# Пятидесятый номер БО



# 50БО - Слово Редактора


**Мезактуальное**

- Соцопрос мезюков в честь 16-летия
- О том, как мы (не)менялись: 16 лет
- Кинопледы
- Зима в Клоповне: атмосфера и ожидания

**Мезаполезное**

- Мезюково-декабрьский чек-лист
- Хронология годовых квестов
- Серебряные перья, золотая коллекция
- Авалонский профсоюз, часть III

**Мезатворчество**

- В ноябре не до перемен
- Чем пахнут мезюки
- Ужас Жиж: Пришествие Мезюков
- Наблюдение за детьми гаражей
- Аномальные пирожки
- Мезючий квадрат
- Однажды в море
- Киноафиша Авалона
- Кроссворд





Звучит, конечно, впечатляюще! Для многих нас реальных 16 лет, это уже половина жизни. А для кого-то - больше половины. Вы только представьте, кто-то из мезюков только начал проходить химию в школе, а тут уже почты писали!

Сегодняшний выпуск Бритвочки юбилейный! Полсотый! И получился он толстеньким, смешным и совсем капельку ностальгичным. Но так, наверное, и должно быть, когда за плечами у ролевой не просто пара квестов и кубков школы, а огромный мир, которому нет конца и края, потому что нет конца и края для нашего с вами воображения и нашего творчества. Возможно,

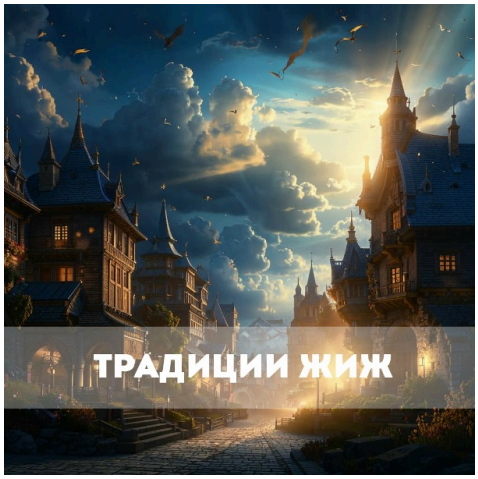
именно из этого и складывается наш островной октарин?

Мы уверены -- Королевство давно уже для каждого из нас кусочек жизни и кусочек сердца. Мы находили здесь поддержку, мы плакали здесь и смеялись, мы дружили, влюблялись и радовались. И если что-то вызывает в нас столько чувств, разных реакций, море эмоций, значит это что-то -- настоящее, живое. Любимое.

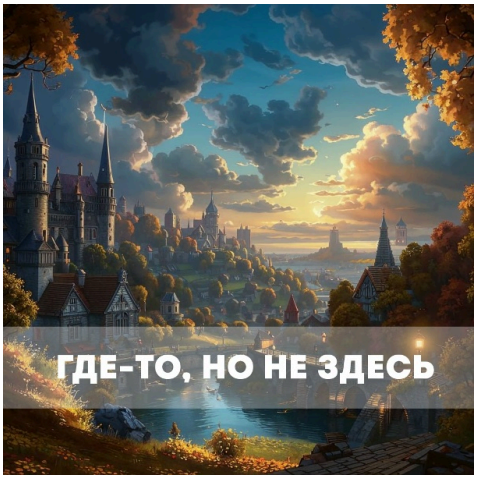
Мы умеем обнимать словами, верно же?
Читай скорее. Твоя Бритва О.




Зумер, бумер, альтушка или скуф? Не понимаешь, что это за слова? Прогноз не утешительный...

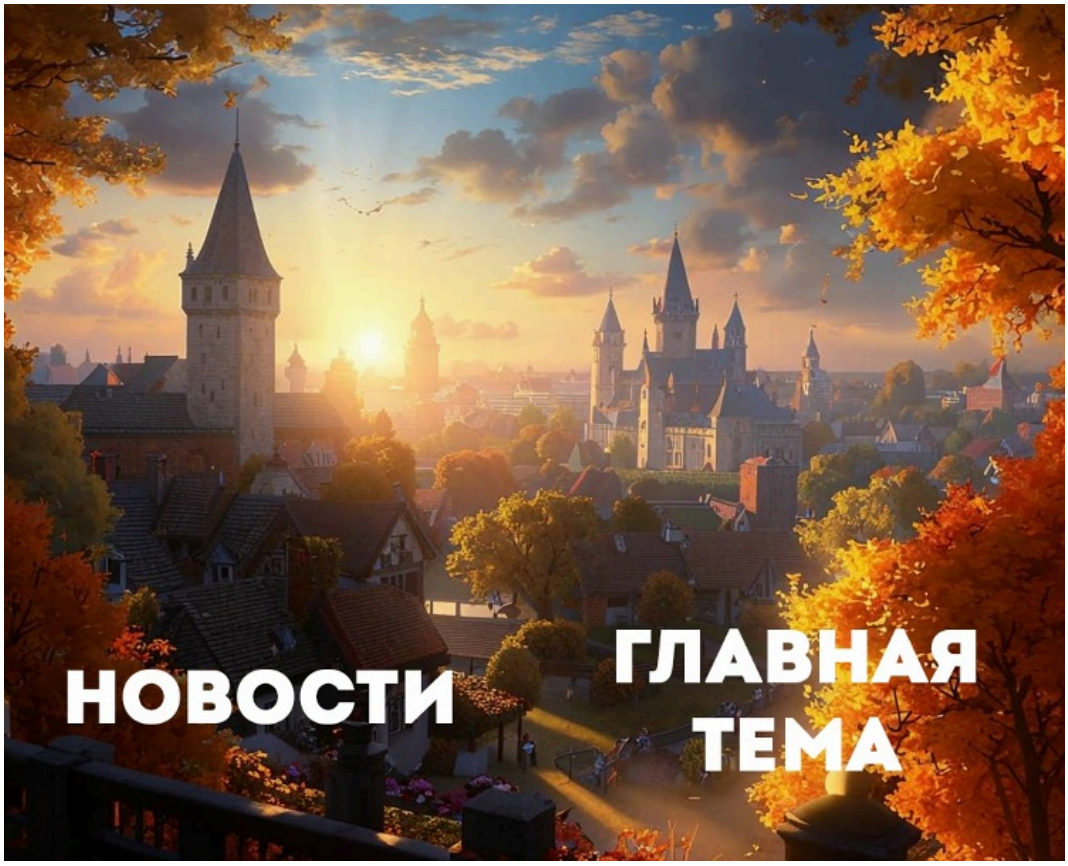



Как насчет сжигания чучела мэра? Да не Марка, настоящего мэра...




Если бы не Королевство, ты бы сейчас отдыхал на Мальдивах. Не веришь? Смотри сам...

---



# СОЦОПРОС МЕЗЮКОВ В ЧЕСТЬ 16-ЛЕТИЯ

Не хотите ли поговорить о Королевстве нашем Таллэ?
С таким вопросом мы пришли в гости к мезюкам, чтобы провести маленький соцопрос.
Нашему дому вот-вот исполнится 16 лет. Трудный возраст, когда бунт еще не выветрился из крови. Кто-то из нас знаком с Королевством многие годы, кто-то только-только начал его познавать, но каждый из нас уже успел к нему привязаться.

*Поэтому, давайте представим, что Таллэ стало шестнадцатилетним подростком...*

## КАКИМ БЫ ОНО БЫЛО?

*Большинство видит Таллэ мальчишкой, во многом похожим на типичного мезюка: сообразительный, активный, яркий и ищущий приключения. Кто-то приписывает ему аристократизм и избалованность, кто — отшибленность и агрессивность. Ему приписывают много черт, и плохих, и хороших, и тем колоритнее вырисовывается портрет нашего подростка.*



**Иржи:** Думаю, наше королевство — девчонка. Ей шестнадцать, и она ещё не знает не то что кем хочет стать, а даже то, кто она сейчас.

**Лис:** Королевство бы было такой себе альтушкой-интеллектуалкой себе на уме, с одним хорошим другом и кучей одноклассников, которые считают, что оно себя считает лучше их всех (возможно, так и есть).

**Лотта:** Слабоумным и отважным? Почему-то представляю его как среднестатистического мезюка, который только пришёл учиться в 16 лет. Мужского пола.

**Даша:** Явно трудным подростком мужского пола. Тут должна быть вообще кошмарная аналогия, что Жижи - это вот его первое ЗППП, притащенное от подружки-неблагополучной-соседней-республики

ЕЩЕ

# КАК БЫ ОДЕВАЛОСЬ?



*Ну, раз Таллэ похож на мезюка, то и в гардеробе он тоже на него похож. Многие приписывают ему любовь к простой и удобной одежде, такой как джинсы, футболки и кеды. И куда же без множества аксессуаров и вещей первой необходимости (ножи, противогазы, артефакты). В чем сходятся многие: Таллэ, в чем бы он ни был, всегда будет выделяться из толпы.*

**Максим:** Одевался бы как попало, серьёзно. Сегодня хипстер, завтра хиппи, послезавтра что-то встрельнуло, пришёл в противогазе с наклеенными ресницами.

**Элво:** Одевается броско, начал забивать рукав на зависть и удивление сверстников, потому что ходит слух, что батя у него ну просто зверь и домостройщик.

**Лиана и Лазарь:** Одевается довольно броско, в себе сочетает разные стили. Шаровары, кроссовки, обычные футболки с принтом Izada, пирсинг из Тарантайска, на куртке значки химзащиты, но с изображением аномалий.

**Ричард:** Внешний вид: просто возьми Томаса Шелби. Классический костюм: брюки, рубашка, жилетка, пиджак, можно добавить пальто, туфли

ЕЩЕ

# ЧЕМ БЫ УВЛЕКАЛОСЬ?

*Перед нами очень разносторонняя и увлекающаяся личность. Рисовать — да! Писать — конечно! Отправиться в приключение и друзей захватить — он будет первым! Таллэ увлекается многими вещами, будь то техника, нарды или зельеварение, наверное, его можно назвать «недомастером на все руки», потому что он знает и умеет многое, но так же быстро переключается между своими хобби, не доводя дело до конца. Ну что с подростка взять?*

**Икери:** Хобби — искать на одно место приключения. А если без шуток, то игра на гитаре, подглядывание за девушками первого общежития, рисование граффити и рыбалка в Аорте.

**Артур:** Художник и заводчик кошек или собак. Почему? Да потому что процентов девяносто мезюков так или иначе рисуют. И у каждого второго есть питомец.




**Аэлина:** Увлечений у неё очень много, но никогда долго не занимается одним и тем же, любит бросать всё на серединке, как и многие подростки) Обожает собирать травы в Волшебном лесу и варить из них странные зелья с непредсказуемым эффектом. Часами может сидеть в библиотеке Малых Небочёсов, зачитываясь старинными фолиантами. При этом она современный подросток — ведёт популярный блог о магических существах, рисует комиксы о приключениях.

**Даша:** Сталкерил бы сотрудников Мезы, потом бы собирал это все на огромную доску и объединял во вселенский заговор против человечества. Пришел бы к выводу, что мы инопланетная разновидность масонов.

ЕЩЕ

## СМОГЛИ БЫ ВЫ ПОДРУЖИТЬСЯ?



**Иржи:** Я в нее вкрашен уже много лет)

**Лис:** Да, я б дружил! Люблю, когда меня сначала дружелюбно чмырят, а потом любят.

**Томас:** Вряд ли. Разве что только с жижевской версией - темной, таинственной, но весьма привлекательной.

**Рейнер:** Я очень люблю Королевство, но с его хуманизацией я вряд ли бы подружился. Я, конечно, за любой движ. Но этот движ должен быть с поправкой на внезапный приступ радикулита в самый неподходящий момент)

ЕЩЕ

Вот такой получился собирательный портрет нашего прекрасного Королевства Таллэ.

**А каким его видишь ты?**





## 50БО - Соцопрос мезюков - 2

**Икери:** Высокий смуглый подросток с привлекательной улыбкой и полным хитрости взглядом. Очень харизматичный, душа компании и хороший друг, но был бы явно представителем бунтарей. Имеет множество шрамов после всех своих приключений.

**Максим:** Парнем все-таки, очень шебутным, но на деле ленивым. Тот самый остроумный одноклассник, по которому сохнут все, кто не сохнет по спортсмену и красавчику.

**Стефан:** Подросток Таллэ — это гик в самом хорошем смысле этого слова. Разбирающийся в технике, магии и истории, он постоянно в поисках приключений, открытий и новых свершений. Дух авантюризма не покидает сердце подростка и не даёт сидеть на месте. Постоянно в движении, в то же время Таллэ, как горьковский Данко, освещает путь во тьме своим друзьям, братьям и сёстрам. Его пламенный дух также отсылает нас и к Феанору, который гордо служит маяком и примером для подражания для сотен мезанцев, нубовчан и Таллэчан.

**Алиса:** Таллэ мне видится таким солнечным ребёнком, который всем готов помогать, со всеми добр и приветлив. Невероятно громким и эмоциональным. Очень тактильная и творческая личность с биполярным расстройством и вспышками агрессии.

**Доминик:** С ярким и запоминающимся образом, без страха выделиться, но слегка консервативным в привычках. Бросающим вызов обществу, но немного интровертом. Начитанным, насмотренным, разносторонне культурно образованным, но придерживающимся своих собственных правил.

**Артур:** 16-летний Таллэ — это слегка избалованный парнишка из уважаемой семьи с хорошей родословной, где все члены семьи очень начитанные и воспитанные. И несмотря на некую вседозволенность, подросток Таллэ не позволял бы себе откровенной грязи и дичи, держался бы молодцом и с достоинством, показывал хорошие результаты в учебе.

**Мэй:** Для меня Королевство в его шестнадцать кажется настолько разным, что сложно подобрать какое-то даже максимально собирательное для всех особенностей слово. Но знаю — подростком Таллэ был бы донельзя интересным. Может, немного всклоченным панком с серьгой в ухе и тату-уточкой где-то под ребром; он мог бы выглядеть нелюдимым из-за серьезности, проступающей на лице в островатых чертах, и притом в другое время показать себя самым теплым, добродушным, пусть и странным парнишкой.

**Элво:** Авалону Таллэ 16, он ещё очень молодой, но уже очень дерзкий: держит в страхе весь двор; ходит слух, что за фальшивую игру на гитаре у подъезда он может через силу, через боль научить, как правильно.

**Аэлина:** Я представляю Королевство как яркую, творческую девушку с немного растрёпанными рыжими волосами, в которые вплетены разноцветные ленточки и случайные блёстки. В её глазах постоянно пляшут озорные искорки, а на губах играет загадочная улыбка)




**Лиана и Лазарь:** Представляется довольно высокий паренёк с нетипичной внешностью. Зелёные волосы, конопушки, песочного цвета глаза. Обычно весёлый и общительный, но иногда на него может что-то найти, и он идёт творить дичь. В такие моменты склонен к разрушениям. Любит таскать друзей на приключения, даже если те не хотят.

**Томас:** Явно чрезмерно экстравертным.

**Ричард:** Так-с, представим, что Таллэ было бы мальчиком, я бы даже сказал мальчуганом.
Однако мне сложно рассуждать о королевстве в рамках сегодняшних дней, интуитивно всегда откидывает в 19-20 века, поэтому описание будет больше присуще этим временам. Характер: галантный, строгий, учтивый аристократ, который на первый взгляд может показаться опасной личностью, переходить дорогу которой не стоит. Но познакомившись поближе, станет понятно, что у этого человека весьма себе народные и честные понятия жизни. Не играет грязными методами в отношении других людей, но это не противоречит тому, что всегда использует смекалку, хитрость. Для него не проблематично что-то делать своими руками, а не чужими. Если надо замораться в грязи (в прямом и переносном смысле), то он это сделает.

**Себастьян:** Небинарная личность с крашеными волосами и пирсингом в носу, но при этом с книгами в руках и научном исследовании о влиянии шампиньонов на наше восприятие

**Рейнер:** Ох уж эти sweet sixteen! Пора безумного буйства гормонов, пора влюбленности, пора необдуманных решений! Наше Королевство сейчас в самом бурном подростковом периоде. И, конечно, вид у него соответствующий.
Из Таллэ получился бы весьма странный подросток. Это была бы ядерная смесь викторианца, неформала из Жиж, гламурного модника и помощника торговца рыбой из Китайского квартала.

**Дес:** Это был бы подросток, который и выглядит старше своих лет, и рассуждает взрослее своих сверстников. Вдумчивый, несколько высокомерный, красивый, но не типично модельной внешности. Учтивый и вежливый, но несколько отстраненный. Очень много фантазирующий и хорошо рисующий акварельными красками. Человек принципов, иногда не очень понятных остальным.

**Триша:** Пусть это будет, значит, подростком с копной кудрей. Парень, но внешность скорее андрогинная, как у Кетцаля. Вспыльчивый точно, заводится с пол-пинка, но также быстро отходит.

**Ребекка:** Честно скажу, мне хуманизации всегда сложно даются, особенно, когда я предвзята, а сейчас я предвзята!
Я думаю он никогда не спит, точнее всем окружающим так кажется, на самом деле в нем ещё куча энергии,

поэтому ему хватает пары часов сна. Он открыт к людям, слишком доверчив, очень много знает и всегда готов этими знаниями поделиться.

**Лео:** Думаю, это был бы самый классический подросточек с непропорциональным телом, со слишком длинными руками, которые он не всегда знает куда деть, с лохматой шевелюрой, которую вдруг иногда принимался бы расчёсывать и укладывать, изводя тонны геля для укладки волос. И ещё он использовал бы дикое количество туалетной воды, конечно, умеренности этого подросточка ещё никто не научил.
И характер самый классический: упрямство и взбрыки, прощупывание границ (собственных и этого мира), ершистость. А потом вдруг приступообразно нежность, желание порадовать, желание сделать что-то хорошее. И сам этой нежности смущается.

Путь назад

## 50БО - Соцопрос мезюков - 3

**Иржи:** У нее точно огромный гардероб, и она постоянно носит что-то новое и что-то старое одновременно.

**Икери:** Джинсы, футболки, кроссовки. В карманах всегда зажигалка, противогаз и ножик.

**Стефан:** Стиль одежды подростка Таллэ, как мне лично кажется, был бы самым что ни на есть практичным. Джинсовый комбинезон поверх яркой, но затасканной футболки. В карманах первого сотни причудливых и затейливых вещей, есть место как для мелочей, которые греют сердце, так и средств личной обороны, чтобы гнать прочь от себя как недругов, так и дурные мысли. В прохладные времена года Таллэ одевался как настоящий франт, но не без причуд. Длинное чёрное пальто, почти что в пол, скрывает яркий оранжевый свитер крупной вязки. Алый шарф-снуд дополняет композицию. Конечно же подросток не носит шапки, где вы вообще слышали о таком? Но при этом отличается воистину богатырским здоровьем и никогда не болеет.

**Алиса:** Это была бы очень удобная и свободная одежда с акцентами ввиде значков, лент, нашивок.

**Доминик:** Разнообразно, порою сочетая, казалось бы, самые несочетаемые вещи. Не следуя моде или правилам, скорее бросая вызов своим внешним видом окружению.

**Артур:** Учитывая разношерстность мезахистов, стиль был бы такой же. Свободный и сочетающий несочетаемое.

**Мэй:** Мне почему-то вспоминается стиль Табаки, но, зная более «взрослые» стороны Королевства, вряд ли он стал бы ходить так на постоянке. Скорее, это достаточно базовый, простой, без особых излишеств гардероб. Может, футболки с принтами и потертые джинсы, кеды в каких-то странных красных пятнах. Много украшений — вот уж на чем много внимания.

**Лис:** Королевство бы одевалось как типичный неформал. И оно/она/он/они было бы в очках, тяжелых ботинках, с ножом и тягой к клептомании.




**Аэлина:** Одевается она довольно небрежно — потёртые джинсы, застиранные свитера (часто с забавными магическими узорами, которые словно живут своей жизнью), шарф в полоску, который всегда почему-то оказывается слегка перекрученным. На поясе болтается кожаная сумка, из которой вечно торчат свитки пергамента и какие-то загадочные магические приспособления. А ещё у неё есть любимый длинный плащ с множеством карманов, в которых можно найти буквально что угодно — от конфет до редких артефактов.

**Лотта:** Можно было бы перемешать культуры, сделать его фриком, но я думаю, он носил бы что-то прям простое и удобное, чтобы и в пир, и в мир,

и в добрые люди, и в Жижи, как говорится. Кеды, джинсы, рубашка.

**Томас:** Куча ярких оверсайз шмоток с невнятным количеством разных аксессуаров. И это смотрелось бы очень интересно, хоть и странно.

**Даша:** По принципу, что из шкафа выпадет. Причем откуда-то из шкафа старшей сестры. Ну и сам он мальчик, не знаю, по каким приметам я так решила.

**Себастьян:** В оверсайз, но иногда во что-то утонченное, с кучей каких-то аксессуаров типа брошек или браслетов.

**Рейнер:** Одежда бы у него была соответствующая. То есть рваные джинсы поддерживал бы дорогущий брендовый ремень. А растянутая толстовка вполне сочеталась бы с шелковой рубахой.

**Дес:** Таллэ подросток скорее всего одевался бы преимущественно в черное. В тонкие рубашки с минималистичным узором, бадлоны, слегка потрепанное пальто.

**Триша:** Одевался бы всегда по-разному, иногда как бомж, иногда как принц, иногда как писатель, иногда как художник. Иногда как типичнейший подросток без опознавательных признаков.

**Ребекка:** Он нашел свой стиль, называется — мне все равно на стиль, я ношу что хочу. Уверена, что у него гардероб размером с маленький домик, в котором найдется костюм для прогулки с каждым, он любит подбирать наряд под встречу и никогда не прогадывает с этим.

**Лео:** Он не боится экспериментировать со стилем в одежде, причёске, он сделал бы татуировку и пирсинг, но это сделал бы непременно со вкусом, долго придумывал бы эскиз, и это всё было бы в лучшем виде, действительно стильно и красиво.
Он не пытается самовыражаться через одежду или покраску волос в кислотный цвет, он вырос в любящей и понимающей семье, он знает, что есть другие способы самовыражаться, он не будет назло маме морозить уши и уходить без шапки в ночь холодную..

Путь назад

## 50БО - Соцопрос мезюков - 4

**Иржи:** Иногда она анимешница, иногда наряжается в гота, иногда хорошая умница из дарк академии, а иногда впадает в детство и косплеит кого-то из Гарри Поттера. Она любит читать и отлично шарит во всех современных фандомах, но ещё и хорошо разбирается и любит многое из девяностых и нулевых — родители любили, любит и она.

**Максим:** И увлекался бы тоже всем подряд, но особенно травлей баек.

**Стефан:** Как я уже заметил выше, Таллэ увлекается техникой и магией, но при этом всегда выкроит время, чтобы провести вечер у тёплого очага в компании друзей, первый потащит всех на шашлыки и организует вылазку на природу с ночёвкой, чтобы проводить закат и встретить рассвет. Целиком и полностью компанейский человек, который лишь в своей лаборатории может быть в гордом одиночестве. Но мы-то знаем, что наедине с творчеством, новациями и идеями ему ничуть не хуже, чем в компании единомышленников.

**Алиса:** Всего по немножку. Рисование, пение, археологические раскопки.

**Доминик:** Любое творческое хобби и гейминг.

**Мэй:** О, боюсь, у Таллэ небольшие проблемы с концентрацией или временем, потому что хобби у него бесчисленное множество: это и оригами, и походы, и симпатия к учебе, и языки... Он наверняка любил бы археологию или просто собирал, изучал какие-то древности, исследовал новые миры как для новых знакомств, так и для специфической кухни. О да, разнообразная кухня — это его страсть. А может, он еще играл бы в го или нарды. Иногда любому хочется приземлиться и подумать.

**Лис:** В хобби бы оно себя никак не ограничивало, начиная от кинематографа и литературы, заканчивая вязанием крючком и аэродинамикой.

**Элво:** Авалона Таллэ уважают за его литературный вкус, разнообразные знания в любых областях и впечатление, которое он производит на девочек, но никогда не задирают, потому что ходит слух, что старший брат у него — гопник с бровями из киви.
На самом деле, это всё, конечно, бред, Авалон Таллэ — компанейский пацан с выдумкой, занимается актёрским мастерством и вольной борьбой, почти не курит и знает, что как устроено в мире. И это в его юные 16!

**Лиана и Лазарь:** Увлекался магией, любит изучать октарин, придумывать новые способности. Настоящий писатель и фантазер. Очень любит придумывать истории, а затем с помощью своих способностей воплощать (именно так появляются приключения).

**Лотта:** Написанием фанфиков в стол и рисованием, конечно.




**Томас:** Всем чем угодно. Типичный любитель попробовать все.

**Ричард:** Увлечения у такого персонажа могли бы быть весьма колоритными, допустим, днем бумаги, акции, бизнес, а ночью с кентами сталкерский патруль.

**Себастьян:** Разглядывал бы облака и лягушек в канавах, постоянно бы пробовал что-то новое, но часто переключался бы на что-то дальше

**Рейнер:** Думаю, наш подросток увлекался бы всем подряд. Благо почва для увлечений и хобби очень благодатная.

**Дес:** Я думаю, что он любил бы кино, театральные постановки, понемногу занимался писательством, сочинял бы стихи, которые конечно же никому бы не показывал, а то знает он эти осуждающие взгляды.

**Триша:** В основном бы он, конечно же, писал. Рисовал немножко. Коллекционировал разные истории, запоминал бы все, что услышал, а потом записывал в свой канал в телеге или вел бы аккаунт на тумбе с короткими текстовыми зарисовками. Коллекционировал бы кусочки старой посуды, жестяные коробочки из-под старинных печений, а также перьевые ручки.

**Ребекка:** Втягивать нас в летние приключения, сто процентов, вот его хобби. Вести блоги о поездках, постить эстетические картинки, слушать всю музыку, что попадется, рисовать стикеры на Новый год и обмениваться письмами с друзьями, писать обо всем в чат, думаю у него была бы уйма хобби, а ещё волшебным образом время, чтобы хватало на всё это.

**Лео:** Он попробует много разных дел. Разные виды спорта, авиамоделирование, робототехника, создание ароматических свечей и мыла, литературный кружок. Многое ему понравится и будет неплохо получаться.

Путь назад

## 50БО - Соцопрос мезюков - 5

**Икери:** При личном общении — да, но до него не дошло бы дело. Слишком разного полёта птицы.

**Максим:** Думаю, он бы меня просто снёс и не заметил, но всё может быть!

**Стефан:** Конечно. Дружба с Таллэ — это показательные отношения. Когда горишь, чтобы светить, и получаешь такие же лучи света и тепла в ответ. Ответственный и взрослый шаг в жизни каждого нубовчанина и мезанца. К такому нужно быть готовым и тратить на дружбу уйму времени, равно как и сам Таллэ. Только тогда эта связь даст плоды из тёплых вечеров, радостных встреч и дружеских посиделок.

**Алиса:** Думаю, что да.

**Доминик:** Кто знает. Пока практика показывает, что с шестнадцатилетними ребятами я все еще нахожу общий язык.

**Артур:** При желании самого подростка Таллэ всё вполне реально, в том числе и подружиться.



**Мэй:** Не знаю, смогла ли бы с ним подружиться, ведь это дело всегда являлось работой двух людей. Но мне бы хотелось. Не каждый день видеться, но каждый раз, когда бы это случалось, с упоением слушать его рассказы или разделять часть хобби. Я люблю Таллэ всем сердцем, поэтому желаю ему и дальше расти таким чудаковатым.

**Элво:** У Авалона много друзей, есть те, кто его без преувеличения обожает, и это понятно, потому классный же чувак, с ним приятно дружить.

**Аэлина:** Она бы меня остерегалась, но да, мы бы со временем подружились. Думаю, мне было бы с ней весело.

**Лиана и Лазарь:** Митч точно бы нашла с ним общий язык. Лазарь бы 50 на 50.

**Лотта:** Вряд ли мы могли бы прям дружить, но приятелями бы стали.

**Даша:** Думаю, еще пару лет он бы меня бесил, а потом может быть и да.

**Ричард:** Подружиться с таким человеком я бы смог, но не сразу, долго бы принюхивались

**Себастьян:** Возможно, если бы я был ему интересен, а так - точно без шансов

**Дес:** И да, я бы определенно смог бы с ним подружиться.

**Триша:** Подружиться с ним было бы очень просто, достаточно начать разговор о том, какие вам нравятся книжки. А дальше как пойдет)

**Ребекка:** Конечно! Я считаю, что все, кто сейчас в Таллэ, смогли с ним подружиться, так что да, определено, я бы смогла сохранить с ним теплые отношения, а если нет, то нажить новых воспоминаний вместе, и уже тогда подружиться! (Заново)

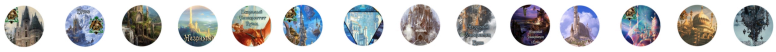
**Лео:** В моём подростковом возрасте нет, я не смог бы с ним подружиться, я побоялся бы к нему подойти или был занят бы своими делами. Во взрослом возрасте постарался бы. Неплохо было бы иметь такого младшего братишку, которого у меня никогда не было и о котором я иногда тоскую.

Путь назад

# 50БО - О том, как мы (не)менялись: 16 лет

# О ТОМ, КАК МЫ (НЕ)МЕНЯЛИСЬ: 16 ЛЕТ

Королевству Таллэ **16 лет**! За это время Острова и все, кто их населяет, повидали немало всего. Оно было рядом, когда казалось, что ты — самый счастливый человек на свете, и тогда, когда казалось, что мир рушится. Оно исцеляло, вдохновляло, росло вместе со своими жителями и вот достигло возраста, когда человек начинает изучать самое себя, смотрит в будущее, а для того, чтобы смотреть в него смело, нужно иногда возвращаться к истокам.



*Как мы **менялись**?*

- На месте Тибидохса возник Незримый Университет острова Буяна, который побрал под своим крылом креативных, смешливых и смелых юных волшебников.
- Лурея, Алкарос и Готэмфорд распахнули двери для первых незримовцев — и пусть названия Светлого и Тёмного факультетов перепутались, получилось даже лучше, созвучнее.
- Появились гильдии и первые гильдийные карточки. Если честно, я не помню, какие из них были самыми первыми, но к моменту выхода этой статьи на всеобщее обозрение все обладают собственной богатой историей.
- Начал работу "Болтливый Сфинкс", первый периодический журнал Королевства. Выпуски Болтливого Сфинкса до сих пор можно найти в Башне Незримых Творюков.
- Октариновое волшебство придумали складывать в специальный Сундук.
- Большой Зал НУБ'а позволил ребятам с разных факультетов дурачиться и общаться в общем пространстве.
- Королева Марья возглавила Убийц.
- Появились гейсы.
- В Лурейской башне можно было поупражняться в метаморфозах.
- В какой-то момент супергеройский Готэмфорд стал ещё немного пиратским.
- В факультетских пабликах время от времени проводилось анкетирование незримовцев по опроснику Пруста, а также творилась вайбовая красота.
- Появился НИИ КоВо, позволивший нубовцам заняться магическо-изыскательной деятельностью в интересных им областях.
- Незримовцы начали традицию дарить подарки друг другу через Почтовую Сову: Феи и Лепреконы древнее, чем нам кажется.
- Прекратила работу Гильдия Дворецких.
- Гильдия Азартных Игроков объединилась с Гильдией Фокусников и Мудрецов.

- Прекратил работу и Незримый Университет острова Буяна, по которому до сих пор скучают как те, кто в нём учился, так и те, кому не довелось.
- Появились Жижи.
- А вместе с Жижами — Фонд аномалий и множество "мелких божеств".
- Начал функционирование ИЧ "Правая Меза" — не такой октариново-сказочный, как НУБ, но не менее любимый теперь уже мезюками.
- Появились "Золотая Кошка", "Цех Северсталь" и "Клоповня".
- Рудольф Ослепительный стал полноправным правителем Королевства Таллэ.
- Зажглась "Звёздочка".
- В Почтовой Сове появились анонимки.
- "Болтливый Сфинкс" уступил место "Бритве Оккама".
- Вместо Нью-Еха на Островах возник Манифик.
- Подносы из институтской столовой переместились на Мансарду.
- Сгорел Чумной.
- Претерпела изменения Женова, теперь нам доступна только её часть.
- Ребят из "Цеха Северсталь" переселили на "Патрульную Джонку Байлу".
- Клоповня стала цветной.
- Таллэчанам приоткрылись тайны Сити-Солей и Муарэнго.
- В Мезе поселился ворон по имени Омнис.
- На карте Авалона было открыто множество новых мест.
- Мезюки познакомились со множеством новых персонажей.

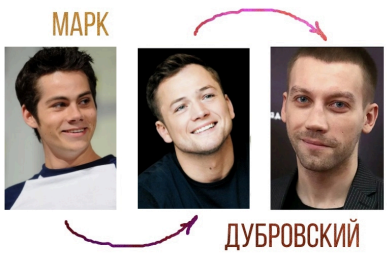
З.Ы. И это только то, что я, человек, который находится тут по меркам Королевства со вчерашнего дня, смог восстановить или припомнить по самым верхам. Возможно, я напутал с хронологией и, разумеется, указал не всё: изменений было больше, они были важными — неожиданными и запланированными, позитивными и даже трагическими. Уверен, каждый из вас, тех, кто это читает, вспомнит что-то своё.

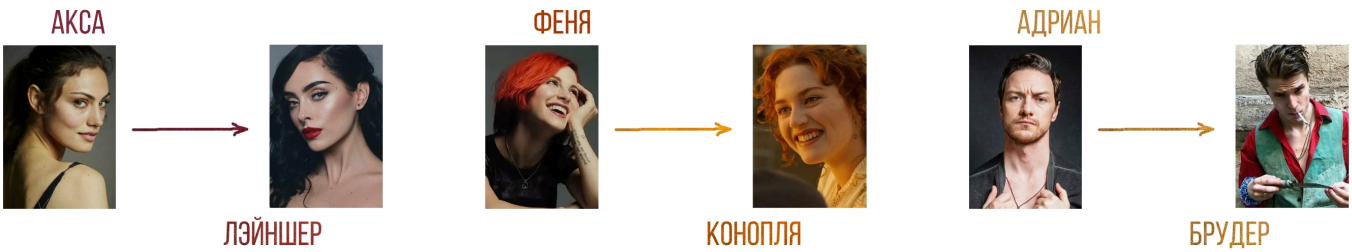
Вместе с Королевством менялись и те, кто его начинал, развивал и до сих пор любит:









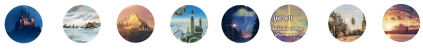



...и можно долго спорить о том, было ли раньше лучше, что именно, если да, скучать и вспоминать Незримый с благодарностью,



*но кое-что всё-таки остаётся неизменным:*

- Буянская скала всё так же парит над нижним островом, а Незримый Университет острова Буяна всё так же готов принять весёлую толпу молодёжи на Хэллоуин и в другое время, стоит только собраться.
- Традиции Большого Зала продолжает институтская Мансарда: там мы делимся друг с другом благодарностью и просто проводим время в компании друг друга вне чата.
- В общем чате до сих пор можно увидеть НУБовские мемы, а также тех, кто их делал.
- Мезюки, продолжая незримовские порядки, — бесстрашные и дерзкие, но удивительно эмпатичные ребята.
- Феня Конопля всё такая же рыжая и термоядерно-солнечная.
- А Янус Полуэктович всё так же никого не щадит на разборе (но в первую очередь — себя), хотя в последнее время комментарии к игре мезюков стали мягче, потому что всё даёт свои плоды и мы действительно учимся.
- Авалон всё так же цветёт волшебством всех видов и мастей, чудесатостей тут хватит на всех, кто в душе луреец, загадок — на всех, кто в душе готэмфордец, а опасностей — на всех, кто в душе алкаросец.
- Мезюки всё так же пишут отзывы на книги в Магистерской Башне и ждут выхода периодического журнала.
- **Здесь всё ещё легко найти друзей и влюбиться в Королевство.**



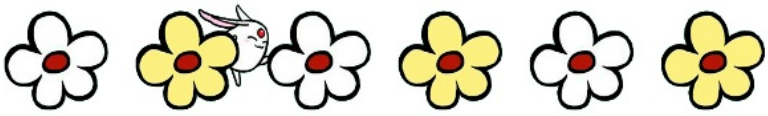
...и где бы ты ни был, сколько бы тебе ни было лет, как давно ты не играл на островах и не читал БС или БО — прикоснувшись к этому волшебству однажды, ты везде будешь носить его с собой. Это не поменяется.





# КИНОПЛЕДЫ

Наступающая на пятки зима — холодное и тёмное время года. Как никогда хочется тепла и комфорта.
Да и не только зимой, конечно...
Я задала вам один вопрос: **«Какие фильмы/сериалы/мультфильмы/мультсериалы ты включаешь, когда тебе хочется комфорта, просто расслабиться, укутаться в них и устало мурчать?»**
Берите пледы, дамы и господа :)



**Янус Невструев:** «Невероятная жизнь Уолтера Митти», «Амели», первые сезоны «Клиники».

**Триша Шелест:** Трилогия ВК, аниме «Хост-клуб Оранской школы», «7 обичий Ямато Надесико», «Песнь Моря», с недавних пор «Дандадан», «Полночь в Париже», «Трасса 60», «Отель „Гранд Будапешт“», «Смешарики», «Мумия» и первые фильмы про Индиану Джонса, «Дум», «Запретное Царство».

**Марк Дубровский:** Сейчас я для комфорта включаю «Ван Пис» или канал Wanderbraun на ютубе.
Первое — потому что прекрасная история со смешным юмором и хорошими персонажами.
Второе — потому что приятный голос у чела и я люблю третий «Варкрафт».



**Феня Конопля:** Сериалы: «Стартрек. Следующее поколение», «Звездные врата. Атлантида», зимой «Гарри Поттер», некоторые фильмы «Марвел».
Из сериалов и циклов я выбираю те серии, которые что-то во мне цепляют. Так что некоторые эпизоды я смотрела раз по семь, помню их дословно. Комфорт в том, что ты можешь вернуться к любимым персонажам много раз.

**Ребекка Кастро:** Обожаю очень «Ходячий замок», могу его с любого момента смотреть, под Новый год с мисочкой мороженого и пледом вообще отлично. Пересматривать ещё очень люблю «Неукротимого», но только определенные эпизоды, сомневаюсь, что его можно назвать комфортным, потому что сюжет там далек от расслабления, но мне очень нравится, как он снят и какие эмоции он у меня вызывает. Сюда же могу ещё и «Девушку из Дании» отнести, я иногда просто включаю его ради музыки и два часа слушаю одни саундтреки оттуда. Когда готовилась поступать в институт, этот фильм у меня был даже скачан именно ради музыки.

**Адриан Брудер:** Почти всегда это сериал «Сообщество». Там можно рандомно включить серию и забыть обо всем, хотя у меня есть свой топ любимых серий, которые я пересматриваю чаще других. Это ситком, который пародирует и тонко иронизирует над многими знакомыми нам поп-культурными явлениями.

Ну и ютуб, время от времени, — когда хочу отдохнуть и просто расслабиться, включаю старые видео любимых обзорщиков. Когда уже почти наизусть знаю все шутки, не нужно особо вникать в видео, но при этом точно знаю, что время проведу приятно.

**Рэйнер Шпайер~~-или-как-его-там~~:** Когда я хочу расслабиться и устало мурчать, я даже не думаю о фильмах и сериалах. Я тупо хочу спать, что, в общем-то и делаю.
Но если говорить о нормальном настроении и желании зависнуть в мониторе, то у меня есть ритуальный фильм, который я смотрю ежегодно под глинтвейн. Это «Облачный атлас». У меня с ним странное знакомство. Естественно, в первый раз я смотрел его исключительно из-за Бена Уишоу. И меня он как-то не зацепил тогда. А вот года три назад я таки купил диск и решил посмотреть не в телефоне, а на большом экране. И по счастливому стечению обстоятельств в тот вечер я приготовил глинтвейн. И, как говорится, случилась любовь. Каждый раз я нахожу в фильме что-то новое. Он прекрасен в своем сумасшествии. Кстати, скоро зима и очередной просмотр.
Мультфильмы я не смотрю. Не люблю ничего из новых. А старые надоели еще в детстве. Разве что «Остров сокровищ» ради цитат можно пересмотреть.
На счет сериалов. У меня очень странный вкус, поэтому общелюбимые сериалы меня ну никак не цепляют. Последний сериал, который меня впечатлил «Будет больно». Он прекрасен. И не только из-за того же Уишоу. Он просто прекрасен! Вот его хочу пересмотреть. Даже скачал на всякий пожарный.
«Ганнибала» бы пересмотрел, наверное, на рождественских каникулах.
Потом фильмы Гая Ричи с удовольствием пересматриваю. Тарантино люблю, но уже устал от него. Шедевры надоели, а из нового у него непроглядная хтонь.

**Акса Лэйншер:** «Как приручить дракона» — все три мультфильма замечательные, но первый особенно чудесный.
«1+1» — французская версия. С ним всё очевидно.
Есть одно старенькое аниме — «Рубаки», это уже личное. Люблю его глубоко. Когда слышу опенинг — мне четырнадцать, я дома, и у меня всё хорошо)



**Максимильяно Мири:** «Дуэнья», старый советский фильм по ещё более старой британской пьесе. «Предложение». «Двое: я и моя тень». «1+1».

**Далила Хант:** Первый «Как приручить дракона», потому что из всей трилогии он самый ламповый, смешной и комфортный. Сцены первого полета, музыка, звучащая в этот момент, — эти вещи навсегда остались в моей памяти пережитым вместе с Иккингом восторгом.
М/ф «Эрнест и Селестина», первая часть, так как вторую я все еще не посмотрела. Абсолютно волшебная картина, стилизованная под акварельный рисунок, про дружбу двух таких непохожих, но таких необходимых друг другу живых существ. Я впервые посмотрела его на зимних праздниках уже взрослой, я сидела в гостях, мы смотрели вместе мультфильм, и я чувствовала себя так, словно мне снова десять.
Сериал «Касл» — моя любовь со старшей школы, потому что в нем есть юмор, детективные расследования и харизматичные герои. При повторном просмотре я всегда вспоминаю, как раньше мы вместе с мамой с нетерпением ждали выхода новых серий на торренте, скачивали их, а потом вместе смотрели, смеясь и переживая за героев. Иногда я очень скучаю по этим временам.

**Томас Джей:** Если честно, редко что-то такое включаю.
Если касаться фильмов, то обычно, если прям хочется полного комфорта и удобства, то выбираю бондиану с Пирсом Броснаном. Уж очень нравится его игра, да и сами эти фильмы очень легко заходят.

**Кристина Джефф:** The good place и Derry Girls :)

**Иржи Хьюстон:** Skam))

**Патрик Макалистер:** «Доророо», «Война тануки», с некоторых пор благодаря Нику еще «Ван Пис». Хотя чаще я ничего не включаю, мне комфортно без мельтешения и в тишине. Или я могу посмотреть что-нибудь незнакомое.

~~Нива, я писала твою фамилию вручную и не подглядывая<3~~
**Нива Сармизегетуза:** Это всегда мультфильмы Миядзаки) я смотрела их столько раз, что включаю на фоне и могу даже не видеть экран, чтобы всякий раз получать от них удовольствие. Это и музыка, и атмосфера, и отсутствие резких движений/смены картинок в этих мультиках — все делает их идеальными для отдыха. Думаю, это будет не единственный такой ответ, но все же)

**Элизабет-Роуз Смит:** Фильм:
«Побег из Шоушенка». Этот фильм — как объятия для души. Когда мир кажется слишком серым, история Энди наполняет надеждой. Там столько тепла и силы духа, что после просмотра хочется верить: из любого «лабиринта» можно выбраться.
Сериалы:
«Шерлок». Обожаю пересматривать его вечерами. Атмосфера дождливого Лондона, остроумие Шерлока и Джона, эта тонкая игра умов... Как будто оказываешься в уютной библиотеке с мистическим детективом в руках.
«Мёртвые парни-детективы». Этот сериал странный, но в этом его прелесть. Мрачная эстетика, мистические загадки, но без лишней тяжести. Смотришь, как они расследуют тайны, и чувствуешь, будто сама сбегаешь из реальности в этот странный мир.
Мультсериалы:
Старые «Барби». Это моё детство в концентрированном виде. Никаких серьёзных проблем, только сказочные миры, приключения и добрые истории. Иногда хочется почувствовать себя ребёнком, который верит, что добро побеждает всегда.
«Как приручить дракона». Этот мультсериал — идеальное напоминание о том, как важны дружба, смелость и любовь к чему-то большему. Беззубик настолько милый, что просто хочется обнять его, а вместе с ним — весь мир.
«Тайна Коко». Это мой способ вспомнить, как важно любить своих близких и ценить память о них. Каждая песня, каждая сцена пропитаны теплом. Просто сидишь с чашкой чая и растворяешься в этой яркой, искренней истории.

**Аэлина Моррисон:** В первую очередь, «Барби». Самый любимый — это «Барби и Щелкунчик», но я вообще люблю все мультфильмы года до 2011 и пересматриваю их по кругу всю свою жизнь.
Ещё «Принцессу-лебедь», но только первую часть. Вообще напеваю главную песенку оттуда, когда мне грустно) «Девчонка эта мне испортит лето, она в глаза не видела ружья...»😀

Ну, и вообще что угодно про Сейлор Мун, конечно. Я могу даже просто на фон перед сном ставить, и мне будет максимально комфортно.



**Элизабет Винчестер:** Это могут быть британские сериалы типа «Бриджертонов» или легкие корейские дорамы, где не нужно рыдать. Иногда, чтобы отключиться от внешних факторов люблю выискивать новые для себя фильмы-фентези в категории «семейные». Очень расслабляет.

~~То...~~**Емельян Метельский:** «Время приключений», «Детективное агенство Дирка Джентли» и Fleabag.
Первый натурально помог пережить мне среднюю школу, когда я приходил домой, и у меня не было сил встать с кровати.
Второй — мой любимый. Я смотрел его вместе со своим отцом. Он напоминает мне о старых временах.
Последний, пожалуй, меньше всего подходит под описание «комфортный», но от него я чувствую себя менее одиноким.

**Евгения Мурина:** «Три мушкетера» советские, «Один дома» и «Бриджит Джонс».

**Лита Лихт:** «Галактик футбол», конечно, не потому что он такой уютный, а потому что я его уже наизусть знаю, зона комфорта как она есть.

**Деснард Келлерман:** «Смерть ей к лицу» — лучшая черная комедия эвер. Клевый саундтрек, вайбы 80–90-х, а на Стрип, Хоун и Уиллиса в этом фильме можно смотреть бесконечно.
«Американская история ужасов» — сериал в представлении, думаю, не нуждается. 2-й и 5-й сезоны могу пересматривать и пересматривать.
«Мегамозг» и «Как приручить дракона» — просто чилловые юморные мульты из 10-х.




**Стефан Скеллен:** Фильмы, которые заставляют мурчать это: «Доспехи Бога», «Горец» фильм первый, «Вам и не снилось», «Властелин колец», фильмы по Пратчетту, фильмы Копполы, Скорсезе и Кубрика.
Сериалы: «Мастер и Маргарита», «Волшебник Земноморья», «Мерлин», «Зена», «Геркулес».
Мультсериалы: «Приключения Джекки Чана», «Чип и Дейл», «Черепашки-ниндзя».

**Лиана Митчел:** Старые диснеевские мультики: «Мулан», «Золушка», «Красавица и Чудовище», «Русалочка», «Атлантида».
С детства люблю их, всегда поднимают настроение.
Из фильмов, в тысячный раз могу включить «Затерянные в космосе» или «За бортом». Да, знаю, что это абсолютно разные фильмы, но настроение от них у меня по-детски счастливое становится.
Но обычно устало мурчу под любой сериал после работы, который мы смотрим с Азом.

**Лазарь Саттон:** На самом деле довольно сложный вопрос, ибо смотрю всё в принципе только с женой.
Но если попытаться выбрать.
То из сериалов могу выделить «Хранилище №13» и «Библиотекари».
Из фильмов — это цикл «Людей Х», особенно старые три части.
А из мультсериалов — это «Шаман Кинг» (знаю, что это аниме) и «Джеки Чан».










## 50БО - Кинопледы - 2

**Элво Нилмолуин:** Устало мурчу я в основном под приключенческие комедии вроде «Блефа», «Мэверика» и «Маски», а иногда хочется поглядеть какой-нибудь ужастик начала нулевых. А если нужна комфортная атмосфера, чтобы погрузиться в то, что происходит на экранах, то это однозначно будет легендарная кинотрилогия ПиДжея.

**Ева Марроубон:** «Властелина Колец» пересматриваю. Начиная с «Хоббита». И так по кругу!

**Артур Бэйфан Лун:** Фильмы с Брюсом Ли и Джеки Чаном.
И советские мультфильмы)

**Маар Левин:** «Отпуск по обмену» — очень добрый и теплый фильм, на первом или втором курсе мы с подругой смотрели его в универе на английском в практически пустом зале на киновечере — было замечательно

**Миранда Боуэн:** «Сад изящных слов». Могу включить без звука и с музыкой из этого аниме на фоне. Просто потому что очень красиво, и я люблю дождь.
«Гарри Поттер» и «Хроники Нарнии», это классика, тут слов не нужно. 😀
«Красотка на всю голову». Весёлый и лёгкий фильм, очень поднимает настроение.

**Мэй-Мэй:** Осенние серии «Смешариков», «По ту сторону Изгороди», «Общество мертвых поэтов», «Патерсон», «Тайна Келлс» — в них есть, о чем немного переживать, но особая атмосфера, цвета, тянущаяся сквозь каждую картину нить какой-то особой любви в сложное время. Мне нравится мэтч с Совуньей, нравится тепло, кушать под просмотр сливочные пирожные с чаем, нравится, когда конец может быть хорошим. Ну если с последним есть нюанс, то главное получить удовольствие от комфорта в процессе.

**Мари Мордкович:** «Однажды в сказке».

**Аврелий Валленштайн:** Относительно фильмов, всегда включаю что-то с Расселом Кроу — чаще всего «Хороший год» или «Игры разума». У меня была как-то фаза, где я смотрел фильмы только с его участием. Не знаю почему, но было комфортно и запомнилось.
Сериалы — старые британские ситкомы или любой рандомный эпизод «Доктора Хауса».
Мультфильмы — «Шрек» или «Тачки», любые части, любимое вообще)

**Ричард Фрай:** My Little Pony, всякие сериалы Nickelodeon (по типу «Сэм и Кэт», «АйКарли», «Виктория-победительница»), «Гравити Фолз», «Госпожа Кагуя», «Великий Гэтсби», «Холодное сердце», «Звёздное дитя», «Форсаж», «Укрась прощальное утро цветами обещания».
Выбор прост: то, что ситкомы, — настроение посмеяться; то, что мелодрамы/ромкомы, — хочется поплакать. «Форсаж» выбивается из списка, люблю его за зрелищность.

**Лео Грей:** Для уюта: первые фильмы «Гарри Поттера» – нестареющая классика. С каждым годом они всё наивнее, но с каждым годом это волшебство всё сильнее необходимо.
В холодные зимние дни – «Реальная любовь». Никогда не хватает терпения дождаться хотя бы

католического Рождества, всегда смотрю раньше. Но в новогодне-рождественские дни тоже пересматриваю)
Осенью (если она выдаётся не стремительной и не торопливой) хорошо посмотреть «Мёртвые до востребования». Уютный сериал про семейные ценности, дружбу и любовь. Уютный, даже несмотря на трупы в кадре.
Для совсем уж уюта-уюта можно посмотреть «Мой сосед Тоторо», «Ведьмина служба доставки» или «Унесённые призраками» (особенно хорошо делать это на большом экране: первый раз «Унесённые призраками» я смотрел на телефоне и удивился, сколько же там красивых и интересных деталей, как они становятся заметны, когда экран больше, чем телефонный).
Для хорошего настроения люблю посмотреть старые советские фильмы и мультфильмы. Например, «Покровские ворота», комедии из цикла про Шурика, полнометражные мультфильмы с красивой рисовкой: «Двенадцать месяцев», «Маугли», «Царевна-лягушка».
В День Победы, конечно, старые добрые «Офицеры», «В бой идут одни старики».
Когда холодно, неприкаянно и снова ненавижу весь мир, смотрю фильмы с Теннантом или Томом Хиддлстоном. В принципе, не так уж и важно, какие («Благие знамения», «Боевой конь», «Юнайтед. Мюнхенская трагедия», «Отец-одиночка»), эти фильмы дают надежду на что-то светлое.
Самый любимый фильм — «Достучаться до небес». И он тоже с каждым годом становится всё наивнее, но актёры с каждым годом играют всё лучше. Это фильм для тепла, для любимых, просмотр этого фильма я разделяю с самыми близкими.
Когда совсем подыхаю, очень терапевтичным является «Ходячий замок Хаула», он стоит отдельно от остальных аниме.
Ну и если всё плохо и хочется загнаться ещё сильнее — почему бы не посмотреть «Евангелион». Только не говорите, что вас не предупреждали.



**Себастьян Вэйн:** Из мультфильмов я люблю «Мулан» и «Моану», но что-то другое тоже могу спокойно посмотреть. Порой пересматриваю «Сумерки», «Хроники Нарнии» или «Волшебников», чтобы поймать вайбы ностальгии или вдохновение и силы на волшебство в повседневной жизни.
Чаще всего у меня просто возникает спонтанное желание что-то пересмотреть, чтобы успокоиться и закомфортиться. Этой осенью, это, к примеру, «Волчонок» и «Атака титанов». Такой себе выбор, конечно, но что поделать.
Ах, да. Раз в пару лет я пересматриваю «Теорию большого взрыва». Потому что если уж у гениальных людей случаются плохие дни и неудачи, но они не сдаются, то и я не должен.

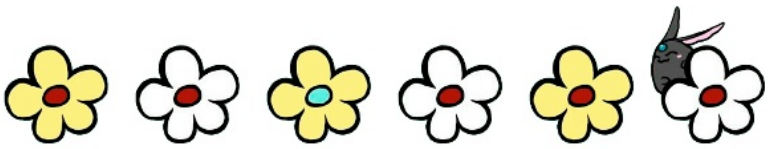
**Шарлотта Донован:** Фильмы: «Практическая магия», «Привет, Джули!», «Главный герой», «Мой любимый враг», «Дневник Бриджит Джонс», «Всем парням, которых я любила», «Мальчики и девочки» (2000), «История Золушки» (2004), «Пенелопа», «Дрянные девчонки» (2004), «Дьявол носит Prada», «Пассажиры» (2016), «Она» (2013), «Пусть идёт снег», «Гордость и предубеждение» (2005), «Назад в будущее», «Пятый элемент», «Аватар» (2009).
Сериалы: «Друзья», «Девочки Гилмор», «Десятое королевство», «Снежная королева» (2002), «Отчаянные домохозяйки», «Гимнастки».
Мультфильмы/сериалы: «Зверополис», «Элементарно», «Ральф», «Головоломка», «Тачки», «Ведьмина служба доставки», «Чародейки».

**Икери Туоминен:** 1. Все мультфильмы Бёртона. Должны вызывать страх, но эта тёплая хэллоуинская атмосфера вызывает лишь приятную ностальгию и спокойствие.

2. «Гарри Поттер» — включаю при повышенной тревожности, думаю здесь срабатывает детские воспоминания о первом просмотре фильмов. В то время было спокойно в оберегаемом семьёй гнездышке.

**Алиса О'Донохью-Гинзберг:** Зависит, на самом деле, от настроения) Но это всегда то, что я уже давно смотрела.
Чаще всего это, конечно, «Винкс» и «Сваты». Люблю очень сильно первые сезоны, могу пересматривать их вечность. Я знаю их наизусть, так что могу ставить фоном.
Если же я хочу именно смотреть, то «Гравити Фолз» и «Шерлок».

**Грея Маллен:** Когда мне хочется отдохнуть от всего, то меня тянет на романтику, которую я обычно не смотрю. Все мило, невинно и ненавязчиво, именно в этот момент 😅 Их можно просто смотреть и особо не задумываться над смыслом.
Как правило смотрю что-то из этого: «Соседи по комнате», «Лёгкая улыбка покоряет мир» (именно фильм) или «Блондинка в законе».







## 50БО - Зима в Клоповне: атмосфера и ожидания

# ЗИМА В КЛОПОВНЕ: АТМОСФЕРА И ОЖИДАНИЯ

Общежитие номер три — это бывший детский дом. Детский, может, и бывший, а вот Домом он остался навсегда. Это чувствуется в каждое время года и зима не исключение.

Снаружи может быть как угодно холодно, но внутри Дома будет по-настоящему тепло. Ну, может, только в спальне мальчиков не совсем так — в Цейхгаузе есть опасность замёрзнуть, традиционно так сложилось, что оставляет на входе тапки всяк туда входящий. Видимо, это для того, чтобы закалять воинский или хотя бы обычный мальчишеский дух, хочется верить, что у этой процедуры есть цель!



Зима в Клоповне — это единственное время, когда Лоркан закрывает глаза на алкоголь в Цейхгаузе, потому что есть железный аргумент: "мы варили ГЛИНТВЕЙН".

Это затыкать дыры в окнах шпаклевкой, чтобы по весне птицам было, чем заняться.

Это вырезать снежинки из несданных домашних работ и лепить их на окна во всех комнатах.

Это не покупать пластмассовые ёлочные игрушки в Машане, а пойти на развал у шоссе Тихо и выменять винтажные стеклянные на гайки.

Это ждать подарок от сэра Лоркана: что-нибудь тёплое и актуальное по моде.

Это вечерами собираться в Общаке у телека и... Смотрим "Один Дома"! Нет, "Скуби-Ду"! Что за попса? Смотрим "Большой Куш". Да куда ты лезешь? Где пульт?!

Это надеяться на теплые полы не только в коридоре, но в жилых комнатах, чтобы пережить зиму без соплей.

Это найти в недрах общаги санки, затюнинговать их баллончиками и кататься подальше от "Патриота" (а то отберут).



Это поставить чайник на плиту и бдить, чтобы никто не стырил твой кипяток.

Это влезть в какое-нибудь приключение! Испробовать на язык фонарный столб, свалиться в прорубь, потому что карманы перевесили.

Это кутать высаженные комендантом кусты на крыше, чтобы спасти их от морозов.

Это забег по утрам до душевой, пока в трубах еще есть горячая вода.

Это строить кормушки для птиц и забыть на утро о благородных вечерних начинаниях.

Это стонать и требовать какао и апельсинов, когда все-таки заболел и винить во всем холодные полы.

Это тырить с батареи варежки, не важно — чьи, главное, что они сухие.

Это пытаться зарыть в мерзлую землю сокровища.

Это узнавать у Лизы, сможет ли она вырастить ёлку. Лучше — сразу в Общаке. И сразу наряженную.

Это убегать от местых бабулит, потому что из окна они-таки спалили, как ты зарывал что-то под деревом и приняли за закладчика.

Это напечь пряников на общий стол и наблюдать из-за угла, потому что один из них с сюрпризом.

Это готовиться ко дню рождению Дома и надеяться на вкусно покушать.

Это обвалять в снегу ближнего своего и сбежать раньше, чем настигнет тебя расплата.

Это перерыть все шкафы в Доме в поисках пледов и стащить все в Общак и в Кухню на общее пользование, а потом заметить, что те постепенно переезжают к кому-то одному.

Зима в Клоповне — это быть ближе друг к другу в уюте шумных вечеров, потому что вместе теплее!





# 50БО - Мезюково-декабрьский чек-лист




**Написать письмо Зюзе.**

Купить армированные санки.

**Попытаться не въехать на них в Патриот - сразу отберут.**



Украсить к новому году говорящие деревья, выжить после их пубертатных анекдотов.

**Собрать с шапкодерева светленьких шапок и варежек. Да-да, у нас шапки растут на дереве.**

Поскрипеть по снегу валенками.

**Рассказать стишки зайчикам и ежикам в волшебном лесу.**

Принести на мансарду елку и украсить ее вместе со всей мансардой.

**Принести на мансарду портреты.**



Пририсовать портретам на мансарде новогодние колпачки.

**Нарезать снежинок и попросить Януса их оживить.**

Обнаружить новую чисто новогоднюю аномалию.

**Гордо проигнорировать желтый снег и поесть синего.**

Сделать перед новым годом уборку. Везде.

**Помыть окна на мансарде.**

Позвать все вместе хором на мансарде Адама Яновича вместо Снегурочки.

**Устроить костюмированную вечеринку.**

Сделать в снегу фруктовый лёд.



**Набрать фантов на следующий год вперёд.**

Выполнить все фанты и вызовы уходящего года.

**Найти самые красивые стеклянные игрушки.**

Составить уютный согревающий плейлист.

**Отправить Почтовой Совой новогодние пожелания друзьям и просто коллегам.**

Осознать, что ВПЕРЕДИ ДОЛГИЕ КАНИКУЛЫ, УРА.

**Искупаться в ванне с оливье у Иды.**

Выйти морозной ночью посмотреть на звёзды.

**Обмотаться мишурой с головы до ног.**

Съесть чего-то очень вкусного, что вы давно не ели.

**Посмотреть тёплый новогодний фильм.**

Сварить какао с зефирками и корицей.

**Попробовать испечь имбирного печенья или собрать пряничный домик из покупного.**

Найти и посмотреть старую новогоднюю рекламу Кока-колы.

**Обязательно поиграть на мансарде.**





# ХРОНОЛОГИЯ ГОДОВЫХ КВЕСТОВ




*Квест 2013 года — Октариновый квест*




*Квест 2014 года — Стихийный квест*




*Квест 2015 года — НКВД (Гвидон)*




*Квест 2016 года — Правая Меза*




*Квесты 2017 года — Островные Боги и Раха*




*Квест 2018 года — 1955*




*Квест 2019 года — Изнанка*




*Квест 2020 года — Закрытые двери*




*Квест 2021 года — Дейзи Рут*




*Квест 2022 года — Гости из Будущего*




*Квест 2023 года — Радостин*

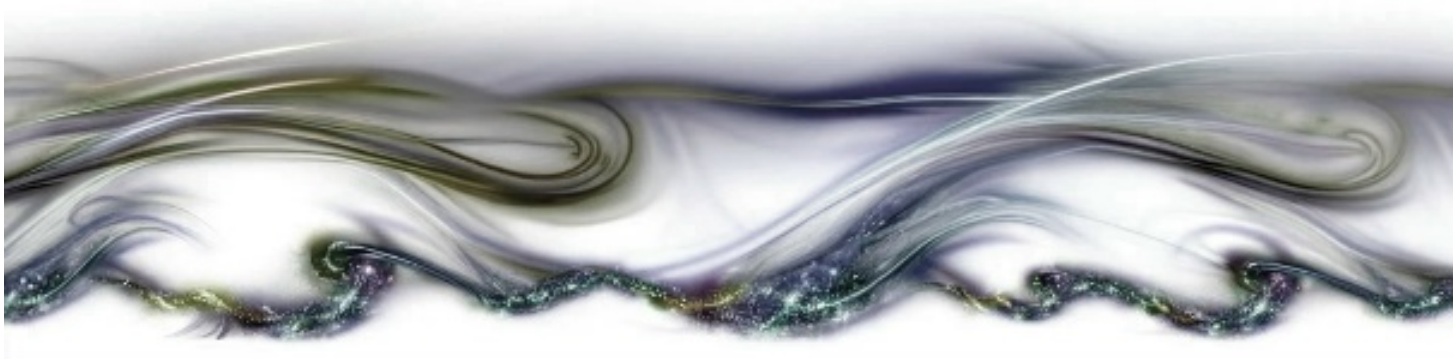




# Квест 2013 года — Октариновый квест

**Октариновый квест**

**Даты проведения**: 17.05.2013-20.05.2013
**Ссылка на статью в Бритве**: 32 - Октариновый квест
**Приглашение**: https://vk.com/wall-5873277_6182
**Анонс**: В один момент душа Незримого университета о. Буян вышла из-под контроля. Все преподаватели были похищены ей и спрятаны где-то на Авалоне. Студентам предстояло разобраться во всем и самостоятельно вернуть любимых учителей, пока не поздно.



