**Газета Aden Telegraph №7 от 26.06.2007**

[](https://forum.l2server.ru/uploads/monthly_2016_10/gerb.png.e6e17e4f60ca88aa806daa2c4fbb8fa1.png)

**26 июня 2007 – От редакции газеты «Aden Telegraph»**

**C**егодня после длительного перерыва, связанного в первую очередь с чрезмерной занятостью нашей редакции, вышел седьмой, июньский, выпуск газеты наших серверов ***L2SERVER.RU – «Aden Telegraph»***.

Прежде чем перейти к краткому изложению перечня материалов, представленных в данном номере, редакция хотела бы осветить некоторые *новшества*, которые ожидают газету в недалеком будущем – своего рода реформы, которые еще только предстоит претворить в жизнь. Во-первых, мы собираемся пополнить штат редакции нашей газеты новыми сотрудниками – *цензорами*, которые одновременно являются помощниками главного редактора (со всеми вытекающими последствиями). Задачей новых сотрудников газеты будет отнюдь не обеспечение пресловутой цензуры, которая отсутствует в газете как таковая, ибо авторы могут в своих творческих изысканиях сочинять, писать все что угодно, за исключением того, что прямо противоречит Правилам серверов. Поэтому Вы, достопочтенные читатели, должны отдавать себе отчет в том, что утверждения некоторых игроков о наличии жесткой цензуры в нашей газете – не более чем беспочвенные инсинуации. Задачей цензоров является, в первую очередь, обеспечение высокого качества публикуемого в газете материала. Безусловно, в настоящий момент все еще очень далеко от идеала и требует от нас более утонченного и грамотного подхода – это и искоренение плагиата, и сохранение нравственности, и решение о целесообразности опубликования статьи или рассказа, с учетом актуальности и главное их интересности с точки зрения читателя, их содержания. Основные требования к этим помощникам editor-in-chief’а – знание русского языка (орфографии, пунктуации, стилистики) на достойном уровне, знание азов **HTML** (а именно – тегов), а также достаточный опыт игры в **Lineage 2**, чтобы иметь представление об излагаемых авторами и репортерами (главным образом – в разного рода «полезных статьях») игровых аспектах. Важно, чтобы чисто субъективное мнение автора было подкреплено конкретными, скажем так, документальными фактами. Гарантом объективности цензоров будет то, что они оценивают лишь контент материла, его творческую и «полезную» составляющую, не имея представления чьего они авторства. Все это с одной лишь благой целью, дабы представленные в газете материалы не просто радовали глаз редакции, но и удовлетворяли вполне наших читателей.

Одновременно с расширением стаффа редакции планируется и создание условий, с целью привлечения в газету как можно большего числа авторов и корреспондентов – грамотных, творческих людей, желающих помочь процветанию, планомерной эволюции, как нашего проекта, так и шарда в целом. Каким же образом мы намерены привлечь новых авторов и создать лучшие условия для нынешних? Во-первых, редакция собирается испробовать т.н. систему подачи материала по *«заданиям»*. Например, редакция дает задание – составить обзор осады от такого-то числа и такого-то месяца, обратив внимание в первую очередь на то-то и то-то. То же касается и эвентов, и рейдов, походов, иных общественных мероприятий. И поручается это задание определенному сотруднику или группе сотрудников. В общем, существует специальный штат репортеров и корреспондентов, выполняющих задания редакции. Такая система практикуется во многих газетах, поэтому мы рассчитываем на ее продуктивность и действенность. Примечательно, что штатные сотрудники, выполняющие конкретные поручения, получают гонорары значительно большие, нежели фрилансеры – прибавка составляет, предположительно, 30-40%. Думается, что данная система не должна применяться к авторам раздела «Творчество», ибо тут нужно вводить важное различение. Автор творчества не должен быть связан какими-то заданиями и поручениями. *Творчество* – суть возможность материализовывать свои мысли и чувства наиболее абсолютным образом и посему авторы такого рода, вне всякого сомнения, должны работать лишь по своему собственному наитию.

Подробности всех этих новшеств, мы позже опубликуем на форуме.

Теперь же перейдем собственно к сегодняшнему номеру **«Aden Telegraph»**.

