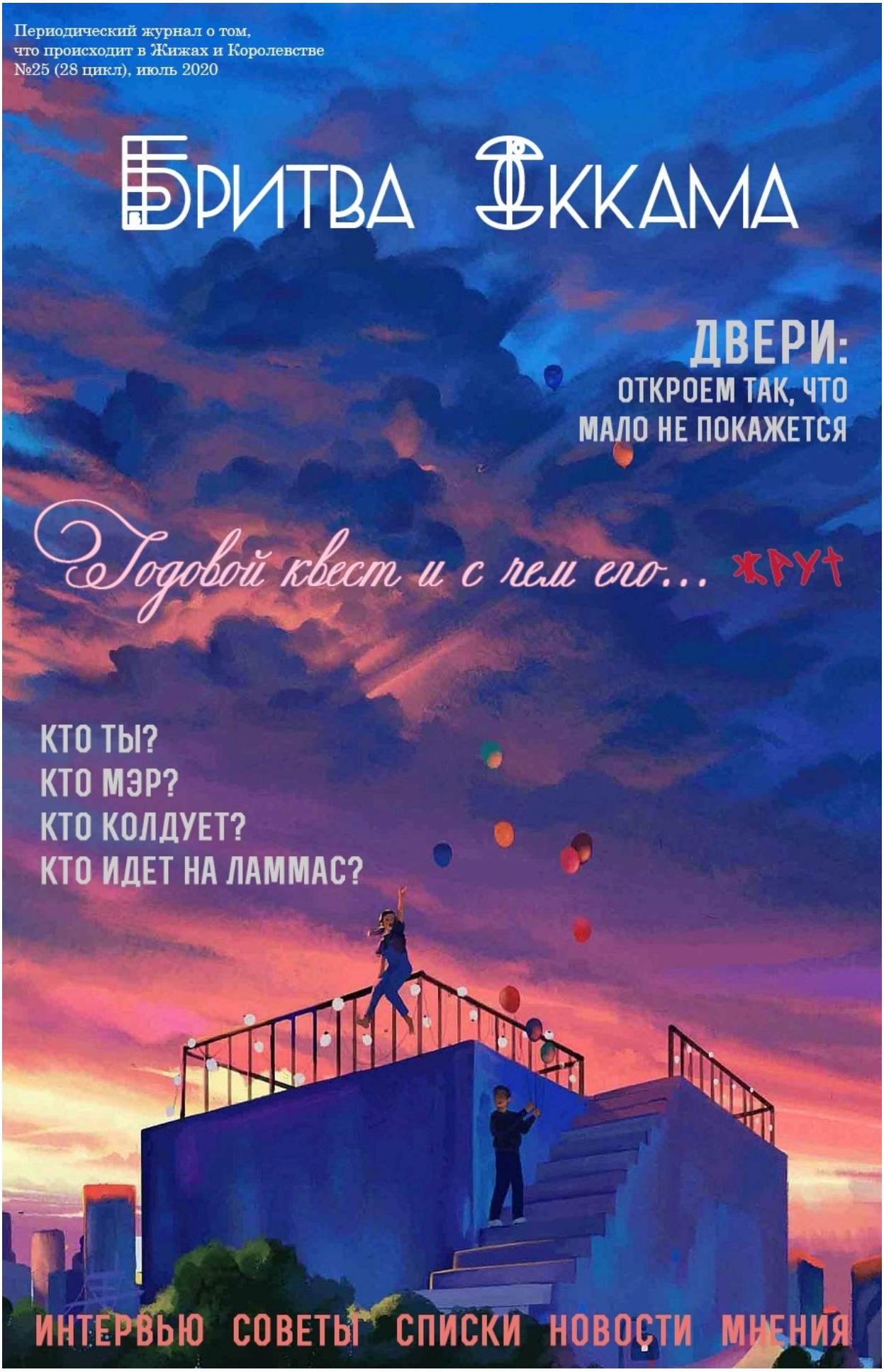
Двадцать пятый номер БО



25 - БО - Слово редактора

Мезабудковый венок
Актуальное

- Новости
- Искра, Буря - и шампунь 2 в 1
- Закулисье коменданта
- Так люди думают - nr 4
- В неучтенных случаях — курсивом

Мезакрытые вопросы
Накопившееся

- С путеводителем в дорогу
- Мезоигры
- Гильдиозные вечера 2.0
- Не переключайтесь!
- Все совпадения с реальностью не случайны

Мезамкнутое пространство
Творческое

- Ваш заказ подан, мисс
- Аномалии по-кошковски
- И нам остался только шаг
- Ищу тебя среди миров забытых
- Летний переполох
- Я расскажу тебе сказку...



Чтобы не погасло!

Между прочим это я не просто так говорю, первое августа уже скоро, вы там придумали с кем на Лугнасаде через костер-то прыгать будете? Нет? Ну так поспешите давайте. А те, кто уже все придумал, рассказывайте там, что как? Уже все психологические травмы залечили после годового?

Не обещаю, что ваши травмы залечит новый наш выпуск "Бритвы", но как минимум мы можем попытаться! У нас есть клевые настолки, клевые интервью, не менее клевые чек-листы, а от вас мы просим внимания и, ну конечно, отзывы пишите. Целуем в плечи, до скорой встречи!

Бритва О.



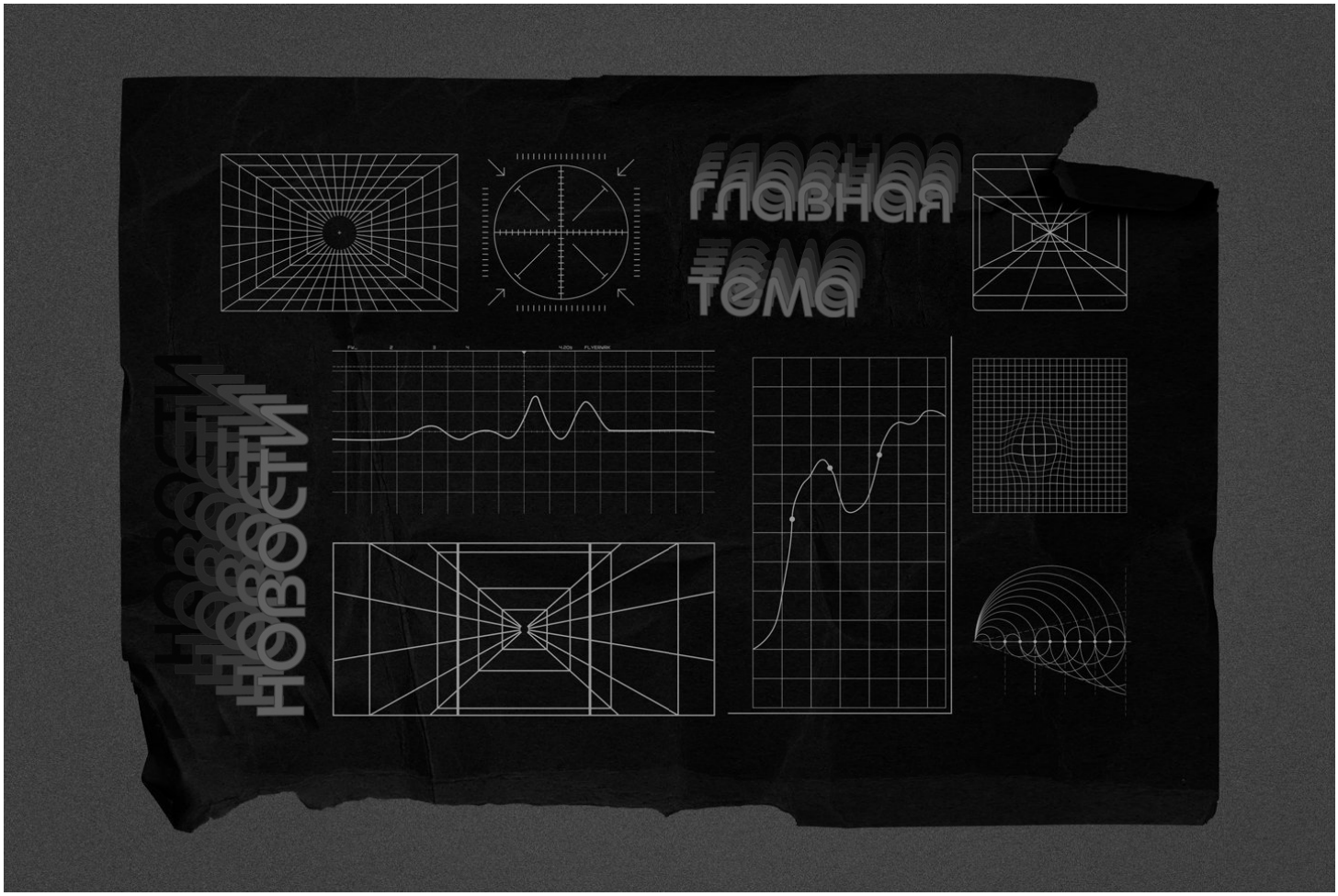
По просьбам трудящихся
и не трудящихся...



Для тех мезюков,
что теряются во время
интервью...



Те, кто дал шуму
теперь даст ответы...



25 - БО - Новости Королевства



Редко, когда учебный цикл в Мезе добирается почти до самого Лугнасада, поэтому можно считать, что вы присутствуете при небольшом историческом событии. Хотя, конечно, на фоне прошедшего на днях Летнего Годового Квеста все события могут казаться не такими уж и большими.



За пять дней мезюки и сочувствующие не только побывали в новых мирах (порой забавных, а порой и совсем не очень), но еще и узнали кое-что о мэре Жижей и о границах собственных эмоциональных возможностей. О прошедшем квесте читайте дальше в номере, мы же в двух словах добавим, что по итогу в Жижах появилась новая локация Королевского Парка (локация прогулочная и являет собой первый в Жижах парк, открытый для игры), а локация Хумгата на Авалоне сменила название и описание с отсылок на Макса Фрая на последствия заключения союза с Интерпочтой.
На данный момент все участники квеста и сочувствующие ждут разбор и могут поучаствовать в двух конкурсах: рисовательском и писательском. Условия на стене Мезы, как и всегда.
Интересным сюрпризом после пяти игровых дней стала не только Эврика с новым выпуском своего радиоподкаста, но и появление в Столовой Мезы Дабалю Киррена. И если вы не знаете, кто он такой, и чем ценно такое появление, спросите у самого старшего жителя Мезы, которого вы знаете, сколько раз он видел в локациях этого персонажа.
Мы надеемся, не последний раз. Адам, впрочем, скорее всего надеется на обратное.

О новостях общежитий, как всегда, репортажи из первых рук:

Золотая кошка

Ну і цикл, так? Всякі різні приключения все ждут в Мезі вже з мая, але такого ніхто не ожидал! Справжнє коварство, злочин, який розриває мені серце, нестерпна жесткость - і це ще не все, що мені є сказати по поводу произошедшего.Едва мы з мадам Абадонни покинули межі гуртожитку, на воздух злетіли всі мої закатки с огурцами! Все, все в труху, все в тлін, все в ніщо. Столько годин роботи, лучшие банки, найтепліші надежды на смажену картопельку з солоним огірочком в декабре ... нічого не осталось ...
Я насилу переживаю те, що случилось. Марі, думаю, тоже - з горя вона накупила всяких вещей в Грязях, куди мы командировались. Правда, заранее, но точно з горя.
До цих кошмарних событий в Кошке все було чин чинарем. Бабуся дарувала всім значки з волшебными свойствами, на що ссобачіла всі депозити своей сберкнижки. Хороший подарок перед тим, що случилось, але мені ніхто значка з починкой взорвавшихся банок не подарил!
Аврелий с другими ребятами відкрили возможность попасть через нашу каналізацію в Китайський Квартал. Волосянка говорит, однак, швидше через нее попасть можна в Аорту. Прям кубариком по трубам, со свистом.



Вільям і Шарлотта вызвали призрак горничной, и добре, що та не задержалась - делить свои обязанности со склочными бабульками мені і так хватает, скажу я вам!
Ну а прямо зараз Вітя бреет Гері волосся наголо. Говорят, Гера вже с приключений вернулась с залысинами, от нервов, а я так думаю, це вона мене поддерживает в горі. Может тоже роги підпиляти слегка?

Северсталь

Хожу уже пару недель как обухом ударенный, интересно, почему?
Пока мои сотрудники гладят котов и уже вторую неделю отсыпаются после традиционного похода по поднятию всемирной целины, о новостях общежития придется рассказывать самому. И сначала, конечно, про целину. Наша рыбка Левитан плавает, а товарищи мои страдают. Настолько страдают, что товарищ Арно решил сменить имидж и подстричься. Стригла его товарищ Вишневская, стригла и тоже страдала. В целом не одобряю, но в частности -- прическа-то вышла вполне неплохая. Еще из недавнего - товарищ МакАлистер занимался скалолазанием в Центральной Трубе, и, скажу вам, вполне успешно. В общем, как говорит товарищ Арно, послеквестовые страдания присутствуют.



А еще присутствует общая тенденция к раздеванию на аватарах. По этому поводу у меня только один комментарий: лето, видимо, жарко.
Между тем, о других новостях - как я уже упомянул, на дворе лето, а потому самое время нам построить в лофте камин. Вполне логично, не могу не признать. В общем, стройка потихоньку идет, теперь в планах это уже будет не просто камин, а портал как в известной буржуазной книжке, чтобы путешествовать при помощи пыли.
Кроме того: товарищи пользовались телефоном товарища Эврики с шоссе Тихо -- в научных целях со всеми предосторожностями; товарищ Патрик совершал паломничество к Зиккурату; товарищ Сельма и товарищ Вишневская выращивали персональные ужасы. Вырастили успешно, и, судя по всему, прямо там их и оставили.
Ну и, в общем-то, вот и всё. Заходите когда-нибудь в гости, цените маленькие радости и не теряйте оптимизма, товарищи сотрудники.
С приветом, пан Северсталь.

Клопов.ня

Я даже не буду представляться сегодня. Сегодня траур. От нас снова сливаются парни – вот это я называю трауром. Вы вообще знаете, каково это, обитать в месте, где, фактически, матриархат? И не удивляйтесь, что я в свои юные цветущие лета знаю такие слова, я еще и не такие слышал. Как-нибудь расскажу, если в гости придете.
Так вот, парни сливаются, но Феррари и Рамен пока что крепятся, на то он и Феррари. Уповаю на бренд и упертость характера у первого и на франшизу японской лапши второго. Азиаты они вообще ребята тоже упертые, почему нет.
Вы вообще в курсе, почему наши какие-то убитые? Я вот что-то пока ничего не понял, может вы чего слышали? Вот, знаете, если вытащить рыбу из воды, потом заморозить, потом подраться ею на мечах, а потом снова опустить в воду – вот это сейчас клопы. Я выгляжу бодрее и цветистее. Хотя я всегда так выгляжу, о чем это мы. Так вот намбер ту – дружочек-пирожочек есть теперь пока только у Элли, остальные шухерятся и не выходят на



свет, хотя старикан уже второй месяц ходит по общаге со своей старой колдокамерой. Она, знаете, каждый раз щелкает с таким звуком, будто тебя сглазила вобла, я поэтому и бегаю от нее. Да, и ребята потом жалуются, что от нее чешется спина. Сина чешется, У НАС, понимаете, да? Понимаете? Правда, они стали бегать быстрее, когда я про сглаз рассказал, шуток что ли не понимают.

Старикан куда-то уводил остатки сонных наших, а мы в отместку устроили дебош, приклеили все кастрюли к полкам и сделали кое-что в ванной. Но что именно говорить нельзя, иначе грудь станет волосатая, это уговор.

Ну и вот такие дела, их немного, но зато как же таинственно! Приходите в гости, ешьте кашу, не кормите птиц хлебом и не забывайте, кто радует вас самыми смешными шутками во всех Жижах!

Это я! Бесподобный Ченг и Птица!







25 - БО - Новости Королевства - 2



Учебные новости Мезы в паре строк:

- Прошел конкурс выпечки имени Адама Яновича. По итогу можно сказать, что печь мы все умеем, может быть, похуже ректора, но уж точно с такой же любовью и самоотдачей.
- Всеавалонский конкурс сочинений вызвал из чертогов разума мезюков целый десяток работ. Есть еще порох в пороховницах после годового!
- Экки Мукк продолжает лекции по изучению Жижей, в этом цикле они были подкреплены прогулкой в Чайнатаун в Парк Аномальных Развлечений. Страшно было? Это вы еще на лекции не ходили, если да.
- Феня Конопля и Адриан Брудер прочитали два свежих курса: Обрядовую Магию и Общую Теорию Ужаса соответственно.
- Прошел очередной кон Фей и Лепреконов, подруживший новых ребят между собой.



Новости Союзных Организаций и наших в них приключений:

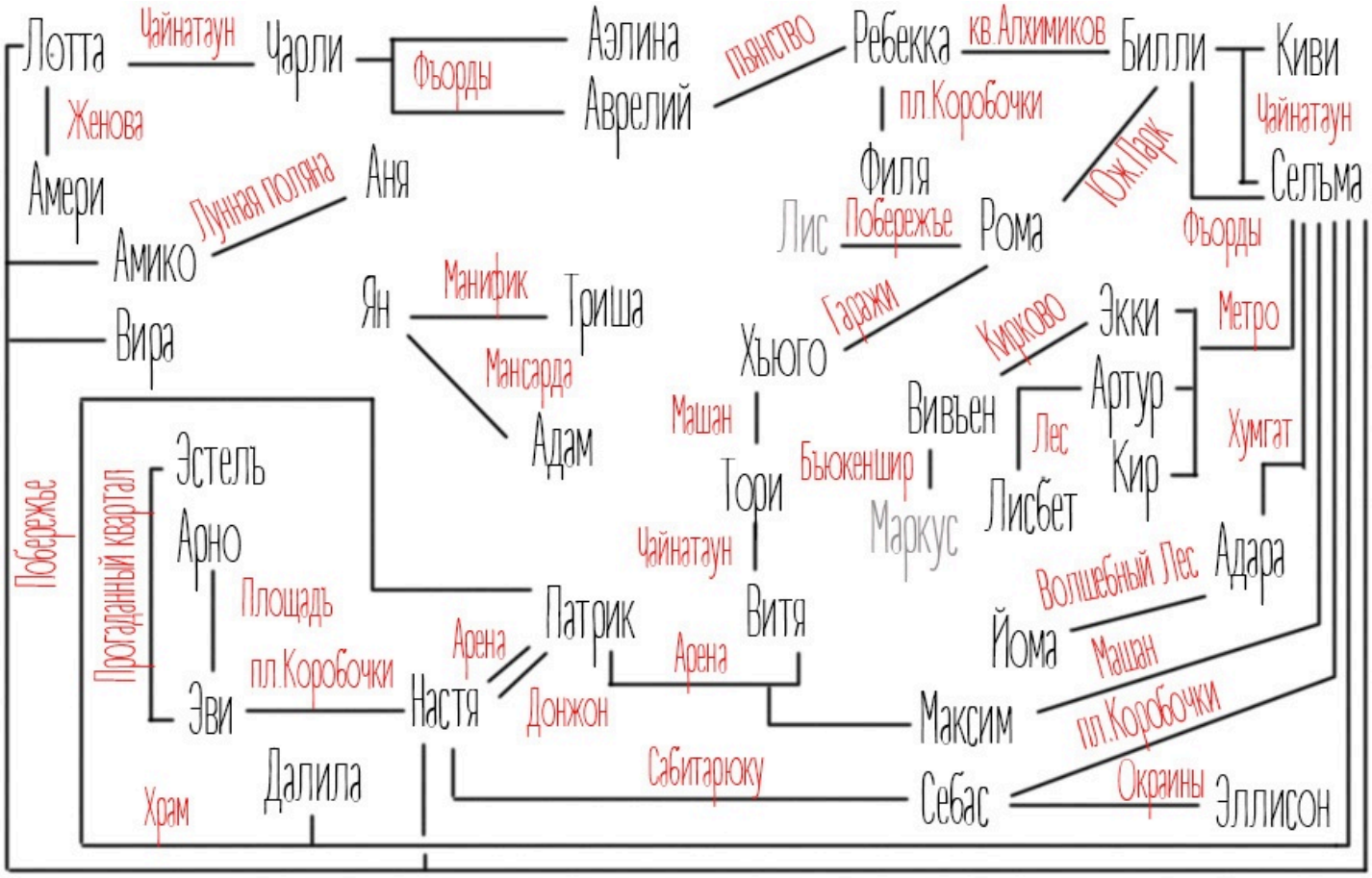
- На протяжении недели в чате Мезы гостил представитель одного из союзных министерств. Результатов пока никаких нет, статья с итогами так и не вышла, надеемся, что уважаемый представитель здоров и в порядке, и не получил слишком сильных психологических травм в процессе гостевания.
- Ответное же гостевание парочки наших мезанцев в школе Марджорам привела к застреванию у них в локациях. Непривыкшие к квестам, тянущимся несколько недель, а то и месяцев, мезюки заскучали и едва не сбежали, но квест отменился быстрее.
- Три наших девочки отправились на Турнир Волшебников от НММ, надеемся на шустрое и удачное проведение оного от мсье Корнэра.
- Также наши ребята напали на пост в Болоте Магомира, где предложили рассказать о любимых НПС - захват произведён успешно. Кто бы сомневался, нпс у нас и правда прекрасные. То же Болото похвалило нашу библиотеку в статье об открытых библиотеках магомира. И спасибо ему.

Ян Полуэктович ожил, бодр пуще прежнего и уже улетел в отпуск в Манифик -- но эта новость не такая уж и новость, так как в районе годового квеста он всегда куда-то пропадает, это в порядке вещей. Как Дамблдор. Патрик МакАлистер после всех событий с порталами и мэриями внезапно открыл на Арене тотализатор и гладиаторские бои. С чем связано такое решение -- остается загадкой, мы же можем предположить, что



оружейник планирует натренировать на следующее лето вооруженный отряд, который нагонит страху на Жижи, почище, чем... как его там? Забыли...
Пробный бой провели мальчики из "Золотой Кошки" Максим и Витя. Что и не удивительно, ведь в Клоповне почти не осталось мальчиков, а Северстальские парни должны понимать, что такое - досуг с Патриком на паре квадратных метров, и обождать со скоропалительными решениями подраться.
Экки, Сельма, Артур и Кир Милош проводили в Метрополитене заседание Гильдии Сталкеров. Так же, свое заседание проводили Ребекка и Аврелий -- законники пьянствовали в "От заката до рассвета".
Как видно из этого - все гильдии Королевства заняты по своим основным направлениям.

Игровая схема цикла:



Здесь есть твое имя? Нет? Локации ждут!



Назад

Вперед

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1



Годовой квест — это не только захватывающее приключение на несколько дней, но и долгая, кропотливая подготовка к нему со стороны квестмастера. До слов "ждем вас в 20.00 в месте Х, возьмите одну волшебную вещь" нужно написать целую главу истории Королевства. Но и на этом не заканчиваются сложности, ведь даже десять игроков (а их не десять) могут повернуть куда-нибудь не туда, изменить направление и зайти в тупик. Им нужно помочь, подсказать, но не прямо, а через игровые посты.



Когда квест завершен, нам все еще хочется "выжать" из него еще что-нибудь, продлить удовольствие. Именно для этих целей газета берет интервью у создателей игры. Все что вы хотели спросить, но не спросили. Все, что вы не знали, но хотели бы узнать.

За оформление статьи выражается благодарность всем участникам квеста, это ваши впечатления.



Марк Дубровский

*“Я вообще, если честно, не понял.
Нашу ратушу кто-то стырил?”*

Ася Тургенева

*“В итоге у нас квест-то из двух частей получается,
сначала хумгат, потом мэр.
Они связаны, но все равно шампунь 2 в 1”*





Триша Шелест

*“Возможно, что в глубине души я алкоголик,
но это не точно”*

Янус Невструев

“Я люблю толстых лягушек, нарисованные пирожные и оленят у ручейков на летающих островках”





Адам Невструев

“Хорошо выглядите.
По крайней мере, вы живы, это ободряет.”

Назад

Вперед

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 М

От лица всех вовлеченных огромная благодарность за очередной сумасшедший квест! Нервная система участников превратилась в лапшу, выплакано ведро слез и дергается каждый третий глаз, но со всех сторон доносится: «еще, еще», а это определенно успех.
Каждый год все ждут чего-то особенного, причем более особенного, чем было до. Как на ваш взгляд, удалось переплюнуть прошлые годовые? Что вы сейчас чувствуете?

Это довольно странный вопрос сразу с двух точек зрения.
У нас, когда мы придумывали квест, не было интенции посоревноваться с предыдущими годовыми. Мы стремились к тому, чтобы рассказать интересную историю, которая захватит и удивит игроков, которая их каким-то образом заденет за живое. А уж получилось ли в результате что-то там переплюнуть - это нам могут поведать лишь игроки. Потому что, честно, изнутри квеста, изнутри его механизма, я имею в виду, совершенно не понятно, как он будет воспринят. Я как автор не чувствую переживаний, когда пишу квестовые дни - я просто продвигаюсь от одной сюжетной точки к другой. *Это во многом механическая работа.* Очень сложно как-то оценить свои тексты и свой сюжет. Так что для меня до сих пор большое удивление, что квест многих тронул. Я этому рад.

Казалось, совсем недавно была Изнанка, и вот уже новые приключения в новых мирах. Почему Хумгат? Что-то вдохновило или просто локация застоялась?

История первых трёх квестовых дней довольно забавная, на самом деле. Этой зимой, когда я гостил у мисс Триши, мы как-то раз отправились пешком в еврейский ресторанчик, чтобы накормить меня хумусом. Я, признаться, гастрономический кретин и почти ничего в своей жизни не пробовал, мисс Триша меня просвещает.

изображение утрачено в ВК

Так вот, мы шли, кругом зима и холод, у нас на спинах рюкзаки. А мы - под впечатлением от недавно просмотренного прохождение игры гения **Хидео Кодзимы - Дес Стрендинг**. Там, если вы не знаете, главный герой курьер. И нам пришла в голову идея, что у нас в королевстве тоже могут быть курьеры. Например, в Хумгате.
В общем, пока мы шли в ресторанчик, мы придумали концепцию интерпочты и завязку для возможного квеста для на два. Мы почему-то были уверены, что Янусу Полуэктовичу идея с Хумгатом будет не очень интересна, поэтому рассчитывали на какую-нибудь двухдневную песочницу.
Летом же, в пароксизме отчаянья, когда до квеста оставался ровно месяц, а идей было ровно ноль, я решил вынести эту идею на обсуждение. Но этой идеи, опять же, не хватало на все 5 дней квеста. И далее начались мучительные попытки присобачить к истории в Хумгате что-нибудь. Реально, что угодно из неразрешенных тем - *Чумной, неизвестно откуда взявшиеся аномалии, мэра, Рудольфа, бунд против Рудольфа, подмена Рудольфа*... В общем, это уже совершенно другая история. А Хумгат родился из наших с мисс Шелест прогулок по ночному Петербургу и впечатлений от Дес Стрендинг. А итоговый вариант сюжета квеста, уже с

добавлением истории мэра, был утверждён только 19 июня. Впервые так поздно, на моей памяти.

За такую долгую историю наверняка набралась связка незавершенных сюжетов и открытых концов. Есть что-то, что вы хотели бы завершить, но все руки не доходят? Вы вообще поощряете инициативы игроков, которые не дожидаются глобальных квестов и сами дописывают в историю Королевства небольшие кусочки?

Обычно за все незавершенные истории у нас отвечает Янус Полуэктович. Он их периодически списками выдаёт, вот, мол, неразрешенные вопросы. Нужно в ходе квеста их постепенно разрулить. И мы пытаемся их разруливать.
А вот про инициативы игроков... Мне кажется, у нас подобных прецедентов ещё не было. По крайней мере, масштабных. Не так давно был внесён в словарь непись, алхимик, придуманный и отыгранный нашими сотрудниками. В новый фонд, который создаёт Экки, войдут аномалии из отыгрышей в Жижах. Но какие-то сюжетообразующие вещи зачастую исходят от администрации, и это нормально. У всех наших сотрудников достаточно понимания, чтобы не пытаться самостоятельно разрулить масштабные загадки, типа маньяка-Паши, убийства Януса или гибели животных. Все понимают, что с этим связан или будет связан какой-то сюжет, и зачем, в таком случае, мешать.
В общем, если вы хотите отыгрывать каких-то своих неписей и аномалии - чувствуйте себя в праве это делать. Но тут всегда нужно понимать, что и куда ты вписываешь, насколько это влияет на общую историю, и, если есть какие-то сомнения - обращаться к кому-то из руководства. По вопросу Жижей - ко мне. По вопросу Авалона - к Янусу.

Неписи подобрались на любой вкус. Многие подметили, что персонажи получились живыми, оригинальными, обаятельными. У кого-то очередной краш, у кого-то бурная фантазия вышла за берега, появились новые теории. За кого из персонажей в ответе лично вы? Как они появились?

Да в общем изначально внешний вид и характер всех пяти курьеров описал я. Появились они из головы, из каких-то ассоциаций и отсылок, из обсуждений с той же Асей.
Так вот, что касается курьеров. Йозеф и Феба участвовали в меньшей степени, их писал я. Паниз - полностью моя девочка, мне хотелось создать женского персонажа, властного, умного, хорошего дипломата, такую вот серьёзную классную девушку. Кека я писал везде, кроме мира Эндор - там за него полностью отыгрывал Янус, я его даже не вычитывал. Дамиена в мире Кшытыма писала мисс Триша, но там я её редактировал немного, потому что Дамиен довольно сложный персонаж, в нём есть какие-то тонкости, которые трудно уловить, даже я их улавливаю скорее интуитивно. Он на первый взгляд очень клишейный мрачный герой, но, на самом деле, это не совсем так. В общем, вот.
Бабуля и Табита - мои. Елена - мой персонаж, который наконец-то приобрел достойное развитие и завершение. Она не всем понравилась в Чумном квесте, но она мне нравится, она хорошая женщина, я рад, что довелось снова её писать.

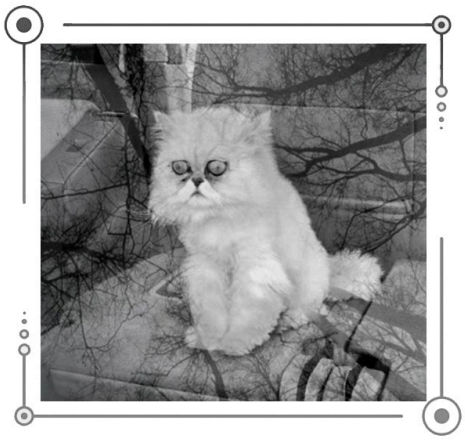


Ну и мэр. То, что он бог, *мы изобрели в потоке миллиарда предположений о том, кто он вообще такой, вы не представляете, сколько у нас было вариантов, каких отвратительных и стрёмных*. Был даже вариант что Мэр - это настоящий Адам, которого в момент второго взрыва Прытки, когда погибло Возрождение и якобы он сам, не убило, а отправило в 1957 год сразу после взрыва. И тогда бы вам пришлось выбирать между Адамом настоящим, и нашим Адамом, копией. Но в итоге мы остановились на идее мэра-бога. Потому что у нас как-то нет ни одного злого

бога, а это в общем-то странно.
Характер мэра мы обсуждали с Асей и Тришей, поймать его было... сложновато, до тех пор, пока я ярко не представил момент с пощёчиной. Вот тогда он у меня более или менее сложился. А за его историю спасибо Янусу Полуэктовичу, изначально Тахир планировался просто мудатским мудаком, который всех задолбал. Но на 4 день квеста, когда мы обсуждали его, Янус рассказал о том, что боги страха всегда были уважаемыми богами. И подсказал про то, как развернуть историю попадания Тахира в королевство.
Также не могу не сказать. Меня практически сразу очень вдохновляла идея сделать этого бога персом. Под влиянием определенного сериала. Но какого черта перс, и я был свято уверен, что Янус эту идею не примет. Но он принял. И я безумно счастлив.

Не мог не спросить про Стултус. Это что-то из личного опыта? Такое ощущение, что он реально где-то существует, и туда попадают самые грешные люди во вселенной.

Безусловно, да, это личный опыт. Мне приходилось заниматься оформлением одной государственной награды. Это был безумно мучительный и отвратительный опыт, он периодически приходит ко мне в кошмарах. Море боли, море слёз. Стултус для меня стал сублимацией походов в управления и горисполкомы. Эти места наводят на меня недоумение и тоску. Я вижу кабинеты людей, которые там работают, и не могу понять, о чём в принципе можно думать, сидя в таких кабинетах? О чём говорить? Какая у этих людей, должно быть, пустопорожняя жизнь. Поразительно.
Вообще, весь квест так или иначе строится из личного опыта, но зачастую фандомного. Мы живём в эпоху постмодерна, как-никак, поэтому постоянно используем и адаптируем множество канонов. Например, в том же Стултусе кое-кто из сотрудников поймал отсылку на «Автостопом по галактике» - там есть бюрократическая раса инопланетян. Там ещё есть очень нишевая отсылка, которую никто никогда не поймает - на спектакль (ахаха) театра БДТ «Три толстяка». Там героиня Суок диким голосом орёт **«Смерть ублюдкам»!** И так далее. Всем так полюбившаяся бабушка вышла из видео-миниатюр Шкя.



Если говорить о других отсылках в других моментах квеста - Чарли поймал отсылку на Блич, хотя я её намеренно не закладывал. Из подсознания вылезло, наверное. Система дверей в офисе интерпочты - это Корпорация монстров в чистом виде. Кшытым по задумке должен был быть Кыштымом, с отсылкой на легендарный репортаж о Кыштымском карлике, но я перепутал порядок букв, так оно и прижилось. Внешность Фебы, в какой-то мере, это отсылка на персонажей-растаманов из игры Симс, а также на персонажа Ибару Шиозаки из Моей геройской академии. Превращения Всё - это тоже отсылка на фильм «Автотопом по галактике», именно на фильм. Там космический корабль, летающий на невероятностной тяге, то и дело превращается в рандомную фигню. Фишка с Хумгатом, заглатывающим куски пространства, отчасти отсылка на малоизвестную повесть Стругацких «Экспедиция в преисподнюю» - там инопланетяне воровали куски земли, чтобы продавать их на ресурсы. Ну и может кто-то поймал маленькую отсылку на былинный сериал «Звёздные врата».
Естественно - е с т е с т в е н н о - некоторые вещи в квесте были вдохновлены Внутренними тенями. Внутренний облик мэрии, например, отчасти вдохновлён Змеиными залами. Сказки пыльной травы тоже вылезли в определённом месте. И, немаловажный источник вдохновения, - второй сезон сериала «Легион». В общем, вы видите, какая у нас мозайка. Зачастую, мы даже не делаем прямые отсылки на каноны - просто они подают некие идеи и мотивы, которые в итоге вдохновляют нас на результат.

У вас маленькая, но сплоченная команда квестмастеров (и господин Кадмон). Мисс Шелест и мисс Тургенева несомненно вложили много сил в эту игру. Я не стану спрашивать, кто и что привнес в сюжет:

сумбур (есть догадки) или рациональные предложения. Просто скажите о них пару слов.

Всё просто - не будь Аси, Триши и Януса - квеста бы не было.
Мы с Асей провели две незабываемых ночи в голосовых беседах, когда мы на протяжении 2,5-3 часов без остановки генерировали идеи для квеста, до 3-4 часов нчои. У нас даже был полностью сформулированный первый драфт годового, который накорню зарубил Янус Полуэктович. Спасибо ему за это, идея правда была херовая. Но для нас с Асей это всё равно был жуткий удар. Это было... иссушающе. Мы как выжатые лимоны были после этих мозговых штурмов. Мы были уверены, что загадку мэра совершенно невозможно разрешить так, чтобы она была удовлетворительна и не разочаровывающа. Мы вообще не хотели её трогать, чтобы не разрушить самую суть Жижей. Нам казалось, что - разрушь загадку Мэра, и весь город разом потеряет свою прелесть. Но, как-то получилось то, что получилось. Спасибо Трише, которая обратила моё внимание снова к сюжету мэра-бога, который нам с Асей казался не очень перспективным. И спасибо Янусу, который эту идею принял.



Янус Полуэктович тоже в вашей команде. А ведь прошло не так много времени с тех пор, когда все было наоборот. Вы чувствуете ветер свободы в парусах? Его мнение всегда было важно и это факт, но что изменилось?

Какая ещё свобода, что за слово такое)) У нас в королевстве, напомню, монархия. Все глобальные события должны проходить через Януса. Он наш демиург, это важно, он объединяет все истории в единое русло. Поэтому, что бы мы ни придумывали, мы всегда считались ним и ориентировались на него.
Так что по сути изменилось только то, что прежде я был на подхвате. Теперь я был в авангарде. Но генерал у нас как был один, так и остался. Так и должно быть.

Эмоциональное разделение по дням многим знакомо. Сначала это полузабавные прогулки по заповедным местам, встреча с оригинальными персонажами. Затем столкновение с проблемами и тайнами, поиски истины, закрученная интрига. Ну и потом инфаркт, разумеется. В этот раз рубец до бедренных костей. Как вы спите после такого кошмара, где ваш стыд и совесть?! Ректор чуть не превратился в яйцо, общежития горят, все ломается, люди загнаны в угол...

Выше я уже говорил, повторю. Все самые эмоциональные моменты квеста пишутся с холодным носом. Может быть не у всех так, но у меня так. Придумывать всякую такую жесть и вовсе весело. В этот раз нам нужно было действительно вас напугать. Придумать кошмар не такой, как был в Вурхейме, не хоррор и скриммеры, а такой сюжет, который напугает в первую очередь игроков, а не персонажей. Я изначально думал убить Адама, но Янус Полуэктович правильно сказал - никто не поверит, поэтому пришлось убивать Марка. Я уже как-то раз собирался покуситься на его целостность, поэтому было больше шансов, что вы поверите в его смерть. И далее Янус Полуэктович предложил сжечь одно из общежитий. Уже когда я писал финальную подробную раскладку сюжета по дням, я решил уничтожать все. Чё мелочиться. Нам надо было как-то более или менее логично загнать вас именно в Северсталь (потому что, теоретически, там находилоь волшебное зеркало, но реальность внесла коррективы. Слава Есусу, Патрик всё же его принёс. Спасибо, Патрик. Я люблю тебя, Патрик). А там уже пришла немного сюрная идея со строителями. Не знаю, из какого моего подсознания она вылезла. Удивительно, что вы не пошли бить строителям морды - это хорошо.



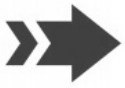
А после того, как начитаешься ваших эмоциональных реакций в локации и в чате и вовсе спится очень хорошо. Мы с Янусом, Тришей и Асей как вампиры за вами следили. Очень в общем понимаю Тахира - вкусно.

Ладно, шутки-шутками, но надо же было так растравить душу. Все прекрасно понимают, что Адам постоянно гуляет по лезвию бритвы, ему ничего не стоит связаться с китайской мафией или потусторонними силами из любопытства, а уж про старшего Невструева и говорить нечего – тела по всем островам валяются. Но как вы решились развоплотить своего персонажа? Пусть временно, но ведь тогда этого никто не знал.

Решение развоплотить Марка не стоило мне ровно никаких душевных сил. Это же часть квеста, приключение даже. Можно теперь ему парочку прикольных фобий добавить. Было даже забавно сначала отыгрывать его бестолковый характер с шуточками, зная, что вот ещё пара кружков - и будет вам сюрприз. А то, что вы так ярко на неё отреагировали, я прям такую волну любви ощутил. Вы такие коты невероятные.

тащемта

```
{{Hider|FUCKYOU
FUCKFUCKFUCKFUCKFUCKFUCK
}}
```



25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 М 2

Было что-то, что мешало играть? Какие-то ненужные реакции игроков или, наоборот, что-то не сработало так, как планировалось. На что сейчас мезовцам нужно обратить внимание? Что-то доиграть, доделать, исправить.

На самом деле, я в огромном напряжении читал ваши обсуждения после четвёртого дня, когда посыпались предложения воспользоваться порталом, унести Адама в Нью-Ех и всё такое прочее. С точки зрения ваших персонажей это логично, но всё же квест - это не 100% интерактивное развлечение. Зона интерактивности у игроков не очень большая и во многом ограничивается заранее прописанными материалами гейм-мастера. Написать с нуля парочку кругов во время квеста - вполне возможно. Но не целую сюжетную ветку. Это печальная реальность. Ну, может не очень печальная. Собственно, у меня на всякий случай даже заготовка поста была на тот случай, если бы вы попытались воспользоваться порталом - он бы взорвался у вас в руках. Но в какой-то момент я всерьёз заволновался, что кто-то из вас может уйти из общаги, и тогда пришлось бы придумывать, как вытаскивать вас из кошмара.



В общем, доверяйте квест-мастерам, коты. Мы, правда, планируем всё очень подробно, и мы можем реагировать на ваши действия интерактивно в прямом эфире. Я стараюсь это делать как можно чаще - всегда приятно видеть, как локация отзывается на твои действия. Но сама механика квестов всё равно остаётся рельсовой, это нужно понимать. Играем на взаимном доверии - мастера доверяют вам, а вы - нам, и все счастливы.

В остальном, вы играли супер-хорошо. Безусловно, были какие-то странные моменты, типа ведра черешни (я не знаю почему, оно меня триггерило просто страшно, простите))) или попытка кражи пайков на Стултусе. Или момент, когда вы собирались превратить Всё в куб (пик фантазии). Но это мелочи. Вы играли довольно быстро, не тянулись, вообще горжусь. У нас и правда лучшие ролевики магомира.

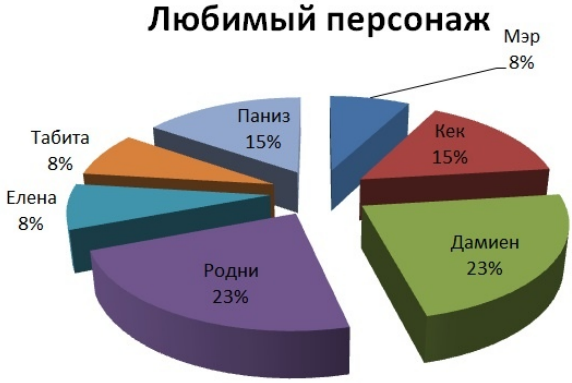
Многие годы фигура Мэра волновала умы и сердца сотрудников. Какие только предположения не строились, какие только теории не выносились на обсуждение. Реальность превзошла все ожидания, потому что такого не ожидал никто. Это же обыкновенная должность, бюрократический элемент и вот что вышло. Будет ли теперь он как-то влиять на жизнь персонажей (кроме Чарли, конечно, с ним-то уже все)? Ждать ли новых встреч?

Миллион версий - миллион мы с Асей перебрали. Мы всерьёз собирались уже идти к Янусу и признаваться, что идей у нас нет. В одном из вариантов это был какой-то странный ИИ-алгоритм, который должен поддерживать город в хорошем состоянии, но после взрыва у него съехала крыша, и хорошее состояние для него - это то, что установилось сразу после катастрофы. Был 'вариант, что мэр - это сущность, которая сидит в нескольких людях сразу, но они не знают об этом (передаю привет всем фанатам Внутренних Теней). Мэром также могло оказаться Всё - изначально мы с Асей придумали это существо именно как мэра. Или он бы стремился к тому, чтобы увести весь город на изнанку. И среди этого множества была идея, в которой мэр был злым богом. Нам с Асей она изначально не очень нравилась, потому что, ало, бритва Оккама - зачем плодить лишние сущности? И, к тому же, у нас уже есть очень сильные верховные боги - почему они не могут разобраться со строптивым коллегой? Тогда уже, тыкаясь в идею мэра-бога, я подумал, что другие боги могли его проклясть забвением, настолько, что сами забыли о его существовании. Из разряда - может ли всемогущий бог создать такой тяжелый камень, который сам не сможет поднять. Это было прям хорошо, прям логично. Вот так всё и сложилось.

