

A space-themed background featuring a dark starry sky. In the upper center is a large, bright yellow sun. To the right is a smaller, bright red star. In the bottom left corner, the curved horizon of a planet with a brownish atmosphere is visible. The text "Машина времени" is centered in white.

Машина времени



Подготовлено творческим объединением виртуалов Радагаста «Творческое объединение»

Авторы: Nevermind (задумка, оформление), Radaghast Kary (персонажи, редактура), Василий Шаповалов (завязка), Volka (сюжет) Zerginwan (концовка)

Иллюстрация на обложке Dr. Robert Hurt and Tim Pyle, <http://www.spitzer.caltech.edu>

Оригинальный текст на google drive:

<https://docs.google.com/document/d/1RTQ5-aghDjqEPR6vncAPz-tsZgS54Gz8JPFNTC5fKJw/>

♡2013 Copying is an act of love. Please copy.

Завязка

Wibbly-wobbly... timey-wimey... stuff.

Космический корабль, бороздящий просторы галактики. Маленький корабль с маленькой командой (персонажи игроков): торговцы ли, исследователи ли, пираты ли, неважно. Система двойной звезды EN54637 в стороне от известных путей. В данный момент представляет собой один пояс астероидов, огибающих звезды по хитрой кривой. На этих астероидах команда ищет, чем бы поживиться — и находит. Находит следы высокоразвитой цивилизации, судя по всему, давно уничтоженной. Это джек-пот — артефакты древней цивилизации могут принести огромную прибыль. Забив трюм технологичным хламом непонятного назначения, корабль почти вылетает из пояса и тут вспышка где-то на крупном астероиде в отдалении, темнота и команда на звездолете с пустым трюмом вновь подлетает к месту посадки, как ровно сутки назад.

Время в системе закольцовано: оно возвращается назад примерно каждые 24 часа (совпадение, не более).

На самом деле система EN54637 превратилась в чёрную дыру много миллионов лет назад. Весь пояс астероидов является технологическим артефактом местной цивилизации, и *создаёт* здесь время — то есть, *машинной времени*. Со временем этот механизм начал барахлить; если срочно не исправить машину, улететь в родные места корабль не сможет, а через какое-то непредсказуемое время и вовсе вместе со всей системой схлопнется обратно в чёрную дыру.

Вспышка выходит из центра управления машиной времени и является сигнальным маяком сообщения об ошибке. Если зайти в центр, можно будет видеть экраны управления машиной времени. Экраны пестрят логами и сообщениями об ошибках на неизвестном языке: если у команды есть универсальный транслятор, то там можно прочитать о неполадках в машине времени, если нет — ничего страшного. Куда ни посмотри, можно увидеть схематичное изображение кольца с синим камнем шестиугольной огранки. В центре находится кафедра с отверстием шестиугольной же формы.

Самый крупный экран последовательно проигрывает три видеоролика. Каждый сначала демонстрирует координаты одного из астероидов в системе, а затем короткую сцену.

- Первая сцена: молодой лихой пират (**Роджер Тарлах**) преподносит красавице (**Лютеции Лебранд**) кольцо с огромным синим камнем.
- Вторая сцена: профессор в белом халате, отдаленно напоминающий того пирата (**Шеймус Тарлах**) осторожно вставляет синий камень — похоже, тот же самый — в какой-то разъем.
- Третья сцена: женщина за пультом связи (**Элоиза Тарлах**) взволнованно слушает какое-то сообщение. Нервно сжимает рукой край стола, на пальце — то самое кольцо.

Если персонажи в состоянии прочесть сообщения, они поймут что показаны исторические события, которые по какой-то причине НЕ произошли.

Отмеченные системой астероиды находятся в своих временных петлях; в каждой из них что-то разладилось, и история идёт неправильным путем. Партия должна посетить

эти астероиды и восстановить нормальный порядок событий.

При подлёте к любому из этих астероидов, корабль исчезает, и партия оказывается внутри временной петли. При этом они занимают тела неких второстепенных, но уже существующих в этом времени персонажей — т.е. не «вываливаются» из ниоткуда. Через определённое время петля заканчивается, и персонажи снова оказываются в своём корабле, как раз на подлёте. Каждую петлю можно посещать много раз, и можно «скакать» между ними в любом порядке.

