.** Здесь спит **сотрудник интерната**.

**Улики.** Персонаж, обыскивающий комнату и успешно прошедший проверку Интеллекта (Анализ) с УС 13, находит поурочные планы учителя, в которых кроме привычных уроков, присутствуют также: «обучение обращению с оружием», «применение яда» и «подготовка и планирование пути отхода после успешного убийства».

### 34. Комната мадам Сарисы

Когда директор отсутствует, комната заперта.

Здесь царит идеальный порядок.

**День.** Комната пуста.

**Ночь.** Здесь спит **мадам Сариса**. Легендарная убийца спит очень чутко и выполняет проверки Мудрости (Восприятие) даже во сне.

**Улики.** Сариса прячет свой дневник в тайнике под кроватью. Чтобы найти тайник, потребуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 20. Тайник защищён заклинанием *Сигнал тревоги*, которое предупреждает директора, если в тайник проникает кто-то, кроме неё. Если мадам Сариса в школе, она явится в свою комнату через 1к4 раунда, чтобы разобраться с нарушителями.

Чтобы разобраться в записях директора, персонаж должен потратить как минимум один час на чтение дневника. Затем он должен совершить **проверку Интеллекта (Анализ)**. В зависимости от результата проверки персонаж находит количество улики, указанное в таблице ниже. Затем мастер выбирает или случайным образом определяет, какую информацию из таблицы «Информация из дневника директора» узнали игроки. Персонаж может повторять проверку столько раз, сколько захочет, каждый раз находя новые улики, но всякий раз он должен потратить один час на повторное изучение дневника.

Таблица: чтение дневника директора

Результат	Полученные улики
4 или меньше	ни одной
5-9	одна улика
10-20	две улики
21 или выше	три улики



Таблица: информация из дневника директора

1к20	Информация
1	Фраза « <i>Мы – не решение</i> » неоднократно встречается в дневнике.
2	Абзац содержит информацию о том, что Скрижаль вечности спрятана в хранилище под школой.
3	Несколько абзацев описывают магическую защиту в подземелье (подробности см. в разделе «Общие характеристики»).
4	Мадам Сариса предполагает, что из-за Скрижали вечности трое учеников впали в кому. Она считает, что от артефакта нужно избавиться.
5	Директор недовольна тем, что её сестра – доктор Амфисмила – недостаточно хорошо скрыла люк в подземелье у себя в кабинете.
6	В одной из записей подробно описано место в лесу за школой, куда выходит путь к отступлению ( <b>область 57</b> ).
7	В нескольких записях подробно описаны заказные убийства, которые лично выполняли Сариса, Амфисмила и Стрела.
8	В одной записи подробно рассказывается, как Сариса вместе со своим прежним отрядом наткнулась на Скрижаль вечности. Они нашли артефакт в старом храме, посвященном богу тайн Йилу.
9	Во многих записях подробно описаны допросы пленников, содержащихся в подземелье. В последней такой записи упоминается имя пропавшего дворянина Гектора Танненбея. Мадам Сариса хотела, чтобы Танненбей рассказал ей, как работает Скрижаль вечности и как её уничтожить.
10	В одной из записей директор предполагает, что один из сотрудников интерната или учениц затаил обиду на администрацию. Это ПМ, созданный в разделе «Поиск улик».
11	В одной записи подробно описывается, что на все люки и двери, ведущие в подземелье, наложено заклинание <i>Сигнал тревоги</i> , которое мысленно предупреждает администраторов, если в подземелье проникнет нарушитель. На полях написана фраза: «Я не намерена обсуждать Джуди».
12	Запись содержит список ядов, хранящихся в <b>области 51</b> . На полях есть примечание: «Джуди – ключ».
13	В записи подробно описываются тренировки, через которые проходят все ученики, чтобы стать смертоносными убийцами. Также в этой записи аудитория часто упоминается как «тренировочная зал».
14	Мадам Сариса недовольна тем, что старшие ученики продолжают пробираться на чердак через восточный арсенал ( <b>область 31а</b> ).
15	Мадам Сариса пишет, что разгильдяйство Стрелы неизбежно их всех погубит. Недавно она обнаружила, что Стрела оставляет свою комнату незапертой и забывает секретные документы гильдии (а иногда и свои ключи) на самом видном месте.
16	В записи перечислены все сокровища в хранилище гильдии (полный список находится в описании <b>области 56</b> ).
17	Недавно мадам Сариса проверила защиту школы, и смогла добраться до любого места, включая подземелье, за 30 секунд.
18	Мадам Сариса жалуется, что недавно поссорилась со своей сестрой из-за того, что некоторые записи в архиве ( <b>область 41</b> ) должны быть уничтожены, прежде чем их кто-нибудь обнаружит.
19	Мадам Сариса считает, что она и её коллеги-администраторы слишком привязаны к своим ученикам. Она опасается, что это может быть использовано против них.
20	Мадам Сариса подробно описывает свои тренировки. Персонаж, который читает записи, понимает, что в бою директор превосходит весь их отряд.