Будет ли он влиять? Ждать ли новых встреч? Понятия не имею, товарищи. Если у нас годовые квесты придумываются за 2-3 недели до собственно квеста, то как мы можем что-то обещать и предполагать?



К слову об ожидании. Теперь просто трава накалилась от напряжения. Люди будут ждать разбор. Это явление чуть ли не такое же важное, как сам квест. Вы знали, что чем сильнее игрок размазан, тем ему лучше становится? Это какой-то годами сложившийся феномен. Но я не совсем об этом. Как вам это дается, не хотелось когда-нибудь пригладить комментарии и сделать все розовым и пушистым?



Пока вы этого разбора дождётесь - рак на горе свистнет. Я очень медленно читаю и буду проверять вас вечность. Мои разборы любят меньше, чем разборы Януса - это справедливо, он умеет остроумно размазать. Я умею душно вчитываться в правописание. В любом случае, у меня случай обратный случаю Януса. Мне иногда сложнее проявить резкость, даже в тех случаях, когда она уместна. Не то чтобы я боюсь кого-то обидеть - я вас люблю, и вы это знаете, поэтому вряд ли обиделись бы на мои слова. Такой вот я человек, что поделать.

Ну и, конечно, обратная реакция. Есть впечатления со стороны игроков, есть с вашей стороны. Это тоже очень важно, люди хотят верить, что и вам было так же хорошо. Оставьте, пожалуйста, им небольшое послание.

Я очень счастлив, что вы приняли этот квест. Это самое главное и самое большое счастье для меня, что история, в которую мы вложили столько времени и сил, вызвала такой яркий фидбэк. Эта история не была идеальна, в ней были и остаются проблемы. Но она тронула вас, заставила испытать сильные эмоции, провести пять дней в напряжении вместе с нами. И это на самом деле счастье. Я люблю неписей, которые у нас появились благодаря квесту. Я люблю нашего мэра. Я люблю Эврику, которая помогает нам своим голосом. И вас я очень люблю. Спасибо.

На главную

Ася Тургенева

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 Ас



Начинаю с благодарности за прекрасный квест! За несколько дней случилось много всего: смех, слезы, интриги, расследования. Толпа игроков нахваталась впечатлений до конца года, а история королевства приобрела еще один лихой завиток. Но и сил тратится не мало.
Как же вас угораздило попасть в эту мясорубку?

Со мной всё просто - в какой-то момент Марик позвал меня подумать с ним, что бы этакое можно было дать на годовой. Это был уже конец мая, обычно к этому моменту есть какие-то уже наработки, а тут, насколько я помню, были только возможные направления развития сюжета — типа, вот пора бы мэра раскрыть, или Чумной, или что-то еще из висящих вопросов.
Ну и вот, мы сели думать, что можно было бы взять — Марик вспомнил про их с мисс Шелест идею о почтовой службе, и здесь как раз-таки всё довольно быстро придумалось - разделить на три мира, всякого дать красивого и интересного.
Реальная мясорубка была в том, чтобы придумать — как добавить квесту масштаба, какой вопрос подвязать и раскрыть. И вот над этим мы коллективно думали недели две.
Но изначально да, Марик просто позвал отвлечься от реальных экзаменов в университете моем и поболтать по скайпу-поразгонять за годовой.

Чувствуете гордость за проделанную работу? Ваш персонаж не так часто появляется в игровых локациях и редко участвует в сюжете. А не хотелось бы что-то изменить? Быть не просто, скажем так, рукой указующей путь, а кем-то активно участвующем в процессе. Или закулисные роли как раз в вашем вкусе?



Я бы очень хотела поиграть на этом годовом, но у меня рабочий график такой, что 8 вечера - это середина рабочего дня, так что тут вопрос был вне повестки дня. А писать посты я не решаюсь как раз потому, что я давно не играла и боялась просто написать фигню. А кому оно надо - переправлять за мной посты, когда времени и без того нет.
А по поводу гордости - гордость есть, мы очень радовались, что ребятам зашел сюжет и персонажи и вообще. Но не в смысле "ах какая я клевая", а в смысле "слава богу, что всё хорошо восприняли".

Мир бюрократов отчасти на вашей совести. Вы с господином Дубровским создали нечто чудовищное, но в то же время забавное. Ваш коллега сказал, что ему приходилось испытывать муки хождений по кабинетам. Расскажите о самом ужасном проявлении бюрократии в вашей жизни. Это отразилось в игре?

У меня нет слезной жизненной истории, какая есть у Марика, я думаю все с бюрократией сталкивались так или иначе — сходи туда, а вот ты не туда взяла номерок, иди бери номерок в другое место, и очереди, очереди,

очереди.
Я вот ИНН свой уже полгода забрать не могу, это да, ходит туда-сюда по инстанциям, жду и жду его, но это пассивное страдание с бюрократией, так что даже и не знаю, считается или нет.
Единственное, думаю, что никого не удивлю, рассказав, что этот мир частично еще и дань уважения "Автостопом по галактике" — мне очень понравилась при просмотре идея о мире таких отвратительных людей, прямо мерзко и сатирично и интересно поиграть на день-два.

хумгат

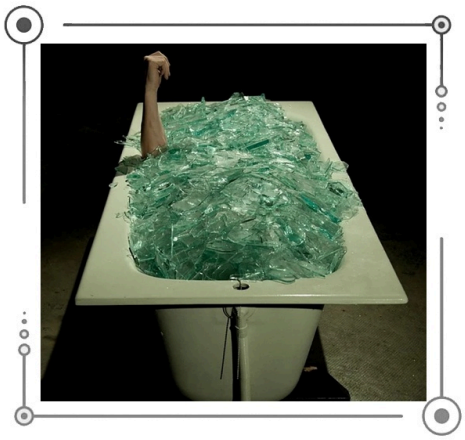
Видеозапись

А какие еще миры могли появиться в квесте, но были забракованы по каким-то причинам? Чего избежали наши туристы?

Ой, сложно вспомнить вообще все, что придумывалось. Точно помню, что один из вариантов, который мы разгоняли - это мир, где идет война, мне он в голове виделся именно депрессивным, страшным, бессмысленным. Но в итоге правильно, что его не взяли - тот же Кшытым хоть и криповый, но не депрессивный сам по себе, он лучше вписывается в события квеста.

Вам легко работается с остальными квестмастерами? По традиции напишите пару слов о каждом из них.

Ну тут как бы очевидно, что Марик ❤ мисс Шелест ❤ Ян Полуэктович ❤.
Так вышло, что я в основном работала только с Мариком, а потом они с мисс Шелест и Яном Полуэктовичем обсуждали отдельно. И с Марком мне работать всегда легко и комфортно, мне кажется нам обоим проще думать и что-то придумывать в процессе разговора, так что это считай тимап года.



Мисс Шелест это человек с очень необычным взглядом, она типа может посмотреть на какую-то идею и вывернуть ее в совершенно другом направлении, более прикольном. Вот как родилась идея про бога-мэра. Мы изначально с Марком думали порассуждать, кто вообще такие боги, это просто сильные волшебники или кто-то еще, и в этом контексте провести мэра. Но в целом идея нам не особо заходила - потому что нам казалось важным сделать что-то ну вот чтобы совсем никто даже и подумать такого не мог. А в итоге мисс Шелест потом эту мысль вывернула вообще в другое русло, и получилось здорово.
Поскольку я раньше-то почти не видела, как Янус Полуэктович работает над квестами, мне вот в голове отложилось, насколько же у него широкий контекст. То есть он и тут что-то знает, и там в матчасть может, и везде и всегда. Короче, меня впечатлило его умение додать глубины и морали в любой момент в любую историю. Вот. Любовь.

Не жаль было уничтоженных нервных клеток игроков? Конечно, это не упрек, ведь всем понравилось, но толпа растерянных и даже шокированных людей, которые зовут Адама, Марка, но никто не откликается... Не хотелось выскочить из кустов и крикнуть, что все еще будет нормально, все образуется?

Не хотелось, у меня субъективно годовой про Раху - самый любимый, потому что столько эмоций я потом вообще никогда от игры не испытывала. И я бы не хотела, чтобы мне посреди квеста заспойлерили, что всё будет гуд. И тут тоже, если бы я играла, я бы не хотела знать. Поэтому и желания выскочить из кустов не

возникало - это считай своей же песне наступать на горло.

Был ли какой-то момент в игре или какая-то реакция, которая особенно запомнилась?

Три момента. Реакция ребят в четвертый день - это, конечно, самое лучшее. Почувствовала себя вампиром абсолютно: ваши эмоции - лучший отзыв, который мы могли получить.
Еще фишка с Н И Ч Т О очень понравилась, то как ребята ее обыгрывали, кто-то лучше, кто-то хуже, мне вот особенно запомнилась Лида.
Ну и, конечно, не сам момент в игре, но танцы вокруг зеркала - очень я переживала, что про него забудут и не привезут обратно. Патрик, чмок тебя в лобик.



И, конечно, немного своих впечатлений. Что, как, хочется ли повторить, получилось ли подпитаться эмоциями, как Мэр, есть ли задумки на будущие квесты (дай Триединый, они будут)

Повторить не хочется — тут такое дело, единичное, очень многое ставилось на эффект неожиданности, да и ни к чему повторять, если можно сделать что-то новое и тоже хорошее.
Про эмоции — да, абсолютно, все мучения, все страдания, бдение до четырех утра и творческие тупики стоят того, чтобы потом читать, как ребята реагируют.
А вот по поводу задумок могу только повторить за Мариком — у нас идею утвердили меньше чем за месяц до квеста, о чем вы, какие новые задумки.

На главную

Триша Шелест

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 Т



Шел к вам с намерением задать серьезные вопросы, но так и не смог их придумать. Поэтому что есть, то есть. Спасибо за фантастический квест и за колоссальное удовольствие, которое получили все! Мне кажется или он дался тяжелее, чем предыдущие, в которых вы принимали участие?

Пожалуйста! Рада очень, что вам понравилось, вот честное слово. Были опасения, что какие-то моменты не зайдут. Лично мне тяжелее дался последний квест, с Изнанкой, потому что мы с Марком пропихивали идею из чужого фандома и это было сложно сопоставить с нашим миром. Точнее, нам казалось, что все офигеть как отлично, но Янус Полуэктович настаивал на адекватной логике и было тяжело заземляться в эту логику)) Он-то прав, ты это понимаешь, но А ВОТ СМОТРИТЕ ЕЩЕ НА ИЗНАНКЕ ЕСТЬ и Янус такой, Господи, зачем я вообще их в это пустил.
Ну и еще момент, в реале, во время этого годового, у меня был отпуск и вокруг была семья, частный дом и все, что с этим связано. То есть, сесть и спокойно все написать в течение дня у меня просто не получалось, поэтому, когда мы уехали с родителями на природу и остановились ночевать у бабушки с дедом, я поняла, что это мой единственный шанс. Так и получилось, что Кшытым я писала в кромешной темноте деревенского дома, где-то с 11 вечера до 4 часов утра, без перерывов. Хотя нет, были перерывы, я пыталась понять, идет на меня что-то из темноты или нет.

Кшытым – ваше творчество, а Кытах яркий представитель этого мира. Говорят, что каждый непись обязательно содержит в себе черты ролевика, который им играет. Что Кытах взял от вас?



Ха-ха! ХА! Наверное, тот факт, что ко мне часто подходят деды. Без шуток, я пользуюсь популярностью у пожилых импозантных мужчин и дедов. Нет бы красивый парень моего возраста, так нет же, девушка, хотите я расскажу вам про гармонь и местную архитектуру, а волосы у вас такие красивые.
Возможно, что в глубине души я алкоголик, но это не точно.

Это не совсем такой свойственный вам персонаж (плюс чернильные пальцы из печи, брр), он не слишком добр, не слишком весел. Вы не хотели бы когда-нибудь так изменить своего основного персонажа или создать нового, который был бы супер не похож на привычный характер? Вам нравится играть кем-то злобненьким?

Мне нравится участие в квестах именно тем, что можно придумать непривычного для себя, но временного персонажа. Я не хочу отыгрывать на постоянной основе безумие, злобу или хандру, просто потому что это не только не свойственно моему темпераменту и характеру, но еще и потому что это сложно эмоционально. Другое дело, когда эти чувства в тебе так или иначе рождаются и копятся, ты же живой человек. И тогда бывает круто перевести это в хороший пугательный текст, то же описание или боевку. Ну и экшн мне нравится, нравится, когда с помощью текста можно передать какой-то эффект внутри сцены, все сразу становится

гораздо динамичнее. Нравится, когда вы быстро реагируете, я сразу прямо чувствую драйв))
Кроме того, нравится читать всякое про странные события, треды на пикабу или просто натыкаюсь на что-то в сети. Люблю испытывать страх, как в детстве, когда ты несешься из-за дома с вытаращенными глазами, потому что там дернулись кусты, а до этого тебе полчаса рассказывали про то, что в этом месте раньше делали гробы и там ходит черт. Не знаю, я это дело люблю)) Поэтому и пишу про то, что мне бы самой понравилось.

У вас были какие-то идеи по поводу сюжета квеста, которые вы даже не предлагали из-за их полной и окончательной безумности?

Кстати, совсем нет. Идея у меня сложилась как-то сразу, оставалось ее оформить, с Янусом, Асей или Марком я вообще не советовалась, просто написала, выложила в черновик и там уже Марк правил только реакции Дамиена.



Поговорим о тех, с кем вы делили полночные часы бдения. Марк, Ася, Янус Полуэктович – не первый год вам знакомы. Не будем ходить вокруг да около, за что вы их любите?

Я прям могу перечислить, Асю я люблю за вообще за все, и в особенности за мозг. Я не знаю, как мы бы были без нее в этом квесте, ей-Богу. Прям встречаете ее в чате и тут же целуйте, пока она не начала говорить про политологию. После этого вы про поцелуи забудете, так что надо сразу брать, пока тепленькая.
Насчет Марка то же самое, он вообще делал весь квест в одинокого и это достойно уважения, он очень выложился. Ну, вы сами все видели и читали, это пушка)) (мне кажется, он немножко сумасшедший, раз в это вписался, но за это любим).
Янус Полуэктович это стержень и опыт, без него по-любому бы случились какие-то логические или сюжетные дыры, кто-нибудь бы поторопился или еще что. С ним просто тупо спокойнее сидеть вести вообще любой квест, не только годовой. Он чувствует лучше всех, что может вам зайти, а что будет ерундой)) Я уже не первый год в ролевой, но все равно ощущаю себя гораздо увереннее, когда знаю, что Янус рядом. Да и у Марика, думаю, также.

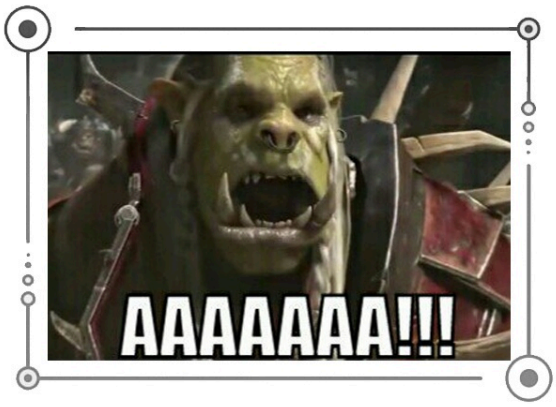


Перечислите ваши косяки... Думали я это спрошу? Ха. Спрошу. Возможно, вы единственный человек в нашей ролевой, которого любят за это еще больше. Было что-то, что вы сделали не так, как планировалось?

Ха-ха, спасибо! Не, вообще Кшытым вышел неплохой, разве что можно было сделать побольше мягенького интерактива. Когда ребята только шли осматривать дома, можно было прописать больше тихих странностей, чтобы они были не только по возвращению к домику с Кытахом, но и рядом с заброшенными избами тоже. Еще больше, ха-ха. Но вообще идеей был именно момент с выжиданием, вы должны были ничего не делать несколько постов, пока не началось бы мракобесие.
Хотя нет, я знаю, какое мое самое лучшее достижение за этот квест, я знаю! Насчет косяков-то – я ни разу, ни разу! Не отправила пост локации от своего имени. Лучшее достижение за девятилетний ролевой опыт.

Во время квеста было что-то в поведении игроков, что вас восхитило или встревожило? Какой момент больше всего запомнился? Или напугал.

В принципе ничего не напугало, у меня были почти все ребята опытные и я получила ожидаемую реакцию. Единственное, что меня озадачило и напрягло, это что в мире школы мадам Мамблчук мезюки отняли у живой мыши органы чувств и лапы) Это было жестче чем то, что происходило в Кшытыме, имхо. С одной стороны, вас можно понять, но с другой типа, что-то как-то мдам)) Я уже не раз говорила, что наша ролевая это чудесный плацдарм для спонтанных психологических игр и повторю это еще раз))



Несколько слов для наших игроков, которые в очередной раз рисковали жизнью и нервами. Любые мысли, чувства. Совпало ли то, что в итоге получилось с тем, что вы ожидали?

Лично у меня не совпало, потому что вы дали такой фидбек, что я чувствовала себя вампиром, который вот-вот лопнет)) Это волшебное ощущение, ради этого стоит не спать до четырех утра и ломать голову еще дольше. Я же потом тоже слушала Эврику и это меня окончательно добило, если честно, сколько я раз потом ее переслушала, три, пять? Не помню. Было очень жаль людей, которые приходили в Королевство и не цеплялись им) Я сидела, как дурак, и мне было их искренне и по-печальному жаль, потому что участие в такой истории меняет всех нас, и кто играет как участник и кто пишет сюжет. Не кардинально, конечно же, но наполняет, вдохновляет, оживляет. Если в нашем реальном мире и есть волшебство, то вот оно, самое яркое его проявление, не надо далеко ходить. Поэтому я желаю всем нашим игрокам открывать в себе нужные форточки для того, чтобы это волшебство в себя пустить.

На главную

Янус Невструев

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 Я

Янус Невструев

Годовой квест закончен. Он был ужасный и прекрасный одновременно, впрочем, на меньшее никто и не рассчитывал. Легко было отойти немного в сторону и отдать карты в руки господина Дубровского и команды помощников? Справляются?

Когда у нас проходил квест на открытие Правой Мезы, я сказал Марку, что следующий годовой он проводит сам, а этот мой последний. Следующими годовыми были Раха и Островные Боги — и в Рахе Марк, действительно, почти все сделал своими и Тришиными силами. Но потом провелся летний квест по 1955 году и летний по Изнанке, а я все никак не мог отдать эти самые карты в руки Марику.
Так что этот годовой получился долгожданный. И я очень отдохнул в этот раз - по факту, на мне была только вычитка и критика сценария и полтора дня в роли нпс, я вел Кека - один целый вечер и пара постов в погрешности. Быть в курсе происходящего и смотреть за локацией только как читатель в остальные дни для меня было чем-то новеньким, но, определенно, удачным. Я не могу обещать, что не влезу в годовой квест 2021 года, но уже теперь точно знаю, что могу и не влезать.
Марк справляется отлично, он хорошо чувствует историю Жижей, в конце концов, это он этот город и придумал. Триша и Ася, на мой взгляд, замечательно ему помогают и идеями, и текстом.

Вы забраковали первый черновик. Если не углубляться в детали, то речь там шла о нарушенном протоколе, опечатывании общежитий и убийстве мэра. Почему эта история не подходила? Есть вообще что-то такое, с чем бы вы категорически не согласились в сюжете квеста?



Да, я думаю, что Марк не слишком сильно будет ругаться, если я расскажу о забракованном сюжете. По итогу квеста в первой версии мэром Жижей должен был стать сам Дубровский.
Я очень люблю персонажа Марка, он для меня многое значит, и я не хотел бы ему такой примитивной судьбы. Тем более, дети слишком форсили эту версию с мэром-Марком, а мне не нравится давать им то, что они и так уже напридумывали сами. В чем же тогда наша работа?
Я не люблю, когда в квесте много смертей, смертей нпс или, тем более, выводы персонажей. Сделать Марка мэром лично для меня равносильно его выводу — Дубровский и так нигде не играет больше, а с такой должностью поводов появляться на людях у него бы вообще не осталось.

Мы все привыкли, что вы или Адам всегда на волосок от гибели и, в принципе, иногда этот волосок рвется. Вы от этого даже хорошеете иногда лет на двадцать. Но исчезновение Марка было тем еще сюрпризом. У сотрудников даже тела не осталось, чтобы его куда-то приволочь и провести пару обрядов по воскрешению. Конечно все осознают тот факт, что невозможно просто так забрать ключевого персонажа, но все же неизвестность тяготит.
Адам превратился в птенца, Марк пропал. И тут я спрашиваю, вам кого больше жалко?



Сложный вопрос, господин Деште-Лут. Гибель Марка несет за собой очень много последствий и для моего персонажа, и для Мезы, и для персонажа Лены Лис, например — она не играет, но номинально на островах есть, и отрывать от нее нагреженного брата весьма травматично, на мой взгляд. Марк для Яна любимый аспирант, он долгие годы заменял ему сына, возможно, Ян даже чувствовал к нему что-то не совсем прям уж отцовское, поэтому его исчезновение не сделало бы моего персонажа добрее, скажем так.
Адама же из птенца я бы расколдовал обратно. В конце концов, не колдую я сейчас так, в силу легких обстоятельств собственной гибели. После такого силы быстро восстанавливаются, и вернуть сыну человеческий облик для меня не составило бы проблемы.

Вы создали эпизод с Эндором. Тот мини-квест с пришедшими эндорцами был подготовкой к летнему квесту?

Нет, ни в коем разе. Где-то с полгода или год назад я спрашивал на лекции по МО, что дети хотели бы видеть в квестах. В числе ответов были хорроры, взаимодействие с Рудольфом, что-нибудь по гильдиям и возможность раскрыть пополнее, что это за школой мезюки прикрывались в 1955 году. Из всего услышанного те же гильдии я воплотить не могу, квесты с Руди упираются в некоторые инструментальные проблемы (страница Рудольфа много лет уже существует без привязок, и игры с ним это всегда игры через капчу, вести квесты так сложно), те же хорроры, возможно, будут еще впереди, а вот школа Мадам Мамблчук - это просто, на вечер, песочница.
Что мы и сделали — квест с гостями из Эндора вели Марк и Триша, и он вообще не предполагался каким-то сюжетным. Это просто был вечер по заявке, так сказать. Однако, он очень всколыхнул мезюкам настроение, у многих из наших студентов остался к Эндору крепкий негатив, а я это очень не люблю. Именно поэтому гештальт этой школы надо было закрывать. Возможно, если бы не это, первая группа студентов попала бы в какое-нибудь совсем иное место.



Почему стихи?! Вы кому-то проиграли «действие»? Но даже если не учитывать стихи и рисунки, то события у «эндорской» группы были гораздо мягче, чем у других. Так случайно получилось?

Я не так сильно не люблю стихи, как принято считать. Точнее сказать, я не люблю, когда плохие стихи собственного сочинения человек преподносит, как шедевр. Да, все творчество важно и всех надо хвалить, что они что-то вообще делают, хотя бы буквы знают, например, но если сделано плохо, на мой взгляд, на это нужно указать. Со мной можно не соглашаться, это моя точка зрения, от которой я отходить не планирую.
Стихи в честь лягушек - это просто забавно. Поиск рифм развивает речевой аппарат и ритмику, это нужная штука.
Мягкость моего мира упирается в то, как я вижу Эндор. Я не люблю писать боевки, не умею, не хочу ранить детей. Мне интереснее посмотреть, как студенты видят различия между мирами и между магией, как ведут себя в обстоятельствах неожиданного дружелюбия, могут ли они рефлексировать через удовольствие, а не через пожирание стекла.
Хтонические деды, обряды, шаманы, деревенские кошмары — Триша это любит. Антиутопии, необычные психологически ситуации, сложные взаимодействия — это любит Марк. Я люблю толстых лягушек, нарисованные пирожные и оленят у ручейков на летающих островках.

Бывает, что кто-то из старожилов ролевой мечтательно закатывает глаза и вспоминает как пять дней плакал кровью «после разбора Януса». Некоторые считают, что Марк не так суров, другие, наоборот, что слишком суров, третьи еще ничего не испытали и думают, что это пустяк. Вы бы согласились на разбор своей игры от Марка? Может, догадываетесь что бы он в нем написал?

О, был как-то случай. Давным давно на экзамен по МО в Незримом я выкладывал кусок своей старой домашней работы из Омута по зельеварению, кажется, с нарочно допущенными ошибками. Ошибок я наделал там сам, ну, предположим, двадцать штук - не так поставил запятую специально, изменил глагольное окончание и все прочая. Марк в то время был студентом Лурeи и делал экзамены просто потому что хотел их делать, а не потому что у него был недобор баллов — до сих пор никто, кстати, его любви к заданиям так и не повторил.
И это задание он тоже сделал, откопав в моем тексте не двадцать, как я планировал, а чуть ли не шестьдесят ошибок.
Думаю, из этого очевидно, что он прекрасно разобрал бы меня по ниточкам, и это было бы гораздо хлеще, чем мои жалкие "пропущена запятая" в адрес студентов. Я пишу не идеально далеко, у меня проблемы с запятыми, с клише и с согласованностью слов. Мои разборы по МО не являются демонстрацией моего какого-то интеллектуального преимущества. Это просто указание на ошибки, которое в ваш адрес может быть и от соигрока.



Марк разбирает гораздо кропотливее, щепетильнее и жестче меня. Моих же разборов, в основном, опасаются из-за того, что я не могу удержать в себе ядовитые комментарии.

Было какое-то событие в течение квеста, которое вас приятно/неприятно удивило? Создается впечатление, что вас вообще тяжело чем-то шокировать. А было ли когда-нибудь за всю квестовую историю ролевой что-то, что прямо таки вышибло из колеи?

Отвратительный момент был с мышью в Эндоре. Когда дети только начали ее обезвреживать, я понял, что они хотят, и спешно переписывал последующие посты. Серьезно, не знаю, с чем это вообще сравнить. Тем более, конкретно вот от этих ребят. Удивили. Не шокировали.
Меня всегда вышибает, когда игроки плачут. Это чувствуется в тексте, и меня это удивляет. Но не шокирует, потому что эмпативность прекрасная черта для ролевика. И хорошо, на самом деле, что плачут.
В текущем квесте мезанцы отлично отыграли реакции на пожар и на происшествия с ректоратом. Очень натурально. Для меня, как для ведущего в ролевой (и энергетического вампира), очень важна отдача. Она всем важна, те же лайки на аватар на страничке тоже отдача. Приятное слово за статью, грамота за лучшую работу. Марку, Трише и Асе это тоже очень важно, особенно после этого квеста — первого для них. Поэтому мне приятно читать то, что ваши персонажи правильно эмоционировали на сюжет.
Если вспоминать всю историю ролевой — нет, пожалуй, я не назову то, что меня выбило в поведении студентов в хорошую или плохую сторону. Много было приятного. Гораздо меньше - неприятного.

Обратная связь. Поделитесь своими впечатлениями по поводу квеста в целом.

В этот раз квест получился очень непростым для персонажей. Личность мэра теперь известна авторам, они знают, что это за существо и как оно функционирует, но вот персонажи, мезюки, не знают опять ничего, и после посещения мэрии их мысли запутаны еще сильнее. Это будет сложно отыгрывать, и я бы хотел это почитать.
Квест завершился эфиром Эврики — такое у нас тоже первый раз. Обычно ее эфиры или сопровождают сюжет,

или идут приятным дополнением к нему. Теперь же она впервые вошла в сюжет, как полноценный кусок истории. Интересный момент, кстати: Эврика часть Королевства, ее эфиры слышат персонажи, не только авторы. Как они поймут эту сказку про бога страха? На кого или на что, по их мнению, Эврика намекала? Это тоже очень неоднозначно, непросто отыграть и понять.



Я рад читать отзывы о квесте и видеть, что он для отписавшихся ребят стал важным, интересным. Рад видеть иллюстрации в альбомах и в личных пабликах, упоминания произошедшего в парных отыгрышах. Это правильно и приятно, чувствуется, что Марк (и Триша, и Ася, и я) не зря волновались и не зря работали. Я, конечно, собираю в Хронический Листок после квеста кусочки из чата, но собираю, в основном, смешное. Рассказывать о том, как Марк или Триша переживают, понравится ли сюжет, зайдет ли вам, читают, как вы реагируете в своем чате - Марк нам присылает - волнуются о том, не разочарует ли вас что-то, мне обычно не хочется. Потому что мне самому будет некомфортно, если мое волнение станет заметным. За десять лет в этой ролевой оно никуда не делось, и перед каждым квестом, даже песочницей, мне страшно, что вы не полюбите нпс или историю, не придете вообще. Марк же сильно горячее меня, и я рад, что его страхи и волнения остались в тех пяти днях квеста - что вам понравилось.

Если ты спрашиваешь, понравился ли квест мне — конечно. Иначе бы он вообще свет не увидел, да?

На главную

Адам Невструев

25 - БО - Искра, Буря - и шампунь 2 в 1 Ад



Слава богам, живы! Меза стоит на месте, сотрудники вернулись целиком, а остальное как-нибудь утрясется. Ближе к концу квест становился все напряженнее, и напряженнее. Сотрудники буквально были загнаны в тупик, при этом с ними теперь никого не было. Они не могли даже надеяться, что явится "папа"-Адам и всех спасет. Что вам больше нравится: участвовать в сюжете лично и направлять мезовцев или наблюдать, как они самостоятельно принимают решения (хорошие и не очень)?

По возможности, я бы хотел, конечно, участвовать. Особенно если моих сотрудников ждут опасные приключения. Естественно, я бы хотел за ними присматривать. Но, в данный момент, я в такой кондиции, что приходится оставаться в стороне. Всё же я ректор и не должен превращаться в «девицу в беде». Да и вы должны учиться самостоятельно - я не всегда буду рядом, чтобы открыть дверь или подсказать, что делать. Вы должны сами принимать решения, даже ошибочные. Иначе вы не поймёте, что ошибались.
Поэтому, с одной стороны, мне нравится участвовать, но я предпочитаю наблюдать.

Вы являетесь, что называется, главным сюжетообразующим персонажем. Это не слишком простая роль, тем более, когда квестмастера, да и обстоятельства делают с вашей жизнью разные разности. Вы когда-нибудь задумывались о том, что вам уже все, хватит трагических поворотов?



Не может быть слишком много трагических поворотов. В особенности в судьбах семейства Невструевых. Впрочем, в этот раз моя судьба не стала особо трагичнее. Неприятнее и тревожнее, возможно, с новыми открывшимися обстоятельствами о правителе нашего города. Но не трагичнее. Нужно отдыхать иногда от страданий, чтобы в следующий раз ощущать их острее.

Это первый большой квест, в котором вы участвуете, не имея магических способностей (сил?). Пришлось столкнуться с кучей если не трудностей, то неудобств. Как вы изменились за это время?

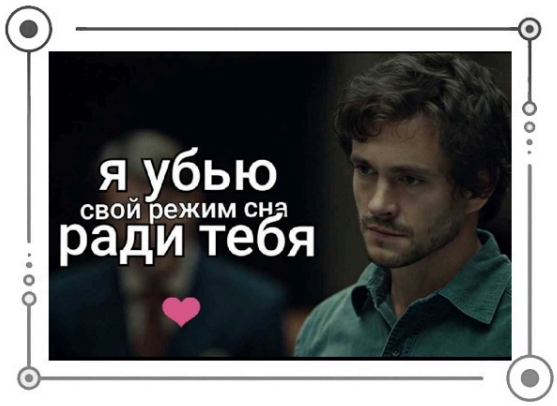
Я уже по большей части привык к своей... ограниченной дееспособности, скажем так. Безусловно, я испытываю некоторый дискомфорт. Мне не хватает легиллименции, я не всегда могу защитить себя и вас. Но со временем я просто стал меньше рассчитывать на собственные силы и научился ждать. Ранее мне это было несвойственно.

Кого из появившихся курьеров вы считаете самым интересным? Чисто личный взгляд.

Паниз показалась мне крайне надёжной женщиной. С Йозефом мне пришлось довольно плотно пообщаться, пока вы путешествовали по вселенным. Он талантливый умнейший человек, при этом на удивление добродушный. Ну и господин Дамиен - видел его мельком, однако, как мне кажется, он персона весьма незаурядная.

Также в ходе наших летних приключений мне довелось встретить мою старую... подругу, если можно так выразиться, или коллегу, не уверен, что будет точнее. Был несколько удивлён произошедшими в ней изменениями. Впрочем, никто из нас не остаётся прежним, верно?

Вы наблюдали за игрой, видели все трудности, с которыми сталкивались сотрудники. Ваше мнение для сотрудников очень важно, напишите, что вы думаете об их страданиях и стараниях. Если сравнивать с прошлыми квестами, то есть ли изменения в их поведении?



Мне думается, вы стали гораздо самостоятельнее. За вами не нужен глаз да глаз каждую секунду - я могу быть уверен, что вы и правда справитесь с задачами, которые я на вас возлагаю. Вы стали увереннее, действуете более четко и быстро, остро чувствуете, но при этом всегда поддерживаете друг друга. Это дорогого стоит.

И, наконец, ваши впечатления о квесте! Как оно в дальнейшем отразиться на вас и сотрудниках, да и отразиться ли. Чувства, эмоции, надежды и прочее прочее.

Наше приключение получилось... комплексным. И мне довелось, судя по всему, участвовать не в самой приятной и захватывающей его части. То, что мы встретили в мэрии, и то, что увидели в кошмаре, безусловно будет оказывать влияние на наше поведение. Невозможно, пережив нечто подобное, остаться прежними. Поэтому, солнышки, анализируйте себя и свои чувства, вспоминайте то, что случилось, обсуждайте это. И чаще гуляйте, это полезно для здоровья.

тыц



На главную

25 - БО - Закулисье коменданта



Лето – это уникальное время, которое специально придумано для красоты. А кто, как не комендант первого общежития является ее эталоном?



Сегодня мисс Абадонн согласилась раскрыть несколько секретов о работе коменданта, поделиться красочным настроением и поведать рецепт самой безумной и яркой летней любви.
Какие ассоциации приходят вам в голову, когда Вы слышите имя коменданта Золотой Кошки? Шик. Изящность. Грация. Яркость. И неповторимость в каждом слове, движении, улыбке... Лето в каждом мгновении, проведенном рядом с мисс Абадонн.

— Что значит быть комендантом по-вашему мнению? Или, вернее сказать, что значит быть комендантом Золотой Кошки?
— Изредка присматривать за организованной преступной группировкой, которая изо всех сил делает вид, что учится, работает и вообще занимается общественно-полезными делами.

— Как пришла идея отдать под общежитие бывший бордель?
— Мне написал мсье Адам. Не секрет ни для кого, что мы с этим достопочтенным сэром вместе росли, но потом дорожки наши разошлись и привели туда, куда привели. По старой памяти, наверное, он решил, что я не из тех, кто сдаст его студентов в Тайную Полицию и, должно быть, он не ошибся. Бордель просто прилагался. Будь я библиотекарем, вы бы жили в библиотеке.



— Расскажите немного о своих обязанностях. Помогает ли в их выполнении Вакула?
— Мои обязанности: иногда появляться и напоминать о том, что я существую. Я не декан и не преподаю что-то студентам, ни на что их не организовываю и даже особо не трясу с них баллы — спасибо устройству Мезы, где убрано соревнование между общежитиями на наивысший объем набранных очков.
Могу сказать, что Вакула делает гораздо больше, ведь он стережет наши запасы закаток на зиму, латает места в особняке, которым нужен ремонт, да еще и ухитряется писать новости в "Бритву".

— А есть ли какие-то особые привилегии?
Привилегии? Ну конечно. Иногда захожу в комнаты сотрудников, смотрю, как они спят, и ворую их недоеденные плюшки.

Какие привилегии, Адара, tu te fous de moi? Одни заботы.

— Вы, как комендант, думаю, легко сможете ответить на этот вопрос. Какие изменения происходят с Кошкой летом? И, главное, есть ли в Кошке свои собственные ритуалы и традиции в это время года, которыми Вы бы могли с нами поделиться?



— Кошка себе не изменяет — как в золотые годы летом мы уходили на каникулы, так уходим и сейчас. Не слишком хочется проводить время в четырех стенах, да еще и в городе, который, pardon, с запашком. Поэтому я возлагаю надежды на то, что все сотрудники первого общежития найдут для себя достойное место для отдыха в Королевстве и вернутся к следующему учебному циклу с такими приключениями, чтобы я помолодела от одних только их рассказов. Помолодела, повторюсь, не поседела еще сильнее.

— С чем у Вас ассоциируется лето в Кошке? А в королевстве в целом?

— Лето всегда ассоциируется со свежим ветром и свежими мыслями. Жара и безделье страшны только тем, кто не умеет искать для себя комфортные дороги к интересному досугу. В "Кошке" такой поиск — главный навык.

— Говорят, что лето — это пора любви настолько яркой и безумной, что вспоминается даже спустя годы. Случалась ли она с Вами? Поделитесь секретами Вашего особого летнего очарования.

— Я бы сказала, что лето — пора любви хоть и феерической, но быстротечной и вряд ли серьезной. Я себя подобными чувствами много лет не обременяю, не с моим волшебным даром страдать от любви и строить какие-то радужные замки.

Мое летнее очарование стоит на трех китах: пейте больше минеральных вод, прикрывайте голову шляпкой и не суйте свой нос в чужие дела.

— К слову, об очаровании. Парфюм — неотъемлемая часть образа любой кошковки, которая о многом способна рассказать. Есть ли у Вас свой собственный неповторимый аромат? Если да, то о чем он говорит? Где можно найти хорошие духи в нашем королевстве?



— Напомнили вы мне момент из фильма про Шоколадную Фабрику Вилли Вонки. В моем возрасте, какими бы я парфюмами не обливалась, пахну я, милая, благородной старостью.

Но вот вы можете обратиться за хорошими ароматами к мадемуазель Донован, она, если память меня не подводит, как раз занимается созданием душистой атмосферы.

— И немного о жижевской моде. Расскажите о своих любимых жижевских и кошковских трендах. Есть ли у Вас на вооружении какие-то универсальные модные "лайфхаки"?

— Лайф... извините, что? Хаки? Вот и ответ — носите цвет хаки, летом он особенно незаменим: и поможет спрятаться в ржавых остовах, если вы собрались покорять окраины, и выглядеть, как Индиана Джонс или Лара Крофт, если покорены должны быть сердца.

Ну и не марко. Это важно.

— Сейчас мы можем наблюдать много сумасбродных и неординарных поступков на улицах. Что самое безумное делали летом Вы?

— Носила шубу?

— Для того чтобы забыть человека или какое-либо событие, лучшего времени, чем лето, не придумаешь. Чем Вы посоветуете заняться на островах, чтобы, возможно, прийти в себя после годового? Или же просто отдохнуть в целом?



— Для того, чтобы забыть человека или какое-то событие, изначально не стоит с человеком или событием связываться. Но раз уж связались — делайте выводы, учитесь, переваривайте, раскладывайте по полочкам, но ни в коем случае не забывайте. Забыть, значит, в последствии наступить на те же грабли. А вот просто отдохнуть в целом я советую у любых водоемов. Причем, на мой взгляд, фонтаны в незнакомых пока что городах Королевства совсем не уступают в этом случае морским берегам.

Быть может, до конца самого жаркого времени года осталось ещё всего ничего, но это ведь не так уж и важно. Главное, чтобы тепло было у вас внутри, а остальное... Остальное никуда не денется.

С вами была Адара Далсер. Ещё увидимся!

Назад

Вперед

25 - БО - Так люди думают - nr 4



Сегодня вы узнаете больше о человеке, окруженном ореолом таинственности, о том, кому поклоняются мурлоки, об удивительном и талантливом – Адриане Брудере! Что скрывается за его улыбкой? Какие скелеты прячутся в его шкафу? Сегодня об Адриане, детстве, погоде и буквах. Погнали!

Есть такие люди, по отношению к которым применяют определение - метеозависимый. К вам такое определение применимо? Как разные погодные условия влияют на вас?

Погода на меня влияет в прямой температурной пропорциональности. Чем жарче, тем тяжелее. Летом в городе иной раз доходит до +35–40 градусов и тогда работоспособность стремится к нулю. Не сказать, что в другое время она прям на высоком уроне, но в жару особенно тяжко. Это не совсем метеозависимость, но все же.

В своих интервью я люблю поднимать самые разнообразные темы, поэтому. Верите ли вы в жизнь после смерти? Если нет, то что, по вашему мнению, следует за этим моментом?

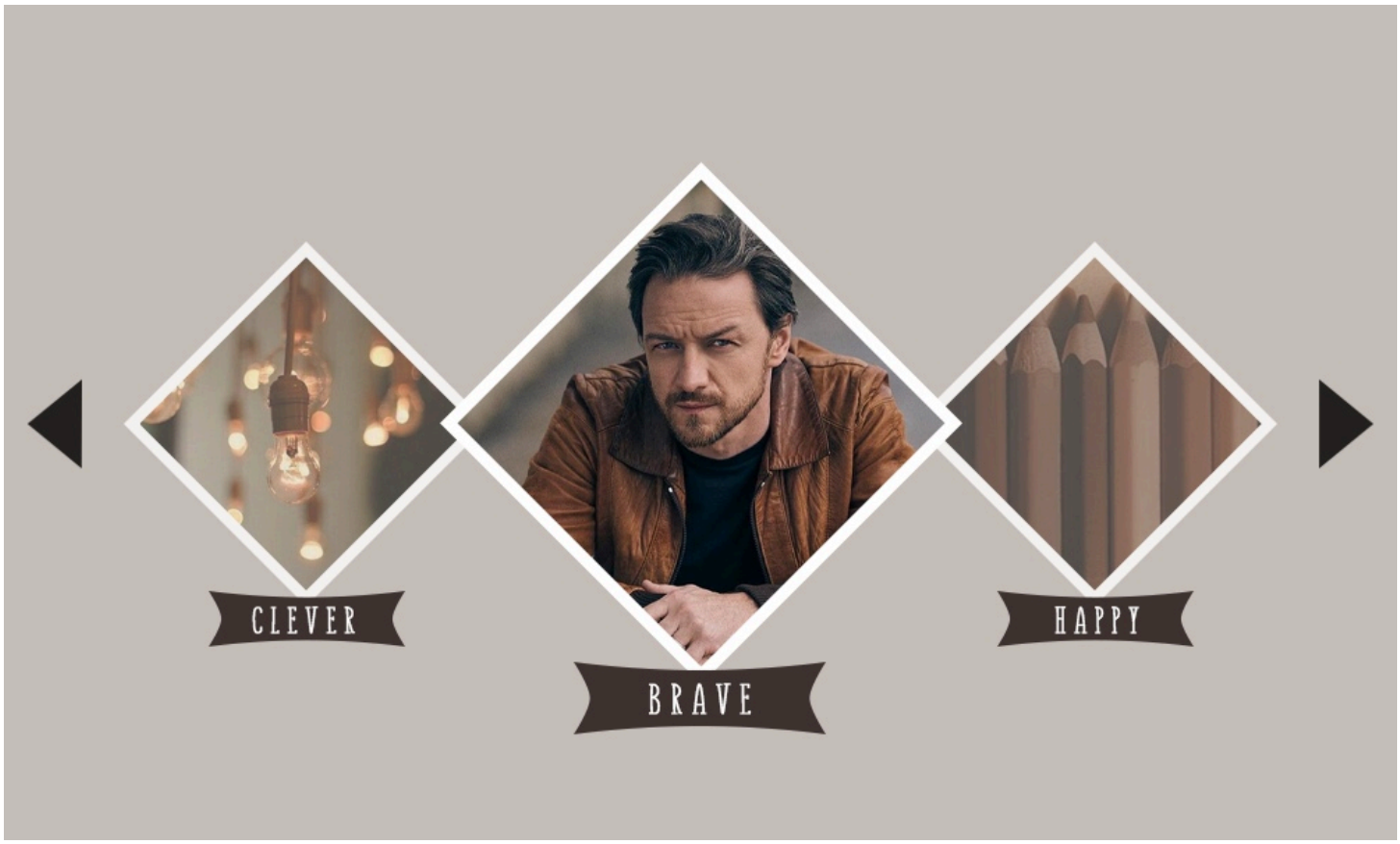
В жизнь после смерти верить страшно. Спасибо религиям и массовой культуре, которые наглядно показали различные варианты жизни после смерти. Иногда и не понимаешь, есть ли там что-то хорошее или всем одинаково будет несладко на том свете.
Лично мне всегда была приятна концепция реинкарнации. Перерождение и возможность заново прожить жизнь, но уже с подсознательным бэкграундом звучит очень оптимистично. Еще оптимистичнее было бы помнить свою прошлую жизнь. С другой стороны, вряд ли милая добрая цветочница хотела бы вдруг вспомнить, что в прошлой жизни она была злобным диктатором.
О, еще совсем недавно я стал задумываться о том, что может быть на самом деле наш мир — это и есть жизнь после смерти. Вот и живут люди в таком неравенстве, потому что при жизни разных дел наворотили, а теперь есть возможность все исправить. Неспроста ведь население планеты регулярно растет и уже при нашей жизни увеличилось аж на миллиард.

