

В номере:

СОБЫТИЯ	
- И <mark>тоги</mark> Мая.	$Cmp. \ 3 - 5$
<u>ИНТЕРВЬЮ</u>	
- «Мисс Краса Новой Эры 2011».	Cmp. 6 - 10
- Интервью со Switc <mark>h. Р</mark> аспад Плохишей.	Cmp. 11 – 14
- Интервью с ПАПИК. Пя <mark>тилетие</mark> клана БТ.	Cmp. 15 – 16
- Трехлетие клана Корсары. Инт <mark>ервью</mark> с	
руководством клана.	Cmp. 17 - 22
- Интервью с DarkCl <mark>ow. Чего ожидать этим</mark>	
летом?	Cmp. 23 - 25
ОПРОСЫ, РАСЛЕДОВАНИЯ	
- Армагеддон в Аквиллионе.	Cmp. 26 – 29
- Мини опрос по классам.	Cmp. 30 - 32
- Чем живет сервер Одноклассников?	Cmp. 33 - 41
РУБРИКА "ЭРУДИТ"	
- Итоги апрельского конкурса «Эрудит».	Cmp. 42 – 44
СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ	
- Вместо заключения.	<i>Cmp. 45</i>
НАШЕ ТВОРЧЕСТВО (приложение к номеру)	
- Мечты и фантазии: «Будущие новые расы и	
классы».	<i>Cmp.</i> 2 – 30
- Рассказ «Хроники Армагеддона».	Cmp. 31 - 36

Итоги Мая

Один за другим пролетают последние деньки мая, а с ними и весенняя пора уступает место лету. Для игроков Новой Эры весна принесла множество перемен, сюрпризов и просто приятных моментов в игре.

Подробнее со всеми произошедшими весной событиями Вы можете ознакомиться в предыдущих выпусках журнала, а мы остановимся подробнее на итогах этого месяца.

Сразу с первых дней мая стартовал конкурс "Краса Новой Эры 2011". Из-за кротчайших сроков регистрации успели поучаствовать только девять участниц. По итогам двух туров голосования победительницами стали:

1-е место: Леди Татуин

2-е место: SooolniШko

3-е место: Быюти.

Все девушки были просто очаровательны, от всей редакции журнала поздравляем всех участниц и победительниц этого конкурса, желаем удачи и побед в будущих конкурсах.

Нам удалось пообщаться с победительницами конкурса. Что эти прекрасные дамы думают о данном мероприятии – читайте в статье «Мисс Краса Новой Эры 2011».

Второго мая был поставлен новый рекорд по урону игроком десант. Всего игроки на протяжении 7 часов наращивали героизм своему блоку ради одного сногсшибательного удара (~2 миллиарда):

десант нанес УДАЧНЫЙ удар левой рукой в правую руку ДЖОНч на 1954775466.

Данный рекорд более чем в 10 раз больше всех предыдущих.

Очередное обновление игры произошло **6 мая**. Администрация сделала некоторые редкие заклинания более доступными для игроков, а именно — цена «Темной проповеди» была снижена до 100 золота, а «Лесного мерцания» до 50.

Кроме этого, был убран статус наград со щупалец матриарха и патриарха иллитидов, что сделало возможным их продажу. Скорее всего, этот редкий вид дропа будет использован в будущих рецептах крафтовых вещей на высокие уровни.



Но игроков ждал и неприятный подарок – серьезные изменения затронули бойню: теперь количество команд, необходимое для бойни увеличилось до четырех, как и

Итоги Мая

количество игроков в каждой команде. Такие изменения привели к отсутствию бойни на протяжении двух недель (из-за нехватки желающих поучаствовать игроков). На протяжении всего этого времени тема боень активно обсуждалась на форуме, было высказано множество хороших предложений, к некоторым из которых администрация все же прислушалась.

Новая порция обновлений ждала игроков **19** мая. Было добавлено 12 новых квестов и еще несколько незначительных улучшений КУ. В арсеналы была добавлена новая порция госс/рар



вещей для 11-16 уровней, а так же три новые руны телепортации в локации бойни, которые уже давно просили игроки для популяризации бойни.

По просьбам игроков максимальное количество игроков в командах было снова уменьшено до 3. Даже более того, возможно именно с 19 мая стало возможным создавать на бойне команды по 1 человеку, но это изменение было замечено только 27 числа – пару дней назад. Чтобы узнать, помогли ли такие изменения популяризовать бойню, мы отправились на огненное озеро узнать обстановку. И вот что удалось разузнать: в зависимости от количества пришедших игроков, все участники делятся на 4-5 команд. За последнии дни на вечерни бойни 14-16 собирались от 8 до 12 игроков, и с каждым днем количество желающих все увеличивается. Я тоже решил поучаствовать в боях, и сприхватив с собой полу-госс вара 14 уровня отправился на озеро. Несмотря на малый уровень и рейт нашего физа, пару раз нам удалось занять призовые 2 и 3 места. Но самая большая награда — удовольствие, полученное в боях с равным и превосходящим противником.

Дорогие игроки, не бойтесь прийти и попробовать себя на бойне. Даже если у вас нет команды, вы найдете ее здесь. Сейчас действует внегласное правило: проигравшие игроки получают по грибу от победителей, так что без награды вы не останетесь в любом случае. С удовольствием будем ждать новых участников.

Этот день, **19 мая**, запомнился игроками не только из-за нововведений. После перезагрузки сервера некоторые монстры поменяли модель поведения, а когда игроки обнаружили «странности» в поведении монстров, администраторов уже не было в игре. Представьте себе мистических дрейков, которые вместо произнесения заклинаний стали грациозно подлетать к своим противникам и бить их физ атакой. Данное явление затронуло всех колдующих монстров: анхеги, личи, мистические дрейки, лесные духи

Итоги Мая

и другие обитатели Аквиллиона наотрез отказывались колдовать. Но это далеко не самое странное, что пришлось увидеть игрокам в этот памятный день. Самое удивительное происходило в хаотах: там начали оживать тренировочные столбы. С первых секунд боя эти деревяшки, оживленные неизвестной магией, начинали уверенно нестись к кастерам одной из команд, тем самым подтягивая физов второй команды на центр поля. Некоторые игроки утверждают, что иногда столбы начинали «спринтовать» на пол поля, а возданные столбы отбегали от стоящих рядом игроков. Было ли это проявления высшего интеллекта, или за всеми этими явлениями стоит темная магия, влияние которой все сильнее распространяется на наш мир, мы не знаем. Но игроки сходятся на одном мнении – такие моменты вносят разнообразие в игровой процесс, делают игру интересной и непредсказуемой.

Еще одно интересное мероприятия этого месяца – устроенные администрацией автоматические клановые турниры. И хотя сейчас в них участвуют минимум команд, со временем это может измениться – ведь с каждым таким турниром правятся ошибки и недочеты организации боев. А разные форматы проведения (с и без артов/заклинаний) должны дать возможность поучаствовать не только артовым игрокам.

Не обошлось в этом месяце без игровых мошенников. Из-за использования ими «ускорителя анимации», целых 5 дней (с **26 по 30 мая**) отсутствовала возможность снимать усталость на духах бодрости. В результате всего этого в ВМ началось массовое истребление всех проходящих команд, чтобы снять усталость, перестало десйствовать внегласное правило «не нападать на одну и ту же команду более трёх раз». На форуме горяче развернулось обсуждение этих действий администрации и поиск альтернативы.

На протяжении всего месяца активно обсуждалась, а в итоге был изменен алгоритм усталости. Так, с **31 мая**, на точках с большим количеством монстров часть из них будет встречаться чаще при усталости, большей чем 25%.

Ну и напоследок, за несколько дней до конца месяца нам удалось взять интервью у одного из администраторов игры — DarkClow. Он поведал нам много интересного о ближайших нововведениях, и даже открыл пару тайн касающихся нового босса, который уже давно стоит в плане нововведений.

Вопреки всяческим прогнозам о вымирании онлайна и сворачивании сервера, наша игра продолжает уверенно развиваться, становясь еще более интересной. Что ждет нас дальше? Обо всем этом мы узнаем уже летом.

Джека вернули срочной телеграммой, в которой было написано, что ему следует срочно вернуться в город. Намечался конкурс от Хранителей, событие весьма редкое и важное, которое, журналисту упустить никоим образом нельзя.

Едва прошедший городские ворота, запыхавшийся и падающий с ног журналист отметил две вещи: отсутствие людей на улицах и второе – жуткий шум на городской площади, который, собственно, и создавали покинувшие улицы горожане.

Размахивая жетоном журналиста, толкаясь локтями и уклоняясь от пинков, Джек пробрался к центру площади, где уже начался конкурс. Светловолосый гном, с огромной бородой – один из Хранителей – заканчивал описание правил конкурса. Как выяснилось, все было очень просто:

«На помост выйдут представительницы прекрасного пола, — вещал бородатый, — повертятся туда-сюда, о себе пару слов скажут. Вы же, зрители, одарите орхидеями тудаму, которая вашему сердцу наимилейшей будет».

Сложно описать словами тот фурор, который произвели местные красавицы на публику. Что и говорить, орхидеями не просто одарили — засыпали. В разгаре конкурса, когда все жители щедро осыпали, дам цветками и комплементами, нашлись и те, кто попытались оскорбить. Джек услышал пошлые выкрики из толпы и с радостно улыбнулся, когда подвыпившего наглеца, кричавшего возле таверны во всё горло, увели стражи правопорядка. Похоже, за своё освобождение, ему придется выплатить немалый залог, как минимум 100 золотых. Но не будем говорить о плохом, — вернемся к нашим конкурсанткам.

«Итак – *прервал шум гном*, – подведем итоги. Во второй тур проходят пять участниц. Это ваше решение, господа. Теперь же, та, которая запала вам в душу, должна быть осыпана красными орхидеями! Так мы определим победительницу».

И вновь в небо взмыли сотни цветков, дабы осыпать прекрасных девушек. Пожалуй, только Хранителям и под силу сосчитать их количество! Когда же каждая из девушек получила столько орхидей, сколько могли и хотели подарить голосующие, на помост вновь вышел бородач.

«Победительница и наикрасивейшая дама Аквиллиона — **Леди Татуин**! Ваше решение, господа. Встречайте нашу красавицу!»

После объявления итогов поднялся огромный шум из поздравительных возгласов. Джек понял, что ближайшие несколько часов к победительнице не прорваться и посему принялся опрашивать всех участниц конкурса. Признаться, это было весьма непростое задание. Все дамы были окружены немалым количеством поклонников, но, все же, к нескольким он прорвался. И вот сведения, которые получил журналист.

Первой опрашиваемой стала **Бьюти**, занявшая почетное третье место.

- Привет. Найдется пару минут, чтобы ответить на несколько вопросов от журнала "Вестник Аквиллиона"? Но начала хотелось бы поздравить с третьим местом
 - Спасибо, а вот на вопросы обязательно отвечать?
 - Желательно. Их будет не много 2-3.
- Ну, тогда давай вместе ответы придумывать. Ты ведь сам понимаешь, что конкурс испорчен. Лично я за SooolniШко болела.
- Какие впечатления на тебя произвел сам конкурс? Осталось ли желания, после "какашкобросания" участвовать в будущем в конкурсах такого типа?
- Я не буду отвечать на эти вопросы. Напиши, что очень все понравилось, участвовать больше не буду.
- Искренне жаль, но что поделаешь. Желаю удачи и в игре и в жизни, а также таить в душе надежду, что и в этом игровом мире когда-то восторжествует справедливость.
- Тююю.... В этой игре никогда не было справедливости, а в конкурсе уговорили девчонки с клана и альянса участвовать, все вместе, а они блин заявки не успели подать.
 - Почти что подставили?
 - Я с ними ругалась.
- Сильно не стоит, не все в этой игре увязли в грязи и какашках, и этой части игроков, было приятно лицезреть на участниц, нашей редколлегии в том же числе. Улачи!

Несколько побродив по площади, Джеку удалось пробраться еще к одной из участниц – **SooolniШko**, занявшей второе место.

- Поздравляю со вторым местом в конкурсе. Позволь задать парочку вопросов для журнала "Вестник Аквиллиона"
 - Спасибо большое. Конечно, слушаю.

- Какие впечатления на тебя произвел сам конкурс? Осталось ли желания, после "какашкобросания" участвовать в будущем в конкурсах такого типа?
- Скорее позитивные. Такие глупости, как "какашкобросание" старалась не замечать. Касательно будущих конкурсов не задумывалась. Думаю, что все и так всё прекрасно понимают. Это дело каждого отдельного игрока, отдавшего голос за ту или иную... а был ли он от души, на его совести.
- Спасибо за уделенное время, было приятно поболтать. А от редакции желаю удачи, как в жизни, так и в игре.
 - Спасибо большое. Жду новый выпуск. Удачи.

Сколько Джек не старался уловить хоть кого-то еще — все оказалось напрасным и он, выждав пока стихнет накал страстей, отправился искать победительницу и преуспел в этом деле. Вот, что ему смогла поведать прекрасная дама.

- Здравствуй! От себя и от всех членов редакции журнала поздравляю с заслуженной победой! Найдешь несколько минут для интервью?
 - Да, конечно! Добрый вечер!
- Начнем с истоков, так сказать. Как давно играешь в игру Н.Э.? Как пришла в проект?
 - Играю год почти, муж привлек.
 - "Паучоныш", верно?
 - Именно.
- Если несколько отойти от темы, меня тоже привлекли "люди извне" и это несколько повлияло на наши отношения. А как у Вас, игра крепко внедрилась в жизнь или занимает место вечернего семейного увлечения?
 - Понятие "крепко" что собой подразумевает?
- Если несколько перефразировать: игра ненавязчивое увлечение или уже внедрилась в жизнь, меняет график досуга, съедает множество времени?
 - Внедрилась!
 - Если не секрет, покупка артефактов совместное решение?

- Совместное решение, дабы меньше зависеть от игровых моментов, быть более независимыми и индивидуальными, непохожими ни на кого.
- Разумно. Закон ведь простой в on-line играх: или время, или деньги. Теперь немножко про игру. Судя по статистике, в НЭ небольшой процент представительниц прекрасного пола. Каково играть в "мужскую игру", резонанс не возникает?
- Возникает, если только положительный. Хотя, данный конкурс несколько расстроил именно отдельными представителями мужского пола.
- Вот мы и подобрались к конкурсу. Как стало известно со слухов, голосование проходило не совсем в правовом поле, как Вы сами расцениваете результаты голосования и что вообще можете сказать по этому поводу? На форуме было много криков, что "голосование цветочками" легко фальсифицировалось, и было не совсем объективным. В основном, безосновательных. Ведь, так встречают все конкурсы.
- Если говорить про правовое поле, начнем с того, что администрация допустила на конкурс фотографии участниц, несоответствующие заявленным правилам.
 - Верно подмечено. Что еще у Вас вызвало негативные впечатления?
- Второе. Количество туров не было заявлено изначально. 9 участниц это не так много, чтобы проводить повторное голосование, тем более при таком накале страстей. Третье. Конкурс был бы более справедлив, если бы изначально не упоминались ни никнэймы персонажей, ни кланы и статистика голосования была бы видна всем по каждой участнице. А что касается сплетен, и россказней про подкуп, то лишь воспаленная фантазия альтернативно-одаренных игроков, которым, по всей видимости, никто не предложил за их голос денег, чего они так хотели.
- "Если туп, как дерево, родишься баобабом. И будешь баобабом тысячу лет, пока помрешь". Не будем обращать внимание на уникумов проекта. Какое у Вас осталось впечатление от конкурса в целом?
 - Откровенно сказать гадостное.
- Отлично Вас понимаю. Как насчет приза, это компенсировало Ваш моральный ущерб или "осадок в душе" остался и участие в аналогичных конкурсах (если таковые будут) принимать не будете?

- Насчет участия смотря какой конкурс и, какие правила. А приз? Лучший приз именно голоса, добрые слова игроков и то, что составила достойную конкуренцию молодым представительницам.
- Приятно, что хоть что-то было позитивное для Вас. Спасибо, что уделили время.

Воспользовавшись моментом, мы сделали несколько фоток с победительницей для нашей статьи и обложки журнала. Закончив с интервью и фотографиями, оба его участника отметили, что луна на небе заняла свое место, а звезды — украсили небесный полог. Джек еще раз пожелал удачи прекрасной даме и, проведя взглядом ее и мужа, отправился бродить под ночным небом.

На фото справа: Леди Татуин со своим четырехлетним сыном Валентином.



От лица редакции, благодарим администрацию за конкурс, а участниц — за смелость и выдержку! Было приятно лицезреть их фото и голосовать за этих прелестных мисс.

Был теплый майский день. Один из тех дней, когда даже птицам лень махать крыльями, и они апатично сидят на ветках, дожидаясь, когда же спадет столь непривычная жара. Ведь еще совсем недавно ветер приносил не долгожданную прохладу, а продувал ледяным дыханием. Небо было укутано одеялом из облаков, а солнце казалось далеким.

Однако, не смотря на теплую погоду и отличные условия для боя, на арене мерялись силами лишь десяток бойцов, да и те – новички.

Он был одним из немногих наблюдателей за боями. Впрочем, это даже наблюдением назвать нельзя. Седовласый эльф лишь изредка поглядывал на арену, ехидно усмехался и продолжал сочинять сложный и грустный мотив на своей арфе. Сам он давно потерял интерес к боям, куда забавнее было наблюдать за молодыми бойцами, вспоминая себя в их облике. Неопытного, юного...

Из блаженного состояния полудремы его вывел знакомый голос.

- Эй, Джек?
- А кто спрашивает?
- Ты бы хоть голову повернул, лентяй старый.

«Хм.. Насмешливый тон, игривые нотки в произношении слов, но, при всем дружелюбии, в голосе слышна власть. Это просто», - подумал Джек.

- Сви-и-и-ич!

И он не ошибся.

Рядом сидел воин в сияющих доспехах, с двумя огромными топорами за спиной и дружелюбно улыбался.

- Здарова, прохвост старый. Правду говорят, что ты журнальчик новый выпускаешь?
- Врут, врут. Журналист я там.
- Тоже сойдет. Ты как, за политической ситуацией следишь?
- Не особо, но то, что ты уже не в Плохишах я заметил, если мы об этом.
- Именно. Перемены грядут великие. Я тут подумал, что народу знать надо и могу дать интервью, если хочешь.

- Ишь, альтруист. Саркастичное замечание Джек отпустил, уже держа огромный блокнот и перо в руках,- Начнем с того, чем ты меня круто зацепил: что с ББ, почему широкая общественность наблюдает утечку кадров?
- Политика. Все дело именно в ней. А так же в человеческих эмоциях и личностных отношениях, которые управляют мирами по обе стороны монитора. Плохиши, он же BadBoys (ББ), он же V.I.P., он же УБОП, и так далее довольно старый клан. И первый раз за все время его существования происходит подобная утечка по подобным причинам.

А что насчет тебя, тоже "эмоции и отношения" или катализатор, который подтолкнул покинуть, подробнее опишешь?