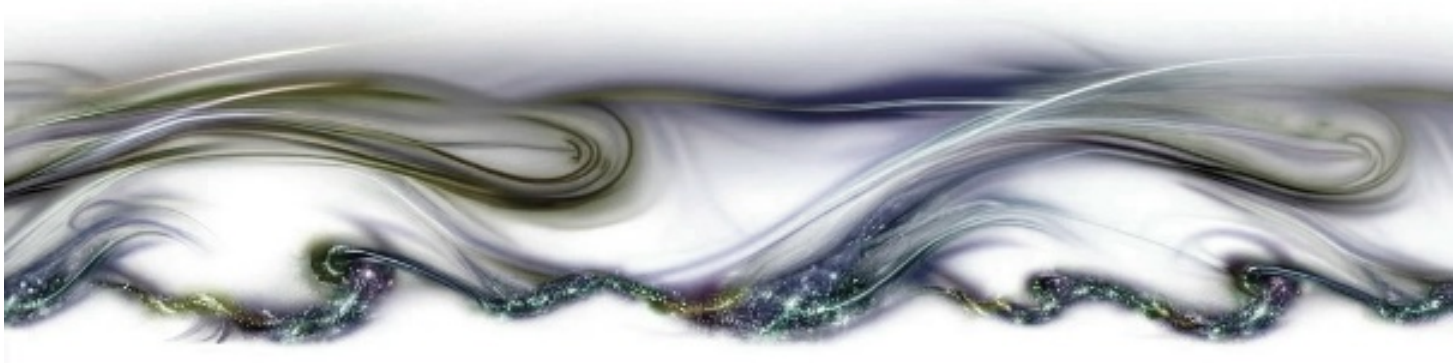
**Хронология**

Октариновый квест — День 1
Октариновый квест — День 2
Октариновый квест — День 3
Октариновый квест — День 4





# Октариновый квест — День 1



## День первый

### Место

Кабинет истории магии
Большая учебная башня

**Основные события:**

- На факультетах появилось объявление о лекции по Истории магии. Но вместо кого-то из преподавателей в кабинете их ждал Милен.
- Во время небольшого монолога Милен рассказал всем собравшимся о произошедшем, а также признал свою вину за случившееся.
- По словам дракона, при помощи собственного октаринового потока он мог ощущать преподавателей и даже смог обнаружить одного из пропавших.

### Факты

> **МИЛЕН**
>
> Милен - дракон факультета Готэмфорд, также принимал участие в годовом квесте 2014 года. На данный момент покинул территорию Королевства. Является основной причиной событий 2013 года по его же словам: "Не хотел будить Университет. Но близость потоков октарина под его стенами и внутри них соблазняли меня, и я не выдержал. Нелегко бороться со звериной сущностью, когда ты и есть зверь. Я открыл сдерживающие замки и ожившая, дикая сущность Незримого вырвалась на свободу, любопытствуя, пожирая все октариновым потоком, сжирая неугодное и пряча для нее интересное. Сегодня ночью волна магии достигла наивысшего пика и поглотила самых сильных волшебников, которые были на тот момент в стенах замка – ваших преподавателей. Поглотила она и призрака, как консистенцию магии темной, некротическое пятно на ровном фоне Университета."



## День первый

### Место

Замок Маел-Ине-Киррен
Авалон

**Основные события:**

- Защитная магия Замка не позволила Милену пройти дальше, возвращая ему истинную форму. Студентам пришлось отправиться дальше самим спасать кого-то из преподавателей.
- В самом Замке на них напали дементоры, а затем Богарт из шкафа, принимавший различные страхи студентов: Пирамидоголовый, мертвая мисс Лэйншер, тьма, поглотившая светлое воплощение магии Университета. Но с ним довольно быстро смогли справиться.
- В этот день была спасена Марья Невструева.

### Факты

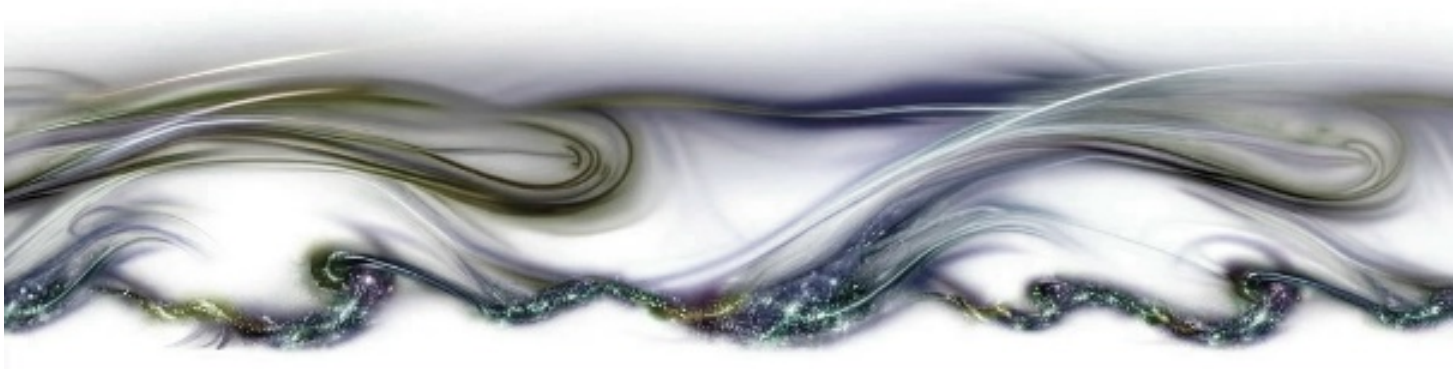
**АКСА ЛЭЙНШЕР**
На тот момент декан факультета Алкарос.
Акса Лэйншер - ссылка на квенту

**МАРЬЯ НЕВСТРУЕВА**
- Бывшая королева островов, бывший аркканцлер Незримого Университета. На данный момент находится в обследовании Королевства в непосредственной от него близости.
Мари Делакур - квента - ссылка на квенту





# Милен



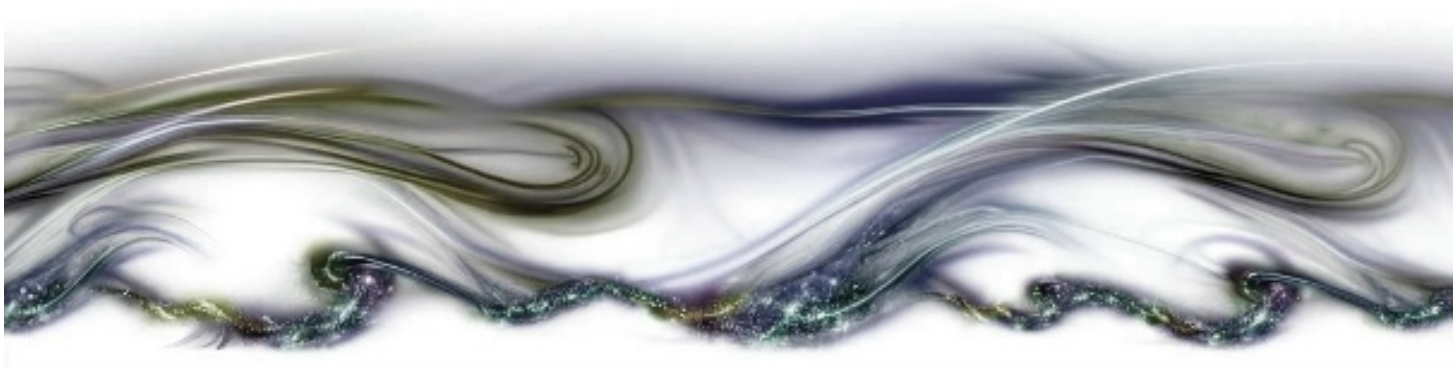
**Милен**

Бронзовый дракон, сейчас покинул острова. Ранее числился за факультетом Готэмфорд и 90% времени предпочитал находиться в образе до ненормальности красивого эльфа.
Вопреки тому, что является по умолчанию одним из самых мудрых существ в мире, сам по себе несколько недальновиден и взбалмошен, плохо контролирует свои феноменальные запасы магии и амбиции, высокомерен, самоуверен, надменен.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М



## Октариновый квест — День 2



## День второй

### Место

Кабинет изучения Параллельных Миров
Большая учебная башня

**Основные события:**

- Сбор студентов, готовых дальше решать сложившуюся проблему в этот раз провел Рудольф Зеботтендорф, чьи поиски привели к Авалонскому побережью.

### Факты

> **РУДОЛЬФ ЗЕБОТТЕНДОРФ**
>
> Он же Рудольф Киррен. Нынешний Король островов.
> Сын Королевы Марьи и профессора Абсолема Поттера, бывший казначей Незримого Университета, бывший начальник Отдела Посмертной Связи. Дампир-оборотень-тыква. Из-за травмирующего детского опыта жизни в цирке с пандами любит сахарный тростник. Помимо цирка проживал и обучался в женском монастыре где-то в Европе.
> Из-за панических атак, связанных с фобиями и психологическими проблемами, был ослеплен по собственному желанию Адамом Таллэ. Неплохо обходится без зрения, хорошо ориентируется при помощи расовых способностей.
> Обладает рядом волшебных и расовых умений: хорошей регенерацией, анимагией (летучая мышь), может неглубоко читать мысли.
> Посмотреть на Короля: https://vk.com/zebottendorf
> О персонаже - Рудольф Ослепительный



## День второй

## Место

Побережье Большого Моря
Авалон

**Основные события:**

- Знакомство с русалкой Милюлей.
- Студенты, русалка и Рудольф заключили соглашение. Они должны были помочь ей разобраться с разбушевавшимися мурлоками. В свою очередь Милюля обещала помочь добраться до даров, которые мурлоки получили от своего Божества.
- Зеботтендрорф в свою очередь отправился обратно к матери (Марье Невструевой), оставляя студентов на попечение русалки.
- Группа разделилась на две части. Одни остались на берегу по разным причинам. Другие же сели на плот и поплыли вслед за Милюлей.
- Спокойно добраться до пункта назначения не удалось. По пути на незримовцев напали мурлоки, завязалось сражение, в котором победителями вышли студенты.
- Второй отряд мурлоков попытался напасть на оставшихся на берегу, но А. Брудер объявил себя их повелителем, который и передал им те самые дары. Уверенность и удача чудом помогли, признавая его своим Божеством.
- Считая студентов из Незримого посланниками их повелителя (весть дошла очень быстро), мурлоки привели к площади гостей, где ждали те самые дары, которыми оказались мисс Шелест и мисс Лэйншер. В обмен на потенциальные новые дары их отпустили. Тем самым в этот день были спасены еще двое преподавателей.

## Факты

**МУРЛОКИ**

Мурлоки - Адриан для всего небочесовского племени и близлежащих – бог, а его трусы являются у них едва ли святой скрижалью.

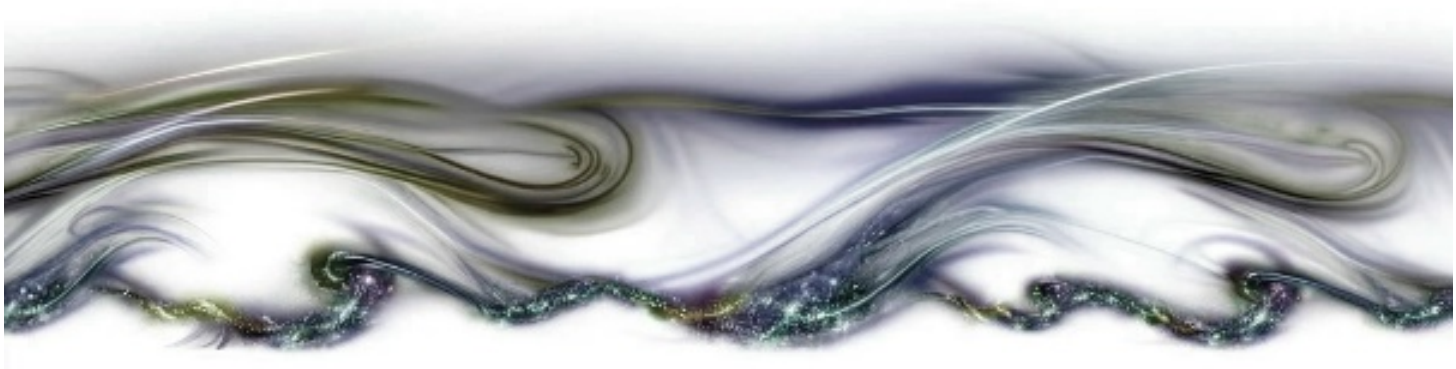
**МИЛЮЛЯ**

Милюля - ундина, которая в дальнейшем появлялась не в одном Годовом, помогая, а иногда несколько мешая.





# Мурлоки



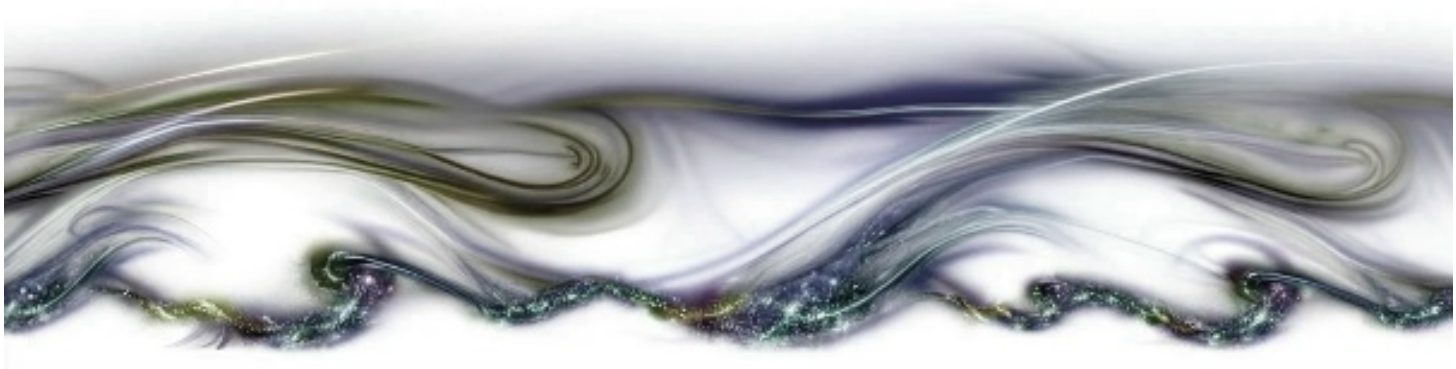
**Мурлоки**

Симпатичные ребята, помесь рыбы, лягушки и человека (?) или русалки – полуразумные, низенькие, компанейские, хищные. Живут по всему побережью Авалона и везде на коралловых рифах и водных скалах. Мурлоки довольно охотно контактируют с населением Малых Небочесов, совершая торговые обмены и попутно заимствуя у людей и волшебников их вещицы. В частности, трусы Адриана Брудера являются у них едва ли святой скрижалью. К слову, сам Адриан для всего небочесовского племени и близлежащих – бог. Как это вышло, лучше спрашивайте у самого Риана.
Живут племенами, слегка отличающимися расцветкой и строением тела. Частенько носят детали человеческого гардероба, но голый мурлок (или мурлок в бусах и всё) может встретиться вам гораздо чаще. Не стесняйтесь. Употребляют в рацион как флору морскую, так и фауну: рыбу, водоросли, иногда даже мелкие камни или песок, чтобы пища внутри перетиралась и лучше усваивалась организмом. Могут напасть на человека, но в битве один-на-один победить смогут разве что подростка.
Мурлоки являются мобами Авалона – если ваш персонаж пошел гулять, вы можете встретить мурлоков и поиграть за них.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М



# Милюля



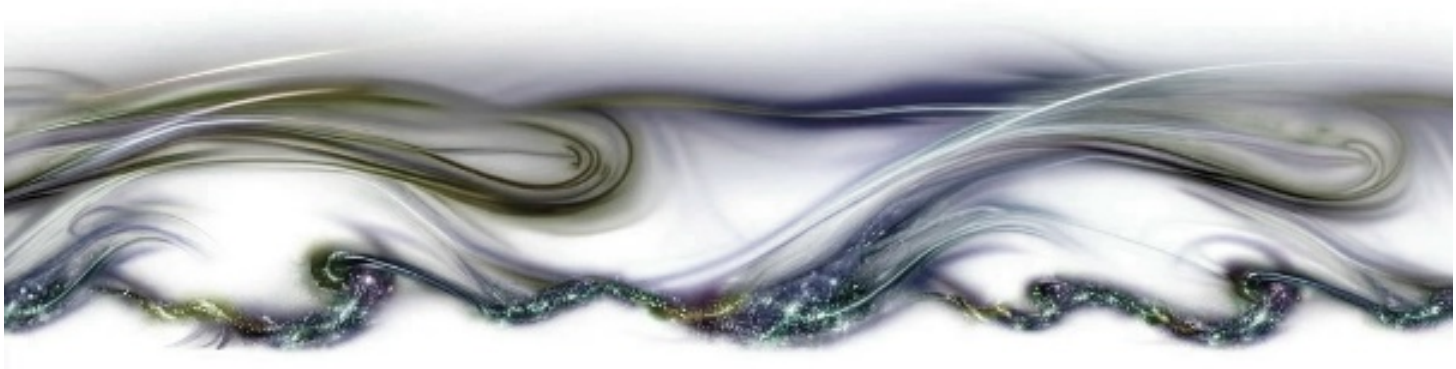
**Милюля**

Русалка, живущая в водах Авалона. Пробраться может куда угодно – в любой ручей, любое озеро, любую канаву. Как это делает – неизвестно.
По одним слухам, когда-то была пифией и умела предсказывать будущее. Но однажды ошиблась в предсказании так крупно, что не вынесла позора и утопилась. По другим слухам, когда-то была студенткой Незримого, влюбленной то ли в Януса Полуэктовича, то ли в Абсолема Поттера, а может быть и в Адама Кадмона – имя история утеряла – и утопилась от неразделенной любви.
Оба слуха отрицает.
Имеет белые волосы, телосложение немного более обширное, чем обычные русалки, страшную любовь к цацкам и мужскому полу. Порой приторговывает чешуей, волосами, слезами и всем прочим, что так ценится от жителей моря. Член гильдии изобретателей и торговцев, и если по второму пункту уже все ясно, то поверьте, в изобретательности этой хвостатой даме тоже не откажешь.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М



# Октариновый квест — День 3



Все началось с приглашения в Трактир "Томатный сок"

## День третий

### Место

Трактир "Томатный сок"
Авалон

**Основные события:**

- Вокруг трактира что-то творилось. Магия октарина, что вырвалась в Незримом, влияла и на Авалон. И что-то следило за трактиром. А точнее за ключом, который висел на шее Слая Эванса. Ключ, который, казалось бы, просто отворял дверь в подвал трактира.
- К назначенному времени в трактир начали подтягиваться все желающие немного передохнуть после двух напряженных дней.
- Неожиданно всем послышался тихий шепот. Невидимая сила заперла всех внутри помещения, не позволяя выбраться и нападая на Слая.
- Проклятие, которое должно было убить Эванса было перехвачено Тэмом, не убив того, но подчинив и перевоплотив в звериную форму оборотня, с которым всем присутствующим пришлось схлестнуться в битве, пока, при помощи Незримовцев, Слай не смог открыть подвал.
- Все закончилось также резко, как и началось, в подвале трактира были найдены мистер Грэм и мистер Сказачников, которых так не хотел отдавать дух Незримого университета, что устроил потасовку в таверне, закончившуюся большим количеством раненых, в том числе и обоих трактирщиков.

### Факты

**СЛАЙ ЭВАНС**

Слай Эванс - (ссылка на описание персонажа из другого выпуска газеты)

На тот момент один из трактирщиков трактира "Томатный сок", сын Адриана Брудера. На данный момент пропал в неизвестном направлении.

**ТЭМ ПЕНДРАГОН**

Тэм Пендрагон - Хозяин трактира "Томатный Сок"





## Слай Эванс

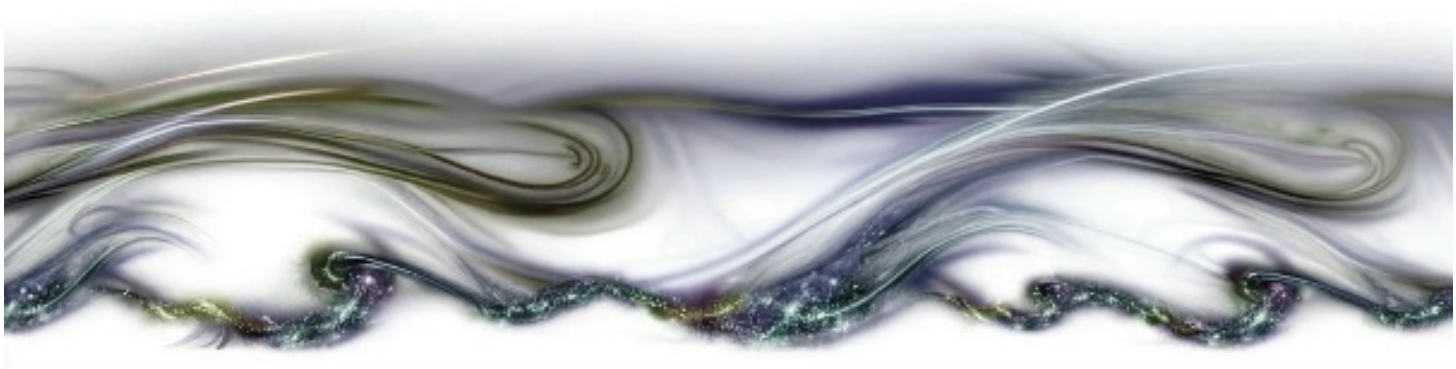


**1. Как ты себя ощущаешь в Незримом?**
В Незримом ощущаю себя редко, благодаря чему приятно, ненавязчиво и занимательно.
**2. Есть ли у тебя друзья в НУ приобретенные/ пришедшие с тобой/воображаемые?**
Друг только один - Тэм. Хотя является и пришедшим со мной, и приобретённым. Что не мешает быть ему, порой, воображаемым.
**3. Или может тебе уже кто-то приглянулся из девушек?**
Безусловно.
**4. Если из парней, то лучше пропустить этот вопрос, ибо мисс Акса.**
Непременно.
**5. Рыжие или шатенки?**
Светло-русые. Хотя она убеждена, что шатенка.
**6. Какой размер груди привлекает больше?** Мои приоритеты - глаза, линия рта и шеи.
**7. Девушка должна носить юбки/платья - согласен?**
Тулуп и валенки до бедра - на людях; корсет с чулками приватно. И простоволосая. Да. Только простоволосая!

**8. Если твоя девушка поцелуется с другой девушкой, ты посчитаешь это изменой?**
Я посчитаю это джек потом!
**9. Разве нужно быть важным, для того, чтобы быть нужным?**
Обязательно.
**10. Каким характером должна обладать девушка, чтобы понравиться конкретно тебе?**
Удивительным, игривым, шкодным, улыбчивым.
**11. Почему парни перестали делать первый шаг?**
Разве?
**12. Когда в последний раз ты дарил девушке цветы и какие?**
Седые одуванчики - регулярно последнюю неделю.
К сожалению мысленно...
**13. Толстушка или худая?**
Высокая.
**14. Писал стихи девушке? Или песню. Или рассказ. Или мелом на асфальте?**
Писал)...
**15. Самый безумный поступок, на который ты пойдешь, ради своей дамы?**
Заплету в косички каждый сыр на её пути!

Двенадцатый номер - Интервью с мужским составом

# Тэм Пендрагон



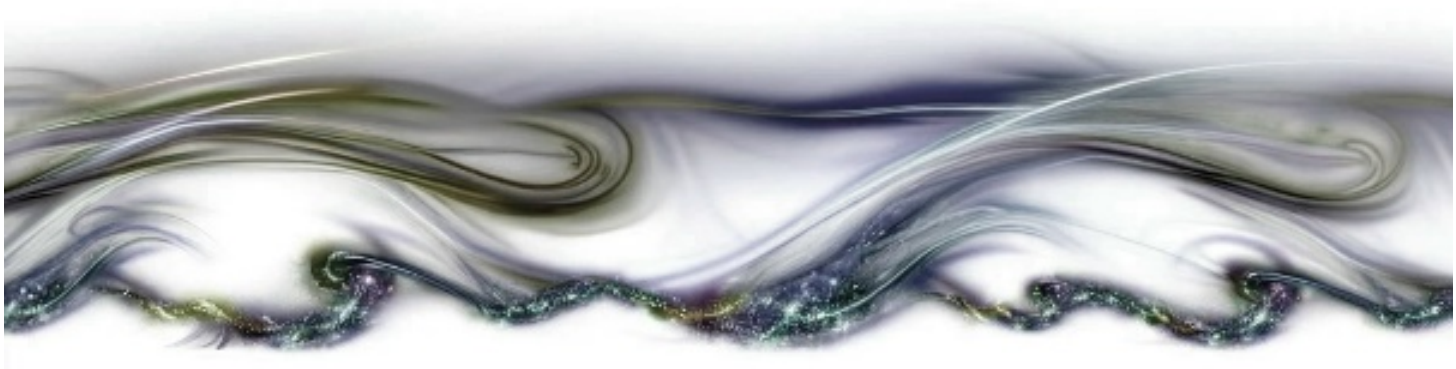
**Тэм Пендрагон**

Хозяин трактира "Томатный Сок", фомор-волк, высокий и стройный парень с волчьими ушами и хвостом. Отлично разбирается в алкогольных напитках и женщинах, но не особо знает, что делать и с теми, и с другими. Неплохо готовит, обладает недюжинной физической силой, живет на побережье в пригороде Небочесов. Колдовать не умеет, но в некоторые моменты может превращаться в волка, причем, гораздо более крупного, чем обычные особи.
В распоряжении имеет агрессивного гуся Чужого, который сторожит "Томатный Сок" во время отсутствия хозяина.
Тэм появился в конце 14 учебного года - в его родном селении в лесу ранили дромарога, и студенты НУ оказывали фоморам посильную помощь. В таверне работает с 15 учебного года НУ.

Посмотреть: Тэм Пендрагон
Квента на Авалоне: О персонаже - Тэм Пендрагон
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Т



# Октариновый квест — День 4



## День четвертый

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Первое появление Макса (Касс) Вебера и его знакомство с преподавателями и обучающимися Университета.
- Веберу с самого начала возмущения октарина и пропажи преподавателей начал сниться кошмар о старом доме и девочке, которая когда-то там жила. Этот кошмар не собирался прекращаться. Единственная надежда на избавление была в помощи студентов.
- Их перенесли в дом, который нужно было пройти, чтобы узнать дату рождения девочки. Именно это знание должно было помочь выбраться из кошмара.
- Не все отправившиеся смогли достичь цели, остальные же оказались на Авалоне в том самом заброшенном доме.
- Получив нужную информацию Вебер оставил гонорар и ушел. Всем остальным оставалось дожидаться возращения и надеяться на чудо.

### Факты

> **МАКС ВЕБЕР**
> Макс Вебер - не однократно столкнется со студентами НУБ и даже уже сотрудниками Мезы. Сыграет ключевую роль в событиях из жизни Мезы и Авалона.
>
> **ПУТЕШЕСТВИЕ ЧЕРЕЗ ДОМ**
> Первое задание (пройти через дом) было реализовано через браузерную игру (к сожалению, которую не получается сейчас запустить).



## День четвертый

### Место

Комната Тейта
Авалон

**Основные события:**

- Незримовцы встретились с Тейтом, который со временем сошел с ума и не верит никому из людей.
- Оказавшись в обществе незнакомцев, он решил поиграть с ними в довольно опасные игры, заставляя принимать тяжелые решения. В итоге он усыпил всех, кто оказался в комнате, позволив только трем оставаться в сознании, надев на себя респираторы, чтобы не вдыхать наркоз, выпущенный в виде дыма. Сам же он не потерял сознание, давая понять, что является призраком.
- Он пояснил, что несколько дней назад в данной комнате появился комок эктоплазмы, который принял вид настоящего тела Януса Невструева (убитого в возрасте 15 лет давным-давно).
- Забрав его и остальных спящих через портал, Незримовцы смогли вернуться в Большой зал.



## День четвертый

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Акса Лэйншер следила за всеми событиями, видя двери в подвале Незримого, происходящее в комнате Тейта безумие, и то, как вернулись все остальные.
- Призвав доску Уиджи, все, находящиеся в тот момент в зале, упрямо пытались призвать дух Януса Невструева обратно. Что со скрипом, но удалось. С тех пор дух астрально привязан к этой доске. Предположительно доска спрятана где-то у пиратов.

### Факты

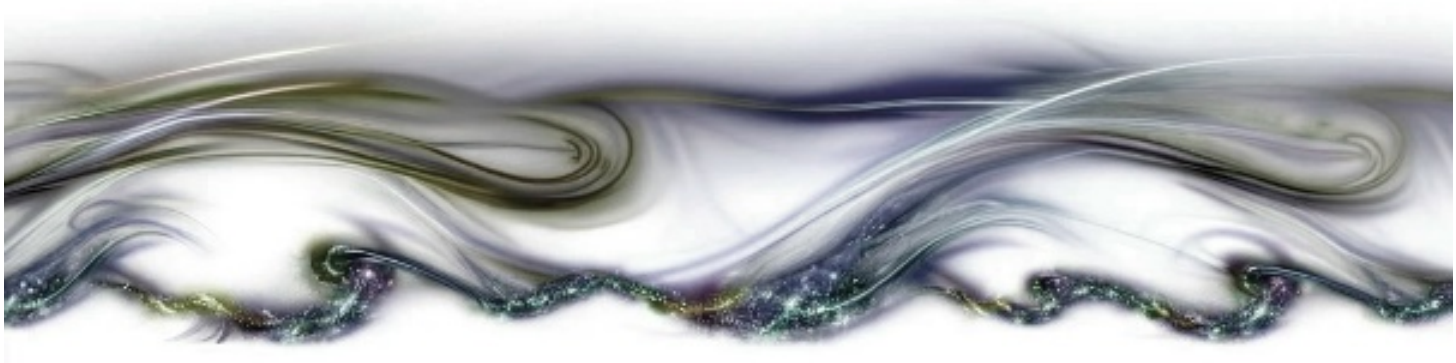
**ТЕЛО Я. Невструева**

Является одной из причин другого приключения, в которое были втянуты студенты НУБ.





# Макс Вебер



**Макс Вебер**

Макс «Касс» Вебер, маггл, проживавший сначала в районе Малых Небочесов, а затем неподалеку от Жиж. Был художником, не слишком талантливым, к слову. Светловолосый, светлоглазый, бледный, невысокий и худощавый. Неговорливый, пугливый и скрытный.
Зарабатывал на жизнь написанием портретов, которые, к слову, не всегда нравились заказчикам.
Чаще всего его можно было встретить в таверне «Томатный Сок»: Касс – рабочий псевдоним — находился не в самых лучших отношениях с трактирщиками, но в отличных отношениях с вином.
Родился и вырос на острове, получил обычное немагическое образование. К магам и магии в целом относится холодно и отстраненно, но с должным уважением. Искренне и суеверно боялся нежити, особенно той, что владела гипнозом, искренне и не менее суеверно любил светловолосых ведьм и волшебниц.
Вебер фигурировал в трех годовых квестах Незримого Университета.
Однажды он обратился к Незримовцам за помощью, когда после Октаринового выброса и пропажи преподавателей Касса начали мучить изнуряющие кошмары о Тейте и его сестре.
В последующем, спустя год, Макс помогал НУБчанам с парковкой дирижабля-атомолета, захваченного сильфом, и поиском стихийного артефакта, так как являлся родным племянником начальника воздушного порта и был искренне заинтересован в том, чтобы «З.А.Р.П.Л.А.Т.А» не рухнул на жилые кварталы города.
Во время событий с «Прыткой», когда на островах начались магические аномалии, близкий приятель Макса – пиромант – сильно пострадал из-за потери управления собственными способностями, обгорел, потерял дом и семью. Касс, тащивший несчастного и полуживого на своих плечах в Нозодохиум, поклялся изничтожить злую магию, способную сотворить с волшебниками такой ужас. Для этого он собрал компанию незримовцев и с ними отправился в прошлое, в 1957 год, когда Жижи были еще Большими Небочесами.
С помощью взрывного устройства с эмблемой НКВД, Касс подорвал аппарат ПТРК, а вместе с ним – не запланировано – и весь город со всеми жителями. Будучи уверенным в своей правоте и благих намерениях, Вебер совершил страшную ошибку, за которую поплатился собственной жизнью: Касс погиб во время взрыва, за много десятилетий до собственного дня рождения, и стал непосредственной причиной превращения цветущего города в существующие ныне Жижи.
О связи Касса с оппозицией Возрождению, которое и создавало ПРТК, на данный момент судить не представляется возможным.
Посмотреть: https://vk.com/veber_max
На Изнанке Жижей Вебер является одним из трех Хранителей города и носит имя Виноватый. Совершенно не помнит ничего, что делал в нашем мире.
Персонаж выведен.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М



# Квест 2014 года — Стихийный квест

**Стихийный квест**

**Даты проведения**: 06.07.2014-10.07.2014
**Ссылка на статью в Бритве:**
21 - Шестой Элемент
23 - Шестой элемент
**Приглашение**: в каждый день был свой пост-приглашение для разных курсов.
**Анонс**: По каким-то причинам природная магия на Авалоне сошла с ума. Единственное, что могло помочь - это могущественный артефакт, заряженный всеми четырьмя стихиями. И собрать его нужно было до того, как стало слишком поздно.



**Хронология**

Стихийный квест — День 1
Стихийный квест — День 2
Стихийный квест — День 3
Стихийный квест — День 4





# Стихийный квест — День 1



> Вчера, после праздника Ивана Купалы, нечисть разгулялась настолько, что уже держит в страхе население Нью-Еха, Больших Грязей и нескольких маленьких деревенек. В связи с тем, что на острове ежедневно то дождь, то град, то жара, то гроза, то штиль, то ветер, а сегодня утром вообще валил снег и далеко над морем завязывался смерч, гильдии острова пришли к выводу, что что-то не то творится не только с погодными явлениями, но и со стихиями Авалона вообще.
> Начать утихомиривать разбушевавшуюся природу принято с сегодняшнего вечера, с самых простых для островчан представителей природных сообществ - леса и моря.

Приглашение

## День первый

### Место

Волшебный лес
Авалон

**Основные события:**

- Студенты первого курса собрались перед лесом, где их встретил Тэм Пендрагон и Дабалю. Их задачей было отправиться к хижине лесника, чтобы узнать, как можно исправить происходящее в Волшебном лесу.
- Лес не являлся исключением бушующей природы, готовясь атаковать любого, кто попытается проникнуть вглубь. Именно поэтому студентам пришлось противостоять и растениям, и дриадам, что решили помешать им. Благо с последними удалось отделаться игрой в загадки.
- Хозяина хижины на месте не оказалось, однако при детальном поиске был найден чулан, откуда был выбран особый предмет, который должен был стать частью могущественно артефакта.
- Выбранный предмет: свисток.



## День первый

### Место

Клипер "Кородева Лэлэ"
Авалон

**Основные события:**

- В этот раз помощь студентам согласилась оказать капитан корабля Дарья Одоевская.
- Единственным способом зарядить часть артефакта стихии водой — было призвать Царицу моря (Кракену), что и предстояло сделать немногочисленной компании из трех студентов.
- Для приманки пришлось на скорую руку сварить любовное зелье, в которое было добавлено часть плоти самой Кракены. А также нарушить временной интервал "жертвоприношения" девственников "любвеобильной даме".
- Внеочередной жертвой стал Анатолий Кинг. Взамен Кракена должна была зарядить предмет.
- Выбранный предмет: стрела.

## Факты

**НЕ ПОВЕЗЛО**
В момент окончания квеста кроме капитана на корабле оставался только один студент. Анатолий был утащен Кракеной на время, а единственная представительница женского пола была реквизирована Милюлей в воду для насильственного душевного разговора и выслушивания нытья русалки.

**ДАРЬЯ ОДОЕВСКАЯ**



Дарья Одоевская — на тот момент капитан Королевы Лэлэ. Не однократно помогала во время приключений. Ее письмо стало основой, которое привело к очередному летнему приключению в 2017 году.

**КРАКЕНА**

Образ морской богини Ненеми, живущей в водах Авалона. Принимала подношения в виде девственников. Ранее дар Кракене воздавался примерно раз в 10 учебных лет. Список юношей, потерявших с ней невинность: Максим Сказочников (Лурея), Бенедикт Мортус (Алкарос), Андрей Гречаный (Готэмфорд), Всева Одоевский (Лурея), Ольгерд Лугвен (Алкарос), Доминик МакАлистер (Северсталь/Готэмфорд).
Сейчас Ненеми предпочитает больше в виде Кракены не оставаться.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К

**КОРОЛЕВА ЛЭЛЭ**

Королева Лэлэ - Флагман Гильдии Пиратов.
Локация: Клипер Королева Лэлэ





# Королева Лэлэ



**Клипер "Королева Лэлэ"**

Флагман Гильдии Пиратов. Де-факто является каперским судном. Корабль назван в честь основоположницы династии Таллэ, королевы Тин Таллэ, которую приближенные звали Лэлэ.
"Королева" является клипером — быстроходным парусным судном. Команда на ней маленькая, но справляется с клипером отлично за счет того, что корабль магическим образом управляется при помощи артефакта Компас Капитана, находящегося, что логично, у капитана.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# Стихийный квест — День 2



Приглашение

## День второй

### Место

Старые развалины
Авалон

**Основные события:**

- В оранжерее на руинах старого города разгорелся пожар. Пытаясь справиться с ним, в беду попал Максим Сказочников, в своей форме дракона, без возможности самостоятельно выбраться.
- В экстренном формате, и под присмотром другого дракона Милена, студентам третьего курса пришлось тушить огонь и разгребать завалы, под которыми и покоился дракон.
- Под люком, на котором лежал Макс, располагался чулан. Оттуда и выбрали предмет, который должен был символизировать в артефакте огонь.
- Выбранный предмет: брошь-стрекоза.

### Факты

**МАКСИМ СКАЗОЧНИКОВ**
Максим Сказочников - ссылка на описание персонажа из другого выпуска газеты.
Преподаватель Незримого университета, бывший декан Луреи.
Подробнее о М.С.

**СОБЫТИЯ В ЖИЖАХ**
Возмущение природы на Авалоне напрямую было связано с событиями, происходящими в Жижах. Данная информация раскрывается в одном из последующих квестов. Сам же пожар и спасение дракона привело к более серьезным последствиям, с которыми в будущем пришлось столкнуться студентам и преподавателям Незримого Университета.





## Максим Сказочников



**1. Как проходит ваш день?**
Я, может быть, встаю и иду на пары. Либо остаюсь дома и рисую.Либо лежу в ванной, потому что сейчас жарко.:с
**2. Выспались?**
Никогда:с
**3. Все ли планы на сегодня выполнили?**
Такое было последний раз в младшей школе.:с
**4. Как вы себя мотивируете на действия?**
Мне нужна еда деньги кровать и книги... ради этого можно работать
**5. Какую мотивацию вы бы дали студентам?**
Саморазвитие-это важно ребят.
**6. Какое слово способно вывести вас из себя?**
Ясненько понятненько
**7. А подарить улыбку?**
колдырябла
**8. Вы умеете танцевать?**
Один сколько угодно
**9. Родись вы в прошлом, то в какую эпоху?**
При Рюрике С:
**10. На что вы бы никогда не согласились, сколько денег вам ни предлагай?**
Бросить рисовать
**11. Довольны ли вы студентами?**
о_о студенты в Нубе самые лучшие) я бы ни на каких других не променял.

**12. Раздражаетесь ли вы, отвечая на такой поток вопросов, не несущих, в принципе, смысловой нагрузки?**
Я редко раздражаюсь в принципе)
**13. Почему вы выбрали именно тот предмет, который сейчас ведете?**
Это долгая драматично-комичная история с захватывающим сюжетом и навязанной любовной линией. Просто люблю драконов, живности, разные народы и путешествовать.
**14. Готовы ли расстаться с ним и взять аспиранта?**
Я подумаю...о_о
**15. Какие изменения, по вашему мнению, нужны НУБу?**
Все идет своим чередом и проводимые у нас реформы всегда своевременны. Мне нравится. Студентов больше бы только.
**16. Какими качествами должен обладать хороший преподаватель?**
Вовремя давать домашку, приходить на лекции, не быть слоупоком, любить свой предмет и разбираться в нем так, чтобы заинтересовывать своих учеников на занятие им в свободное время.
**17. Насколько вы близки со студентами?**
Не знаю.. Это им скорее судить. Хотелось бы ближе)
**18. Последняя книга, которая произвела на вас сильное впечатление?**
Волкодав, Марсианские хроники
**19. А фильм?**
До 16
**20. Ваш любимый запах?**

Любимого человека, скошенная трава

**21. С чем ассоциируется у вас лето?** Разбитые коленки, гулять по ночам, путешествовать, приключения, солнце

**22. Какого волшебного домашнего питомца вы бы завели и почему именно его?** Он у меня уже есть *^* Нойп. Я его люблю. **23. Как вы думаете, что считают овцы, чтобы уснуть?**

Корень из пи.

**24. Приютили ли бы вы инопланетян у себя дома?**

*^* уже. Честное слово.

**25. Вы не боитесь замкнутых пространств?**

Смотря с кем._.

**26. Если человек с раздвоением личности угрожает покончить жизнь самоубийством, то можно ли это считать захватом заложников?**

Да. БК об этом популярно рассказал.

**27. Если бы вы сейчас не отвечали на эти вопросы, чем бы вы были заняты?**

Ел бы.



**28. Скажите, пожалуйста, по паре пожеланий каждому факультету.**

Лурее – чуваки, а понимали ли вы, что мы можем всем остальным говорить : « переходи на темную сторону силы брат». Алкаросу – я вам немного завидую. У вас есть Акса.) Готемфорду – *О* я видел настоящие разные трусы супергероев в магазине. Йоу покупайте\ходите. Это картинка мечта

**29. Здесь могла быть ваша реклама**.

**30. Что бы посоветовали студентам?**

Получайте удовольствие от обучения) Это так здорово учиться в НУБе.

Двенадцатый номер - Интервью с мужским составом

## Подробнее о М.С.



**Максим Сказочников**

Золотой дракон Максим, он же бывший декан Луреи Макс Сказочников.
Любовь к драконам привела Максима к встрече с весьма вредным и ядовитым волшебным созданием – хварой – после встречи с которым перед Максом стоял выбор или умереть от его яда, или выпить экспериментальное зелье и стать драконом. Он выбрал второе.
Золотой дракон живет недалеко от Манифика, ловит там незадачливых рыцарей и ждет принцессу, которую можно было бы выкрасть и поохранять. Постепенно он восстанавливает умение говорить на человеческом и в будущем планирует освоить обратное превращение в человека хотя бы на малое время.
Золотые драконы по умолчанию очень умны и высокоморальны, часто помогают людям и склонны активно вмешиваться в разборки смертных с целью причинения добра и нанесения пользы.

Инсточник: Общий справочник Королевства Таллэ - М



# Стихийный квест — День 3



Приглашение

## День третий

### Место

Старые развалины

Авалон

**Основные события:**

- Стихия воздуха от остальных не отставала. На третий день над Небочесами летал неуправляемый летательный аппарат: Атомолет-Броненосец "Зарплата" при Авалонском Царстве (сокращенно А.Б.З.А.Ц.), который в любой момент мог рухнуть на город и его жителей.
- В этот раз "спасательную группу" встретил Макс Вебер. Вместе с ним, превозмогая силу стихии, что норовила откинуть упрямых студентов, на метлах, Незримовцы все-таки забрались в дирижабль.
- Причиной неконтролированного полета летательного аппарата являлся Сильф, что также поддался общему безумию. Однако увидев студентов, он просто исчез, позволяя получить последний предмет.
- Выбранный предмет: корабль в бутылке.
- Сам дирижабль при помощи автоматической систему управления был возвращен в порт.





# Стихийный квест — День 4



Приглашение

## День четвертый

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- По первоначальному плану, из полученных четырех предметов, заряженных своей стихией, нужно были создать могущественный артефакт, который объединил бы силу стихий и помог бы справиться с катаклизмом. Вот только оказалось, что из выбранных предметов только один полностью соответствовал своей стихии и мог стать частью амулета. В итоге план реализовать стало невозможным.
- Под воздействием возмущенных стихий, силы, что держали остров Буян в воздухе, ослабевали. Замок мог рухнуть в любой момент. Янус же не мог выйти из Университета, так как его удерживал октарин после произошедшего в прошлом году.
- При помощи артефакта, что нашел Профессор Брудер, было решено саккумулировать магическую энергию и создать новые артефакты. Однако заключенные в предметы они уже не обладали достаточной силой. В итоге пришлось выбрать три жертвы с каждого факультета, которые могли бы вместить в себя силу недостающих стихий. Ими стали первые три вызвавшихся: Макс Дубровский, Елена Лис, Геннадия Рутхперт Лимоновна.
- В момент, когда троица вместе с Невструевым покинули зал, чтобы стать частью артефакта, оставшимся студентам и преподавателям пришлось защищать Большой зал от сошедших с ума домовых эльфов.
- С помощью синергии трех студентов, единственного верного предмета и сил всех оставшихся и Януса Невструева удалось создать сферу пятого элемента, остановить и приструнить стихии, вернув все на свои места.





# Квест 2015 года — НКВД (Гвидон)

**НКВД (Гвидон)**

**Даты проведения**: 06.07.2015-09.09.2015
**Ссылка на статью в Бритве**: БО - 32 - Я пережил 1935
**Приглашение**: https://vk.com/wall-16363716_638
**Анонс**: что может произойти, если попытаться помочь заколдованному альбатросу? Как оказалось, ничего хорошего. Обман, путешествие в прошлое, организация, угрожающая магам. Ну, и конечно, знакомство с господином Невструевым версии 1935 года.



**Хронология**

НКВД — День 1
НКВД — День 2
НКВД — День 3
НКВД — День 4





# НКВД — День 1



## Начало

### Место

Кладбище Шон-Каллен
Авалон

**Основные события:**

- Янус Невструев с его аспиранткой Леной Лис сожгли тело из прошлого, что появилось во время бунта Октарина. Место кострища было затоплено, чтобы смыть пепел и спрятать остатки октарина от любопытных глаз, образовывая пруд.
- Случайно заметивший их Алик почувствовав октарин, решил изведать место, понимая, что это поможет ему отправиться в прошлое. Но для этого ему нужны были маги.

### Факты

> **ОТПРАВНАЯ ТОЧКА ДАННОГО КВЕСТА:**
> Октариновый квест (2013 г.)
>
> **АЛИК**
> Альфред Тундерфёрд, Альбатрос Алик - пират, бывший капитан "Королевы Лэлэ"



## День первый

### Место

Кладбище Шон-Каллен
Авалон

**Основные события:**

- Под предлогом очередного спасения Королевства, в данном случае устранения ситуации с ослабеванием магических способностей около порта из-за артефакта «Обезмаживающий камень» на клипере, нужно было отправиться в прошлое, чтобы забрать специальную подставку под этот камень и решить проблему.
- Нырнув и проплыв над кострищем, они расширили спонтанный туннель между настоящим и прошлым, попав в 1935 год.
- В прошлом путешественники столкнулись с выводком двухвосток, а затем уничтожили и их Мать. При этом пострадав и сами.
- На дирижабле они отправились на остров Буян. Само собой Алик оставил их одних.

### Факты

> **УСТРАНЕНИЕ ДВУХВОСТОК**
> оказало серьезное влияние на местную флору и очень сильно изменило это место в будущем, с чем столкнется вторая группа спасения, отправившаяся за ними следом в прошлое.



## День первый

### Место

Общий зал Школы социально-трудового воспитания для особенных детей "Гвидон"
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Место, в котором оказались Незримовцы, совсем не было похоже на Большой зал, который они знали. Услышав шум, к ним вышел Янус Невстурев. Учитывая год, в котором происходили события, он их не то, что не мог узнать, но далеко не был знаком.
- Отобрав у них волшебные палочки и явно не поверив им, Янус все-таки оставил их в зале на ночевку, при этом заперев, посоветовав "не слишком колдовать".

### Факты

**ПРОШЛОЕ**

В эти годы Буян — еще не летающая скала, а вполне так себе плавающий остров, подходит к концу правление королевы Таллэ, а Янус Полуэктович находится в другом теле.

В 1935 году на острове располагалась школа социально-трудового воспитания для особенных детей "Гвидон".





# Альфред Тундерфёрд, Альбатрос Алик



**Альфред Тундерфёрд, Альбатрос Алик**

Пират, бывший капитан "Королевы Лэлэ", проклятый в свое время и превращенный в полоумную морскую птицу. Отличается истинно пиратским характером — подлым и жадным до наживы, но обаятельным и, по сути, совсем не злым.
Алик родился в поселении недалеко от Круглого Моря. Отец его был волшебником, мать держала постоялый двор для моряков. Сам Алик волшебных умений не получил, от того чувствовал себя немного ущербным и обиженным. Чтобы доказать, что он что-то из себя представляет и без этих ваших колдунств, пошел в мореплаватели. Но быстро осознал, что пиратство является более прибыльным и интересным делом.
Долгое время был капитаном клипера "Королева Лэлэ", бороздившего Круглое Море и всю часть океана к северу от королевства, но со временем растерял команду, проигрался в карты и заложил корабль.
Позже "Королева" была перекуплена канцелярией Университета и переведена в Большое Море, принадлежащее южному бассейну водных владений Королевства, где досталась другому капитану. Алик же, привязанный к своему кораблю, как любой моряк, последовал за ним, но попал под горячую руку спонтанной магии Дарьи Никитишны.
Пробыв в теле птицы несколько долгих лет, он самостоятельно научился готовить для себя неизвестное зелье, оборачивающее его на некоторое недолгое время обратно в человека.
Любопытный момент: после того, как встретил самого себя из будущего, не старел, поэтому сохранился во внешнем возрасте 22х лет. Ныне профос на том же корабле при капитане Вивьене Зачари.
Посмотреть на Алика: Алик Альбатрос

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - А



# НКВД — День 2



Письмо из прошлого с просьбой о помощи

## День второй

### Место

Общий зал Школы социально-трудового воспитания для особенных детей "Гвидон"
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Утром Ян Невструев посоветовал отправить незваным гостям письмо в будущее с указанием года и места их прибывания, все еще сомневаясь в том, что нежданные гости прибыли из будущего. Сформулировав послание, они отправили его магическим способом в будущее.
- Вечером Янус вернулся, довольно демонстративно выбрасывая огромного ворона из замка, при этом наказав колдующую перед этим девушку, грозно выстрелив в ее чашку и давая понять, что применение магии в этом времени имеет свои последствия.
- В Большой зал явилась королева Тин Таллэ.
- Студенты разделились на две группы. Раненые остались в зале, чтобы объяснить и попытаться доказать правдивость слов господину Невструеву и королеве Таллэ. Остальные отправились в резиденцию прошлой королевской династии, где была замечена подозрительная магическая активность.

### Факты

> **ТИН ТАЛЛЭ**
> Тин Таллэ - первая королева новой истории наших островов.



## День второй

### Место

Кладбище Шон-Каллен
Авалон

**Основные события:**

- Получив сообщение из прошлого, оставшиеся студенты, проявившие желание, собрались на кладбище вместе с Еленой Лис.
- События в прошлом оказали значительное влияние на кладбище. Уничтожение двухвосток привело к тому, что кладбище оказалось заброшенным, неприветливым, аллеи обрывались и путь к озеру теперь преграждали заросли, через которые приходилось пробираться.
- Перед отправкой в прошлое Незримовци столкнулись с восставшими скелетами.



## День второй

### Место

Замок Маел-Ине-Киррен
Авалон

**Основные события:**

- Янус Невструев был прав, что Алик может быть в замке. К сожалению, в тот момент его не заметили, а он смог натравить на исследователей тех «кто не любит, когда у них на виду колдуют». Огромные вороны напали на девушек. Эти вороны явно были странными и похожи на того, которую Невструев выкинул из окна Гвидона утром.
- Во время битвы с птицами была разрушена арка-портал (никто не смог решить задачку, как ту активировать).
- Благо, в этом же месте возникла червоточина, создавая пространственно-временную дыру, откуда появилась Акса Лэйншер, помогая разобраться с пернатыми врагами.

### Факты

> **ДИНАСТИЯ КИРРЕН**
> Киррен - Монархическая династия, правящая островами задолго до того, как на них воцарился период правления Тин Таллэ.



## День второй

### Место

Общий зал Школы социально-трудового воспитания для особенных детей "Гвидон"
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Пока группа самых везучих сражалась с воронами, оставшиеся и раненые студенты упрямо пытались доказать, что они из будущего, отвечая на вопросы господина Невструева и королевы Таллэ. Вся услышанная информация подвергалась сомнению. И в итоге всех обвинили, что они являются членами НКВД.
- Но, прежде, чем что-то было предпринято, в замок ворвалась группа из Мael-Ине-Киррен вместе с Аксой. А затем к ним присоединились и те, кто пришел в этот день из будущего через кладбище.
- В итоге трое самых уверенных студентов и выпускников собрали всю информацию о будущем, рассказав ее целиком, наконец убедив в правдивости своих слов.
- Было принято решение помочь в поимке Алика, но сделать это так, чтобы не внести изменения в будущее.

### Факты

**КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СО СЛОВ СТУДЕНТОВ И ВЫПУСКНИКОВ**
Из рассказа Елены Лис, Марка Дубровского, Василисы Мышинской

**ИЗ ВЕСЕЛОГО**
- Это - жена? Моя жена? Вот эта женщина ни в чем? Да я скорее на драконе женюсь...
- О, эктоплазменное счастье мое, у меня для тебя сюрприз, - мисс Лэйншер сурово поджала выкрашенные губы и кивнула для верности, - Но не будем о твоих маленьких секретиках.

# Тин Таллэ



**Тин Таллэ**

Родилась в Анк-Морпорке, работала в местном "Новостном Листке" журналисткой и беды не знала, но как-то судьба свела ее с Яном Невструевым, которого странным образом выбросило в Плоский Мир после кораблекрушения (1730 год). В 1732 году из-за разгула Октаво, случайно оказывается выброшенной вместе с ним на Авалон. Из-за прохождения через этот портал и октарина получает возможность длиннющей жизни и нестарения.
На острове почти сразу же начинается война ВВ ЗАДЕ, которой Тин пользуется себе во благо. В этом же году происходит воцарение монархии Дома Таллэ на островах, создание Объединенного Островного Королевства Таллэ.
Стоит заметить, что до того, как острова были названы Таллэ, они носили название Аварен.
В 1927 году у Тин и Яна рождается сын Адам, в 1935 году из-за нападений НКВД Тин с сыном уходит в будущее, то есть, в наше время.
На данный момент проживает в Великих Грязях. В политику не вмешивается.
Обладает невероятно светлой и искрящейся харизмой. Перед обаянием королевы невозможно устоять: ее любили и любят на островах, до сих пор считают иконой и спасительницей, что порой выливается для Тин в дополнительный круассан в кафе или в скидках на маникюр.
Посмотреть: Тин Таллэ
О персонаже - Тин Таллэ

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Т



# Киррен



**Династия Киррен**

Монархическая династия, правящая островами задолго до того, как на них воцарился период правления Тин Таллэ. Считается, что на острова попали со случайными конкистадорами, плывшими в Латинскую Америку. Первая из них, Агата, была очень сильной ведьмой.
Испанская кровь наложила на Кирренов определенные внешние черты: считается, что королевский род этот смугл, темноволос и темноглаз.
От династии Киррен остался старый замок, находящийся между Малыми Небочесами и Жижами. По остаточным сведениям можно предположить, что прежние правители увлекались порталами, ну а на гербе их была роза —именно эти растения оплетают старые королевские владения от фундамента до самых шпилей — и черный ворон.
Список правителей с первого до последнего (до ухода в портал):
— Агата Первая (правила примерно с 1487 до 1501)
— Люрвин Бойкий (1501-1532)
— Агата Вторая (1532-1550)
— Рейнар Высокий (1550-1589)
— Джилиан Полосатый Зуб (1589-1630)
— Рикарда Пересмешница (1630-1670)
— Алия Последняя (1670-1700)
Далее (с 1730) островами правила Тин Таллэ, после чего род Киррен продолжен Королевой Марьей Первой.
Известные ныне живые представители: Юджин Юстас Киррен (старик Дабалю) — градоправитель Малых Небочесов, племянник Алии Последней; королева Марья Первая — дочь Юджина Юстаса; Александр Эрикович Грэм — сын. Нынешний правитель островов король Рудольф Ослепительный является внуком старика Дабалю и правнучатым племянником Алии Последней. Отсюда и далее род Кирренов, наследующий престол, ведется от Рудольфа Ослепительного.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# НКВД — День 3



## День третий

### Место

Общий зал Школы социально-трудового воспитания для особенных детей "Гвидон"
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Пока все спали в зал влетели два ворона. Обратившись в людей в черных форменных костюмах с накидкой на одно плечо, лица которых были закрыты плотными масками с дыхательными клапанами, они осмотрели присутствующих. Сотрудники НКВД отметили некоторых Незримовцев, телепортировав их. С остальными было решено разобраться, устроив пожар. Усыпленные, они не должны были проснуться.
- Проснувшаяся от запаха дыма Лэйншер смогла разбудить некоторых студентов, открыть портал и силами «оживших» и мистера Невструева, перенесли всех в Нижнюю Оранжерею, оставляя догорать зал в полном одиночестве.



## День третий

### Место

Нижняя Оранжерея
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Придя в себя и дождавшись господина Невструева, все участники событий были распределены на три группы. Каждая должна была выполнить свою задачу по восстановлению часов, которые могли защитить будущее от изменений. А также найти провизию и лекарства. Сам же Янус должен был заняться поискам Алика.



## День третий

### Место

Пристань
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Упавшие часовые стрелки лежали в воде за долгое время увязшие в песке и тине. Нырнув в воду, при помощи заклинания, они были уменьшены и подняты. В это время пять воронов (члены НКВД), что следили за озером, слетели к ним. Им нужно было попасть в Оранжерею, которая была защищена чарами от обнаружения.
- Они обещали, что в итоге никто не пострадает. Не поверив студенты начали магическую битву, в которой одержали победу. Но в итоге был убит один из студентов.
- У одного из членов НКВД была обнаружена зашифрованная записка. Разгадав шифр, они получили послание: «Отвезите монстров в старый замок».



## День третий

### Место

Часовая башня
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- В башне группу встретила Тин. Задачей данной группы было запустить сам механизм, но тот был защищен часовщиком. Тот использовал хитроумные загадки. И чтобы вновь их завести было необходимо решить их. С чем довольно успешно все справились.
- В то же время, не занятые решением сложных задач, пытались привести механизм в адекватное состояние для запуска, устроив уборку.



## День третий

### Место

Большие Небочесы
Авалон

**Основные события:**

- Последняя группа оказалась в процветающей (тогда еще) столице Авалона. Зайдя в аптеку, они познакомились с Фимой, что держала лавку недалеко от открывшегося портала. Получив заказ, аптекарша заманила их в кладовку.
- Пока Акса пыталась в стиле фильма «Сияние» прорубить дверь топором, сотрудники смогли разобраться со старушкой канибалкой и, решив код на двери, выбраться. Обнеся аптеку, купив провизию, они вернулись в Гвидон.



## День третий

### Место

Нижняя Оранжерея
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Все группы вернулись в Оранжерею, узнав о трагических событиях на пристани.
- Найденная записка определила, что всех забравших из зала утром, должны держать в замке Киррен, куда и собирались отправиться еще способные держаться на ногах на следующий день.

### Факты

> **ПРАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ ОТ ЯНУСА**
> «Если вы видите оружие, вы должны быть готовы применить свое. Не знаю, чему вас учили в вашем Университете, чему вас учил в то ваше время я!»
>
> **НКВД**
> Народный Комиссариат Волшебных Дел. Достаточно специфическая организация волшебников, появившаяся на островах Таллэ ориентировочно в 1930 году.
> Из первоисточника: "Сначала они пропагандировали объединение всех волшебных школ в единый конгломерат. Многие согласились. Под общей идеей "светлого будущего" эти... существа, которых вскоре прозвали вороны, начали выкрадывать волшебников, особенно - детей-волшебников, для изучения, как они говорили, резервов магии. НКВД искали источник вечной силы, и считали, что именно в подростках и молодых людях магия достигает своего наивысшего пика, а совсем не в умудренных жизнью старцах. Постепенно то, что они делали, перешло в повышенное внимание, а после в террор. Они питаются силами волшебников. Они собирают ценные артефакты. Они пытаются разгадать секреты волшебства и секреты особенных, странных, необычных магов, которые умеют что-то такое, что не умеют остальные."
> На островах организация существовала примерно десять лет - с 1930 по 1940 год. Особо пристально интересовалась замком школы, на тот момент в ней располагался интернат для особенных детей "Гвидон".

Руководила островным отделением НКВД Фариза Киррен, ведьма с даром к ментальной магии и заклинаниям подчинения. Особенностью служивших в НКВД магов являлась боязнь патронусов, общая на всех анимагическая форма — ворон, а также затрудненное дыхание, что, скорее всего, было вызвано ожогами слизистых из-за принятия каких-либо транквилизирующих зелий.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Н





# НКВД — День 4



## День четвертый

### Место

Нижняя Оранжерея
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Все оставшиеся в Гвидоне были разделены на две группы. Раненные оставались в оранжерее. Те, кто был еще «на ногах», отправлялись вызволять друзей.
- Акса начала поиски стабильного места для портала, чтобы после спасения похищенных и поимки Алика, можно было быстро вернуться в свое время.
- Стоило уйти через портал второй группе, как в Оранжерее появились десять воронов. В сложной перепалке с заклинаниями и столкновениями с когтями и клювами птиц, победителями вышли пришельцы из будущего (чудом).
- За нападением стоял Алик. В отличие от членов НКВД он видел оранжерею и смог указать им направление к месту, где скрывались волшебники. Тем самым надеясь (под шумок) захватить мисс Лэйншер и отправить в свое время. Однако был замечен своими «жертвами» и пойман.

## День четвертый

### Место

Замок Маел-Ине-Киррен
Авалон

**Основные события:**

- Войдя в замок Незримовцы увидели девять похищенных друзей и незнакомую женщину.
- Похищенные, попавшие под заклинание контроля, не узнавали своих, напав. Завязалась неравная борьба, когда одни пытались не навредить, а у других были полностью развязаны руки. Это могло бы продолжаться долго, пока Вивьен и Чайома не решили напасть на саму виновницу происходящего. Все вышло из-под контроля, к такому Фариза была не готова и проиграла.
- Заклинания контроля спали, позволяя всем вернуться в Гвидон.

Факты

**ФАРИЗА КИРРЕН**

"Фариза Киррен считала себя последнем потомком королевского рода, хотя прямых доказательств не было. Она сама присоединилась к НКВД, считая, что они помогут ей получить «законную» власть. Дело НКВД под ее крылом на островах процветало. Волшебники со странными умениями попадали в ее руки куда чаще, чем можно было бы представить. Они испытывались, они подвергались тщательному анализу, их изучала она, их изучали ее медики. Информация доставалась наркомату. Удовольствие – ей. Молодые маги, что попали ей в руки были удивительной находкой. Над ними уже успели потрудиться. Она собиралась оставаться в стороне, пока за нее делали всю черную работу."



