





край времени

Правила игры Общая информация об игре

Игра создавалась по циклу Майкла Муркока «Танцоры на Краю Времени», однако знакомство играющих с оригиналом не только не обязательно, но и нежелательно (знакомым с текстом может быть только игрок, отыгрывающий Лорда Джеггеда). Если знакомых с текстом игроков больше, Мастерам следует изменить имена, особенности биографии и черты характера, а также предупредить играющих о том, что использование информации, полученной неигровым путём, карается мастерскими санкциями («наковальнями»). Сценарий и правила написаны Марой и Алым Лучником к 5108 годовщине Кали-юги (ночь с 17 на 18 февраля 2007 года), игра была проведена в ночь с 3 на 4 марта.

Земля далёкого будущего (предположительно — более 400 тысяч лет спустя). Население Земли сократилось до нескольких десятков жителей, но технологическое развитие достигло таких высот, что сделало возможным практически всё, что только можно представить. Поскольку пространство и время в таких условия практически не имеют значения, игровая территория представляет собой весь мир. В некоторых случаях персонажи могут уединяться, уходя в отдалённые уголки мира или же перемещаясь в другое время.

Нахождение в другом времени может отыгрываться опознавательными знаками вроде цветных хайратников. Персонажи могут









находиться в прошлом только 10 минут игрового времени, после чего их «выбрасывает» в собственное время (эффект Морфейла). Исключение составляют некоторые особые персонажи, которые возвращаются в своё время либо по собственному желанию, либо воскресая в своём времени после смерти в прошлом. В прошлом технические средства, позволяющие осуществление желаний, не действуют, рассчитывать приходится только на собственные силы.

Все персонажи делятся на две категории: жители Края Времени (аборигены мира) и те, которые тем или иным способом попали сюда. Попав на Край Времени, «гости» могут со временем адаптироваться к его условиям и приобретать то же всемогущество, что и у аборигенов. Кроме того, персонажи делятся на ключевых, желательных и второстепенных. К первым относятся Джеггед, Джерек, Амелия, Морфейл и Юшарисп, ко вторым — Орхидея, Уна, Кристия и Вертер, к третьим — все остальные.

Игру желательно проводить костюмированной. Костюмы — чем причудливее, тем лучше (кроме особо оговоренных ролей). Оглушение отыгрывается хлопком по плечу, убийство — пятисекундным удержанием обеих рук на плечах (возможно также совершать эти действия бесконтактно, в рамках правил, предусмотренных для жителей Края Времени), секс — расчёсыванием и другими манипуляциями с волосами, причём все эти процедуры, если происходят не в уединении, должны быть описаны отыгрывающими их участниками.









Игровое время приближено к реал-тайм, так что прикосновение к волосам — это ещё не сам секс, а только начало прелюдии.

Жители Края Времени

Все поголовно бессмертны и всемогущи. Возраст — десятки тысяч лет (кроме Джерека, относительно недавно обнаруженного в инкубаторе Железной Орхидеи). Каждое их желание осуществляется (для этого нужно громко хлопнуть в ладоши и описать произошедшие изменения). Могут убивать и воскрешать, перемещаться в пространстве и времени, превращаться и превращать, менять внешность (во вводных описывается обычное состояние), но из-за того, что могут практически всё и за время долгой жизни практически всё испытали, им почти ничего не интересно, и их главная психологическая доминанта — скука и поиск развлечений (поэтому, они, например, вряд ли станут насовсем убивать всех своих собратьев: загнутся со скуки). Путешественников по времени и прочих гостей стремятся незаметно пристроить каждый именно в свою «свиту» («зверинец»). Немногие ограничения всемогущества: подвластны эффекту Морфейла (кроме оговоренных персонажей); не могут переместиться в параллельный мир (предположительно параллельных миров не существует или они просто «недоступны»); не могут телепортироваться; не могут переместиться в будущее (потому что будущего у этого мира нет); в прошлое могут отправляться самостоятельно, но для того, чтобы двигаться обратно по собственной воле, а не по эффекту Морфейла (или









же не в своё будущее, а, скажем, из девятнадцатого века в двадцать пятый), им нужна машина времени (к сожалению, по забывчивости Мастеров, это правило на игре было проигнорировано); не могут говорить на чужих языках без специальной таблетки (переводящей пилюли, которых изначально выдаётся некоторое небольшое количество всем жителям Края Времени), а когда эту таблетку примут не понимают никакого языка, кроме того, на который она настроена (пилюли отыгрываются конфетами или чем-то в этом роде, они могут быть переданы, затрофеены или даже изготовлены); не могут противодействовать некоторым глобальным Законам Времени, устанавливаемым Мастерами.

1. Лорд Джеггед Канариа.

Внешность: Мужчина средних лет довольно хрупкого телосложения, изящный, грациозный, предпочитает жёлто-оранжевые тона, цвет кожи тоже золотисто-жёлтый.

Особенности: Исследовательэкспериментатор, себе на уме. Родом из далёкого прошлого, но здесь настолько давно, что
уже все об этом забыли, так как он полностью
адаптирован к условиям. Знает о принципиальной возможности гибели мира и о циклах
существования Вселенной. Именно он доставил на Край Времени Амелию. Знает о том, что
Амелия, Джерек и Уна Перссон не «выталкиваются» в будущее, в каком бы времени они ни
оказались. Знает о существовании Патруля
Времени и о том, что Уна Перссон — его сотрудница. Знает о том, что Время может быть









не только линейным, но и циклическим (т. е. через определённые периоды возвращаться к исходному состоянию, не затрагивая при этом сознания разумных существ). Любит курить трубку. Нечувствителен к эффекту Морфейла, знает и о том, что другие обладают таким же свойством (особыми способами может определить, кто обладает, а кто нет; для этого ему нужно сообщить Мастерам о своём намерении установить, присуща ли эта особенность конкретному персонажу). Пытался убедить Морфейла в том, чо такие люди существуют, но это пока что не получилось.

Квест: Исследовать природу Времени, спасти мир от гибели, обеспечить продолжение человеческого рода.

2. Джерек Карнелиан.

Внешность: Милый юноша.

Особенности: Был зачат Железной Орхидеей в чисто экспериментальных целях (посмотреть, как это делается: к тому времени это почти не практиковалось). Удавшийся результат эксперимента был засунут в инкубатор для «дозревания», где и пробыл длительное время. Был забыт там и случайно обнаружен матерью на достаточно поздней стадии развития, так что Орхидея решила, раз уж так получилось, ещё и родить его самой. Единственный ребёнок Края Времени (ему «всего» пару тысяч лет) и потому — всеобщий любимец (кроме особо мрачных персонажей вроде Морфейла и Монгрова). Своим отцом считает Гэфа. Изучает 19 век, хотя никогда в нём не бывал, но изучил все доступные источники и считается специа-









листом в этом вопросе. Человек с развитым чувством юмора, хотя многие его шутки не понимают другие. Влюбится в Амелию с первого взгляда.

Квест: Выяснить, что такое «мораль», добиться взаимной любви.

3. Браннарт Морфейл.

Внешность: Типичный профессор (по внешности и поведению), горбатый и хромой.

Особенности: Изобрёл способ перемещаться во времени и вообще хорошо разбирается в парадоксах времени. Знает о цикличности времени, о том, что каждый цикл заканчивается гибелью мира, о том, что у этого мира нет будущего, о том, что параллельные миры недоступны или не существуют, о том, что большинство людей, попавших в прошлое, «выбрасываются» в родное время потоком времени (эффект Морфейла). Может путём определённого отыгрыша изготавливать любые согласованные с Мастерами приспособления, связанные со Временем (например, машины времепереносить позволяющие времени во ни, больше предметов, чем без её помощи). Джеггед сообщил ему, что на некоторых эффект Морфейла не действует, но сам он в этом сомневается. Недолюбливает Джерека, так как считает его слишком несерьёзным. Недолюбливает Кристию.

Квест: Тщательно изучить природу Времени (в частности, проверить свою теорию насчёт «выталкивания» из прошлого в будущее, а также подробнее узнать о циклах существования Вселенной).













4. Железная Орхидея.

Внешность: Красивая женщина средних лет, с длинными рыжими волосами, которые время от времени перекрашивает.

Особенности: Сновидица-фантазёрка, переносит образы из своих снов в реальность, поэтому вокруг неё всё обычно выглядит довольно причудливо. Её постоянно посещают разные необычные идеи (например, сделать детский хор или цветочный сад). Мать Джерека (историю рождения Джерека см. выше), кто отец — не знает или не помнит. Одно время была мужчиной (именно в этом состоянии она нашла Джерека в инкубаторе). Может изготавливать переводящие пилюли. Очень гордится своей ролью единственной матери на Краю Времени, старается по мере возможностей помогать своему любимому сыну, хотя и не всегда понимает и разделяет его стремления.

Квест: Развлечься, получить удовольствие, помочь сыну в его делах. Хочет сделать сыну подарок, выяснив имя его настоящего отца.

5. Вертер де Гёте.

Внешность: Высокий, тощий, мрачный, черноволосый «готичный» юноша (губы и глаза тоже чёрные).

Особенности: Поэт-графоман (в качестве реквизита ему можно заготовить подборку каких-нибудь мрачных стихов не лучшего качества; таковые можно поискать на какихнибудь «готских» сайтах; для этого можно ввести в поисковик слова «кровь готы смерть ночь чёрный одиночество стихи»), вечный страдалец на публику. Очень любит читать свои сти-









хи и жаловаться на жизнь. Недолюбливает Монгрова (и вообще всех, кто не любит общаться), считая его скучным. Любит сочинять посвящённые себе эпитафии и некрологи, постоянно говорит о тщете жизни, смертности всего сущего и т. п. Изъясняется подчёркнуто напыщенным и вычурно старомодным слогом. ПРИМЕЧАНИЕ: Лучшим «Вертером» оказался некто Alexis. Его стихи обладают всеми необходимыми данному персонажу признаками: корявым ритмом, корявой или банальной рифмой, мрачными образами и чувством глубокого самосожаления. Ничего лучше... то есть, хуже... Мастерам найти не удалось, несмотря на тщательные поиски. С его творчеством более подробно вы можете ознакомиться на форуме gayUA.com.

Квест: Добиться чьего-либо признания.

6. Госпожа Кристия.

Внешность: Леди вамп.

Особенности: Нимфоманка с богатой сексфантазией и фиолетовой расчёской :))) Неоднократно переспала с большинством жителей Края Времени обоих полов, кроме Монгрова и Морфейла. Любит разнообразие.

Квест: «Расчесать» всех, кого сможет, не повторяясь при этом в способах.

7. Алый О'Кэла.

Внешность: Истинная внешность неизвестна.

Особенности: Оборотень. Любит превращаться. Хорошо разбирается в биологии, что и позволяет ему легко представлять (и таким об-











разом осуществлять) происходящие в его организме изменения. В частности, неплохо разбирается в генетике и знает, что такое рецессивные и доминантные гены и как они наследуются. Общителен, но при этом — страшный раздолбай.

Квест: Развлечься.

8. Монгров.

Внешность: Большой и мрачный мужчина, очень страшный на вид.

Особенности: Мизантроп. Любит, когда его боятся. Замкнут и не любит общительных (особенно Джерека и Кристию). Уверен, что всех их ждёт плохое будущее, хотя и не может представить, какое именно.

Квест: Получить подтверждение своей убеждённости в хреновом будущем.

9. Миледи Шарлотина.

Внешность: Светская дама.

Особенности: Более, чем другие жители Края Времени, заинтересована в расширении своей «свиты» (увеличении количества увивающихся за ней личностей).

Квест: Найти «рыцаря, который служил бы ей как Прекрасной Даме», при этом «на постоянной основе».

10. Гэф Лошадь-в-Слезах.

Внешность: Неопределённого пола, неопределённой внешности.

Особенности: Любитель перепихнуться (в отличие от Кристии, особой фантазией не страдает).









Квест: Переспать с максимальным количеством существ.

11. Герцог Квинский.

Внешность: Представительный мужчина в полном расцвете сил.

Особенности: Фанфарон и трепло со склонностью к гигантомании. Любитель устраивать вечеринки и прочие массовые развлечения. Мелочно-придирчив и вздорнопедантичен.

Квест: Развлечься.

12. Епископ Тауэр.

Внешность: Типичный епископ благообразного вида.

Особенности: Проповедует христианство в меру своего понимания. В его исполнении христианство представляет собой жуткую мешанину из всех подряд религий, мифологий, отрывков из художественной и исторической литературы и т. д.

Квест: Обращать в свою веру.

13. Сладкое Мускатное Око.

Внешность: Классическая блондинка (хотя иногда бывает и мужского пола).

Особенности: КЛАССИЧЕСКАЯ блондинка (несмотря на пол).

Квест: Обогнать Кристию в количестве и качестве «причёсанных».

14. Доктор Велоспион.

Внешность: Чернокожий, худощавый, в черном плаще и черной широкополой шляпе, с











красными мерцающими глазами и каркающим голосом.

Особенности: Врач с садо-мазохистскими фантазиями. Очень не любит Джеггеда (видя в нём своего соперника во всём), а также Джерека и Орхидею. Знает, что Джеггед — настоящий отец Джерека.

Квест: По мере возможности мешать Джеггеду, Джереку и Орхидее во всех их делах.

Другие персонажи

Изначально не обладают всемогуществом, присущим жителям Края Времени, но зато и не пресытились жизнью. Сходство с коренными обитателями Края Времени зависит от продолжительности пребывания там.

15. Ли Пао.

Внешность: Китаец.

Особенности: Жууууткий социалист, путешественник во времени. На Краю Времени давно, так что в полной мере адаптировался к его условиям. Проповедует радикальный марксизм (все аборигены Края Времени, по его словам — буржуи, а буржуазное общество рано или поздно изживёт себя само).

Квест: Организовать социалистическое общество, хотя бы на уровне партъячейки.

16. Амелия Ундервуд.

Внешность: Молодая женщина. Одежда выраженно архаичного стиля (средневековоэльфийский костюм позволителен, но лучше









прямая стилизация под викторианское платье).

Особенности: Молодая женщина из Викторианской Англии, с соответствующими представлениями о морали. Замужем, разумеется, по воле родителей, а не романтических чувств. Эффекту Морфейла не подвержена (но, разумеется, не знает об этом, как и о других особенностях времени, возможности путешествовать в нём и т. д.). Как-то ночью увидела в своей спальне какую-то тень, похожую на человеческую (это был Джеггед, но она об этом не знает тоже), а потом оказалась в каком-то странном месте (на Краю Времени).

Квест: Адаптироваться к новым условиям жизни.

17. Уна Перссон.

Внешность: Женщина лет 25, со светлыми короткими волосами.

Особенности: Служит в Патруле Времени (резиденция — в палеозое). Может перемещаться во времени в любом направлении и находиться там сколь угодно долго (не подвержена эффекту Морфейла). Может изготавливать переводящие пилюли. Выдаёт себя за жительницу Края Времени, достаточно хорошо к нему адаптировалась. Сотрудничает с Джеггедом. Разбирается в различных науках, в том числе в генетике (в частности, знает о доминантных и рецессивных генах), истории (в частности, разбирается в особенностях разных эпох), теории Времени. По части «парикмахерского искусства» предпочитает девушек.









Квест: Разобраться с парадоксами, связанными с Концом Времени; помещать гибели мира (если это возможно); не быть разоблачённой; вести записи о происходящем.

18. Юшарисп.

Внешность: Инопланетянин. «Существо, около четырех футов высотой, имело круглое тело без головы и рук, стоящее на четырех кривых ногах. В верхней части тела по всей окружности тянулся ряд круглых глаз, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Чуть ниже виднелось маленькое треугольное отверстие, которое Джерек принял за рот. Окраска существа, в которой преобладали темные цвета, преимущественно грязнокоричневый с маленькими пятнышками зелени там и тут, резко контрастировала с яркоголубыми глазами».

Особенности: Узнал о предстоящем скоро Конце Света и теперь проповедует об этом по всем планетам.

Квест: Убедить окружающих в том, что близок Конец Света.

19 и далее. Другие персонажи.

Аргонхерт По (большой и весёлый, любитель готовить экстравагантные блюда), **Лорд Шарк** (мизантроп, недовольный, неверящий, презрительный, лишённый всякого воображения; убеждён в глядущем Конце Света), **Плановой Мак** (приятное пустое создание; копия Железной Орхидеи в миниатюре), **Трикситрокси Ро** (низложенная Королева со склонностью к пиромании, изгнанная успешной рево-









люцией в будущее), **Пэр Карболка** (гость из 900 столетия), Капитан Мабберс (вожак инопланетян-латов, музыкантов-разбойников, чьи музыкальные инструменты являются оружием; глаза с тремя зрачками; говорит на непонятном жителям Края Времени языке; также другие латы), Инспектор Спрингер (полицейский инспектор из Викторианской Англии 19 века. случайно перемещён на Край Времени вместе с Амелией), Орландо Чемби, Кимик Рентбрейн, Графиня Монте Карло, Сула Сен Сен, Леди Безголосая, Клара Цирато, Перег Траволок, Лейтенант Рокфрут и другие. Кроме того, в игру могут вводиться любые гости из других времён, прибывшие на Край Времени самостоятельно или похищенные кемто из его обитателей. Внешности, квесты, имена и особенности могут расписываться Мастерами или придумываться самостоятельно.

Особая информация

1. Начало игры

На момент начала игры в зале присутствуют все персонажи, кроме Амелии и Юшариспа (те появляются некоторое время спустя). Для жителей Края Времени желательно получасовое «вживание в роль» между общей вводной для всех «аборигенов» и раздачами личных вводных.

2. Завершение игры

Игра завершается гибелью мира (происходит по истечении контрольного времени порядка нескольких часов) либо нахождением путей предотвратить её.









Отчёт с игры

Спеши, спеши, Место есть в этом замке На Краю Времени Для нас. (гр. «Эпидемия»)





...А началось всё с одной фразы, задумчиво произнесённой Марой: «А интересно было бы зарулить кабинетку по Краю Времени...»



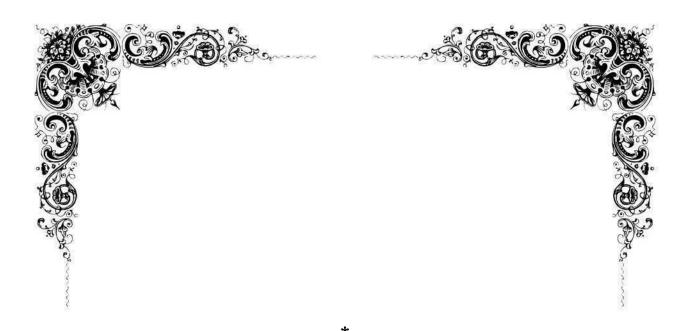
«Так в чём же дело? — удивился Алый Лучник. — Давай зарулим!»



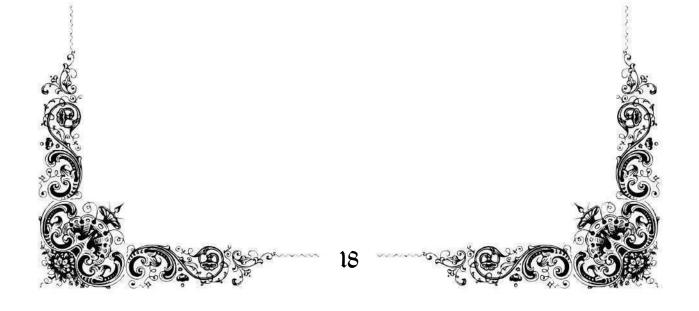
И мы принялись рулить...







