

№6 октябрь 2011

Журнал Квилюна

Интервью с
макентошем

История клана ТД.
Интервью с главой.



ИТОГИ
конкурса
видеообзоров

СОБЫТИЯ

- *Итоги Августа-Сентября.*

Стр. 3 – 7

ИНТЕРВЬЮ

- *Интервью с takentosh.*

Стр. 8 – 10

- *Интервью с медовая девушка. История клана.*

Стр.11 – 17

КОНКУРС!!!

- *Итоги конкурса видеообзоров.*

Стр. 18

СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ

- *Вместо заключения.*

Стр. 19

НАШЕ ТВОРЧЕСТВО

- *Отрывок с «Легенды и Мифы Новой Эры»*

Стр. 20 – 22

- *Рассказ «Хроники Армагеддона». Продолжение.*

Стр. 23 – 28

Подведём итоги. Август – сентябрь.

В связи с окончанием лета, и соответственно отсутствием достаточного количества свободного времени на творчество и сбор информации, редакцией журнала было принято решение не спешить с выпуском августовского номера, а опубликовать его вместе с сентябрьским. За эти два месяца скопилось немалое количество информации, поэтому в итогах мы уделим внимание только самым интересным нововведениям, произошедшим в эти месяца, а также самым обсуждаемым вопросам форума.

Начнем с августа. Несмотря на малое количество изменений, месяц был интересный и довольно напряженный, особенно это сказалось на форуме.

4 августа в Арсенал Иллениума были добавлены 11 низкоуровневых вещей, которые если и не окончательно закрыли пробелы амуниции на начальных уровнях, то значительно уменьшили их.

Следующее обновление игры произошло уже во второй половине месяца, а именно 15 августа: были добавлены 3 новых квеста у ведьмы Абигейл, доступных с 17 уровня. Предводительница мародеров назначила щедрую награду за помощь в истреблении пиратов и их лидера – капитана Крюкова. Расспросив несколько игроков, прошедших эту цепочку квестов, удалось узнать о некоторых интересных моментах. Первые два квеста, которые берутся по очереди, на убийство 20 якорей и барракуд. Причем вы сами выбираете, каких пиратов убивать первыми. За каждый из них получите по 200к опыта и 2000 таллов.

Третий квест – убить 10 Гроз Морей, за выполнение которого ведьма наградит вас 600к опыта, 6000 таллов, 5 горнами призыва и горном судьбы. Помимо этого, для завершения цепочки – необходимо будет сразиться с предводителем пиратов.

До боя с Боцманом Крюковым вам предстоит еще два боя с простыми пиратами: первый – против Якоря и Барракуды, второй – против Грозы Морей, Якоря и Барракуды. В этих боях присутствует возможность призыва. Затем вы сможете вступить в бой с самим капитаном.

	Логин: Боцман Крюков	Броня:
	Раса: Боцман Крюков	Голова: 789
	Уровень: 20	Туловище: 789
	Клан:	Правая рука: 789
	Жизнь: 28590/28590	Левая рука: 789
	Мана: 6864/6864	Ноги: 789
	Победы: 0	
	Ранг: Ополченец(100)	Защита от магии:
	Турнирный рейтинг: 1000	Рассвет: 457
	Рейтинг: 8956	Полнолуние: 573
Характер: Абсолютный нейтрал	Астрал: 561	
Подкласс:		
Дата создания: 15.08.2011		

[Информация на сайте](#)

Подведём итоги. Август – сентябрь.

Примерные параметры капитана Крюкова, установленные игроками опытным путем: 1000 силы, 1000 ловкости, 1000 реакции, 2000 удачи. После нескольких ваших заклинаний – кастует снятие заклинаний. Из умений – хорошо вкачанное сопротивление магии. Так же на него не работают некоторые классовые умения, например, астральная тюрьма.

В зависимости от количества попыток убить капитана, награда будет разная:



В первом бою вам встретятся Боцман Крюк, Якорь, Гроза Морей и Барракуда. Возможность призыва – отсутствует, а значит, справляться с пиратами придется только собственными силами. Но если удастся победить – награда окупит все ваши старания: 2кк опыта, 40000 таллов, трофей обмена, крюк Крюкова и попугай Крюкова, которые отображаются в инвентаре в



наградах, и возможно будут использоваться в последующих квестах. Именно поэтому большинство игроков не спешат проходить финальный бой, а ждут неделю Баннилы чтобы набавиться и успешно справиться с боцманом в первом же бою, получив максимальную награду.

Если вы не смогли справиться с пиратами в первом бою, вы можете напасть снова. Во второй раз капитан будет без сопровождения пиратов, но возможность призвать по-прежнему будет отсутствовать, так что сражаться придется 1 на 1. В случае успеха вы получите: 1.5кк опыта, 30000 таллов, трофей обмена, крюк Крюкова. Но уже без попугая.

Если вы проиграли и во втором бою, то во всех последующих сражениях будет присутствовать возможность призыва других игроков. В этот раз в команде пиратов будут Крюков, Барракуда, Якорь и Гроза Морей. После убийства пиратов, вы получите награду: 1кк опыта, 20000 таллов и трофей обмена.

18 августа на форуме от testDen'a появилась информация о планируемых изменениях в клановой политике:

1. Будет изменена шкала лиг кланов.
2. Альянс можно будет заключить только с одним кланом, причем альянс будет зеркальным.
3. Отношение Найм будет убрано.

По понятным причинам это нововведение было принято игроками “в штыки”, и после продолжительного диалога с администрацией удалось добиться отмены урезания альянсов.

Подведём итоги. Август – сентябрь.

Следующее значительное нововведение – **31 августа**.

Во-первых, была объявлена неделя грабителей, во время которой все переданные из казны вещи не защищались от грабежа и прекрасно воровались прямо из клановой казны.

Во-вторых, была убрана лига чемпионов, и перераспределены значения рейтинга клана необходимые для других лиг. Так в высшую лигу попадали кланы, имеющие рейтинг более 1299. Кланов средней лиги должны иметь рейтинг в пределах 900-1299, а низшей – все, у кого рейтинг не превышает 899.

В-третьих, в аптеку Иллениумабыл добавлен новый квест на убийство 10 Элитныхдрейков, доступный с 17 уровня. За успешное выполнение этого задания вы получите 150к опыта и 2000 таллов.

Помимо этого была пересмотрена стоимость использования практически всех активируемых классовых умений. Теперь использование умений на начальных уровнях стоило значительно меньше энергии, что сделало игру на лоулвл интереснее. Со списком всех изменений вы можете ознакомиться на сайте игры.

Но не обошлось и без неприятных новостей: после одной из тем на форуме, администрация пообещала убрать начисления культа за победу в сражениях, если у проигравшего игрока тз культа 0.

1 сентября состоялся первый бесплатный сбросклассовых умений. Помимо этого было коренным образом изменено классовое умение джаггернаутов – Триумф. Теперь при использовании триумфа на вражеского игрока – на того до конца боя вешается оберег от магии (по типу контры). Игроки сразу же нашли множество тактик использования нового умения, сделав правых джаггернаутов еще более полезными как в ТвТ, так и в дуэлях (*вот такой подарок ожидал всех в «День знаний». Хороший или плохой? – судить Вам (жур.)*).

7 сентября наконец-то было введено еще одно важное обновление, о котором уже долгие годы просили не только игроки, но и модераторы:

По просьбам игроков, чтобы уменьшить количество "бесконечных", намеренно затянутых боев, а также возможности прокачки отсутствующих в онлайн игроков, теперь в бою на персонажей в оффлайне будет накладываться проклятие уничтожения через 3 раунда, на персонажей "афк" - через 6.