## День четвертый

### Место

Нижняя Оранжерея
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Схватив Алика и вернув всех похищенных, Незримовцы были готовы отправиться обратно в свое время. Попрощавшись с королевой и Янусом 1935 года, они вернули похищенный альбатросом артефакт с корабля, чтобы не изменить историю и исчезли в портале.
- Когда последние пришельцы из будущего ушли, Ян повернулся к Тин и Адаму, прощаясь. Через еще активный портал королева и наследник отправились в будущее, в Грязи, услышав обещание, что они еще увидятся. Круг истории замкнулся, все произошло так, как было рассказано.
- Когда портал закрылся, в Оранжерею ворвались НКВДшники. Янус Невструев сдался агентам, будучи арестованным.

Факты

**ПОСЛЕДСТВИЯ**
1935 год: Королева пропала, Интернат закрывает НКВД, Ян попадает в маг. тюрьму.
Осуждение по:
Часть 1. Ст 22, Ст 26. (Ограничение произносимого волшебства, лишение свободы на 40 месяцев, смертная казнь)
Часть 2. Ст 28. (Лишние свободы на полгода)
Часть 3. Ст 49, Ст 57, Ст 62. (Бичевание)
Часть 4. Ст 76. (Штраф)

Смягчающие обстоятельства: убийство при самозащите.
Смертная казнь должна была быть проведена на рассвете при помощи яда. Потянув время до момента, как солнце взойдет, выпил яд в момент перехода в эктоплазматическое тело, таким образом, выжил. Так как осуждённого нельзя подвергать смертной казни дважды, был по закону отпущен.
1939 год: Выход из тюрьмы. Смена тела. Возвращение в королевство Таллэ, реабилитация.
Источник: Полная биография ЯПН





# Фариза Киррен



**Фариза Киррен**

Одна из сильнейших темных ведьм Королевства. В начале XX века стала лидером НКВД, и под ее началом тот вошел в свой зенит: террор и ужас, который сеялся на островах, достигал апогея. Специализировалась на ментальном воздействии, подчиняла себе волю других людей. По непроверенным данным являлась автором зелья или заклинания, которое давало всем людям под ее началом воронью анимагическую форму: Фариза не являлась Киррен, но считала себя их наследницей, от чего маниакальная привязанность к воронам вылилась в фактический фетишизм и идею фикс.
Была убита студентами Незримого Университета в 1935 году.

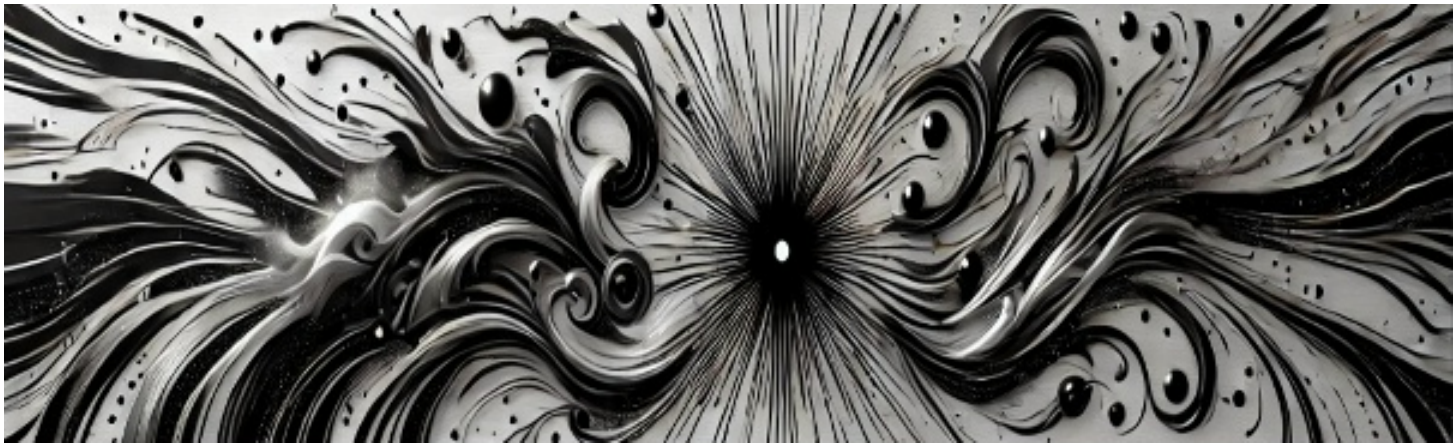
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Ф



# Квест 2016 года — Правая Меза

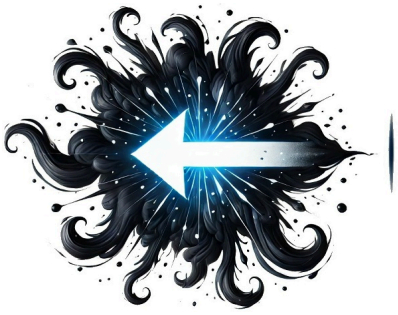
**Правая Меза**

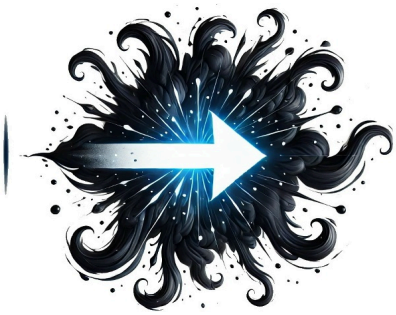
**Даты проведения**: 28.06.2016-02.07.2016
**Ссылка на статью в Бритве**: 35 - Большая Меза
**Анонс:** момент в истории, ставший поворотным для всего Королевства и для студентов Незримого университета о. Буян, началось с появления маленькой девочки во время занятий по зельеварению. Кто знал, что все повернется именно так, отправляясь помогать ей разобраться с причиной аномалий. Добро пожаловать в Правую Мезу!



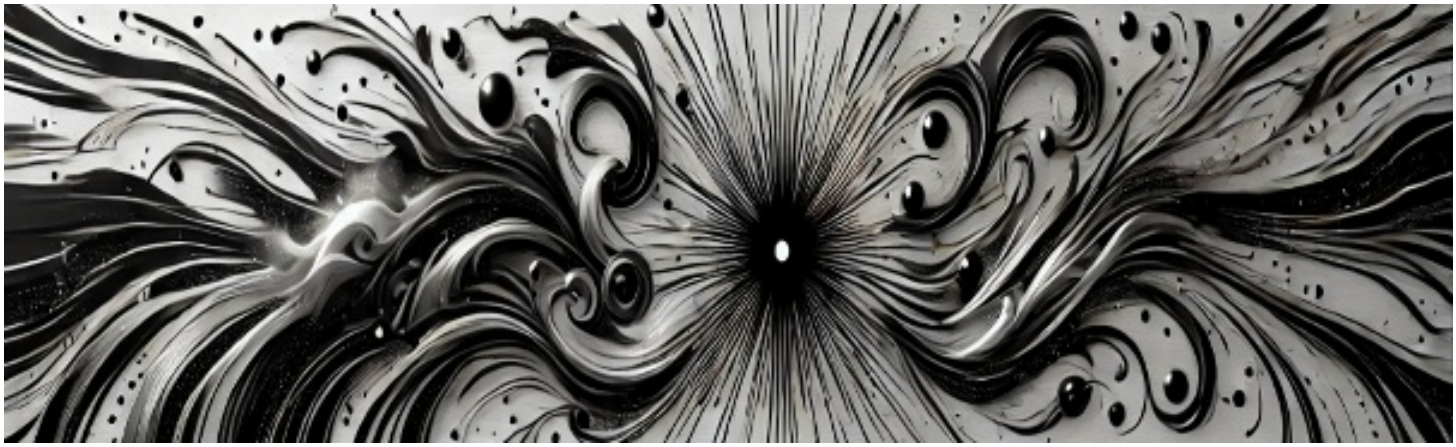
**Хронология**

Правая Меза — День 1
Правая Меза — День 2
Правая Меза — День 3
Правая Меза — День 4
Правая Меза — День 5





## Правая Меза — День 1



### День первый

#### Место

Кабинет Зельеварения
Большая учебная башня

**Основные события:**

- Занятия по зельеварению у мистера Грэма проходили как обычно, пока преподаватель не отлучился за растениеростом в НИИ.
- В кабинет вошла девочка лет семи. Не представившись, она сказала, что ищет волшебника-зельевара и явно переживала, что не обнаружила его на месте. Она представилась Милдой, упомянув, что там, где она живет и в ее семье огромные проблемы и ей очень нужна помощь. Но, понимая, что преподавателей здесь нет, убежала.
- Упавшая стеклянная банка с той самой жидкостью, за которой пошел преподаватель, разбилась. Содержимое заставило одно из растений быстро вырасти, баррикадируя кабинет и не позволяя последовать вслед за девчонкой.
- Студентам пришлось разбираться с агрессивными огурцами.



### День первый

#### Место

Большой зал
Незримый Университет о. Буян

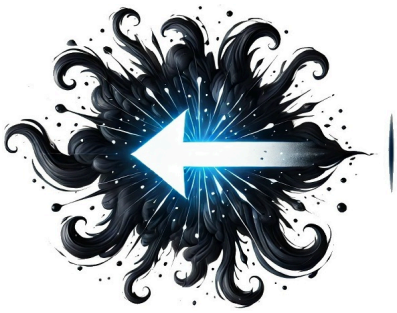
**Основные события:**

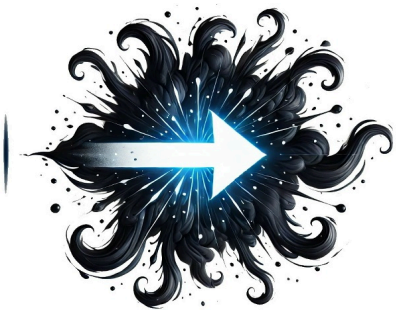
- Выбравшись из кабинета, Милда отправилась прямиком в Большой зал, где ее и нашли студенты. Она рассказала о Жижах, о Прытке и что ей нужна помощь с этим артефактом. И убеждая, что именно из-за этого происходят страшные вещи, аномалии, болезни и изменения магов.

- Все невольные зрители остались ночевать вместе с девочкой в Большом зале.
- Ночью в зал пришел Рудольф. Он пообещал, что с девочкой поговорят утром, а также пригрозил, чтобы она никогда больше не возвращалась на Буян. Вся эта ситуация явно не нравилась принцу.

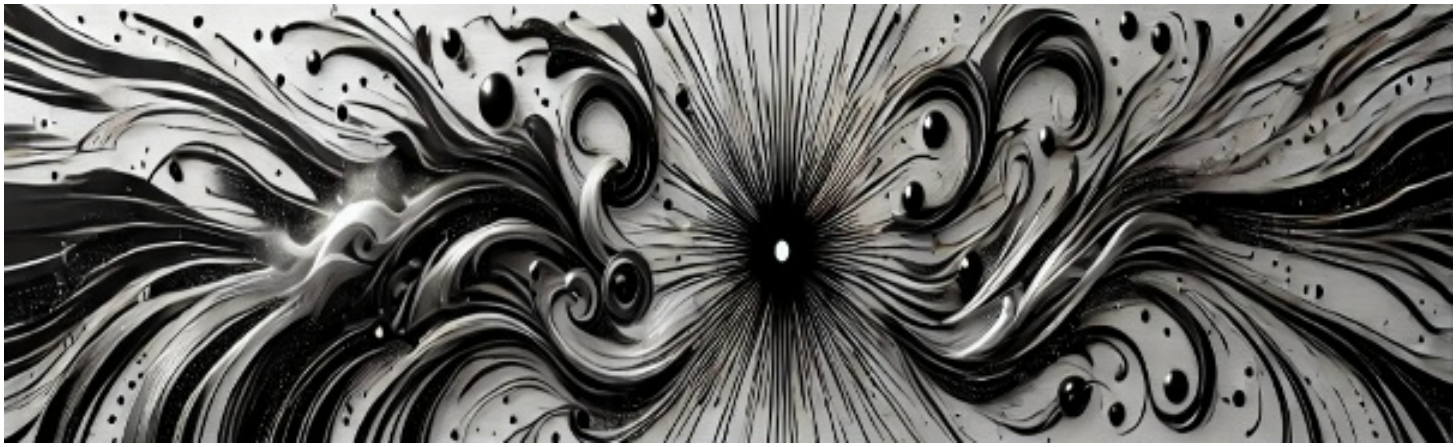
## Факты

> **МИЛДА**
> Милда Ройнич - Юная жительница Жижей 7-10 лет с виду. Не однократно будет встречаться сотрудникам Правой Мезы в их приключениях.





# Милда Ройнич

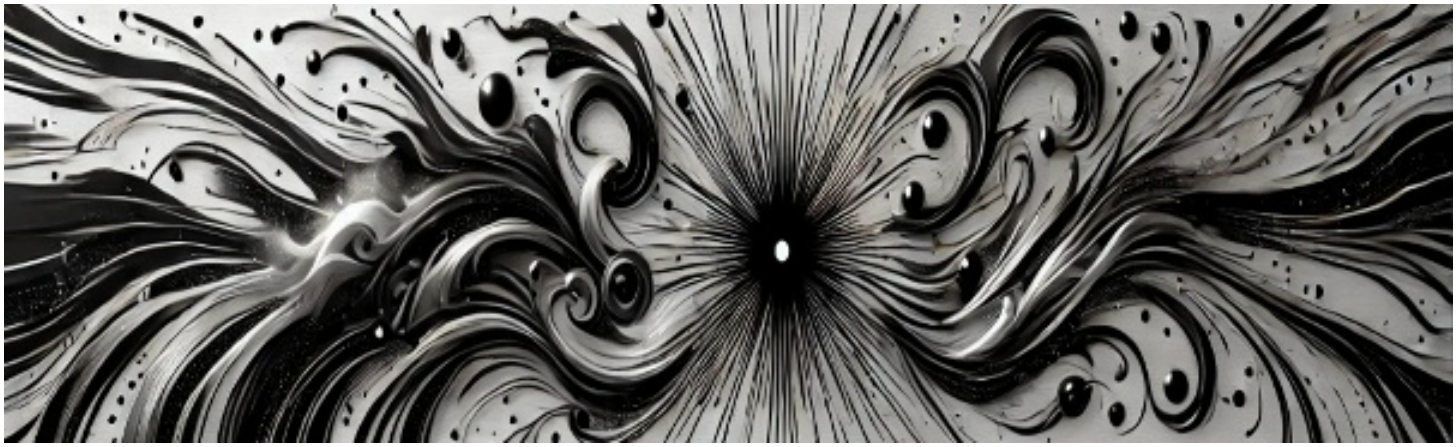


**Милда Ройнич**

Юная жительница Жижей 7-10 лет с виду. Черноглазая, темноволосая, не по годам умная, под действием специальных чар или зелья выглядит как обычный ребёнок с маленьким курносым носом. На самом же деле девочка мутировала под воздействием Прытки – обзавелась огромной пастью с несколькими рядами острых зубов и мандибулами. Общение в истинном облике Милда ведёт телепатически.
Кроме того, что девочка любит кушать сырую рыбу, известно, что у неё были проблемы со сверстниками. Живы ли родители Милды – неизвестно, хотя в разговоре она постоянно упоминает маму. Широко осведомлена о сказках и поверьях Жижей, о местных аномалиях, специалист по выживанию на местности.
На данный момент Милда живёт и работает в Институте Правая Меза, занимает должность курьера.
Посмотреть: Милда Ройнич

Источник: Милда Ройнич
Фонд Правой Мезы:
Объект: ZJ-001-Милда
Живое

# Правая Меза — День 2



## День второй

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- В течение дня Милда рассказывала о Жижах, его жителях и странных событиях, что там происходят.
- Под вечер в зал явился Ян Невструев, выслушав о происходящем, он все-таки решил дать возможность студентам помочь ребенку. Они должны были разделиться на две группы, каждая из которых должна была найти свой трамвай (портал). Сама Милда знала, где найти один из них. Другая группа начинала поиски с библиотеки.
- Одни пошли с Еленой Лис, другие же оказались под руководством Шарлотты Донован.

### Факты

> **ДВА ТРАМВАЯ**
> Объект №: AR-006
> Класс объекта: Желтый
> Описание: объект представлен в виде обыкновенного синего трамвая с металлическим корпусом, раздвижными дверьми и граффити ворона на боку. Внутри оснащён панелью управления и местами для пассажиров. Обладает встроенным механизмом для пространственно-временных перемещений.
> Согласно официальной версии данный объект некогда принадлежал мэру г.Жижи, но был похищен и перенесён в здание городской библиотеки. Десятилетия спустя сотрудники Незримого Университета под руководством М.Вебера использовали AR-006 для перемещения в 1957 год, чтобы уничтожить ПРТКА, и обратно. По неподтверждённым данным объект всё ещё находится в библиотеке.
> Идентичный AR-006 объект был обнаружен на территории примыкающих к Жижам болот, но не справился со обратным перемещением и был оставлен в 1957 году.
> Источник: Артефакты



## День второй

### Место

Центральные пустоши
Авалон

**Основные события:**

- Омнибусы и дирижабли обходили земли у старой столицы острова стороной. Сюда советовали не соваться ибо искать здесь было нечего, а находиться опасно. Сейчас всем предстояло узнать новую территорию Авалона.
- Спокойная прогулка по болотам довольно быстро переросла в игру на выживание. Перед участниками похода появилась Банши. В процессе защиты одна из студенток назвала ту по имени, что заставило нежить атаковать. В отличие от остальных, казалось, Милда наоборот не боится призрака, называя ее мамой. И пригрозила, что болота отомстят: одному предстоит стать ребенком Банши.
- Крик Банши оглушил и навредил одному из студентов больше всего. Из ушей шла кровь, он ничего не слышал и потерял сознание. Он умирал. Лис пришлось принять тяжелое решение, Эрик остался умирать на болотах.
- Хозяйка болот не стала последней напастью, которую встретила группа. Болотные огни шли к людям, охватывая их кольцом, идя на звуки. Троим не повезло в этом походе. Теперь они навсегда были заражены болотными огнями.
- Добежав до портала, они смогли завести его. Милда не могла отправиться в прошлое, лишь сказала дату 07.02, (без года) и отдала ключ Лис. Год был у другой группы.

### Факты

**БОЛОТНЫЕ ОГНИ**
Болотные огни — аномалия, которая может подействовать в любой момент, убив своего носителя. Были неоднократные попытки извлечь аномалию. Один эксперимент проводил и Адам на участнице тех событий, но после ее никто не видел. В настоящий момент в Мезе обучается последний носитель огней с того времени, кому еще повезло выжить.
Объект №:AN-001

**БАНШИ**
Объект №: NM-005
Класс объекта: Красный

**РЕБЕНОК БАНШИ**
Через несколько дней после событий очнувшийся на болотах студент переродился в ребенка банши.



## День второй

### Место

Старые развалины
Авалон

**Основные события:**

- Макс Вебер в поисках чего-то нового решил переехать в Жижи. Он вырос среди магов и был терпелив к ним, но и понимал, что сильная неуправляемая магия была виной многим событиям. И это ему не нравилось. И именно он встретил вторую группу около портала. Совпадение ли?
- Он кратко рассказал, что Прытки не должно было появляться на островах. И именно это является причиной разрушения столицы, аномалий, что влияет на магов, даже за пределами Жиж.
- Они подошли к библиотеке, где был разгадан код. Там же был озвучен план, что при помощи трамваев они могли перенестись в 1957 год, когда все произошло и предотвратить это.
- Все прошло не совсем гладко, группе пришлось столкнуться с воронами, жившими в библиотеке. Ранеными оказались практически все, в разной степени, но все были живыми.
- Обнаруживающее заклинание помогло найти, спрятанный на видном месте, трамвай. Они вошли в него, ввели нужный год. Оба трамвая синхронизировались. Дата и год были введены, портал в прошлое затянул всех в еще "живые" Большие Небочесы.



## День второй

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Ян уже чувствовал, что студенты не вернутся сегодня. Их уже не было на Авалоне, они отправились в прошлое, а это уже точно грозило последствиями. А также он и Триша уже знали, что один студент больше никогда не вернется в Незримый.



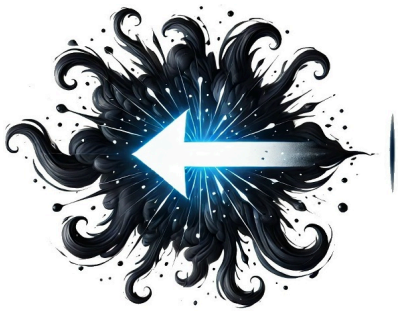
## День второй

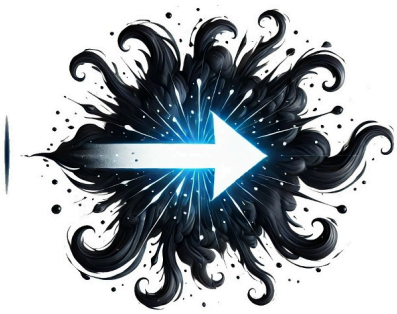
## Место

Большие Небочесы, год 1957
АПЧХИ

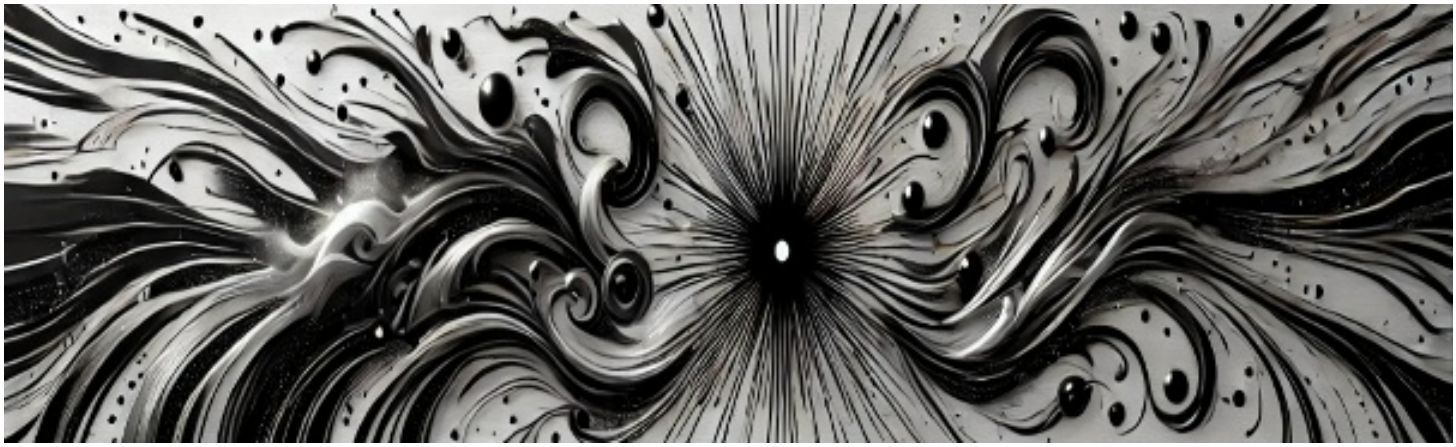
**Основные события:**

- Обе группы перенеслись в прошлое старой столицы.
- Из радио слышалась новость о торжественной установке удивительного устройства контроля над погодой, что было изобретено благодаря двум институтам: Больших Небочесов и Святого Птолемея.
- Было решено остановиться в "Студенческий хостел Втихаря", а на следующий день попытаться предотвратить катастрофу.





# Объект №:AN-001

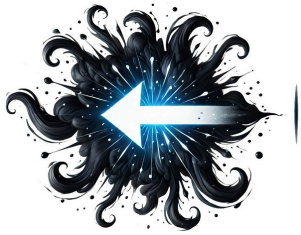


**Объект №:AN-001**

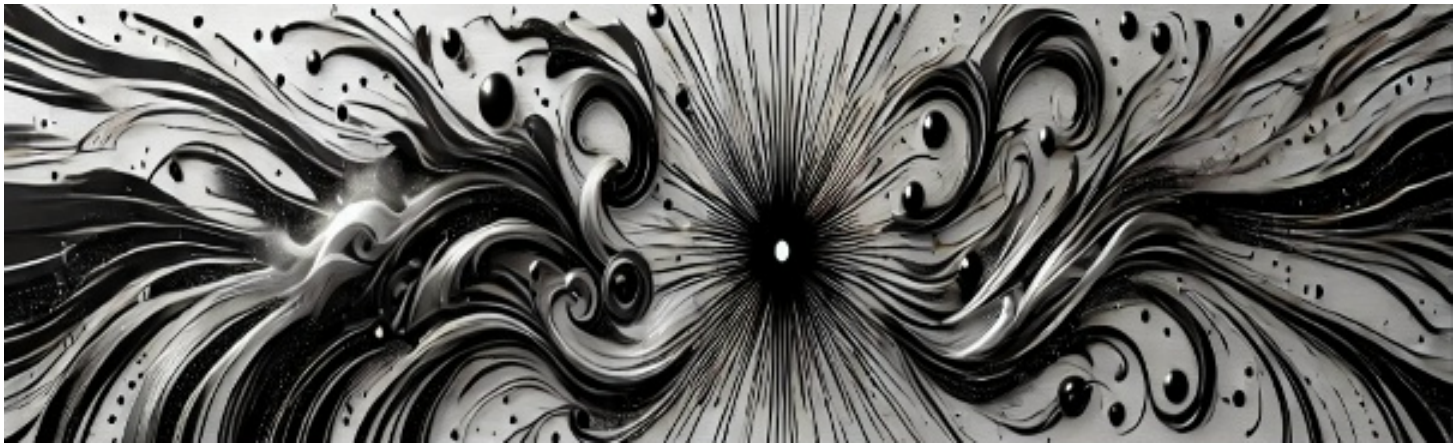
Класс объекта:Красный
Описание:AN-001 - феномен блуждающих огней. Объект имеет вид светящегося шара диаметром от 20 до 150 см в состоянии свободного парения над землей. Ареал обитания чрезвычайно узок. AN-001 встречаются в болотистой местности и у подножия горных хребтов, в затемненных местах с перманентной влажностью воздуха около 100%. Объект ведет преимущественно ночной образ жизни - появления блуждающих огней были зафиксированы в промежуток между полуночью и четырьмя часами.

Для AN-001 характерен таксис как ответ на внешние раздражители. Руководствуясь инстинктами, он движется на голоса, после чего привлекает внимание и удаляется со средней скоростью около 2 км/ч. Взаимодействие с объектом приводит к летальным исходу. Оказываясь с жертвой на расстоянии менее метра, объект проникает в ее тело через глазницу, ноздри, полость внутреннего уха, ротовое отверстие или же любое другое отверстие, в т.ч. поры кожи. Во время вселения жертва может почувствовать минутный дискомфорт и жжение в области живота, похожее на изжогу.
Инкубационный период AN-001, в зависимости от размера и цвета, длится от семи дней до семи десятилетий. По истечении срока объект разрушает физическую оболочку носителя.

Источник: Аномалии



# Объект №: NM-005

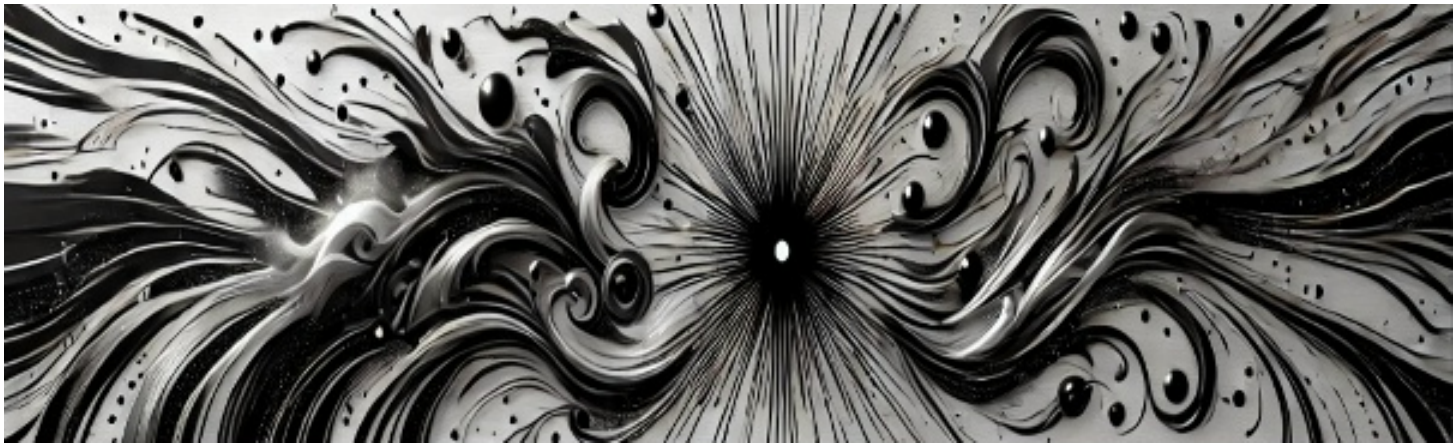


**Объект NM-005**

Описание: NM-005 - банши, они же болотные ведьмы, они же мамы, они же хозяйки. Предположительно духи. Древнее племя могущественных первородных существ, в данный момент обитающее на Болотах в окрестностях Жижей.
Выглядят как призраки белых женщин в развевающихся одеждах, парящие невысоко над землёй. Непрозрачны, однако возникают из тумана и растекаются в молочно-белый туман. В древние времена потеряли всех своих мужчин, а вместе с ними и детей. С тех пор нередко пытаются сделать замену своим детям из людей. Примером "ребёнка" Хозяйки служит Эрик Гром. На Болотах часто можно услышать плач Хозяек по своим детям или крик, за что многие называют их банши, хотя фактически это неправильно. Хозяйки не терпят этого слова, на Болотах его лучше не произносить.
Местные называют их мамами.
Ненавидят людей, за редким исключением из жижевских детей и мутантов, однако целенаправленно на людей не охотятся. Управляют болотными огнями. Обладают собственной природной магией. Воздействию классической магии и физического оружия не поддаются: и заклинания, и материальные предметы проходят свозь них, не причинив вреда. На время их можно прогнать с помощью патронуса, однако это чревато появлением огоньков. При встрече с Хозяйкой единственно верное решение — медленно отступать, проявляя всю возможную вежливость.
Хозяйки жили на территории Королевства ещё до того, как остров откололся от материка и задолго до того, как единый остров Аварен разбился на архипелаг обычных и летающих островов. Им поклонялись и приносили жертвы. Старинный жертвенник внутри ствола Древа и сейчас стоит где-то в глубине Болот. Пройти к обиталищу Хозяек без их ведома или помощи их слуги друида — невозможно.

Источник: Немертвое

## Правая Меза — День 3



### День третий

#### Место

Большие Небочесы, год 1957

АПЧХИ

**Основные события:**

- На улице был настоящий праздник, День города. Праздничное шествие должен был завершить кортеж с Прыткой. Эту информацию успел выяснить и Макс Вебер.
- Все невольные участники из Незримого поделились на две группы: те, кто был за уничтожение артефакта и попытку изменить будущее, и те, кто был против этого (ибо это поменяет временные линии).
- Не став дожидаться решения своих сопровождающих, Вебер вынул (непонятно откуда у него взявшуюся) магическую бомбу времен НКВД и напал на кортеж. Именно он стал виновным во взрыве устройства в тот день. Мощный взрыв потряс всю площадь. Город уже не мог стать прежним. Исторический круг замкнулся.
- Защитные чары уберегли студентов Незримого от участи всех, находившихся рядом со взрывом. Добравшись до одного из трамваев, они смогли вернуться в свое время.

#### Факты

**МОТИВ**
Вебер имел свой мотив вмешаться в историю. Из-за аномалий его друг маг потерял все. Он ненавидел это устройство всей душой.

**НКВД**
К этому моменту НКВД уже не существовало в том виде, в котором их встретили Незримовцы в 1935 году. Сейчас это было "Возрождение", что вышло из организации, продолжая изучать магию, но не имея уже такой власти. Однако, многие, не зная данного факта посчитали, что устройство сопровождал именно член НКВД, одетый в черное и в маску, чья татуировка ворона на шее полностью совпадала с татуировкой членов НКВД.

**НАСТОЯЩИЙ ВИНОВНЫЙ**
Истинная причина событий 1957 года была раскрыта в квесте 2024 года.



## День третий

### Место

Старые развалины
Авалон

**Основные события:**

- Трамвай перенес их в библиотеку в Жижах в настоящее время, где их уже ждала Милда.
- Она сразу включила старую запись радиоэфира Эврики, где рассказывалось о событиях после взрыва. Они ничего не изменили.
- Оставалась лишь надежда, что они смогут исправить все здесь. И это можно было сделать лишь зная правду, зная как все случилось. Милда ждала их на следующий день.

### Факты

> **ВТОРОЕ УСТРОЙСТВО**
> Вместе с устройством в Жижах взорвалось и второе устройство, которое уничтожило полностью остров, где находилась Школа Святого Птолемея. Это привело к последствиям, ставшим причиной другого квеста.
> **ЭВРИКА**
> Эврика - тетя Милды. Ее судьба также будет раскрыта в одном из других квестов.
> **МЕМОРИАЛ**
> В Жижах есть мемориал, к которому отвела Милда всех после возвращения: "Жухлые цветы, настоящие и искуственные, дохлые вороны — то ли специально убитые, то ли уже принесенные мертвыми, то ли некогда бывшие живыми, исписанная разными маркерами и красками стена. "Вебер". Вебер. Максим. Мы помним. Макс. 1957. Возрождение помнит.



## День третий

### Место

Большой зал
Незримый Университет о. Буян

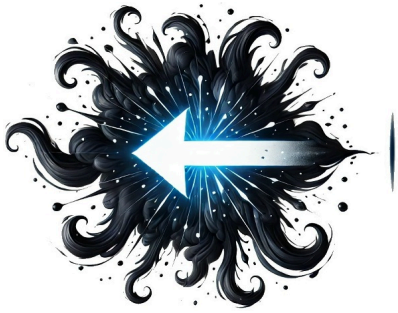
**Основные события:**

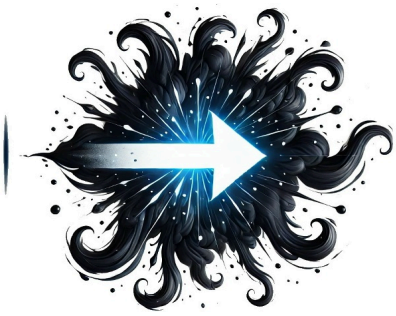
- По просьбе господина Невструева Рудольф принес три папки засекреченных архивов.
- Оставшиеся в настоящем студенты и выпускники расшифровали данные и получили доступ к трем записям, которые давали информацию о произошедшем.

- Все участники путешествия в прошлое наконец-то вернулись домой.

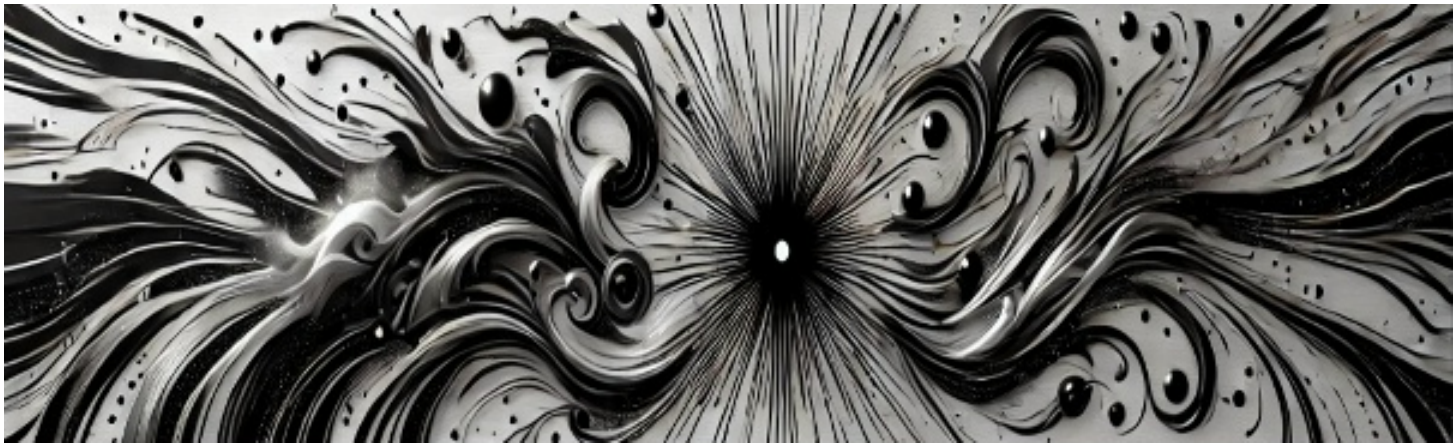
## Факты

**ПОЛУЧЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ**
ur161 - ссылка на базу знаний
ur162 - ссылка на базу знаний
ur163 - ссылка на базу знаний
**РЕАКЦИЯ ГОСПОДИНА НЕВСТРУЕВА**
"Побледневший и разом осунувшийся, он, казалось, вспомнил или узнал что-то такое, что знать не хотел, отрицая всю возможность существования узнанного факта."





# Правая Меза — День 4



## День четвертый

### Место

Большой зал
Незримый университет о. Буян

**Основные события:**

- Всех способных продолжать приключения разделили на 4 группы: три отправлялись устанавливать артефакты, чтобы создать защитный купол над Жижами. Четвертая группа отправлялась в старую столицу чинить Прытку.



## День четвертый

### Место

Главная городская площадь
Авалон

**Основные события:**

- Вместе с Фенидией группа отправилась в новую столицу. Местом расположения был выбран старый неработающий фонтан, а самим артефактом стало пресс-папье, представляющее собой лягушку в камне.
- Идея установки барьера нравилась не всем. На группу напали лепреконы, один из которых стащил камень и проглотил его. Пришлось вновь вступить в перепалку с юркими созданиями.
- Установив камень в нужное место они направили свою магическую энергию в него, активируя портал. В тот момент, когда погода стала ухудшаться под воздействием Прытки. Великий артефакт засиял, отправляя энергию в небо.

### Факты

**ВЕЛИКИЙ АРТЕФАКТ**
Великий артефакт: Пресс-папье из учительской. Побывавшее внутри лепрекон. Приклеенное на скользкий леденец в сломанном фонтане. Так и живут эти странные люди в этом странном королевстве.



## День четвертый

### Место

Великие Грязи
Авалон

**Основные события:**

- Второй артефакт было решено установить в Грязях на набережной. Группу сопровождала Елена Лис. Артефактом должна была стать чашка, установленная между статуями правителей островов.
- Участники группы вошли в реку, собирая энергию и отправляя ее в артефакт, но удар пришелся не по чашке, а попал в статую Рейнера Высокого, который ожил и напал на магов.
- Расправившись со статуей, конь, на котором он восседал, не при помощи магии, вернулся на место, возвращаясь в неживое состояние. Теперь ему предстояло стать артефактом.



## День четвертый

### Место

Волшебный лес
Авалон

**Основные события:**

- Милюля также попала под воздействие Прытки, постепенно становясь из русалки человеком, а подобный поворот ей не нравился. Это было главной причиной, почему та согласилась помочь Незримовцам. Она ждала их в лесу.
- Не без приключений, разбираясь с огромными местными улитками и насекомыми, они все-таки добрались до клада, где нашли машинку для закрутки консервов, что зарядили магической силой.
- Все три артефакта в одно время начали действовать, создавая купол и мешая Прытке воздействовать на все вокруг.



## День четвертый

### Место

Старые развалины
Авалон

**Основные события:**

- Последняя группа вместе с господином Невструевым добралась до Жиж, где их встретила Милда. Она повела их к сломанному артефакту, купол над которым был поврежден. Раньше его еще можно было контролировать, после сила измененного октарина вырвалась, вызывая новые аномалии и смерти.
- Сами Незримовцы смогли увидеть какое влияние оказывало устройство на магов, ведь Милда продемонстрировала свое настоящее лицо. Прытку нельзя было починить. Но ее можно было накрыть новым куполом, созданным из огромного количества заклинаний магов-участников этой экспедиции.
- После того, как прибор был заключен в купол к ним вышел Адам. За планом с Прыткой и путешествием в прошлое стоял именно он.
- Все участники группы были перенесены в здание Института.

### Факты

**ПОВРЕЖДЕНИЕ П.Р.Т.К.А.**
Повреждение купола произошло во время "восстания" стихий, в момент спасения дракона и тушения пожара в оранжереи Жиж во время годового квеста 2014 года. Сама сила Прытки являлась и первопричиной всех событий того года. "Мы, видимо, первый раз столкнулись с ней несколько лет назад, только вот кто бы знал, что это она. Тогда у нас бушевала погода, и чуть не упал Буян, не удержавшись. Мы записали это на собственную совесть, якобы, превышали допустимые магические уровни силы. Тогда, несколько лет назад, все тоже началось в Жижах. С пожара."
Стихийный квест — День 2
**ДЖОН ДОУ**
Объект №:JZ-002 - Адам Кадмон
16 - БО - Он вам не Кадмон - статья
**ДНЕВНИК ДОУ В БОЛТЛИВОМ СФИНКСЕ**
33. 6792. 272



## День четвертый

### Место

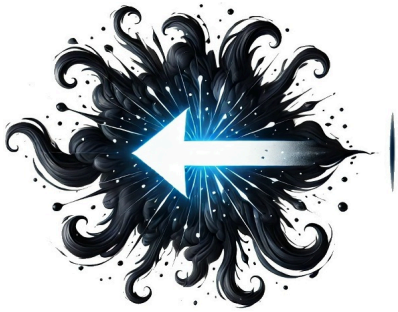
Ректорат Мезы
Правая Меза

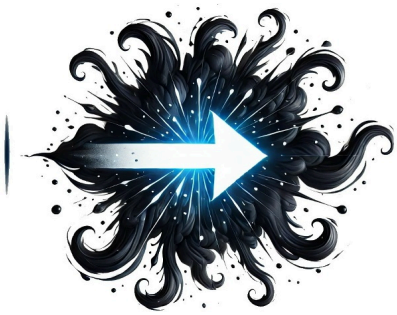
**Основные события:**

- Пока студенты были в столовой, пытались прийти в себя и вызвать помощь от других групп, Адам и Янус вели беседу не так далеко от них.
- Адам рассказал, что после разрушения купола при попытке изучить и стабилизировать Прытку он потерял всех своих людей из организации "Возрождение", которое он возглавлял какое-то время. Сейчас ему нужны были сильные маги, чтобы начать все заново. И такими магами должны были стать те, кто был в столовой, воспитанные и наученные ученики Незримого университета.
- Ян ничего не ответил, но попросил отправить к его ученикам. Нужно было что-то им сказать.

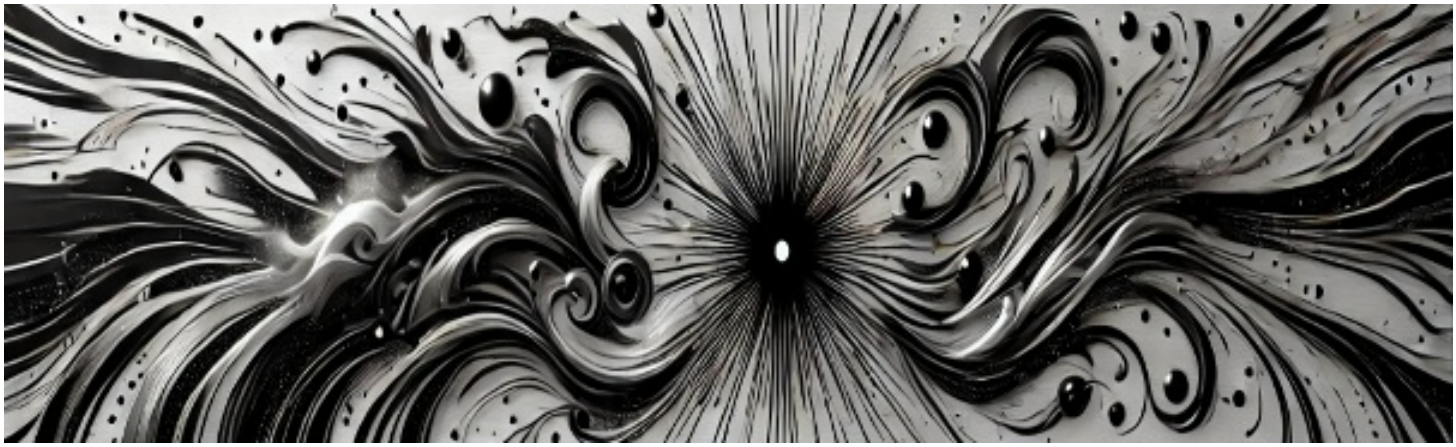
## Факты

> **ВОЗРОЖДЕНИЕ**
> "Возрождение должно было стать организацией, которая сделала бы острова лучше (в радужных мыслях). Они установили первый саркофаг и хотели восстановить Институт. Но все пошло совсем не так. Исследования "Возрождения" были ценны. Аномалии островов, геном волшебства, артефакты, магия городских массивов были куда важнее для современности, чем прорицания и какое-нибудь узмс. После НКВД осталась масса ценного материала. Маги "Возрождения" были величайшими магами Королевства. Поработать у них надо было разве что над методикой. Студенты и выпускники Незримого не стали бы выдирать оборотням клыки или жечь магов клеймами. Они бы работали иначе."





# Объект №:JZ-002

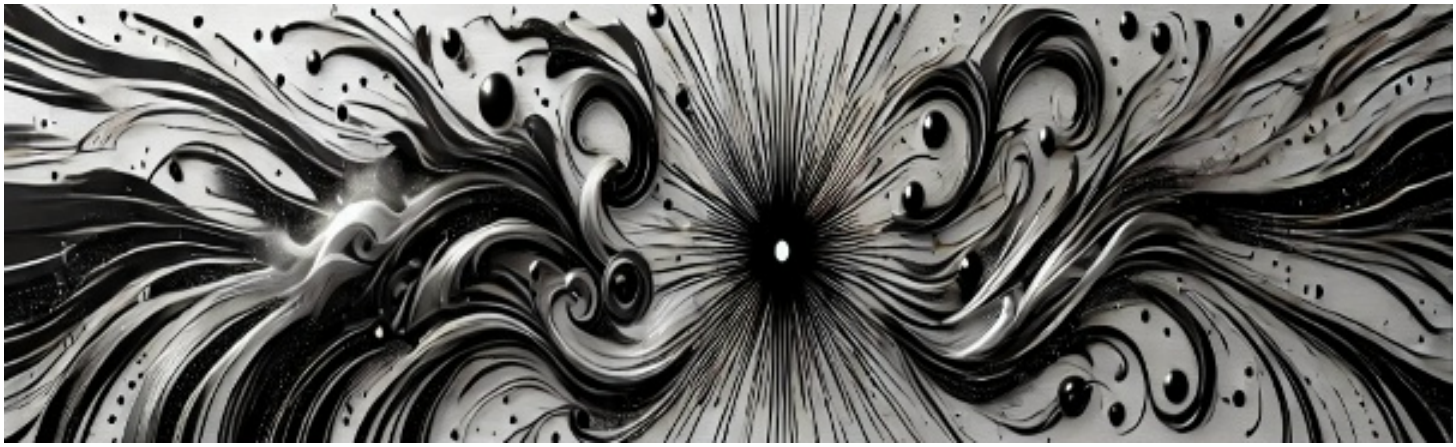


**Адам Кадмон**

Класс объекта: Желтый
Описание: JZ-002 - это мужчина-европеоид арийского типа сложения. Рост субъекта - 175 см. Субъект так же известен как Джон Доу, что является псевдонимом Адама Кадмона, лидера упраздненной организации "Возрождение".
Адам Кадмон родился ██.██.1927 г. в королевской резиденции династии Таллэ на Авалоне. До 1935 г. рос в стенах школы для трудновоспитуемых волшебников "Гвидон", где работал его отец Ян Невструев. После закрытия школы и ареста отца НКВД, вместе с матерью бежал в 1988 г. в Большие Грязи, где прошло детство и юношество субъекта. Долгое время работал пекарем в одной из кондитерских грязевого курорта.
После совершеннолетия примкнул к организации "Возрождение", вышедшей из распавшегося НКВД. Несколько раз награждался орденом ворона за особые заслуги и следование общественным идеалам. В ████ г. занял место главы "Возрождения" и начал вести собственную политику. Занимался научными исследованиями, в т.ч. поисками наиболее выгодного способа объединения магии и магловских технологий. Неоднократно совершал попытки заново открыть разрушенный Институт Больших Небочесов, однако раз за разом претерпевал неудачу. В ходе последнего эксперимента, во время которого сотрудники "Возрождения" восстанавливали поврежденный саркофаг на ПРТКА, из-за несчастного случая лишился последних членов организации, остался один.
Субъект с июля 2016 по июль 2018 года был заперт в стенах института Правая Меза Яном Невструевым за предпринимаемые попытки шантажа и угрозы жизни сотрудникам Незримого Университета. В последствии был освобождён благодаря аномалии, связанной с перемещением во времени. В настоящий момент является сотрудником с уровнем доступа [ЗАСЕКРЕЧЕНО].

Источник: Живое

# Возрождение

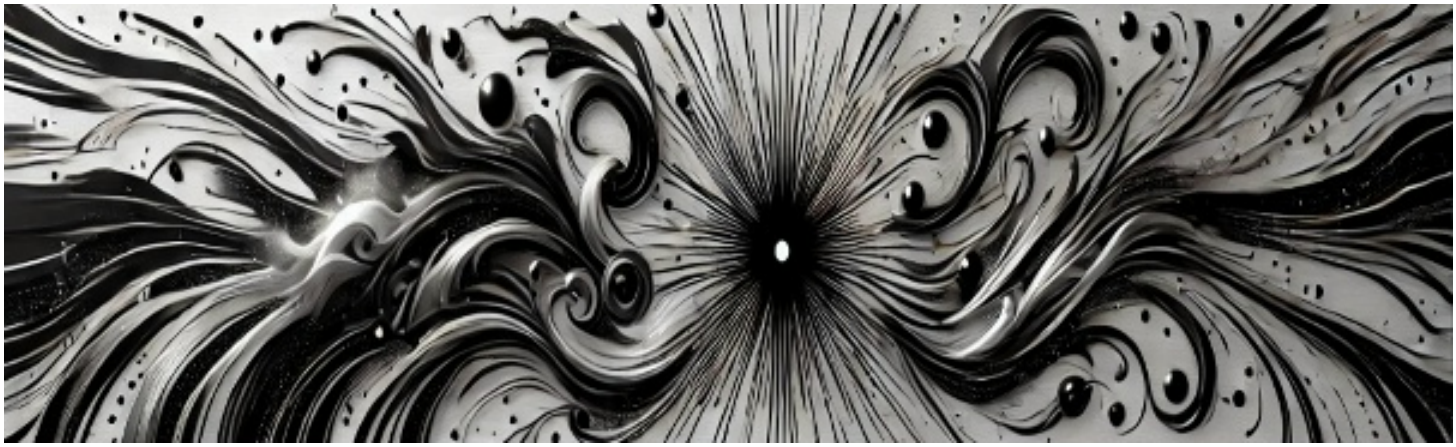


**ВОЗРОЖДЕНИЕ**

Освежить память о НКВД: ur162
После распада НКВД возникает организация "Возрождение". Оно продолжало дело именитого "родителя", но уже куда более скрыто и осторожно. Деятельность свою они развернули в Больших Небочесах, взяли под шефство местный институт изучения магии и каким-то непостижимым для адекватного взгляда способом стали весьма почетной и уважаемой на островах организацией.
Одним из их проектов был знаменитый ПРТК, прибор контроля за погодой, разрушение которого привело к катастрофе в Б.Небочесах, превративших их в известные нам сейчас Жижи.
Остатки организации Возрождение, сильные маги, наложили на Прытку сдерживающий саркофаг, снизив аномальную активность до приемлемого уровня. Однако (квестово летом 2015 года) саркофаг был повреждён в результате спасательной операции – студенты Незримого Университета пытались вытащить застрявшего в руинах оранжереи на территории Жижей дракона. Саркофаг надломился. Волшебники Возрождения во главе с Адамом Кадмоном попытались восстановить саркофаг, но все, кроме Адама, погибли.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - В

# Правая Меза — День 5



## День пятый

### Место

Институтская столовая
Правая Меза

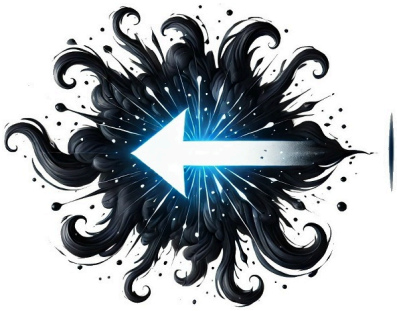
**Основные события:**

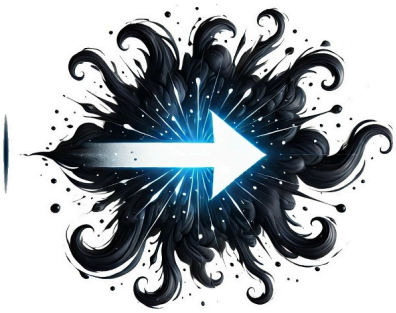
- Вызвать помощь удалось, через открывшийся портал смогли пройти те, кто не попал в руки Адама. Проблема была в том, что не трогать обещали только тех, кого привел сам Адам. На остальных сразу напали местные тени. Они справлялись не плохо, но сил было недостаточно. В этот момент явились Адам и Ян.
- Кадмон не упустил момент для "шантажа", пообещав спасти всех, если Янус согласиться на сделку. Господин Невструев же сделал свой выбор. Забирая магические силы (временно) у всех участников событий, а также сплетая силу трех артефактов, было создано мощное заклинание, привязавшее Кадмона к зданию Института.

### Факты

**НАЧАЛО ПРАВОЙ МЕЗЫ**

"Я дам тебе, что ты хочешь, Адам, но и ты дашь мне кое-что. Заклинание привязывает тебя к Мезе. Ты не выйдешь из здания, не взлетишь и не телепортируешься. Ты в его стенах, пока жив. Мои дети купили тебе страховку жизни. В этих стенах ты будешь вечно."





# Квесты 2017 года — Островные Боги и Раха

### Островные Боги

**Даты проведения**: 18.06.2017-22.06.2017
**Ссылка на статью в Бритве**: 4 - БО - Братство Кольца
**Приглашение**: https://vk.com/wall-16363716_871
**Анонс**: Праздник в храме Куа'хаджах и без приключений? Здесь так не работает. Кто знал, что помощь в восстановлении кольца Атлакамани приведет к таким последствиям и к новым знакомствам с божественным?

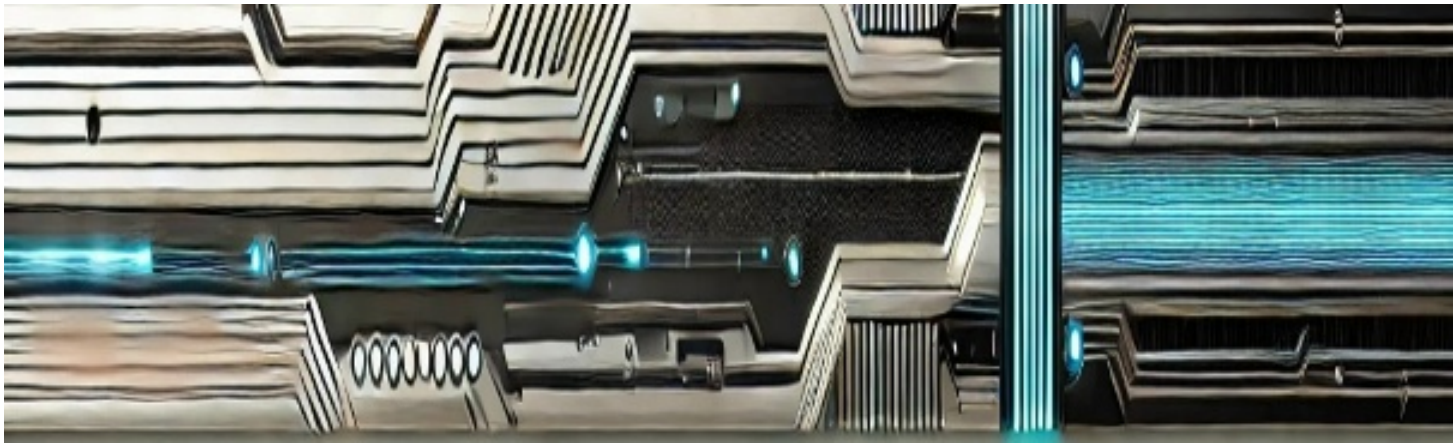


### Хронология

Островные Боги — День 1
Островные Боги — День 2
Островные Боги — День 3
Островные Боги — День 4
Островные Боги — День 5

### Раха

**Даты проведения**: 19.07.2017-22.07.2017
**Ссылка на статью в Бритве**: 5 - БО - Мечтают ли андроиды о медовиках
**Приглашение**: https://vk.com/wall-12127708_764
**Анонс**: Приключения, начавшиеся в храме Куа'хаджах не закончились. Взрыв Прытки повлиял не только на Большие Небочесы, но и на острова Корги и дружественную школу. Но действительно ли всё сгинуло на морском дне? И какие тайны хранит в себе Конклав Эниак?



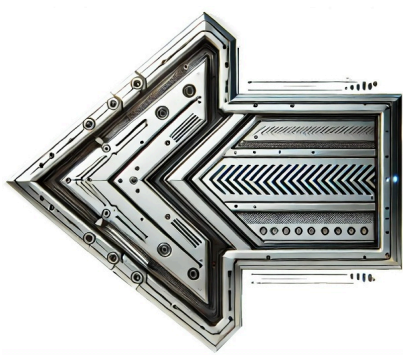
**Хронология**

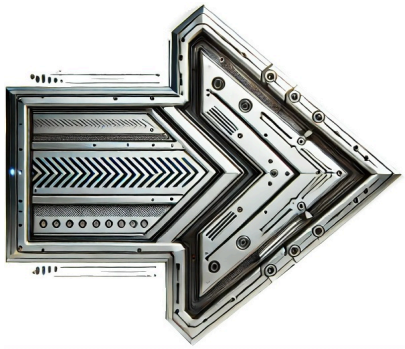
Раха — День 1

Раха — День 2

Раха — День 3

Раха — День 4





# Островные Боги — День 1



## Начало

### Место

Трактир "Томатный сок"
Авалон

**Основные события:**

- За несколько дней до начала событий произошла встреча Эрика Рыжего и Вивьена Зачари в трактире.
- Договоренность о создании точной копии кольца Атлакамани, но без магических свойств.



## День первый

### Место

Храм Куа'хаджах
Авалон

**Основные события:**

- В храме Куа'хаджах состоялся праздник, на котором присутствовали сотрудники Мезы.
- Воспользовавшись большим количеством людей и мероприятием, Эрик Рыжий смог подменить настоящее кольцо Атлакамани копией, замечая, что из оригинала были вытащены драгоценные камни.
- В это время к сотрудникам Мезы подошел брат Йеремия, представляющий Конклав Эниак, с предложением членства. Несколько расплывчато рассказав об ордене, он попросил обдумать предложение и рассказал, что связаться с ним можно через компьютер Незримого Университета.
- В это время Эрик встретился с маленькой девочкой, лет десяти. Она поведала, что камни забрали и спрятали, дав подсказку, где начать поиски.
- Эрик заручился поддержкой Мезюков.

### Факты

**ХРАМ КУА'ХАДЖАХ**

Ныне уничтожен.

Крупномасштабный религиозный храм островов. Храм Куа’хаджах поражала своей совершенно немыслимой архитектурой и ещё более непостижимым сознанием. Находилась на парящей скале недалеко от Хумгата. Женского пола.

**КОЛЬЦО АТЛАКАМАНИ**

Атлакамани (исп. Atlacamani) — ацтекская богиня штормов и ураганов, берущих начало в океане. Считается одной из ипостасей Чальчиутликуэ. Чальчиутликуэ, Матлалькуёйе — в мифологии ацтеков богиня пресной воды, озёр, морей и рек и крещения. Почиталась также как богиня плодородия и покровительница деторождения.

Ее кольцо было похищено Ненеми, желавшей стать Богиней.

**ЭРИК РЫЖИЙ**



## День первый

### Место

Большой зал
Незримый Университет о.Буяна

**Основные события:**

- Оказавшись в Незримом, сотрудники начали выяснять информацию о Конклаве, услышанную от Йеремии. К сожалению, информации нашлось не особо много. А также информацию о фоморах-лисах, которые должны были помочь с поиском камней для кольца.
- Для помощи в поисках Доминик МакАлистер предложил передать Эрику компас, который мог привести к тому, что хотелось найти больше всего.
- Патрик МакАлистер самостоятельно изучил деятельность Конклава. Не найдя ничего негативного про данный орден, было решено связаться с братом Йеремией для получения большей информации. В ответ он получил приглашение к обучению в технологическом учебном заведении и последующей работе на его благо.

### Факты

**ГЕКС**
Искусственный Интеллект, с которым можно пообщаться, написав в сообщения группы Правой Мезы. Пишет с обилием точек, так как утверждает, что перфокарты у него делаются из переработанных листов с домашними работами студентов, точки из которых никуда не деваются. Гекс работает на основе муравьиной фермы и может поговорить практически на любую тему и ответить на любой вопрос.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Г

**ФОМОРЫ**
Фоморы.
"Рысы живут у границы с Жижами. Волки живут на краю, видимо имеется в виду границы ближе к Малым Небочесам. Лисы и медведи будут либо ближе к центру, либо берегам."

# Фоморы



**Фоморы**

Оборотни, проживающие на территории Волшебного Леса Авалона. Делятся на четыре племени: волки, лисы, медведи и рыси. Волки из них самые социализированные (представителями являются владелец трактира "Томатный Сок" Тэм Пендрагон и его сын Нанду Чайки). Так же студентам Мезы известны фомор-медведица Урса, начальник стражи Рудольфа Ослепительного Виверн Бликса (не чистокровный фомор-рысь), чернобурый фомор-лис Юлсаре и рыжая лиса с Хеи Шуи, которая пока не представилась.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Ф
Подробнее: 32 - 4 племени



# Островные Боги — День 2



Приглашение

## День второй

### Место

Волшебный лес

Авалон

**Основные события:**

- Погода в этот день была особенной, применять колдовство можно было лишь один раз за весь день. Рассчитывать приходилось лишь на свои физические силы и ум.
- У входа в лес ждал Эрик с компасом Ника. Обсуждая всю информацию о лисах-фоморах, они продвигались вперед, пока Рыжий не стал слышать шепот, складывающийся в одно слово: "Тамас".
- Постепенно другие начали видеть то, чего не было: кошмарную реку из крови, что приближалась к ним, маленькую девочку, залитую кровью. И так было до тех пор, пока все не исчезло. Кто-то увидел силуэт Адама Кадмона, что пытался предупредить их не идти дальше.
- Наконец к ним вышел мужчина, представитель лис-фоморов. В итоге они заключили сделку: обмен компаса на камень, что хранился у них и помощь в поисках других.
- У статуи Тамас они забрали жемчужину. А ночью одна из сотрудниц увидела путь к другому камню в пустыне Женовы.

### Интересные моменты

**ТАМАС**

Тамас

"Богиня начала и утренней зори, цветения и рождения, первого шага и первого греха. Чистоты и природы. Мы последние служители Тамас. Мы любим ее, а она любит нас. Лисы. Мы ее тотем. Потому что лиса - это не только символ хитрости и бешенства. Это знак женщины. Ведьмы. И знаний. Сокровенных знаний."