## 35. Комната помощника директора Стрелы

В комнате помощника директора Стрелы царит ужасный бардак. Стрела обожает читать: множество книг (в основном, украденных из библиотеки) разбросаны по полу, на кровати и везде, где только можно.

**День.** Бросьте 1к6, если выпало 5-6 — **Стрела** читает у себя в комнате. В противном случае её здесь нет.

**Ночь.** Здесь спит **помощник директора Стрела**. Хотя спит она не так чутко, как доктор Амфисмила и мадам Сариса, опытная убийца тоже выполняет проверки Мудрости (Восприятие) даже во сне, но с помехой.

**Ключи Стрелы.** Ключи Стрелы валяются на полу возле кровати. Ими можно отпереть почти все двери в школе, включая подzemелье. Однако, у неё нет ключа от хранилища и комнаты с ловушками (**области 54 и 55**).

## 36. Ванная комната воспитателей

Воспитатели и администрация пользуются отдельной ванной комнатой.

**День.** 1к4 - 1 **сотрудница** пользуется ванной комнатой.

**Ночь.** Комната пуста.

## 37. Потайной ход

Потайной ход, спрятанный на лестничной площадке западной лестницы, ведёт на чердак (**область 43**).

## 38. Комната доктора Амфисмилы

Когда доктор отсутствует, комната заперта.

Как истинный фанат своего дела, Амфисмила редко покидает свой кабинет. Окружающих удивляет, как при этом она умудряется поддерживать идеальный порядок у себя в комнате.

**День.** Комната пуста.

**Ночь.** Бросьте 1к6, если выпало 6 — комната пуста. В противном случае здесь спит **доктор Амфисмила**. Доктор спит очень чутко и выполняет проверки Мудрости (Восприятие) даже во сне.

## 39. Общежитие сотрудников интерната

Здесь живут все сотрудники интерната, кроме воспитателей и администрации. У каждого сотрудника есть кровать, тумбочка и сундук с дополнительным одеялом, подушкой и постельным бельем.

**День.** Здесь 1к4 - 1 **сотрудница**.

**Ночь.** На всех кроватях спят **сотрудницы**.

**Улики.** Днём персонажи, которые прислушаются к разговорам, смогут узнать одну или несколько сплетен из блока «Информация».

## 40. Офис

В этом помещении персонал работает с документами из архивов и комнат учета.

Люк в потолке в южной части офиса ведёт на чердак лазарета (**область 44**).

## 41. Архив

Дверь в эту комнату всегда заперта.

Здесь хранятся школьные записи, которым десять лет и более.

**Улики.** Персонаж должен потратить как минимум 10 минут на изучение документов, после чего совершить проверку Интеллекта (Анализ) и свериться с результатом в таблице «Результаты обыска архива», чтобы узнать количество улики, которые ему удалось найти. Затем мастер выбирает или случайным образом определяет, какие улики из таблицы «Улики из архива» узнали игроки. Персонаж может повторять проверку столько раз, сколько захочет, каждый раз узнавая новые подсказки, но всякий раз он должен потратить 10 минут на повторное изучение документов.

Таблица: результаты обыска архива

Результат	Полученные улики
4 или меньше	ни одной
5-9	одна улика
10-19	две улики
20 или выше	три улики

Таблица: информация из архива

1к6	Полученные улики
1	На протяжении многих лет в школе готовили десятки опасных убийц.
2	Подробный план подzemелья школы, включающий хранилище.
3	Папка со счетами, где подробно описаны дорогостоящие заклинания школы ограждения защищающие подzemелье и потайные двери.
4	В большой папке подробно описаны опыты, проведенные над Скрижалью вечности, и указано, что её свойства до сих пор не изучены. Все исследования указывают на бога тайн Иила.
5	Папка со счетами, предоставленными рабочими, которые помогали гильдии избавляться от мертвых пленников.
6	Каждый сотрудник когда-то был учеником школы — все они хорошо обученные плуты и убийцы.

## 42. Комната учёта

Дверь в эту комнату всегда заперта.

Здесь хранятся школьные записи за последние девять лет.

**Улики.** Персонаж должен потратить как минимум 10 минут на изучение документов, после чего совершить проверку Интеллекта (расследование) и свериться с результатом в таблице «Результаты обыска комнаты учёта», чтобы узнать количество улик, которые ему удалось найти. Затем мастер выбирает или случайным образом определяет, какие улики из таблицы «Улики из комнаты учёта» узнали игроки. Персонаж может повторять проверку столько раз, сколько захочет, каждый раз узнавая новые подсказки, но всякий раз он должен потратить 10 минут на повторное изучение документов.