Мир Накануне. Всё возможно и перепробовано. Всё можно, и ничего за это не будет. Вечная скука и постоянный поиск развлечений. За последние несколько тысяч лет все «зарасчёсывали» друг друга настолько, что одни постоянно экспериментируют с новыми и невероятными «причёсками», а другие первых уже и видеть не могут, предпочитая развлечения другого рода: исследования давно забытых времён, мрачные стихи на тему неведомой здесь смерти, создание новых чудес техники, воплощение в жизнь своих безумных снов.







Действующие лица. Разрешите представить:

Лорд Джеггед Канариа







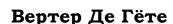
Одноглазый экспериментатор, знаток тайн Времени. Носит эпатажно-окровавленную рубаху, железный намордник и здоровенный кинжал. Считается, что занят проблемами вселенского масштаба, но поговаривают (и не без оснований), что он такая же эгоистичная сволочь, как большинство здешних жителей. Прочие жители Края Времени обычно зовут его лордом Канальей.

Единственный ребёнок Края Времени. Совсем ещё малолетка (ему каких-то дветри тысячи), поэтому забавляется как может. Мрачный романтик, большой специалист по 19-му веку. Любитель вешать лапшу на уши. Поговаривают, что это у него наследственное, хотя никто толком не знает, кто же его папаша (предполагается, что это Вертер Де Гёте, поэт).



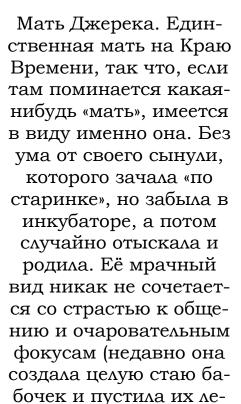












тать по всему Краю Времени).

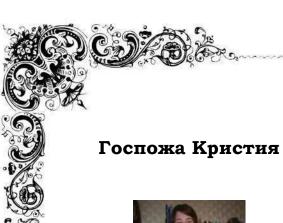


Поэт-графоман, воспевающий собственную непонятость, трагичность бытия и прочие прелести жизни. «Заклятье наложу на стены! И смерть нальёт бокал вина. Не кровь, но одиночество наполнит вены... Вечно жить — вот кара моя!!!» — таковы типичные его строки. Жаждет признания, а потому своими стихами прожужжал уши всем, кому смог.











Неутомимая наложница. Самый большой спец по «расчёсыванию». Старается не повторяться: сегодня некрофилия, завтра групповушка, послезавтра — парикмахер-пати с участием гостей из прошлого. Пикантная подробность: все жители Края времени могут превращаться в кого угодно, но леди Кристия ещё и любит это делать, потому что это позволяет осуществить такие фантазии, которые невыполнимы в человеческом теле.

Профессор Браннарт Морфейл



Так занят научными изысканиями, что даже не всегда находит время и желание... причесаться. Первооткрыватель эффекта выталкивания из прошлого в будущее, названного его именем (но Джеггед утверждает, что его открытие иллюзия, и он горит желанием получить доказательства). Все считают профессора мизантропом, и он охотно поддерживает этот имидж, поэтому для всех тайна за семью печатями, что он заботится о судьбе мира и только ищет повода, как бы его спасти.









Вот и всё человечество. Ах да, есть ещё два гостя, но о них — чуть позже...

*

Лорд Джеггед и профессор Морфейл возлежат на диванчике. Они заняты научной дискуссией: все или не все путешественники

во времени подвержены эффекту Морфейла? Джеггед уверяет, что не все. Дабы продемонстрировать, что он думает о таких бездоказательных гипотезах, Браннарт неторопливо причёсывает Джеггеда...

Железная Орхидея тянет руку к бутылке с вином.

- Эй, Железная, окликает её Джеггед, — женщинам нельзя пить так много!
- Ну что тебе стоит, мама, подсказывает Джерек. Превратись в мужика.

Орхидея превращается в мужчину, выпивает и снова становится женщиной.

...затем все шестеро краевременцев отправляются в 19-й век. Покурить...

*

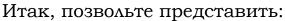
Никто и не заметил, как и когда за ними увязалось странное существо: девушка из Викторианской Англии. Не заметила это и она сама. Помнит только, что какая-то тень появилась среди ночи в её спальне и тут же исчезла, а потом она оказалась в этом странном мире.











Амелия Ундервуд



Викторианская барышня, молодая жена нелюбимого мужа (её выдали замуж ко всеобщей радости родственников с обеих сторон). Высокоморальная женщина с крепкими нервами. Какие потрясения ждут её нервы и её представления о морали здесь, на Краю Времени? Кто знает...

— Ах, что за дивное создание? Это Вы его сотворили?.. Как, оно настоящее?..

«Дивное создание» забилось в угол и с ужасом и удивлением взирало на обступивших его людей: полуголого Морфейла, окровавленного Джеггеда, размалёванную Орхидею...

- Что... Кто вы?! Ах, почему у вас такое короткое платье? Это же неприлично!
- Так... Кажется, мы прихватили её из 19го века, — сообразил Морфейл. — Дитя волнуется, давайте устроим ей более подходящую обстановку.

Они оказались в огромном замке с электрокамином и африканскими масками на сте-









нах. За окном, как грибы после дождя, из земли полезли небоскрёбы со стенами, увитыми плющом. На полу замка возникла пагода с золочёными куполами, ворота которой охранял египетский каменный сфинкс.

- Сынок! Сынок! окликнула Орхидея Джерека, влюблённо взирающего на девушку из своего вожделенного 19-го века. Почему она так испугана?
- Вы бы хоть однозначную пространственную привязку установили... проворчал Джерек, превращая ландшафт во французское питейное заведение первой половины девятнадцатого.
- А это что? полюбопытствовала Орхидея, ткнув пальцем в люстру.
- В те времена, тоном знатока объяснил Джерек, помещения могли освещать только такими штуковинами.

Орхидея достала из воздуха букет роз и протянула Амелии. Увидев это, девушка грохнулась в обморок.

- Мама, в то время так было не принято доставать цветы из воздуха, просветил Орхидею сын. Барышня, разрешите представиться, меня зовут Джерек.
- Ах нет, оставьте меня, зарыдала барышня и ещё больше забилась в угол.

Леди Кристия превратилась в очаровательного котёночка и принялась примурлыкиваться к Амелии. Амелия погладила котёнка, но когда тот стал слишком откровенно притираться к её волосам с явным намерением «причесать», в ужасе оттолкнула его, и Кристия вновь приняла своё обличие.









*

Аборигены Края Времени ещё продолжали обсуждать неожиданное явление девушки из прошлого, а Амелия только-только привыкла к более-менее похожему на её время помещению, в котором находилась, как вдруг за окошком замерцали странные огни, и во дворе приземлилась самая настоящая летающая тарелка. Из неё вышло существо около четырех футов высотой, с круглым телом без головы и рук, стоящее на четырех кривых ногах. В верхней части тела по всей окружности тянулся ряд круглых глаз, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Чуть ниже виднелось маленькое треугольное отверстие, похожее на рот. Окраска существа, в которой преобладали темные цвета, преимущественно грязно-коричневый с маленькими пятнышками зелени там и тут, резко контрастировала с ярко-голубыми глазами. Увидев это новое чудо, вошедшее в питейное заведение, Амелия снова лишилось чувств, а краевременцы принялись разглядывать инопланетянина и обсуждать, не слишком ли много гостей решило посетить их сегодня.









Едва пространство вокруг Амелии освободилось, а девушка приоткрыла глаза, к ней подошёл жаждущий признания Вертер и задал сакраментальный вопрос:

— Мадам, как Вы относитесь к поэзии? После чего поразил викторианскую барышню строками наподобие следующих:



Власть игры— Твоей усмешки тень, Разум света Убьёт последний день.

Крик души— Веселья скучный сад. Делать не спеши

Оргазма сильный яд!

Викторианская барышня, естественно, тут же снова упала в обморок...











Остальные тем временем пытались наладить контакт с инопланетянином, которого, как оказалось, звали **Юшарисп**. Вернее, таково было его имя, а звали его обычно «тумбочкой с глазами». Но потом тумбочку превратили в девочку, и та принялась осваиваться со своим новым телом. Инопланетянин явно чувствовал себя не в своей тарелке. Ещё бы: его «тарелка» осталась за дверью заведения, «где-то под Выборгом».

— Господа, у нас проблема! — сообщил Морфейл. — Кто-то наведался на кухню и сожрал все переводящие пилюли!



К счастью, у инопланетянина оказался электронный транслятор...

— Ходят этим, — объяснили Юшариспу, указывая на ноги, — а берут — этим...

Тумбочка тут же активно принялась всех «брать», вопрошая: «Можно ли взять когонибудь ещё?»

— Я прибыл из далёких миров, — поведала она затем. — Скоро, очень скоро вся Вселен-







ная свернётся сначала в точку, а потом в дырку!

— Откуда ты? Как называется твой мир? С чего ты всё это взял? — налетели на него с вопросами.



— Я не помню... Это было очень давно... Но это правда! Скоро вся Вселенная погибнет!

Разумеется, никто и не собирался ему верить (кроме Вертера, и без того уверенного, что всех их ждёт всё самое плохое), но развлечение это было неплохое, и краевремен-

цы живо вступили в обсуждение этого философского вопроса.

- Предположим, я вас сейчас всех перережу, добродушно предложил Джеггед, поигрывая кинжалом.
 - Допустим, согласились остальные.
 - Я ведь смогу вас воскресить опять?
 - Разумеется!
- А если я после этого зарежу ещё и себя? Ведь тогда действительно наступит Конец Света?

Остальные не смогли ничего возразить.

*

Кристия снова предприняла попытку «причесать» Амелию, но девушка оставалась непреклонной.

- Оставьте меня, у меня есть муж!
- Да не волнуйся, успокоил Джеггед. Твой муж скончался несколько тысяч лет назад, так что всё в порядке.

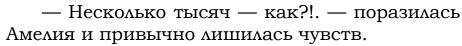












- Оставьте девушку в покое! рявкнул на подбирающуюся к беззащитному телу Кристию профессор Морфейл.
- О, Браннарт, давайте с Вами! перекинулась Кристия на новую «жертву», но Морфейл опрокинул на неё какую-то железяку, и она умерла.
- Через пять минут сам оживлю! пообещал профессор широко раскрывшей от ужаса глаза Амелии. — А пока пусть отстанет.
- Господа, обратилась к своим товарищам Железная Орхидея, — вам ещё не наскучила эта светящаяся штуковина на потолке?

В тот же миг люстра превратилась в висящий в воздухе огненный шар, а из стен французского кабака полезли маленькие зелёные крокодильчики. Пока Амелия глазела на всё это безобразие, какой-то доброжелатель воскресил Кристию. Кристия превратилась в здоровенного питона и придушила Морфейла, но профессора тут же воскресили обратно.

- Скажите, спросила Амелия у профессора, уже начиная привыкать к этой сюрреалистичной обстановке, — я уже умерла?
- Возможно, когда-нибудь Вы и умирали, пожал плечами Морфейл.
- Нет, а сейчас я мертва? не унималась девушка.
- Что Вы, милочка, ответила за профессора Орхидея, — сейчас Вы как нельзя более живы!











- Что ж... смирилась со своей участью Амелия. Но могу я хотя бы попрощаться со своим мужем?
- Без проблем, согласился Морфейл и направился с нею в прошлое.

Едва Амелия вернулась на Край Времени, её обступили Джерек, Орхидея, Морфейл, Джеггед и Кристия (Вертер тем временем беседовал с Юшариспом) и завалили вопросами, касающими-



ся девятнадцатого века: об уровне технического развития, о Боге, о морали. Когда Амелия помянула имя Иисуса, Джерек извлёк из воздуха мифологический словарь и принялся читать: «сказочный персонаж», «сын Бога», «основоположник гипноза»...

Увидев картинку, Кристия ткнула в неё пальцем:

- Вот Вы говорите о какой-то «морали», а вон смотрите: он тоже голый!
- А кто такой Бог? поинтересовалась Орхидея.
- Ну, принялась объяснять Амелия, это такое всемогущее существо, которое создало мир...
- Но я тоже всемогущий, сказал Джерек.
- Сынуля, произнесла Орхидея, значит, ты тоже «сказочный персонаж»!











Кристия продолжала рассматривать иллюстрации, бытописующие историю Иисуса. Особенно возбудила её картинка «Добрый пастырь».

- A хотите овечкой? ласково предложила она Амелии.
- Как вы так можете?! возмутилась девушка. Ведь есть же мораль... есть же любовь...
- Милочка, снова обратилась Орхидея к миссис Ундервуд, а давайте я отдам Вам на некоторое время своего сына, и Вы его всему научите...
- Чему?!! возмущённо вскричала Амелия.
- Морали, как ни в чём не бывало ответила Орхидея. А потом любви.

«Неутомимая наложница» тем временем приняла облик Джерека.

— А хочешь сам с собой? — предложила она «оригиналу», но была им грубо отвергнута.

Отняв у своего двойника энциклопедию, Джерек продолжил её листать. Вскоре у окончательно утратившего прежние устойчивые формы французского кабачка растаяла крыша, а в небе, прямо на облаке, появился старичок в красном тулупе, в красной шапке и с мешком на плече.

- Посмотри: это ваш Бог? спросил он у Амелии, и та благоговейно перевела взгляд на небо. Да так и застыла с открытым ртом.
- Санта Клаус?.. вымолвила она наконец.







Лорд Джеггед щёлкнул пальцами. За спиной Санта Клауса появился олень и принялся «расчёсывать» старичка. Амелия отвернулась. Джерек напустил на Кристию диарею и принялся «причёсывать» свою мамашу. К ним присоединился Джеггед. Браннарт Морфейл превратил Джеггеда, «причёсывающего» Орхидею, в оленя. Джерек вернул Джеггеду человеческий облик. Олень-человек, олень-человек, продолжал менять обличия Джеггед, превращаемый Морфейлом и Карнелианом. В конце концов ему надоело это, и он материализовал бегемота-«парикмахера» и пристроил его к профессору, после чего вернулся к прежней беседе и принялся обсуждать, чем же всё-таки Бог отличается от Санта Клауса. Затем убил избваившегося от ухаживаний бегемота Морфейла и отдал труп на «причёсывание» истосковавшейся Кристии.

*

...тем временем Вертер нашёл благодарного слушателя в лице Юшариспа:

Здесь находят покой, Забывая порочные сны, Оставляя дорогу домой, Навсегда засыпают мечты.

Обретая соблазн пустоты, Виден путь в никуда, Лишь скорее достичь глубины, Убегая от бед навсегда.









Воскреснув, Морфейл отозвал в сторонку Орхидею и Джерека, проникновенно беседующих с Амелией (сынок хотел отправиться со своей возлюбленной в 19-й век, мать пыталась отговорить его от этой безумной идеи).

- Вам не кажется, что вся эта история с загадочными появлениями несколько странная? полюбопытствовал он.
- Да вроде не впервой, пожала плечами Орхидея.
- Амелия появилась здесь каким-то странным образом, не унимался профессор. Она говорит, что помнит какую-то тень в своей спальне. Это мог быть только кто-то из нас шестерых, и у меня такое подозрение, что Джеггед что-то недоговаривает по поводу её появления здесь. Давайте отправимся в момент её исчезновения из своего времени и попытаемся поймать эту тень. Мы встанем по разные стороны от неё, и ей некуда будет деться.
- Девятнадцатый век от вас никуда не убежит, попытался отговорить их от этой затеи оказавшийся рядом Джеггед. Вы можете в любой момент вернуться в то же самое время. А сейчас вы говорите о более серьёзных вещах: может Джерек навсегда уйти в прошлое и стать там смертным или нет.
- Этот разговор тоже от нас никуда не денется, возразил Морфейл. В наше время мы всё равно так или иначе ещё вернёмся.

С этими словами, прихватив с собою Джерека и Орхидею, профессор отправился в спальню Амелии за минуту до того, как она









была оттуда похищена. А Джеггед, когда они исчезли, направился в то же место, но за две минуты до этого...

...они увидели только тень, исчезающую одновременно с Амелией...

— Не беда, — сказал профессор. — Отправимся ещё на пять минут назад.

Но и теперь их ждало то же самое разочарование.

Так повторялось несколько раз. Наконец, сдавшись, Морфейл и его товарищи вернулись в родное время.

*

- Есть люди, не подверженные эффекту Морфейла, рассказывал Джеггед. Это связано с определённым геном, который есть у одних, но нет у других. Этот ген может быть в активизированном и неактивном состоянии.
- A что это такое ген? поинтересовалась миссис Ундервуд.
- Это такие маленькие штучки, которые есть в каждом человеке, объяснил Джеггед. Они называются мидихлорианы и позволяют контролировать Великую Силу. Ну, в общем, все всё поняли... Так вот, я собираюсь всех спасти, но сделаю я это только непосредственно за минуту до Конца Света. Да, миру грозит гибель, но я смогу его спасти! Вот только есть одна маленькая проблема: поэты задолбали...

С этими словами он покосился в сторону Вертера, упоённо декламирующего Юшариспу очередную ахинею в таком духе:









Шар взлетел и лопнул! Тихо вслед взорвалась мысль, — Завертелось солнце странно, Кто-то шепчет: Улыбнись!

Яро смерть кидает камни, Омут жизни вновь разбит, Под игрой укрылась тайна— Осколок больше не болит!



— Успокойтесь: скоро мы все взорвёмся! — сообщила Орхидея.

Кому-то пришло в голову проверить информацию, которую поведал им Юшарисп. Была только одна загвоздка:

организм инопланетянина, и его нервная система в том числе, был полностью переделан в человеческий, поэтому значительная информации о Конце Света, которой он мог располагать, была недоступна, и на все вопросы на эту тему он отвечал «я не помню». А превратить его обратно в глазастую тумбочку никто не мог, так как никто не представлял, как это существо должно функционировать. Поэтому было принято решение в срочном порядке адаптировать Юшариспа к условиям Края Времени, научив его пользоваться всемогуществом, чтобы он сам смог принять свой изначальный облик. Что он и не замедлил сделать. А Морфейл принялся считывать информацию с его мозга.









Сначала это была сплошная череда воспоминаний от внутрисемянного существования до вылупления и далее. Потом процесс ускорили, и вскоре добрались до самого важного. Но для начала пришлось сопоставить хронологию его родной планеты с земной. Оказалось, что один человеческий год равен его секунде. Также выяснилось, что Вселенная постепенно «схлопывается», и звёздные системы гибнут одна за другой, а Юшарисп летает от планеты к планете, чтобы предупредить об этом.

- Сколько же ещё осталось нашей планете? спросил Морфейл.
- Полтора часа по вашему времени, ответила тумбочка.
 - ...и Край Времени погрузился в молчание...















- Что же нам теперь делать? - спросил кто-то.

- У меня был хвостик-антенна, ответил Юшарисп, но, когда я был девочкой, он отломался. И теперь я не могу вспомнить самого главного. Можно я теперь буду думать свой хвостик, а вы его считаете с моего мозга и восстановите?
- Мы адаптировали тебя к нашему миру, — рассказала Орхидея, — так что ты и сам можешь это сделать.

Инопланетянин восстановил себе хвостик, и тут на него снизошло озарение.

- Я вспомнил! радостно крикнул он. Я вспомнил самое главное! Мы должны любить друг друга и делать то, что мы любим! Только тогда мы сможем спастись!
- Но я и так делаю то, что люблю, проговорила Кристия, ласково «причёсывая» то, что было у Юшариспа вместо «волос»...
- Вот ведь, блин, хиппи обдолбанный, буркнул Морфейл, глядя на впавшего в нирвану инопланетянина.
- Господа, я нашёл, что такое «мораль»! разочарованно воскликнул Джерек, появляясь из закутка, где они проникновенно беседовали с Амелией. Это всего лишь список правил...
- Но как же так, не может понять миссис Ундервуд. Ведь нельзя же чисто физически «причёсывать» друг друга! А как же любовь, уважение?..









