Энциклопедия AU Undertale: Bloody Feather Overview

Конюшенко Егор



Егор Конюшенко

Энциклопедия AU Undertale: Bloody Feather Overview

https://litres.ru/74812567
SelfPub; 2026

Аннотация

В данном справочнике собрана вся лорная информация о персонажах, локациях, основных событиях и правилах фанатской альтернативной Вселенной по Undertale под названием "Undertale Bloody Feather Overview" или сокращённо "BFO! Undertale".

Содержание

РАЗДЕЛ I. ОСНОВЫ МИРА 4
Глава 1. Космология 4
Глава 2. Природа монстров 10
Глава 3. Природа людей 12
Глава 4. Души и поглощение 15
Глава 5. Барьер: механика разрушения 18
Конец ознакомительного фрагмента. 22

Егор Конюшенко
Энциклопедия AU Undertale: Bloody Feather Overview

РАЗДЕЛ I. ОСНОВЫ МИРА

Глава 1. Космология

Подземелье — это карманная вселенная, отдельное пространство, соединённое с Землёй тонким пространственным разломом. Разлом расположен в горе Эбботт — точке, где ткань двух реальностей истончилась настолько, что сквозь неё можно провалиться. Разлом не имеет направления в привычном смысле. Он не ведёт «вниз». Он ведёт в другое место. Это объясняет всё: бесконечное пространство, невозможную экологию — снежный лес рядом с пустыней, подземные водопады, магма по соседству со степью — человеческий мусор, попадающий внутрь без видимых путей, и то, что монстры за столетия не нашли выход. Они не заперты под горой. Они заперты в другом мире.

Барьер — магический шов, запечатывающий разлом. Создан людьми в конце войны. С тех пор не ослабевал. Он односторонний: внутрь можно, наружу нельзя. Он пропускает материю малого размера — мелкие предметы просачиваются сквозь шов, и именно так человеческий мусор столетиями попадает к монстрам. Он не выпускает никого, кто состоит из магии. Он пропускает людей внутрь, но не выпускает обратно. Он не пропускает радиосигналы. Свет — частично. Барьер — не стена, а правило, вписанное в ткань реальности. Он не ломается от удара. Он ломается только от определённого количества человеческих душ, поглощённых монстрами одновременно.

Подземелье — это целый мир. Огромный, многократно превышающий то, что видит любой упавший человек. Перечисленные ниже локации — лишь те, что расположены ближе всего к точке падения, к столице и к Ядру, главному источнику энергии цивилизации. За их пределами лежат обширные, населённые основной частью монстров территории: далёкие равнины, горные хребты, целые моря, а в глубине карманной вселенности — пространства, которые монстры называют «пустыми зонами», где магическая среда расходуется с другими физическими законами, чем в обжитых районах. Там никто не живёт — отчасти из-за отсутствия нужды: монстрам, создающим дома и пищу магией и усиленным ей же сельским хозяйством, не нужно расширяться бесконтрольно. Отчасти из-за миролюбивой идеологии: после вой-

ны Азгор и его дети сознательно поощряли компактное расселение.

Первый регион после падения — Руины. Древние постройки из фиолетового камня, заросшие мхом, с переключателями и головоломками. Управляются Ториэль. Под Руинами находится Тёмные Руины — нижний, заброшенный уровень: большие залы без освещения, потоки воды, мостики, малая пещерная система. Место, куда Ториэль не спускается, и где обитают те, кто предпочёл тишину и одиночество.

За Руинами — Снежнеград. Холодная зона: вечный снег, хвойный лес, ледяные пещеры. Город Снежнеград — первый настоящий населённый пункт на пути, с магазином, гостиницей и жителями, которые живут обычной жизнью. На окраине Снежнеграда расположен Курорт Медовой Росы — небольшой курорт с лавджем и магазином, популярное место отдыха для монстров, желающих провести выходные в тишине. Стража Снежнеграда патрулирует лес и дороги; именно здесь человек впервые сталкивается с организованной обороной Подземелья.

