

А Вестник Аквиллона

05/11

"Хранители
порядка"
- кто они?



Легенда
появления
"Левнафана"



День смеха и
юмора в
Аквиллоне



Кроссворд и
конкурс на
эрудицию!!!



В номере:

1. СОБЫТИЯ

- *Итоги Апреля.*

Стр. 3 – 6

- *День смеха и юмора в Аквиллионе.*

Стр. 7 – 10

2. ИНТЕРВЬЮ

- *Интервью с главой клана "Адский Легион".*

Стр. 11 – 12

- *Интервью с бывшим главой клана "Ангелы Смерти".*

Стр. 13 – 14

3. В ПОМОЩЬ НОВИЧКУ

- *Как создать клан?*

Стр. 15 – 18

4. ОПРОСЫ, РАССЛЕДОВАНИЯ

- *Какова она жизнь "Хранителя порядка"?*

Стр. 19 – 30

5. ТВОРЧЕСТВО ИГРОКОВ Н.Э.

- *Итоги и ход конкурса "Хвалебная песнь".*

Стр. 31 – 37

- *Легенда клана "Ангелы Смерти".*

Стр. 38 – 47

- *Истинный "Гроза морей".*

Стр. 48 – 58

- *Поэтическая подборка.*

Стр. 59 – 61

6. РУБРИКА "ЭРУДИТ"

- *Кроссворд номера. Конкурс.*

Стр. 62 – 68

7. СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ

- *Вместо заключения.*

Стр. 69

Итоги апреля

Вот и подходит к концу уже второй месяц весны, в котором произошло не меньше интересных событий, чем в марте. Итак, начнем сначала:

Одним из самых интересных дней этого месяца, безусловно, стало **первое апреля**. Подготовленные администрацией сюрпризы очень порадовали игроков, а общая праздничная атмосфера сделала этот день незабываемым. С подробностями празднования первого апреля в Новой Эре вы можете ознакомиться в статье «День смеха в Аквиллионе».

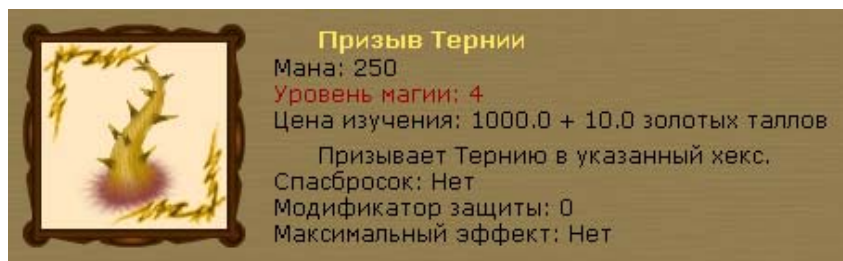
Кроме этого, в этот же день были немного изменены классовые умения: «гемотоксин», который теперь срабатывает на следующей фазе на всех уровнях этого умения, а так же «контрзаклинание», стоимость активации и длительность действия которого были увеличены.

3 апреля стали известны результаты литературного конкурса "Хвалебная песнь", начавшегося еще в марте. Победителями стали: первое место - TheKillers; второе место - Ocean; третье место - Paul. Подробности организации и проведения конкурса читайте в статье «Итоги и ход конкурса "Хвалебная песнь"».

С **4 апреля** стартовал первый апрельский турнир, в котором было разрешено использование артефактов. В сражениях приняли участие 130 игроков. Поздравляем победителей и желаем всем участникам удачи в будущих турнирах.

6 апреля администрация порадовала игроков новым заклинанием – «призыв тернии».

После празднования первого апреля велось много разговоров, чтобы было оставлено временное заклинание «призыв тренировочного столба», которое позволяет использовать новые тактики в сражениях и было полезным в ряде игровых ситуаций. Судя по всему, администрация прислушалась к просьбам игроков, и было добавлено данное заклинание.



Несколько интересных нововведений произошли **14 апреля**. Во-первых, было добавлено два квеста, за один из которых в награду можно получить трофей обмена. Игроки, особенно те, которым так не везло выбить трофей, остались очень благодарны создателям за возможность наконец-то его получить. Еще одно положительное нововведение для игры в целом – введение фильтра матов. Многие игроки начинают замечать, как все реже используют ненормативную лексику, так как все равно эти слова будут скрыты звездочками. Еще есть недочеты и пробелы в БД фильтра, но со временем они заполнятся. Сделает ли это игроков более культурными? Время покажет, но уже сейчас есть результаты работы данного фильтра. Редакция газеты выносит отдельную благодарность игроку *Кудесник* за разработку программного кода для данного нововведения.

Итоги апреля

Но это еще не все сюрпризы от администрации. Игрокам было сообщено, что *«Старейшины Иллениума рассказывают о древнем зле, пробудившемся в глубинах Светлого моря»*. Вскоре был обнаружен виновник данных беспокойств – Левиафан - огромный монстр, обитающий в теплых водах Светлого моря и заплывающий в северные широты поохотиться на мимо проплывающие корабли.



Немного расскажем о нем.

Место обитания – точка в море, слева от маяка, перекрывающая морские пути на остров Печали. Что интересно – даже 100% усталости не спасают игроков от встречи с данным монстром.

Дроп: пока неизвестно, никому еще не удалось ничего выбить.

Первые игроки, встретившие на своем пути с этим монстром, были абсолютно не готовы противостоять ему. Первыми игроками, которым удалось одержать победу над Левиафаном, были: Thor, Ujin, makentocsh и Умка.



О истории пирата, повстречавшего на своем пути Левиафана, вы можете прочитать в рассказе «Истинный Гроза морей».

18 апреля стартовал второй апрельский турнир, на этот раз без артовый. Около 150 игроков приняли в нем участие, всем желаем удачи в будущих сражениях и поздравляем победителей с заслуженными призами. Кроме всего прочего, на этом туре было добавлено новое условие: между игроками, не пропустившими ни одного турнирного боя, будут разыграны корни друида. На этот раз корни получили три игрока – медовая девушка(18), Х И Щ Н И К(16), копьё судьбы(14), с чем их и поздравляем.

22 апреля был сделан еще один ряд важных изменений в игре. Во-первых, были изменены условия проведения ритуала Разрушения. Теперь для его проведения достаточно четырех культистов Паландура, а за победу в ритуале теперь начисляется 20 благосклонности.

Итоги апреля

Во-вторых, был добавлен новый дроп с барракуд, а именно Меч Барракуды. Кроме неплохих параметров, этот меч имеет дальность 2, что открывает для джаггернаутов новые возможности ведения боев.

Еще одно значительное изменение – теперь вещам ратника добавили небольшое ограничение максимальной прочности, что позволяет теперь чинить вещи ратника не только с помощью трофеев ратника, но и в кузнице за талы. Многие игроки отказывались от вещей ратника из-за сложностей в их починке, но теперь, когда эта проблема частично решена, вещи ратника станут более распространенными.

Кроме этого, была изменена система поражений во внешнем мире, теперь при поражении игрокам начисляется только 1 опыта.

25 апреля администрация продолжила вносить изменения, касающиеся боень. Было наконец-то выполнено пожелание игроков, касающееся временной защиты от нападения на территории бойни после выхода из боя. Теперь у вышедшей из боя команды есть минута, чтобы успеть восстановиться с помощью колбочек и подготовиться к следующему бою.

А так же было увеличено максимальное количество игроков в командах на бойни с трех до четырех. Это внесет разнообразие в составы команд бойни, а так же позволит поучаствовать защитным классам: джаггернаутам и мастерам щита, которые раньше были менее востребованы на бойне.

Но это еще не все запланированные изменения, касающиеся бойни. Как заявил DarkClow на форуме:

«Также мы считаем, что надо добавить вещей ратника, но сначала сделать полноценный магазин с ними.

Также, скорее всего, бойням 20-го уровня быть, но попасть туда будет сложнее, чем в Мёртвый лес».

26 апреля стало известно о проведении нового конкурса "Краса Новой Эры 2011". Подробности вы можете прочитать на форуме в разделе Конкурсы (<http://forum.nura.biz/showthread.php?t=16213>) , а мы лишь напомним, что регистрация участниц заканчивается уже 4 мая, так что все кто желает поучаствовать – поспешите.

Под конец месяца стали известны некоторые факты о дальнейших нововведениях. В-первых, много слухов ходит об пункте, указанном в теме «Ближайшие нововведения» (<http://forum.nura.biz/showthread.php?t=15061>) , а именно – «Будет небольшой сдвиг тектонических плит во Внешнем мире». И хотя скорее всего изменения будут не очень глобальны, тем не менее многие игроки уже представляют «постапокалиптический вид Аквиллиона».



Меч Барракуды	Бонусы:
Уровень: 17	Урон: 222-280
Цена: 8000,00 талл	Дальность: 2
Прочность: 2400,00	+14 к силе
	+11 к ловкости
Требования:	+2 к интеллекту
51 силы	+12 к удаче
20 удачи	+14 к реакции
35 реакции	+2 к мудрости
86 сложения	+15 к сложению

Итоги апреля



Во-вторых, в библиотеке предметов начали появляться некоторые новые вещи, которые пока что не добавлены в игру.



Сапфировый жезл магистра
Уровень: 16
Цена: 1,00 талл
Прочность: 1,00

Бонусы:
Урон: 1-1
Дальность: 1



Лук лесного дозора (двуручное)
Уровень: 16
Цена: 29200,00 талл
Прочность: 2350,00

Требования:
29 силы
60 ловкости
49 удачи
15 сложения

Бонусы:
Урон: 141-231
Дальность: 12
+14 к силе
+17 к ловкости
+3 к интеллекту
+11 к удаче
+7 к реакции
+3 к мудрости
+8 к сложению
+16 защиты от магии
Рассвета
+16 защиты от магии
Полнолуния
+9 защиты от магии
Астрала
+10 броня корпуса
+5 броня левой руки
+5 броня правой руки



Щит патрициев
Уровень: 16
Цена: 1,00 талл
Прочность: 1,00

Бонусы:
Урон: 1-1
Дальность: 1



Рубиновая кувалда клирика (двуручное)
Уровень: 12
Цена: 1,00 талл
Прочность: 1,00

Бонусы:
Урон: 1-1
Дальность: 2



Сюрикен легионера
Уровень: 12
Цена: 1,00 талл
Прочность: 1,00

Бонусы:
Урон: 1-1
Дальность: 1



Серебряный сюрикен (разрушающая магия)
Уровень: 14
Цена: 1,00 талл
Прочность: 1,00

Бонусы:
Урон: 1-1
Дальность: 1

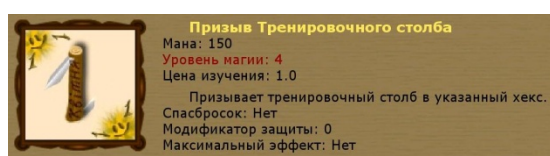
Кроме этого, администрацией было упомянуто, что вскоре будут добавлены новые вещи ратника. Будут ли эти вещи для старших уровней, или же они заполняют пробелы вещей на 13-16 уровнях, обо всем этом мы узнаем уже в следующем месяце.

День смеха и юмора в Аквиллионе

Трудно сказать, откуда к нам пришел обычай праздновать первое апреля. Привычка веселиться, шутить и обманывать друг друга именно 1 апреля существует в очень многих странах. Этот День не внесен ни в какие календари знаменательных дат и всенародных праздников, но его вполне можно отнести к международным, поскольку он с одинаковым успехом отмечается и в России, и в Германии, и в Англии, и во Франции, и в Скандинавии, и даже в Виртуальных Мирах.

Администрация «Новой Эры» не осталась равнодушной к интернациональной идее розыгрышей и подготовила игрокам множество сюрпризов и неожиданностей.

После перезагрузки в 11:30 в башню магии было добавлено новое заклинание, позволяющее призывать тренировочные столбы.



Игрокам очень понравилась этот подарок, и они начали повсеместно использовать данное заклинание: в хаотических боях, дуэлях и даже во внешнем мире, подвергая других участников этих боев в шоковое состояние. Причем, нередко они настолько увлекались, что останавливались, только тогда, когда полностью заканчивалась манна.

Кроме этого, администрация припасла и другие сюрпризы для игроков. Все началось с объявления:

(11:37) DarkClow : Сокрушители жалуются, что игроки убивают их и воруют у них артефакты.

Разумеется, большинство приняло это за праздничную шутку, но некоторые решили все же проверить данную информацию. И что же они обнаружили, проведя пару боев с сокрушителями? Да с них и правда падают арты!!

Может это и не совсем арты, но вещи, которые падали с сокрушителей, имели 8 уровень и



прорисовку идентичную со стандартной прорисовкой артефактов. Хотя они практически и не прибавляли параметров, но это не помешало игрокам примерить добытые «артефакты» и немного попугать фулл-комплект своих врагов.

День смеха и юмора в Аквиллионе

Иногда дело доходило даже до абсурда, когда игроки переодевались в эти наряды и устраивали командные побоища, причем первоапрельское безумие носило массовый характер.



Но и на этом администраторы нашей игры не остановились, решив еще разок подшутить над игроками. Было объявлено, что в 13:00 состоится опрос игроков:

(11:55) DarkClow : Сегодня в 13:00 будет проведён игровой опрос. Для тех у кого электронные часы поясняю: ровно в тысячу триста!

Затем, как и было обещано, в час дня у всех игроков выскочила табличка с примерно таким содержанием: «Я обязуюсь не писать негативные отзывы в любых темах на форуме. В случае нарушения обязуюсь понести самое жестокое наказание». Было два варианта, согласится с условиями или отказаться. И как показывает опрос, большинство игроков отказались =)



День смеха и юмора в Аквиллионе

Пока что отказавшиеся игроки не понесли никаких ущемлений, но еще неизвестно что их ждет в будущем.

Тем временем игроки стали замечать, что после боев с призванными столбами им выпадают трофеи обмАна. Причем столбы не обязательно должны находиться в команде противника, трофеи падали даже в случаях, когда игрок нападал на монстров и ставил с десятков столбов. Практически после каждого такого боя падал трофей.

Игроки продолжали развлекаться со столбами и фул-арт нарядами, бить сокрушителей ради костюмов и других монстров ради трофеев обмана.

Другие использовали данный шанс для создания рекордных ударов, к счастью для игроков, с помощью столбов можно было легко набивать Героизм мастеров щита или ПГ лучников.

Насколько нам известно, рекордный урон в 277 миллионов, установленный DomiNator'ом так и не был побит. Зато был зафиксирован еще один огромный урон, на этот раз он был достигнут игроком xander132 благодаря ПГ и уничтожению более 350 столбов, и составил 137.5 миллионов. Информация о бое № 60447338

Пока игроки продолжали веселиться и заниматься своими делами, администрация продолжала подшучивать над нами. Объявление на главной странице :

01.04.2011 : Обновление от 01.04.2011.

Улучшено расовое умение орков "Каннибализм". Теперь съеденный труп противника восстанавливает в 1.5 раза больше НР, чем труп союзника.
©DarkClow

.. в свою очередь повеселило игроков, хотя и привело к созданию нескольких тем на форуме с обсуждением вопроса: «Как же все-таки оркам съедать трупы?». Ну не понимают люди юмора, что поделаешь =)

По окончанию праздничных мероприятий мы провели небольшой опрос игроков.

Опрашиваемым был задан один единственный вопрос:

- Понравилось ли вам проведение и оформление дня первого апреля в мире НЭ?

(20:30) КонстантиН приватно [Доннерджек] : не холодно не жарко)

(20:31) Maagg приватно [Доннерджек] : Проведение понравилось. Идея с вещами тоже интересная. Как жрецу один негативный момент то не понравился (урезание контры) да и бы добавил заклинание призыв столбов открыло путь к множеству тактик нанесения сильнейшего урона через героизм и ПГ (в командном)

День смеха и юмора в Аквиллионе

(20:32) NE-Toster приватно [Доннерджек] : честно: вроде норм... особенно столб)

(20:32) Дюймовочка приватно [Доннерджек]: да (20:33) Щитовой приватно [Доннерджек] : да

(20:35) SeXy_PePsY приватно [Доннерджек] : Нипанравилось ничио =)

(20:35) SooolniШko приватно [Доннерджек] : Скорее да, чем нет.

(20:36) Nec Vampirov приватно [Доннерджек] : Приветствую. Было неплохо, но как то маловато. Арты с сокров, призыв столба, повторение прикола с трофеем обмАна и окошко с опросом, с непонятным следствием. Ожидал большего.

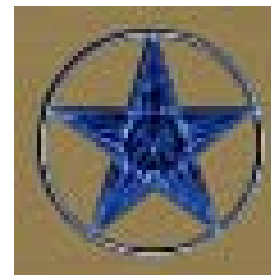
(20:38) makentocsh приватно [Доннерджек] : я так и не понял что было сделано на первое апреля, единственное увидел что контру жрунам порезали и всё

(20:44) DomiNator приватно [Доннерджек] : Приветствую. Ну, как сказать, сам не участвовал, но игрокам вроде бы понравилось. Особенно артефакты с сокрушителей. Да и фишка с орками тоже ничего. Самый большой подарок, как я понял, был с изменением контрзаклинания. Игрокам "понравилось". А я всегда рад, когда остальные "довольны". Да, вот такой я плохой)

Как мы видим, большинству игроков понравились сюрпризы администрации, некоторые ожидали большего. От редакции хотим добавить, что весь день был наполнен атмосферой праздничных «подколов» и админских шуток. Несмотря на то, что у некоторых игроков тренировочный столб теперь вызывает отвращение и тошноту (особенно у тех, кто побывал в боях с несколькими сотнями этих столбов), большинство игроков остались очень довольны первым днем апреля. Всего за выходные было призвано и уничтожено около 19 тысяч тренировочных столбов, чем был нанесен непоправимый ущерб лесам Аквиллиона. Что и говорить, в этом году представители администрации постарались куда больше, чем ранее. Количество розыгрышей, которые ждали игроков, было увеличено чуть ли не вдвое. В завершение можно с гордо поднятой головой сказать – праздник удался! Надеемся, что количество шуток и ивентов с годами будет расти в геометрической прогрессии.