Таблица: результаты обыска комнаты

Результат	Полученные улики
9 или меньше	ни одной
10-19	одна улика
20 или выше	две улики

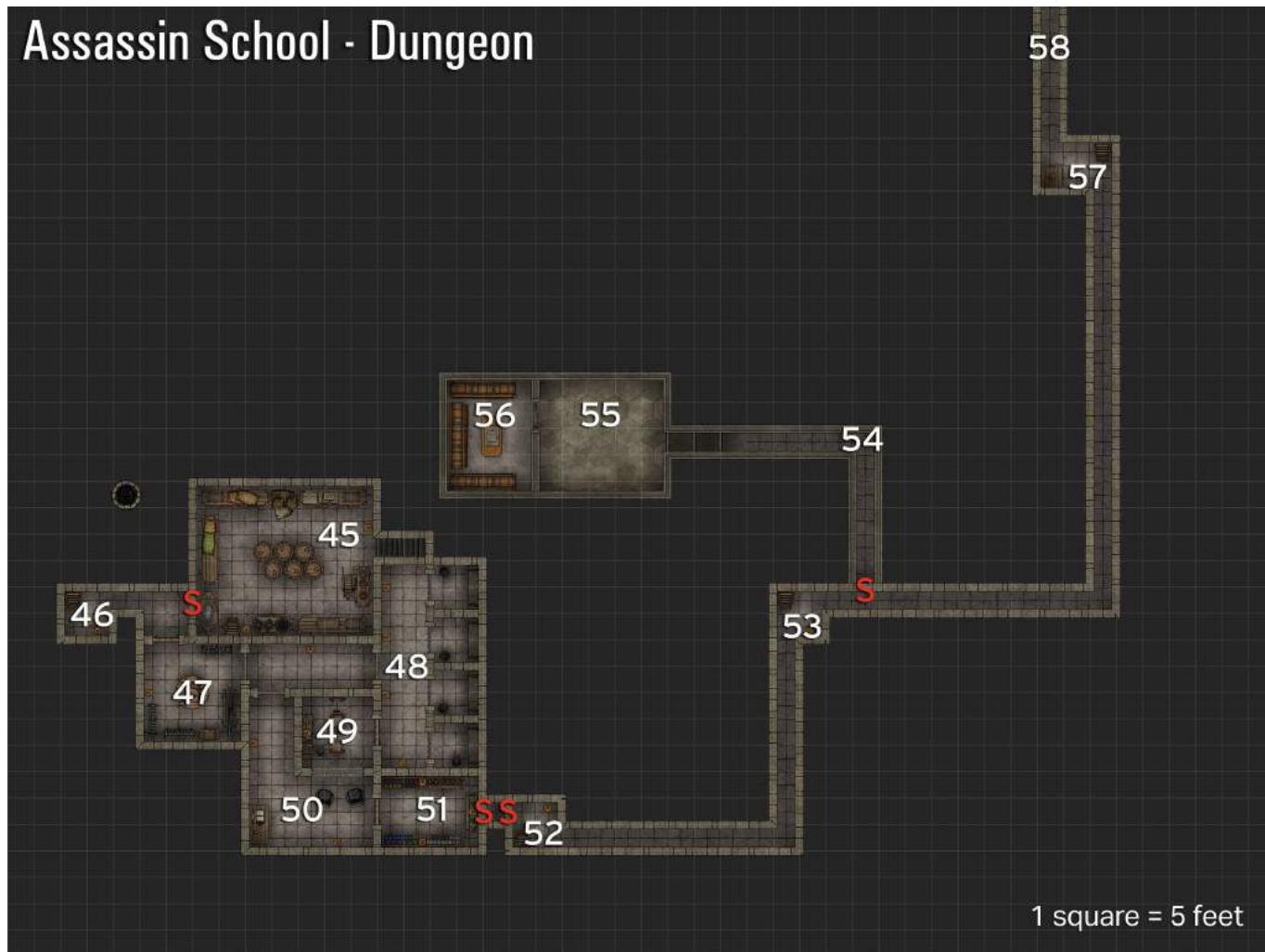
Таблица: информация из комнаты учёта

1к6	Полученные улики
1	В интернате готовят профессиональных плутов и наёмных убийц.
2	Три ученика нашли Скрижаль вечности. Артефакт отправил их в кому. В пометке на полях указано, что мадам Сариса хочет избавиться от Скрижали.
3	В новой медицинской карте подробно описан осмотр мужчины лет пятидесяти, который хромает. В примечании говорится, что в настоящее время он содержится в камере 3. Кроме того, доктор Амфисмила рекомендует «не допрашивать его более одного часа в день». Персонаж, успешно прошедший проверку Мудрости (Медицина) с УС 10, узнает, что это медицинская карта пропавшего дворянина Гектора Танненбея.
4	Школа недавно наняла мага для «модификации памяти». Маг должен прибыть через день после того, как персонажи обнаружат эту записку.