Я в ББ с 2006 года, тобишь, практически с самого начала его основания и собственно моей игры и уже приходилось сталкиваться с политикой, которая способна нарушить определенные устои в клане. Для меня, – а так же других людей, которые покинули ББ, это скорее катализатор всем-тем накопленным факторам, которые возникли за 2 года после смены руководства в клане (Террора -> Вольдемару)

А что же Вова (он же Вольдемар), предпринимает некие меры или машет рукой, мол "ну и топайте"?

Собственно и причина то в нём. Нет-нет, не как в человеке, никто из ББ к нему никаких претензий, по-большему счету, не имеет. А как к главе, который принимает решения кланового уровня, руководствуясь при этом субъективной точкой зрения и личными взглядами (про что я уже упоминал).

И что же творится с Владимиром?

Собственно, все началось именно с политической ситуации. Около двух недель назад, был разорван альянс ХЭР+ББ, который, к слову просуществовал 4 месяца довольно успешно (без особых конфликтных ситуаций).

Что подтолкнуло к разрыву?

Нельзя сказать, что это был резкий необдуманный разрыв, спровоцированный тем-то и тем-то. При подписании такого альянса был договор - что подобное соглашение временное и существует лишь для балансировки сил. Сейчас же (тобишь 2 недели назад) баланс сил изменился. 2 силы ХЭР+ББ и ОТ-аль явно не равны были по количеству артовиков и возможностям. И Советом клана ББ (а так же кланом БК) было принято решение отказаться от альянса с кланом ХЭР для создания новой - третьей силы.

ББ+БК+ОНД+Империя. Стоит заметить, что про Империю речь на клановом Совете речь не велась, так как планов брать её в альянс - не было. Но ОНД с Империей неразлучны и нам был поставлен "ультиматум", - или в альянсе будет и Империя, или ОНД не согласны присоединиться. Мы согласились. На тот момент фактическое решение принимал Тузик (ему были делегированы полномочия главы и Совета клана). Я также принимал участие в переговорах, хотя, по сути, официально не состою в Совете клана. Итог - новый альянс = Плохиши, БК, ОНД, Империя. Довольно адекватной реакцией был шаг клана ХЭР - взять в альянс Wild West, которые были нами не взяты в альянс.

Чем только черт не шутит. Так что же, именно это и не понравилось старикам ББ?

Перед тем, как ответить – что же не понравилось, нужно еще упомянуть об одном факте.

На майских праздниках была сходка нашего альянса в Москве, о которой писалось на форуме. В частности на нее приехали люди из других городов и Украины (Октябрь77 и другие).

И что случилось на сходке?

Вечером после сходки Вольдемар зашел в игру и увидел - что подписан альянс с Империей. Глупо звучит, правда? "Глава зашел, и удивился".

О да. Вова что-то предпринял?

Вспомнив старые обиды, отпаландурил двух членов клана Империи и грозился порвать с ними альянс, мотивируя это тем, что про Империю речь не шла, когда принималось решение и потому они с нами в альянсе не будут. Благо, aranta - человек не поспешных действий, и мне удалось не допустить ответной реакции со стороны Империи.

Экспрессивно как-то поступил. Началось напряжение?

Именно. Это привело к тому, что у ББ возник вопрос - зачем тогда мы подписывали альянс, если глава, дав формальное на это добро - не может закрыть глаза на личную обиду на кого-то из Империи. Дело обостряется тем, что Вольдемар довольно давно "забил" на игру, редко заходит и в ближайшее время возвращаться, по его словам, не собирается. То есть, на практике это выглядит так - неиграющий глава рулит кланом.

Вове решили "выдвинуть черную метку"?

Ему был выдвинут ультиматум. Ну, или предложение, другими словами. 1. Он извиняется перед отпаландуренными имперцами (они в свою очередь извинятся за прошлые обиды), сохраняет целостность альянса, больше не предпринимает таких эмоциональных поступков и так как он не играет - передает главенство играющему человеку (была предложена кандидатура Tuzik-a). Либо вариант 2. - либо те, кто сочтут его действия неправильными - выходят из клана.

Дай угадаю, получился именно второй вариант?

Какая блестящая проницательность : D

Вольдемар, недолго думая, ответил, что ничего менять не собирается, и с Империей будет рвать альянс рано или поздно.

Что с ББ будет?

Был собрано Совет альянса из представителей Империи, ОНД, БК и было принято решение порвать альянс с ББ, а желающих играть - перевести в БК.

Т.е., ББ если и останется как клан, то отыгрывать никакой значительной роли в игре не будет?

Что будет с ББ? Скорее всего, на долгое время он останется мертвым кланом, каким и был VIP после ухода Террора. Возможно, когда-нибудь забившие люди вернутся и что-то захотят сделать. Но это, думаю, будет не скоро и не нам уже об этом переживать.

Прямо эпитафия клану получилась.

Ты прав, из ББ сейчас вышло уже 9 человек. Еще трое подтвердило то, что играть попросту не хотят

Думаю, на этом можем закончить наш диалог.

Прискорбно, что мы наблюдаем распад древнего клана, но, что поделать. Успехов тебе и всем, кто принял решение перейти в БК, рубите неверных, кто бы их роль ни отыгрывал, рубите.

Спасибо, было приятно пообщаться. Успехов.

Воины обменялись дружеским рукопожатием и оба направились по своим делам. Один – свершать новые сенсации и подвиги в мире Аквиллиона, а другой – в канцелярию, оформлять статью.

Интервью с ПАПІК. Пятилетие клана БТ

Разыскивая интерестные факты, для написания очередной статьи, мы узнали о интерестном событии этого месяца, – пятилетия со дня основания клана **Black Tower**. Нашим сотрудника сразу же пришла мысль разузнать и поведать об этом нашим читателям.

Напомним, для справки, что клан **Black Tower существует** уже **c 29 мая 2006 года**. В клане числится 42 игровых персонажа. Глава клана – **ПАПІК** (Магистр 18 уровня). На момент написания статьи клан контролирует ресурс "Прииск Кристаллов Огня".

У кого бы, чем больше разузнать о клане, его истории и планах на будущее? Выбор безоговорочно пал на главу клана... кому, как не ему, лучше всех всё знать о своём клане? Признаюсь, поймать его в онлайне, да еще свободным для проведения интервью, оказалось делом не лёгким. Но мы преждевременно не стали опускать руки, за что наш труд, в конце концов, был увенчан успехом. Хозяина персонажа «ПАПІК» мы застали по-утреннему хмурым, но готовым ответить на наши незатейливые вопросы:

- Доброе утро. Время для вопросов журнала «Вестник Аквиллиона» найдёте?
- Привет. Только если быстро, занят немного.
- Хорошо, буду стараться в темпе. Как ваше имя, а также вкратце о себе?
- Харитон Вова. Заставляю лентяев шевелиться. А именно то подавляющее большинство людей в кланах, что сидят и получают удовольствие от одного значка, а не от других занятных привилегий игры.
- Факт тот, что у вас в этом месяце планируется годовщина клана. Как-то планируете её отмечать?
- Как-то планируем, но, к сожалению, без подарков. Администрация убрала этот игровой момент.
 - Н-да, обидно, не спорю. А ещё как-то планируете отмечать, помимо подарков?
 - Очень празднично навешать по соплям окружающим.
- Hy, это само собой. К слову, по случаю годовщины, не припомнишь какие-либо важные события в клане?
- Ну, как ты понял, клан был основан пять лет назад девушкой с никнеймом Бергитти. АХИЛЕС был её правой рукой и незаменимым помощником во всех вопросах. А после ухода Бергитти он сам подхватил бразды правления и управлял кланом до недавних времен. Характер клана всегда был темным, а идея лупить всех, даже тех, кого не получается. А сам, я глава уже месяца два, примерно.

Интервью с ПАПІК. Пятилетие клана БТ

- В последнее время в игровом процессе было множество изменений, повлияли они как-то на ваш клан, политику, договоренности с другими кланами?
- Да не особенно. Придерживаемся старых правил гопать все, что движется, а если не движется, то гопом делать активней.
 - Наверное, тяжело быть руководителем такого солидного клана?
- По каким параметрам вы определяете солидность? Тяжело задать единственную цель не знакомым в реале людям. И я бы не стал утверждать, что у нас просто суперсолидный состав.
 - Ну а какой? Иметь столько сокланов и не иметь каких-то планов невозможно.
- А планов, как таковых, серьезных и нет, ибо неизвестно, во что игра превратится завтра, многие и так заходят сюда редко, и то так, поболтать. А цель одна сделать игру для себя интересней. Не всегда, конечно, интересно, если игра в одни ворота, но нам не страшно. Правда, чем дальше лес- тем больше дров, почти с каждым обновлением ВМ пустеет и такое занятие, как гоп, отпадает само собой.
- Напоследок: Есть какие-либо пожелания нашим читателям? А если желаете, воспользуйтесь возможностью и поздравьте своих сокланов через наш журнал.
- От всей души, желаю игрокам больше уважения друг к другу, ибо в боях, часто видишь метание какашками. Ну, а сокланам мои поздравления. Держать хвост пистолетом! Ещё повоюем!
- Большое спасибо за потраченное время, желаю вашему клану процветания и боевой мощи!
 - Большое не за что, до свидания.

На этих словах мы расстались с нашим собеседником. Конечно, не все удалось узнать, что хотелось бы, но такой результат нас тоже устраивал.

Редакция присоединяется ко всем поздравлениям прозвучавших в адрес клана Black Tower, а также поздравляет всех его членов с их небольшим юбилеем!



Картина Репина «Ещё не приплыли». Представьте ситуацию - я, такой чуткий и сообразительный варвар решил совершить подвиг. После чьего-то дня рождения, уже не помню чьего, но подвиг.

Со свойственной мне скромностью во всеуслышание заявил:

- Я одержу победу над Левиафаном.

На мгновение в зале таверны, где проходил праздник, воцарилась тишина, затем звон разбитого стакана и всеобщий гогот.

Покинул я торжество обозленным и прямиком отправился (зигзагами, конечно) к голубому пятну портала, что виднелся чуть поодаль - благо, улицы в Иллениуме более, чем понятные.

После телепортации меня мутило, и это самочувствие достойно завершил соленый воздух и запах водорослей.

В темном сознании прогремело:

«Тут где-то была моя лодка».

Ну, это скорее бриг. Не буду рассказывать, как я вышел из гавани, а то получится просто описание «Миллиона терзаний». Но до Левиафана я все-таки добрался.

После очень краткой, невероятно краткой борьбы я, верхом на обломке палубы с философским взглядом наблюдал за тем, как мой любимый бриг идет ко дну, подгоняемый щупальцами.

Так я просидел до утра. Предрассветный туман едва не убил своей холодностью, а тут ещё течение меня понесло куда-то на запад. Если так пойдет дальше, меня унесет черт знает на какие острова, самым лучшим вариантом из которых был остров Раздора.

Перспективы, скажем прямо, не радужные. В тот момент, когда я уже думал перестать бороться с течением и пуститься вплавь, тень легла на мой мини-бриг-барби-сайз. Корабль!

Я с воодушевлением глянул на мачты и мгновенно поник. «Веселый Роджер» откровенно ржал надо мной, развеваясь на ветру.

Хрен редьки не слаще. Впрочем, мне выбирать не приходится.

- Эй! ЭЙ! Человек, пардон, орк за бортом!

Цепляясь за канат, на меня взглянул обладатель симпатичной физии - капитан корабля.

Он с беспокойством цокнул языком, немедленно отдав приказ спустить мне канат.

Корабль был большим - это точно. Команда четко выполняла действия, приказы на которые поступали от выдающегося вперед человека с двумя кинжалами за широким поясом.

- Спасибо, капитан...
- <u>Allex</u>, просто Алекс. Разреши спросить, какого беса ты делаешь один посреди моря так далеко от порта?
 - Я...

Сказать правду? Ещё чего! Засмеёт! Так, я торговец, которого застал Левиафан.

- Я поспорил, что смогу сразить Левиафана, а, как оказалось, я ошибался, против воли ляпнул мой язык. Близстоящие матросы неприлично заржали, пока рык капитана (вот уж чего я не ожидал) не прервал их веселое настроение.
- Добро пожаловать на борт. И да, я вас высажу в ближайшем порту у меня на берегу есть знакомый со вспомогательной бухтой но вы меня не видели.

Он улыбнулся и вынул что-то, похожее на небольшую книжицу. От нечего делать я сел на борт и бездумно уставился на обложку, пока меня не шибануло током.

Алекс читал журнал «Вестник Аквиллиона».

- Интересно?- осторожно спросил я.

Какую-то минуту до капитана доходил вопрос. Он кивнул, и вновь углубился в чтение, но моя следующая фраза заставила подпрыгнуть уже его.

- Я - сотрудник журнала.

На сей раз удивленный свист матросов он не только не прервал, а сам к нему присоединился.

- Обычно я не читаю этих изданий, но...
- Могу я в благодарность взять у тебя небольшое интервью?

Пират так и подпрыгнул от возмущения:

- Я - корсар! Я разбойник, бороздящий моря и нападающий на торговые суда! Я тебя лично попросил не говорить на суше, кто тебя спас! И тут...

Внезапно он кивнул боцману, который со всей возможной для него скоростью прибежал и подхватил штурвал, а сам подсел рядом.

- ...поэтому я с радостью отвечу на твои вопросы.

Кто сказал, что пуля дура? Моя пуля удачи - это просто Эйнштейн, который рассчитал траекторию и прибил два зайца сразу - и спасение и дополнение к номеру.

- Представься, для начала, нашим читателям.
- Я обычный человек, проживающий на постсоветской территории, и имя тоже обычное Алексей.
- На днях было трехлетие клана «Корсары». Поведай немного истории. Кто был создателем?
 - Клан зарождался из начинающих игроков игры НЭ.

В общем, общались как-то несколько начинающих игроков с амбициями и возможностями: 26061981, Магма, Dios, Нетопырь, Евгенос. Ну вот – общались-общались, решили встретиться. Как-никак все с Киева практически. Хотя вру... Только 3 было с Киева, но тесным кругом попили пивка ... и решили топать дальше, по лестнице Н.Э. Дальше создали сайт и пошло и поехало. Голд на основание клана выделил Dios.

- Кто был первый глава?
- Первым главой была барышня, Магма. Одна из костяка общения.
- Когда и кто сменил и по каким причинам, если можно?
- Сменили голосованием, насколько я помню ... А кто этот ник очень сложный, в НЭ он был набором цифр, 26061981, ибо сама глава решил отдать свои права другому.
 - Последующим стал ты или были еще главы?
- После этого, с нового же голосования, главой стал я, хотя желания главенствовать было не много работы много, времени мало. Думаю, что не вспомню, но это было в 2008м году, скорее всего осень 2008.
- Корсары светлый клан. Тяжело держать оборону от большинства тёмных. И каково оно управлять кланом?
 - Светлыми мы стали на первом голосовании корсаров, и до сих пор ими остаёмся. Что

касается сложности - нормально ... Это игра, и у всех есть сложности. Единственная трудность это то, что я сейчас не могу уделять время своему клану ... Зачастую, из-за нововведений. А с другой стороны - работа, семья ... ребёнок ☺. Всё-таки прошёл тот возраст, когда мог ночами и днями висеть в игре и форум править.

- Есть какие-то планы развития клана на будущее, поведай читателям то, что можешь.
- Этот вопрос нужно задавать временному исполняющему обязанности главы клана Кузьмич. (*кивок в сторону боцмана у штурвала*(*Ped*.)) А я регулярно появляюсь в игре, как видишь, в очень позднее время, когда что-то с кем-то решать нет желания и времени, но со временем всё исправится.
 - Ладно, не буду тебя утомлять, т.к. время позднее.

Благодарю за потраченное время и интересный разговор. От редакции желаю клану еще долго процветать на просторах Аквиллиона.

- Спасибо и вам)) успехов, и побольше приятных собеседников ©.

Кэп глянул на полную луну - за разговором мы совсем забыли о времени. По прогнозам штурмана мы будем в Олаонде примерно часа через три. Алекс посоветовал мне провести эти три часа в каюте. Не то, что бы я очень сильно сопротивлялся, мне не терпелось сделать наброски интервью с самим капитаном пиратского корабля.

Сопровождать меня вызвался боцман, так как все матросы уже спустились в трюм, на гамаки. Из черного на вид люка доносился раскатистый храп.

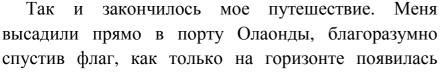
- У вас отличный корабль, завел я светскую беседу. Штурман широко ухмыльнулся и добродушным тоном отметил:
- Именно. Отличный, с большой буквы. За три года плавания ни одной пробоины. В этом, конечно, мало-мальски есть и моя заслуга, он смущенно улыбнулся. Во рту я насчитал три золотые коронки. Штурман ведь я. И я тебе так скажу нет лучшего рулевого, чем Кузьмич.
 - И.О. главы клана! Я потер руки.

Каюта встретила меня тусклым светом шатающегося канделябра (ей - богу, от гильотины меньше угроз исходит) и даже - вот уж чего не ожидал - старой пыльной бутылкой с надписью на орочьем.

Ром! И не просто ром, это ром восточного Единорожьего племени орков, стакан может Секолаха обратно в сон отправить. Ходят слухи, впрочем, что заснул он в первый раз именно от того, что выпил орочьего рома. Я поделился этой догадкой с Кузьмичем, который добродушно расхохотался. В порыве дружелюбия, я предложил продегустировать здешние запасы. Если вы думаете, что боцман наотрез отказался, вы жестоко ошиблись. Мы с удовольствием ополовинили бутылку. Скажу так - старая выдержка - это не хухрымухры. Я понял, что это - тот самый момент, когда можно начинать свои расспросы. Хотя вопросов было не очень много, капитан уже рассказал почти все.

- Представься для читателей нашего журнала, ну и вкратце о себе расскажи (я убедительно просил рассказывать именно вкратце, ибо, что такое Единорожий ром я знал, не понаслышке и опасался крепкого и здорового сна боцмана (Ред.)).
 - Александр, 25 лет, работаю сисадмином.
- Мне стало известно, что вы временно исполняете обязанности главы клана. Можете поведать нам вкратце о своём курсе развития клана, ваши планы на будущее?
- В клане находятся в основном взрослые занятые люди, которые периодически заходят в игру чтобы отдохнуть от реальности, поэтому особых стремлений нету, т.к. достижение каких либо целей в игре требует затраты времени, а выделять его систематически у нас может далеко не каждый, поэтому у нас всё течёт своим чередом. О планах на будущее желаю оставить это в секрете... Придет время, сами всё увидите.
 - На днях было трехлетие клана. Как-то отмечали?
- Перед годовщиной хотели заказать памятный подарок членам клана, но узнали, что эта услуга отменена, пришлось отказаться от этой затеи. В день годовщины лично я был занят, не смог зайти в игру, потому никак не отмечал, а члены клана сами устраивали себе разные конкурсы, викторины и прочее... В общем, как говорится: "отметили тихо в семейном пиратском кругу"
- Ну и напоследок. Чего хочешь пожелать читателям нашего журнала? А также, можешь воспользоваться возможностью, и поздравить клан с прошедшим трехлетием со страниц нашего журнала.
- Игрокам хотелось бы пожелать памяти- не забывать, что игра всегда остается лишь игрой и в реальном мире столько много разного негатива, что не стоит его переносить в игровой мир. Ну, и специально для читателей Вашего журнала пожелание : Читайте, ибо чтение- это знание, а знание- это сила \odot .