8 сентября состоялся второй и последний бесплатный сброс классовых умений. Но, к сожалению, этот день игрокам запомнился совершенно другим обновлением. Помимо этого, теперь неделя воровства была объявлена перманентной, а значит – и все вещи из казны навсегда становились воруемыми. Если одна неделя грабежей и не вызвала бурных возмущений игроков, то продление ее на постоянной основе породило бурю негатива в сторону разработчиков, которые на самом деле преследовали вполне адекватную цель:

Подведём итоги. Август – сентябрь.

Казна задумывалась для помощи новичкам, а превратилась просто в способ сделать любую вещь неворуемой. Практически все передавалось через казну себе же. Нововведение вернуло казне первоначальное значение. (с) testDen

Разумеется, игроки не хотели терять казну, накопленную на протяжении многих лет общими усилиями всего клана. К счастью, доводы игроков оказались достаточно убедительны для администрации, и последним пришлось в скором порядке коренным образом изменить алгоритм работы профессии вора.

С **9 сентября** было объявлено два дня без воровства вещей. За это время администрация изменяла текущую работу профессии вора на другой алгоритм, который должен был вступить в силу уже с 12 сентября.

Кроме этого, с **9 сентября** шанс выбить дроп с любого монстра был увеличен на 20%.

12 сентября были внесены запланированные изменения в профессию грабителя. Суммарная стоимость изучения профессии уменьшена с 751928 до 721480 таллов, однако начальные уровни профессии значительно подорожали.

12.09.2011 : Грабители.

Таллы за профессию грабителя возвращены.

Теперь украдены могут быть компоненты, используемые вещи и руны телепорта. Со 100% шансом ворует вещь с максимальным уровнем, не превышающим уровень профессии. Можно украсть только одну вещь у одного игрока при условии, что жертва выше 10-го уровня. Артефакты, награды, раритетные, квестовые вещи не воруются. (с) DarkClow

Вместе с изменением профессии вора, был так же изменен уровень 132 используемых вещей и компонентов. Изменения были вызваны равномерным распределением дропа по уровням, чтобы особо дорогие компоненты могли быть украдены только при очень высоком уровне профессии грабителя.

На этом закончились изменения профессии вора, не считая неожиданного бага (воровались даже вещи, выставленные на продажу на рынке или лежащие в хранилище у игроков, но уже на следующий день большинство украденного нечестным путем – вернули пострадавшим). Мы провели беглый опрос представителей профессии вора, и большинство из них было крайне довольны новым алгоритмом и 100% шансом воровства, не говоря уже про то, что с одного замеса вор может вынести огромное число крайне дорогих компонентов.

20 сентября игроков ждал еще один приятнейший сюрприз от администрации:

Всем игрокам, провалившим квесты: Костяные недруги, Белая горячка, Лейла и некромант, Канализационная нежить, Задание некроманта, Трактирная история, Трактирная история 2, Задание Секолаха дана возможность пройти их заново. (с) DarkClow

Подведём итоги. Август – сентябрь.

Пока не известно, чем была вызвана подобная уступка со стороны администрации, но возможно, в скором времени к этим квестам будет придумано продолжение, или же возможность провалить будет исключена.

22 сентября произошло ожидаемое изменение начисления благосклонности культов:

Теперь, если у проигравшего во внешнем мире игрока противоположного культа 0 благосклонности, то победителю не добавится благосклонности.
©DarkClow

Не смотря на очевидную полезность обновления – теперь прокачки культа станут невозможны, существует и обратная сторона медали – значительно усложняется получение благосклонности путем гопа, по крайней мере для игроков-одиночек и игроков малых уровней. Наличие культа становится прерогативой клановых игроков, за спинами которых стоят артовые соплеменники, готовые кинуться в бой по первому зову. Однако обещанные новые культовые обряды и некая новая игровая механика может исправить положение дел. Ну что же, будем ждать дальнейших нововведений в культах.

23 сентября. Все же удалось убедить администрацию внести изменение в благословения Хранителей, которые доставляли массу неудобств своей продолжительностью всего в 8 часов.

Теперь Знание Хранителей и Взгляд Хранителей даются до конца текущих суток, а не на 8 часов. (с)DarkClow

27 сентября последовало еще одно полезное обновление. Кроме усовершенствования окошка информации о результатах боя (которое теперь показывает не только выбитый дроп или сворованные предметы, но также изменение профессий и рейтинга клана по итогам боя) игроков ждали и другие изменения. Во-первых, элитные монстры во внешнем мире стали встречаться намного чаще. И с сегодняшнего дня культовые дары падают только с элитных монстров, за исключением некоторых обитателей подземелья Аль-Сехмета: магмадемонов, некрофидиусов и шаркающих деревьев, с которых так же можно выбить дары божествам. Во-вторых, были внесены некоторые изменения в систему начисления ранга: теперь ранг добавляется только при победе над более сильной (по суммарному рейтингу) командой во Внешнем Море.

Величина полученного ранга зависит от количества проигравших. У каждого из проигравших отнимается по 1 рангу и суммарное число делится между победившими.

Помимо того, со слов testDen'a нам стало известно, что в бою ранг персчитывается каждый, а в конце боя усредняется.

Эта система более лояльна к игрокам высоких уровней, а кроме того, так как теперь накопить 300 ранга стало гораздо сложнее, то вполне можно ожидать новых квестов на его получение.

Интервью с makentosh

– Земля!– Крик боцмана разбудил мерно дремлющего Джека. – Прибыли, сухопутный. Сойдешь с корабля и топай себе прямо, так к форту и попадешь.

На том и распрощались: журналист отправился в путешествие по твердой почве, а корабль с экипажем отплыл обратно на материк.

– Кудыть?! – Закованный в латные доспехи стражник преградил путь Джеку огромным двуручным мечем Титана.

– Интервью у меня тут. Договорено все, ждут меня. – Проямлил путник, несколько смутившись от такого приема.

– А, с Могучим что-ли? Ну иди, иди. Он ждет тебя в Комнате Командования, в форте.

После получаса скитания по замку Джеку все же удалось найти указанную стражем комнату и, приоткрыв двери, он очутился в резиденции Главнокомандующих клана Хранителей, оказавшись лицом к лицу с могучим воителем.

– Ты несколько опоздал. – Сказал хозяин, с легкостью подбрасывая левой рукой боевой топор.

– У вас тут все несколько запутанно. – Ответил гость и, не дожидаясь приглашения присесть, сел на стул напротив перины Могучего.

– Я спешу.

Давай тогда сразу к делу: чем руководствовался выборе ника, почему выбрал именно такой?

Не знаю, меня брат втянул в эту игру, я его персом играл, мне понравилось, вот он мне и создал маленького вара, а название как-то само приклеилось, я тогда даже не думал об этом.

Ясно, а как насчет выбора аватара? Если не ошибаюсь, - демон из Hellgate: London, в первом ролике фигурировал. Образ большого и страшного?

Это отдельная история, при вступлении в клан Хранителей этот аватар мне подарил Крик, он показал мне его, мне понравился, на тот момент я был злой вар

Почему решил сменить образ злого варвара на блондинчика, из фильмов про Конана?

Был образ кровавый, были войны, было куда стремиться, это всё прошёл и успокоился, а так как ребёнок играл моим персом то сделали более тёплый и добрый образ.

Интервью с makentosh

Что ж, с образом все ясно. Как насчет уровня, было конкретное стремление стать выше всех или само собой получилось?

Когда я был варваром 15 уровня, то отвоёвывал место на острове у соперников, превосходящих меня уровнем. На меня призывали Террора, он был 19 уровня и, в каждом бою говорил, что вары— мясо. Я качался, чтоб его догнать, а когда догнал по уровню (играл с копьём, Террор— луч—ядовик), то понял, что статов мало. Сделал перестат в вара—топорщика, начал рвать Терора в дуэли. Потом Террор 20 уровень взял, я гнался за ним, а когда догнал, — был Дракула, вообще отдельная история. Ну, в общем догонял Дракулу. Когда догнал и обогнал, его забанили, и всё. На этом кач и остановился, нет смысла выше качать. Хотя, админы говорили что как возьмешь 23 левел, будет 23 подкласс, но уже 2 года прошло, а сдвигов в этом плане нет

Уже нет вершины, которую можно покорить и сам стал вершиной? Ясно. И как же оно,- быть пиком горы, не скучно?