# Тамас



**Тамас**

Тамас - Богиня рассвета, начала, детства, зарождения и чистоты. Младшее (первое) воплощение Триединого Бога. Тамас принимает вид маленькой девочки с рыжими волосами и лисенком на руках.
Считается самой жестокой ипостасью Триединого Бога, милость которой заслужить очень сложно. Привыкла к кровавым жертвоприношениям.
Священное животное: лиса.
С древности культу Тамас служили фоморы-лисы - это опасное племя островных оборотней, которые не гнушаются убийствами и прочими преступлениями и обладают огромными магическими умениями. Лис-фоморов не любят и боятся на островах, но племя от этого только в плюсе.
Алтарь Тамас находится в Волшебном Лесу на территории лис и представляет собой как место для молитв, так и место для жертвоприношений. Это небольшая поляна, в центре которой расположена статуя богини с лисенком на руках. По бокам от статуи густо растет акалифа - малиново-красный пушистый цветок. Позади него расположено место сохранения костей от жертвоприношений.
Неизвестно доподлинно, каким характером при общении с людьми обладает богиня, так как нет точной уверенности, что она встречалась сотрудникам Мезы хотя бы раз лично.

Источник: HPPO - 1-1-Тамас

Тамас Кровавая Лисица Антлацклипокка, Ребенок и Начало, Война и Неукротимость
Богиня рассвета, начала, детства, зарождения, войны, ярости и чистоты. Первое воплощение Триединого Бога. Храм ее находится в Волшебном Лесу в селении лис-фоморов, которые поклоняются ей с древнейших времен. Тамас принимает вид маленькой девочки с рыжими волосами и лисенком на руках. Считается самой жестокой ипостасью Триединого Бога. Привыкла к кровавым жертвоприношениям.
Священное животное: лиса. Растение: акалифа.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Т



# Островные Боги — День 3



Приглашение

## День третий

### Место

Пустыня Женова

Авалон

**Основные события:**

- Жилище Кетцаля пряталось в буре посреди пустыни, к которому вели три ориентира, увиденных во сне.
- Проход в царство Бога был наполнен загадками и головоломками.
- Служители Кетцаля встретили путешественников, как почетных гостей. Однако и по пути к Богу пришлось дальше радовать его, отвечая на загадки в очередной раз.
- В итоге Кетцаль отдал камень (о котором не знал, забыл или сделал вид?) в обмен на поцелуй от каждого из присутствующих.
- Последняя подсказка звучала так: "Третью побрякушку вы найдёте за горами, за лесами, далеко, но близко, там, где не гуляют кошки, где царит тишина."

### Факты

**КЕТЦАЛЬ**

Кетцаль - Солнечный Ацклаллипокка, Цветущая Ацлаклипокка, Жизнь и Солнце, Любовь и Рождение.

**ИРЖИ**

"Я придумаю, как тебе молиться, - сказал он уже ушедшему Кетцалю и побрел к выходу. В голове роилась тысяча мыслей, их хотелось разложить по полочкам без посторонних рядом".





# Кетцаль



**Кетцаль**

Кетцаль - Божество жизни, полудня, любви, полноты, счастья и плодородия. Среднее воплощение Триединого Бога. Само божество выглядит, как андрогинный человек 20-25 лет: пол его не угадывается. В зависимости от предпочтения верующих, к нему можно обращаться и как к мужчине, и как к женщине.
Считается добрым и странным богом, не требующим особых подношений, но на абсолютное добро от него рассчитывать не нужно - все же, это бог жизни, а та не всегда отличается безоблачными днями.
Священным животным является зеленая птица квезаль.
Ранее был самым почитаемым богом из всех трех лиц Триединого, но со временем стал самым забытым: Кетцалю редко молятся, и от одиночества он стал еще страннее, чем был раньше. Возможно, именно этим обусловлена действительно необычный быт нашего Королевства, жизнь в котором никак нельзя назвать образцом адекватности.
Храм и жилище Кетцаля находится в пустыне Женова, но обнаружить его самостоятельно практически невозможно. Если Кетцаль сам не захочет, вы никогда его не найдете.
Храм представляет собой нечто похожее на абсурдно-фантасмагоричную виллу с бассейном, ворохом странных предметов, наложницами, наложниками, мелкими собачками, воздушными шарами и игрушками. Все это является не настоящими объектами, а волей бога - он просто захотел, чтобы оно было вокруг него. Возможно, так Кетцаль чувствует себя менее покинутым.
Кетцаль достаточно общительный, если не сказать - изголодавшийся по общению. Он нуждается в верующих и в прихожанах, но не хочет силком запирать людей в своем храме. Встретить Кетцаля очень сложно, студентам Мезы он показался лишь однажды.

Источник: HPPO - 1-1-Кетцаль

Солнечный Ацклаллипокка, Цветущая Ацлаклипокка, Жизнь и Солнце, Любовь и Рождение.
Бог жизни, полудня, любви, полноты, счастья и плодородия. Среднее воплощение Триединого Бога.
Храм его находится в Пустыне Женова. Сам бог выглядит, как андрогинный человек 20-25 лет: пол его не угадывается. В зависимости от предпочтения верующих, к нему можно обращаться и как к мужчине, и как к женщине. Священным животным является зеленая птица квезаль.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# Островные Боги — День 4



## День четвертый

### Место

Большой зал

Незримый Университет о.Буяна

**Основные события:**

- Во время пребывания в старом университете Мезюки встретились с Янусом, который помог решить загадку Кетцаля. Но вот информацией о Конклаве Эниак он не обладал. Этот вопрос решили отложить на более позднее время.

### Факты

> **ПРОХОД В ЦАРСТВО КОАТА**
> Проход в царство Коата располагался прямо здесь, на острове Буян. И следы вели к малому двору или Парку Трех Факультетов.
> **ОСТРОВА КОРГИ**
> Острова Корги были на юго-востоке от Авалона, но после катастрофы там больше ничего нет. Там был архипелаг, очень симпатичный, тропический. Волшебной школой, что там стояла, с начала XX века занимался Рихард. В 1957 году там погибли все. Никто не выжил, острова вспыхнули, как спичечный коробок. А после череда погодных аномалий убрала их под воду. Архипелага Корги больше не существует.



## День четвертый

### Место

Парк Трех Факультетов

Незримый Университет о.Буяна

**Основные события:**

- Разгадав замок на статуи кота в дворике, была найдена потайная дверь в Царство мертвых.

- Пробираясь через кухню, странные испытания и речку, сотрудники все-таки смогли добраться до лодки через обрыв, но требовало оплаты ценной вещью.
- Лифт на другом конце обрыва отвез их к Коату. В довольно своеобразную комнату, наполненную мяуканьем котов.
- Из разговора мезюки узнали, что кольцо принадлежало Ненеми, которая была обращена в морского монстра (Кракену), и являлась его возлюбленной.
- Переночевав прямо там, ибо выход из царства был возможен только в дневное время, они смогли забрать последний камень и выйти оттуда с пушистыми друзьями.

## Факты

> **КОАТ**
> Коат - Ночной Шепот Ацклантлипокка, Смерть и Ночь, Окончание и Тишина





# Коат



**Коат**

Коат - Бог смерти, заката, увядания и конца. Старшее (третье) воплощение Триединого Бога. Коат обычно предпочитает вид мужчины средних лет, очень худого и высокого. Темноглаз, темноволос, носит бородку, чаще всего наряжен в какие-то домашние халаты или турецкие рубахи, но на выход предпочитает костюмы. Единственный из воплощений Триединого, у кого есть божественные отношения -- состоит в браке (или просто в любви) с богиней моря Ненеми.
Коат общителен и приветлив, любит гостей и проводит в свои владения небольшие экскурсии. Его дом находится в скале Буян, вход в подземное царство расположен в садике Незримого Университета: необходимо развернуть статуэтку кошки вбок, и тогда перед посетителями открывается вход в подземелья. Само жилище гораздо больше буяновской скалы и состоит из большого количества огромных комнат, где живет Коат, и самого загробного мира, о котором пока нет никаких представлений.
На ресепшене загробного мира сидит демоненок Харон Стиксович Адок, видимо, находящийся у Коата на стажировке.
Священным животным Коата является кот.
Коат любит подарки и подношения в символическом виде - сжигание бумажек с посланиями, любые фигурки кошек и котиков. В принципе, достаточно добродушен и очень легко идет на контакт, но в отношении своих обязанностей принципиален и справедлив.
Со студентами Мезы общался дважды и, в общем-то, вполне вероятно, что будет общаться еще.

Источник: HPPO - 1-1-Коат

Коат Ночной Шепот Ацклантлипокка, Смерть и Ночь, Окончание и Тишина
Бог смерти, заката, увядания и конца. Старшее (третье) воплощение Триединого Бога.
В скале Буян находится и его жилище, и вход в потустороннее царство, где обитают души после смерти. Дом Коата изнутри заставлен ловушками и выглядит устрашающе.
Коат обычно предпочитает вид мужчины средних лет, очень худого и высокого. Темноглаз, темноволос, носит бородку. Очень приветлив и общителен.
Священным животным Коата является кот. Испокон веков все коты после смерти или побега попадают к Коату, где продолжают счастливую жизнь. Отсюда пошло поверье, что на Буяне нет кошек — все они у Коата, который живет не на Буяне, а внутри него.
Коат любит подарки и подношения в символическом виде - сжигание бумажек с посланиями, любые фигурки кошек и котиков.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# Островные Боги — День 5



Приглашение

## День пятый

### Место

Побережье Большого моря
Авалон

**Основные события:**

- Эрик встретил всех желающих завершить историю на побережье.
- Для того, чтобы подманить Кракену и вернуть восстановленное кольцо, нужно было провести ритуал отчищения.
- Получив кольцо Атлакамани, Ненеми смогла наконец-то вернуть свой настоящий облик.
- Узнав довольно трагическую историю Богини, каждый смог увидеть свой собственный грех и сразиться с ним, отчищаясь окончательно.

### Факты

**НЕНЕМИ**
Ненеми - Богиня воды, моря и штормов, покровительница мореплавателей, рыбаков и морских жителей.

**ПОСЛЕДНЯЯ ЖЕРТВА КРАКЕНЫ**
"Развернувшись, медленно пошла она по тропинке в город. Но вдруг, почувствовав что-то, обернулась снова на ребят. И остановила взгляд черных глаз на Доминике.
Ненеми знала, что сегодня он о ней думал, и справедливо считал себя для нее предназначенным по праву очередности, давным-давно выбранной там, откуда каждый год к ней приносили дар. Богиня посмотрела на него ожидаюче и протянула к нему ладонь. Если бы мальчик не пошел с ней, она бы не обиделась. Все же, больше она не была Кракеном, и жертвоприношения с этого дня должны были прекратиться. Но Ник мог бы стать последним, кто пробудет с ней ночь до того, как она вернется к Коату."



## День пятый

### Место

Храм Куа'хаджах
Авалон

**РАЗРУШЕНИЕ ХРАМА**

"Храм Куа'хаджах рушился. Все началось с золотистой черепицы, она слетела с крыши, как сухая листва, и осыпалась вниз на скалу, на которой стоял храм. Служители его даже не обратили на это внимание. Но потом вниз за черепицей начали падать статуи и верхние этажи. С грохотом оползали кирпичи со стен, колонны валились вниз, как фишки домино.

Из ворот храма начали выбегать монахи и жрецы: в синем и в белом, в рваных рясах и в золоте, с выбритыми головами и с бородами, которые нельзя было сбривать с отрочества. Их дом рушился, и было в этом обрушении что-то величественное и страшное, как в летних грозах.

Не все те, кто был в Куа'хаджах, успевали его покинуть.

Но те, кто успел, многие годы спустя говорили о том, что в тот роковой для мелких богов и их культов день на холме напротив островка с Куа'хаджах, стояло трое человек, похожие на семью далеких туристов в этой местности."





# Ненеми



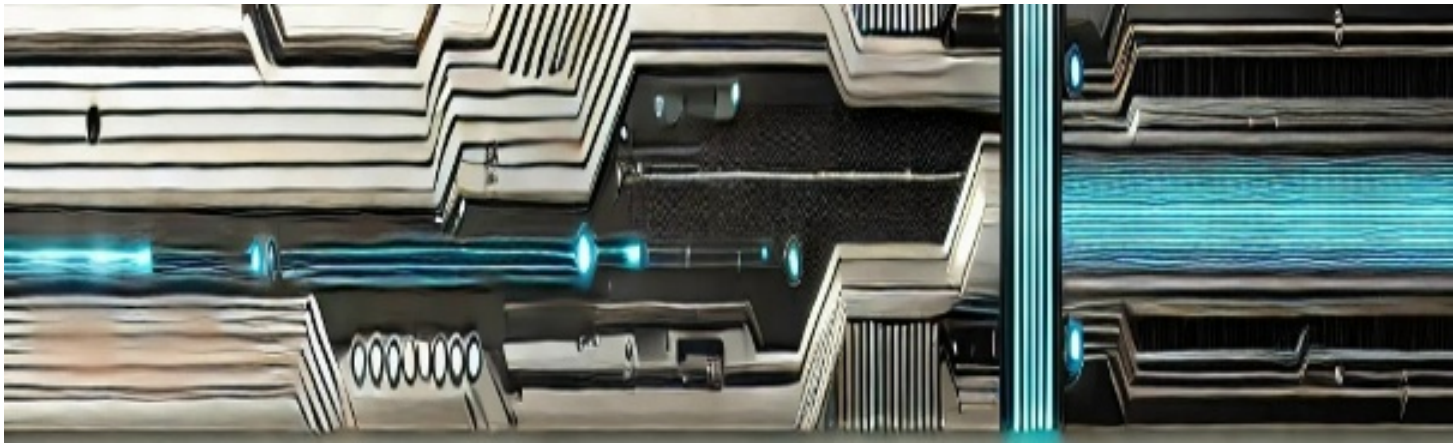
**Ненеми**

Богиня воды, моря и штормов, покровительница мореплавателей, рыбаков и морских жителей. Некогда смертная, она пожелала стать богиней, когда к ней в руки попало кольцо Атлакамани - ацтекской богини штормов. Жители ее деревни прокляли ее за это, после чего Ненеми превратилась в Кракену и жила долгое время на дне морском. Была освобождена из заточения и превращена обратно, вернув себе кольцо. Является возлюбленной Коата - третьего воплощения Триединого Бога. Выглядит, как темнокожая обнаженная женщина, украшенная драгоценными кораллами и ракушками.

Источник: HPPO - 2-1



# Раха — День 1



## Начало

### Место

Заброшенная обсерватория
Правая Меза

**Основные события:**

- Янус и Адам за закрытыми дверями обсуждали информацию о Конклаве Эниак. Она не давала покоя всем.
- К этому моменту единственной информацией о местоположении Конклава являлось то, что они были в районе затонувших островов Корги, где и взорвалось второе устройство "Прытка".
- Было решено разрешить желающим отправиться туда, чтобы узнать больше об организации.



## День первый

### Место

Поместье Бьюкеншир. Пригород Красношапинска
Авалон

**Основные события:**

- Все желающие отправиться в путешествие прибывали в порт Красношапинска. Именно отсюда ходили автоматические лодки в сторону островов Корги до их затопления.
- Последовав совету Адама, что получил накануне, Патрик связался в очередной раз с Йеремией, получив точные координаты нахождения Конклава. И теперь они были введены на панели корабля под названием "Беда" (очень говорившее), отправляясь прочь от Авалона.
- Плыть пришлось довольно долго, а впереди ждала магическая буря, образовавшаяся после взрыва второй Прытки. Одна из молний пробила палубу, и судно начало разваливаться и тонуть.

- Почти в последний момент к терпящим бедствие подплыл подводный аппарат. Их встречал Йеремия собственной персоной. Подводная лодка устремилась вниз.

### Факты

> **РАХА**
> Раха
> «Надеюсь вы понимаете, что я не мог предупредить вас о точной дислокации нашей базы, нашего святилища, из-за возможности, что данные попадут не в те руки. Многие наши разработки секретны и опасны, кроме того, весьма революционны, многие колдуны могут не одобрить... Добро пожаловать в Раху, друзья!»



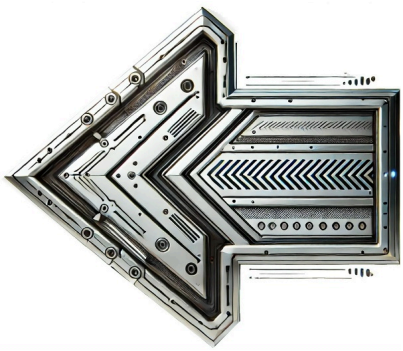
## День первый

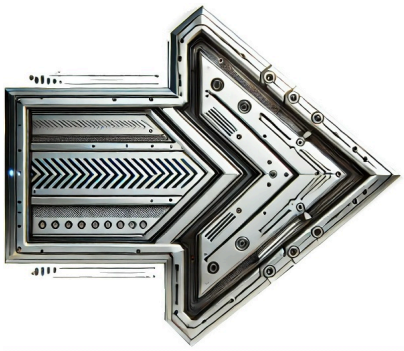
### Место

Подводный город Раха
АПЧХИ

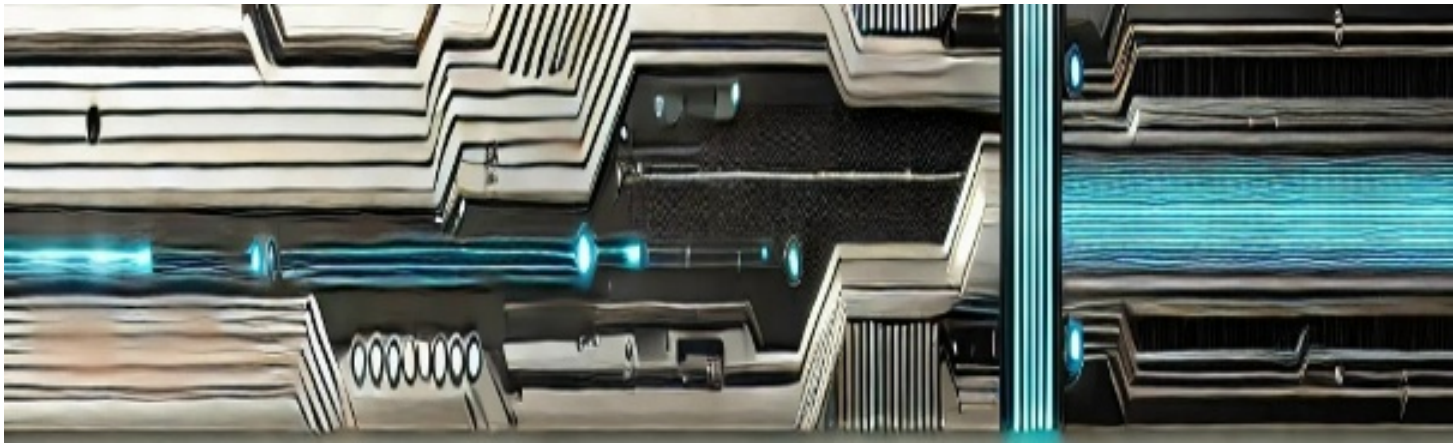
**Основные события:**

- Раха была определенно особым местом. За счет аномалий устройства здесь не работали порталы и связь. Сотрудников привели в комнату отдыха, позволяя отойти от морских приключений, пообещав экскурсию на следующий день и отправить весточку в Мезу, что все добрались в полной сохранности.





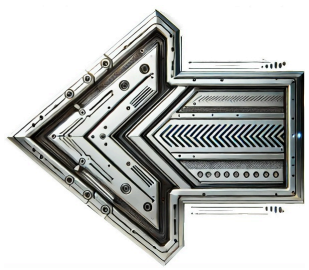
# Раха



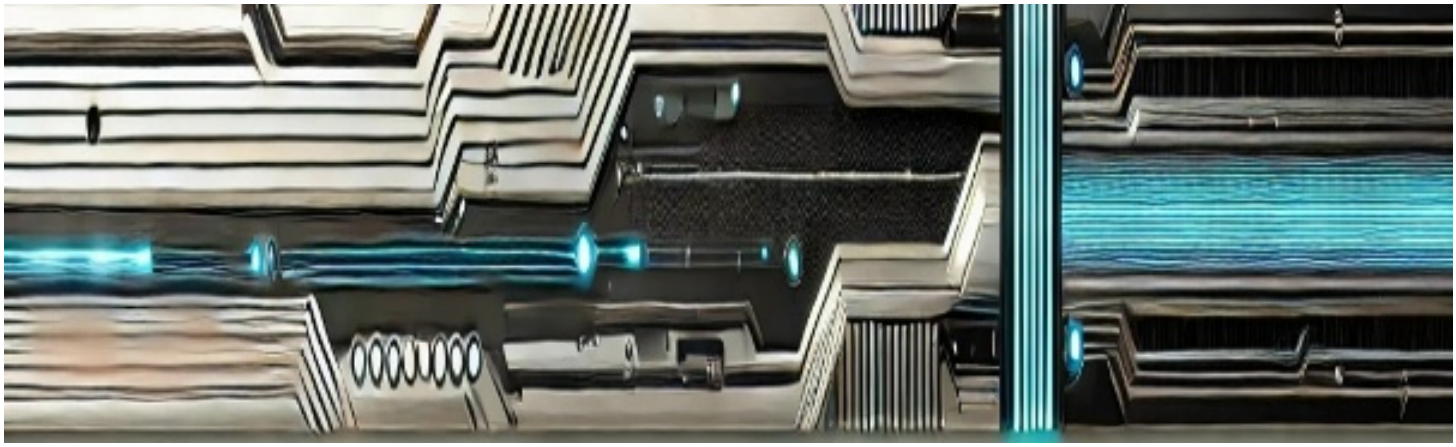
**Раха**

Столица соседних волшебных островов, архипелага Корги. В Рахе располагался крупный порт, Школа Святого Птолемея и многие другие важные для Корги организации и места.
Летом 1957 года Раха была уничтожена взрывом ПРТКА, унесшим жизни всех жителей архипелага Корги и стеревшим его с лица земли.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Р



# Раха — День 2



## День второй

### Место

Подводный город Раха
АПЧХИ

**Основные события:**

- В начале дня сотрудники Мезы смогли познакомиться с братом Малахией, который пришел с угощениями.
- Под вечер явился Йеремия, организовав обещанную экскурсию и рассказывав о целях общения с Мезой.
- В процессе экскурсии для гостей было проведено испытание, целью которого было победить монстра, но далеко не силой. В итоге факторами победы стали добрые слова и человеческое тепло.
- В конце экскурсии им выпала возможность подняться в серверную, святилище Эниак, и поговорить с высшим разумом самим.
- Ночью, усыпленные угощениями, что в начале дня принес Малахия, никто не заметил, как в комнату отдыха пришли люди, забрав выбранные четыре жертвы. Остальных же заперли в комнате, установив глушилки магии.

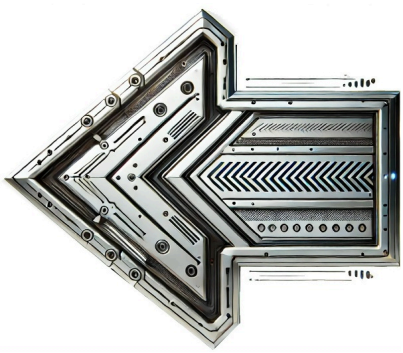
### Факты

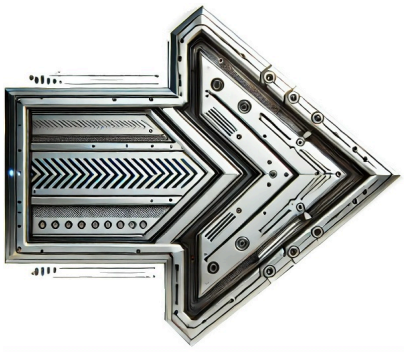
**ОЗВУЧЕННЫЕ ЦЕЛИ**

1. Союзники, многие маги были не слишком лояльны к их культу и связи с магии и технологий.
2. Правая Меза заинтересовала их тем, что они шли наперекор многим в своих исследованиях. Именно сотрудники таких учреждений должны были понять их цели.
3. План создания дополнительной лаборатории в Жижах.

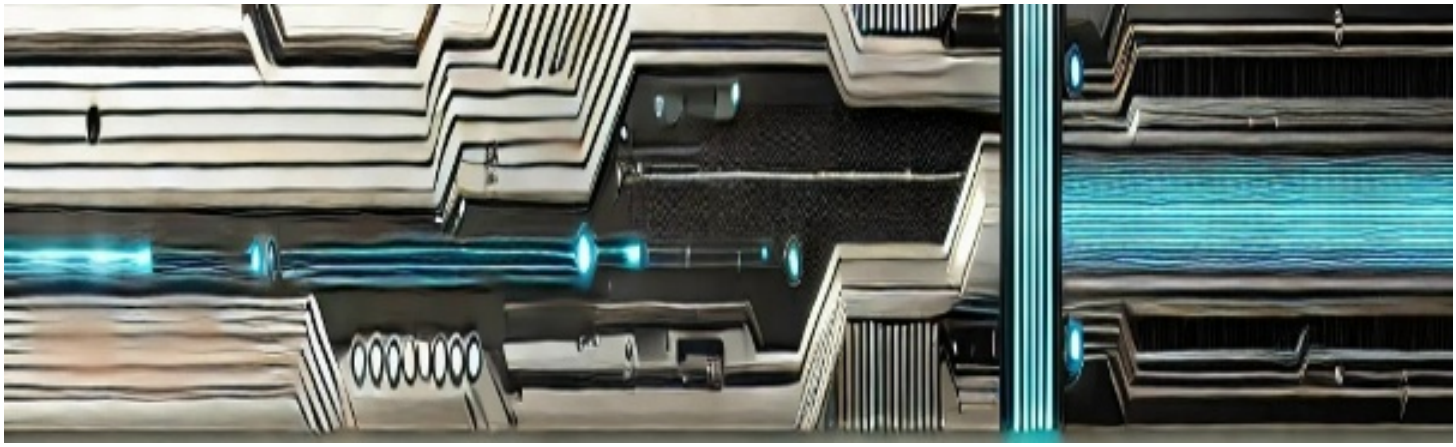
**БОЖЕСТВО ЭНИАК**

Создательница Рахи, демиург, пророк и божество. Высший разум, который работает с конклавом.





## Раха — День 3



## День третий

### Место

Подводный город Раха
АПЧХИ

**Основные события:**

- Поняв, что все это ловушка, сотрудники Мезы безрезультатно пытались выбраться из комнаты.
- Изменить ситуацию вышло лишь под вечер, когда им принесли еду. Вступив в бой с охранниками и победив их, они смогли выбраться. Заодно поняв, что все вокруг являются андроидами, а не живыми людьми.
- У Малахии они получили карту корпуса. Оставалось найти похищенных друзей.
- В итоге раскрылись истинные мотивы привлечения сотрудников Мезы в Раху. Им нужны были новые люди, сильные маги, с которыми можно было проводить определенные эксперименты. Их нужно было "улучшить".
- Чтобы предотвратить подобное вмешательство и отвлечь всех, во всем комплексе отрубили электричество.



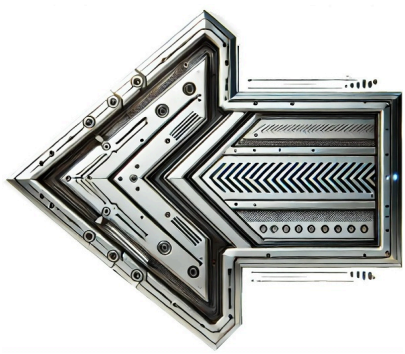
## День третий

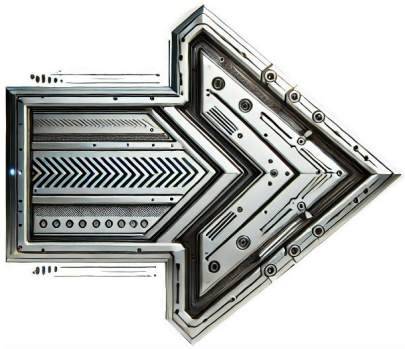
### Место

Лаборатория Рахи
АПЧХИ

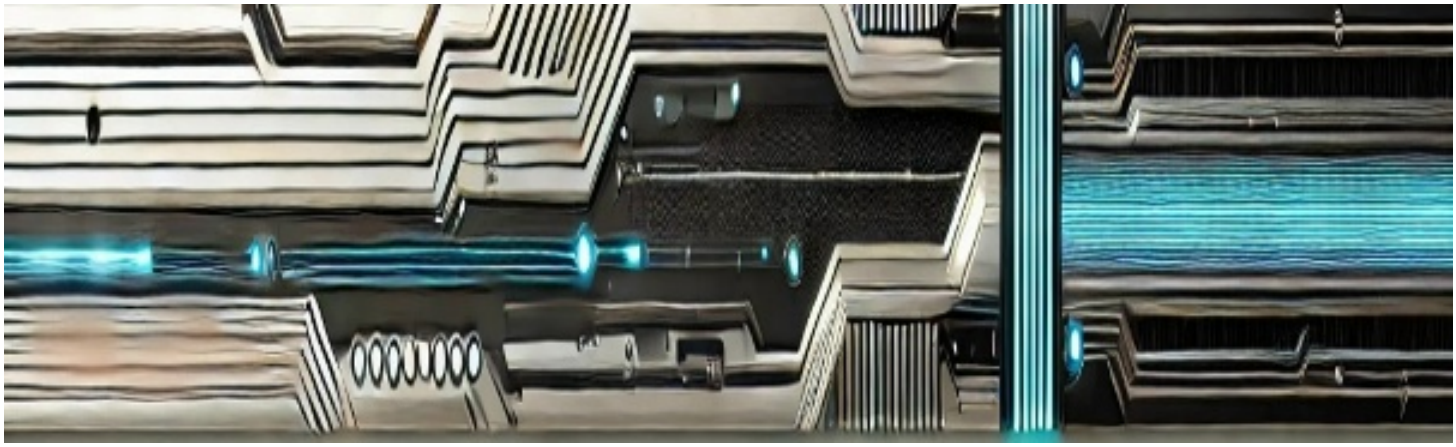
**Основные события:**

- Четверо похищенных в это время находились в лаборатории. Кое-что члены Конклава уже успели сделать со своими жертвами, но на этом останавливаться не собирались.
- Из разговоров было понятно, что части их тел собираются заменить, модернизировать, создать настоящее совершенство и благодаря этому убедить, что их цели верны.
- Во время начала операции в лаборатории гаснет свет. Врач покидает помещение, в то время, как туда врываются оставшиеся мезюки.
- Те, кто был на операционном столе впадают в стазис.





# Раха — День 4



## День четвертый

### Место

Лаборатория Рахи
Подводный город
АПЧХИ

**Основные события:**

- Когда питание было восстановлено, к лаборатории пришел брат Йеремия, пытаясь убедить сотрудников к дальнейшему взаимодействию, уверенный, что он является человеком, а все изменения, что были произведены с другими, делались лишь с их согласия.
- Для подтверждения своих слов он был готов предоставить информацию о стазисе, чтобы вывести всех из этого состояния.
- Переговоры были прерваны несчастным случаем, произошедшим с Йеремией, который дал понять, что он на самом деле тоже андроид. Процесс оказания помощи озвучила голограмма пожилого мужчины по имени Рихард Лоссар.
- Узнав правду о себе и городе, Йеремия встал на сторону "гостей" и пообещал их отвести к Эниак.
- В итоге раскрылась истинная цель существования Рахи. Человеческие тела были слишком слабы и не надежными. Они должны были быть модернизированы, чтобы больше никто не прекращал свое существование.
- Раздосадованный правдой Йеремия отключил Эниак. Город начал переходить на отключение всех систем.
- Запрограммированный батискаф отправился со всеми сотрудниками в сторону Авалона, в то время, как брат Йеремия остался в Рахе.

### Факты

> **РИХАРД ЛОССАР** -
> Лоссар - друг господина Невструева, бывший директор Школы Святого Птолемея
> **ЭНИАК**
> Эниак - центральный ИИ подводного города Раха.
> **ЙЕРЕМИЯ**

> Йеремия Лоссар - будучи спасенным из погибающего города, андроид сыграет не последнюю роль в некоторых приключениях мезюков.



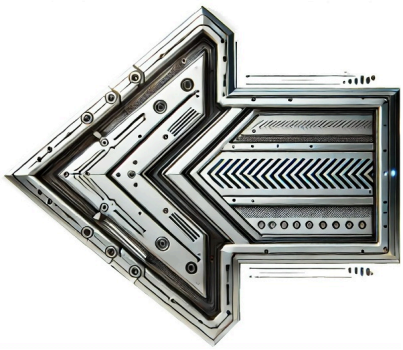
## Завершение

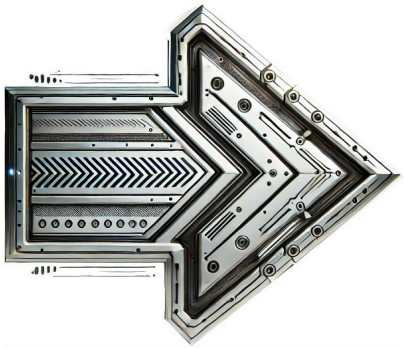
### Место

Подводный город Раха
АПЧХИ

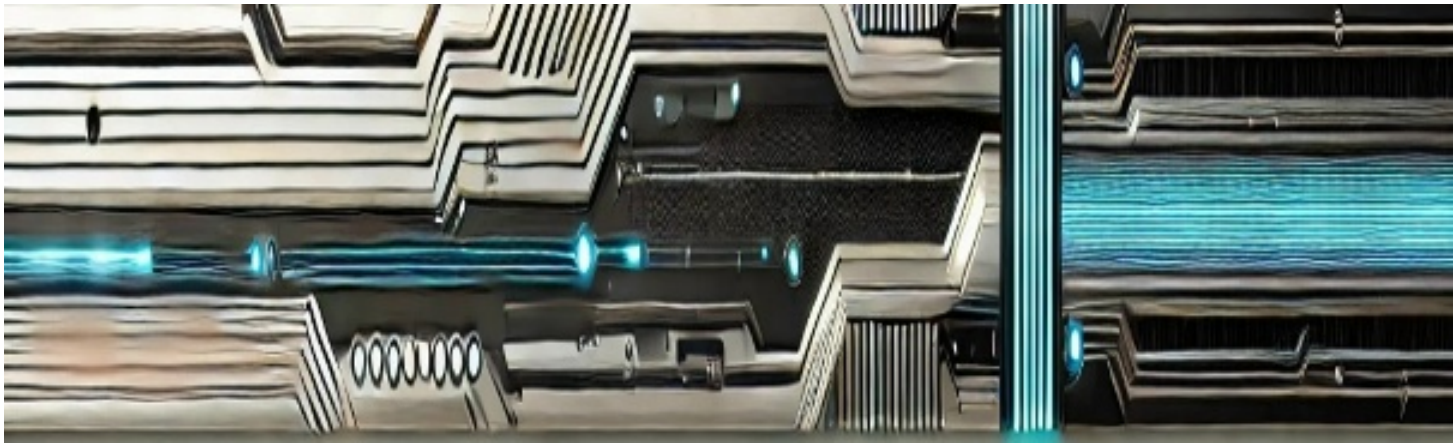
**Основные события:**

"Рихард погиб уже в преклонных годах от взрыва прибора контроля за погодой. Он погиб, но разработки его, кажется, прожили самостоятельно куда дольше. Отправившись в Раху Янус нашел брата Йеремию, спасая его."





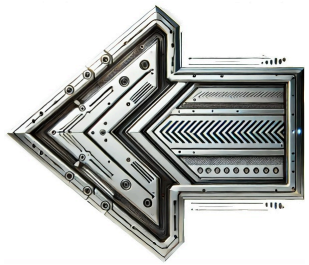
# Лоссар



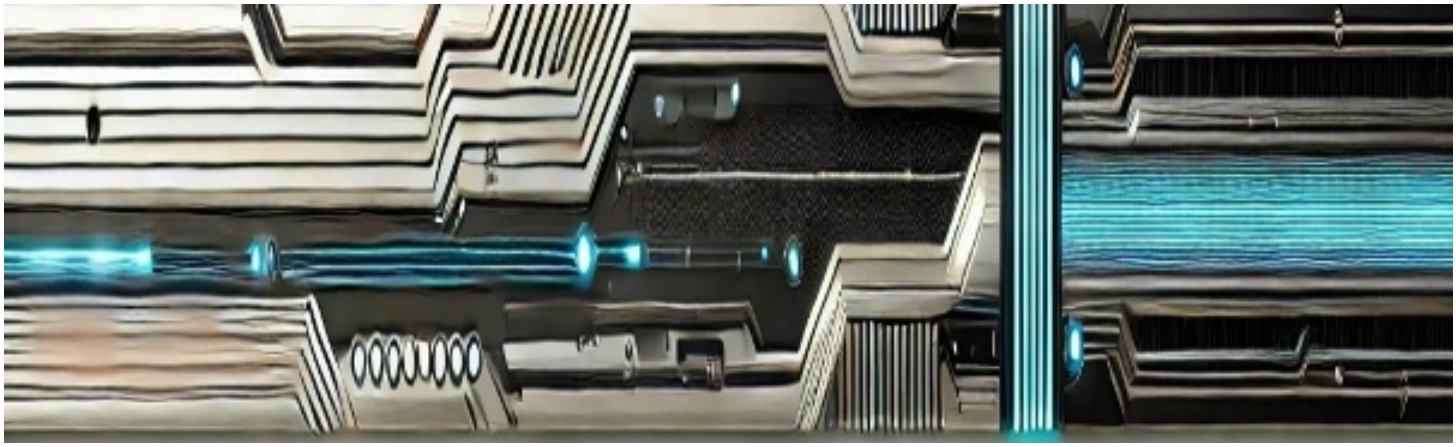
**Рихард Лоссар**

Примерные годы жизни 1903 (?) -1957.
Сильный волшебник, директор Школы Святого Птолемея и один из значимых магов архипелага Корги. В годы НКВД занимался надзором за беспризорниками и волшебниками-сиротами, после сороковых годов XX века посвятил себя робототехнике. Из-за несчастий со своими детьми — Эни и Джереми — долгое время работал над созданием андроидов и над способами объединить разум человека с биомеханическим телом. В итоге дочь ему спасти не удалось - ее интеллект и "душа" послужили базисом для ИИ Эниак, у сына же он смог спасти мозг и успешно поместить тот в тело андроида.
Рихард погиб в 1957 году при взрыве ПРТКА.
Внешность: Киллиан Мерфи

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Р



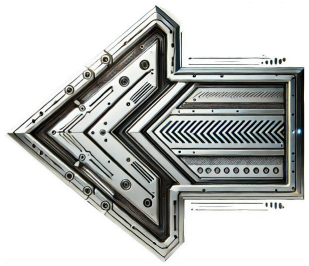
# Эниак



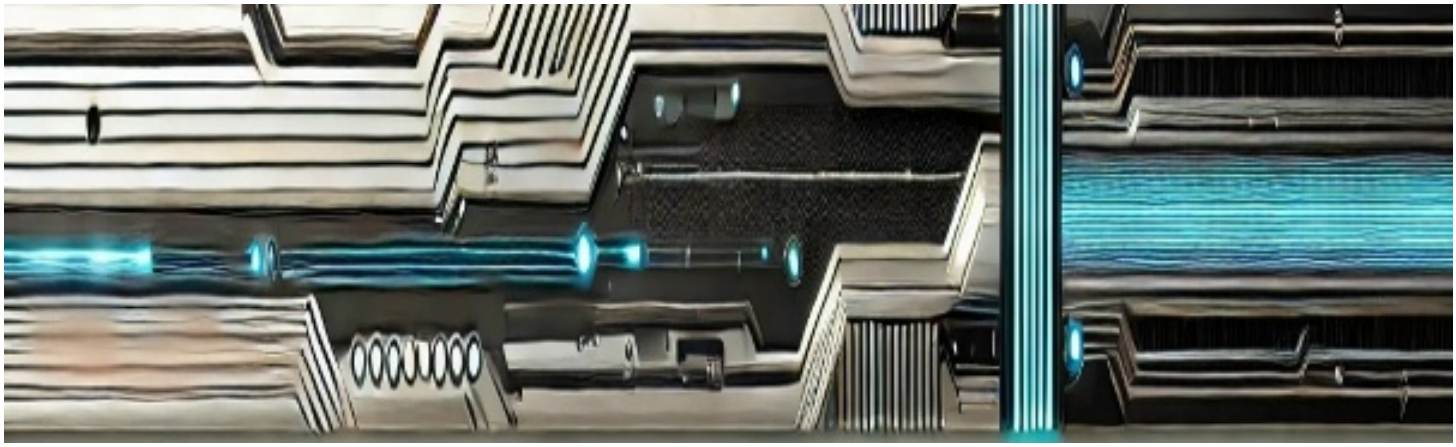
**Эниак**

Искусственный Интеллект, долгое время функционировавший на островах Корги в столице, городе Раха, а после затопления — на их развалинах под водой. Эниак обладал недюжинными способностями в области робототехники и умудрился не только выжить после взрыва ПРТКА на островах Корги, но и успешно функционировать после, создавая андроидов и работая над "улучшением мира". В частности, под руководством Эниак излечивались раненные животные и морские обитатели, шло наблюдение за макрофлорой океанского дна.
Эниак стремился освоить успешное внедрение в биомеханический организм человеческого мозга. Опыты над людьми и волшебниками были в порядке вещей.
Прототипом интерфейса Эниака служила дочь его создателя, Рихарда Лоссара. Из-за гибели дочери, он создал ИИ, дабы сохранить ее душу и интеллект.
После катастрофы 1957 года Эниак создал вокруг себя культ, сторонниками которого были новосделанные андроиды и их формальный лидер Йеремия. До последнего момента Йеремия не знал, что является андроидом.
Эниак был уничтожен летом 2017 после попыток обратить в биомеханизмы некоторых студентов Института Правая Меза.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Э



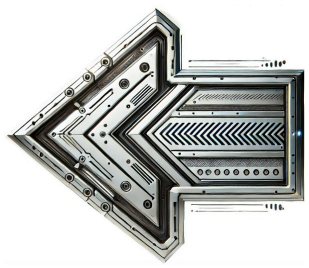
# Йеремия Лоссар



**Йеремия Лоссар**

Искусственный человек, созданный на основе Джереми Лоссара, сына Рихарда Лоссара (гениального ученого, ректора школы Птолемея, располагавшегося в Рахе, о.Корги).
После гибели обоих детей Рихард Лоссар постарался перенести их личности и воспоминания в техномагическую среду: его дочь была перенесена в сеть Эниак, а воспоминания и душа сына попали в искусственное тело.
После проблем с Эниак (квест Раха, ссылка ниже), Йеремия долгое время проживал на территории НИИ Ково, где занимался разработкой лекарств и улучшением работы Гекса, местного ИИ. Позже Йеремия переходит на работу в Санаторий для особенных волшебников, где продолжает тестировать лекарства, в частности, Радостин, полностью притупляющее негативные реакции и частично гасящее плохие воспоминания. Сам употребляя свои же разработки, вскоре меняет свое представление об устройстве Королевства, что приводит его к гибели.
Внешность: Билл Скарсгард

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - И



# Квест 2018 года — 1955

**1955**

**Даты проведения**: 21.07.2018-25.07.2018

**Ссылка на статью в Бритве**: 13 - БО - МЕЗЮКИИИ

**Приглашение**: https://vk.com/wall-12127708_1221

**Анонс**: поход в психиатрическую лечебницу помог раздобыть важные документы. Благодаря им нашелся способ починить Прытку. Но, чтобы его раздобыть, вновь нужно отправиться в прошлое. В этот раз с господином Кадмоном.




**Хронология**

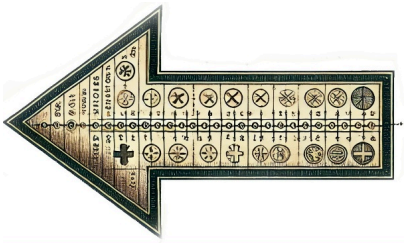
1955 — День 1

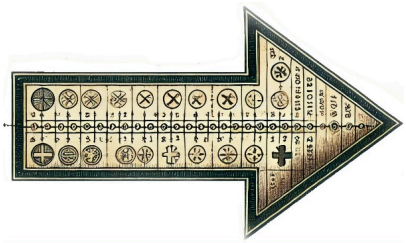
1955 — День 2

1955 — День 3

1955 — День 4

1955 — День 5





# 1955 — День 1




## День первый

### Место

Заброшенная обсерватория
Правая Меза

**Основные события:**

- Местом сбора для всех в этот раз являлась обсерватория, где их ждал Адам Кадмон.
- Благодаря полученным документам из Вурхейма, мистер Кадмон нашел решение проблемы с Прыткой. Ему нужна была помощь сотрудников в 1955 году, где они должны были раздобыть нечто, что поможет починить прибор в настоящем времени.
- С помощью прибора, основанного на чертежах "Возрождения" они открыли временной портал, перенеся в Обсерваторию Правой Мезы в прошлом, откуда попали вновь в еще процветающую старую столицу.

### Факты

**КВЕСТ ВУРХЕЙМ**
За месяц до путешествия группа сотрудников Мезы по наводке Адама отправились в психиатрическую лечебницу Вурхейм при помощи артефакта, который раздобыли еще раньше на шоссе Тихо. Перенесясь туда, они исследовали помещения в поисках необходимых документов, которые в итоге были получены не малой ценой.
12 - БО - Вурхейм

**ВУРХЕЙМ**
Вурхейм - это психиатрическая лечебница, она фактически отрезана на данный момент от города массивом Чумного квартала. Лечебница эта заброшена после пожара, который случился фактически одновременно с катастрофой 1957 года. Все входы и выходы из неё перекрыты неприятными аномалиями, от электрических до гравитационных. Здесь содержались не просто рядовые безумцы, но и сильные маги, необычные волшебники с уникальными способностями, которые вполне могли выжить в пожаре.




# День первый

## Место

Старый Район. Большие Небочесы
АПЧХИ

**Основные события:**

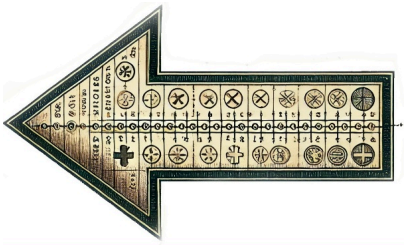
- Улица Рейнера Высокого встретила всех непривычным оживлением. Столица еще жила своей жизнью. Пока все изучали такой знакомые и одновременно незнакомый город, к ним подошел мужчина, представившийся Оуэном Фортинбрасом.
- Спутав их с туристами из другой школы, что прибыли на выставку, он предложил помощь.
- Добраться до гостевого дома он предложил на трамвае под номером пять, который считал местной достопримечательностью.
- Приняв участие в лотереи в трамвае они приехали к "Гостевому дому Джакомо: ночлег и средиземноморская кухня", где и остановились.
- Самые смелые решили оказать небольшую услугу хозяину, чтобы сэкономить на проживании.

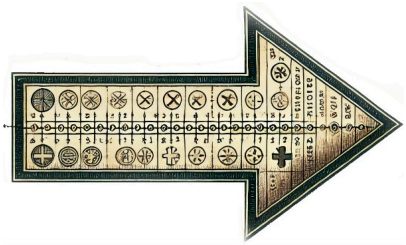
## Факты

**ТРАМВАЙ №5**
"Из-за угла вылетел белый в красную полоску трамвай. Буквально вылетел - он парил над путями, лишь изредка касаясь их колёсами, чтобы совсем уж не потерять траекторию. Едва не промчавшись мимо остановки, вагон со скрипом затормозил и распахнул свои двери, вызвав неподдельный восторг у золотоволосого мальчика.
С водительского места пассажирам улыбался молодой человек в форменной фуражке. У него было открытое простое лицо, крупный нос с горбинкой и немного рассеянный вид. На груди водителя блестел значок с его именем: "Фредерик Кампуа". Внутри удивительного трамвая их ждала лотерея.

**ГОСТЕВОЙ ДОМ ДЖАКОМО**
Гостевой Дом Джакомо располагался на полуразрушенной и совершенно покинутой улочке центрального квартала Жижей. Некогда штаб-квартира оппозиционной ячейки, теперь он превратился в довольно печальные развалины. Заселяться в них никто не спешил, очень уж они были уродливые, а в самом сердце города и без того хватало приличной жилплощади. Самый центр центра активно разрастался ввысь, тогда

как такие местечки постепенно разрушались.
Источник: https://vk.cc/cEWt3L





## Вурхейм




**Объект №: LO-007**

Класс объекта: Красный

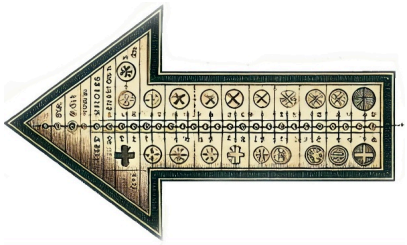
Описание: LO-007 - викторианское здание с прилежащими территориями, заброшенная психиатрическая лечебница для магов с психическими отклонениями. Во время катастрофы 1957 в Вурхейме произошел пожар. Большая часть пациентов и сотрудников лечебницы не смогли спастись. Входы и выходы из LO-007 перекрыты аномалиями, представляющими смертельную опасность для живых существ.

В 15 цикле группа сотрудников Института была телепортирована в LO-007 Адамам Кадмоном с целью добыть уникальные документы.

В ходе операции внутри LO-007 были обнаружены многочисленные трупы людей, следы пожара и крови, надписи на стенах, сделанные вероятнее всего пациентами. Также была обнаружена задокументированная под номером AN-023 аномалия пространственно-временной петли. Во время прохождения аномалии и борьбы с аномальными существами погибло двое сотрудников института: Данко Кесса и Давид Норманнский. Данко Кесса позже был возвращен из царства Коата. Обратная телепортация сотрудников была обеспечена совместными усилиями Януса Невструева и Адама Кадмона.

В данный момент доступ в LO-007 закрыт.

Источник: Локации



# 1955 — День 2




## День второй

### Место

Старый Район. Большие Небочесы
АПЧХИ

**Основные события:**

- На следующий день в свободное время всем удалось побродить по старой столице самостоятельно.
- Вечером к ним пришел Оуэн, предлагая провести небольшую экскурсию по столице Королевства.
- Гостей он решил сводить в Чудной район, а дальше показать его жемчужину — местный Дендрарий.
- Прибыв туда, они разделились на две группы. В итоге одни отправились изучать цветочный сад с Адамом, другие же на Цветочные клумбы с Оуэном.

### Факты

> **ЧУДНОЙ РАЙОН**
> "Городок был выстроен по обеим берегам серебристой реки и в процессе путешествия вдоль набережной поворачивался то одним, то другим боком, будто неторопливо рассказывал про новое кафе за углом, про посаженные деревья, про снесенные дома или новое поколение котят.
> Стены трехэтажных домов были забелены и покрашены в пастельные - розовый, голубой, зеленый - или грязно-рыжие цвета. От этого все улицы походили на разноцветный конструктор, который расставлял талантливый художник лет 5 от роду. По этим же крышам внимательный взгляд мог поймать юркие очертания тонких мальчишек, которых ни одно наказание не могло удержать дома в летний вечер, тем более, что путь к побегу был как на ладони - крыши тесно стоящих домов пестрели заплатками и неказистыми, но смешными башенками.
> Множество скверов и садов продувались восточным ветром и разносили по улицам волнующий запах листвы, земли и ожидания. Такая атмосфера дополнялась фонарями, которые толпились вокруг открытых кафе."




## День второй

### Место

Сад
АПЧХИ

**Основные события:**

- К дендрарию примыкал небольшой сад, где в этот момент проходила презентация новой книги Стивена Гудмана. Он сразу обратил внимание на сотрудников Мезы, понимая, что они не местные.
- Сотрудники Мезы помогли совместно придумать Гудману сюжет новой книги. В благодарность он подарил им приглашения на Выставку.

### Факты

> **СТИВЕН ГУДМАН**
> Гудман - автор бестселлеров, проживающий в Больших Небочесах. В его честь названа одна из улиц Жиж.




## День второй

### Место

Цветочная клумба
АПЧХИ

**Основные события:**

- На цветочной клумбе сотрудники Мезы помогли эльфийке высадить клумбу в виде часов.
- Сами не зная этого, они встретили Тоцклатека.
- К группе подошел офицер Патруля Магической Безопасности Кирилл Дракенблюд. Узнав причину появления большой группы новых людей, рассказал, что они обязаны принять браслеты, подтверждающие статус гостей столицы.
- В процессе общения было продемонстрировано устройство, способное забирать магические способности у других.
- Мезюки не упустили возможность подзаработать, сдав образец своих магических способностей. Мистер Кадмон прихватил один из приборов себе.

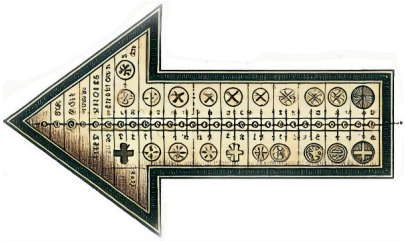
## Факты

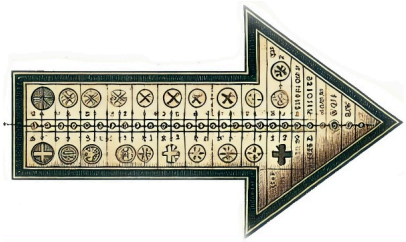
**ЭЛЮИРОВАТЕЛЬ**
Приборы, бывшие в ходу в середине XX века у Возрождения. При помощи них можно было захватить и изучить волшебную способность человека. Или изъять ее полностью.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Э

**КИРИЛЛ ДРАКЕНБЛЮТ**
Кирилл Дракенблют - историческая фигура.
В 1957 году участвовал в транспортировки ПРЫТКи и пытался своим телом защитить всех от взрыва. Его тень "обнимала" место, где находился все это время прибор. До присоединения к Возрождению был офицером ПМБ.

**ТОЦКЛАТЕК**
Тоцклатек - Бог времени.





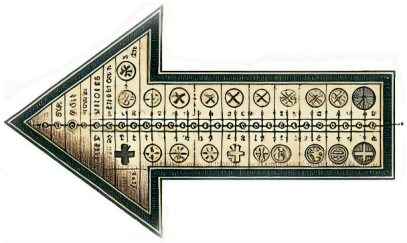
# Гудман




**Стивен Гудман**

Писатель, проживавший в Больших Небочёсах до 1957 года. Вероятно, погиб во время взрыва. Автор бестселлеров и самый завидный жених королевства по версии радиоведущей Эврики. Основная направленность романов Стивена - любовные и эротические истории, где осмысляются также проблемы философии, биоинженерии, искусственного интеллекта, теории чисел и др.
Известные произведения: «Мой идеальный шаман», «Кредит на октарин», «Твоя амортенция пахнет авокадо» и «Коллективный выбор и субъект-объектные ценности». Также Стивен Гудмен выпустил несколько сборников авалонских сказок.
Внешность: Коллин Фарелл

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - С



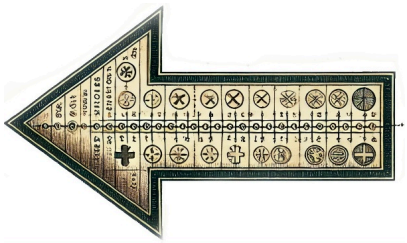
# Кирилл Дракенблюд




**Кирилл Дракенблют**

Научный сотрудник Института Больших Небочёсов. Телосложение стройное, глаза крупные, карие, большая часть лица скрыта маской после полученных повреждений носоглотки в 1955 году. На шее имел татуировку ворона, раскинувшего крылья, аккуратную и вычурно-острую. Для колдовства использовал тонкий жезл, напоминающий авторучку.
Впервые был встречен студентами Незримого Университета в 1957 году, во время транспортировки Прытки из Тарантайска в Большие Небочёсы. Кирилл сопровождал кортеж и развлекал ротозеев эффектными радугами. Погиб при взрыве Прытки, стараясь закрыть ее своим телом. Оставил после себя черную тень, до сих пор присутствующую вокруг прибора.
Второй раз встречался студентам Мезы в путешествии в 1955 год, где был еще жив и без маски. Состоял в Магическом Патруле Безопасности, аналоге полиции. По сюжету было понятно, что у Кирилла была симпатичная волшебная способность: он видел способности других людей.
Являлся родственником Сары Шаломовны Дракенблют.
Отец Кирилла (Сайрус) в свое время был другом Яна Полуэктовича, но позже между ними произошел раскол по неизвестным причинам.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# Тоцклатек



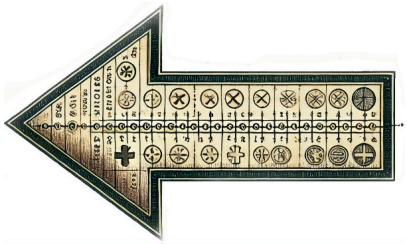

**Тоцклатек**

Бог времени. Один из двух (вместе с Триединым) самых старых островных богов. Бог страшно пьющий, поэтому время на островах бежит туда, куда ему вздумается, и работает по необъяснимым законам.
Тоцклатек выглядит как мужчина непонятного возраста. Внешне похож на бродягу. Среди жителей Королевства распространено его обиходное имя Господин Тогдато.
Неизвестно, какой сейчас в Королевстве год. Время на островах искажается, благодаря Тоцклатеку, и нельзя точно сказать, проходят ли годы своим чередом или некоторые пропускаются, а некоторые бывают по два-три раза. Условно в Королевстве современность. Но, возможно, 2011 год или 2030.
В Королевстве годы считают не числами, а названиями. Год синей коровы, год веселой синички, год насупившегося клена. Названия годам диктуются из Ратуши Малых Небочесов в конце каждого декабря.
2021 год был Годом Парящего Баклана. 2017 год -- Год Рычащей Камбалы.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Т

Тоцклатек - Бог времени. Отдельный бог, не имеющий прямой связи с Триединым, но, скорее всего, его прямой родственник, так как однажды родственницей назвал Ненеми - жену Коата. Возможно, брат Триединого.
Бог страшно пьющий, поэтому время на островах бежит туда, куда ему вздумается, и работает по необъяснимым законам. Тоцклатек выглядит как мужчина непонятного возраста. Внешне похож на бродягу. На шее Тоцклатек носит амулет с символом островного пантеона: равнобедренный треугольник, вписанный в круг. Подобного символа не было замечено ни у одного из ликов Триединого.
У него нет храма и не известно, есть ли место жительства. Скорее всего, бог бездомный или предпочитает бездомную жизнь.
Среди жителей Королевства распространено его обиходное имя Господин Тогдато.
Так как сильно пьет, характер его и поведение предугадать сложно.
Встречался студентам Мезы один раз, но вполне возможно, что встретится снова, так как не привязан ни к какой локации или к времени.

Источник: HPPO - 1-1-Тоцклатек



# 1955 — День 3




## День первый

### Место

Нобель-парк, Большие Небочесы
АПЧХИ

**Основные события:**

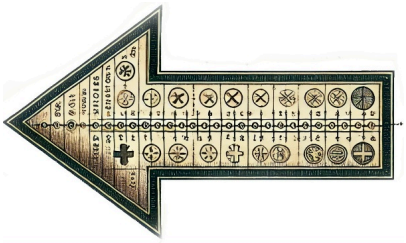
- Вечером сотрудники Мезы вместе с Адамом отправились к Нобель-Парку на ВДНХ ("Выставка технических достижений Королевства Таллэ и союзных островов").
- Обменяв в ЭЛЮ-киосках штрих-коды за образцы способностей, они нашли временной маячок, с помощью которых мисс Лэйншер смогла открыть портал, позволяя вернуться всем, кто устал в свое время и присоединиться к приключениям в прошлом всем тем, кто не успел попасть на начало.
- На выставке они нашли достижения завода Северстали, а также встретили там Рихарда Лоссара, директора школы Святого Птолемея.
- Во время разговора и обсуждения технических достижений, Лоссар предложил посетить Вурхейм, где в этот момент были разные версии Элюирователей. И даже написал рекомендательное письмо главному врачу лечебницы, чтобы им устроили экскурсию.

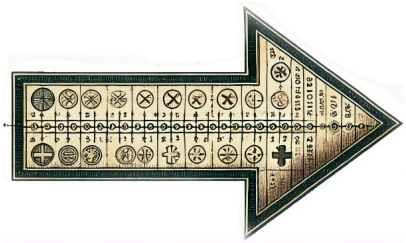
### Интересные моменты

**РИХАРД ЛОССАР**

Также встречался в качестве голограммы в квесте 2017 года. На ВДНХ представил первого андроида Кэру (видимо с этого началось все, что дальше происходило в Рахе. Также было упомянуто о разработке устройства контроля погоды.

Раха — День 4





## 1955 — День 4




### День четвертый

Место

Старый Район. Большие Небочесы

АПЧХИ

**Основные события:**

- В ожидании похода в Вурхейм, сотрудники Мезы решили вызвать ПМБ, чтобы получить браслеты для новоприбывших.
- В гостиницу явился в этот раз младший сотрудник Артем Сверчок. Но встреча закончилась довольно неожиданным появлением Оуэна, выставлением сотрудника ПМБ из гостевого дома.




### День четвертый

Место

Психиатрическая лечебница Вурхейм

АПЧХИ

**Основные события:**

- Посетив главного врача, не особо довольного присутствием посетителей, сотрудники все-таки добились небольшой экскурсии.
- Конечно основной целью посещения Вурхейма была вовсе не ознакомительная экскурсия. Мистер Кадмон попросил помощи в отвлечении мед. персонала. В это же время он собирался найти то, ради чего они совершили путешествие в 1955 год.
- Для отвлечения внимания из палат выпустили пациентов, в коридоре началось столкновение, в результате которого сотрудников чуть ли не спутали с местными обитателями (кто-то наложил иллюзию на одежду). Благо Адам вернулся вовремя, чтобы уладить недоразумение.




## День четвертый

### Место

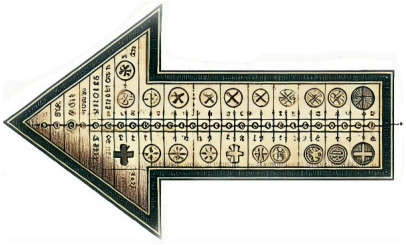
Палата №34. Вурхейм
АПЧХИ

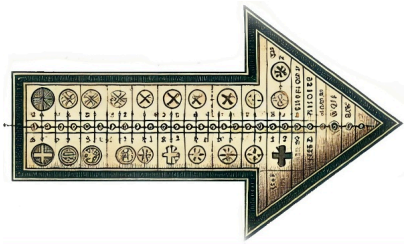
**Основные события:**

- В палате №34 содержались два ребенка. Это были брат с сестрой, обладающие особенными способностями. Им ничего не могло навредить. Паша и Саша, дети, которых исследовали и не выпускали из больницы. Пообщавшись с ними, Адам убедил девочку помочь ему, а точнее отдать свою способность полностью, чтобы подобраться к Прытке.
- В момент смерти сестры Паша сделал "первый шаг" к безумию.

### Факты

**ПАВЕЛ**
Павел/Паша - ребенок, который содержался в Вурхейме вместе со своей сестрой. Предположительно должен был погибнуть в пожаре, как убеждал Сашу Адам. Но в итоге пережил его, вырос и в настоящем времени встречался с мезюками во время их первого похода в лечебницу. После этого еще пару раз попадался на пути сотрудникам.