Интервью с главой клана «Адский Легион»

Основанный в далеком 2005 году (24 ноября), на сегодняшний день Адский Легион является вторым старейшим игровым кланом Новой Эры. За многие годы своего существования этот клан прочно укрепился среди других игровых кланов. И хотя первоначальные основатели уже давно покинули проект по тем или иным причинам, АЛ продолжает развиваться, набирая новых способных игроков и соблюдая наставления своих создателей. Чтобы узнать больше об этом старинном клане, мы решили взять интервью у теперешнего главы Адского Легиона – Чистильщик 'а.



-Привет, Расскажи для начала немного о себе и как ты пришел в НЭ?

-Меня зовут Николай, 17 лет. Проживаю на Украине в городе Кривой Рог. Новая Эра не была моей первой онлайн игрой, а попал я сюда благодаря поисковику, когда подыскивал для себя что-то новое. Привлекло меня название, а удержала система боя.

-А как давно ты стал главой Адского Легиона?

-Я принял главенство только в начале августа 2010 года. Первоначально клан был основан Olivan'ом, который со временем покинул проект и в конце 2009 года (как раз на четырехлетие клана – 24 ноября) передал главенство KOL_2. А уже после Кола главой стал я.

-Если не секрет, какие были причины ухода KOL'а с поста главы?

- У него был период в жизни, когда он не мог много времени уделять игре. На тот момент клану нужен был играющий глава.

-Что касается истории клана, как появилась идея создать его?

-Я относительно недавно занял пост главы, да и играть начал только в 2007. Поэтому не знаю всей истории создания клана, знаю только, что в конце 2005 года, Olivan с несколькими единомышленниками и основали клан, как раз незадолго до того, как администрация подняла цену на создание кланов с 300 до 1500 таллов.

-Ко времени, когда ты занял пост главы, какие кланы находились с вами в альянсе?

Если я не ошибаюсь, тогда еще у нас был альянс с Корсарами и Teutonic Award.

Интервью с главой клана «Адский Легион»

-Насколько я знаю, сейчас у вас другие союзники. Если не секрет, почему был расторгнут прежний альянс?

- Сейчас у нас альянс с Черной гвардией, Анклав, Мафия, ГПИ, Небожители, Солдаты удачи, Vikings и Fortune Hunters. А что касается смены союзников, то тут целая история. На тот момент главами кланов нашего бывшего альянса были Алекс(Корсары) и Диер (Тевтонский Орден), и у нас в альянсе был поднят вопрос, о добавлении новых кланов в али, в частности ЧГ, Анклава и Кочевников. При совещании оказалось, что наш альянс хочет остаться таким же не боеспособным и не хочет развиваться. Поэтому нам пришлось найти новых союзников, которыми сначала стали ЧГ, затем присоединились еще Анклав и Кочевники, которые к тому времени были в альянсе между собой. По мере развития альянс расширился до теперешних размеров.

-Смена союзников как то повлияла на характер клана?

-Никак не повлияла, разве что стали немного увереннее. Это было начало прекрасного сотрудничества между АЛ и ЧГ ☺.

-Что касается приема в клан, на что больше всего уделяете внимание, и вообще, какие критерии приема?

-В первую очередь мы смотрим на человеческие качества, адекватность, умение общаться, затем уже на онлайн, намеренья, ну и на финансовые способности тоже.

-Как вы относитесь к клановому рейтингу?

-Раньше били это как могли, даже порой выгнали хороших людей из-за большого слива. Хорошо, что мы избавились от этого.

-Есть определенные планы на будущее?

-Да как у всех: развиваться, набирать способных игроков, воевать во внешнем мире. Еще есть желание побороться немного за ТВ ☺.

-Ясно. Желаю удачи тебе и твоему клану.

Интервью с бывшим главой клана «Ангелы смерти»

Удар за ударом! Пот обильно стекал с моего чела, а длинные волосы то и дело мешали обзору. Мои молоты обрушивались на головы врагов, сокрушая их силою праведного гнева. Земля была пропитана эктоплазмой и усеяна конечностями.

- Эй, паря, не усердствуй так! Оставь мне парочку.

Епископ, облаченный в черные одежды варваров, с огромным двуручным молотом наперевес неспешно приближался ко мне.

- Ишь, разошелся. Усердие в истреблении нежити, конечно, похвально, но ремесленникам нужны целые конечности, а не фарш. Давай-ка аккуратнее, спина к спине.

Два воина слова, словно бронированные боевые машины, отражали атаки тварей, лавину за лавиной. Когда бой был закончен, а останки монстров аккуратно сложены в дорожные мешки, мы решили устроить привал у одного из столбов путешественников, ведь дорога в город длинна и непредсказуема, а наши силы на исходе.

После того, как последние куски мяса были съедены, а крепкий гномий эль приятно согрел желудок, у нас завязался непринужденный разговор.

(13:04) Доннерджек приватно [Тигир] : Начнем издалека. Расскажи, как ты пришел в Новую Эру.

(13:10) Тигир приватно [Доннерджек] : работал з другом на работе , и он играл игру Новая Эра, и мне стало интересно, и тоже начал играть)))

(13:11) Доннерджек приватно [Тигир] : Частый случай.) Немножко поностальгируем, как появилась идея создать АС?

(13:15) Тигир приватно [Доннерджек] : Я на 14 уровне вступил в клан, этот клан назывался УБОП! Потом, я прокачался до 17 уровня, и, сам захотел создать свой клан, вот и так появились АС)

(13:16) Доннерджек приватно [Тигир] : В те древние времена кланы еще спорили об идеологии и светлой-темной направленности. АС как-то декламировали себя со стороны темного клана или идеология тьмы не котирировалась?

(13:20) Тигир приватно [Доннерджек] : АС изначально планировался темным, каким и оставался до конца существования

(13:23) Тигир приватно [Доннерджек] : Проблем не возникало? Все кланы, входящие в альянс, были темными, что облегчало жизнь)

Интервью с бывшим главой клана «Ангелы смерти»

(13:24) Доннерджек приватно [Тигир] : В прошлом разобрались, будем помнить славный клан. Как пришла идея слияния АС и Кочевников, чья была инициатива?

(13:26) Тигир приватно [Доннерджек] : Идея родилась у игроков клана Кочевники.

(13:27) Тигир приватно [Доннерджек] : В общем, основная идея была создать из двух кланов один сильный клан.

(13:28) Доннерджек приватно [Тигир] : И у вас это получилось. Слияние как-то повлияло на политику клана, или тьма тьмой и остается?

(13:29) Тигир приватно [Доннерджек] : Оба клана всегда были тёмные. Политика после объединения не изменилась.

(13:31) Тигир приватно [Доннерджек] : Развивать клан и усиливать позицию среди других. Играть и чувствовать адреналин в крови.)))

Выпив ещё по глотку за удачную дорогу, мы разошлись по разным сторонам, я – на запад, славный епископ – на восток. Кто знает, возможно, наши пути ещё пересекутся, и мы используем, молоты, которыми отважно крушили тварей друг против друга. Однако, это будет совсем другая история.

Как создать клан?

В этой статье мы продолжим рассуждать на тему выбора клана для вступления, но рассмотрим вариант, когда ваше желание быть в клане велико, а среди ныне существующих кланов Вас не устраивает, ни один, в таком случае многие загораются идеей создать собственный клан. Рассмотрим, что для этого нужно, и какие первые шаги предпринимать.

Многие считают, что создать достойный клан – это не так сложно, либо искренне верят, что стоит им объявить о своем намерении, как отбоя от желающих не будет. Поспешу Вас разочаровать – в одиночку человеку никогда не создать нормальный клан, который сможет выжить в жесткой конкуренции. Легче всего создавать клан вместе с друзьями из реала или сокланами из других онлайн-вселенных. Если таковых нет, то благоразумнее будет начать с того, чтобы сколотить группу единомышленников, наладить связи, заслужить уважение, а уж потом задумываться о клане.

Одним из особо важных условий для создания клана является то, что регистрация одного стоит 150 золотых монет. Хорошо, если вы можете оплатить эту сумму сами – довольно неплохо, если эту сумму Вы соберете с друзьями, которые потом будут основывать "фундамент" клана (5–10 человек), либо за счет спонсора. Но, если Вы взялись сколачивать клан, а финансов негде раздобыть, – начинается форумное нытье, а так же вопли во всех локациях игры о приеме в клан всех желающих, имеющих за душой хоть 1 золотой. Могу сразу предупредить: такой клан поставит на себе клеймо имени нищелюбов, к тому же, как правило, его удел – Низшая Лига, и роспуск через пару месяцев.

После того, как соберется команда, минимум из пяти человек (минимальное количество для создания клана согласно требованиям администрации проекта), и сумма для оплаты регистрации, Вам необходимо заняться другими, не менее важными вопросами.

Для начала, стоит выбрать название клана и его идеологию (то, на чем держится клан, вокруг чего готовы сплотиться его представители, чем мотивировать нападение/защиту на игроков). Как и с идеей, так и с названием, нужно хорошо обдумать свой выбор.

В названии клана не допускаются нецензурные выражения и транслит. Не стоит использовать слишком громкие названия, особенно, если в основе клана нет игроков, которые заслужили всеобщее уважение как бойцы. Будьте реалистами, перегибание палки с названием вызовет только смех окружающих. Помимо всего, следует просто позаботиться о благозвучности названия, его соответствии идеи клана, а также о возможных сокращениях. К примеру, возьмем небезысветный клан Хранители Эльфийских Рун (сокр. ХЭР). В иных кланах, на сайтах, посвященных игре эта гордая аббревиатура превращается в не очень приятное слово.

Идея клана должна быть прочной, логичной и гибкой. Возьмем простой пример – абстрактный клан «Антигопов». Прекрасный выбор для светлого клана, идеология которого требует четкого сдерживания правила: "Не нападать в ВМе на безклановых игроков с уровнем ниже Вашего и, к примеру, отказ в приеме/ исключение из клана игроков с профессией вор".

Как создать клан?

Однако, рано или поздно, ситуация повернется таким образом, что «Антигопам» придется нарушить собственные порядки ради достижения более значимой цели. Об этом нарушении могут не знать посторонние, но достаточно того, чтобы о нем знали сами члены клана. Одно нарушение, создаст прецедент для следующих, и вот уже внутри клана имеем раскол. Одни – требуют возвращения к политике "Антигопа", другие – твердят о выгоде политики "Гопа" и воровства, которая принесла клану нарушение собственных принципов. В результате, клан становится слабее. Это может быть незаметно окружающим, но рано или поздно это обязательно проявится. Из-за чего возникла эта ситуация? Из-за того, что идея, заложенная в основу, изначально была лишена гибкости!

Одним из последних условий для регистрации клана является создание его символики (*значок клана для ратуши 50x50 пикселей* в формате jpeg до 40 Кбайт, *для чата 16x16 пикселей* в формате jpeg до 20 Кбайт) *и оформленный клан-сайт*.

При создании символики клана, значки должны отображать название клана. Хорошо, если в составе будущего клана есть художник, в противном случае – придется нанимать кого-то для выполнения данной работы, либо искать в сети графические объекты, которые могут подойти под назначение значками клана. Хорошо обдумайте свой выбор, взвесьте красоту значка. Есть значки, которые носить было бы неприятно чисто эстетически (порой они принадлежат очень хорошим кланам). На первый взгляд мелочь – но желание вступить в такой клан может отбить.

Сайт клана – это своего рода его визитка (для молодого ново созданного клана). Вас еще никто не знает ни делом, ни в бою, поэтому, оформление Вашего сайта и его заполнение (обновление), играет не последнюю роль для новичка, желающего вступить в клан.

Создать сайт клана на сегодняшний день не так уж сложно при помощи шаблонов таких систем, как [UCOZ](#). Гораздо труднее – сделать оригинальный сайт. Если Вы не профессионал в сайтостроении, и такового нет в команде, то одним из вариантов – прибегнуть к чьим-то услугам. Поверьте: затраты на выполнение этих работ, со временем, принесут свои плоды. Да и самому, я так думаю, приятно осознавать и лицезреть, что Ваш сайт – уникальный.

Если же Вы все же решились сделать сайт сами, то постарайтесь, чтобы он выглядел нормально. Лучше грамотно настроенный стандартный шаблон, чем кривой сайт, сделанный своими руками. Помимо того, позаботьтесь, чтобы шрифты на сайте легко читались. Грамотно располагайте разделы форума и не создавайте в самом начале тучу ненужных подфорумов. Не забывайте следить за грамматикой в названиях, ибо, несмотря на сетевую лексику игроков, все мы, подсознательно, любим, когда слова написаны без "аШиПоК" и "оЧеПяТоК".

Не лишним будет размещения странички легенды клана. А также, позаботится и хорошо продумать форму заявки на вступление и правила приема в клан.

Как создать клан?

Сверх того, считаю обязательным размещение странички с уставом клана. Устав – это список прав и обязанностей игроков, это главный закон клана, который должен быть на все случаи жизни. Конечно, мал шанс того, что удастся с первой попытки создать такой документ, поэтому надо быть готовым к доработке. Однако он не должен быть пространным и занудным как конституция. Краткость – сестра таланта. И конечно он должен соответствовать возможностям игры и особенностям клана. Ведь клан может быть такой, что устав не нужен вообще, просто все решает глава.

После того, как у Вас собралась группа единомышленников, Вы успешно выбрали название клана и все дополнительные атрибуты – Вам следует подумать о руководстве. **Глава клана** является вашим лидером. Именно от этого человека будут зависеть основные решения, и именно его организаторские способности – залог будущего успеха Вашего клана. Этот человек должен осознавать всю ответственность за каждого будущего соклановца. Он должен обладать умом, организаторскими способностями, харизмой, умением говорить, писать, анализировать, работать с людьми. Обсудите среди товарищей, кто наиболее достоин этой должности. И всегда следует помнить, что глава – это не власть, а кропотливая и очень сложная работа.

Сами понимаете, что **клан** – это не просто группировка людей с общими интересами. Понятие "клан" несет в себе множество трудностей, так как каждый из сокланов чувствует себя членом семьи, а подводить клан не хочется никому. Я веду речь, конечно, о клановом рейтинге. Рейтинг является немаловажным фактором, его низкое количество может привести к ослаблению, а то и расформированию клана. Прибавляется клановый рейтинг при боях во внешнем мире с иными кланами, отнимается так же, но при случае поражения. Важно суметь растолковать подчиненным вам людям, насколько важно сохранять осторожность и ходить в команде по внешнему миру, иначе, если повременить с этими мерами, последствия будут самыми плачевными. Но и перестараться – значит запугать игроков, которые низки по уровню и невольно посадить их под домашний арест в Иллениуме.

Этого можно избежать, если руководствоваться тем, о чем уже много месяцев спорят на форуме представители разных классов – я говорю о балансе. Следует набирать в клан приверженцев разных профессий в плане выживания, и назначить определенный минимальный уровень для каждой профессии для вступления в клан.

Ну что же, если всё черпать из книг и статей – продвинешься очень ненамного, по-настоящему действовать вы будете лишь оказавшись на ответственной, требующей отдачи, должности. Но все-таки – сначала надо думать, а потом делать. Это личный совет от автора.

У Вас уже сформировался основной состав клана, выбран глава, собрано золото на регистрацию, готовы значки клана и клан сайт? **Пора подумать о регистрации клана.** Для этого нужно создать топик на форуме игры, раздел "Кланы", для того чтобы люди желающие вступить клан оставляли свои заявления на вступление в клан. Отправить сведения о клане (значки, ссылка на клан-сайт) на электронную почту администрации

Как создать клан?

игры, а также выполнить денежный перевод 150 золотых монет на имя одного из администраторов игры, с подкреплением лога перевода в созданной Вами теме.

Либо воспользуйтесь автоматической системой создания клана. Для этого, проследуйте в городе Иллениум в Городскую ратушу, а там в Галерею кланов. Нажав кнопку «Создать» заполните все соответствующие поля.

СОВЕТЫ:

1. Не каждому дано руководить кланом. Если Вы ветрены, переменчивы и не уверены в завтрашнем дне, создание собственного клана – не для Вас!

2. Даже не самый умный глава может, расставив на ключевые посты умных людей создать сильный клан.

3. Постарайтесь, чтобы вступление в Ваш клан было честью, исключение – позором и серьезной неудачей, но сильно загромождать вступление тоже не стоит – без рециркуляции крови клан просто старится и умрет, а Вы же смотрите в будущее, разве не так?

4. Будьте дипломатичны. Поставить пятно на репутации легко, отмыться – подчас невозможно. В первую очередь ответственность по поддержанию имиджа клана лежит на плечах его руководителей.

5. Стоит запомнить – сила клана не столько в его численности, сколько в активности соклан и их верности клану.

6. Не ленитесь – посещайте ежедневно сайт и форум игры. Помимо того, что Вы будете в курсе всех последних новостей, – сможете почерпнуть для себя много полезной информации.

7. Раз в месяц Администрация проверяет кланы на соответствие условиям: работающий сайт, количество людей в клане больше 5, присутствие главы клана в игре (глава не должен отсутствовать в игре более 30 дней). Если клан не удовлетворяет данным требованиям, то после предупреждения и 3-х дневного срока он расформировывается без возврата игровых денег.