Дальше пути расходятся. Основной маршрут ведёт через Водопадье — зону воды и эха, с биолюминесцентными растениями, древними надписями на стенах и подземными реками. Водопадье — тихое, красивое и опасное место: стража здесь не дежурит, но монстры-обыватели сильнее, чем в Руинах, а коридоры узкие.

За Водопадьем — Жаркоземье, жаркая зона с открытой

магмой, конвейерными лентами и лабораториями. В Жаркоземье выстроен свой городок — небольшой населенный пункт с несколькими десятками домов, магазинами, общественным пространством. Рядом — Лаборатория Альфис, королевская лаборатория, где изучаются души, магия и технологии.

Но до Жаркоземья с юга лежит целый регион, который в оригинальной игре не показан, — Дюны. Это огромная пустынная область, простирающаяся на восток от Снежнеграда. Раньше она называлась Лугом — была покрыта зеленью, реками и травой. Но горняки из Горнодобывающей Компании извлекли из недр массивный Тёплый Камень, что высвободило колоссальное количество тепла и уничтожило экосистему. Луг стал Дюнами. Жара здесь — не от магмы, как в Жаркоземье, а от Тёплых Камней, разбросанных по всей территории. Самый большой из них работает как местное солнце: его видно с вершины горы перед боем с Эль Байладором. Дюны лежат на периферии Подземелья — кратчайший путь из Снежнеграда в Новый Дом всё равно идёт через Водопадье и Жаркоземье, а путь через Дюны считается объездом.

Внутри Дюн — несколько зон. Восточные Шахты — действующие рудники Горнодобывающей Компании, где добывают минералы и самоцветы. Шахты уходят глубоко в гору, сверху падают валуны, работают машины. Оазис-Вэлли — маленький городок вокруг оазиса, центр цивилизованной жизни в Дюнах. Здесь кафе, колодец желаний, поместье се-

мьи Кецукане. Дикий Восток — вестерн-городок, построенный Старло и его Дерзкой Пятёркой как площадка для ролевых игр в ковбоев, но со временем ставший настоящим поселением. В нём салун с магазином, больница, тюрьма, дом Дерзкой Пятёрки, конюшня с лошадью-монстром и магазин Блэкджека. Солнечная Ферма — ферма семьи Старло, расположенная к северо-востоку от Дикого Востока. Это одно из немногих мест в Дюнах, где после экологической катастрофы сохранилась растительность.

Между Дюнами и Жаркоземьем стоит Паропром — крупнейший индустриальный комплекс Подземелья, построенный задолго до Ядра. Когда-то он был главным источником энергии для всей цивилизации. Паропром — не одно здание, а комплекс: Генератор, Оранжерея с белыми растениями, вырабатывающими энергию, Фабричное крыло, где плавят руду и собирают механизмы, Химическое крыло, занимающееся производством энергии и реактивов, Озеро — лабиринт из платформ над светящейся розовой жидкостью, Офисное крыло, Общая зона с вендинговыми автоматами и Печь — последний участок перед выходом в Жаркоземье, где над лавой нависает длинный мост. Паропром — это предок Ядра. Однако, когда Ядро было построено, Паропром продолжил выполнять функции завода, лаборатории и резервного энергогенератора, став не только источником рабочих мест для квалифицированных кадров, но и исторической достопримечательностью.

Ядро — энергетический центр Подземелья, проект Гастера. Источник магии для всей цивилизации. Питает города, лаборатории, фабрики. Сердце Подземелья. Построено как улучшенная версия Паропрома и превосходит его по мощности, но Паропром остаётся резервом — на случай, если Ядро выйдет из строя.

Новый Дом — столица. Резиденция Азгора, королевский дворец, правительственные здания. Сюда сходятся все маршруты. Это последняя зона перед Барьером — и последняя зона, которую видит человек, если дошёл.