Если честно и откровенно, то 21 уровень — это было бы идеально. Чем выше тем грустнее. Но, одно радует, что многие стремятся в верх и уровней 20+ очень много так, что теперь частый гость в боях . Думаю, когда админы сделают 23 подкласс, то многие быстро пойдут в верх. Всё—таки, это небольшое преимущество будет хай—игроков.

Ясно. Если мы уже начали о 20+, то, какие ты видишь проблемы, недоработки у игроков 20+?

Проблем как таковых нет, мы сами их создаём. Плохо, что игра перестала быть игрой, появилась ненависть, зависть и просто человеческая жаба, переходит игра с виртуала на личностные отношения.

Да и скука, впрочем, несколько подтолкнет 20+ подкласс на 23 уровне. Все стремятся, кто воюет, взять максимальный подкласс, поэтому так и много 20уровней, а так как дальше они ничего не видят то потихоньку и угасают на 20 уровне.

А дальше - уже и нет ничего, только интрижки создавать да какашками кидаться. К слову, что можешь припомнить из наиболее ярких противостояний, какие-то кульминационные моменты. Если, конечно, не против немножко поностальгировать.

Раньше каждый бой — это адреналин, бои по 50 на 60 человек были за точки влияния, вот что привлекало в этой игре. Сейчас всё проще: сначала ограничили айпи, потом — штраф, призывы алей на точки. Затем вообще призывы на точки влияния. К слову, горны судьбы очень порезал замесы, может, кому—то это и нравится но, стало скучно многим. Вот поэтому, посидев, поскучав, многие фулы и уходят в небытие.

Интервью с makentosh

Отметишь кого-то, как наиболее сильного противника?

Самый сильный соперник и, наверное, лучший интриган и манипулятор это – Террор Костик, вот он всегда мог оживить игру и бои, никогда не переходил на личности но, увы, его нет. И всё, пока нет достойной ему замены.

Какой-то особо ярый бой припомнишь?

Было очень много боёв ярких, с дюжиной эмоций и огромным количеством адреналина. Вот, например, бой на прииске земли, где было нашего альянса около 57 человек и альянса Террора около 65 человек. Бой длился порядка 4 часов, играли до последнего соклана и, на протяжении всего боя, менялась ситуация. Вот, где адреналин, вот, где играло все, начиная от фарта и заканчивая просто обычным кастером мелкого уровня.

Славные были времена. Сейчас ждешь введения нового подкласса и реинкарнацию нового Террора?

Жду но, не знаю чего.

В игре держит только общение с людьми, а так бы уже и сам ушёл в небытие

В каком-то клане или конкретном игроке видишь будущего соперника, для оживления игры?

Кланов много достойных но, так как многие здесь взрослые люди играют то, амбиции некоторых не дают здраво мыслить. Вот поэтому и появляются нормальные соперники но, не на долго, сами грызут внутри клана аля друг другу глотки.

Постучавшись, в комнату заглянул запыхавшийся страж и сообщил, что все ждут и пора выступать в поход на Патриарха.

Пожелав друг другу удачи, makentocsh и Джек отправились к пристани, дожидаться своих кораблей.

Как всё начиналось: История клана *Teutonic Award*.

Увы, статья вышла в печать немного с опозданием, но мы не смогли обойти такое событие стороной, так как один из наших сотрудников имеет к нему прямое отношение. В этой статье мы поведаем Вам историю одного клана, которому не так давно, а именно 27 августа исполнилось 3 года (по официальной версии). Речь пойдёт о клане *Teutonic Award*.

Перед тем, как непосредственно приступить к самой истории клана, познакомимся поближе с действующим главой клана – *медовая девушка*.

Привет. 27 августа клану *Teutonic Award* (ТА) исполняется 3 года. Думаю, читателям было бы интересно узнать о его истории, но, сперва Расскажи вкратце о себе.

Как многие уже знают зовут Алеся. Проживаю в Курганской обл, замужем, воспитываю двух детишек. Окончила юридический, работала следователем.

Как попала в игру?

В игру позвал сын, для начала помогала ему разбираться с игрой, а потом уже решила своего перса создать.

Чем занимаешься в свободное время вне игры?

Свободное время посвящаю детям, вместе гуляем, играем.

С чем связан выбор такого загадочного игрового ника?

Просто понравился ник

Как попала в клан ТА и как стала главой?

В клан меня пригласил на то время действующий глава клана (тогда ещё *Люди-Х*) *ssergwar*. Со временем, немного поднялась по должностной лестнице. Еще позже, случился момент, когда у моей предшественницы *Kot_e_nok* была нехватка времени на игру, – главенство передали мне.

Сам знаю, что быть главой клана не всегда легко. Насколько тяжело управлять кланом хрупкой девушке?

Тяжеловато, но справляюсь. Друзья и знакомые помогают, кто советом, кто поддержкой.

Поведаешь немного об истории клана, его известных личностях?

Вот тут ты наверно больше меня знаешь, после твоего ухода известных личностей в клане не было. Хотя, самый известный это наверно *GarContador* он же *Razboy*.

Может быть, припомнишь какие-то интересные яркие моменты твоей игровой жизни?

Вот тут даже незнаю что ответить. Наверное, самое яркое это когда мы познакомились, и ты пригласил в клан.

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

Трехлетие клана как-то думаете отмечать по-особому? Есть какая-то программа конкурсов или что-то в этом роде?

Скорее всего, всем членам клана подарим памятные подарки из магазина в Глориарде. *(очень приятно, что в клане помнят своего главу и мне также перепал подарочек(жур.))*

Напоследок, чего пожелаешь своим сокланам в канун Вашего праздника?

В делах? успехов и везенья!

В душе? тепла и доброты!

Жить интересно, с настроением,

В удачу верить и в мечты!

Дарить любовь родным и близким,

С улыбкой новый день встречать

И всё, что лучшее есть в жизни,

Суметь увидеть и познать!

Редакция журнала также присоединяется к поздравлениям и желает клану ещё долгих лет процветания на просторах Аквиллиона.

А теперь, приступим к самой истории. Клан **Teutonic Award** был создан в результате слияния двух кланов **Люди-Х** ((Люди Икс), дата создания 27.08.2008) и **La Cosa Nostra** (дата создания 10.09.2008). Слияние кланов произошло 3.09.2009. Изначально, после слияния клан носил название **Люди-Х**, но спустя неделю, было официально переименовано в нынешнее название **Teutonic Award** он же "Тевтонский Орден", а также изменено атрибутику клана, – клан-сайт и значки. Первым главой новоиспеченного клана стал **ssergwar**. Но вернемся к предистории двух кланов. Мало кто помнит как они создавались, поэтому, удалось разыскать *(выполнить это было не так уж и просто (жур.))* одного из создателей клана предшественника **La Cosa Nostra** игрока **Апач**.

Апач:



Итак, начну с самого начала т.к. Люди Икс происходят от Ордена волка. Поэтому, начну историю с создания клана **Орден Волка**.

Я был тогда обычный крафтовый варвар **Урукхай**.