- Благодарю за интересную беседу. От имени коллектива журнала поздравляю Ваш клан с этой небольшой годовщиной, желаем вам еще долго процветания и дружности.
- Спасибо Вам, надеюсь, на десятилетии журнала мы еще побеседуем. ©
- Вы нам льстите, но тоже буду надеяться на это.





суша. Алекс оставил город за кормой, а я медленно побрел по желтому песку к порталу, размышляя.

Над чем? Светлый корсар! Благородный пират! А ведь, черт возьми, много казусов на свете.

Я с удовольствием перенес телепортацию, вновь погружаясь в темноту Иллениума- мы плыли целый день. Затем сбегал в типографию и распечатал такой текст:

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона» искренне поздравляет с прошедшим трехлетием команду светлого клана «Корсары» и желает ей процветания и утверждения собственной власти на просторах Темного и Светлого морей Аквиллиона. Попутного ветра!

Интервью с ДЦ. Чего ожидать этим летом?

«Естественно,- подумал Джек, едва его взгляд наткнулся на широкую спину двора - Хранителя, - где ж еще ему быть.»

Хранитель восседал на вершине Пика Темного Облака, покуривая трубку и наблюдая за Миром, своим Миром.

- Отличное место выбрал, Клюва.
- А ты сомневался в моем эстетическом вкусе?- Клюв слегка повернул голову в сторону потревожившего его.
 - Ни минуты, сразу пошел сюда. Вот только взбираться тяжко было.
 - Я летать умею.
 - Эгоцентрик чертов.
 - Меня обсуждать приперся?- В словах Хранителя начали мелькать нотки раздражения.
- Нет, тебя оставим на потом. Уделишь несколько минут для интервью? Скоро новый номер выпускать, читатели будут рады видеть твои слова на его страницах. Эксклюзив, так сказать.
 - Валяй, только быстро, думать мешаешь.
 - Я не задержу надолго. Приступим.

В теме «Ближайшие нововведения» сказано, что вскоре в Аквиллионе произойдет небольшой сдвиг тектонических плит. Какие части Внешнего Мира подвергнутся изменениям?

Надо что-то решить с Облачным пиком, думаю, что новый остров ближе и легче, чем пытаться обмануть систему и проплыть мимо Левиафана за голд с усталостью 450% (что уже исправлено).+ новых локаций не появлялось довольно давно. Пираты ведь ещё не сказали своего слова.

(Судя по слухам, будет добавлен остров возле вулкана). Будут ли обитать монстры на этом новом острове, и если да, то какие именно?

Конечно, будут. Какие? Ну, наверное, не особо сложные.

Из той же темы: «Будет ещё добавлен дроп с Левиафана». Какой дроп будет добавлен с этого монстра?

Думаю, что это будут рецепты на неплохое оружие, для начала, возможно, оружие с различными эффектами.

Новое оружие? - Заманчиво.

Интервью с ДЦ. Чего ожидать этим летом?

Ходят слухи о появлении нового босса на просторах Аквиллиона, можешь немного рассказать о нем? Еще один морской обитатель? Примерные параметры, интересные сведения, в общем, все, что можешь поведать читателям.

*О ней. Параметры не могу, поведение не могу. Сведения: бот будет нападать на игроков, а не игроки на бота. И плевать на то, что прячутся в заявке на воротах. Вытащим.

Где обитать будет чудо-юдо?

В подземелье сехмета, думаю.

Будет ли с нее какой-то дроп?

Несомненно.

А конкретнее?

Знал бы прикуп - жил бы в Сочи)

Ясно-ясно.

Работы над улучшением дизайна сайта еще ведутся?

Да, но с большим трудом. Это не так легко как кажется, т.к. игроки сами подкидывают проблем, которые надо оперативно решать. Например: покупки колбочек за 600 золота у друзей, или "испортим бойни/турниры/ваш вариант".

Несомненно, подкидываем)

Планируются ли какие-то изменения в бойнях? Последнее время проблемы с ними только и обсуждаются на форуме.

Да! Я хочу нормальный магазин с вещами ратника, а не получение "кота в мешке" в диалоге с капитаном Вождовски. Со статами, закладками, требованиями и т.п. Это позволит добавлять вещи ратника и бойню 20-го уровня (и выше).

В том виде как сейчас магазин очень печален. К тому же, нужно решить проблему с нападениями сразу при выходе. См. тема на фруме о бойнях.

Ясно, ждем магазин.

Насколько мы знаем, скоро будут добавлены новые вещи ратника. Будут ли это только вещи (тогда на какие уровни?), или кроме них игрокам стоит ждать новых эликсиров/оптики/свитков с заклинаниями/других интересных вещей за ратник?

Думаю, комплекты будут завершены. Например, на 19-й есть только кольца, а на 13-й вообще по 1 вещи на класс. С текущей прочностью они более доступны игрокам, которые даже не играют бойню. П.С.: Конечно же, вещи ратника останутся продаваемыми и воруемыми.

Интервью с ДЦ. Чего ожидать этим летом?

Окей. И о погоде.

Весна уже почти закончилась и на носу новый сезон. Не приоткроете тайну о том, каких интересных нововведений ожидать игрокам летом?

Сайт, новые культовые обряды, апгрейд старых обрядов. Развитие турниров. Новые вещи. И интерфейс пора бы приукрасить, ведь карты ВМ сделали красивые.

Ждем, очень ждем. Спасибо, что уделил время.

Журналист и Хранитель продолжили сидеть в тишине и наблюдать за Аквиллионом. Закат и восход сменяли друг друга, а они все смотрели. За полетом облаков, за снующими туда-сюда существами, за героями и подлецами. После Джек заснул, а проснувшись, очутился у себя дома.

«Спасибо, Клюва» - подумал он и снова погрузился в сон.

Похоже, что жаркий прогноз на это лето, распространяется и на мир Аквиллиона. С нетерпением ждем вместе с Вами, дорогие наши читатели, грядущих перемен и нововведений.

Идея очередного обязательного опроса для игроков была подкинута совершенно обычным игроком «из потока»: исполняя обязанности модератора, я нарвался на один забавный вопрос, который, все же, заставил задуматься. Редакция решила провести опрос на тему нашего диалога с игроком, задавшим вопрос. Диалог с игроком будет представлен ниже.

А что есть конец игры? Большущий – пребольшущий босс в виде Левиафана уже есть. Вселенское зло в обличье Тарраска – тоже где-то бродит. Вроде бы заготовки есть. А вот с исполнением лучше не торопиться. Но версии игрока, задавшего вопрос о конце игры, были куда более безобидными:

- Хронус Ампостул: Вы отвечаете на вопросы по игре и об ее будущем?
- moonknight: На вопросы по игре
- **Хронус Ампосту**л: А что будет в конце игры?
- moonknight: В каком конце?
- **Хронус Ампостул**: ...ну Вы сейчас сидите в игре... во всем есть конец, а какой конец у этой игры???
 - moonknight: Как Вы себе представляете конец у онлайн игры?
- **Хронус Ампостул**: Ну, какая-нибудь развязка, например: люди полностью уничтожили вампиров, или мобы уничтожили Иллениум, или все культы объединились и уничтожили Аквилон, или тролль с Олаонды стал Консулом

Особенно улыбает последняя версия, где тролль с Олаонды стал консулом. Перефразирую: в игре произошел расцвет преступности. Но смешно не это. Почему-то вспоминается до жути забавная фраза из небезызвестного сериала «Сверхъестественное»:

- -Зачем ты делаешь это?
- -Ради спасения мира и всего сущего. И новой майки.

Но вот, на досуге, мы решили расспросить обитателей Аквиллиона и узнать, что они думают по этому поводу. Тем более, что на носу пятница тринадцатое! **Конец игры. Какой он будет?** И все пускались в догадки, предположения, гадания на картах. А ведь конец игры очень прост- **Ctrl+Enter**. Или разрыв соединения с сервером, или интернетом. Не суть, важны очевидные вещи, проанализируем же творческое мышление самих игроков:

- медовая девушка: Апокалипсис. На аквилон нападут игроки 30 уровня, с рейтингом 10000 и выше. И никто не сможет его отбить. Это вариант моего сына Данила.
 - **Фрог**: Играть останутся одни администраторы и модераторы...

- <u>SooolniШko</u>: Постепенная потеря интереса большинства игроков. "Вымирание" онлайна. Но верить буду в хэппи-энд.
- **Анфитоминчик**: Произойдёт война между китайцами и Россией, в следствии чего, взорвут всю планету к чертям и НЭ сгорит дотла.
- **Паучоныш**: Развитие и рост количества кланов, сильных кланов. Естественную эволюцию. Как однажды созданный сильный, но заплесневелый альянс низвергает один молодой, сильный и дерзкий клан.
- trade2: Думаю, что просто умрет так как никто в нее играть не будет со временем, если не будет перестройки.
- **GAME OVER**: Вампир в подземке ила разбушуется и зомби захватят Иллениум, а потом и все и вся, «Обитель зла 4», или как, если ответишь ему грубо. (А мы так надеялись, что именно у этого персонажа найдется более развёрнутый ответ...(Ред.))
- **Almak**: Логического завершения игры, как такого не вижу... а так игра может закончиться в связи с банкротством создателей, нежелания дальше развивать проект, изменения в законодательстве и т.п.
- **Aabetka**: Я как-то вообще не сторонница подобных размышлений, могу подумать и попробовать объяснить, почему не хочу думать на подобную тему. По-написанию бред получается, а по замыслу, почти философский трактат.
 - Sub Zero: С неба начнут падать маленькие ДЦ и бить всех вилами!!
- **ВАР_ВОР**: Ну, в онлайн игре конца не должно быть, так как тут люди не малые деньги вложили. Что ты им тогда сказать: «Ты выиграл» и все?? Думаю, администрация деньги не вернет, то есть, нужно улучшать игру все время, но в лучшую сторону, а не как у них выходит, что многие покидают проект.
- **Aleksorr**: Апокалипсис он уже наступил: новички надолго не остаются, а новых выросших игроков не вижу, старые же уходят.
 - CENTRION: Сервак лег, а админы забили и не врубили его.
- спирт х: Единственный конец этой игры, это отрубленный сервак или удаление со своего компьютера, а лучший способ поменять пароль от почты рендомно и пасс от перса так же. Чтоб наверняка, больше сюда не заходить.
- NazarMC: Ну, это должна быть какая-то финальная битва, где в живых останется только один.
- SeXy_PePsY: Просто нюра перестанет работать или администраторы уедут. А если, так как говорят, что в игре всего 24 уровня, то с 24го или на 0 уроень сразу скинет, или не знаю, компьютер сгорит! Будет конец света, цунами, наступит ледниковый период, закончится воздух, погаснет солнце!

- Д Э **H**: Думаю, сервер накроется медным тазом, а у администрации, не будет денег купить новый.
- **Michiko**: Вся администрация вымрет или им деньги не нужны будут. Так закроется игра.
- **kitana**: А чего тут представлять? Стоят под святой горой ХЭРы и молятся великому ДЦ, все остальные, вымерли, как динозавры.
- **MISLITEL**: Когда-то, давным-давно, я пошутил на данную тему получил «бан». Поэтому, сейчас отношусь к таким вопросам с осторожностью. А вообще, конец будет для каждого свой, скорее всего, какое-то событие в жизни.
 - ТҮ 666: И так... Апокалипсис в Аквиллионе будет выглядеть так:

...Был обычный день в Аквиллионе, и ничто не предвещало беды. Как вдруг в Иллениуме раздался звук колокола из ратуши.

Недоумевая, жители города собрались в надежде узнать, что произошло. Все перешёптывались и оставались в догадках.

Жители разом замолчали, когда появился мудрый Консул, поведав не хорошую новость о страшном сне и видении которые совпадали.



Мир канет в пучину тьмы, отвратительные твари будут вылезать из подземелий, а лесные существа, озверевши, будут пытаться прорываться через ворота в города. Произойдет извержение вулкана, и появление огромного водоворота, который будет преграждать путь великим воинам к островам. Грозное морское чудище Левиафан, будет уносить корабли мореплавателей на дно. Небо потемнеет, а Солнце нальётся цветом крови. Грядёт Конец Света в Аквиллионе...

- CIIiPiT: Хаос и беспредел во всем мире Аквиллиона.
- El Sashok: В общем, начнётся война между ведьмой и Чвяком, аля Америка и Япония во вторую мировую, будут ядерные бомбардировки всех крупных городов Аквилона и только n% спасёться в подземельях как в книгах «Метро 2033» и игра выйдет на уровень постапокалиптики. Вылазки во внешний изменённый мир полный мутировавшими монстрами, война в подземельях и так далее.
- Галаграмма: я вообще не верю в приметы, но пусть будет так: задротам мобов (без усталости), а ПвПшникам, хаотов без оленей. Такой себе «Хеппи энд».
- **Diablo2000**: даже не знаю, конец игры будет не скоро, но будет, я так думаю, «Хеппи энд». :-]

В реальной жизни Армагеддон принимает разное значение. У людей-паникёров одна и та же картинка перед глазами – рушатся дома, над небоскребами огненный шар, ядерный шторм из Генералов: Контра 007. У людей бытовых это может быть повышение цен на газ, свет, макароны. У карьеристов – увольнение. У человека с температурой – звуки хард-рока в соседней квартире. А у нуровца Армагеддон – это закрытие сервера. Но, сам конец игры, надо думать, «Хеппи эндом» не кончится – все потому, что эта игра не знает себе подобных, а потому будет не удивительным, а закономерным явление в виде маленьких ДЦ с вилами, которые всех заколют. Будем надеяться, что конец игры всегда будет наступать с простым нажатием двух клавиш на вашей клавиатуре- Alt + F4.

Стр. 29

Мини опрос по классам

Дать интервью любезно согласились: **NEXTONE**, **Oктябрь77**, **TETIS**, **Prosto_mag**, **zerwolf** и **AlchemicKRAFT**. Автор сохраняет за собой право изменения реплик в диалогах, для более художественного описания происходящего, но, никоим образом не менять суть сказанного.

* * *

Джек, матерясь сквозь зубы, продирался сквозь заросли кустарника. Казалось, пустяковое задание, превратилось в муку. «Найти лучших в своем деле и поговорить с ними». Что может быть проще? Легенды всегда на виду, все их знают, видят, в курсе их местонахождения. Однако, есть загвоздка, - обитают они не на равнинах, пиная скорпионов, а в древних подземельях и на далеких островах, сокрушая злодеев и уничтожая огромных тварей.

На третий час поисков удача улыбнулась Джеку, и он услышал вдали предсмертные крики сахуагинов. На поле боя, которое собой являло маленькую поляну, развернулось настоящее побоище, точнее, его последствия. Варвар вытирал кровь со своей огромной секиры о траву и умиротворенно наблюдал за десятком обезглавленных сахуагинов, тела которых уже были аккуратно сложены в кучку у ног победителя.

- Прошу прощения, уважаемый, я из журнала «Вестник Аквиллиона», вы можете уделить мне несколько минут?
 - Валяй, пока я отдыхаю.
- Я не задержу вас долго. Вы, как прославленный воин, участвовали во многих побоищах, свергали сотни врагов. Но, все же, с кем в бою вы чувствовали себя наиболее дискомфортно и, наоборот, кого побеждали с легкостью? Вот только при условии, что этот соперник был равный вам по уровню и рейтингу.
 - Тяжко только с магами да жрецами, а остальных рубаю только так.
 - Хорошо, какую из своих способностей вы считаете наиболее полезной?
- Всплеск, конечно же. Лупят меня по мордасу, лупят, а я р-р-раз, как разозлюсь и топором промеж глаз. И готово.
- Ясно. И на последок, есть ли сейчас класс, на который вы не против сменить свое варварское мастерство?
 - Не, меня все устраивает.
 - Спасибо, что уделили мне время. До свиданья.

Мини опрос по классам

- Ага, покеда. Жабки не ждут, топай себе.

«Отлично, можно ставить галочку», - подумал Джек и отправился за следующей «целью» в списке, которой являлся прославленный на весь Аквиллион жрец. По последним данным, он нынче пребывал в подземелье Аль-Сехмета, охотился на иллитидов.

Передвигаясь полуползком, стараясь не задеть ни единого камушка, что бы не привлечь к себе внимание могущественных тварей Джек практически уткнулся носом в могучую спину того, кого искал.

- Уважаемый.- *Прошептал Джек и чудом успел увернуться от тотчас обрушившегося на его голову боевого молота.* – Не бейте, я ж свой. С редакции к вам.

Тишина.

- Можно несколько вопросов?
- Тьфу, дурак! Куда полез-то. Дождался бы моего возвращения что-ли.
- Так я и ждал, дня два.
- Уже два? Засиделся я тут, однако. Ладно, давай свои вопросы, только быстро. Я тут иллитидов выслеживаю, если ты не заметил.

Просить дважды не пришлось и Джек протараторил свои вопросы, в последствии записав в свой блокнот такие строки:

«Дискомфортно с магами да с коллегами – жрецами. Бывает, если варвар особенно злобный – то и с ним тяжело.

Все полезно: чума, гипноз, изгиб – всем пользуюсь.

Менять? Нет, ты чего, я всем доволен.»

Выбравшись, еле живым от страха, с подземелья, Джек, проклиная все на свете, отправился на остров Печали, в поисках мага и лучника, которые, говорят, охотились там на дрейков.

На острове его встретили куда более радостно. Причиной радости была недавно добытая в бою пыльца дракона и оба воина отдыхали на маяке, обсуждая планы на будущее. Просьбу ответить на вопросы приняли радушно, первым начал маг, так как

Мини опрос по классам

рейнджер все еще дожевывал только что изжаренный шашлык из того самого «счастливого» дрейка.

- Дискомфортно со жрецами, лучники, бывает, жизнь портят, но тут все зависит от того СД они или Яд, сам понимаешь. Также, с варварами тяжко, если топорами бросаются. Что полезно? Да все полезно. У темного, я бы выделил, тень, а у светлого – озарение, метамагия, связи рулят, сам понимаешь. Менять? Да нет, все отлично.

Когда маг ответил на вопросы, к диалогу подключился подкрепившийся рейнджер:

- Со жрецами тяжко, ой тяжко. А остальные – от везения да раскачки зависит... Яд наиболее полезный, стрелу в токсин – чвак, в тушку – хряк, и готово... Честно говоря, не отказался бы топорами помахать. Но это так, только одна из идей.

Джек поблагодарил воинов за интервью и, дождавшись корабля, отправился на материк, где его ожидал сюрприз. Сюрпризом было то, что, оказывается, за последними двумя в списке бегать не придется — в таверне они выпивают нынче. Так и оказалось, оба бойца, утомившись после дня боев, мерно отдыхали, потягивая пивко, за одним из столиков.