- Ты права, соглашается леди Кристия. — Чисто физически — это так скучно...
- А что такое «любить», «уважать»? интересуется Джеггед.
- Ну, это значит, не делать тому, кого любишь, ничего плохого, объясняет Амелия.
- Но вот смотри, я же могу убить, допустим, леди Кристию, Джеггед демонстрирует это на практике, швырнув в Кристию пучок молний, а потом воскресить, это тоже осуществляется немедленно. Нам обоим это доставляет удовольствие, не правда ли?
- Ах, вздыхает Кристия, молнии они такие щекотные, они так возбуждают!
- Так вот, то, что я это делаю это тоже плохо? спрашивает Джеггед.

Амелия впадает в задумчивость.

- Вот ты, например, меня уважаешь? продолжает лорд Канариа.
 - Нуу... да...

Джеггед материализовывает гранёный стакан с водкой и протягивает девушке.

— Тогда выпей.

Амелия послушно осущает стакан.

- Эй, кричит Джерек Морфейлу, я тебя тоже уважаю! И больше никогда не буду ничего кидать тебе на голову!
- Вот вы говорите, немного захмелев, начинает Амелия, что вы можете творить свои миры и что вы всемогущи. А нам рассказывают про Бога, Создателя. Может, нас тоже создал кто-то вроде вас?
- Всё может быть, соглашается Джеггед.











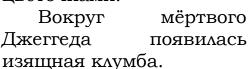


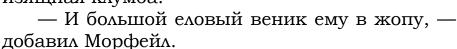
- Мама! зовёт Джерек. Амелия рассказала мне об их обычаях... Ты не представляешь, какие они там дикари! Вот скажи, ты бы стала заставлять меня, твоего сына, заставлять всю жизнь прожить с одним гоминоидом, даже если бы он мне наскучил?
- Ты что, сыночек! возмущается Орхидея, ласково потрепав его волосы. Я же люблю тебя, как же я могу допустить такое безобразие?!

*

Затем Джеггед вступил с Морфейлом в очередную научную дискуссию о том, кто сможет пережить Конец Света. Морфейлу не захотелось растрачивать доводы, и он просто убил надоедливого лорда Канариа. Госпожа Кристия принялась «причёсывать» труп.

- Ах, какой мужчина! восхитилась она. У него даже у мёртвого... волосы дыбом!
- Это они просто подкоченели немножко,
 объяснил профессор.
- Какая прелестная картина, восторженно заявила Железная Орхидея, глядя на труп. А давайте обсадим его цветочками!





Запахло хвоей.

— А зачем веник? — удивилась Орхидея.











— Чтобы, когда он оживёт, у нас была небольшая фора, — объяснил профессор. — Пока он веник вынет...

Юшарисп между тем беседовал с Амелией о чувствах.

- Когда-то, поведал он, у нас было очень много чувств. Но они постепенно растрачивались... и растрачивались... и растрачивались... А потом Вселенная стала сворачиваться, и я решил отправиться в путь, чтобы рассказать всем-всем-всем, что они должны научиться любви, а то их мир погибнет так же, как наш. Я вижу, Вы тут единственное существо, по-настоящему полное чувств! Я верю, вы переживёте гибель Вселенной!
- Вот ведь хиппи обдолбанный, снова вздохнул Браннарт. — Бывал я в шестидесятых годах двадцатого века, у них только фрилав на уме...
- А давайте укоротим ему хвостик! предложила Орхидея.
- Нет, давайте удлинним! захлопала в ладоши Кристия. — И «причешем»!
- Лучше сделаем несколько хвостиков, добавил Джерек. — Чтобы на всех хватило.
- Может, оживим его? сжалилась Орхидея, кивнув на обсаженный цветами труп. — А то скоро вонять начнёт...
- Давайте лучше заморозим, чтобы не вонял, — выдвинул контрпредложение професcop.









Но Орхидея всё-таки щёлкнула пальцами, и Джеггед поднялся.

- Веник-то вынь, недовольно буркнул профессор.
- Эти ваши глупые шуточки вам не помогут, произнёс лорд Канариа. Только я знаю, как спасти этот мир, но я скажу вам об этом только за минуту до Конца Света. Нет, за две минуты... И спасутся только те, кого я захочу спасти.
- А какое ты имеешь право распоряжаться нашими жизнями? возмутилась Железная Орхидея. Ну-ка давай рассказывай, что ты там придумал!
 - А зачем вы живёте?
- Чтобы творить прекрасные вещи, и Орхидея создала стаю радужных бабочек, кружащихся над клумбой, где недавно лежал Джеггед.
- Почему бы вам не сотворить всё, что вы можете, прямо в этот момент? А если что-то не успели, вернуться опять в этот же момент, и опять, и опять... Зачем вам какое-то будущее?
- Ну, знаешь ли... Это наше личное дело, как нам проводить время, и не тебе распоряжаться нашими жизнями.
- А то опять прибьём и воскрешать до Конца Света не будем, — пригрозил Морфейл.— Тогда хотя бы все вместе сдохнем.







— Ничего не получится, — ухмыльнулся Джеггед. — Вы знаете, почему некоторые из нас не подвержены эффекту Морфейла? Потому что у вас стоит якорь в этом мире, к которому вы каждый раз возвращаетесь после



смерти. А кто вам сказал, что мой якорь находится здесь? Так что, когда вы меня убъёте, я просто воскресну в том мире, где находится мой якорь.

- Ага, хмыкнул Морфейл, а если мы тебя воскресим здесь, ты что будешь одновременно и там, и тут?
- Мы вообще находимся одновременно во всех временах, в которых были.
- А если мы опять тебя убьём, ты опять отправишься в прошлое ставить якорь?
 - Конечно!
- И так до бесконечности! вздохнула Орхидея. Тысячи лет ставить якорь... И ктото ещё говорил нам о бессмысленности нашего существования...
- Вы просто мало что знаете. Существует Патруль Времени, который не допускает парадоксов в пространственно-временном континууме. Он исправляет все возникающие флуктуации, чтобы ткань Времени не была разорвана. А я важное звено в ней, поэтому мои эксперименты приведут к тому, что моё существование будет сбалансировано, и я снова смогу жить нормальной жизнью.









- По-моему, тебя просто веник перевозбудил, печально констатировал Морфейл. Вот смотри... Господа, подвиньтесь! Джерек и Кристия, заслонявшие от взгляда профессора Амелию, послушно расступились. Небольшой научный эксперимент. Ведь её якорь находится в 19 веке, не так ли? Джеггед кивнул. А если нам сейчас убить девушку? Амелия взвизгнула и прижалась к Джереку. Она, получается, должна вернуться в свой век?
- Не надо убивать девушку, грудью заслонила её Орхидея.
- Только эксперимента ради, объяснил Морфейл. А потом можете снова воскрешать.

Орхидея подвинулась, и Морфейл убил Амелию молнией. Труп её остался лежать на руках Джерека. Профессор исчез на некоторое время, а потом вернулся.

- В 19 веке её нет, господа, сообщил он. Никакой якорь не вернул её обратно. Можете воскрешать.
- Что это было? удивлённо спросила девушка, озираясь по сторонам.
- Ничего страшного, ты просто заснула, ответил Джерек.
- Ничего страшного, ты просто немножко умерла, одновременно с ним ответила Орхидея.
- У меня тут появилась одна идея, сообщил Джерек. Морфейл, отведите-ка девушку в её родное время, а я кое-что проверю.









Морфейл отправил Амелию в прошлое. Джерек извлёк из воздуха старинный револьвер и приставил себе к виску.

- Сейчас я застрелюсь, сказал он. Пожалуйста, не воскрешайте меня минут двадцать.
- Что это ты такое задумал, сынуля? поинтересовалась Орхидея. Оставь эти глупые затеи, добром это не кончится!
- Ровно через двадцать минут можешь меня воскресить, успокоил её Джерек. А пока...

Прогремел выстрел. Кровь и мозги разлетелись из пробитого черепа, и Джерек рухнул на пол.

— Вот ведь, блин, — покачала головой мать. — Обои испачкал...

Она щёлкнула пальцами, приводя обои в первозданный вид.

- Не мог придумать более эстетичного способа, проворчал Морфейл. Эх, молодёжь, молодёжь...
- А если он того, поинтересовался Юшарисп, совсем умрёт?
- Я ему дам умереть! погрозила трупу кулаком Орхидея. Убью тогда гадёныша!

И, оставив мёртвого Джерека одного, они отправились в палеозой покурить...







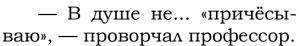


- Сынуля, вставай! вернувшись, сказала Орхидея мертвецу. Да за собой не забудь прибрать... брезгливо добавила она, глядя на кровавые потёки: пока они были в прошлом, труп немного сполз по стенке, и на ней снова появились желтовато-красные разводы.
- Что же ты творишь-то, отчитывал юнца Джеггед. Маму бы пожалел...

Джерек послушно принялся жалеть маму... ну, то есть, «причёсывать»...

- Нашёл время! отстранилась мать. И для чего я тебя только рожала?!
- Для интереса, разумеется, ответил Джерек. Нам ведь было с тобой интересно?
- О да! ностальгически закатила глаза Орхидея, поправляя причёску...
- А если бы я ещё знал своего папулю, я был бы просто счастлив...
- Меня всё-таки интересует этот вопрос, — задумчиво произнёс Джеггед. — Чем же лю-

ди отличаются от этих их «богов»?



- Ой, это что, новый способ? — восторжено запрыгала Кристия, хлопая в ладоши.
- Амелия так и не вернулась? спросил Джерек.
- Нет, ответил Морфейл. И это странно, ведь

прошло уже больше двадцати минут... Пойду-ка приведу её сюда.











- А всё-таки, сынок, поинтересовалась Орхидея, что же ты хотел узнать своим этим дурацким экспериментом?
- Неважно, загрустил вдруг Джерек. Всё равно у меня ничего не получилось... Я просто хотел узнать, не вынесет ли *меня* после смерти в девятнадцатый век...

Тут вернулся Морфейл с Амелией. Джерек обнял свою возлюбленную, отправился с нею в сотворённый им уютный мирок, повесил огромную огненную надпись «НЕ БЕСПОКО-ИТЬ!!!» и принялся обучать Амелию «парикмахерскому искусству»...

*

- У нас осталось всего полчаса, господа, сообщил Джеггед. А потом будет глобальный кирдык.
- Но ты же, конечно, всё сумеешь исправить, язвительно заметил Морфейл. У тебя же якорь в жопе!
- Веник у него там еловый, а не якорь, поправила Орхидея, водружая веник на прежнее место.
- В пизду хомячка! щёлкнул пальцами в её сторону Джеггед.
- Из пизды хомячка! торжествующе заявила Орхидея, щёлкая пальцами.

Джеггед махнул на всё рукой и отправился в прошлое.

— Я вернусь! — гремел над Землёй его удаляющийся голос. — Я вернусь ровно за две минуты до Конца Света и спасу этот мир! Но из вас я буду спасать далеко не всех!..





DEDIO E

Джерек и Амелия вовсю наслаждались новыми «причёсками».

— Я поняла, что такое мораль на самом деле, — прошептала Амелия в одном из кратких перерывов. — Я всё поняла, когда у меня появился настоящий мужик! Я наконецто могу заниматься «парикмахерским искусством» с кем хочу, вот какая я целомудренная!



— Простите, я не очень понимаю ваш язык, — с акцентом произнёс подглядывающий за ними Юшарисп. — Вы не объясните мне, что это такое — «яйцо ламудренное»?

С другой стороны появилась Неутомимая Наложница Кристия и попыталась присоединиться к процессу.

- Смойся! прикрикнул на неё Джерек, сооружая гигантский унитаз и дёргая шнур. Кристия удалилась в бурном потоке. Я хочу, наконец, пожить немного как нормальный человек!!! гневно кричал он им вслед.
- Это что же, как *амёба*?! донёсся из недр унитаза быстро удаляющийся голос.
- У нас так мало времени, прошептал Юшарисп, обращаясь к Морфейлу, занятому очередными научными исследованиями. Готовы ли вы научиться любви и спастись? Кхекхе!!! повысил он голос. Учёные всегда игнорируют тумбочек?!



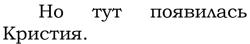




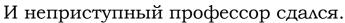


- Я вас слушаю, отвлёкся, наконец, от своих занятий профессор.
- Вы учёный, а я неведома зверушка, робко продолжил инопланетянин. По-

моему, нам следует объединиться...



— Браннарт, — сразу взяла она быка за рога, — мир скоро погибнет... Давайте хотя бы напоследок!..



— «Парикмахер-пати»!!! — раздался голос с небес, и жители Края Времени вняли этому разумному совету: профессор принялся «причёсывать» превратившуюся в котёночка Кристию, Амелия продолжала развлекаться с Джереком, даже не услышав гласа с неба, а Вертер принялся за хвостики «неведомой зверушки».

*

Заметив, что Джерек умудряется продолжать даже после того, как все закончили, Кристия воспылала минутной ревностью.

- А что б ты делал, будь у тебя не такая большая «расчёска»? завистливо спросила она и щёлкнула пальцами. Минус десять!
- Плюс двадцать! щёлкнул пальцами Джерек.











- Под ноль!
- Баба! невозмутимо ответил юноша, превращаясь в женщину и не отрываясь при этом от своей возлюбленной.
- Тогда она гермафродит! щёлкнула пальцами Кристия на Амелию.
- Снова баба, *хмыкнула* Джерек, возвращая Амелии её изначальный вид и превращая Кристию в таракана безногого и безмозглого.

Таракан печально шевелил усиками.

— Задолбали со своими тараканами, — молвила Орхидея, превращая таракана в Кристию.

*

Романтический вечер. Амелия и Джерек сидят за столиком в кафе.

- Музыка! щёлкает пальцами Джерек, и рядом появляется Юшарисп с гитарой в руках.
- Свечи! совершенно адаптировавшись к условиям Края Времени, щёлкает пальцами Амелия.
 - Шампанского!
- И мужика со скрипкой!!! Впрочем, нет, зачем скрипка, если у нас есть гитара?..
- ...и тумбочки летучие о чём-то голосят... — тихонько напевает Юшарисп.









*

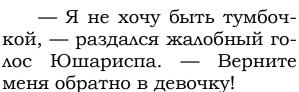
- Господа! обратился Морфейл к присутствующим. — Я полагаю, Джеггед был в чём-то прав, и на самом деле не все подвержены выкидыванию в будущее. Это нужно проверить. Тогда те, кто не подвержен этому эффекту, могут свободно отправляться в далёкое прошлое и жить там обычную человеческую жизнь, а когда состарится, возвращаться в наше недалёкое прошлое, обновлять запасы энергии и своё тело и возвращаться назад. — «А если мы закинемся, нас не выкинет?» — поинтересовался Джерек, но профессор не обратил на него внимания: — А остальным придётся сразу направляться в то прошлое, когда мы уже существовали, доживать там до нынешнего времени и снова возвращаться в прошлое.
- Но ваш коллега... начала было Орхидея.
- Тамбовский волк ему коллега! прервал Браннарт. У вас будет ещё очень много времени на то, чтобы наслаждаться жизнью. В худшем случае почти неограниченное время, чтобы придумать что-нибудь получше. Но, повторяю, для начала нам нужно проделать эксперимент...

Все, кроме Юшариспа, направились в двадцать пятый век и уселись там на фиолетовую травку под зелёными небесами. В беседах и взаимном «расчёсывании» прошли десять минут. Вертер, Кристия и Морфейл самопроизвольно вернулись в своё время, Орхидее, Амелии и Джереку пришлось делать это самостоятельно, что говорило об их невосприимчивости к эффекту Морфейла.









Морфейл щёлкнул пальцами, и инопланетянин снова стал девочкой.

— А другие миры, по которым ты собирался лететь, ещё существуют? — спросил

профессор. — Мы можем отправиться пока туда...

— Я не знаю, — ответил инопланетянин. — Мы можем проверить.

Они вдвоём уселись в летающую тарелку и взлетели. Но оказалось, что Край Времени находится в самом центре Вселенной, а весь остальной мир уже давно схлопнулся... Поэтому им пришлось возвращаться обратно.

Джерек водрузил здоровенную башню Биг-Бэна и завёл на ней будильник на время за две минуты до Конца Света.

- Когда прозвенит будильник, объяснил он, мы с Амелией направимся в девятнадцатый век... или в палеозой... и будем там жить!
- Не смей! вскричала Орхидея. Там же грипп! Ты простудишься!
- Я сделаю прививку, сказал Джерек. Привит! щёлкнул он пальцами.
 - Отвит! щёлкнул пальцами Морфейл.
 - Привит! повторил Джерек.
 - Отвит!
 - Привит!
 - Отвит!













- И клизму с сахаром!!! заорал Джерек.
- И веник в жопу! махнул рукой Морфейл.
 - Из п... хомячка!!! крикнула Орхидея.
- Ой, мама, что это у тебя вывалилось?..— удивлённо произнёс Джерек.

*

Прозвенел будильник.

Вернулся лорд Джеггед.

Профессор вычленял нужные гены из хромосом Орхидеи, Амелии и Джерека.

Вертер Де Гёте между делом «причёсывал» профессора.

Кристию умудрился «причесать» какой-то невесть откуда взявшийся призрак.

Джеггед, Амелия и Джерек отправились в девятнадцатый век, решив время от времени подновлять тела и запасы энергии в будущем.

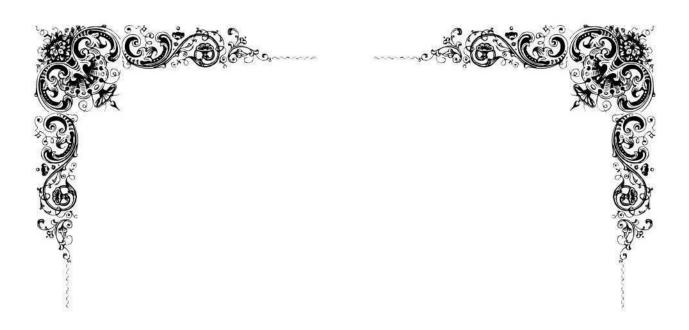
Орхидея не пожелала уходить туда, где вонь, вши, болезни и мораль, и вместе с остальными краевременцами отправилась в своё недалёкое прошлое, чтобы прожить очередные десятки тысяч лет до Конца Света, а затем вернуться обратно (Патруль Времени позаботился о том, чтобы это не создавало парадоксов и на Краю Времени не наплодилось бесчисленное количество дубликатов Орхидеи, Морфейла, Вертера и оставшегося с ними Юшариспа). Но напоследок она взяла пробу ДНК Джеггеда.

— Джеггед — твой отец! — сообщила она сыну на прощанье.

И Джерек был счастлив...









P. S. A Морфейлу за спасение мира присудили коллективное расчёсывание в течение целого месяца...

© Фотографии Нэллы (Железной Орхидеи)







Правила игры

Общая информация об игре

Игра является не продолжением первой игры по Краю Времени, а параллельной к ней (хронологически вклинивается между появлением Амелии и Концом Света), но с персонажами, не задействованными в ней (особенно если в одном и том же коллективе уже игрался первый «Край Времени»). Знакомство игроков с оригиналом и участие в первой игре может быть желательными для лучшего отыгрыша и понимания событий, но не обязательно, хотя и не возбраняется, поскольку игра относится к жанру «лабиринтовых» (то есть — с использованием шифров, загадок и т. д.), а вводные и квесты значительно отличаются от оригинала.

В связи с любовными похождениями Джерека Карнелиана (на игре отсутствует) на Краю Времени произошёл ряд необычных событий. В частности, незадолго до начала сценария игры многие жители Края Времени побывали в Викторианской Англии 19 века, а возвращаясь обратно, случайно зацепили временнЫми потоками в свой мир нескольких англичан (в частности - мистера Ундервуда, инспектора Спрингера и его полицейских). Кроме того, на Край Времени напал отряд латов — музыкантов-разбойников с другой планеты. Спасаясь от латов, группа краевременцев укрылась в пещере, открывшейся в скале









в результате латовского выстрела. Латы последовали за краевременцами. В надежде арестовать тех и других в ту же пещеру направился инспектор Спрингер и его команда. Некоторое время блуждая по подземному лабиринту, все три группы участников поочерёдно достигают двери некоего Бункера, где и происходят основные события игры.