После прочтения всего описанного выше у Вас не пропало желание создать свой собственный клан? Тогда, в заключение, прошу учесть, что в действительности Вам придется столкнуться с целым ворохом проблем, которые в статье не затронуты. Политика, пропаганда, формирование боеспособной основы, расширение и укрепление позиций, налоговая система... Этому никто не научит, ибо у каждого клана должен быть свой собственный путь. Если Вы желаете, чтобы Ваш клан достиг серьезных успехов и занял достойное место наравне с уже существующими объединениями, придется уделять ему много времени и прилагать нешуточные усилия.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Ни для кого не является секретом то, что среди игроков и представителей власти нередко вспыхивают конфликты, чаще всего - из-за совершенных пустяков и собственной невнимательности. Но «Хранители порядка», если кто-то ещё не догадался, тоже люди - имеют четко распределенный рабочий день, собственные эмоции и число рабочих часов. А ещё модераторы играют в Новую Эру. Ходят бить дроп, на массовые бои, клановые войны, защиты, турниры, проводят хаотические бои, общаются - порой, мы об этом совершенно забываем, ведь каждый обеспокоен исключительно своими проблемами. Наш журнал решил взять небольшое интервью у некоторых модераторов, которые заработали в Новой Эре имя и большое доверие со стороны Администрации. Мы искренне надеемся, что игроки, хотя бы поверхностно, проникнутся долей сочувствия к стражам порядка, ведь без них игры бы просто не существовало. Редакция решила задать несколько очень простых вопросов, но ответы, однако, у всех получались разными. Впрочем, судите сами.

Итак, мы начинаем (с).

Первой потенциальной целью для интервью стал относительно «новичок» модератор с логином *Mega Upir*.

Moonknight: Привет, найдется свободная минутка для небольшого мини-опроса?

(редакция обращает внимание, что в одном сообщении к модератору должно быть следующее: вежливое обращение, сама суть просьбы и внятное изложение, чтобы не приходилось переспрашивать. Но мы отвлеклись)

Mega Upir: Разумеется.

Moonknight: Представься, пожалуйста, для наших читателей.

Mega Upir: Дмитрий ☺. Он же Упырь.

Moonknight: Давно ли занимаешь пост модератора?

Mega Upir: С девятого февраля 2011 года на полных правах отдела ДВП (Денежно-вещевых прокачек (прим. Ред.)).

Moonknight: Каково оно- совмещать работы «Хранителя порядка» с игрой?

Mega Upir: Пока нормально, так как сейчас в игре уже достаточное количество модераторов, пишут вроде в меру. На данное время у меня перерыв в активной игре - готовлюсь к бойне, но если онлайн, то большинство времени свободен.

Moonknight: Будь у тебя возможность, как бы ты модернизировал законы игры?

Mega Upir: Ностальгия ☺, однако. Напомнило мое собеседование. Но если бы была такая возможность - затронул бы в первую очередь тему боёв - наиболее наболевшая тема для меня. Поступает дикое количество жалоб - а критериев нет как нет. В итоге я словно оказываюсь в стране Чтохочутоделаю!, и мне велено наводить в ней порядок.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Moonknight: Случались ли курьезы в модераторской практике? Если да (конечно, да), то, какие?

Mega Upir: Самый запомнившийся случай- это вызов меня в хаотический бой, где было явное нарушение. Я, что естественно, выдал молчанку. А через минуту девушка, которой эту молчанку выдали, написала длиннющий меморандум золотом на счет того, каким же подлым модератором является игрок Mega Upir.

Потом я этой девушке помогал бить дроп на отдачу долга за публичное сообщение.

Moonknight: Более, чем забавно. =) Очевидно, чувство прощения вам не чуждо. И, напоследок, чего бы вы пожелали читателям нашего журнала?

Mega Upir: Удачи- варварам, мудрости- магам, интеллекта- жрецам, сложения- джаггернаутам, ловкости лучникам, реакции- мастерам щита.

Moonknight: На этом я говорю тебе большое спасибо и прощаюсь. Интеллекта тебе, как жрецу!

Mega Upir: Большое спасибо, надеюсь, это не последний опрос.

На этом закончилось это весьма содержательное, хоть и небольшое, интервью. Хочется обратить внимание, что модератор наизусть помнит дату своего вступления в должность, что говорит о гордости от ношения модераторского значка.

Но на этом вопрос даже не окончен- только начинается. Следующий модератор, подвергшийся любопытству нашей редакции- ligon.

Moonknight: Привет, не найдется времени для небольшого мини-опроса? (Журнал «Вестник Аквиллиона»)

Ligon: Конечно, спрашивай. Секретов у меня нет.

Moonknight: Для начала- представься, пожалуйста, для наших читателей. Имя и немного сведений о себе.

Ligon: Ого, прямо как в военкомате =). Ну что же, зовут меня Олег, мне двадцать три года, холост.

Moonknight: Как давно занимаешь пост модератора?

Ligon: Почти два месяца.

Moonknight: Каково это- совмещать работу «Хранителя порядка» с игрой?

Ligon: Да знаешь, почти ничего не изменилось. Как помню, было при Ордене Правосудия, так и теперь- всегда найдется тот, кто окажется недоволен проделанной работой и скажет, что я занимаюсь классическим бездельем. Особенно вызывает горькую

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

усмешку стандартная фраза- у меня порой возникает ощущение, что её копируют из отдельного текстового документа на рабочем столе и отсылают модератору после каждого своего наказания: «Ты нечестно разрулил хаот, не понимаю, за что тебе вообще платят!».

Moonknight: Знакомо до боли. А скажи, если бы была возможность, как бы ты модернизировал некоторые законы игры?

Ligon: Наверное, убрал бы пункт о том, что законы имеют обратную силу =). А если серьезно, есть довольно много лазеек и неточных формулировок в законах.

Moonknight: А случались ли из ряда вон выходящие случаи в твоей модераторской практике?

Ligon: Серьезных не помню. Хотя однажды был обновил браузер и случайно три записи в личном деле оказалось. Ну, и как же без молчи какому-нибудь злостному нарушителю до 2013 года=)?

Moonknight: Знакомая ситуация. Спасибо большое за ответы и за потраченное время. Что бы ты хотел пожелать читателям нашего журнала?

Ligon: Выпрямляйте руки, товарищи! И нам работы меньше и вам неплохо. До встречи.

Если обратить внимание на ответ на третий вопрос, то поневоле посочувствуешь служащим Фемиды. Однако, перейдем к следующему модератору. На сей раз, мы опросили персонажа, нанесшего 277890166 единиц урона метательным кинжалом. Те, кто умеет одновременно читать журнал и вспоминать тот самый памятный командный бой, тут же догадались, что речь идет о DomiNatoR'е. Самое приятное, что «Несколько минут для небольшого опроса» нашли все модераторы, так, что перейдем непосредственно к вопросам посодержательней.

Moonknight: Представься, пожалуйста, и Расскажи коротко о себе.

DomiNatoR: Ну, имя - Виталий. Работаю и живу в Киеве. Полупрофессионал по спортивным танцам.

Moonknight: Давно на посту модератора?

DomiNatoR: С сентября 2010 года.

Moonknight: Не сложно ли совмещать работу модератора с игрой?

DomiNatoR: Честно говоря, раньше было напряжно, играть удавалось от случая к случаю. С расширением штата стало намного проще, но иногда пробирает тоска по вечно загруженному привату.

Moonknight: Будь у тебя возможность, как бы ты модернизировал законы игры?

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

DomiNatoR: Ну, частично то, что мне приходило в голову, ввели- в частности, смену вещей во время боя. Так же очень хотелось бы доработать вторую статью - о пункте насчет оскорблений родственников до пятнадцатого колена =). Остальное пока секрет.

Moonknight: А случались ли любопытные случаи в твоей практике модератора?

DomiNatoR: Самый большой «любопытный» случай был с одним игроком... А вообще до сильных «курьезов» стараюсь дела не доводить - это чревато отягощающими последствиями. Я обычно, если сомневаюсь, советуюсь с представителями Администрации.

Moonknight: Чтобы ты хотел пожелать читателям нашего журнала?

DomiNatoR: Терпения, терпения и ещё раз терпения.

Moonknight: А не маловато ли терпения?

DomiNatoR: Ты прав, добавлю ещё =). Все мы люди и должны относиться в этом, хоть и виртуальном, мире с пониманием друг к другу.

Moonknight: Огромное спасибо за потраченное мнение. До встречи.

DomiNatoR: Пока.

Хотелось бы обратить внимание на занятную строчку этого опроса - «Я обычно, если сомневаюсь, советуюсь с представителями Администрации». Данная фраза говорит об опыте и довольно долгом сроке работы на поприще модерации. В некоторых психологических источниках напрямую говорится, что именно новичок в каком-либо деле боится обратиться за советом к человеку более опытному. А тут - все налицо.

На этом наш опрос продолжается. Четвертым модератором, участвовавшим в опросе будет один из участников эпического клана, Брат Огня, Raamses.

Moonknight: Доброго времени суток! Не выделите время для небольшого опроса?

Raamses: Откладываю дела в сторону и внимательно слушаю вопросы корреспондента=).

Moonknight: Представься для наших читателей, если не затруднит.

Raamses: Игровой ник- Рамзес, в честь египетских фараонов древности. В жизни зовут Миша. Друзья называют ласково и благозвучно - Бес. Это сокращение от фамилии.

Moonknight: Давно ли носишь значок модератора?

Raamses: Несу службу законам Новой Эры уже полгода, но всеми любимый ДЦ все ещё не дает мне права на минус к статям =).

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Moonknight: Сложно ли совмещать приятное с полезным, т.е. игру с модерацией?

Raamses: одновременно играть и следить за порядком сложновато, однако приходится крутиться. Иногда приходится срочно бросать игру и отправляться наказывать игроков, которые с воодушевлением смотрят в сторону заманчивых правонарушений.

Moonknight: Случались ли смешные случаи в модераторской практике? Если да, то какие?

Raamses: За день столько курьезов, что хоть мемуары пиши, но все в голове не удержать. Но самый распространенный вопрос, который меня пока что забавит- «А когда будут админы?».

Moonknight: =) Спасибо за потраченное время. И ещё, чего бы вы пожелали читателям нашего журнала?

Raamses: А пожелать хочу не более, чем сдержанности, целеустремленности, уважения к другим игрокам и самое главное- пусть помнят, что когда-нибудь игра уйдет, а жизнь останется. Играйте и живите счастливо.

Moonknight: Очень теплые слова, спасибо большое.

А теперь мы приступим к вопросам в адрес самого магического модератора в нашей онлайн- игре- персонажа по имени Закл.

Moonknight: Представься, пожалуйста.

Закл: В игре- просто Закл, в реале- Коля.

Moonknight: А давно ли ты вступил на пост модератора?

Закл: Да не дольше тебя- с февраля-месяца 2011 года.

Moonknight: Трудно совмещать игру и модераторство?

Закл: Бывает такое. Ссылают в приват логи в диких количествах - естественно, приходится срываться и бежать наказывать нарушителей.

Moonknight: Будь у тебя возможность, ты бы модернизировал законы игры?

Закл: В свободное время я пишу законопроект- очевидно, что ответ да.

Moonknight: Были ли какие-нибудь курьезные случаи из твоей практики?

Закл: Да сколько угодно! Вот, привожу примеры:

(16:44) игрок приватно [Закл] : мы два мага напали на одного мага... мы призвали тени... а он их убил силой мысли чтоли ... у них -100000 было жизней.. это что??!

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Или вот, например:

(15:31) Игрок2 приватно [Закл] : помогите на меня напали мне нужно в ил я знаю ваши возможности велики помогите пожалуйста ;-(

(19:17) Игрок3 приватно [Закл] : а у каво есть права на боя?

(19:17) Закл приватно [Игрок3] : Убей себя

(19:17) Игрок3 приватно [Закл] : как?

Moonknight: Какие пожелания выскажешь нашим читателям?

Закл: Читателям желаю быть добрее к окружающим. Они тоже люди, даже если и плохие. Ведь другого человечества у нас нет.

Moonknight: Золотые слова, коллега. Спасибо за ответы, до встречи.

Водя карандашом, а верней, курсором по списку игроков онлайн, удалось нарваться на Paul, который уже давал интервью. Но вопросы к главе клана Братство Огня были в основном о микроклимате в самом клане а так же о политике. Нашему журналу так же стало интересно, что скажет о себе Paul как о модераторе. И вот результаты опроса:

Moonknight: Добрый вечер. Не найдешь минуты для нескольких вопросов?

Paul: Угу, привет. Можно.

Moonknight: Представься, пожалуйста, для читателей.

Paul: Звать Paul, реал с онлайн предпочитаю не смешивать. Коротко о себе? Игру с разной степенью интенсивности с октября 2005 года, в БО с ноября 2005, дилер с октября 2006, глава БО с марта 2010.

Moonknight: Такая подробная лента событий- никак не ожидал, однако. В таком случае ты, может быть, помнишь, когда стал носить значок модератора?

Paul: Вот как раз это запомнил. Но, насколько помню, с 2007 года.

Moonknight: Удобно ли совмещать работу модератора с игрой?

Paul: Если не совмещать - то всё ок. Все беды как раз от того, что люди совмещают разные ипостаси. Переводишь игровые обиды в реал - получаешь бан. Используешь права модератора для игры - имеешь превышение полномочий. Или наоборот, игровые моменты влияют на принятие решений модератора - предвзятость (в ту или иную сторону).

Moonknight: Пожалуй, такие развернутые ответы даешь только ты. Кстати, если бы у тебя была возможность, ты бы модернизировал законы игры?

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Paul: Хе. Один из основных вопросов, которые я задаю собеседуемым кандидатам в модераторы.

Если я сейчас начну на него отвечать подробно, то это страниц на пять растянется, переписывать надо практически всё.

Беда текущих законов - размытость, возможность двояких толкований, иногда пересечения разных статей на одном нарушении.

Будь у меня возможность что-то поменять только в законах, я бы даже время не стал терять, это абсолютно бессмысленно. К этому надо подходить системно - от создания удобных инструментов для игроков и модераторов до пересмотра подхода к работе. А законы переписать - это день мозгового штурма и пара дней на вычитку и корректировку.

Moonknight: Ну что же, почти закончили. Чего бы ты хотел пожелать читателям нашего журнала?

Paul: Эмм... Если вопрос звучит так - то хочу пожелать читателям авторов с немного более развитой фантазией. Вопрос банальный до зубовного скрежета, и ответы на такие вопросы, как правило, настолько же банальны.

Moonknight: Спасибо большое за интервью и прямоту. До встречи.

При вопросах, адресованных к единственной девушке-модератору, редакция потерпела, если выразиться интернетовским сленгом, Epic Fail. Melody решила пока остаться за занавесом- кто знает, что это значит- женский каприз, замкнутость или же массовые приготовления к тому моменту, когда она будет иметь настроение ответить на несколько вопросов. Будем надеяться, что последний вариант, хотя большого энтузиазма пока в её сообщениях не наблюдается.

Moonknight: Здравствуйте. Найдётся время для небольшого опроса? Вас беспокоит представитель редакции журнала «Вестник Аквиллиона».

Melody: Здравствуйте, извините, но нет.

Moonknight: Можно спросить, почему?

Melody: На этот вопрос, я, пожалуй, отвечу- причина такова, что я не хочу отвечать на вопросы.

Moonknight: Тогда не буду оставлять о себе впечатление надоедливого папарацци, до свидания.

Melody: Спасибо, удачи.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Здесь нашим читателям следует проявить понимание - должно быть, очень нелегко совмещать работу дилера игры, модератора и между делом ещё успевать играть. Наша редакция чувствует сожаление, потому что взять интервью у единственной Хранительницы порядка мы считали своей прямой обязанностью. Однако, на этом наш опрос не окончен и мы переходим к следующему модератору. Наши надежды оправдались- игрок iron maiden оказался более сговорчив:

Moonknight: Доброго времени суток. Не найдете времени для небольшого мини-опроса для журнала Вестник Аквиллиона?

Iron maiden: Привет, да, найдётся.

Moonknight: Хорошо, тогда сразу приступим. Представься, пожалуйста.

Iron maiden: Сергей, 23 года, живу на полуострове Крым, в городе Судак, занимаюсь музыкой- играю на гитаре в своей группе. Занимаюсь сочинительством музыки, окончил музыкальную школу по классу гитары. На данный момент постигаю премудрости композиторства.

Moonknight: Творческий человек, ничего не скажешь.

Iron maiden: Да, есть такое.

Moonknight: Занимаешь пост модератора давно? Хотя, если судить по мне, то не более двух месяцев.

Iron maiden: Угадал. Увидел заявку на форуме и вот, решил податься в стражей порядка.

Moonknight: За такой короткий период ты, очевидно, уже во всех красках ощутил, куда ты попал. Совмещать работу и игру не очень трудно?

Iron maiden: Поначалу- немного. Но вообще сильного напряжения не ощущаю.

Moonknight: Будь у тебя возможность, ты бы модернизировал законы игры? Или они универсальны?

Iron maiden: Универсального-ничего-на-свете-нет. Как и законов. Но, я надеюсь, администрация устранил множество неполадок, которые имеются.

Moonknight: А какие курьезы за время модераторской практики с тобой происходили?

Iron maiden: Помню, был случай, когда одному и тому же игроку выдали три наказания три разных модератора в одно и то же время. А ещё, до зубовного скрежета забавно, когда игроки задают вопросы, ответы на которые есть на главной странице.

Moonknight: Есть пожелания читателям журнала?

Iron maiden: Ну, я, сам как благодарный читатель, желаю им дождаться следующего выпуска.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Moonknight: Очень лестно, до встречи!

Следующий (так и вертится на языке «лот нашей программы») опрашиваемый – это лучник в доспехах, которые являются чудом совместной мысли Сергея Зверева и Валентина Юдашкина. Идите в центр выдачи призов, вы угадали- речь о модераторе с ласковым никнеймом Убей себя.

Moonknight: Здравствуй. Имеется время для пары вопросов?

Убей себя: Привет, да =).

Moonknight: Как тебя звать альтернативно? А то обращение по нику имеет несколько двойственное значение. ☺

Убей себя: Саша.

Moonknight: Давно модератор?

Убей себя: В начале марта был ровно год.

Moonknight: Совмещать игру и модераторство трудно?