Было три основателя клана Орден Волка **Denik**, его жена ***куколка*** и его первый заместитель **Merdack**. **Merdack** был уже опытным игроком у него это был мульт, его

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

основа была воспитана в *Стражах Времени*, он был 14-м лвл, уже умел играть и знал принципы клановой игры и построения клана, поэтому он с легкостью и большим авторитетом набирал людей в пока не созданный клан. Нас было 6-8 человек Я, **karakozia** (тогда крафто-раровый джаг, сейчас глава *ОТ Светлый Апостол*), *Талия*, *Ps1xolog*, *MagHedin*, *DIABLO*, *michel*, *ahiles222* и другие. Еще до создания клана, мы объединились в ненависти к ГОПу. *Луч Охотник* (он же известный багоискатель, многократно забаненный *Кудесник*, неоднократно ломавший нюру) его мы однажды толпой в 4 человека смогли убить (он был на три лвл старше).

Таким был *Орден Волка*, это была эйфория мы создали клан, у нас в клане временно был даже Дракула (тот самый). Со временем, жена главы клана стала строить слишком жесткие порядки и старикам пришлось это не по нраву, я тогда только начал играть и хотя проявлял недовольство, как и все, не сильно выступал, но вернулся Мердак и сильно поссорился с Деником и Куколкой. И в это же время новоприбывшие *HuO* и *werterit* заронили в мою голову идею что я бы стал неплохим главой. Мы решились на дерзкую идею и создали клан – демократическое общество *Орден Джедаев* (нас было 4 человека я, Психолог, НиО и *werterit*), куда впоследствии перешли ВСЕ старики ОВ. Из первого-второго-третьего состава с деником и куколкой остались только мишель (первый состав) и Марамоец (третий состав). Временные трудности в жизни не позволяли мне играть в полной мере и мой лучший воевода *Светлый Апостол (*karakozia*)* стал новым главой ОД. Мы хотели создать сильный клан, но не ложиться ни под одну из существующих сторон, много было сделано, и клан (пусть и объединенный со стражами времени) сейчас входит в топ 3 кланов нюры, но Апостол тогда лег под ХЭР, а можно было не делать этого.

Была грандиозная ссора и чтобы не раскалывать клан я ушел и создал клан с идеологией антигоп *La Cosa Nostra*. (история создания чуть ниже.)



Клан *La Cosa Nostra* создавали 3 человека Я, *HuO* (мой какдр из Ордена Джедаев) и *mrFrog* (первый зам, это бывший член клана Стражи Времени, по традиции первый зам во вновь создаваемом клане всегда уходит или забивает на клан или предает, так было всегда, но голд на клан давал он со мной или наполовину или 2/3 я и 1/3 он, голд по традиции я потом вернул). Также в первой волне были:

два друга идеологических антигопа *AiL* (грамотный джаг и мой первый воевода Коза Ностры) и *mcblack2000* (его друг варвар), *АллаМагия* (дочь АИЛ);

Когорта блокеров, считаю что они первыми поняли и применили стратегию пвп тандема блок-антимаг+блок антифиз: *НЕПРОБИВНОЙ*, *wertrit* (лук, позже играл своим артовым блоком *Дьюрин*), *мини мэн* и *ХоООоХ*.

Третья волна принесла наиболее сильный костяк клана:

Vaterloo (переманили из Львиных сердец вместе с его братом, лук, и считаю лучший из замов, из тех что у меня были) и его брат *J_o_K_e_R* (тоже кстати блок), *ШАМАН* (слабо

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

помню откуда он взялся, но уважительный маг), *Патриарх тьмы* (тоже грамотный маг, хоть и капризный, переманил его из темного братства), *NE-Toster* (переманил из ЧБ), ну и конечно же мои артовики – побратимы, с которыми мы рвали среднего уровня кланы и даже умудрялись бороться с топ кланами. Сява (арт маг) и его брат Кеша (арт блок).

Также хочу отметить, что у нас было отличное наполнение клана девушками:

Идущая на Зов (моя лучшая глава отдела кадров, не считая Ватера, ватер универсальный))), *Магма*, *Галченко*, *ОНА*, *dara-kiss*, *maka* (и ее муж маг конабис), *JeronimoRS*.

Вообще клан был почти семейный, очень многие играли тандемами муж-жена или парень-девушка)))

Ну и конечно надежный костяк сокланов позднего периода:

TUROK007, *Morbid*, *Shklyar*, *vasek* (из корсар к нам пришел), *МК_ультра*, *Valitel* (уважительнейший жрун), *laughter_lives_i*, *Michiko*, *Камафалк*.

А также, те кого я не застал, но знаю что именно они творили историю:

ЁЖ, *Нострадамус*, *Сто*, *Елидан*, *dier*, *МедведьРС*, *Moench*, *Смертный Ливень*.

Клан на постоянной основе владел жилой в подzemке, владел 2 рудниками в ВМ и даже однажды с помощью ХЭР отбил у Плохишей Маяк.



Но вернусь к истории создания клана *Люди-Х*. Merdack должен был стать главой Ордена Джедаев (изначально), но у него тогда были проблемы в реале, когда он вернулся в игру уже был создан клан Коза Ностра. Он предложил интересную идею создать клан рекрутов Люди Х. Мердак, Юрчик2008, Горец 2008 и еще несколько человек создали клан. Кланом его сразу назвать было тяжело т.к., брали ВСЕХ или почти всех (изначально я тоже шел по этому пути, потом осознал ошибку, и отчасти по аль чату могу судить), это было сборище флудеров, малолеток и неадекватов, как и любой вновь созданный клан.

И только благодаря тому, что Мердак подобрал качественный коллектив "воспитателей" ему из ЭТОГО путем реформ системы бонусов, поощрений, торговой, военной и образовательной реформ удалось сделать из клана не просто рекрутский, а полноценный клан.

Это была эпоха антигопа. Оба клана всегда были в альянсе с надежными союзниками Корсары. Тогда мы задумали создать крупнейший антигоп альянс объединив все сильные ИСТИННО СВЕТЛЫЕ КЛАНЫ. Но на момент эпохи расцвета борьбы с гопами, антигоп альянс состоял из кланов : *La Cosa Nostra*, *Корсары*, *Люди-Х* и *Адский Легион*.

Славное было время. Всех мелких гопов (я имею в виду кланы типа ЧГ, ЧБ и.т.п.) гоняли по полной программе, с удовольствием воевали со средними кланами типа ПТ (их особенно не любили), БТ и.т.п.

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

Поведать Вам о тех временах решил и мы, дополнив статью воспоминаниями одного из членов редколлегии журнала – *moonknight*'а.

Долго не мог собраться с мыслями, так как ностальгия с эмоциями накрывали с головой и выбрать в этом водовороте воспоминаний что-то интересное, и не упустить ценное, было крайне тяжело.

Пришел я в клан (*Люди-Х*) в сентябре 2008 года, примерно, через месяц после создания клана. Играл я на то время игроком *ssergwar* (на то время это уже был мой второй персонаж, варвар 8го уровня). Вклане числилось немного более двух десятков бойцов во главе с руководителем – *Merdack*'ом. Больше всего, в клане радовало отношение руководства клана к его новым воинам:

- в клане напрочь было запрещено использовать нецензурную лексику. Нарушителей облагали штрафами, а в некоторых случаях, даже исключали из клана;

- в клане очень тщательно следили и пресекали, участники клана не промышляли ГОПом. Нападать в ВМе разрешалось только на врагов клана, а также личностей имеющих репутацию ГОПа. Многие хорошие игроки (иначе не могу о них сказать, т.к. неразделение политики клана, не делало их менее хорошими воинами) покинули клан или были изгнаны;

- очень вежливо относились к женскому коллективу клана. Если не ошибаюсь, уже тогда в клане были две девушки – *Rahilia* и *SABA*.

- наверное самое главное то, что в клане царила взаимопощь и выручка.

За всем этим порядком следили, с большим уважением назову их имена, – *Горец2008* (зам. главы клана) и кадровики – *Юрчик2008* и *бендор*.