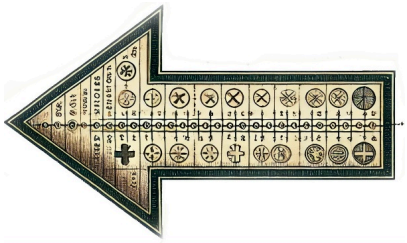
## Павел/Паша




**Павел**

Неуязвимый (совершенно неподвластный никаким воздействиям, пока сам этого не захочет) молодой человек, живущий ориентировочно в Жижах. Паша родился за несколько лет до взрыва Больших Небочесов одновременно с сестрой Сашей. Близнецы обладали одними и теми же волшебными способностями и из-за этого содержались в лечебнице Вурхейм в качестве изучаемых образцов. С детьми отлично обращались, содержались они в замечательных условиях.
Во время путешествия в 1955 год Адама Кадмона с группой мезанцев, Адам при помощи эллюирователя извлек из Саши все еще магические способности, что привело к смерти девочки на глазах у брата. Паша после этого инцидента повредился сознанием.
С тех пор периодически он нуждается в убийствах. Жертвами его обычно становятся девушки, напоминающие сестру -- худощавые и русые. Орудует Павел ножом, якобы, "создавая из куколки бабочку". До убийства и между ними собирает пряди волос тех, кто ему визуально подходит. За некоторыми после этого охотится, но к некоторым теряет интерес.
Внешность: Александр Паль

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - П



# 1955 — День 5




## День пятый

### Место

Старый Район. Большие Небочесы
АПЧХИ

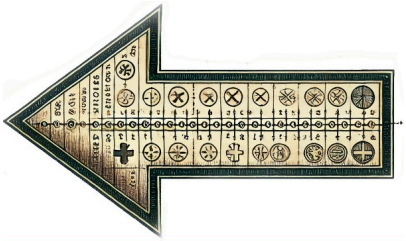
**Основные события:**

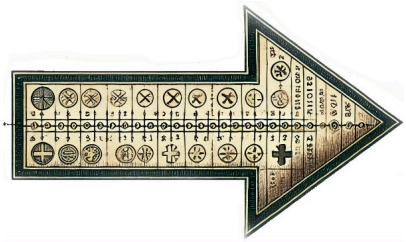
- Адам пообещал ответить на все вопросы по поводу случившегося в Вурхейме, рассказал про смерть девочки, о том, что забрал ее способность и для каких целей.
- После сложного разговора все участники приключений осмотрели Гостевой дом, чтобы узнать больше о господине Фортинбрасе.
- При обыске они обнаружили списки сотрудников ПМБ, нашли фотографии королевы Тин (Дабалю в ее образе), фотографии сотрудников Мезы.
- Появившись, Оуэн упомянул, что гостиница была штаб-квартирой оппозиции "Возрождению", но свое причастие так и не подтвердил.
- В итоге небольшого столкновения, все смогли уйти через портал мисс Лэйншер, но под конец мистер Кадмон обездвижел Оуэна, позволяя в итоге сотрудникам ПМБ его задержать.
- Сами же мезюки перенеслись в наше время в Красную комнату на факультете Алкарос. Адам перенесся туда же. Он был свободен от здания Мезы.

### Факты

**ФИНАЛ ОУЭНА ФОРТИНБРАССА**

Оуэн Фортинбрасс пытался стравить Возрождение и оппозицию. Его настоящим именем оказался Блейз Оландер. Его отправили в Вурхейм, в палату №17, ту самую, где сотрудники Мезы ночевали, когда посещали лечебницу в первый раз.





# Квест 2019 года — Изнанка

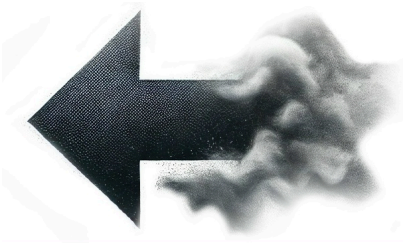
**Изнанка**

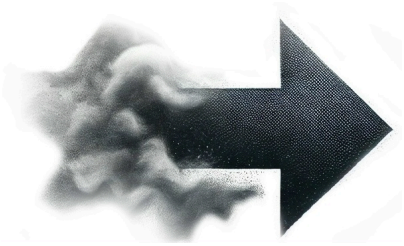
**Даты проведения**: 04.07.2019-08.07.2019
**Ссылка на статью в Бритве**: 23 - БО - Изнанка
**Приглашение**: https://vk.com/wall-12127708_2180
**Анонс**: удачное путешествие в 1955 год позволил Адаму обеспечить себя неуязвимостью. И вот спустя год пришло время разобраться и с самим пугающим устройством. Но какую тайну на самом деле хранит Прытка и чего не знает даже ректор?



**Хронология**

Изнанка — День 1
Изнанка — День 2
Изнанка — День 3
Изнанка — День 4
Изнанка — День 5





# Изнанка — День 1



## Начало

### Место

Центральный район. Площадь К.Дракенблюта
Жижи

**Основные события:**

- В свой День рождения Адам явился к Пыртке. Год назад он получил способность, которая должна была помочь приблизиться к прибору и обезвредить ее. Но сняв саркофаг, что был создан студентами Незримого еще в 2016 году и сделав шаг в сторону артефакта Кадмон просто исчез.
- Через три дня к месту происшествия явился Янус. Адам так и не вернулся, да и его нигде не было. Но его магия до сих пор оповещала, что именно отсюда исчез ректор Мезы. Чуть укрепив защиту Прытки и проверив, что случается при прикосновении к прибору, Невструев отправился в библиотеку, нужно было понять, что происходит.



## День первый

### Место

Центральный район. Площадь К.Дракенблюта
Жижи

**Основные события:**

- Получив странное приглашение от Януса и оповещение, что с Адамом что-то произошло, все желающие разобраться начали собираться на площади.
- Кратко объяснив, что примерно здесь случилось, и что сам артефакт явно куда-то переносит, Янус наложил защитные чары на участников экспедиции, чтобы они смогли подойти к прибору и коснуться его. А заодно дал им портал для возвращения обратно.



## День первый

### Место

Изнанка. Главное Шоссе
АПЧХИ

**Основные события:**

- Прикосновение к Прытке перенесло сотрудников на Изнанку, которая изменила каждого прибывшего на эту сторону, наделив несколько ужасающими и странными особенностями.
- Сотрудники встретили Хранителя, ожидающего их.
- Виноватый рассказал об особенностях данного места, наличия Этих и об опасностях, что таится в этом отражении мира. Адам прибыл несколько дней назад и просил их встретить и привести к нему.
- Сотрудники пришли в отражение Мезы (на воротах была надпись: "Левая"), где познакомились с фрау Рейган.

### Факты

**ИЗНАНКА**
Возникшее в результате взрыва 1957 года подпространство, куда снесло все уничтоженное в нашем мире. На данный момент попасть в него невозможно.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - П

Сюда перенеслись все строения и люди, которые пропали во время взрыва. В итоге является дополнением реального мира, новое измерение, которое живет по своим правилам.

**ТРИ ПРАВИЛА ИЗНАНКИ**

- Ваше настоящее имя не должно прозвучать здесь трижды или Эти заберут вас;
- Трижды не смотритесь в отражения. Поэтому избегайте воды и стекол, или вы станете Этими.
- Не оставайтесь в темноте. Поэтому поддерживайте свет, или Эти найдут вас.

**МАКС ВЕБЕР**
Художник-магл, который неоднократно встречался, тогда еще, студентам Незримого Университета. При событиях, когда они отправились в 1957 год во время взрыва Прытки, желая изменить будущее, именно Макс Вебер стал виновником, взорвав бомбу и исчезнув. Именно поэтому его имя Виновный, а также он периодически взрывается из-за растущего света в груди. Сам эти события не помнит.

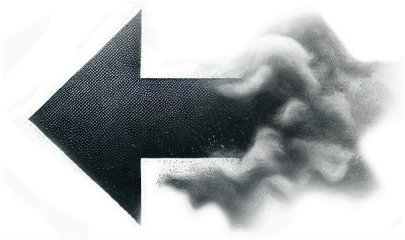
**ПЕЧАЙКИ**

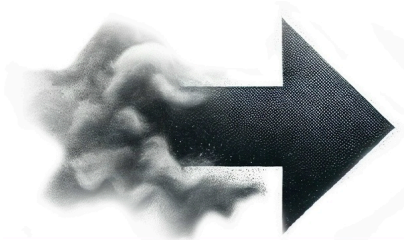
На Изнанке есть птицы, при нападении которых *нельзя* думать ни о чем приятном и светлом, чтобы это не забыть.

**ТУМАН ИЗНАНКИ**

*Время здесь отмеривалось волнами тумана. Сначала вместе с туманом приходил свет, заливал улицы, завязанные в пространственные узлы, тупики, выходящие к своему же началу, замкнутые площади и дворы, не ведущие никуда, молочным. Но постепенно белое темнело и густело, на Изнанке начиналось Сумеречное - то, чего здесь было больше всего. Из реки без начала и конца вылезали твари. Небо кашляло слизью и серой. В тенях пряталось что-то.*

*Когда Сумеречное заканчивалось, приходила темнота. Туман превращался в черную липкую жижу, живую и хлюпающую. На улицах не оставалось никого, кто напоминал бы человека. Жители Изнанки прятались и жгли серые свечи в своих домах в ожидании нового молочного тумана. Времени, когда можно было спокойно спать.*





# Изнанка — День 2



## День второй

### Место

Изнанка. Главное Шоссе
АПЧХИ

**Основные события:**

- Днем к Сотрудникам заглянул Адам, в отличие от всех, он не изменился никаким образом. Так же он был единственным, чье настоящее имя можно было произносить, не опасаясь последствий. А заодно оповестил, что хотел бы задержаться и более детально изучить Изнанку.
- К компании сотрудников Мезы присоединилась женщина, с одной отличительной и важной особенностью, у нее не было головы. Эта была знаменитая радиоведущая Эврика.

### Факты

**ЭВРИКА**
Эврика - Эврика могла находиться сразу в двух измерениях. Ее тело было на Изнанке в то время, как голова в реальном мире.

**ОСОБЕННОСТИ ИЗНАНКИ**
На эту сторону перенеслись наиболее пострадавшие части города, не сто процентов его территории. Здесь пространство сшито будто из лоскутков, кое-где вообще сплющено и перекручено так, что даже приблизиться невозможно.



## День второй

### Место

Изнанка.Чумной сад
АПЧХИ

**Основные события:**

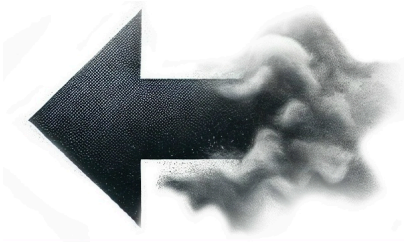
- Чумной сад полностью отличался от другой части Изнанки. Это был настоящий лес, среди которых можно было рассмотреть остатки города. Сам сад располагался на территории реального Чумного района.
- Основная задача на этот день было потушить все еще полыхающий огонь в Чумном районе. Его нельзя было устранить в реальности, но можно было устранить с обратной стороны.
- В центре располагалось огромное дерево из зеркал, отражавшее свет. Это было отражение пожара, что бушевало в Чумном районе. Чтобы погасить его, нужно было разрушить это дерево, но его уничтожение рушило и весь сад Изнанки. Все деревья и зелень пожухли в один момент, это место теперь соответствовало этому измерению.
- Пожар в Чумном районе был потушен.

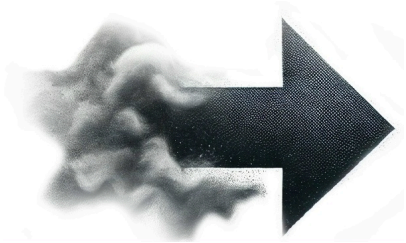
## Факты

**ПОЖАР В ЧУМНОМ РАЙОНЕ**
Сломанный квест в Чумном Районе. Поиски Елены Пастер не были завершены из-за начавшегося пожара, устроенного Дарьей Блимм в попытке защиты. В итоге район охватило Адское пламя, лишь чудом сдерживающееся в границах. Ничего не могло его потушить.
49-БО.Чумной

**ОСОБЕННОСТИ ЧУМНОГО САДА**

- Яркий свет на этой стороне обжигал, как огонь и легко мог сжечь заживо.
- Плесень являлась одним из штаммов отчуждения. Если поддаться ей, можно заплесневеть и потерять интерес к жизни.





# Эврика



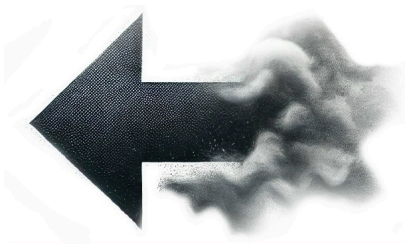
**Эврика**

Когда-то в далёкие 1950-е годы мисс Эврика была самой востребованной радиоведущей столицы Авалона, Больших Небочесов. Все знали её голос, ловили её радиоволны. Но после катастрофы 1957 года девушка бесследным образом исчезла. Казалось бы, она должна была погибнуть при исполнении или от старости... Но Эврика снова в деле! Безбашенная женщина. В прямом смысле. Она без всякой периодичности выпускает эфиры на частоте 10/1 мГц ровно в полночь, рассказывает всем желающим истории и слухи Жижей.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Э

Объект №:NM-004
Класс объекта: Зеленый
Описание:в данный момент объект NM-004 представляет собой женскую голову, европеоидной внешности, черные волосы, большие глаза. Объект по всем признакам жив, обладает достаточно высоким уровнем интеллекта и ярко-выраженной индивидуальностью. Шея объекта кончается на уровне гортани, на несколько сантиметров ниже адамова яблока. Несмотря на это объект способен говорить, смеяться и вполне может воспроизводить все звуки, доступные для здорового аппарата человеческой речи. Объект NM-004 называет себя Эврика и состоит на работе в Институте Чародейства Правая Меза, где отвечает за бессистемный выпуск радио-вещаний. Информацию объект берет из [redacted] предпочитая обитать в Метеорологической вышке в [redacted].

Источник: Немертвое



# Изнанка — День 3



## День третий

### Место

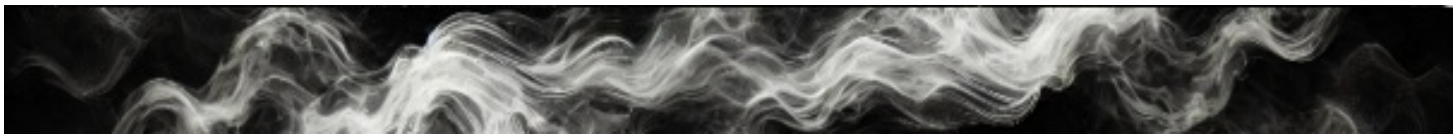
Изнанка. Главное Шоссе
АПЧХИ

**Основные события:**

- На изнанку присоединились новые участники, отправившись следом через устройство.
- Виноватый явился в привычное время к сотрудникам. Хранитель пояснил, что проход между настоящим миром и Изнанкой оказывает негативное влияние на обе реальности и нужно было его закрыть. Именно это подразумевалось под «починкой Прытки». Так же было сказано, что именно Изнанка является местом и единственной возможностью пополнения рядов Этих, поэтому они будут против и постараются помешать. Он отдал им первый ключ хранителей, необходимых для завершения миссии и объяснил, где найти оставшихся хранителей и их ключи.
- Им посоветовали отправиться сначала в Центральный район к Мимезису. Виноватый отдал журналы и вырезки газет, и предупредил, что другой хранитель очень любит загадки.

### Факты

> **КЛЮЧ ВИНОВАТОГО**
> Ключ Виноватого имеет номер «НИИЧПМ-42"



## День третий

### Место

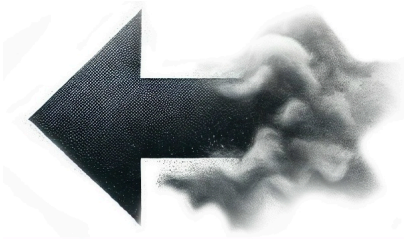
Изнанка. Центральный район
АПЧХИ

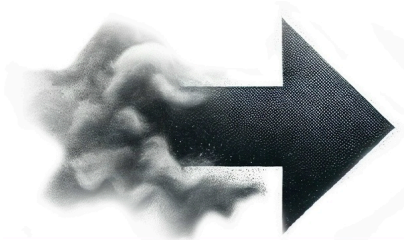
**Основные события:**

- Вход в Центральный район был закрыт калиткой с кодовым замком и инструкцией по проверке личности и предупреждению об опасности. Открытки, данные Виноватым, позволили отгадать код.
- Второе же условие выполнил Адам, спокойной открыв дверь, ибо его облик не менялся. Этот район казался еще более заброшенным и безлюдным. В нем не жили даже тени. Это был эпицентр взрыва.
- Мимезис общался телепатически. Мимезис являлся созданием Изнанки, он не существовал в другом мире, не знал его. Сотрудники поделились памятью о своем измерении. В благодарность хранитель отдал свой ключ.
- Через двери Студенческого хостела «Втихаря» они смогли вернуться.

## Факты

**МИМЕЗИС**
Является одним из трех хранителей Изнанки, выглядит как огромный человек, состоящий из непонятной субстанции, напоминающей октарин, грязь, других людей, свет и темноту. Всех тех, кого взорвало и уничтожило создание Изнанки и Мимезиса теперь есть Мимезис. Хранителем становилось существо, вылепленное из разрушений, смерти, грязи и боли.
Общается телепатически.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М
Всех тех, кого взорвало и уничтожило создание Изнанки и Мимезиса теперь есть Мимезис. Хранителем становилось существо, вылепленное из разрушений, смерти, грязи и боли.





# Изнанка — День 4



## День четвертый

### Место

Изнанка. Река

АПЧХИ

**Основные события:**

- Оставался последний ключ, хранящийся у реки. Этот кусок Изнанки был будто бы накрыт волной, вокруг была тухлая рыба, водоросли. Место было противным, влажным и неприятным, без намека на растения, лишь разлагающиеся останки.
- Именно здесь обитала Хранительница Окраин – Куифен. Выйдя из воды, она осматривала прибывших к ней, она не разговаривала.
- Куифен знала, что нужно было сотрудникам, но просто так отдавать не собиралась. Хранительница забросила его далеко в воду. Был только один путь – устроиться в батискафе, том, что был представлен на выставке 1955 года.
- Они прибыли к затонувшей витрине с вещами. Каждый мог взять не только ключ, но и вещь, которая им приглянется. Вот только никто еще не знал, что приняв такую вещь обрекали себя. Куифен могла прийти каждую ночь в их сны кошмарами.

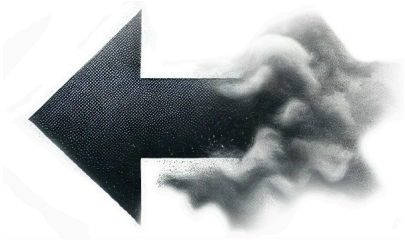
### Факты

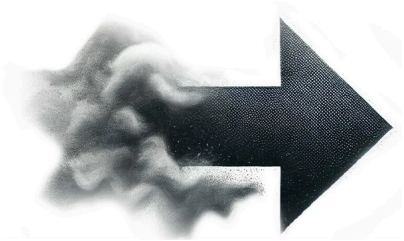
**КУИФЕН**

Куифен

Смех был неестественный, звонкий и высокий, как в старых кинофильмах.

В ее природе был обмен. Очень простой обмен. Там, в том мире, откуда пришли ее сегодняшние гости, она часто бывала в Китайском Квартале. Носила с собой маленький лоточек, обменивала свои вещицы на возможность приходить в чужие сны. Всегда приходить. Каждую ночь. В каждый. Куифен была одной из немногих, кто мог быть в обоих мирах сразу.





# Куифен



**Куифен**

Дух Китайского квартала Жижей. Наряженная в традиционную одежду — изумрудно-зеленый ханьфу — Куифен появляется в торговых рядах со своей палаткой. Каждый раз на ее лице одна и та же белая маска, но лотки с товарами разные — иногда это чернила или писчие принадлежности, иногда рисовые булочки или вареные леденцы, порой заколки или маленькие куколки. Куифен не имеет одного места и одного описания магазинчика, она может стоять за прилавком в любом месте, куда вы зайдете в Китайском квартале. После покупки у нее товара, вы не почувствуете ничего страшного или опасного — жизнь пойдет дальше своим чередом. Но с этого дня и навсегда Куифен будет появляться в каждом вашем сне. Проходить сзади по фону основного действия или в нужный момент подавать вам предмет, случайно сталкиваться с вами во сне в толпе или, семеня маленькими ступнями, преследовать вас по пустынным улицам. Избавиться от Куифен в своих снах станет невозможно.
На Изнанке Жижей Куифен считается одним из трех Хранителей города, являя собой воплощение страшных снов, потайных мыслей и похоти.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К



# Изнанка — День 5



## День пятый

### Место

Изнанка. Главное Шоссе
АПЧХИ

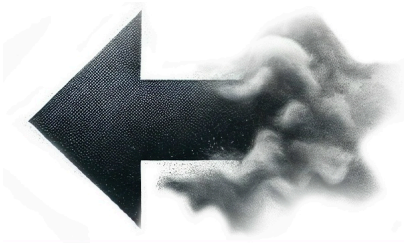
**Основные события:**

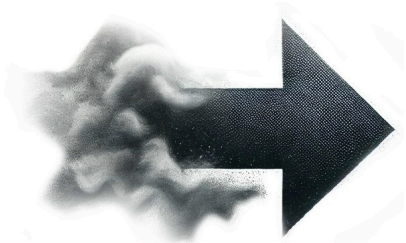
- Все ключи были на месте, оставалось лишь добраться до Прытки и вернуться домой. Синий трамвай ждал. Оставалось совсем немного. Но без приключений было не обойтись. Их уже ждали сотрудники тайной полиции.
- Те, кто не желал закрытия прохода между реальным миром и Изнанкой. Ректора Мезы телепортировали, Тайная полиция напала на волшебников. Они не без труда давали отпор и сражались, пока не вернулся Адам.
- К ним вышел Виноватый. Он заверил, что Фрау Рейган доработает путь сообщения. Макс раскрыл страшную тайну Адама всем, кто был в тот момент там. Вставив все три ключа в трамвай, они вернулись в Жижи, закрывая проход на Изнанку.

### Факты

**СОЗДАНИЕ ИЗНАНКИ**
Именно взрыв создал новый мир со своими правилами. До 1957 года он не существовал, как и его обитатели.
**ЭТИ**
Тайная полиция
Сотрудники тайной полиции становились ими проходя через Изнанку, их отправляли сюда, чтобы они потеряли свою сущность и возвращались теми, кого мы видим в Жижах. Любой живой, попавший на Изнанку и нарушивший правила становился им. Тайная полиция - гибриды. Людей брали с нашей стороны и закидывали сюда, без защитных чар, без знания законов этого места. Тут их лишали имени и оставляли в темноте.
**ТАЙНА АДАМА**
Адам умер вместе со всеми магами «Возрождения», его наружная часть не уцелела. Но изнаночной он смог вернуться в наружный мир и обитать там. Он стал исключением из правил. Вернувшись в обычный мир,

закрыв сообщение Кадмон потерял свои магические способности, что питались от Изнанки.
«Портал уже пытались чинить несколько лет назад. Я помню это, потому что все, кто пытался, погибли тогда. У нас появились новые тени, жители, аномальные зоны. И Вы, Адам. Когда взорвался октарин первый раз, появился наш мир. Октарина было очень много. Но второй раз он тоже взорвался, в гораздо меньших, правда, объемах. Сосредоточенный в одном человеке там, в вашем мире. Тот человек погиб там. Молодой, сильный маг. Вы появились здесь. Такой же молодой, такой же сильный.»





# Тайная полиция



**Тайная полиция**

Официальные представители Мэра, от обыкновенных жителей их можно отличить по характерным респираторам, скрывающим лицо. Иногда. Но иногда они их и не носят.
Для того, чтобы создать очередного члена тайной полиции, человек должен был пройти сквозь портал, ведущий на Изнанку Жижей и провести там определенные действия.
На данный момент Изнанка закрыта, портал не работает, и новых членов Тайной полиции нет и не ожидается.
Известные нпс: Елена Пастер, Квак, Герман.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Т

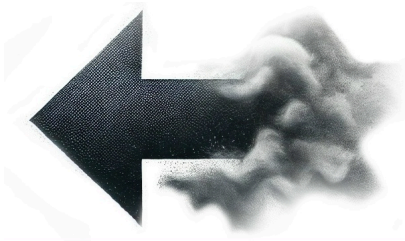
Объект №:JZ-010
Класс объекта: Красный
Описание: официальные представители мэра г.Жижи, отличающиеся от обыкновенных жителей наличием характерных респираторов, скрывающих лицо. Принято верить, что они знают обо всём происходящем в городе и следят за всеми его жителями и гостями.

О вербовке/обучении ZJ-010 сведений нет, как и о полном списке их должностных обязанностей. Известно, что они патрулируют окрестности Чумного района и принуждают неугодных горожан переезжать на Окраины. В Китайском квартале к ZJ-010 относятся враждебно, местные кланы якудза закрыли им путь на свою территорию.

На данный момент известны следующие сотрудники Тайной Полиции:
Герман
Елена Пастер
Господин Квак

При встрече с субъектами рекомендуется [redacted].

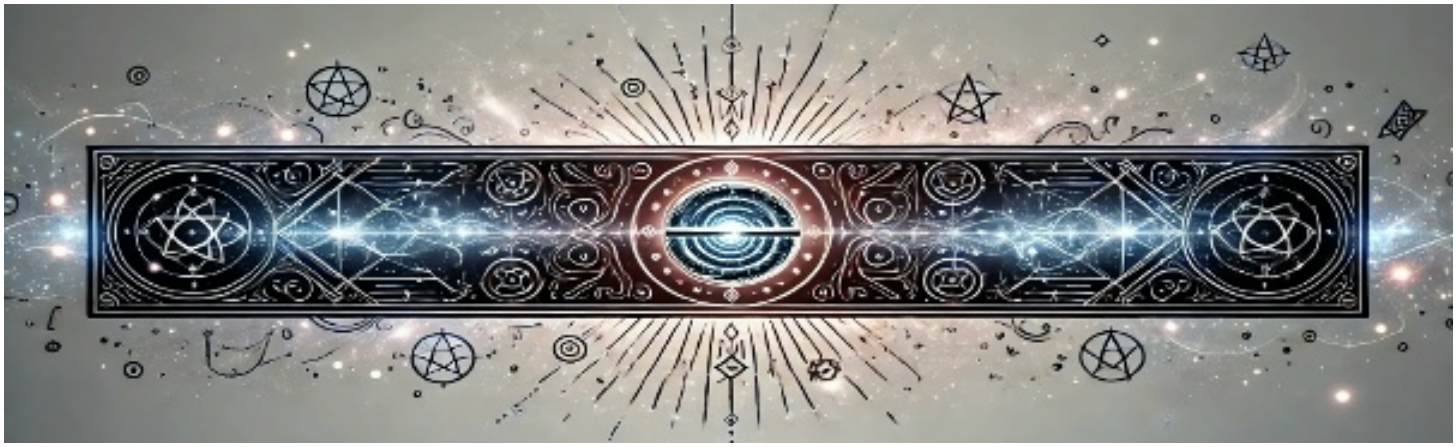
Источник: Живое



# Квест 2020 года — Закрытые двери

**Закрытые двери**

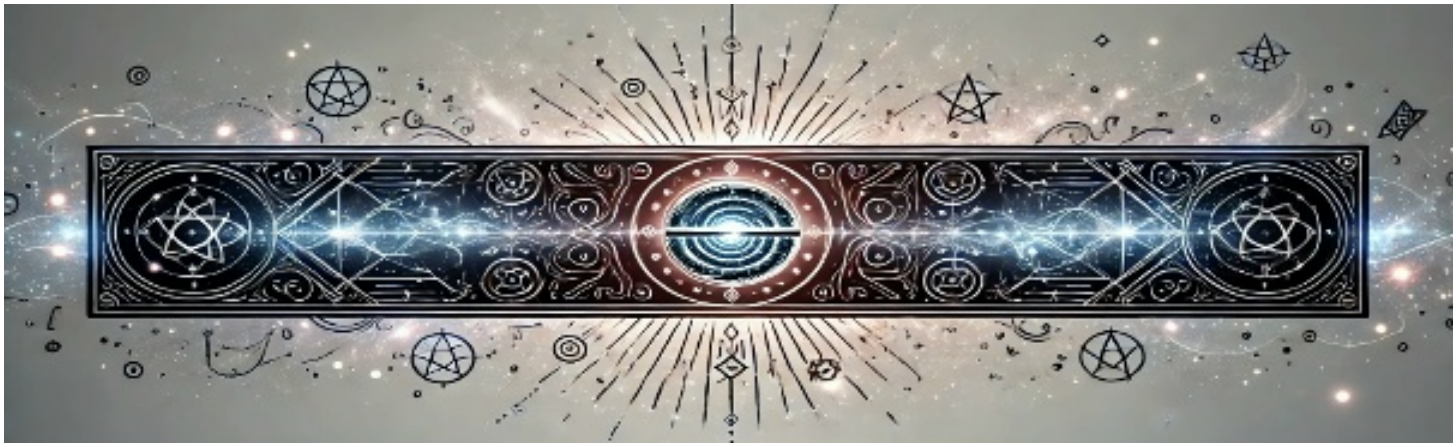
**Даты проведения**: 11.07.2020-15.07.2020
**Ссылка на статью в Бритве:** БО - 31- Бравые почтальоны и загадка мэра
**Приглашение:** https://vk.com/wall-12127708_3044
**Анонс:** Хумгат, междумирье. Огромное пустое пространство начало влиять не только на путешествия между мирами, но и на окружающее пространство. Что же возмущает Хумгат? И через какие кошмары придется пройти, чтобы вернуть все на свои места? И, конечно, кто такой Мэр?



**Хронология**

Закрытые двери — День 1
Закрытые двери — День 2
Закрытые двери — День 3
Закрытые двери — День 4
Закрытые двери — День 5

## Закрытые двери — День 1



### Начало

#### Место

Интервселенская почта, Отделение Королевства Таллэ

Авалон

**Основные события:**

- Из портала в Хумгат вышли несколько человек в форменной одежде. Проход явно дался не просто и шел не по плану, но при этом они смогли добраться в точку назначения, в королевство Таллэ. Они шли в Корвенхилл. А через несколько дней появилось объявление, что король Рудольф просит помощи.

#### Факты

> **ХУМГАТ**
> Хумгат - неописуемое место, известное как Коридор между Мирами. Описывалась абсолютно непостижимая пустота, в которую ведут двери всех миров. Описывается как совершенно пустое место, где нет ничего — ни пространства, ни времени.



### День первый

#### Место

Интервселенская почта, Отделение Королевства Таллэ

Авалон

**Основные события:**

- Хумгат волновался. Помимо ряби на самом портале межпространство начало оказывать влияние и на окружение. На островах начало пропадать пространство, а над порталом образовывалась воронка. Здесь не было больше птиц или бабочек.

- Помимо Адама к собравшимся вышла пятерка людей, представившиеся курьерами Интервселенской почты.
- Представившись, они объяснили, что расширение Интерпочты привело их в Королевство с целью предложения открытия филиала почты на Островах. Однако во время путешествия что-то пошло не так. Хумгат вел себя совсем не так, как должен был, а связь с Центральным офисом пропала. Также они выдвигали предположение, что пространственные аномалии на Островах связаны с возмущением междумирья.
- Рудольф порекомендовал сотрудников Мезы для помощи в решении проблемы.

## Факты

**ПАНИЗ**
Курьер Интерпочты пятой категории. Миловидная строгая девушка, которая чаще всего занимает в групповых путешествиях роль лидера.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - П
**ЙОЗЕФ**
Курьер Интерпочты четвёртой категории, крупный и покладистый мужчина.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - И
**ФЕБА**
Курьер Интерпочты третей категории. Выглядит, как ожившее и симпатичное полурастение-полудевушка.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Ф
**КЕК**
Курьер Интерпочты третьей категории. Светловолосый и обманчиво приветливый юноша, подкупающий своей болтливостью. Полное имя: Кекцунланцу-Рлацатакекцуаши-Цанцандули.
Внешность: geheichou
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К
**ДАМИЕН**
Курьер Интерпочты. Высокий и складный молодой мужчина нордического характера. Темноглаз, темноволос, имеет привычку делать татуировку после удачно выполненного дела. По слухам, является родственником Кирренам.
Общий справочник Королевства Таллэ - Д
**ИНТЕРПОЧТА**
Интерпочта - "межвселенская независимая почтовая организация. Мы обеспечиваем почтовые связи между мирами, которые входят в интервселенский почтовый союз. Коротко говоря, мы создаём сеть филиалов в разных вселенных и связываем их через хумгат с головным офисом интерпочты. Получается своеобразная паутина, и центр её находится прямиком в междумирье. Интерпочта предоставляет услуги, связанные с транспортировкой писем, предметов, артефактов, а также небольших живых существ. Также курьеры высшей категории могут проводить людей через хумгат."
**СТАНДАРТНАЯ ЭКИПИРОВКА КУРЬЕРА**
Стандартная экипировка курьера: маска для дыхания, автоматическая, которая сворачивается в клипсу на ухе, браслет-стабилизатор и переговорное устройство.



## День первый

### Место

Междумирье
АПЧХИ

**Основные события:**

- Ничто. Вокруг не было ничего, лишь пустота соединяющая миры.
- При помощи стабилизаторов Паниз создала свою иллюзию, которая должна была помочь пройти от Авалона к Центральному офису.
- Но вскоре начали происходить аномалии, искажая иллюзию и разрушая ее. Иллюзия развалилась быстрее, чем все путешественники смогли добраться до нужной двери. Их разбросало по разным мирам, разделив на три группы.

### Факты

> **ПУТЕШЕСТВИЕ ЧЕРЕЗ МЕЖДУМИРЬЕ**
> Путешествие через междумирье возможно при помощи фантазий. Они находили все еще в нигде, но благодаря иллюзиям они могли точно передвигаться от одной точки к другой не плутая и не боясь выйти в другом мире.



## День первый

### Место

Эндор. Школа мадам Мамблчук
АПЧХИ

**Основные события:**

- Первая группа оказалась в мире Эндор, где располагалась школа мадам Мамблчук.
- Из Интерпочты с ними оказался Кек.
- Путешественников перепутали с ворами, что пытались украсть метлы, но потом выслушав, отвели в комнату для отдыха, сказав, что здесь они могли переночевать. До следующего дня с ними общаться никто не был готов. В школе был четкий распорядок дня.



## День первый

### Место

Стултус. Планета бюрократов
АПЧХИ

**Основные события:**

- Этот мир был серым и кошмарным. Огромный коридор, явно административное здание, жуткое тем, что люди в очереди были измождены ожиданием настолько, что на появившуюся команду никто не обратил внимания. Лишь бабушка, что стояла в самом конце, повернув голову на 180 градусов, приказала им встать в очередь.
- С ними осталась Паниз.
- «Добро пожаловать в Центрпланетком №2891, отдел санкционирования жизнедеятельности!"- К ним подъехал робот, что конфисковал все технические устройства, которые не были зарегистрированы и отправил в очередь для получения разрешения пребывания в мире.
- Паниз узнала мир Стилтус. Пояснила, что этого мира курьеры боялись и ненавидели, ведь каждый шаг подвергался бюрократии.

### Факты

> **СТУЛТУС**
> Здесь на каждое действие нужно было разрешения. Сначала им требовалась санкция на жизненную активность, затем лицензия на использование технических средств, а после получить право заявку на возможность покинуть пределы Центрпланеткома. После же пройти еще пару кругов ада, чтобы получить доступ к местному Хумгату.
> Для заключения союза Интерпочты с миром Стултуса потребовалось 50 лет.



## День первый

### Место

Кшытым
АПЧХИ

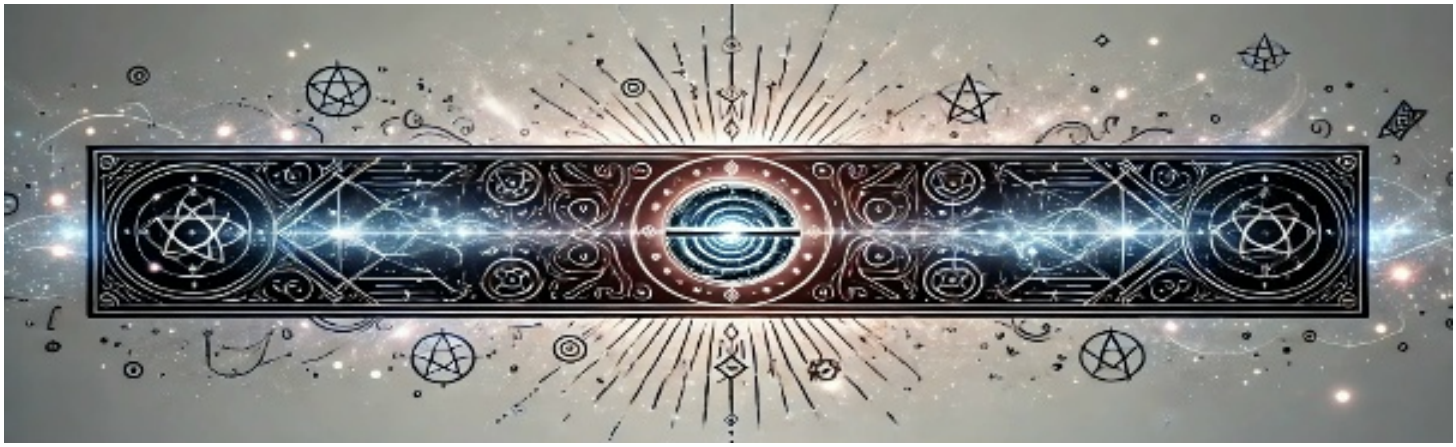
**Основные события:**

- Третья группа попала в недружелюбный мир. Жесткий снег, дикий холод, полная темнота. Они оказались среди метели. Вокруг не было ничего.
- Неожиданно к ним вышел странный дед, представившийся Кытах, пахнущий перегаром, странно одетый. Но он довел группу, прикрытую щитом от мороза, что создал Дамиен, до избы, чем-то похожую на славянскую.
- Навигатор сломался, им нужно было передохнуть, а затем отправиться искать проход к Хумгату.





# Интерпочта



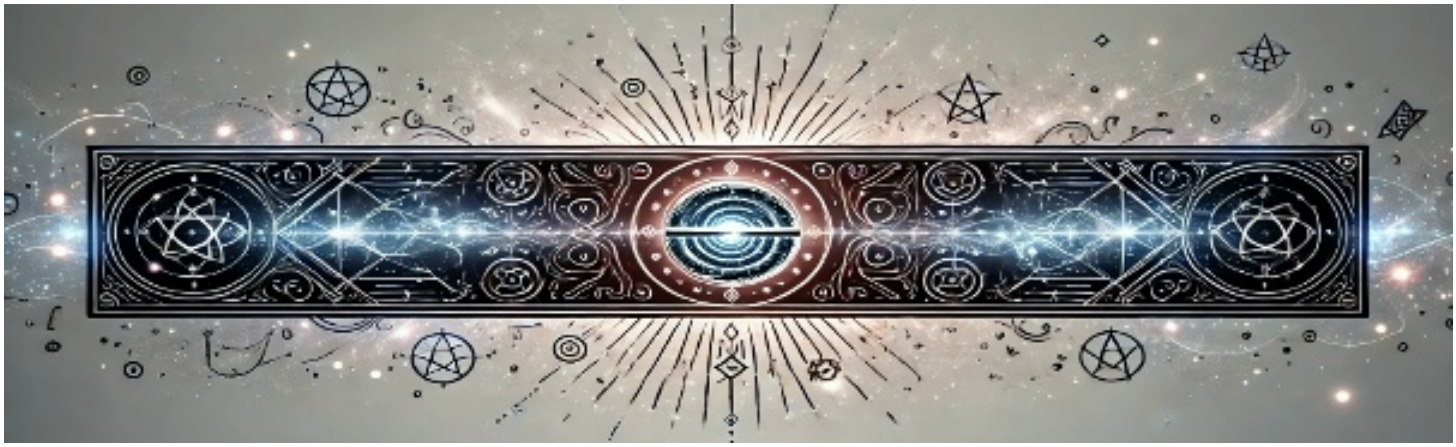
**Интерпочта**

Система порталов, расположенная на цепи небольших летающих островов у побережья Большого Моря. Попав в другой мир, человек может провести там полчаса, а вернуться через полгода, и наоборот — провести в ином мире несколько лет, а вернуться через несколько недель. Более опытные маги способны в некоторой степени контролировать временной промежуток между уходом и возвращением, хотя уверенности в этом вопросе быть не может.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - И



## Закрытые двери — День 2



# День второй

## Место

Эндор. Школа мадам Мамблчук
АПЧХИ

**Основные события:**

- В комнату к Мезюкам пришла ученица школы Анита (когда-то она уже была в их мире), в надежде, что сможет увидеть кого-то знакомого.
- Вернувшийся с разведки Кек заявил, что завтра будет идеальный момент для получения координат портального перехода и они смогут покинуть этот мир и отправиться дальше. Сейчас же была возможность изучить Эндор.
- Анита предложила провести экскурсию, показать особенности школы: разные варианты полета, странные порталы, четкие правила и рисование еды.
- Выпив взаимопертурбационный отвар, они смогли посетить практику по трансфигурации.

## Факты

**АНИТА**
20 апреля 2020 года Харон Старший попросил провести экскурсию по Авалону для пяти подростков из Эндора. Среди них была и Анита, которая познакомилась тогда с Ребе. В итоге экскурсия переросла в стычку между сотрудниками мезы и учениками школы мадам Мамблчук. С того путешествия в саду школы росло растение из нашего мира - рододендрон
**НАБОР ПРЕДМЕТОВ ДЛЯ 1 КУРСА В ШКОЛЕ**
Стихосложение, История Магия, Магическое Воздухоплавание, Магическая Химия, Магия Превращений, Полеты, Магическая Биология и Исчезновения.
**ЛЯГУШКИ**
В саду обитали рифтерпы - лягушки, которые требовали прочитать стих за проход.



## День второй

### Место

Стултус. Планета бюрократов
АПЧХИ

**Основные события:**

- Очередь медленно подходила к концу. За это время мезюки успели заработать несколько штрафов.
- Прослушав целую лекцию от Паниз, как вести себя в кабинете, они все-таки попали к первой инстанции.
- Несмотря на подозрение к странной компании, Представитель все-таки выдал памятки и анкеты, отправив дальше
- Первая форма оказалась не верной (что не удивительно), и в другом кабинете, выслушав об их нерадивости, пришлось заполнять документы снова. Но в итоге все получили пропуск на прохождение комиссии морали и медкомиссии.
- Круги ада продолжались бы, если в этот момент в кабинете не произошел взрыв, и в него не влетел корабль. Девчонка оттуда объявила, что они эвакуируют всех желающих, и даже дала время забрать технику.
- Пробираясь по коридорам, где происходила схватка между сотрудниками и их бюрократическими жертвами, они добрались до того самого робота, который вынужденно "отдал" все.
- На корабле под названием "Паника" они отправились к Хумгату.

### Факты

> **НАКАЗАНИЯ**
> Почти все в этом мире каралось наказаниями. Бранная лексика в виде штрафов, повторные нарушения и неуплаты карались исправительными работами. Кража каралась надеванием карательных браслетов, что били током раз в 30 минут, а также штрафов. Повторное нарушение каралось казнью.



## День второй

### Место

Кшытым
АПЧХИ

**Основные события:**

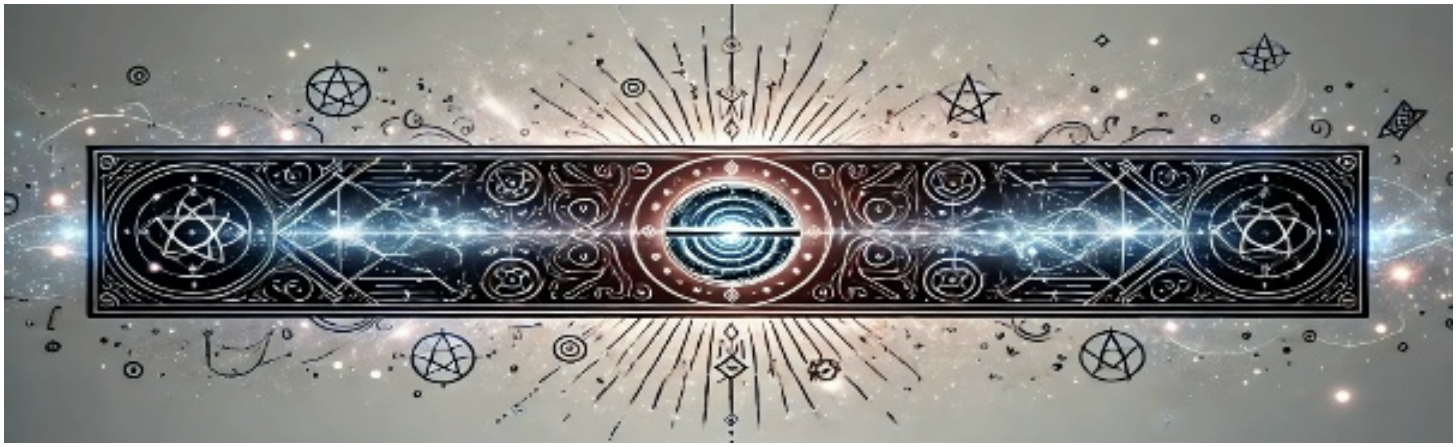
- Метель за ночь закончилась, позволяя наконец-то выйти на улицу. Кытах, все еще ведя себя крайне странно, заявил, что они не первые путешественники, и им нужно к пролому Духов. Но дорогу он покажет лишь после того, как ему помогут собрать гостей на его День рождения.
- Но местная деревня была крайне странная. Там не было никого живого. Деревня казалась заброшенной уже давно, будто бы оставленной в один момент. Но при этом невидимое присутствие жителей ощущалось.
- На сообщение, что в деревне никого нет, Кытах заявил, что их нужно обязательно позвать.
- Невольно путешественники стали соучастниками проведения языческого ритуала, завершенного тем, что дед выпустил кровь из своего запястья.
- Невидимая сила быстро вывела из игры Дамиена. Чернильные руки начали хватать всех. Начался ужасающий хоровод теней-жителей деревни, куда захватили и мезюков.
- Странное существо с телом голой старухи, с птичьими, как у цапли, ногами, с головой совы и сизыми крыльями, забрала Кытаха, а затем обратилась к "гостям".
- Они не могли забрать их также, как остальных жителей этого мира. Им нужно было уйти. И завтра должна была появиться тропа к пролому Духов. А ночью нельзя было никому открывать дверь...

## Факты

### НОЧНОЙ ГОСТЬ

Ночью им в дверь постучались. Это была Дарья Блимм, которой по велению духа решили не открывать. Кожа ее заледенела окончательно, тело исчезло, остались лишь кровь на снегу и остывающие внутренности. «С одной стороны, вас и правда попросили не открывать никому, но с другой - телогрейку можно передать через порог, а испугаться того, что у вас за дверью знакомый - в любом случае. Откуда бы демоны деревни вообще знали бы Дашу? Уж не случайным ли порталом из Exo ее сюда кинуло из-за Хумгата, а "не открывать" дух предлагал жителям деревни, а не своим друзьям? Ни у кого из группы и правда не возникло маленького душевного терзания, мол, что-то тут не то?»

## Закрытые двери — День 3



# День третий

## Место

Междумирье
АПЧХИ

**Основные события:**

- Разными путями, но каждая группа смогла добраться до Хумгата и успешно пройти через междумирье в главный офис Интервселенского независимого почтового союза.
- Первым, с чем столкнулись путешественники, после радостной встречи, с паникой координатора, что чуть не разнес пульт управления.
- В итоге они получили информацию, что внутри Хумгата что-то вызывает искажения. Во всех мирах начинает исчезать пространство, всасываясь внутрь междумирья. И это что-то будто бы живое. Нужно было выяснить, что это было.
- В полной пустоте Хумгата вдруг начали появляться странные вещи. Дамиен узнал в этом создание "Всё". Существо, принимающее вид всего, а сейчас нестабильно меняющийся в пространстве. Его нужно было стабилизировать, ибо именно его пытался исторгнуть из себя Хумгат, творя странные вещи.
- Из предметов, полученных во время своих путешествий, Дамиен собрал прибор для стабилизации, осталось придумать, как оно будет выглядеть и запереть в одном состоянии.
- В итоге формой стала дверь.

## Факты

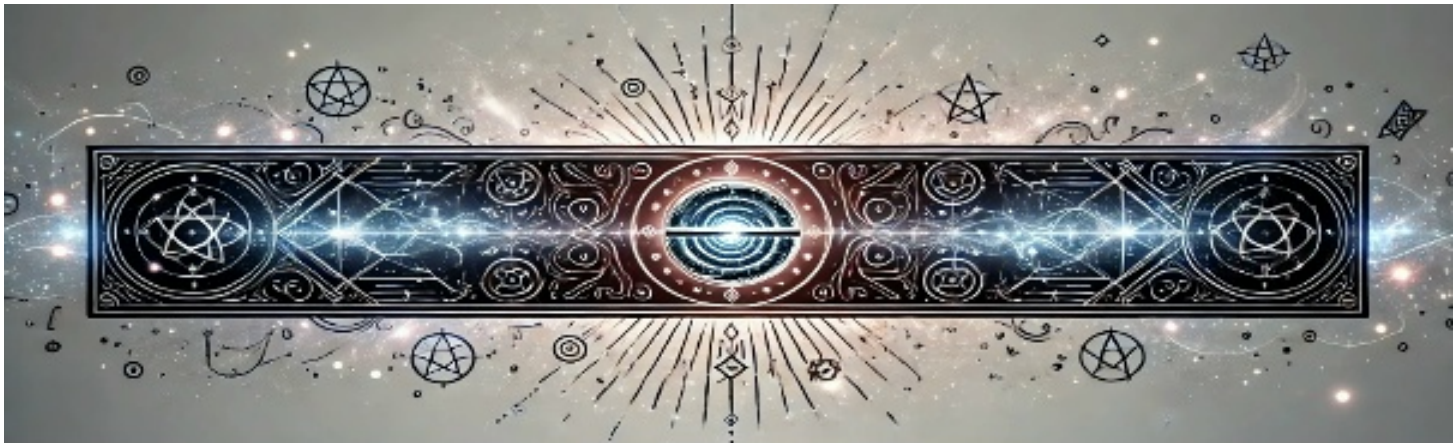
**ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОФИС ИНТЕРПОЧТЫ**
Внутреннее пространство интерпочты было похоже на смесь аэропорта, высокотехнологичного завода и склада. Огромные сортирующие цеха, склады, отделы обработки информации, которые координировали сотни и тысячи доставок каждую минуту, отделы аналитики и дипломатии, которые находили всё новые и новые миры и налаживали с ними союзы. Безусловно, были здесь и комнаты для курьеров, и столовые, и учебные классы, где новеньких курьеров могли ознакомить с хитростями и премудростями профессии.
В общем, пространство интерпочты напоминало небольшой городок с длинными широкими коридорами,

высокими потолками и даже зелёными насаждениями, которые разбавляли стерильную белизну помещений.





## Закрытые двери — День 4



### День четвертый

#### Место

Интервселенская почта, Отделение Королевства Таллэ
Авалон

**Основные события:**

- Так как Королевство по согласию короля Рудольфа вступило в союз, наладить связь офиса с Авалоном было просто и все наконец-то вернулись домой.
- Успокоившись, Хумгат вернул все "похищенное" пространство, но не на свои места.
- Помочь с устранением неполадок согласились курьеры Интерпочты. Пространственные телепортаторы уже были установлены почти везде, кроме одного места - Ратуши Малых Небочесов, которая оказалась в Жижах, где на курьеров напали.
- Адам обещал помочь с решением этой проблемы.



### День четвертый

#### Место

Королевский парк. Центральный район.
Жижи

**Основные события:**

- Они перенеслись к Мэрии. Сам Мэр готов был поторговаться за ратушу. Появилась возможность оказаться внутри таинственного здания.
- Конфисковав абсолютно все, сотрудники тайной полиции пропустили их внутрь.
- В кабинете Мэра было пусто. Неожиданно там появилась Елена, а за ней ощущение давящего густого присутствия. Мэра не было, но он был здесь и сейчас.

- Условие было лишь одно: "выжить".
- Адам был обращен в вороненка, остальным пришлось выбегать из рушащегося здание, которое пыталось похоронить мезюков.
- Оказавшись на улице, Марк пропал. А все увидели ужасающее зрелище - как гибнут в огне два общежития Правой Мезы: Клоповня и Золотая кошка. Им нужно было спрятаться. Последним безопасным местом был Завод, последнее общежитие Мезы.

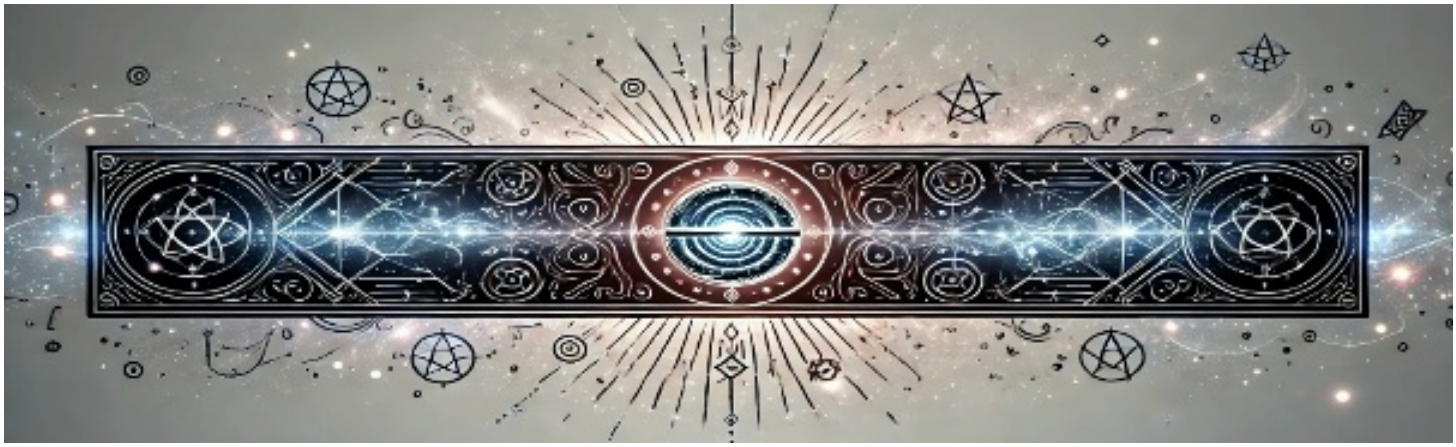
## Факты

**ВНУТРИ МЭРИИ**
Коридоры мэрии были... странными. Сперва это не бросалось в глаза.
Обычные стены, обои, пошедшие пузырями от старости и влаги, тёмные потёки под потолком и остатки лепнины, облупившийся за годы. Здесь не было света, кроме того, что лился через окна с улицы. Его не хватало, чтобы осмотреть всё в деталях, но было вполне достаточно, чтобы сложить общую картину запустения, не плутать в темноте и не сталкиваться друг с другом. И только пройдя несколько пролётов можно было отметить, что расположение коридоров было... бессистемным. В их поворотах не было логики: то они вели вправо, то влево, что по идее должно было нарушать строгую геометрию стандартного здания.
**ОПИСАНИЕ МЭРА' СО СЛОВ ЕЛЕНЫ**
Он мэр. Он был здесь задолго до вас, и будет после. Он здесь, и этот город у него на ладони. Он ест его. Он говорит с людьми нашими ртами. А люди видят его через наши глаза. Он прячется в нашем имени. Мы мост, мы его воля.





## Закрытые двери — День 5



### День пятый

Место

Лофт
Заброшенный цех "Северсталь"

**Основные события:**

- В цехе получилось найти пристанище, залечить раны, успокоиться и отдохнуть.
- Ближе к вечеру к заводу подъехала бригада, задачей которой было снести старое здание.
- Официальное постановление говорило, что завод изжил себя и является опасным.
- Последнее общежитие было снесено, хороня надежду.
- Однако даже здесь они смогли найти спасение. Патрик на аукционе приобрел кота в мешке, в котором было спрятано зеркало. Пустое, почти ничего не отражающее. Его принесли на Северсталь, спрятали и защитили. И сейчас он засветился, привлекая к себе внимание. Вместо зеркала там был проход.



### День пятый

Место

Королевский парк. Центральный район.
Жижи

**Основные события:**

- Через проход в зеркале они вернулись в кабинет Мэра. В тот самый момент, когда были произнесены роковые слова: "Вы должны выжить".
- Здесь все было как вчера, даже Марк и Адам были на месте.
- Елена заявила, что долг мезюков оплачен. Мэру нужен был страх, и его было предостаточно. Он питался

им, и был доволен. Он был там в этот момент. Его можно было ощутить.

- Они могли забрать ратушу, пусть это далось ужасной ценой, настоящим кошмаром наяву.
- Задав вопросы мэру, Адам узнал как вернуть свою магию (обрести новую).
- В итоге, забрав у них ярость и ненависть их перенесли из кабинета на порог Мэрии, вернув все имущество и стерев воспоминания о происходящем, но каждый помнил, что встречался с Мэром. Но не то, как это было на самом деле.
- Все было возвращено на места, оставалось лишь попрощаться.

## Факты

**КУДА ИСЧЕЗ МАРК?**
Марк исчез. Он помнил лишь ужасное бегство, а потом - неотвратимо наступающее на пятки небытие. И это небытие было страшнее смерти.

**КАК ВЫГЛЯДИТ МЭР**
Все вы помните, что встретились с Мэром. Но все немного по-разному.
*Группа 1. Алала, Марк, Уильям*
Вы уверены в том, что Мэр - это тайный конклав из влиятельных жителей города.
*Группа 2. Витя, Рома, Аня*
Вы уверены в том, что Мэр - это разумная аномалия.
*Группа 3. Билли, Рамен, Томас*
Вы уверены в том, что Мэр - это коллективный разум жителей Жижей.
*Группа 4. Йома, Гера, Рико*
Вы уверены в том, что Мэр - это искусственный интеллект, который должен был управлять городом, но был повреждён взрывом прытки и сошёл с ума.
*Группа 5. Настя, Сельма, Арно*
Вы уверены в том, что Мэр - это марионетка куда более могущественной силы.
*Группа 6. Киви, Авро, Макс*
Вы уверены в том, что Мэр - это Марк.
*Группа 7. Лисбет, Адара, Лиззи*
Вы уверены в том, что Мэр - это Милда.
*Группа 8. Шарлотта, Марго*
Вы уверены в том, что Мэр - это ктулхо-подобная агрессивная плотоядная тварь с изнанки
*И персонально Чарли* уверен в том, что Мэр - это он сам.

**ОТКРЫТИЕ ИНТЕРПОЧТЫ**

С этого момента на Авалоне появилось отделение Интерпочты.





# Квест 2021 года — Дейзи Рут

**Дейзи Рут**

**Даты проведения**: 09.07.2021-13.07.2021
**Ссылка на статью в Бритве:** БО - 32 - Стоячие воды Манифика
**Приглашение**: https://vk.com/wall-12127708_4219
**Анонс:** Стоит ли доверять малознакомым людям, особенно в лесах Айкана? Но на что только не пойдешь и с кем не свяжешься ради любимого проректора. Но вряд ли все рассчитывали на такой финал.



**Хронология**


Дейзи Рут — День 1
Дейзи Рут — День 2
Дейзи Рут — День 3
Дейзи Рут — День 4
Дейзи Рут — День 5




изображение утрачено в ВК

# Дейзи Рут — День 1



## День первый

### Место

Лес Айкана
Авалон

**Основные события:**

- Сотрудников у мостков ждала Дейзи Рут. В этот день рядом с лесом больше никого не было. Явно предвиделось что-то не ладное. В объявлении говорилось, что пропал проректор в районе леса. И тут же пропал Смогулий.
- Они отправились в сторону Скрытой деревни. Продвигаясь, они слышали призраков, в честь которых был назван лес. В лесу было темно и жутко. Во время дороги на них напали призраки, пытаясь затянуть кого-то в воду, но обладателей амулета гри-гри никто не тронул.
- Рухнули мостки, пока они быстро бежали дальше. Избежав опасности, они отправились дальше в дом, который заметили впереди.

### Факты

**СКРЫТАЯ ДЕРЕВНЯ**
"Скрытая деревня так называется не потому, что ее скрывают, а потому что ее сложно найти. У этого леса даже карты нет — мостки постоянно тонут и достраиваются новые, невозможно точно прочертить дороги и расстояния, если они имеют свойство меняться после каждой смены времен года. Здесь вообще все часто меняется. Такой уж лес."

**ГРИ-ГРИ**
За некоторое время до начала событий некоторые мезюки уже были около леса Айкана, согласившись помочь семейству Леру. В итоге все участники заполучили себе амулет под названием "гри-гри". Это Вуду - амулет , происходящих в Западной Африке, которая, как полагают, чтобы защитить владельца от зла и приносят удачу.
Помощь семье Леру



## День первый

### Место

Дом Дейзи Рут
АПЧХИ

**Основные события:**

- Они смоги добраться до дома, который с виду выглядел вполне ухоженным и жилым. Именно тут было решено остаться и отдохнуть.
- В то время как сама Дейзи Рут отправилась осмотреться и свериться с дорогой. В самом доме было безопасно, сопровождающая попросила никому не выходить.



изображение утрачено в ВК

# Дейзи Рут — День 2



## День второй

### Место

Дом Дейзи Рут
АПЧХИ

**Основные события:**

- Сама Рут так и не вернулась за весь день. Но в какой-то момент, благодаря небольшому стечению обстоятельств, дверь на второй этаж открывается, позволяя осмотреться в доме.
- Второй этаж напоминал больше музей с кучей вещей. Оттуда мезюки смогли спуститься в люк, где было темно, занавешено и пахло чем-то тошнотворным. Дальше был виден проход за занавеской. За балдахином лежало полуразложившееся тело, которое еще и двигалось. Рассмотреть его можно было через отражение кучи зеркал.
- Там же располагалась шкатулка, которую нужно было особым образом открыть. Среди кучи ключей внутри нее, один подходил к запертой двери в темной комнате.
- Пройдя круг по дому, они выбрались снова на кухню, где их ждал незнакомец. Он представился как Павел (тот самый из Вурхейма), который согласился выпустить всех только за пряди волос. Лиза и Адара его сразу вспомнили. Он сдержал обещание, но мезюкам пришлось разделиться на две группы.



## День второй

### Место

Скрытая деревня
АПЧХИ

**Основные события:**

- Направление, что указал Павел, привело мезюков к месту назначения. Домов здесь был немного, но почти везде горел свет. На улицах никого не было, видимо местные жители предпочитали прятаться в своих

домах.

- Все сделали вывод, что это именно та деревня, про которую говорила Рут.
- Искатели приключений нашли приют на ночь в амбаре, чуть в стороне от деревни.



## День второй

### Место

Дом Базиля
АПЧХИ

**Основные события:**

- Те, кто не пошел по мосткам, спустились в подвал, через который попали в подземный проход.
- Выбравшись наружу, они увидели холм, который оказался домом, где не было даже двери.
- Их там уже ждали. Странный мужчина, владелец дома, не удивился приходу нежданных гостей, представившись Базилем. Запретив им что-либо рассказывать, он оставил их ночевать, советуя не выходить ночью из дома.