Журналист подсел к ним и задал стандартный набор вопросов. Первым начал джаггернаут:

«От класса это не зависит, от мозгов, скорее. Однако, как свой антипод, могу выделить варваров. Сколько не пытался раскачку против них придумать – не получалось... Для себя очень полезен спринт, аура страха, нерушимость. А вот ежели для команды, то аура страха да брони. Тут вот многие ноют, что не могут всех убивать, но ведь это игра командная и каждый класс по-своему силен и интересен. Вот так вот.»

Последним, кто дал интервью, оказался изрядно опьяневший мастер щита.

«Все просто. Точнее не просто. Точнее как. А вот так: с лучником просто, с магом – сложно. Тут уже особенности моей специализации, так сказать... Героизм рулит. Не, не менял бы.»

Джек записал все строки в блокнот и, пропустив по бокальчику с героями, отправился в канцелярию.

Пару месяцев назад мы познакомились с первыми кланами на сервере Одноклассники.ru. Прошло уже немало времени, и мы решили узнать, как сейчас обстоят дела на безартовом сервере Новой Эры.

Первое, что бросается в глаза при выходе во внешний мир — это всецелое превосходство **Harm syndicate** на любых точках влияния.



За короткое время этот клан смог прочно закрепится на просторах Аквиллиона. Мы решили еще раз побеседовать с главой этого клана(**GANJPRIXOD**, варвар 16 ур) и узнать, как ему удалось вывести свой клан на столь высокий уровень.

- Если посмотреть на ВМ, сразу становится понятным, какой клан доминирует на этом сервере. Как удалось добиться таких успехов?
- В нашем клане собрались активные и способные игроки. Появилось желание захватить несколько ТВ, потом их становилось все больше и больше. Конечно, на основном сервере мы бы не смогли себе этого позволить.
 - Вы пытаетесь защищать ТВ от мародеров и добывать кристаллы?
- Не только пытаемся, но и постоянно защищаем. Хотя это бывает сложно, так как параметры мародеров уменьшены только на жилах и рудниках, а на шахтах они такие же, как и на официальном сервере. К счастью, Баннила выручает, хотя и дорого каждый раз пользоваться ее услугами. Ведется тщательный учет полученных с ТВ кристаллов, все они идут на благо клана, продавать их запрещено. За счет них мы отстраиваем замок, форт, а так же они идут на крафт шмоток и снятие связи.
- Как вы относитесь к новому клану SIEC? Какие отношения планируете развивать с этим кланом?
- Они заключили альянс с Рыцарями Круглого Стола, с которыми мы воюем, поэтому, скорее всего, будем воевать и с ними тоже. Тут надо срочно увеличивать онлайн, чтобы эти кланы развивались, иначе реально нам воевать не с кем будет.

- Изменились ли критерии приема: у игроков должны обязательно присутствовать раритетные вещи?
- Главные критерии по-прежнему наличие мозга и возраст 20+. У нас в принципе прием в клан закрыт, берем только друзей, потому что онлайн маленький и надо дать возможность вражеским кланам тоже набрать игроков.
- Как много в клане игроков, которые начали играть в НЭ на этом сервере впервые?
- Где-то 60%, но они быстро постигают все азы и особенности игры. Все же хорошо, что тут играют большинство взрослых и воспитанных людей.
 - -Многие из ваших игроков имеют раритетные или ратник вещи?
- Около 70% имеют рары, некоторые еще не выросли, но планируют покупать их в будущем через несколько уровней. На малые уровни покупать рары не выгодно, а вот с 15-16 уже можно прикупить пару раров, что большинство игроков и делают.
- В клане присутствуют клановые крафтеры, каких значений в своих профессиях они уже добились?
- Смотря, что ты вкладываешь в понятие кланового крафтера. У нас полная свобода: дроповых налогов нет, клановых крафтеров тоже нет, то есть, нет никакой обязаловки. Другое дело, что у нас есть игроки с раскачанными профессиями крафтеров, которые на добровольной основе помогают создавать необходимые вещи. В среднем у них по 120 значения профессий.
- Знаю, сейчас многие увлекаются бойнями, команда от вашего клана так же посещает их?
- Нет, мы особо не паримся бойнями потому, что ремонт ратника дорогой, да и онлайна тут не хватает для стабильного проведения таких мероприятий. Пока хватает и раров, а в случае чего можно будет купить вещи ратника у игроков, которые занимаются бойнями.
- Спасибо большое за интервью, хочу пожелать удачи и дальнейшего процветания вашему клану.
- Спасибо, хотелось бы, чтобы вражеские кланы тоже процветали, иначе нам скоро нечем будет заниматься.

Как уже было упомянуто выше, недавно был основан новый клан – SIEC. Мы решили пообщаться с главой этого клана – **TheWarLord** (варвар 15).

- Привет. Ответишь на пару вопросов о твоем клане?

- Давай.

- Я так понимаю, ты уже играл на официальном сервере под тем же ником. Тогда почему решил играть и тут?

- На этом сервере я играю для разнообразия. Тут можно одновременно сидеть и тут, и на официальном сервере, что я и делаю.

- Как появилась идея создать свой клан?

- Когда мы вошли в Синдикат (Harm syndicate), там ввели налог. Это многим не понравилось, тем более опыт игры без налогов в сильном клане у нас есть. Очень многие, зная наш опыт игры, просили создать нас клан. И хотя налог потом отменили, все равно решили создавать свой клан. Но в итоге вышли только мы с Shayen из тех, кто планировали создавать клан. Клан создавался в первую очередь, как клан для души, для друзей.

- Вам ближе "темная" идеология? И что означает название вашего клана?

- "Светлый" - "Темный" -это все слова. Мы стараемся нейтрально относиться ко всем кланам и игрокам. Не проявляем агрессии в ВМ, но и не жалеем игроков, которые нам мешают. Что касается названия, то эта идея зародилась уже давно. Еще с другой игре были с Shayen в SIEC. Название клана расшифровывается как - Синдикат Независимая Экспертиза Трупов.

- Какие у вас критерии приема? Должны ли игроки быть хорошо одеты?

- В первую очередь человек должен быть вменяемый и адекватный, быстро развиваться. На то, как одет персонаж, мы смотрим не в первую очередь, но это тоже немаловажно. По мере возможностей и роста уровней наши игроки стараются одеваться в рары.

- А у тебя есть раритетные или крафтовые вещи?

- У меня фулл комплект на мой 15 уровень. На 16 еще парочку прикуплю.

- Какую политику проводите по отношению к другим кланам?

- Как я уже говорил, пытаемся поддерживать со всеми нейтралитет. Как только мы создали наш клан, РКС сразу предложили альянс, а XC в то же время угрожал, за то, что вышли с клана. Поэтому из этих двух мы выбрали дружить с РКС и подписали альянс.

- Как много в клане игроков, которые начали играть в НЭ на этом сервере впервые?

- Большинство наших игроков не с официального сервера, а новые игроки. Но они быстро учатся играть.

- В клане присутствуют опытные крафтеры с высокими тз?

- Да, у нас есть игроки всех профессий, со значениями около 100, но мы никуда не спешим.

- Знаю, сейчас многие увлекаются бойнями, команда от вашего клана так же посешает их?
- Народу пока не хватает, ходим с теми, с кем получается (т.е. определенных команд нет). Мне пока удалось заработать 11 тз ратника, но есть игроки, у которых его еще больше, хотя пока ни одной ратник вещи на других игроках не видел.
 - Какие у вас планы на будущее?
- Развиваться самим и помогать развиваться сокланам. Когда появится желание повоюем за ТВ, сейчас они все контролируются Синдикатом.
 - Хочу пожелать удачи и процветания вашему клану, спасибо за интервью.

Пообщавшись с главами, мы уже имеем некоторое представление об этих кланах. Но мы решили копнуть глубже, и узнать, что сами игроки думают о своих кланах.

Всем опрашиваемым игрокам были заданы одинаковые вопросы:

- 1. Сервер на одноклассниках это твой первый опыт игры в «Новую Эру?
- 2. Что привлекло тебя к этой игре? / Почему решил перейти на этот сервер?
- 3. Какие профессии добытчика, крафтера выбрал для себя?
- 4. Какой сталь игры предпочитаешь: хаоты, гоп или убийство монстров?
- 5. Вкладываешь ли деньги в игру?
- 6. Почему выбрал именно этот клан?
- 7. Кланом управляет только глава, или решения принимаются советом?
- 8. Как относишься к другим кланам?
- 9. Какие планы на будущее?

рендальф (маг 15) из Harm syndicate:

- 1. С Новой Эрой я познакомился на одноклассниках.
- 2. По сравнению с другими играми, тут очень тесно общаешься с другими людьми, интерес возрастает.
 - 3. Охотник 4 ур (70/100), МВ-4. Из профессии крафта выберу, скорее всего, алхимика.
 - 4. Предпочитаю гоп, иногда убийство монстров (по настроению).
 - 5. Понемногу вкладываю на одежду, в последующем и на магию.

- 6. Выбрал самый развивающийся клан, люди в нем адекватные и отзывчивые, всегда помогут с квестами, крафтом, да и просто советом. Хороший боевой клан, многие игроки имеют рары или крафтовые вещи, могут за себя постоять.
 - 7. Кланом управляет совет, в который входят самые уважаемые игроки.
- 8. С другими кланами у нас нормальные отношения, с РКС воюем из-за ТВ, которые они у нас пытаются забрать.
 - 9. Развиваться и стараться сделать свой клан самым лучшим.

FireGlow (варвар 14) из SIEC:

- 1. Играю в Новую Эру впервые.
- 2. Она немного похожа на Герои и на Lineage, и это сочетание мне нравится. Если бы еще олнайн побольше, да квестов. Но и так не плохо.
 - 3. Взял охотника и кожевника, но еще не качал особо, маленькие тз.
- 4. Предпочитаю хаоты и антигоп, иногда бью монстров для поднятия тз охотника, но быстро надоедает.
 - 5. Пока не вкладываю, но планирую к 16 уровню прикупить пару раров.
- 6. Пригласил знакомый, прочитал устав и условия клана, мне они подошли. Да и люди в клане хорошие, всегда помогут с квестами или советом по игре.
 - 7. Все решения принимаются совместным голосованием, участвуют все члены клана.
- 8. Не люблю гоп-клан Харм Синдикат, а к РКС и безклановым отношусь нормально, даже по-дружески.
 - 9. Качаться и не останавливаться на достигнутом.

Шуграт (варвар 15) из РКС:

1. Играл пару лет на основном сервере, там у меня лук 19 лвл.

Перешел сюда потому, что там физам без фул арта практически нечего делать, в замесы не зовут - есть физы с большим рейтом чем у меня, а задротить на мобах уже не интересно, да и практически невозможно больше получаса.

2. Инквизитор 100, кузнец 93. Хотя кузнец пока не окупается, заказов практически нет из-за маленького онлайна. А золота на прокачку профы ушло немало. Если и крафчу, то под заказ своим же сокланам.

- 3. Чередую ПвП и мободавство, примерно 50/50. В хаотах пока баланс распределения не отрегулируют нечего искать.
- 4. По мере необходимость вкладывал в начале, чтоб чуть быстрее апнуться. А вообще из принципа не вкладываю реал в виртуальные игры.
- 5. Выбрал для себя светлый клан, мне нравится идея «разумного» гопа (т.е. антигопа). Сейчас в ВМ пусто, онлайн маленький да и практически все в хаотах. Можно спокойно посидеть на мобах, а в случае появления гопников дать отпор вместе со своими сокланами.
- 6. Все вопросы решаются общим советом, хотя последнее слово за главой. В этом плане у нас демократия, многие вопросы обсуждаются в клановом чате со всеми
- 7. С алем у нас хорошие отношения. Синдикат недолюбливаю из-за того, что пытаются своим гопом испортить игру и на этом сервере, как на официальном сервере. Да и личная неприязнь к главе синдиката еще с официального сервера.
- 8. Продолжать развиваться, укреплять позиции своего клана, одеваться в лучшие вещи.

Кроме этого, мы опросили несколько безклановых игроков.

- 1. Сервер на одноклассниках это твой первый опыт игры в «Новую Эру?
- 2. Что привлекло тебя к этой игре? / Почему решил перейти на этот сервер?
- 3. Какие профессии добытчика, крафтера выбрал для себя?
- 4. Какой сталь игры предпочитаешь: хаоты, гоп или убийство монстров?
- 5. Вкладываешь ли деньги в игру?
- 6. Как относишься к существующим кланам? Не мешают гопом?
- 7.Какие планы на будущее?

AlexMAI(mar 16):

- 1. До этого я уже играл на основном сервере и продолжаю там играть. У меня там рейнджер 17 уровня.
- 2. Решил перейти сюда по простой причине просто хотел узнать игру без игроков с арт вещами. В принципе и там не плохо, но тут легче и лучше, хотя бы тем, что не гопают на каждом шагу, да и просто так тут не проиграешь, всегда можно побороться.

- 3. Профа Демонолог 100/100, Ратник 2/100, хотел быть алхимиком и собрал дропа чтобы поднять тз с 0 до 100, потом передумал и продал весь собранный за месяц дроп, получив с него 130 золота, и то продал за половину от рыночных цен. Думаю скоро опять собраться крафтить.
- 4. Сначала предпочитал только хаоты, потом перешел на убийство монстров (это мне очень помогло быстро дойти до 16 уровня).
- 5. Сперва вкладывал (около 30 злт) на рар заклинания и одежду. Потом неплохо стал зарабатывать на дропе, сейчас у меня 6 рар заклинаний: божественное вмешательство, гармония, метеоритный дождь, огненная жертва, ритуал зла и чёрная дыра, которую поспешил купить, хотя ее можно изучить только на 17 уровне ⊗. Ну и одет в пару крафтов.
- 6. Отношусь ко всем кланам нормально, здесь у меня много друзей, поэтому не трогают. Я был во всех кланах, кроме SIEC, но и они уже меня в кандидаты добавили. Из Harm syndicate выгнали из-за того, что пытался в хаоте придумать новую тактику ☺. А из РКС вышел сам, чтобы с другом пойти в недавно созданный SIEC. Потом пообщался с игроками HS, меня там снова ждут, договорились что вернусь.
- 7. Взять быстрее 17тый и изучить ЧД. А вообще стремлюсь к 20 уровню и фул рар комплекту.

beq2 (блок 14):

- 1. В Новую Эру я начал играть на одноклассниках, до этого даже не слышал про нее.
- 2. По сравнению с другими играми— красивый мир, много монстров, всегда есть чем заняться. Как то затянуло. Одно плохо маловато квестов, да и дроп сложно набивается.
- 3. Демонолог 3 уровня (45тз), разведчик 25 уровня. Взял профессию кузнеца, но пока не качал (дроп очень дорогой, затраты не окупаются).
- 4. В основном сижу в хаотах, надо выбить обмены, а они нифига не падают. За все время с 8 по 14 уровень только 1 трофей ранга. Иногда выбиваю дроп с монстров на продажу.
- 5. Деньги в игру не вкладывал и не собираюсь, я играю в свое удовольствие, и пока заработанных хватает на магазинные вещи.
- 6. Во внешнем мире гопают не часто, бывает при набивке дропа. Ко всем кланам отношусь хорошо, но вступать пока не спешу, там клановые войны.. ну все такое.
- 7. Определенных планов нет, просто плыву по течению. Буду дальше пытаться выбить обмен, накопить на нормальные вещи, хочу еще потихоньку начать качать кузнеца.

savle (рейнджер 14):

- 1. Это мой первый опыт игры в Новую Эру.
- 2. Когда только начал играть, время летело очень быстро, сильно затянула игра, особенно множеством квестов на меньших уровнях и различными классами. Сейчас еще много чем хочется заняться, хотелось бы только побольше квестов на 13+ уровнях.
- 3. Инквизитор 3 уровень (54 тз), и 8 уровень грабителя взял. Грабитель только взял, хотя уже неплохо окупился украл руну к бродячему торговцу и продал ее потом за 2.2 злт.
 - 4. Предпочитаю хаоты, нужно выбить трофеев обмена, но пока ничего не падает.
- 5. Немного золота дали за квест. Пробовал вкладывать, отправил смс, но деньги так и не пришли. Больше даже не пробую.
- 6. Иногда гопают. Ко всем кланам отношусь нейтрально, пока никуда вступать не собираюсь.
 - 7. Даже не знаю, просто хочу играть в свое удовольствие.

murzic (рейнджер 14):

- 1. Играю и тут, и там. Там у меня лук 17 лвла.
- 2. Тут интереснее: нет артов, огромных уровней. Жизнь начинается с нуля, и за этим интересно наблюдать и участвовать во всем этом. Хотя на этом сервере две проблемы: модеры редко появляются и почти всегда с отключенным приватом, и что не ставят обновления как на официальном сервере.
- 3. Охотник 4 уровень (70/100). Других профессий пока не брал, скоро возьму разведчика.
- 4. Качаюсь только в хаотах, за все время выбил 4 обмена и кучу рангов с ремонтами, которые спускал в кузнецу (на вещи не хватало талов).
 - 5. Не вкладываю. Мне хватает заработанного на дропе золота.
- 6. Иногда гопают, но в этом и суть игры. Я пока без клана хочу погулять, пока точно не определюсь. Все говорят о своих врагах плохое и не знаешь кому верить.
 - 7. Планы есть, сперва хочу накопить золота на рары, а затем и крафтом заняться.

Achtung (маг 13):

- 1. Раньше играл на официальном сервере, теперь решил временно поиграть тут. У меня там лук 17 и пару мультов 13-15 уровня.
- 2. Думаю, мне больше нравится на официальном сервере. Кроме того, что там больше онлайн и возможностей, там есть гуру игры, у которых можно многому научиться.
- 3. Демонолог 3 уровня (58/100), для мага конечно взял МВ-4, чтобы меньше ждать регена.
- 4. Люблю хаоты. Мне нужно выбить несколько трофеев на ЭКУ и одежду. Пока выпало 2 обмена, за которые я взял изгнание. Гоп я не очень люблю, хотя и приветствую людей, которые этим занимаются.
- 5. Реал не вкладываю и не собираюсь этого делать, у меня есть более насущные проблемы. Понемногу зарабатываю на дропе. Конечно, на рар так придется копить очень долго.
- 6. В вм я выхожу очень редко, так как в основном сижу в хаотах. Ко всем кланам отношение нормальное, хотя XS гопают в ВМ чаще других. Подумывал о вступлении в SIEC.
 - 7. Планы на будущее: заработать золота на рар заклы, а потом и на рары.

Несмотря на маленький онлайн (до 100 вечером), дефицит крафтовых вещей на рынках и доминирование одного сильного клана, сервер на Одноклассниках продолжает развиваться, привлекая к нашей игре все больше и больше новых игроков. Со временем мы будем возвращаться на этот сервер, чтобы узнать, как обстоят дела у игроков, а пока, пожелаем им удачи и терпения в строительстве нового мира с чистого листа.

Итоги апрельского конкурса «Эрудит»

В апрельском номере журнала «Вестник Аквиллиона» был организован конкурс, который напоминает обыкновенный кроссворд из газеты, но с определенными особенностями.