За пределами этого маршрута — необъятные пространства карманной вселенной. Далёкие земли, где нет городов и дорог. Незаселённые зоны, куда монстры не ходят не из страха, а из отсутствия необходимости. Пустые пространства, где магическая среда работает иначе, чем в обжитых районах, и где даже босс-монстр не найдёт причин задерживаться. Монстры знают, что их мир велик. Они просто не видят смысла его заполнять. Их сила — в магии, в знании и в детях, которые с каждым поколением рождаются чуть сильнее родителей.

Между зонами есть маршруты, которые контролируются стражей. Путешествие между зонами — это пересечение границ, каждая из которых патрулируется, охраняется или наблюдается. Для монстров это дорога. Для человека — лабиринт, в котором каждый поворот может стать последним.

Глава 2. Природа монстров

Монстр — сгусток магии, обретший форму. Материя, организованная магией. Его тело можно разрушить, но можно и восстановить: магическая еда чинит повреждения мгновенно, потому что тело монстра — магия, и магическая энергия напрямую залечивает структуру.

Душа монстра — аккумулятор, хранящий и восполняющий магическую силу. При смерти магическая оболочка разрушается, и душа рассеивается.

Размножение монстров построено на наследовании магических генов: сила родителя передаётся потомку. Иммунитет у монстров практически полный — болезни людей и монстров им не страшны. Старение замедлено, а босс-монстры живут столетиями.

Монстр — существо, для которого магия это тело, пища, оружие и инструмент одновременно. Всё, что монстр делает, он делает магией.

Магия монстра — продолжение его тела, а не заклинание, заученное по книге. Она работает в реальном времени: снаряды летят на полном ходу, огонь горит без пауз, кости вылетают из земли мгновенно. Магия связана с эмоциями, и страх — самая быстрая из них. Монстр, испугавшийся, может ударить раньше, чем подумает. Его тело — магия, и магия реагирует на испуг так же, как рука человека дёргается

от горячего: автоматически, до осознанного решения. В этом кроется одна из главных опасностей для человека в Подземелье: монстр, выскочивший из-за угла, может выпустить огненный шар чисто рефлекторно.

Эволюция монстров — магическая, а не биологическая. Сильный маг лучше работает: быстрее строит, эффективнее выращивает, надёжнее защищает. Выше статус. Больше шансов на потомство. Слабый маг оказывается на социальном дне — ему труднее заработать, труднее привлечь партнёра, труднее защитить детей. Как итог, искусственный отбор проходит практически без целенаправленного насилия.

Детские игры в Подземелье — тренировка с естественным фильтром. Монстры играют друг с другом магией с раннего детства: кидаются огненными шарами, уворачиваются, соревнуются. Монстрёнок, не успевший уклониться от шара друга, — несчастный случай. Никто не хотел, все переживают. Но популяция чуть-чуть укрепилась: следующий ребёнок тех же родителей будет чуть быстрее, чуть выносливее, чем тот, кому повезло меньше.

За пятьсот лет такого отбора каждый монстр-обыватель сильнее, чем средний воин был на момент войны. Эволюция через магию сработала быстрее, чем человеческая эволюция через природу, потому что давление отбора у монстров — повседневное, а не экстремальное. Каждый день, в каждой игре, в каждой работе.

Глава 3. Природа людей

Человек — существо из плоти и крови. Его тело не состоит из магии. Его душа — не аккумулятор, а реактор: она производит решимость постоянно, и именно поэтому душа человека в разы мощнее души монстра. Но тело человека — физическая броня, которая реагирует на боль, раны, инфекции. Обычная еда не лечит мгновенно. Магия на плоти не работает так, как на магической материи. Человек в Подземелье — чужеродный организм, и его тело не приспособлено к магической среде.