Убей себя: Ну, слово «игра» для меня означает хаоты, хаоты и ещё раз хаоты. Изредка делаю вылазки- как, например, на Грозу морей за обменами. Так что ничего сложного в этом не вижу- может, просто привык уже.

Moonknight: Будь у тебя возможность, ты бы модернизировал законы игры?

Убей себя: Вопрос-абстракция получается. Если что-то в них менять, то что- понятно всем, кто их читал. Очень много дыр и лазеек. Потому я, на пару с Healer'ом долго над этим думали - планируем составить небольшой проект и отправить администрации.

Moonknight: Что-нибудь интересное с тобой, как с модератором, происходило?

Убей себя: На самом деле все очень скучно и мутно. Веселого бывает очень мало, хотя есть некоторые вопросы, которые заставляют задуматься о возрастном ограничении к доступу игры. Но подобного хватает и на форуме.

Moonknight: Есть пожелания читателям?

Убей себя: Чтобы их читательские интересы не ограничивались игровыми изданиями.

Moonknight: Вот здесь ты прав. До свидания.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Сами видите, что слова наших модераторов подтверждаются, штат хранителей порядка действительно был увеличен. Наш журнал даже с некоторым удивлением смотрел на ники ранее неизвестных модераторов, но посчитал своим долгом опросить если не каждого, то большинство. Следующий представитель власти, увидевший наши приватные сообщения- vNiCoLaSv.

Moonknight: Привет! Найдется время для опроса? Журнал «Вестник Аквиллиона» беспокоит.

vNiCoLaSv: Конечно! Для этого журнала время найду всегда.

Moonknight: Очень лестно слышать такие вещи. Итак, приступим- представься, пожалуйста, для наших читателей.

vNiCoLaSv: Николай, 18 лет, живу на Украине, Тернопольская область города Козова.

Moonknight: Давно модератор? Как возникло желание стать Стражем порядка?

vNiCoLaSv: Я занимаюсь этим по своему собственному желанию. Принимаю обязанности уже во второй раз, первый – около года назад и был отказан по жизненным причинам. Потом планы в жизни поменялись, и я решил снова вступить на пост. Но проходил конкурс, как и все, так что приоритетов у меня не было.

Moonknight: Так бывает довольно часто, когда реальная жизнь вносит свои коррективы в игровые планы. Главное, чтобы не наоборот. А совмещать работу модератора с игрой не бывает слишком сложно?

vNiCoLaSv: Тяжело, но интересно. У меня есть опыт как игрока, так и модератора. Бывает, в игре испытываю недостаток общения, а занимая должность представителя власти ко мне довольно часто обращаются игроки с просьбами помочь.

Moonknight: Настало время для вопроса с подковыркой. Будь у тебя возможность, ты бы модернизировал законы игры?

vNiCoLaSv: Хм, интересный вопрос. Я даже не задумывался над этим. Возможно, хотелось бы так конкретизировать Статью №2. За что можно наказать, а за что нет. Так сказать, ввести заочные примеры.

Moonknight: Я думаю, что это без внимания не останется. А пока, следующий вопрос: случались ли курьезные случаи в твоей практике?

vNiCoLaSv: Курьёзов обычно нет, я стараюсь не допускать этого. Но, лично у меня был. Когда первый раз принял права модератора - сам себе выдавал наказание из-за нехватки практики в этой должности.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Moonknight: Ощущения не из лучших, как мне кажется. А что бы ты пожелал читателям нашего журнала?

vNiCoLaSv: Потратить время на его прочтение. Много информации- журнал действительно интересен. Говорю от лица не сколько опрашиваемого, сколько нейтрального, читательского.

Moonknight: Большое спасибо.

vNiCoLaSv: Вам спасибо.

Наверное, более чем забавно заглянуть за суровую маску представителя власти- никогда не знаешь наверняка, кто там сидит. И что мы наблюдаем?..

А теперь присыплем ещё искренности- опросу подвергся самокритичный модератор с никнеймом NeAngel99. Хотя, чего греха таить, ангелов не существует как таковых.

Moonknight: Журнал «Вестник Аквиллиона». Найдешь минутку для мини-опроса? *(после отказа Melody отвечать на вопросы, мы решили сначала всегда задавать первый вопрос именно этот (прим. Ред.))*

NeAngel99: Привет, найдется.

Moonknight: Представься, пожалуйста, для наших читателей.

NeAngel99: Зовут Константин. Для друзей- Костя.

Moonknight: Давно на посту модератора?

NeAngel99: Нет, не так чтобы давно, но очень быстро освоился. Поначалу было непривычно из-за рвущегося на куски привата. Но очень быстро к этому привык.

Moonknight: А с какой целью решил стать представителем власти?

NeAngel99: С какой целью? Хочу помочь новичкам разобраться в особенностях игры, в конце концов все мы когда-то были такими, многого не знали... Я искренне рад расширению штата, ведь теперь неосведомленных игроков будет все меньше и меньше. Ну, а ещё играю роль охладителя. Когда играешь в стратегическую игру, переживаешь очень много различных эмоций, и не всегда эти эмоции пронизаны добротой и гуманизмом. Так что я пресекаю подобное незамедлительно.

Moonknight: Сложно, наверное, совмещать работу «Хранителя порядка» с игрой?

NeAngel99: Разумеется, сложно. Многие не понимают, что модераторы- те же игроки и требуют незамедлительных действий, не задумываясь о том, что такой возможности просто нет, или же модератор занят проблемами с другим игроком.

Какова она жизнь «Хранителей порядка»

Moonknight: У тебя есть какие-либо идеи по улучшению законов или мобилизации оных?

NeAngel99: Первое, что бы сделал- добавил бы иконку рядом с сообщением «Пожаловаться модератору», дабы лог сообщения сразу направлялся представителю закона. Это бы было более чем удобно и отпала бы необходимость у Администрации проверять сотни ложных логов за день.

Moonknight: Есть пожелания читателям нашего журнала?

NeAngel99: Больше понимания везде и во всем. Ну, удачи в игре и не только.

Moonknight: Спасибо, пока.

Именно на такой интригующей (очень даже интригующей) ноте и заканчивается наш мини-опрос. Возможно, не такой уж и мини, но узнать что-то новое хотелось не только о ком-то одном.

Хорошо помните ответы на кульминационный вопрос «Тяжело ли совмещать работу Хранителя порядка с игрой?»? Разумеется, помните. Сложно, весьма сложно, когда в личные сообщения отсылается сразу пять - шесть логов прямо во время какого-нибудь игрового момента. Здесь как никогда вспоминаются пожелания модератора DomiNaToR - Терпение, терпение и ещё раз терпение.

Модерация – это работа, тяжкая, неблагодарная и интенсивная работа, в то время как в игре надо отдыхать. Люди, принявшие на себя обязанности стража порядка достойны по меньшей мере уважения - такая эмоциональная выдержка достойна похвалы. Главное знать - если вам отвечают сжато - приват того, к кому обратились. Вы на грани раскола на пополам. Если вам не ответили - вы забыли главное и, пожалуй, важнейшее правило:

В одном сообщении модератору должно быть следующее:

-Вежливое обращение.

-Краткое изложение проблемы.

-Внятность, чтобы не приходилось переспрашивать.

Вы будете удивлены, но соблюдение этих несложных пунктов ускорит Ваш запрос о помощи в несколько раз.

Помните, что это - игра, в ней игроки. Но игроки со значком «Модератор» не роботы и не боты, как убеждена добрая половина пользователей игрового сервиса. Воспитывайте в себе понимание.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона».

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

«Новая эра», как известно, на месте не стоит, и развивается ежедневно, но, конечно, иногда бывает трудно дождаться нововведений, именно поэтому игрокам, порой, становится скучно. А ведь для этого и созданы такие мероприятия как Турниры, проходящие каждый месяц, Ивенты (редкое, но радостное явление), а так же Конкурсы.

Люди, у которых мало-мальски развита фантазия могут предложить свой вариант конкурса, если он, конечно, попадает под метку адекватности. А 14 марта этого года игроком **Доннерджеком** был предложен литературный конкурс, который был призван пробудить у игроков фантазию и стихотворные способности. Возможно, именно поэтому было выставлено такое скромное количество работ.

Итоги конкурса мы узнали лишь в апреле, однако жюри, состоящее из следующих игроков: **vNiCoLaSv**, **Убей себя**, **Almak**, **AnViL**, интриговало с самого старта конкурса.

У мероприятия, как и у любого другого, были свои ограничения. Во-первых, жанр. Он должен был быть в стихотворной форме. Сюда входят и хокку, и белые стихотворения, однако «белоснежные» тут же удалялись модераторами.

Во-вторых, тема. Хвалебная песнь не ограничивает людей в односложной молитве- это может быть и история в стихотворной форме, и легенда возникновения того или иного божества, или же прошение сподвижника культа о благословении или проклятии на головы иных культистов. Поле для деятельности довольно большое, однако, многие избрали именно восхваление. Вот одна из работ(автор: **Евгешка жрец**):

*О Плодис! Как же ты прекрасен!
Даешь нам свет своих очей.
Твой дух велик, могуч и ясен,
Как сто, нет, тысяча огней.*

*Ты греешь нас своим теплом,
За это все мы благодарны.
Мы бьем врагов твоих огнем,
Бьем, не щадя ни сил, ни маны.*

*Мы - это узники твои,
Которые искали света
И в этом нет твоей вины,
О щедрый бог! Душа поэта!*

*Да, Плодис, ты великолепье!
Смог сердцем всех нас полюбить
Бойцам своим даешь благословенье,
А кузнецам велишь творить!*

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

*И вот стою я перед тобой,
Твой светлый жрец - боец за нравы.
Ты наградил меня судьбой,
И этот стих тебе во славу!*

Разумеется, при таком потоке благожелательных слов в свой адрес, Плодис явно избавил игрока **Евгешка жрец** от необходимости приносить дары на повышение благосклонности по крайней мере на год ☺.

Но оригинальность ценилась, надо полагать, выше всего. Шуточное произведение игрока **TheKiillers** было оценено «Золотым пером» от Администрации и огромным объемом уважения и зависти (чего греха таить) со стороны игроков. Произведение шуточное- спору нет. Но последние строчки, как вы можете заметить, задевают за живое и имеют свою мораль, основную мысль, если хотите:

*В один из тех дождливых дней,
Когда скелета на арене не дождешься,
Мимо холмов и одиноких пней
Промокший путник по дороге плелся.*

*Да, в Глориард дорога далека..
Ну, эльфы! Выбрали, где поселиться!
Как же болит-то голова,
И надо было мне вот так напиться...*

*Вчера в таверне целый вечер прогудел,
Сам пил и новичков все пивом угощал.
Потом к троллям за столик он подсел,
А бармен им "покрепче!" наливал.*

*Еще с погодой крупно повезло-
Эх, говорила мать моя - женись..
Не женился ей тогда назло,
Теперь так плохо - хоть из лука застрелись.*

*Пытаясь сохранить в себе вчерашний ужин,
Проклиная тех троллей, с которыми бухал,
Очередной раз, вставая с лужи,
Он вдруг сквозь дождь такое нечто увидал...*

*О бес!!! Вернее, о Богиня!
Я стою.. Вот тут.. А ты передо мной..
Вот только не могу я вспомнить имя -
Как вовремя нас случай свел с тобой!*

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

А дело было так: богиня Жизни,
Слетевшая с небес на свой алтарь
Разнять стремилась баб - своих послушниц,
Дерущихся за новенькую шаль.

*Раз уж сегодня встретились с тобой -
То отказать мне в просьбе не посмеешь.
Я тут немного не в ладах со с головой-
А ходят слухи - ты лечить умеешь.*

Эйтерия же в ступоре молчала..
Но уловив изящным носом перегар,
Руками инстинктивно замахала,
И испарилась, на алтаре забыв свой дар.

*Спасибо же тебе, о Солнца мать!
Взмахом нежных рук меня ты исцелила!
И голова прошла, не дать, не взять.
Вот в чем же, брат, есть истинная сила!*

И наш герой продолжил свой поход.
К эльфам пришел, уже и назад вернулся,
Но все ему, бедняге, невдомек -
Самовнушением он сам себе помог.

**Вот так и в жизни - видим чудеса,
Но, зачастую, их не понимаем..
А чудеса не понимают нас
И, незамеченные, с грустью исчезают.**

Обычный шрифт - слова автора(рассказчика).

Курсив - слова и мысли героя.

Жирный шрифт – вывод. (Пояснение автора(Ред.))

Вердикт редакции: первое место - заслуженно. Впрочем, мы лишь повторяем слова самих уважаемых членов жюри.

Так же в теме, в которой выставлялись работы, один автор, насытившись по горло, видимо, волнами умиления и патоки, что сочились между строк предыдущих авторов, выставил своеобразную легенду, которая, знаете ли, бодрила, особенно под утро, лучше любого кофе. Человек, умеющий мыслить не буквально, а творчески, мигом бы

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

представил себе нелюбезную картину, описываемую в стихотворении. А причина? А причина в том, что **Ocean** описал то, насколько глупы и порочны бывают люди. Ну, в рамках «Новой Эры» и не люди.

Рождение адепта Смерти.

*Был яркий день, слепило солнце взор.
От досок шел смолистый аромат.
Стоял на плахе он и слушал приговор.
Хотя, конечно, не был виноват.*

*Стоящий гордо, прямо над людьми,
Он ненавидел их уродливую суть.
В них жажда крови. Смерти ждут они.
В глазах застыла там похотливая муть.*

*Они сказали, что он смерти жрец.
И путь его всегда пропитан кровью.
Что демоны, по несколько сердец
Ему приносят ночью к изголовью.*

*А он был странником, охотник за удачей.
И ночью двигался, чтобы избежать зноя.
Пошел бы днем - и было б все иначе.
И не случилось бы того ночного боя.*

*Не важно кто они. Да и кого там ждали?
Не важно то, что он напал не первый.
Вот только с жертвою они не угадали.
И потому урок получен был примерный.*

*В чужой крови и окруженьи тел -
Таким его застал патруль заставы.
Не важно было, что он там хотел,
И кто был прав. И что они не правы.*

*И вот на плахе он, и щурится на свет.
И ветер холодит участки кожи.
Клинка б ему – он дал бы им ответ
На все вопросы, до кровавой дрожи.*

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

*Закрыв глаза, он что-то там шептал.
В безумии своем, не понимая слов.
Но что он говорил, к кому он там взывал -
Не слышно ничего, за гулом голосов.*

*А смертник спрыгнул с эшафота вдруг.
Толпа, вздохнув, отпрянула со страхом.
Почудилось, что холодом вокруг,
Повеяло. Что смертью пахнет, прахом.
Почудилось? Но Смерти плащ реален.
И бесполезны стали стрелы и мечи.
Он был неуязвим. В рычаньи рот оскален.
Местами поменялись палачи.*

*Как сенокос, который косит луг –
Он шел в толпе, прореживая строй.
Клинок изъятый сеял смерть вокруг.
И кровь рекой, по трупам за спиной.*

*Тот ужас, что накрыл людей,
Словами невозможно рассказать.
Присягою поклялся он своей.
Все души Сарагарду передать.*

*Раз обвинили, и вину признали,
Так пусть все будет, как того хотели.
Приговорив, себя же наказали.
И черный жрец родился в их купели.*

*Из города он вышел без помех.
И щедро смерть свою взяла тут дань.
Прошли года, но помнят его смех.
И страх остался, режущий гортань.*

Весьма готичное стихотворение, идущее вразрез с молитвами, переполненными сахаром, заняло второе место, с чем мы, собственно, игрока **Ocean** и поздравляем. Ещё один лист украсил венок энтузиаста- насколько нам известно, практически ни один из конкурсов не оставил равнодушным этого игрока. Причина? Ответ напрашивается только один- человек сам ищет интереса в игре, а не ждет, что ему его преподнесут на блюде.

Ну, и ещё один вопрос остался актуален- кто же получил бронзовую медаль, и за какое творение? Редакция с удовольствием отвечает на эти вопросы для тех, кто не был онлайн при объявлении победителей и для тех, кто не очень-то вхож на форум.

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

Третье место занял **Paul**, а его стихотворение... Их, в общем-то, несколько ввиду того, что хайку (они же хокку) очень маленькие в размерах. Хокку- это японские трехстишия с философским смыслом. К слову, пишется хокку по следующим критериям:

5 слогов.

7 слогов.

5 слогов.

Довольно сложно составлять, придерживаясь игровой тематики, философского направления и ещё при этом соблюдать количество слогов. Словом, респект.

Итак, чего ждать, выставляем:

Об обманчивости первого суждения

Тиха Айлефель,
Но злить её не стоит,
Скажут японцы.

Размышления о том, что не стоило нападать на мультя поклонника культа созидания

Дарина адепт
Предложил покататься.
Грущу в маяке.

Очередное информационное сообщение

Весть разнеслась:
В жертву принесли Кенни.
Сарагард - сволочь.

Возвращение игрока к компьютеру после 5-минутного отсутствия, подробности не достойны упоминания

Смотрю в монитор:
Бой закончен, я умер.
Паландурили.

Сомнения поклонника Плодуса перед крафтом

Страховку хочу,
Но благосклонности нет.
Маяк далеко.

Итоги конкурса «Хвалебная песнь»

Неожиданная ситуация с игроком, взявшим поступь Сутара

Вихрем несусь я...
Гонг прозвучал внезапно.
Как??? Две поступи.

Мысли огнепоклонника, которому пришли помешать провести ритуал

Глупый бог Файриг
Бьёт Айлефель. Но зачем?
Надо было жреца.

Несколько омрачённая радость от прихода весны

Скворец пролетел.
Эйтерия поможет
Очистить плечо.

Хвалебная песнь истинному богу Аквиллиона

Наги убиты.
В инвентарь упала пыльца.
Спасибо, Рандом!