Со слухов, я узнал, что первой леди клана была *miledi*, но при мне, она уже находилась в небезисветном клане *Night Strangers*.

Несколько месяцев спустя меня ждало долгожданное повышение (не стану кривить душой, т.к. считаю, что грош цена солдату, который не мечтает стать генералом.), – меня назначили в кадровики клана.

По стечению обстоятельств, случилось так, что руководители кланов *Люди-Х* и *La Cosa Nostra* забрасывают проект из-за хлопот в реальной жизни, изредка появляясь в игре, дабы кланы не были разформированы. В клане *La Cosa Nostra* временным управляющим клана становится **НЕПРОБИВНОЙ**, в Иксах управление кланом осуществляется советниками и зам. главы клана. Спустя два месяца, примерно в феврале 2009 года, советом клана решено изменить главу клана, путём открытого голосования, таким образом новоизбранным главой становится *ssergwar* (к тому времени уже варвар 15го уровня).

С приходом нового главы в первое время в клане мало что изменяется. Во внешней политике, клан всё также стабильно состоит в союзе с *La Cosa Nostra*, *Корсары* и *Адский Легион*. Но постепенно всё более и более укрепляется дружба как между кланами так и между руководством клана *La Cosa Nostra*.

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

В этот период в игре происходит событие, которое подталкивает оба клана к новым действиям – кланы **Орден Джедаев** и **Стражи Времени** сливаются в один клан под названием **Орден Тамплиеров**. Руководством принимается решение о будущем слиянии двух кланов в один. Спустя несколько месяцев, 3 сентября 2009 года оба клана сливаются в один. Поначалу, это был клан **Люди-Х**, с главой *ssergwar*. В клане, после слияния, насчитывалось около 100 человек (*на то время не существовало ограничения на количество членов клана в клане(жур.)*) В первый день слияния клан владел сразу тремя точками влияния, Цитадель и жила, которые перешли во владения от клана **La Cosa Nostra** и ещё одна жила, доставшаяся от **Люди-Х**.

В клане формируется новая система власти. В основном, это люди, которые ранее стояли руководителями отделов слившихся кланов.

Спустя некоторое время было введено ограничение на количество участников в клане, поэтому пришлось оперативно решать кого изгонять. В первую очередь, изгнанию подлежали мёртвые души и мульты.

В это время клан активно участвует в замесах в ВМ, перетендует и удерживает некоторые точки влияние, но в основном, владеет с переменным успехом, то одной, то двумя жилами. У клана появляются новые союзы, но в основном, это договора найма и сотрудничества с ХЭРоБалтийским альянсом.

Ближе к новому году глава клана формально остается на посту (посещая игру, только для того, чтобы клан не расформировали), а вся власть переходит в руки первого заместителя главы – **НЕПРОБИВНОЙ**. Смена руководства ведёт к тому, что часть игроков покидают клан навсегда. Новый руководитель управлял кланом также не так долго (спустя месяц ешел в реал), его пост занимает очередной зам. главы – **dier**. Примерно в этот период рассторгается альянс с кланом **Адский Легион**, на его место в альянс принимается клан, созданный вернувшимся в игру **Анач**’ем, клан **Анархия**.

dier также пробыв руководителем клана не долго, его место занимает новый, вернее новая, но уже официальная глава клана **Kot_e_nok**.

Новый глава вела политику по сближению клана с кланом **Орден Феникса**. Ходили слухи, что планируется превращение клана Тевтонцем в клан рекрутов ОФ.

Вы наверное уже не удивитесь, но и **Kot_e_nok** на посту главы долго не продержалась, на смену ей, пришла **медовая девушка**. С приходом нового главы оборвалась цепочка короткосрочных правителей. Правда, судя по всему, политика сближения с кланом ОФ сбереглась, клан вошел в новый альянс с **Эльфийскими Драконами**.

Помимо отмеченных **Анач**’ем игроков, хотел бы вспомнить о выходцах клана **Люди-Х** и не только: пара, – лучник **ALIENN** и маг **GorlucA**, варвар и один из лучших ГОПов клана **Artem27**, блок **Vseslaf**, братья **B_A_P_B_A_P** и **inoffice**, **drager-yorts** он же **Ангелочек**.

Как всё начиналось: История клана Teutonic Award.

Кроме того, в своё время в клане были: *Лучизнь*, *MORFEKUS*, *СТРАННИК*, *Be_Magic*, *f1TiLb*, *Faraway*, *kitana*, *SAMSUKA*, *Traxman* (ныне глава клана *Sparta*), *uarabey* и *Иснспектор* (ныне глава клана *ОФ*), *СТРЕЛА_В_ЖОПУ* (смешной ник, но, с этим ником, он выиграл один из первоапрельских конкурсов(жур.)), *ШТЭР*, *GANJA MAN NEW* (ныне глава клана *Мафия*), *Billionton*, *Цвето4ек*, *пурга* с мужем *wolfant*, *Kitana*, *El Sashok*, *Arcasting*, *Barlog*, *Shikaku*, *Trimble*, *Samyy* и другие.

Таким был и есть клан *Teutonic Award*. Много чего может и не припомнил, за это прошу простить и списать на давность событий. Также, прошу не обижаться, если что-то было описано субъективно.

На этих строках и редакция откланивается перед читателями, а клану желает процветания и новых высот в развитии клана.

Итоги конкурса видеообзоров.

Доброго времени суток, уважаемые читатели. Не успели оглядеться, как пролетело два месяца от предыдущей нашей встречи, а это значит, что пришла пора подводить итоги конкурса видеообзоров, условия которого были опубликованы в предыдущем номере журнала.

В теме конкурса было опубликовано ссылки на четыре видеоработы от троих участников. Не стану скрывать, что мы надеялись, что участников будет не очень много (конкурс все-таки не из лёгких), но все-таки надеялись, что их будет немного больше.

Начнем с плохого. Работа участника *U_B_I_V_A_T_E_L* он же *QEST* он же *Debilko* была дисквалифицирована за несоответствие с требованиями к конкурсным работам:

3. Длительность видеоролика должна составлять не менее 3 минут. В случае, если это цикл видеороликов, составляющих 1 сюжет видеообзора, то их суммарная длительность, также не должна быть меньше 3 минут.

Уважаемый автор работы, песенку Максим мы можем послушать без синего фона, а ваш «обзор» закончился намного раньше, чем в три минуты, далее следовала только музыка.

Работы оставшихся двух авторов, не сказал бы что превзошли все наши ожидания, но все-таки порадовали нас. Это цикл, состоящий из двух обзоров игрока *Faraway* и работа игрока *ТрахунчеГ*.

Посоветовавшись, редакция решила разделить весь призовой фонд между этими двумя участниками, а это 40 золотых талл предоставленных спонсором конкурса и нашим постоянным финансовым партнёром *Sab Zero*:

Лучший дилер бесценно вот уже на протяжении двух лет. Гибкая система скидок, индивидуальный подход к каждому клиенту, многообразие вариантов покупок от 0% комиссии, во всех странах мира. Мобильный платеж Мегафон, Билайн, МТС (самые низкие стоимости покупки СМС), СМС сервис, переводы картами Visa, Master Card без комиссии, денежные переводы с любой страны мира, разнообразные электронные валюты платежей, быстрота и качество работы, уважение к клиентам. А также самое полное собрание уникальных приложений для игры. <http://sabzero.biz>

Эксклюзивная новость для читателей журнала.

В ближайшем будущем будут введены автоматические интерфейсы по оплате:

WebMoney, Терминалы Украины и России, Картой Visa, Master Card любого банка мира, мобильным платежом Мегафон, МТС, Билайн и конечно СМС сервис с обновленными более низкими курсами. Притом напоминаю - что на моем сайте по СМС сервису всегда актуальная и правдивая информация о цене, чего вы не увидите ни у одного дилера.