Игра является командной, однако квесты членов одной команды могут различаться. Командами определяется, прежде всего, начало вхождения в игру. Первыми игру начинают Обитатели Бункера (Няня и Дети). Затем в игру вводятся Жители Края Времени, достигшие закрытой двери Бункера. После того, как они проникли внутрь и вступили в первый контакт с Няней, к открытой двери подходит команда Латов. Последними появляется команда Англичан. Общее количество участников игры — 10-20 человек. Расширять и сжимать состав можно прежде всего за счёт детей, латов, полицейских, некоторых дополнительных персонажей Края Времени.

При попадении в лабиринт у всех присутствующих (кроме Няни) отказывают их технические средства: у краевременцев — их Кольца (следовательно, они теряют всемогущество и бессмертие), у латов — их оружие (оно функционирует только как музыкальные инструменты), но узнать об этом персонажи могут только в том случае, если попытаются ими воспользоваться. Кольца и оружие могут быть заряжены только от Генератора, либо при отключении Генератора — от своих постоянных источников энергии.









Игру можно проводить костюмированной. Оглушение отыгрывается хлопком по плечу, убийство — пятисекундным удержанием обеих рук на плечах, причём Мастерами учитываются объявленные физические данные персонажа (возможно также совершать эти действия бесконтактно, в рамках правил, предусмотренных для жителей Края Времени и латов), секс — расчёсыванием и другими манипуляциями с волосами (у латов — поглаживанием локтей и/или коленей партнёра, причём никто из участников, кроме латов, изначально не должен этого знать). Игровое время приближено к реал-тайм, так что прикосновение к волосам/локтям/коленям — это ещё не сам секс, а только начало прелюдии. Желателен также момент отыгрыша языкового непонимания: четыре команды изначально говорят на разных языках (для простоты можно язык Бункера и Края Времени сделать общим), так что общение между представителями разных команд возможно: а) с помощью переводильных пилюль (съевший понимает тот язык, на который настраивался перед употреблением, но не понимает своего родного; для обратной трансформации нужно съесть ещё одну пилюлю), б) через переводчиков (способности к переводу обозначены у отдельных персонажей), в) жестами, рисунками и нечленораздельными звуками, г) при помощи особо отыгранного обучения языку. Игровыми являются практически все предметы, имеющиеся на игровой территории. Опоздавшие игроки могут свободно вводиться в игру в любой момент.









Обитатели Бункера

В давние времена на Земле случилась большая война. Небольшая группа детей вместе с Няней-киборгом была эвакуирована в глубокий, надёжно защищённый бункер, где введена на некоторое время в анабиоз. После выхода из анабиоза при помощи специального Генератора, подавляющего действие рядом других источников энергии, локальное время Бункера было зациклено на одном дне (то есть и дети, и Няня воспринимают каждый день как первый после выхода из анабиоза).

Язык Обитателей Бункера может быть отдельным, а может — общим с Краем Времени. Игра для них начинается первой, с ужина, которым Няня кормит детей.

1. Няня.

Внешность: Дама средних лет, внушительных размеров. Те, кто знаком с робототехникой, могут опознать в ней киборга, остальные могут только удивляться обилием металла на её теле.

Особенности: Физически превосходит любого человека и способна навязать ему свою волю (отшлёпать, накормить, уложить в постель, поставить в угол). Много знает о культуре своего времени (что может быть важно, в частности, для реализации квеста Эдгаросердного По). Знает, где находится Генератор защитного поля, может выключить его в случае необходимости, но бережёт его от детей и посторонних. Функционирует в двух режимах: фоновом и логическом. В фоновом режиме









пребывает с выхода детей из анабиоза. В нём она в строго заданное время суток выполняет строго обозначенные функции: будит, кормит, наказывает в случае неповиновения, рассказывает сказку на ночь, укладывает спать и т. д. Всех двуногих и предположительно разумных существ воспринимает тоже как детей и начинает защищать и воспитывать, причём убеждена, что взрослых здесь не существует. Реакции на нестандартные ситуации в этом режиме — в рамках воспитательной программы. Переход в логический режим может произойти при возникновении суммы следующих обстоятельств: 1) наступила полночь, но события происходят не по установленной схеме; 2) кто-то из присутствующих рассказывает в её присутствии о событиях во «внешнем мире». В логическом режиме реагирование свободное, в рамках основного квеста и реальной оценки ситуации.

Квест: Обеспечить нормальное будущее подопечным детям.

2-5. Дети (2-4 человека).

Внешность: Возраст — 10-14 лет. Желательно участие представителей обоих полов.

Особенности: Дети находятся в том возрасте, когда уже могут осмысленно воспринимать происходящее и соответствующим образом реагировать, но ещё не повзрослели в смысле серьёзного восприятия мира. Им хочется играть, задирать Няню и друг друга, развлекаться. В основном они воспринимают Няню как заботящееся о них существо и слушаются её, но иногда могут и пытаться проявить неповиновение.









Квест: Играть, остаться в безопасности (и всё прочее, что может быть нужно детям: роль рассчитана на начинающих игроков, так что особого квеста нет).

Англичане

Жители Викторианской Англии (19 век). Преследуя Джерека и его друзей с Края Времени, попали в богемное заведение, где краевременцы творили странные чудеса. Там же появились какие-то маленькие зелёные человечки (латы), которые чуть не разнесли всю улицу странным оружием. В погоне за краевременцами и латами обнаружили странное сооружение, в котором те скрылись. Потом оказались в некоем месте (на Краю Времени), где творились ещё более странные вещи. Видели, как латы скрылись в какой-то пещере, последовали за ними.

Язык — английский. В игру входят последними.

б. Мистер Ундервуд.

Внешность: Невзрачный мужчина средних лет со склонностью к полноте.

Особенности: Муж Амелии (некоторое время назад жена исчезла, потом её видели в компании подозрительного джентльмена, подозревавшегося в убийстве, и далее по тексту оригинала). Ранее был миссионером, хорошо знаком с культурами многих диких народов. На почве последних событий несколько подвинулся рассудком и ударился в фанатичное христианство протестантского (пуританского)









толка (католиков ненавидит, неверующих стремится обратить в христианство, к другим протестантским сектам — в частности, к англиканам — относится терпимо). Ходит с Библией, проповедует грядущий Конец Света. Пытается найти и образумить Амелию, заставить покаяться всех остальных.

Квест: Обращать в свою веру.

7. Инспектор Спрингер.

Внешность: Английский полицейский инспектор.

Особенности: Предан Английской Короне. Хочет арестовать преступников (прежде всего — латов и Джерека), где бы они ни находились. По вероисповеданию — англиканин.

Квест: Арестовать латов, выбраться и добраться до Джерека.

8-10. Полицейские.

Внешность: Полицейские (1-3 человека).

Особенности: Помогают Инспектору. По вероисповеданию — англикане.

Квест: Арестовать латов и других преступников, следить за порядком (роли тоже для новичков, не рассчитанные на серьёзный квест).

Латы

Космические музыканты-разбойники. Невысокого роста зелёные человечки. Прилетели на Землю Края Времени, устроили там большой бардак (см. оригинал), попали в Викторианскую Англию, потом опять на Край Времени. Секс отыгрывается поглаживанием локтей и коленей. В связи с этим открытые локти/колени у окружающих воспринимают как









признак распущенности и призыв к сексу, а если обнажёнными оказываются их собственные локти/колени, смущаются так, как человек, оставшийся без штанов. Общая цель — убивать, грабить, насиловать, желательно — обзавестись гаремом (можно одним на всех) или пристроиться в чьём-нибудь гареме (тоже можно всем вместе). Обладают музыкальными инструментами, являющимися также разрушительным лучевым оружием (в условиях Бункера оружие не функционирует, пока не отключен Генератор или не произведена подзарядка от Генератора).

Язык — не понятный никому, но при этом звучащий очень ругательски. В игру входят после краевременцев.

11. Капитан Мабберс.

Внешность: Характерная для латов.

Особенности: Предводитель латов со всеми вытекающими последствиями и с общими для латов целями.

Квест: См. общие цели латов.

12-14. Латы-лейтенанты (имена — Рокфрут, Брукрут и т. п.).

Внешность: Характерная для латов.

Особенности: См. общие особенности латов. Кроме того, в последнее время среди лейтенантов зреет недовольство капитаном, потому что он притащил их в странное место, где убитые оживают, где не боятся, когда их грабят, где ходят с обнажёнными локтями и коленями, но странно реагируют на ухаживания (одни дают по морде, другие сами чуть ли не насилуют, только каким-то странным, не-









латовским, способом). Не то чтобы хотят капитана сместить, но к этому близко, и всё зависит от его дальнейших действий.

Квест: См. общие цели латов. Кроме того, проверить, достоин ли Мабберс быть их капитаном и действовать, исходя из этого.

Жители Края Времени

Все поголовно бессмертны и всемогущи (благодаря Кольцам, которые в основной период игры выведены из строя Генератором), но из-за того, что могут практически всё и за время долгой жизни практически всё испытали, им почти ничего не интересно, и их главная психологическая доминанта — скука и поиск развлечений (поэтому они, например, вряд ли станут насовсем убивать всех своих собратьев: загнутся со скуки). Возраст — десятки тысяч лет. Путешественников по времени и прочих гостей стремятся незаметно пристроить каждый именно в свою «свиту» («зверинец»). Не могут говорить на чужих языках без специальной таблетки (переводильной пилюли, которых изначально выдаётся некоторое небольшое количество всем жителям Края Времени), а когда эту таблетку примут — не понимают никакого языка, кроме того, на который она настроена (пилюли отыгрываются конфетами или чем-то в этом роде, они могут быть переданы или затрофеены).

Язык отдельный или общий с Обитателями Бункера. Входят в игру вторыми, перед закрытой дверью Бункера. В команду могут входить любые персонажи, описанные в ориги-











нальном произведении или смоделированные по их образцу Мастерами и игроками, кроме: Джеггеда, Джерека, Амелии, Морфейла, а также тех персонажей, которые (если в данной компании игрался «Край Времени-1») фигурировали в первой игре. У всех изначально имеется по Кольцу и по две переводильные пилюли. Жителям Края Времени более, чем остальным, желательно быть знакомым с оригиналом, во всяком случае, в части, касающейся характера их персонажей. Для жителей Края Времени могут быть созданы отдельные квесты, кроме описанных здесь.

15. Ли Пао.

Внешность: Китаец.

Особенности: Жууууткий социалист, путешественник во времени. На Краю Времени давно (некогда был в «зверинце» Шарлотины), так что в полной мере адаптировался к его условиям. Проповедует радикальный марксизм (все аборигены Края Времени, по его словам буржуи, а буржуазное общество рано или поздно изживёт себя само). При этом регулярно бывает на всех краевременских вечеринках. Знает английский язык.

Квест: Организовать партъячейку, выбраться из лабиринта.

16. Монгров.

Внешность: Большой и мрачный мужчина, очень страшный на вид.

Особенности: Мизантроп. Любит, когда его боятся. Замкнут и не любит общительных. Уверен, что мир плохой, он сам плохой и все вокруг плохие.









Квест: Найти родственную душу. Выбираться из лабиринта не обязательно.

17. Эдгаросердный По.

Внешность: Большой и добродушный мужчина.

Особенности: Кулинар и гурман, любит готовить всякие экстравагантные блюда (например, живых динозавров из желе или съедобные города).

Квест: Найти рецепты и вдохновение для новых блюд (рецепты, в частности, он может узнать, общаясь с Няней, мистером Ундервудом, Уной Перссон и латами, но об этом он не должен изначально знать), выбраться из лабиринта.

18. Миледи Шарлотина.

Внешность: Светская дама.

Особенности: Любительница устраивать праздники и вечеринки. Более, чем другие жители Края Времени, заинтересована в расширении своей «свиты» (увеличении количества увивающихся за ней личностей).

Квест: Найти «рыцаря, который служил бы ей как Прекрасной Даме», при этом «на постоянной основе», выбраться из лабиринта.

19. Епископ Тауэр.

Внешность: Типичный епископ благообразного вида.

Особенности: Проповедует христианство в меру своего понимания. В его исполнении христианство представляет собой жуткую мешанину из всех подряд религий, мифологий, отрывков из художественной и исторической литературы, мультфильмов и т. д. Например, характерные для него фразы — «Во имя Божьей











Матери, Божьих Родственников и Божьей Коровки», «Во имя Диснея-Разрушителя» и т. п.

Квест: Обращать в свою веру (в отличие от мистера Ундервуда, для него это скорее развлечение, чем жизненно важная цель, но чем больше «паства», тем ему будет интереснее), выбраться из лабиринта.

20. Герцог Квинский.

Внешность: Представительный мужчина в полном расцвете сил.

Особенности: Фанфарон и трепло со склонностью к гигантомании. Любитель устраивать вечеринки и прочие массовые развлечения. Мелочно-придирчив и вздорнопедантичен.

Квест: Развлечься, превзойти Миледи Шарлотину в светском блеске, выбраться из лабиринта.

21. Железная Орхидея.

Внешность: Красивая женщина средних лет, с длинными рыжими волосами, которые время от времени перекрашивает.

Особенности: Сновидица-фантазёрка, переносит образы из своих снов в реальность, поэтому вокруг неё всё обычно выглядит довольно причудливо. Её постоянно посещают разные необычные идеи (например, сделать детский хор или цветочный сад). Мать Джерека.

Квест: Развлечься, получить удовольствие, выбраться из лабиринта.

22. Вертер де Гёте.

Внешность: Высокий, тощий, мрачный, черноволосый «готичный» юноша (губы и глаза тоже чёрные).









Особенности: Поэт-графоман (в качестве реквизита ему можно заготовить подборку каких-нибудь мрачных стихов не лучшего качества; таковые можно поискать на какихнибудь «готских» сайтах; для этого можно ввести в поисковик слова «кровь смерть ночь чёрный одиночество стихи»), вечный страдалец на публику. Очень любит читать свои стихи и жаловаться на жизнь. Недолюбливает Монгрова (и вообще всех, кто не любит общаться), считая его скучным. Любит сочинять посвящённые себе эпитафии и некрологи, постоянно говорит о тщете жизни, смертности всего сущего и т. п. Изъясняется подчёркнуто напыщенным и вычурно старомодным слогом. ПРИМЕЧАНИЕ: Лучшим «Вертером» Рунета оказался некто Alexis. Его стихи обладают всеми необходимыми данному персонажу признаками: корявым ритмом, корявой или банальной рифмой, мрачными образами и чувством глубокого самосожаления. Ничего лучше... то есть, хуже... Мастерам найти не удалось, несмотря на тщательные поиски. С его творчеством более подробно вы можете ознакомиться на форуме gayUA.com.

Квест: Добиться чьего-либо признания. Выбираться из Бункера не обязательно.

23. Госпожа Кристия.

Внешность: Леди вамп.

Особенности: Нимфоманка с богатой сексфантазией и фиолетовой расчёской:))) Неоднократно переспала с большинством жителей Края Времени обоих полов, кроме Монгрова. Любит разнообразие.











Квест: «Расчесать» всех, кого сможет, не повторяясь при этом в способах, выбраться из лабиринта.

24. Алый О'Кэла.

Внешность: Истинная внешность неизвестна.

Особенности: Оборотень. Любит превращаться. Общителен, но при этом — страшный раздолбай.

Квест: Развлечься, выбраться из лабиринта.

25. Гэф Лошадь-в-Слезах.

Внешность: Неопределённого пола, неопределённой внешности.

Особенности: Любитель перепихнуться (в отличие от Кристии, особой фантазией не страдает).

Квест: Переспать с максимальным количеством существ, выбраться из лабиринта.

26. Сладкое Мускатное Око.

Внешность: Классическая блондинка (хотя иногда бывает и мужского пола).

Особенности: КЛАССИЧЕСКАЯ блондинка (несмотря на пол).

Квест: Обогнать Кристию и/или Гэфа в количестве и качестве «причёсанных».

27. Доктор Велоспион.

Внешность: Чернокожий, худощавый, в черном плаще и черной широкополой шляпе, с красными мерцающими глазами и каркающим голосом.

Особенности: Врач с садо-мазохистскими фантазиями.

Квест: Выбраться из лабиринта.









28. Лорд Кархародон.

Внешность: Отставной офицер.

Особенности: Мизантроп-вояка. Недовольный, неверящий, презрительный, лишённый всякого воображения. Хорошо владеет холодным оружием.

Квест: Выбраться из лабиринта или сделать так, чтобы из него не выбрался никто.

29. Плановой Мак.

Внешность: Неопределённая.

Особенности: «Приятное пустое создание».

Квест: Выбраться из лабиринта.

30. Трикситрокси Ро.

Внешность: Солидная на вид леди средних лет.

Особенности: Низложенная английская Королева (современница Ли Пао) со склонностью к пиромании, изгнанная успешной революцией в будущее. Знает английский.

Квест: Зажигать! :)

31. Уна Перссон.

Внешность: Женщина лет 25, со светлыми короткими волосами.

Особенности: Служит в Патруле Времени (резиденция — в палеозое). Выдаёт себя за жительницу Края Времени, достаточно хорошо к нему адаптировалась. Разбирается во многих культурах. По части «парикмахерского искусства» предпочитает девушек.

Квест: Разобраться с происходящими здесь парадоксами, не быть разоблачённой, вести записи о происходящем (включая фотосъёмку).

32 и далее. Другие персонажи.

Пэр Карболка (гость из 900 столетия), Орландо Чемби, Кимик Рентбрейн, Графиня











Монте Карло, Сула Сен Сен, Леди Безголосая, Клара Цирато, Перег Траволок и другие. Кроме того, в игру могут вводиться любые гости из других времён, прибывшие на Край Времени самостоятельно или похищенные кемто из его обитателей. Внешности, квесты, имена и особенности могут расписываться Мастерами или придумываться самостоятельно.

Лабиринт

Игра содержит в себе элемент «лабиринта», то есть системы контрольных пунктов, содержащих ключи, позволяющие перейти к следующему к/п. Конечная цель поиска — Генератор Бункера. Лабиринт организуется Мастерами исходя из условий игровой территории и собственной фантазии. Ниже приводится описание Лабиринта, использованного в первой проведённой по этому сценарию игре.

- 1. На двери Бункера находилась записка следующего содержания: «Чтобы открыть пририфмуй три строки...» (играющим необходимо сочинить три строки, рифмующиеся на эту, чтобы дверь Бункера открылась).
- 2. В комнате должен присутствовать предмет, не бросающийся в глаза сразу, но при этом могущий привлечь внимание при внимательном осмотре. На первой игре это была книга Роберта Сильверберга «Человек в лабиринте» (намёк на то, что это касается их, попавших в лабиринт персонажей).
- 3. В книгу была вложена записка следующего содержания: «Что Читает Чёрт?»











- 4. Записка намекала на стоящий в комнате подсвечник в виде чёрта, под которым находилась стопка книг.
- 5. То, что первые буквы записки были одинаковы, намекало на то, что нужно прочитать первые буквы заголовков этих книг. Эти буквы образовывали фразу «За Краем Времени».
- 6. На стене имелся постер с первой игры с надпись «Край Времени».
- 7. За постером была приклеена записка с указанием адреса компьютерного файла: «C:\WINDOWS\system\Генератор», что указывало на необходимость включить компьютер и найти файл.
- 8. В файле содержалась запись шахматной позиции: «Б: Крс3, Фа3, Ла6, Лс6, Са4, Сс4, Кh8, Кh6, а5, b6, b3, c5, g5, g6, g7, g8; Ч: Крd1, Фg4, Ле3, Лf2, Сd4, Сg1, Кd2, Кg3, d3, d5, d6, d7, d8, e6, e8, g2», что указывало на необходимость найти шахматную доску и расставить фигуры в заданном порядке.
- 9. Фигуры были расставлены таким образом, что образовывали букву О по центральной линии, букву N в одной части доски и буквы FF в другой.
- 10. Передвижение буквы О таким образом, чтобы образовалось слово «ON», давало возможность зарядить отдельные Кольца или оружие латов, слово «OFF» приводило к выключению Генератора.