Конкурс неожиданно порадовал. Кого? Участников, конечно. Как говорил мне один очень мудрый человек, если хочешь, чтобы тебе было интересно, сам это устрой. Те, кто принял участие, несомненно, испытали массу положительных эмоций. Участвуйте, господа и дамы! И тогда, конечно, вы дождетесь следующего обновления от Администрации. А если так, скучать будет попросту некогда.

До следующего конкурса!

P.S. Редакция от всей души благодарит:

Игрока **Доннерджек** за организацию литературного конкурса.

Администрацию за поддержку конкурса и организацию памятных подарков.

И всех, кто принял участие.

Легенда клана «Ангелы смерти»

Одни говорят - что на дороге промышляют «потерянные», не состоявшиеся люди. Другие, что это глупцы, нет, мол, в этом чести. Спросишь, что говорю я? А я молчу, слушаю, посмеиваюсь, ну ничего, все они выйдут на дорогу, там и посмотрим.

Жизнь в таверне - прекрасна: все новости слышишь, да и Орден Правосудия сюда исключительно выпить наведывается, хорошо, что я с трактирщиком давно сдружился, и он нам выделил комнатку не далеко от центрального зала. Этим утром меня ,как всегда, разбудили сильные шлепки картами о стол. Мои «напарники» вставали раньше меня и уже играли в карты на еще не украденный хабар.

Но это даже к лучшему - вечером не будет делёжа украденного, значит и до драки не дойдёт. Хотя эти умники уже успели поссориться:

-Мухлюешь гад, ой мухлюешь!

-Было бы, за что с тобой мухлевать, не украдешь ты ничего.

-А еще не вечер, там и посмотрим.

-Куда посмотрим? От виду твоей рожи и смотреть никуда не хочется. - В очередной раз съехидствовал Чикер, наш следопыт, темный эльф.

-А чем твоя, вампирская, лучше? - гаркнул Гренд, он был почти единственным в своём роде полуорк - полутроль, отличная машина убийства.

Цепь молний, по спинам, их быстро успокоила.

-Собирайтесь, пора на утреннюю «прогулку» - сказал я.

Этим утром я не надеялся увидеть что-то новое, обычные жертвы, обычная кража. Всё как всегда, но случилось непредвиденное...

Из таверны слышались далеко не радостные крики, ехидное подсмеивание и топот многих пар ног.

Через 5 минут я всё разузнал у трактирщика и это мне очень понравилось. Все заняты. Все великие бойцы заняты, пора звать Джока, консул не сможет защититься.

Это дело надо было провернуть незаметно и с молниеносной скоростью. Никто, кроме нас, не должен был об этом знать до того, как бездыханное тело консула рухнет. Мы сразу собрались в дорогу, но нам не хватало ездовых животных, потому следует встретить пару, ничего не подозревающих путников.

Через 20 минут мы уже стояли на дороге...

Легенда клана «Ангелы смерти»

-Еще глоток бургундского?

-Не откажусь.

-Как семья поживает?

-Всё хорошо, спасибо. Сынишка уже бегает.

За душевным разговором путники не замечали времени, но это было не единственное, что они не заметили...

Это было легко, давно отработанная тактика, лёгкий взмах рукой, и топор уже летит в ничего не подозревающего путника, мне оставалось лишь произнести заклинание. Несколько движений губами и Гренд в боевом экстазе уже рубит второго путника со спины, не увидит больше отец ребенка, который начал ходить, но это уже не наша забота. У нас есть кони.

Закопав трупы у дороги, мы поехали к Олаонде. Коней было всего 2-е, потому Гренд и Чикер ехали вместе, мне стало жаль не-то бедного Чикера, которого чуть не привалил своей массивной тушей Гренд, не-то еще более бедную клячу, которую они привалили вместе...

Что бы сократить путь мы решили двинуться через Мёртвый лес и возможно, это была наша ошибка...

Этот лес давно славился своей таинственностью и мрачностью, деревья, все как на подбор, были, будто, выбраны из кошмаров психопата. Да, еще звуки, эти ужасные гудящие, шипящие звуки, они заставляли кровь леденеть в жилах, а кончики пальцев сами тянулись к оружию. Только мы вошли в лес, клячи стали вести себя странно, часто становились на задние конечности, у одной из них мы заметили пену в уголках рта. Мы продвигались на предельной осторожности, но постоянные, будоражающие звуки, не давали нам сосредоточиться, Чикер проглядел. Из тьмы на нас выпрыгнула ужасная, покрытая язвами морда, да, она принадлежала зомби, тварь, шипя и скалясь, продвигалась на нас. Топор, воткнувшийся ему в морду, заставил тварь замолкнуть, надеюсь, на вечно. Говорят, в этом месте еще водятся неупокоенные некроманты, личи, другими словами, мы до последнего надеялись не увидеть их, но....

Мы слышали крики, это были крики боли и ужаса, никто не мог так кричать, по крайней мере, я так думал до этого....Выйдя на поляну, мы увидели человека, полумёртвого, его разделявал лич. Тварь, заметив нас начала произносить свои ужасные

Легенда клана «Ангелы смерти»

заклинания, мы спаслись чудом. Чудом можно назвать то, что я, остолбенев от страха, всё-таки успел вытянуть руку и произнести заклинание. Следующие 20 минут я находился в беспамятстве.

Очнулся. Рядом Чикер лежит. Гренда нету, не вижу его, кто-то начал лить в лицо воду, или что это, гадость, воняет, попробовал на язык, а спирт, жить можно. А, так это Гренд, значит, выжили мы все. Правда Гренду больше всех досталось, заклинание попало в него, еле ходит, говорит - не выживет. Нам с Чикером пришлось разрешить ему доесть беднягу, которого разделявал лич. Он поправился, мы Чикером еле сдерживаем рвотные рефлексy. Но всё-таки благодаря громиле мы выжили.

Несмотря ни на что мы выжили. Это главное. Вышли мы из этого Богом забытого места как раз, как начало смеркаться и нам надо искать укрытие, ужасы леса нас всех истрепали.

Переждать ночь и отдохнуть мы решили на небольшой поляне возле Огненного озера, тоже дурное, говорят, место, но выбирать нам не приходится.

Ночь прошла без приключений, но утром нас ждал сюрприз. Проснувшись с утра, я пошел к Огненному. В такое время суток там должно быть тихо, солнце ведь только встаёт. Но там я увидел нечто, нечто, что меня поразило.

Сотрудник ОП безжалостно избивал беднягу, тот был похож на честного путника. Это дело начало набирать неожиданные обороты... Я не видел лица сотрудника, но он был очень похож на эльфа, эльф рэкет? Все знают о чудесном зрении эльфов, вот и сейчас оно их не подвело, таинственный эльф меня заметил. Быстрым движением, свернув голову, жертве он бросился за мной. Впопыхах я забежал в невиданные тут раньше катакомбы. Бежать, бежать, спастись, Джок, Грег, бежать звучало у меня в голове... Наверно от такого изматывающего бега я потерял сознание, раньше такого со мной не было, но теперь... Что-же, я вроде бы оторвался, это главное. Но куда же делся мой преследователь? Отстал? Не думаю, он слишком хорошо бежит. Может он знал об этом месте то, чего не знаю я? Сидя на месте я ничего не узнаю, пора двигаться. Идти здесь тяжело, под ногами кости, сыро, паутина витает в воздухе. На стенах рисунки, страшные рисунки жертвоприношений, но вот кому? На некоторых стенах видны следы крови, мурашки по коже от таких мест...

Предосторожность тут важна, потому я начал накладывать на себя заклинания ловкости и реакции, силы и удачи. Не смотря на то, что мои рефлексy были увеличены во множество раз, меня всё-таки застали врасплох. Кулак вылетел из темноты. На меня обрушился удар страшной силы, я отлетел в стену, вполне возможно, оставив на ней вмятину. А тварь продолжала идти ко мне, своей жертве. Это был, не верю своим глазам!, это же воин-сахуагин! Да, точно, я узнал эту тварь, я видел их на старых пергаментях в библиотеке.... Удар, удар, еще удар, такая жизнь, такой Господний дар... Бой окончился. Я выжил, но потрепала тварь меня знатно: вмятина в броне, хотя я увеличил прочность

Легенда клана «Ангелы смерти»

доспехов в сотни раз, рваная рана на руке, хотя моя ловкость была грандиозной ,и огромная трещина на моём молоте -,Чистильщике ,-череп у твари оказался прочнее титана, но я жив, пора идти на выход. И я даже знаю куда ,я вижу свет...

Тем временем на опушке...

Чикер встал раньше Гренда, потому Гренд проснулся под его встревоженные крики. Обнаружив мою пропажу, они ринулись на поиски. Чикер был прекрасным следопытом, потому сразу обнаружил мои следы. Обнаружил он не только это, а еще и то, что за мной гнался опытный боец: трава под моими следами была вмята, а под его лишь слегка встревожена, будто от росы. Шестым чувством Чикер нечто ощутил в тот момент, но было поздно, стрела воткнулась в его глаз. Вторая уже летела в Гренда, но в последний момент тот успел отразить её топором, второй топор тотчас полетел в нападающего. Эльфийская ловкость не знает предела, так оно и есть. Нападающий уклонился от летящей смерти, но вот второй топор воткнулся в его грудь. Он успел сказать лишь одно:

-Все умрёте....всё меняется....- и замолк навсегда.

Гренд остался один, без опытного сопровождающего и без мудрого советника. Но он не отчаялся, он пошел меня искать.

Организованное вооруженное нападение штука не сложная, но когда ты один – всё меняется. Ты можешь стать жертвой.

Я просто стою и дышу воздухом, свежим, чистым воздухом. После запахов туннеля, это всё, о чём я могу мечтать. Что с ними, с Грендом и Чикером? Может давно погибли, а может, ищут меня, трусливого дурака, кто знает? Никто не знает. Но мне надо выполнить то, за чем ввязался в это дело. Не долго осталось. Я чувствую запах моря.

Вот я в городе. Да, это далеко не унылый, молчаливый Илениум, это шумный портовый город. Все заняты своими делами: одни моряки загружают груз в корабли, другие наоборот – разгружают корабли. Торговцы рекламируют свой товар, в местной забегаловке, как всегда, драка. Всё живёт, всё движется. И море. Море. Прекрасное, тёплое море. Как я хочу снять доспехи, они стесняют движения, не дают воздуху «омыть» меня, снять шлем, он закрывает обзор, а ведь море прекрасно, снять ботинки, они мешают мне соприкоснуться с травой. Но я не могу, у меня есть дело, которое я обязан закончить: перед собой, перед Грендом и перед Чикером.

-Скоро в Илениуме будут выборы нового старейшины - прорычал Джок. - Вы хорошо поработали, вот плата.

Легенда клана «Ангелы смерти»

Сумма была четырёхзначной, как я хотел бы остаться тут, заработанного мне хватило бы на всю жизнь, но не могу, я обязан разыскать друзей. Поделиться с ними заработком или выкопать им могилы. Не важно, я должен знать, что с ними.

«Странствия жреца»

В жизни каждый должен найти своё место, предназначение. Тот, кто его не нашел становится потерянным, приносит боль себе, тем кого любит. Он ищет, но не может найти, он читает книгу жизни, но никак не поймёт её сюжет...

Я бреду, куда - давно забыл, зачем - не уверен, что знал в начале пути. Но я иду. И буду идти. Я ищу и я найду.

Спросишь, что я ищу? Наверно их, тех, облик, чей забыт мною давно. Но сердце их помнит, и оно ведёт меня. Ты спросишь, есть ли у меня имя, как меня называть? Имя...его я забыл давно, не ставил цели запомнить, называй меня Странник.

В Илениуме уже 10-тый год идут выборы нового консула, группировки сражаются на смерть. И без того унылый город превратился в могильник, трупы уже перестали закапывать. Они просто лежат на улицах, корм собак.

А я сижу в таверне и пью, завтра снова в дорогу. Поиски. Вот она, наша старая комнатуха. Сердце разрывается, когда вспоминаю их. Потому и ищу.

Говорят, что видели кого-то смутно похожего на Гренда, но кому же можно верить? Еще глоток. Еще день. Время для меня давно стало проходить незаметно. Вот утро, вот вечер, новый день. Я был везде. Искал следы. Но не нашел ничего, лишь ветер шептал мне на ухо о моей беспомощности.

-Эй ты, подвинься - гаркнул самодовольный орк – поналезла тут нубья, панимаеш, всякого!

Парень явно не понял с кем связался, рубака, ничего не повидав, ринется в драку.

Добавив себе силы, я его просто толкнул, парень влетел прям на стол к Вождовски, новая драка, всем потеха. Нечего тут оставаться, мало ли кто тут есть, еще меня, чего доброго зацепят. Но что это? Меня тащат, прям в нашу бывшую комнату. А я не могу и глазом моргнуть, астральная тюрьма.

-Я слышал, что ты ищешь. Я знаю, чем тебе помочь.

-И чем же?

-Допустим, я владею информацией про некого Гренда.

Легенда клана «Ангелы смерти»

-Что? Что ты знаешь?

-Не так быстро друг мой, не так быстро.

-Да, всё имеет свою цену. Так чего же хочешь ты?

-Знаний. Я археолог, собираю сведения об древних катакомбах, и ты единственный кто там был, помоги мне и я помогу тебе.

-Хорошо. Выдвигаемся.

Мы дошли быстро. Зашли в руины. Но тут случилось непредвиденное.

-Ну, вот мы и дошли – вздохнул мой спутник – вот и твоя гробница.

Я знал, я чувствовал подвох. Я готов. Лишь закрыть глаза – одно мгновение. Представить себя на его месте. И вот – он уже там, где стоял я. Удар в спину, второй. Звуки дробящегося позвонка, противник упал.

- Теперь знаний жажду я, кто ты?

-Тот – хрипло ответил он – кто ничего не значит, я лишь часть, капля в море, я просто исполнитель.

Он скончался. Его слова не дали мне ничего, но может мне поможет его инвентарь? И, правда, я нашел письмо и... знак Ордена! - тут явно нечто странное. Я решил прочесть письмо:

«Настал час. Вот твой последний экзамен, *прикреплён искусно нарисованный портрет, мой*. Убей и ты докажешь свою верность.

Орден »

Я впутался в игру, опасную, интригующую и, похоже, что судьбоносную для Аквилона.

Конь у убийцы что надо, огненный, читал про таких. Адские жеребцы, говорят, из конюшен самого Тарраска. Я должен найти ответы, но не в Аквилоне, там я уже мишень для всех. Аль-Сехмет должен дать мне ответы.

Пустынный город кочевников, полная противоположность туманному Иллениуму. Повсюду песочные дюны, жаркий климат и спокойные люди. К такому можно привыкнуть. Даже таверна тут другая: тихая, спокойная, без драк, по залу дружелюбный говор, а не крикливые выкрики драчунов.

-Огненной. На два пальца.

-Развелось алкашей, огненной им, – бурчал, обслуживая меня, тролль.

Легенда клана «Ангелы смерти»

Даже алкоголь здесь другой, крепче, качественней. Ко мне подсел дряхлый старик, ну чего-чего, а опасности от него можно не ждать.

- Ну и молодежь, пьёте, – сказал дедок. – Милок, налей сочку дедуле.

Старый маразматик, перевоевал дедок, перевоевал..

- Сидят да пьют, пьют да сидят. А им искать надо, говорят, что они на забытые земли идти должны, а они пьют, пьют...

Дед, якобы, обращался сам к себе, но фраза была адресована мне. Я вышел из таверны.

Дождь. Нежный, освежающий дождь. Но мне не найти времени, что бы им насладится. Загадочный старик вышел из таверны и у нас с ним есть разговор.

-Кажется, нам есть о чём поговорить, старик – прорычал я ему на ухо.

-Ох, друг мой, убить ли ты меня собрался?

-Для начала, я хочу узнать ответы. Кто ты и что ты подразумевал под тем, что бормотал в таверне?

-Ты не расслышал? Клив, - это слово, точнее имя, мое имя, которое я давно забыл, произнёс какой-то старик!, что он может знать- иди к забытым землям и не медли. Там ты найдешь библиотеку, а в ней ответ, на столь долго мучающий тебя вопрос.

-Кто же ты? Как тебе знать, что я ищу?

-Ах, милый Странник, всегда столько вопросов в твоей голове и так мало ответов. Скажу так: я – Живущий - в – Веках. Я знаю о создании мира, о истории Богов и о многом другом. Иди же и не медли, вот мой тебе совет.

-Но как мы встретились? Это случайность?

-Судьба, Рок-фатум, Предназначение, тебе хватит названий?

-Да, вполне.

И он ушел. Ушел и я. Куда он? Не знаю. А я же, туда, куда направил старик.

Суровая почва, знойный климат, ветра и песок. Я в поисках уже второй день, мне начинают мерещиться миражи, заканчивается запас воды. Но я должен найти.

Это мираж или я нашел? Мраморная дверь, гранитные колонны, это здание строилось не в нашу эпоху и даже не людьми. Как же я мал пред ним...

...я подпалил свечу и окунулся в мир древних книг, рукописей и свитков. Глаза разбегаются от названий книг и их количества: «Тёмный владыка Тарраск», «Рука

Легенда клана «Ангелы смерти»

Держащего Весы», «Закон и Порядок», «Боги Энтропии». Среди разнообразия книг мой взор застыл на одной – «Духи мёртвых».

В книге сказано как обратиться к владыке всех мёртвых – Тарраску и если мои друзья уже мертвы, то вполне возможно, что я найду их у него в царстве.

Я начал чертить на полу диковинные руны, напевая дикий мотив заклинания. Это ужасно сложно, но я продолжаю. Я лёг в центр руны и воззвал:

-Приди ко мне, о Владыка! Приди, князь тьмы! Тарраск, я призываю тебя!

-ТАРРАСК!

Мои губы потрескались, а горло охрипло, но я продолжаю повторять имя, Тарраск, Тарраск, Тарраск...

Но тут надо мною разносится дивный, неземной голос и говорит ко мне:

-Ты осмелился призывать меня, смертный? Что требуется тебе от владыки Хаоса?