** Автоматические интерфейсы - это возможность покупки золотых 24 часа в сутки 7 дней в неделю!*

С Уважением Виталий.

Информация была опубликована на правах рекламы.

На этом мы прощаемся с Вами и желаем удачи и дальнейших побед в конкурсах и не только.

СТРАНИЧКА РЕДАКЦИИ

Дорогие читатели, редакция журнала приносит извинения, за созданный дискомфорт, связанный с тем, что наш очередной номер вышел с небольшим опозданием. На то были причины, связанные с реальной жизнью авторов проекта. Часть статей не вошли в номер из-за ряда причин, но они в ближайшем будущем будут опубликованы на сайте нашего журнала.



Постоянных наших читателей, хотим уведомить, что наш проект не стоит на месте и постоянно движется вперед. В связи с этим и планируемыми нововведениями дату выхода следующего выпуска указать Вам не можем. Возможно, что очередного выпуска журнала в таком формате не будет вовсе (нет, не нервничайте, мы некуда не исчезаем и не прощаемся с Вами, мы просто планируем изменить формат издания). Периодически проверяйте на наличие новых тем на нашем сайте или на форуме игры. Заранее сообщаем, что планируется множество новых рубрик, будет проведено множество новых интересных конкурсов, но это всё в будущем, а пока:

Приглашаем к сотрудничеству авторов.

Авторам дается свобода в совершенно разных направлениях игры – это может быть стратегия и тактика, секреты и советы прохождения квестов, интервью с игроками, опросы, расследования. Журнал также с радостью будет печатать творческие работы, посвященные "Новой Эре", либо же просто работы игроков: стихи, рассказы, анекдоты и рисунки и прочее.

Кроме того журнал может выступить, как информационный инструмент. Если Вам есть о чем рассказать, либо вы хотите поделиться со всеми каким-то радостным или не очень событием, то мы поможем Вам в этом.

Над выпуском работали:

moonknight (Сергей) ICQ: 384-174-473

Timmi (Александр)

Дыхание жизни (Владислав)

Доннерджек (Евгений) ICQ: 497-780-717

Ocean (Андрей)

Отрывок с «Легенды и мифы Н.Э.»

История эта не нова, но имеет некоторые совершенно непредвиденные последствия. Например, совершенно непонятно намерение людей выстроить порт в таком неудобном месте, как север Роши солёных листьев, если выстроить верфь около Иллениума гораздо быстрее и практичней. Много версий – от самых нелепых, до вполне здравых. Но лишь одна из них правдива.

Всегда сохранившиеся летописи начинались с описаний ужасных событий, произошедших после террора Тарраска. Кладзем информации был М'лрати, друид, выживший после Катаклизма, к тому же, как убеждены некоторые, является сыном одного из Хранителей. Однако одного было нелегко найти, а потому летописцы выкладывали свои собственные версии касательно произошедшего. После возведения стен Иллениума, безопасность рас новой эпохи перестала казаться призрачной – многие осмелели настолько, что надолго уходили за стены города, дабы найти что-нибудь, продолжение жизни или просто тех, кто был огражден силой Хранителей от самой страшной катастрофы Аквиллиона.

И все были потрясены! Глориард, пристанище эльфов, стоял неприкосновенным, ровно как и Изумрудный лес. Магия ли это? Милость Хранителей, силы которых хватило лишь на защиту одного города среди многих других? Опять-таки много версий.

Однако эльфы охотно открыли правду – да, это Хранители. Многие готовы заложить свои головы на то, что видели всю шестерку над лесом, пока огромная убийственная сила огибала их дома. Величественные фигуры, лиц которых видно не было.

Стоит ли верить? Многие уверены, что стоит, потому что трудно повергнуть в сомнение слова бессмертных. Сомневались лишь недоверчивые и всегда скептически настроенные гномы.

Гномы – весьма и весьма противоречивый, странный народ. Не имея никаких особых дел с другими расами – в первую очередь, с бессмертными, – они по каким-то соображениям не только возвели Файерабис, или, как его вначале прозвали, Город ремесла, но и благородно разрешили неуверенным собратьям пользоваться здешними мастерскими, направляя неумелых и поправляя более опытных. Однако, имея в запасах не одну тысячу материалов, наотрез отказались их дарить пришедшим. Принцип был прост, как топор – ваши материалы, наши мастерские. Стоит заметить, что за пользование этими строениями никто не платил. Поначалу.

Но люди – да и не только они – жадны до безобразия, как до денег, так и до власти. Любопытство не давало никому покоя, а потому белых пятен на карте стало все меньше, пока они не исчезли совсем.

Острова, коих не так много за морями, были мгновенно прибраны к рукам по законам джунглей. Многих такое деление не устраивало, и они поклялись отомстить. Горстка ополченцев просто вышла из города куда-то в направлении Солнечных равнин, сквозь зубы обещая бедствия и низвергая проклятия.

Отрывок с «Легенды и мифы Н.Э.»

Особенно бесновалась по этому поводу бывшая смотрительница Башни магии – Абигайл. Обладая невероятным умом и широтой мыслей, она придумала свои собственные заклятия небывалой мощи. Напуганные этим, люди, эльфы, орки, а так же тролли не показывали носа из своих крепостей. Однако, по прошествии нескольких лет, наивно решили, что это были пустые угрозы. Но об этом мы расскажем в своё время.

На Солнечные равнины устраивались набеги, самые сведущие жрецы искали поселения изгнанников, дабы возвратить в Иллениум одумавшихся, или затушить жизнь тех, кто представлял для мирного населения потенциальную угрозу. Не было бы никакой интриги, если бы летописцы, в явном замешательстве не продолжили предложение так: «...но безуспешно».

Гномы возвели свой собственный город, ибо их собственная гордыня не принимала такую вещь, как житье особняком вместе с другими расами. Жизнь под землёй не представлялась более возможной из-за несметного количества всякой нечисти, которая, к слову, обитала не только под землёй, но и на поверхности, а так же в морях. Правда, в Призрачных глубинах не отмечено ничего примечательного, однако море Бесконечного шторма и Светлое море просто кишмя кишели сахуагинами – разумными существами, охочими до войн с путниками. О сахуагинах стало известно лишь после того, как людьми был возведен порт в столь неудобном месте, как опушка Роши солёных листьев. Теплые прибрежные воды были заняты плодovитой расой жаб, однако, как вскоре выяснилось, это не единственные напасти, припасённые морем.

О пиратах не было неизвестно ничего вообще – такого слова просто не существовало. То обстоятельство, что верфь была возведена ненамного позже ухода Абигайл из Иллениума напрямую насылало все подозрения на неё. Но напраслину возводить не спешили – главным образом, благодаря Консулу, который утверждал, что целью ведьмы является исключительно месть тем, кто завоевал острова – следовательно, плодородные земли, нетронутые Катаклизмом, и лишь обновлённые под слоем воды. Приняв с облегчением эту версию – не сильно хотелось выпускать когти против столь могущественной чародейки – жители Аквиллиона стали в разы осмотрительней, а так же искать новые пути к морю.

Именно так и возник огромный, самый новый – и не только в архитектурном плане – город Аль Сехмет.

Первоначально населенный пункт задумывался как очередной порт. Однако произошел случай, мгновенно перевернувший представления об этом городе.

Рыхлый песок предполагал долгое копанье одного ввиду неустойчивости фундамента. Однако...

Это событие получило название «Кризис седьмого мая». Около пятидесяти рабочих были мгновенно погребены под тоннами песка и камня, провалившись в никому неизвестные древние туннели – даже Хранители, наверное, не знают, кто возвел их, и с



Отрывок с «Легенды и мифы Н.Э.»