В петле времени партия может много раз переживать одни и те же события. Рекомендуется, во-первых, не переигрывать одни и те же куски по много раз, если действия персонажей не меняются. Во-вторых, если персонажи действовали примерно так же, как в прошлом витке, не стоит перекидывать кубики: просто скажите, что выпало то же, что и в прошлый раз.

Петля первая. Город Бранд

Основные персонажи

- **барон Лебранд**, злопамятный и корыстолюбивый глава города, оскорбивший Роджера, отказав ему в разрешении даже зайти в порт, когда тот ехал свататься к его дочери. Его позиция в городе на данный момент весьма прочна, вся стража ходит у него по струнке, но уважают (боятся) его скорее лично. При возникновении проблем он старается разбираться с ними персонально, вплоть до рукоприкладства, поэтому его власть при подведении её под сколь-нибудь сложные стратегические неприятности может оказаться некрепкой и сложиться как картонный домик. Лебранд знает за собой привычку к мечтаниям и ею даже гордится, но при всём этом он человек недалёкий и мыслит локально и ограниченно: можно сказать, варварски и первобытно.
- **Сшхрек**, змееголовый гуманоидный инопланетянин, тоже путешественник во времени, застрявший на неожиданной для него планете. Представитель типичной расы воинов, он принимает близко к сердцу многое происходящее в окружающие его тёмные века, но сам он стоит на куда высшей ступени развития. В обмен на обещания боевых роботов и огнестрела, подкрепляемые регулярными авансами, он получает от Лебранда чернорабочую силу и прочие ресурсы, чтобы отремонтировать свой корабль и наострить лыжи. (Его корабль действительно повреждён, но он не учёный и без посторонней помощи ещё долго не поймёт, что проблема не только в космолёте, а вообще в темпорально деградирующей окружающей среде).
- **Роджер Тарлах**, вольный пират во главе своей небольшой флотилии, стоящий капитаном при банде спившихся с ним головорезов. Вольнодумный и скоропалительный, он не очень надёжен, но выглядит (и внешне, и по поступкам) очень мужественно — особенно по сравнению с эгоистичным зашоренным Лебрандом и его отъевшимся отрядом. Роджер сватался к дочери Лебранда —

Лютеции, но барон отказался даже рассматривать такую кандидатуру. Роджер смертельно оскорблён и намеревается взять штурмом город вместе с невестой.

Как видно из ролика, показанного в центре управления, задача партии двойная. Во-первых, надо обеспечить успех авантюры Роджера и его женитьбу — она должна дать начало роду Тарлахов, который будет важен для всей истории. Во-вторых, надо найти камень для кольца Роджера. Сейчас он кажется неважным, но в следующей петле никак не обойтись без семейного кольца Тарлахов.

В зависимости от того, куда подлетает корабль партии, они оказываются либо жителями Бранда, либо участниками банды Роджера. Игроки могут воспользоваться этим фактом, например, чтобы узнать что-то об организации обороны, а в следующем витке сообщить «разведданные» Роджеру. Не стоит забывать, впрочем, что как только игроки что-то меняют в своем витке, события начинают развиваться по-другому..

События в этой части должны развиваться стремительно. Город на грани осады, и игрокам надо как можно скорее завершить свою миссию: петля начинается рано утром, и заканчивается вечером того же дня (всего 18 часов.) Следует нагнетать атмосферу, распространяя панику среди жителей (если игроки попали на сушу) или подзуживать команду Роджера, который всё ещё колеблется, атаковать город или проглотить оскорбление, напиться в дрова и уплыть восвояси.

Если герои в городе, то им можно действовать в нескольких направлениях. Например, уговорить Лебранда всё-таки рассмотреть Тарлаха в качестве зятя, естественно заручившись поддержкой Лютеции. Тогда всё ещё может обойтись без кровопролития. Сшхрек скорее всего станет протестовать против такого исхода, он жаждет битвы, и надо будет решать что-то с ним. Более того, Сшхрек достаточно влиятелен, чтобы часть гарнизона города последовала за ним, как за более сильным лидером.