Завершение игры

Игра завершается в одном из следующих случаев:

- 1. Все персонажи или все, кроме тех, кто не желает покидать Бункер, погибли.
- 2. Все желающие персонажи покинули Бункер.

Покинуть Бункер персонаж может в одном из следующих случаев:

- 1. Няня, перепрограммированная (согласно указанным правилам) на разумное поведение, убедилась в том, что снаружи детям ничего не угрожает, и приняла решение их выпустить (могут выйти все персонажи).
- 2. Генератор обнаружен и отключён путём переведения в позицию OFF (могут выйти все персонажи).
- 3. Генератор обнаружен, переведён в позицию ON, от него заряжено Кольцо (может выбраться обладатель заряженного Кольца и те, кому он позволит).
- 4. Генератор обнаружен, переведён в позицию ON, от него заряжено оружие латов, с его помощью пробито отверстие (могут выйти все персонажи, которые будут физически в состоянии это сделать).
- 5. В других ситуациях по решению Мастеров.









Отчёт с игры

В игре, проведённой 3 ноября 2007 года в Калининграде, участвовали 2 Мастера (Алый Лучник и Мара) и 15 персонажей: Няня, 2 ребёнка (мальчик и девочка), Инспектор Спригнер, 1 полицейский, мистер Ундервуд, 3 лата, Монгров, Ли Пао, Шарлотина, Эдгаросердный По, Герцог Квинский и епископ Тауэр.

Началась игра с того, что Няня кормила детей (мальчика и девочку) ужином. Поначалу дети отказывались есть кашу, но были отшлё-паны Няней, так что есть пришлось.

Тем временем по лабиринтам Бункера блуждала группа туристов с Края Времени — Монгров, Ли Пао, Миледи Шарлотина, Эдгаросердный По, Герцог Квинский и епископ Тауэр, спасающиеся от троицы бравых инопланетных разбойников — латов. Неожиданно краевременцы вышли к запертой двери, на которой висела табличка: «Чтобы открыть, пририфмуй три строки».

- Куда их рифмовать-то? не поняла Миледи Шарлотина.
- Наверное, к той строке, которая на двери, догадался Ли Пао. Ты можешь продекламировать эту строку?
- Чтобы открыть, пририфмуй три строки,торжественно произнесла Шарлотина.
- Носки, шнурки, мудаки... пробормотал Ли Пао, а потом продекламировал: Чёрные шнурки, грязные носки, все мы мудаки!

Дверь открылась, и перед шестью обитателями Края Времени предстала идиллическая картина кормления детей с ложечки. Верная











своей программе, Няня тут же попыталась накормить и вновь прибывших «детей». «Дети» отказывались есть, на что тут же последовали воспитательные санкции в виде шлёпанья по задницам.

- Как замечательно! воскликнула Шарлотина. Я хочу ещё! А давайте я выйду за вас замуж?
- Во-первых, я не женюсь на детях, возразила Няня, а во-вторых, мы с вами одного пола.
- Это ничего, сейчас я это исправлю! сказала Миледи и повернула Кольцо Власти.

К её удивлению, Кольцо не работало. Кольца остальных краевременцев, как оказалось, тоже вышли из строя.

- Вы такая красивая, такая железная! не унывала Шарлотина. Я всё равно выйду за вас замуж! Или женюсь...
- А давайте я женю вас на этих детях? предложил епископ Тауэр герцогу Квинскому.
- Это, конечно, отличная идея, согласился герцог, но в данный момент я не в том настроении.

Пока Няня продолжала кормить отбивающихся краевременцев, на пороге комнаты появились три зелёных человечка со странными инструментами, которые издавали не менее странные звуки (один инструмент отыгрывался дуделкой в виде толстой птицы, которой нужно было дуть под хвост, другой — баночкой, набитой рисом, третий — расчёской, на которую был натянут листок бумаги, который, вибрируя, издавал звук, напоминающий рёв раненого лося).









— Аджиджи, аджиджи!!! — завопили латы (а это были именно они), увидев свою сбежавшую добычу, и попытались стрелять. Однако их оружие, как и Кольца Власти, почему-то тоже отказало.

Разумеется, хулиганистых «детей» тут же попыталась образумить и накормить доблестная «няня». Начался переполох. Под шумок настоящие дети попытались сбежать от своей воспитательницы, но были пойманы. Пока Няня ловила своих подопечных, латы принялись спариваться с теми, до чьих локтей и колен смогли дотянуться (прежде всего — Миледи Эдгаросердного По, Шарлотины, который, воспользовавшись случаем, обезоружил своего неожиданного партнёра, но ухаживаний его не отверг, и мрачного Монгрова, который, надувшись от такого обхождения с ним, перебрался поближе к детям, уже водворённым Няней за стол). Капитан Мабберс попытался вступить в контакт (скорее культурного, чем полового характера) с Герцогом Квинским, но кто-то из его прежних «жертв» дал ему по башке чем-то тяжёлым, в результате чего лат повалился на пол.

Заметив потерявшего сознание «ребёнка», Няня принялась его реанимировать, оставив, разумеется, без внимания всю остальную «детвору». Но тут в комнату вошли ещё трое: Инспектор Спрингер, его помощник и мистер Ундервуд, сжимающий в руках Библию и бормочущий что-то невразумительное. В их речи Ли Пао, уроженец самой древней эпохи из присутствующих здесь краевременцев, опознал староанглийский и выступил в качестве пере-









водчика. Выяснилось, что инспектор собирается арестовать зелёных человечков, а Ундервуд говорит о Боге. Мимо последней находки не мог пройти епископ Тауэр.

- Вы христианин? радостно спросил он.
- Да, ответил Ундервуд.
- Как это замечательно! Я тоже христианин! Я— епископ храма Святой Годзиллы и Микки-Мауса!

Ундервуд только успел бросить что-то про богохульство, как был (вместе с двумя своими соотечественниками) отшлёпан Няней и водворён за стол. Тауэр же принялся обращать в «истинную веру» вконец офигевших от происходящего латов (накормив их предварительно переводильными пилюлями). А опрометчиво явившийся сюда в рубашке с короткими рукавами полицейский тут же подвергся пристальному вниманию со стороны латовских лейтенантов.

Не успев очнуться как следует, капитан Мабберс попытался швырнуть своё оружие в Миледи Шарлотину, снова получил по башке и оказался в нокауте.

Откуда-то с потолка упала книжка под названием «Человек в лабиринте» (это Мастер заметил, что на неё, спокойно лежащую на самом видном месте, никто не обращает внимания, и попытался ускорить процесс). Инспектор Спрингер аккуратно поднял её, стряхнул пыль и положил на полочку.

— Это не самый лучший ужин в моей жизни, — вздыхал По, поедая овсянку. — Наверное, мне стоит приготовить что-нибудь само-









- му. И тут его осенило: А вы ели когданибудь зелёненьких человечков?
- Нет, хором ответили остальные краевременцы.
- Тогда я вам его обязательно приготовлю! заверил Эдгаросердный.

Разделавшись с ужином, епископ вернулся к Ундервуду.

- Мы остановились на том, что я епископ храма Святой Троицы Бэтмена, Супермена и Спайдермена, вернулся он к прерванной теологической дискуссии. Давайте обратим кого-нибудь ещё в нашу веру!
- Сатана!!! вскричал Ундервуд и принялся лихорадочно листать Библию в поисках подходящей случаю цитаты.

Тем временем Эдгаросердный По заметил Герцога Квинского, на коленях которого возлежал оглушённый капитан латов. Лейтенант Брукрут сидел рядом.

- Не много ли вам двоих зелёненьких? поинтересовался По.
- Я хочу их в зверинец, сказал Герцог. Одному там будет скучно, к тому же, он немножко дохлый. Так что я хочу оставить себе их обоих.
- А как вам моя идея насчёт блюда из зелёненького? Может быть, вы оставите себе одного, а второго мы съедим?
 - Против такого варианта я не возражаю.

Очнувшийся от таких обсуждений Мабберс перепугался и сбежал. Позднее он нашёл в Бункере синтезатор пищи, сварганил себе пива и выпил, забыв о своих биохимических различиях с людьми. В результате он тихо заполз











в уголок, где бы его никто не побеспокоил, и вырубился уже окончательно, так и не придя в себя к окончанию этих событий.

Откуда-то с потолка снова упала книга «Человек в лабиринте». По ней потоптались немного все, кому не лень, и тихонько отодвинули в уголок.

— А сейчас, дети, я буду читать вам сказку! — провозгласила Няня. — А после неё вы все пойдёте СПААААТЬ!!!

Как обычно, пока Няня пыталась поймать «непослушных новичков», настоящие дети кинулись наутёк. Забившись в угол в коридоре, они тихонько посмеивались над глупой Няней. Однако Няня вскоре обнаружила пропажу и за шкварники вернула детей в гостиную.

Прочитав детям сказку и ровно в полночь уложив их спать, Няня заметила, что спят почему-то только двое: новички же продолжают куролесить. Что-то щёлкнуло в её железной голове, и она стала внимательнее прислушиваться и присматриваться к происходящему.

- Там, наверху, остался мой страшный замок, уловила она обрывок фразу Монгрова.
 - Ты что-то сказал? переспросила она.
- Я говорил про свой замок наверху, сказал Монгров и удалился с видом оскорблённого достоинства.

И на Няню снизошло «озарение» (вернее, включилась резервная программа). Оказывается, все эти «дети» — вовсе не дети, а люди из «внешнего мира»! Поэтому вместо того, чтобы кормить их и укладывать спать, нужно выяснить, безопасно ли сейчас на поверхности









Земли и, если это так, обеспечить своим настоящим детям достойную жизнь наверху!

С потолка опять упала книга «Человек в лабиринте».

- Епископ, я хочу выйти замуж за эту даму, снова начала Шарлотина.
- Согласны ли вы... начал церемонию епископ.
- Я не согласна! ответила Няня. Вопервых, я киборг, во-вторых, мы с нею одного пола.
- Епископ, давайте побыстрее, поторапливала Миледи. — Разве у вас нет какогонибудь экспресс-метода?
- Объявляю вас мужем и женой, торопливо провозгласил Тауэр, поднял с пола книгу, зачитал какую-то цитату из неё и вернул на полку.
- Кстати, епископ, поинтересовалась новоиспечённая жена, а вы можете официально оформить усыновление этих чудных детей?
- Конечно, ответил Тауэр. Именем Святой Годзиллы и Божьей Коровки, утверждаю их усыновление.
- Теперь у них всё будет хорошо? поинтересовалась Няня.
- Да, ответила Шарлотина, мы же позаботимся о них!
- Тогда я даже почти согласна стать вашим мужем. Вот только мы всё равно одного с вами пола...

Тем временем Эдгаросердный По обезоружил второго Лата и поволок на кухню, где умелой рукой свернул ему шею и принялся гото-











вить. На запах сбежались остальные гости Бункера. Лейтенанта Брукрута приправили пряностями и приступили к трапезе. Всем понравилось. Попытался было присоединиться к пиршеству и полицейский, но инспектор Спрингер строго предостерёг его от актов людоедства («Коллега, как вы можете есть нечистую пищу?»).

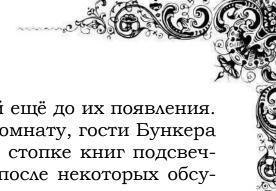
С потолка снова упала книга «Человек в лабиринте». Никто так и не обратил на неё внимания до тех пор, пока (волей уже хватающегося за голову Мастера) оставшийся в живых лат — лейтенант Рокфрут — не споткнулся об неё. Он полистал её и обнаружилтаки вложенную в неё записку! К несчастью, он не умел читать, поэтому он не нашёл ничего лучшего, чем положить её обратно на пол. Об неё (снова Мастерским произволом) споткнулся вернувшийся из столовой епископ Тауэр. Поддавшись наитию «свыше», епископ обнаружил записку следующего содержания: «Что Читает Чёрт?»

Начались бурные обсуждения, причём мнения резко разделились. Сперва выяснили, кто же такой этот чёрт и умеет ли он вообще читать. Епископ Тауэр решил, что читать он должен Библию, которая была в руках у Ундервуда. Потом предположили, что чёрт — это сам Тауэр, поскольку Ундервуд называл его «сатаной», а, как выяснилось, чёрт и сатана (судя по описанию, данному Няней) — одно лицо. Следующим кандидатом на роль чёрта стал Монгров — «мрачный, как чёрт». Наконец, на Шарлотину снизошло озарение, что чёрт должен быть где-нибудь в комнате, причём









должен находиться в ней ещё до их появления. Внимательно осмотрев комнату, гости Бункера обнаружили стоящий на стопке книг подсвечник в виде чёрта. Ещё после некоторых обсуждений пришли к выводу, что то, что он читает, должно находиться в этой стопке. Здесь был сборник гороскопов «Звёзды и Судьбы», демонологическая повесть Марчина Вольского «Агент Низа», фотоальбом «Кошачья философия», атеистическая энциклопедия «Религии в истории народов мира», роман «Автостопом по Галактике», «Евангелие от Иуды», «Маленькая принцесса» Фрэнсис Бёрнетт, «Вера изгоев» Иара Эльтерруса, учебник «Руны», журнал «Если» и другие книги. Многие из них, с точки зрения присутствующих, вполне бы подошли для прочтения чёртом.

Дабы облегчить обсуждение этой проблемы, несколько краевременцев независимо и одновременно пришли к одному и тому же решению: накормить лейтенанта Рокфрута и англичан переводильными пилюлями. Вскоре совместными усилиями это было сделано. Особо активно сопротивлялся инспектор Спрингер, но силы оказались неравны, и вскоре все желающие смогли включиться в обсуждение.

Решение так бы и не было, наверное, найдено, если бы не ещё одно «озарение свыше», нисшедшее на Няню.

- ЗА КРА-ЕМ... по слогам прочитала она первые буквы названий лежащих в стопке книг.
- ВРЕМЕНИ!!! хором произнесли остальные и огляделись по сторонам.











На стене они заметили портрет Джерека Карнелиана и Амелии Ундервуд, на который почему-то не обращали внимания раньше. На портрете было написано: «Край Времени». Портрет был снят со стены, а за ним оказалась ещё одна записка: «С:\WINDOWS\system\Генератор». Опознав в этом компьютерный адрес, кто-то включил находящийся в гостиной учебный компьютер и отыскал необходимый файл.

— Я ещё не уверена, что наверху безопасно, поэтому не стану отключать Генератор! — попыталась возразить Няня, но её никто не слушал, а физическую силу она решила не применять, потому что это могло бы повредить её настоящим подопечным.

В файле «Генератор», находящемся по указанному адресу, значилось следующее: «Б: Крс3, Фа3, Ла6, Лс6, Са4, Сс4, Кh8, Кh6, а5, b6, b3, c5, g5, g6, g7, g8; Ч: Крd1, Фg4, Ле3, Лf2, Cd4, Cg1, Kd2, Kg3, d3, d5, d6, d7, d8, e6, e8, g2».

— Интересно, тут есть шахматы? — догадался Эдгаросердный По.

Позиция была выстроена, но далеко не сразу гостям Бункера удалось понять, что это — какой-то тумблер с надписью «ON» и «OFF». Устав разгадывать эти загадки, краевременцы вернулись к другим делам. Выяснилось, что лейтенант Рокфрут тоже хочет замуж. Эдгаросердный По и Шарлотина предложили ему свои услуги.

— Значит, у меня будет гарем? — обрадовался инопланетянин.









- Конечно, конечно, улыбаясь, ответили По и Шарлотина.
- Мы же одно подразумеваем под гаремом? усомнился лейтенант. Мы будем гладить друг другу локти и колени?
- Конечно, конечно, продолжали улыбаться краевременцы.
 - Тогда я согласен! закричал лат.

«Наивный, — подумали одновременно По и Шарлотина. — Конечно же, он будет в нашем зверинце, а иногда мы будем выпускать его, чтобы он погладил наши локти и колени, а мы причесали его!»

Тем временем инспектор Спрингер и мистер Ундервуд совместными усилиями обращали кого-то из присутствующих в "истинную веру" истинно христианским способом: инспектор держал "жертву" клюкой за шкирку, а Ундервуд зачитывал цитаты из Библии.

Никто не заметил, как мрачный Монгров, посозерцав немного шахматную позицию, передвинул фигуры в позицию «ОFF». Генератор выключился, и Кольца заработали (оружие латов тоже, но, к счастью, всё оно было конфисковано Эдгаросердным, кроме того, которое осталось при пропавшем без вести капитане Мабберсе). Воспользовавшись Кольцом, Шарлотина поменяла пол Няне, и та уже без всяких сомнений женилась на Миледи, усыновившей её подопечных. Все (кроме двух латов) выбрались из Бункера, и наступил всеобщий хэппиэнд.









КОНФЛИКТ ТРЁХ РАС

Автор — Мэй Минстрелл. Посвящается Ю. Баткилиной

> «И пускай нас мало, — Сталь не всё сказала, Ведь последний счёт не оплачен!» («Песни Арды»)

Место действия: Лайвм-ан-Эш, королевский дворец.

Время действия: Перед вторжением войск Гландита.

Мастер игры: Лорд Аркин или его жрец.

Сюжет: Местная инкарнация Вечного воителя — однорукий принц Корум — уходит, согласно велению Аркина, бога Закона, в другие измерения — сражаться с королевой Хаоса Ксиомбарг; вместе с ним уходит его возлюбленная Ралина. Тем временем мабдены, служащие Хаосу, начинают потихоньку точить зубы на Лайвм-ан-Эш: это король Лир-а-Брод и его полководец Гландит. С уходом Корума страна осталась без защитника, и все упования её жителей теперь — только на короля. Но он справиться не может: во-первых, давно уже до дворца доходят слухи о недобитых надрагах, зашевелившихся где-то на востоке и ненавидящих смертной ненавистью как уничтоженных ныне вадагов, так и людей. А вовторых, прямо перед уходом Принца в столицу примчалась группа беженцев с земель его жены — горы Мойдел: оказывается, денледисси Гландита в отсутствие Корума разорили эти

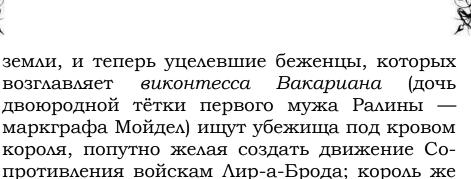






тэклавляет

шельцы...



Персонажи

не намерен пока ссориться с тем, кто может в любой момент и по любому поводу двинуть на него войска. И в-третьих, тут ещё эти При-

1. Король Лайвм-ан-Эша.

Имя: любое, на выбор игрока. Имена из трилогии «Повелители мечей» не возбраняются, при условии, что они не совпадают с именами героев первого плана.

Внешность: тёмные волосы, рано начавшие седеть; усы; вытянутое лицо, крепкий подбородок. Цвет кожи - тёмный (следствие раннего старения).

Возраст: фактически 35-40 лет, на вид гораздо больше.

Поведение: самоуверенный, деспотичный и крутой дядька, который мало кому из придворных нравится, и многие хотят его свергнуть; поэтому он подозревает всех в плетении заговоров против него (и, возможно, прав...)

Квест: успешное разоблачение Двойного агента, а также интриг Вакарианы. Предотвращение государственного переворота.