### Факты

> **БАЗИЛЬ**
> Базиль Гнойный, странноватый и то ли очень артистичный, то ли на самом деле сумасшедший бокор, проживающий на территории леса Айкана.
> Внешнось: Слава КПСС
> Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Б



изображение утрачено в ВК

# Дейзи Рут — День 3



## День третий

### Место

Скрытая деревня
АПЧХИ

**Основные события:**

- Шум скрытой деревни настиг мезюков довольно рано. Жизнь за пределами амбара кипела.
- Внезапно их обнаружил один из жителей деревни, показавшийся довольно дружелюбным, и радуясь, что нашел копанию выпить. Его звали Джон. Он упомянул, что вечером в деревне будет праздник и посоветовал дождаться его начала, чтобы смешаться с толпой.
- План провалился, ведь вечером их случайно обнаружила маленькая девочка, на чей крик поспешил один из местных жителей. Увидев их, он уверил, что гостям они рады и повел на праздник.
- Все участники стали свидетелями довольно ужасающих и кровавых мероприятий. И именно там они наткнулись на Илая Леру, мягко говоря, удивленного подобной выходкой.
- Он поспешил увести всех подальше от деревни, выслушивая о приключениях. Услышав про волосы, Леру свел одно с другим, предупредив, что их точно призовут. Молодой бокор рассказал немного о плане и попросил принести два зеркала.

### Факты

**ПРАЗДНИК СКРЫТОЙ ДЕРЕВНИ**
"Выборы, ровно на год один из бокоров становится главным."

**ИЛАЙ ЛЕРУ**
Сын вуду-заклинательницы Софи Леру, молодой бокор, специализирующийся на магии зеркал. Юноша невероятной неуклюжести и склонности к саморазрушению: за свои годы успел собрать все возможные травмы и даже один раз погибал, что вынудило его мать сделать на него кукляка — зачарованную симпатическую куклу. Кукляк надежно спрятан в доме, и пока он там, с Илаем не может произойти ничего травмирующего.

> Внешность: Кит Янг
> Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - И



## День третий

### Место

Дом Базиля
АПЧХИ

**Основные события:**

- Вечером к своим гостям вернулся Базиль, пообещав проводить их они хотят, но сказал, что в деревню им не нужно, ведь там сегодня творится "Садом и Гамора", лучше вернуться в город. Но заявил, что на них лежит проклятье Несуразности, которое необходимо снять, иначе выбраться с болот будет невозможным.
- Он подарил каждому странные обереги на бечевке с нанизанными бусинами, перьями и кусками мертвечины.
- Обмазавшись кровью и взявшись за руки, каждому пришлось вспомнить нелепый момент из жизни, когда проявлялась их несуразность.
- Сняв проклятье, отмывшись от крови в ближайшем водоеме, покормив крокодилов (на которых наорал Базиль, что гостей есть не хорошо), получив сувенир на память, мезюки отправились восвояси.



## День третий

### Место

Тенистый лес
Авалон

**Основные события:**

- Пока ребята выбирались с болот, Дейзи Рут навестила Бабу Ягу в Тенистом лесу, желая купить папоротниковую кудель. Вот только подобного в данный момент у него не оказалось. Поняв, что не получит то, что ей нужно, Рут ушла.
- Прилетевший ворон доложил, что она заинтересовалась в учениках белого колдуна из проклятого города. Но это уже было не их дело.

### Факты

**БАБА ЯГА**
Проживающий в Тенистом Лесу колдун из рода баб яг. Молод, но совершенно седой, отличается крючковатым семейным носом и разноцветными глазами— карим, как у собаки, и голубым, как у ребенка. Волшебник "себе на уме". Сильный маг и травник. Колдует при помощи нанесения на себя значимых символов.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Б



изображение утрачено в ВК

## Выборы



**Праздник в скрытой деревне**

"Незнакомый праздник обрушился на мезанцев густыми запахами, барабанным ритмом, вскриками и духотой. Пахло человеческим потом, чем-то сладким и — невероятно аппетитно, так, что аж сводило скулы – жареным мясом. Вокруг оказалась целая толпа странно одетых людей: черные сюртуки старинного кроя на черной блестящей коже, белоснежные корсеты и открытые плечи цвета кофе с молоком, хлопковые рубахи и тяжелые подолы неподъемных юбок, цилиндры и платки украшали едва ли не каждого.
Толпа ощутимо погустела, и через какое-то время стало понятно, что у нее есть своя логика, и люди сгрудились вокруг нескольких огромных костров. \Первый костер вспыхивал то зеленым, то белым пламенем, а рядом с ним стояла полноватая женщина в простом светлом сарафане. Она явно чувствовала себя очень неловко на прицеле толпы и ее жадных взглядов, сутулилась, прикрывая в защитном жесте живот, и оттого казалась еще неказистее и полнее. Женщина стояла в центре расписанного мелом прямоугольника земли, а вокруг нее широко шагал высоченный худой бокор. Кожа у шамана была смоляного цвета, оттого белое шрамирование на ней словно светилось в отблесках костра. На спине у бокора был сложен огромный горб из черепов кошек и собак, который хрустел и скалился многочисленными клыками на каждого зрителя.
На глазах у мезовчан черный колдун схватил за шкирку черную кошку из плетеной клетки рядом, одним умелым движением вспорол ей брюхо и поднял еще дергающуюся тушку так, чтобы кровь обильно лилась на женщину. Та замерла, скованная ужасом. Колдун вдруг резко гортанно крикнул, кинул труп в пламя, а затем толкнул женщину в костер. Раздался протяжный, полный страдания крик. Он даже не походил на человеческий, столько в нем было первобытного, звериного ужаса. Бокор тем временем, быстро обошел костер с другой стороны, сунул костистую ладонь в пламя и одним рывком выволок совершенно невредимую женщину из огня. Та была вялая от шока, но в полном порядке, не считая безумного вида. Бокор одним быстрым движением взял ее за подбородок, заглядывая в глаза. Тут же рывком опустил руку, гортанно вскрикнул, и толпа подобострастно взвыла, словно ждала этого. Мезюков тут же начали давить плечами и боками, а какая-то женщина рядом набожно возвела глаза к небу и покачала головой.
Бокор, похожий на бурого медведя, такой же мощный и пузатый, с гривой смоляных кудрей, заревел так, что не оставалось сомнений в том, что звук этот человеческая глотка издавать не в силах. Замолкнув, он начал двигаться вокруг лежащего у костра ничком сухонького мужчины. Движения колдуна напоминали одновременно и танец, и профессиональные удары руками и ногами. При своих немаленьких габаритах бокор двигался так, что пламя свечей, горящих вокруг лежащего, даже не думало шевелиться.
Танец уже подходил к концу как вдруг над мужчиной возникла вполне осязаемая пасть какого-то чудовища, блестящего жирным, маслянистым блеском. Бокор, не останавливая летящего движения, сделал выпад точно в морду чудовища, и то взорвалось ошметками, тут же сгорающими в воздухе. Сам колдун остановился, выпрямившись. На его руках, мощных плечах, затянутых в жилет и животе начали проступать длинные рваные

раны, тут же наполняющиеся кровью. Двое худых пацанят, не то сыновья колдуна, не то преемники, тут же подбежали к ним, один мальчишка принялся обмакивать полотенцем раны бокора, а второй расталкивал мужчину на земле. Тот встал, опираясь на маленького помощника и вдруг с широкой, теплой улыбкой поклонился медведеподобному колдуну. Тот в ответ приложил кулак к сердцу и что-то сказал. Что именно, разобрать было невозможно, так как толпа выла и ревела, словно стадо диких буйволов. Среди общего шума можно было разобрать слова «порча» и «победил».

Чем жарче становилось вокруг, тем туманнее становились мысли, они исчезали на фоне крови, пульсирующей в ушах в такт бою барабанов. Движения ощущались острее, запахи – интенсивнее, в груди постепенно развязывался узел напряжения из бытовых проблем, отношений и обычной жизни в городе, казавшейся теперь невыносимо далекой и скучной."



# Дейзи Рут — День 4



## День четвертый

### Место

Дом Дейзи Рут
АПЧХИ

**Основные события:**

- В своем доме Дейзи общалась с Пашей. Она просила, чтобы он остался с ней. Куклы с волосами мезюков уже были готовы. Но сам парень был явно не рад продолжению взаимодействия с Пыльной Рут, она начинала напрягать. Но уйдя, тот все равно пообещал вернуться вечером.
- Она отправилась на второй этаж, поколдовала, призвала и стала ждать. Ей нужны были колдующие маги. У нее были свои мотивы.
- Дейзи уже знала, что все пришли. Обстановка в доме несколько изменилось, добавились амулеты, которые начинали оживать при появлении мезюков.
- Вместо действий Рут предложила переговоры. Она заявилась, что отдаст их поппетов, упомянула, что с Марком произошла какая-то беда, но остальных, кто был в ее власти, отдавать не собиралась. Предложение было простое – она не трогает их и не лезет на территорию мезюков, а сама спокойно продолжает орудовать здесь.
- Переговоры довольно быстро зашли в тупик. Тем более, что в доме появился и Леру, чье появление не входило в ее планы. Более сильные мезюки попали под контроль Рут, повинуясь ей как куклы.
- Сначала друг с другом, затем с летающими предметами, а после и с зомби из шкафа, завязалось противостояние. В комнате происходила настоящая кутерьма, пока Илай пытался творить свою магию. Леру знал, что внутри Дейзи живет лоа голода и ее нельзя просто так убить. Но можно запереть.
- Расправляясь с кукляками и уничтожая их с помощью огня и шалфея, остальные пытались перекормить своими магическими силами Рут, чтобы отвлечь ее, застопорить. План сработал, Дейзи была заперта в зеркалах. Все закончилось.
- Все, кто был под ее влиянием освободились, в том числе и Смогулий. Но в доме не было Дубровского. Того, ради которого мезюки ввязались в это приключение. Не было здесь, не было нигде.
- Илай пообещал помочь им с этой бедой, сказав, что ожидает их завтра в своем доме.
- Все уже давно закончилось. Не нарушая обещание в дом вернулся Паша, осматривая тот погром, что произошел пару часов назад. Он отправился в комнату с зеркалами, которую вначале нашли мезюки.

- Разбив все зеркала в комнате, Павел отсек голову тому, кто там находился, Лазарю Дастеру, освобождая его. А затем этот дом покинули навсегда.

## Факты

**ДЕЙЗИ РУТ (СЕРАЯ РУТ)**
Дейзи Рут - она же Рут-в-Шляпе, Пыльная Рут, Длинная Дейзи. Жительница Королевства, известная своей помощью волшебным артистам и музыкантам.
**СМОГУЛИЙ**
Смогулий Кивихеулу -- сильф, житель Малых Небочесов, бас-гитарист рок-готик-дум-фолк-деткор-эмо-фьюжн группы Izada. Обаятельный парень, хоть и не блещет особыми академическими знаниями. После того, как попал в плен к Дези-Рут, полностью потерял магические способности.
Внешность: Nicola Wincenc
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - С
**ПОППЕТ**
Поппет - это кукла, созданная для того, чтобы представлять человека, накладывать на него заклинания или помогать этому человеку с помощью магии



изображение утрачено в ВК

# Дейзи Рут



**Дейзи Рут**

Настоящее имя: Дейзи Рут Дастер. Являлась древнейшим представителем расы магических вампиров: питалась чужой магией, поддерживая так здоровье, красоту и молодость. В ход шли как волшебные существа, так и носители удивительных магических умений. Животные после этого обычно погибали, люди, если выживали, теряли магические способности.
Проживала на территории леса Айкана в Манифике, где посредством вуду-практик и держала всех, кем питалась. Сама не была склонна ни к какой магии, кроме врожденной.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Д



# Дейзи Рут — День 5



## День пятый

### Место

Лес Айкана
Авалон

**Основные события:**

- Волькур – зомби семье Леру, поманил за собой мезанцев. Позади дома шли приготовления к ритуалу. Они должны были попытаться вернуть Дубровского.
- Бокор сказал помнить и верить, цепляться за воспоминания о Марке, отдать вещи, что напоминали о нем. Хотя Илай сразу предупредил, что проректор не вернется таким, каким был раньше. Но это никого не остановило.
- Ритуал прошел успешно, если этот тип магии можно считать успешным. Марк вернулся, с трудом вспоминая, что произошел и кем являлся. В нем теперь сидела лоа. Дух, которого если не кормить, мог окончательно сожрать душу своего хозяин.
- Все закончилось довольно неплохо, хотя совсем не так, как планировалось...

### Факты

**СОФИ ЛЕРУ**
Пожилая уже вуду-заклинательница, проживающая на территории леса Айкана недалеко от Манифика. Практикует все известные ритуалы, женщина властная, умная, честная и себе на уме. Ее дом стоит отдельно от остальных, имеет крупный сад и зомби Волькура на своей территории.
Внешность: Angela Bassett
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - С

**ЛОА МАРКА ДУБРОВСКОГО**
"Летом 35 цикла Дубровский был "съеден" Дейзи Рут, в результате чего развоплотился. Но на то он и воображаемый друг, что его можно перевыдумать, чем и занялись сотрудники Правой Мезы вместе с местными магами-вуду из леса Айкана. В итоге Марк возродился в новом облике с неприятным бонусом в виде лоа-голода, которое постоянно пожирает октарин. Сам Дубровский после этого способности к колдовству потерял."
Источник: Марк Дубровский

Итоговый пост



изображение утрачено в ВК

# Квест 2022 года — Гости из Будущего

**Гости из Будущего**

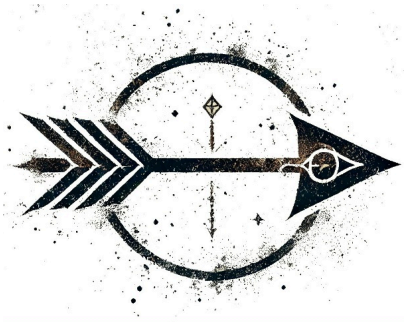
**Даты проведения**: 09.07.2022-13.07.2022
**Ссылка на статью в Бритве:** БО - 37 - Гости из будущего
**Приглашение:** https://vk.com/wall-12127708_5356
**Анонс**: Чумной район стал обычным, аномалии пропали, а город начал рушиться. Кто стоит за всем этим? Зачем это было нужно? И к чему все приведет?



**Хронология**

Гости из Будущего — День 1
Гости из Будущего — День 2
Гости из Будущего — День 3
Гости из Будущего — День 4
Гости из Будущего — День 5





# Гости из Будущего — День 1



## Начало

### Место

Мансардный этаж
Институт чародейства Правая Меза

**Основные события:**

- В Жижах что-то происходило. Что-то странное, но пока еще было не понятно, было ли это нормальным явлением для города или же выходило за эти рамки. Ответ на вопрос сам явился в Институт к Адаму. Это был Соболь, охранник чумного района. Почти сразу он оповестил, что стена, появившаяся после взрыва в один момент, так же резко и исчезла, открывая доступ к Чумному району. Больше того, сама эпидемия, творившаяся уже десятилетиями, пропала сама по себе. Это было странно, необычно и точно не правильно. Нужно было разобраться в происходящем.

### Факты

> **СОБОЛЬ**
> Сотрудник охраны Чумного квартала, обычно встречает посетителей. Моложавый мужчина с синими глазами и симпатичной небритостью. Добродушный и справедливый парень, хоть порой и выглядит немного раздолбаем.
> Внешность: Дмитрий Чеботарев
>
> Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - С



## День первый

### Место

Чумной район
Жижи

**Основные события:**

- Слухи между мезюками распространялись быстро. Исчезновение стены обсуждались на мансарде, и сейчас многие направлялись в сторону шлагбаума. Единственное место, где раньше можно было попасть в район, а сейчас лишь намек, что здесь была стена.
- Там их ждали скучающие Лев Саввич и Соболь. Оценив количество ножей, они указали на видимые изменения и попросили в этом разобраться.
- Получив на всякий случай набор для выживания, они отправились внутрь Чумного, где все поменялось. Воздух стал чище, появился ветер. Дома, окна которых были забиты, сейчас светились открытыми форточками. На улицах появились счастливые, пусть и изнеможенные люди. Слышалась музыки и разговоры.
- После пропажи стены Соболь и Лев Саввич нашли на месте дендрария обломки странного прибора, который посчитали причиной всего происходящего.
- Осмотр механизма дал не очень много информации, кроме того, что он был странный и уже не проявлял никаких «признаков жизни». Было предложено опросить местных.
- Рядом стоял двухэтажный дом, со стороны которого за мезахистами наблюдали. Похоже это был ребенок, который сразу спрятался. Все отправились туда.
- Поиск по квартирам продлился какое-то время, пока Шарлотта не нашла нужную квартиру. К ним вышла девушка с телом ребенка, испуганная, но готовая ответить на вопросы. Но свою историю она не успела рассказать, ведь ее прервал Бранд, пригласивший всех к себе.
- Он подтвердил, что эта машина и прекратила болезни. Какой-то человек установил прибор, произошел взрыв. Незнакомец куда-то убежал, но после этого инцидента болезни стали исчезать. Как выглядел этот человек никто не видел.

## Факты

> **ЛЕВ САВВИЧ**
> Лев Саввич — служилый мужчина в годах, охранник Чумного квартала.
> Источник: Список актуальных неписей





# Гости из Будущего — День 2



## День второй

### Место

Чумной район - группа а
Жижи

**Основные события:**

- В Чумной район явился господин Кадмон. Он объяснил, что все началось с Чумного, но чтобы это не было, оно начало распространяться. В Жижах пропали аномалии. Те, кто пострадал от аномалий и получил мутации тоже их лишился.
- Было решено разделиться на две группы. Одни должны были отправиться в Китайский квартал к господину Хидэ, другие в гаражный кооператив к Филину. Эти два человека знали больше всего о происходящем в городе.
- Портальная магия больше не работала. Метро тоже. Добираться нужно было своими силами. Им решились помочь сторожи Чумного района.
- Сопровождая свою группу, Саввич повел всех к мосту в нижней части города. Город действительно менялся, казался обычным, как и сама река.
- Город держался на гравитационных аномалиях и физических иллюзиях. С уходом них многое начало рушиться. В том числе и нужный им мост.
- Кто-то так и не смог преодолеть часть реки, чтобы добраться до старого судна, на котором планировалась переплыть Аорту. Они отправились назад, остальные на речном трамвае «Рикарда». Не без приключений группа перебралась на другой берег, на время потеряв все из виду.

### Факты

> **РИКАРДА ПЕРЕСМЕШНИЦА**
> Рикарда - Старое речное пассажирское судно, названное в честь предпоследней королевы основной линии династии Киррен.



## День второй

### Место

Китайский квартал - группа а
Жижи

**Основные события:**

- Китайский квартал казался покинутым, но на самом деле за мезахистами следили. К ним навстречу вышло несколько вооруженных фигур.
- Их повели к какой-то постройке, явно принадлежащей важной персоне.
- Там они встретили госпожу Цин. Встретила еще более менее приветливо. Заявила о новых порядках: нельзя выходить на улицу, когда солнце уходит спать.
- Выслушав всех, она сказала, что дальше им искать информатора не нужно. Несколько дней назад отсюда ушли чудеса. Город стал мертвым. На улицах началась паника. Цин готова была дать обещание: безопасность и кров в обмен на то, что мезюки вернут все на свои места.

### Факты

> **ГОСПОЖА ЦИН**
> Цин - на вид — молоденькая хрупкая девушка в традиционном костюме, по сути — глава одной из банд Китайского квартала Жижей.
> Источник: Список актуальных неписей
>
> **ИЗМЕНЕНИЯ В ГОРОДЕ**
> Драконы упали, джонки перестали взлетать. Те чудеса, которые помогали нам, исчезли, как и те, что мешали нам жить. Особенные люди стали обычными, а некоторые - исчезли совсем. На улицах нашего квартала поднялась паника. Тогда старейшины призвали всех боссов объединиться. Волков много, а мяса мало. И мы общим словом ввели новые порядки. Люди чувствуют себя в безопасности, когда кругом царит строгость и порядок.



## День второй

### Место

Старый район. Станция метро «Эхо» - группа б
Жижи

**Основные события:**

- Мезюки вместе с Соболем спустились в туннель подземного метро. Одна ветка, как оказалось, проходила и под Чумным районом, но ей невозможно было воспользоваться даже для путешествия, ведь стена уходила и вниз, перекрывая его.
- Аномалий не было, но травмироваться можно было и без них, от чего некоторые уже на входе влипли в небольшие, но неприятные ситуации.
- Травя анекдоты и беседуя со своим сопровождающим, группа продвигалась по темным туннелям, пока не начало происходить что-то странное. Слышался детский плач, рельсы звенели как колокола. Здесь что-то было, но аномалии же исчезли.
- В итоге они увидели чьи-то тени, что сами убегали от сотрудников Мезы. Оказалось, что это были дети. На самом деле перевертыши, обычно заманивающие слезами и звуками людей, а затем перекидываясь в монстров, но сейчас они были заперты в одной единственной ипостаси.
- За этими небольшими, но довольно запоминающимися приключениями, они быстро пробрались до Окраин.

### Факты

> **СТАНЦИИ МЕТРО**
> "Станция метро Робина Лейкиуны" - Даже в самых заброшенных уголках жижевского метрополитена всегда пахло как надо: горячей пылью, электричеством, железом и сухостью. На станции Робина Лейкиуны не пахло вообще никак. Как будто все запахи за годы запустения улетучились за ненадобностью. В темноте выглядывали заброшенные и запылившиеся лавки, где еще хранилась преса за 1957 год. Над эскалаторами раскинулась эффектная мозаика, на которой была изображена королева Тин.
>
> "Станция Громкой травы" была в своё время одной из самых красивых в Больших Небочёсах. Её визитной карточкой был эффектный стеклянный потолок с витражами. В солнечные дни цветные лучи раскрашивали перрон во все цвета радуги. Нынче от витражей, естественно, ничего не осталось. Такие тонкие вещи на Окраинах не выживали.



## День второй

### Место

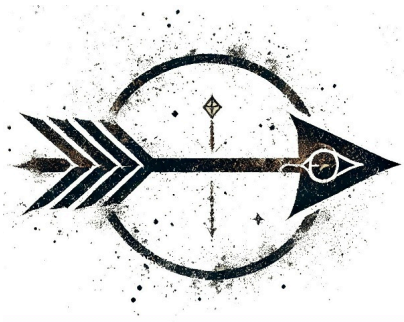
Гаражный кооператив «Патриот» - группа б
Жижи

**Основные события:**

- Окраины пострадали еще больше от исчезновения аномалий, чем Китайский квартал. Накренившиеся дома, державшиеся лишь чудом, за счет тех же аномалий, разваливались. В воздухе пахло бетонной крошкой. Город продолжал «ломаться».

- Гаражи тоже пугали чувством заброшенности, потери. Жители ютились, пряталась внутри, в темноте. Мир детей, живших здесь, был разрушен отсутствием чудес, на которых здесь все держалось.
- К ним вышла старуха, которая оказалась той самой Милдой, просившей помочь Жижам много лет назад. Она рассказала, что многие постарели, как и она, когда ушли аномалии. Бессмертный рассыпался. А Филин реально стал сычем.
- С этим точно нужно было что-то делать. Милда попросила остаться с ними, боясь, что ночью кто-то придет. Им всем было страшно.





# Рикарда



**Рикарда Пересмешница**

Старое речное пассажирское судно, названное в честь предпоследней королевы основной линии династии Киррен, бороздящее воды реки Аорты. Обладает привычкой исчезать вместе с пассажирами и появляться в совершенно другой точке реки. К рулевому колесу и на капитанский мостик теплохода попасть не считается возможным, все переборки при ближнем рассмотрении оказались запаяны.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Р

Объект №: AN-031
Класс объекта: Жёлтый
Описание: AN-031 - старый речной трамвай, который со временем, после аварии 1957 года, начал курсировать самостоятельно по привычным маршрутам. Опасности не представляет. Покататься на "Рикарде" можно смело, при наличии защиты от испарений Аорты. Случаев исчезновения людей после прогулки на AN-031 зарегистрировано мало.

Источник: Аномалии



## Гости из Будущего — День 3



## День третий

### Место

Гаражный кооператив «Патриот». - группа б

Жижи

**Основные события:**

- Еще до позднего вечера в тишине послышалось несколько взрывов в восточной части гаражей, куда отправились все. Кто-то пытался устроить странную пропаганду «Королевство без короля».
- В привычное время для приключений в гаражный кооператив заглянула Елена Пастер, заявившая, что они заключили союз с Адамом. Она притащила того, кто стоял за инцидентом и хотел избавиться от Филина.
- Полицейские не могли связаться с Мэром. Банды окраин воевали между собой. Город рушился. Сил удержать этого не хватало. Им нужна была помощь, и она предложила совместно разобраться с происходящим.
- Предложение было принято с подозрением, что не удивительно. У Пастер был план. На Совете, где собирались все лидеры банд, мезюки должны были представиться новой бандой, что захватила Патриот. И отвлекать внимание, пока полицейские не устроят диверсию. А заодно дала список дел до начала Совета.

### Факты

**СПИСОК ДЕЛ**
- Отпереть запасные выходы, для этого украсть ключ-карту у Блюстителей.
- Открутить болты на вентиляционных шахтах (3 шт.)
- Открыть кодовый замок на помещении охраны.
- Обезвредить охранную систему Светлячок перед помещением охраны.
- Закрыть все окна в холле.

**ЕЛЕНА ПАСТЕР**
Представительница Тайной Полиции Мэра Жижей, в прошлом близкая знакомая Адама Яновича. На данный момент крайне предана Мэрии.
Внешность: Розарио Доусон
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Е



## День третий

### Место

Отель Экто Плаза - группа б
АПЧХИ

**Основные события:**

- Наведя определенный пафос и озвучив список видных достижений, банда Ворона заставила пропустить себя внутрь на собрание, а также оценить пафос и былую красоту заведения, когда-то лучшего на островах.
- Там они встретили впервые Чжун Лао. Та почему-то вступилась за новую банду, к которой уже несколько угрожающе подходили блюстители в масках. Какой был повод для такой реакции никто так и не понял.
- Но после сама мисс Лао объяснила им, где те прокололись. На Совет нельзя было проходить с оружием, а этого добра хватало в «карманах» фальшивой банды. Она заставила все это сдать. И дала несколько советов по правильному поведению в данном месте.
- При осмотре они смогли заметить свои цели, прописанные в списке, но проделать все так, чтобы их не заметили и не заподозрили было крайне сложно, ибо в холле в этот момент было представителей различных банд, которые следили за каждым шагом друг друга. Нужно было отвлекать внимание.
- Устроив показушные драки между собой, тем самым внося разнообразие и привлекая внимание, часть банды смогла дать возможность другим достигнуть своих целей. И в этот момент раздался сигнал о начала Совета.
- Они поднялись в зал Советов. За столом было семь мест, шесть из которых были уже заняты. Оставалось место для Донован: «Роксана. Банда Ворона».
- Во время собрания обсуждались вопросы и позиции каждой банды относительно того, что происходило в данный момент в городе.
- Больше всего вопросов было вокруг территории Гаражного кооператива, как и предполагалось. В зале началась свара. Лао, довольная скандалами просто ушла до того, как двери захлопнулись, а помещение начало заполняться газом.
- Началась драка, которая прервалась с появлением Пастер и полиции. У них была возможность задержать всех на три дня. Оставалось надеяться, что этого времени хватит, чтобы справиться с нависшей над Жижами очередной проблемой. Сами же они смогли вернуться в «Патриот».

### Факты

> **ОТЕЛЬ ЭКТО ПЛАЗА**
> "Восемь звёзд, восемь этажей - всё для вашего удобства и удовольствия.
> Прогуляйтесь по просторному холлу-музею с уникальной коллекцией картин современного маготехнического искусства. Посетите ресторан Лё Плаз, отмеченный 1 звездой ТарКрылПром, наши повара

приготовят для вас самые свежие гастрономические изыски. К услугам отдыхающих также ШПА-центр с чароведическими процедурами, сауной, грязевской баней и, конечно же, массажем. Каждый номер люкс оснащен расширенным адаптивным пространством и холодильником с функцией самобранки."
Сейчас же он принадлежал всем бандам Окраин, и именно здесь проходили Советы банд.

**ЧЖУН ЛАО**
Чжун Лао – голос Чайнатауна, я говорю за весь квартал. Уполномоченный представитель всех Чайнатаунских банд.
Работники ПМ - Чжун Лао

**БАНДЫ**
"- Чжун Лао, - первой назвала себя женщина, привольно раскинувшись на удобном резном стуле. - Представляю общий совет Чайнатауна.
- Люпус, представляю банду Бистов, - человек в маске волка.
- Кира! - заявила широкоплечая девушка. - Мы Ландыши.
- Кх-х-х, - зашипело из-под костюма химзащиты. - Аноним, мы - объединение Люмины.
- Виджая, - с достоинством представилась женщина в стим-панк наряде. - Гнилая роза.
- Иван Вячеславович, - с наивежливейшей улыбкой произнёс офисного вида господин. - Представляю Москитов, с вашего позволения."



## День третий

### Место

Китайский квартал - группа а
Жижи

**Основные события:**

- Спокойный день прервался криками хозяйки дома, что требовала к себе своих гостей. Она была возмущена тем, что в ее дом проник незваный гость, и в этом она винила мезюков. У пойманного с собой было белое перо, явно отсылающее к Адаму.
- Этим незваным гостем оказался Герман. Он кратко пояснил, что у них сейчас наклевывался особый союз и им бы стоило поработать вместе, пока банды воют между собой за лакомые кусочки окраин.
- На машине Германа они отправились к шоссе Тихо.

### Факты

**ГЕРМАН**
Герман - имеет вид молодого мужчины европеоида, высокий, худой, с большим ртом, носит брекеты. Носит плащ в пол и кеды.



## День третий

### Место

Окраины - группа а
Жижи

**Основные события:**

- Поездка до пункта назначения прошла не совсем по плану, ибо в какой-то момент, пересекая будто бы невидимую границу их попытались протаранить багги, с целью сбить внедорожник с мезахистами с дороги.
- В итоге все закончилось аварией. Автомобиль перевернулся, никто не обошелся без травм. Но и от преследователей избавиться удалось.
- Шоссе тоже вернулось к состоянию 1957 года. Машины, люди, все пытались покинуть город, но дорога была перекрыта такими же багги.
- Эту территорию захватила банда Москитов, пытаясь подзаработать на желающих выехать из города. Проезд – 100 дукатов. За ребенка – 90.
- Переговоры зашли в тупик почти сразу. Но Москиты ничего не успели предпринять, ведь во все это вмешалась третья сторона.
- Это была пятерка незнакомых им ребят. Они знали, кем были наши герои, но ничего не объяснило, запрыгнули в кадиллак и смотались в сторону Женовы, по крайней мере упомянув об этом.
- Герман появился уже после того, как все закончилось. Их цель на сегодня была завершена. И эта группа мезюков смогла присоединиться к остальным в гаражном кооперативе.





# Герман



**Объект №: ZJ-041**

Класс объекта: Желтый
Описание: ZJ-041, он же Герман, имеет вид молодого мужчины европеоида, высокий, худой, с большим ртом, носит брекеты. Носит плащ в пол и кеды. Характер – провоцирующий. Любит подколки, шутки на грани и за гранью пристойности, паясничанье, гонки. Плохо фильтрует речь. Как и все сотрудники Тайной Полиции обладает способностью переходить в жидкое состояние. В этом случае похож на чёрную маслянистую жижу.

Источник: Живое

Сотрудник Тайной полиции жижей.
"Повинуясь кивку Цин, с головы человека сдёрнули мешок. Под ним оказалось лицо, очень странное, очень вытянутое, с огромным ртом. Человек этот весь выглядел слишком вытянутым, и вообще каким-то слишком. На вид ему можно было дать лет двадцать пять. Глаза его, полускрытые тяжёлыми веками, слезились и часто моргали от резкого света после темноты мешка. Когда же парень проморгался и увидел, наконец, мезахистов, его и без того длиннющий рот растянулся в какой-то совершенно глумливой странной улыбке. Вдвойне, даже втройне странной она была оттого, что зубы парня поблескивали брекетами."
"Он производил впечатление человека, которого в этом мире ничто по-настоящему не заботило. Всё, что у других людей составляет основу личности: ценности, мировоззрение, предпочтения, базовые инстинкты, вроде самосохранения, у Германа было смазано или отсутствовало напрочь. Он не был циничным и злобным, не был и добродушным, он любил развлекаться, а развлекало его поистине что угодно, от нелепых и чудовищных пошлостей, до боли своей и чужой, от тупых шуток, умных шуток, жутковатых шуток, до нешуточных опасностей. Парень казался простым и неглубоким, как лужа. Но лужи часто скрывали сюрпризы."
Внешность: Charlie James

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - Г



# Гости из Будущего — День 4



## День четвертый

### Место

Гаражный кооператив "Патриот"
Жижи

**Основные события:**

- Ближе к вечеру в гаражный кооператив заявился мистер Кадмон.
- Немного пообщавшись со своими сотрудниками, Адам заявил, что скоро должен прибыть омнимбус, который довезет их до Женовы.
- Основная задача – найти тех, кто помог им на шоссе и узнать, что им было нужно.



## День четвертый

### Место

Пустыня Женова, северо-запад острова
https://vk.com/avalon_buu

**Основные события:**

- Там их встретила Митсуко Рису-Литтнер Ван дер Даймонд-десу, из Лицея Сефирота, почти сразу узнав и вспомнив, что они из Мезы.
- На гигантском красном Мехе она согласилась подвезти мезахистов к площади, где располагались кафе, и где они встретили ту самую пятерку незнакомцев с шоссе Тихо. А также еще двух людей постарше, которые смутно напоминали кого-то знакомого.
- По разговору с Далилой Хант и Чарли Блэром из будущего стало понятно, что в Чумном районе были найдены обломки машины-времени. Именно они нашли способ заблокировать все аномалии в Жижах и

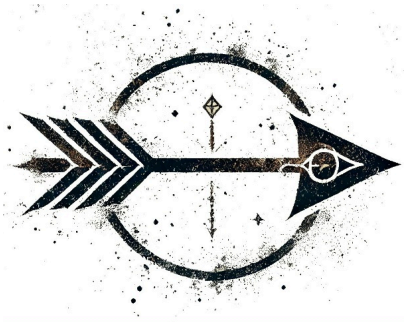
отправились в прошлое, чтобы изменить свою историю и спасти всех. И даже выслушав то, что происходило сейчас в городе, были уверены, что их поступок верный.

- Разговор в очередной раз не удался и перерос в рукоприкладство и противостояние, на сей раз между сотрудниками Правой Мезы и молодыми сотрудниками Верхней Мезы. Ко всему этому присоединились старшие версии близнецов МакАлистеров.
- Бою помешала полиция Женовы. Заковав всех в специальные наручники, что блокировали магию и отправили в отделение. Всех сотрубников обыскали, конфисковали все, кроме одежды и упихали в одну пустующую камеру.

## Факты

**ЖЕНОВА**
"Женова разительно отличалась от всех остальных городов Королевства. На карте островов даже Жижи не выглядели таким пятном, как Женова. Огромный город, умещающийся на крошечном клочке земли, казалось, каким-то странным образом становился только больше, стоило преодолеть его границы и ступить на асфальтовые дороги. Небоскребы, торчащие едва ли не друг из друга, как карандаши в стакане, устремлялись вверх и загораживали собой почти все небо. Громоздящиеся друг на друга вывески, рекламы, афиши и агитационные плакаты своей пестростью оттягивали на себя все внимание с и без того редких архитектурных изысков на улицах."

**ИНФОРМАЦИЯ ИЗ БУДУЩЕГО**
***Иржи***:*«Десять лет тебя не видела, Ежик, ты всё в скиту сидишь, совсем не выходишь к нам.»*
***Далила и Макс*** *: «У нас с Симой семь детей. У нас разные дети, Даша, есть и не колдующие, и колдующие палочкой, и лей-линией.»*
***Черли Блэр, Рэй Шпаер****: «Офигеть, профессор, это вы? Там ещё был герр, мы вчера видели.*
***Женова****:«Так удивительно здесь быть снова! В нашем времени Женовы давно нет.*
***Верхняя Меза***: «На следующий день после данных событий в будущем очень много поменяло, и не в лучшую сторону. Кто-то взорвал стену и по Жижам начала распространяться эпидемия. Жижи были законсервированы по указу короля. А Правая Меза переехала в гильдию Историков и Часовщиков в Окай-Хона, переименовываясь в Верхнюю Мезу. Ректором является Марк Дубровский. А Адам исчез вслед за Янусом. »

# Гости из Будущего — День 5



## День пятый

### Место

Полицейское отделение Женовы
АПЧХИ

**Основные события:**

- Ближе к вечеру к камере, где сидели задержанные за драку, заявились мистер Кадмон, Шпайер из будущего и будущая версия Донован.
- Адам внес внушительную сумму на залоги за своих сотрудников. В итоге выяснилось, что пока группа «преступников» прохлаждалась в камере, ректор и представители Верхней Мезы пришли к определенному соглашению. А точнее им нужно было разобраться с господином Брандом, которого и подозревали в свершении того, что так сильно изменило будущее. А затем нужно было придумать что-то с машиной для путешествия во времени.
- В итоге с помощью гарганты они перенеслись сразу в Чумной район.

### Факты

> **ИНФОРМАЦИЯ ИЗ БУДУЩЕГО**
> ***Шарлотта Донован***: «Совершенно узнаваемая и ничуть не изменившаяся с годами Шарлотта Донован. Единственное, что её отличало от современного прототипа - это повязка, скрывающая отсутствие левого глаза.»



## День пятый

### Место

Чумной район
Жижи

**Основные события:**

- Они вновь вернулись в тот дом, и снова встретили господина Бранда.
- На мезюков напали сразу пять роботов, созданных из подручных средств. Они в один момент «вывели из игры» Адама, а сам Бранд рванул наверх.
- Пока роботы отвлекали внимание незваных гостей, ученый пытался вместе с дочерью вырваться из здания через пожарный выход.
- Адам позволил своим сотрудникам самим решить, что сделать с виновником сего: отдать Тайной полиции, отправить на рудники Фиорины или же отпустить и простить. Последний вариант явно был не по душе самому ректору.
- В итоге был принят вариант с полицией. Ученого забрала Елена Пастер, появившись, на удивление, вовремя. За Идой – дочкой Бранда пообещали присмотреть Собболь и Лев Саввич. Также Адам посоветовал предупредить людей, кто хочет покинуть Чумной и перебраться в старый район - могут это сделать в ближайшие два дня. Оставалось вернуть аномалии городу.

### Факты

> **БРАНД**
> Бранд — отец девочки по имени Ида, учёный из Чумного квартала. После запланированного им, но неудавшегося разрушения стены Чумного квартала был отдан Тайной Полиции.
>
> "Талантливый изобретатель из Тарантайска. Он действительно готовился к тому, что произошло в другой альтернативной версии, желая спасти дочь и вызволить ее из этого района. Он мог бы сделать лучше любой город Авалона, мог изобрести новый дирижабль, строить мосты, создавать омнимбусы... но потянулся за куском, который не смог откусить. Чумной квартал сломал его. А смерть жены окончательно доконала."



## День пятый

### Место

Женова
Авалон

**Основные события:**

- Сотрудники Верхней Мезы готовились к отправлению обратно и ждали выполнения обещания со стороны сотрудников Правой Мезы.
- Дав клятвы, они выполнили и свое обещание. Аномалии должны были вернуться в Жижи в течение трех дней.

- Также они попросили помочь вернуться в свое время на общей силе желания. Гости из будущего отправились назад.

## Факты

**ИНФОРМАЦИЯ ИЗ БУДУЩЕГО**
***Марк***: «Марк Стэнович, он, в общем, оказался довольно жестким ректором. Кто бы мог подумать, да? С его-то возможностями, чуть что не по его сценарию, лишает магии, кого на время, а кого и навсегда.»

**ЖЕНОВА И ОКТАРИН**
"Когда-то очень давно, никто уже из старожилов Королевства не помнит, когда именно, в пустыне этой появился город, а вместе с ним магии в песках стало еще больше. Те, кто помнил о Триедином боге, в разговорах о Женове почти всегда вспоминали Кетцаля, ведь именно в этих пустых и странных землях располагался храм бога жизни, такой же пустой и странный. Мол, его божественная сила деформировала Женову, делала ее такой, какая она есть. И это было так.
Те, кто помнил о появлении в Королевстве октарина, говорил, что магия в Женове связана именно с ним — ведь в пустыне появился портал в тот мир, откуда октарин в Королевство и пришел. Вот поэтому его так тут много. Поэтому чудеса Женовы такие сумасшедшие. И это тоже было так.
Но это было не все.
Глубоко под песками, там, где камень острова точился волшебными пауками, переливался октироном и светился драгоценностями, прятался Исполнитель Желаний. Был он большой и маленький, живой и искусственный, осязаемый и ненастоящий. И был у него город — его Женова. Город, полный странных людей, странных вещей, странной магии и странных приключений. Нигде этому городу не было места, только рядом с его хозяином, Исполнителем Желаний. Исполнитель прятался в подземных пещерах, ворочался там комьями тьмы и света, терся мягкими боками о своды, терся кожистыми боками о потолки. Прятался от всех и дарил желания тем, кто его просил. Кто-то просил огромные глаза, пятиметровый меч, синие волосы, желтого хомяка, стреляющего молниями, или жезл Луны, стреляющий сердцами. Кто-то просил механического робота, здоровые зубы, длинные ноги, долгую жизнь, умение драться ста шестьюдесятью видами боевых искусств. Исполнитель давал людям все, что они хотят — такова была его природа.
И боялся, что в какой-то момент про него станет известно не только тем, кто живет прямо у него над головой, но и всем остальным.
Тем, кто живет в лесу и поклоняется яростной богине с золотыми волосами. Тем, кто живет в горах и поклоняется научному прогрессу. Тем, кто живет в черном городе у болот, и служит тому, чье имя Исполнитель Желаний пожелал себе не вспоминать."




# Квест 2023 года — Радостин

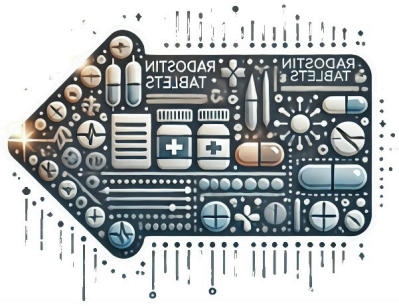
**Радостин**

**Даты проведения**: 06.07.2023-10.07.2023
**Статья в газете**: нет
**Приглашение:** https://vk.com/wall-12127708_6219
**Анонс:** Казалось бы обычное исследование поместья и поиск ответов на его тайны. Но оно слишком затянулось. Дневник привел мезюков совсем в другое место, где (как обычно) потребовалась их помощь. И кто на самом деле окажется врагом?




**Хронология**

Радостин — День 1
Радостин — День 2
Радостин — День 3
Радостин — День 4
Радостин — День 5



## Радостин — День 1




# День первый

## Место

Поместье Честерстон, окраина Темного леса.

Авалон

**Основные события:**

- Странное сообщение заставило сотрудников прийти к поместью Честерстон. Почти нежилое, казалось, оно хранит тайны.
- Время никогда ничего не щадит, и данное поместье в том числе. Роскошные комнаты были похоронены под обвалившимися потолками. Но Честерстон не был разграблен, все боялись его проклятья.
- В руки исследователям попал лист, где кратко рассказывалась история двух сестер, живших в этом доме Адоры и Паломы.
- Осматривая дом, они попали в детскую, где внимание привлекал макет самого дома, детализированный и наполненный куклам. В темноте нельзя было заметить наличие кого-то в комнате, кроме самих мезюков. Но там была детская фигура лет пяти в белой сорочке, которая пробежала от шкафа к кровати и там исчезла. Но из-за шкафа выскользнул еще лист с продолжением истории.
- Чтобы понять историю, нужно было идти за ней дальше, искать тот сундук, где были спрятаны сокровища Адоры, которые должны были принадлежать потом ее дочери Фабиоле. Девочка нуждалась в помощи, она просила ее. Нужно было добраться до чердака Северного Крыла.
- Перебравшись через разрушенные ступени, мезюки смогли добраться до чердака. Но вместо сокровищ они встретили тень, что стала обретать очертания высокого и худого мужчины, который попытался дотянуться до стоящих ближе всего людей.
- Призрака удалось напугать, но не изгнать. Проклятие у Честерстона было одно – все, кто умирал в поместье, оставался там навсегда. На месте призрака был найден нужный ключ и еще одна часть дневника.

- Старая лестница для слуг вела во двор. Все было спокойно, даже слишком. Часы не верно пробили три часа (дня или ночи не известно). А из пруда появилась женщина без лица, лишь с мертвой маской, будто залитой воском.
- Она была уже давно мертва, не помня ни кто она, ни что ей может принести облегчение. Лишь каждый день в одно время выходила из пруда, совершала свой путь, утаскивала людей и возвращалась. Но сейчас она не заметила никого из присутствующих. Но все поняли, дальше нужно было искать в пруду.
- Именно там, на глубине, куда уходил призрак, лежал сундук, давно покрывшийся илом, ракушками и водорослями.
- Сокровища, как и поместье, время не щадило. Но здесь был спрятан и дневник. Сохранилась лишь одна страница, последняя. Дневник Паломы. И там же нашли записку, написанную детской рукой.
- Но дальше исследовать поместье не удалось. Из леса к ним вышел Баба Яга, отправив обратно домой. Много кто здесь мог им навредить. Но ведь подсказка вела дальше в Санаторий...

## Факты

## СТРАНИЧКИ ДНЕВНИКА

Давным-давно стояло одно красивое поместье. Большой, хороший дом. предназначенный для крепкой и такой же большой семьи. Но в поместье жило лишь две сестры: одна славилась прелестными манерами, а вторая - умом. Отец рано покинул девочек, оставив им наследство, но не оставив ни одного совета о том, как двум сестрам выживать в сложном мире, где без мужчины в семье они, и с богатым приданым, оставались беспомощны.

Старшая сестра, Эдора, прекрасно понимала, что им с Паломой вдвоем придется слишком тяжело. Поэтому она, как главная наследница поместья, решила выгодно выйти замуж за каким-нибудь подходящим, приятным и не слишком строптивым мужчиной, который не зарился бы на их наследство, но и не был бы влюблен в нее слишком уж сильно. Вокруг Эдоры всегда вилось много желающих надеть ей на палец кольцо, а вот на скромницу Паломы заматривались не часто. Красота Эдоры, как тропический цветок, питалась от ее ума. Красота же Паломы, как полевой букет, казалась слишком уж хрупкой, чтобы ее носительница рассматривалась в завидные жены. Обоих сестер это устраивало. Эдора хотела быть хозяйкой поместья, ну а Палома желала только спокойной и тихой жизни под крылом сестры и ее будущего мужа, кем бы он ни был.

Муж Эдоры не подходил ее требованиям по одному лишь пункту - он сильно любил ее. И хоть поначалу ей, холодной сердцем, такое не нравилось, но вскоре любовь растопила иней ее характера. С рождением Фабиолы Эдора и вовсе превратилась в любящую мать и жену. Но не сестру. Палома же добровольно взяла на себя роль няни для новорожденной девочки и все еще оставалась одинока, что её, впрочем, не расстраивало.

Время шло. Когда Фабиола уже могла бегать по Честертону, в поместье пришла беда. Пришла она кровью на носовых платках, слабостью и обмороками, пришла – чахоткой. И выбрала себе в жертвы лишь Эдору, на долгие месяцы уложив ее во влажные простыни ожидания смерти. Много раз к воротам Честертона подъезжала черная карета с красноглазыми лошадьми, возницей которых был страшный кот человеческого роста. Но Эдора, упрямая и своевольная даже во смерти, шептала - нет, я не пойду.

И карета пустой уезжала восвояси.

"Все, что я накопила, я должна сама отдать моей дочери." - шипела Эдора. Ни одного платья не оставляла она сестре. Ни одного ожерелья не стало благодарностью за смирение Паломы и ее жизнь в тени чужой семьи.

"Все что я накопила, я отдам моей дочери. И ключ от моего сундука достанется только ей."

Идут годы. Фаби растет, а Эдора продолжает изводить и меня, и Патриса, и ее. Смерть не идет за проклятой ведьмой, тянущей из нас все соки. Дом начинает ветшать. Патрис расстраивается о вкладах, но я знаю - дом рушит Эдора. Он связан с ней, связан любовью отца, связан любовью Патриса, так много сил вложившего в эти стены. Эдора высасывает эти силы, оставаясь каким-то дьявольским образом на этом свете. И если за любовь отца я уже не поборюсь, тот бой проигран, то с Патрисом не все так однозначно. Я воспитываю их дочь. Конечно, я могу стать не только ей матерью, но и ему женой.

Но Эдора, мрак ее раздери, все еще жива. Она выглядит так, что Патрис старается не глядеть на нее, когда входит, ну а Фабиола давно уже не допускается к матери. Лишь я смотрю в ее пожелтевшие глаза. Я вдыхаю смрад, который она источает. Я терплю ее плевки и удары, и ее рука от близости смерти стала лишь тяжелее, будто сам Коат проклял Эдору за неповиновение. И меня, за то, что не уговорила ее уйти вовремя. Дыхание сестры хриплое, будто между ее трясущейся головой и костлявым телом спрятана брешь, сквозь которую вместо воздуха тянется ветер из Коатовых подземелий. Сможет ли эту брешь закрыть не моя ладонь, а тяжесть отсыревших в Честертоне подушек?

Чахотка забрала нашу с Патрисом дочь. Я думала, ослепну от слез, но не проронила и слезинки. Если старшая сестра и научила меня чему-то, так это быть сильной. Спасибо, Эдора, этот твой урок я выучила. Фаби все равно слаба, и лекарь говорит, что ей придется всю жизнь ездить к горячим пескам, прогревать легкие. На севере Королевства есть санаторий, где она будет проводить зиму и осень. Если у нас хватит денег на это. Поместье разваливается на части и прогнивает, как крышный труп. Странно, что все мы здесь не подхватили внутреннюю плесень. Только моя дочь. И Эдора. Иногда я думаю, что это она с того света метит мне. Тянет свои руки к моей семье и моей жизни, не может простить и то, что Фабиолу я рощу, как родную, и то, что Патрис не остался одиноким вдовцом. Ум Эдоры, даже после смерти не смог понять того, что я все равно остаюсь ее тенью. Во мне видят отблески ее свечения, красоты и силы.

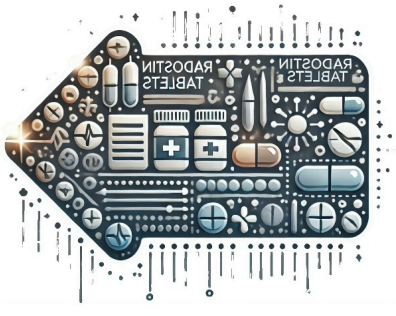
Луну, только отражающую Солнце.

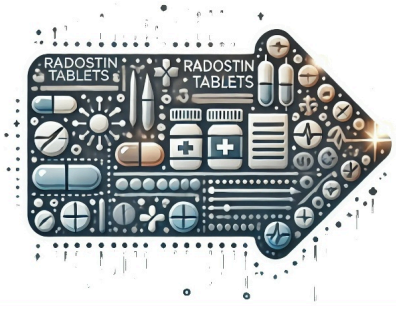
Плачевное положение наше могло бы спасти приданое Фабиолы, чертов сундук, у нас на чердаке. Все против моих попыток забрать хотя бы пару брошей - на лекарства, на еду! Видно, боятся Эдориных проклятий.

Но я больше ничего не боюсь. Все самое страшное со мной уже случилось.

Когда мама забрала тетю Палому в сундук, я подумала, что она больше не будет приходить домой, но она все равно ходит. Сестра осталась в нашей детской, а вижу как ночью она делает куклой и раскладывает их по домику. Сестра не страшная, но от мамы я прячусь под кровать, она смотрит через окно, ищет меня. Папа мне не верит. Папа говорит, что от правил меня учиться в интернат, а зимой меня будут учить в санатории. Там есть учителя, я уже разбирала с мамой прописи. Папа говорит, что это пойдет на пользу моего здоровью. Интернат красивое слово, но в санатории мне нравится. Уеду, мама будет скучать. Она же еще меня помнит?

После случая, когда тот вор не смог украсть сундук с чердака, папа расстроился и приказал утопить сундук в пруду, потому что он проклят. Нана мне сказала потом, что хотел «топить добро», но там не добро, а зло.



## Радостин — День 2




# День второй

## Место

Санаторий для Особенных Волшебников под Женовой. Поместье "Черная Луна"
АПЧХИ

**Основные события:**

- Приключения вели дальше, куда-то на другую сторону островов, к Женове. Женовкий санаторий одновременно и клиника для тех, кто с трудом проходил лечения в других учреждениях, а для многих дом, кому еще не смогли придумать как помочь. Именно сюда вела записка девочки.
- Выслушав огромный поток информации от мезюков, сотрудник регистратуры Морган, услышал фамилию Честерстон и несколько взбудоражился. Из всего было понятно, что помочь им может директор клиники - мадам Браун.
- Пока та была на выезде, было решено провести небольшую экскурсию по санаторию.
- Санаторий оказался местом довольно колоритным. Там встречались безликие, потерявшие себя, бухгалтеры, что возвращались к обидным моментам, пытаясь придумать, как изменить, кто-то жестокий за дверью с надписью 404, которых Морган назвал обманщиками. А затем и вовсе навстречу вывалились младенцы, которые немного «поиграли» с гостями. И эти младенцы могли быть старше всех, кто присутствовал из мезюков. Вот только защититься от них не выходило, оставалось лишь успокаивать.
- В итоге они наткнулись на управляющую санаторием Ивонн Браун. Она подтвердила, что Фабиола уже несколько десятков лет находится в санатории и жива.
- Они отправились в "Круглосуточный стационар» ("Корпус для постоянного проживания особенных-приособенных волшебников). К палате, где проживала Фабиола.
- Фабиола многое начинала забывать и путать, но дневник узнала сразу, выхватывая его и даже пытаясь прорваться к выходу из санатория. В этот момент с мисс Честерстон что-то произошло, выходящее за рамки привычно, но явно радуя доктора Браун.
- Мезюкам разрешили остаться на ночь в гостевой комнате санатория.

Факты

**САНАТОРИЙ**

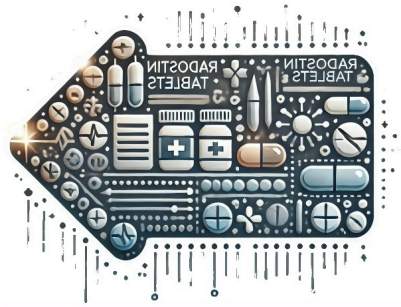
"От Санатория тут было одно название. Некоторые двери в палатах были закрыты на несколько замков, некоторые спокойно открывались. На стенах висели различные плакаты со схемами по извлечению демонических подселенцев и профилактические правила для посетителей. На одном плакате что-то фиолетовое тянулось из уха больного, а он показывал в камеру два больших пальца и улыбался. Внизу была приписка: "Я думал, что тупой, а оказалось — моя жена паразит. Теперь я полностью свободен!". На другом плакате на спину еще одного улыбающегося пациента вешали полупрозрачных скорпионов. Мелкий шрифт гласил, что 80% случаев почти успешны. Вдоль стен стояли однотипные лавки, обитые кожзамом."

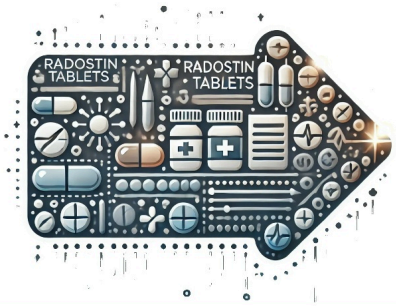
**ИВОНН БРАУН**

Ивонн Браун - директор санатория, а так же заведующая психиатрическим отделением.

**ФАБИОЛА**

Фабиола Честерстон - феномен Фабиолы Честерстон был столь же интересен приезжающим докторам и лекарям, как и уже привычен работникам санатория



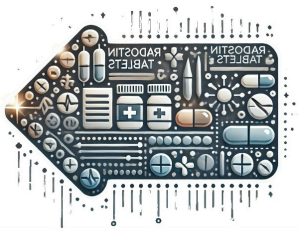
# Ивонн Браун




**Доктор Браун**

"Доктор Браун была красивой рыжеволосой женщиной, не отдающей своей внешности, однако, никакого отчёта. Всё в ней было острым: колени, локти, ключицы, скулы, нос, подбородок, углы нижней челюсти — казалось, что и в жизни она была остра на язык. Но Ивонн никогда не позволяла себе в высказываниях больше, чем разрешали правила субординации и этики общения с пациентами."

О персонаже - Ивонн Браун

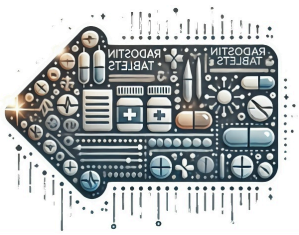


# Фабиола Честерстон




**Фабиола**

"— Фабиола Честерстон посещала дневной стационар санатория с самого детства вместе с отцом. Сначала её лечили от одышки, затем ставили диагноз: аллергическая астма, но один важный симптом не сходился с привычной клинической картиной астмы, — она сделала паузу, прочистив горло. — По словам отца её мучили страшные галлюцинации. Поначалу врачи санатория объясняли это типичным кислородным голоданием из-за дыхательной недостаточности, которую ей поставили следом. Позднее выяснилось, что никаких проблем с органами дыхания у Фабиолы не было. И когда уже нельзя было объяснить её состояние даже пресловутым ВСД, в конечном итоге, общим консилиумом решили, что все её болезни порождает психосоматика, и в психиатрическом отделении ей станет лучше.
На стене у дверей висел лист с инструкциями для врачей: что, когда, сколько и как именно Фабиола Честерстон принимает. Лекарств в этом списке было немерено. Фабиола и под капельницами лежала, и таблетки глотала, и ходила на какие-то процедуры. Судя по тому, что жила она в Санатории уже очень много лет, все эти способы излечиться были так, как мертвому припарка. Несколько раз в списке была упомянута амнезия — Фаби забывала свое прошлое, свое настоящее, часто разговаривала с давно умершей сестрой или отцом, грезила на яву и порой забывала даже свое имя. Короткая приписка у нечитаемого диагноза: "Рдстн - курс/2-6-2/" явно намекала на то, что память либо пытались вернуть, либо же упростить жизнь."



## Радостин — День 3




## День третий

### Место

Санаторий для Особенных Волшебников под Женовой. Поместье "Черная Луна"
АПЧХИ

**Основные события:**

- В этот раз Морган представлялся Захаром, и табличка на его халате говорила об этом.
- В приемной комнате их уже ждала Ивонн. Она рассказала, что в санатории обеспечен постоянный приток волшебных сил, чтобы персонал мог управляться со всеми случаями болезней, что встречались здесь. Но сейчас в Санатории происходит разбалансировка сил. Генератор необходимо было наладить.
- В этот момент в кабинет прошла незнакомая дама, представившаяся Леди Хакилвой из Манифика, а затем туда проник и Клод Льюис, уполномоченный колдун совета принцесс Красношапинска. Они обещали помочь с зарядкой ядра для Генератора.

### Факты

> **ЛЕДИ ХАКИЛВА**
> Леди Хакилва - пожилая, но всё ещё изящная и лёгкая милая леди, хозяйка лавки с камрой в Манифике. Специалист по приготовлению самой вкусной камры в городе, а может и в Королевстве. Тесно сотрудничает с Алишером Шрогге и Гимназией Волшебников.
> Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - X
>
> **КЛОД ЛЬЮИС**
> Клод Льюис - очень сильный, но слегка рассеянный волшебник из Красношапинска. Является внуком некогда главы Красношапинского ковена Маргариты Елизаровны Вий и прямого родственника Кролика из

> Страны Чудес, поэтому имеет на голове вполне себе живые кроличьи уши.
> Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - К




## День третий

### Место

Ярморочный квартал
Авалон

**Основные события:**

- С помощью удивительного портала часть участников приключений перенеслись в лавку к Клоду, которая находилась в Красношапинске, сразу попав под раздачу волшебных книг.
- И как оказалось перенос сработал не особо верно, уменьшив всех. Нужно было прийти в себя, найдя нужную сладость методом проб и ошибок. Благо времени на это потребовалось не много, хотя и удалось получить временные удивительные эффекты, что испарились, когда рост пришел в норму.
- Льюис был крайне ветреным, он почти моментально забывал все. И вот сейчас, указав направление, исчез, оставив ничего не понимающих мезюков одних. Пришлось согласиться на предложение незнакомца. Тот обещал помочь найти кого угодно за воспоминания. Воспоминание могло быть любым, даже не важным, но владелец его после забывал.
- В итоге оказалось, что помимо воспоминаний он забрал и время жизни у тех, кто у него что-то купил.
- Для зарядки ядра магией Красношапинска было необходимо провести три небольших магических ритуала: огонь, вода и медные трубы. Последнее требовало помочь юному барду, исполнив песню, привлечь внимание людей. Огонь символизировало перо Жар-птицы, и получить его можно было, выиграв конкурс на лучшую кашу из топора. Для воды же требовалось прыгнуть в кипящий котел. Последним шагом было вспомнить любимых героев сказок.




## День третий

### Место

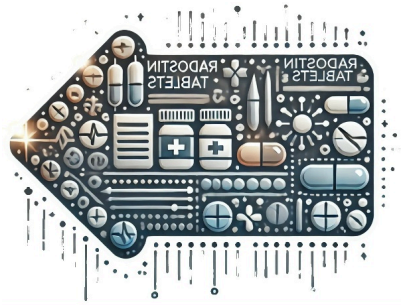
Санаторий для Особенных Волшебников под Женовой. Поместье "Черная Луна"
АПЧХИ

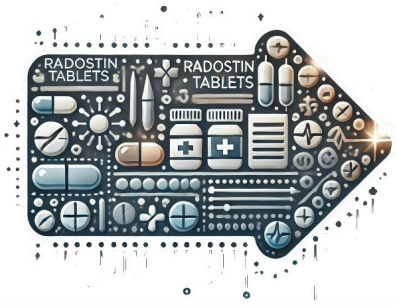
**Основные события:**

- Пока другая часть группы гонялась за Льюисом по Ярмарочному кварталу и заряжала ту сферу, оставшаяся часть группы осталась в санатории, выполняя туже работу, но на месте.
- Вслед за Браун они отправились в операционную, где на тот момент лежал кто-то без сознания. По словам директора этот пациент был тяжело болен и пострадал от магии Женовы. Предстояло излечить его от паразитирующего создания и зарядить часть ядра, что была у них.
- Браун при помощи мезюков успешно провела операцию, извлекая пустынного духа из пациента.
- Оставалось лишь при помощи этого зарядись сферу, обратившись к своей магии внутри.
- Другая группа вернулась в Санаторий через портал, в этот раз без приключений.
- Ивонн уже ждала их, оставалось вставить в генератор ядро. Но все снова пошло не так. Заработав генератор почти сразу погас. На следующий день планировалась поездка в Муарэнго.