Если партия отыгрывает боевых персонажей, то они могут провести миссию по проникновению в замок и захвату Лебранда, и уже диктовать ему свои условия. Тут можно устроить испытания по поиску тайных ходов, подкупу слуг, сбору слухов у горожан.

Можно действовать через Сшхрека, но тогда придётся раскрыться ему и заставить его поверить в существование машины времени. В этом случае на стороне игроков будет разработанное им оружие, пара боевых машин и космический корабль, пусть не летающий — зато с мощной пушкой.

Сшхрек, будучи ящером, плохо приспособлен к атмосфере планеты. Он ходит в скафандре, который одновременно служит ему доспехом. В скафандр вделан уже знакомый героям голубой камень. Заметив внимание игроков, ящер с гордостью заявит, что получил этот камень как знак своего взросления, когда убил своего первого Урррнауга. Камень должен попасть в кольцо. Добыть его можно либо с тела Сшхрека, либо тот отдаст добровольно после очень успешных уговоров и существенной помощи в ремонте. Даже в случае добровольного расставания — для него, воина, это позор, так что Сшхрек потребует честный поединок — и тогда Роджеру придётся его победить.

Если герои попали на корабль, то их первостепенной задачей станет мотивировать Роджера на взятие города. Тот, хоть и кутила, но оценивает свои силы реально: с его тремя шхунами, да на укреплённые стены, за которыми неведомые изобретения Сшхрека? Да они лучше выпьют с мужиками и дальше поплывут, далась ему эта

женитьба. А вот далась. Потому что к стенам Бранда он всё равно вернется, через 20 лет, и женится на ней, но будет поздно.

Можно «обрабатывать» команду, напирая на то, что онижепираты, мужик сказал «Атакуем город!» — мужик сделал. Подогрев кураж на корабле до нужного градуса, следует озаботиться тактикой. В город можно проникнуть по-тихому или громко, можно совершить обходной манёвр и напасть с тыла, можно пытаться вести двойную игру и подкупать городских шишек обещаниями денег и титулов, или вести переговоры дальше — Лебранд глуп с любой стороны городских ворот.

Ворвавшись в город, добыв камень и вставив его в кольцо, Тарлах наконец делает предложение Лютеции. Ошибочная петля времени исправлена — в центре управления часть красных сигналов сменяется зелёными.

Петля вторая. Орбитальная станция.

Основные персонажи

- профессор **Шеймус Тарлах**, смелый в мыслях, но не всегда решительный на деле учёный, занимающийся проблемой переноса материи во времени и пространстве. Прямой потомок Роджера Тарлаха, владелец кольца (если первая петля не пройдена, кольцо есть, но без камня, и для целей партии не годится). В душе очень мнителен, но «на людях» старается не казаться чрезмерным параноиком.
- профессор **Альпин Крихтон**, заведующий всей лабораторией, прямой начальник профессора Тарлаха, втайне завидующий буквально всему, что есть у того: научной славе, известным работам, свободе выбора направлений исследований, легендарным предкам, даже благообразной седой бороде. Втайне влюблён в его ассистентку, доктора Стюарт.
- доктор **Лахланна Стюарт**, ассистентка профессора Тарлаха. Целеустремлённа, мотивирована, сосредоточена, но легко начинает скучать от разговоров на неинтересные ей темы. Решительность и изобретательность Лахланны не раз сэкономила Тарлаху месяцы, а то и годы исследований.
- **Малк Датран**. Официально — аналитик в комиссии, оценивающей результаты работы Тарлаха. На деле — шпион конкурирующей корпорации и саботажник, намеревающийся сорвать демонстрацию, уничтожить Тарлаха и выкрасть его результаты. Хитер, безжалостен, решителен. Отличный хакер, умело использующий системы безопасности станции в своих целях.

События во второй петле развиваются и без участия партии. На первый взгляд, им необязательно здесь что-либо делать. Настоящая задача связана с третьей петлёй: надо уговорить профессора Тарлаха отправить в будущее антенну, которая потребуется там. А для этого надо оказаться очень полезными профессору. Временная петля здесь длится шесть часов: за это время надо найти шпиона и предотвратить убийство...