Именно несовместимость тел стала причиной смерти Чары. Монстры даже не поняли, что с ней не так: их магия на человеческой плоти не работает, а человеческие болезни им незнакомы. После её гибели королевские учёные осознали масштаб проблемы: тело человека уязвимо к вирусам и бактериям Подземелья, к которым монстры имеют полный иммунитет. С тех пор медицина монстров в части человеческой физиологии стала значительно лучше. Учёные активно разрабатывают лекарства, способные защитить человека от местной микрофлоры, изучают анатомию по человеческим книгам и медицинским справочникам, просочившимся через Барьер. Они боятся потерять упавшего человека до того, как его душа окажется в нужных руках — но при этом часть учёных искренне хочет научиться сохранять человече-

ские жизни ради большего.

За столетия в Подземелье упали сотни людей. Большинство погибают: кто от монстров, кто от среды, кто от болезней. Но часть выживает. Как Фриск и Кловер, это в большинстве своём дети, подростки, иногда юноши — те, кто провалился сквозь разлом и оказался в чужом мире. Пока нужного количества людей не собрано, все выжившие живут обособленно, под присмотром лояльных монстров. Негласно и в строжайшей тайне действует проект человеческой фермы: когда люди накапливаются в достаточном числе в одной точке, они живут под опекой монстров, получают кров и еду. Цель проекта — научиться сохранять человеческие жизни, чтобы однажды получить доступ к потенциально огромному источнику магии, сделав ценнейший ресурс возобновляемым. Пока что проект далёк от успеха: люди падают редко, живут недолго, и каждое новое поколение знаний о человеческом теле достаётся ценой больших трудов и времени.

Среди монстров есть идейные человеконенавистники — те, кто помнит войну по рассказам предков или просто считает людей угрозой. Но их меньшинство. Основная масса монстров живёт своей жизнью и убивать никого не хочет. Немалое количество и вовсе воспринимают людей как совершенно безопасных, но чрезвычайно интересных существ — героев сказок, мифических созданий, о которых они читали в человеческих книгах и видели в обрывках фильмов. Для такого монстра встреча с человеком — событие, а не угро-

за. Он будет любопытен, будет задавать вопросы, будет хотеть рассмотреть поближе. И именно это любопытство может оказаться смертельным: монстр, не рассчитавший силу объятия, слишком резко взмахнувший рукой от восторга, выпустивший искру от волнения — всё это несчастные случаи, которые происходят потому, что монстр не понимает, насколько хрупок человек.

Человек может выжить в Подземелье, скрываясь в заброшенных зонах или живя с лояльным монстром, который готов его защищать. Но без надзора королевских учёных и протекции монстра-босса, который может гарантировать безопасность, такой человек долго не протянет. Рано или поздно он встретит того, кто испугается, или того, кто поиграет слишком сильно, или того, кто решит, что душа нужнее живого тела. Выживание человека в Подземелье — это не вопрос храбрости или силы. Это вопрос того, кто его защитит и насколько серьёзно.

Глава 4. Души и поглощение

Душа монстра — батарея. Она хранит ограниченный заряд и со временем истощается. Душа человека — реактор. Она производит силу постоянно, без перерыва. Когда монстр поглощает человеческую душу, он получает доступ к этому реактору, и это превращает его в босс-монстра: существо с возросшей магической мощью, замедленным старением и способностью жить столетиями. Поглощение необратимо — душа человека не может быть извлечена обратно. Один монстр может удерживать только одну человеческую душу: несколько конфликтуют и разрывают магическую оболочку изнутри.

Сила поглощённой души передаётся потомству. Чистокровные потомки двух босс-монстров сохраняют полную силу родителей, и при наличии новых душ каждое поколение может усиливаться дальше. Это создаёт у элиты стимул к чистокровным бракам и к контролю за генетикой — стимул, который за столетия превратился в негласные, но жёсткие законы.