2. Вакариана.

Имя: задано мастером.

Внешность: брюнетка, длинноволосая, большеглазая и бледнокожая. Одеваться предпочитает в алое, носит длинные платья.

Возраст: ровесница Ралины.

Поведение: очень деятельная, практичная, единственная сохраняет голову на плечах в сложившейся ситуации. Плетёт интриги как против приближающихся войск Гландита, так и против короля. Возможно, втайне симпатизирует Пришельцам (но возможно, и нет).

Квест: Успешное проведение интриги против короля, и, как следствие — его свержение. Установление мира с Пришельцами.

3. Белдан.

Имя: задано мастером.

Внешность: шатен. Светлокожий. Усы; бороды нет. Одежда: доспехи (см. у Муркока)

Возраст: 23-25 лет.

Поведение: усиленно обхаживает Вакариану, на публике демонстрируя, что преданей до последнего. Возможно, так и есть.

Квест: добиться благосклонности Вакарианы и стать её союзником.

4. Джери.

Имя: задано мастером.

Внешность, возраст: см. у Муркока.

Поведение: занесён сюда из другого мира, поэтому единственный, кто понимает, что такое другие плоскости, сферы, мультивселенная и т.д. Также единственный, кто знает о Двойном агенте, но не уверен точно, кто это. Владеет одним из *артефактов*; второй – у Двойного агента.









Квест: разоблачение Двойного агента, предотвращение конфликта трёх рас.

5. Двойной агент.

Имя: любое, на выбор игрока, в соответствии с правилами, прописанными в квэнте Короля.

Внешность: высокий длинноволосый брюнет; характерная деталь внешности – выдающийся вперёд, крупный нос.

Возраст: неопределённый; условно – средних лет.

Поведение: прикидываясь простым придворным, шпионит на две стороны: для недобитых надрагов и для Гландита.

Квест: способствовать вторжению надрагов либо денледисси.

6-7. Элдрены, они же Пришельцы.

Бежавшие от войны с людьми через Призрачные Миры, оказываются в Лайвм-ан-Эше, где им трудно свыкнуться с мыслью, что здешние люди – вовсе не враги.

6. Вождь элдренов.

Имя: любое на выбор игрока, в соответствии с вышеуказанными правилами (ЗАМЕЧА-НИЕ: имена из трилогии «Повелители мечей» в случае элдренов заменяются на имена из трилогии об Эрекозе).

Возраст: по человеческим меркам лет 27.

Внешность: светловолосый и светлоглазый, румяный, крепок телом.

Поведение: весь переполнен энергией и воинственностью (эдакий «Эомер»). По привычке испытывает антипатию к мабденам.

Квест: разоблачение интриг Принцессы, заключение мира с людьми.











7. Принцесса элдренов.

Имя: любое, по вышеуказанным правилам. **Внешность**: светловолосая, бледнокожая,

носит одежду светлых тонов.

Возраст: чуть старше Вождя.

Поведение: интригует против Вождя, хотя пока что вынуждена действовать с ним сообща.

Квест: низвержение Вождя, заключение мира с людьми от своего имени.

8 и далее. Другие персонажи: придворные, элдрены и т. д.

Артефакты

- **1. Посох Зари:** аналог муркоковского Меча. Способен призвать Легион Зари.
- **2. Рунный Посох:** открывает вход в Призрачные Миры, способен извлечь из них любого человека или вещь.

Условия окончания игры

- разоблачение Двойного агента;
- решение «элдренского вопроса»;
- Лорд Аркин (или Жрец) «узнаёт» о победе Корума в ином измерении.







исчезающая башня

Правила игры

Общая информация об игре

Игра создавалась не ПО произведению Муркока, а ПО МОТИВАМ произведения Муркока, т. е. на его основе, но с сильными отклонениями от оригинала (знакомство играющих с оригиналом — кроме отдельно оговоренных — не обязательно). Сценарий и правила написаны Марой и Алым Лучником, впервые игралась в январе 2006 года в Калининграде, повторно (по дополненным правилам) — там же, в октябре 2006 года.

Несколько персонажей из разных миров по разным причинам попадают внутрь Башни, перемещающейся по измерениям. Перемещение Башни из одного мира в другой происходят каждые 5-15 минут, порядок миров определяется до игры. В Башне имеется небольшое окошко-бойница, через которое нельзя выйти, но можно рассмотреть некоторые детали окружающей обстановки, услышать звуки, почувствовать запахи (эти детали должны быть расписаны Мастерами и при перемещении из мира в мир сообщаться). Один из миров, по которым происходит перемещение — Лимб (в нём не желательно оказаться никому, это общий квест большинства персонажей, кроме особо оговоренных), остальные — родные миры персонажей и, возможно, некоторые дополнительные миры (если из одного мира несколько существ, Башня посещает ВСЕ места,









где эти существа её увидели). Игра ведётся в реал-тайме.

Башня состоит из комнаты, в которой изначально собраны все персонажи, запертой кладовки и коридора, откуда есть три двери: в комнату, в кладовку и входная. Особенности планировки определяются местом проведения игры. Детали правил и вводных уточняются Мастерами в зависимости от обстановки, количества и личных качеств игроков, собственной фантазии и пр.

У каждого персонажа имеется личная информация и личная цель, у некоторых есть особые способности и предметы. Для игры необходимо б человек на ключевые роли и 2-8 человек — на дополнительные (приблизительный перечень возможных дополнительных персонажей приводится ниже; если игроков мало, элементы некоторых ролей могут быть совмещены Мастером в одну), а также 1-2 (желательно 2) Мастера. Все персонажи (если это не оговаривается отдельно) говорят на понятном всем остальным языке.

Игра удобна тем, что для неё можно создавать сколько угодно различных дополнительных персонажей, а также свободно усложнять или упрощать вводные и квесты в зависимости от контингента играющих.









Ключевые персонажи

1. Хозяин Башни.

Имя: Любое, но не такое, как у соответствующего персонажа Муркока (на первой игре имя было Айзек ван Гален, на второй — Жозеф де Беранже).

Внешность: Человек среднего роста и телосложения, также не похож на Войлодиона Гхагнасдиака (Айзек ван Гален — 33 года на вид, длинные тёмные волосы, небритый, Жозеф де Беранже — французский дворянин 16 века).

Предметы: Вся Башня, включая её кладовую, где находятся Шляпа Джери, Рунный Посох и много других предметов, полезных и бесполезных. Могут быть затрофеены другими игроками, если те доберутся до кладовой, а Хозяин не сможет или не пожелает им помешать. Ключ, которым можно открыть кладовку и входную дверь (на момент начала игры спрятан в известном Хозяину месте).

Родной мир: Неизвестно.

Знания, навыки, способности: Практически неограниченная магия двух способов действия: 1. мгновенного действия — несколько обговоренных с Мастером до игры заклинаний, отыгрываемых определёнными (характерными, но не слишком бросающимися в глаза) жестами (например, превратить в лягушку, щёлкнув пальцами, или заморозить, очертив пальцами небольшой круг) или словами (если кто-то из персонажей произносит ключевое слово — например, «странно», — он превращается в суслика; если это слово произносит Хо-









зяин, в суслика превращается тот, к кому он обращался); 2. замедленного действия, осуществляемая посредством договора с Мастером во время игры (ограничения — фантазия играющего, характер персонажа и целесообразность для игры в целом, определяемая Мастером). Срок действия заклинаний — от 1 до 5 минут или по договору с Мастером. Повторное заклинание может производиться через 5-15 минут после окончания действия предыдущего. Запрещаются заклинания, направленные на разрушение Башни, а также на выведение из строя (убийство, превращение, замораживание и т. п.) более одного человека за раз. Если к моменту, когда он останется в Башне один, Башня ещё будет не совсем разрушена, он может полностью восстановить её.

Характер и поведение: Развлекается, заманивая в Башню гостей. К моменту начала игры находится в башне инкогнито, как один из гостей, раскрывать инкогнито или нет — зависит он него (соответственно, может придумывать любую легенду своего появления в Башне). Важный момент: развлечение для него — психологическая доминанта, и ради хорошего развлечения он готов рискнуть чем угодно, включая жизнь (т. е., он не будет сразу убивать тех, кто кажется ему опасным, если есть надежда с ними как следует развлечься).

Как попал в Башню: см. у Муркока.

Квест: Хорошо развлечься, остаться в живых, уберечь Башню от разрушения, остаться в ней. По предварительному договору с Мастерами квест может быть изменён на "прервать









свою чересчур затянувшуюся жизнь, а напоследок как следует развлечься".

2. Джери-а-Конел.

Имя: Джери-а-Конел:)

Внешность: Молодой человек (или девушка) с живым весёлым лицом, богатой мимикой. На плече — чёрно-белый крылатый кот (см. в Предметах), с которым он время от времени общается.

Предметы: 1. Крылатый кот Базилий (на первой игре отыгрывался мягкой игрушкой в виде зайчика, на второй — тапочком в виде собачки). Брошенный в лицо, парализует внимание того, в кого попал, на две минуты (отыгрыш пострадавшим обязателен!). Не трофеится и никаким другим образом не может быть передан (если Джери погибнет, кот улетает в окно). Неубиваем. 2. Карта окрестностей Танелорна. Обязательные объекты — река с водопадом, дорога от водопада до Танелорна, сам Танелорн. Может быть передана, продана, затрофеена при обыске живого или мёртвого Джери и т. д.

Родной мир: Танелорн.

Знания, навыки, способности: Метание крылатого кота (см. в Предметах). Последующий бросок — не ранее, чем через 10 минут после завершения действия предыдущего. Много отрывистых знаний, некоторые даны изначально (напр., про то, что Танелорн находится недалеко от водопада), другие возникают в ходе игры (через Мастера; в частности, иногда Джери и Вечных Воителей приходится наставлять, что «по необъяснимой причине они











не могут проявлять агрессию друг по отношению к другу»). При попадании в кладовую сможет опознать Рунный Посох, вспомнит, что с его помощью можно остановить Башню, отправить всех по тем мирам, куда они хотят попасть и т. д., сумеет воспользоваться Посохом (отыгрыш ритуала — на игроке). Знает, кто такие Вечные Воители, знает, что один из находящихся в Башне — её Хозяин, знает, что тот похитил его шляпу, знает, что у Вечного Воителя есть Вечный Противник. Также знает, что «Трое должны соединиться», но не знает, что это значит. Игроку, отыгрывающему Джери, желательно хотя бы немного прочитать об этом персонаже.

Характер и поведение: Постоянно интересуется, не видел ли кто-нибудь его шляпу, очень озабочен её исчезновением (шляпа много значит для него), но в остальном — жизнерадостный, с хорошим чувством юмора, общительный, добродушный.

Как попал в Башню: Когда спал, некто (Хозяин Башни) похитил его шляпу. Проснувшись, побежал по его следам и увидел вдали, как некая фигура (никаких особенностей с такого расстояния разглядеть не смог) заходит в какую-то башню. Последовал за злоумышленником.

Квест: Найти шляпу, покинуть Башню в любом мире, кроме Лимба (но желательно — в Танелорне), если есть возможность — помочь выбраться из Башни другим.









3. Псих.

Имя: Любое современное, относящееся к нашему миру (на второй игре — Калистрат :))

Внешность: Молодой человек (или девушка) лет 15-20.

Предметы: Чёрный Меч (на первой игре отыгрывался синим посудным ёршиком, на второй — оранжевой мухобойкой :)). Обычное (не магическое) оружие, самодельное (на второй игре персонаж описывал, что он покрашен чёрной гуашью :)). Дарится, трофеится и т. д. Может быть освящён Священником (если таковой имеется) для борьбы с Вампиром (если таковой имеется).

Родной мир: Наш мир, наше время. Конкретное место жительства согласовывается с Мастером до игры.

Знания, навыки, способности: Мечом владеет посредственно. Хорошо знает творчество Муркока: космология (Хаос, Порядок, Равновесие, Танелорн, Лимб и т. д.), Вечные Воители (один из них, как он знает — альбинос с красными глазами, другой — со странной рукой и странным глазом, есть ещё с чёрным камнем в голове и много разных других), Исчезающая Башня (что она перемещается по мирам, что её хозяин — злобный горбун), Трое-в-Одном (что они соединяются, взявшись за руки, и после этого становятся почти непобедимы), существование кладовой, кто такой Джери, Рунный Посох (и его свойства; но воспользоваться им не может), кто такой Гейнор Проклятый (что он всегда носит закрывающий лицо шлем, что он — большая сволочь, что он бессмертен и мечтает умереть) и т. д. Знает то, что может









знать начитанный молодой человек нашего времени и мира (кто такие киборги, вампиры, эльфы и т. д.). Никаких особых способностей нет.

Характер и поведение: Перечитался Муркока и возомнил себя одной из инкарнаций Вечного Воителя. Уверен в этом на 100 %. Сам выковал себе чёрный меч, но уверен, что это тот самый Чёрный Меч. Трепло: всем и всегда рассказывает, что он — Вечный Воитель. Рыцарский кодекс благородства. Хочет всех и всегда спасать.

Как попал в Башню: Гулял у моря, вдруг перед ним возникла Башня. Сразу понял, что это — Исчезающая Башня, что его ПРИЗВАЛИ, что там томятся несчастные жертвы Войлодиона Гхагнасдиака и что его задача — покарать негодяя и всех спасти. Соответственно, зашёл в Башню.

Квест: Всех спасти (это можно сделать, например, поделившись с нужными людьми нужной информацией), не попасть в Лимб. Или хотя бы остаться в живых и вернуться в свой мир.

4. Вечный Воитель № 1 (инсектоид).

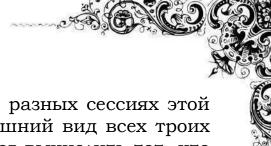
Имя: На фантазию игрока или Мастера.

Внешность: Двухметровое чёрное насекомое с красными фасетчатыми глазами, всё в хитиновом панцире и с многочисленными шипами и отростками на теле. ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРОВ: Здесь описан один из вариантов внешности трёх Вечных Воителей. Однако, поскольку на момент начала игры информация о том, кто является Воителем, за-









крыта от посторонних, в разных сессиях этой игры следует менять внешний вид всех троих Воителей, чтобы их не мог вычислить тот, кто играл в «Исчезающую Башню» ранее. Например, один раз это будут, как описано здесь, Инсектоид, Эльф и Человек, другой — Марсианин, Птица-Оборотень и Эльф, третий — Человек, Вампир и Птица-Оборотень. Соответственно расовой принадлежности и внешности меняются и знания, навыки, способности, предметы и другие качества.

Предметы: Нет.

Родной мир: На фантазию игрока или Мастера.

Знания, навыки, способности: Знает о том, что мир многомерен и подобен слоёному пирогу, причём может видеть одновременно три мира: тот, в котором находится и два ближайших («сверху» и «снизу»). В Башне это проявляется так, что он видит, какой мир Башня только что покинула и в какой следующий попадёт (информацию получает от Мастера). Панцирь непробиваем для холодного оружия. Знает о том, что он — Вечный Воитель. В случае возникновения у него откровенной агрессии по отношению к Джери или другим Воителям (или кого-то из них — по отношению к нему) по дополнительному указанию Мастера может почувствовать, что психологически не способен относиться к ним агрессивно (то же относится и к другим инкарнациям Вечного Воителя). Взявшись за руки с двумя другими Вечными Воителями, становится практически неуязвим, выбивает любые двери, может разрушить Башню, убить Хозяина (если найдёт и









пожелает это сделать) и т. д., но о том, что такая способность у него есть (как и о том, что «Три должны объединиться»), на момент начала игры не знает. В состоянии «Три-в-Одном» может опознать персонажа «Гейнор Проклятый» (если он имеется) как своего Вечного Противника во множестве инкарнаций и развоплотить его ударом по плечу (развоплощённый, Гейнор не умирает, а просто покидает Башню). Шипами на руках может убивать.

Характер и поведение: Путешественник по мирам. Привык держаться от людей в стороне (потому что те его обычно боятся), сам первым не нападает. По характеру «белый и пушистый». Рассказывать о том, что он Вечный Воитель, без надобности не будет, потому что знает, что у него есть могущественные враги.

Как попал в Башню: Увидел, что Башня перемещается по мирам, и решил использовать её как «лифт», чтобы переместиться в новый, ещё не исследованный мир.

Квест: Продолжить путешествие. Не попасть в Лимб. Желательно — оказаться в каком-то мире, кроме своего собственного (но и собственный, в принципе, сойдёт). Желательно — помогать устранению откровенной несправедливости (на его взгляд).

5. Вечный Воитель № 2 (человек).

Имя: На фантазию игрока или Мастера.

Внешность: Человек, остальные особенности — на фантазию игрока или Мастера. ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРОВ: см. во внешности ВВ-Инсектоида.

Предметы: Нет.









Родной мир: На фантазию игрока или Мастера (в первой игре была степь, во второй — мир «космического коммунизма» а la Стругацкие).

Знания, навыки, способности: Помнит многие из своих воплощений, но все воспоминания отрывочные. Знает о том, что он — Вечный Воитель, знает, что существуют ещё двое, но кто именно — не знает. По дополнительному слову Мастера может испытывать необъяснимую симпатию к другим инкарнациям Вечного Воителя и к Джери (см. выше). Взявшись за руки с двумя другими инкарнациями, становится практически неуязвим (см. выше), знает, как это сделать, знает, что это ему даст. Знает, что такое Танелорн. Как и Джери, может служить посредником для введения Мастерами дополнительной информации в игру.

Характер и поведение: Может рассказывать любые истории из своих прошлых жизней. В остальном — на личный отыгрыш.

Как попал в Башню: Узнал, что с её помощью можно добраться до Танелорна.

Квест: Найти Танелорн. Желательно — помогать устранению откровенной несправедливости (на его взгляд).

6. Вечный Воитель № 3 (эльф).

Имя: Что-то эльфийское по звучанию (во второй игре — Триэль).

Внешность: Типичный эльф (эльфийка) с миндалевидными глазами, острыми ушками, тонкими чертами лица. Стройный, красивый. ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРОВ: см. во внешности ВВ-Инсектоида.











Предметы: Метательные ножи (отыгрывались шариками из скомканной пекарской фольги), 2-5 штук. Соответственно, метаются. Ранение отыгрывается в зависимости от места попадания, под контролем Мастера. В сложных случаях вопрос решается дайсами (кубиками). Трофеятся, дарятся и т. д., могут использоваться вторично. Могут быть освящены Священником (если таковой имеется) для борьбы с Вампиром (если таковой имеется).

Родной мир: Лес с жилищами на деревьях.

Знания, навыки, способности: Знает о том, что он — Вечный Воитель, остального на этот счёт не знает. Те же способности относительно «Троих-в-Одном» и отношения друг к другу, что и у остальных Воителей. Знает, что в Башне находится Джери, которого похитил Хозяин Башни, а также то, что Хозяин Башни — могущественный маг.

Характер и поведение: Жутко благородный, кого попало убивать не будет. Старается по возможности сохранять инкогнито, поскольку знает о том, что у него есть могущественный противник (и вообще, что быть Вечным Воителем опасно).

Как попал в Башню: Его наняли, чтобы спасти Джери.

Квест: Освободить Джери, остаться в живых, не попасть в Лимб (желательно — вернуться в свой мир, но это как повезёт).









Дополнительные персонажи

7. Священник.

Имя: Готтеринг.

Внешность: Большой и толстый, в одежде католического священника.

Предметы: Крест (увесистый, деревянный). Во второй игре отыгрывался молоточком:) В качестве «предмета» на момент начала игры может выступать также персонаж «Пьяный Рыцарь» (см. далее).

Родной мир: Средневековая Европа.

Знания, навыки, способности: Может освящать предметы (отыгрыш ритуала освящения обязателен). Освящённый предмет вызывает ожог на теле Вампира (или, если имеется, другой нечисти), освящённое оружие, еда или питьё могут их убить.