какими целями. Поначалу правители городов – Дворкин, Консул, Банилла, Леррион – решили немедленно прекратить работы, однако любопытство взяло верх, и начались раскопки.

Так, отпала идея строить порт на северо-востоке.

Каждый город наделен своими собственными событиями и историей. Однако можно сказать с уверенностью – ни один из них не обделён милостью Хранителей, хоть и возведен не самими праотцами Аквиллиона. Но следует ли из этих сведений, что Глориард, возведенный эльфами, был в разы важнее отстроенного после Хранителями Иллениума? На эти и другие вопросы ответит лишь время.

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

– Вот это, блин, да, блин! Настоящий рок–н–ролл детка! – Визжал Пенни мне в ухо.

– Парень, да ты же попал «Молотовым» прямо в толпу этих оболтусов с дубинками! Бац! – и все. Бон вояж!

– Я сейчас легкие выплуну прям тут, прикинь. Мы два квартала пробежали без остановки! – Заорал я в ответ и голые стены полуразрушенного или попросту недостроенного здания ответили мне эхом.

Остановки...остановки...вки-и-и-и...

– У тебя как, осталось ещё?

– Конечно же, для своих всегда есть! – Радостно завизжал Пен и достал из кармана бутылку местной самогонки. – За тебя! За нас! За анархию! – Прокричал он и в два глотка осушил половину содержимого.

– За анархию! – Вторил я ему и прикончил оставшийся алкоголь. – Вот теперь отдохнем. Спать тут будем? Пен, эй, Пен!

Гаденыш уж спал, скрутившись комком у стены. После такого кросса мне надо было слегка успокоиться и я устроился на куске полуразрушенной стены, поглядывая на город, стараясь не упасть вниз с высоты пятого этажа и пытаюсь подкурить слегка онемевшими пальцами.

Странный сегодня день, как ни крути. Мы проснулись там, где и заснули в пьяном угаре – на сцене, не помню, как отыграли концерт, да и был ли кто на нем, но моя бас гитара цела, значит, все нормально. Парни ещё спали: кто на колонках, кто устроился на барабанах, кто под сценой. Я, что б не будить никого, аккуратно прошел к барной стойке. И, лишь когда успел окончательно надраться, в клуб пришел бармен и заметил меня в обнимку с пустой бутылкой дорожного «Хеннеси». Толстяк что-то орал про грязных панков, ублюдков и алкоголиков. Пришлось огреть его гитарой и быстро валить оттуда. Парни, кажется, остались спать.

На улице меня встретил Джимми и вновь что-то втирал про анархию. Вообще, прикольная штука, как по мне. Ну, по крайней мере, звучит забавно. Я посоветовал ему убираться к чертям и побрел к Пену.

Рыжий засранец тоже решил мне проехать по ушам и я было не послал и его куда по дальше, но тут он предложил уколоться, а после – поддержать парней на митинге. Принять дозу всегда можно, а потом – куда угодно.

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

Странный день, как ни крути. Горящие здания отлично освещают ночной город, и, кажется, можно не спать всю ночь. Вот только ноги стали ватными, а голова и веки такими тяжелыми.... Да, огни ночного города. Красиво, надеюсь, утром здания уже дотлеют. Впрочем, огонь может перекинуться дальше. Да, гори оно все.

«Приснится же, – подумал Эрл, потирая ушибленную спину. – Интересно, как долго я бы в отключке? Ума, конечно, много надо додуматься нырнуть в окно.»

Перед глазами тут же промелькнул темный склад и кубарем летящее вниз туловище.

Можно ведь было аккуратнее сделать. Ох, спина моя спина.

Эрл приподнялся на локтях и, тряхнув головой, осмотрелся. Склад не представлял собой абсолютно ничего принципиально нового: лишь полки, заполненные коробками, да несколько огромных железных ящиков вдоль одной из стен. Свет лишь слегка пробивался в покрытые слоем пыли и грязи оконные стекла, создавая мрачную и гнетущую атмосферу и напрочь лишая возможности определить время суток.

Не странно, что именно тут мне вспомнились бесцельные скитания. – Решил про себя Эрл. – Хотя, погоди-ка, – вспомнились? Забавное утверждение, подталкивающее к тому, что это было со мной. Да кто же я такой, черт возьми?! Анархия. Свобода, равенство и братство. Смутные времена в Лондоне. Viva la revolution. Сколько сил было брошено на войну, ради глобальной, как казалось юнцам напыщенным, идеи. Как страстно и яростно готовы были мы отстаивать идеалы безвластия и свободы. Сколько часов прошло в оживленных беседах на одну и ту же тему. Бред, если бы идея было место в нашем мире – я бы её поддерживал и по сей час но, если она столь ущербна для нашего коллективного идиотизма, как был нейтрален, так и останусь. Я стал свободным – не продвигая идею, а отказавшись от всего. Эх, что же успел натворить в этой жизни человечешка, недавно оклемавшийся в больнице с синдромом утраты памяти? Это вопрос занятнее будет.

Размышляя, Эрл провел небольшую ревизию коробок и, обнаружив лишь множество гитарных примочек да несколько расстроенных гитар марки «Ibanez» принялся размышлять о том, как бы выбраться со склада.

Свежая идея – ничто иное, как изъятие мысли из Поля Информации, – Подумал он и удивился посетившему его откровению и продолжил свой страстный монолог с самим собой, – для проникновения во «всемирную сеть знания» стоит отключить Разум и дать волю Душе. А как перестать думать и начать чувствовать? Точно, точно, дайте-ка мне вон ту акустику

Усевшись на одном из ящиков и, слегка помучавшись с настройкой гитары, Эрл пробежал пальцами по струнам.

Кажется, я и этому обучен..!

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

Музыка сама приходила в голову, а руки старательно отыгрывали её на грифе. Мелодия меняла свою гармонию: от минора до мажора, заставляя ощущать то печаль, то радость. Все мысли покинули утомленную и порядком ушибленную голову Эрла, уступив место чистейшим эмоциям – шелесту утренних звезд.

Яркий свет ударил в глаза маэстро, заставив его прерваться.

– Ну, здравствуй, племянничек.– Заявила стоящая в дверях фигура в черном плаще, опираясь на трость и пыхтя зажатой в зубах сигарой.

– Какой наряд выберешь в этот раз, друг мой? – Задал свой первый вопрос Ольтер, сопровождая Н’нару в Коридоре Мудрых.

– К слову, о наряде, как ты ходишь в этой огромной мантии? Кажется, людские женщины в подобных под венец идут. Это должно быть ужасно неудобно. – Ответил Глава Гильдии Шпионов, разглядывая портреты великих магистров, которыми щедро украшены стены Коридора.

И почему их всех рисуют с такими грозными лицами, ума хотят придать? Мне они так больше на твердолобых громил из местной ярмарки похожи. Впрочем, помнится, Шериус Неуклонный в молодости развлекался кулачными боями, вышибая дух из местных молодцов. Только потом в нем увидели дар к магии. Странно, как мозги Шеру до этого времени не отшибли-то. Хотя, как ни крути, а маги не ошиблись, дядька умным оказался, до Великого Магистра дошел. По-моему, его единственного так и стоит рисовать: со злобным выражением скулистого лица и переломанным носом. Все остальные козлинобородые стариканы просто смешны в попытке выдавить из себя оскал.

Всегда уважал Великого Фириата хотя бы за то, что хоть он, изображен тут без нелепой попытки выдавить из себя «разумную грозность».

Лицо мага, первым открывшего путешествия в иные миры, изображено печальным. Впрочем, это скорее усталость и тоска. Худое, бледное лицо и треугольный подбородок аскета, с довольно ярко выраженными скулами, длинные, черные, как январская ночь волосы, слегка прикрытые зелено-карие глаза, которые, даже с картины, смотрят якобы сквозь тебя и тонкие, слегка поджатые губы.