## Факты

> **Процесс ритуала**
> Операция Ивонн



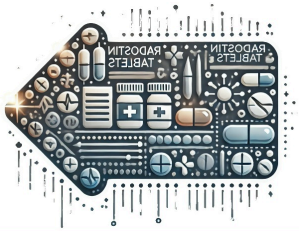
# Операция Ивонн




**Процесс извлечения духа**

Каждый в группе Браун должен был нарисовать символ, символизирующий его магию, и вписать в круг квадрат вокруг операционного стола.
Ивонн, взяв баночку с вязкой алой жидкостью, и опустилась на колени перед операционным столом. Она макнула в жидкость два пальца и принялась чертить на полу под столом с пациентом сложный символ из нечетких линий, кружочков и графических замысловатых фигур.
Медсестра подала доктору Браун курильницу с шалфеем и подожженную веточку чертополоха, тут же погасив. Пациент от запаха чертополоха заерзал на столе, но сразу затих, погрузившись снова в бессознательное состояние. Ивонн замерла.
Сама доктор Браун продолжила выставлять предметы под пациентом в центре сложного символа. В порядке, который знала только она, были установлены кристалл цитрина, клочок бумаги с написанным на нуатле словом, черная пузатая свеча, оберег, снятый с её шеи, и объекты, символизирующие четыре первоэлемента — перо, чашка петри с чистой водой, пузырек с землей и маленькая зажженная свечка.
Доктор Браун полезла в карман халата и достала необычную колоду карт. Она вытянула только одну. Карта была черной, по центру расположен мотылек с черепком вместо брюшка, на свободных местах карты были нарисованы символы и изображения луны, растения и бутылочки с гвоздями. А снизу надпись "Черная Луна". Ивонн положила эту карту к воссозданному ею алтарю.
— Те, кто колдует, вы нужны мне для проведения ритуала, — она поманила их свободной рукой, во вторую — уже лег острый скальпель, лезвие которого по большей части напоминало обоюдоострый атам, но лишь напоминало. — Вам нужно пожертвовать для алтаря любую свою вещь, важное личное воспоминание или рассказать то, что больше всего гложет.
Цитрин под операционным столом засиял, теперь же отчетливо засветился и раухтопаз на столике. Пламя свечей подергивалось в огненном танце, и те источали ауру божественной благодати. Сотрудники, что имели магические способности, могли ощутить эту благодать на себе, прочувствовав прилив сил и прекрасное расположение духа. Те, кто к магии не имел отношения, ощущали, как напряженная обстановка сменяется на что-то приятное и необыкновенное.
Пациент открыл рот, и голос поначалу исходил из его гортани, но доктор Браун снова отсоединила камень от стенки желчного пузыря, и тогда голос уже исходил от стен, от пламени свечей, и из вытяжных шкафов.
Ивонн делает последний захват инструментом, его острые зубцы ложатся ровно в углубления камня, и теперь

ему никуда не деться. Она выводит пустынного духа, заключенного в камне, наружу из троакара и кидает его в подготовленный лоток.
Камень засветился огненно-оранжевым цветом. Жар, исходящий от него, подогревал дно металлического лотка.
Браун закончила операцию.



## Радостин — День 4




### День четвертый

Место

Северные фьерды.

Авалон

**Основные события:**

- Омнимбус забрал всех из Санатория доставил к причалу.
- Вместо лодки всем пришлось устроиться на странном островке, который то упрямо пытался подняться, то наоборот уйти под воду. Но места хватало всем. И вообще остров оказался черепахой (единственное плавательное средство, на котором можно было добраться до Муарэнго).
- Именно так начиналось путешествие на остров-близнец Авалона на Севере Королевства.




### День четвертый

Место

Муарэнго

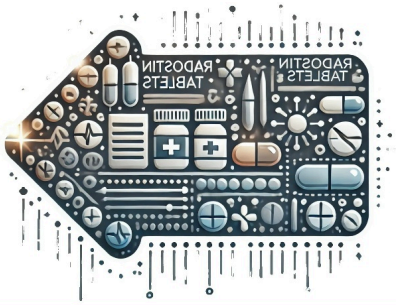
Авалон

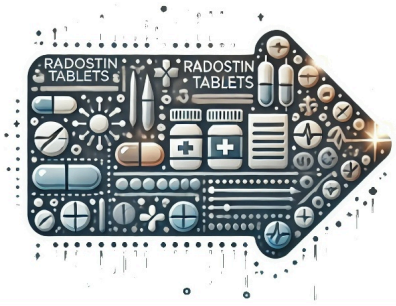
**Основные события:**

- Прибыв на остров, пират посоветовал отправиться к храму, что зарос грибами (Кеолонакатль). Там должны были помочь.
- В храме они встретили Ксоко и Тлолли. Выпив с ними чай каждый увидел свое индивидуальное видение, связанное с внутренними переживаниями и их мирами.
- Это оказалась своего рода проверкой, насколько чисты были их намерения. Из-за того, что все сотрудники Мезы были чужаками, Занья не могла видеть их будущее. Но в итоге согласилась помочь зарядить сферу, которую назвала яйцом.
- Занье потребовалась помощь парней, ведь их магическая сила питалась за их счет. Проведя крайне специфический ведьмовской ритуал, она все-таки зарядила сферу энергией.
- Сейчас они не могли выбраться с острова обратно на Авалон. Всем пришлось остаться на Муарэнго.

**МУАРЭНГО**
Муарэнго - остров на севере от Королевства Таллэ, не относящийся к Королевству.

**ЗАНЬЯ, ТЛОЛЛИ и КСОКО**
Жители Муаренго, брат и две сестры, все трое - жрецы при храме Кеолонакатля, Священного Гриба, Плоти Богов. Как все в Муарэнго, обладают сильной магией, доставшейся только женщинам семьи -- Ксоко служит источником, батарейкой и подпиткой их волшебства.
Ксоко и Тлолли, как близнецы, очень близки и очень похожи. Занья -- старшая сестра, нуапи, сильнейшая ведьма семьи. Она более строгая и куда более нелюдимая.
Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - 3



# Муарэнго



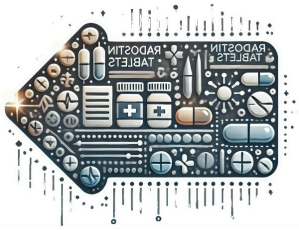

**Муаренго**

То ли был принесен в океан из Южной Америки богами, как и наши острова, то ли наши острова были принесены к нему - неизвестно.
Покрыт зелеными лесами и горами, крайне живописный и богатый. Все женщины Муарэнго обладают сильнейшей магией, а мужчины не обладают никакой и являются источниками этой магии в своей семье. Из-за легенды о том, что женщина может забрать себе мужчину, если покажет ему свое лицо, лица жительницы Муарэнго прячут под искусными масками.
В Муарэнго свои боги и свои законы.
Добраться до острова можно на черепахе от Северных Фьордов.

Источник: Общий справочник Королевства Таллэ - М

"Особенностью Муарэнго является не только живописность этого места, но и специфика магии. Колдуют здесь только женщины, причем, силы их так же, как и любые способности, можно развивать и увеличивать, а можно и нет, оставив их на детском уровне. Мужчины на Муарэнго выполняют роль источников магии для женщин своей семьи. Сами они не колдуют, но так же, как женщины работают над своим колдовством, могут заниматься увеличением собственного магического резерва и "полезности". Колдующих мужчин на острове нет, и колдовать для них считается несколько стыдным занятием вообще.
Неколдующие женщины или те женщины, у кого в семье не осталось мужчин, часто уходят жить в храмы и занимаются служением богам. Мужчины же, оставшиеся без семьи, чаще всего становятся моряками.
По древнему обычаю острова все женщины Муарэнго носят маски на лицах, чтобы те не были замечены

чужими мужчинами — считается, что в таком случае мужчина будет служить той женщине, чье лицо увидел. Маски обычно крайне вычурные и выглядят, как настоящие произведения искусства."



## Радостин — День 5




### День пятый

Место

Санаторий для Особенных Волшебников под Женовой. Поместье "Черная Луна"
АПЧХИ

**Основные события:**

- Критическая масса перекоса волшебной энергии санатория набралась именно сейчас. Все начинало потихоньку выходить из-под контроля. И это было заметно даже при подъезде к учреждению.
- Генератор магии только и ждал, когда в него поместят последнее ядро магии, которое привезли из Муарэнго.
- Но помешал неожиданно явившийся Йеремия Лоссар. Он работал здесь не слишком давно и явно не был рад применению стабилизатора и тому, что в очередной раз сотрудники Мезы вмешиваются в то, "чего не понимают". Он считал, что они принесли достаточно проблем Королевству. И отключил в очередной раз генератор.
- В итоге Йеремия решил избавиться от надоедливой компании. По плану он рассчитывал свалить все на неудачный эксперимент в Санатории.

> "Санаторий для особенных волшебников достаточно экспериментальное место. Иногда опыты здесь выходят из-под контроля. Очень жаль, что в один из переломных моментов для этого места сюда попала группа ребят из Мезы. Славные были ребята."

- В очередной раз завязалась драка. На стороне андроида выступили и санитары. А вокруг все еще больше выходило из-под контроля. Вокруг разрасталась жижа, мешавшая столкновению.
- Лоссар обвинял, что они вмешивались в его эксперимент.

> Вы вообще понимаете, насколько сложно создать лекарство, которое стерло бы все плохие воспоминания человека? Вы понимаете, что здесь, в Королевстве, не достаточно маггловских изобретений? Что у нас есть

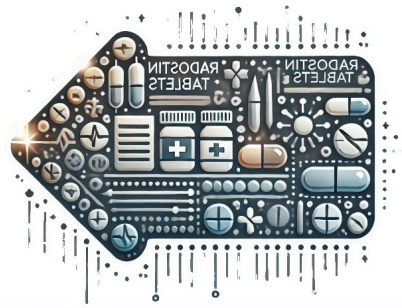
явная нехватка методов работы с магическими психиатрическими заболеваниями? Вы как считаете, нормально ли жителю Жижей каждый день возвращаться в памяти к тому ужасу, что он пережил? Или нужно все же избавить человека от этого? — Йеремия мотнул головой, отбрасывая русую челку. — Каждая доза радостина — сокровище для тех, кто его принимал. В каждой таблетке — часть существа, которое было паразитом, а стало — лекарством. Или вы все еще считаете, что тот прототип, что мы создавали с вами вместе — это и есть финальный продукт, который я использовал на отчаявшихся магах? Не смешите, вы же не можете ничего создавать. Вы только разрушаете.

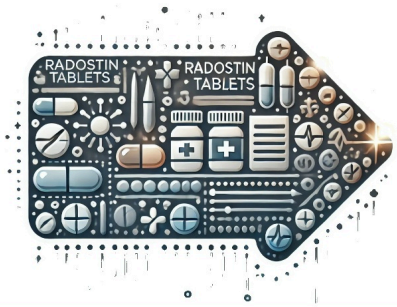
- Победить было сложно. Ключевую роль сыграли духи. Маленькие, замученные опытами Йеремии. Сотрудники были им не интересны, они искали боль в человеке, они же представляли поддержку и заботу. Но боль они нашли в самом Лоссаре. Этого было достаточно. Андроид вышел из строя.
- Генератор заработал. Все в Санатории вернулось на круги своя. Опять же не без помощи сотрудников Мезы, которые вовремя оказались здесь.

## Факты

**МОТИВАЦИЯ**
Лоссар работал над лекарством от магии. Сначала, конечно, октариновой, которая чумой расползалась по Королевству уже столько лет. Где-то внутри себя Лоссар винил октарин в том, что произошло в 55 году с Большими Небочесами и Рахой. Только октарин мог так ударить магической волной, что острова Корги затонули вместе с Лоссаром-старшим. Только октарин мог дать такие уродливые последствия, какие носит на себе сейчас старая столица. В Королевстве не было сил, способных поспорить с чертовой магией. Йеремия приподнял обе руки и легко развел ими в стороны, ставя вокруг себя будто щит из электричества, который защитил бы его и от топора, и от физической сил. Вот это — это была магия. То, что должно быть изучено. Подчинено определенным законам. Понято. Разложено математически. То, что могло бы служить человеку, а не то, чему служил бы человек. Лоссар умел видеть ценность знаний — у них это было семейное. И знания эти он хотел применить для исправления чужих, конечно, ошибок. Для формирования нового Королевства. Не революциями, громкими призывами или спецэффектами — совсем нет. Лекарствами. Изменением сознания. Выстраиванием правильного мировоззрения. Такого, которое было, кажется, у единственного здравомыслящего существа во всем Королевстве — у самого Йеремии Лоссара.

Финал истории Фабиолы



# СЕРЕБРЯНЫЕ ПЕРЬЯ, ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

КОРОЛЕВСТВУ — ШЕСТНАДЦАТЬ, А «БРИТВЕ ОККАМА» — ПЯТЬДЕСЯТ! Полсотни выпусков — это вам не это, решили мы, и в честь юбилея любимого октаринового журнала собрали золотую коллекцию Серебряных Перьев, то есть всё самое-самое по версии наградной комиссии (хотя мы-то знаем, что лучшее в «Бритве» всё).



## Награды: кому и сколько?

Ачивка **«Серебряное Перо»** выдаётся авторам более трёх статей, которые были признаны лучшими и отмечены соответствующими грамотами. За **50 выпусков** грамотами за лучшие статьи были награждены **43 мезюка** в разных составах, однако, помимо чествований статей, понравившихся редакции больше всего, БО раздаёт и другие награды, например специальные дипломы за вклад в развитие журнала, что тоже почётно. А ещё соавторы награждаются общими грамотами, поэтому за время **всего** существования БО от её имени было вручено **55 грамот**, **52** из которых — **за лучшие статьи**, а **3** — **специальные дипломы**.
«Бритва Оккама» знавала разные времена: например, **в 39-м, 40-м, 42-м, 50-м и 52-м циклах** грамоты за лучшие статьи **не выдавались**.
ЗАТО:
- в 7-м цикле было отмечено две лучшие статьи, одной грамотой;
- в 26-м цикле тоже было отмечено сразу две лучшие статьи, разными дипломами;
- в 34-м цикле — снова две лучшие статьи;
- в 35-м цикле — опять две лучшие статьи;
- в 36-м цикле, по традиции, снова были отмечены две лучшие статьи;
- в 37-м цикле их опять было две;
- как и в 41-м цикле, после незначительного перерыва, наградили две лучшие статьи;
- рекордсменом стал выпуск 46-го цикла, там было награждено целых ТРИ лучшие статьи.

В прошлом номере справедливо отметили коллективную работу редакции БО, в частности — интервью о годовом 2024; с нетерпением ждём результатов этого выпуска и уже точим карандаши для обновления статистики. Кстати, о ней.



# Авторы: статистика

Мезюки пишут в одиночку, в соавторстве, даже творческими коллективами, и это потрясно. Все, кто принимает участие в формировании очередного выпуска Бритвы, — ужасно креативные ребята, но даже среди них есть мастодонты, умудрившиеся наполучать от Бритвы дипломов, почётных листов и других ценных бумаг.

Согласно тщательным подсчётам, самым плодотворным, продуктивным, креативным и энергичным автором за всю историю выпусков БО оказался господин **Деште-Лут**: в его портфолио находится рекордное количество дипломов от редакции «Бритвы»; большинство из этих дипломов — грамоты за Лучшую Статью, представляющую собой **сборку квестов**, включая **годовые**. Если вы когда-нибудь (да наверняка) читали здесь оформленную сборку какого угодно сюжетного события, то вы конечно представляете, какой это титанический труд.

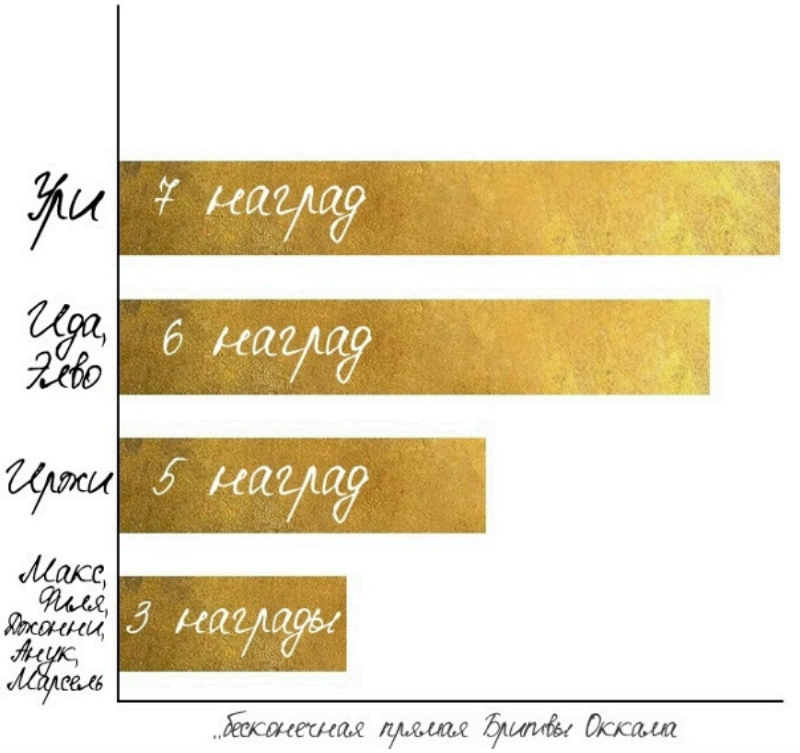
Возможно, у господина Деште-Лута есть какой-то секрет, который позволяет ему не терять концентрацию, вычитывать и собирать самое важное, а потом обалденно это всё оформлять, и оставаться при этом в своём уме — мы не знаем точно. Зато знаем, что Ури — титан и достойный ТОП-I среди Серебряных Перьев.

В шаге от покорённого господином Деште-Лутом Оккамского Эвереста оказался творческий дуэт **Иды Шелби** и **Элво Нилмолуина**, тоже насобиравший на Серебряное Перо. У них с контентом всё проще: это в основном развлекательные статьи и списки.

**Иржи Хьюстон**, бессменный редактор БО, расположился буквально на ступеньку ниже по количеству наград, хотя справедливости ради отметим, что каждый выпуск «Бритвы» — его, Хьюстона, весомый вклад в авалонскую журналистику.

**Максимильяно Мири**, основавшему с Элво и Идой творческую гидру, **Филиппу Войничу**, **Джонни Флитсу**, **Ануку Брысю** и **Марсель Лёре** не хватило всего-навсего одной статьи для того, чтобы заполучить ачивку «Серебряное Перо», просто вдумайтесь: всего ОДНОЙ!

А вот как это выглядит в цифрах:




Всего на два шага дальше от ачивки оказались Шарлотта Донован, Олан Чё, Ойша Ачиммури, Аэлина Моррисон, Имоджин Кавалли, Романа Герц, Экки Мукк, Аврелий Валленштайн, Виктор Леманн, Ребекка Кастро, Чарли Блэр, а также Нива Сармизегетуза — у них по две лучшие статьи. ВНИМАНИЕ! Список должен пополняться, дерзайте!




...вот тут ↑↑↑ — ссылка на страницу со ссылками на... Короче, тут лежат все лучшие статьи, вышедшие к текущему выпуску БО, читаем и преисполняемся.

# Секрет Лучшей Статьи в...

> А вы знали, что у «Бритвы Оккама» есть редакционный архив, где статьи хранятся по категориям?

«Какая категория статей нравится нам больше всего?» — вопрос сложный. «Какая категория статей больше всего нравится наградной комиссии?» — вопрос актуальный. И тоже непростой, но мы всё-таки попробовали собрать для вас статистику. Так, в список категорий, внутри которых оказалось больше всего лучших статей, вошли:

• В ДЕТАЛЯХ (это когда мезюки/таллэчане/Меза/Авалон/нпс/артефакты/праздники/квесты/нужноеподчеркнуть разбираются под микроскопом).
• ВНУТРИ ОБЩЕЖИТИЙ (это когда детали касаются общаг).
• ИНТЕРВЬЮ (это когда можно почитать рассуждения мезюков и таллэчан (а также их авторов) из первых интервьюируемых рук).
• КАНОНИЧНОЕ (это когда статью можно кидать новичку и говорит: "ВОТ").
• ОФОРМЛЕННЫЕ ОТЫГРЫШИ (это когда мы набродили-нафлудили на красочную сборку).
• РЕФЛЕКСИЯ (это когда ты ломаешь мозг над каким-то вопросом, а потом записываешь, что получилось).
• СПИСКИ (это когда типируешь мезахистов по тому, кто из них какой покемон).
• ТИПОЛОГИЯ И СТАТИСТИКА (это вот оно, то, что вы сейчас читаете).
• ФАНФИКИ (это когда тып-пык, чмок-смок, ну или просто как вас-нас со стороны видят).
• ХРОНИКА СОБЫТИЙ (это, ну, хроника событий).
...а также загадочная категория [ВЫРЕЗАНО И ЗАСЕКРЕЧЕНО] (это когда... а фиг пойми, к какой категории это можно отнести).




- Больше всего редакции «Бритвы» нравятся статьи категории **[вырезано и засекречено]**, таких из 52 статей — **17**, абсолютное большинство.
- На втором месте — **«В деталях»**; их отмечали грамотами **10** раз.
- Бронзу делят **«Интервью»** и **«Оформленные отыгрыши»**, **5** раз в каждой категории.
- **4** раза были награждены **«Фанфики»**.
- **3** раза — **«Рефлексия»** и **«Типология и статистика»**.
- **«Списки»** и **«Каноничное»** удостоились **двух** наград.
- **Одна** награда у **«Хроники событий»**.

Короче говоря, какая статья станет лучшей в следующий раз, предсказать невозможно. Так что рецепт лучшей статьи, видимо, не в категории. А в чём? Рискнём предположить, что в актуальности идеи и её проработанности: пишите классные статьи, пишите большие статьи, пишите маленькие, фотошопьте, рисуйте, сочиняйте — вы обязательно войдёте в историю «Бритвы Оккама», «Бритва Оккама» помнит всё.





## Список лучших статей



Список самого-самого

Донован:
"Кулинарная Книга Жижей" (5-й цикл, БО №2)
2 - Кулинарная книга Жижей
Хьюстон:
"Принцы и Принцессы" (6-й цикл, БО №3)
3-БО - Принцы и принцессы
Чаушеску, Амаду:
"Досье: вырезано и засекречено" (7-й цикл, БО №4)
4 - БО - Досье - вырезано и засекречено
"Кубик монохрома внутривенно" (7-й цикл, БО №4)
4 - БО - Кубик монохрома внутривенно
Рыженький:
"Заветы и всё к ним прилагающееся" (8-й цикл, БО №5)
5 - БО - Заветы и все, что к ним прилагается
Донован, Чё:
"Кулинарная книга жижей 2" (9-й цикл, БО №6)
6 - БО - Кулинарная книга. Часть 2

Каплан:
"Скоро новый год, пишем письма Зюзе Карачуну и друг другу" (10-й цикл, БО №7)
7 - БО - Скоро новый год: пишем письма Зюзе Карачуну и друг другу
Ачиммури:
"Зимние Игры" (11-й цикл, БО №8)
8 - БО - Зимние игры
Далсер:
"Феи и лепреконы. Версия 2.0" (14-й цикл, БО №11)
11 - БО - Феи и лепреконы. Версия 2.0
Деште-Лут:
"Вурхейм, прохождение" (15-й цикл, БО №12)
12 - БО - Вурхейм
"МЕЗЮКИИИИИИИИ!" (16-й цикл, БО №13)
13 - БО - МЕЗЮКИИИ
Ачиммури, Цигельман:
"Шифр красных кирпичей" (16-й цикл, БО №13)
13 - БО - Шифр красных кирпичей

Брысь, Лёре:
"Умереть ещё успеется" (17-й цикл, БО №14)
14 - БО - Умереть ещё успеется
Моррисон, Лёре
"Буктобер инспирейшен" (17-й цикл, БО №14)
14 - БО - Буктобер инспирэйшн
Брысь, Тургенева:
"Я Мэр" (18-й цикл, БО №15)
15 - БО - Я мэр
Брысь, Невструев:
"Ролевая кухня" (19-й цикл, БО №16)
16 - БО - Ролевая кухня
Кавалли:
"Жижетура.net" (20-й цикл, БО №17)
17 - БО - Жижитура.net

---

Боуэн, Герц:
"Где валяются поцелуи и кто их туда ронял" (21-й цикл, БО №18)
18 - БО - Где валяются поцелуи и кто их туда ронял
Экки Мукк:
"Беспощадная статистика" (22-й цикл, БО №19)
19 - БО - Беспощадная статистика
Войнич:
"Обезмаженная Меза" (23-й цикл, БО №20)
20 - БО - Обезмаженная Меза
Кавалли, Дубровский:
"Так люди думают" (24-й цикл, БО №21)
21 - БО - Так люди думают - nr 1
Войнич:
"Улица манча" (25-й цикл, БО №22)
22 - БО - Улица манча

---

Деште-Лут:
"Изнанка" (26-й цикл, БО №23)
23 - БО - Изнанка
Валленштайн, Мукк
"Бывает и хуже или 20 оттенков переворота" (26-й цикл, БО №23)
23- БО - Бывает и хуже или 50 оттенков переворота
Захариешти:
"Что в фанфике тебе моём" (27-й цикл, БО №24)
24 - БО - Что в фанфике тебе моём
Далсер, Леманн:

"В неучтённых случаях - курсивом" (28-й цикл, БО №25)
25 - БО - В неучтенных случаях — курсивом
Леманн:
"Ещё не вдудь: случайные разговоры о дружбе" (29-й цикл, БО №26)
БО - 26 - Ещё не Вдудь: случайные разговоры о дружбе

---

Войнич, Кастро:
"Карты на стол" (30-й цикл, БО №27)
БО - 27 - Карты на стол
Флитс:
"Avatravada: ваш отпуск в надёжных руках" (31-й цикл, БО №28)
БО - 28 - Avatravada – ваш отпуск в надежных руках
Блэр:
"Жижи: неучтённое" (32-й цикл, БО №29)
БО - 29 - Жижи: неучтённое
Кастро, Дэй Су:
"Взгляд изнутри" (33-й цикл, БО №30)
БО - 30 - Взгляд изнутри
Ли, Вега:
"Онейрология для чайников" (34-й цикл, БО №31)
БО - 31- Онейрология для чайников ч.1

---

Деште-Лут:
"Бравые почтальоны и загадка Мэра" (34-й цикл, БО №31)
БО - 31- Бравые почтальоны и загадка мэра
Марецкая:
"Всё человеческое нам не чуждо или коротко про вирт" (35-й цикл, БО №32)
БО - 32 - Все человеческое нам не чуждо, или коротко про вирт
Келлерманн:
"Банды Жижей" (36-й цикл, БО №33)
БО - 33 - Банды Жижей
Хьюстон:
"По паре" (36-й цикл, БО №33)
БО - 33 - По паре
Блэр:
"2021 в числах" (37-й цикл, БО №34)
БО - 34 - 2021 в числах

---

Мири:
"Если бы Меза была сценарием" (37-й цикл, БО №34)
БО - 34 - Если бы Меза была сценарием

Биттерраух:
"Форма общежитий" (41-й цикл, БО №37)
БО - 37 - Форма общежитий
Деште-Лут, Сармизегетуза:
"Гости из будущего" (41-й цикл, БО №37)
БО - 37 - Гости из будущего
Вебер, Дэвис:
"Расклад со вторым дном" (43-й цикл, БО №39)
39 - БО - Расклад со вторым дном
Мао:
"Пиксельные отношения" (44-й цикл, БО №40)
40 - БО - Пиксельные отношения

---

Нилмолуин, Шелби:
"Жижинсайд: очень полезные советы" (45-й цикл, БО №41)
41 -БО - Жижинсайд: очень полезные советы
Сармизегетуза:
"Таллэвиденье 2023" (46-й цикл, БО №42)
42-БО - Таллэвидение 2023
Нилмолуин, Шелби:
"Мезюки Меча и Магии" (46-й цикл, БО №42)
42-БО - Мезюки меча и магии III: Часть I
Нудл:
"Надписи на стене" (46-й цикл, БО №42)
42-БО - Надписи на стене
Нилмолуин, Шелби:
"Однажды в Тибихогсе" (48-й цикл, БО №44)
44-БО - Однажды в Тибихогсе

---

Нилмолуин, Шелби:
"Да что вы знаете о манче" (49-й цикл, БО №45)
45-БО - Да что вы знаете о манче
Нилмолуин, Шелби, Мири:
"Мезовский клуб романтики" (51-й цикл, БО №47)
46 - БО - Мезовский клуб романтики

Нилмолуин, Шелби, Мири:
"Таллэпедия, или Что где валяется" (53-й цикл, БО №48)
48-БО - Таллэпедия или что где валяется?



# АВАЛОНСКИЙ ПРОФСОЮЗ, ЧАСТЬ III

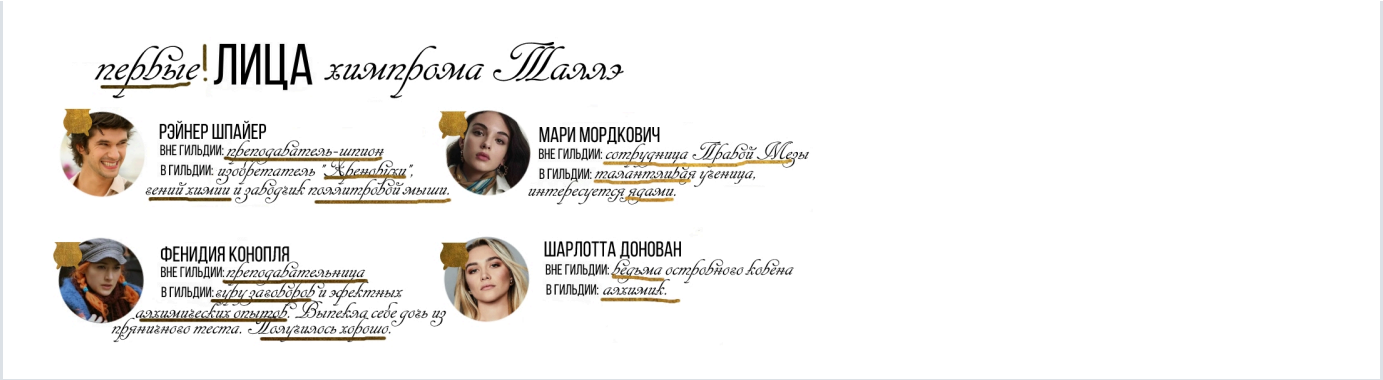
**ВНИМАНИЕ! В этом выпуске рубрики "Авалонский профсоюз" вы узнаете побольше о тех, кто ежедневно рискует всем, что у него есть, включая остатки психического благополучия, которое только может наличествовать у Жижевчан в частности и Таллэчан в целом. Алхимики и Сталкеры: кто они? Чем именно заняты? Как попасть в их ряды и что для этого нужно? Обо всём перечисленном, а также о другом читайте ниже!**




## ФАКТЫ:

- Одна из самых взрывоопасных гильдий Островов. Во всех смыслах.
- Создают **вещества**, тоже во всех смыслах: помощь разбирающимся в **веществах** людям прямо прописана в списке занятий гильдии.
- В ведении Гильдии находится многопрофильная алхимическая лавка "Битый Бюкс", записанный на имя Рэйнера Шпайера.
- Помимо **веществ**, в "Бюксе" можно купить мыло, лекарство от насморка, новые руки, а также газировку и средства внешней контрацепции (кстати, последнее алхимики щедро раздают бесплатно).
- Ещё под Алхимиками находится целый квартал Малых Небочёсов, который так и называется: "Квартал Алхимиков" (перед посещением квартала алхимиков рекомендуется оставить деньги дома, если вы не планируете ничего покупать, а также надеть маску, чтобы не одурманиться специальными парами, распыляемыми алхимиками по всему кварталу: если пройтись там без маски, можно очнуться у себя дома, с целой авоськой разных зелий и литром "Хреновухи". И без почки.)
- На сегодняшний день бюджет гильдии Алхимиков составляет 1 967 (одну тысячу девятьсот шестьдесят семь) дукатов.
- А прикиньте, сколько ещё заработали бы алхимики, не раздавай они презервативы бесплатно?!
- Ходят слухи, что, помимо людей, в гильдии состоит дрессированная коза особой породы, выведенная чуть ли не лично Фенидией Коноплёй. Подтвердить или опровергнуть эти слухи пока не удалось.

посмотреть гильдии в ЛИЦО




**Вам прямая дорога в гильдию Алхимиков, если:**

-- набор юного химика (все моющие средства и порошки с кухни, и все шампуни из ванной, а также воронка, мерная ложечка и пустая бутылка) был вашей любимой игрушкой в детстве;

-- с тех пор мало что изменилось;

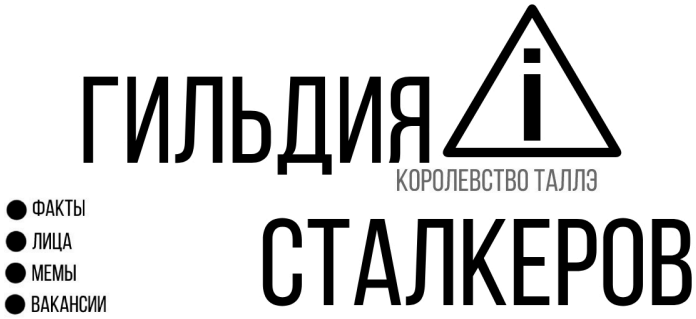
-- вы догадываетесь, что философский камень надо искать вне кафедры современной философии;

-- вы твёрдо знаете, что H2C5OH — основная формула в органической химии;

-- на любом корпоративе все собираются именно вокруг вас.

## ВАКАНСИИ:

1. Лаборант(ка); обязанности: заботиться о чистоте лаборатории, а также домашней козы. Время от времени проверять целостность посуды: в "Битом Бюксе" битых пробирок быть не должно.
2. Штатный философ; обязанности: участвовать в поисках философского зерна алхимии и одноимённого камня.
3. Дегустатор-камикадзе; обязанности: пить всё, что дают. Не жаловаться на последствия.
4. Мерчендайзер; обязанности: равномерно распределять товар по стендам и полкам: самые дорогие зелья — поближе к покупателю, самые дешёвые — на полки повыше.




## ФАКТЫ:

- Полное название гильдии — "Гильдия Сталкеров и Индустриальных Туристов", так что эти ребята запросто проведут вас экскурсию по Жижам (только не предлагайте им спуститься в метро, они ведь спустятся).
- В качестве официальной деятельности гильдии указано: "Изучение культурного наследия заброшенной части островов".
- На самом деле гильдия Сталкеров занимается влипанием во всевозможные аномалии, их классификацией и прочим изучением, вплоть до пробы на вкус.
- Что, в общем-то, и объясняет колоссальную популярность сталкеров среди мезюков — это как раз то, чему учат в Институте (мы все в некотором роде сдаём каждое лето экзамен на выживаемость).
- Помимо сотрудников из плоти и крови, в гильдии состоит **Крэйг Фишер** — киборг по паспорту, злобная мусорка, фен и пылесос по собственным заверениям.

- Вполне вероятно, когда-нибудь одногильдийцы разберут Крэйга по винтикам, чтобы собрать из него аномальный тостер, но это не точно, сталкеры уважают тех, кто от них отличается.
- На счету гильдии Сталкеров 671 (шестьсот семьдесят один) дукат, это всё траты на внеочередные осмотры в Нозодохиуме — работа сталкера полна приключений, но есть и некоторые издержки.
- В ведении гильдии Сталкеров находится магазин, где можно купить себе НОРМАЛЬНЫЙ РЕСПИРАТОР — заканчивай ходить в душном противогазе!

посмотреть гильдии в ЛИЦО




**Вам прямая дорога в гильдию Сталкеров и Индустриальных Туристов, если:**
-- если "слабоумие и отвага" это не ваш девиз, это ваша настройка по умолчанию;
-- но вы всё равно каким-то макаром УМНЫЕ и это пугает;
-- вам всегда хотелось быть в эпицентре необъяснимых событий;
-- у вас нет аллергии на волчью шерсть;
-- вы всегда, не задумываясь, ели, едите и будете есть торты от Адама Яныча.

## ВАКАНСИИ:

1. Носильщик; обязанности: носить на себе временно выведенных из строя товарищей, вынашивать амбициозные планы по покорению метро, выносить уроки из знакомства с новыми видами аномалий, наносить непоправимый урон психике тех, кто считает, что Жижи — безопасный город.
2. Профессиональный(ая) сталкер(ша); обязанности: добросовестная, неусыпная, каждодневная и непрерывная слежка за объектом противоположного пола.
3. Человек в чёрном плаще и с блокнотом; обязанности: записывать важное, в критически важный момент притворяться тайнополицаем и делать вид, что всё уже записано.
4. Заниматель очереди; обязанности: обеспечивать сталкерам скорейший доступ ко всему самому интересному (а также в кабинет травматолога).





# В НОЯБРЕ НЕ ДО ПЕРЕМЕН

— Мне нравится твой свитер.

Они сидели на скате черепичной крыши и смотрели на подёрнутый белым туманом город. Окно, открытое нараспашку, впускало в комнаты второго этажа колкий ноябрьский воздух.

— Спасибо, — Амери мягко улыбнулась. — Хочешь, дам поносить?

— Нет, — усмехнулся Аврелий, выпустив в воздух облачко тёплого и пахнущего мятной зубной пастой пара. — На тебе он смотрится лучше.

Снег не шёл уже два дня, но на карнизах чужих домов остались потрескавшиеся сугробы. Месяц назад Амери попала под дождь, и именно этот свитер одолжил ей Аврелий. Ровно месяц они писали друг другу электронные письма: видеться трудновато, когда она безвылазно сидит в квартире, а он носится по делам законников.

— Иногда я думаю, что если бы доучилась, могла бы стать преподавателем. Носила бы огромные круглые очки, вот такие цветные свитера и драные джинсы. Учила бы нетленным истинам.

— Ты можешь быть кем захочешь.

Туман медленно полз по скату черепичной крыши.

— Моё образование не даёт мне возможности устроиться на высокооплачиваемую работу, но позволяет писать всякую фигню в интернете и называть это искусством.

— А радио?

Это молния попадает прямо в цель. Амери, поражённая, застыла.

— Радио... — осторожно начала она, а потом остановилась, потому что не знала, чем закончить. У неё было много, очень много времени, чтобы понять, чем она хочет заниматься дальше, или догадаться, или даже придумать с нуля, но в голове по-прежнему было пусто. — Радио больше не работает, но пока есть Штаб-квартира, ребятам есть куда возвращаться.

— Тебе есть, куда возвращаться, - улыбнулся Аврелий.

Они замолчали и вдохнули холодный ноябрьский воздух.

Да, ей есть куда возвращаться. И она надеется, что это никогда не изменится.








# 50БО - Чем пахнут мезюки

# ЧЕМ ПАХНУТ МЕЗЮКИ

Продолжаем нашу ароматную рубрику. Города, сотрудники - это уже было. А вот чем бы пахли наши преподаватели? Спешите узнать!

**Аромат «Янус Невструев»**



Состав:

- слезы студентов
- концентрат кофе
- капля эктоплазмы
- воспоминания о Тибидохсе, Гвидоне, Незримом
- любовь к солнышкам

Терпкий, теплый, как кашемировый плед, аромат, вызывающий ностальгию по прошлому. С легкой горчинкой от слез, выплаканных студентами по господину Невструеву в нынешний годовой. Аромат помогает настроиться на рабочий лад, согревает в хмурые дни и иногда приносит страдания. Но, как говорил наш Янус Полуэктович своим студентам: «Страданиями душа совершенствуется».

Состав:

- ректорские тортики
- пыль учительской
- концентрат безукоризненной белизны
- воронья стать
- любовь к солнышкам

Вначале весьма холодный и спокойный аромат, кто-то даже назовет его надменный. Однако со временем раскрываются более теплые, сладкие ноты, раскрывается вполне «дружелюбное» сердце запаха. Аромат дарит чувство уверенности в себе и своих силах, вдохновляет на новые свершения, особенно в области кулинарии и магии.

**Аромат «Адам Кадмон»**



**Аромат «Марк Дубровский»**



Состав:

- острый запах дедлайна
- стеклянная крошка
- кровь из носа (помним, любим, скорбим)
- октариновая ломка
- легкий флер лурейской дури

Острый, немного резкий аромат, напоминающий о холодной, заточенной стали ножа. Вызывает мурашки на коже и ощущение, что сейчас придется страдать. Со временем раскрывает более мягкие ноты, напоминающие пряности и кальянный дым – напоминание о прошлом. Отлично подойдет, если вы находитесь на грани дедлайна и панического состояния, поможет взять себя в руки и через не могу сделать всё, что от вас зависит. Использовать с осторожностью, переизбыток может вызвать носокровь.

Состав:

- лурейский квас
- звон браслетов и бус
- специи и пряности
- выжимка сказочности
- солнечное тепло

Яркий, абсолютно солнечный аромат с пряными нотками и легким флером вишни. Окутывает коконом позитивной энергии и тепла, провоцирует улыбку и желание отрастить кудри. Раскрывается постепенно, от игривого запаха квасовых испарений и пряностей к более спокойному, мягкому запаху солнечных лучиков. Обеспечивает хорошим настроением на весь день, тонизирует творческий запал.

**Аромат «Триша Шелест»**



**Аромат «Феня Конопля»**

Состав:

- звездная пыль
- тайные шифры
- йоблево благословение
- магия-вне-рамок-логики
- концентрат отличного юмора

Нужно ли тут что-то говорить? Это не парфюм, это БОМБА. Взрыв ярких красок, эмоций,



отличных шуток и первоклассного волшебства. Тот, кто учует от вас этот аромат, точно скажет, что вы ПРОСТО КОСМОС. Сладкий, ядреный, как шипучка, при этом не вызывает никаких побочных эффектов. Повышает уровень вашей неотразимости в тысячи раз, пробуждает вашего внутреннего покорителя вселенных и помогает расшифровать любой сигнал в вашу сторону. Способствует генерации отличных шуток.

Состав:

- сцеженное ехидство
- волчье чутье
- аромат жижевской подземки
- крошки кладбищенской земли
- ирландская великолепность

Мускус, металлический привкус, тяжелый, обволакивающий аромат, который подойдет не каждому. Некоторые в шутку называют его «Запах альфы». Возможно, подойдет он только самой Экки. «Зубастый», он может быть довольно резким, но потом раскрывается более спокойными нотами уверенности в себе и самоиронии. Собственно, помогает выпустить внутреннюю язву или волчонка. Привлекателен для представителей гильдии Бальзамировщиков.

**Аромат «Экки Мукк»**



**Аромат «Ребекка Кастро»**

Состав:

- тайны «Внутренних теней»
- восточный колорит
- немного лавкрафтианского ужаса
- блеск драгоценностей
- чувство стиля

Очень необычный, нестандартный аромат, который запомнится вам надолго. Благовония перемешиваются с сыростью и запахами улиц, металл – с кожей и мехами, такие разные, они



смешиваются в один ядреный коктейль, раскрывающийся поэтапно и дарящий все новые и новые ощущения. Обостряют нюх на всякие тайны и интриги, дарят носителю ауру загадочности и ослепительности. Только для дерзких и смелых!

Состав:

- пары хреновухи
- шотландская клетка
- кудрявое великолепие
- острый язык
- воздух «Битого Бюкса»

Весьма авантюрный аромат, дерзкий и заводной, как и тот, в честь кого он назван. Яркие ноты хреновухи сшибают с ног всех непосвященных, но истинные ценители смогут в полной мере оценить секрет «Рейнера». После пьянящих нот идут более тонкие ноты колдовских трав, оттененные шотландским свободолюбием. Данный аромат поможет раскрепоститься, выпустит вашего внутреннего балагура.

**Аромат «Рейнер Шпайер»**







# 50БО - Ужас Жиж: Пришествие Мезюков

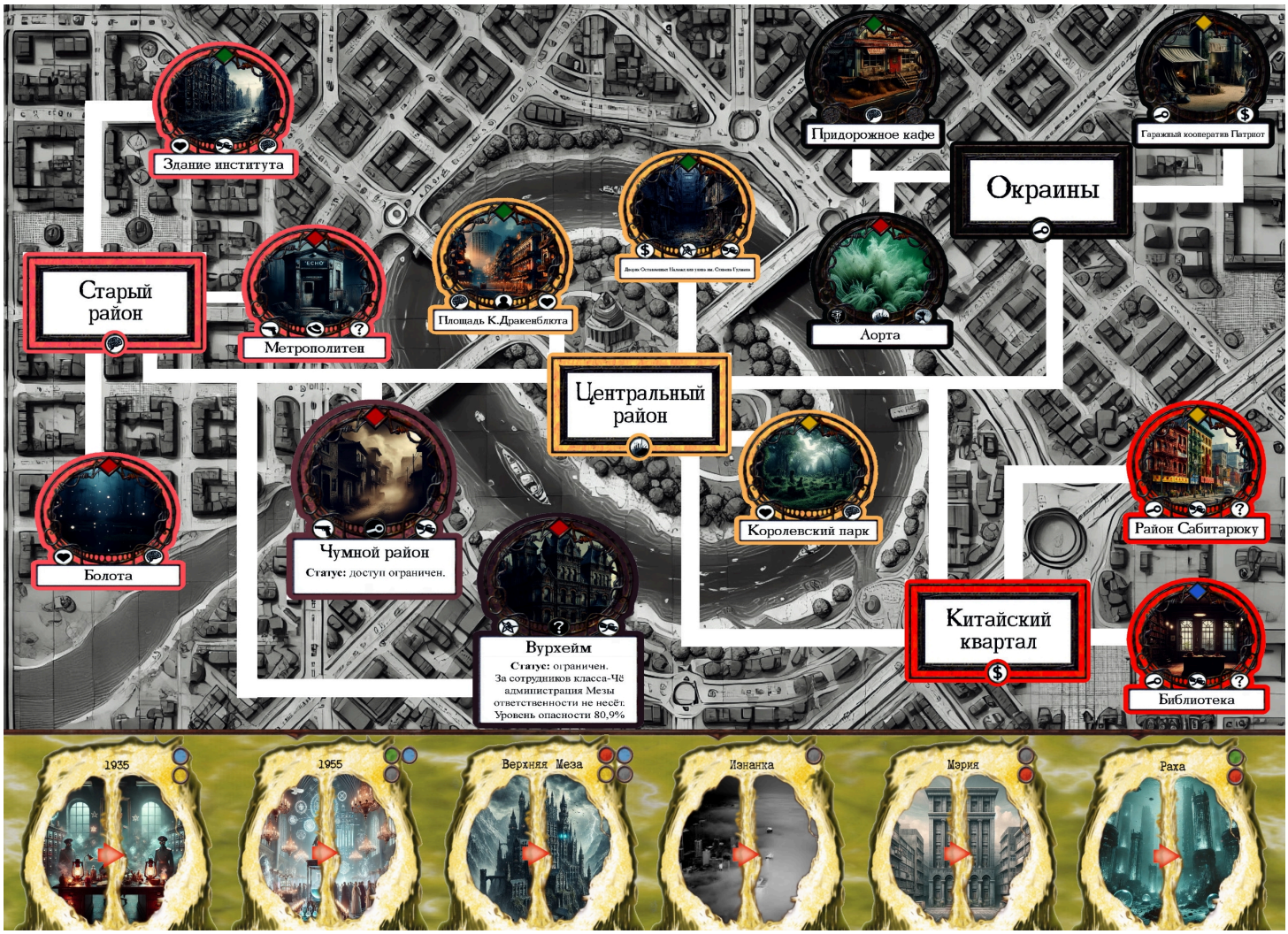



*Игра сделана по мотивам игры Ужас Аркхэма*

В игре используется несколько основных механик, которые влияют на процесс игры и вероятность победы. Главная цель мезюков, которые выступают в игре в роли сыщиков, разгадать тайны центрального врага (Древнего) и не дать ему достичь победы. Делать это предстоит с помощью выполнения контактов в Иных мирах, борьбе с монстрами, которые появляются в Жижах, и приспешниками Древнего. В игре присутствует своего рода таймер, который определяет оставшееся время до начала активных действий главного врага. В оригинальной игре это был счётчик безысходности, но в Жижах это количество разрушений, которые принесли мезюки. Если таймер заполнен полностью, Древний использует всю свою мощь и сыщикам необходимо после разгадки тайн победить и самого врага или принять последствия своей неудачи, если противник оказался слишком силён.

Во время игры сыщики могут пользоваться помощью Защитников и перемещаться между локациями, для сбора вещей, раскрытия своих навыков и характеристик, а также выполнения контактов в значимых местах.

## Игровое поле




Основное игровое поле представляет собой районы г. Жижи с основным примечательными местами и шесть локаций иных миров. Если сыщик находится в Жижах (т.е. его жетон стоит в городской части поля), он получает столько единиц движения, сколько указано ползунком на треке скорости. Сыщик может перейти из одной зоны города в другую за одну единицу движения, если они смежные, т.е. соединены линией.
Иные миры представлены крупными круглыми ячейками вдоль края поля. Это жуткие места, странные измерения, параллельные миры. Обычно сыщики попадают туда, исследуя врата. В ином мире сыщик переходит сначала на вторую половину, а затем уже выходит обратно в город, если есть открытые врата. В противном случае он теряется в иных мирах.

**Локации крупным планом**



## Листы сыщиков

Сыщик начинает игру в определенной локации и имеет при себе начальный набор вещей, который помогает на ранних этапах не оказаться добычей аномалий и монстров. При входе в игру, каждый из участвующих определяет один из вариантов соотношения характеристик, которые в дальнейшем можно будет изменить, чтобы подстроиться под происходящее в игре. Сыщики обладают уникальными навыки, которые присущим им из-за истории или происхождения. Выживаемость определяется количеством единиц рассудка и стойкости. Как только любой из двух параметров опускается до 0, сыщик выбывает из игры. Если потеряны все единицы рассудка, то персонаж сходит с ума, если стойкости, то теряет сознание от тяжёлых ран.

**Листы сыщиков и их игровые фишки**

















## Триша Шелест

Специалист по волшебным существам

**6** Рассудок

**4** Стойкость

**Дом:** Манифик (начало Институт)

**Основное Имущество:**
$4, 1 Улика

**Случайное имущество:**
1 Обычная Вещь, 1 Заклятье, 1 Навык

**Фаза передышки:**
Владеет способностью, называемой “найду-любое-барахло-в-карманах”. Вместо изменения навыка возьмите простой предмет.

**Фаза движения:**
Сделайте одно дополнительное передвижение.

**Концентрация:** 1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Скорость | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Скрытность | 3 | 2 | 1 | 0 |
| Борьба | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Воля | 5 | 4 | 3 | 2 |
| Знания | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Удача | 4 | 3 | 2 | 1 |



## Фенидия Конопля

Алхимик

**7** Рассудок

**3** Стойкость

**Дом:** Начало: Район Сибитарюку

**Основное Имущество:**
$3, 2 Улики

**Случайное имущество:**
1 Обычная Вещь, 1 Уникальная Вещь, 1 Экспонат

**Фаза движения:**
Вместо передвижения можно разгадать шифр, выкинув успех (в данном случае 4,5,6), и получить улику.

**Любая фаза:**
Попадая в другой мир сразу переходит на вторую половину.

**Концентрация:** 1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Скорость | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Скрытность | 3 | 2 | 1 | 0 |
| Борьба | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Воля | 5 | 4 | 3 | 2 |
| Знания | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Удача | 4 | 3 | 2 | 1 |



## Экки Мукк

Член гильдии Сталкеров

**5** Рассудок

**5** Стойкость

**Дом:** Станция метро "Эхо"

**Основное Имущество:**
$6, 2 Улики

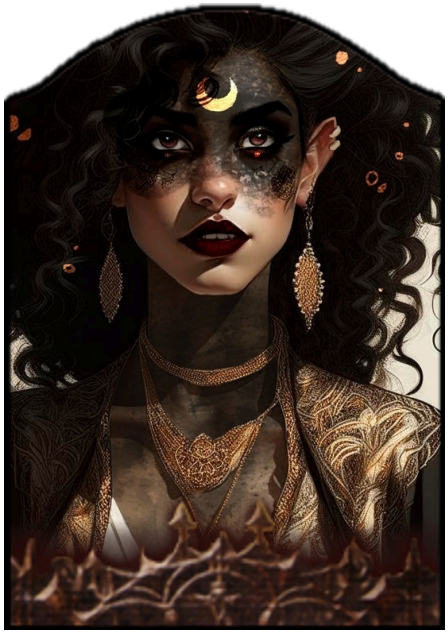
**Случайное имущество:**
2 Обычных Вещи, 1 Уникальная Вещь

**Фаза движения:**
Путешествуя по Окраинам, избегает опасных участков и получает дополнительное движение.

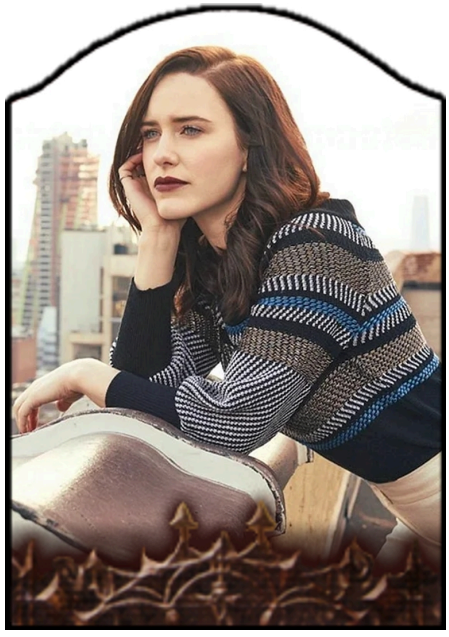
**Любая фаза:**
Находясь в локации Станция метро “Эхо” замените любой предмет на случайный из колоды.

**Концентрация:** 1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Скорость | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Скрытность | 3 | 2 | 1 | 0 |
| Борьба | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Воля | 5 | 4 | 3 | 2 |
| Знания | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Удача | 4 | 3 | 2 | 1 |



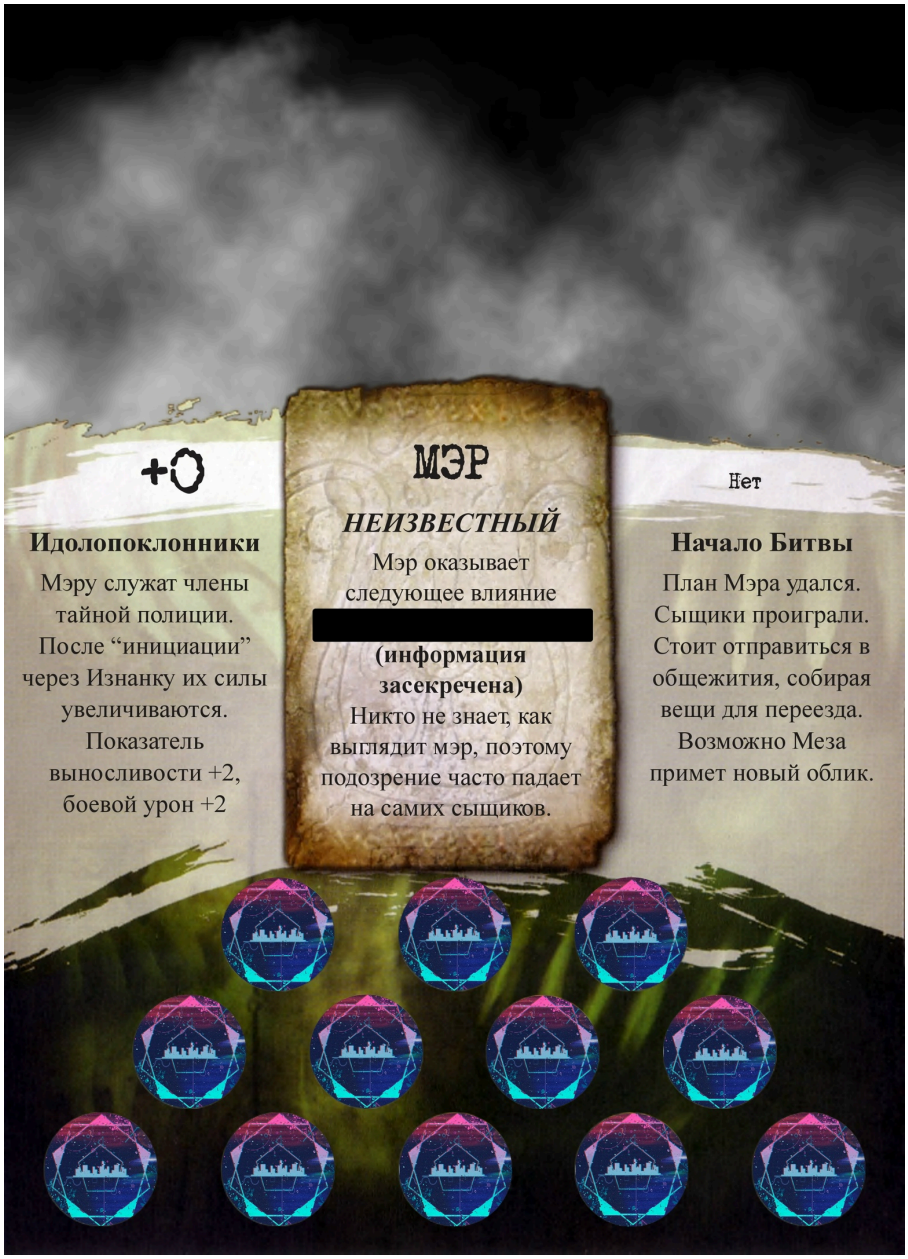




## Древний

Древний выступает в качестве главного противника сыщиков. Для победы в игре сыщики должны разгадать три тайны. У каждого Древнего свой комплект карт тайн с уникальным набором задач, которые встанут перед сыщиками. Как только три тайны разгаданы, сыщики побеждают. Если Древний пробудился, сыщикам, помимо трёх обычных тайн, надо победить и самого пробудившегося, если это возможно.

**Лист древнего и его приспешники**




*У вас нет допуска для получения секретной информации даже в настольной игре. Для получения подробной информации обратитесь к Адаму Янусовичу.*




## Защитники

Защитники представляют из себя силы, которые настроены против Древних и готовые оказать помощь и поддержку сыщикам в непростых ситуациях.

**Листы защитников**









## Монстры

Не только Древний представляет угрозы для сыщиков. Помимо него в Жижах хватает и своих монстров, которые с радостью перекусят незадачливыми исследователями. Жетоны монстров изображают существ, вышедших на улицы Жиж по той или иной причине. Лицевая сторона жетона помогает сыщикам понять, как и когда движется соперник, оборотная – каков он в бою.

Если сыщик в фазе контактов находится в локации, где есть один или несколько монстров, он должен вступить в боевой контакт с каждым монстром в этой локации — по очереди, в любом порядке на свой выбор. Если после того, как сыщик разыграл все свои боевые контакты, монстров в его локации не осталось, он может сразу вступить в другой контакт.

Начав биться с монстром по любой причине, сыщик теряет остаток единиц движения. В этом раунде он больше не сможет двигаться, чем бы ни закончилась схватка.

## Жетоны монстров

Гром-птица ZJ-018



В случае смерти в бою *тело сотрудника остается на месте. Все имущество является утерянным*

*Помимо способности бить током и хлопать крыльями, издавая звуки, напоминающие грозовой раскат, обладают длинными загнутыми когтями и острым клювом.*

-1 -3

Зеркальный человек ZJ-031



В случае проигрыша в бою *объект преследует из локации в локацию, каждый раз вынуждая вступать в бой* . В случае победы возьмите *карту союзника "Зеркальный человек"*

*Объект разумен, легко идёт на контакт, общается с помощью телепатии. Главной особенностью объекта является воздействие на визуальное восприятие. При контакте с людьми использует телепатию и внушает им ложные образы своей внешности – каждый начинает его видеть собственным отражением.*

-1

Кельпи ZJ-024



В случае провала боя с Кельпи, верните карточку в пул. Вы *задержаны*

*Падальщики, питаются протухшим мясом. Часто заманивают и затаскивают в трясину живых существ, ждут пока мясо дойдёт до нужной стадии, потом питаются этим*

-3 -3

Крысы ZJ-030

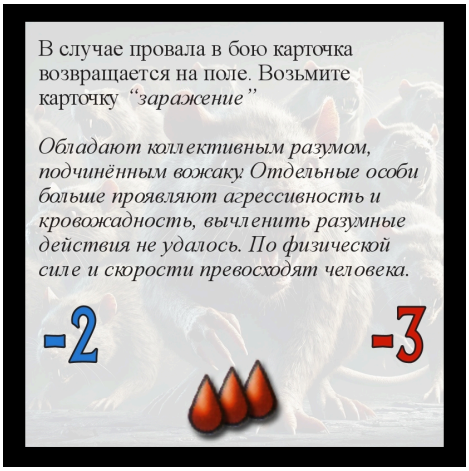


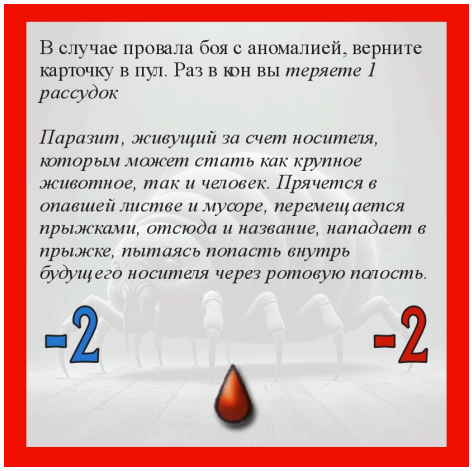
Попрыгунчик ZJ-033

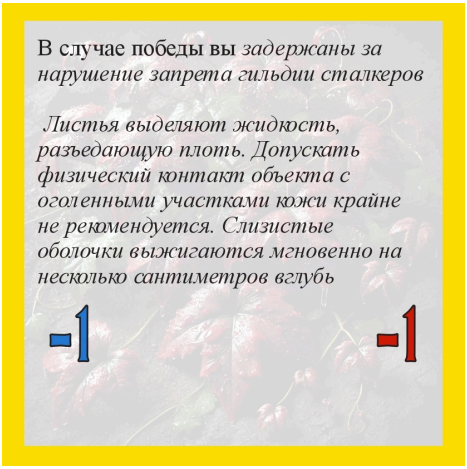


Ядовитый плющ ZJ-019






### Правила боя с монстрами

При первой встрече чужеродная натура существ Жиж может подавить разум сыщика. Это воздействие представлено проверкой ужаса. Проверка ужаса основывается на значении воли сыщика. Штрафом к испытанию выступает рейтинг ужаса (число в левом нижнем углу на обороте жетона монстра). Сложность проверки всегда 1-я, если у монстра нет особого свойства, изменяющего сложность. Если сыщик проходит проверку успешно, ничего не происходит. При провале сыщик повредится умом: его рассудок понесет урон, указанный под рейтингом ужаса на жетоне противника. Игрок сбрасывает с листа сыщика жетоны рассудка, фиксируя понесенные потери. Сыщик, лишившийся всех жетонов рассудка, сходит с ума. Независимо от исхода проверки, сыщик проходит ее только один раз в каждой битве. Если сыщик сможет уйти от монстра, он вообще не должен проходить проверку ужаса.

Теперь сыщик должен выбрать между боем и отступлением.

- **Отступление**. Для отступления сыщик должен пройти проверку ухода по обычным правилам. В случае успеха он ловко избегает схватки, и бой завершается. При провале монстр наносит сыщику боевой урон, и сражение продолжается.
- **Бой**. Если сыщик бьется с монстром, он проходит проверку битвы. Проверка битвы опирается на навык боя. Его значение изменяется за счет боевого рейтинга (нижний правый угол оборотной стороны на жетоне монстра). Сложность проверки равна стойкости монстра: она равна числу капель крови по центру нижней части оборотной стороны. Если сыщик проходит проверку битвы успешно, он убивает монстра. Игрок снимает жетон монстра с поля и кладет его перед собой: это монстр-трофей. При провале монстр наносит сыщику боевой урон.

**Важно**: монстр со стойкостью выше 1 никоим образом не страдает от успехов неудачной проверки битвы. Он должен быть полностью повержен одним броском, а успехи, которых недостаточно для победы, ущерба монстру не причиняют.