Когда корабль приближается ко второму астероиду, герои обнаруживают себя на орбитальной станции, в числе членов комиссии, инспектирующей исследования

профессора Тарлаха. От заключения комиссии зависит будущее исследований теорий пространства-времени, будут ли спонсироваться эксперименты и не закроют ли станцию вообще. Члены комиссии — учёные, экономисты, аналитики корпорации Кайтекс — то есть граждане, крайне не приветствующие пустой траты средств на ветер. Им подавай результат и перспективы, а не теории, фантазии и науку ради науки. В последнее время затраты на исследования приблизились к критическому порогу, а доктор Стюарт подала прошение об ещё одном гранте, якобы они стоят на пороге невероятного открытия. И тогда было решено собрать эту комиссию, которая должна оценить, действительно ли все так замечательно, как им пишут.

Число людей в комиссии может быть любое (герои+...), однако один из них, **Малк Датран**, — шпион конкурирующей Корпорации. Прибыл под видом маркетолога и аналитика. На самом деле он хакер, мошенник и не остановится ни перед чем.

Герои прибывают к самому началу демонстрации прототипа темпорального поля. Они сидят в креслах, перед ними под куполом защитного поля небольшое помещение с прозрачными стенами. В комнате стол. На столе метроном, отбивающий ритм. Тут начинается отсчёт. Гул, треск, спецэффекты — вокруг комнаты вспыхивает мерцание и метроном начинает замедляться, а вскоре совсем замирает, и начинает отбивать в обратном направлении! «Господа и дамы! Поздравляю вас!» — слышат они торжествующий голос профессора Тарлаха. «Вы стали свидетелями исторического собы...» и тут гремит взрыв где-то внутри станции. Сигнал тревоги, паника, шок. Вскоре становится известно, что по какой-то причине взорвался сердечник реактора. Есть подозрения, что это было подстроено: в камерах голографического наблюдения повреждены записи. А через несколько минут членов комиссии вызывают на срочную видеоконференцию с начальством, где им сообщают, что на счетах Тарлаха нашли средства, которые он украл из выделенных на исследования денег. Ни о каких грантах не может идти речи, его надо арестовать и судить, а все исследования передать другим учёным.

Исследование места взрыва покажет, что детонация была произведена путём мастерской перепайки схемы направления потоков, что вызвало перегрузку и взрыв. Это мог сделать только специалист, причём намеренно.

Исследование компьютера покажет, что денежные транзакции на счет профессора были проведены недавно, все даты подделаны.

Вскоре станцию потрясёт ещё одно событие: внешние камеры обнаружат тело мёртвой Лахланны Стюарт. Когда тело достанут, то обнаружат, что её выбросили в шлюз ещё живой, но оглушённой. Малк Датран восстановит данные с камер в реакторном отсеке, и все увидят, как Альпин Крихтон перепайивает схему. Тут же Малк обвиняет его и в убийстве Лахланны, мол она узнала про это и грозилась выдать Альпина.

Крихтона берут под стражу. Он клянётся, что не трогал Лахланну, Тарлах ему верит, но сам под подозрением — тот же Малк ловко подкинул версию, что, может, это был и старый профессор, который сорвал злость разоблачения на помощнице.

На самом деле Лахланну убил Малк — она зашла в лабораторию, когда он копировал данные исследований. Он оглушил её и не придумал ничего умнее, как выбросить тело в шлюз. Записи камер он подтёр, но не успел стереть логи операций на компьютере в лаборатории — и герои смогут узнать, что в момент смерти Лахланны кто-то копировал

данные исследований. Понятное дело, что ни Тарлаху, ни Крихтону это не надо, значит убийца — кто-то другой.

Малк, добыв данные и видя накал обстановки, попытается скрыться. Для этого ему надо отправить сигнал поджидающему его кораблю. Герои могут успеть, а могут и не успеть ему помешать.