# Assassin School - Dungeon



## 43. Чердак главного корпуса

Только небольшая часть этого огромного чердака используется для хранения вещей (см. **область 29**). Большая его часть пуста, покрытая пылью и затянута паутиной. Иногда ученицы из восточного общежития пробираются сюда через арсенал (**область 31а**), ночуют здесь и рассказывают друг другу страшные истории.

Лестница и люк в западной части чердака ведут на крышу.

**Улики.** Персонаж, обыскивающий место сиделок учениц и восточную часть чердака, находит открытый дневник с картой подземного хранилища (**области 54 и 55**). Выдайте персонажам копию этой карты. Среди спальных мешков есть также книга, посвящённая ритуалам прорицания. Кто-то вырвал из неё страницы.

## 44. Чердак лазарета

Люк из **области 41** ведёт на этот пыльный старый чердак.

## Локации подземелья

### 45. Кухонный погреб

Дополнительная кухонная утварь, тарелки и консервы хранятся в этом тёмном и пыльном погребе.

**Потайная дверь.** За полкой в юго-западном углу погреба скрыт вход в подземелье.

## 46. Западный вход в подземелье

Здесь ведёт потайная дверь в западный гардероб. Дверь между **областями 46 и 47** заперта.

## 47. Арсенал

Здесь хранится внушительный запас различного оружия.

Дверь между **областями 47 и 46** заперта.

## 48. Темница

Дверь между **областями 47 и 48** заперта.

Наёмные убийцы держат подозреваемых, преступников и других лиц, представляющих интерес, в четырёх камерах этой темницы.

**Запертые камеры.** Решётчатые двери камер заперты. Чтобы открыть запертую камеру требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) с УС 15 с использованием воровских инструментов. Выбивание двери или сгибание прутьев требует успешной проверки Силы (Атлетика) с УС 21. У двери КЗ 18, 25 хитов (порог повреждения — 5), сопротивление к колющему урону, иммунитет к яду и психическому урону.

**Улики.** Одну из камер (третья сверху) недавно использовали. В ней директор Сариса держала дворянина Гектора Танненбея.



## 49. Комната для допросов.

В этой комнате два стула. Стул у северной стены оснащён кандалами и ремнями. На столе у западной стены выставлен широкий ассортимент хирургических, столярных и прочих пыточных инструментов.

Большое зеркало закрывает южную стену. Это двустороннее зеркало, позволяющее людям в **области 50** наблюдать за происходящим здесь.

Администраторы приводят сюда заключённых, чтобы под пытками узнать все их секреты.

**Улики.** Когда персонажи впервые входят в эту комнату (или осматривают её из **области 50**), они узнают, что **дворянин** Гектор Танненбей находится в плену. **Доктор Амфисмила** допрашивает дворянина, используя различные устройства для пыток, чтобы вытянуть из него информацию. Если персонажи уже встретили доктора Амфисмилу где-то в другом месте, то допрос проводит другой **сотрудник интерната**. Если персонажи выслушают ответы Танненбея или освободят его, то выяснят, что Танненбей на самом деле не невинная жертва: он пытался похитить одну из учениц школы, чтобы затем обменять её на Скрижаль вечности. Администраторы спасли ученицу и схватили Танненбея. Теперь они надеются узнать, зачем тому понадобился артефакт. Танненбей утверждает, что культ последователей Йила нанял его, чтобы найти Скрижаль вечности.

## 50. Комната наблюдения

Два кресла повернуты к большому окну, встроенному в северную стену комнаты. Окно позволяет чётко видеть всё, что происходит в **области 49**.

**Улики.** Когда персонажи впервые входят в эту комнату, они могут увидеть пропавшего дворянина Гектора Танненбея, прикованного к стулу в **области 49**.

Дверь в **область 51** заперта.

## 51. Хранилище ядов

Убийцы хранят в этом чулане внушительный запас различных ядов.

**Сокровище: коллекция ядов.** Эта впечатляющая коллекция содержит по 10 флаконов или баночек каждого из следующих ядов:

- Кровь ассасина
- Обычный яд
- Дым жжённого отура
- Слизь ползающего падальщика
- Яд дроу
- Эссенция эфира
- Злоба
- Полуночные слёзы
- Масло таггита
- Бледная настойка
- Яд лилового червя
- Змеиный яд
- Ступор
- Сыворотка правды
- Яд виверны

**Сокровище: спрятанный ключ.** Персонаж, тщательно обыскивающий банки и преуспевший в проверке Интеллекта (Анализ) с УС 20, обнаруживает флакон с надписью «Джуди».