-О Великий – сквозь страх я обратился к нему – Я ищу двух моих друзей, но не знаю живы ли они, скажи, о Владыка, не попали к тебе в царство знатный лучник Чикер или великий воин Гренд?

-Допустим, один из названных тобою есть, что еще ты хочешь узнать?

-Разреши мне поговорить с ним.

-Почему я должен делать это Кто ты такой? Просто человек, никто.

Я знал, что самовлюблённый и могущественный божок не позволит мне так просто получить что-либо, я должен предложить сделку и решение, которое пронзило мои мысли, было диким, самоубийственным, но единственным верным...

-Я...я стану твоим слугой, мой господин.

-Это хорошая сделка, я разрешу тебе с ним повидаться.

Через мгновение передо мной раскрывается портал и, я не верю свои глазам! Это же он! Чикер!

-Ох, мой друг, Клив, ты... ты еще жив! – сквозь слёзы сказал мне Чикер.

-Да, друг мой. Гренд тоже я ищу его, ты не знаешь, куда бы он мог отправиться?

-Он, он что-то говорил про огненных рептилий и... как тяжело вспоминать то, что видел через омут смерти... он, он говорил про Остров и... дальше огонь моей жизни пропал, я не знаю больше, друг мой.

Легенда клана «Ангелы смерти»

-Ты сказал достаточно, спасибо, надеюсь, мы еще увидимся.

И тут передо мной возникает угрюмое лицо демона, а дальше и весь, огромный демон. Его красные, налитые кровью глаза, два рога у диковинных ушей, в правом из них торчит серьга и еще один рог в центре лба. Могучие плечи и прекрасное, неземное тело. Вне сомнений, это Тарраск.

-Теперь ты мой слуга, смертный. Вот тебе молот, его имя «Тенебресс» он будет помогать тебе.

-Спасибо, владыка. Я отправлюсь на Остров печали.

-Иди, если понадобишься, я свяжусь с тобой.

За две тысячи монет старый морской волк отвёз меня к острову без приключений, я не хотел бы встретиться с Грозой морей, поговаривают, что это безжалосный атаман бандитов, благо капитан у нас опытейший. Здесь другая почва, она отталкивает меня, режет мои ноги, прорезая сапоги, но я уже вижу Маяк, и мой путь лежит к нему. Вот он. Огромный, величественный Маяк. Но что это? Маяк же необитаем, но мне кричат с него!

-Стой, куда прешь? Ану руки держи так, что бы я видел! Да ты спиной повернись, спиной и медленно заходи.

Я был удивлен и встревожен, но все мои нервы, мышцы были на пределе и в полной готовности.

-Да, иду.

Как только я зашел, мне в спину уткнулось острие копья.

-Ну и кто тут у нас? Ану повернулся, быстро, быстро.

Мне так знаком этот голос, но я не могу вспомнить, чей он.

- Так это, ГРЕНД! Ты! Это ты! Что ты тут делаешь? – слёзы стекали по моим глазам.

- Клив! Друг Клив! Ты жив!

-Да, друг мой и в поисках уже второе десятилетие, тебя ищу. Так как ты тут очутился?

- Я приплыл на остров, говорят, что слёзы огнедышащей рептилии оживляют. Теперь я знаю – лож. Я отчалился и оселился тут. Но каждую неделю на меня нападают кровожадные мародеры, демоны, а не люди. И сегодня тот день, друг мой.

В этот момент в стекло влетела стрела с запиской : «Твой день пришел, страж башни. Сейчас ты умрешь»

Легенда клана «Ангелы смерти»

-Страж башни, вот как тебя сейчас кличут, друг мой. Пошли, убьём этих псов. – сказал я - мы выиграем бой, со мной покровительство Тарраска.

Мы вышли за ворота и я, ринулся в бой первым.

-Тарраск! Кровь и души для моего повелителя!

Я жрец, но сейчас готов был убить тысячи воинов. Я иду сквозь толпу воинов, раскалывая черепа и дробя кости. Кровь заливает мне лицо, но она лишь пополняет мои силы.

В пылу битвы я вовсе не следил за Грендом, а ведь стоило. Я убил всех мародёров, но моего друга поверг атаман тварей. Я сцепился в бою с ним, тварь рычит и пытается достать меня кровавым, боевым топором. Тварь разрубила меня от плеча до пояса, но я раскроил ему череп, погибаю я, погиб Чикер и Гренд, умерла тварь. Но я, из последних сил призываю своего покровителя:

-Тарраск, Владыка, приди, спаси раба своего.

-Смертный, ты погибаешь? Бездарная тварь, тебе это будет дорого стоить, но Я верну тебе жизнь.

В моих глазах потемнело и закружилось, Тарраск не смог меня спасти.

Но что же это? Слева стоит Чикер, справа от меня Гренд, стою и я. Мы стоим на острове.

Мы живы! Или не совсем, моё сердце не бьётся, кровь не пульсирует по жилам, но я не мёртв. Так кто же я? И что это у меня на спине? Крылья? Так я ангел? Нет, я тёмный ангел, Ангел смерти. Мы несём смерть и волю Тарраска. Да будет так.

Истинный «Гроза морей»

«Надо же.- подумалось Канатоходцу Найрилу, -мне всегда эта доска казалась гораздо более длинной».

Корсар стоял перед своим мнимым судьей- перед человеком, поднявшим на корабле бунт- против него, Канатоходца!

Не далее как вчера в руки капитана судна «Густас Эмар» попала карта, иллюстрирующая путь к самым большим залежам богатств, когда-либо видимым в Аквиллионе. Команда была набрана- «Густас» поймал попутный ветер, и боцман, вечером постучавшись в кают-компанию, попросил карту для уточнения курса. И вот, команда, которую отбирал лично Канатоходец, ржет, машет картой и глушит ром в предвкушении гибели своего капитана.

-Если вы собрались меня гнать на вон тот остров, то с какого дьявола повесили на меня якорь?!- капитан лихорадочно соображал, глядя в смеющиеся темные глаза боцмана.

-Хоть ты никчемнее как капитан, я всегда признавал размеры твоего ума. Ты умный, выберешься из пут. Я, правда, не уверен на счет острова, но- се ля ви!

Найрил сделал пару шагов по доске. Команда заулюлюкала.

«Кортик в правом сапоге... А рука чуть-чуть поддается... Я ещё не умер...»

-Боцман Рилрой!

Лже-капитан обернулся.

-Я выберусь с этого острова, помани моё слово. И, вероятно, убью тебя. А пока- желаю встречи с Грозой Морей.

С этими словами Канатоходец Найрил канул в морскую пучину.

Якорь развернул пирата спиной к поверхности воды и повлек ко дну. Нашупав рукоять кортика, не без труда Найрил принялся за перепиливание толстого каната. Толща воды становилась все темней, и вдруг мимо Канатоходца проплыло нечто, заставившее его забыть о своем спасении.

Огромное, покрытое зеленой слизью тело с бесчисленными щупальцами совершенно бесшумно проплыло мимо, по направлению к удаляющемуся днищу «Густаса Эмара».

-Мой корабль!- выпустил Канатоходец драгоценный воздух, тут же заткнувшись и сосредоточившись на перепиливании- к счастью, кортик был острый, как бритва.

Освободившись от громоздкого груза, корсар оттолкнулся ногами от якоря, взмыв вверх. Дышать становилось все трудней... трудней...

Вынырнул! От чудесного, холодного воздуха закололо лицо, а Найрил наслаждался кислородом будто в первый раз в своей жизни вдохнул его. И поплыл по направлению к берегу, примерно метрах в ста от него. И тут словно кто его локтем в бок толкнул

обернуться.

Около его корабля, реквизированного по всем законам, на мгновение поднялось и опустилось щупальце.

-Святой Хранитель...- пробормотал пират, хватаясь за анк, висящий на загорелой шее.

Внезапно на корабле раздался треск и послышались вопли- из палубы показались щупальца, пробившие корабль практически насквозь и в следующее мгновение с борта попрыгали все матросы, как спелые груши, уворачиваясь от щупалец.

На миг все стихло...

Огромная волна поднялась от места крушения «Густаса Эмара» и корабль разломился надвое.

Канатоходец, достигший берега едва не заплакал, увидев как обломки летят в разные стороны. Но тут же опомнился и поспешил укрыться от волны, такой огромной, какая бывает лишь при землетрясении.

Найрил подхватился и смешно побежал от берега к пальмам, которые были скорее карликовыми. И тут же споткнулся.

-Дело дрянь.

Волна подхватила корсара, и тот, приветствуя каждый ствол дерева той или иной частью тела, понесся вглубь острова.

Вода скоро утихла, и лишь под конец капитан слышал странный свист. И лишь заметил черную точку на небе. Она-то свист и издавала.

На смуглом лице лежащего Найрила застыло выражение любопытства, как вдруг шпага воткнулась прямо около его виска, едва не задев ухо.

Нашего героя это слегка шокировало- как видно, оружие выбило щупальце того чудовища на момент атаки, и сила кальмара пирата впечатлила.

Канатоходец не без труда поднялся и с непосредственностью, которая при данных обстоятельствах граничила с позерством, принялся изучать шпагу.

-Именная... Ну, боцман, хорошо на корабле-то бунт поднимать?..

Найрил отбросил шпагу с гравировкой «Рилрой» в сторону и пошел вглубь острова, старательно огибая каждую пальму.

Жизнь пирата, брошенного сейчас на острове, напоминала просто каскад происшествий. Его рождение было встречено падением сразу нескольких метеоритов на вершину горы, под которой жила деревня, учитель ему попался стервозный и диковатый на вид- возможно, именно поэтому Найрил отлично обучился фехтованию. Старый

Истинный «Гроза морей»

хмырь, как его нежно окрестил ученик, даже обучил будущего корсара владению кинжалами и довел мастерство ученика до безупречности- правда, редко когда обучение не сопровождалось розгами за непослушание, а иногда и метаниями оных кинжалов в тело ученика, который абсолютно всегда уклонялся.

Найрил- полуэльф. Он унаследовал от отца скорость движений и природную, неосязаемую красоту, а от матери- лукавство нрава и острый ум. Старик-учитель нередко подмечал про себя, что вышел бы из мальчика отличный волшебник или что-то в этом роде. Но наставник Найрила тут же отметал эту мысль, так как его непоправимые убеждения говорили против- лучше уметь орудовать собственными руками, чем заставлять возмущенную природу делать грязную работу за тебя.

Но Гектор, как звали учителя, был далеко не идиот. Он внушил корсару сызмальства, что всегда должен быть где-то, неважно где, запасной кинжал, который невидим взору, его легко достать и он всегда должен быть наточен. Старик очень долгое время проверял выполнение этой инструкции- привязывал мальчика к дереву а сам уходил куда-нибудь в таверну, не возвращаясь до утра и проверяя там же на крепость свою и чужие челюсти. Наставник Найрила был не дурак подрасться.

Но корсар запомнил не только это правило, не раз и не два спасавшее его жизнь. Планировать заранее- вот что он любил и чем занимался. Никогда его не застанешь врасплох- как будто все в мире идет так, как запланировал этот парень. Подметивший это капитан Рикардо в один прекрасный день взял парня на борт «Гермеса» юнгой.

Но абсолютно никто не знал, что один раз, прогуливаясь по берегу Темного моря, Найрилу пришла в голову мысль:

«Все следует планировать заранее... Ну-ну...»

Весь последующий год, после смерти своего наставника, Найрил посвятил занятию, которое любой бы назвал глупым. Но в данном случае...

Молодой корсар, снарядив лодку и нагрузив её припасами от днища до палубы, предпринял несколько очень опасных плаваний на острова, которые только видел на карте, а так же на те, которые встречал по пути. Всего рейсов было около тридцати семи.

Капитан Найрил на каждом острове, который встречал, оставлял целый склад припасов, а так же оружия и складной гамак. Это стоило невероятных затрат, усилий и лишений, но зато теперь ни один остров не встречал его пустынностью и недружелюбием. Корсар не раз поминал добрым словом своего покойного учителя, вдолбившего ему умение фехтования, а так же два золотых, нет, платиново- алмазно-кристаллических правила.

-Кажется, это Остров Радости, северо-западный берег. Значит, пещера к юго-западу меня слегка приютит.

Найрил подавил чудовищный зевок, достал кортик и принялся скорыми движениями

прорубать себе дорогу.

Уже подходя к пещере, он понял, что что-то не так. Факелы, которые он заранее прикрепил к стенам, уже горели, а тропинка к пещере была протоптана чьими-то следами.

-Зая-я-вочки.- пробормотал он, осторожно озираясь и подходя к пещере. И заглянул внутрь.

Посреди прохладного темного грота, среди кучи ящиков и бочек сидел человек. Верней, полулежал. На нем был потрепанный камзол, треуголка вроде той, что на Найриле, но гораздо более старая. Человек спал.

Найрил полностью вошел на порог своего склада- семнадцатого, как он помнил. Ну, а воспользовавшегося его пещерой он узнал бы и среди тысячи других живых существ.

-Капитан Рикардо!- позвал Найрил.

Человек шевельнулся и тут же свалился с бочонка. На его землистом, испещренном шрамами лице мелькнуло узнавание.

-Найрил! Найрил, лопни мои глаза, какого черта ты здесь делаешь?!

-Долгая история- буркнул пират, опускаясь на бочонок под факелом.- Но если вкратце-меня вроде как команда сбросила с якорем на горбу в море, пришлось импровизировать.

Рикардо с участием посмотрел на своего бывшего юнгу. Затем до него дошло:

-Так ты капитан!

-Бывший.- усмехнулся Найрил, вскрывая крышку бочонка кинжалом и доставая соленого тунца. Черт, вкусно!

Рикардо с неодобрением нахмурился, затем таки отпустил замечание:

-Это хранилище полезных вещей открыто мной. Сперва- разрешение.

Кэп Найрил даже поперхнулся от смеха. Прокашлявшись и с любопытством рыская взглядом в поисках оставленных ранее портупей, он посвятил Рикардо в свои предприятия. По мере рассказа глаза морского волка поднимались все выше, едва не достигнув макушки.

-То есть, это ты оставил здесь?..

-Да-да, я. Правда, острова все же огромны, хоть и необитаемы. Но склады находятся вдоль берегов на расстоянии не более пятидесяти морских миль. Если еще не убежден-глянь, на каждом бочонке мои инициалы. Я вроде как жадный. Ага!

Найрил извлек из груды бечевки, парусины и бутылей две выдавшие виды сабли и протянул одну Рикардо.

Истинный «Гроза морей»

-Держи. Правда, для некоторого водного обитателя здешних мест это не более, чем иголка, но какое-никакое оружие.

Капитан вскинулся:

-Ты про того кальмара- переростка? Черт бы его побрал со всеми его щупальцами! Собственно, я здесь из-за него.

Найрил даже заинтересовался, и, грызя тунца, прислушался:

-Плыли мы на моем любимом «Гермесе». Нам навстречу- Сам.

Сам- это Гроза Морей. Почему-то бывалые пираты не могут назвать имени этого склочного орка до конца. Виной всему какое-то там суеверие.

-Ну, команда ударилась чуть ли не в панику, с большим трудом дисциплина была восстановлена и мы вроде бы оторвались. И тут, когда плыли мимо берега, появилась эта здоровенная тварь и отправила к черту мой корабль. Причем щупальцами пробило днище, насквозь трюм и вышли через палубу! Корабль трясло так, как будто повторилось то самое землетрясение в трехсот двадцать седьмом...

Найрил погрузился в раздумья, уже не слыша старого Рикардо, который теперь в порыве чувств размахивал портупеей. Найрил, привыкший к летающим саблям и ножам, лишь изредка пригибался, чтобы сабля не задела его шею.

-Но отсюда следует выбирать.

Молодой капитан очнулся от раздумий.

-Что?

-Я намереваюсь отсюда свалить.- Повторил корсар, попутно доставая круглую бутылку и отхлебывая из неё.

«Интересно, как ему это удастся на хищном острове, в окружении кучи воды и какой-то громадной твари. Впрочем, здесь еды хватит ненадолго, месяца эдак через два придется двигаться к следующей точке около берега.»

Найрил потянулся, взмахнул портупеей и вышел из пещеры.

-Ты куда?- внезапно спросил Рикардо.

-На запасной корабль, он тут, скрыт в зарослях.

-Смешно.- зевнул пират, так же выходя из грота. – Но устарело. А вот я слышал один анекдот- обхохочешься! Значит...

-Заткнись! Я, кажется, что-то слышу.- прошипел Найрил, прикрываясь за низко растущими кустами какого-то растения.

Истинный «Гроза морей»

Рикардо повалился рядом, так же наострив слух. Это был скрип несмазанной тележки-изредка к нему добавлялся шелест листьев и треск веток. Осторожно выглянув, полуэльф увидел следующую картину:

По тропинке неспешно шел фавн, удивительно ловко балансируя на своих козлиных ногах. Он насвистывал какую-то песенку, держа в руках тележку, набитую каким-то хламом.

-Странствующий торговец!- прошипел Рикардо. –Прямо как мы, только менее отчаянный.

Найрил встал во весь рост и окликнул сатира. Тот обернулся:

-Здравствуйте, благородные господа. Позвольте спросить, что такие представительные джентльмены делают в такой глуши?

Полуэльфу эта речь показалась чересчур правильной, так же его насторожили ироничные нотки сатира, взгляд которого задержался на потрепанных одеждах пиратов и на Веселом Роджере, вышитом на шляпе Рикардо.

-Вроде как отпуск взяли.- рявкнул Рикардо, который мгновенно уловил сарказм и разом растерял все свое приветственное чувство. –Кораблекрушение потерпели, оба. У тебя случайно нет парочки свитков?

Фавн быстро перенастроился, уловив в странниках потенциальных покупателей. Мгновенно поставив тележку на землю, он заговорил елеинным голосом, который слышать было ещё противнее.