Культура каких народов привлекает вас больше всего и почему?

С самого детства я безумно увлекался Древним Египтом. У меня была тетрадка на 48 листов, с которой я ходил в читальный зал библиотеки, брал книги по древним цивилизациям и старательно переписывал оттуда наиболее интересные мне факты. Честно скажу, я уже практически ничего не помню оттуда. Но до сих пор на шее ношу уаджет. Привычка.
В более старшем возрасте и по сей день я всем сердцем полюбил культуру древних славян. И тут, как и в случае с Древним Египтом, я говорю не только о мифологии, но и в целом о быте, традициях и устройстве жизни народов. Опять же, все это чисто на обывательском уровне и мои знания уместятся в маленькую брошюрку. Ну может небольшой сборник брошюр.

У каждого из нас есть свое место силы. Такое место, в котором он чувствуют себя спокойно, но при этом наполняясь незримой энергией. Есть ли у вас такое место? Расскажете о нем или о том, что вы думаете вообще по этому поводу.

В места силы я верю. Чаще всего какой-то прилив энергии лично я испытываю на природе или на высоте. Не могу назвать какого-то конкретного места, потому что редко бываю где-то с завидной регулярностью.
А вообще, пожалуй, своим местом силы назову свой дом и свою комнату. Вот где максимально спокойно, хорошо и вдохновляюще. Но, по заветам Бродского, выходить из комнаты чревато энергозатратами.



Нам всем иногда нужно убежать от рутины реального мира, поэтому мы так любим Королевство и другие свои увлечения. Расскажите о своих хобби, чем вы увлекаетесь, помимо ролевых игр?

Поскольку никакими особыми талантами я не обладаю, то хобби у меня не так уж много.
Я люблю разгадывать японские кроссворды. Меня затягивает сам процесс разгадывания, причем интереснее большие кроссворды, из которых потом получаются очень детальные картинки. Всегда забавно по итогу видеть Гарри Поттера, вампира или пирата – какое-то неосознанное умиление возникает.
Забавно, что японскими кроссвордами я увлекся в 13 лет, когда увидел журнал этих кроссвордов под названием «Аниме» (это был прекрасный период любви к Хеллсингу, Шаман Кингу и прочим аниме) и меня привлекла яркая обложка с каким-то героем. На разумный вопрос «зачем тебе эти кроссворды, ты же даже разгадывать их не умеешь», я со всей ответственностью заверил, что научусь. О, как же я ошибался. Самостоятельно разобраться в этих жутких правилах, мне кажется, просто невозможно.
Меня спасла соседка, которая тоже их любила и умела разгадывать. В итоге спустя три дня моих тщетных самостоятельных учений она научила меня за один день.
И теперь я их разгадываю в электронном виде.
Ну и еще люблю в свободное время монтировать видео. Процесс увлекает и всегда интересно применять какие-то новые техники при создании. Одна беда – в бесплатном доступе видеоредакторы очень ограничены, но когда-нибудь, я уверен, доберусь до After Effects.

Перечитываете ли вы книги? Если да, расскажите о двух таких. Почему вы к ним возвращаетесь снова и снова? А если нет, то расскажите о тех, которые перечитали бы.

Раньше перечитывал, сейчас иногда и на новые книги времени не хватает.

Я не раз перечитывал «Огненный факультет» Алекса Коша. Сюда же и его «Огненный патруль» можно отнести. Мне очень близок стиль повествования автора, довольно легкий, непринужденный и с отличным юмором. Собственно, не удивительно, что за основу биографии своего персонажа я взял именно лор мира Коша.
Вторая книга, которую я пару раз перечитывал — Космобиолухи (сюда же и Космоэколухи, а остальные книги этой серии либо по разу, либо еще не читал). Все по тем же причинам. Это абсолютное попадание в меня. Годный сюжет, прекрасные персонажи и идеальный, лично для меня, юмор.

Если я не ошибаюсь, вы человек достаточно взрослый и уже в школе не учитесь. Какие воспоминания остались у вас о школьных годах? Расскажете какую-нибудь забавную историю?

Воспоминания о школе в основном положительные. У меня был очень неплохой и мирный класс, прекрасный классный руководитель и море веселья после школы во дворе. Хотя, честно скажу, вернуться в школьные годы я бы не хотел. Они были, были неплохими, но и только.
С забавными историями вечная беда — как только попросили, сразу все из головы выветрилось. Наверняка через пару часов я вспомню сразу все, что только можно, но сейчас в голове перекати-поле катается от уха к уху.
Ну, допустим. Как-то классом мы ездили в Санкт-Петербург на несколько дней. С нами в вагоне ехал класс из другой школы, наши одногодки. И разные школы уже стали поводом для полномасштабной войны. Противостояние длилось очень долго. Люди, ехавшие с нами в вагоне, наверняка до сих пор слагают легенды о том страшном времени. Там была и зубная паста на носу, и соль в чае, и весь набор стандартных приколов. Самое веселое, что потом с этим же классом мы жили в одном интернате, так что битва продолжалась.



Но вернемся к поезду и даже забудем о втором классе. В то время у нас была популярна карточная игра «нервы». Играет неограниченное количество человек, по очереди кладут карту в стопку рубашкой вниз и когда попадаются карты одной масти друг за другом, надо успеть положить руку на стопку. Кто последний положил — забирает все эти карты. Важная задача — избавиться от своих карт. Соответственно, игра была на выбывание. И вот, играло нас человек шесть, постепенно один выбыл, второй, третий… Остался я и мой одноклассник. И это было грандиозное сражение. Никто не хотел сдаваться, каждый желал выйти победителем. В купе собралось полкласса, увлеченно наблюдая за тем, как мы яростно колошматим ладонью по столу, отбивая друг другу руки. Мы играли больше двух часов без остановки с переменным успехом. Зрителям уже надоело, все разошлись и лишь иногда кто-то заглядывал внутрь и обреченно констатировал: «А, все еще играете, ну ладно». В конечном итоге нам обоим это надоело и мы полюбовно согласились на ничью. Как-то так.

Когда вы плакали в последний раз? Что вызвало у вас слезы?

Тут должна быть шутка про лук, но это не шутка. Последний раз реально его резал, причем

впервые за долгое время. Но если брать что-то именно эмоциональное, то когда ознакомился с историей Габриеля Фернандеса. Есть видео на ютубе и документальный фильм от Нетфликса про печальную историю этого мальчика. Не сказать, что я именно плакал, но пока слушал, глаза все же очень щипало.
Тут, наверно, должно быть предупреждение, что если кто-то вдруг захочет ознакомиться с этой историей, то лучше не стоит. Ничего хорошего и светлого в ней нет.

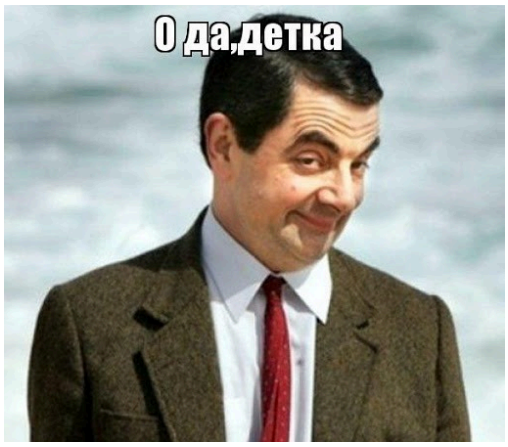
Ради чего стоит жить? Напишите восемь пунктов. Может, ради красно-оранжевых закатов и вишневого компота?

Жить стоит ради:
– любимых людей;
– новых интересных сериалов;
– фотографий рассвета от любимого человека;
– шикарной музыки;
– котиков;
– чистого интереса, а что же будет дальше с нашим миром;
– еще раз котиков;
– и шавермы, конечно же! (не из котиков, если что)

Если бы вы были каким-то напитком, то каким?

Водой. Вроде и ничего особенного, но без меня не прожить. Тут должен быть мем, что в прикрепленной картинке.

> **Тот самый мем**





Обычно мы составляем первое впечатление о человеке буквально за несколько секунд, максимум пару минут. Встреть вы себя на улице, какое впечатление вы бы на себя произвели?

Человек, у которого можно спросить время или дорогу до нужного места. Даже если идти никуда не надо и время я и так отлично знаю. Вот из всех мимо идущих именно он точно даст ответы на эти вечные вопросы.

Поделитесь книгой, фильмом, блогом, ютуб-каналом, сайтом или чем-то еще, что Вы смотрите/читаете/пользуетесь. В общем, чем хочется поделиться. Можно несколькими, можно что-то одно.

Сложно, очень сложно. Чаще всего трудно чем-то делиться, потому что вполне вероятно, что другим оно будет просто неинтересно.
Ну, допустим, пара каналов на ютуб :
– **Овощевоз**. Там ребята отгадывают песни за секунду. И они же на Вока-Вока спешл отгадывают фильмы. Вот второе мне даже роднее.
– **Кинокиллер**. Обзорщик различных хорроров и близких к ним фильмов. В связке с ним еще неплохо идут Фальшивый критик и ТерлКэбот.
И еще сериал «**Сообщество**». Настоятельно рекомендую. Серии с десятой первого сезона там начинается отборный треш. По духу и атмосфере этот сериал всегда у меня прочно ассоциировался с Незримым и королевством в целом. Одни серии про Подземелья и драконов или про игру в пейнтбол чего только стоят.

И как всегда, дурацкий, но важный вопрос. Какую букву из алфавита вы бы убрали и почему? Это очень важно!

Букву «Р». Я готов спасти картавых людей от ужасных страданий! В конце концов, что за издевка логопедов — назвать саму проблему словом, в котором есть буква «р».
Хотя, признаюсь, нередко картавые люди звучат невероятно приятно. И, если уж на то пошло, я сам эту букву плохо выговариваю, так что мне можно хотеть от нее избавиться.

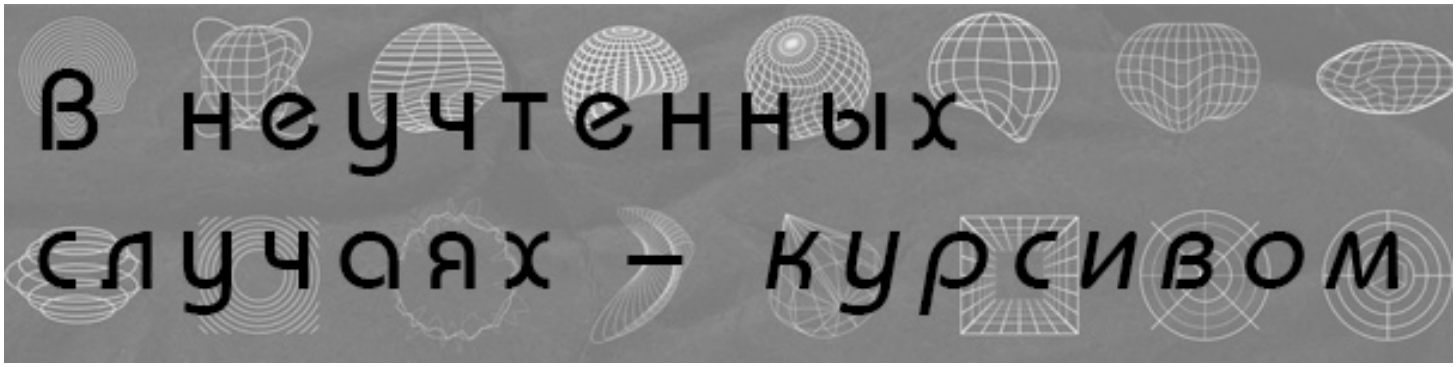
И на такой торжественной ноте мы заканчиваем интервью. Не знаю, как вам, а мне было жутко интересно, потому что господина Брудера до этого момента совсем не знала, для меня он был загадкой и ещё немного такой и остается. А вы знаете, что делать — не бойтесь идти к преподавателям на прямую, чтобы узнать о них больше. До скорого!



Назад

Вперед

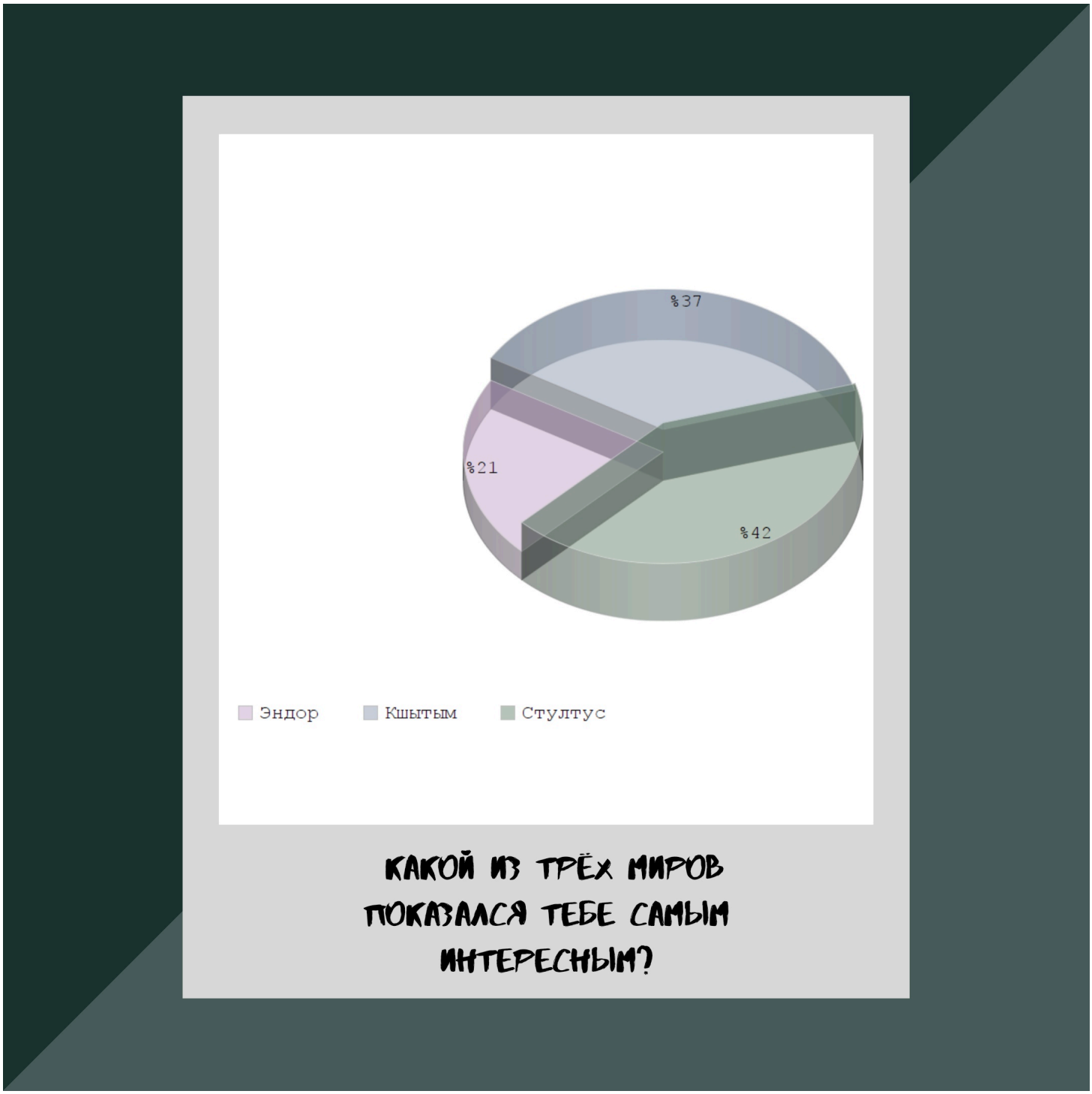
25 - БО - В неучтенных случаях — курсивом



Добрый. День. Вечер. Час! Не успели мы ещё до конца отойти от годового, как высшая канцелярия потребовала от нас статистики (великой, ужасной и очень объёмной). Ну, а кто мы такие, чтобы ей перечить? Внимание-внимание! Мы, Витя и Дара, представляем вам самую полную, пугающе большую и детальную информацию о последнем приключении, которое смело можно назвать ***интервселенским****. Все сведения, невыносимо много графиков, сотня подсчётов: все это о вас, о нас, о том, что стало самым интересным, самым смешным, самым важным и самым страшным. Какой мир круче? Кем был мэр до того, как стал мэром, которого мы видели? Чем нас с вами пугать, чтобы плотно поужинать нашим страхом? Все эти (и даже больше) вопросы мы задали нашим ребятам, а также нашему Вицеаркканцлеру и дорогому Марку Стэновичу, только отвечать они должны были так, как, по их мнению, ответили бы студенты. Вот и посмотрим, как хорошо они нас знают!*
Если вы не поучаствовали в данном опросе, то вооружитесь серыми бланками, подготовьте ручки и, главное, не забывайте, что в неучтенных случаях мы пишем курсивом.



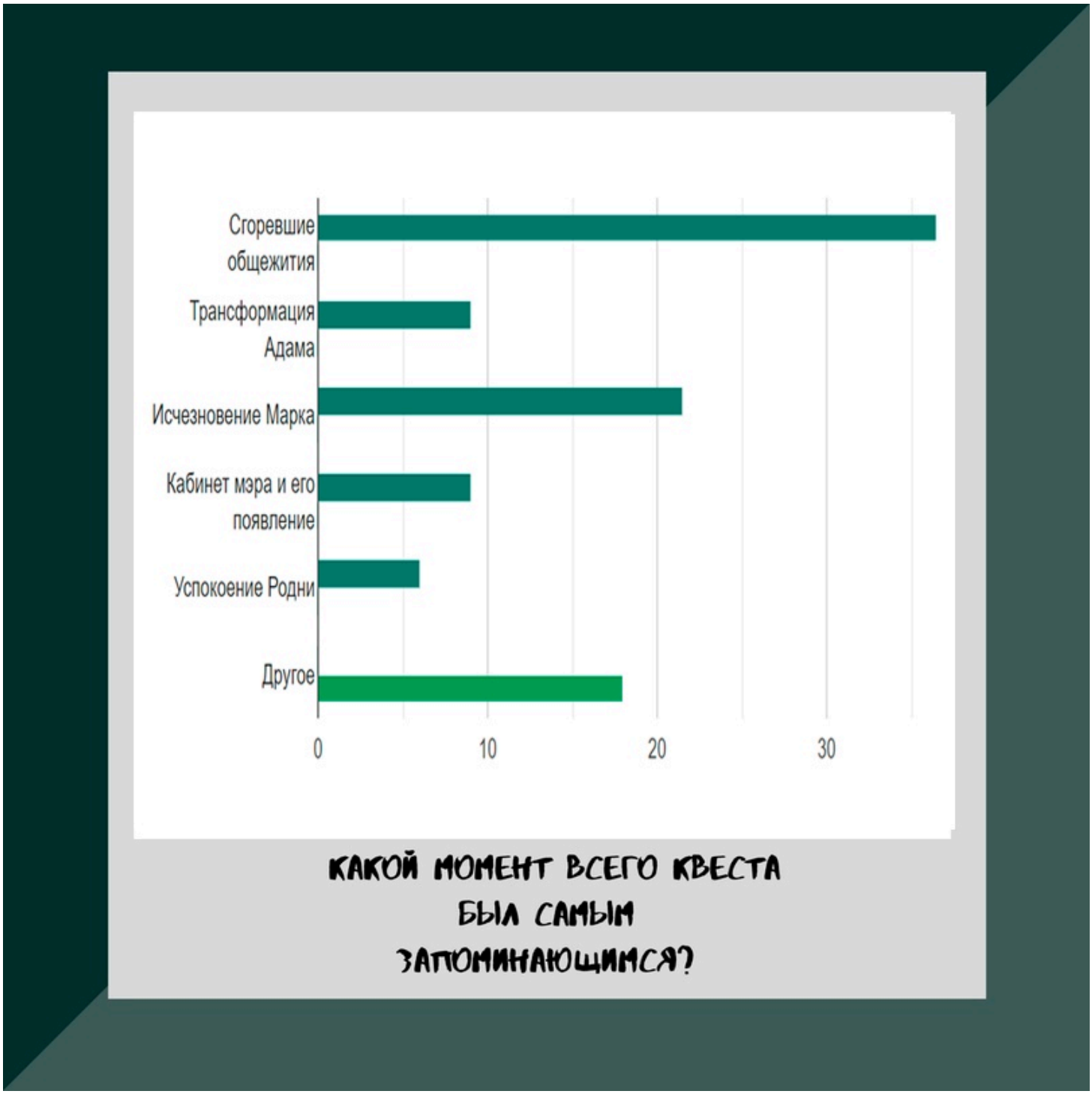
Какой из трёх миров показался самым интересным для мезахистов? — спросите вы, и ответ вас удивит, как удивил в своё время нас. Большая часть мезюков выбрала «Стултус», что повергло лично меня в глубокий шок. Неужели, все мы настолько сильно соскучились по большим очередям, сидя на карантине? Или пытаемся угодить инопланетной бюрократической системе? Совсем ненамного отстаёт Кшытым, покоривший наших ребят в самое сердце и чуть не лишивший их его же. Буквально. На последнем месте находится сказочный Эндор. Видимо, ничему не научили наших эти мамблчуки. И, правильно, Меза всяко лучше. Проценты и графики:



Экспертное мнение:

***Марк Стэнович**: «Мамблчуки или кшытым. Я бы в пользу Мамблчуков всё же голоснул».*
***Янус Полуэктович**: «Думаю, Кшытым».*

Все мы сейчас прекрасно видим, что прорицания явно не были любимым предметам у нашего ректората. Честно говоря, меня даже гордость берет, что Стултус всем настолько понравился.



*А вот самым запоминающимся моментом для мезанцев стали **сгоревшие общежития**. Это было больно. Это было плохо. И это было чертовски тяжело. Наверное, это было именно то событие, которое оставляет просто неизгладимый след. Собрать себя после такого весьма трудно — что уже говорить о помощи другим?*
*После потери общежитие в сердце мезовцев на втором месте - **исчезновение Марка Стэновича**, за которое проголосовало семь человек. Проректора мы все безумно любит, соответственно, такой результат был ожидаем. Скажу по секрету, что меня дико промурашило от его последних слов.*
*На третьем месте -- **трансформация Адама в воронёнка и первый вход в мэрию**. Оба события получили по три голоса от участников квеста, **а успокоение Родни** — два. На фоне всего остального квеста, что за сумасшедшие запомнили Родни? Нет, он, конечно, хорош, но не лучше Адама же! Нельзя не отметить и остальное, за что голосовали по разу, но в сумме на 18 процентов. Тут у нас разрушение Завода, которое помнит Арно, Даша Блимм, которую не должен забывать теперь Патрик (это уж точно!), Арно, висящий на зеркале, что впал в душу Вите, дед Кытах, режущего запястья, навсегда оставшегося в подсознании Лотты, уроки в школе*

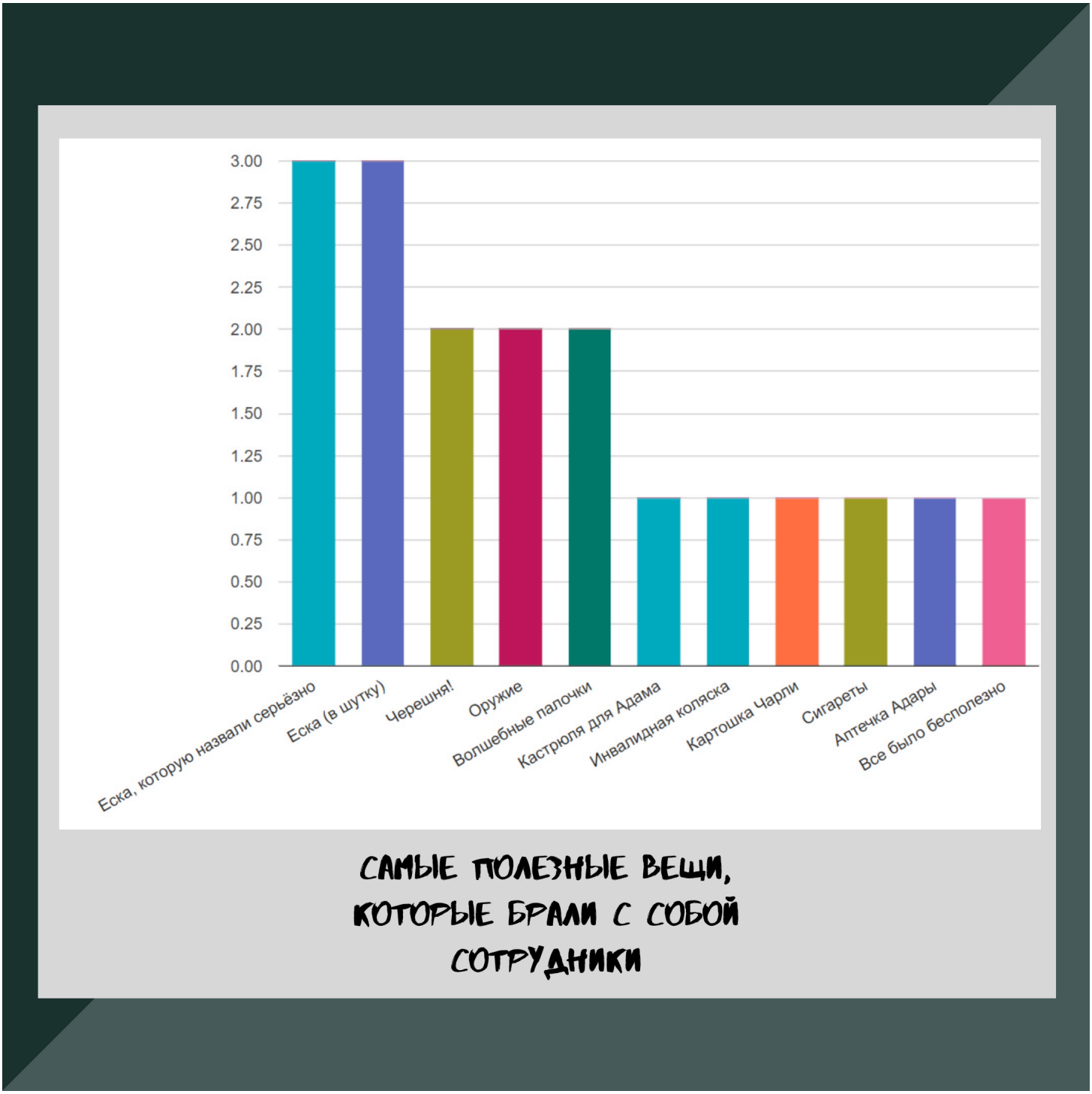
Мамблчук и разрушение Мэрии. Вот такие вот у нас памятные моменты

***Марк же Стэнович и Янус Полуэктович** обоюдно сошлись на том, что Пожар в общежитиях будет самым ярким воспоминанием нам на долгие годы. И не промахнулись - пожар в общежитиях стал отправной точкой для страхов каждого из нас.*

*Что же до наших собственных фантазий, которые мы хотели бы увидеть и запомнить, так их сотни тысяч - настоящий мезахист не имеет предела фантазии. Повторились варианты про **Диснеевский мир**. Как вы думаете, уважаемая администрация, стоило ли бы нас пускать к принцессам с нашими ножами, топорами и нервозностью? Я уж точно сомневаюсь в этом. Всем желающим путешествовать вместе с другими сотрудниками института по разным мирам, прошу проследовать за мной легким нажатием на следующую картинку:*



*Перед каждым квестом одни и те же страдания! **Что взять с собой? Как впихнуть невпихуемо? Куда засунуть второй магический предмет, чтобы все влезло?** Нам, журналистам, стало очень интересно, что же со всем этим добром по итогу происходит. Итак. Самый важный блок статистики: **мы и наши пожитки**.*



*Думаете, что самой полезной полезной вещью, кроме еды, стала аптечка? Нет? Ну и ладно, потому что первой идёт «**еска**». И идёт дважды: половина назвала её всерьёз, а часть в шутку (но не забыли же). Я бы, конечно, сказала, что она пригодится уже во время разбора, но... Нашим сотрудникам виднее. Почетное второе место занимают такие предметы, как: волшебные палочки, оружие, и черешня. Как по мне, то расстановка приоритетов вполне неплохая, но местами совсем неоправданная.*

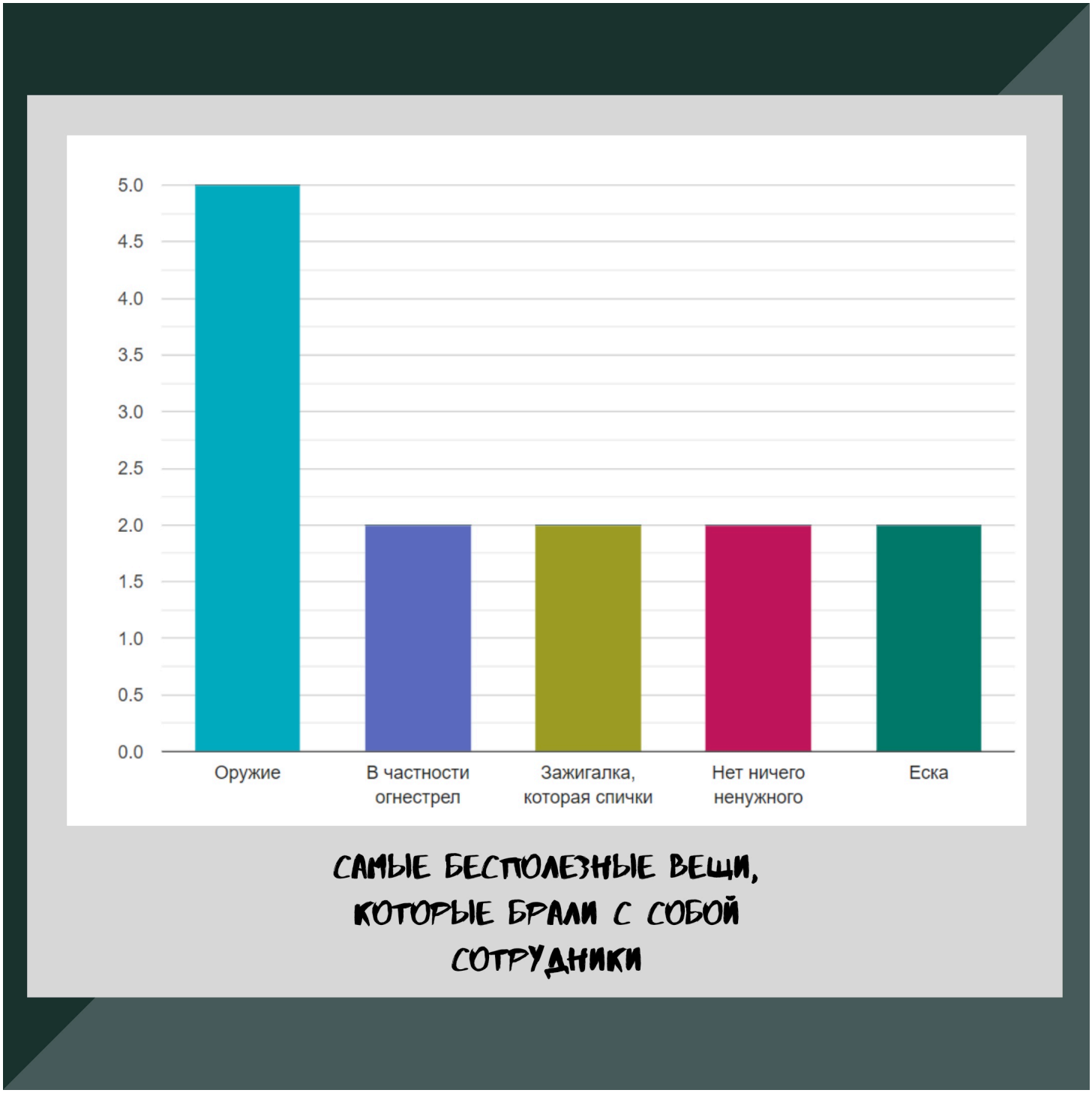
Чего же только не назвали в единичном экземпляре: тут вам и картошка Чарли и кастрюля, в которой носили Адама! Что происходит в головах у Мезахистов - одним мезахистам понятно.

Экспертное мнение:

***Марк**: «Эээ, зеркало? Ведро с черешней? Мне кажется, практически всё принесённое было несколько бесполезным».*

***Янус**: «Еда».*

И тут наши преподаватели не прогадали, однако Марк Стэнович всё-таки выразился более узко (зеркало, кстати, никто не упомянул, а жаль...)



Насчёт самой бесполезной вещи мнения разделились на два лагеря. Даже в самых жутких ситуациях ***оружие*** *оказалось бессильным,* ***зажигалки*** *не пригодились, а «****еска****» оказалась бесполезной (я же говорю, что нужно дождаться разбора).*

Что ж не попало в наш график, но было названо мезовцами: удостоверение законников, какое-то "невтемное" совершенно ведро (наверное, от черешни), респиратор Дары, верёвка, черешня, но уже без ведра (к слову, эта, триединый её храни, ягода была занесена Аврошей и в полезные, и бесполезные вещи одновременно - что-то заведующий Кошки совсем не может определиться! Поди, это все женское влияние. Ай-яй, Аврелий). Тут же и волшебные палочки, и камни собранные с дороги, и много всего другого. Вот и спрашивается, похоже ли это на

необходимый набор предметов с собой или все же на удачный улов бездомного на свалке Машана?

***Марк Стэнович** сказал, что самой бесполезной вещью дети сочтут то же ведро с черешней, которое сочтут и самой полезной. Видимо, его, как и Аврелия, уносит в две стороны одновременно. То ли ведро виновато, то ли наш проректор тоже слишком часто в окружении барышень (может, Кошки?). А вот **Янус Полуэктови**ч считает, что мы выберем оружие самым ненужным - и правильно считает! Кажется, мы взрослеем. Ну, наконец-то.*

Янус Полуэктович продолжает лидировать в этом негласном соревновании, тонко чувствуя настрой окружающих, а мы идём дальше.

Чего
нам не хватило?












*Что же все-таки **не впихнули в необъятные рюкзаки** мезовцы? Не смогли найти **куда пришить сотый карман***

для чего-то ещё? Не разглядели в бардаке рабочего стола! На самом деле, не так уж и много всяких предметов нам не хватило. В основном, ребята сетовали на отсутствие мозгов и валерьянки (я бы и сейчас не отказалась от чашечки). Кроме того ну очень нужны были с собой такие вещи: бесконечной рюмки с водкой для Арно, кому-то оружия (которого было и много, и мало, и полезного, и самого бесполезного - слошная неопределенность), мочеприемника, обуви, кому-то даже еды, отвертки и просто собственных магических артефактов, которые не удалось взять. В общем, список на следующий год можно составить из этого! Не уверена, что вам и это понадобится, но хотя бы будет о чем писать!

Экспертное мнение:
Марк Стэнович: «Еда какая-нибудь. Так то не знаю, наши квесты зачастую можно с голыми руками приходить».
Янус Полуэктович: «Возможно, о дополнительной еде».

Единственное, что я хочу сказать — ну не были мы голодными на протяжении всего квеста, не были! Но на следующий раз я захвачу с собой поднос.

*У вас уже **закипел мозг** от всей этой информации? У меня он точно скоро взорвется! Пора заканчивать говорить про вещи, но невозможно закончить, не подведя вас к самому главному выводу. Выводу о том, что всё это нам к Коату не сдалось! И вы сами это подтвердили своим ответом на вопрос, все ли, взятое с собой, было использовано.*
Статистика такова:
***Не понадобилось всё прихваченное с собой** - 12 участникам квеста;*
***Понадобилось всё** - 5 людям. (Среди них, кстати, есть и те, которые вписали свои вещи в самые бесполезные, но всё равно гордятся ими! Или вы врунишки?)*

*А вот что говорит **Уилл**, которому понадобилось всё: "Представляешь - да! Значок мне помогал заживлять ушибы. Таблетки пил? Пил. Курил? Курил. Воду тоже разок выпил". Что же! Поздравляем тебя, друг, ты - сильное звено!*

Не переключайтесь, дальше - самое интересное! А именно призы зрительских симпатий, топ-1 в каждой команде и мастер-класс по заполнению бланков. Вы идёте? Или уже утомились? :)







В неучтенных случаях - курсивом. Миры



Что-нибудь подводно-атлантическое и конечно же как всегда близкое к краху.
©Ребекка Кастро

В фентези-средневековье из типичных сериальчиков. Пересматриваю сейчас "Легенду об Искателе" и с удовольствием бы посмотрел на мезюков в подобных декорациях.
©Арно Хьярра

В какой-нибудь мертвый или пустынный, например, где всем пришлось бы спать под колючками и есть кактусы. А потом удирать от караванщиков.
©Тори Марецкая

У меня статья как раз про миры, поэтому просто оставлю здесь место для рекламы.
©Адара Далсер

В мир японского футуризма и киберпанка.
©Аврелий Валленштейн

В мир диснеевских мультиков с песнями и танцами. Или во что-то по мотивам "Кин-дза-дза". Я б посмотрел, как мезюки песнями зарабатывают на ремонт пепелаца.
©Рик Макалистер

Мир, где воюют! Про такие миры, воюющие, Паниз упоминала, к слову. Вот это было бы попали так попали, пожестче Кышмыша или как там его. Бултых в новый мир - и сразу на войну, на тебе автомат в руки и расстрел за дезертирство.
Или же в умирающий мир, про эти тоже упоминала Паниз. Я представляю себе это на подобии мира Темных Душ, где эра жизни вот-вот закончится, всюду бродит нежить, которая не может умереть, но постепенно лишается человечности, воли к существованию. Где все боги мертвы, а кто не мертв - изо всех сил старается продержать мир на грани жизни еще хотя бы немного, но эти попытки ничтожны, и боги бессильны. Они только оттягивают неизбежное и делают этим еще хуже для мира, которому пришла пора умирать.
©Рамен Д'вьер

Например, в мир диснеевских принцесс, сеять панику нашим чумазым видом и жижевской санитприей, или могли бы появиться прямо в разгар битвы между Наруто и Пэйном. И в мир нуара, где всё черно-белое, а люди

общаются пафосной мыслеречью. Или в мир, состоящий из аналогов наших ржави, кваса, виа-кофе и хреновухи. Прекрасный был бы, как по мне, мир.
©Алала Буренка

Я бы пошутила про мир дверей, но это уже так не смешно и к тому же неактуально, так что скорее всего мезюки попали бы в мир параллельный своему, но где Мезы и Незримого никогда не было, нас никто не знает, а Адам просто пекарь, возможно, у него подпольная продажа пирогов с человеческим мясом. Янус, его папаша, работает бухгалтером в какой-нибудь Ратуше. Марк у него на посылках, и только Руди всё ещё король, но глухой, а не слепой. Ну и все в таком духе.
©Лотта Донованн

Мир, где все делают всё за секунду до дэдлайна, поэтому творится дичайший прекрасный хаос.
©Романа Герц

Мезюки могли бы попасть в прошлое, в 1957 год. Это время оставило много нераскрытых тайн, и, уверен, многие из нас хотели бы найти ответы, которых не нашли ранее.
©Уилли Малберри

Мир, где люди находятся под гнетом зверолюдей. Первые живут под землей без возможности выбраться на поверхность, так как вторые непременно атакуют, обряженные в диковинные меха-костюмы. Но и среди людей есть инакомыслящие, желающие выбраться на поверхность и зажить в свое удовольствие. Местные революционеры, которые в итоге идут на поверхность и воют со зверолюдьми, чтобы возродить человеческую нацию и зажить в мире и процветании.
©Стася Вишневская

Я бы хотела что - то типа межкосмического мира. Интересно было бы.
©Лиззи Винчестер

Мне представляется мир, где оживают фантазии-страхи-тайные желания каждого из мезюков. Естественно, исход жизни там зависел бы только от нас и нашей реакции.
Средневековье, перемешанное с будущим из книг — каким его предполагали фантасты.
Черно-белый фильм с помехами: шум, размытые силуэты, плохое качество, затертости на пленке, щелчки, довольно странные сюжетные повороты.
© Гертруда Биттерраух

В мир Столицы, где над городом — тяжёлые химические облака, а в тенях творятся интриги. Мир, где люди в цветных очках уже больше не дурацкий миф.
©Сельма Мортенссон

ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД

Кто же те самые, особенные ребята, которые были самыми умными, самыми красивыми, самыми запасливыми и талантливыми? А вот они, наши особенные снежинки. К счастью или сожалению, до единого мнения мы в голосовании не дошли. Больше всех голосов набрали ***Чарли и Патрик****. Аж по целых 12! Двери хлопают вам в восхищении!*



На втором месте *удобно (или все же не очень из-за количества людей на одну ступень?) разместились аж четверо красавчиков! Мы их всех любимы, мы их всех знаем. Вот же они:*

САМЫЕ ЭФФЕКТИВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

АВРО & СЕЛЬ & МАКСИ & ВИТЯ

ПО 4 ГОЛОСА В КОПИЛКУ КАЖДОГО

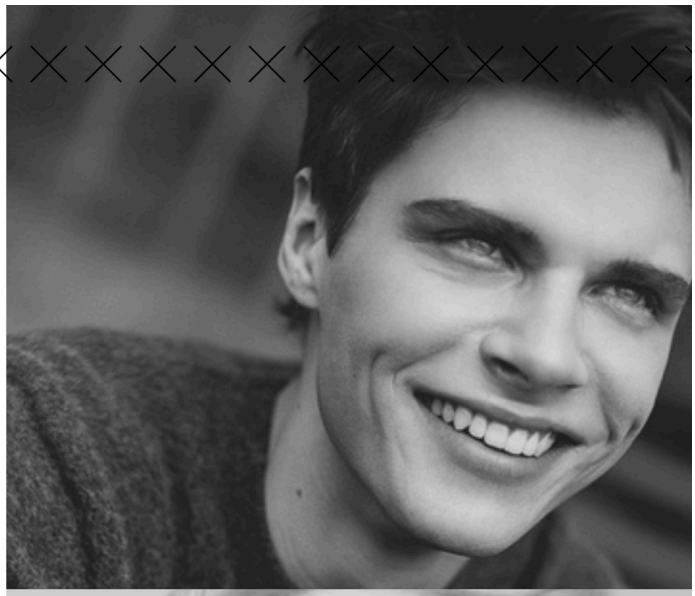


*Почетное **третье место** занял тоже далеко не один человек. Да и как отдать свои голоса поголовно за одного, когда все настолько разные, у всех свои взгляды и свои близкие люди, которые всегда кажутся лучше всех. Это, кстати, суперски! Но вернемся к нашему третьему месту, тут у нас вот кто:*

САМЫЕ ЭФФЕКТИВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

АРНО & ДАРА

ПО 3 ГОЛОСА В КОПИЛКУ КАЖДОГО





Так же ещё называли: Марка, Адама, Роману, Алалу, Блимм, Реб, Лиззи! Все мы огромные молодцы, даже если случайно не попали в чьи-то вкусовые предпочтения.