Профессор Тарлах загорается идеей отправиться в прошлое и спасти помощницу. Ведь эксперимент был удачен, если бы не взрыв! Он пытается починить генератор, но ему не хватает сердечника. Если герои уже прошли первую петлю, они могут напомнить профессору о семейном кольце: камень из него, оказывается, вполне годится на замену.

Поскольку время в петле закольцовано, герои могут предотвратить многое из того, что описано выше. Можно раскрыть Малка, можно не дать ему убить Лахланну, или взять на месте преступления. Предотвратить взрыв реактора невозможно — на момент начала петли он уже перепрограммирован, и починить его игроки не успеют. Парадоксальный вариант развития событий, с которым могут столкнуться игроки: если профессор таки отправится в прошлое, в следующем витке петли будут участвовать *два* Шеймуса Тарлаха — один «настоящий», а второй — путешественник из будущего. В этом случае можно помочь второму Тарлаху — и тогда он сможет отправить антенну после того, как первый Тарлах воспользуется машиной времени.

После того, как игроки уговорят Шеймуса отправить в будущее антенну (а не себя — в прошлое), петля будет исправлена: ещё треть тревожных сигналов в центре управления отключатся.

Петля третья. Исследовательский корабль «Дейл»

Основные персонажи

- капитан **Рен Лигби**, пожилой и нерешительный, состарившийся на работе, обладающий большим авторитетом, но нечасто использующий его во благо (да и во зло, собственно, тоже).
- бортовой врач **Ранда Шуламит**, она же заведует бортовой лабораторией.
- механик и второй пилот **Френк Оакли**, прагматичный донельзя, дотошный и стремящийся «во всём дойти до самой сути». Из вариантов объяснения и действия стоит за самые технические и прямые.
- техник **Хассан Престон**, человек практичного склада ума, но с мистической ноткой, который нашёл бы во всём необъяснимые аспекты, если бы ему только дали пофилософствовать.
- испытатель **Дин Махендра**, незаметно для остальных заражённый неизвестной болезнью и находящийся под полным контролем инопланетной расы.

Третья петля длится всего три часа. Главная задача — передать тревожное сообщение на планету; к сожалению, передающая антенна сломана, а новую взять негде... Если только её не пришлют из прошлого.

Герои оказываются на космическом корабле. Воет сирена, всё залито алым светом аварийного освещения. Их трясет, слышно, что в глубине корабля что-то взрывается,

отключается искусственная гравитация, и они беспомощно барахтаются в воздухе. Сквозь весь этот хаос из шипящего терминала связи доносится уверенный голос с хрипотцой: «Держитесь, ребята, мы вас спасем! ещё чуть-чуть... во-от так» — корабль сотрясается, раздаётся скрежет, потом ещё, ещё... доносится еле слышное: «Френк, твою мать %;;! Ты как стыкуешься, %;*?!» и снова более понятное «Всё хорошо, ребятки, мы проделали у вас дыру в третьем коридоре правого борта, бегите туда!»

Герои добегают до стыковочного рукава, перебираются на другой корабль, «Дейл». Едва за ними захлопывается шлюз, тут же ревут двигатели, унося их от взрыва. Оправившись от шока, игроки понимают, что попали в тела экипажа грузового корабля, на который напали пираты. Корабль был сильно поврежден, отправил сигнал SOS, который принял экипаж «Дейла» и успел в последнюю минуту забрать партию с разваливающегося карго.

Врач Ранда Шуламит настаивает на осмотре, но у пострадавших в основном синяки и ссадины. Она же может рассказать о важных данных, обнаруженных исследователями: судя по ним, местное солнце может очень скоро превратиться в чёрную дыру — буквально через несколько тысяч лет.

Эти данные нужно передать в центр управления, но тут выясняется, что при стыковке второй пилот сломал антенну подпространственной связи (за это его и ругал капитан). Чтобы ее починить... нужна другая антенна, которой у них нет. Френк говорит, что можно попробовать переставить антенну с имеющегося у них шаттла, но сначала её надо срезать. В качестве помощника он возьмёт с собой Махендру, однако тот не справится с плазменным резаком и его с сильнейшими ожогами доставят в медотсек. Вторая антенна тоже испорчена — ну да ничего, в запасе ещё пара тысяч лет. Так, во всяком случае, считает капитан.