Межвидовые браки среди босс-монстров запрещены. Монстр-коза и монстр-волк могут испытывать друг к другу симпатию, но потомство от такого союза обречено. Гибриды либо рождаются слабыми и быстро умирают, либо появляются на свет мёртворождёнными, либо выживают с тяжёлы-

ми дефектами, превращаясь в позор для всей семьи. Таких детей тихо, без огласки, превращают в пыль. Иногда — под видом несчастного случая в детских играх с другими босс-монстрами. Иногда — напрямую, чтобы восстановить честь и чистоту крови. Реже — оставляют в живых, но делают изгоями: уродуют, лишают статуса, обрекают на одиночество. Никто не говорит об этом вслух. Никто не признаёт это законом. Но каждая семья боссов знает: чистота крови — это выживание рода, а гибридизация — это конец.

Менее чистокровные босс-монстры сохраняют силу до третьего колена. Внук или правнук чистого босса ещё заметно сильнее обычного монстра, но уже к четвёртому поколению генетическое ослабление опускает их и в силе, и в статусе до уровня обычных монстров. Это создаёт естественную иерархию, в которой чистокровные семьи боссов, способные поколение за поколением усиливаться за счёт поглощения новых душ, закрепляются на вершине общества, играя роль аристократии, генералитета, высших командиров. Потомки первого, второго и третьего колена — интеллигенция, духовенство, среднее звено учёных и офицеров. Дальше — порог, за которым кровь разбавляется до обычного уровня.

Обычные монстры слабее боссов во всём: в магии, в прочности, в долговечности. Они могут иметь детей только магическим путём, через почкование — процесс, при котором два монстра объединяют часть своей магической материи, чтобы создать нового. Этот способ намного быстрее, чем

естественное рождение у боссов, но без человеечской души геном усиливается лишь путём естественного отбора. Уже одно это создаёт пропасть между социальными слоями: боссы рождают сильных детей естественным путём, обычные монстры — через ритуал, и дети их слабее. Перепрыгнуть эту пропасть можно только одним способом: поглотить человеческую душу. Обычный монстр, получивший душу, становится монстром-полубоссом — крепче, выносливее, дольше живёт. Но полубосс первого-второго колена всё равно слабее чистокровного босса, чья семья копила силу поколениями.

К моменту падения Фриск каждый пятый монстр — потомок босса. Среди элиты — подавляющее большинство. Среди обывателей — единицы, и каждый из них знает своё место. Обычные монстры — работники, фермеры, ремесленники. Полубоссы — патрульные, стражники, младшие офицеры. Боссы третьего колена — учёные, врачи, священники. Боссы первого-второго колена — командиры, дипломаты, руководители лабораторий. Чистокровные боссы — королевская семья, высшее командование, глава стражи. Это общество, в котором социальная лестница существует, но ступени на ней вырезаны из генетики. Подняться можно. Но цена подъёма — человеческая душа.

Глава 5. Барьер: механика разрушения

Полное разрушение Барьера требует одновременного поглощения семи человеческих душ. Не последовательно, не по одной — именно одновременно. Это создаёт техническую проблему: один монстр не может удерживать несколько душ, они конфликтуют и разрывают оболочку. Поэтому разрушение Барьера требует ритуала — сложной магической процедуры, при которой семь душ объединяются в одном сосуде. Сосудом может служить только босс-монстр, достаточно мощный, чтобы удержать конфликт энергий. Азгор собрал десятки душ за столетия, но Барьер не разрушил, потому что не хотел. Семь — это порог для полного уничтожения преграды, и Азгор сознательно не переходил эту черту.

Однако Барьер можно не только разрушить. Через него можно пройти. Любой монстр-босс, поглотивший хотя бы одну человеческую душу, способен пересечь Барьер — выйти на поверхность и вернуться обратно. Души монстра-босса и человека, объединённые в одном теле, создают резонанс, на который Барьер реагирует как на «допущенный» элемент: он пропускает носителя, потому что в нём есть часть человеческой природы. Это не разрушает преграду — лишь открывает проход для одного существа. Но это знание само по

себе достаточно опасно: если бы монстры узнали, что боссы могут выходить, нашлись бы желающие.