Внутри флакона спрятан ключ. Этот ключ открывает двери хранилища между **областями 54 и 55** (но не дверь в **область 56**).

**Потайная дверь.** Две потайных двери за восточной полкой соединяет эту область с **областью 52**.

## 52. Тайный проход

Сюда ведёт люк из музыкального класса (**область 9b**).

## 53. Тайный проход

Сюда ведёт люк из кабинета директора (**область 5**).

## 54. Вход в хранилище

Потайная дверь ведёт в узкий коридор.

**Переборки.** Три железные переборки предотвращают попадание воды из ловушки (см. **область 54**) в подполье. Каждая переборка заперта, для открытия требуется пройти проверку Ловкости (Ловкость рук) с УС 20 с использованием воровских инструментов. Ключ, спрятанный в **области 51**, также открывает переборки. Чтобы выломать переборки потребуются пройти проверку Силы (Атлетика) с УС 25. У переборки КЗ 19, 50 хитов (порог урона — 10), иммунитет к яду и психическому урону.

## 55. Комната с ловушками

Эта, на первый взгляд, пустая комната — вход в хранилище гильдии. Дверь, ведущая в сокровищницу (**область 55**), заперта магией. На ней шесть кнопок, расположенных в две колонки по три. Рядом с каждой кнопкой находится изображение оружия: кинжал, булава, копьё, арбалет, меч и секира. Когда персонажи подойдут к двери, выдайте игрокам раздаточный материал «Кнопки» из приложения.

Нажатие кнопок с булавой, мечом и секирой (в любом порядке) открывает дверь в хранилище (эту информацию можно найти в дневнике мадам Сарисы и на карте учеников).

«Сариса» — это вид копья, а «амфисмила» — ножа. Со стрелой всё понятно. *Эти кнопки нельзя нажимать.*



**Ловушка: сигнализация.** К сожалению, правильная комбинация не отключает сигнализацию. Если кто-либо, кроме администраторов, входит в хранилище (или активирует ловушку), беззвучный сигнал тревоги предупреждает всех администраторов о вторжении. Если администраторы живы и в сознании, все трое прибывают в хранилище через 1кб раундов с подкреплением в лице десяти **сотрудниц**.

**Ловушка: затопляемая комната.** Нажатие любой другой комбинации кнопок отключает механизм, отпирающий дверь хранилища, на 24 часа, а также закрывает и запирает три переборки, соединяющие эту область с **областью 54**. Затем вода из бассейна наверху заполняет комнату со скоростью 2,5 фута за раунд (инициатива 20, проигрывает при ничьей). Вода из комнаты автоматически сливается через один час.

Для того, чтобы обнаружить эти ловушки требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 20. Чтобы обезвредить водяную ловушку требуется успешная проверка Ловкости (Ловкость рук) с УС 25 с использованием воровских инструментов.

## 56. Хранилище

Несметные сокровища гильдии хранятся в нескольких деревянных сундуках. В центре комнаты на простом деревянном столе лежит бесценная Скрижаль вечности.

**Сокровище: сокровища гильдии.** Сокровища гильдии убийц включают следующие предметы:

- 100 000 мм
- 100 000 см
- 40 000 зм
- 20 000 пм
- 300 самоцветов стоимостью 10 зм каждый
- 300 самоцветов стоимостью 50 зм каждый
- 100 самоцветов стоимостью 100 зм каждый
- 10 самоцветов стоимостью 500 зм каждый
- 2 чёрных опала стоимостью 1 000 зм каждый
- 1 рубин стоимостью 5 000 зм
- 100 произведений искусства по 25 зм каждое
- 25 произведений искусства по 250 зм каждое
- 10 произведений искусства по 750 зм каждое
- 5 произведений искусства по 2 500 зм каждое
- 1 украшенная драгоценными камнями золотая корона стоимостью 7 500 зм
- 10 зелий лазания
- 5 сумок хранения
- 2 сумки фокусов
- 2 пары ночных очков
- 2 зелья невидимости
- 2 веревки лазания
- 1 амулет планов
- 1 наручи защиты
- 1 плащ ската
- 1 танцующий меч
- 1 перчатки ловли снарядов
- 1 повязка интеллекта
- 1 шлем понимания языков
- 1 клинок удачи
- 1 булава ужаса
- 1 мантия сопротивления заклинаниям
- 1 зелье ясновидения
- 1 мантия полезных предметов
- 1 фляга превосходного клея
- 1 фляга универсального растворителя
- 1 волшебная палочка секретов

**Проклятые предметы.** Каждая пятая медная монета в хранилище зачарована. Монеты не излучают магию, поскольку их защищает заклинание *Нистулова ложная аура*. Существо, которое выносит хотя бы одну такую монету из хранилища, становится магически проклятым. Пока проклятие не закончится, цель будет помечена: все существа совершают с преимуществом любые проверки Мудрости (Восприятие) или Мудрости (Выживание) при поиске цели. Проклятие будет снято, если вернуть монеты в хранилище. Также проклятие может быть снято заклинанием *Снятие проклятия* и другим похожим заклинанием.