Экспертное мнение:
***Марк**: «Очень сложно. Я не на столько внимательно вчитывался пока. Пускай **Чарли, Уильям, Сельма**».*
***Янус Полуэктович**: «Чарли, Аврелий и Рамен».*

В данном случае мнения Януса и Марка оказались полностью солидарны. А Чарли не просто эффективно проявил себя во время квеста, но, думаю, продолжит делать это и после. Кстати, никто не знает, почему он так странно смотрел на Мэрию, м?

*А вы знаете без кого команды в отдельном мире были бы совсем не теми? Я вот буквально недавно просмотрела статистику, и серьезно задумалась над этим вопросом. Лично мне кажется, что каждый человек внёс свой особый вклад в игру, сделал ее уникальной и незабываемой. Но нельзя не сказать, что в каждом мире были те, кто вписался лучше, а также те, кто проявил хорошие лидерские качества. В Эндоре конкретного лидера не было, голоса равномерно распределились между **Реб, Авро и Ромой** (ух, неужели она успела побывать сразу в двух мирах? Что за нарушение пространственно временного континуума?!).Кшытым оказался тоже без одного определённого лидера, тут голоса распределились между: Рик, Чарли и Арно (оно и понятно, что с таким набором было крайне сложно выбрать одного!). А вот Стултус идёт четко — единогласно все назвали дерзкого,*

*как пулю резкого **Витька**, а сам он обозначил для своей команды важной **Сельму** (комментирует тем, что без её штрафов -- мы не мы и торт невкусный). Нет, ну насчёт этих стопроцентно согласна. Таких ребят грех забыть!*

Экспертное мнение:
***Марк Стэнович**: «Тут вообще пас..».*
***Янус Полуэктович**: «Аврелий, Чарли, Уильям».*

Янус Полуэктович был как никогда близок, указав Авро и Чарли, однако до лидеров голосования так и не добрался. В нашем импровизированном счёте пока ведёт вицеаркканцлер.



Без кого из мезанцев твоя команда была бы совсем не той?





Сель - 1 голос;

Витя - 6 голосов;

Топор - 1 бесконечность.

Команда «Стултус»



Без кого из мезанцев твоя команда была бы совсем не той?



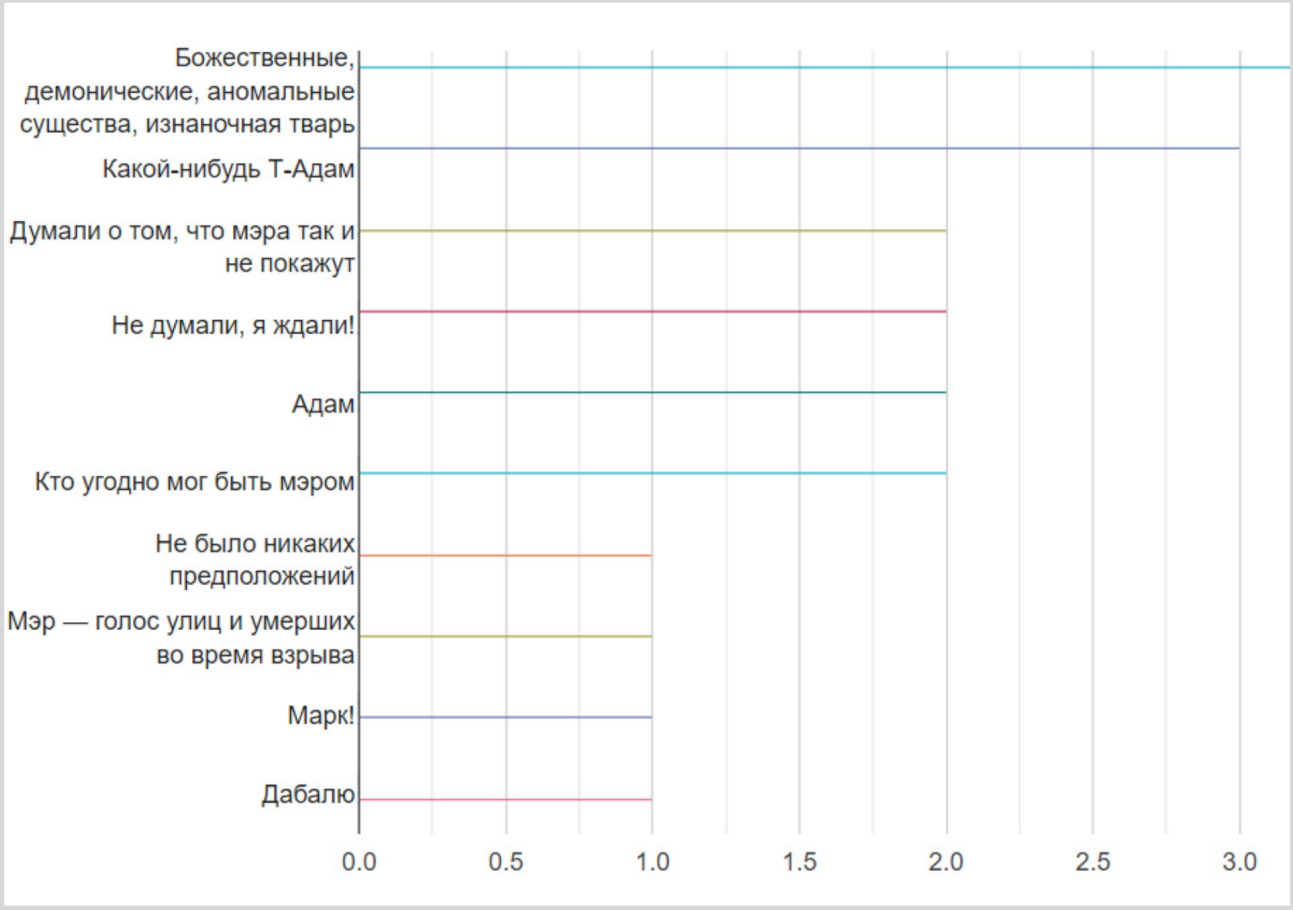
Команда «Эндор»



Авро - 1 голос;
Реб - 2 голоса;
Рома - 1 голос.



*Какими были догадки о том, **кто мэр**, в тот момент, когда стало ясно куда мы все идём? Вопрос этот, наверное, самый спорный, хотя и жутко интересный. Мы отследили четкую тенденцию, что большая часть предположений была насчёт всевозможных мистических и не очень сущностей. Сюда же со временем добавились гипотезы о Т-Адаме, «великом обломе от ректората» (Мэра так и не покажут), длительное ожидание развязки и сам Адам. Все предположения (обобщённые и не очень) вы можете разглядеть на нашем ещё одном чудесном графике:*



ТЕ САМЫЕ ГИПОТЕЗЫ О ЛИЧНОСТИ МЭРА

Фонд золотых цитат:

Вот это очень напряжённый момент был. Я был уверен, что мы увидим мэра. А потом, когда мы зашли и Адам так по-хозяйски включил лампу, я чуть концы не отдал. Подумал, что парень таки оказался мэром.
©Уилли Малберри

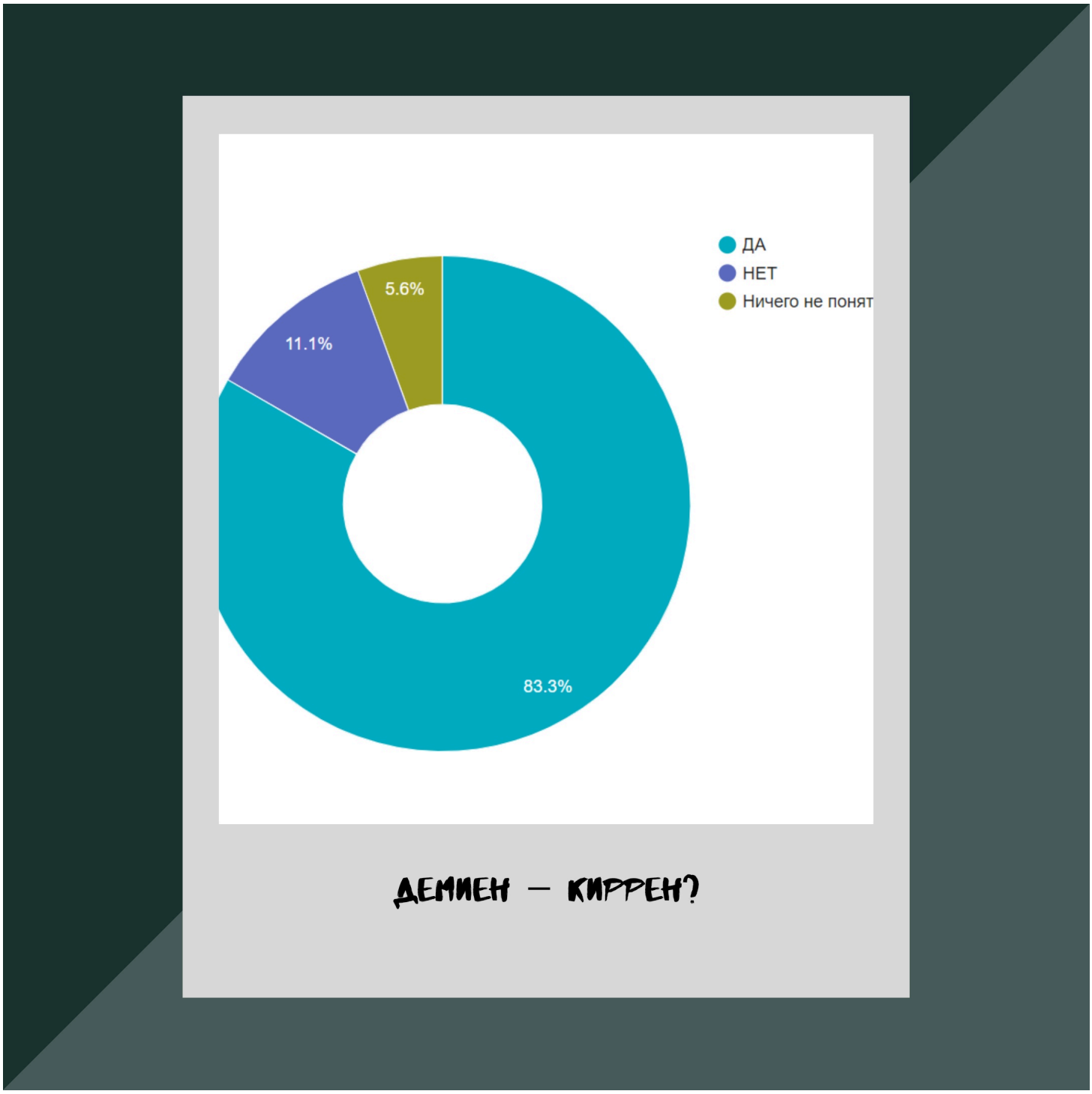
Я предполагала абсолютно всё - от Адама до ботинка Зюзи Карачуна.
©Алала Буренка

Мэром мог быть кто угодно, но в приёмной на месте секретаря я ждал Романова.
©Витя «хоспадекакаяжутебяфамилия» Леманн

Я думала, Марк сейчас выйдет вперед, встанет на стульчик и совершит каминг-аут. А тут просто ПОЕШЬ СТЕКЛА.
©Билли Аттано

Экспертное мнение:
Марк: *«Мэр-Марк, по крайней мере, была самой меметичной. Самой, что говорится, на слуху. А помимо неё каких-то более или менее значимых и не было вроде».*
Янус Полуэктович*: «Мэр-Марк».*

Возможно, не все были откровенны, отвечая на этот вопрос. Возможно, теории менялись со скоростью света. И, возможно, где-то в глубине души Марк всё-таки Мэр.



Дамиен — не Киррен? *Я сейчас очень осуждающе смотрю на всех тех, кто ответил «нет». Шутка (или нет?).*

Обсуждения насчёт личности Демиена шли почти так же бурно, как и дискуссии насчёт имени Мэра, поэтому большая часть мезанцев всё-таки ответила да, а меньшая считает, что ответ отрицательный или ***Демиен является фанатом Кирренов****. В принципе, гипотеза очень даже неплохая. Может, запустить конкурс по косплею?*

Экспертное мнение:
Марк Стэнович: *«Да мы в квесте достаточно конкретно на это намекнули, чтобы вы ещё и не считали его Кирреном».*
Янус Полуэктович: *«Думаю, да».*

Идеальное попадание! Все доказательства на руках, мы уверовали, практически до конца. Ну кто же не верит, когда даже Марк намекает!

А между делом, вы ещё не устали? А как же мастер-класс по бланкам? Дальше у нас последняя порция этой убийственной статистики для тех любителей страдать, что все ещё с нами.









*Говорю им**: "рефлексируйте",** а они не рефлексируют! - вот такими непробиваемыми сотрудники оказались к последнему дню квеста. Но все же стресс отошёл, сознание вернулось, и мы начали рефлексировать. Кто-то рефлексирует в душе и не вылезает к людям в локации, а кто-то подтвердил свои отклонения в игровых темах - Родина вами гордится! Самым популярным изменением стала, конечно же, любовь к общежитием, понимание их ценности. Но у некоторых и наоборот, от страха потери пошло отдаление. Если вам **интересно прикоснуться к ощущениям ближних** - тыкайте в картинку и поехали:*



Экспертное мнение:
***Марк Стэнович**: «Изменение в психологическом плане? Новые фобии, неврозы и птср, конечно. Ну и у Чарли там вообще привет-психоз».*
***Янус Полуэктович**: «Мысли о тщетности всего сущего».*
Так или иначе, но прокрастинация сумела подкрасться ко всем мезанцам без исключения. Скорее всего, отыгрышей с рефлексией на островах в скором времени прибавится.

*И, конечно же, если говорить о страхах авторов, то самыми тяжёлыми являются те, что связаны с **потерей близких**. Иногда **незнание** является более жуткой вещью, чем даже сама смерть. Мы сумели убедиться в этом воочию, когда «боялись надеяться на то, что все обойдется». **Быть бесполезным и никчёмным человеком** — оживший кошмар некоторых мезанцев, который по количеству голосов идёт вровень **со смертью своего персонажа** и самой **войной** (по два голоса в копилку каждого из страхов)*
По одному человеку высказались о таких страхах:
• Полностью забитая сенокосцами яма, из которой не выбраться, а они в ней буквально кишат.
• Пауки.
• Работа.
• Уничтожение всего дорого и важного.
• Разучиться писать.
• Пустота.

Экспертное мнение:
***Марк Стэнович:** «Ну сто пудов здесь что-нибудь про двери говорили. Или то, что у квест-мастеров слетит кукуха к следующему годовому, и так легко, как в этот раз, вы не отделаетесь».*
***Янус Полуэктович:** «Потерять персонажа».*

Наиболее близок к истине был Янус Полуэктович, а вот Марк Стэнович немного прогадал. Этот квест как раз

таки помог нам побороть страх дверей, ручек и всего неизведанного (надеюсь).



А вот те вещи, которые пугают наших персонажей, распределились максимально неравномерно. Впрочем, лидирует все равно ***смерть близких мезанцам существ****. Почетное второе место занимает* ***собственное бессилие (беспомощность) и утрата дома****, а третье — потеря собственности. Я, вот, достаточно сильно боюсь потеряться в собственных мыслях, кого-то пугают замкнутые пространства, ну и кто-то уже встретился со своим худшим страхом лицом к лицу.*

Часть страхов персонажей:

• Стать частью Тайной Полиции.

• Конкретного страха нет.

• Возвращение к старому образу жизни, где ты почти никому не нужен, хоть и полностью свободен.

• Гибель растений.

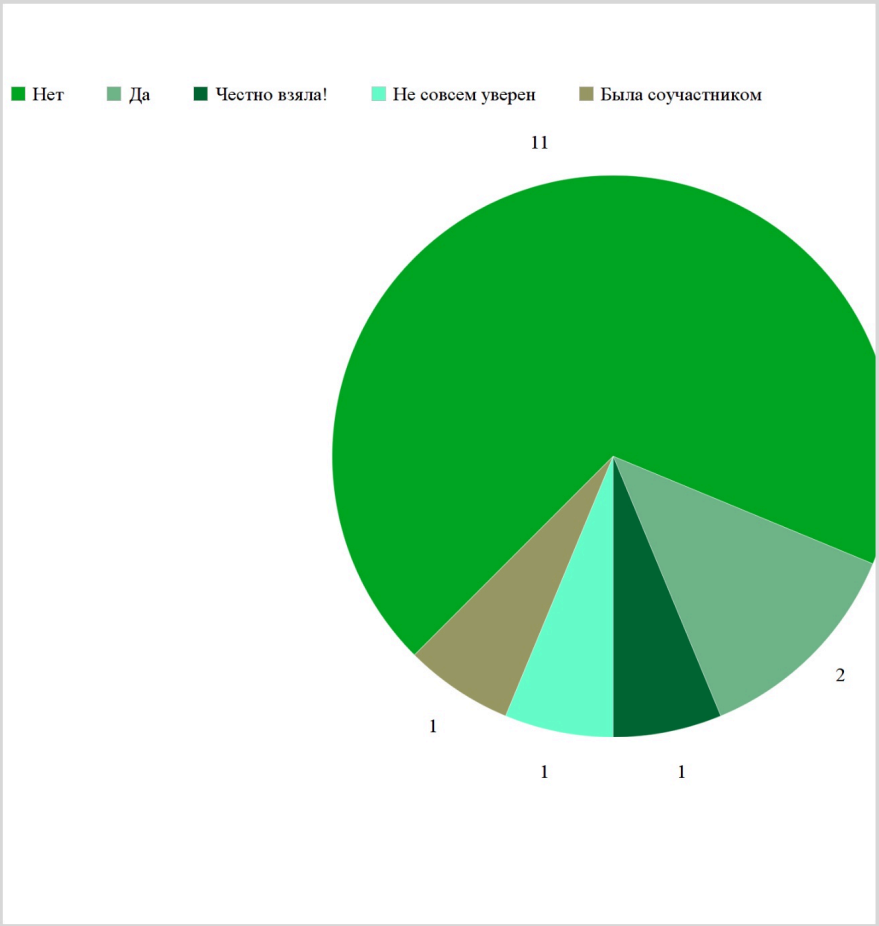
• Потерять себя.

Экспертное мнение:

Марк Стэнович: *«Здесь тоже про двери, двери это теперь универсальная шутка. Может они теперь будут больше боятся за свои общаги ещё, не знаю».*

Янус Полуэктович: *«Потерять Мезу».*

И снова не туда! Однако я не сомневаюсь, что все мы Мезу любим и действительно боимся в один момент остаться без нее, просто совершенно о таких глобальных вещах не задумываемся. Все по мелочи, всё по мелочи...



БЫЛО ЛИ ЧТО-ТО УКРАДЕНО?

Но давайте не о грустном. Лучше о чем-то вечном и простом. Например, ***Воровство*** *- наш любимый порок! Это знают все, это знаем сами мы, и старательно от него, порока, избавляемся (или не все? после стольких лет?). Мы не могли пройти мимо этой скользкой темы и не поинтересоваться у сотрудников, кто из них хоть что-нибудь нелегально вынес с квеста. Ответы должны были быть "да/нет", но появились и* ***весьма странные варианты****. Большая часть - нет, два человека - да, а вот особенные у нас такие варианты:*

Честно взяла *что-то Реб.*

Не совсем уверен, что не крал *- Патрик.*

Была ***соучастником****, но в краже не призналась - Стася.*



О чем мы вообще? Что за ужасные памятки? Что за вопросы про ***Стултус****? Неужели нас завербовали? Не уверена, думаю,* ***Стултус*** *всегда был с нами, а мы с ним. Потому что он - это концентрация страдания, которые так любят сотрудники. Сложнее. Запутаннее. Мучительнее.*

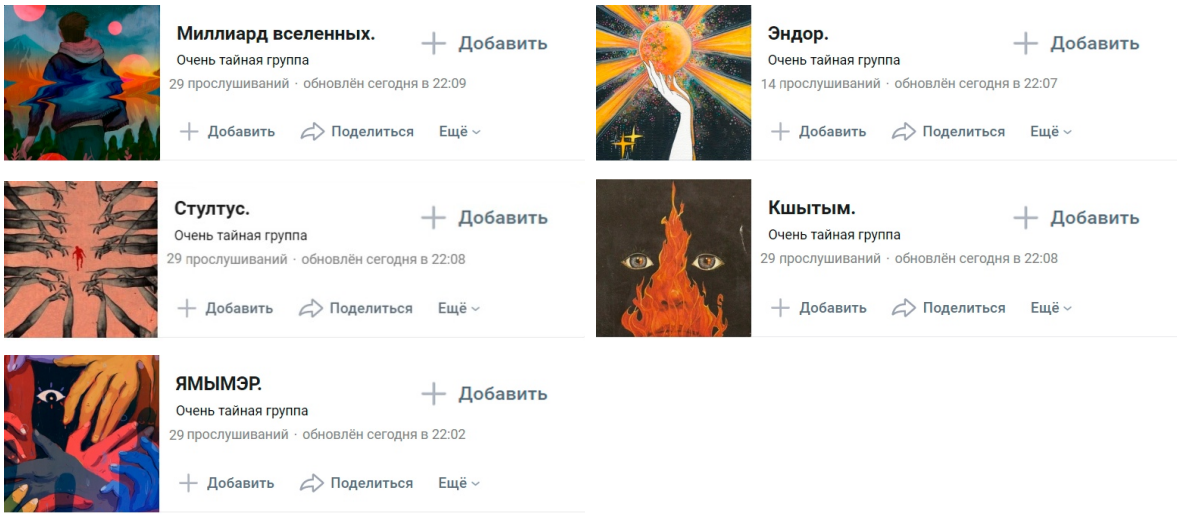
А что, если бы наш ***Янус Полуэктович*** *попал в этот ужасно прекрасный и прекрасно ужасный мир? Какие бы бланки ему нужно было бы заполнять, и каким образом это сделать? Мы подошли к этому вопрос основательно и собрали все возможные мнения и данные, чтобы (ну а вдруг!), Янус знал. И вот такие варианты ответов мы получили и анонимно покажем вам:*

"-Я школу Султуса не проходила, все вопросы к нашим лучшим экспертам-бюрократам"
"-Без разницы чем, можно на листе бумаги из блокнота с лисами)"
"-Мне кажется, ему лучше вообще ничего не заполнять. Так всем будет спокойнее."
-Я запуталась...
-Белый бланк, заполнять тушью, писать курсивом.
- Белый бланк с круглой печатью. Буквы крупным курсивом, три сантиметра отступа слева. Имя и фамилия с маленькой буквы вроде...
- Белый бланк, ручкой.
- Бланк, отмеченный печатью в виде пентаграммы, курсивный шрифт, тушь
- ***На меня наорали бюрократы за этот бланк.*** *Как сейчас помню, желтый бланк, задом-наперед слева направо.*
- Аэээээ. Допустим, синий цвет с пентаграммой, тушью, курсивным шрифтом.
- ***Бордовые бланки, заполненные его красивым почерком с помощью огрызочка от карандаша и печать в виде следа от кофейной чашки.***
- ***Никакой, иначе в следующий раз Мезу конфискует Табита.***
- Думаю, Янус должен взять белый бланк (он был человеком когда-то) но заполнить его курсивным шрифтом и тушью)
- Я ни наю. Я каструлька, но скорее всего будет, как у Рама. Вот!
- Уснула на первом пункте.
- Бланк пурпурно-синего цвета, заполнять белой ручкой.
- Жёлтый бланк, тушь, курсивом, печатка с пентагркммой, задом-наперед слева-направо.
- ..... ***Да бланк бы сам заполнился***

Марк *рассказывает правду и проводит для вас мастер-класс Стултуса: "Он у нас неизвестной расы, т.к. призрак. Соответственно желтый бланк, шрифтом задом-наперед, с печатью в виде пентаграмы и тушью."*

*А мы и угадали правильный вариант по мнению Марка, ну, пара человека, а некоторые приняли Невструева за человека или отшутились. Но никто не был близко к правде, потому что правда звучит так: "****Если бы я попал в Стултус, бланки бы заполняли для меня, а не я)****". Ну, что, поняли? Теперь знаете, как должна работать*

настоящая бюрократия: с бланками, статистиками, необъятными объемами информации. Если вы дочитали, то вы достойны награды! Только у нас уже нет сил её делать, поэтому просто: спасибо за ваше внимание! А ещё в подарок от нас и от вас, собранные совместными усилиями плейлисты, которые помогут вернуться в тот мир, в котором мы побывали. Нажимайте на картинку, чтобы перейти к желаемому альбому. Приятного прослушивания!



На этом мне хочется подойти к логическому завершению. В годовом квесте приняла участие большая часть сотрудников, а меньшая более или менее, но ознакомилась с происходящим. История получилась яркая и насыщенная. Мы с Витей отдельно благодарим каждого мезанца, уже ответившего или отвечающего на наши вопросы сейчас. Спасибо вам, родные. Цикл подходит к концу, а лето ещё только-только разгорается.
Не бойтесь ужасаться. Не бойтесь бояться. Не бойтесь встретиться со своими кошмарами. До новых встреч!







25 - БО - В неучтенных случаях — курсивом. Доп.страница 2



Эмоциональная встряска, от которой сложно отойти и которая разом заставила вспомнить все ужасные моменты из прошлого, которые она пережила. Возможно, она станет более собранной и подозрительной, потому что уже в которой раз убедилась, что мир вокруг довольно жесток. **©Ребекка Кастро**

Понимание того, что внешний мир не ограничивается Жижами, он намного больше, чем все Королевство. Понимание ценности своего и чужого, да, Ари плохой коммунист. Еще осознание своей способности на спорно обоснованную жестокость.
©Арно Хьярра

Не слишком многое, на самом деле. Моя Дара просто начала ещё больше заботиться об окружающих, хотя куда уже 😀 Мамкошка, блин, как кто-то в чате подметил. Ну, и сама она сейчас находится в немного эмоциональном раздрае: проблемы со способностью плюс экстремальные условия дали то, что дали.
©Адара Далсер

Клоповня для Билли совершенно точно оказалась намного важнее, чем она когда-либо предполагала. А изменения, произошедшие незадолго до квеста, показали, насколько она слаба. То, что ей даже передвигаться сложно без артефакта, всерьез заставило ее задуматься о том, что она может сделать для защиты себя и своих друзей в похожих ситуациях. Ей пришлось снять розовые очки и посмотреть на мир глазами не влюбленного в сказки ребенка, а уже взрослого человека.
@Вильям Аттано

Если не учитывать того, что моему персонажу теперь сняться кошмары с пожарами и смертью Марка Стэновича и иногда она может заикаться, то добавилась неприязнь=боязнь прыжков, пару седых волос и персонаж стал чуть открытым для других, прибавилась уверенность.
© Аня Соколова

Психическое состояние и приоритеты
©Аврелий Валленштейн

У персонажа гибкая психика, он нормально все это перенес. Ничего нового не приобрел, хотя старые проблемы могут и обостриться. А еще он ищет пути сопротивления, борьбы, партизанских вылазок хотя бы. И одержимость идеей силы выходит на новый уровень. И желание защитить и уберечь брата.
©Рик МакАлистер

Первое: Йома перестал сомневаться в искренности Адама, как положительного персонажа. Так что теперь, вместо того, чтобы мстить, или закатить истерику в духе "ты отнял у меня жизнь" бывшему главе Возрождения, он хочет узнать больше о проекте, частью которого был. Второе: вид разрушающихся общежитий поставил его перед фактом о том, что его привязанность к Мезе слишком велика, чтобы отступать, когда ей что-то грозит, даже если он сам сделать ничего не может. При этом, ощутив свою абсолютную беспомощность, сотрудник задался целью стать сильнее.
©Йома Ито

Мой персонаж увидел возможность осуществить свою цель и вернуться в Азерот, это главное. К ужасам войн и потерям ему не привыкать, насмотрелся всякого за 100 лет жизни в воюющем мире, да к тому же не успел привязаться ни к кому так уж сильно, чтоб было невыносимо больно терять. Так что из изменений - воодушевление, в основном.
©Рамен Д'вьер

Алала начала ещё больше ценить товарищей (не только с завода) и общежитие, ещё сильнее недолюбливать Адама и убедилась, что бюрократия и бладмэджик - полный отстой.
©Алала Буренка

Переосмысление ценностей, что касаемо мэра, стало как-то пофиг, наверное, может быть, Шарлотта не отметала такую позицию, что мэр может быть с Изнанки, так что даже не удивилась, стала разве что только больше его ненавидеть.
©Лотта Донованн

Рома точно стала серьезней, опасливей и поняла, насколько ценны для неё Дом и клопы. До этого поводов задумываться о таком не было.
©Романа Герц

Мой персонаж довольно замкнутый, да ещё и эмпат. Психологическая травма для него оказалась существенной. Если уж я сейчас пишу это и опять меня накрывает, то представь, что перелил мой перс. Возможно, он замкнётся ещё сильнее на какое-то время. Обсуждать произошедшее ему будет трудно, хотя все оказалось не так страшно. Но все мы люди и мы слабы.
©Уилли Малберри

Количество ночных кошмаров увеличилось. Появилась парочка новых триггеров. Возросла любовь к общежитию и товарищам.
©Стася Вишневская

Лиззи стала более эмоциональной. Она поняла, на сколько сильно важно для нее общежитие, как она любит его и готова защитить любой ценой.
©Лиззи Винчестер

Изменилась внешность, взгляд на некоторых мезовчан; пошатнулась психика.
© Гертруда Биттеррауx

Стала грубее, меньше появляется в общежитии, чтобы больше не переживать из-за эфемерных связей с людьми.
©Сельма Мортенссон

- Изменилось всё
© Чарли Блэр



25 - БО - С путеводителем в дорогу



> **Лето выигрывает гонку скоростей среди всех времен года и нам с тобой ничего не остаётся, кроме как бежать с ним, наслаждаясь солнцем, путешествиями, шумом волн и долгими вечерами в кругу друзей.**

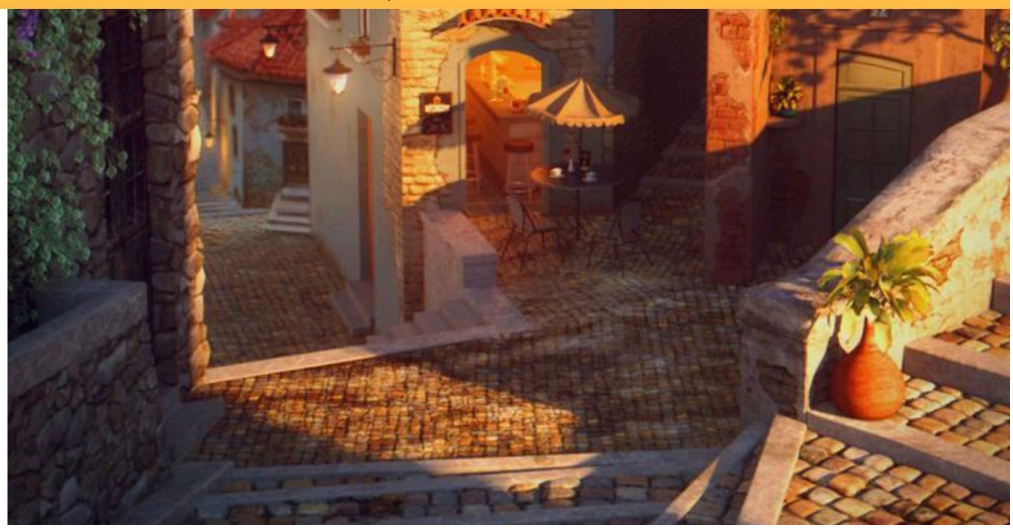
Говоря о путешествиях — наш остров полон городов, провести лето в каждом из которых или во всех по очереди — **полноценное приключение**.



ЛЕТНИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АВАЛОНУ СТОИМОСТЬЮ ОДНА ИСКРЕННЯЯ УЛЫБКА ОТКРЫВАЕТ ДЛЯ ТЕБЯ ОБШИРНЫЙ СПИСОК ДЛЯ ЗАНЯТИЙ

ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ С ПУТЕВОДИТЕЛЕМ В ДОРОГУ!

С НАШИМ ПУТЕВОДИТЕЛЕМ ВЫ СМОЖЕТЕ ПОБЫВАТЬ В МАСТЕРСКИХ ТАРАНТАЙСКА, ВСТАТЬ НА ПУТЬ ЮНОСТИ В ЖЕНОВЕ И ДАЖЕ ПОПРОБОВАТЬ НАЙТИ НОВУЮ АНОМАЛИЮ В ЖИЖАХ



Не испугались?

Уже вооружились бессмертным духом приключений?

Устраивайтесь поудобнее, приготовьте немного виа-кофе и открывайте первую страницу.

ВАШЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС!















Назад

Вперед

25 - БО - С путеводителем в дорогу - Манифик



Манифик — город достаточно интересный и самобытный.
В нем маги колдуют с помощью лей-линии, решают свои проблемы на городском совете и прокрастинируют 24/7. Шутка. Наверное.
Если ты выбираешь именно его точкой своего конечного назначения, то приготовься, что заскучать здесь точно не дадут! **Соревнования по поеданию ягод на скорость, конкурсы на звание «самый безумный садовод года» и гонки на коврах-самолетах.**

> **Хочешь проникнуться его историей и культурой?**

Тогда перед тобой гостеприимно открыла свои двери **Арт-галерея им. мадам Фэссо**. В ней ты можешь насладиться самыми неординарными и уникальными произведениями искусства, а также предложить на оценку свои. Летом здесь часто устраиваются выставки под открытым небом, куда обязательно стоит пригласить свою вторую половинку. *Каждый третий четверг месяца* тут проводятся **особые мастер-классы по плетению макраме из нервов окружающих** и **постижению дзена с помощью лепки из грязи**.







Когда ты покинешь галерею, то окажешься в **парковой зоне**. Тут можно найти беседку, где влюблённые(или не очень) целуются на скорость, бродячие музыканты устраивают небольшие концерты, в которых может принять участие каждый желающий.

А на **Мозаичном проспекте** вы легко сможете оставить свой след в истории, посидеть на лавочке и полюбоваться закатом.

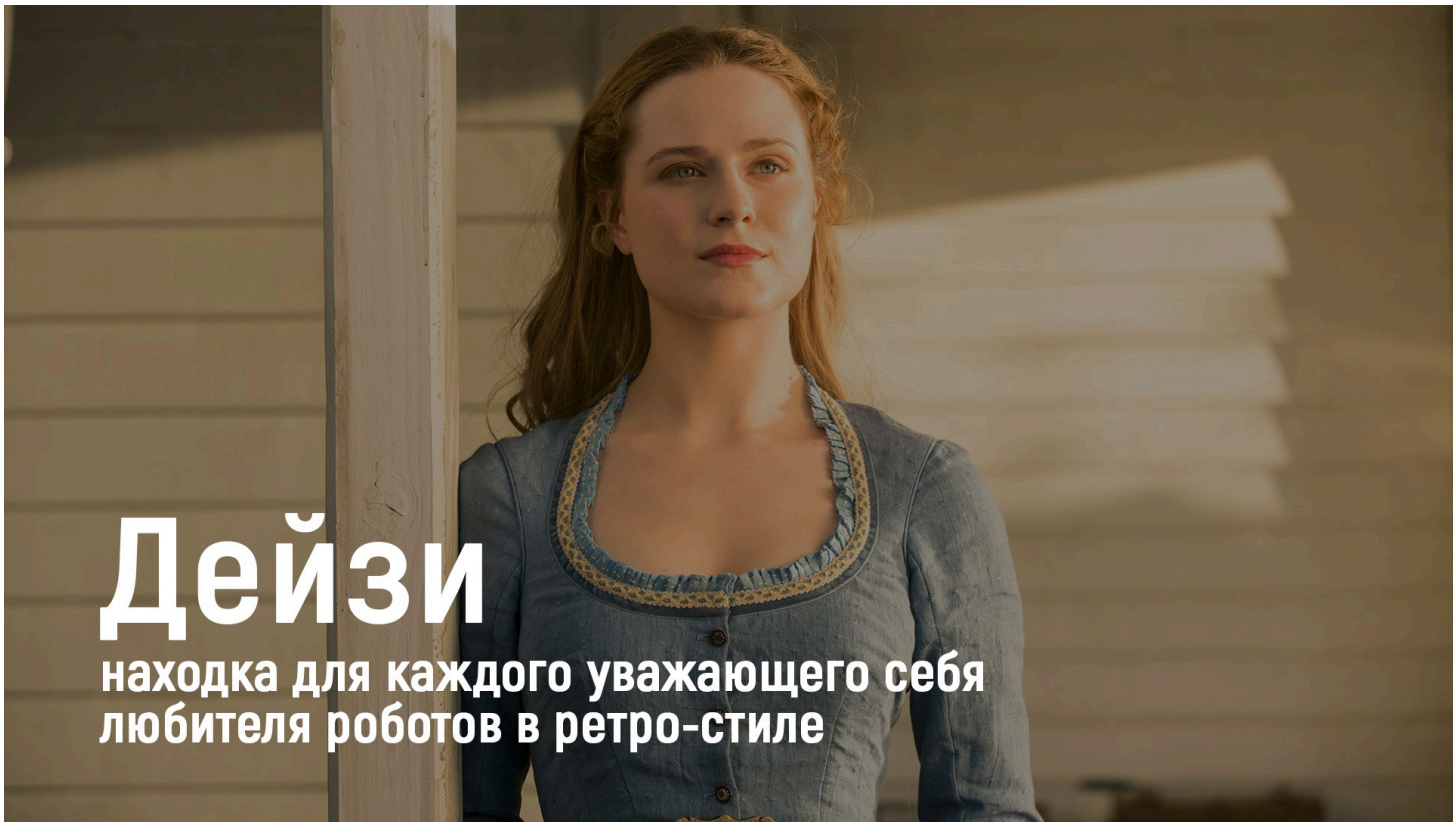
Манифик — это город-момент, который ни в коем случае нельзя упустить.

Рестораны

изображение утрачено в ВК

«Lugar Olvidado» — кафе, которое можно найти по дороге в Манифик. Здесь вы найдете самые вкусные бургеры, ароматный кофе и сок. Идеальное место для любителей 50-х, где вы легко сможете окунуться в

атмосферу тех лет. А ещё здесь есть лапочка Дейзи — находка для каждого уважающего себя любителя роботов в ретро-стиле.



Шоппинг

Огромное количество хаотично разбросанных магазинчиков, где можно приобрести сувениры по весьма либеральным ценам. Также здесь есть один из самых пестрых и ярких крытых рынков во всем королевстве, где представлены диковинки из разных уголков Авалона.

Главный летний праздник

День основания города (14.06) — особая дата для каждого жителя Манифика. В этот день любой желающий может создать свой собственный маленький мир и спрятать его в небольшом предмете. Фейерверки, стихийные концерты на улицах и земляника прилагаются.

Осторожно! В этот день не стоит пользоваться предметами, созданными из стекла. Последствия могут быть необратимыми.

Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста:



— Сторговаться до нулевой цены для себя и получить коня впридачу. Посетите крытый рынок Манифика, найдите подходящий товар, заболтайте торговца до смерти и бегите в закат, пока никто ничего не понял. Прокачка навыков дипломата гарантирована.

— Заблудиться в арт-галереи им. мадам Фэссо. Подружиться с местными шедеврами, оставить свой и выбраться назад. Желательно живым и не повёрнутым на искусстве.

— Устроить концерт на Мозаичном проспекте. Берите бубны, гитары и яркие сомбреро, чтобы сделать этот день ещё ярче. Это не только эффективный способ немного подзаработать, но и открыть в себе новые таланты.

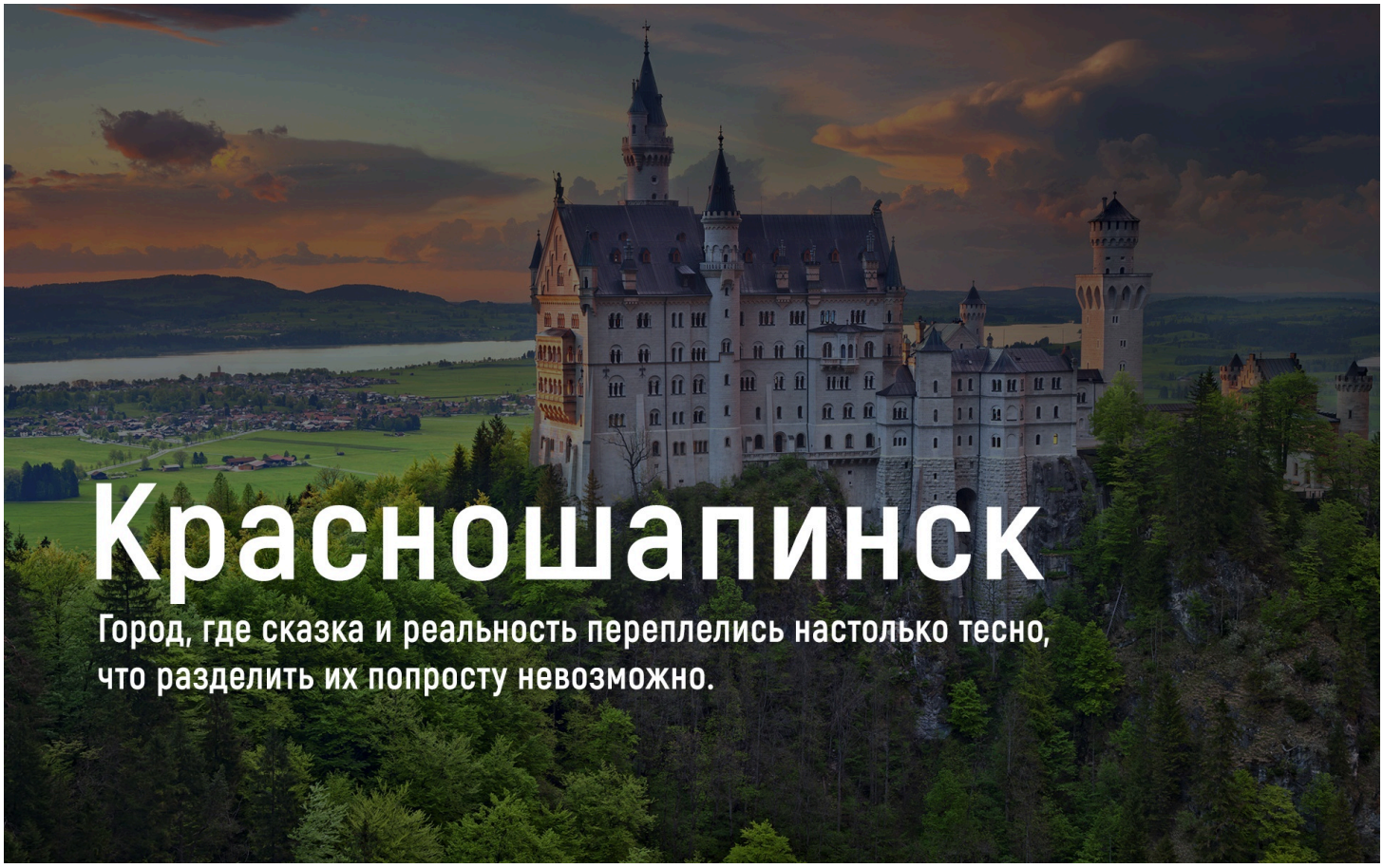
Примешь вызов?