Во-первых, вопросы. Они гораздо более объемные, нежели в обыкновенных кроссвордах, и, как постаралась сделать редакция, гораздо сложнее. Вопросы проверяли сразу знание игры, логику, дедуктическое мышление и способность отмечать детали.

Во-вторых, ключевое слово. Оно никак не связано с тематикой игры, дабы нельзя было, даже по буквам догадаться, что за ним скрывается.

Прежде чем объявить победителя этого, как оказалось, сложнейшего конкурса, редакция взяла на себя смелость объяснить, какие из ответов правильные и почему именно они.

Вопрос первый:

Кто украл деньги?

Ответ:

Разумеется, **Длонирав**. Жрец утверждал, будто видел в окне лунные блики, которых никак видеть не мог, потому что по показаниям сразу двух товарищей - Линнирота и Ритаклиса, небо было затянуто тучами, и шел проливной дождь.

Второй вопрос был гораздо легче первого и звучал так:

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

Ответ:

Рукав. Любой, кто знаком с уличными шарлатанами знает, что камешек/ мячик/фишку во время раскрутки они всегда ловким движением отправляют в рукава плаща или мантии.

Третий вопрос:

Какой корабль приобрел политический деятель?

Ответ:

Политдеятель купил корабль «Стальной». Дело в том, что трехмачтовых бригантин в природе не существует. Ну а ещё лучшего судна, чтобы скрыться, найти попросту нельзя корабль отобрали совсем недавно, так как ещё не починили. А, следовательно, весть среди пиратов не разошлась, и можно было спокойно отправляться в Аль Сехмет. Если, конечно, у корабля иммунитет против Левиафана.

Четвертый вопрос был про трех друзей-добытчиков:

Кто победил?

Итоги апрельского конкурса «Эрудит»

Ответ:

Победил, с чем мы его и поздравляем, **Гитгор**. Дело в том, что «тиара» – это синоним слова «диадема», другими словами – «корона». Инквизитор, помимо мозгов, добыл ещё корону лича, которую, со свойственным ему юмором, напялил на голову.

Пятый вопрос напрямую касался элементарной логики. Если вы догадались — вы большой молодец. Если нет - вы не читали прошлого выпуска журнала. А звучал этот вопрос так:

Напишите название заклинания, содержащегося в третьем свитке.

Ответ:

Воодушевление. Свиток торговец получил совершенно бесплатно, но, по своему признанию, никогда не занимался грабежом или разбоем. А печатка с буквой «К» наводит на мысль о добродушном Консуле, который отдает свиток за выполнение несложного квеста «Выбор пути».

Шестой вопрос звучал так:

Кличка лошади в первом ангаре?

Ответ:

Всеми любимый **Кошмар**. Только у огненной лошади ангар должен был быть обшит металлом, и только у этой лошади из трех хозяин был с «глазами цвета заката». Как и любой вампир, Вриколатиус обладал красноватым стекловидным телом глаза.

Седьмой вопрос:

Кто сбежал из города?

Ответ:

Кто может вызвать появление в городе такого большого количества охраны? В какое неспокойное время случайный прохожий мог испугаться кого-то, лезущего из канализации? Вокруг кого крутится зеленая аура?

Если ещё не догадались, из города сбежал ни кто иной, как Некромант.

Восьмой вопрос:

Чья «кровь» была пролита после неудачного покушения?

Ответ:

Эридан рассказывал своему ученику, что удачно поохотился, а добычу несёт за пазухой. Несет за пазухой какую-то склянку. После покушения мы узнаем, что у орков зеленая кровь, а значит темно-красная, что была пролита, из той самой разбитой склянки.

Итоги апрельского конкурса «Эрудит»

Методом исключения – с кого падает дроп в виде бутылочки с красной жидкостью? Ответ очевиден – **Нага**.

На все эти вопросы, или не на все, но на некоторые быстрее всех ответил игрок хакс, с чем редакция журнала «Вестник Аквиллиона» от всей души его поздравляет. Денежный приз будет переведен через минуту после выхода журнала. Спонсором призового фонда любезно стал дилер Sub Zero, за что ему отдельная благодарность от лица редакции журнала! Эрудированность у игрока хакс поистине удивительна — всего после истечения одного часа и сорока семи минут(30 апреля 2011 о 21:19), ключевое слово постучалось на обратный адрес нашего сайта!

Редакция, в особенности составитель вопросов, были слегка в шоке, но это, все-таки радует, что среди игроков онлайн игры «Новая Эра» есть такие эрудированные люди.

Ах да, ключевое слово. Если вам лень подставлять буквы, то вот оно: Ватрушка. Вкусная и аппетитная. А единственный игрок, приславший ассоциацию с этим словом, был игрок TheKillers. Вы, господа читатели, сами в этом виноваты - не составили человеку совершенно никакой конкуренции, посему игрок TheKillers занимает все призовые места сразу и так же может рассчитывать на денежное вознаграждение. Присланная ассоциация имела следующий вид:

Слово – ВАТРУШКА. Ну а связь с Аквиллионом очевидна: в этом слове несомненно зашифровано послание. Речь идет о варваре в гос шмоте. Переставив буквы 3 и 4 местами, получим истину: **ВАР - ТУШКА**...

P.S.:

Редакция благодарит за участие всех, кто прислал ключевое слово, позже **хакс**а. Вы, самую малость не успели, но Ваш уровень эрудиции, вне сомнений, выше других:

- 1. Chez (30 апреля 2011 о 22:10)
- 2. Закл (30 апреля 2011 о 22:23)
- 3. **TheKillers** (1 мая 2011 о 00:16)
- 4. **Women Vamp** (умница, красавица, комсомолка, спортсменка...)(1 мая 2011 о 00:23)
- 5. Алкон (5 мая 2011 о 13:25)

Игроки хакс и TheKillers получают по 5 золотых за эрудицию и смекалку, помимо того, все участники получают по памятному подарку из магазина Глорриарда.

Вместо заключения

Вот и закончился последний весенний месяц, а на пороге стоит лето. В этом месяце было не мало интересных событий, которые мы не оставили без внимания, вопреки невероятному желанию бросить всё и бежать на улицу. Этот номер нам удался не очень легко, т.к. за время его написания два наших автора (Дыхание жизни и Донерджек) подвернули ногу, — попробуй за каждым выбегать, чтобы взять интервью или провести опрос. Шутка, на самом деле, — ребята идут на поправку, и редакция желает им скорейшего выздоровления. Но есть и радостные новости:

– у **Тітті** в этом месяце было день рожденье, с чем, пользуясь моментом, все его и поздравляем. Желаем крепкого здоровья, удачи и творческих успехов;

– у нас появился штатный художник **Осеап**, чему мы также искренне рады.

Большинство из Вас уже готовится к поре отпусков и каникул. Желаем хорошо отдохнуть этим летом, а в знойные полудни, укрываться в тени и перечитывать странички нашего журнала. Судя с интервью с **DarkClow**, нам будет о чем Вам рассказать.

P.S.:

Как и прежде, мы открыты к любому сотрудничеству, а также рады любой критике или высказываниям в адрес нашего журнала. Оставайтесь с нами, и мы обязательно встретимся на страницах следующего нашего выпуска!

С уважением, редакция журнала!

Над выпуском работали:

moonknight, Timmi, Дыхание жизни, Доннерджек, Осеап.



Approximate the second second

Baacea Baacea Baacea Baacea Baacea



Приложение к журналу "Вестник Аквиллиона"

В этой статье мы представим Вам мечты и фантазии, которые почерпнуты из воображения создателей самого журнала, воображения игроков, наводнивших форум своими догадками и предложениями на этот счет. О чем речь? Новые расы, классы, подклассы.

Нет, это не привычное всем «Сделайте!». И даже не «Предлагаю...». Это - не более, чем выдумки, дабы показать Вам, каким приблизительно следует быть Ваше предложение, если вы питаете надежду на его рассмотрение.

Наши мечты - это то, что мы научим хоть 10 процентов пользователей обосновывать и аргументировать. Наши фантазии- все нижеприведенное.

Не будем томить, не будем томить! Начинаем.

Новые расы.

Здесь начинаются прямо-таки пересуды, ведь все расы, которые уже есть в нашей любимой игре, взяты из мира фентези. Выдумать своего было бы глупо, а найти других персонажей не слишком рационально. Но все, же мнение едино вот в чем: один представитель должен быть темным, другой – светлым. Но, кто, же они?

Начнем с сумрака. Наиболее логичным и простым в плане прорисовки нам показался темный эльф, или же «Дроу».





Описание расы:

Темные эльфы называют себя настоящими детьми хаоса - легенда гласит, что до Катаклизма среди эльфов велась ожесточенная борьба, и в конце концов принца, который поднял это восстание против своего отца, вместе с его сотней сообщников укрыли под землей, где была развита целая подземная цивилизация. Темные эльфы адаптировались к подземной мгле, становясь ловкими и сильными охотниками, но, оказавшись

на солнце, они становились совершенно беспомощными. Прошли столетия, прежде чем темные эльфы вновь привыкли к свету и чувствовали себя под небом так же, как внизу, под землей.

Из оружия собратья эльфов предпочитают особые метательные ножи и звездочки, так как именно они лучше всех подходят для внезапных нападений.

Особенности расы:

Темные эльфы носят легкую одежду благодаря хрупкому телосложению- сказывается духота подземелья. Чаще всего дроу можно встретить в одежде из легкого металла, не стесняющего движения. Оружие - метательные ножи.

(Здесь вышел конфуз. Если подстраивать параметры под сюрикены и метательные ножи, то запросто получится Мастер Щита, а ведь класс, по идее, предполагает повреждения. Но мы вовремя вспомнили, что мы адские фантазёры, так что особого значения это не имеет. Может, через сто лет появятся ножи, которые будут требовать ловкость и реакцию. Ну а ещё, чтобы не вспоминать потом, одежда, дающая удачу так же, как дают вещи жреца мудрость персонажу. Ибо класс сложен в осваивании. (ред.))

Базовое умение: Восприятие.

Базовые параметры:

 Уровень: 0
 Сложение: 3
 Ловкость: 5
 Интеллект: 2

 Удача: 2
 Реакция: 4
 Сила: 3
 Мудрость: 2

Новый класс: Убийца.

Новые ОУ, связанные с этим классом:



Восприятие.

Улучшает внимание персонажа, помогая ему увидеть слабые места противника. Для функционирования умения необходимы два метательных ножа.

Новичок: увеличивает АТК на 6%. Увеличивает проникновение на 3%.

Требования:

 Уровень: 1
 Сложение: 0
 Ловкость: 5
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 4
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Продвинутый: увеличивает АТК на 12%. Увеличивает проникновение на 5%.

Требования:

 Уровень: 5
 Сложение: 0
 Ловкость: 11
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 6
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Эксперт: увеличивает АТК на 14%. Увеличивает проникновение на 7%.

Требования:

 Уровень: 8
 Сложение: 0
 Ловкость: 22
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 11
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Мастер: увеличивает АТК на 16%. Увеличивает проникновение на 9%.

Требования:

 Уровень: 11
 Сложение: 0
 Ловкость: 32
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 18
 Сила: 0
 Мудрость: 0

ГрандМастер: увеличивает АТК на 20%. Увеличивает проникновение на 12%

Требования:

 Уровень: 14
 Сложение: 0
 Ловкость: 45
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 28
 Сила: 35
 Мудрость: 0



💵 Шестое чувство.

Даёт возможность персонажу избежать удара, вне зависимости от типа оружия противника или параметров. Не может быть изучено одновременно с «Уклонением».

Новичок: Игрок получает 8% шанс избежать атаки соперника.

Требования:

 Уровень: 1
 Сложение: 0
 Ловкость: 6
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Продвинутый: Игрок получает 15% шанс избежать атаки соперника.

Требования:

 Уровень: 5
 Сложение: 0
 Ловкость: 16
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Эксперт: Игрок получает 23% шанс избежать атаки соперника.

Требования:

 Уровень: 8
 Сложение: 0
 Ловкость: 26
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

<u>Содержание</u> Стр. 3

Мастер: Игрок получает 28% шанс избежать атаки соперника.

Требования:

 Уровень: 11
 Сложение: 0
 Ловкость: 40
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

ГрандМастер: Игрок получает 33% шанс избежать атаки соперника.

Требования:

 Уровень: 14
 Сложение: 0
 Ловкость: 54
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 27
 Сила: 44
 Мудрость: 0



Точный расчет:

Увеличивает шанс критического удара. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Новичок: Шанс критического удара увеличивается на 4%.

Требования:

 Уровень: 1
 Сложение: 0
 Ловкость: 6
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Продвинутый: Шанс критического удара увеличивается на 8%.

Требования:

 Уровень: 5
 Сложение: 0
 Ловкость: 13
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Эксперт: Шанс критического удара увеличивается на 12%.

Требования:

 Уровень: 8
 Сложение: 0
 Ловкость: 22
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

Мастер: Шанс критического удара увеличивается на 16%.

Требования:

 Уровень: 11
 Сложение: 0
 Ловкость: 35
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 0
 Мудрость: 0

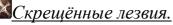
ГрандМастер: Шанс критического удара увеличивается на 20%

Требования:

 Уровень: 14
 Сложение: 20
 Ловкость: 50
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 25
 Мудрость: 0

(Абсолютно идентично с умением «Критический удар», но необходимые параметры зас<u>тави</u>ли придумать другую альтернативу этому полезному умению)



Шанс блокировать атаку парой оружия.

Новичок: Шанс блокирования увеличивается на 3%.

Требования:

 Уровень: 17
 Сложение: 34
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 34
 Мудрость: 0

Продвинутый: Шанс блокирования увеличивается на 5%.

Требования:

 Уровень: 17
 Сложение: 38
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 38
 Мудрость: 0

Эксперт: Шанс блокирования увеличивается на 9%.

Требования:

 Уровень: 17
 Сложение: 43
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 43
 Мудрость: 0

Мастер: Шанс блокирования увеличивается на 12%.

Требования:

 Уровень: 17
 Сложение: 48
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 48
 Мудрость: 0

ГрандМастер: Шанс блокирования увеличивается на 15%.

Требования:

 Уровень: 17
 Сложение: 54
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 54
 Мудрость: 0

(Опять же, параметры диктуют свои условия. На 17 уровне у всех классов присутствует еще одно обязательное умение, причем одно умение могут взять два класса. Здесь же, дабы избежать адской дискриминации - дескать, одно умения для одного класса - присутствует поправка, указывающая на ПАРНОЕ оружие - Убийца сам по себе предполагает ношение в двух руках два метательных орудия. Это умение так же могут себе взять и варвары, но только с правой веткой, а проценты, сами видите, не самые радужные. Большинство, подавляющее большинство, предпочтет выпить эликсиры и прокачать уклонение. С лучниками та же ситуация - умение должно работать только с надетыми кастетами и сильной погоды, в принципе, не делает).

Требования к подклассу:

Уровень 1. Скрытый.

 Уровень: 8
 Сложение: 0
 Ловкость: 26
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 17
 Сила: 20
 Мудрость: 0

Необходимые умения:

Шестое чувство (эксперт).

Точный расчет (продвинутый).

Восприятие (продвинутый).

Бонусы:

Сила	+ 2	Голова	+ 0	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 0	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 4	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 0	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 0				
Удача	+ 4				

Уровень 2. Ниндзя.

Уровень: 11	Сложение: 0	Ловкость: 40	Интеллект: 0
Удача: 0	Реакция: 23	Сила: 32	Мудрость: 0

<u>Содержание</u> Стр. 5

Необходимые умения:

Шестое чувство (мастер).

Точный расчет (эксперт).

Восприятие (эксперт).

Бонусы:

Сила	+ 4	Голова	+ 0	Рассвет	+0
Ловкость	+ 0	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+9	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+0	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+0	Ноги	+ 3		
Реакция	+0				
Удача	+6				

Уровень 3. Непреклонный.

 Уровень: 14
 Сложение: 0
 Ловкость: 54
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 28
 Сила: 45
 Мудрость: 0

Необходимые умения:

Шестое чувство (ГрандМастер).

Точный расчет (Мастер).

Восприятие (Мастер).

Бонусы:

Сила	+9	Голова	+ 10	Рассвет	+0
Ловкость	+ 0	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 20	Левая рука	+0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 0	Правая рука	+0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+8		
Реакция	+ 0				
Удача	+ 14				

Уровень 4. Беспощадный.

 Уровень: 17
 Сложение: 0
 Ловкость: 70
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 40
 Сила: 59
 Мудрость: 0

Необходимые умения:

Шестое чувство (ГрандМастер).

Точный расчет (ГрандМастер).

Восприятие (ГрандМастер).

Бонусы:

Сила	+ 15	Голова	+ 10	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 0	Туловище	+0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 29	Левая рука	+0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 0	Правая рука	+0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+8		
Реакция	+ 6				
Удача	+ 20				

Уровень 5. Асассин.

 Уровень: 20
 Сложение: 45
 Ловкость: 83
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 50
 Сила: 70
 Мудрость: 0

<u>Содержание</u> Стр. 6

Необходимые умения:

Шестое чувство (ГрандМастер).

Точный расчет (ГрандМастер).

Восприятие (ГрандМастер).

Скрещённые лезвия (новичок).

Бонусы:

Сила	+ 18	Голова	+ 10	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 0	Туловище	+6	Полнолуние	+0
Сложение	+ 32	Левая рука	+0	Астрал	+ 1
Интеллект	+ 0	Правая рука	+0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 10		
Реакция	+ 9				
Удача	+ 23				

(Мы неспешно идем дальше. Что же осталось? Куча всего - это само собой разумеется. Но какой, же класс без классовых умений? Мы взяли на себя смелость «додумать» эти умения тоже. Ну, что же, «додумываем».)





Знаток-метатель.

Знаток-метатель (**новичок**). Увеличивает дальность метательных ножей на 0. Увеличивает урон от метательных ножей на 5%. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Знаток-метатель (продвинутый). Увеличивает дальность метательных ножей на 0. Увеличивает урон от метательных ножей на 10%. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Знаток-метатель (эксперт). Увеличивает дальность метательных ножей на 1. Увеличивает урон от метательных ножей на 15%. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Знаток-метатель (мастер). Увеличивает дальность метательных ножей на 1. Увеличивает урон от метательных ножей на 20%. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Знаток-метатель (ГрандМастер). Увеличивает дальность метательных ножей на 2. Увеличивает урон от метательных ножей на 25%. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.



Точечный удар.

Точечный удар (новичок). Следующий удар не нанесёт урона, но отнимет у цели 5 ОД на следующие 2 хода. Для функционирования умения необходим метательный нож. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия: 2

Точечный удар (продвинутый). Следующий удар не нанесёт урона, но отнимет у цели 5 ОД на следующие 2 хода. Для функционирования умения необходим метательный нож. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2

Точечный удар (эксперт). Следующий удар не нанесёт урона, но отнимет у цели 5 ОД на следующие 2 хода. Для функционирования умения необходим метательный нож. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2

Точечный удар (мастер). Следующий удар не нанесёт урона, но отнимет у цели 5 ОД на следующие 2 хода. Для функционирования умения необходим метательный нож. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 2

Точечный удар (ГрандМастер). Следующий удар не нанесёт урона, но отнимет у цели 5 ОД на следующие 2 хода. Для функционирования умения необходим метательный нож. Стоимость использования: 20 энергии. Длительность действия: 2



Радуга.