**Сокровище: Скрижаль вечности.** Скрижаль вечности — артефакт, который разыскивают персонажи. Она излучает сильную ауру магии прорицания. В этом приключении нет информации о свойствах Скрижали, поскольку она служит лишь сюжетной зацепкой для персонажей. Узнайте больше о Скрижали вечности в мега-модуле «Последователи Йила» от DM Dave или придумайте ей эффекты самостоятельно, чтобы интегрировать её в свою собственную кампанию.

## 57. Тайный проход

Сюда ведёт люк из кабинета доктора (**область 27**).

## 58. Путь отступления

Если членам гильдии понадобится сбежать, то они воспользуются этим путем. Тоннель ведет на 2 500 футов на север и выходит в пещеру в лесу позади интерната.

## Эпилог

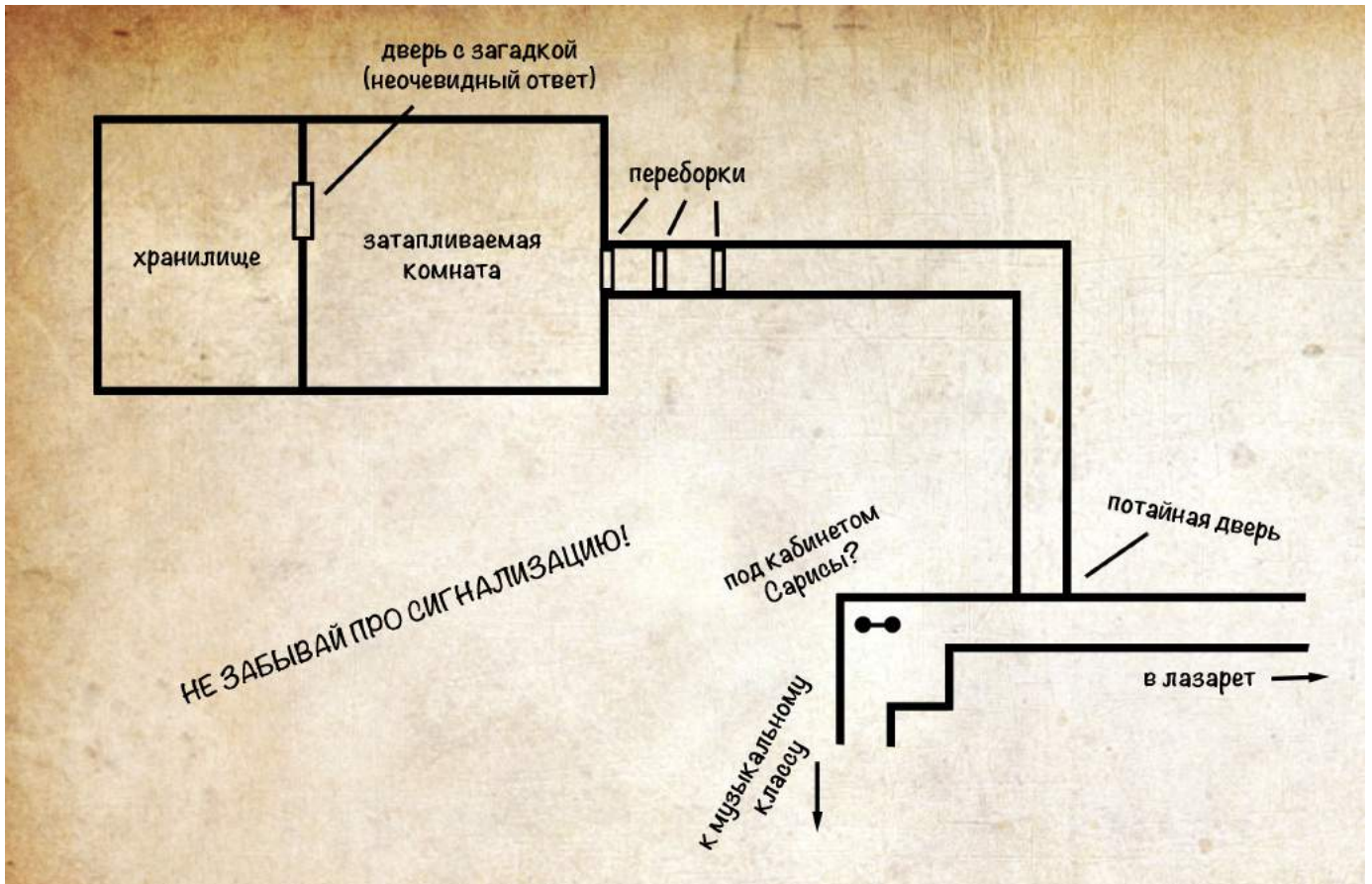
Лучший исход для персонажей — убедить мадам Сарису отдать им Скрижаль. Проницательная и осторожная, Сариса не отдаст артефакт, если не будет уверена, что у отряда благие намерения. Если персонажи причиняют вред ученицам или сотрудникам школы, а также производят впечатление злодеев, она не отдаст им Скрижаль. Персонажам, попавшим в плен, сотрут память, и они забудут о том, что когда-либо были в интернате.