-Разумеется, само собой, пара-тройка подобного найдется, я ведь странствующий торговец. Вот, посмотрите, самые что ни на есть экзотические товары на любой вкус. Я бы посоветовал...

Найрил взмахом руки прервал торгаша, указав на два свитка, искрещенные руническими символами.

-С вас двести таллов.

Как только монеты зазвенели в мешочке торговца, он сразу стал говорить нормально.

-Очевидно, вы нарвались на Левиафана?

-Кого?- разом спросили Рикардо и Найрил, подавшись вперед.

Сатир отхлебнул воды из фляжки и кивком указал в сторону моря.

-Левиафан- здоровенный осьминог, терроризирующий здешних корсаров. Я про него слышал от одного из членов моей гильдии в Глориарде. Вы, наверное, слышали? Капитан Вождовски.

Истинный «Гроза морей»

Рикардо кивнул, Найрил тоже. О родном брате Грозы Морей знают абсолютно все-капитан Вождовски очень широко известен в узких кругах.

-Так вот, после встречи с ним, бедный кэп напрочь отказывается даже подойти к морю. Засел где-то в Иллениуме, толкает ворованные вещички, что награбил в годы бывшего могущества. Если интересно, можете заглянуть к нему, он знает про Левиафана больше моего.

Сатир взял тележку за поручни, и, насвистывая, покатил её дальше. Мимоходом заметил шпагу, что Найрил отбросил ранее и закинул её к товарам. Вскоре скрип и свист затихли вдаль, а Рикардо и Найрил с восторгом глядели на свой билет с необитаемого острова.

-Занятно, выходит, теперь главное не ошибиться. – Рикардо даже топнул ногой от удовольствия.

Найрил ухмыльнулся:

-Да что тут ошибаться?..

Молодой полуэльф раскатал свиток на земле, задумчиво глядя на рунический символ в центре. Рикардо поспешно сделал то же самое.

-Повторяй: Hirilto teleskas Illenium! – И Найрил надавил рукой на символ.

Вот что-что, а телепортацию наш герой просто на дух не переносил. Водоворот красок заставлял голову кружиться, ощущение сплющивания просто сводило с ума, и самое главное...

Найрила выкинуло из воздуха буквально стрелой, и он прочесал по пыльной дороге ещё метров пять, прежде чем подняться и отплеваться от серой грязи.

...приземление.

Корсар поспешно отошел в сторону, пропуская мимо себя ком бранящегося и пыльного тряпья, который откликался на имя Рикардо. С

Старый пират, похоже, первый раз в жизни воспользовался магическим транспортом, и беднягу приложило о землю гораздо сильнее самого Найрила.

Корсар оглянулся. Они стояли на дороге Иллениум - Равенхолд, а сама столица мира возвышалась над ними черными стенами и коваными воротами, около которых стояли два откровенно смеющихся стражника.

-Над чем это они ржут?- нахмурился Рикардо. Ох, не по душе его товарищу был этот тон!

-Да ни над чем, спокойней. Пошли в город. И свою шляпу сними, без возражений.

Истинный «Гроза морей»

Что-то было такого в тоне Найрила, отчего бывший капитан его сразу послушал, пронеся шляпу мимо стражников.

«Пираты на суше... Пираты, черт меня дери за пятки, на суше! Да нас тут четвертуют, если узнают кто мы есть. Вообще интересно, как Вождовски здесь прижился. Черт, как же я себя неуверенно чувствую на земле. Привычка дает о себе знать. Впрочем, Рикардо, наверное, ещё хуже.»

Найрил покосился на пирата. У того было плоскостопие и он заметно сутулился при ходьбе, идя при этом осторожно, явно боясь, что земля вдруг начнет шататься, как палуба. Откровенно говоря, жалкое зрелище, но Найрилу было немногим лучше. Поймав какого-то пацана, он спросил того, где находится таверна. Парень не только рассказал, но и провел странников к трактиру. Впрочем, такой энтузиазм объяснился уже через два часа, когда Рикардо недосчитался собственного кошелька.

Город был неприветлив. Люди говорили короткими, отрывистыми фразами, а на них косились как-то странно, будто спрашивали «Зачем вы здесь?».

«А не все ли вам равно?»- ехидно ответил им в мыслях Найрил, внезапно подумавший о вышесказанном. «В конце концов, город открыт для всех, не только для тех, кто пришел раньше».

Прошли мимо огромного колизея, откуда доносились приглушенные выкрики, здание с вывеской «Банк», и, наконец...

-Таверна «Трех пескарей». — объявил парень, мигом растворившись в лабиринте переулков.

-Славный малый.- буркнул Найрил, толкая дверь.

Внутри было дымно, но не шумно, редкие посетители сидели в разных концах зала, потягивая пиво или что они там ещё потягивали. На фоне этих посетителей могучая фигура капитана Вождовски была прямо-таки экзотическая- огромная шляпа (по непонятным причинам с символом Роджера- в конце концов, в городе полно стражников), выпирающие клыки, зеленоватая кожа, плащ исполинских размеров- словом, пират пиратом. Возможно, именно поэтому к нему не решались подходить на расстояние ближе, чем пять метров. И именно к нему направились два капитана суден «Густас Эмар» и «Гермес».

-Добрый день.- поприветствовал капитана Найрил, подсаживаясь к нему.

Орк смерил его очень тяжелым взглядом, от которого любому бы стало не по себе. Однако, полуэльф продолжал миролюбиво улыбаться, пока кэп не разлепил губы в грубоватом вопросе:

-Чем могу помочь тебе?

Истинный «Гроза морей»

-Левиафан. Что ты о нем знаешь?- Рикардо тоже подсел рядом, щелкнув пальцами бармену, который, петляя между столов, опустил на стол поднос с тремя кружками пива.

Орк пожал плечами:

-Не очень многое.

-Говорят, ты с ним сталкивался и боишься теперь моря до чертиков. – настаивал Найрил.

Вождовски вновь покачал головой:

-Это не дало мне о нем каких-либо биографических данных, черт возьми.

«Знает цену информации, черт морской».

Звякнул мешочек с талами, который мгновенно исчез в левом кармане Вождовски. Орк моментально растерял свой напускной грозный лик, благодушно ухватившись за ручку кружки с пивом.

-Ну, теперь и поговорим. Прежде всего, парень, я не боюсь моря, а боюсь его милейшего обитателя. Но и злюсь на него, ибо мой корабль пошел ко дну. Будь уверен, я молю Хранителей каждый день забрать эту тварь обратно.

Рикардо и Найрил переглянулись.

-Куда - обратно?- спросил Найрил, даже не глядя в свою кружку.

Вождовски отхлебнул ещё, вытер губы тыльной стороной ладони и рассказал:

-Мне никак покоя не давало то, что раньше про эту дрянь и не слышали ничего, а тут как гром среди ясного неба. Вот я и прошелся по всем известным библиотекам и наткнулся на небольшой параграф, посвященный огромному осьминогу с именем Левиафан. Говорилось, что это существо жило в Аквиллионе ещё до Хранителей, а когда они пришли, их силы хватило только на то, чтобы усыпить Левиафана на относительно долгое время. Но он проснулся раньше.

В чем причина- я не знаю. Лишь догадываюсь. Вы знакомы с человеком, которого все кличут как Консула?

Рикардо озадаченно глянул на Вождовски, а полуэльф, напротив, кивнул.

-Правитель Иллениума.

-Точно. И около пяти лет назад его дочь убили.

-Кто?- Рикардо чуть нахмурился.

-Пираты. Не Гроза Морей и не я, даю слово. Но дочь была для него всем, и я узнал, что старикан притворяется слабым и немощным, на самом деле очень неплохой и сведущий колдун. А, ладно, вы заплатили много, так что расскажу всё. Левиафан нападает не на все

Истинный «Гроза морей»

суда, а лишь на пиратские. Им явно управляют, но у кого ещё есть мотивы, кроме самого Консула?

Подошел бармен и со всей учтивостью, на которую был способен, предложил странникам комнаты. Те согласились, и направились наверх, все ещё переваривая услышанное.

«Нет, может быть, у него и есть остатки былой силы, чтобы пробудить такую тварь раньше срока, но управлять им- нет. Черта с два это Консул.» - Найрил кивал своим мыслям, ходя по дощатому полу, скрипящего от давления его ног. Со стороны могло показаться, что это мощные мозги Найрила работают с усиленным скрежетом. Но Внезапно корсар нарвался взглядом на окно, выходящее на ночной город. Его осенило.

«Столько жителей... Так много тех, кто не терял время зря... Учитель говорил все, абсолютно все планировать заранее- я и планировал, но упустил одну важную деталь. Что будет, если мой титул капитана станет бесполезным и «Густас Эмар» потонет через четыре дня? Команда оказалась лживой, я чудом выжил в море с якорем за спиной, Левиафан блуждает по океану, разрушая корабли...»

Найрил с грустью обернулся к небольшому столу, на котором лежала сабля, рваное рубище и мешок с таллами.

«Навряд ли у бармена хватит благодушия держать меня здесь бесплатно. Как же я тоскую по бризу...»

Рикардо не спалось. Он все сидел на кровати, размышляя о собственной жизни, даже не пытаясь раздеться ко сну или хоть снять сапоги. Размышления его прервал тихий скрип половиц.

Корсар моментально встал и наострил уши - да, так и есть, легкое поскрипывание под чьими-то подошвами.

Рикардо осторожно открыл дверь, но шаги уже слышались внизу, в общем зале, где горела одна оставшаяся оплывшая свеча.

Выйдя на улицу, Найрил поежился от холода. Прежде на палубе не было времени обращать внимания на температуру воздуха, сейчас же она чувствовалась явственно.

«Сабля со мной, кортик в сапоге. Ну что же...»

Рука легла на плечо полуэльфа, и он дернулся с такой силой, что повалился на мощеную камнями дорогу.

-Никак собрался куда - улыбнулся Рикардо, глядя на бывшего юнгу веселыми глазами.

-Да вот, подумал прогуляться по городу, побродить по подворотням, убить Левиафана а затем и компота выпить.

Пират вытаращил глаза.

Истинный «Гроза морей»

-Ну чего пыришься?! Я не смогу ужиться в этом слишком нормальном мире, я хочу в море! А пока я считаю себя пиратом- а дух корсарства у меня в крови, уж поверь- меня будет тянуть к морю. Если от проблемы нельзя уплыть, надо эту проблему решить.

Рикардо на этот раз откровенно захохотал:

-Хранители мои, неужто ты решил, что справишься с ним? Чем? Своей зубочисткой?

Прежде чем Найрил успел парировать, из тьмы донесся ещё один голос:

-Нет уж. На сей раз с вами пойду я, и вы можете курить свои трубки, пока с Левиафаном разберусь я.

Вождовски вышел из-за таверны, взмахнув клинками. Найрил криво усмехнулся.

«Все надо планировать заранее. Абсолютно всё. Так и знал, что повстречав собратьев, кэп Вождовски решится на поход. Что же, мой учитель был гений.»

-И да, кэп Вождовски.- Рикардо сплюнул. – Передайте вашему брату при встрече, чтобы он сменил себе имя. Сдается мне, оно как насмешка Левиафану.

-Да пошел ты...

Около недели спустя к Консулу явился докладной с Олаонды с гневным докладом о том, что тройка разбойников «реквизировала» его корабль. А ещё через неделю тот же докладной с лучезарной улыбкой сообщил, что корабль вернули почти целым и с доплатой.

От редакции:

Харчевня Трех Пескарей есть плагиат у произведения Алексея Толстого.

Капитан Рикардо есть плагиат у иного виртуального мира.

Достаточно чтоб было...

Давным-давно. Зима. Февраль.
Луна взошла в свою обитель,
Горящим взором глядя вдаль,
Сидел на камне сокрушитель,
На первый взгляд - обычный демон,
Стальной доспех, из щелей дым,
Не кровь, а ртуть течёт по венам,
Но что-то в нём было иным...
Он не мечтал о власти, душах,
Предсмертных криках, песне боя,
Он не хотел весь мир разрушить,
Он жаждал тишины. Покоя.
Согрел, чтоб лучик солнца поздний,
Чтоб на ладонях таял снег,
Чтоб ласково светили звёзды,
И Сердце начало разбег,
Забилось оно чётко. Сильно,
Чтоб засмеяться можно было,
Изгнало холод, страх могильный,
И... чтоб кого-то полюбило.
Ведь всё так просто... что же надо?
Чтоб у костра сесть и согреться
Чтоб стать обычным человеком,
Достаточно чтоб было... Сердце.



© Anexis

Судьбы неведомые тропы

Судьбы неведомые тропы
Ведут незримо нас с тобой.
Потерь надрывчатые стропы
Смывает жизненный прибой.

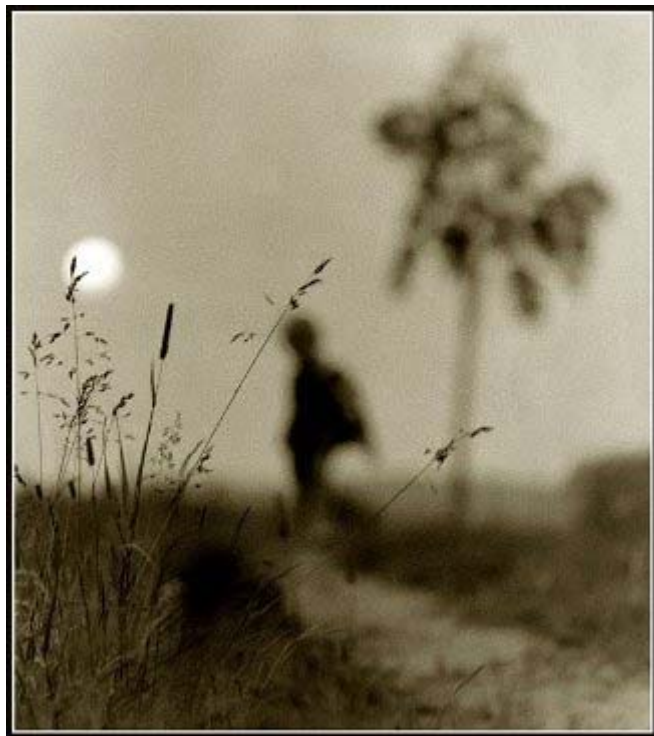
Судьба – отъявленная стерва;
Богиня мудрости Минерва
Тут не поможет нам, мой друг,
Факт этот знают все вокруг.

Одних мы любим, спим с другими;
И хоть намеренья благие,
Воспринимают нас не так,
Подумав: "Я же не простак!"

Играть с огнем мы, люди, любим,
Тем самым зачастую жизни губим:
Ведь на кону стоит душа...
Мой друг, подумай не спеша.

В боях неравных любим выступать,
Со стервою-судьбой столкнувшись;
И как при этом ненавидим ждать,
В души низины окунувшись!

Судьбы неведомые тропы
Влекут незримо нас с тобой,
А время лечит боли стропы -
Не унывай, и честен будь с собой.



© Луна

Мы в ответе за тех, кого приручили...

Ну, разве в чем-то виноваты?
И кто им долю прописал?
Кому-то был он друг мохнатый,
Ну а сейчас бродячим стал.

Не понимал, что происходит,
Ходил по улицам ночным.
Смотрел, как солнца луч восходит,
И ждал, как Хатико семьи.

День ото дня хранил надежду.
В его глазах жила мечта.
А сторожа, не дав проходу-
Его гоняли со двора.

И не был одержим обидой
Искал черты его лица
Во всех прохожих: каждом, каждой
Его хранителя, отца...

Того, кто бил его ногами-
Когда не клеилось в судьбе.
Кто закрывал в гнилом сарае,
Оставив с сыростью в борьбе.

Судьба была не самой сладкой:
Побои, голод, темнота.
Но в этой жизни, как бы гадкой -
Казалось счастьем все для пса.

Когда рука чесала брюхо,
Когда срывалась похвала,
Когда трепал легко за ухо,
Когда гуляли допоздна.



Однажды утром вместо каши,
И вместо доброго: «Ко мне»,
Услышал только: «Убирайся!»,
И боль от камня на спине.

Бежал так быстро, без оглядки,
Под звуки грома, шум дождя.
И многих мучили догадки
За что так с ним его семья?

А он бежал, не видя света,
Не видя главного врага.
Теперь для пса уж нет запрета,
Как нет родного очага...

© SooolniШko

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона» взяла на себя смелость предложить читателям конкурс, проверяющий вашу логику, знание игры и семантический словарный запас. От вас требуется лишь одно – мыслить нестандартно, тогда ответить на вопросы никакого труда не составит.

Условия:

1. **Ключевое слово.** По мере написания ответов на поставленные вопросы, вы получите в итоге ключевое слово, которое требуется отправить нам, воспользовавшись обратной связью нашего сайта по адресу <http://nura-newspaper.do.am/index/0-3>.

2. **Скорость.** Выше всего ценится проворность полета вашей мысли, так что победителем окажется тот, кто отправит ключевое слово быстрее других в течение пяти дней с момента выпуска журнала.

3. **Уверенность.** Принимается только одно возможное ключевое слово с одного персонажа. Если вы отправили сначала одно, потом передумали, и отослали другое, будет учитываться первое. Будьте уверены в своих ответах.

4. **Сроки.** Конкурс состоит из двух частей. Первая – само слово. Его следует отправить в течение пяти дней с момента выпуска журнала. Вторая часть конкурса – требуется связать слово с игровой тематикой. Тот, чья ассоциация будет наиболее оригинальной, адекватной и неординарной, будет считаться победителем. Ассоциацию со словом следует выслать в течение семи дней после объявления победителя, приславшего контрольное слово.

5. Награда.

- Приславший контрольное слово получит денежный приз.

Количество призовых мест: 1.