Назад





25 - БО - С путеводителем в дорогу - Красношапинск



Вторым пунктом назначения можно смело считать ***Красношапинск***

> **Город, где сказка и реальность переплелись настолько тесно, что разделить их попросту невозможно**



Танцевальные мастер-классы от Золушки, эксклюзивные уроки от Ариэль на манер «как отличить вилку от расчёски» или **возможность нанять одного из местных злодеев для выполнения вашего плана по завоеванию мира**

Гротескный смех, комические моменты и жизнь в стиле вечного мюзикла — прилагаются.

Именно летом лучше всего начать учиться верховой езде под руководством Мериды и выпеканию пирогов от Белоснежки. Яблоки на островах в это время года самые сочные и, скорее всего, не отравленные (но это не точно).



На главной городской площади легко можно найти расписание всех видов отдыха и адреса принцесс, ведь большая часть соревнований проводится именно в их резиденциях

Где-то на краю города, там, где Тенистый лес плавно переходит в светлый подлесок у крепостных стен Красношапинска, расположилось **поместье Бьюкеншир**. Хоть ты и не сможешь побывать внутри него без хозяина, но даже парковая зона завораживает своей красотой. Маленькие беседки, представители всевозможной флоры и фауны, бродящие неподалеку, и сплошной лабиринт из зелени. Что же отыщешь там ты? Под вековыми дубами лучше всего устроить небольшой пикник и просто насладиться, почти нетронутой человеком, природой.



Чуть дальше от самого Красношапинска процветает небольшая деревенька **Кирково**. В ней ты сможешь найти себе нового питомца, наконец-то выгулять своего и потренировать вокальные данные. Животные прибегают на любое пение, но вот какие именно... Это уже совсем другой вопрос. Вероятно, зависящий от вашего вокала.



В пригороде Красношапинска находится **небольшая деревенька «Колобково»**, которая славится своими легендами и традициями. Здесь ты легко сможешь **обследоваться на наличие какого-нибудь заковыристого сглаза, сразиться со стаей волков и поучаствовать в строительстве новых домов**. Пусть тебе и не откроют сразу рецепт волшебной черепицы, но мезовцы — народ отчаянный, не так ли? Главное, быть осторожным и не пить из лужи в виде копытца. Лучше сразу выбирать что-нибудь внушительнее.



Рестораны

«У Тианы» — пример одного из самых душевных и теплых ресторанов в Красношапинске. Выступления болотных жителей по пятницам, ненавязчивая джазовая музыка и домашняя кухня. Летом здесь собираются преподаватели из Училища сказок, чтобы прочитать несколько открытых лекций, а по вечерам открывается бесплатный синематорий под открытым небом.



Фирменным блюдом считается коктейль «Найди свою судьбу», который превратит тебя в лягушку на неопределённый срок. Возможно, тебе повезёт и ты встретишь того, кого так давно искал. Ну, или попадёшь в зелье в качестве одного из ингредиентов.
Согласись, игра стоит свеч?

Шоппинг

Открытый базар «Нью-Багдад» — дикая смесь из пёстрых палаток, крошечных лавочек и достаточно современных магазинчиков. Где как не здесь ты сможешь прикоснуться к знаменитой лампе Алладина? Найдёшь траву рапунцель или первый сборник братьев Гримм? Твой выбор в твоих руках. Ну, и, разумеется, здесь есть самый большой ассортимент туфель во всём королевстве.



Главный летний праздник

День волшебного поцелуя (8.08) — особый день для любой пары в Красношапинске. Именно тогда поцелуи приобретают особую силу, разрушая проклятия и позволяя любящим сердцам воссоединиться вновь. Где бы вы ни были — в Жижах, на севере Женовы или в горах Окой-Хона — так или иначе, нить судьбы сведёт вас с самым близким человеком. Ведь любовь тоже бывает разной. В этот день проводятся спектакли, повторяющие истории знаменитых героев, устраивается турнир лучников и повсюду можно отыскать лилии, как символ истинных чувств. Повсюду можно заметить вспышки радужного света и ощутить на себе октариновые волны.



Обязательно носить очки, чтобы не ослепнуть и держаться за руки, чтобы не улететь.

Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста:

— Разбудить какую-нибудь спящую принцессу и одолеть дракона. Если не собираешься связывать себя узами брака в ближайшее время, то можно обойтись без поцелуя. Дракону, впрочем, пузо почесать обязательно.

Собрать немного чешуи для гильдии алхимиков — тоже.

— Ввязаться в экспедицию по поиску легендарной книги сказок. Хочешь испытать себя в роли всемогущего автора? Тогда приключения ждут тебя. Первый кусочек карты ищи в музее народного искусства Колобково, за автопортретом одноименного персонажа. Остерегайся шпионажа со стороны злодеев!

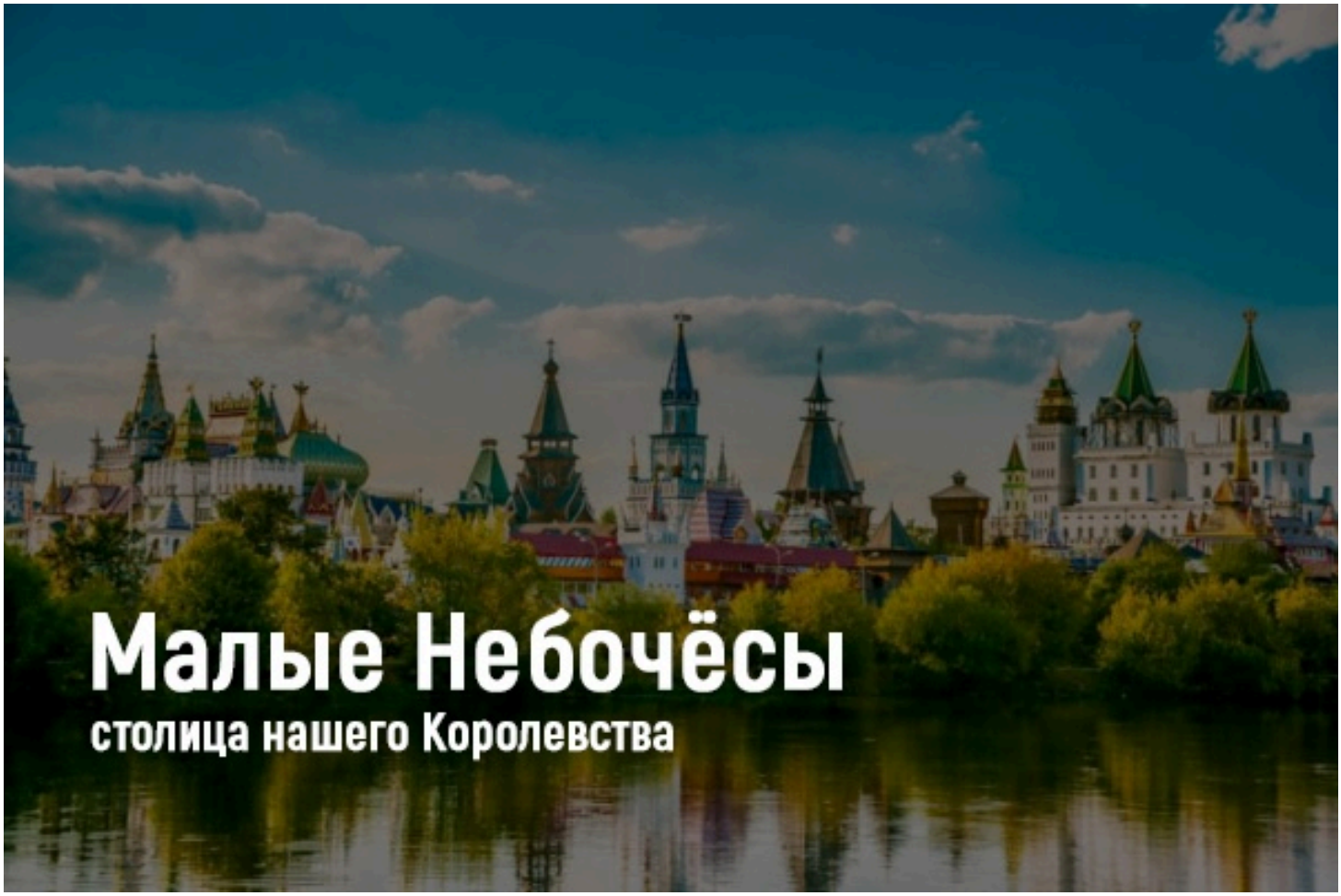
— Отпустить и забыть... Стоп, не та опера. Устроить гонки на санях летом, паралельно не потревожив Снежную королеву, и познакомиться с Эльзой. Иногда стоит добавить немного холода, ибо лето в этом году обещает быть воистину жарким.

Назад



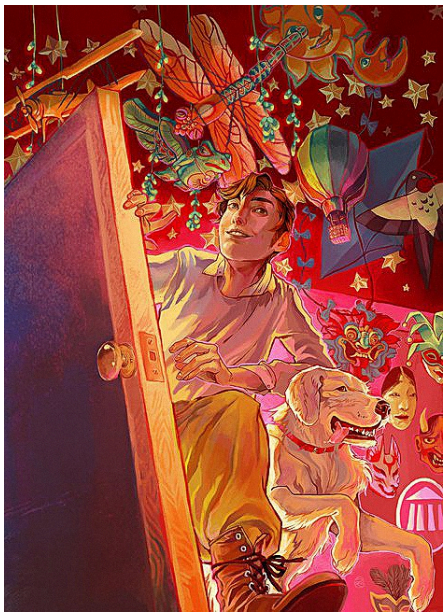


25 - БО - С путеводителем в дорогу - Малые небочёсы



Дальше мы можем смело отправляться в один из самых развитых городов — **Малые Небочёсы** — **столицу нашего королевства**. Солнечный и светлый, он внушает уважение одним только своим видом. Летом на главной площади выступают стихийные маги, демонстрируя световые представления. Торговцы предлагают всем желающим отведать экспериментальные коктейли, способные ненадолго добавить вам пару ослиных ушей и эффектные оленьи рога. Последние почему-то появляются только у мужчин, но быстро проходят. В ателье предлагают огромный выбор стильных костюмов по последней моде королевского двора и за значительно меньшей ценой. Не стоит, пожалуй, упускать и летнюю распродажу. На окраинах города уже в первых числа июня начинает функционировать аквапарк, а выставки местных художников стихийно появляются в северной части столицы.

По словам коренных жителей, иногда на главной площади появляется **странный художник по имени Наирод Йерг**. Отдав ему что-то дорогое сердцу, можно получить взамен портрет, который отображает ваше внутреннее «я». В первых числах июля начинается квест-эстафета для любителей спорта и не очень. Наградой служит недельный запас сладкой ваты и жареных тараканов в сахаре.





Лето — пора любви во всех ее проявлениях, поэтому создатели данного путеводителя настоятельно рекомендуют прогуляться вдоль **улочки Отбитых сердец** во время летнего солнцестояния. Поговаривают, что именно тогда можно встретить свою настоящую вторую половинку.

«Оладушки у бабушки Брунгильды» предлагают выпечку с домашним вареньем. Черника, крыжопник, малина и..? А вот об этом лучше не думать. Ареол тайны вокруг этого заведения может манить тебя, как запах свежеиспечённых оладий, однако поддаваться ему не стоит. За любые последствия, связанные с этим местом, наша редакция ответственности не несёт.

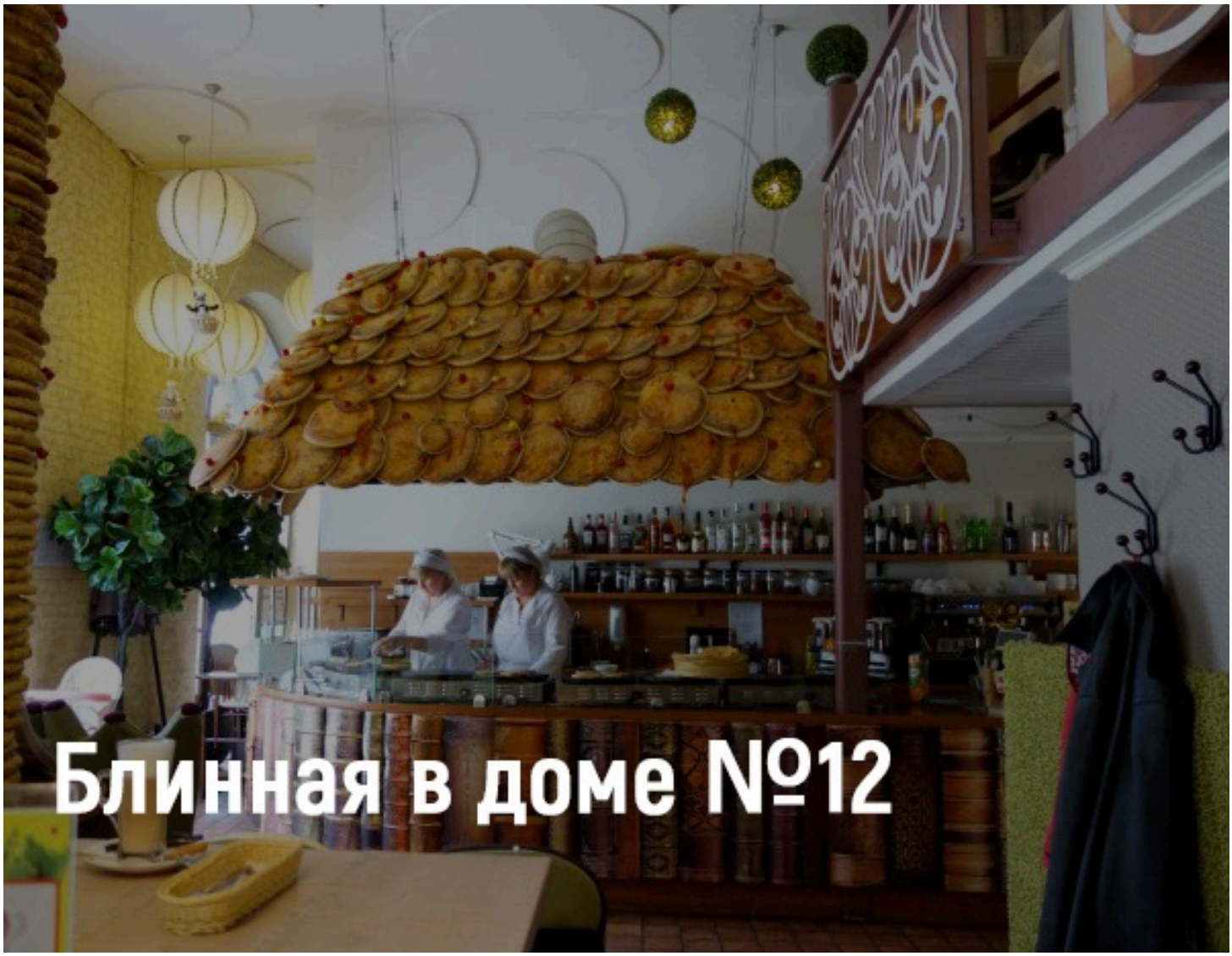


Чуть дальше идёт **площадь Японской коробочки**. Вы знаете, что самые дерзкие ограбления совершаются летом? Нет? Тогда посетите дом №16, где вам слегка приоткроет завесу тайны гильдия воров. Или не приоткроет. Или и вовсе украдёт не только дукаты из карманов, но и ваши сердца.

Обойдя фонтан и не забыв загадать самое заветное желание, вы доберётесь до **мастерской «Пэндрагон и сыновья».**


Мастерская
«Пэндрагон и сыновья»

Подарки на Лугнасад для потенциального партнёра стоит покупать именно здесь. А вот если вы устали, а деньги все давно потрачены, то нужно заглянуть в бюджетную **блинную в доме №12**. Кофе, вкусная еда и чувство опасности на периферии сознания. Что же там происходит? Наверное, требуется присмотреться к тому джентльмену в шляпе, что сидит за крайним столиком. Присмотрелись? Тогда [вырезано и засекречено].



Случайно забрели в **Квартал алхимиков**? Бросьте эти отговорки. Они вам уже не помогут. Посещение рекомендуется исключительно на трезвую голову, ибо после стакана хреновухи эффект способен превзойти все ваши ожидания. Лето ещё и является временем экспериментов. БАДы, зелья и эликсиры... Интересно, что таится за очередным поворотом?

Последним пунктом нашей программы является **«Арена Малых Небочёсов»** — одно из самых величественных зданий во всем королевстве. Бои на мечах, оружие на заказ и что-то совершенно особенное, что ждёт клиентов гильдии оружейников летом. Не пропустите! Научиться колдовать можно не только с помощью октарина или лей-линии, но и благодаря своему собственному клинку (особенно актуально для тех, кто собирается отправляться на следующий годовой и отточить свои навыки работы в команде/боевку/etc.).

Рестораны



И, разумеется, нельзя обойти стороной два разных, но чертовски привлекательных заведения: **кафе «Пухлая Чашка»** и **корчма «От заката до рассвета»**. В первом вы сможете провести свой день и насладиться сладкими овершейками. Летом здесь часто бывают особые предложения, поэтому нужно внимательно следить за объявлениями. А во втором можно найти приключения на пятую точку для самых смелых и отважных. Танцы всю ночь напролет, сомнительные личности по углам и целое поле для шпионажа. И, конечно же, конкурс «кто кого перепьет». Ну, или «выпьет». Контингент тут местами действительно интересный.

А что ещё нужно для запоминающегося летнего отдыха?

Шоппинг

В Малых Небочёсах расположены резиденции многих гильдий Авалона, поэтому и основной спрос ориентирован на них. Именно летом можно получить самые интересные вещи за чисто символические цены и проявить свой талант шопоголика во время распродаж.

Главный летний праздник



День Кетцаля (1.06) — празднуется в Малых Небочёсах с особым размахом. Фигурки островного бога, развешанные абсолютно повсюду, монастырское вино, льющееся рекой, и просто веселые гуляния. Конечно, этот праздник отмечается и в других городах, однако в столице к нему питают особую слабость. В этот день сюда съезжаются люди со всех уголков Таллэ, устраиваются конкурсы и соревнования. Также именно в этот день приезжает один из самых больших бродячих цирков Авалона. В нем показываются представления на любой вкус.

Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста:

— Влюбиться. В город, окружающих, а главное в самого себя. Для поднятия самооценки подойдут любые местные салоны красоты, шоппинг 24/7 и любование восходом солнца из окна местных кафе.

— Подружиться с местными художниками и организовать совместно забавный челлендж по типу анимея, но с выпечкой. Или с оригами. Или с кофе. Должно быть весело!

— Исследовать город на наличие намёков на годовой и построить свою собственную теорию заговора. Убедить в ней других. Мисс Феня вами бы точно гордилась.

Назад





25 - БО - С путеводителем в дорогу - Великие Грязи



Великие Грязи — место, словно созданное для курортного отдыха. В нём вы сможете оздоровиться, омолодиться и просто прийти в форму перед будущим летним сезоном. Модные показы купальников проводятся именно здесь каждую среду самого тёплого времени года. Туристические экскурсии по местным болотам, гонки на огромных ящерицах и тренировки в поиске цветов папороти. Также здесь можно познать дзен, любуясь небом, затянутым свинцовыми тучами и превзойти даже Стивена Гудвена. Вдохновение тут можно потрогать и почесать за ухом. Билеты летом в **местный музей им. Тин Таллэ** выдаются бесплатно, хотя и в порядке живой очереди. Наверное, важнейшей частью Великих Грязей является **фонтан — мраморный Иллювий**. Желания он, конечно, не исполняет, но оздоровительный эффект оказывает знатный. **Прогулки на лодочках по Фо-Мойке**, целебные коктейли и просто та самая атмосфера, дающая отбой лени и прокрастинации. Иногда лето — это не шум толпы, а уют маленьких запутанных улочек.

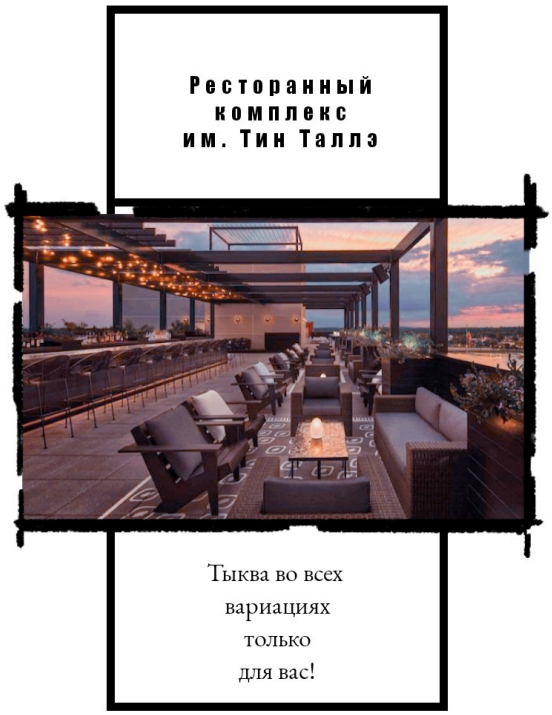
Рестораны

«Ресторанный комплекс им. Тин Таллэ» — говорят, что оздоровительный эффект здесь оказывают даже стулья, ведь всё создано из целебной грязи. В меню можно найти около тридцати блюд, главным ингредиентом которых является запечённая тыква. А ещё ведь жаренная есть, карамелизированная, сделанная на пару... Кухня тут создана для настоящих гурманов, любителей **тыквы во всех вариациях**, патриотов Авалона и просто отчаянных. Дзен здесь поймают даже самые непрошибаемые личности.

Шоппинг



В городе, где обитает столько девушек, невозможно обойтись без магазинов одежды и косметики. Здесь они находятся почти на каждом углу, предлагая самый разнообразный ассортимент товаров: от мини-юбок и до боа. На любой вкус, фасон и фигуру — девиз сети лавочек, которыми заведуют самые старые и умудрённые жизнью кикиморы.



Главный летний праздник

День грязи (14.07) — ежегодный праздник, в котором участвуют взрослые и дети. Проводят его в парке при **Колледже благородных девиц им. Тин Таллэ**, здесь обустраивается большой бассейн, который полностью наполняется грязью. В течении 24 часов у каждого есть возможность вываляться в грязи с ног до головы, от души поплескаться и получить массу удовольствия. Грязь берётся с весьма сильными свойствами.
*Проводятся различные соревнования, а по завершению избирается **королева и король грязи**.*



Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста

— Вываляться в грязи, словно поросенок, чтобы наверняка. Не забыть вывалять в ней и других. Возможно, после этого провести грязевой поединок. Выбраться живым.

— Научиться готовить тыкву, как минимум двенадцатью способами. Устроить дегустацию для мезанцев, не отправив их в Нозодохиум, но направив в сторону Великих Грязей.

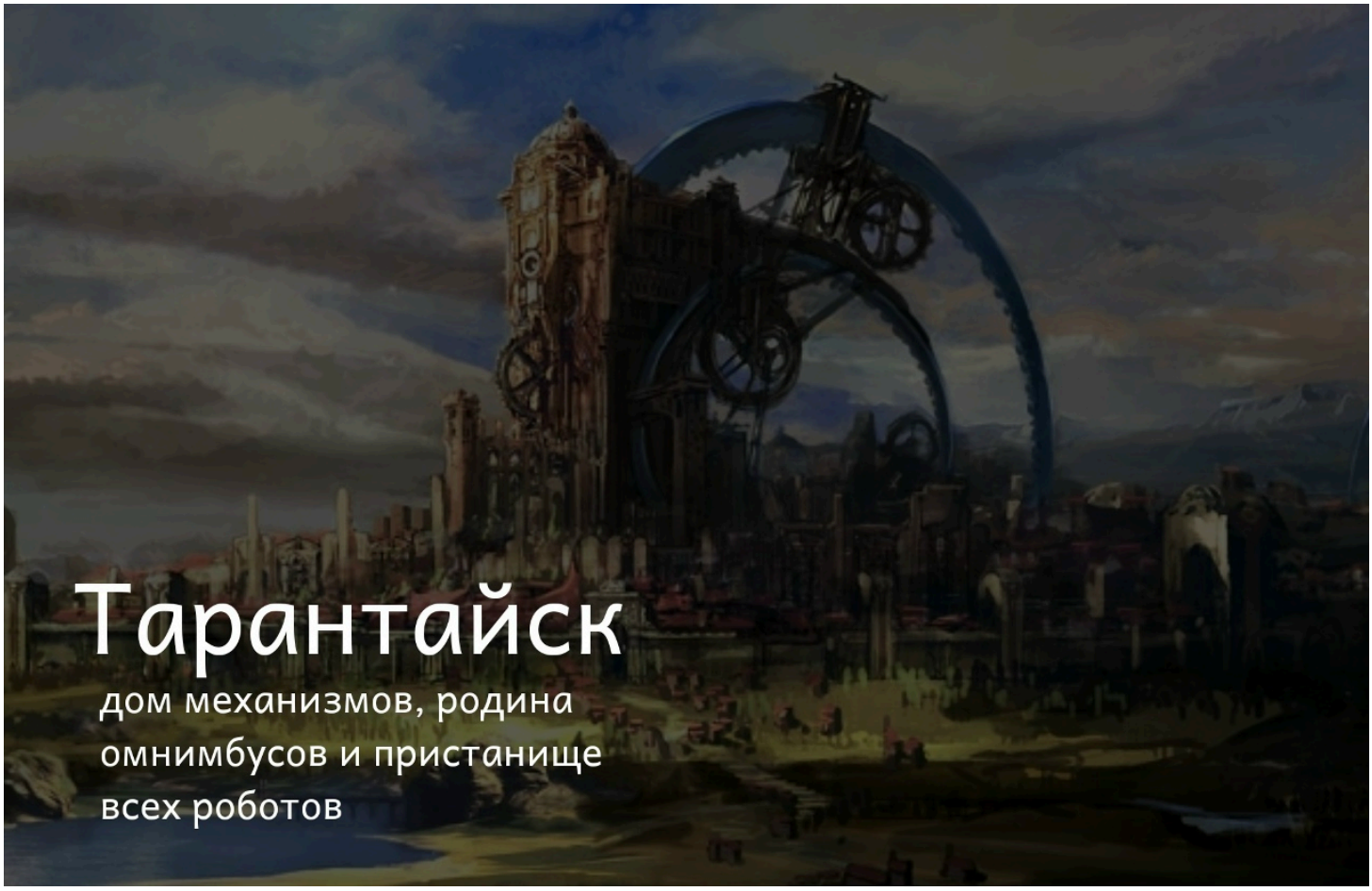
— Написать инструкцию в Бритву «Как отдохнуть в Великих Грязях для начинающих?». Не забыть сплавить её окружающим. Разделить прибыль с кикиморами.

Назад





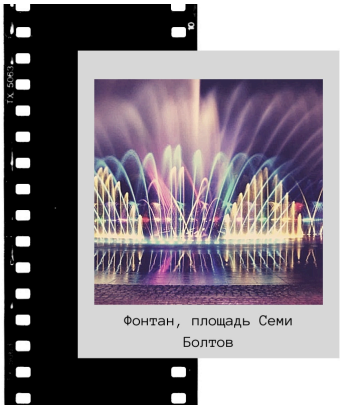
25 - БО - С путеводителем в дорогу - Тарантайск



Тарантайск — дом механизмов, родина омнимбусов и пристанище для всех роботов, которые только существует.



Возможно, кто-то скажет, что этот город совершенно не подходит для летнего отдыха, но мы с ним однозначно не согласимся. Только в Тарантайске устраивают *самые красивые выставки робототехники*. Только в Тарантайске летом **парк скульптур** приобретает очертания зоны отдыха. Только на *площади Семи Болтов* в Тарантайске можно увидеть радугу, благодаря фонтану, а ночью — услышать мотивы песен из далёкого будущего. Вместо мороженного здесь летом подают в основном фруктовый лёд причудливых форм. Также в *августе* начинается **большой конкурс по выращиванию кристаллов для обустройства города.** Главный приз — выбор музыки на следующий год, звучащей во время свето-звукового шоу.



В **Мастерской Дизельной Конструкции** можно под руководством мастера создать своего собственного робота или небольшое средство передвижения. На усовершенствованных катамаранах, к слову, потом проходят длительные заплывы по **озеру Футура**.

А вот **шоурум "ТинТин"** предоставляет самый широкий спектр услуг по изменению внешности к лету. Только здесь вы найдете свежие и интересные идеи для своего образа.

Рестораны:

«**Шестеренка**» — особое кафе, находящееся на окраине города. Раньше оно было обыкновенной столовой, но после того, как его приобрел робот *Макс* — место совершенно преобразилось. В ходу здесь равное обслуживание для людей и роботов, демонстрация новинок техники и механики, а также масляное печенье, чей рецепт держится в строжайшем секрете. *Поговаривают, что именно оно является генератором безумных идей у посетителей.*



Шоппинг

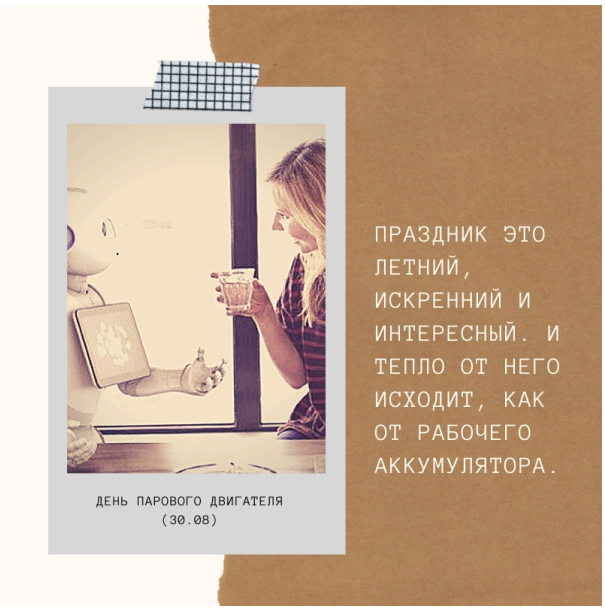


Здесь вы не найдете магазинов в привычном понимании этого слова, но встретите на своем пути огромное количество мастерских. Тут вам и миксеры разных форм и размеров, бетономешалки с искусственным интеллектом и паровые двигатели для всех желающих. Но только если идти от главной площади на северо-запад, никуда не сворачивая, то можно отыскать **"Часовую мастерскую им. Питера Фатерлянда"**. Существует местное поверье, что этот человек дружен с самим Тоцклатеком, а те, кто когда-либо посетил его лавочку, и *вовсе не вернулись*.

Главный летний праздник

День парового двигателя (30.08) — совершенно особенный день, во время которого проводятся экзамены на звание мастера, гномы и сильвы демонстрируют свои совместные изобретения, а в городе проходит яркий и красочный фестиваль, показывающий передовые достижения техники.

Праздник это летний, искренний и интересный. И тепло от него исходит, как от рабочего аккумулятора.



Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста:

— посетить Мастерскую Дизельной Конструкции, и поучаствовать в создании робота-уборщика, который смог бы послужить на благо института.

— вечером устроить квест по поиску предметов, создав смешанные команды из роботов и людей.

— целый день провести на дирижабле, исследуя город с высоты птичьего полета.

Назад





25 - БО - С путеводителем в дорогу - Женова



Женова — пустыня, где возможно абсолютно всё. То же самое касается и одноимённого городка, который находится южнее и ближе к лесу. Лето здесь особо палящее и жаркое, пассаты и бураны не слишком-то радуют окружающих, но для себя здесь вы способны сделать всё, что хотите. Личный оазис с прекрасными танцовщицами? Пожалуйста. Персональный замок на тысячу с плюсом этажей? Ещё проще. А ныряние в Акве Левантаде? Э, нет, мой дорогой друг. Тут уже нужно быть осторожнее. Да и вообще держаться настороже, чтобы не подхватить местное настроение. Лучше уж встать на путь юности, примерить зелёные трико и отправиться спасать мир. От самого себя, вероятно.



Научиться плавать здесь легче лёгкого, немного откорректировать фигуру для любимого купальника — тоже.

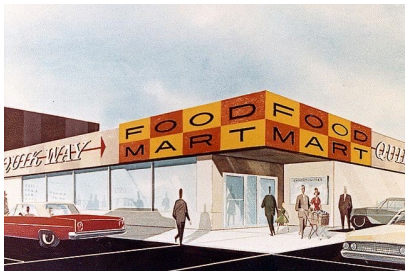
> ***Женова — город героев, сбывшихся мечтаний и**... Утерянных надежд. Никто не знает, что таится в самом сердце пустыни. Однако может быть именно вы станете теми счастливчиками, которые сумеют разгадать все ее тайны? Требуется только пожелать..? Или всё-таки нет?*

Рестораны



«Три семёрки для души» — маленькие ресторанчики, которые появляются буквально на каждом шагу. В них можно найти суши и пиццу по самым лояльным ценам и с самыми лучшими ценами. В общем, здесь главным является слово «самый». И тут уже без вариантов.

Шоппинг



«Машан» — обезмаженный супермаркет, полный товаров на любой вкус. Батарейки, лапша быстрого приготовления, диваны и даже статуи, посвящённые островным богам. Главное, не забыть выбить побольше монет и выбрать себе самый лучший шезлонг.



Главный летний праздник



Аниме-фестиваль(27.06) — собирает фанатов аниме со всего Авалона и объединяет их между собой. Цветные юкаты, изящные сенбоны и огромные анимешные глаза. Все это становится реальностью. Есть возможность отыграть свой собственный сюжет и создать продолжение для любимой манги/манхвы/маньхуа/etc.



Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста

— Гонки на тележках в Машане, о которых вы мечтали с самого детства. Пригласите лучшего друга и устройте свой собственный тележкосаж 2.0.

— В одной из местных клиник получите шаринган или бьякуган. Вершите свои темные делишки под покровом ночи, как истинный шиноби.

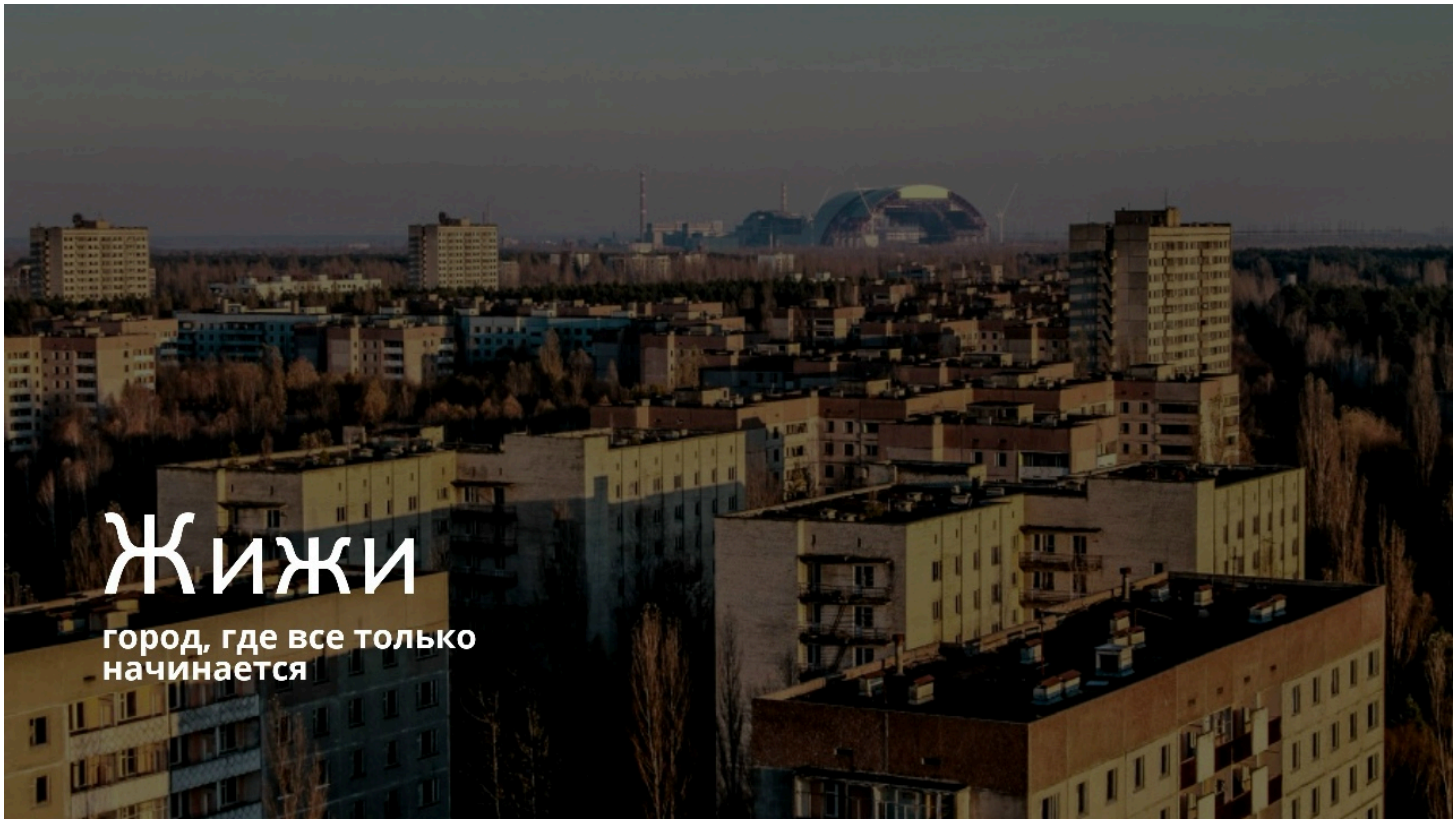
— Сразитесь с титаном на минималках и почувствуйте себя вторым Леви Аккерманом. Только не приобретите ми(е)зофобию случайно, пожалуйста.

Назад





25 - БО - С путеводителем в дорогу - Жижи



Жижи — город, который, наверное, является нашим последним по порядку, но не по значимости местом для летнего отдыха в этом путеводителе. В нем собрано все самое интересное, ошеломительное и попросту опасное, что только можно встретить на Авалоне. Аномалии, следующие по пятам, зоркий глаз мэра, контролирующий каждый ваш шаг, и дуновение ветра со стороны Чумного района. Даже летом в Жижах чувствуется атмосфера грусти и печали. Но для нас это все равно не повод унывать!

В ЭТОТ ОСОБЫЙ ДЕНЬ



Китайский квартал

ЖДЁТ ВАС

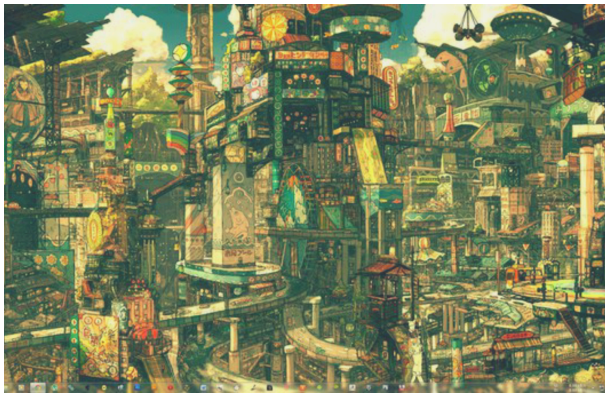
Китайский квартал — это якудза, библиотека Тау-Сан и иероглифы, то и дело пестреющие на стенах. Летом китайский квартал оживает, становится ещё более ярким и шумным. Живым. А рамен в нем часто раздают бесплатно. Хотите ввязаться в новое приключение? Тогда идите за тем иероглифом, что птичкой маячит перед глазами. И не оборачивайтесь.

Ни за что не оборачивайтесь назад.

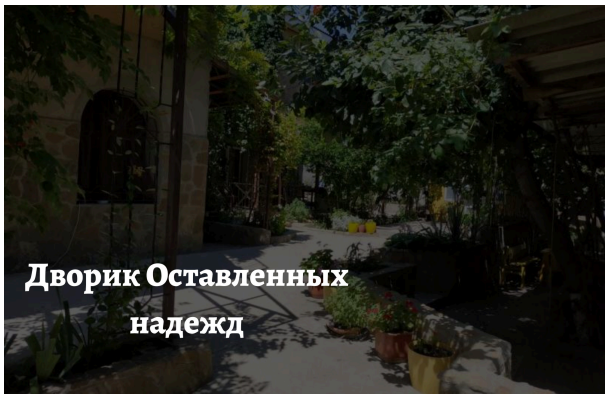


Когда хочется получить свою дозу адреналина, но до *Арены* идти лень, то к вашим услугам — **тир «Слепой стрелок»**, а вот если хочется отдохнуть на открытом воздухе, то городская пристань создана для вас. Там можно спокойно полюбоваться на воды Аорты, нанять симпатичную моторную лодку или искупаться самому. Пляж для отчаянных с нетерпением ждёт вас.





На **площади Дракенблюта**, к слову, можно неплохо прогуляться, не рискуя быть утащенным какой-нибудь аномалией в темный переулок (нет) , да и в целом атмосфера в **Центральном районе** самая спокойная и здоровая. Прекрасное место для тихого и неторопливого отдыха. Небольшая аллея с маленькими лавочками неподалеку от **Джакомо** радует глаз и душу. Если вам нужно найти подходящее место для размышлений, то это именно оно.



Сейчас на **улочке Гудмэна** можно оставить не только книги, но и старые ненужные артефакты, сладости для местных божков и духов, саморучно сделанные фенечки и амулеты, символизирующие потери и надежды, мечты или, наоборот, то, что хочется оставить в старых кирпичах и навсегда забыть. Летом здесь собираются весьма неординарные личности.