Если персонажам удастся сбежать с сокровищами гильдии, администрация не остановится ни перед чем, чтобы выследить их. Десятки убийц со всего мира, обученных в интернате, будут ежедневно нападать на отряд. Несмотря на богатство, украденное у гильдии, персонажи никогда не будут чувствовать себя в безопасности.

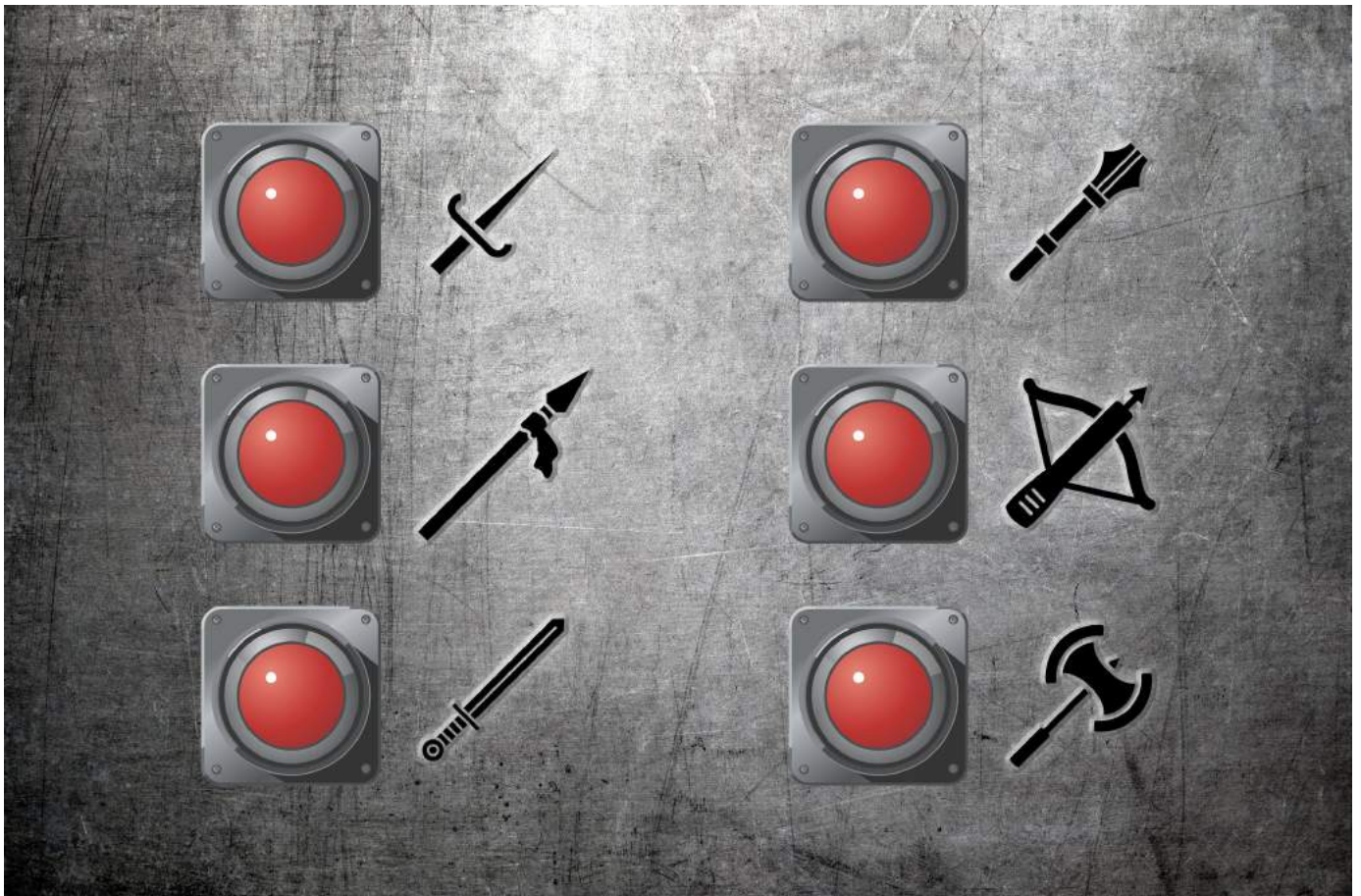


# Приложение

## Карта хранилища



## Кнопки





# Мадам Сариса

Директор школы. Она принимает все значимые для школы решения. Мадам Сарису трудно не заметить: её рост — 6 футов и 2 дюйма — когда она заходит в помещение, ученики и персонал уступают ей дорогу. Мадам Сариса немногословна, ей достаточно короткого взгляда, чтобы напугать окружающих и заставить их подчиняться. Лишь её сестра — доктор Амфисмила — решается спорить с ней, но только наедине.

## Мадам Сариса

*Средний Гуманоид (человек), нейтральный*

**Класс Защиты** 18 (клéпанный доспех +1, щит)

**Хиты** 187 (34к8 + 34)

**Скорость** 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

**Спасброски** Сил +9, Тел +6

**Навыки** Акробатика +8, Атлетика +9, Проницательность +7, Запугивание +12, Восприятие +7, Скрытность +13

**Чувства** пассивное Восприятие 17

**Языки** воровской жаргон, дварфский, эльфийский, общий

**Опасность** 13 (10 000 опыта)

**Храбрость.** Мадам Сариса совершает с преимуществом спасброски от испуга.

**Жестокость.** Рукопашное оружие причиняет одну дополнительную кость урона, когда мадам Сариса попадает им (уже включено в атаку).

**Легендарное сопротивление (3/день).** Если мадам Сариса провалит спасбросок, она может вместо этого сделать спасбросок успешным.

**Убийство.** В своём первом ходу мадам Сариса совершает с преимуществом броски атаки по существам, которые ещё не совершали ход. Все её попадания по захваченным врасплох существам являются критическими попаданиями.

**Превосходные критические попадания.** Атаки оружием мадам Сарисы совершают критическое попадание при выпадении «18–20».

## Действия

**Мультиатака.** Мадам Сариса совершает четыре рукопашных или три дальнобойных атаки.

**Копье.** Рукопашная или дальнобойная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов или дальность 20/60 футов, одна цель. Попадание: 11 (2к6 + 4) колющего урона или 13 (2к8 + 4) колющего урона, если держит копьё двумя руками.

**Удар щитом.** Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель.

Попадание: 5 (1к4 + 3) дробящего урона. Если целью является существо Среднего размера или меньше, оно должно преуспеть в спасброске Силы с УС 16, иначе будет сбито с ног.