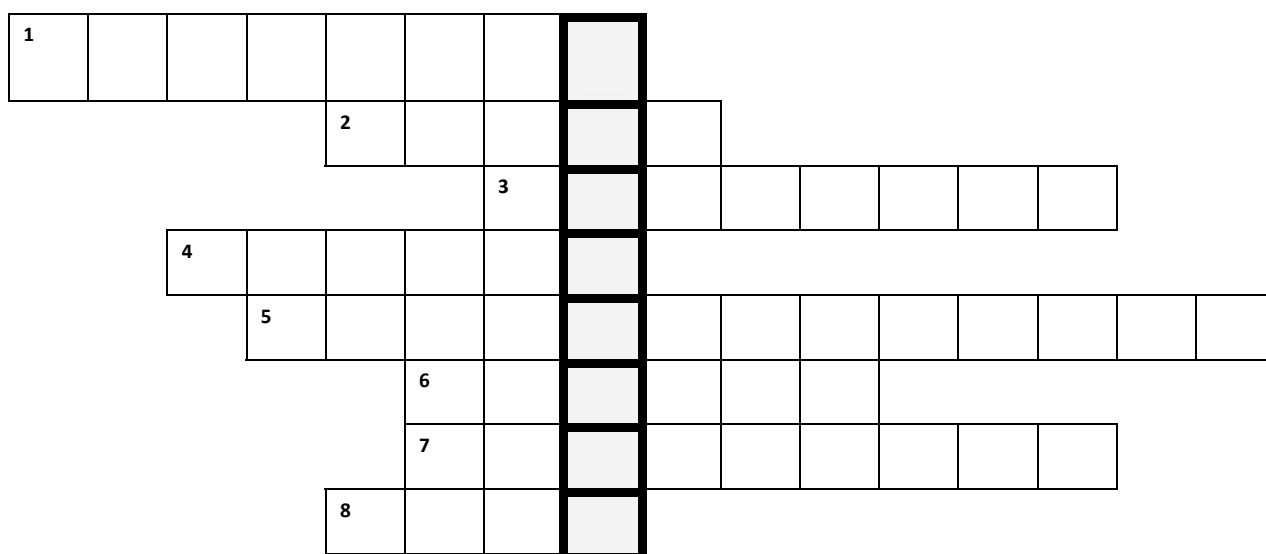
- Игроки, выславшие самые интересные ассоциации контрольного слова на тему Аквиллиона (в любой форме изложить привязку слова с нашим игровым миром), так же получают денежные призы.

Количество призовых мест: 3.

- Оглашение результатов конкурса и вручение наград победителям, будет проведено с выпуском следующего номера журнала.

Желаем удачи!

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.



Первое слово:

Встречаются как-то четыре приятеля. У всех карманы трещат по швам от количества вложенных в них денег. И все четверо собираются в таверну.

Звали наших богачей Линнирот, Ритаклис, Длонирав, Джиганир.

Первым делом выложили все деньги на общий стол, в тихом углу таверны. Смеясь и перешучиваясь, заказали шикарнейший ужин, выпивку- словом, полное меню. Приятели давно не виделись, и каждый рассказывал о своих достижениях.

И тут произошло сразу несколько вещей.

В таверну ворвались шестнадцать человек, размахивающие оружием. Надо заметить, что кроме четырех друзей в трактире никого не было.

Ритаклис, который немного был сведущ в магии, взмахнул рукой, разом погасив свет во всей таверне. Раздался грохот, визг и треск...

Всех грабителей поймали, благодаря стараниям Длонирава, создавшего астральным путем огромную клетку. Но стражники напрямую заявили, что никто из грабителей при себе не имел той огромной суммы, что была выложена на стол. Подозрение пало на друзей. Одного из них. Вот их показания.

Длонирав: Сижу на стуле, как раз распространяюсь о том, какие у меня дети уже выросли, как вдруг ворвались эти бандиты! Я, после того, как Ритаклис, молодец, погасил свет, тут же бросился к окну, где видел лунные отблески и, тяжело дыша, создал клетку над таверной. Конечно, предварительно дождавшись своих друзей.

Джиганир: Я слушал Длонирава и параллельно закусывал жареным фазаном. Так ворвались разбойники - и на нас! Я тут же вскочил, как свет внезапно погас. Пришлось двигаться наощупь, поминутно натываясь на предметы. Наконец, вышел через дверь- оказывается, я сделал крюк вокруг грабителей. Так тут же таверну заволкло оранжевой завесой.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Ритаклис: Мне не в диковинку подобные происшествия- на своей родине частенько на дороге встретишь разбойников. Но там было числовое преимущество, так что мне пришлось путь к отступлению организовывать, причем быстро. Дождь хлестал как из ведра, когда я выбежал на улицу. Через окно. Головой вперед. И вот, новенькая мантия в грязи.

Линнирот: На самом деле все мы задержались там, перед тем как выбежать. Было трудно сориентироваться в темноте. Первой моей мыслью были деньги - в конце концов, на дороге монеты не валяются. Я думал было собрать, но пальцы натыкались лишь на еду, а когда, наконец, коснулся монет, кто-то грубо меня отпихнул. Затем я едва не попал под мечи какого-то разбойника, который, право, как кошка в темноте видел. Я тут уже подумал, что жизнь за деньги не купишь и выбежал. Из-за густых облаков была непроглядная темень. И тут же таверна оказалась в клетке.

ВОПРОС: Кто украл деньги?

Второе слово:

Предложили как-то раз в таверне азартному игроку сыграть в угадайку. Суть конкурса проста, как топор - угадать, где находится синий шарик после раскрутки трех стаканов. Однако, хитрющий тип, предложивший игру, предупредил молодого игрока, что существует подвох. Одет был тип в длинную шелковую мантию без карманов.

Игрок осмотрел все стаканы, стол, заглянул даже под оный - вроде все чисто. И тут же заложил свой меч, на который копил два месяца против всего банка сомнительного крупье.

После раскрутки игрок просто отказался выбрать стакан.

-Но почему?... – крупье был совершенно сбит с толку.

-Да потому, что там нет шарика. Ни в одном.

ВОПРОС: Назовите единственно возможное место, в которое можно было закинуть шарик во время раскрутки стаканов.

Третье слово:

В июне 324 года Новой Эры в Олаонду прибыл великий политический деятель с целью привести порт в порядок а так же купить бригантину - для его возможностей сумма, потраченная на корабль, совершенное ничто.

В порту его встретил тролль с угрюмым лицом, которое, впрочем, растянулось в улыбке, увидев того, кто пожаловал к нему за кораблем.

-Здравствуйте. С чем пожаловали в наш скромный порт?

- С определенной целью. Я слышал, между Мокрыми холмами и Аль-Сехметом действует очень могущественная группа, специализирующаяся на грабеже и разбое. Мою процессию они ни за что не пропустят, а порталы в городах ещё только строятся.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Я думаю приобрести у вас одну бригантину... Мне нужна максимальная скрытность.

-Прошу вас.

Троль повел одного великого политического деятеля к пристани, где со скрипом качались четыре судна. Взгляд клиента безразлично скользнул по одномачтовому «Пилигриму», благосклонно осмотрел корабль с тремя мачтами и целыми, явно новыми, парусами. Этот корабль назывался «Мчащийся».

Третий корабль выглядел грязным и давно не чищенным. Однако политдеятель не был привередлив, поднялся на борт и чуть не споткнулся о засаленные канаты, на которых и держались две мачты с рванными парусами.

-Если лечь в дрейф, корабль разовьет, какую скорость? - спросил клиент.

-По правде говоря, небольшую. «Стальной» отобрали у шайки пиратов - не без потерь. Так что его ещё починить не успели.

-А этот, четвертый, одномачтовый? Я вижу на борту надпись «Разбитый».

Троль засмеялся:

-Вот только не судите о корабле по названию. Очень неплохая лодка, Хоть и смахивает на шлюпку. Но если вы хотите обороноспособности, настоятельно советую «Мчащийся».

ВОПРОС: Какой корабль приобрел политический деятель?

Четвёртое слово:

На перепутье встретились три друга, больших любителей денег. Но были чересчур жалостливы, чтобы нападать на беззащитных прохожих на дороге, добывая легкие деньги. Именно поэтому, обратившись в Равенхолдскую школу, выучились собирать с монстров ценные предметы. Но здесь неразлучная троица распалась - один из приятелей считал, что Охотник будет самым денежным. Другой, изучавший книги о Демонологии, обронил, что дороже сверхпрочных рогов миносов нет ничего. Ну а третий категорически заявил, что лишь Инквизиторство поможет ему выбиться в первые люди в Иллениуме.

Долго, очень долго развивали свои умения три приятеля. И вот, собравшись вместе, решили устроить соревнование - на какую сумму соберет каждый из них различных компонентов.

Охотник, которого, кстати, звали Мидлор, на место встречи принес огромный мешок, набитым чем-то бряцающим. Эретон, Демонолог, лишь усмехнулся - он наслышан о метательных кинжалах лесных девушек-дриад, но решил похвастаться сам. С ужасающей демонстративностью он вынул около двадцати штук больших широких костей и каких-то красных камней. Гитгор, с пеной у рта доказывавший, что Инквизиция- самое прибыльное дело в мире, плелся грустно, понутив голову с нахлобученной на неё серой тиарой.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

Он принес лишь три каких-то омерзительно выглядящих серых предмета.

-Я охотился на Личей. И сумел неповрежденными достать лишь три мозга. Ну и ещё это, - сказал Гитгор, указывая наверх.

-Я - на дриад. И сумел достать двадцать четыре кинжала. После переплавки будут как новенькие, - молвил Мидлор.

-Я добыл высокопрочные кости полубыка и около пяти огненных сердец, - проинформировал товарищей Эретон.

ВОПРОС: Кто победил?

Пятое слово:

Предложили как-то раз молодому магу выбрать один из трех свитков, содержащих абсолютно разные заклятия. Однако тот, кто предложил с улыбкой на лице сказал:

-В одном из свитков - боевое заклятие. В одном - проклятье. В одном - благословение.

У тебя есть три вопроса, которые ты мне можешь задать - кроме, разумеется, ответов, что в каждом свитке.

Молодой маг повертел в руках первый свиток. Ничем не примечательный пергамент, обвязанный бечевкой.

Второй свиток был вообще замызганным до предела, а веревочка обвисла неряшливой засаленной тряпкой.

Третий же выглядел чистым, с иголки, на пергаменте свежая печатка с буквой «К».

-Второй свиток поможет мне выиграть в неравном бою?

-Если ты прочитаешь содержащееся в нем заклинание - вполне вероятно. Но спешу заметить, что каждое заклинание поможет в бою в той или иной мере.

-Третий свиток ты купил у ведьмы?

-Ведьма - не единственная торговка свитками. Но этот свиток я получил по весьма привлекательной цене. Бесплатно. И прямо на месте.

-То есть ограбил кого-то?

-За кого ты меня принимаешь? К слову, это был третий вопрос. Что выбираешь?

Маг выбрал второй свиток, в котором содержалось заклинание «Огненный удар». Торговец с улыбкой развернул первый, в котором магические формулы напоминали пиктограмму. Без сомнений, проклятье.

ВОПРОС: Напишите название заклинания, содержащегося в третьем свитке.

Шестое слово:

Гонец должен был из Иллениума доставить срочное послание в Глориард. Дело не терпело отлагательств, поэтому посыльный решил отправиться не пешим ходом.

В конюшне его радушно встретил хозяин, а услышав о просьбе, посерьезнел и провел гонца в отдаленные конюшни, где было три ангара.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

-Здесь находятся три лошади. Можете по очереди посмотреть их, но предупреждаю, что вернуть обратно их надо в самое ближайшее время. Хозяева придут за ними завтра.

Гонец с опаской открыл дверь в первый ангар. С металлическим лязгом дверь открылась до конца.

Во втором ангаре посыльный задержался чуть дольше.

-Великолепная лошадь. Как её кличка?

-Сапфир.

-Поистине Сапфир.

Дверь дернулась на деревянных петлях и закрылась на затворник.

В третьем ангаре гонец не продержался и минуты. Выбежав, он в бешенстве захлопнул деревянную дверцу:

-Он меня лягнул! Причем очень сильно!

-Ха-ха, он это любит, Лягань наш. Только вот лучше выдержать сотню таких ударов копытом, чем встретиться взглядом с глазами цвета заката хозяина лошади из первой конюшни. Однако, вы берете кого?

-Сапфир.

ВОПРОС: Кличка лошади в первом ангаре?

Седьмое слово:

Две темные фигуры, крадучись, шли от западной стороны города вдоль стены, держа в руках по погашенному факелу. Капюшоны скрывали их лицо, но время было позднее и было вполне вероятным споткнуться обо что-то и расшибиться. Но лучше уж это, чем идти на виду у всех стражников с зажженными факелами.

-Почему мы просто не можем пройти через ворота?- спросил тот, кто шел сзади.

-Потому что в городе сейчас столько охраны, что создается впечатление что здесь одна большая казарма, а штатские прислуживают поварами и уборщиками. Тебе придется выждать момент.

-Ещё раз спасибо.

Тот, кто шел первым замахал руками – ничего, мол.

Они притаились у колонны около ворот. Первая фигура, осторожно выглянув, заметила шагах в семи повозку - сейчас откроют врата.

-Как только стражники побегут в ту сторону, немедля беги через ворота!- шикнул проводник своему спутнику, торопливо пожав руку и устремившись за ближайший дом.

Раздался треск, затем женский крик. Стражники, забыв о воротах, тут же устремились к месту шума, не заметив тень, шмыгнувшую на дорогу Иллениум - Равенхолд.

-Какого черта?..

Стражник держал за шиворот вампира.

Конкурс «Эрудит». Кроссворд номера.

-Так-так-так... и что ты тут делаешь в такой поздний час? Пугаешь жителей?

-Никак нет, господин. Мне показалось, будто из коллекторов кто-то лезет. Я испугался и стал ломиться в первую же дверь.

Страж нахмурился, затем кивнул и пошел к воротам. Вампир, тихо насвистывая, устремился в сторону Ратуши, старательно пряча руку, которая после рукопожатия светилась мягким салатовым светом.

ВОПРОС: Кто сбежал из города?

Восьмое слово:

-...охота удачна, говоришь? И где результат?

-Да здесь. - пробормотал мощного вида орк в красных доспехах, неспешно отвечая на вопросы своего протеже, орка чуть помельче. При этом он похлопал по нагрудному карману под доспехом, где явно что-то топорщилось. – Только осторожней приходится быть, скляночка-то хрупкая.

-Понимаю, Эридан...

Они не заметили, как в кустах притаился лучник. Он спокойно перелистывал большую отрывную книжечку, в которой были записаны имена. Найдя имя с пометкой «Эридан», он сосредоточенно провел пальцем в правую сторону блокнота, где были выведены цифры.

-Тысяча восемьдесят?- неслышно бормотнул он, попутно доставая стрелу. – Ну, тогда конечно...

Лучник стремительно вылез из своего убежища, держа лук наготове.

-Хэй, Эридан! - окликнул он охотника.

Орк стремительно обернулся, руки сами собой потянулись к рукояткам устрашающих топоров.

-Так-так... Убийца, верно? - взгляд Эридана задержался на вышитой эмблеме Синдиката Висельников на рукаве лучника.

-Держи ответ. - просто ответил лучник, спустив тетиву и тут же убегая.

Стрела, описав дугу, вонзилась точно в середину доспеха. На и без того красные доспехи полилась багровая кровь.

-Учитель!! – завопил спутник Эридана, бросаясь на колени перед поверженным мастером.

-Да чего ты орешь?! Ты что, не знаешь что у меня кровь черная?- Эридан был обозлен, но лучника видно не было.

«Ничего, встретимся ещё на узком мостике»...

ВОПРОС: Чья «кровь» была пролита после неудачного покушения?

Вместо заключения

Вот Вы и добрались до последней странички очередного нашего номера. Искренне надеемся, что Вам было интересно читать этот выпуск. В нём мы постарались учесть большинство пожеланий игроков, которые были высказаны в наш адрес. Как Вы заметили, этот номер заметно потолстел в размере - о качестве статей судить только Вам, но, надеемся, что в них мы смогли достичь своей цели, что кто-то узнал из страниц журнала что-то новое для себя, а кому-то было просто интересно его прочесть.

Благодарим всех наших читателей за их отзывы в наш адрес и их конструктивную критику. Если таковые появляются, значит, мы Вам не безразличны, и нам есть, куда расти. А это выше всех наград!

Также благодарим всех авторов, чьи работы опубликованы в этом номере. Надеюсь, нам удалось преподнести их в новом облике. Особенная благодарность автору «Луна», чей стих опубликован только у нас, в виде новинки. Надеемся, что с каждым выпуском количество таких авторов и их работ будет увеличиваться. Мы всегда рады новым лицам в наших рядах и рады новому сотрудничеству.

Как Вы заметили, параллельно с подготовкой журнала к выпуску, был изменен дизайн нашего сайта, на котором можно принимать участие в голосовании за рубрики журнала, обсуждать/скачивать прошлые и будущие выпуски или просто пофлудить. Пишите свои идеи по усовершенствованию журнала - то, что Вам было бы интересно прочитать или узнать. К следующему выпуску мы постараемся немножко модернизироваться и сделать шаг вперёд, чтобы желающие могли читать онлайн версию журнала на нашем сайте...

Пользуясь возможностью, спешим объявить, что в ред. коллегии журнала появилась свободная вакансия – художник. Если у Вас есть соответствующий дар или умения, и Вы желаете попасть в наш дружный небольшой коллектив – посетите форум нашего сайта, либо просто свяжитесь с кем-то из нас.

Напоследок хотим Вам искренне пожелать здоровья, удачи, терпения и везенья. Встретимся на страницах следующего нашего выпуска! Надеемся, что он будет не менее интересным и увлекательным, а судя по сообщениях форума, в следующем месяце нас ждет множество интересных событий и нововведений, о чём мы обязательно расскажем.

С уважением, коллектив журнала.

Над выпуском работали:

moonknight, Timmi, Дыхание жизни, Доннерджек.