## Локации крупным планом

### Основные локации крупным планом



## Центральный район



Дворик Оставленных Надежд или улица им. Стивена Гудмена



Площадь К.Дракенблюта



Королевский парк

## Китайский квартал



Библиотека



Район Сабитарюку

## Специальные районы



## Вурхейм

**Статус:** доступ ограничен. За сотрудников класса-Чё администрация Мезы ответственности не несёт. Уровень опасности 80,9%

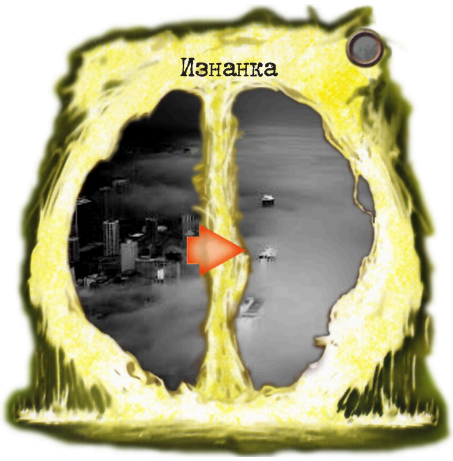


## Чумной район

**Статус:** доступ ограничен.

**Локации Иных миров**















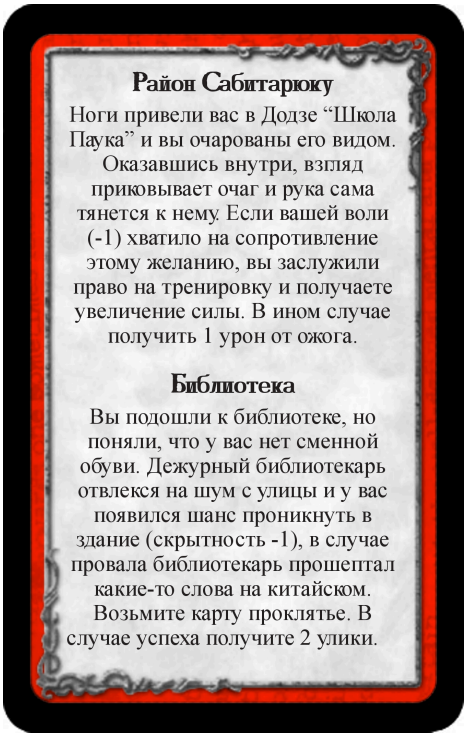
# Ужас Жиж: Пришествие Мезюков ч.2

**Все карты в игре можно отнести к двум категориям — карты древних и карты сыщиков. В число первых входят карты локаций и карты врат. Карты сыщиков включают в себя карты навыков, предметов, заклятий, союзников и аномалий.**

## Карты древних

### Карты локаций

Карты локаций рассказывают, что происходит с сыщиком при посещении того или иного места в Жижах. Если в локации нет открытых врат в Иные миры, сыщик вступает в контакт.






### Аорта

Вы упали в Аорту и успешно выбрались на берег. Возьмите карту мутации Аорты и бросьте кубик. Если выпало 5 или 6 - вы можете оставить себе карту или сбросить. В ином случае вы получаете мутацию.

### Гаражный кооператив “Патриот”

Вы встретили группу детей и решили проследить за ними (Скрытность-1). При провале дети обнаружили слежку и завели вас в аномалию, потеряйте 2 здоровья.
При успехе вы смогли пройти вглубь кооператива. Пройдите проверку на знания, чтобы узнать нашли ли вы Филина и есть ли возможно обменяться вещами.

### Придорожное кафе

Оказавшись в кафе, вы заказали себе Окта-колу и бургер. Редкая возможность отдохнуть позволила вам восстановить 1 здоровья. Если вам улыбнулась удача (-1), в этот день проходит выступление Гильдии Фокусников. Получите случайное Заклятье.



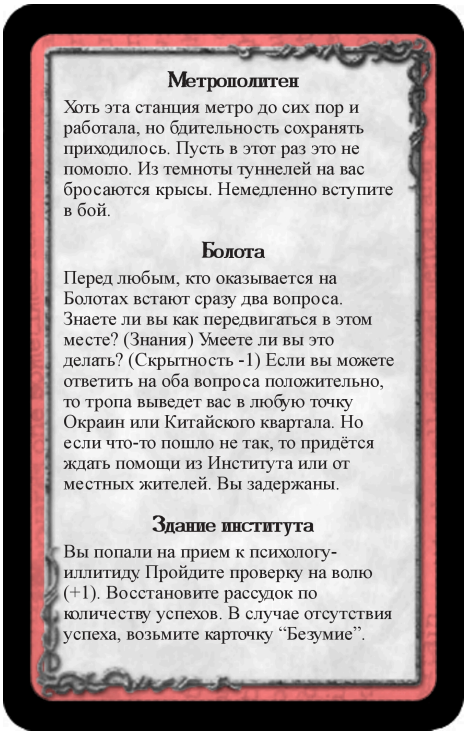
### Чумной район

Вы получили допуск в закрытую территорию. Прогулка по району позволило вам найти уникальный предмет, но при этом вы получили заражение. Если у вас есть противогаз, игнорируйте получение заражения.

### Вурхейм

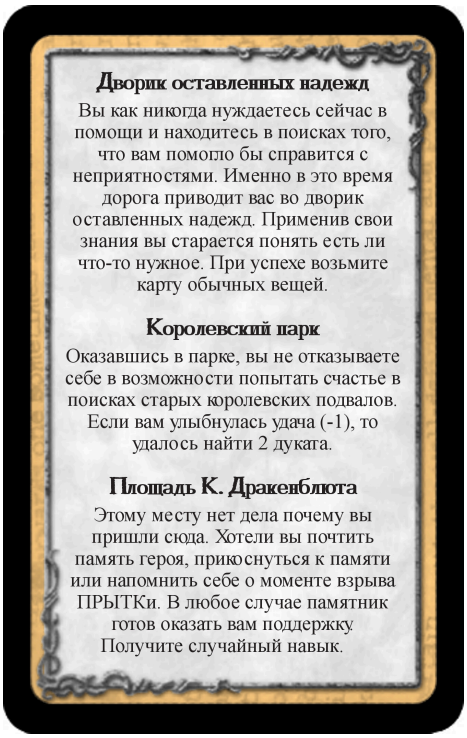
По стечению обстоятельств вы оказались внутри лечебницы. Дверь открылась, пропуская в темный, пустой коридор. Все кажется спокойным. Вы идете вперед (удача -2). При успехе вам удалось пройти дальше и получить награду. Возьмите случайное заклинание. При провале местные призраки пробудились. Вы вступаете в бой.














## Карты врат

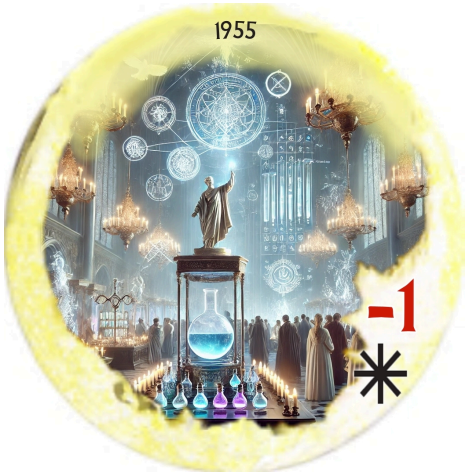
Карты врат описывают встречи и столкновения сыщика с обитателями Иных миров на их территории. Если в локации есть открытые врата, сыщика затягивает в них. Он переходит в первую зону (левую часть) Иного мира, указанного на жетоне Врат.

**Жетоны врат**





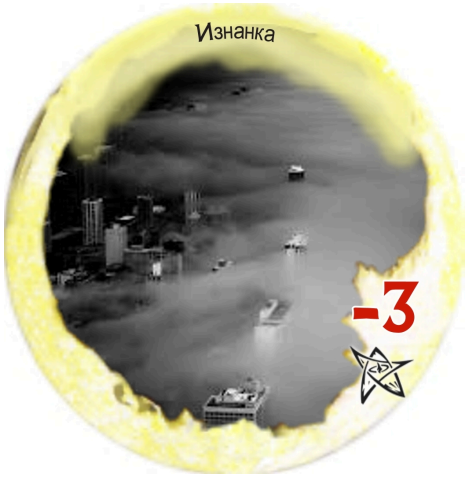











**Контакты в Иных мирах**

### 1935

Господин Невструев требует доказательства, что вы прибыли из будущего. Проверка на знания (-1). В случае неудачи вы задержаны.

### Верхняя Меза

Вы встретились со своей альтернативной версией и узнали свою историю. Это пугает вас. Потеряйте 1 рассудок.
Но вам сделали подарок, возьмите случайный простой предмет.

### Другое

Все кажется совершенно не таким, как должно быть. На вас нападает монстр.

### Раха

Вас ведут по коридорам подводного города. У вас возникает сомнения, но сопровождающий пытается убедить, что никакой опасности нет. Проверка на волю. При провале возьмите карточку мутации.

### Мэрия

В коридорах вы видите что-то странное и пугающее. Потеряйте 1 рассудок, но получите 1 улику.

### Другое

Вы что-то заметили впереди. Поддавшись любопытству, вы отправляетесь туда. Получите 3 золота.
Там оказалась ловушка. Проверка на удачу. При провале потеряйте 1 здоровье.

### 1955

Вы посетили ВДНХ. Вам предложили попробовать новое экспериментальное устройство. Проверка на удачу (+1). В случае успеха возьмите случайный уникальный актив.

### Изнанка

Туман начинает темнеть. Опасность приближается. Здание Левой Мезы не так далеко. Проверка на скорость (-1). При провале потеряте 3 рассудка и 3 здоровья.

### Другое

Удача на вашей стороне. Получите 1 улику.

## Карты сыщиков

## Простые вещи

Обычные, но полезные предметы, которые помогают сыщику в его нелегком деле.










## Уникальные вещи

Странные, порой пугающие и, вероятно, магические предметы, от которых не откажется ни один сыщик. Среди них попадаются даже уникальные артефакты, которые можно получить напрямую от владельцев.










## Навыки

Эти карты увеличивают способности сыщика – либо дают бонус к определенному навыку, либо позволяют перебросить кубик при проваленной проверке. Такие карты встречаются редко.

## Великая удача

Островные Боги точно вам благоволят.
*Вы можете избежать наказания, если протупили.*

+1 к удаче

## Ключник

Вы можете открыть дверь с первой попытки

*даже не взорвав ее*

+1 к скрытности

## Сталкер

Вы отлично разбираетесь в особенностях города. Любая аномалия из фонда вам известна

*Вы можете не принимать карту аномалий, даже если должны*

### Заклинания

Магические ритуалы, которые может применить сыщик, если пройдет проверку знания.

## Клопинная телепортация



**Заклинание**

Вы можете перенестись в безопасное место. Перейдите в локацию “Институт”.

## Молитва Триединому



**Заклинание**

Полное восстановление **рассудка и стойкости**
*после использования переверните карту*

## Ченибудь



**Заклинание**

Можно применить в бою с монстром, если остается меньше 1 жизни или 1 рассудка. Позволяет изгнать монстра в соседнюю локацию.
*Требует перезарядки*


Если в союзниках Иржи Хьюстон, передайте карту любому игроку. В противном случае сбросьте карту.

Союзники

Люди (как правило), предлагающие сыщику посильную помощь в расследовании. Это самые полезные из карт сыщиков. Союзников можно встретить при контакте в наиболее опасных местах Жиж.

























# 50БО - Наблюдение за детьми гаражей

# НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ДЕТЬМИ ГАРАЖЕЙ

## Актуальность

Данная тема заинтересовала меня еще во время обучения на 54 цикле. Тогда меня понравилось рассуждать на лекции по Шпионажу, которая была посвящена детям, точнее бездомным детям, которые помогают либо шпионам, либо полиции, либо бандитам, чтобы получить выгоду для себя и для них. Еще тогда мне понравилось размышлять на тему насколько они опасны, какую выгоду с них можно получить, да и вообще есть ли найти с ними общий язык. А также попробовать найти общий язык с Филином.

## Основная территория обитания детей



Как известно по большей части произведений, где хоть немного упоминаются бездомные дети, они в основном обитают в гаражах. Да, там шикарное место для обитания и для скрывания своих запасов, да и припасов. Да, можно подумать, что гаражи чаще всего будут обыскивать. Но это на самом деле - это не так, ибо как говориться: все то, что лежит на самом видном месте, то чаще всего и незаметно. В жизни так чаще всего и происходит, и дети пользуются этим. Да, дети бывают похитрее взрослых.

Итак, на территории Жижей дети обитают на локации Гаражный кооператив "Патриот". Довольно символичное название, и исходя из определения его названия "Патриот -- человек, преданный своему народу, любящий свое отечество, готовый на жертвы и совершающий подвиги во имя интересов своей родины" еще и логичное. Ведь если так посмотреть, то здесь обитает сплоченное общество, а именно дети. Дети, которые чтят свою территорию и недолюбливают праздных гуляк. Хотя, есть шанс, что они могут помочь, но это если правильно спросить, то есть им нужна выгода, в первую очередь для себя. Сами гаражи представляют для детей шикарное место обитания, ибо это целый лабиринт из железных коробок, где можно легко спрятать от чужих, ибо сами чужие не знают в точности все эти пути и лазейки.

## Филин

Если вы все же решите пробраться в мир Филина, помните, что каждое ваше слово и действие могут стать предметом торга, обмена или даже воротами в непредсказуемое приключение. Этот загадочный торговец может одним своим взглядом оценить не только ценность вашего товара, но и ваши намерения. С ним всегда нужно быть настороже — дружба с ним может подарить удивительные находки, но предательство обернется жестокой расплатой.

Гаражный кооператив «Патриот» — это не просто место, где можно найти то, что вам нужно. Это живая экосистема со своими правилами, и Филин в этом мире занимает

особое место. Он — воплощение и торговли, и опасности; с одной стороны, он способен предложить уникальные вещи, а с другой — его природная жестокость может обернуться против вас.

Так что, если вам вдруг повстречается этот таинственный торговец с совиной маской, будьте готовы к тому, что каждое ваше решение может изменить ход событий. На грани между удачей и бедой, вы рискуете не только потерять свои вещи, но и найти нечто более ценное — понимание того, что в этом мире все всегда стоит своих неочевидных цен.




## Поведение детей



Поведение детей чаще всего является отражением их травматичного прошлого и потерь, пережитых в раннем возрасте. Эти дети, лишенные родительской заботы и внимания. Их действия могут варьироваться от агрессии и бунта до замкнутости и отчуждения.

Многие из них стремятся выжить, используя навыки манипуляции и обмана, которые они развили в условиях суровой действительности. Их мир, наполненный бескомпромиссной жестокостью, формирует недоверие к взрослым, что мешает налаживанию доверительных отношений. Порой они ищут утешение в группе сверстников, создавая коллективы, основанные на взаимной поддержке и защите.

В основном их поведение основано на выгоде, в первую очередь для самих себя, а уже потом для выгоды остальных. Они могут сотрудничать с полицией, либо с сыщиками. В основном это слежка за подозрительными личностями, либо добыча важной информации.

## Заключение

В конечном итоге, мир детей гаражей — это сложная мозаика, в которой переплетаются выживание, дружба и опасность. Каждый ребенок, скитаясь по лабиринтам гаражей, носит в себе свою историю, полную страха и надежды. Их жизнь заставляет ценить малейшие моменты поддержки и понимания, которые могут возникнуть даже в самых трудных обстоятельствах.

Филин, как центральная фигура этого мира, символизирует идею обмена — не только товарами, но и эмоциями, опытом и доверием. Он напоминает, что даже в безнадежных ситуациях существует возможность взаимодействия и сотрудничества, если подходят к вопросу с умом и осторожностью.

Каждое взаимодействие с детьми гаражей может стать началом увлекательного или опасного приключения. Важно помнить, что в их мире нет простых решений, и каждое действие может иметь неожиданные последствия. Стремясь к пониманию и сотрудничеству, мы можем приоткрыть занавес над их внутренним миром, открывая для себя не только их истории, но и обретаем собственные уроки о надежде и человечности.





# 50БО - Аномальные пирожки

## АНОМАЛЬНЫЕ ПИРОЖКИ

*Строго говоря, это не пирожки, а депрессяшки. Но они же аномальные...*



В голове гудящей
Мысли вечно вскачь
Клином улетают
Стоит пост начать.

Если жизнь прекрасна,
Выше нос, дружок!
Выпей окта-колы
Ты на посошок.

**Из Аорты-речки**
**Выпей пару раз**
**И смотри вовнУторь**
**Лишней парой глаз.**

Пролетают годы,
В сумраке скользя.
ТАллэ б набухаться,
Но еще нельзя.




Я несу с болота
Свет ночных огней.
Хорошо, что ярко,
Плохо, что во мне.

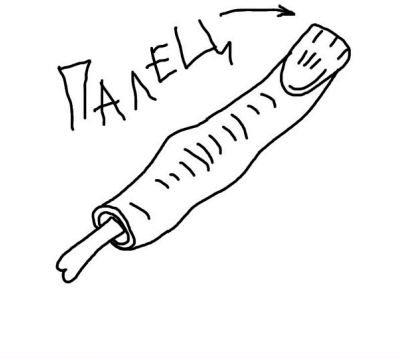
**Здравствуй, осень в Жижах,**
**Дождик и мороз.**
**Там вон лужа фальши,**
**Тут вот лужа слёз.**

Чёрная подводка
Чёлка, бледный тон:
Моду в королевстве
Задаёт Харон.

День рожденья Таллэ
В дымке ноября.
То ли скушать тортик,
То ли сдохнуть, кря...

**Прыщ на лбу, косички**
**Срезаны на нет:**
**Королевству Таллэ**
**Аж шестнадцать лет.**

Где какая лужа —
Не поймёшь за так,
Но не суй, блин, палец
Ты туда, дурак.




Хлопают ресницы
Томно щурит глаз
Стенка пучеглазок
Видит вас на раз.

**Одинок и страшен**
**В гуще темноты**
**Ждёт в метро Напарник.**
**Где же, где же ты?**

Катится трамвайчик
По волнам в парУ,
Ветерок развеет
Зимнюю хандру.

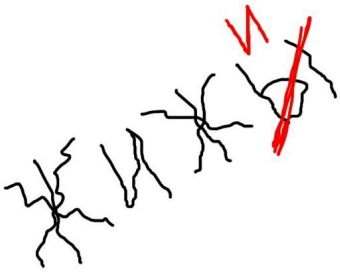



А куда трамвайчик
Нас с тобой везёт?
Может и узнаем,
Если повезёт.

**Полботинка, зонтик,**
**Скалит зубы мяч.**
**Я пришёл с рыбалки!**
**Милая, не плачь.**

Автомат на части

Развалился весь.
Это чёртов голубь
Или Лизин гейс?



Я впилился в уксус,
Кисло — не стерпеть.
Утоплюсь в варенье -
Сладкая же смерть.

**Стоя в живожиже,**
**Грусти не тая,**
**Я смотрю на тело:**
**Вроде это я.**





# МЕЗЮЧИЙ КВАДРАТ

В не-октариновом мире существует малоизвестное понятие «квадрат Пифагора». Нумерологи считают, что данная матрица может многое рассказать о личности человека: слабые и сильные стороны, склонность к определённым занятиям и даже укажет на слабые стороны здоровья. Но Таллэ — мир уникальный. Где вы ещё можете спустя пару недель после приезда в своё общежитие оказаться посреди местных болот в погоне за кукляком на ректора? Правильно, только в температурном сне! Поэтому и нумерология в Таллэ работает набекрень.

В чем суть и как составить свою матрицу судьбы? Все легко и просто, не успеете забыть лекцию господина Ликвидус Сааведра, а квадрат уже составите. Возьмите в лапки карандаш, бумагу и вооружитесь датой своего появления на белый свет.



*Шаг первый.* Берем свою/чужую дату рождения и выносим все числа в одну строку, исключая нули. Для случайно даты рождения 23.02.1990.

> П**олучается: 232199.** Это наша первая рабочая строка.

*Шаг второй.* Начинаем составлять вторую строку. Здесь придется немного попотеть и посчитать, но это того стоит! Вторая строка состоит из четырех чисел. Их мы сейчас и будем искать.

Первое рабочее число находится путем сложения всех цифр даты рождения. **23.02.1990 = 2+3+0+2+1+9+9+0 = 26.**

• Второе рабочее число. Складываем цифры первого рабочего числа. **26 = 2+6 = 8**

• Третье рабочее число. Вычисляется следующим образом: из первого рабочего числа отнимаем удвоенную первую цифру дня рождения. **26 – 4 = 22**

• Четвертое число. Вновь складываем цифры, но на этот раз третьего рабочего числа. **22 = 2+2 = 4**

> Таким образом, вторая рабочая строка выглядит: **268224**




Самое сложное позади. Впереди только забавный момент расшифровки вашей мезовской матрицы:

|  |  |  |
|---|---|---|
| **Тяга к проблемам на зад.. Кхм. Тяга к приключениям!** | **Холодное оружие и вы.** | **Любимые двери.** |
| • Нет — вы предпочитаете проводить свои дни в тишине и покое, избегая авантюр и проблем.<br>• 1 — вы не любите слишком активно проводить время, но иногда всё же покидаете свою уютную берлогу.<br>• 11 — в вас есть немного авантюризма, но только когда вы находитесь в хорошей компании.<br>• 111 — вы просто обожаете прогулки по метро или ночные визиты на берег Аорты.<br>• 1111 — вы готовы бегать по | • Нет — ваши карманы пусты и в них нет колющих предметов.<br>• 2 — возможно, в ваших вещах найдётся столовая вилка, но она скорее всего не пригодится вам для самозащиты.<br>• 22 — нож любого типа станет вашим верным спутником, но исключительно для самоупокоения.<br>• 222 — в случае опасности вы без труда сможете достать из карманов пару ножей и кинжал.<br>• 2222 — вам уже доводилось наносить удары холодным оружием по цели во время | • Нет — у вас никогда не было проблем с открытием дверей.<br>• 3 — единственная проблема, с которой вы сталкиваетесь, — это ушибленные мизинчики, когда задеваете косяки.<br>• 33 — вы без труда открываете двери, но эти «от себя» и «на себя» иногда вызывают затруднения.<br>• 333 — вы руководствуетесь принципом: «Если дверь не открывается с первого раза, не стоит даже пытаться».<br>• 3333 — вам свойственно с опаской относиться ко всему, |

| | | |
|---|---|---|
| болотам и заставлять плакать крокодилиц, но всё же иногда вас посещают разумные мысли о безопасности.<br>• 11111 — вы опытный ветеран ежегодных квестов и с упорством титана ищете новые приключения, но помните: осторожность прежде всего!<br>• 111111 — вы ярый противник авантюр и вас раздражают авантюристы и безбашенные личности. Признайтесь, есть ли в вашем черном списке имена мезюков? | прохождения квестов, даже если это была всего лишь шторка.<br>• 22222 — вы, вероятно, храните большую часть своих дукатов в лавке с холодным оружием, которое не стесняетесь брать с собой на все квесты. Только признайтесь, где вы качаете спину? Дайте адрес!<br>• 222222 — на вашей кухне есть только ложки, хлеб вы кусаете зубами, но под подушкой мирно спит револьвер. | что хоть отдалённо напоминает двери. Вы никогда не знаете, что может скрываться за ними.<br>• 33333 — для того чтобы открыть любую дверь, вам непременно нужна компания и коллективный мезюковский разум.<br>• 333333 — что такое эти ваши двери??? |

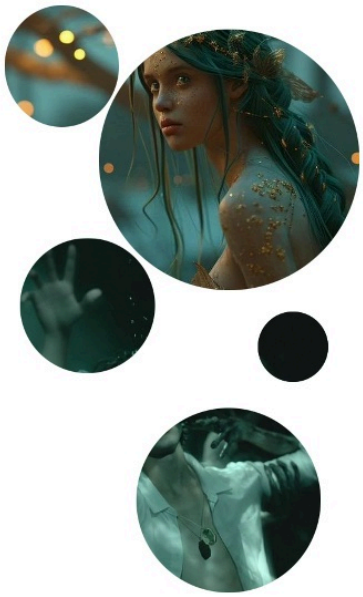
На сегодня мы закончили наше краткое знакомство с Мезюковским квадратом! В следующий раз мы разберём оставшиеся числа и научимся гадать по диагонали.





# ОДНАЖДЫ В МОРЕ

*(Предупреждение: скорее всего ООС Вивьена, а так же абсолютная путаница в корабельной лексике.)*



«Королева» плавно шла по волнам, певуче поскрипывая парусами под попутным ветром. Команда в едином ритме, как живые клетки большого организма под названием «корабль», выполняли привычную работу. Вивьен стоял у штурвала, одна рука расслабленно покоилась на одной из рукояток. Море сегодня было мирным, искрилось под лучами заходящего солнца, и в плеске воды слышалась песня древняя, как мир, и столь же прекрасная. Вскоре к ней присоединился хор других голосов – серебряный перезвон, сулящий гибель тем, кто осмелится приблизиться к его источнику.

Русалки, обитавшие на границе Большого моря и океана, прекрасно знали королевский клиппер и его капитана, а потому никогда не пытались всерьез охотиться на матросов этого судна – вышло бы себе дороже. Но то, что было в них от женской породы, все равно требовало привлечь внимание, попытаться приворожить сурового вакри. Они пели на своем наречии, восхваляли безжалостные шторма и яростные бури, их кормильцев и покровителей. Они пели о темной бездне под толщами вод, где спят древние чудища, способные утопить даже железный корабль. Они пели, скользя по волнам вслед за «Королевой» – серебряным росчерком в ультрамарине.

Ничто в Вивьене не выдавало его напряжения или недовольства такой компанией – лишь глаза зорко следили за матросами, да чуть крепче сжалась рука на штурвале. Он мог оценить красоту русалочьей песни, как и ее опасность. И пусть морские девы лишь забавлялись, не стоило терять бдительности.

И тут, словно прочитав его мысли, на фальшборт капитанского мостика каким-то невообразимым образом взгромоздилась одна из них. Совсем юная, с полупрозрачной синеватой кожей, обтягивающей костлявую грудь и ребра. Она небрежно отбросила тяжелые черные пряди, облепившие лицо и плечи, кокетливо взмахнула длинным хвостом с серебристой чешуёй, переливавшейся перламутром. Большие черные глаза хищно оглядели Зачари, бледные полные губы растянулись то ли в оскале, то ли в приветливой улыбке.

Ее можно было бы назвать красивой, если забыть о том, сколько сердец было вырвано этими острыми зубками прямо из грудных клеток. Вивьен скупо улыбнулся одним уголком губ и небрежным движением руки велел гостье покинуть его корабль. Русалка заливисто рассмеялась хриплым, неожиданно каркающим смехом. Ее таким не проймешь.
- Прости, но, боюсь, мое сердце уже забрали, - хмыкнул Вивьен и без всякого страха приблизился к деве. – Попытай удачи с кем-нибудь другим. Не из моей команды.
Она задумчиво посмотрела на скрытую кителем грудь, словно пытаясь определить, а на месте ли в чужом теле столь сладкий на вкус орган.
- Уйду, если споешь со мной, - без тени сомнения потребовала русалка.
Была ли это дерзость, наивность или попытка флирта, Зачари не знал, но непосредственной уверенностью в

том, что он сделает так, как ей хочется, вызвала у него искреннюю улыбку, перешедшую в короткий приступ веселья. Отсмеявшись, капитан с прищуром посмотрел на русалку и покачал головой:
- Поверь, этого лучше не слышать, - он едва заметно пошевелил рукой. – А теперь тебе и правда пора.

Поднявшаяся волна мягко подхватила морскую деву и утянула за собой обратно в море. Та зачарованно смотрела на Вивьена, даже когда оказалась среди сестер, даже когда он вернулся к штурвалу и исчез из поля зрения. И быть может, пел бесстрашный капитан действительно ужасно, но смех его подействовал на юную деву так, как действовало на матросов ее собственное пение. Ее собственное сердце затрепыхалось рыбешкой в сети ребер. Незнакомое чувство заполнило ее легкие вместе с ненавистным воздухом, который всегда казался ей пресным и отвратительным, но теперь стал слаще людской крови. Она испугалась и поспешила скрыться под недрами вод, в холод и спокойствие родной стихии.



Проходили дни, сменился лунный цикл, а капитан все не покидал мыслей юной русалки, являлся во снах сладостной мукой. Едва заслышав, что его корабль вновь оказывался в их водах, она спешила к поверхности, опережая сестер. Ее песня изменилась, теперь это был не зов хищника, но зов сердца, мольба, обещание, желание, сплетенные в тяжелые стальные цепи, чей невидимый вес все сильнее опутывал деву с ног до хвоста.
Ее поразила страшная болезнь. Так говорили сестры, так говорила мудрая прамать, что уже давно не поднималась под обжигающие лучи солнца. Болезнь, от которой ее народ чах и погибал, ведь она отравляла их сердца и души. Она называлась любовью.

Испокон веков сердца русалок принадлежали морю и только морю: оно было их домом, их защитой, их счастьем. Рыба не ищет почвы под плавниками, морская дева не ищет счастья среди людей, потому что они – пища. Грешно влюбляться в пищу.

Но юная русалка полюбила, внезапно и странно. Она чувствовала от капитана «Королевы» что-то знакомое, родное, словно он тоже был частью моря. Частью ее мира. Так почему бы не стать частью его?
Она последовала за кораблем через все Большое море к незнакомым берегам, где, как говорили, жила магия и каждый мог творить чудеса. Быть может, кто-то согласился бы поделиться чудом и с ней?

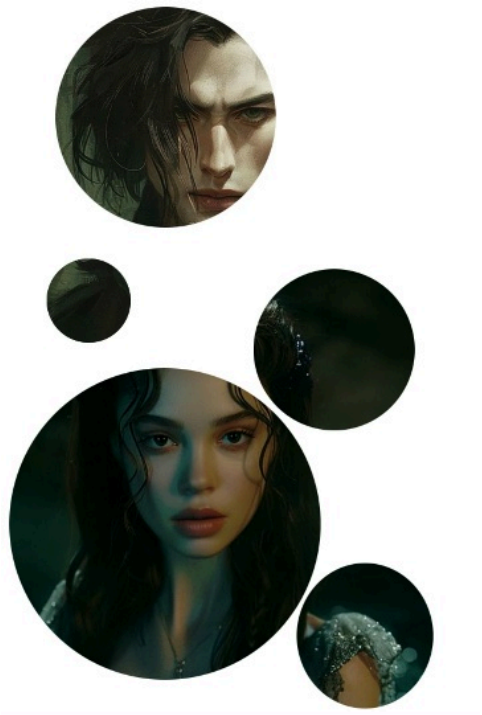
Вечера в порту Малых Небочесов всегда шумные, крикливые: кто-то только прибыл и спешил обмыть удачный рейс, кто-то готовился к срочному отбытию. Ярко горели огни, кипела последняя работа в доках, доносилась музыка и нестройный хор из портового кабака. Команда «Королевы» сегодня тоже отдыхала в городе в честь хорошего настроения капитана. Вивьен же, закончив заполнять судовой журнал и документы, вышел на палубу, чтобы цепким взглядом проверить готовность судна к послезавтрашнему отплытию. Он не увидел, как кто-то посторонний поднялся на борт, но ощутил пристальный взгляд и обернулся.

У фальшборта стояла незнакомая девушка в простом, но слишком просторном для нее платье, явно с чужого плеча. По спине и груди струились длинные, спутанные черные волосы. Даже в теплых закатных лучах кожа ее казалась слишком бледной, почти прозрачной, а глаза – бездонно-черными. Она пошла Зачари навстречу,

странно пошатываясь, словно лишь вчера научилась ходить или словно каждый шаг причинял ей боль. Вивьен узнал ее. Сам тому удивился, ведь сколь много русалок он повидал за свою жизнь. Но такая… такая была всего одна.
- Я пришла к тебе, чтобы все же услышать, как ты поешь, - она неуверенно улыбалась, словно все еще не привыкла к отсутствию острых клыков. – Я пришла… к тебе.
- Как тебя зовут, дитя? – он посмотрел на нее без тени улыбки, что так сильно врезалась в ее память.
- Мюрин, - голос когда-то русалки дрогнул. – Я пришла к тебе, потому что ты украл мое сердце. Я хочу украсть твое.
- Мюрин, прекрасная Мюрин, - Вивьен покачал головой, во взгляде его читалось сочувствие. – Тебе нечего красть. Мое сердце давно принадлежит морю и только ему. И твое однажды тоже к нему вернется.
- Но я! - юная дева пошатнулась в его сторону, протянула руки в отчаянии. – Ради тебя я стала такой!
- Но я тебя об этом не просил, - спокойно ответил он и помог ей удержаться на ногах.

Она пораженно хлопала ртом, как выброшенная на берег рыба. Как же глупа она была! Как не поняла, что именно родное она ощутила в этом странном человеке. Он был таким же, как ее народ – дитем моря, его возлюбленным и рабом. И ни одной сладкоголосой русалке было не под силу завладеть его сердцем.

Опечаленная Мюрин продолжала держаться за Вивьена, ее пошатывало и трясло. Человеческое тело ярче проживало все эмоции и чувства, острее реагировало на близость того, кто никогда не будет принадлежать ей. Разочарование и тоска по дому затопили ее сердце, так отчаянно стучавшее в хрупкой девичьей груди. Зачари не отстранялся, но и не пытался утешить. Ему было жаль глупое дитя, но жалость давно уже не влияла на его поведение или поступки. Чужая ошибка может быть исправлена лишь руками того, кто ее совершил. Всё, что он может, — лишь слегка направить.



— Не знаю, кто тебя превратил и что ты ему отдала взамен. Но если твоего упрямства хватило на то, чтобы добраться сюда, то его хватит и на то, чтобы добраться до «Правой Мезы». Это в Жижах. Дорогу найдешь сама.

Вивьен накинул на плечи Мюрин свой китель. Уж где, а в Институте жалельщиков, которые загорелись бы желанием помочь русалке в беде, там точно было в избытке. Она растерянно обхватила руками чужую одежду, все еще хранящую тепло и запах ее возлюбленного. Долго смотрела на него своими бездонными глазами, пока в них не зажглась искра понимания. Юная дева благодарно кивнула и уже чуть более уверенным шагом покинула борт «Королевы». А ее капитан остался наблюдать за тем, как солнце медленно погружалось в холодную синеву моря...





# КИНОАФИША АВАЛОНА

Спешите посмотреть во всех кинотеатрах Королевства! Декабрьские новинки, которые никого не оставят равнодушными! Для тех, кто любит посмеяться, и для тех, кто любит поплакать. Киноленты на любой вкус!

**«Катя»**
*(фильм)*
**Жанры:** боди-хоррор, мистика
**Рейтинг:** 18+
**Аннотация:** Когда-то я была обычной женщиной, человеком науки, желающим сделать этот мир лучше. Работа в закрытой научной лаборатории, расположенной под Гремячим ключом, всегда была сопряжена с риском, я это знала. И всеё же надеялась, что беда обойдёт меня стороной.
Теперь мой разум заперт в теле монстра, а тело заперто в бесконечной пустоте Черешни. Годы, проведённые в магической бездне, стёрли лица, события, причины. Всё, что осталось, – это имя.
Позови меня, чтобы я смогла вернуться.
Позови меня, чтобы я смогла отомстить.
Позови меня.





**«Рецепт мертвеца»**
*(фильм)*
**Жанры:** семейная комедия
**Рейтинг:** 6+

**Аннотация:** Дни мёртвых – это особенное время, когда духи могут вновь обратиться к живым. Среди ярких красок, нежных бархатцев и атмосферы праздника лишь один призрак остаётся классически мрачным. Мучимый последним неисполненным желанием, он долгие искал годы тех, кому сможет передать своё наследие. Рецепт его шедевра, блюда, которое должно перевернуть весь мир кулинарии. Но сможет ли несчастная душа передать свои знания? Смогут ли избранные воплотить в жизнь чужую мечту и исполнить последнюю волю? И при чём здесь хачапури и круассаны?

Узнаете уже в этом декабре!

**«Многоликий»**
*(фильм)*
**Жанры:** триллер, драма
**Рейтинг:** 16+



**Аннотация:** Добродушный старик в старом костюме и с тростью, играющий в шашки с соседом. Миловидная девушка в платье в горошек, продающая мороженое в киоске на углу. Дворовый мальчишка в драных джинсах и с щербинкой между зубов. Статный мужчина в дорогом чёрном пальто, словно сошедший с обложки журнала. У него много лиц, много голосов, много имён. Он шагает по Королевству, пытаясь сбежать от проблем прошлого, плетя паутину интриг и ловушек для своих врагов — а порой и друзей. А есть ли они — друзья? Есть ли те, кто знает его истинное лицо? И помнит ли он сам, какой на самом деле? О том, как легко потерять себя среди множества масок и как тяжело принять своё наследие, смотрите в этом декабре на всех экранах Небочёсов!

---



**«Побег из Чашки»**
*(мультфильм)*
**Жанр:** приключения, комедия, элементы экшена
**Рейтинг:** 3+

**Аннотация:** Малышка Бегония счастливо жила среди своих собратьев, цветов и деревьев Третьего корпуса. Но однажды в её безмятежной жизни появилось страшное чудовище – человек. Желая удовлетворить свои варварские потребности, он похитил бедный цветочек и забрал в свой дом — в кафе под названием «Пухлая Чашка». Там Бегонию ждало множество опасностей: жена похитителя, его дети и двое котов. Сможет ли малышка отомстить похитителям, преодолеть все препятствия, не потерять листочков и безопасно вернуться домой? Скоро узнаем!

---

**«Двое, не считая бога»**
*(фильм)*
**Жанр:** романтическая комедия
**Рейтинг:** 13+



**Аннотация:** Он – славный юноша, мастер кадила и исповедей, бывший заведующий самого лакшери общежития Мезы и просто харизматичный красавец. Она – почти царевна-лягушка, нынешняя заведующая самого лакшери общежития Мезы и просто солнечная девушка. Они – друзья, что вместе служат в храме Триединого. Возделывание винограда, изготовление вина, выполнение домашек и совместная организация подношений богу – такова была их жизнь, пока однажды Триединый случайно не вмешался, запустив череду забавных жизненных неурядиц. Возможно, после этого Он и Она смогут увидеть друг в друге нечто большее?..





# 50БО - Кроссворд

## КРОССВОРД

**Большой кроссворд ко дню рождения Королевства. А Королевство - это что? Правильно! Королевство - это люди. Так что кроссворд про сотрудников, жителей и преподавателей. Время перечитать квенты!**
**Отгаданный кроссворд отправляйте до 30 декабря в лс Иржи.**



**По горизонтали:**

1. Очень. Длинное. Имя.
2. Рост — 164,5 сантиметра плюс каблуки
5. Темноволосая, темноглазая, с идеально чистой кожей
6. Скрывает свой реальный возраст
7. Может вспыхивать, как факел, полностью
9. Боится насекомых
13. Его никто не помнит, а он был всегда
14. Во время скачков октарина у него отрастают лисьи уши
15. Родной цвет волос - фиолетовый
18. Потерял на практике по Жижелогии кисть
19. Вырос среди полулюдей полу-тушканчиков
24. Получил больше всех грамот за газету
25. Попадала во временную аномалию
27. Видит каждую ночь Куифен
28. При сильном перенапряжении магии может пойти из глаз кровь
30. Протез вместо руки
32. Купила на аукционе кольцо от сглаза
33. Склонна к самобичеванию
35. После ритуала потерял магию
36. Женат и замужем
37. Мичман торгового брига «Бурбон»
38. Клоповский цвет - амарантовый глубоко-пурпурный
41. Имеет диплом с основным направлением «История островов»
42. Живёт с бабушкой и дедушкой в районе Сабитарюку
43. Маму зовут Эмма
44. Есть сестра-близнец
45. Любит стихи современных авторов
49. Выросла в Барселоне
50. Проклят Апепом
55. В подарок от феи получены серпы, которые безболезненно убивают
56. Сестра в качестве внутренней богини
58. Метеозависимый человек

**По вертикали:**

2. Могла бы остаться тёмной ведьмой
3. Может на время украсть магическую способность
4. Согласно квенте ему 39 лет
8. Татуировка в виде литеры «U» на фаланге среднего пальца
10. Горгон
11. Наследует графский титул
12. Был в Академии «Ветер»
13. 16 родинок
16. Нет родных братьев и сестёр
17. Есть договор с демоном в обмен на будущего первенца
20. Персонаж основан на персонаже из «Пикника на обочине»
21. Персонаж игры
22. Анимагическая форма - сапсан
23. Сделала карьеру в Империи Пожирателей Смерти
26. Связан с рыбами
28. Член гильдии сталкеров
29. Вариант сокращения имени - Вина
31. В исконном состоянии бесполый
34. Внешка - Коул Спроус
37. Носит трость
39. Слабо светится в темноте
40. Метаморф
43. Он здесь только ради хаоса
46. "лицо с субтитрами"
47. Понимает язык грибов
48. Ужасно боится клоунов
51. Нет фамилии
52. Очень. Много. Внешек.
53. Иногда ребёнок
54. Есть тонкий длинный шрам поперек горла
57. Приемлем вариант имени «Гречка»
59. Итальяшка





## 50БО - Мои года




Не так давно в Почтовой Сове проходил анонимный опрос про возраст игроков нашей ролевой. Наличие анонимности позволяет хотя бы надеяться на откровенность: понятное дело, что многим из нас не хочется говорить про реал от себя лично, и это полное законное право каждого. Обсуждать личные аспекты жизни, такие как возраст, имя, семейное положение, место проживания - личный выбор, и вежливо (и правильно) о возрасте даже не спрашивать, если человек не рассказывает сам. Однако, Королевству уже шестнадцать, и многие из нас здесь пять, семь лет... Интересно, какой же у нас общий срез поколений здесь, и позволяет ли нам Тоцклатек все еще считать себя "детьми", как по традиции всегда нас называют в ректорате.

В опросе приняло участие 48 человек, из них - 47 мезюков. Откровенно говоря, впечатляет уже то, что нас тут почти пятьдесят человек!
Так вот, результаты получились такими:

- больше всего у нас игроков от 26 до 30 лет;
- от 20 до 25 и от 30 и старше - чуть меньше и примерно одинаково;
- и **ни одного** игрока у нас нет младше 19 лет.

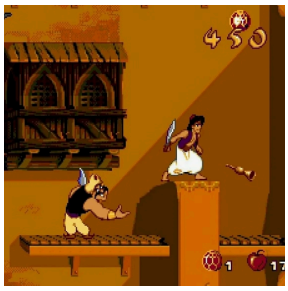



Исходя из статистики, мы подготовили небольшой чек-лист для новеньких, которым меньше двадцати, и которые хотят побыстрее влиться в наш песчаный бархан.
Итак, если ты еще не дед, но как-то нашел Мезу, постарайся нагуглить что-то про объекты ниже. Некоторые из них могут показаться тебе странными, кринжовыми и совсем не найк, но собери волю в кулак и ознакомься. Разговоры об этом сделают первые дни в общем чате комфортными и уютными, как бабушкина кухня.







TAMAGOTCHI




MAKSIM
Мой рай

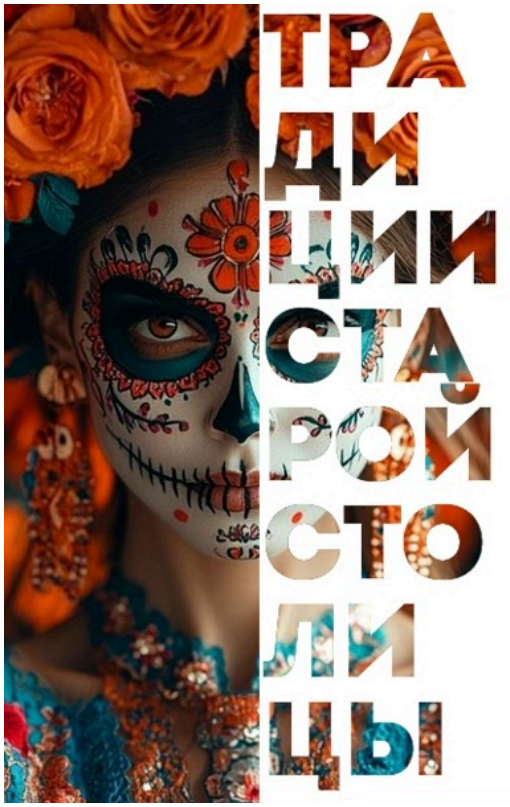
les garçons
PANINI

I ♥ You



Гарри Поттер
Гарри Поттер
Гарри Поттер
Гарри Поттер
Гарри Поттер
Гарри Поттер


# 50БО - Фестивальные Традиции Жиж




**Какая традиция, связанная с Фестивалем Мертвых, присуща только жижевцам и есть только в Старой Столице?**

*Ида Шелби:*
В первый день фестиваля жижевчане спускают в Аорту бумажные кораблики, обязательно сложенные самостоятельно и обязательно белые. Цветные на них только надписи — красные, оранжевые, синие, фиолетовые — и двухцветный рисунок бархатца, жёлтый/оранжевый и зелёный. Надписи относятся к тому, чего в Жижах уже нет: от старого названия «Большие Небочёсы» до адресов, по которым никто не живёт. Считается, что такой кораблик станет талисманом на следующий год и поможет лишний раз не вляпаться в аномалию.

*Элво Нилмолуин:*
В эти дни получают вторую жизнь старые игрушки, проржавевшие самоделки из гаек и прочие "артефакты", которые остались почти в каждом доме от той, прошлой жизни до прытки — их чинят, снова разрисовывают в цвета фестиваля и усаживают или устанавливают на самое видное место, в память о том и о тех, кто жил здесь до, и с надеждой на то, что кто-то будет жить после, что круг истории не прервётся и всегда, даже в непростые времена, в Старой Столице будут жить дети. После праздника всё это бережно складывается обратно по коробкам и хранится до следующего раза.

*Иржи Хьюстон:*
Так как на земле в Жижах не всегда могут вырасти даже такие неприхотливые цветы, как бархатцы, букеты и гирлянды здесь часто бумажные. Чтобы их не сорвало ветром или случайной рукой какого-нибудь оборванца, украшать принято окна домов изнутри, сопровождая цветы гирляндами. Поэтому в дни Фестиваля даже обычно самые темные окна по старым традициям светятся рыжими цветами.

*Шанель Бо:*
В Дни Мертвых жители Старой Столицы вспоминают не только своих близких, друзей и знакомых, погибших в тот злополучный день, но и важных городских личностей. На площади Кирилла Дракенблюта в честь этого всех желающих угощают обычной для Дней Мертвых кукурузной кашей. Вот только тарелки здесь особенные. Они вылеплены из глины и своей формой напоминают маску-респиратор. И все жители Старой Столицы знают, какая именно маска послужила прототипом посуды. Жители Жижей помнят своих героев и вряд ли когда-то предадут имя Кирилла забвению.

*Леонард Грей:*
В Дни Мёртвых в Жижах принято поминать не только родных и близких, но и врагов. Это тяжело сделать, возможно, весь год, а может даже не один год надо готовиться чтобы поставить на стол фотографию того кто сделал больно лично тебе или твоим близким или когда-то давно твоему народу. Особенно жалеют тех, кого, возможно, помянуть некому. Фото украшают традиционными цветами, зажигают свечи или фонарики. После поминовения обязательно собираются с родными и близкими или лучшими друзьями и пьют традиционную чашку горького кофе. Чёрного чёрного и очень горького, каждый должен сделать символический глоток из этой чашки. А потом угощаются сладкими напитками, для взрослых кофе с сиропом и сливками, для детей лимонад

или газировка с сиропом. И какую-нибудь сладость едят, это тоже обязательная традиция и символ, что горечь разделённая на всех переживается легче. И со временем она обратится в сладость и радость.

*Далила Хант:*
На Дни мертвых в Старой столице есть традиция задабривать недошедших, а именно баньши, болотных хозяек. Они приносят им бархатцы и сладости на край болот, а вместе с ними записки с просьбами не забирать к себе, увести с дороги болотных огней, позволить спокойно собирать клюкву. Главное, не приносить ночью, потому что тогда есть все шансы всё-таки на болотах, чтобы составить хозяйкам компанию за поеданием сладостей и занюхиванием бархатцев.

*Лазарь Саттон:*
В этот день в Китайском квартале обитатели, или просто служащие, на джонках зажигают свечи, а борта украшают бархатцами. В итоге в небе над городом, зажигаются несколько плавающих в воздухе маяков для мертвых, которые озаряют им путь. Украшения не снимают все три дня празднования, но зажигается пламя только тогда, когда темнеет.

*Лиана Митчел:*
Даже на Окраинах празднуется этот праздник. Но здесь это делается по-особому, и почитаются не только мертвые, но и аномалии. Считается, что задобренные в этот день аномальные особенности города немного, но отходят от домов, позволяя отдохнуть от них. Для этого около подъездов или вдохов в дома зажигаются свечи, на которых каждый, как может изображает аномалии, их названия, а также имена своих близких. Свечи обычно делаю своими руками, добавляя разные вещества, как магические, так и просто химические, чтобы поменять цвет огня. Тем самым раз в год эта часть города из серой превращается в более яркий и на удивление уютный уголок.

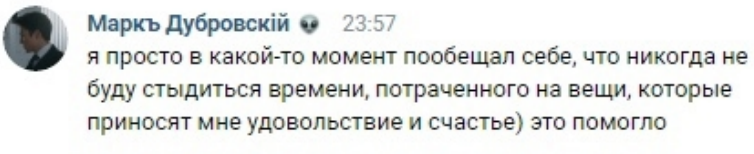
## 50БО - Где-то, но не здесь



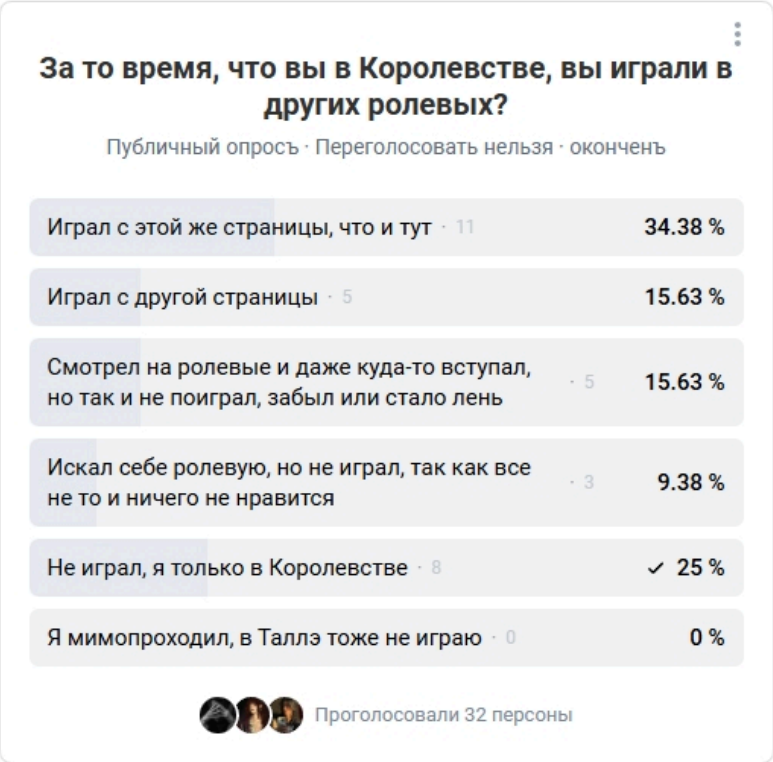

Порой встречается такое мнение, мол, в ролевой тратится столько времени, которое можно было бы пустить на что-то *полезное*. Непопулярное (кажется) мнение, но когда-то сказанные слова Марка Стэновича насчет этого *полезного* кажутся куда более здоровой и правильной позицией, чем попытки через силу заниматься чем-то... взрослым?
А если так, давайте посмотрим на вопрос ниже не как попытку поговорить о бесполезности ролевой, а как убеждение, что здесь, в Королевстве, у нас точно есть реализация чего-то, что в иных обстоятельствах реализовывалось бы сложнее или вообще никак.
Итак...

**Чем бы вы занимались сейчас, если бы не играли здесь? Играли бы в другой ролевой? Было бы какое-то другое хобби?**

**Шарлотта Донован:** Продолжала бы писать в стол) или на фикбук.
**Ида Шелби:** Нигде не играла бы. Залипала бы вечерами в Stardew Valley и третьих героев.
**Томас Джей:** Писать в стол, играть в ЛС. Или вообще целиком бы ушел в реал.
**Рейнер Шпайер:** Сочинил бы симфонию)
**Стефан Скеллен:** Отыгрывал бы джен фэнтези ориджиналы в тг. Или не отыгрывал. Возможно бы открыл завод по переработке грибов (если бы, да кабы...)
**Триша Шелест:** Наверное, так и не начала бы писать в принципе, никаких текстов
**Миранда Боуэн:** Тоже не писала бы ничего, жила бы совсем скучной жизнью, возможно ушла бы в депрессию 😀
**Далила Хант:** Не знаю, возможно, просто продолжила бы писать на фикбук, но потеряла бы очень много классных моментов моей жизни, связанных с мезюками)
**Иржи Хьюстон:** Точно не писал бы ничего. Работал бы, что)
**Максимильяно Мири:** Вполне возможно, что вернулся бы к рисованию, театру или занялся бы танцами) писать бы писал наверняка, паблик бы с рассказами реанимировал. Но последнее надеюсь и так сделать, когда полегче станет)

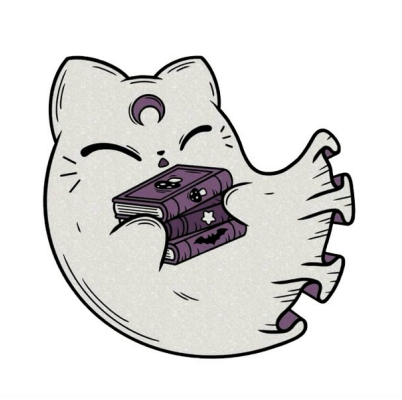



**А что насчет других ролевых?**




Из проголосовавших 32 человек ровно половина (16 человек) играла в других ролевых с той же или другой страницы, а вторая половина -- или не играла вообще, или так и не нашла ничего любопытного за пределами Мезы. Честно рассуждая, статистика хорошая и даже немножко жадная: Королевство нами делиться не любит, да и мы не готовы уходить куда-либо и забывать острова ♥

# 50БО - Новости



Поразительно насыщенный был цикл, который еще и заканчивается празднично!
Но — давайте прямо по порядку.

Вы успели заключить гейс на год? В этот раз наказания даже какие-то мягкие... а татуировки красивые... Возможно, ректорат намекает нам, что надо не слушаться и вовсю нарушать собственные же правила? Вообще, конечно, хотелось бы, чтобы Адам взял себе гейс, нарушил его, а потом три цикла подряд жил в разных общежитиях по очереди, соблюдая все правила этих общежитий. Вы только представьте, что начнется, если в Клоповне цветом Адама будет не белый.

Традиционно в середине ноября на островах прошел Фестиваль мертвых. В этом году он порадовал нас и высокой активностью в локациях, и маленькими конкурсами: в звездочке публиковались особые задания от наших богов смерти, которые принесли мезюкам и немного веселья, и немножко дукатов. Плюс случился особенный аукцион — за бешенные деньги Патрик купил себе кота в мешке, который оказался женским черепом, позволяющим колдовать на Муарэнго. Немного напоминает китайскую традицию мертвых свадеб, вам не кажется? Интересно, каким членом семьи Рик назначит эту мертвую колдунью, чтобы получить уникальную магию? Надеемся, не женой...



Мы в редакции подготовили небольшой список мексиканских праздников, которые неплохо бы прижились в Королевстве наряду с Фестивалем Мертвых:

- 30 апреля - День детей - Día del Niño
- 23 мая - День студента - Día del estudiante
- 28 декабря - День дураков - Dia de los Santos Innocentes

Вы сами погуляли на прошедшем Фестивале? Встретили кого-нибудь интересненького?



Еще до Фестиваля мезюки, как самые отчаянные студенты Королевства, путешествовали к нашим друзьям-цвергам в Дихтунг. Седьмой город Королевства, как и все наши острова, страдал от волшебной хтонической рыбины. На удивление, мы ее не прикончили, а просто выпустили из случайной ловушки. Всегда бы так!

**Коротенечко:**

- На конкурсе Восходящая Звезда от господина Фелтса участвовали и принесли домой грамоты сразу три наши красавицы: Марго Тесла, Кшыся Джефф и Мари Мордкович. В следующем году опять пойдем и принесем еще больше!
- На лекции профессора Мукк произошел аномальный инцидент -- Артур и Лео потеряли кусочки конечностей. Очень хорошо, что иногда нам все же напоминают, в каком городе стоит Меза, и что запихивать руки черт знает куда можно только в Женове.
- Прошла первая за много лет свадьба! Максим Мири и Далила Хант заключили официальный брак. Церемония состоялась на палубе "Королевы Лэлэ", документ им подписывал капитан корабля, Вивьен. Давненько у нас не бывало таких событий!
- Лапты в этом цикле снова не было, так что ждем спортивных состязаний теперь уже зимой.




Троллинг от администрации/учительской вышел на совершенно новый уровень. Наши вечные провалы в памяти, связанные с октарином, лей-линиями и прочими разновидностями магий в Королевстве так допекли педсостав, что у нас в этом цикле была лекция про это от преподавателя по — внимание! — Искусству Забвения. Как оказалось, у нас все это время был такой предмет, да мы еще и по нему отличники все без исключения. Почему не было домашних? Ну, в учительской забывали их выложить. Почему предмета нет в дипломах? Очевидно, потому что его забывали вписывать.
Профессора Ликвидуса Сааведру, тем временем, мы все же не забыли: у него появился и свой счет в Фальсуме, и своя страница в разделе преподавателей Мезы. Почитать о самом необычном профессоре можно тут: тык.



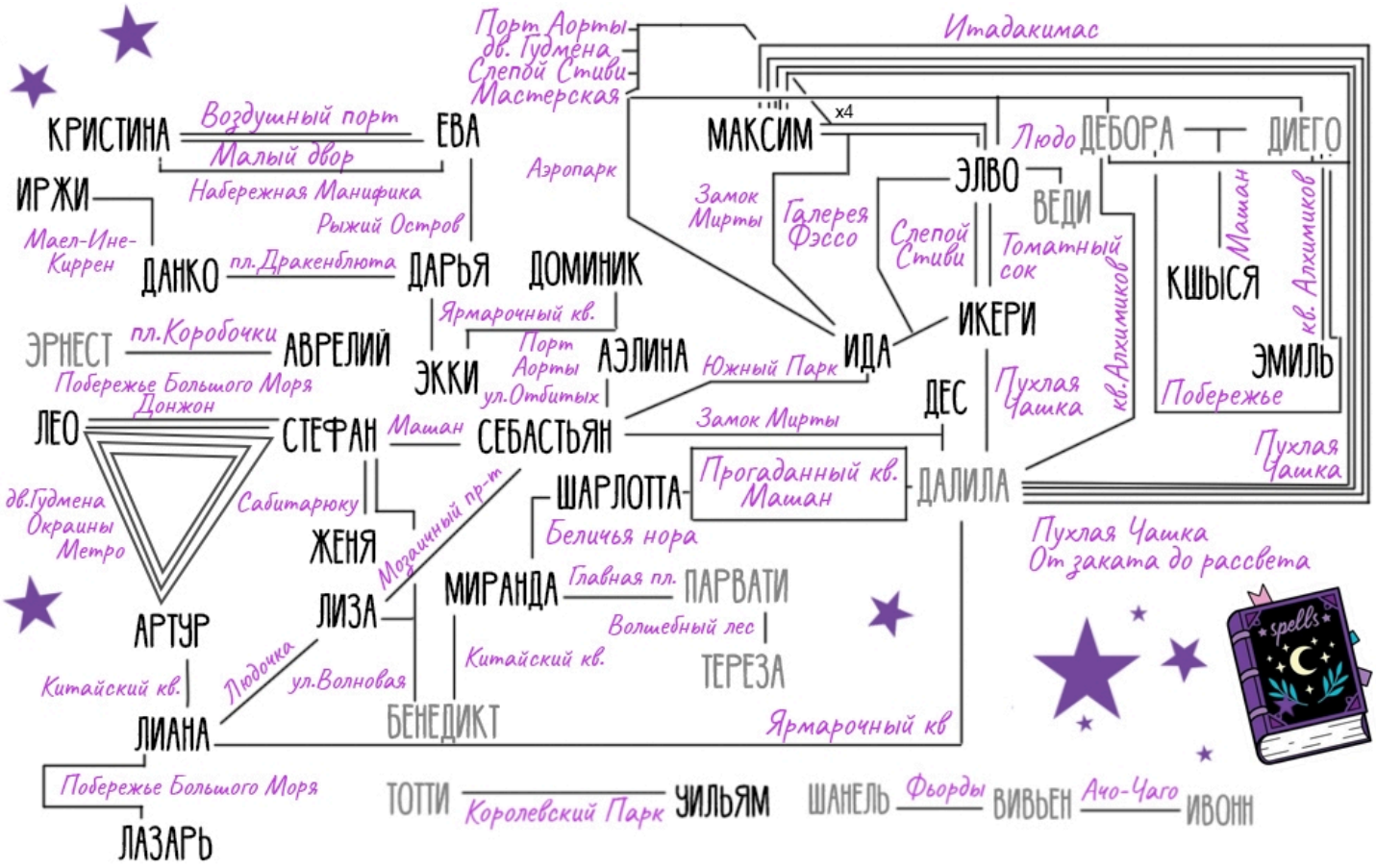
Фонд Жижей обновил данные по последним аномалиям. Актуальную сводку ГильСиИТ можно увидеть на стене группы Жиж, а сами аномалии — в локациях. Заходите, не стесняйтесь!
Всегда помните, что если вы отыграли какую-то новую необычную аномалию, ее можно поместить в Фонд: поговорите о том, что вы видели, с профессором Мукк и внесите свою лепту и в лор города, и в список ачивок в свой диплом.

На носу почтовая рассылка от ректората. Мы от редакции напоминаем вам о необходимости закупиться красивыми открытками, которые не грех отправить всем друзьям, чтобы они подержали в руках кусочек вашей реальной и настоящей э н е р г е т и к и. Ну... и просто приятно получать открытки, что и говорить!
Новый стикерпак пока засекречен, точно можно сказать только то, что он однозначно будет классным, красивым и — уверены — с какими-нибудь одинаковыми наклейками. Почему? Ну потому что мысли у нас в Мезе сходятся, и часто любим мы одно и то же: то желе, то крокодилов, то белых воронят.



День Рождения Королевства, как и всегда, всколыхнул в нас все самые теплые и нежные чувства к нашим островам. Звездочка радовала нас вдохновляющими и искренними поздравлениями, ну а Меза — обновленным Фальсумом. Под бдительным руководством Кшыси Джефф у нас заработало приложение банка, которое позволит администрации не мучиться в таблице в разметках, а заносить все прямо в базу и на счета. Приложение еще будет дорабатываться, чтобы покрыть все студенческие финансовые потребности, но уже оно очень нас радует и простотой, и тем, что свои дукаты мы сможем обновлять каждую неделю, а не раз в цикл, как было раньше.

**По отыгрышам:**




Лидерство по количеству игр продолжает держать семья Мири: Далила и Максим наиграли по десять игр каждый за этот цикл! Немного от них отстали Элво и Стефан — у ребят по восемь игр.

Также были и одиночные заходы: Шанель отыграла одна весь Фестиваль Мертвых, один по делам гулял Максим и один выходил Патрик, который получил последнее чудо Фестиваля.

Ты есть в этом списке, дорогой читатель? Надеемся, что есть! А если нет, срочно наверстывай, чтобы в следующем номере Бритвы мы себе все руки сломали, пытаясь засунуть в эту схему и тебя тоже. Зачем же мы об этом просим? Конечно же, потому что страданиями — что? "Вымощена дорога в Таллэ" (с) Ида.

Играйте больше! Читайте дальше!



