

Копипаста:Хранитель Перемен — Lurkmore

На это испытание стоит решаться только в том случае, если ты уже собрал пять (или более) различных Объектов. Проходить его необязательно - Объекты можно получить и иным путём, но если ты решишься, то получишь сразу три Объекта. Ради них тебе придётся убить человека.

Проще всего, если ты всю жизнь жил по одному адресу - тебе следует вернуться домой. Если ты менял дома, направляйся по ближайшему к тебе адресу.

Один из твоих соседей на том месте окажется Хранителем Перемен. Труднее всего будет установить, кто именно. Это будет тот из них, с кем у тебя были наиболее далёкие отношения - но не враг, не неприятель, просто наименее знакомый из всех либо незнакомый вовсе. Если сейчас по этому адресу у тебя много незнакомых соседей, Хранителем окажется тот, кто первым попадётся тебе на глаза - поэтому запоминай незнакомых людей. Если ты знаком со всеми и не можешь выбрать Хранителя - узнай, у кого из них недавно погибали родственники. Хранителем будет тот, у кого родственники умерли ближе всего к настоящему дню.

Это решение тебе придётся принять самому. Если ты ошибёшься, ты не получишь ничего, но погибнет невинный человек, и он будет сниться тебе каждую ночь до смерти. Самих соседей опрашивать бесполезно - Хранитель Перемен не знает о том, что он Хранитель, не знает о Хранителях вообще (это тоже помогло бы тебе узнать его, но спрашивать об этом нельзя). До того, как ты получил свой пятый Объект, он был обычным человеком. Если ты сейчас откажешься проходить испытание и становишься причиной его смерти, он проживёт обычную свою жизнь до конца, ничего не узнав.

Если ты решился, тебе нужно подружиться с Хранителем. Можно делать всё, чтобы расположить его или её - одалживать деньги, дарить подарки, пить пиво, заниматься сексом. Но никогда не упоминай при нём об Объектах и Хранителях!

Ты должен добиться того, чтобы однажды ночью оказаться вдвоём с Хранителем в его квартире. Принеси с собою тайно два любых Объекта, какие сможешь, и бутылку алкоголя (виски, водку или текилу). Проведи с Хранителем вечер, попросись остаться на ночь под любым предлогом. Когда он уснёт, сам не смыкай глаз и будь наготове. Устройся так, чтобы резко включить свет, когда услышишь крики. Кричать будет Хранитель: ему приснится кошмар из числа тех, которые разрывают сердце. Если ты промедлишь включить свет или напоить его, так и случится - Хранитель умрёт на месте, а ты не получишь ничего.

Включи свет, разбуди Хранителя, крепко обними. Затем дай выпить стакан виски, а если он не пьёт - скажи, что это не спирт, а успокоительная настойка. Заставь его выпить, в крайнем случае, иначе он умрёт (не говори ему об этом). Хранитель будет пытаться пересказать тебе свой сон. Этого нельзя допустить - запрети ему вспоминать. Он скорее всего послушается (вообще, в эту ночь Хранитель будет к тебе очень дружелюбен - как к другу, спасшему его от кошмара, так и просто от алкоголя). Задача в том, чтобы убедить себя не слушать и не выспрашивать, потому что сон выкрадет из твоего сознания главный мучающий тебя вопрос. Например, если тебя заботит, кто убил твоего брата, Хранитель скажет: "Мне приснилось, кто убил твоего брата". Но он этого не знает, это говорит его Хранительство (Holdership). Если же начнёшь переспрашивать, он умрёт в середине рассказа, не ответив ничего, от разрыва сердца.

Когда Хранитель успокоится, задай единственный вопрос: "Где они?"

Ничуть не удивившись, Хранитель начнёт молча бродить по своей квартире и брать в руки разные мелочи: ложки, ключи, стаканы... Среди них будут и Объекты. Каждый раз, взяв в руки Объект, Хранитель будет произносить какое-либо слово, но как бы бессознательно. Иногда после произнесения слова Объект будет принимать свою истинную форму; если же Объект не изменился, значит, он уже принял истинный облик. Подержав один предмет, Хранитель перейдёт к другому.

У тебя несколько задач: прежде всего, примечать, на каких предметах Хранитель что-то говорит, и собирать эти предметы, пока их не наберётся три. Это и будут твои Объекты. Кроме того, тебе нельзя вслушиваться в слова, ты должен забыть первое к тому моменту, когда услышишь третье. Если ты хоть на миг, теперь или в будущем, задумаешься о фразе из этих трёх слов, попытаешься понять её, твой разум обречён - ты сойдёшь с ума и окончишь дни в психиатрической больнице. Так что используй любой способ забывать, какой только знаешь. Наконец, пока не прозвучало три слова, тебе никоим образом нельзя давать Хранителю заснуть - а он будет засыпать ежесекундно. Делай что хочешь: ори, кричи, тормози его, пляши чечётку. Но если ты дашь ему заснуть, он уже не проснётся, и ты не доберёшь Объектов.

Когда ты получишь три Объекта, Хранитель всё ещё будет перебирать свой хлам. Уходи из его дома не оглядываясь. Вскоре он заснёт, и его сердце взорвётся. Тебе не следует этого видеть.

Какие Объекты ты получишь? Это зависит от того, какие у тебя уже имеются. Ты никогда не получишь Объекта, который у тебя уже есть. Если у тебя нет Объекта 11, ты обязательно получишь его. Если у тебя нет Объекта 64, скорее всего (хотя не всегда) ты и его получишь. Номер третьего Объекта исчисляется по сложной формуле от имеющихся у тебя, и формула известна не полностью. Если ты начал с самого начала, и у тебя Объекты с 1-го по 5-й, ты получишь 11, 64 и 215. Если с 1-го по 7-й, ты получишь 11, 64 и 38. Получив Объект через Хранителя Перемен, ты уже не сможешь получить его через другого

Хранителя.

До того, как Хранитель заснёт в первый раз, ты ещё можешь уйти из его дома и отказаться от трёх Объектов. Если ты ошибся в выборе Хранителя, он начнёт смеяться при вопросе "Где они?" и будет смеяться, пока его сердце не вытечет вместе с кровью из горла. Тогда ты поймёшь, что ошибся, но второго шанса уже не будет.

Читать ещё

- [Default city](#)