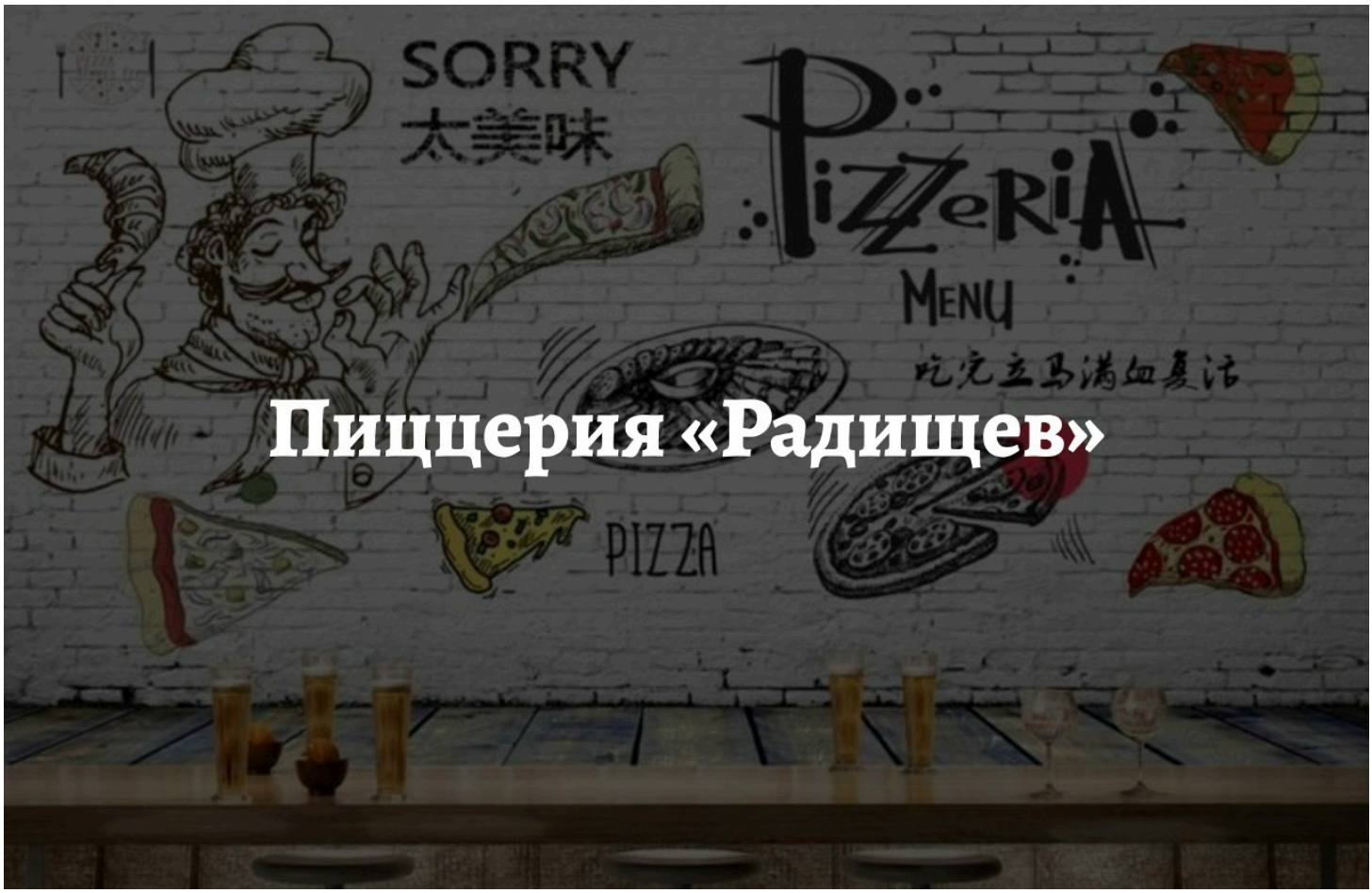
Возможно, что их совет вам когда-нибудь пригодится.



И, напоследок, хочется упомянуть о метрополитене, где по легендам боги устраивают ночью свои пляски. А также хоть краем глаза скользнуть по **району Сабитарюку**, где находятся театры, проводятся бои на мечах и жизнь бьёт ключом.

Жижи — это легенда, на страницах нашего путеводителя, завершающая путешествие по городам.

Рестораны



Пиццерия «Радищев»

"Пиццерия Радищев" — самое известное заведение в Жижах, где подают ароматную пиццу на вынос и бодрящий кофе в симпатичных стаканчиках. Летом столики выносят на веранду, чтобы увеличить количество посетителей и просто для комфорта клиентов.

Шоппинг



Здесь обосновались разного рода лавчонки специфической направленности: антикварные магазины, куда стекается наиболее приличная и безопасная утварь со всех уголков города, пережившая катастрофу; ломбарды, где можно сдать или приобрести необычные артефакты, побрякушки и воспоминания; магазин **"Третьи руки"**, где приобрести можно самые неожиданные, непонятные и не особо нужные вещицы.

> **Главный городской праздник:**



День памяти (13.08) — **особый день ностальгии** в Жижах, когда принято почтить память ушедших и уповать на будущее. Немного торжественный праздник, который для каждого проходит по-своему. Однако вечером на городской площади можно наблюдать выступления кукольного театра, приобрести вкусные торты и рассмотреть на небе самый настоящий звездопад. Утром — печаль, а вечером — надежда. В Жижах по-другому и не бывает.

Топ-3 подвига для каждого уважающего себя туриста:

— воспользоваться услугами Рикарды и сполна насладиться красотой подводного мира.

— таки обменять свой товар на тот, что есть у Филина и немного побродить по гаражному кооперативу.

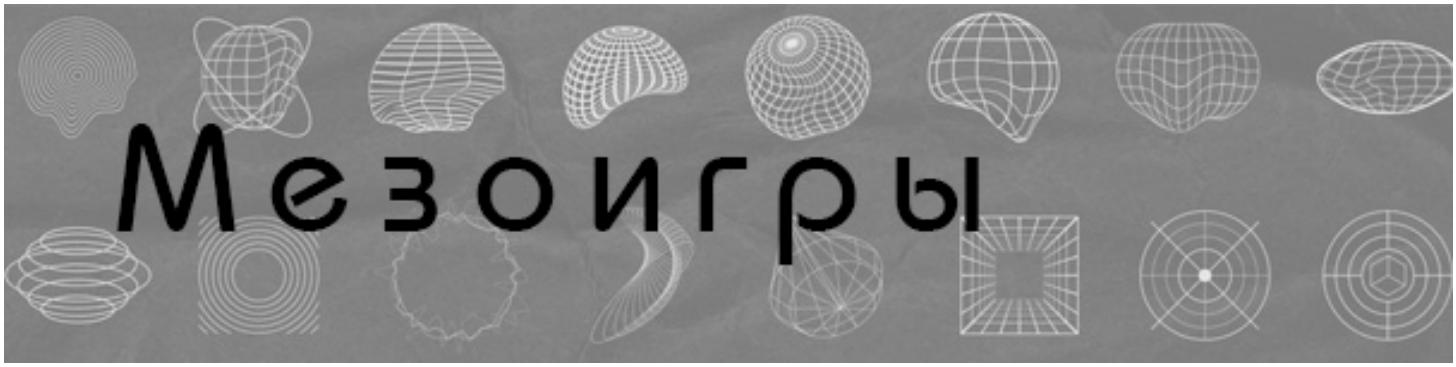
— разобраться с парочкой аномалий, чтобы помочь местным жителям и прослыть героем хотя бы для соседских мальчишек.

Назад

Назад

Вперед

25 - БО - Мезоигры



"Мезоигры" – компания выпускает карточные игры для дружеских вечеринок, корпоративов, семейных встреч. В ассортименте фирмы широко представлены настолки на логику, ассоциации, скорость реакции. "Мезоигры" производит игры по мотивам похождения сотрудников Правой Мезы. Основана в 2020 году, головной офис размещается в [вырезано и засекречено]. Карты производятся из плотного картона, они легко выдержат много партий даже без использования бустеров.

Для широкой публики компания разработала две новых игры в связи с последними событиями, одна из них будет представлена широкой общественности в этом номере Болтливого Сфинкса. **Мезоигры – игры для тех, кто устал играть в правду или действие.**

КАРТОЧНАЯ ИГРА «ЯИРЭМ» (МЭРИЯ)

Первая игра, с которой мы сегодня вас познакомим – **"Мэрия"** она же **"Яирэм"**. Нет ничего страшнее и приятнее, приятнее страшного и страшно приятного, как перевести самые пугающие события в легкую игру вместе со своими друзьями. Мэрия – идеальный выбор для тех, кто хочет снять стресс после встречи с Тайной полицией или самим.... [вырезано и засекречено]. Или просто для тех. кто хочет весело провести время.



Только наша игра позволит вам на время примерить на себя роль Мэра, охотящегося за шпионами и руководящего своими полицейскими. Или Адама, который пытается спасти своих детей–сотрудников.

Идеальный баланс игровой механики, приятное оформление и куча эмоций для вашей компании.

ПРАВИЛА

Мэрия – разговорная игра для большой компании от 7 до 10 игроков плюс ведущий.
В колоде настольной карточной игры "Мэрия" всего 10 карт, что упрощает процесс игры донельзя. В колоде представлены следующие карты:

1. Адам
2. Четыре карты Сотрудников
3. Мэр
4. Три карты Тайной полиции
5. Карта-шпион: Елена
6. Карта-шпион: Аномалия

Пять подготовительных стадий игры:
1. В начале игры ведущий в случайном порядке раздаёт участникам карты. Каждый получает свою роль и в зависимости от выпавшей роли становится членом одной из противоборствующих сторон: Мэрии или Правой Мезы.

К Правой Мезе относятся карты:

1. Адам
2. Четыре карты Сотрудников
3. Карта-шпион Елена

К Мэрии относят карты:

1. Мэр
2. Три члена Тайной Полиции
3. Карта-шпион Аномалия

2. Ведущий рассказывает для всех играющих о том, кто принадлежит какому из лагерей, но не называет роли. Загвоздка в том, что карта-шпион хоть и приписывается к одному лагерю, на самом деле её цель –– помочь другому лагерю.
3. Мэр – единственный игрок, чья роль известна всем. Он ключевая фигура, управляющая всем игровым процессом. Мэра после раздачи карт объявляет ведущий.
4. Всем игрокам с картами сотрудник, Елена и Аномалия Ведущий сообщает на ушко (в личные сообщения) кто из игроков получил карту Адама.
5. Игроку с картой Адама сообщается имя игрока, получившего карту Аномалии. А Мэру и его команде не сообщается ничего тайно или явно, кроме распределения игроков по лагерям.

После подготовки начинается сама игра. Игра выстраивается на диалогах и обманах, запутывании соперников и умении быть хорошим шпионом (вы же не пропускали лекции по шпионажу, правда?). Самое главное – никому не показывать кто ты и быстрее отгадать, кто все остальные игроки. Игра проходит в несколько кругов. Каждый круг содержит в себе следующие действия:

1. **Тайное дело** – Мэр выбирает игрока из своего лагеря и отправляет его на тайное задание. Игрок, получивший тайное задание выбирает любого игрока из противоположного лагеря, а ведущий в личные сообщения сообщает этому игроку роль выбранного им участника. После совершения миссии Тайный полицейский в общем обсуждении докладывает Мэру о том, что он увидел, вслух перед всеми игроками. Только подвох в том, что если выбранный член лагеря Мэра является Аномалией, которая тайно играет на стороне Мезы, то она не скажет правды, а попытается запутать Мэра. А вот Елена должна, не открывая своей роли, помогать в обсуждении Мэру.
2. **Обсуждения и обвинения** – после совершенного тайного задания все начинают активно обсуждать происходящее, помогать своему лагерю, запутывать вражеский, защищать себя от "смертного приговора". Когда обсуждение заканчивается, Мэр снова возвращается к стадии "Тайное дело". Он может выбрать нового члена своей команды, который пойдет на задание и проверит кого-то из игроков. Мэр может сказать, кого он хочет проверить и полицейский обязан послушаться. В одном круге можно проверять и отправлять на Дело только разных игроков, не повторяясь.
3. **Приговор** – когда все Тайные Полицейские и Добрая аномалия «выступили» по разу, проверив роли других игроков, наступает момент, когда Мэр обязан вынести приговор (этот момент может наступить и раньше, если Мэр захочет) – он отправляет на казнь по одному игроку из лагеря Мезы и Мэрии, пытаясь угадать Аномалию у себя, Адама у вражеской команды. Казнённые игроки раскрывают свои роли.

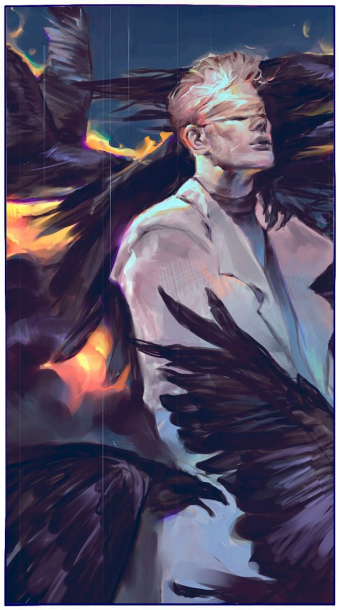
После каждой казни ведущий подводит итоги, начисляя очки одной из команд.
– По одному очку начисляется всем игрокам команды Мэра, если после раунда были убиты Адам и Аномалия.
– По одному очку начисляется команде Мезы, если среди убитых была хотя бы одна другая роль.

Если после очередной казни у одного из игроков или у нескольких набралось 3 очка, то они побеждают. Если после казни ни у кого нет трёх очков, то раунд начинается сначала, с новой раздачей карт ведущим.

Предлагаем опробовать первый кон игры, чтобы верно разобраться в механике, вместе с нашим торговым представителем на территории Мезы.

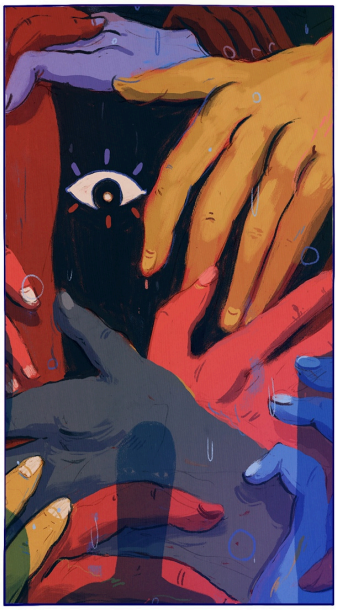
КАРТЫ

ЯИРЭМ



АДАМ

ЯИРЭМ



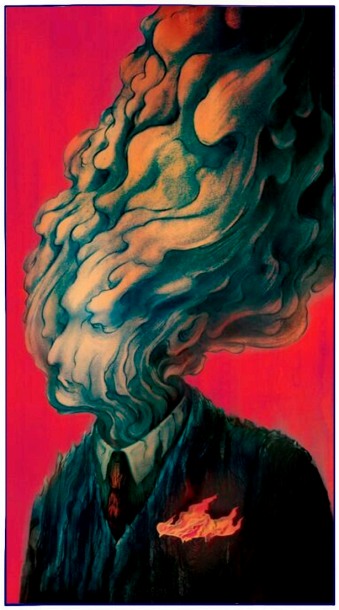
АНОМАЛИЯ

ЯИРЭМ



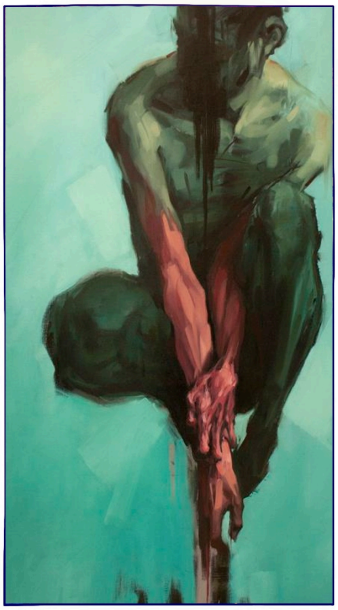
ЕЛЕНА

ЯИРЭМ



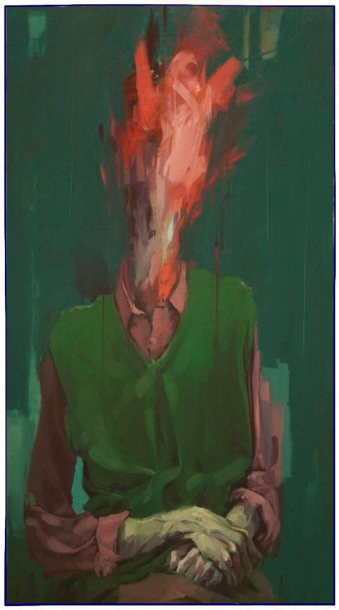
МЭР

ЯИРЭМ



ТАЙНАЯ ПОЛИЦИЯ

ЯИРЭМ



ТАЙНАЯ ПОЛИЦИЯ

ЯИРЭМ



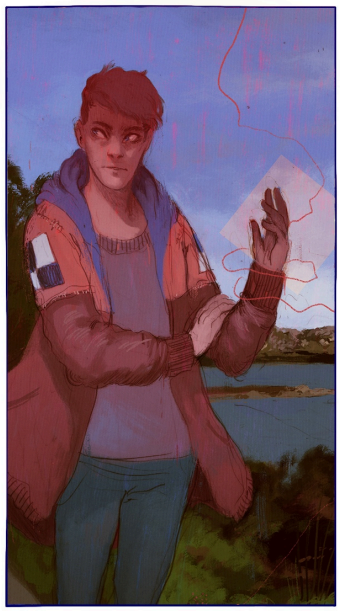
РЯДОВОЙ СОТРУДНИК

ЯИРЭМ



РЯДОВОЙ СОТРУДНИК

ЯИРЭМ



РЯДОВОЙ СОТРУДНИК

ПЕРЕХОД НА АЛЬБОМ С КОЛОДОЙ
(УДОБНО. ЖМИ ->)

АНОНС!



"Мезоигры" – готовятся к запуску второй игры в серии "Лето 2020", которая будет будоражить ваше воображение, обострять ваши и без того колкие умы и погружать вас в атмосферу знакомого и приятного послеквестового наслаждения.

Игра "Интерпочта" – командная игра, где храбрые члены Интерпочты выполняют свои миссии и побеждают В С Ё и Н И Ч Т О. Новая колода будет представлена в следующем выпуске Бритвы! Не пропустите :)

Мезоигры не претендуют на оригинальность и являются жижевскими аналогами существующих настольных игр в реальном мире, и носят сугубо развлекательный характер.
Все совпадения с существующими личностями и событиями - намеренные.
Приятной игры!





25 - БО - Гильдиозные вечера 2.0



С получением класса С каждому сотруднику института принудительно предлагается вступить в одну из Гильдий королевства. Каждая из них имеет свою направленность, но все Гильдии объединяет один большой плюс: новые возможности для развития персонажа.
Если вы:
- только решаете, куда вступить;
- уже вступили, но так и не придумали, чем можно заняться;
- из тех пенсионеров, которые то и дело собираются начать что-то делать, но всё руки не доходят,
эта статья для вас.

Ты представитель Гильдии Алхимиков:



- Устройся в Битый Бюкс или любое заведение вашего квартала и прославь его
- Создай рецепт собственного, уникального зелья
- Наладь отношения с представителями других гильдий для поставки редких ингредиентов
- Собственно, ищи сами ингредиенты, есть где разгуляться
- Создай голема или гомункула, в перспективе — производство и продажа
- Заключи союз с гильдией Лекарей, готовь для них лекарства. Фармацевтика прибыльна везде
- Свари оборотное зелье и проживи день в облике Адама. Или Яна. Или кого угодно
- Устрой себе тайную или подпольную лабораторию. Жми на рычаг, Кронк!
- Проведи анализ воды из Аорты и открой её новые свойства
- Смешай лурейский квас, ржавь, Радостин и прочие ништяки и посмотри, что из этого выйдет
- Тайно собирай образцы волос жителей Авалона. Так, на всякий случай или для экспериментов
- Возмущайся, что в Мезе не преподают алхимию, вызовись провести факультатив

Ты представитель Гильдии Артистов и Писателей:

- Создай свою музыкальную группу и отправься в тур по королевству

- Займись написанием книги. Процесс долгий, хорошая отговорка ничегонеделанию
- Открой театр одного актёра, напиши сценарий и выступи. Хотя бы раз
- Посещай каждый вечер синематория в Мезе и тоскливо вздыхай по кинотеатру
- По театру тоже можно вздыхать и вообще горевать, даже если не бывал там ни разу
- Уговори Адама устроить представление с куклами. Или напросись в ученики и устрой представление самостоятельно



- Сними фильм о чём угодно, можно в одиночку, можно с командой. Отыгрывать такое должно быть непросто, но интересно
- Врывайся в чужие отыгрыши на один пост и прикидывайся неписем, тренируй актёрский талант
- Устройся на работу в Унильмитаж. Ты человек искусства или как?

Ты представитель Гильдии Бальзамировщиков:

- Наведи порядок на кладбище
- Можно и пруд, почистить, к слову. Место всё-таки значимое
- Говори всем, что Его Величество из твоей гильдии, на этом можно построить хорошую рекламу
- Проведи собрание Профсоюза Вампиров и Других Сосущих
- Устрой щедрую акцию на бронь места на кладбище с новеньким гробом в подарок
- Гробы, кстати, дело тоже недешёвое, можно наладить производство



- Предлагай услуги похорон домашних животных. В королевстве смерти случаются редко, а работать надо
- Оживи мертвеца, чтобы помогал тебе с работой. Можно и нескольких, но тут главное не перестараться, хотя мезюки помогут разобраться, если что
- Агитируй жителей вступить в гильдию ради бесплатных, лучших(!) мест на кладбище

Ты представитель Гильдии Жрецов, Священников и Оккультных Посредников:

- Убеждай всех уверовать в какого-либо из островных богов. А можно и во всех сразу
- Принимай исповеди, отпускай грехи нуждающимся
- Собери побольше людей и проведи настоящую службу в храме Триединого. Нам всем было бы интересно посмотреть, да и поучаствовать
- Займись сводничеством. Столько одиночек в королевстве, а духи/звёзды/ Кетцаль наверняка подсказывают тебе, чьи души могут быть связаны
- Если дело пойдёт в гору, можно подбить кого-нибудь и на свадьбу. И провести её в храме, конечно же
- Ищи встречи с местными богами



- Устрой спиритический сеанс и призови дух кого-то из знаковых исторических личностей королевства
- Продавай символы Триединого всем причастным, а вырученные дукаты направляй на развитие храма
- Собирай пожертвования, в конце концов

Ты представитель Гильдии Законников:



- Устройся охранником в Машан, начни с малого
- Создай организацию в противовес Тайной Полиции
- Составляй досье на жителей королевства
- Читай чужие отыгрыши и выписывай штрафы за правонарушения
- Устрой открытое заседание суда! Со свидетелями, обвинением, присяжными и всяким таким
- Введи новые налоги, заставь всех выплачивать их
- Вклинивайся в чужие отыгрыши на один пост под видом патрульного, следящего за порядком, пусть понервничают
- Пробейся на службу к Его Величеству!
- Устраивай внеплановые проверки островных заведений на предмет нарушений. Задача плюс: проинспектируй Мезу
- Задача мазохизм плюс: начни борьбу с якудза в Китайском квартале, наживи себе проблем
- Заведи дело на какую-нибудь видную личность королевства, расследуй прошлые преступления

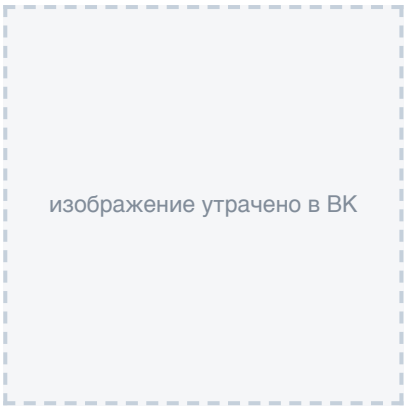
Ты представитель Гильдии Изобретателей и Торговцев:



- Проведи выходные (а то и больше) в Тарантайске за изучением каких-нибудь изобретательских секретов местных жителей. Любой город, в общем-то, подойдёт, мастера найдутся везде
- Устройся на работу в любое доступное заведение, подними его на новый уровень
- При наличии хорошей идеи — открой своё дело
- Изобрети уже что-нибудь! Войди в историю!
- Проведи исследование рынка, узнай о потребностях жителей королевства и наладь товарооборот этих вещей. Можно и через интерпочту, ЖижЭкспресс точка тл
- Отыщи старые чертежи учёных Института Больших Небочёсов и построй по ним что-либо (главное не Прытку)
- Договорись с другими гильдиями или владельцами бизнеса о поставках им продукции/сырья/ингредиентов/чего угодно
- Если есть уверенность в себе, предложи (не) действующим магазинам помощь в развитии бизнеса
- Займись ремонтом: транспорт, таллэфоны, магловские приборы — всё это ведь может ломаться
- Опытным путём выясни, как работают мезовские подносы

Ты представитель Гильдии Историков и Часовщиков:

- Займись изучением фольклора королевства, мы ещё столько всего не знаем
- Стань главным по часам и следи за островным временем, вдруг Тоцклатек решит поиграть с ним, а никто и не в курсе
- Помогай Марку Стэновичу с хронологией
- Следи за островными праздниками, порой о них забывают. Не дай этому случиться вновь
- Изучи историю королевства и найди все возможные противоречия. Доставай всех знающих — тебе можно, ты же историк
- Агитируй всех обзавестись Патронусами. Можно привести дементора, вдруг быстрее пойдёт



- Настаивай на игре в лапту почаще, чтобы у остальных был стимул учить историю королевства
- Встреться с волшебными народами, проживающими на Авалоне, и узнай об их традициях. Вдруг они тоже каждый год отмечают свой Фестиваль Мёртвых или отправляют молодых самцов своей расы на одну ночь к человеку, а мы и не в курсе
- Оставь свой след в истории!

Ты представитель Гильдии Конспирологов и Криптологов:

- Продолжи дело **Наскального**, разоблачай через Бритву и других важных персон! Мир должен узнать всю правду!
- Проведи собственное расследование по делу об исчезновении Кирренов. Все только говорят, что они сбежали, но вдруг...
- Докажи всем, что у Яна есть дочь
- Расшифруй все слова под чёрными плашками в институтском фонде. Если скрывают, значит, неспроста!
- Вырезано и засекречено? Для твоей гильдии это должно звучать как вызов. Рассекреть и приклей обратно
- Создай собственный шифр, разгадать который смогут только члены твоей гильдии



- Выясни, чем на самом деле занимается Тайная Полиция
- На полях Окраин то и дело замечали следы посещения нас пришельцами. Зачем они прилетали? Почему мы с ними не сталкивались? Не кажется ли тебе это подозрительным и достойным внимания?
- Придумай собственную теорию заговора и убеждай всех в её правдивости
- Узнай, откуда на самом деле берётся еда на институтских подносах

Ты представитель Гильдии Нищих:

- Начни подворовывать
- Требуй у властей пособие по безработице
- Броди по королевству и просто слушай и наблюдай, порой информация — лучший товар

- Приручи беспризорных собак с Окраин и возьми под контроль здание или улицу. Нищий не значит бессильный
- Организуй профсоюз неработающих. Устраивайте собрания под мостом и в заброшенных домах, выходите на пикеты и митинги, пропагандируйте свободу
- Заслужи репутацию сумасшедшего, живущего в парке, бегай от Гильдии Законников и требуй прислать повестку на дом. А дома-то нет, ха!
- Уйди жить в лес, построй себе шалаш, подружись с фоморами (осторожно)



- Попрошайничай, копи на дом. Но нужен ли он тебе, когда улицы могут дать всё необходимое?

Ты представитель Гильдии Оружейников:

- Возроди хотя бы на один сезон старый добрый Дуэльный Клуб. Не тот, что по Гарри Поттеру, а именно дуэльный, со сражениями и всяким таким
- Заключи контракт с Гильдией Законников на поставку оружия для их нужд
- Два слова: бойцовский клуб
- Посети лицей Сефирот — там с оружием на "ты", вдруг это вдохновит тебя на новые свершения
- Изучи боевые искусства разных частей Авалона или придумай собственный вид
- Проведи мастер-класс по владению разными видами оружия
- Исследуй подвалы Арены, наверняка там скрыто много интересного
- Многие предпочитают мечам и лукам волшебные палочки. Докажи всем, что магия не всегда решает!



Ты представитель Гильдии Пекарей:

- Устройся в Пухлую Чашку или к Радищеву
- Уговори Адама на мастер-класс по приготовлению выпечки
- Иди работать в "Свежий обнимах" и сделай так, чтобы его имя прогремело на всё королевство
- Заколдуй несколько подносов в Мезе, чтобы подавали только твою выпечку. А можешь и поваром в институт устроиться, почему нет
- Возмущайся, что в Мезе нет факультатива по домоводству, из-за чего большинство предпочитает жить в общежитиях, где всё на халяву и не надо ничего делать. Задача плюс: вызовись провести такой факультатив, научи людей наконец готовить



- Пробуй чужие десерты и говори, как всё невкусно, что у тебя намного лучше, что приготовившего блюдо кондитера следует запечь в пироге. Самореклама — это хорошо
- В королевстве полно уникальных продуктов, придумай рецепты с каждым из них. Крыжопник, виа-кофе, грязевские комары, квас, пыльца, ржавь, те же авалонские яблоки и многое другое — есть простор для

фантазии

- Готовь печенье с настоящими предсказаниями! Пусть получившие их отыгрывают выпавшее будущее

Ты представитель Гильдии Сталкеров и Индустриальных Туристов:



- Побывай во всех локациях Жижей, никто не должен знать этот город лучше тебя
- Открой как минимум одну новую аномалию
- Возьми акваланг, необходимое снаряжение — и вперёд изучать подводный мир Аорты
- Проводи экскурсии по Жижам
- Подружись с мутантами. Да и с обычными жителями в каждом районе неплохо бы, полезно иметь связи по всему городу
- Исследуй весь метрополитен, пройди по туннелям от Старого района до Окраин. Если сможешь!
- Устрой для желающих экстрим-тур по городу, включающий в себя ночёвку в заброшках, рыбалку в Аорте, знакомство с аномалиями и посещение самых опасных мест
- Случайно или намеренно найди новый образец для фонда
- Устрой охоту за особо опасной аномалией, не справься в одиночку и попроси мезахистов помочь. Им ведь дай только волю вляпаться в неприятности

Ты представитель Гильдии Фокусников и Мудрецов:



- Стань настоящим фокусником, первым в своей Гильдии
- Иди работать в Тинтин. Если ты девочка, шанс пробиться выше
- Гильдия известна находчивостью и успехом в бизнесе, попробуй открыть своё дело
- Давай непрошеные советы направо и налево, гильдия мудрецов всё-таки
- Открой или устройся в казино: нет фокуса лучше, чем исчезновение денег из чужих карманов
- Заведи сеть гадальных кабинок, людям нравится узнавать о судьбе
- Открой службу занятости или помогай жителям с трудоустройством
- Отыщи цыган и поживи с ними, наберись опыта в ловкости рук
- Практикуй уличную магию везде и всюду, чтобы стать местным Дэвидом Блейном

> Разумеется, перечисленные варианты — лишь малая часть из того, чем можно заняться в каждой из рабочих Гильдий. Преступные в этом перечне не рассматривались: там свои порядки, да и вступающие в них обычно заранее знают, чем будут заниматься.
> Не забывайте, что в королевстве можно найти дело, не имеющее отношения к направленности вашей Гильдии, всё зависит только от желания. Вы вполне можете стать уборщиком в институте, например, или городским сумасшедшим. Исследователем, почтальоном, фермером, певцом, рыбаком, парикмахером,

агентом по недвижимости, лесником, археологом, моделью, садовником... Можете стать кем угодно. Стоит лишь захотеть.





25 - БО - Не переключайтесь!



Где-то между новым сезоном сериала о Кирренах и прямым репортажем из Центрального парка, где-то на билбордах Окраин и объявлениях всех фонарных столбов, где-то в эфирах радио и случайных граффити нас ждёт Она. Жижевская реклама.

Агрессивный маркетинг тут давно не в ходу. Прошли времена, когда любой прохожий мог приставить к вашему горлу нож и убедительно подтолкнуть к покупке амулета с живым сверчком. Теперь нож к горлу приставят, чтобы вручить листовку или показать трехминутный ролик. Если повезёт – даже о чем-то полезном.



*За отбеливание репутации ООО "Белизна" ответственности не несёт.

Да, возможно, средство вызывает ожоги слизистых, раздражение, покраснение, зуд, головную боль, спазмы, неконтролируемое появление дополнительных пар конечностей, превращение в альбиноса... И что? Посмотрите на лицо нашей компании и на себя. На него и опять на себя. Да, он в "Белизне".



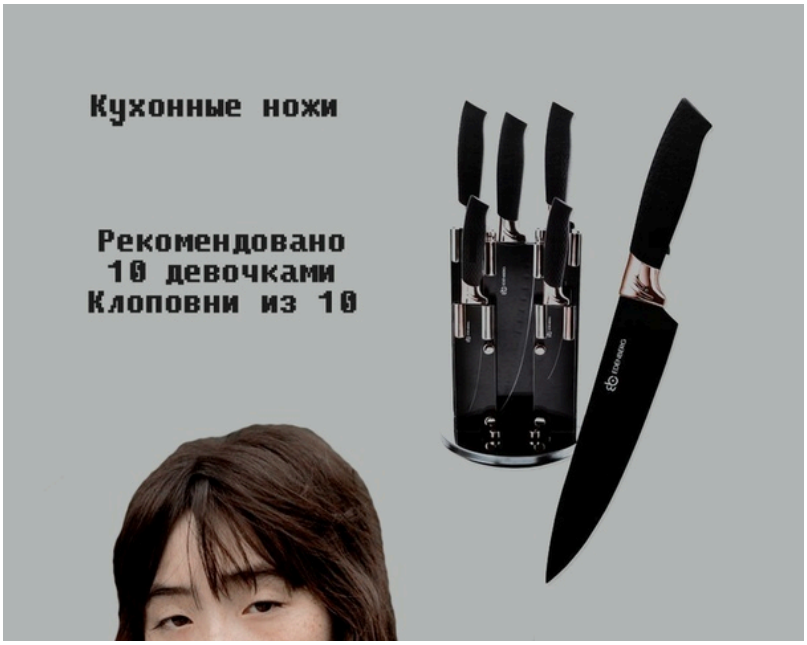
Хватит жить в однообразно-хороших условиях! Аномальные цены на недвижимость в этом сезоне – повод для поиска приключений. Дом сдан лет так девяносто назад: это качество, проверенное годами. "Патриот" и двухголовые голуби в шаговой доступности, детские площадки, парковые зоны, метро, большой супермаркет, торгово-развлекательный центр – нет, но кому они вообще нужны в Жижах?



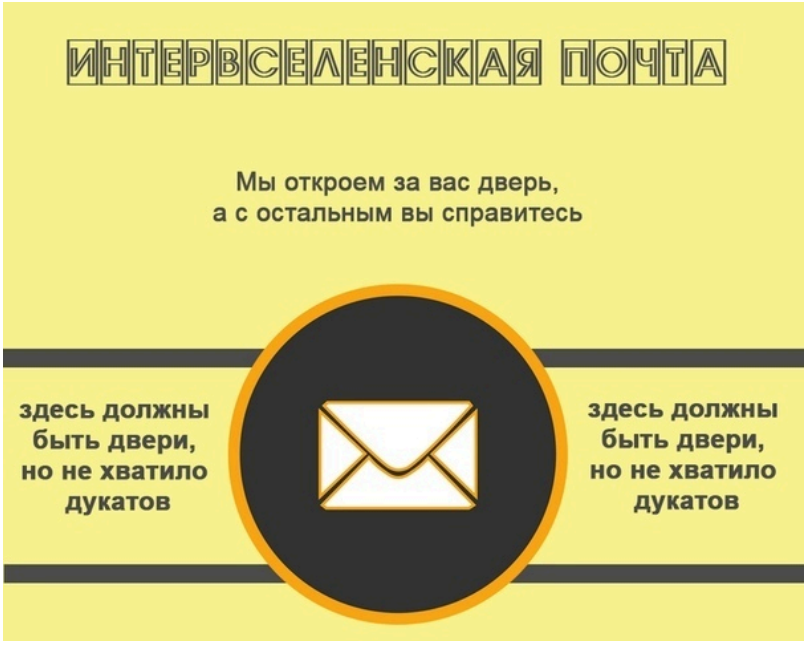
Дзюдо в "Школе Паука" научит вас ловить кайф от стрелок за гаражами и мух на лету. Плата исключительно символическая, натуральный обмен (коробо́к с кузнечиками или сорок семь комаров за одно занятие) приветствуется.



Частні уроки української мови от Вакулы – уникальный шанс розвинуть свой кругозор и журналистские якости. Хочешь знать, чому краватка – не кроватка, а кватирка – не квартирка? Приходь на аллею Магнолий, будинок №3 вночі. Знаете вы украинскую ночь? Нет, вы не знаете украинской ночи!



Магазин на диване "Брик-а-брак" представляет вашему вниманию самые острые кухонные ножи в истории Королевства. С нами вы сами решаете, нарежете сегодня вечером на салат овощи или обидчика.



Инервселенская почта, только недавно открывшая свой филиал в Таллэ, приглашает вас отправиться в необычайное путешествие и предлагает доставить любой груз в любую точку В С Е Г О. Очень нужно послать топор хорошим знакомым? Надоело лето и хочется окунуться в мерзлоту хоть на день? Испытываете особый трепет к иномирным учебным заведениям? Мы запросто с этим поможем.

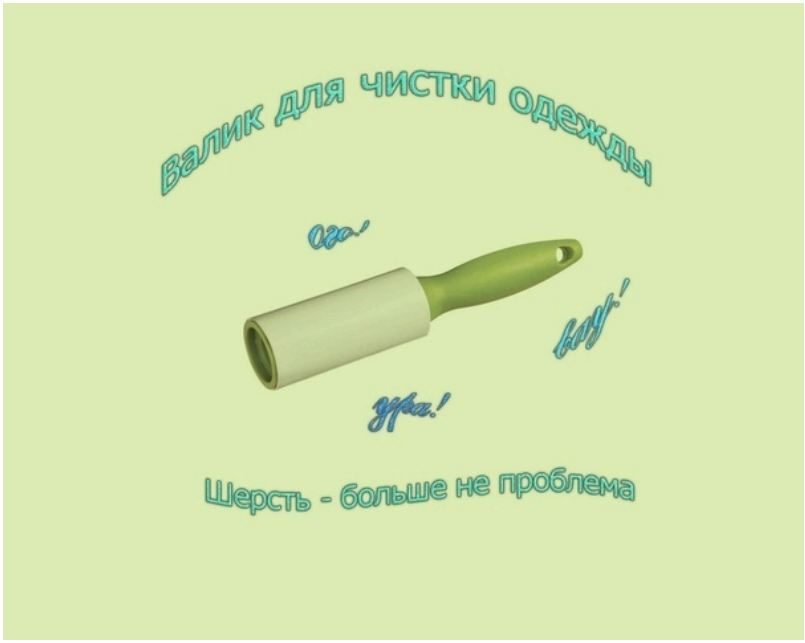
*Услуги открывающего дверь швейцара оплачиваются дополнительно.



Время идёт, а вы до сих пор не выглядите младше своих детей? Тоцклатек неумолим? Крем "Самоомоложение", самый эффективный на современном косметическом рынке, решит все ваши проблемы. "Самоомоложение" – одна прогулка (к полке с нашим продуктом), и трехсот лет как не бывало.



Рассада "Радость коменданта" – находка для многодетных отцов. Не выходит сбежать от всех в санаторий Грязей? Детей почему-то становится всё больше и больше? Хочется просто нырнуть в сирень и забыться? Это ваш шанс. "Радость коменданта" не разобьёт окно, не принесёт домой седьмую собаку или плохую оценку. Действительно радует. Выживает в любых условиях.



Завод "Северсталь" представляет новый технологически совершенный валик для очистки одежды от шерсти. Прокручивается автоматически, не ломается даже под давлением челюстей механических псов, продаётся в комплекте из двадцати штук для коллективного труда. С этим валиком справятся все. Да, и те, у кого лапки!



Небывалые СКИДКИ в Машане. Только на протяжении следующей недели, по случаю отпуска всех грибов для выбивания монет, каждый первый товар бесплатно. Каждый второй обойдется вам в семьдесят процентов стоимости от первого, третий – в пятьдесят от второго, четвёртый – в тридцать от третьего. Новый завоз мармеладных световых мечей и костюмов школьниц каждую пятницу. Супермаркет под домом не выдержит конкуренции лучшего магазина Таллэ!

До конца рекламной паузы осталось 10... 9... 8... Не переключайтесь!





25 - БО - Все совпадения с реальностью не случайны



> В новой версии таллэфонов появилась возможность скачивать игры из ТаллэСтора. Воспользовавшись удобным магазином, каждый может найти себе игры по вкусу и зарубиться одиноким вечером в Охотников за Аномалиями или в хит по числу скачиваний — **Клуб Романтики.** Эта игра уже не первый месяц находится в топе. По отзывам мы можем понять, что больше всего люди в ней ценят приближенность к реальности, новый взгляд на прошедшие события или городские легенды и, конечно же, любовь. Ниже вы можете ознакомиться с некоторыми историями в разработке.



СЕКРЕТ КИРРЕНОВ

Сюжет

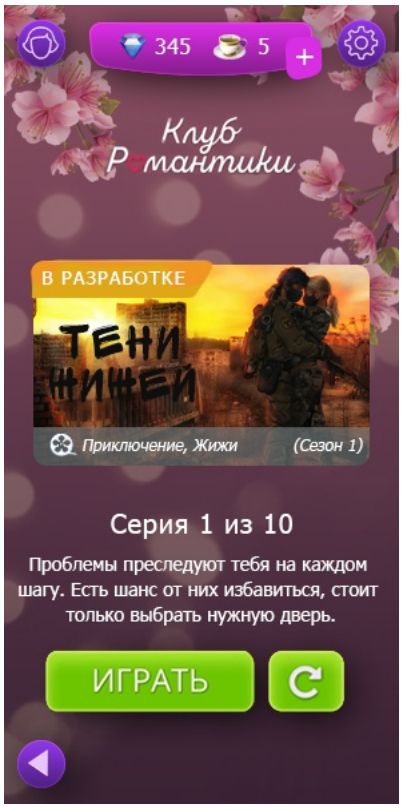
Историческая новелла про любовь, трагедию и непростые выборы. Перемещение во времени прошло успешно, но сможешь ли ты изменить ход событий, задержавшись во дворце и влившись в королевскую семью, чтобы разгадать их тайну?

Сеттинг

Мистика, Подростковая фантастика, Путешествие во времени, Таллэ

ТЕНИ ЖИЖЕЙ

Сюжет



Найти любовь сталкеру всегда непросто. У одного кандидата щупальце не на месте, у другого всего два глаза. Главное, не терять надежду, ведь в одном из рейдов можно обзавестись парочкой интересных знакомств. И кто знает, чем они закончатся?

Сеттинг

Повседневность, Приключение, Наши дни, Жижи

ПАРУСА БОЛЬШОГО МОРЯ



Сюжет

В гильдию Пиратов вход строго ограничен. Мама всегда говорила, что лучше стать фокусником или оружейником. Но когда тебя ведёт мечта, все преграды не кажутся такими несокрушимыми.

Сеттинг

Приключение, Романтика, Наши дни, Гильдии, Таллэ



ПРОКЛЯТЫЕ ЛУНОЙ

Сюжет

Молодая девушка преехала из Англии в Институт чародейства Правая Меза. Ей предстоит влиться в новый коллектив учеников и преподавателей, познать природу Жиж и выяснить, кто каждую ночь воет у нее под окном.

Сеттинг

Романтика, Мистика, Юмор, Повседневность, Наши дни, Учебное заведение, Жижи

МОРАЛЬНО ОТОЙТИ ОТ КВЕСТА ЗА 30 ДНЕЙ

Сюжет

Психологический триллер с элементами мазохизма. У него есть всего 30 дней, чтобы настроить себя на новую активность в институте. Справится ли он или напишет заявление на отчиление?

Сеттинг

Психология, Приключение, Учебное заведение, Юмор, Наши дни, Жижи





ЛЕГЕНА МЭРА

Сюжет

Детективный рассказ, где вам предстоит разоблачить самую загадочную персону 2020 года по версии бабушек напротив пиццерии и студентов института. Поставьте точку на месте вопроса, расследуйте это дело.