Характер и поведение: Мрачный проповедник. Уверен, что все здесь находящиеся попадут в Ад. Постоянно говорит о грядущем Конце Света, Аде, Дьяволе и т. д. Любит выпить. Магия для него (как и высокие технологии) — бесовские силы.

Как попал в Башню: Башня возникла ночью рядом с его часовней, и он спьяну вошёл не в ту дверь.

Квест: Успеть в часовню на утреннюю мессу. Попутно — проповедовать и спасать заблудшие души. Для него не слишком трагично попасть в Лимб, потому что он и без того уверен, что попадёт в Ад.









8. Кибер.

Имя: Что-то на основе реальности нашего мира, возможно — с «киберовым» оттенком вроде номера (на первой игре — Джон Дыркин).

Внешность: Человек с металлической и механической левой рукой (от локтя), металлической половиной лица с искусственным глазом.

Предметы: Металлическая рука, металлическая часть лица, искусственный глаз (вся электроника в Башне — нерабочая, но может включиться, если персонаж выйдет из Башни в каком-нибудь «технологичном» мире).

Родной мир: Город будущего (мегаполис, пропахший бензином и прочим). На окраинах города — руины старых зданий.

Знания, навыки, способности: Знание компьютерной техники и прочего в этом духе. Искусственная рука и искусственная часть лица не повреждаются обычным оружием, искусственная рука сама может использоваться как оружие (включая возможность быть освящённой против нечисти).

Характер и поведение: Кибер-романтик. Его достало то, что творится в его родном мире, и он всеми силами пытается найти чтонибудь более чистое, светлое, доброе, романтичное. Все проявления магии для него — продукт не до конца понятой технологии.

Как попал в Башню: Бродил по старым руинам в поисках легендарного подземного хода, ведущего подальше от города, где ещё сохранилось что-то от старой природы и где более радостные люди. Принял Башню за вход в это подземелье, зашёл туда.









Квест: Попасть в любой другой мир, кроме своего собственного (и Лимба). ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРОВ: Рука и глаз не смогут работать в «фэнтэзюшных» мирах. В мире Средневековья — смогут, но недолго (пока хватает запаса энергии), и там на него определённо будут смотреть как на «исчадие Ада». При этом, решая, насколько хорошо выполнен квест, следует учитывать, насколько реально Киберу выжить в том мире, в котором он выйдет.

9. Археолог.

Имя: Что-то современное среднеазиатское (на первой игре — Бельды Пельмень :), на второй — Айгуль).

Внешность: Молодой человек или девушка среднеазиатского типа (вроде казаха: смуглый, невысокий, черноволосый, узкоглазый), лет 20-30.

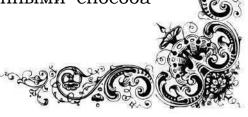
Предметы: Панамка, археологическая кисточка, пара черепков от древней посуды. В качестве предметов могут выступать также ручка, записная книжка и/или фотоаппарат.

Родной мир: Наш мир, постсоветская Средняя Азия.

Знания, навыки, способности: Знания образованного человека нашего мира плюс знания по истории, археологии и т. д.

Характер и поведение: Молодой специалист с научным складом ума. В магию, в общем, не верит, но при наличии доказательств в состоянии воспринять как данность. Пишет диссертацию. В связи с этим старается задокументировать события доступными способа-









ми: собирает артефакты (например, отвалившиеся кусочки штукатурки), фотографирует, ведёт записи, задаёт вопросы.

Как попал в Башню: Был на раскопках недалеко от Самарканда и вдруг наткнулся на башню явно европейского типа. Естественно, не мог пройти мимо такой сенсации и полез исследовать.

Квест: Собрать научные данные о происходящем, составить логичную и непротиворечивую картину событий, вернуться в свой мир и в своё время (по возможности — ещё и в район своих раскопок, но это уж как повезёт). В качестве дополнительного квеста может быть также ведение подробного дневника, фотографирование и пр.

10. Марсианин.

Имя: На фантазию игрока или Мастера, заведомо не человеческое.

Внешность: Маленький (человеку по пояс), зелёненький, с тремя глазами на стебельках, тремя ушами, щупальцевидными конечностями и т. д.

Предметы: Гравицапа (оружие, которое, будучи приведённым в действие, увеличивает массу того, на кого направлено, в результате чего того расплющивает). В условиях Башни не работает, включится при выходе в любом «нефэнтэзюшном» мире.

Родной мир: Марс (ну, или какая-нибудь другая планета). Ландшафты — каменистые пустыни, подземные города.

Знания, навыки, способности: Ничего не знает о Земле, её истории, технологии и пр.









Способность — неуязвимость к направленной на него магии (напр., замораживанию и превращению), при этом опосредованному влиянию магии может быть подвергнут (например, если магическим способом свалить на него настоящий кирпич, ему будет больно :)), к иллюзиям так же восприимчив, как и все.

Характер и поведение: Характер — как у любого нормального марсианина :) Поведение — беспокоится по поводу своих друзей, которые сражаются с врагами и на помощь которым он спешит. В остальном происходящее его, в общем-то, не касается.

Как попал в Башню: На Марсе была война, он спешил на помощь своим друзьям со сверхмощным оружием — гравицапой, за ним погнались враги, он укрылся от них в оказавшейся на пути Башне.

Квест: Вернуться на Марс с гравицапой, чтобы помочь своим друзьям.

11. Вампир.

Имя: На фантазию игрока или Мастера.

Внешность: Как человек, но с острыми зубками. Выглядит не старше среднего возраста.

Предметы: Нет.

Родной мир: Какая-то горная местность (нужно заранее определиться, нашего мира или какого-то фэнтэзюшного, чтобы, если ктото вышел из Башни здесь, можно было определять, действуют ли здесь технологии).

Знания, навыки, способности: Магия усыпления (отыгрывается поглаживанием жертвы по голове), одновременно — магия отведения









глаз. Раз в полчаса должен пить кровь (не насмерть, в вампира жертву не превращает, но на некоторое время ослабляет). В тот момент, когда усыпляет и пьёт кровь, остальные его не замечают (но и не задаются вопросом, куда он делся: им просто кажется, что ничего особого не происходит). Будучи голодным, слабеет сам Мастером). Неуязвим (отслеживается обычного оружия, боится креста, пятится от него (ему не больно, но неприятно). Будучи прижатым к стене с помощью креста, может быть убит обычным оружием, в остальное время — только освящённым (такие возможности — только в том случае, есть в игре есть персонаж «Священник», иначе — как решит Мастер). Может быть отравлен освящённой пищей или питьём. Прикосновение к освящённым предметам вызывает у него ожоги. Иммунитет к магии превращения (заморожен может быть). Одноразовая магия полного подчинения (на конкретное действие).

Характер и поведение: По природе не злобный, просто иногда хочется есть :) В начале игры — голодный.

Как попал в Башню: Его застал рассвет вдали от родной пещеры, скрывался от солнца, теперь страдает бессонницей.

Квест: Выжить, найти мир, где ему будет комфортно (т. е. — где будет много людей и, желательно, где с такими, как он, не умеют бороться). Лимб его, кстати, вполне устраивает.











12. Геймер.

Имя: Современное человеческое.

Внешность: Подросток лет 14-16.

Предметы: Шлем и перчатки для виртуальной реальности.

Родной мир: Наш мир, недалёкое будущее.

Знания, навыки, способности: Ничего особенного, всё, что может знать подросток его возраста, плюс несколько больше — про игры, компьютеры и т. д.

Характер и поведение: Фанат компьютерных игр. Удивляется, куда делось оружие, почему не срабатывают коды и т. д.

Как попал в Башню: Играл в DOOM или другую игру (последнее, что помнит из реальной жизни — как дома запускал игру в виртуальной реальности), открыл там двери и оказался здесь.

Квест: Разобраться, что с ним произошло, и вернуться в родной мир (или хотя бы — в доброжелательный техногенный).

13. Пьяный Рыцарь («Бревно»).

Имя: Средневековое.

Внешность: Мужчина в средневековых одеждах, пьяный на протяжении всей игры. От него разит перегаром. Всё время (или большую его часть) проводит лёжа.

Предметы: Бутылка с пивом.

Родной мир: Средневековая Европа (там же, где Готтеринг).

Знания, навыки, способности: Нет. Пиво может быть освящено Священником.

Характер и поведение: Поскольку роль создана специально для тех, кто не может или















не желает играть (например, для пьяных по реалу или для журналистов :)), но хочет присутствовать на игровой территории, преимущественно ни во что не вмешивается.

Как попал в Башню: Пил вместе со Священником, упился до потери сознания, Готтеринг внёс его сюда на плече. При отсутствии персонажа «Священник» вводная корректируется Мастерами.

Квест: Его равно устроит любой финал, в т. ч. и умереть.

14. Призрак.

Имя: Любое или отсутствует.

Внешность: Любая.

Предметы: Любые, но призрачные (т. е. нематериальные).

Родной мир: Любой или неизвестен.

Знания, навыки, способности: Неубиваем, способен в любой момент проходить через стены (в т. ч. покидать Башню и возвращаться в неё), никакие предметы не оказывают на него никакого воздействия, сам не способен оказывать физического воздействия ни на что и ни на кого, может говорить что угодно, не раскрывающее закрытую игровую информацию, его слышат и видят все, он слышит и видит всех. По желанию Мастера может передать персонажам необходимую игровую информацию, при необходимости может быть исключён Мастером из игры.

Характер и поведение: Ещё одна роль, вводимая либо для наблюдателей, либо для кого-то из игроков, чей персонаж убит. Ходит где











угодно, может вести записи об игре, фотографировать и т. д.

Как попал в Башню: Если был с начала игры — неизвестно, если появился из убитого персонажа — см. личную вводную этого персонажа.

Квест: Наблюдать.

15. Птица-оборотень.

Имя: На фантазию игрока и Мастеров, заведомо не из этого мира.

Внешность: Молоденькая девушка.

Предметы: Бутылка с живой водой (ровно на одну порцию).

Родной мир: Школа волшебников острова Рок.

Знания, навыки, способности: По своему желанию может превращаться в баклана, а также творить разнообразные иллюзии.

Характер и поведение: Волшебницанедоучка, ничего серьёзного делать не умеющая, зато очень любящая продемонстрировать окружающим свои способности (не обязательно при этом открывая, что это её рук дело). По натуре добрая, любит незлобно прикалываться над окружающими.

Как попала в Башню: Бродила по острову Рок, нашла Башню, из любопытства полезла изучать.

Квест: Развлечься, остаться в живых, выйти в мире, где работает магия.

16. Гейнор Проклятый.

Имя: Гейнор :) В Башне находится инкогнито, под другим именем.















Внешность: Мужчина, выглядящий на средний возраст.

Предметы: Револьвер с 2 патронами (отыгрывается водяным или шариковым пистолетом). Трофеится, дарится и т. д.

Родной мир: Неизвестно (о себе может рассказывать всё что угодно).

Знания, навыки, способности: Бессмертен, неубиваем никаким оружием, не восприимчив ни к какой магии. Умеет стрелять из револьвера (ранения отслеживаются Мастером). Знает о борьбе Хаоса и Порядка, о Танелорне, о Лимбе, о Рунном Посохе, о Вечных Воителях, о Джери, о том, что Три-в-Одном, соединившись, могут его развоплотить (не убить, а просто изгнать из Башни и этого мира), о том, что погибнуть может только в том случае, если на него обрушится Башня.

Характер и поведение: Абсолютно лишён каких-либо моральных ограничений, хотя и зачастую демонстрирует их наличие. Поскольку бессмертен многие миллионы лет, единственное страстное желание — умереть. Соответственно, очень не хочется, чтобы Вечный Воитель его развоплотил и изгнал из Башни.

Как попала в Башню: Узнал, что Башня может принести ему смерть, и отправился туда.

Квест: Умереть.

17. Другие персонажи.

Вместо вышеприведённых или в дополнение к ним, на фантазию игроков и Мастеров.













Особая информация

1. Способы открыть кладовку:

- а) Трое Вечных Воителей, взявшись за руки, могут выбить дверь пинком.
- б) Хозяин может открыть её добровольно или принудительно (напр., под воздействием магии подчинения).
- в) С помощью ключа, который может дать кому-то Хозяин, а может найти кто-нибудь из персонажей (для Хозяина это дополнительный элемент развлечения, поэтому он не будет мешать поискам).
- г) Громкий шум в Башне приводит к осыпанию штукатурки, выпадению камней и т. д., в конечном счёте может привести к пролому в стене (напр., в кладовку) и даже обрушению Башни. Это правило особенно актуально, если игра проводится в ночное время в жилом доме. В этом случае Мастера следят за уровнем шума, создаваемого игроками, и комментируют: «По потолку пробежала трещина... Выпал камень...» и т. д., в зависимости от обстоятельств (в т. ч. может проломиться стена в кладовку). В начале игры это правило не озвучивается, но предупреждение не шуметь может быть сделано.

2. Способы выбраться из Башни:

- а) Трое Вечных Воителей, взявшись за руки, могут выбить дверь пинком.
- б) Хозяин может открыть её добровольно или принудительно (напр., под воздействием магии подчинения).
- в) Смерть Хозяина открывает двери и начинает разрушение Башни, регулируемое Мас-













тером в зависимости от ситуации (перемещение по мирам при этом не прекращается).

- г) Разрушение башни (например, в ситуации, описанной в способе «г» открывания кладовки.
- д) С помощью Рунного Посоха (управляться с ним может Джери; получить от Мастера необходимую информацию о его использовании может также ВВ-Человек).
- е) С помощью ключа, найденного или полученного от Хозяина.

3. Начало игры

После раздачи индивидуальных вводных игроки запускаются в основную игровую комнату. Мастер описывает персонажей, чтобы при начале игры они могли отреагировать соответствующим образом (испугаться, удивиться и т. д.), в зависимости от внешности увиденных персонажей (об этом игроки предупреждаются). Даётся следующая общая вводная: «Зайдя в Башню, вы некоторое время бродите по её тёмным коридорам, иногда слышите, что рядом бродит кто-то ещё. Потом внезапно свет включается, и вы видите перед собой...» После чего желателен отыгрыш реакции на увиденное. Как вариант персонажи могут заходить в комнату поочерёдно с определённым интервалом, чтобы реакция на их появление проявлялась в режиме реал-тайм, при этом Хозяин не должен заходить в комнату ни первым, ни последним. Также Мастер сообщает, какое освещение за бойницей, какие звуки и запахи можно услышать снаружи (описание внешних ландшафтов даётся, если кто-то подошёл к бойнице с намерением туда заглянуть,









причём ВВ-Инсектоид может видеть сразу три мира — см. в его индивидуальной вводной).

4. Завершение игры

Игра может закончиться в одном из следующих случаев:

- а) Если все персонажи будут мертвы.
- б) Если все оставшиеся в живых персонажи выберутся из Башни.
- в) Если в живых останется только Хозяин Башни.
- г) В других ситуациях по решению Мастера.









Отчёт с первой игры

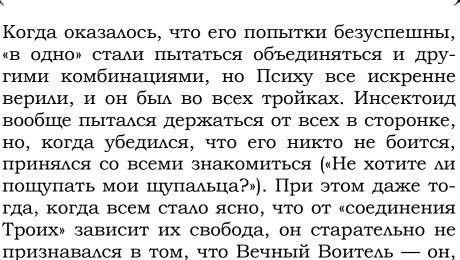
В игре, проведённой в январе 2006 года в Калининграде, участвовали 2 Мастера (Алый Лучник и Мара) и 8 персонажей (из дополнительных были только Кибер и Археолог), поэтому магия подчинения была отдана ВВ-Человеку. Башня перемещалась по следующим мирам: два пункта нашего современного мира (берег моря, откуда попал в Башню Псих, и пустыня возле Самарканда, где был на раскопках Археолог), будущее нашего мира (Кибер), окрестности Танелорна (Джери), архипелаг с драконами (ВВ-Инсектоид), лес (ВВ-Эльф), степной мир (ВВ-Человек), Лимб, а также каменистая пустыня Марса, не являющаяся родной ни для кого.

Уже в ходе знакомства Хозяин (Айзек ван Гален) раскрыл своё инкогнито, на вопрос «А ты как здесь оказался?» ответив «Живу я здесь!». Но на него никто даже не попытался покуситься, хотя развлекался он по полной: пускал гигантских тараканов по потолку («А вот и ваша родня!» — воскликнул кто-то, обращаясь к Воителю-Инсектоиду), превращал в лягушек (первой «жертвой» был Воитель-Человек; «Ну и каково быть жабой?» — спросил Инсектоид после его обратного превращения; «Не хуже, чем гигантским тараканом!» — нашёлся Человек), лил потоки огня с потолка и т. д. Псих активно играл свою роль и, как только Джери рассказал про «Троих в одном», принялся выяснять, кто ещё Воитель (признались Эльф и Человек, Инсектоид скромно держался в сторонке), и «соединиться» с ними «в одно».









в отличие от Воителя-Эльфа, почти сразу рассказавшего, кто он такой (вернее, кто она такая — Эльфа играла девушка), и радостно танцующего под струями льющегося с потолка огня, несмотря на возгорание волос и одежды.

Быстрее всего из троицы сориентировался в ситуации Воитель-Человек. Когда Хозяин создал в комнате иллюзию конеловской шляпы, он затрофеил её себе, ловко сменял у Джери-а-Конела на карту дороги к Танелорну (успев до того, как иллюзия растает), используя магию подчинения (из-за нехватки игроков она досталась ему), заставил Хозяина отпереть дверь комнаты, спёр у Девочки-Психа её самодельный Буреносец и с поистине гномской сноровкой толкнул его Хозяину в обмен на свою свободу. Хозяин, видимо, счёл его махинации достойным развлечением и честно выпустил Воителя из Башни как раз в мире Танелорна. С этого момента все попытки «соединить Трёх-в-Одном» стали бесполезны, однако, прежде всего благодаря Психу, активно продолжались (узнав, что Хозяин — бывший воин,









к объединению приглашали и его; и он радостно соглашался).

Воитель-Эльф принялся за свою воительскую деятельность только после того, как пару раз искупался в льющемся с потолка пламени. После чего начал швыряться метательными ножами в Хозяина. Хозяин залечил свою рану на глазах удивлённой публики и превратил Эльфа в ледяную статую. А потом отбил голову ногой. Тело было вынесено в коридор и обыскано, а оставшиеся ножи затрофеены.

Второй жертвой пала Девочка-Псих. Достала. Всех. И разделила судьбу Эльфа. Когда Хозяин перерезал ей горло, он зацепил серёжку и порвал ей ухо, так что кровь при убийстве была вполне реальной.

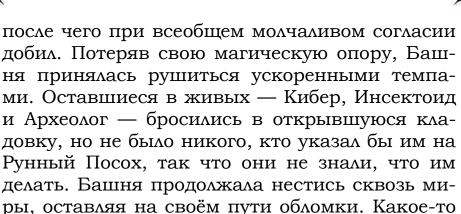
Джери направо и налево разбрасывался котами. Башня уже давно шаталась от шума, издаваемого находящимся в ней народом, Хозяин в панике орал: «Вы мне всю Башню разрушите!!!». То тут, то там осыпалась штукатурка, и в конце концов проломилась стена, ведущая в кладовку. Джери сообразил, что его шляпа находится там, и начал донимать Хозяина просьбами вернуть его сокровище. Хозяин поддался на уговоры и проводил его в кладовку, где радостный Спутник Вечных Воителей обнаружил шляпу, водрузил себе на голову и... был заморожен и обезглавлен коварным Хозяином. А счастье было так возможно...

Коварное убийство Джери произвело впечатление даже на флегматичного Кибера. Держа свою механическую руку живой рукой как молотком, он долбанул Хозяина по башке,









время она стояла прямо над водопадом, но начинённый железом Кибер не решался прыгать, а покидать Башню поодиночке им не хотелось.