**Запугивание.** Мадам Сариса выбирает одно существо в радиусе 30 футов от себя, которое может её видеть. Цель должна совершить спасбросок Мудрости с УС 15. При провале цель напугана мадам Сарисой на 1 минуту. Если цель напугана таким образом, мадам Сариса имеет преимущество при бросках атаки против цели. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе. Существо не может стать целью этой способности дважды за день.

## Бонусные действия

**Второе дыхание (перезарядка после короткого или продолжительного отдыха).** Бонусным действием мадам Сариса может восстановить 25 хитов.

## Реакции

**Парирование.** Мадам Сариса добавляет 4 к КЗ против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по ней. Для этого она должна видеть атакующего и должна использовать рукопашное оружие.

## Легендарные действия

Мадам Сариса может совершить 3 легендарных действия, выбирая из представленных ниже вариантов. За один раз можно использовать только одно легендарное действие, и только в конце хода другого существа. Мадам Сариса восстанавливает использованные легендарные действия в начале своего хода.

**Атака.** Мадам Сариса совершает одну атаку копьем.

**Рефлексы воина.** Мадам Сариса перемещается со своей обычной скоростью. Это перемещение не провоцирует атаки.

**Тень.** Мадам Сариса совершает действие Засада.

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(E), and are not Open Content: All Trademarks, registered trademarks, proper names (characters, place names, new deities, etc.), dialogue, plots, story elements, locations, characters, artwork, sidebars, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.) **Open Game Content:** The Open content in this book includes the monster names, statistics, traits, and abilities. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

## Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or “Your” means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rust Monster Mine. Copyright 2022, Hamrick Brands, LLC. Authors: Dave Hamrick, John K. Webb. | Cartography Copyright Tom Cartos, used with permission. | Publisher’s Choice Quality Stock art © Rick Hershey / Fat Goblin Games, used under license. | Some images used under license from Shutterstock.