Сеттинг

Детектив, Романтика, Наши дни, Жижи

> До новых встреч в **Клубе Романтики**! В следующем обновлении вас ждут истории о Ламмасе, межвидовой любви с аномалией и многое другое.





25 - БО - Ваш заказ подан, мисс



Жижи — это именно то место, где можно найти самые аномальные, а порой и экстремальные заведения для отдыха и чаепитий. Острые специи, душистые травы и совершенно восхитительный запах саке — куда же нас заведет случай на этот раз? Каждый район славится своими собственными традициями, фирменными блюдами и сверхсекретными рецептами. Сегодня мы снова решили наведаться в один из них, чтобы составить свое мнение и поделиться им с вами.



Район Сабитарюку, кажется, даже и не заметил нашего присутствия. Туман хоть до конца и не рассеялся, но благодаря тысяче ярких огоньков-фонариков, развешанных на окнах, нам удалось найти пристанище на этот дождливый вечер.

Небольшой и немного мрачноватый бар, спрятанный среди лавочек с пёстрой тканью и магазинчиками с дорогим алкоголем, встретил нас тонким ароматом дорогих сигар, шелестом юкат и тихим скрипом деревянных половиц.
Имя его удалось нам узнать не сразу, так как вывеска полностью отсутствовала, а меню и вовсе не было — напитки и остальные блюда предлагались каждому клиенту в частном порядке, — но спустя несколько часов завсегдатаи по-секрету сообщили нам, что называется бар "Надешико-сан" в честь жены, первой любви или просто подруги владельца. Точно никто не знает.
Публика здесь собирается творческая: бродячие актеры, музыканты, гейши и певицы. Они проводят репетиции, а посетители могут насладиться прекрасным (или не очень) зрелищем в первых рядах. Десятки маленьких столиков, огромная барная стойка и полное отсутствие окон, ибо заведение находится в подвальном помещении. Освещение мягкое и неровное за счёт свечей, расставленных по всему периметру. Цвета яркие и насыщенные. Красный, например, является основным в юкатах официанток. На ткани также изображёно несколько перекрещенных сенбонов.


Кусочек интерьера

Как только мы заняли свободное место, то нам сразу же предложили фирменное блюдо "Ночи с Куифен". Что же это такое? Огромный сет с суши, в котором собрано несколько их видов (всего этих видов (ночей) три). Подают их на аккуратном деревянном подносе, который украшают веера, чье количество напрямую зависит от посетителей. Их, кстати, можно забрать с собой, ведь рисунок на каждом является уникальным и легко подстраивается под характер клиента. Мой, например, оказался созданным из переплетения переплетения полевых цветов.



Суши отдают запахом теплого моря, солёного ветра и немного Аорты. Вкус у них, кстати, очень хара́ктерный, буквально тающий на языке.

Каждый вид суши нацелен на борьбу с каким-либо страхом или кошмаром. Как вариант, если взять "Дыхание мурлока", то можно попытаться справиться со страхом утонуть. Не то чтобы вы сразу наберётесь смелости, но шарахаться от миниатюрного бассейна вполне перестанете. Одни считают, что это эффект плацебо, а другие... Другие помнят девушку с темными глазами, словно бы следящую за ними из-за угла. Эффект долговременный. Переедание грозит появлением желания идти на подвиги, резким скачком адреналина и проявлением отваги (слабоумием).



По степени опасности мы думали, что все пройдет очень даже неплохо, но... Теперь уверены, что умрем от ожидания нового сета. Это кошмарно вкусно! Главное, не переборщить.

Прим. За привыкание команда журналистов ответственности не несёт.

Состав сета суши "Ночи с Куифен":



Основные продукты для роллов.

Рис — 250 г.
Рисовый уксус — 2-2,5 ст. л.
Уми — это острая паста, сделанная из моллюсков, обитающих в Круглом море.
Соус "Нефиук" — особый ингредиент, придающий суши уникальный вкус и волшебные свойства.
Дайдомяку — это листы высушенных и спрессованных водорослей из Аорты.
Томиреки — это маринованный и очень тонко нарезанный гриб, растущий только в районе Сабитарюку. Его подают к суши и используют для очищения нёба от вкусовых ощущений съеденного блюда, едят перед тем, как начать кушать другое блюдо.
Сахар — 1 ч.л.
Морская соль — 1/4 ч.л.



Первая ночь – борьба со страхом утонуть – "Дыхание мурлока".

Ингредиенты для начинки роллов:
Сливочный сыр "Павук" — 500 г.
Тыква "Королевская" — 300 г.
Мурлочье мясо — 350 г.



Вторая ночь – борьба со страхом преследования – "Шепот Аорты".

Ингредиенты для начинки роллов:
Гребешки лососи́н из Аорты — 350 г.
Огурцы, растущие рядом с Клоповней — 300 г.
Острый соус из женовского перца, сдобренный слезами страдальцев — 500 г.



Третья ночь – борьба со страхом темноты – "Касание Изнанки".

Ингредиенты для начинки ролов:
Яблоки зелёные, кислые — 500 г.
Икра себаса — 350 г.
Изнаночная паста из кальмаров — 300 г.



Приготовление.

Хорошо промыть рис, а затем сварить его так, чтобы рис не слипся. Миску с ним стоит накрыть полотенцем или одеялом.

1. Пока рис доходит под тканью, следует приготовить маринад: уксус с сахаром и солью. Хорошо перемешайте, чтобы сахар и соль растворились. Затем полейте рис уксусной смесью. Аккуратно перемешивайте деревянной лопаточкой, чтобы рисинки не ломались!
2. Подготавливаем ингредиенты для начинки: мурлочье мясо, гребешки лососи́н и искру себаса.
3. Гребешки лососи́н сначала размораживаем. Дальше обжариваем на сковороде с оливковым маслом и чесноком до золотистой корочки. Поливаем соком лимона.
4. Нарезаем соломкой огурцы, яблоки и тыкву.
5. Для сворачивания суши вам понадобится бамбуковая циновка – макису, а также мисочка с холодной водой, для того, чтобы рис не прилипал к рукам. На макису кладем лист дайдомяку пупырчатой стороной вверх. Выкладываем руками, смоченными в холодной воде, рис. Необходимо руки смачивать каждый раз, прежде чем взять новую порцию риса. Равномерно распределяем рис по дайдомяку, оставляя один край свободным.Посыпаем рис кунжутом и переворачиваем нори рисом вниз.
6. Выкладываем начинку в нужных комбинациях:
    1. Сыр, тыква и мурлочье мясо;
    2. Гребешки, огурцы и соус из перца;
    3. Яблоки, икра и паста из кальмаров.

7. Поливаем все соусом "Нефиук". Далее плотно скручиваем, с помощью бамбукового коврика. Берём острый нож и нарезаем на 6-8 кусочков.

Едим аккуратно, роллы не смешиваем между собой и крепко держим свои деревянные палочки

И в дополнение к суши нам порекомендовали попробовать рисовые вина.
"Надешико-сан" предлагает несколько их видов, дающих временные способности и вызывающих ураган эмоций. Поймай бурю. Окружи ее своими мыслями. Удержи в стакане. И вернись за ней опять.
Те, что сделаны из черного риса являются более крепкими, а из белого — подаются даже детям, хотя в бар и не пускают ребят младше четырнадцати лет.
Вкус сладкий, но не приторный, по консистенции чем-то напоминает сироп. Эффект длится около шести часов и определяется рандомно. На лице появляется улыбка, чувствуется лёгкость во всем теле и азарт к жизни.



Казино обходить двадцатой дорогой, в Аорту не нырять и не засыпать. Ни в коем случае не засыпать. Чувство эйфории может толкнуть на самые безумные поступки и вызвать обыкновенный лунатизм.

“Наслаждайтесь и не забывайте побывать в баре "Надешико-сан" снова!”

Дождь уже перестал идти, поэтому мы идём вслед за туманом в новое место. Гуляйте, пробуйте, испытывайте себя и других. И, главное, не забывайте, что кулинарные пути неисповедимы!

Назад

Вперед

25 - БО - Аномалии по-кошковски

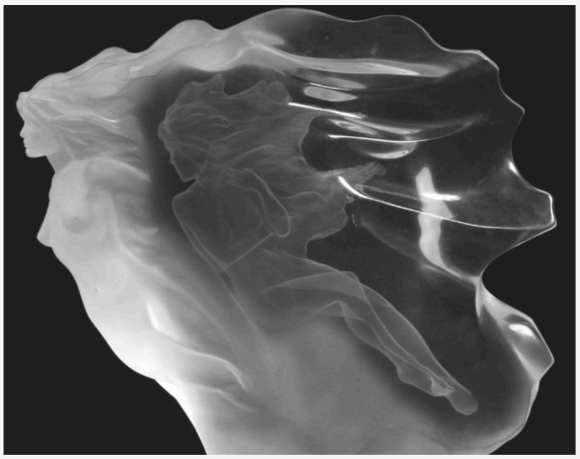


Хэй, привет-привет, дружище!

Думаю, ты уже знаешь, что на аномалии можно наткнуться буквально везде. Их легко встретить во время свидания, отважного сражения с Мэром или даже за чашкой чая с Янусом Полуэктовичем. С некоторыми из них стоит бороться, с некоторыми — подружиться, а от некоторых убегать в закат, сверкая пятками. Если получится, разумеется. А то всякое в Жижах случается... Иногда лучше просто помолиться Семену. На территории общежитий нашего института зачастую появляются очень интересные и специфические аномалии.



Улица Магнолий, где расположена Золотая Кошка, является достаточно комфортным местом для аномалий:

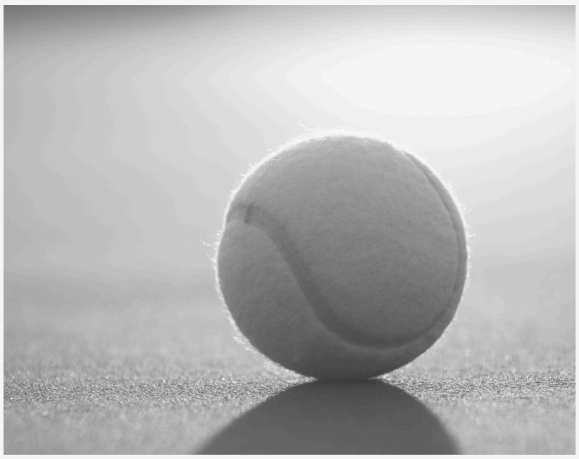


АНОМАЛИЯ №1

РАИСА

Общежитие «Золотая Кошка»

• **Раиса** — та самая, аномалия, которая может ответить, кто ворует шубы и косметику у златокошканов. В первые она любит наряжаться, а второе — поглощать. Питается только самыми люксовыми средствами по уходу. Предстаёт в виде человекоподобного сгустка света. С предметами взаимодействует легко, любит крепкие объятия и проявляет тактильность, порой, даже в самые неожиданные моменты. Появляется только благодаря огню, а вот от электрики предпочитает держаться подальше. Договориться с ней можно, но стоит действовать аккуратно. Если ей что-то не понравится, то способна затискать до смерти. Или ослепить. Или сжечь так, что даже пепла не останется. Тепло (буквально) относится ко златокошканам, а с остальными осторожничает. Общается исключительно с помощью теней, разноцветных искорок и ярких всполохов. Самая маленькая из местных аномалий, так как появилась относительно недавно: года четыре назад, когда мезанцы только-только заселялись в первое общежитие. По неподтвержденным сведениям, выросла из того самого тепла, которое излучают жители первого общежития на постоянке.



АНОМАЛИЯ №2

ПЛЮХА

Общежитие «Золотая Кошка»

• **Плюха** — та ещё профурсетка, способная поведать о том, как превратить среднестатистического туриста в варенье из любых местных ягод. На первый взгляд, напоминает большой тенистый мячик. На второй, впрочем, тоже. Не пинать, не трогать и вообще обходить десятой дорогой. Прикосновения не терпит в любом формате. Питается тем самым вареньем, которое сама же и создаёт. Банки ей поставляет Вакула. Еду свою хранит у него же. Обитает златокошковском саду, в кустах орешника. Там у нее маленькое гнездо, где она хранит огромное количество своих сувениров: галстуки, старые фотографии, меховые наручники и вино. Откуда они появились? Думаю, что ответ очевиден. Впервые была замечена на территории Кошки ещё в 2000-х годах. За время своего существования обжилась, нашла своих собственных почитателей и даже немного подросла, так как теперь ее хотя бы можно заметить невооружённым глазом. Главное, не вставать на ее пути. Время от времени издаёт звуки, похожие на воронье карканье. Возможно, за этой аномалией кроется что-то ещё. И, возможно, именно вы сумеете это что-то понять.



АНОМАЛИЯ №3

МАРГАРИТКА

Общежитие «Золотая Кошка»

• **Маргаритка** — аномалия, разносящая потрясающий аромат парфюма по округе. Вы не сможете ее увидеть, но обязательно почувствуете! Для кого-то она отдает солёным запахом моря, а для кого-то источает тонкий аромат ирисов и незабудок. Многое зависит от ее настроения, которое хоть и трудно, но можно (не советуем, серьезно, не советуем) испортить. Громкая современная музыка, грязь или хамское поведение обеспечат вам стойкое амбре на долгие-долгие месяцы. Маргаритка любит заседать в гостиной в то время, когда там собираются златокошканы. Иногда она рандомно появляется и в комнатах ребят. По своей сути, аномалия напоминает лёгкий ветерок, не покидающий своей территории. Характер у нее покладистый и мягкий. Когда аномалия не подстраивается под предпочтения других людей, то разносит свой природный запах выпечки и маргариток, поэтому ее так и прозвали. Любит касаться чужих волос, не равнодушна к прекрасному и время от времени способна сплести косичку из чужих шевелюр, соединив их между собой. Та ещё проказница, если говорить откровенно. И, кажется, что живет она в Кошке ещё с основания здания.



АНОМАЛИЯ №4

ОШИБКА

Общежитие «Золотая Кошка»

• **Ошибка** — аномалия, живущая в любых светоотражающих поверхностях общежития: люстры, окна, бутылочки с кремами и классические зеркала — вот ее настоящая вотчина. Принимает облик того, кто первый посмотрел туда, где она сейчас находится. Часто помогает златокошканам подобрать модные образы, любит играться со стилями и даже разговаривает. Время от времени рассказывает о том, что прогуливалась по кварталу Магнолий, когда произошёл взрыв прытки, а потом чудом оказалась в одном из зеркал, где тихо-мирно существовала, пока не "понаехали" кошковцы. Жуткая сплетница и язва. Ошибается редко, но метко. Впрочем, так, что вспоминают потом долгие годы... Например, Ошибка несколько лет была твердо убеждена в том, что мисс Абадонн жената, а все мы ее родные внуки. Со временем аномалия поняла, что заблуждалась. Привязана к Золотой Кошке всем, что только можно. Особую симпатию питает ко всем заведующим, а вот общение с Вакулой не задалось... Наверное, из-за того, что он отчищал одно из зеркал Ошибки с помощью вина и чего-то ещё, о чем аномалия говорить наотрез отказалась.



АНОМАЛИЯ №5

ЛЕТАЮЩИЙ ФЛАКОН

Общежитие «Золотая Кошка»



АНОМАЛИЯ №6

ШЕПОТОК

Общежитие «Золотая Кошка»

• **Летающий флакон** — аномалия, которая и вовсе расставляет порталы в трубах. Быстро передвигается по воздуху, а выглядит как небольшой пустой флакон в форме котенка. Своей обителью явно считает канализацию, с Волосянкой, к счастью или к сожалению, пока ещё не столкнулся. Переливается сине-зеленым светом, звуков не издаёт. Явно неживой, но и не мертвый. Раньше был обычной склянкой, принадлежавшей одной из девочек мадам Абадонн. Аномалию можно заметить в разных уголках Жижей, но возвращается она всегда в Кошку. На присутствие живых организмов не реагирует, более серьезные аномалии обходит стороной, а "своих" не трогает. По крайней мере, такого еще не было, чтоб флакон выбросил кого-то через портал в Китайский квартал. Или на окраины. Определенно не дружит с водой. Вообще, любые жидкости воспринимает с осторожностью. В принципе, с его способностью это делать весьма и весьма легко. Время от времени возникает посреди комнаты с каким-то порошком внутри. Его аккуратно пересыпает в любую доступную посуду, а затем исчезает. Или нет. В канализацию ведь кошковцы спускаются не часто.

• **Шепоток** — данная аномалия славится тем, что рассказывает истории. Очень разные истории. Иногда это могут быть разговоры, которые когда-либо звучало в стенах здания, а иногда — какие-то туманные предсказания. Бывает и такое, что Шепоток рассказывает сказки. Тогда, кажется, наступает полная тишина. Время замирает, дела откладываются в сторону, а по коридору разносится чистый и хорошо поставленный голос. Быть может, вы бы даже узнали его при встрече, но встречать-то некого... Любимой историей Шепотка является "Легенда о дикой вишне". Каждый раз он обещает ее нам поведать, однако, откладывает историю в сторону, будто насторожившись. Есть ли у такой аномалии, как Шепоток, душа? Спорный вопрос. Но лично мне хочется думать, что он — сплошная концентрация всех тех обещаний, сомнений и переживаний, когда-либо звучавших в стенах Золотой Кошки. Шепоток, наверное, аномалия самая любимая. И страшная в своей силе. То, сколько секретов и тайн он знает — поражает. Порой можно даже услышать какие-то пересказы, явно услышанные где-то извне. Кроется ли за этим что-то? Все зависит от вас, мои дорогие друзья...

Интересно, а с какой же из них встретитесь вы, если попадете в Кошку?



С одной стороны, нужно знать как обращаться обращаться с аномалиями, а с другой... Предугадать все невозможно. Порой стоит просто отпустить ситуацию и наслаждаться последствиями.

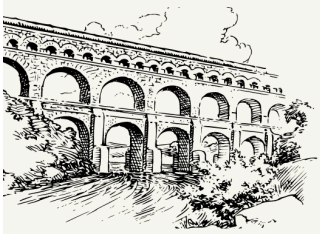
Если будут вопросы, то пишите, пожалуйста!

Назад

Вперед

25 - БО - И нам остался только шаг

И нам остался только шаг



Мост – главный символ интерпочты

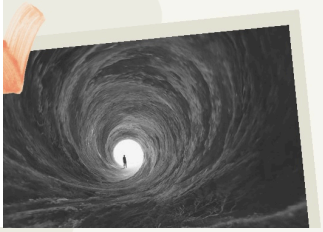


НАЛАЖИВАНИЕ СВЯЗЕЙ МЕЖДУ МИРАМИ

Адрес: Интервселенская Почта,
Отделение Королевства Таллэ,
любой из доступных порталов
Телефон:(123) 456 78 90

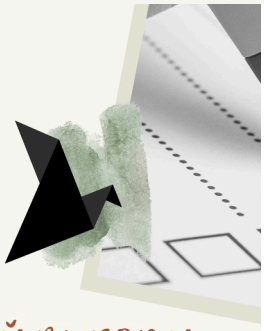
ИНТЕРПОЧТА

БЫСТРО. НАДЕЖНО. И ПО УМЕРЕННОЙ ЦЕНЕ.



ЧТО ТАКОЕ ИНТЕРПОЧТА?

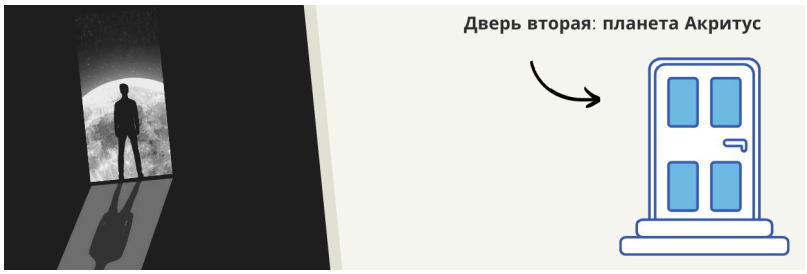
Интервселенская Почта — особая организация, находящаяся в Междумирье и занимающаяся доставками
разумных существ и
грузов из одного мира в другой. Именно отсюда можно попасть в любое другое измерение по делам или на экскурсию, заказать покупку нужных материалов или сувениров, встретиться с друзьями из иных миров.



СДЕЛАЙ ВЫБОР И РАСПАХНИ ДВЕРЬ В НЕИЗВЕСТНОЕ

Дверь первая: мир Креон







Назад

Вперед

И нам остался только шаг - страница 2

Креон — игровой мир, где действует классическая система геймера. Первое, что можно услышать, выйдя из портала, — это громкие крики, звуки стрельбы и электронную музыку, доносящуюся из динамиков. Их здесь много: расположены они почти на каждом углу, транслируют новости и объявляют задания для жителей. Каждое задание имеет свою цену, которая исчисляется в клеодитах (альтернативе классических кредитов). Что за них можно купить? Да абсолютно все: статус, ум, здоровье и даже саму жизнь. На этой почве весьма часто



происходят вооруженные столкновения, контролируемые местными бандами, поэтому вам стоит обязательно носить на себе стандартную опознавательную одежду туриста (белый верх, бандана с изображением большой буквы "и", а также сверхскоростные ботинки, позволяющие высоко прыгать и преодолевать гравитацию; на всякий случай). Чем больше успешно завершившихся миссий у тебя — тем выше рейтинг среди игроков. К слову, о нем. Рейтинговая таблица является доступной абсолютно для каждого жителя, однако внесены они туда



под индивидуальными «никами». От номера строки в рейтинге напрямую зависит то, где вы проживаете. Так, люди с самой низкой «полезностью» оказываются в трущобах, где им приходится не только пытаться найти для себя миссию хотя бы с минимальной оплатой, но и бороться за выживание. Ночью в незащищённых районах города орудуют «теневые клеймы», высасывающие из людей разум и превращающие их в «овощей». Утилизация таких людей, кстати, является миссией низшего "A-класса". Ею могут при определенных условиях заниматься и дети, что чаще всего и происходит. Задания делятся на уровни сложности, соответствующие буквам в латинском алфавите ("A-класс" — самый простой, а "Z-класс — почти невыполнимый и гарантировано смертельный).

Сам мир, с одной стороны, выглядит настоящим раем. Парковые зоны, уютные дома, расцвет техники и человеческого развития. Если посмотреть на него с высоты птичьего полета, то можно влюбиться в сложные



архитектурные постройки и неоновые огни, тесным кольцом окружающие города. Некоторые считают, что они отгоняют «теневых клеймов», а другие... Другие держат свои догадки при себе. С другой же стороны, существуют «резервации» для бедного или не способного обеспечить себя населения. Исход там лишь один — смерть. Рано или поздно, но она придет к каждому из гетто. Внешний вид здесь создаётся буквально с нуля, посредством игровых улучшений, а вот одежда для «вечных игроков» несколько отличается от той, что носят гражданские. Главным атрибутом униформы является шлем, полностью закрывающий лицо.

Где нужно побывать в первую очередь? Конечно, в музее виртуальных реальностей. Там предоставлено поэтапное развитие Креона в виде цифровых миниатюр. Исследовательские центры этого мира тоже пользуются популярностью, хотя основной поток туристов стекается именно на выставки и фестивали. Они бывают хоть и редко, но зато проходят всегда на высоком уровне. Ближайший праздник — День СС (создателя системы). Отмечается он с особым размахом: бедным раздаются клеониты, а более богатые жители получают какие-то особые улучшения. Пускай Создателя никто и не видел, но вера в него растет, постепенно порождая все новые культы и теории заговора.



Кажется, что все здесь получают по заслугам за счёт полного равноправия, однако так ли это на самом деле? Множатся слухи о том, что скоро грядет

восстание и... Все тайное наконец станет явным, а система может и не выдержать новой войны. Легко сражаться с технологиями, труднее — победить человека, их придумавшего и воплотившего в реальность.



И нам остался только шаг - страница 4

Салливан — поселение людей, полностью спрятанное под землёй. Выйдя из портала, вы не увидите ничего. Вас полностью поглотит темнота, однако пугаться не стоит! Сделав несколько шагов вперёд, рукой вы нащупаете маленький стенд, где размещено немыслимое количество очков. Большие и маленькие, в форме сердец и



идеально круглые, черные и белые — все они ждут именно вас. Правда, цвет вы сможете увидеть только тогда, когда выберете подходящий вариант, посредством судорожных хватаний, нервных вскриков и мольбы Триединному. Стоит надеть те, которые вы решили взять, они сразу же подстроятся под удобный вам размер. И тогда окружающий мир заиграет для вас тысячами новых красок, а дорожка, выложенная из маленьких кристаллов, приведет вас в Салливан. Гостей там всегда встречают радушно, каждый предлагает свой собственный дом в качестве жилья, а магию можно потрогать кончиками пальцев.

Поселение в основном расположено на разных уровнях, где проходит чёткое разделение процессов:

- На третьем уровне происходит добыча каменных пород, исследования по типу постоянного прокладывания дороги вперёд, а также здесь расположены основные промышленные элементы и мастерские;
- На втором уровне происходит наполнение добытых кристаллов магией (создание накопителей) и ювелирная работа; не стоит забывать и о целительском центре, нескольких школах и цехах;
- На первом уровне сосредоточены жилые дома, теплицы, огороды и оранжереи;
- На нулевом уровне находится самый настоящий культурный рай для туриста: тут работает театр "Хван", есть целая улица из торговых лавочек и магазинов, круглосуточно открыт кристальный парк, а ещё... Библиотека гостеприимно распахивает для всех посетителей двери.

Она тут действительно особенная. Именно в ней собраны самые интересные трактаты и философские труды, зачастую оригинальные произведения и работы сотен миллионов учеников со всех миров. Благодаря удобному

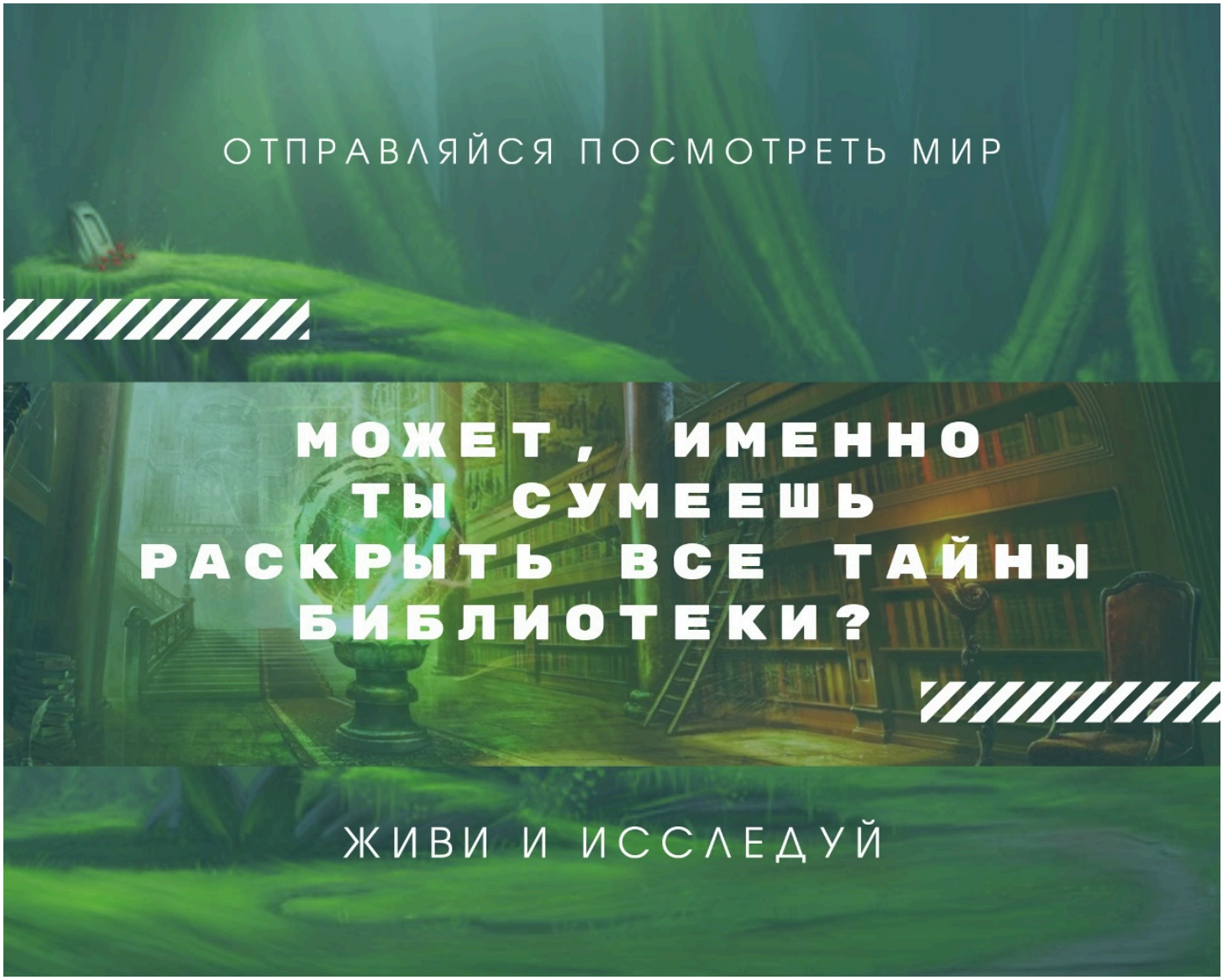


каталогу поиск подходящей литературы происходит быстро и безболезненно (страдает только ваша спина, скрюченная в букву «z»). Впрочем, самые старые талмуды призывать с помощью него нельзя, поэтому поиск происходит вручную. И тогда начинается настоящий квест. Книги любят шутить. Книгам нравится внимание. И даже ветхие трактаты требуют своей доли почитания, хотя и не любят в этом признаваться. Да-да, в Библиотеке все книги имеют свой псевдоразум, зачастую копирующий мировоззрение, знания и характер автора. Некоторые просто обожают, когда их обложки протирают вишнёвым ликёром, а другие требуют, чтобы им станцевали сальсу. Иначе ведь могут и не открыться. Ну, или специально перепутать буквы в словах, перемешать строки или же полностью исказить смысл текста. Книги здесь тоже скучают, однако демонстрируют это зачастую

изображение утрачено в ВК

громко и своеобразно. Охраняют Библиотеку духи предков, а на ее основе действует Орден Книгошественников, отправляющихся в иные миры, чтобы раздобыть какую-нибудь новую ценную рукопись. Вступить в него трудно. Ещё труднее не вылететь со свистом после нескольких часов работы. Существует легенда, что книгошественники способны перемещаться не только с помощью порталов, но и попадать внутрь самих книг. Так ли это на самом деле? Никто из ныне живущих не знает, но, быть может, вы станете тем, кто откроет для себя все секреты Библиотеки? Из уст в уста передается поверье о шифрах, спрятанных среди книжных полок. Да, конечно,

некоторое из них находят и простые обыватели, но кто сказал, что это не шутки книг? Или невнимательность книгошественников? Или за этим всё-таки стоит нечто большее? Может, именно вы сумеете раскрыть все тайны Библиотеки?





И нам остался только шаг - страница 3

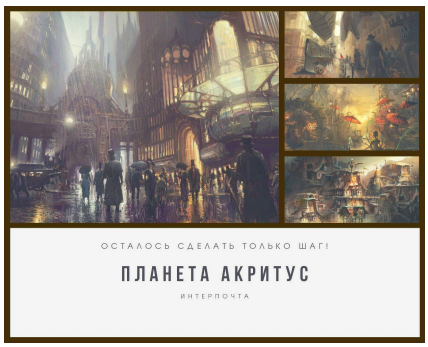
Акритус — планета, где царствует стимпанк во всех его проявлениях и моделируется цивилизация, в совершенстве освоившая механику и технологии паровых машин. Этот мир отображает альтернативный вариант развития человечества с выраженной общей стилизацией под эпоху викторианской Англии и эпоху раннего капитализма с характерным городским пейзажем и контрастным социальным расслоением. Выходить из портала нужно осторожно, чтобы случайно не подскользнуться и не упасть в воду, ведь расположен он на одном из самых живописных мостов Акритуса, который соединяет Черную и Белые Столицы воедино. Для туриста здесь открыты почти все места, кроме, пожалуй, гильдий и мастерских. Слишком уж ревностно те оберегают свои секреты. Однако повсюду есть свои лазейки. Например, если вы очень уж сильно хотите узнать о том, как создаются огромные паровые генераторы погоды, то можете заказать экскурсии. Или, как вариант, попробовать оформить временное членство, заплатив небольшой взнос. Ничего серьезного вам не расскажут, но помогут сориентироваться и узнать все «прелести» этой работы.



Города в Акритусе делятся по цветам, которые, в свою очередь, символизируют их специализацию. Существует десять самых больших населенных пунктов:

- Серый Город (туристический центр, откуда можно легко попасть в любой другой город; концерты, фестивали, выставки и презентации новых изобретений проходят тут ежемесячно; также нельзя не отметить то, что именно Серый Город является негласной столицей моды).
- Синяя Бухта (место, где в основном добывается соль, морепродукты и проходят ярмарки);
- Голубая Гавань (город, на основе которого находится несколько военно-морских баз, а также функционирует огромный порт «Ракушка»).
- Розовая Лагуна (идеальный город для полноценного проживания, где находятся все возможные и не очень удобства; в основном в нем развивается медицина).
- Алые луга (центр торговли, где существует самый большой крытый рынок «Астарот»; сюда приходит первичная поставка продовольствия);
- Зелёные леса (территория, созданная для [вырезано и засекречено], а сейчас используется в качестве сплошных испытательных полигонов).
- Оранжевые поля (вотчина артефактов, а также людей с врождёнными способностями, так как магии в классическом понимании этого слова здесь не существует).
- Жёлтые горы (здесь расположены ключевые заводы, фабрики и комбинаты).

Не стоит забывать и о двух Столицах: Черной и Белой. Разделены они рекой "Нираной". Именно в этих городах сконцентрирована вся научная и культурная деятельность. Жить здесь способны позволить себе лишь по-настоящему обеспеченные люди, а беднота селится зачастую в маленьких населенных центрах, деревеньках и крупных поселениях.



Машины же в изобилии снабжены рычагами и приборами с аналоговыми циферблатами и стрелками. Распространено применение паровых турбин в качестве быстроходных двигателей для разнообразных индустриальных машин — насосов, сепараторов, циркулярных пил, станков, альтернаторов.
Не трудно предположить, что суша окружена безграничным океаном,

поэтому ничто не мешает развитию мореплавства, судостроительства и исследованию тех далёких уголков суши, ещё не заселенных людьми.



Добрым тоном считается пожелать случайным встречным побольше угля в доме и масла в лампах. Первый, разумеется, требуется для работы печей в доме, а второе создано для длительного поддержания света и тепла. Вы можете найти найти здесь развлечения на любой вкус, однако не забывайте о том, что не зря местные жители до боли боятся остаться в темноте. Из нее на вас может смотреть что-то по-настоящему пугающее.



Назад
Вперёд

25 - БО - Ищу тебя среди миров забытых



"Я ищу тебя, милый. Сколько времени прошло с нашей последней встречи? Дни, месяцы или годы... Я блуждаю по запутанным улицам, пытаюсь спросить о тебе у прохожих, а они кричат почему-то. И убегают. Неужели я такая страшная? Но ты ведь считал меня самой красивой девушкой в мире: жемчужиной Небочесов."

* * *

— Господин Пэрл, и снова дорожка из жемчуга! Таких крупных я не видела уже долгие годы! — Клэрри Милтах, бывший корреспондент "Жижекрим_сегодня", суетливо занялась перелистыванием страниц в своем блокноте, — Думаете, что Она вернулась?

В переулке было тихо, спокойно и безлюдно. Проклятое место обходили стороной. Где-то на уровне местных баек множились слухи о том, что местность здесь опасная. Хотя бы потому, что ни одна аномалия не появлялась тут за долгие годы. Животные тоже почти не водились, кроме синиц. Их почему-то всегда собиралось много. Целые стайки летали вокруг, стучали клювиком в окна и получали свои законные крошки. Не покормить синицу — навлечь беду. Если надо было, то и последнее со стола отдавали.


Улика первая: жемчужный след

* * *

"С каждой минутой мне становится все страшнее и страшнее: я не могу вспомнить твоего лица. Перед моими глазами тлеет твоя улыбка, волосы твои пропахли сигаретным дымом, а руки открывают бутылку баббл-апа. Окта-кола всегда была популярнее, но яблоки я любила значительно больше. Когда я подхожу к прилавкам, то почему-то не могу даже поднять ее.

Совсем обессилела. Без тебя. Пью из той, что уже открыта. Яблочного сиропа в ней нет и в помине. Ты ведь вышел на Него тогда, правда..?"


Улика вторая: погром в лавке приезжего торговца

* * *

— Все признаки на лицо, дорогая, — Лукас крепко сжал сигару в пальцах, выдохнул облачко дыма изо рта и затянулся снова. Беспорядок у прилавка был знатный. Осколки, смятая бумага и что-то беловатое. Невесомое. Кусок ткани?

— Приезжий торговец так испугался, когда содержимое из бутылок начало резко пропадать, что чуть не сделал себе харакири, господин Пэрл. Кажется, под видом обычной газировки он толкал психотропные вещества, а Ее

это сильно взбесило. Ни капли не оставила, з-зараза, для анализа!
Клэрри почти что не дрожала. Только лихорадочно поправляла очки, то и дело сползающие с переносицы. Это дело было ее последним шансом доказать, что будущее Милтах — это не одинокая квартира с сорока кошками и уж точно не семейное гнёздышко с кучей жижевских детей. От последнего предложения Клэрри даже передёрнуло.



* * *

"Другие здесь тоже ходят. Они не смотрят на меня, но замечают случайных прохожих. И потом те исчезают. И тепло утекает вместе с ними, словно вода сквозь пальцы. Бесследно. Я боюсь так тоже пропасть, не успев отыскать тебя, поэтому оставляю следы. Я верю, что ты найдешь меня в любом из тысячи миров, где бы он не находился. Потому что ты умеешь искать, как никто другой. А я училась у тебя и твоей команды. У лучших... Холод пробирает до костей. Я грею руки о городские фонари и любуюсь жаркими язычками пламени. Мы гуляли здесь, когда ты освобождался от работы."

* * *

— Посмотрите! След тянется дальше! — она побежала быстрее, немного сбилась с темпа, но отважно ступила в зияющую темноту, двигаясь дальше едва ли не на ощупь. Коса ее растрепалась, а на лицо упало несколько смоляных прядей. Дышала Клэрри часто-часто, шагая порывисто и решительно. Она не привыкла к высокой физической активности, однако старалась быть полезной. Ремонтная бригада должна была давно уже профилактическими работами по освещению, но фонари не горели. Никак. Ни вручную, ни с помощью электричества, ни даже благодаря магии.
— Дорогая, ты забыла об одной интересной детали. Аномальная активность тут резко возросла, потом спала, а затем произошел этот случай с фонарями. Некоторые аномалии могут до сих пор прятаться где-то здесь, ошалев от подобных перепадов.



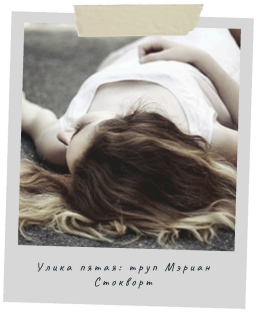
* * *

"Ты и я. Я и ты. Вышли из дома, потому что провода перегорели, а ты догадался! Догадался, кто стоит за контрабандой, хотя и не сказал никому. Перемахнул через лавочку, прыгнул наземь, а потом подхватил меня. И кружил-кружил-кружил... И оставил одну, войдя в телефонную будку. Я знаю, что ты звонил в свое детективное агенство, чтобы сообщить информацию. Ты любил свою работу. А я любила тебя, любящего ее."

* * *

— Да что же это за.?! — Клэрри нервно вырвала папу листов бумаги из блокнота и принялась ожесточенно тереть бурые разводы на туфлях. За растрату казённого имущества придется выслушать все нравоучения Билли, а вот из-за неопрятного внешнего вида можно было получить выволочку от шефа. Лучше сразу в Аорту.
— Я же говорил, чтобы ты так не спешила, — Лукас перешагнул через подозрительное белое пятно, стряхивая пепел прямо на землю. Его жёсткие карие глаза смотрели прямо и цепко. Жертва идеально вписывалась в профиль. Телефонная будка, остатки жемчужного ожерелья на шее, длинные светлые волосы, юный возраст.

Почерк был простым, элегантным и узнаваемым.


Улика пятая: труп Мэриан Стокворт

* * *

"Был взрыв. И ты исчез, растворяясь в ярком свете. А потом все померкло. И мир мой померк. Ты был моим миром. А они боятся меня, хотя я их ещё больше страшусь. Спешат, оглядываются, запираются. И берут в руки эту проклятую трубку, слышишь?! Они тоже хотят дозвониться. Я же хочу найти тебя с их помощью. А они кричат, за горло хватаются. А нитка жемчуга рвется легко и звук удара слышится. Нельзя же так себя не беречь... И почему спрашивается? Это когда как происходит. Иногда я кричу твой номер — они не слышат. Иногда шепчу — они падают. И не встают. Простудиться можно ведь, если лежать слишком долго. Укрыть бы чем-то..."

* * *

— Это же ткань с той палатки, — Клэрри уже закончила, яростно смяла бумагу и взглянула прямо на тело молодой девушки. Такой бы ещё жить да жить, но... Пальцы жертвы судорожно ухватились за шею, словно бы она сама себя пыталась задушить. Паническая атака? Или преступные действия какой-то аномалии? Может, человек постарался?

— Накрыта аккуратно. Убийца позаботился позже о ней. Вина или сочувствие? Видишь, как она лежит? Трубка находится совсем рядом, но если бы она... Как ее зовут, кстати?


Улика шестая: старая телефонная будка

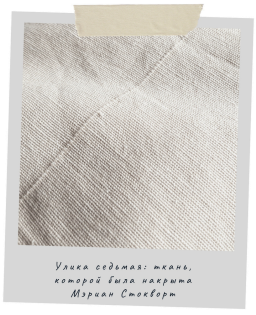
Лукас нахмурился, тонкая складка пролегла между его бровями. Мужчина натянул перчатки, касаясь светлой кожи трупа. След от удушения был толстый, похожий на тот, что оставил бы телефонный провод, а не тонкая нитка. Скорее всего, нападавший пытался удержать тело от падения, ухватившись за ожерелье.

— Мэриан Стокворт, двадцать пять лет, жила здесь неподалеку, — бодро отрапортовала Клэрри, отступив на несколько шагов назад, — Вместе с мужем. Он выпивал, и в один момент перешёл черту, а она... На улицу выскочила в чем была, вещи какие-то прихватила с собой и ушла. Муж за ней побежал, на аномалию напоролся какую-то и в Нозодохиум загремел. А в доме ребенок маленький... Соседи тревогу подняли.

Оставшегося без матери мальчика было жалко. Но не настолько, чтобы бросить все и сломя голову понестись в дом к жертве. О нем и соседи могли позаботиться, а Милтах поймает убийцу.

— Здесь номер не до конца набранный, дорогая. Перепиши куда-нибудь, а потом попробуем отследить.

Клэрри быстро перенесла комбинацию цифр в блокнот, постукивая пальцами по обложке. Четыре, шесть, два ноля, три семёрки и единица.