Как Глава Гильдии Шпионов Н’нару обязан многое не только о живущих, но и об ушедших в Мир Теней. Однако, даже его познания, о жизни и кончине Премудрого Фириата неполны. Из уст историков известно лишь то немногое, что назвали бы поверхностными данными. Родился Великий в семье придворного поэта – менестреля Ауверне и адепта магических наук Тириамы. Не взирая на гармонию в жизни и родительскую любовь, юноша рано покинул отчий дом в поисках Высшего Познания.

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

Первый пробел в истории – его скитания по острову, об этом мало что известно. Сказано только то, что, вернувшись из странствий, Фириат вступил в Гильдию Магов и провел долгие годы в уединении. После чего представил всем свое открытие – Великий Путь и первый отправился в Мир Людей. Был ли удачным его эксперимент? Несомненно, мы ведь по сей день пользуемся именно этими магическими формулами. Вот только, то ли в начальной формуле была ошибка, то ли просто что-то пошло не так... Это второй пробел в истории. После того, как клубы дыма скрыли заклинателя, и он перенесся в мир людей, Первого Познавшего уже никто не видел.

– Такие правила, правила. – Прервал воспоминания Н'нару Магистр Магии. – Так в чем тебя к людям – то отправить?

– Мои вкусы все те же: черный плащ, белый свитер под горло, черные джинсы и лакированные черные туфли.

– Сейчас гляну или такое ещё носят. – Сказал Ольтер, уткнувшись в Шар Зрения, и через минуту сообщил, что наряд вполне соответствующий.

– Полетели. – Глава Шпионов безразлично пожал плечами и закрыл глаза.

– Я буду поддерживать с тобой ментальную связь, помнишь, да?

– Ага, голос в моей голове. Вперед, в безумный, мертвый мир, неси меня, неси меня река. – Нараспев проговорил Н'нару, стараясь не вслушиваться в заклинание мага, которое звучало как простой набор букв и скрежета.

Не люблю я все эти колдовские штучки.

Подумал он, летя на встречу ослепительному свету.

– Неплохо обосновался, дядюшка. – Заметил Эрл, сидя на диване и любуясь открывающимся видом из стены-окна, что находилась напротив него. Комната не освещалась и, сумерки уже вступили в свои права. Лишь несколько лучей заходящего солнца, проходя сквозь стекло, переламывались и создавали причудливую игру света на небольшом кофейном столике, стоящем возле дивана. Не слишком близко, что бы небрежным взмахом руки опрокинуть находящийся на нем графин виски с двумя бокалами или портсигар, лежащий рядом. Но и не слишком далеко, достаточно было лишь слегка вытянуться вперед, протянув руку и вот – бокал с виски или сигара уже у тебя на ладонке.

Эрл не смог проигнорировать такое показательное гостеприимство и через несколько секунд с удовлетворенным видом наслаждался вкусом любезно предоставленного ему напитка.

– Хм, племянничек, а как же тот разговор с алкоголиком в баре? – Укоризненно заметил сидящий в кресле напротив собеседник. – Кажется, ты проявил себя тогда как ярый противник спиртного. Я уж было решил, что что-то, да и изменилось в тебе.

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

– Я лицемер, это стоит учитывать. – Нисколько не смутившись, ответил Эрл, продолжая мерить бокал глотками. – Да и виски – не банальное спиртное. Ты за мной следишь с больницы или...?

– Верно. Но, сам понимаешь, показаться тебе раньше я никак не мог. Сначала должно проверить твои намерения, состояние, возможности. А раз уж ты сам захотел найти меня, то почему бы не пойти на встречу, так ведь? – Дядюшка щелкнул зажигалкой и, вырвавшееся на свободу пламя, принялось жадно поедать табачный лист, свернутый внутри сигары. Этого мгновения вполне хватило, что бы разглядеть лицо собеседника, которое лишь на миг озарилось светом. Его нельзя было назвать ни красивым, ни безобразным. Черные волосы, средней длины, невыразительный, слегка скрытый прядью волос лоб, узкие черные глаза, защищенные негустыми ресницами, средней длины нос, постоянно слегка поджатые губы и невыразительный подбородок. Все в этом лице было невыразительным, такому человеку легко было бы затеряться толпе, пожелай он того. Черный наряд ещё раз подчеркивал его однотонность и невыразительность, как индивида. Но стоило ему молвить лишь слово, выпустив на волю прекрасный голос, звучащий, словно колокольчик дзен, и внешность теряла всякое значение. Любой слушатель растворялся в тонком, нежном, усыпляющем звучании.

– Так зачем я тебе понадобился? – Спросил Эрл, отставив спиртное в сторону.

– Лучше скажи, зачем Я тебе понадобился? – Парировал дядюшка, делая очередную затяжку. – Ведь это ты же меня искал.

– И не нашел бы, не выйди ты ко мне на встречу. Смею полагать, мы оба жаждали диалога

– Разумно. Так ты не отказался от своей идеи, а?

– Которой из них? Последнее время у меня в голове только идеи и вертятся.

– Так ты не помнишь... – Несколько призадумался дядюшка, вдавливая бычок в пепельницу из красного дерева.

– Если мы подняли эту тему, то я и имени твоего не припомню.

– Карл.

– Постараюсь не забыть.

– Это несущественно. Имя лишь оболочка, символ, который мы натягиваем на человека. Назови меня хоть Т'дхаром – я не стану владыкой эльфов. Впрочем, мы несколько отвлеклись. Твоя идея... хм. Она, скажем так, несколько испугала весь народец эльфов, как только они прознали о ней. Однако тут параноидальность и скрытность твоего характера сыграли с тобой же злую шутку. Ты не рассказывал никому ничего подробно. Только намеки и краткое изложение. Я один из тех немногих, кто был частично осведомлен. И скажу сразу, что абсолютно с тобой солидарен. Вот только помочь могу лишь тем немногим, что подскажу, где копать.

Хроники Армагеддона. Глава V. Было и прошло.

– И где же? – Спросил Эрл, поддерживая созданное собеседником сравнение.

– В Южной Африке у тебя была лаборатория, там, если верить твоим рассказам, были все записки об осуществлении плана. Частный самолет уже готов и пилот готов доставить тебя туда в любую минуту.

– Почему же ты сам не отправился, если план уж так хорош? Это было бы логичнее, чем нянчиться со мной.

– А ведь ты шутник! – Рассмеялся дядюшка, и, замахал руками в приступе смеха, стряхивая пепел на лакированный пол. – Не забывай про свою параноидальность. Да ты там ловушек наставил – хватит армию прибить.

– Думаешь, я помню про них? Иронично будет помереть от своей же растяжки, или что там.

– О, поверь, банальными растяжками ты не ограничился. – Криво усмехнулся Карл. – В любом случае, у тебя больше шансов, чем у кого-либо.

Эрл отпил несколько глотков из бокала, пробежался взглядом по темной комнате и, ещё раз глянув на озеро, что было видно из окна, спросил:

– Самолет готов, говоришь?

Вспышка ослепительного света, всепоглощающий шум, от которого взвыли барабанные перепонки и невыносимый смрад, – вот и все, чем смог встретить Мир Людей, Мир Высоких Технологий и Научно Технического Прогресса едва не утратившего сознания Н'нару.

– Эй, недо-маг, ты меня в клоаку мира людишек посадил?! – Взвыл он.

– У них это называется ме-га-по-лис: огромный город, где проживает не мене огромное количество людей. Сердце всей цивилизации и научного прогресса. – Ответил голос в голове Высшего Шпиона.

– У меня прямая кишка так не воняет, как у них сердце. Куда мне отправляться?

– Тебе стоит добраться до метро, в инструктаже я пояснял, что это такое, и проехать на станцию Святого Луи, дальнейший план действий поясню по-прибытию на место.