Радуга (новичок). Активируется на фазе боя. Выбранная цель и все в радиусе 1 хекса понесут повреждения, равные 40% от вашего урона. Для функционирования умения необходимы два надетых метательных кинжала. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 1

Радуга (продвинутый). Активируется на фазе боя. Выбранная цель и все в радиусе 1 хекса понесут повреждения, равные 55% от вашего основного урона. Для функционирования умения необходимы два надетых метательных кинжала. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 1

Радуга (эксперт). Активируется на фазе боя. Выбранная цель и все в радиусе 1 хекса понесут повреждения, равные 65% от вашего основного урона. Для функционирования умения необходимы два надетых метательных кинжала. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 1

Радуга (мастер). Активируется на фазе боя. Выбранная цель и все в радиусе 1 хекса понесут повреждения, равные 75% от вашего основного урона. Для функционирования умения необходимы два надетых метательных кинжала. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 1

Радуга (ГрандМастер). Активируется на фазе боя. Выбранная цель и все в радиусе 1 хекса понесут повреждения, равные 90% от вашего основного урона. Для функционирования умения необходимы два надетых метательных кинжала. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 1



Пламенный клинок.

Пламенный клинок (новичок). Аура. Увеличивает шанс критического удара исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы убийцы за каждые 1075 на 1%. Кумулятивная.

Пламенный клинок (продвинутый). Аура. Увеличивает шанс критического удара исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы убийцы за каждые 850 на 1%. Кумулятивная.

Пламенный клинок (эксперт). Аура. Увеличивает шанс критического удара исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы убийцы за каждые 625 на 1%. Кумулятивная.

Пламенный клинок (мастер). Аура. Увеличивает шанс критического удара исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы убийцы за каждые 475 на 1%. Кумулятивная.

Пламенный клинок (**ГрандМастер**). *Аура*. Увеличивает шанс критического удара исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы убийцы за каждые 200 на 1%. Кумулятивная.

Попадание эфесом.

Попадание эфесом (новичок). При следующей атаке дополнительно к основному эффекту цель потеряет 4% параметров. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1

Попадание эфесом (продвинутый). При следующей атаке дополнительно к основному эффекту цель потеряет 8% параметров. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования- 90 энергии. Длительность действия: 1

Попадание эфесом (эксперт). При следующей атаке дополнительно к основному эффекту цель потеряет 12% параметров. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования- 80 энергии. Длительность действия: 1

Попадание эфесом (мастер). При следующей атаке дополнительно к основному эффекту цель потеряет 16% параметров. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования- 70 энергии. Длительность действия: 1

Попадание эфесом (ГрандМастер). При следующей атаке дополнительно к основному эффекту цель потеряет 20% параметров. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования- 60 энергии. Длительность действия: 1

🎾 Призрачные кинжалы.

Призрачные кинжалы (новичок). Врагу наносится магический урон, вместо физического, равный вашей 90%-ной атаке. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2

Призрачные кинжалы (продвинутый). Врагу наносится магический урон, вместо физического, равный вашей 95%-ной атаке. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2

Призрачные кинжалы (эксперт). Врагу наносится магический урон, вместо физического, равный вашей 100%-ной атаке. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 2

Призрачные кинжалы (мастер). Врагу наносится магический урон, вместо физического, равный вашей 105%-ной атаке. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 2

<u>Содержание</u> Стр. 9

Призрачные кинжалы (ГрандМастер). Врагу наносится магический урон, вместо физического, равный вашей 110%-ной атаке. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Стоимость использования: 20 энергии. Длительность действия: 2



Интоксикация.

Интоксикация (новичок). При попадании по врагу, убийца лишает его возможности использовать классовые умения следующие два хода. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 70 энергии. Длительность действия:2

Интоксикация (продвинутый). При попадании по врагу, убийца лишает его возможности использовать классовые умения следующие два хода. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 65 энергии. Длительность действия:2

Интоксикация (эксперт). При попадании по врагу, убийца лишает его возможности использовать классовые умения следующие два хода. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии. Длительность действия:2

Интоксикация (мастер). При попадании по врагу, убийца лишает его возможности использовать классовые умения следующие два хода. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 55 энергии. Длительность действия:2

Интоксикация (**ГрандМастер**). При попадании по врагу, убийца лишает его возможности использовать классовые умения следующие два хода. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 50 энергии. Длительность действия:2



Проклятье стали.

Проклятье стали (новичок). Выбранный игрок теряет здоровье, равное 100% от вашей атаки. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1

Проклятье стали (продвинутый). Выбранный игрок теряет здоровье, равное 110% от вашей атаки. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1

Проклятье стали (эксперт). Выбранный игрок теряет здоровье, равное 120% от вашей атаки. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1

Проклятье стали (мастер). Выбранный игрок теряет здоровье, равное 130% от вашей атаки. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1

Проклятье стали (ГрандМастер). Выбранный игрок теряет здоровье, равное 140% от вашей атаки. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования- 100 энергии. Длительность действия: 1



Неуловимость.

Неуловимость (новичок). Убийца получает 50% шанс не получить ответного удара при следующей атаке. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 2

Неуловимость (продвинутый). Убийца получает 60% шанс не получить ответного удара при следующей атаке. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия: 2

Неуловимость (эксперт). Убийца получает 70% шанс не получить ответного удара при следующей атаке. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2

Неуловимость (мастер). Убийца получает 80% шанс не получить ответного удара при следующей атаке. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 2

Неуловимость (**ГрандМастер**). Убийца получает 90% шанс не получить ответного удара при следующей атаке. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 20 энергии. Длительность действия: 2



Прямолинейный бросок.

Прямолинейный бросок (новичок). Персонаж добавляет к основному урону коэффициент, равный 40% от его ловкости. Кроме того, добавляет 12% к шансу на попадание. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования: 45 энергии. Длительность действия: 3

Прямолинейный бросок (**продвинутый**). Персонаж добавляет к основному урону коэффициент, равный 60% от его ловкости. Кроме того, добавляет 18% к шансу на попадание. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 3.

Прямолинейный бросок (эксперт). Персонаж добавляет к основному урону коэффициент, равный 80% от его ловкости. Кроме того, добавляет 24% к шансу на попадание. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 3.

Прямолинейный бросок (мастер). Персонаж добавляет к основному урону коэффициент, равный 100% от его ловкости. Кроме того, добавляет 30% к шансу на попадание. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действи:3.

Прямолинейный бросок (**ГрандМастер**). Персонаж добавляет к основному урону коэффициент, равный 120% от его ловкости. Кроме того, добавляет 36% к шансу на попадание. Для функционирования умения необходим метательный кинжал. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия:3.



Ледяной клинок.

Ледяной клинок (новичок). Аура. Уменьшает шанс критического удара у команды соперников исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы персонажа за каждые 1075 на 1%. Кумулятивная.

Ледяной клинок (**продвинутый**). Аура. Уменьшает шанс критического удара у команды соперников исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы персонажа за каждые 850 на 1%. Кумулятивная.

Ледяной клинок (эксперт). Аура. Уменьшает шанс критического удара у команды соперников исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы персонажа за каждые 625 на 1%. Кумулятивная.

Ледяной клинок (мастер). Аура. Уменьшает шанс критического удара у команды соперников исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы персонажа за каждые 475 на 1%. Кумулятивная.

Ледяной клинок (**ГрандМастер**). *Аура*. Уменьшает шанс критического удара у команды соперников исходя из наименьшего значения среди ловкости и силы персонажа за каждые 200 на 1%. Кумулятивная.



I Проверенная траектория.

Проверенная траектория (новичок). При попадании по противнику кинжалом в правой руке, кинжалом в левой руке с шансом 25% наносятся повреждения, игнорирующие броню, параметры и умение «Защита» при условии, что оба удара были в одну и ту же точку. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 2. Перезарядка:2.

Проверенная траектория (продвинутый). При попадании по противнику кинжалом в правой руке, кинжалом в левой руке с шансом 41% наносятся повреждения, игнорирующие броню, параметры и умение «Защита» при условии, что оба удара были в одну и ту же точку. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 2. Перезарядка:2.

Проверенная траектория (эксперт). При попадании по противнику кинжалом в правой руке, кинжалом в левой руке с шансом 57% наносятся повреждения, игнорирующие броню, параметры и умение «Защита» при условии, что оба удара были в одну и ту же точку. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия: 2. Перезарядка:2.

Проверенная траектория (мастер). При попадании по противнику кинжалом в правой руке, кинжалом в левой руке с шансом 73% наносятся повреждения, игнорирующие броню, параметры и умение «Защита» при условии, что оба удара были в одну и ту же точку. Стоимость использования: 40 энергии. Длительность действия: 2. Перезарядка: 2.

Проверенная траектория (**ГрандМастер**). При попадании по противнику кинжалом в правой руке, кинжалом в левой руке с шансом 89% наносятся повреждения, игнорирующие броню, параметры и умение «Защита» при условии, что оба удара были в одну и ту же точку. Стоимость использования: 45 энергии. Длительность действия: 2. Перезарядка:2.



🛂 Добивание.

Добивание (новичок). Вы получаете возможность атаковать уже поверженного персонажа. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия: 1. Для функционирования умения необходим метательный кинжал.

Добивание (продвинутый). Вы получаете возможность атаковать уже поверженного персонажа. Стоимость использования: 35 энергии. Длительность действия: 1. Для функционирования умения необходим метательный кинжал.

Добивание (эксперт). Вы получаете возможность атаковать уже поверженного персонажа. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 1. Для функционирования умения необходим метательный кинжал.

Добивание (мастер). Вы получаете возможность атаковать уже поверженного персонажа. Стоимость использования: 30 энергии. Длительность действия: 1. Для функционирования умения необходим метательный кинжал.

Добивание (ГрандМастер). Вы получаете возможность атаковать уже поверженного персонажа. Стоимость использования: 25 энергии. Длительность действия: 1. Для функционирования умения необходим метательный кинжал.



Осмотрительность.

Осмотрительность (новичок). При попадании по союзникам удачным ударом вы с шансом 30% получаете +5% шанса увернуться от атаки противника. За каждое срабатывание +5%, но не более 35%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала.

Осмотрительность (**продвинутый**). При попадании по союзникам удачным ударом вы с шансом 45% получаете +5% шанса увернуться от атаки противника. За каждое срабатывание +5%, но не более 35%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала.

Осмотрительность (эксперт). При попадании по союзникам удачным ударом вы с шансом 60% получаете +5% шанса увернуться от атаки противника. За каждое срабатывание +5%, но не более 35%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала.

Осмотрительность (мастер). При попадании по союзникам удачным ударом вы с шансом 75% получаете +5% шанса увернуться от атаки противника. За каждое срабатывание +5%, но не более 35%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала.

Осмотрительность (**ГрандМастер**). При попадании по союзникам удачным ударом вы с шансом 90% получаете +5% шанса увернуться от атаки противника. За каждое срабатывание +5%, но не более 35%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала.



Геноцид.

Геноцид (новичок). При попадании уничтожает 5% маны персонажа в зависимости от нанесённого урона. Цель теряет интеллект в зависимости от выветренной манны за каждые 5 маны на 1. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Оставляет не менее 35% маны. Длительность действия:1. Стоимость использования: 25 энергии.

Геноцид (продвинутый). При попадании уничтожает 7% маны персонажа в зависимости от нанесённого урона. Цель теряет интеллект в зависимости от

выветренной манны за каждые 5 маны на 1. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Оставляет не менее 35% маны. Длительность действия:1. Стоимость использования: 30 энергии.

Геноцид (эксперт). При попадании уничтожает 9% маны персонажа в зависимости от нанесённого урона. Цель теряет интеллект в зависимости от выветренной манны за каждые 5 маны на 1. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Оставляет не менее 35% маны. Длительность действия:1. Стоимость использования: 30 энергии.

Геноцид (мастер). При попадании уничтожает 11% маны персонажа в зависимости от нанесённого урона. Цель теряет интеллект в зависимости от выветренной манны за каждые 5 маны на 1. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Оставляет не менее 35% маны. Длительность действия:1. Стоимость использования: 35 энергии.

Геноцид (**ГрандМастер**). При попадании уничтожает 13% маны персонажа в зависимости от нанесённого урона. Цель теряет интеллект в зависимости от выветренной манны за каждые 5 маны на 1. Для функционирования умения необходимы метательные кинжалы. Оставляет не менее 35% маны. Длительность действия:1. Стоимость использования: 35 энергии.

Ш Неведомый гул.

Неведомый гул (новичок). Выбранный противник на 1 ход теряет 40% от вашей силы и ловкости. Ваша сила становится равной 0. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Неведомый гул (продвинутый). Выбранный противник на 1 ход теряет 55% от вашей силы и ловкости. Ваша сила становится равной 0. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Неведомый гул (эксперт). Выбранный противник на 1 ход теряет 75% от вашей силы и ловкости. Ваша сила становится равной 0. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Неведомый гул (мастер). Выбранный противник на 1 ход теряет 85% от вашей силы и ловкости. Ваша сила становится равной 0. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Неведомый гул (ГрандМастер). Выбранный противник на 1 ход теряет 100% от вашей силы и ловкости. Ваша сила становится равной 0. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.



Ошеломление.

Ошеломление (**новичок**). Каждый удар будет иметь 7% шанс избавить соперника от воздействия всех положительных заклятий и классовых умений. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Ошеломление (**продвинутый**). Каждый удар будет иметь 13% шанс избавить соперника от воздействия всех положительных заклятий и классовых умений. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Ошеломление (эксперт). Каждый удар будет иметь 19% шанс избавить соперника от воздействия всех положительных заклятий и классовых умений. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Ошеломление (мастер). Каждый удар будет иметь 25% шанс избавить соперника от воздействия всех положительных заклятий и классовых умений. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.

Ошеломление (**ГрандМастер**). Каждый удар будет иметь 31% шанс избавить соперника от воздействия всех положительных заклятий и классовых умений. Пассивное. Для функционирования умения необходим метательный нож.



Иммунитет.

Иммунитет (**новичок**). Предохраняет убийцу от воздействия заколдованных вещей и патологических заклятий, а так же КУ при использовании метательных кинжалов до конца боя. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 65 энергии.

Иммунитет (продвинутый). Предохраняет убийцу от воздействия заколдованных вещей и патологических заклятий, а так же КУ при использовании метательных кинжалов до конца боя. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Иммунитет (эксперт). Предохраняет убийцу от воздействия заколдованных вещей и патологических заклятий, а так же КУ при использовании метательных кинжалов до конца боя. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 60 энергии.

Иммунитет (мастер). Предохраняет убийцу от воздействия заколдованных вещей и патологических заклятий, а так же КУ при использовании метательных кинжалов до конца боя. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 55 энергии.

Иммунитет (**ГрандМастер**). Предохраняет убийцу от воздействия заколдованных вещей и патологических заклятий, а так же КУ при использовании метательных кинжалов до конца боя. Для функционирования умения необходимы два метательных кинжала. Стоимость использования: 50 энергии.



🛮 Вакпина.

Вакцина (новичок). Умение иммунитет дублируется со случайно выбранным игроком из той же команды с шансом 6%. Пассивное.

Вакцина (продвинутый). Умение иммунитет дублируется со случайно выбранным игроком из той же команды с шансом 9%. Пассивное.

Вакцина (эксперт). Умение иммунитет дублируется со случайно выбранным игроком из той же команды с шансом 16%. Пассивное.

Вакцина (мастер). Умение иммунитет дублируется со случайно выбранным игроком из той же команды с шансом 25%. Пассивное.

Вакцина (ГрандМастер). Умение иммунитет дублируется со случайно выбранным игроком из той же команды с шансом 35%. Пассивное.

На этом наши представления о седьмом классе заканчиваются, как и представления о самой расе темных эльфов. Но что же? Мы видим возмущающее несоответствие, которое можно запросто выразить отношением четырех к трем (4/3). О чем это мы? Да о расах! Четыре темных расы против трёх светлых.

Такой забавный дисбаланс поставил нас перед задачей. Ещё одна раса, ещё один класс.

ВНИМАНИЕ! Редакция журнала напоминает читателям, что это её, редакции, собственные домыслы, а не ближайшие нововведения. Уточняем, дабы вы не мучили представителей администрации расспросами об этих классах. Спасибо за понимание.

Итак, светлая раса. Темного представителя было очень легко найти, достаточно вспомнить несколько авторов, пишущих на тему фентези - и, вуаля! Но светлых не так и много. Но всё таки мы подискали. Объектом наблюдений будет представитель расы Дренеев.





Описание расы:

загадочная древняя И очень paca тысячелетиями не давала о себе знать, обитая гдето в горах Драконьей гряды. Представители этого народа очень скрытные и пугливые, избегали людского и эльфийского сообщества, больше предпочитая лоно природы. Необходимость вытесывать себе дома из голого камня сделала Дренеев сильной расой, но при этом и очень разумной. Считается, что Дренеи связаны с

природой на уровне гораздо сильнее, чем эльфы.

В редкие моменты, когда необходимо браться за оружие, они обычно используют серпы. Так как всю свою жизнь Дренеи проводят ухаживая за природой, Хранители одарили их своей милостью - этот народ лучше приспособлен к управлению магическими потоками, нежели кто-то другой.

Особенности расы:

Дренеи - крайне противоречивый народ, стремящийся познать как магию, так и искусство боя. Постоянная скрытность предполагает ношение плащей, полностью закрывающих тело. Под плащом же может скрываться мощная броня или же легкая, свободная. Оружие - серпы.

Базовое умение: Шаманизм.

Базовые параметры:

 Уровень: 0
 Сложение: 3
 Ловкость: 3
 Интеллект: 2

 Удача: 1
 Реакция: 2
 Сила: 4
 Мудрость: 6

Новый класс: Шаман.

Требования к подклассу:

Уровень 1. Знающий.

 Уровень: 8
 Сложение: 16
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 17
 Мудрость: 27

<u>Содержание</u> Стр. 16

Необходимые умения:

<u>Шаманизм (эксперт).</u>

Регенерация(продвинутый) ИЛИ Исцеление (продвинутый) ИЛИ

Проникновение(продвинутый).

Крепость (продвинутый) ИЛИ Вампиризм (продвинутый).

Бонусы:

Сила	+ 0	Голова	+ 0	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 0	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 0	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 4	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 3				
Удача	+ 3				

Уровень 2. Убеждённый.

 Уровень: 11
 Сложение: 27
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 28
 Мудрость: 41

Необходимые умения:

<u> Шаманизм (мастер).</u>

<u>Регенерация(эксперт) ИЛИ Исцеление (эксперт) ИЛИ Проникновение (эксперт).</u> Крепость (эксперт) ИЛИ Вампиризм (эксперт).