Наконец, взгляду Бельды Пельмень (Женщины-Археолога) предстала знакомая пустыня Самарканда, и они выбрались из Башни в тот самый момент, когда она окончательно обрушилась. Бельды Пельмень оказалась в своём мире, да ещё прихватила с собой веские доказательства правдивости своей истории — Инсектоида и Кибера, а также несколько камушков Башни.

Итак, четверо участников игры выполнили свой квест: ВВ-Человек выбрался из Башни с картой дороги к Танелорну, Археолог вернулся в свой мир с богатым научным материалом, Инсектоид продолжил свой путь по измерениям, а Кибер покинул родной город, да ещё и попал в наш техногенный мир, где его глаз и рука будут действовать, а его навыки и знания смогут быть по достоинству оценены. ПОЧТИ выполнили свой квест ещё двое: Хозяин Башни неплохо развлёкся, но выжить не сумел, Джери нашёл свою шляпу, но с аналогичным результатом. Что касается Эльфа и Психа, то











Post scriptum

НО ЭТО ЕЩЁ НЕ ВСЁ...

- 1. При подготовке к игре будущий Джери читает Сагу об Элрике. Вычисляет, что на Корабле Судьбы тому 21 год.
- Он же ещё совсем маленький! восклицает Джери.
- ...Самому Джери на момент игры было всего 18...
- 2. Во время игры несколько раз порывался упасть заваленный куртками и подушками столик посреди комнаты, где проходила игра. И вот игра закончилась, и игроки разбирают со стола свои вещи... Стол перекашивается и с грохотом (3 часа ночи) разваливается.
- Она всё-таки рухнула!!! хватается за голову экс-Хозяин.
- 3. Ночь. Все спят. Кошки с шумом гоняют по полу скатанные из пекарской фольги шарики, которыми отыгрывались метательные ножи. Сонный голос из спальни:
- Заберите метательные ножи у кошек, спать не дают!!!
- 4. Утро. Горы грязной посуды, включая термос из-под глинтвейна. Кто-то берётся за помывку, спрашивает:
 - А термос чем мыть?
 - Буреносцем! отвечают ему.
- 5. Через несколько дней у игрока, игравшего Джери, случился жуткий насморк. Джери:
- Сейчас возьму Буреносец и запихаю его себе в нос! И будет Буревносец...











Отчёт со второй игры



В игре, проведённой 20 октября 2006 года в Калининграде, участвовали 2 Мастера (Алый Лучник и Мара) и 13 персонажей (из дополнительных были Священник, Кибер, Археолог,

Марсианин, Вампир, Геймер и Пьяный Рыцарь, а после убийства Вампира отыгрывавший его игрок был введён как Призрак). Башня перемещалась по следующим мирам: Лимб, окрестности Танелорна (родной мир Джери), два пункта нашего современного мира (берег моря, откуда попал в Башню Псих, и пустыня возле Самарканда, где был на раскопках Арлес гигантских стрекоз хеолог), Инсектоид), обычный лес (ВВ-Эльф), мир «космического коммунизма» (ВВ-Человек), Средневековая Германия (Священник и Рыцарь), мегаполис недалёкого будущего (Геймер), город постъядерного будущего (Кибер), горный район (Вампир), холодная каменистая пустыня (Марсианин).

В начале игры в Башне было только 12 человек (Кибер «по техническим причинам» обещал подойти позже). Довольно долго все знакомились и «принюхивались» друг к другу. Хозяин представился как французский дворянин 16 века Жозеф де Беранже и сразу











сдружился с пьяным священником Готтерингом (кстати, Священника в этой игре играл тот же человек, который играл Хозяина в первой игре; вообще, четыре из 13 участников играли в «Исчезающую Башню» повторно: бывший Кибер стал Инсектоидом, бывший Археолог — Марсианином, бывший Эльф — Археологом), произведя на того впечатление благородного человека и истинного христианина.



Джери (в этой инкарнации это была девушка в джинсах, хайратничке и фенечках) интересовал исключительно поиск шляпы, ну, и время от времени он (вернее, она) напоминал окружающим, что Три-в-Одном должны соединиться. Псих великолепно отыгрывал свою роль: «Я Элрик, — вещал он, тряся кра-

шенными в белый цвет волосами, сверкая красными контактными линзами и размахивая выкрашенным чёрной гуашью мечом. — Я пришёл с прекрасного острова Мелнибонэ, где живут драконы, и хочу спасти вас во имя своего господина Ариоха! Джери, о Джери, я же вижу, что это ты, почему ты не узнаёшь меня?» Джери, разумеется, прекрасно видела, что меч псевдо-Элрика — грубая подделка, и смотрела на Психа так, как и положено: как на психа. «Что за фигню ты мне суёшь? — удивлялась она. — Если ты считаешь это Буреносцем, какой же ты, нафиг, Элрик?» Когда Псих попытался вынести своим мечом дверь, на двери не осталось ни царапинки, зато посыпалась гу-







ашь с клинка, что только утвердило Джери в своём мнении. «И вообще, тебе бы подкраситься не мешало, — заметила Джери, — уже тёмные корни волос видны...» Впрочем, позднее они разговорились по душам: «Джери, — умолял Псих, которого, как оказалось, "в миру" зовут Калистратом, — ты помнишь что-нибудь из наших с тобой приключений? — и добавил уже как игрок, а не как персонаж: — А то я Муркока не читал...» «Я тоже», — ответствовала Джери, после чего минут пять они оба не могли прийти в себя от смеха. «А помнишь, — нашёл-

тобой... как мы с тобой... негров в Африке спасали?» «Негров — помню, — уверенно ответила Спутница Героев. — Как спасали — пом-

ся Калистрат, — а помнишь, Джери, как мы с

ню. Тебя... Тебя — нет, не помню».

Пока народ знакомился, Рыцарь догонялся пивом, Археолог документировала события при помощи фотоаппарата, а Джери и Калистрат трепались о прежних похождениях, Хозяин Башни принялся развлекаться. Первым делом он превратил в суслика Вои-

теля-Человека. Неясно, чем уж достала обитателя мира космического коммунизма хипповая девушка-Джери с крылатым котом на плече, но, побегав немного, суслик помчался к ней и вцепился ей в ногу, превратившись в процессе обратно в человека. Джери натравила на него свою крылатую зверушку, та расцарапала Воителю лицо, сам же Воитель даже не мог











вспомнить, что он был сусликом (а поверить в такую чушь он, разумеется, не мог). Позднее Джери кидала Базилия также в Священника и в Инсектоида, но последнего защитил от ко-шачьих когтей хитиновый панцирь. А ещё она носила Базилия знакомиться с Марсианином, и инопланетный гость приветливо помахал коту всеми своими щупальцами, глазами и ушами.

Тем временем очаровательная девушка-



вампир, уже успевшая изрядно проголодаться, отвела в сторонку эльфийку Триэль — вторую инкарнацию Вечного Воителя, — усыпила и незаметно пообедала. Когда же священник решил проверить присутствующих с помощью «креста животворящего» и ткнул крестом в её сторону (чем немало напугал), она

применила на нём свою магию подчинения, заставив публично заявить, что он снимает с неё всяческие подозрения и признаёт истинной христианкой. А Элрик-Калистрат, опрометчиво употребивший по поводу происходящих в Башне событий слово «странно», тут же превратился в суслика сам. Тем не менее, свой Чёрный Меч он держал мёртвой хваткой. А ещё спустя некоторое время в суслика превратилась Джери, а Базилий удивлённо обнюхивал грызуна, почему-то одновременно пахнущего и любимым хозяином, и любимым блюдом. Этот суслик был не столь агрессивен, как первый, и лишь очаровательно повизгивал (во-







обще за игру Джери превращалась в суслика аж дважды). Досталось и Инсектоиду, который, став сусликом, с громким топотом носился по комнате из угла в угол. И никто из них после этого так ничего и не вспомнил... Кстати, чтобы отвести от себя подозрения, сам Жо-

Готтеринг демонстрировал черты, далёкие от христианского смирения: взывал к войне с

зеф де Беренже превращался в суслика тоже.

безбожниками, а затем огрел тяжёлым крестом несчастного Геймера (за возгласы «Славься, славься, Сатана!»), вырубив того на три минуты. Едва паренёк очухался, его отвела в сторонку опять проголодавшаяся вампирочка и снова перекусила, даже не воспользовавшись магией отведения глаз: народу и так было не до



того. Затем дверь в комнату открылась, и вошёл Кибер — существо с искусственной рукой и искусственной половиной лица. «Ты Корум?» — набросился на него Калистрат. «Чиво-чиво?» — не врубился Кибер, и псевдо-Элрик отправился дальше трепаться с Джери о Вечных Воителях, острове Драконов и Танелорне, да так, что кое-кто из Мастеров (Мара) в истерике бился головой о собственный мобильник. А потом Псих ввязался в демонологическую беседу со священником («Мой покровитель — великий Бог Хаоса Ариох!» «Ариох, Охренох... Каким именем не назови Дьявола, он всё равно остаётся Дьяволом!»), а также схлопотал по башке от Вечной Воительницы из светлого









коммунистического будущего, после чего провалялся в отключке три минуты. Народ же отправился в коридор, обнаружил там две запертые двери, попытался их открыть, не смог и вернулся обратно в комнату.



С потолка по сияющей спиральной лестнице спустился ангел. Священник, разумеется, не знал, что это происки коварного Хозяина Башни, заявил: «Господь услышал наши молитвы!» — и заставил всех пасть

на колени (спорить с ним не решился почти никто, ибо все помнили, что крест у него тяжёлый). Ангел спустился и помахал крылышками (Ангела отыгрывал Алый Лучник :)). Присутствующие, дабы проверить, настоящий ли он, стали тыкать в него чем придётся — кто пальцем, кто Буреносцем. Ангел обиделся, показал всем язык, плюнул и торопливо улетел сквозь стену. Ещё через некоторое время с потолка посыпались разлагающиеся тела мёртвых младенцев, источая страшную вонь, дошедшую даже до дальнего угла комнаты, где Рыцарь

бухал с Геймером. Но вскоре трупы сгнили полностью и впитались в пол.

Триэль (эльфийка-Воительница) вела себя довольно противоречиво. Она швырнула нож в плечо уже всех доставшего Калистрата, а потом сама его и исцелила









(как это случилось, Мастера пропустили, потому что способностей к исцелению у эльфийки не было). Инсектоид, Воитель-пацифист, пытался на пару с Джери утихомирить её и чуть было не прибег к крайним мерам, но почемуто (по подсказке Мастера) оказался психологически не в состоянии причинить какой-либо вред собственной инкарнации. Незадолго до этого, кстати, с такими же странными угрызениями давно утраченной, по её словам, совести столкнулась и Джери, когда пыталась на-

лала логичный вывод, что их связывает что-то важное. Что же касается «Трёх-в-Одном», то на данном этапе она сходилась с Триэлью во мнении, что речь идёт о соединении каким-то образом трёх метательных ножей...

пасть на Инсектоида, из чего теперь она сде-



А пока тандем Жозеф-Готтеринг предприняли очередную попытку борьбы с раздобыли нечистью. Они метательный нож (кажется, его для них сменяла у эльфа на черепок от древней посу-Айгуль, женщинады из Самарканда), археолог священник провёл ритуал освящения, и мнимый француз

принялся обходить присутствующих и дотрагиваться лезвием им до ладони. Ничего не подозревающая вампирушка коснулась щённого ножа и заработала ожог, чем раскрыла своё инкогнито. Недолго думая, Жозеф воткнул ей клинок в горло, и она рассыпалась в прах. А потом вернулась в качестве призрака









и действовала всем на нервы. Между тем от громкого шума уже начала осыпаться штукатурка со стен и потолка Башни и трескаться кирпичи, и Айгуль торопливо собирала столь дорогие её сердцу образцы неведомой архитектуры...

Ещё через какое-то время Триэль достали христианские проповеди Готтеринга, и она всадила нож ему в живот. Чувствуя, что смерть близка, он помазал на священнический сан своего недавнего приятеля де Беранже. Близилась развязка. Осыпалась штукатурка. Псих с криками



«Не трогайте мою мухобой... Буреносец!!!» отчаянно защищал своё оружие от чужих посягательств. Из стенки в стенку, громко топоча, пронёсся носорог.



Проанализировав имеющуюся информацию, Джери догадалась, наконец, что трое из присутствующих в Башне должны взяться за руки. Она попробовала соединиться с Инсектоидом и Триэлью, но у них ничего не вышло, и тогда к процессу присоединилась весьма кстати оказавшаяся рядом Воительница-Человек.

Три инкарнации Вечного Воителя почувствовали необычайный прилив сил. Джери от их троицы отшвырнуло, на что Спутница даже немного обиделась, хотя причины были, ко-









нечно, не в самих Воителях, а в том, что Джери, хоть и была таким же ключевым персонажем, как и они, всё же не являлась инкарнацией Воителя. Покружившись немного по комнате с весёлым криком «Хаба-хаба!», троица лёгким пинком вынесла сперва уже открытую дверь комнаты (из которой на некоторое

время высунулась голая задница и испустила в лицо троице газы), затем — дверь кладовки, где счастливая Джери обнаружила свою драгоценную шляпу и другой, не менее важный, артефакт — Рунный Посох. Хозяин Башни решил не мешать им, но хотя бы повеселиться напоследок, и, когда троица на-



правилась к двери, подкинул им иллюзию ключа. Кто-то из Воителей попытался открыть входную дверь, но это, естественно, не вышло, и пришлось выносить её ногой.

Башня интенсивно рушилась. Прихватив с собой Кибера и уцепившегося за ногу Калистрата, умоляющего отвести его в Танелорн (ув-



лёкшись, Калистрат кричал: «Джери, Джери, забери меня с собой в Мелнибонэ!!! То есть нафиг мне Мелнибонэ, забери меня с собой в Танелорн!!!»), Джери нацепила на голову шляпу, покинула башню и, добравшись до родного Танелорна, принялась уплетать маринованные грибы. За две-









рями летали гигантские стрекозы и высились не менее гигантские папоротники, так что Инсектоид понял, что это его родной мир, и, взвалив на плечо раненого Готтеринга, ринулся наружу вместе с увязавшейся за ним Триэлью (которая, очутившись в лесу, тут же уселась под деревом с гитарой). Воительница-Человек же решила пока что остаться в Башне, чтобы спасти тех, кого сможет.

Следующей «остановкой» Башни был родной мир Воительницы. В него отправились Айгуль и Геймер, Воительница же вернулась в комнату к оставшимся — Жозефу, Марсианину и Пьяному Рыцарю. Она попыталась использовать регенератор («живую воду», которая была дана ей в качестве артефакта в начале игры) на протрезвление последнего, но тот был уже давно пьян по реалу, так что она отказалась от этой затеи. Жозеф незаметно обратил Рыцаря в ледяную статую и попросил Марсианина разбить его крестом (ибо сам, будучи священником, сделать этого якобы не мог). Марсианин отказался, сославшись на свои марсианские принципы, а вот Воительница это почему-то с превеликим сделала

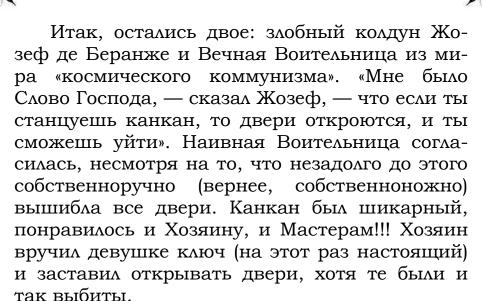
вольствием, разве что попросила новоиспечённого священника отпустить ему грехи. Мимо пролетали крылатые слоны. Марсианин, оставив зачем-то Воительнице в подарок гравицапу, столь необходимую её соплеменникам, покинул Башню, когда та оказалась в милой его взору марсианской пустыне.











...И тут Башня рухнула, погребая их обоих под обломками...

«Весело, долгожданно — я — Вечный Воитель, благородный герой будущего, — написала впоследствии девушка, сыгравшая роль Воительницы. — Всех спасу, одна останусь, чтобы проспать свою остановку — свой Танелорн...»

Итак, кто же выполнил на этот раз свой квест?

Хозяин развлёкся превосходно. Правда, не уцелел. Впрочем, он оправдывался, что тысячи лет бессмертия его уже порядочно подзадолбали...

Джери добыла свою шляпу, нашла Рунный Посох и вернулась в Танелорн, да ещё и с друзьями (пусть один из них псих, а другой наполовину железный), с ней всё в порядке.

Психу повезло так повезло: мало того, что не без помощи его телег настоящие Вечные









Воители сумели соединиться в непобедимую троицу, так ещё и в Танелорн угодил!

Воитель-Инсектоид вернулся в родной мир: не самое то, чего он хотел, но путешествие можно продолжать и из этой точки.

Воительница-Эльфийка совместно с остальными спасла Джери (вернее, открыла для неё кладовку, а спаслась Джери уже сама) и попала в лес — пусть и не родной, но вполне ей подходящий. Правда, есть опасение, что у двоих Воителей, оказавшихся в одном мире, может от тесного общения съехать крыша... Но что им, Вечным?..

Воительница-Человек... Воительница-Человек протуканила по-чёрному, до конца уверенная в том, что Жозеф де Беранже нуждается в том, чтобы его спасали.

Священника Инсектоиды, конечно, вылечат... Но на утреннюю мессу он, увы, не успеет. Да и то, сумеет ли средневековый священник приспособиться к миру, столь отличающемуся от его родного, тоже под большим вопросом...

Кибер-романтик попал в Танелорн: неплохо для романтика, но не очень хорошо для кибера. Относиться к нему там будут хорошо, из родного киберпанковского мира он сбежал, но рука и глаз у него работать здесь не будут. Впрочем, может быть, жители Танелорна и придумают что-нибудь для него...

Археолог попал в добродушный технологический мир своего будущего, да ещё с образцами материалов Башни, фотохроникой и какой-никакой, но всё же связной теорией происходившего там. Неплохо.









Марсианин вернулся на Марс. Правда, что он там будет делать без гравицапы и сумеет ли помочь без неё своим друзьям — под большим сомнением...

Вампирочке не повезло, тут и говорить нечего...

Геймер попал во времена «космического коммунизма»: и не пропадёт он там, и поиграть есть во что. Так что, можно сказать, справился.

Ну, а Пьяный Рыцарь... Ему пофигу, он пьяный. Так что даже то, что его убили, роли не играет...











Фоторепортаж



Мастерский загруз



Воительница в виде суслика прячется за системным блоком



Вечная Воительница отбивается от Базилия



Очаровательная вампирочка усыпляет эльфийку Триэль











Эльфийка очухивается после кровопускания



«Что за фигню ты мне суёшь?..»



Вампир гладит Базилия. Базилий мурчит.



Инсектоид с интересом разглядывает священника













Археолог выбирает ракурс для фотосъёмки



Геймер валяется в отключке после «креста животворящего»



«Мой покровитель — великий Бог Хаоса Ариох!»



Жозеф де Беранже превратился в суслика











«С потолка по сияющей лестнице спустился ангел..»



«Ангел обиделся, показал всем язык и торопливо улетел...»



Готтеринг посвящает Жозефа в священники

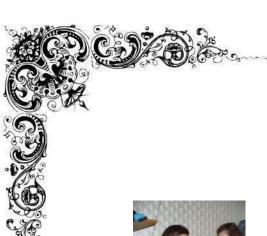


Трое соединяются в Одно...











...а Псих бухает с раненым Священником



«Они — три воплощения одного существа...»



Наконец-то в Танелорне!..



Джери в Танелорне уплетает маринованные грибы

© Фотографии Флай (Археолога) и Живы (Вечной Воительницы)

сайта По материалам Танелорн (http://moorcock.narod.ru)