Но не всё оказывается так просто. Через час Махендра пропадет из медотсека. Просмотр видеозаписи покажет, что как только Ранда вышла из помещения, ожоги стали зарастать с невероятной скоростью. Потом Дин встал и ушёл, прихватив лекарства.

Чужой разум в теле Дина Махендры хочет помешать людям отправить сигнал. Для этого ему надо набраться сил после регенерации: поглощать тонирующие средства и органику (вскоре обнаружат разгромленный гидропонный сад). Вирус развивается в двух направлениях: мутирует тело человека и заражает других. Регенерирует с огромной скоростью, но отращивает себе что попало: щупальце вместо руки, копыто вместо ноги. Передается вирус через кровь — подойдёт инъекция или контакт с раной. Первой его жертвой могут стать Хассан или Ранда. Если он заразит механика, то установка антенны своими силами займёт вдвое дольше. Тем временем, сканер засечет догоняющий «Дейл» корабль пиратов.

Если вторая петля ещё не пройдена, пираты догонят и взорвут «Дейл» ровно через три часа после того, как игроки попали на борт — это и есть конец временной петли. Если же профессор Тарлах послал антенну, она появится где-то за сорок минут до того. Времени едва хватит на установку антенны и передачу сообщения — в пылу схватки с инопланетными монстрами и космическими пиратами.

Проходя третью петлю не в первый раз, игроки наверняка захотят остановить Махендру до того, как он успеет наворотить дел. Сделать это крайне трудно: все время до момента, когда Дин попадает в медотсек, он проводит на виду у команды, которая

вряд ли позволит гостям обижать их испытателя. Если поторопиться, можно перехватить его на выходе из медотсека — но в этот момент персонажи безоружны; оружие из корабельного сейфа достанет Лигби только когда начнется заваруха (да и то, может быть, не сразу.) Впрочем, если игроки проявляют особую изобретательность, с Махендрой они справятся — в этом случае основной их проблемой станут догнавшие «Дейл» пираты.

Когда «Дейл» наконец выйдет на связь с ЦУПом, на экранах появится Элоиза, и игроки увидят у нее на пальце то самое кольцо.

Завершив эту петлю, герои вернутся в зал центра управления. Все экраны будут гореть зеленым. На них показан логотип компании Тарлах Индастриз (герои уже немного понимают язык) — голубой камень в золотой оправе. На стене откроется сейф, где будет лежать то самое кольцо. Останется только вложить его в прибор.

Гранд-финал

После того, как партия вставит кольцо в отведенный для этого паз, на пульте управления сдвинется металлическая пластина. Под ней — пожелтевший кусочек аккуратно свернутой бумаги и красная кнопка. Бумажка — записка:

Я предполагал, что когда-нибудь игры в богов будут угрожать самому существованию нашей вселенной. Именно поэтому я настоял на механизме ликвидации последствий. Благослови тебя судьба, смельчак, решившийся её нажать. И не забудь кольцо.

З. Тарлах

После нажатия кнопки начинается фантасмагория: всё вокруг начинает то исчезать, то появляться. В стену лаборатории рядом с партией внезапно врезается возникший из ниоткуда нос космического корабля из третьей петли. В шлюзе виден труп девушки в лабораторном халате. Появляется гигантское существо, с ног до головы состоящее из нагромождения различных органов, не всегда человеческих. Вокруг его «шеи» обвивается цепь, обрывок которой на мгновение болтается в воздухе, после чего опадает. Чудище некоторое время дезориентировано, после чего начнет погоню за партией. Тем временем, все предметы вокруг и на персонажах начинают случайную «перемотку» вперёд-назад по времени. Пистолет одного рассыпается целой грудой ржавчины, металлическое снаряжение второго превращается в кусок руды, лежащей в нефтяной луже (разобрался «на составляющие»).

Если кто-то догадается схватить кольцо, то обнаружит, что камень треснул: трещины вдоль диагоналей делят шестиугольник на шесть кусочков. Два кусочка выпали. На их месте едва заметно светится основание — зелёным («вперед») и красным («назад») светом. Если направить палец на любой объект, после чего нажать кнопку, то предмет начнет ускоренную перемотку вперед или назад.