Сразу после войны монстры не знали об этом. Они верили, что Барьер абсолютно непроходим, что заперты навсегда. Первым, кто проверил это на практике, был Гастер. Вместе с Азгором, уже поглотившим душу, они пересекли Барьер и оказались на поверхности. Они увидели звёздное небо, почувствовали ветер, прикоснулись к траве — и вернулись обратно. Это знание они немедленно сделали государственной тайной высшего уровня. Всё королевство должно было верить, что Барьер не пройдёт никто и никогда. Никаких проходов, никаких лазеек, никаких исключений. Азгор и Гастер убедили всех, что единственный путь на поверхность — полное разрушение Барьера, а это требует семи душ. Для монстров это означало: нужно ждать, собирать, терпеть. Для Азгора и Гастера — что они контролируют единственную известную брешь.

Зачем Гастеру тайный проход, если он не собирается выводить монстров на поверхность? Ответ в том, что Гастеру нужна не свобода — ему нужны люди. Проект человеческой фермы, попытка создать самоподдерживающуюся популяцию людей в Подземелье, десятилетиями упирался в одну проблему: люди падали редко. По одному, по два в год. Иногда — никого по десятилетие. С такими темпами ферма оставалась теорией, а учёные — без материала. Гастер искал способ влиять на людей снаружи так, чтобы на гору Эбботт

шло больше одиночек и малых групп. Не армий — тех монстры боятся и не хотят. Отдельных людей. Детей, подростков, искателей приключений, беглецов.

Решение нашлось в человеческой культуре. Гастер, имея доступ к поверхности и к обрывкам человеческой информации, изучал людей десятилетиями. Он понял: люди создают истории, и истории двигают их сильнее, чем факты. Если рассказать правильную сказку — люди сами придут к горе. И Гастер создал такую сказку. Он создал игру.

Undertale — игра, которую Гастер «донёс» до человеческого мира через Барьер, используя те же пути, по которым человеческий мусор просачивается в Подземелье, только в обратном направлении. Игра, которая рассказывает о подземелье монстров, о добром короле, о ребёнке, который падает в яму и находит друзей. Игра, в которой монстры — не страшные, а милые. В которой можно пройти мир никого не убив. В которой лучший финал — это мир и дружба. Игра, которая сделала гору Эбботт легендой: местом, куда падают дети, где живут монстры, где возможно всё.

Undertale обрела популярность. Люди играли, обсуждали, писали фанфики, рисовали арты. И некоторые — некоторые — искали гору. Не потому что верили, что она настоящая. А потому что история зацепила их достаточно, чтобы захотеть прикоснуться к месту, где она «происходила». Гора Эбботт стала местом паломничества: сталкеры, блогеры, конспирологи, любопытные подростки. Чем больше популярность —

тем больше людей у горы. Тем больше людей у горы — тем больше проваливается.

Эксперимент Гастера сработал. Тот самый «очень... очень... интересный» эксперимент, ради которого он когда-то поглотил первую душу и стал боссом. До создания игры на гору приходили единицы. После — десятки. И если раньше проект человеческой фермы не мог быть реализован из-за нехватки людей, то теперь у Гастера наконец появились шансы. Люди идут к горе сами. Падают сами. И те, кто выживает после падения, попадают в руки королевских учёных — в руки, которые наконец научились их лечить, содержать и, возможно, размножать.

Фриск была одной из последних, кто упал до того, как игра стала по-настоящему массовой. После Фриск — пошёл поток. Остальные люди, упавшие позже, уже попадали в мир, где Гастер работает на опережение: где стража предупреждена, где лояльные монстры проинструктированы, где маршруты к ферме выстроены. Мир, в котором ребёнок, упавший в гору, — уже не случайность, а ожидаемый элемент системы.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.