Улика седьмая: ткань, которой была накрыта Мэриан Стокворт

* * *

"Я продолжаю так делать. Не останавливаюсь, хотя и чувствую, что что-то не так. Я у тебя совсем глупая, но ты ведь все равно любишь меня? Поверишь ли ты мне, если я расскажу тебе все? Дождешься ли меня? Все, чего я хочу — это услышать тебя снова. Все, чего я хочу — это не быть одинокой. Все, чего я хочу — это быть такой же храброй. И делать то, что должно, чтобы ты вышел на мой след, заботливо оставленный для тебя. Ведь я ищу тебя среди миров забытых, и боюсь представить, что ты не делаешь также. Каждый раз исход одинаковый, но ты

научил меня не сдаваться. Ты раскрывал самые запутанные дела, ты сажал преступников за решетку, ты спасал тех людей от неминуемого."

* * *

— Вы же знаете о переполохе, который был после взрыва Прытки? Ни о каком учёте смертности речи не идёт, но я пораспрашивала местных, подняла старые архивы и порылась в статьях. Похожие случаи были обнаружены с 1970-х годов. С периодичностью раз в год. Есть что-то подобное и до этого, но... Без цикличности. Точнее, скорее всего, учёт не вёлся. И что вышло — то вышло. А маньяк мог орудовать и раньше. Ещё даже до 1957 года.



Улика восьмая: номер, который пыталась набрать жертва (?) — 466-00-777-1

— Это женщина.

— Почему Вы в этом так уверены?

— Парфюм женский, дорогой, жертва им бы точно не смогла воспользоваться. Хотя бы потому, что ей это было не по карману.

Знакомый запах. Близкий. Будто родом из детства. Лукас круто развернулся на пятках, сухо кивая бригаде чистильщиков, чтобы те наконец-то занялись телом.

— Остался после того, как кто-то ранее побывал здесь? Не слишком обоснованно, господин Пэрл. Любой человек мог бы... Семён меня забери, что это такое?!

* * *

"Я увидела его случайно, а на меня смотрело твое отражение словно бы. И я поняла, что он мне поможет. И поймет. И вытащит из этого непрекращающегося ада. Ты кружишь меня. Ты звонишь на работу. Ты исчезаешь во вспышке, уши закладывает от грохота, а я остаюсь. Остаюсь, чтобы искать тебя. Или себя..? Кто я? Помоги мне. Спаси меня. Останови меня."

* * *

— Вот и ответ на твой вопрос, дорогая. Собирайся. Нам нужно будет наведаться в Правую Мезу. Возможно, там сохранились ещё какие-то сведения о Жемчужной леди.

Его голос даже не дрожал. Удивительно. Клерри бы такое самообладание. Милтах упрямо вскинула подбородок, бесстрашно шагнув вперёд. Туда, где на стене виднелась каллиграфическая надпись, выложенная из тысячи маленьких жемчужинок: "Среди сотрудников Правой Мезы я была одной из лучших. Я ищу тебя. Попробуй найти меня первым".


Улика девятая: газетные вырезки с похожими случаями

— Жемчужная леди? Ей бы подошло, — спрятав блокнот в карман, Клэрри вышла из тени, освещая себе дорогу компактным фонариком. Загадки были ее страстью, любовью и истинным призванием. Господин Пэрл хмыкнул, чуть дольше, чем была на то необходимость, задержался рядом с надписью, подобрав с земли какой-то клочок бумаги, а затем нырнул в темноту следом.

* * *

"Забавно... И почему я никак не могу вспомнить его? Кажется, что мы знакомы тысячу лет, а я... Запуталась. Боюсь ворошить прошлое, боюсь просить и боюсь бояться. Ты научил меня верить в себя даже тогда, когда десятое издательство отказывает в публикации. Ты стал моим вдохновением. Быть может, я тоже сумею стать для кого-то тем же?"

* * *

— И хватит называть меня "дорогая", господин Пэрл! Иначе я буду обращаться к Вам, как к господину "Накрахмаленному воротничку".
— Я всего лишь забочусь о твоей самооценке, дорогая.
— Ах Вы ж..!



* * *

"Я пытаюсь почувствовать себя живой и не потерять свою цель... Не страшиться грядущего. Как думаешь: сумеет ли он научить меня храбрости..? Жемчужная леди. Мне нравится. Ты только не оставляй меня. И поделись своей силой. Я ищу тебя... Милый?"

Назад

Вперед

25 - БО - Летний переполох: островная музыка





Многие, если не все, знают, что лето — это пора фестивалей, праздников и концертов. Последние на островах даются достаточно часто, являясь одним из самых популярных видов развлечений для местных (и не только жителей). Какие же жанры и стили преобладают на Авалоне? В их неповторимости и уникальности мало кто сомневается, ведь каждый город королевства прячет свои секреты, а наша сегодняшняя миссия — их разгадать.



Начнем мы наше путешествие, пожалуй, с Жижей. Наверное, ни в одном из городов Авалона нет столько течений и музыкальных жанров, сколько их есть в бывшей столице Таллэ.
Для Китайского квартала, например, характерна классическая музыка с использованием колокольчиков, цинь и добавлением вокала. А вот на Окраинах можно заметить огромное количество бродячих музыкантов: они собирают песни со всех уголков королевства, а потом выступают в темных переулках, заманивая... (нет, простите, это всё-таки не кикиморская опера) Завлекая слушателей.
В центральном порту часто слышатся песни-легенды, песни-сказки и песни-предостережения. Пускай русалки на Авалоне и весьма мирный народ, однако воздействия сирен никто не отменял!
В Районе Сабитарюку, кстати, чаще всего устраиваются концерты под открытым небом. Быть может, потому, что

народ там более общительный, чем в любом другом уголке Жижей, а, может, напротив, делается это все специально, чтобы собрать побольше людей вместе и [вырезано и засекречено].
Среди молодежи популярны стихи, которые читаются под музыку: многие городские поэты приобрели свою популярность именно так. Однако самой распространенной вещью для всех районов являются куатро. Даже если вы не умеете на ней играть, то просто обязаны иметь в своем доме! Говорят, что чем чаще вы перебираете струны этой латиноамериканской гитары по утрам, тем успешнее будет ваш день.

- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК



Следующая наша остановка — Великие Грязи. Музыка здесь распространена более мягкая и неторопливая. Классическая. Фортепиано, скрипка, виолончель... Все это неотъемлемые составляющие этого города. Концерты здесь подчиняются строгому распорядку, а также проходят в одной из самых больших филармоний на всем Авалоне. В ней обитают призраки известных композиторов прошлого, не желающих покидать этот мир. Время от времени они даже преподают в Колледже благородных девиц им. Тин Таллэ, где музицирование является одним из обязательных предметов.
Великие Грязи — город всё-таки туристический, поэтому сюда частенько наведываются и музыкальные группы из других мест. И пускай билеты на их выступления стоят намного дороже, однако концертная программа здесь не в пример разнообразнее: живое общение с любимыми исполнителями, масса спецэффектов и мешочки с целебной грязью в подарок.
Нельзя не отметить тот факт, что именно в Великих Грязях сохранился единственный хор кикимор. Выступают они зачастую в театре, на гастроли давно уже не ездят, но сноровки не теряют и подготавливают молодое поколение. Очень почетным считается стать частью хора в юном возрасте, ибо набор возможен только с четырнадцати лет. По крайней мере, так принято думать, но на самом деле вступают туда не раньше тридцати.

- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК



Куда двигаемся дальше? Правильно, в Манифик. Город этот по-настоящему яркий, пышный и в какой-то степени даже гротескный. Кому-то он безумно нравится, а кто-то ненавидит его всем сердцем, однако равнодушным не остаётся никто. Точно такая же ситуация и с музыкой: она в Манифике уникальная. На первый взгляд, жанры в песнях местных музыкантов смешаны наобум, но если хорошенько прислушаться, то можно заметить весьма характерные нотки джаза.
Изобретательность, а также страсть, которой наполнены данные композиции, не имеет границ. И вот в чём парадокс — услышать и узнать эту неординарную музыку, способную выразить всю гамму человеческих чувств: от безграничной радости до неудержимого гнева, можно легко, а вот описать словами не так просто. Многоликая и многообразная, она непрерывно усовершенствуется, а потому понятия и характеристики, применяемые сегодня, через год или два уже устаревают. Тут и там разносятся звонкие голоса, живо обсуждающие новые композиции! Конечно, к джазу добавляется ещё и этно, порой что-то похожее на рок, классика и фолк. Дикий и безумно интересный микс одновременно. Концерты в Манифике бывают редко, но метко. Сам город — это сплошная стихия, поэтому и выступления происходят спонтанно и буквально в любом удобном (не факт) месте: галереи, выставки, музеи и так далее по списку.

- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК

- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК



Из Манифика мы отправляемся в Малые Небочесы. Тут процветает поп-музыка, которая глубоко уходит корнями в историю. Считается, что ее предшественниками были романсы и баллады, исполняемые уличными музыкантами. Поп-музыка отличается от других жанров относительной простотой и ориентацией на массового слушателя. Основой поп-песни является голос музыканта, в то время как роль аккомпанемента отходит на второй план. Поп-музыка соединяет в себе множество поджанров, среди которых диско, латина, европоп, синтипоп и другие. Все они приблизительно одинаково распространены в Малых Небочесах, однако особую любовь местные жители питают к лирическим исполнителям. Их тут действительно очень много. Например, Синтия Клэрк — известная исполнительница, уже не раз побывавшая в Жижах. Прославилась она не только благодаря своему голосу. Большую роль в ее карьере сыграло теплое отношение к аномалиям, которым певица и посвящает свои произведения. Особую любовь она питает к гремящим салфеткам. Поговаривают, что у нее есть целая коллекция, где собраны десятки представителей этой аномалии. Смелость и эпатаж — вот рецепт ее популярности.
Важной составляющей поп-музыки Малых Небочесов давно уже стало концертное шоу, которое привлекает зрителей и «визуализирует» песню.

- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
удалена из ВК



Теперь давайте поговорим о Тарантайске. Ни для кого не секрет, что я просто обожаю этот город. Еда, окружающие, достопримечательности — все это выглядит весьма самобытно, хотя и отрезано от общего мира. В плане музыки Тарантайск меня тоже не подвёл, являясь обителью рока. Здешняя музыка обладает относительно большой захватывающей энергией (драйвом, ага). Также она может дать личности свободу от устоявшихся общественных принципов и стереотипов, от окружающей действительности. Рок образ подразумевает себя в первую очередь брутальность и внутреннюю силу. Под такой стиль появилась своя мода на всю черную одежду с обилием кожи и металла, которая, впрочем, давно уже ушла в прошлое.
Тарантайск — это безудержная сила, буквально переворачивающая этот мир. И тарантайский рок такой же: техничный, уверенный и сметающий абсолютно все преграды на своем пути.
Многие рокеры часто носят на себе различные металлические фурнитуры. Например, шестерёнки, гайки, отвёртки и прочие инструменты. К слову, электрогитары здесь самые лучшие. Есть несколько мастеров, делающих их вручную, и буквально вкладывающих душу в свои детища.
Также тарантайская музыка носит революционный и бунтарский характер. Митинги и забастовки происходят тут повсеместно, хотя и не выносятся на общее обозрение.

- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК



Красношапинск — самый мирный, тихий и спокойный город Авалона. По крайней мере, так может подумать неискушенный турист, впервые побывавший в нем. Музыка здесь живёт в каждом человеке, животном или даже предмете. Она пленяет. Она увлекает. И она уводит за собой. Принцессы и злодеи здесь поют почти постоянно, а оперы или мюзиклы устраиваются сами собой. Белоснежка, например, поднимает темы чистой и искренней любви, в вот Злая Королева, наоборот, выбирает что-то трагическое. Рок здесь тоже встречается достаточно часто, однако он создан для тех, кого не устраивает система «обязательно плохих и обязательно хороших парней». Самовыражение происходит по-разному: в концертах-митингах и мини-страйках, поэтому тяжёлую музыку в Красношапинске всё-таки не жалуют. Слишком уж сильно она нарушает установленный порядок вещей. Из-за близкого расположения несколько крупных деревенек также популярной можно смело считать и фолк-музыку. Пускай та и проходит зачастую современную обработку, но не перестает нести в себе народные мотивы. В сказочном мире существуют стили, которые, как и фолк являются устными, но сильно отличаются, а иногда и противопоставляются ему. Это индийские раги, ирландские дестагахи, арабские макамы и многое другое. Сейчас процесс создания и распространения музыки значительно изменился благодаря техническому процессу, который с попеременным успехом, но добрался до Красношапинска.

- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК

изображение утрачено в ВК

И, напоследок, я решила приберечь Женову. В ней жанры полностью перемешаны между собой, хотя особо выделяются «осты» из аниме. В их честь устраиваются конкурсы и фестивали, а в пустыню приглашаются лучшие композиторы. И не возвращаются. Об этом, увы, сказать ничего не могу, кроме того, что теплые пески всегда радо принимают гостей. Музыкальных инструментов много, однако особо ценятся арфы и скрипки, как главные атрибуты полноправных Мэри Сью. Самым популярным жанром, впрочем, является к-поп. Его место никто так и не занял за долгие годы существования Женовы. Ритмичная музыка, очаровательные девушки и парни, которые являются айдолами вносят свою изюминку в городскую музыку. Они идеалы, способные подогнать себя под определенный стандарт по щелчку пальцев. Основной упор делается на хореографию. Разумеется, есть в музыкальных группах и четкое разделение: вокалист, рэпер, танцор или «вижуал», то есть

самый красивый. Последний, кстати, выбирается по очереди, ибо от природных данных ничего не зависит. Именно вижуалы традиционно появляются в рекламе, их чаще выдвигают на первый план в клипах. Кроме того, в каждой группе обязательно есть лидер (скорее всего, им окажется самый старший из участников, своеобразный «староста») и макнэ — самый младший. Может показаться, что концерты в Женове проходят ранломно, однако у них есть по-настоящему серьезный график.

- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК
- Аудиозапись недоступна
  удалена из ВК

Есть песни, под которые хочется танцевать, песни, которым хочется подпевать, но лучшие песни — это те, которые возвращают тебя к моменту, когда ты впервые услышал их, и снова, и снова разбивают твоё сердце.

Путешествуйте, творите и развивайтесь! Быть может, именно ваша музыка вскоре станет самым настоящим хитом на городских улицах.



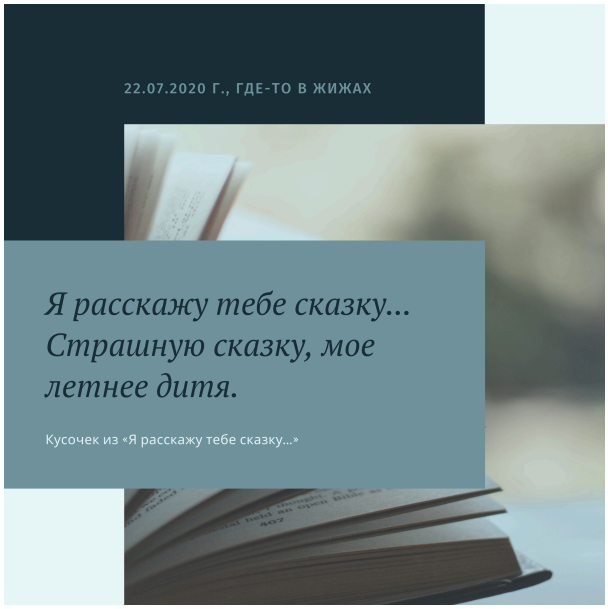


25 - БО - Я расскажу тебе сказку...



Я расскажу тебе сказку...

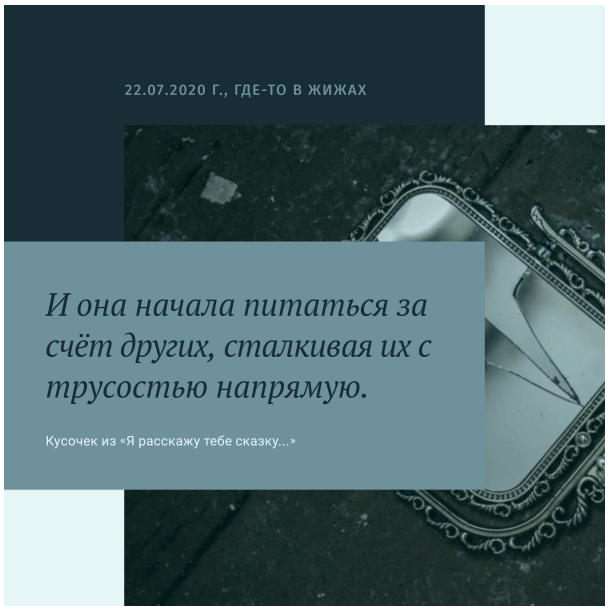
Страшную сказку, мое летнее дитя. О том, что было и что могло бы произойти. О людях в черных плащах, о яблочных пирогах и о подлинной жестокости. Что ты знаешь о страхе? Что ты мыслишь о нем? Что ты делаешь, сталкиваясь с ним? Убегаешь? Прячешься под одеялом? Или отчаянно закрываешь двери в ванной? Постой! Куда же ты?! Я ведь даже ещё не начала. Усаживайся поудобнее и убери свой нож, жижевский ты ребёнок, я же не собираюсь есть тебя. Впрочем, кто-то другой... Нет, оставь, пожалуй, но отложи подальше, чтобы не пораниться самому.



Все мы помним, как началась история нашего города. 1957 год стал началом конца или концом начала? Как думаешь? Вот и я считаю, что тогда все только-только стало зарождаться. Рождались новые дома, писались другие книги, появлялись люди, отличные от тех, что жили раньше. И тогда же на свет появилась Тень. Она была маленькой и хрупкой, ещё совсем слабой, но уже готовой побеждать. Конечно, не только тебя, малыш. Других людей. Она была очень красивой: голубые глаза, розовые щёки, кудрявые волосы и смуглая кожа. Страх обычно любит прятаться под самыми чудесными и даже чудными обличьями.

Она ходила в школу также, как и ты сейчас ходишь. Одевалась в простую одежду, ела обычную еду, питалась... Эмоциями. Положительными, как и все мы. Даже не думай лгать, что это не так. Ты же тоже любишь ласку, доброжелательность, тепло? Вот и она любила. Только ей этого было мало. Сколько бы хорошего она ни делала и ни получала взаимности, но всегда оставалась голодной. И жадной до проявлений чувств. Ей ничего не хватало. Каждый Семёнов раз ей было мало. И она начала питаться за счёт других, сталкивая их с трусостью напрямую. Взгляд ее со временем выцвел и потускнел. Как-то раз она решила посмотреться в зеркало — и удивилась. Выглядела она точно также, как долгие годы тому назад. Все вокруг было тленом, кроме самой Тени. Однако

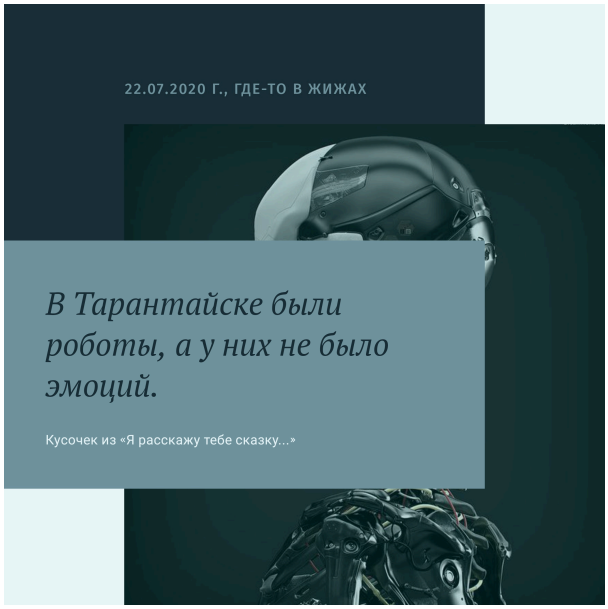
этого никто не помнил. И тогда она решила попробовать изменить это, но не выдержала конкуренции. Кто-то более сильный и жестокий правил в этом городе, поэтому она отправилась дальше.



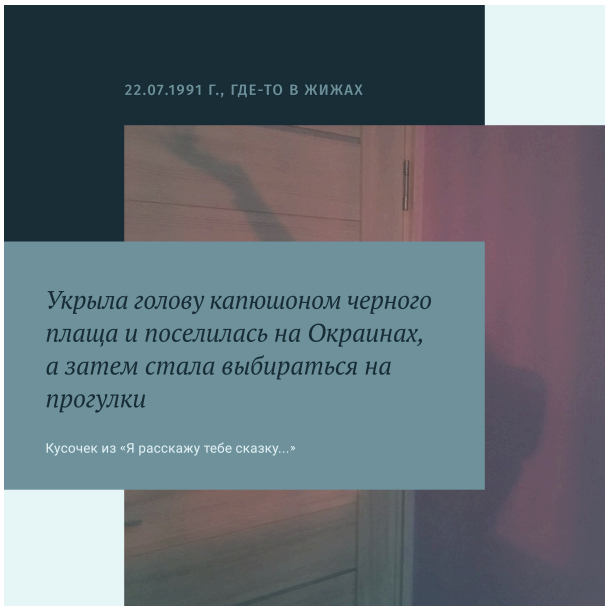
Первой ее остановкой стал Красношапинск. Тихий и спокойный, он встречал ее песнями и по-доброму журил за все совершенные дела. Там она познакомилась со злодеями. Никогда не побеждающими, а оттого отчаявшимися. Они сначала хотели избавиться от нее, но потом поняли, что дружить с ней выгодно. Представляешь, солнце мое, даже с такой как Тень можно было поладить? И они сделали, казалось, невозможное. Выиграли немного времени для прорабатывания новых планов. Тень наслала кошмары на кроху принцессу, ласково коснулась ее опасений и оголила переживания перед другими. Никогда не верь яблочным пирогам, которые тебе предлагают на улице, дитя! Поцеловала в лоб, нежно обняла, а потом столкнула в пропасть, где хороший конец наступал только для злодеев. Одного конкретного злодея. Правда, всё-таки не для Тени. Ее путь лишь начинался.



Следующим был Тарантайск. Темноты в нем хватало. Пороков, впрочем, тоже. Конкуренция, порождающая зависть, а та уже вызывающая страх. Не поддаться ей было бы трудно. И некоторые делали это. Другие — нет. Тень думала, что ее миссия — это посеять сомнения в окружающих. На самом деле, она была эгоисткой и хотела есть. Иногда топор — это топор, а не символ смерти, например. Ты слышал об этом, мой драгоценный? Я поняла это не так давно. В Тарантайске были роботы, а у них не было эмоций. Тень задавалась вопросом, почему она не такая. И пришла к выводу, что это судьба виновата. Она начала бы мстить, если бы могла, но сил на такое у нее не хватало. Да и желания тоже не было. Имела ли Тень цели, мечты, чаяния и надежды, чудо мое? Конечно, да. Раньше она всё-таки была обыкновенным человеком, а не частью этой сказки. Она хотела стать врачом, чтобы помогать другим и работать с теми, кто живёт в Чумном Она была сильной и смелой. И достаточно наивной, чтобы верить в то, что чужая благодарность станет для нее наилучшей пищей.



Потом были Великие Грязи, где она пыталась исцелиться. Что-то пожирало ее изнутри. Неудовлетворённость? Печаль? Совесть? Все это пришлось вырвать из груди. Говорят, что дыма без огня не бывает. Может, они и правы, но я знаю, что иногда за



причинами далеко лезть не стоит. Вот они, смотри, лежат на поверхности и ждут своего часа. Тень ведь тоже когда-то боялась. Умереть, потерять своего любимого медвежонка и громких звуков. С аномалиями она, наоборот, хорошо ладила. Была одной из них? Кто знает... В какой-то степени Тень понимала все то странное, что творилось вокруг. И, поблуждав по некоторым городам, она вернулась домой. В Жижи. Укрыла голову капюшоном черного плаща и поселилась на Окраинах, а затем стала выбираться на прогулки. Темные улицы, слепящий свет из окон, звёзды на небе и луна, которая освещала землю перед ней. Лучшего и придумать было действительно трудно. Ночь любила Тень, а Тень любила ночь, хотя работать ей было удобнее при дневном свете. Страха тогда набиралось значительно больше.

Тень прогуливалась рядом с институтом Правая Меза. Там всегда собирались сложные и запутанные люди. И света у них тоже хватало. Настолько слепящего, насколько это вообще было возможно. Украшения, драгоценности и блестящая одежда? Это тоже. Однако внутреннего стержня не отменял никто. Вотчиной Куифен были кошмары, родиной Тень — мысли. Обителью хозяина этого города было все. Шли месяцы и годы, а аппетит ее возрастал. И прошлые принципы переходили в категорию неважных. Бороться с Тенью было можно, лишь приняв ее без остатка. Перестав отрицать и бессмысленно сотрясать воздух, Тень можно было победить. И проигрыши свои она всегда принимала с достоинством.



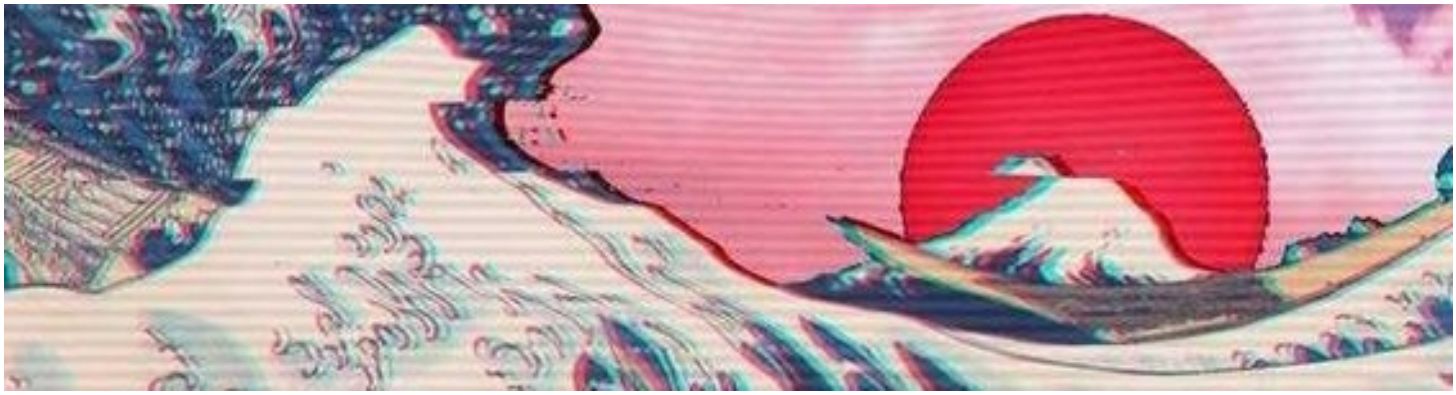
А ещё ей было мало вызывать ужас у других, поэтому она сама стала им. Отголоском самой себя, кривым отражением наших желаний и тенью самых больших страхов. Но перед всем тем, что произошло в том далёком будущем, она пришла сюда.

Обернись, милый, я уже тут.

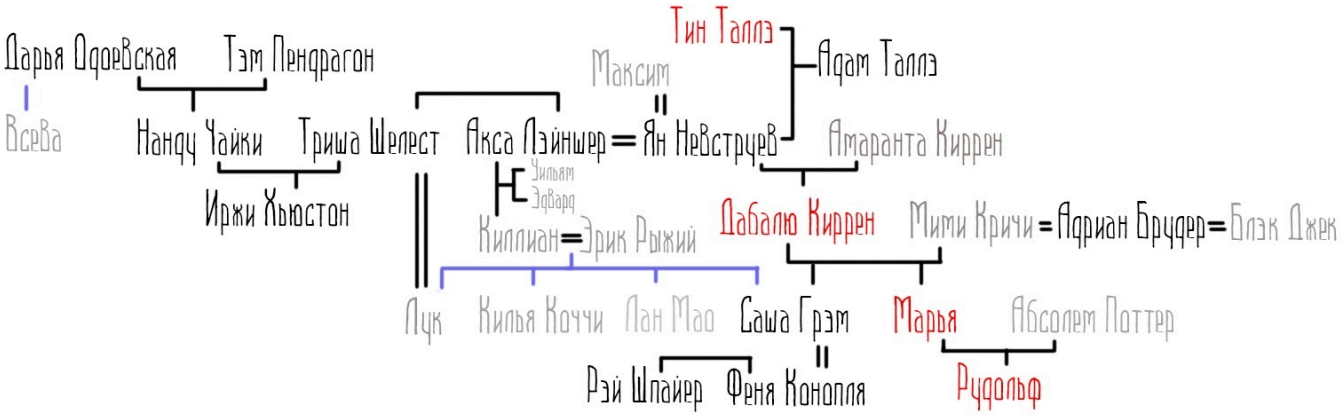
Назад

Вперед

25 - БО - Дерево островов



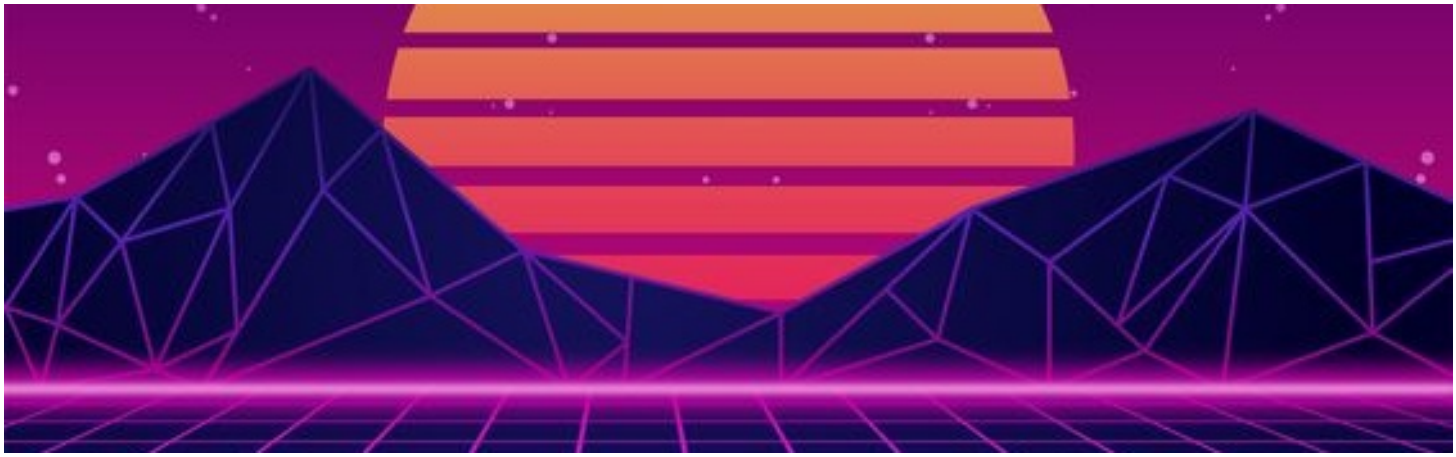
Вы просили, и лучшие историк-генеалоги услышали ваши просьбы. Так что встречайте - первое и единственное - родовое королевское дерево наших островов. Тыкайте на картинку и пользуйтесь с умом!



Шрифт черный - персонаж играет
Шрифт красный - персонаж правил Островами
Шрифт серый - персонаж выбыл
Черные линии одинарные - связи брат-сестра и родительские связи с детьми
Черные линии двойные - законный брак
Синие линии - усыновление



25 - БО - Есть парочка вопросов



Памятка на будущее: что спросить у мэра, попади вы к нему на аудиенцию?

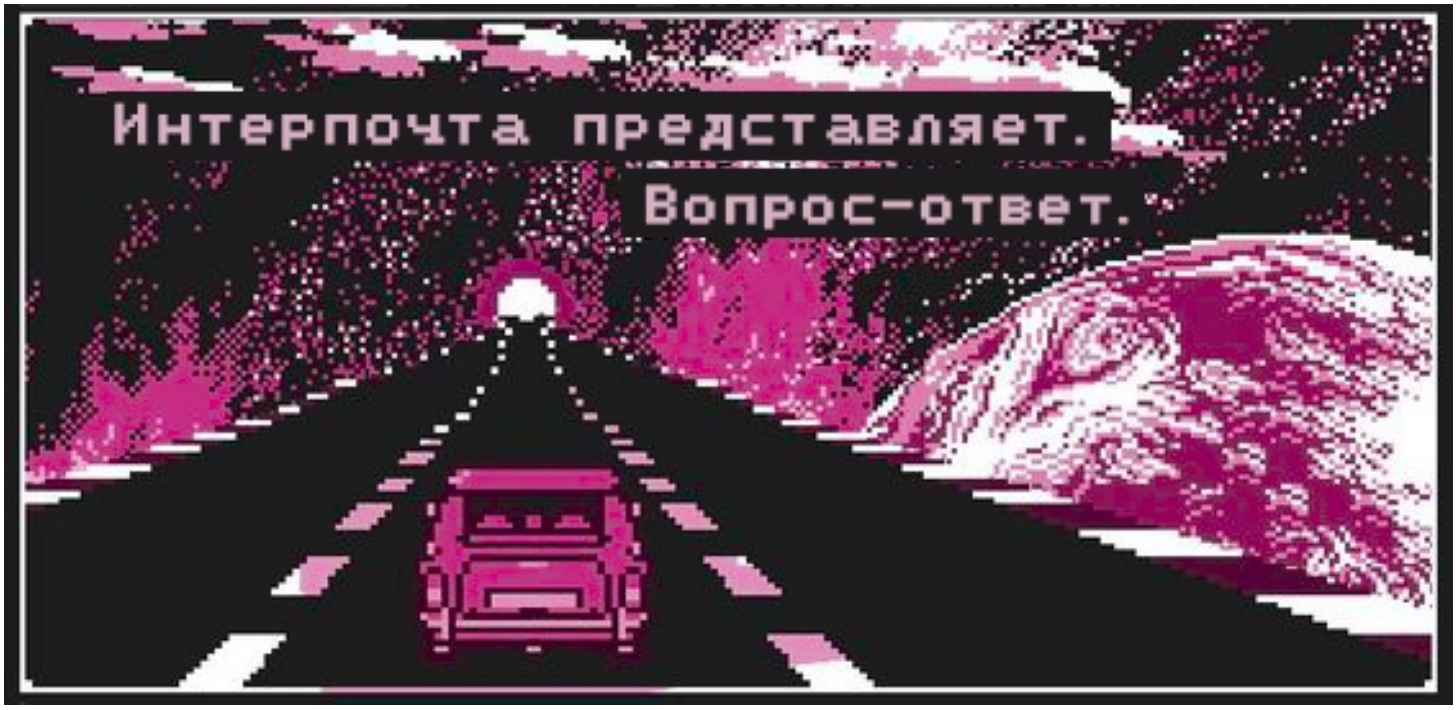
- Кто вы по гороскопу?
- Женаты ли вы? Не для себя спрашиваю, для подруги.
- Какая у вас жилплощадь?
- Есть дети?
- Есть ли кредит или ипотека в Фальсуме?
- От чего у вас несварение?
- Как пройти в библиотеку?
- Где здесь туалет?
- А кормить будут?
- А когда домой пойдем?
- Вы невидимый, значит, голый?
- Если зарубятся гризли и акула, кто победит?
- А если поставить вас драться с Яном, вы победите или он?
- Кошек любите?
- А можно выйти?
- А кого вы шипперите?
- Любите ли вы Меладзе?
- А дадите автограф?
- Чай с сахаром пьете или без?
- В чем сила, брат?
- Можно сфоткаться?
- А вы точно мэр?
- Верите ли вы в триединого?

- Проассоциируйте всех участвующих в игре с вашими любимыми песнями.
- Правда или действие?
- О чём вы никогда не говорили, но теперь хотите?
- Кого из присутствующих вы бы хотели поцеловать?
- А у вас есть пара на Лугнасад? А пойдете со мной?
- Три вопроса блоком:

  — В смысле, вообще все можно спросить?
  — А вы не соврёте?
  — Точно-точно?
- Если едите страх, какаете чем?
- Ты кто такой? Да ты знаешь, кого мы знаем?
- Батя кто твой?
- Ты че, епта?



25 - БО - Вопрос-ответ



Путешествия и приключения частенько приводят к новым интересным знакомствам.
И новых знакомых всегда хочется узнать чуть ближе.
Наша редакция воспользовалась союзным соглашением с Интерпочтой
и задала вопросы нашим курьерам обо всяких мелочах,
которые могут сказать о человеке в сто раз больше,
чем иные серьёзные факты!



- **В скольких мирах вам довелось побывать?**

Недавно я как раз отмечала юбилей - первая сотня миров. На данный момент уже более 120. Это количество стало значительно быстрее расти с тех пор, как я получила пятую категорию. Меня стали чаще отправлять на дипломатические миссии в новые миры. И это чудесно, на самом деле, я люблю свою работу.

- **Какой мир вам понравился и запомнился больше всего?**

О, как-то раз, когда я только начинала работать на Интерпочту, у меня было курьерское задание в один из миров с нетипичным измерением. Это поражает воображение! Не все миры выглядят так, как ваш, или тот мир, откуда я родом. Есть миры нетипичных измерений, где среда выглядит... будто бы нарисованной на холсте,

например. Или сконструированной из маленьких кубиков. Так вот, мой первый нетипичный мир выглядел как картина, сделанная масляными красками. Голова кругом, и в прямом и в переносном смысле. Долго находиться в таких мирах с непривычки очень сложно.

- **А какой произвёл самое неприятное впечатление?**

Стултус, безусловно. У нас в Интерпочте он стал притчей во языцех, если можно так выразиться - несколько поколений сотрудников пытались заключить с ними союз. Потому что союз со Стултусом давал возможность наладить контакт с кластером миров, да и трансфер у них очень плотный. Но это чудовищный, совершенно бесчеловечный и уродливый мир.

- **Что в последний раз вас радовало?**

Если не учитывать наш славный побег с вышеупомянутого Стултуса и моё повышение... Я бы ответила немного абстрактно на этот вопрос. Я люблю задачи на сопровождение. Порой мне доводится провожать из мира в мир очень интересных людей и существ. Я люблю эти необычные знакомства, я вообще люблю говорить с людьми, узнавать что-то новое. Это всегда доставляет мне большую радость.

- **Ваш любимый цвет.**

Не побоюсь показаться стереотипной и скажу, что люблю розовый. И голубой. Оба этих цвета очень приятные.

- **Ваша любимая еда.**

Я люблю фрукты. Люблю их пробовать в разных мирах, вы бы знали, какие они бывают разные! Один из самых вкусных фруктов, что я ела, оглушительно орал каждый раз, когда от него откусывали кусочек. Жутковато, но безумно вкусно.

- **Ваша любимая игрушка в детстве.**

Я росла в очень состоятельной семье. В Очень состоятельной. У меня было огромное количество игрушек любых форм и размеров, но знаете, чем больше избыток, тем меньше его ценишь. Всем этим игрушкам я могла с лёгкостью предпочесть обычную палку, которой можно бить кусты, или рисовать на песке.

- **У вас есть хобби помимо работы?**

О да, очень много. Я люблю, например, собирать и изучать музыкальные инструменты разных миров. И живопись, я довольно неплохо рисую. Иногда накатывает желание, и я могу начать готовить... В общем, выбрать что-то одно сложно, я во времена своего детства освоила с частными учителями огромное множество совершенно бесполезных умений, которые тем не менее могут доставить мне удовольствие.

- **Назовите ваши жизненные принципы.**

Это прозвучит банально, но я хочу делать мир лучше. Миры, учитывая мою профессию. Я глубоко восхищаюсь деятельностью Интерпочты - объединение тысяч миров в единую сеть, это прекрасная цель. И я надеюсь, в будущем мы обретём достаточное влияние, чтобы не просто развозить посылки, а, возможно, мирить? Помогать? Обучать? Не знаю, можно ли назвать это принципом, но, по-моему, звучит чудесно.



- **В скольких мирах вам довелось побывать?**

В пятидесяти трёх, прикиньте! Это прям... для курьера третьей категории очень круто, я вообще крутой парень, если вы не поняли этого за время наших приключений. Феба была только в сорока. Всё потому что у меня талант.

- **Какой мир вам понравился и запомнился больше всего?**

О-о! Я был как-то раз в мире, где вместо людей были разумные э-э-э штуки, похожие на слизь? Или желе? Что-то такое. Они всё время подёргивались со звуком вуп-вуп, хотелось от них кусок откусить. Но это вызвало бы дипломатический скандал, и тогда бы уже Паниз от меня кусок откусила.

- **А какой произвёл самое неприятное впечатление?**

Не знаю, на меня так-то всё впечатление производит, где есть на что посмотреть. Разве что нас в голую ледяную пустыню занесёт, это будет не очень интересно. Но если в этой пустыне есть хотя бы одна хибарка или ящерка, я в деле!

- **Что в последний раз вас радовало?**

Родни смешной анекдот рассказал, буквально минут 30 назад! Про карелианок, косяк с дундасом и трёх гончих хмыр. Это ракшас как уморительно. Но, что ещё смешнее, Родни, пока рассказывал, чуть не лопнул от смеха - так раздулся, я думал всё, кровавые медузы по стенам пойдут.

- **Ваш любимый цвет.**

Зелёный! Нет, жёлтый. Или гиблатитовый... Синий мне тоже нравится. И такой, знаете, в крапинку, чтобы переливался и волнами шёл, как гарана из Йомалы. Но так-то белый или лиловый - это тоже класс. Мне всё нравится.

- **Ваша любимая еда.**

Это вы уже знаете, верно? Хурхула, конечно. Хотел прислать вам ящик в благодарность, но нечаянно всё съел. Так что, может, в другой раз.

- **Ваша любимая игрушка в детстве.**

У меня была игрушка, скрученная из соломы, в виде гоблика. Уродливая! Девчонки с криками разбегались. Очень её любил.

- **У вас есть хобби помимо работы?**

А чем работа не хобби? Не знаю, вообще, мне сегодня одно нравится делать, завтра - другое. Иногда даже прыгать весело, прикиньте? Ракшас его знает.

- **Назовите ваши жизненные принципы.**

Мой единственный жизненный принцип - главное, чтобы весело было. Знаете, в моём родном мире было... там было красиво, и люди хорошие, но там было так невероятно скучно, я чуть не помер от этого. А тут - Интерпочта, каждый день что-то новое, новые люди, чудеса, приключения! Вот это главное. А остальное так, мелочи.



- **В скольких мирах вам довелось побывать?**

В 352, примерно. Могу ошибаться, по первому времени не считал.

- **Какой мир вам понравился и запомнился больше всего?**

Их слишком много, со временем перестаёшь удивляться. Сначала удивляешься каждому путешествию. После двухсотого мира уже кажется, что ничего нового ты не увидишь. Везде примерно одно и то же, и люди ведут себя примерно одинаково.

- **А какой произвёл самое неприятное впечатление?**

Воюющие миры. Любой мир, где идёт война, впечатление производит гнусное.

- **Что в последний раз вас радовало?**

Хороший сон на удобной постели, после того, как мы две ночи просидели в заброшенной лачуге.

- **Ваш любимый цвет.**

Черный. Неожиданно, да?

- **Ваша любимая еда.**

Я люблю хорошо приготовленную, сытную, дорогую еду.

- **Ваша любимая игрушка в детстве.**

Нож.

- **У вас есть хобби помимо работы?**

Хобби это или нет - я бью татуировки. В каждом новом мире, куда попадаю, нахожу мастера и делаю что-то новое, на память. В вашем мире тоже нужно будет что-нибудь набить.

- **Назовите ваши жизненные принципа.**

Я не берусь за работу, которая мне не интересна. И я довожу своё дело до конца, любыми методами. Это не самые удобные принципы, они никому не принесут хороших друзей или даже уважение. Только эффективность.