Побежав к кораблю, партия обнаружит там целую кучу руды, кремния, восемь овец, нефть, воду и множество других предметов, из которых когда-то делался корабль и все находящиеся на борту предметы. «Перемотка» занимает около 40 непрерывных секунд. Поэтому партии нужно 40 секунд защищать перематывающего от нападений чудовища (если того кто-то раньше не догадался отмотать назад).

Сев на корабль и вылетев из ангара, партия видит перед собой непроходимый космос — буквально из ниоткуда появляются и в никуда исчезают целые астероиды, где-то в паре сотен тысяч километров от них находится планета, которой здесь до этого не было. Корабль сотрясает мощный удар — вынырнув из ниоткуда, в партию врезается корабль Сшхрека (если его убили в первом витке, можно использовать корабль пиратов из третьего. А можно и оставить Сшхрека - парадоксы машины времени необязательно разрешимы.) Его судно, как гораздо более лёгкое, разваливается на части. Невидимой взрывной волной прямо на смотровой шлюз выбрасывает тело ящера, проткнутое насквозь огромной железякой. В обшивке корабля трещина, и ИИ объявляет о разгерметизации грузового отсека. Часть партии, которая ринется устранять неисправность (стоит помнить, что им понадобятся скафандры), увидит Дина Махендру, разговаривающего с кем-то по воксу; увидев партию, он восклицает: «А вы кто такие?!» Через секунду он бросает в вокс короткое «меня раскрыли», достает пистолет и начинает палить по прибежавшим персонажам. После того, как его убьют, партия понимает, что вокруг них не грузовой отсек.

— Простите, как вы тут оказались? — обернувшись на восклицание, они видят демонстрационный зал, в котором когда-то ждали начала первого показательного хроноэксперимента. Спрашивающим оказывается явно побледневший Шеймус Тарлах.

Кто-то в зале смеется, весь зал встает и начинает дружно аплодировать профессору.

— Док, простите, что сомневались в вас. Перенос людей — это отличная отрасль для вложения нашего капитала! — один из видных аналитиков со стороны бизнеса подходит к профессору и пожимает ему руку.

Сцену из “Гранд-финала” можно играть как написано, но по сути - это лишь пример непонятных, хаотичных, но опасных событий, сопровождающих перезапуск машины времени. Здесь можно вставить любые дополнительные сцены, убрать имеющиеся или даже полностью все переделать. В любом случае, задействуйте так много элементов из витков времени, пройденных игроками, как сможете. Также не гнушайтесь описаниями объектов и людей из тех эпох, которые не были показаны, но, вероятно, были на планете изобретателей машины времени. Для того, чтобы подстегнуть воображение, можно воспользоваться таблицами из приложения.

— Но.. Я... Спасибо. Да. Господа! — доктор что-то кричит членам команды, но его крики невозможно расслышать — вокруг начинают материализовываться какие-то воины в старинных грубых доспехах, ещё древнее и грубее, чем те, что партия видела в средневековом витке. Через секунду партия понимает, что оказалась на огромном поле прямо посередине двух армий, сходящихся в атаке «стенка на стенку» (в описаниях рекомендуется использовать образы скорее самурайских или викингских схваток, нежели, скажем, легионов Древнего Рима). Спустя несколько секунд воздух оглашается громким голосом бортового ИИ, объявляющим о наличии неполадок в шлюзе выброса отходов. Стены корабля резко проявляются. Вместе с кораблём остаются несколько сотен воинов. Впрочем, основная их масса осталась за бортом. Тем, кто внутри, не легче. Ведь за прошедшее время отсюда улетучился весь воздух. Люди начинают задыхаться один за другим. Они беззвучно кричат (вакуум). Становится видна огромная дыра в одной из стенок корабля. Если исправить её с помощью кольца, система вентиляции вновь наполнит отсек воздухом.