Бонусы:

Сила	+ 2	Голова	+ 0	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 1	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 0	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 8	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 7				
Удача	+ 7				

Уровень 3. Призывающий.

 Уровень: 14
 Сложение: 45
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 40
 Мудрость: 55

Необходимые умения:

Шаманизм (ГрандМастер).

<u>Регенерация(мастер) ИЛИ Исцеление (мастер) ИЛИ Проникновение (мастер).</u> <u>Крепость (мастер) ИЛИ Вампиризм (мастер).</u>

Бонусы:

Сила	+ 4	Голова	+ 0	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 6	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 0	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 14	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 13				
Удача	+ 12				

Уровень 4. Друид.

 Уровень: 17
 Сложение: 55
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 0
 Реакция: 0
 Сила: 54
 Мудрость: 56

Необходимые умения:

Шаманизм (ГрандМастер).

Регенерация(мастер) ИЛИ Исцеление (мастер) ИЛИ Проникновение (мастер).

Крепость (ГрандМастер) ИЛИ Вампиризм (ГрандМастер).

Бонусы:

Сила	+ 6	Голова	+ 0	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 12	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 0	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 21	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 19				
Удача	+ 18				

Уровень 5. Колдун.

 Уровень: 20
 Сложение: 72
 Ловкость: 0
 Интеллект: 0

 Удача: 20
 Реакция: 0
 Сила: 78
 Мудрость: 76

Необходимые умения:

Шаманизм (ГрандМастер).

<u>Регенерация(ГрандМастер) ИЛИ Исцеление (ГрандМастер) ИЛИ Проникновение</u> (ГрандМастер).

Крепость (Гранд Мастер) ИЛИ Вампиризм (Гранд Мастер).

Скрещённые лезвия (новичок).

Бонусы:

Сила	+ 9	Голова	+ 1	Рассвет	+ 0
Ловкость	+ 15	Туловище	+ 0	Полнолуние	+ 0
Сложение	+ 0	Левая рука	+ 0	Астрал	+ 0
Интеллект	+ 24	Правая рука	+ 0		
Мудрость	+ 0	Ноги	+ 0		
Реакция	+ 22				
Удача	+ 21				

Классовые умения:





Самообладание (**новичок**). Уменьшает затраты в мане на заклинания на 10%. Увеличивает предел заклинаний на 5%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Самообладание (продвинутый). Уменьшает затраты в мане на заклинания на 20%. Увеличивает предел заклинаний на 10%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Самообладание (эксперт). Уменьшает затраты в мане на заклинания на 30%. Увеличивает предел заклинаний на 15%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Самообладание (мастер). Уменьшает затраты в мане на заклинания на 40%. Увеличивает предел заклинаний на 20%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Самообладание (**ГрандМастер**). Уменьшает затраты в мане на заклинания на 50%. Увеличивает предел заклинаний на 25%. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

ШПолуночный серп.

Полуночный серп (**новичок**). Увеличивает длительность перезарядки всех активированных умений выбранного персонажа на 1 ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Полуночный серп (**продвинутый**). Увеличивает длительность перезарядки всех активированных умений выбранного персонажа на 1 ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 60 энергии.

Полуночный серп (эксперт). Увеличивает длительность перезарядки всех активированных умений выбранного персонажа на 1 ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 55 энергии.

Полуночный серп (мастер). Увеличивает длительность перезарядки всех активированных умений выбранного персонажа на 1 ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 45 энергии.

Полуночный серп (**ГрандМастер**). Увеличивает длительность перезарядки всех активированных умений выбранного персонажа на 1 ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 40 энергии.

Тотем проклятого.

Тотем проклятого (новичок). Вызывает тотем проклятого с аурой преодоления в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения тотема. Аура преодоления понижает защиту от магии команды соперников на 7%. Аура кумулятивна но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Тотем проклятого (продвинутый). Вызывает тотем проклятого с аурой преодоления в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения тотема. Аура преодоления понижает защиту от магии команды соперников на 12%. Аура кумулятивна но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Тотем проклятого (эксперт). Вызывает тотем проклятого с аурой преодоления в указанный хекс. Аура преодоления понижает защиту от магии команды соперников на 17%. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения тотема. Аура кумулятивна но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Тотем проклятого (мастер). Вызывает тотем проклятого с аурой преодоления в указанный хекс. Аура преодоления понижает защиту от магии команды соперников на 22%. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения тотема. Аура кумулятивна но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Тотем проклятого (**ГрандМастер**). Вызывает тотем проклятого с аурой преодоления в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения тотема. Аура преодоления понижает защиту от магии команды соперников на 27%. Аура кумулятивна но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

ШДемонический монолит.

Демонический монолит (**новичок**). Вызывает демонический монолит с аурой неопределённости в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения монолита. Аура неопределённости снижает параметры команды соперников на 4%. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Демонический монолит (**продвинутый**). Вызывает демонический монолит с аурой неопределённости в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения монолита. Аура неопределённости снижает параметры команды соперников на 8%. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Демонический монолит (эксперт). Вызывает демонический монолит с аурой неопределённости в указанный хекс. Аура неопределённости снижает параметры команды соперников на 12%. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения монолита. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Демонический монолит (мастер). Вызывает демонический монолит с аурой неопределённости в указанный хекс. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения монолита. Аура неопределённости снижает параметры команды соперников на 16%. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Демонический монолит (**ГрандМастер**). Вызывает демонический монолит с аурой неопределённости в указанный хекс. Аура неопределённости снижает параметры команды соперников на 20%. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения монолита. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Рунический столб.

Рунический столб (новичок). Вызывает рунический столб с зеркальной аурой в указанный хекс. Зеркальная аура отражает нанесённый соперниками урон в самих врагов с 12%-ным уроном. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения столба. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Рунический столб (продвинутый). Вызывает рунический столб с зеркальной аурой в указанный хекс. Зеркальная аура отражает нанесённый соперниками урон в самих врагов с 18%-ным уроном. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения столба. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Рунический столб (эксперт). Вызывает рунический столб с зеркальной аурой в указанный хекс. Зеркальная аура отражает нанесённый соперниками урон в самих врагов с 24%-ным уроном. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения столба. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Рунический столб (мастер). Вызывает рунический столб с зеркальной аурой в указанный хекс. Зеркальная аура отражает нанесённый соперниками урон в самих врагов с 30%-ным уроном. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения столба. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Рунический столб (ГрандМастер). Вызывает рунический столб с зеркальной аурой в указанный хекс. Зеркальная аура отражает нанесённый соперниками урон в самих врагов с 36%-ным уроном. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения столба. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Некромантия.

Некромантия (новичок). Улучшает умение «Тотем проклятого». Вызванный тотем получает возможность кастовать заклятие «Иссушение маны» и имеет на 4% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Некромантия (продвинутый). Улучшает умение «Тотем проклятого». Вызванный тотем, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Дыхание смерти» и имеет на 8% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Некромантия (эксперт). Улучшает умение «Тотем проклятого». Вызванный тотем, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Великое проклятие», и имеет на 12% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Некромантия (мастер). Улучшает умение «Тотем проклятого». Вызванный тотем, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Язва» и имеет на 16% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Некромантия (**ГрандМастер**). Улучшает умение «Тотем проклятого». Вызванный тотем получает возможность кастовать заклинание «Язва» и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Снижает затраты на вызов тотема проклятого до 50 энергии. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

ШСущность демона.

Сущность демона (новичок). Улучшает умение «Демонический монолит». Вызванный монолит получает возможность кастовать заклинание «Коррозия» и имеет на 4% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Сущность демона (продвинутый). Улучшает умение «Демонический монолит». Вызванный монолит, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Святое слово» и имеет на 8% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Сущность демона (эксперт). Улучшает умение «Демонический монолит». Вызванный монолит, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Ментальный шторм» и имеет на 12% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Сущность демона (мастер). Улучшает умение «Демонический монолит». Вызванный монолит, вместо предыдущего заклятия, получает возможность кастовать заклинание «Затишье», и имеет на 16% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Сущность демона (ГрандМастер). Улучшает умение «Демонический монолит». Вызванный монолит получает возможность кастовать заклинание «Затишье» и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Снижает затраты на вызов демонического монолита до 50 энергии. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Знаток иероглифов.

Знаток иероглифов (новичок). Улучшает умение «Рунический столб». Вызванный столб получает возможность кастовать заклинание «Выжигание маны» и имеет на 4% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Знаток иероглифов (продвинутый). Улучшает умение «Рунический столб». Вызванный столб получает возможность кастовать заклинание «Пылающая сфера» и имеет на 8% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Знаток иероглифов (эксперт). Улучшает умение «Рунический столб». Вызванный столб получает возможность кастовать заклинание «Гнев Хранителей» и имеет на 12% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Знаток иероглифов (мастер). Улучшает умение «Рунический столб». Вызванный столб получает возможность кастовать заклинание «Нечестивая песня» и имеет на 16% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Знаток иероглифов (ГрандМастер). Улучшает умение «Рунический столб». Вызванный столб получает возможность кастовать заклинание «Нечестивая песня» и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Снижает затраты на вызов рунического столба до 50 энергии. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

2Солнечный серп.

Солнечный серп (новичок). Завершает перезарядку всех активированных умений выбранного игрока в этом ходу. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Солнечный серп (**продвинутый**). Завершает перезарядку всех активированных умений выбранного игрока в этом ходу. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 60 энергии.

Солнечный серп (эксперт). Завершает перезарядку всех активированных умений выбранного игрока в этом ходу. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 55 энергии.

Солнечный серп (мастер). Завершает перезарядку всех активированных умений выбранного игрока в этом ходу. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 45 энергии.

Солнечный серп (**ГрандМастер**). Завершает перезарядку всех активированных умений выбранного игрока в этом ходу. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 40 энергии.

Маллорн.

Маллорн (новичок). Вызывает маллорн с аурой восполнения в указанный хекс. Аура восполнения добавляет +6% к XII всех персонажей в дружеской команде, в том числе и свыше максимума. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения маллорна. Аура кумулятивна, но не более 40%. Стоимость использования: 60 энергии.

Маллорн (продвинутый). Вызывает маллорн с аурой восполнения в указанный хекс. Аура восполнения добавляет +12% к XП всех персонажей в дружеской команде, в том числе и свыше максимума. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения маллорна. Аура кумулятивна, но не более 40%. Стоимость использования: 60 энергии.

Маллорн (эксперт). Вызывает маллорн с аурой восполнения в указанный хекс. Аура восполнения добавляет +18% к XII всех персонажей в дружеской команде, в том числе и свыше максимума. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения маллорна. Аура кумулятивна, но не более 40%. Стоимость использования: 60 энергии.

Маллорн (мастер). Вызывает маллорн с аурой восполнения в указанный хекс. Аура восполнения добавляет +24% к XП всех персонажей в дружеской команде, в том числе и свыше максимума. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения маллорна. Аура кумулятивна, но не более 40%. Стоимость использования: 60 энергии.

Маллорн (**ГрандМастер**). Вызывает маллорн с аурой восполнения в указанный хекс. Аура восполнения добавляет +30% к XII всех персонажей в дружеской команде, в том числе и свыше максимума. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения маллорна. Аура кумулятивна, но не более 40%. Стоимость использования: 60 энергии.

Порный стражник.

Горный стражник (новичок). Вызывает горного стражника с аурой осязаемой мощи в указанный хекс. Аура осязаемой мощи добавляет +3% к физическому и магическому урону союзников. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения горного стражника. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Горный стражник (продвинутый). Вызывает горного стражника с аурой осязаемой мощи в указанный хекс. Аура осязаемой мощи добавляет +6% к физическому и магическому урону союзников. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения горного стражника. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Горный стражник (эксперт). Вызывает горного стражника с аурой осязаемой мощи в указанный хекс. Аура осязаемой мощи добавляет +9% к физическому и магическому урону союзников. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения горного стражника. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Горный стражник (мастер). Вызывает горного стражника с аурой осязаемой мощи в указанный хекс. Аура осязаемой мощи добавляет +12% к физическому и магическому урону союзников. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения горного стражника. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Горный стражник (ГрандМастер). Вызывает горного стражника с аурой осязаемой мощи в указанный хекс. Аура осязаемой мощи добавляет +15% к физическому и магическому урону союзников. Эффект пропадает после разрушения и исчезновения горного стражника. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Равнинный призрак.

Равнинный призрак (**новичок**). Вызывает равнинного призрака с аурой западных ветров в указанный хекс. Аура западных ветров добавляет +4% к параметрам союзников. Эффект пропадает после смерти и исчезновения равнинного призрака. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Равнинный призрак (продвинутый). Вызывает равнинного призрака с аурой западных ветров указанный хекс. Аура западных ветров добавляет +8% к параметрам союзников. Эффект пропадает после смерти и исчезновения равнинного призрака. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Равнинный призрак (эксперт). Вызывает равнинного призрака с аурой западных ветров в указанный хекс. Аура западных ветров добавляет +12% к параметрам союзников. Эффект пропадает после смерти и исчезновения равнинного призрака. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Равнинный призрак (мастер). Вызывает равнинного призрака с аурой западных ветров в указанный хекс. Аура западных ветров добавляет +16% к параметрам союзников. Эффект пропадает после смерти и исчезновения равнинного призрака. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Равнинный призрак (**ГрандМастер**). Вызывает равнинного призрака с аурой западных ветров в указанный хекс. Аура западных ветров добавляет +20% к параметрам союзников. Эффект пропадает после смерти и исчезновения равнинного призрака. Аура кумулятивна, но не более 45%. Стоимость использования: 60 энергии.

Древо молитвы.

Древо молитвы (новичок). Улучшает умение «Маллорн». Вызванный маллорн получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 5% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Древо молитвы (продвинутый). Улучшает умение «Маллорн». Вызванный маллорн получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 10% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Древо молитвы (эксперт). Улучшает умение «Маллорн». Вызванный маллорн получает возможность благословлять союзников заклятием «Осторожность». Так же маллорн получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 15% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Древо молитвы (мастер). Улучшает умение «Маллорн». Вызванный маллорн получает возможность благословлять союзников заклятием «Гармония». Так же маллорн получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Древо молитвы (**ГрандМастер**). Улучшает умение «Маллорн». Вызванный маллорн получает возможность благословлять союзников заклятием «Гармония». Так же маллорн получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 25% больше параметров, чем обычный. Уменьшает затраты на призыв маллорна до 50 энергии. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

УЖелезная руда.

Железная руда (новичок). Улучшает умение «Горный стражник». Вызванный горный стражник получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 5% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Железная руда (продвинутый). Улучшает умение «Горный стражник». Вызванный горный стражник получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 10% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Стр. 25

Железная руда (эксперт). Улучшает умение «Горный стражник». Вызванный горный стражник получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 15% больше параметров, чем обычный. Кроме того, горный стражник может кастовать заклинание «Прикосновение бездны». Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Железная руда (мастер). Улучшает умение «Горный стражник». Вызванный горный стражник получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Кроме того, горный стражник может кастовать заклинание «Прикосновение бездны». Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Железная руда (ГрандМастер). Улучшает умение «Горный стражник». Вызванный горный стражник получает возможность передвигаться и атаковать близстоящих соперников и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Кроме того, горный стражник может кастовать заклинание «Каменный град». Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Бестелесность.

Бестелесность (**новичок**). Улучшает умение «Равнинный призрак». Вызванный равнинный призрак получает возможность использовать заклинания «Ветряной шип» и «Очистка» и имеет на 5% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Бестелесность (**продвинутый**). Улучшает умение «Равнинный призрак». Вызванный равнинный призрак получает возможность использовать заклинания «Ветряной шип» и «Очистка» и имеет на 10% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Бестелесность (эксперт). Улучшает умение «Равнинный призрак». Вызванный равнинный призрак получает возможность использовать заклинания «Ветряной шип», «Проворство ветра» и «Очистка» и имеет на 15% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Бестелесность (мастер). Улучшает умение «Равнинный призрак». Вызванный равнинный призрак получает возможность использовать заклинания «Ветряной шип», «Проворство ветра» и «Очистка» и имеет на 20% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

Бестелесность (**ГрандМастер**). Улучшает умение «Равнинный призрак». Вызванный равнинный призрак получает возможность использовать заклинания «Ветряной шип», «Проворство ветра», «Торнадо» и «Очистка» и имеет на 25% больше параметров, чем обычный. Пассивное. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп.

<u>Содержание</u> Стр. 26



Протест (новичок). Если целевой игрок под воздействием этого умения применил КУ или заклятие, призывающее существо, то вызванное существо с шансом 45% будет сражаться на стороне шамана, а эффект Протеста снимется. Длительность: 2. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Протест (**продвинутый**). Если целевой игрок под воздействием этого умения применил КУ или заклятие, призывающее существо, то вызванное существо с шансом 55% будет сражаться на стороне шамана, а эффект Протеста снимется. Длительность: 2. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Протест (эксперт). Если целевой игрок под воздействием этого умения применил КУ или заклятие, призывающее существо, то вызванное существо с шансом 65% будет сражаться на стороне шамана, а эффект Протеста снимется. Длительность: 2. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Протест (мастер). Если целевой игрок под воздействием этого умения применил КУ или заклятие, призывающее существо, то вызванное существо с шансом 75% будет сражаться на стороне шамана, а эффект Протеста снимется. Длительность: 2. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Протест (**ГрандМастер**). Если целевой игрок под воздействием этого умения применил КУ или заклятие, призывающее существо, то вызванное существо с шансом 90% будет сражаться на стороне шамана, а эффект Протеста снимется. Длительность: 2. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

ВЗабытые тома.

Забытые тома (новичок). Каждое вызванное шаманом существо получит +15 к мудрости u+1 заклинание в свой арсенал. Пассивное.

Забытые тома (продвинутый). Каждое вызванное шаманом существо получит +30 к мудрости u+1 заклинание в свой арсенал. Пассивное.

Забытые тома (эксперт). Каждое вызванное шаманом существо получит +45 к мудрости и +2 заклинания в свой арсенал. Пассивное.

Забытые тома (мастер). Каждое вызванное шаманом существо получит +55 к мудрости u+2 заклинания в свой арсенал. Пассивное.

Забытые тома (ГрандМастер). *Каждое вызванное шаманом существо получит +70 к мудрости и +3 заклинания в свой арсенал. Пассивное.*

Устрашение.

Устрашение (**новичок**). Все персонажи в радиусе 3 хекса от шамана теряют 15 энергии, но шаман теряет 10 ОД на следующий ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Устрашение (продвинутый). Все персонажи в радиусе 3 хекса от шамана теряют 20 энергии, но шаман теряет 10 ОД на следующий ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Устрашение (эксперт). Все персонажи в радиусе 3 хекса от шамана теряют 25 энергии, но шаман теряет 10 ОД на следующий ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Устрашение (мастер). Все персонажи в радиусе 3 хекса от шамана теряют 30 энергии, но шаман теряет 10 ОД на следующий ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.