Партия видит корабль неясно: сквозь то строящиеся, то опадающие стены замков, рёв труб, проезжающие мимо и то исчезающие в стенах, то взрывающиеся от столкновения с ними автомобили древней цивилизации. Вокруг то появляются, то исчезают воины, монстры-инопланетяне, знакомые и незнакомые деловые и не очень люди из разных эпох. Партии нужно пробраться обратно к капитанской рубке.

Тем временем в капитанской рубке разгораются баталии другого рода. После того, как часть партии уходит чинить грузовой отсек, в рубке появляются Рен Лигби и Роджер Тарлах. Тарлах сначала пытается всех зарубить, думая, что его внезапное появление здесь — следствие злого колдовства. Его надо убить или уговорить успокоиться и не буянить. Атмосферу накаляет тот факт, что вокруг то появляются то исчезают астероиды, а на смотровом шлюзе всё ещё лежит голова Сшхрека. После того, как Роджера угомонят (если он при этом останется жив), тот, поняв, что находится на корабле, просто не на морском, начинает активно советовать и даже, иногда, силой пытаться перехватить управление. От Рена тоже исходит поток ненужной информации. Причем если Роджер дает советы вида «ставь бром-брамсели! Лови ветер с левого борта! Лавируй-лавируй! Право руля! Оверштаг! Не уходи вниз — судно потопишь!», то Рен предостерегает буквально от всего и тихо истерит по поводу ситуации, в которой оказался: «Нет! Только не туда! Похоже, мы все умрём. Мы все умрём. Просто возьмём и умрём...». Обоих можно отмотать кольцом времени (если оно в рубке. В этом случае тем, кто отправился в грузовой отсек, придется за ним вернуться, чтобы починить дыру).

Наконец, после напряжённого перелёта сквозь поле астероидов, битв с временными фантомами и даже преследования пиратов (из третьей петли), корабль вырывается из злополучной EN54637. ИИ мгновенно вырубается. После его перезагрузки (во время которой партия наблюдает пролетающий мимо них корабль, поразительно похожий на их собственный), компьютер сообщает, что все системы в норме и корабль ждёт указаний насчет курса...

Приложение 1: карта города Бранда



Приложение 2: Гранд-финал в таблицах

Начало гранд-финала такое же, как в основном тексте: у кольца появляется возможность перемотки. Начинаются вспышки, странные звуки и чехарда со временем. Далее делайте сцены сами, пользуясь подсказками в таблицах, или накидайте с помощью игрального кубика. Для добавления новой сцены выберите антураж, место, событие и хотя бы один способ, каким можно выпутаться из этой ситуации. Персонажей из будущего вам придется придумывать самим, остальных можно накидать по таблицам. Для пущей экзотики смешивайте сразу несколько персонажей, мест и событий из разных эпох. Не забывайте, что новую сцену можно подшивать к незаконченным предыдущим.

	Антураж	Место	Событие
1	Из первого витка	Космический корабль	Столкновение
2	Из второго витка	Космический корабль	Карнавал
3	Из третьего витка	Внутри здания	Диспут
4	Из альтернативного прошлого	Поле боя	Вторжение
5	Из будущего	Городская площадь	Строительство
6	Из-за пределов системы	Открытое пространство	Рассинхронизация

	Что точно поможет	Из первого витка	Из второго витка
1	Бегство	Тарлах	Тарлах
2	Драка	Сшхрек	Альпин
3	Объяснения	Барон	Лахланна
4	Перемотка	Лютеция	Малк
5	Скрытность	Пираты	Журналисты
6	Ремонт	Горожане	Две копии кого-то из списка выше

	Из третьего витка	Из-за пределов системы
1	Рен	Из родных мест героев
2	Ранда	Союзники героев
3	Френк	Противники героев
4	Хассан	Близкие героев
5	Дин	Из прошлого героев
6	Кто-то из списка выше, искаженный вирусом	Из будущего героев

Для создания персонажей из альтернативного прошлого выберите кого-нибудь из первых трех витков и:

1	доведите образ до предела (барон → император)
2	выверните образ наизнанку (пират → налоговый инспектор)
3	поменяйте профессию на противоположную (врач → убийца)
4	поменяйте пол на противоположный
5	поменяйте расу/вид (человек → разумный ящер)
6	смените технологический уровень (средневековый → космический)