Устрашение (**ГрандМастер**). Все персонажи в радиусе 3 хекса от шамана теряют 35 энергии, но шаман теряет 10 ОД на следующий ход. Для функционирования умения необходимы два одноручных или двуручный серп. Стоимость использования: 70 энергии.



Страх смерти (новичок). За каждого убитого и исчезнувшего с поля боя игрока в своей команде шаман получает +2 к энергии, в том числе и свыше максимума. Пассивное.

Страх смерти (продвинутый). За каждого убитого и исчезнувшего с поля боя игрока в своей команде шаман получает +5 к энергии, в том числе и свыше максимума. Пассивное.

Страх смерти (эксперт). За каждого убитого и исчезнувшего с поля боя игрока в своей команде шаман получает +8 к энергии, в том числе и свыше максимума. Пассивное.

Страх смерти (мастер). За каждого убитого и исчезнувшего с поля боя игрока в своей команде шаман получает +11 к энергии, в том числе и свыше максимума. Пассивное.

Страх смерти (ГрандМастер). За каждого убитого и исчезнувшего с поля боя игрока в своей команде шаман получает +15 к энергии, в том числе и свыше максимума. Пассивное.

Заклятия призванных:

Язва.

Мана: 350.

Уровень магии: 3.

Удивительное проклятие, записанное языческими жрецами. В случае, если цель восстанавливает XII с помощью исцеления или вампиризма, она, вместо этого, теряет их определенное количество. Действует до конца боя.

Спасбросок: половина. Модификатор защиты: 45. Максимальный эффект: 120.

Затишье.

Мана: 450

Уровень магии: 4.

Редчайшее заклятие необычного воздействия. Целевой игрок не может использовать магию в течение нескольких ходов, начиная со следующего. Длительность: 2 хода.

Спасбросок: 1 ход.

Модификатор защиты: 40. *Максимальный эффект*: нет.

Нечестивая песня.

Мана: 500.

Уровень магии: 5.

Сильнейшее проклятие, снимающее у целевого игрока и его команды параметры в процентном соотношении. Длительность: до конца боя.

Модификатор защиты: 50. Максимальный эффект: 25.

Каменный град.

Мана: 480.

Уровень магии: 4.

Целевой игрок и две ближайшие к нему цели получают урон. Моментальный эффект.

Спасбросок: половина.

Модификатор защиты: 65. Максимальный эффект: 310.

Ветряной шип.

Мана: 50.

Уровень магии: 3.

Доступно только равнинным призракам. Сконцентрировав стихию в одном сгустке энергии, призрак наносит выбранному врагу средней силы повреждения.

Спасбросок: половина. Модификатор защиты: 25. Максимальный эффект: 250.

Проворство ветра.

Мана: 175.

Уровень магии: 3.

Увеличивает силу и удачу цели.

Спасбросок: нет.

Модификатор защиты: нет. Максимальный эффект: 45.

Торнадо.

Мана: 1350.

Уровень магии: 5.

При получении зачарованным игроком физических повреждений всем игрокам- не монстрам в радиусе 2 хекса наносится урон, в зависимости от того, сколько повреждений получил зачарованный игрок и эффекта заклинания. Длительность: 3 хода.

Модификатор защиты: 35.

Максимальный эффект: нет.

Примерно так, как представляется редакции журнала «Вестник Аквиллиона», выглядит очень отдаленное будущее нашей online игры. И примерно так должно выглядеть обоснованное, не лишенное смысла предложение о введении чего-то в игру. Очень легко написать «Сделайте!». А сделать по-настоящему – трудно.

Но, даже такая расписка КУ, ОУ, требования к классам более чем неполная. Существует ещё масса проблем - от новых вещей, до расчета параметров тотемов и монолитов призывника. Но хотя бы 50% того, что способно натолкнуть на реализацию Вашего предложения, в теме быть просто обязано. Обязано для тех, кто рассчитывает на рассмотрение оного предложения.

Редакция журнала «Вестник Аквиллиона».

Глава І. Мистер Эрл, пора просыпаться.

- Мистер Эрл, пора просыпаться!
- « Кто этот чертов Эрл, была его первая мысль, и почему этого парня будят так громко?»
- Даже не пытайтесь притворяться сонным упрямствовал «голос извне», я отлично знаю, что снотворное уже покинуло ваше слегка травмированное тело.

Мужчина в белом халате, с бэйджиком главного врача постоял еще с минуту и, очевидно осознав, что словами делу не помочь, решил перейти к более кардинальным мерам.

« И почему он будит этого человека, подсвечивая фонариком мне в глаз? Странный мужик. Хотя, подождите-ка, светил бы я в глаз абсолютно непричастному субъекту? Кажется, вывод напрашивается сам собой...»

-Да, да, встаю я.

Человек, лежащий на кровати самостоятельно открыл второй глаз и слегка приподнялся на кровати.

– Вот и отлично. Однако, уважаемый, настоятельно не советую совершать резких движений. Шею мы вам, конечно, подлатали, но, гипс еще побудет с недельку. Договорились? Чудненько. Отдыхайте, отправлю сюда медсестру, она сделает вам несколько уколов.

Человек в белом халате сверкнул зубами и направился к выходу из комнаты. Было в нем нечто отталкивающее. То ли вытянутый кончик носа и узкие, постоянно прищуренные глаза, то ли тонкие губы, с которых не сходила тень легкой, презрительной улыбки. Всем своим видом врач явно показывал свое превосходство над больными.

Эрл твердо решил, что, при первой же возможности, сломает ему что-то.

«Пора думать, друг мой — обратился он к своему внутреннему «я», — Начнем с того, что у меня амнезия. Знают ли об этом окружающие? Не факт, но, возможно. Как бы там не было, кричать об этом явно не стоит. Дальше. Память отбило полностью, вспомнить не могу ни давние события, ни предшествующие моему сюда попаданию. Что же, черт возьми, моя голова сохранила?

Удар.

Побег.

Впрочем, нет, сначала был побег, потом удар. Или несколько ударов. Н-да, били меня, пожалуй, с незавидным постоянством. Впрочем, не то, все не то! Эмоциональная память всегда сильнее. Стоит только сосредоточиться...

Презрение.

Амбиции.

Боль.

Предательство. Много боли.

Гнев

О, как же ярко горит во мне огонь гнева, жажды мести! Вот только кому, пустая башка, кому мстить?!

Выбираться пора, там видно будет.»

За те несколько минут, пока в комнату вошла медсестра, лежащий на кровати человек успел оценить свое положение и сделать некоторые выводы. В его голове они заняли такие позиции:

- 1. Эрл, или какое там имя назвал врач, явно не его имя.
- 2. Он абсолютно не помнит, как попал сюда. Да и вообще, не знает, где находится.
- 3. Его шея явно в порядке. Что такое перелом он отлично знал и это не он.
- 4. Кто-то явно хочет задержать его тут на максимально возможные сроки.

«Что же, если мир говорит мне стой, я – побегу, – твёрдо решил он, – что же до имени, то нынешнее вполне сойдет. Осталось только свалить отсюда и провести объективную оценку ситуации».

Пока лежащий на кровати человек был погружен в свои размышления, медсестра не теряла времени даром. Ее ловкие пальцы успели отрезать кончик капсулы и наполнить шприц прозрачной жидкостью.

- Вашу руку, пожалуйста, лениво молвила девушка в белом халате, угрожающе пуская небольшие брызги с острия иглы.
 - А что вы, собственно, мне колете? решил поинтересоваться Эрл.
 - Ничего особенного.
 - -Точнее, будьте добры.
 - Обезболивающее, витамины..
- Вы покраснели и покачали головой в стороны, также ваше правое плечо поднялось вверх. Допустим, одно из этих телодвижений обусловлено вашей неприязнью к халату. Однако, даже так, это уже две грубейшие ошибки потенциального лжеца.

Пока девушка соображала, чем опровергнуть столь проницательное высказывание, Эрл резко встал с кровати и, выхватив шприц, вонзил иглу в шею медсестры, выпустив весь раствор ей внутривенно.

- Наркотики? Я разочарован, – сказал мужчина, с трудом натягивая больничный халат, который был ему явно не впору, – к слову, когда в следующий раз будете ширять кого-то – берите на унцию меньше, а то ведь издохнет пациент.

Неожиданно девушка резко дернулась, захрипела и, спустя мгновение, замерла. Эрл прикрыл медсестру одеялом и вышел из комнаты.

Он находился, судя по всему, в частной клинике, а посему бродить в узеньком белом выдавать себя за врача, вынюхивая обстановку, было халате нецелесообразным. Зачастую в таких заведениях работники отлично знали своих коллег. Обстоятельства требовали резких и рискованных действий, Эрл отправился на поиски главного врача или, что хуже, его кабинета. Белые коридоры вихрем проносились мимо, оставляя едкий медицинский запах, вызывающий неприятный привкус во рту, от чего постоянно возникало желание сплюнуть. Во время скитания по коридорам лечебницы он нашел приятный сюрприз у себя в кармане – скальпель. Отличный довод в любом диалоге. Кабинет со скромной табличкой «Глав. врач» был обнаружен на третьем, последнем, этаже, в конце туннелеобразного коридора. Что, впрочем, не странно, криминальная ответственность была нешуточной и если кто и надумает нагрянуть в здание со «священным рейдом», то большая шишка успеет уйти.

<u>Содержание</u> Стр. 32

«Скорее всего, тайная дверь в комнате или банальный черный ход, - подумал Эрл. – Впрочем, уверен, все люди в погонах давно куплены. Значит, мой будущий допрашиваемый параноик и с огромным камушком на душе, отлично».

Постучав в дверь и не дожидаясь ответа, бесцеремонно выбив ее, мужчина в белом халате застал свою цель в чертовски интимной обстановке: сидящего на стуле, со спущенными до колен штанами и полуголой девушкой, которая усердно покачивала головой стоя на коленях.

- Какого черта?! успел выкрикнуть врач, прежде чем понял, кто вторгся к нему в кабинет.
- Да вы не бойтесь так, резких движений я вовсе не делаю, голова не болит. А вот вашей санитарке посоветую не так усердно качать головушкой, а то еще один перелом шеи в клинике будет, да и головокружение начнется. Вот вам, девушка, одевайте, сказал Эрл, ехидно усмехаясь и стягивая с себя, порядком раздражающий узенький халат, справитесь. Станьте во-о-он там, в уголочек у окна, чтоб я вас видел, и все будет хорошо.
 - Что вы тут делаете?! Немедленно вернитесь в палату!
- Я вас умоляю, к чему это? Давайте зря время тратить не будем. Начнем лучше с рассказа обо мне и тех бумагах, что вы храните на меня. И штанишки-то оденьте полностью.

Пока сидящий на стуле усердно трудился с замком на ремне, Эрл успел обыскать стол и, обнаружив пачку сигарет, с блаженным видом затянулся.

- Так вот, документы.
- Я не знаю, о чем вы говорите.
- О, Билли, Эрл заметил табличку на столе, не устраивай драму, без пальцев останешься, буквально. Кто меня сюда доставил?

Молчание.

Несколько ударов по лицу и вид скальпеля в руке у допросчика заставили сидящего сменить свою позицию.

- Вас привез на черном "Кадиллаке" коренастый мужчина средних лет. Одет был в черный макинтош, брюки и, как успел заметить, обувкой ему служили отличные туфли, а на руке поблескивали золотые часы. Никаких особенных примет не заметил.
 - Допустим, я тебе верю. Как представился?
- Сказал, что ваш дядя. Вы сильно обеспокоены недавней смертью брата и стали невменяемым. Попросил оставить вас на удержание, расплатился наличными.
- Что с моей шеей? Часть легенды для моего удержания, на случай, если я вдруг выйду из-под наркотического влияния, как, впрочем, и случилось?
- Нет, шея у вас действительно была сломана, и как вы так быстро оправились, остается загадкой для меня.
- Некоторые загадки так и должны оставаться загадками. Если меня оставили на удержание, почему не связали?
- Наркотиков должно было хватить, да и нас предупредили, что ремни вас не удержат, но разозлят прилично.
 - Разумно. Теперь документы.
 - Потайной ящик в столе.

- Достань.

Через несколько минут полуголый мужчина, пускающий кольца дыма, с интересом рассматривал синюю папку, набитую бумагами со счетами, подписями и адресом.

- « Наверняка фальшивый. Впрочем, проверить надо, деваться некуда» решил он.
- К слову, развернулся он к уже связанному врачу и его помощнице, я одолжу у вас некоторую сумму, за моральный ущерб. Вы тут пока отдохните.

Тщательно обшарив карманы и оставшиеся полки стола, Эрл располагал суммой в несколько тысяч. Довольный собой, с ехидной усмешкой он снова приблизился к врачу.

 И, да, пока не забыл – не смотрите на людей так свысока, – сказал он и сломал Билли указательный палец, – до свиданья.

Часом позже, работницы магазина одежды «Элит», что находился недалеко от частной клиники «Забота», с оживлением обсуждали появление тощего брюнета с длинными волосами, в семейных трусах и майке. Который в таком виде зашел в магазин, выбрал один из самых дорогих черных костюмов, шелковую черную рубаху и туфли того же цвета, расплатился за все наличными, оделся и покинул магазин.

Глава ІІ. Трон Эллинии.

Кронштемп медленно кружил над сияющим замком. Он не любил это место. Его обитатели раздражали птицу: от них исходил слишком яркий свет, они редко умирали и убивали мало животных, еды постоянно не хватало. Но самое страшное – огромные палки, которые стреляли палками поменьше, раня и убивая подобных ему. Да, он определенно не любил это место, но лететь некуда, сил на обратную дорогу не хватит. Если бы птица знала проклятия, — она бы кляла тот день, когда решила пролететь дальше своего привычного места охоты и улететь за море.

Кронштемп знал, что лететь близко к прямоугольным строениям, в которых жили прямоходящие – смертельно опасно. Оставалось только ждать. За свою короткую жизнь птица усвоила одно правило – все умирают, рано или поздно, тем самым превращаясь в еду. Он сделал еще несколько кругов вокруг замка и, выбрав шпиль по душе, уселся на него.

Птица еще раз окинула взглядом идеально круглый остров, горы, которые окружали его внутреннюю часть, образуя идеально ровную линию без берегов и море, которое омывало скалы. Посмотрел на прямоходящих, гордо снующих по равнинам и занимающихся своими делами. Зачастую они шли в замок или проводили свои ритуалы, стреляли из гадких палок и делали светлый металл, приручали животных и воспитывали меньших двуногих. Иногда собирались в круглом здании, в одной из частей острова, и тогда у птицы появлялась пища.

Стервятник не любил это место.

Каждый его шаг отзывался множественным эхом в глубинах огромных залов Дворца Высокорожденного. Шарканье мантии раздражало и не давало сосредоточиться. Честно говоря, раздражение приносило абсолютно все: шелковая мантия, казалось, стала слишком велика и сдавливала кожу в области подмышек, шелковые туфельки, наоборот, казались уж слишком большими, волосы – неопрятной копной волос, норовящей залезть в ухо и

колющей глаза. Одежда для приемов приносила ему никогда не удовольствия. Все это удел изнеженной аристократии, не воина. Он боялся и нервничал. Странно потому представить себе ситуацию и фактор, который мог бы заставить Правую Руку Высокорожденного, Главу Отдела по Поручениям, Секретным Н'нару Скрытного находиться таком состоянии.



Он прошел вдоль серебряной статуи Избранницы Высокорожденного и, удостоверившись, что никого нет поблизости, с удовольствием плюнул в ее лишенное эмоций лицо.

«Мерзкая змея, – подумал он, – и до тебя я еще доберусь. Ненавижу!»

По-правде говоря, шагающий в роскошных нарядах эльф ненавидел абсолютно все в этом дворце, каждый камушек. Кристаллы Наару вырабатывали слишком много света, и все в проходе было залито белоснежной дымкой. После пятнадцатиминутного пребывания в таком помещении, слизистая оболочка глаза пересыхала и начинала болеть. Именно потому глаза у всех, кто находился тут слишком долго, приобретали стеклянный оттенок. Многие слуги не могли находиться вне замка, дневной свет был слишком блеклым для них. Некоторые и вовсе теряли зрение.

Огромные коридоры и залы заставляли находящегося в них ощущать свою ничтожность. Постоянное эхо делало невозможным разговор более чем трех человек – звуки превращались в шум из тысяч созвучий.

Но что он не любил наиболее – постоянную необходимость в лицемерии. Это был принцип здешнего сосуществования: или ты врешь всем, тем самым подогревая их самолюбие, или общество тебя отвергает.

Облаченные в адамантовые доспехи стражники из личного караула Его Высочества почтительно склонили головы, пропуская Н'нару в Приемный Зал. Это помещение никогда не нравилось ему: слишком большое, легко прослушиваемое, ярко освещенное. По его мнению, Залы подходили лишь для сборов Совета ради формального обсуждения мелочных вопросов. Никак не для приватного разговора. Важного, неотложного разговора.

Владыка Тх'дхар восседал на златом троне, щедро украшенном бриллиантами, и скучающим взглядом следил за полетом лазурного дракончика, который влетел сквозь открытое окно и пытался найти выход обратно.

«Прям как я, – подумал Н'нару. – Попал в замкнутую систему, состоящую из напыщенности, золота и множества ярких цветов. О, сколько сулила мне эта игра света, сколько игривых переломов видел я! А что же теперь? Лишь забавляю напыщенного и высокомерного старика, позволяя ему играть со мной. Очередная игрушка. Окно откройте пошире, воздуха хочу, на волю пустите! Но нет, все как обычно....Приступим».

- Ваше Величество, благодарю вас за уделенное мне время. Могу я говорить?
- Ради тебя я прервал свои занятия музыкой. Что может быть столь неотложным и важным, шпион? Высокорожденный начал разговор на очень натянутой ноте.

«Знает же, что ненавижу, когда меня называют шпионом, катар ему в спину.»

- Глубоко сожалею, но есть вещи, требующие вашего неотложного внимания, Светлейший. Аарл, этот рецидивист и бунтарь, смог укрыться от наших лучших агентов в мире людей и пребывает там поныне. Однако стоит отметить, что скрылся он раненым и следующие несколько сезонов бодрствования не будет являться угрозой.
- Что тут такого важного? Эльф, восседающий на троне, явно скучал и хотел закончить разговор как можно быстрее.
- Могу ли я нарушить «Закон о внедрении» и отправить двух агентов в мир людей для нахождения и устранения объекта?
- Да, да, конечно, мне эти условности никогда не нравились. Тх'дхар покрутил меж пухлых пальцев сливу и проглотил ее целиком. Прожевав и причмокнув губами, добавил, У тебя есть личное разрешение Верховного Правителя, ступай, Н'нару, ступай.
- «Дракончику указали на окошко и игриво подтолкнули. Да только не к свободе, а в новый туннель.»
 - Благодарю, Ваше Сиятельство, будет сделано.

Начальник Тайного Отдела поклонился и покинул Дворец Высокорожденного полный размышлений и тягостных дум. Завтра будет тяжелый день. Но не сегодня, сейчас он собирался хорошенько избить кого-то на Арене и лечь спать. Да, пускай трудности начнутся завтра.