**В этом выпуске читайте и смотрите:** *новости и информация от Администрации серверов – новое структурное подразделение Администрации – Event Game Master’s и вакансии на замещение этих должностей, начало публичного тестирования****Пятых Хроник (С5)****«Присяга Крови» на отдельно отведенном для того сервере, специальный ящик саппорт-службы Администрации для разбора взломов игровых аккаунтов, будущее повышение уровня безопасности учетных записей; релиз видеофильма****«One Day, One Win»****от****dt2k****и альянса сервера****х1000 OneDay****, PvP-видео осады элитного Clan Hall’а****Devastated Castle****на сервере****x1 (Original)****от****xKornx****, новое PvP-видео от нашего постоянного автора****Bimbo****с сервера****x10 («Easy»)****, рассказ «Скрытая правда» от****Дж. Артур****в разделе «Творчество»; полезные статьи от****ссс****(«Елементал Мастер – Elemental Master»),****Estel****(«Baium»); интервью с Мастером Игры (GM) сервера****х1 (Original)****–****Sakai****; итоги конкурса****«L2SERVER MOVIE CONTEST #1»****и****«L2SERVER ART CONTEST #1»****, проведенных Мастером Игры (GM)****Fanat****среди игроков всех наших серверов, а также итоги первой серии мини-турниров на сервере****х10 (Easy)****новыми сотрудниками Администрации****Event-GM****в разделе «Эвенты и Турниры».*

В предыдущих выпусках: 1 номер (14 марта 2007), 2 номер (29 марта 2007), 3 номер (15 апреля 2007), 4 номер (30 апреля 2007), 5 номер (15 мая 2007), 6 номер (26 мая 2007)

**Новости от Администрации серверов**

**Администрация объявляет об открывшихся вакансиях**

**Эвент-ГеймМастеров на всех серверах – x1, x10, x1000.**

**П**режде чем перейти к требованиям, которые предъявляются к кандидатам на данные, вне всякого сомнения, архиважные и архинужные должности – нам бы хотелось немного просветить потенциальных участников конкурса о полномочиях и задачах Эвент-ГМа (далее Э-ГМ), о его компетенции.

В отличие от остальных ГМов, в чью компетенцию входит решение очень широкого круга вопросов, возникающих в процессе игры, – это и поддержание правопорядка, своего рода правоохранительная функция (правовосстановительная и карательная), посильная помощь игрокам да, впрочем, и многое-многое другое, – Э-ГМ же занимается исключительно проведением на сервере разного рода мероприятий.

Каких собственно мероприятий, спросите Вы? В первую очередь – мини-турниров, мини-эвентов и конкурсов. Э-ГМ – своего рода массовик-затейник сервера. Его главная роль – поддержание интереса к игре, ибо, как известно, «тупая» прокачка и даже многогранное и почти неисчерпаемое ПвП в определенный момент начинают докучать простым обывателям. Игрокам хочется чего-то нового, хочется, что называется, хлеба и зрелищ. Вот, метафорично выражаясь, в задачи Э-ГМ входит испечь тот самый хлеб, преподнести его на красной скатерти с икрой и маслом да плюс ко всему еще и спеть, и станцевать. Хорошая перспектива, не находите? Но Администрацию питают оптимистичные надежды, что среди тех смельчаков, что попытают счастье влиться в наш коллектив (читай – административный стафф сервера) не будет халтурщиков, которые даже в таком важном (архиважном!) событии ищут некой халявы, в чьих алчных глазах тут же вспыхивает скверное пламя корысти. Кандидаты должны понимать, что билдер, сиречь уровень прав (или доступа), который они получат, будет ниже уровня ГМов общего профиля и составлять будет лишь 6-ю ступень импровизируемой пирамиды. Не менее ясно должен конкурсантами осознаваться и тот факт, что ГМы общего профиля находятся по иерархической лестнице выше Э-ГМов и, следовательно, в соответствии с настоящим Регламентом Службы ГМ, Мастера Эвентов должны подчиняться вышестоящим товарищам-ГМам. Стоит взять на заметку и еще одну вещь – Э-ГМ занимаются исключительно тем, что определено для них Регламентом, и не имеют права перенимать полномочий от ГМов общего профиля, за исключением случаев, когда подобную функцию им «вручает» лично Администратор сервера. Особой привилегией Э-ГМов является применение норм общих Правил в случае нарушения их игроками в процессе проведения того или иного мероприятия. Надзор же, за исполнением Э-ГМами Правил и Регламента С. ГМ, помимо Главного Администратора осуществляют и ГМы общего профиля (3 уровня).

Итак, что мы имеем, друзья... Работа сложная – факт сей неоспорим, – порой неблагодарная, ибо знайте, что далеко не всем будет нравиться то, что Вы делаете и даже в благом Вашем умысле какой-нибудь супостат углядит для себя нарушение прав и свобод, а то, чай, и угрозу мирового катаклизма. А вы, скрежеща зубами, должны терпеть все эти раздражающие до невозможности хуления, ибо Вы служите не эмоциям, даже не людям, Вы служите Правилам, служите Регламентам, служите только их букве и их духу, как бы блекло или даже несуразно это ни звучало. Помните, что ГМы не получают никакой зарплаты. ГМы никогда, ни при каких обстоятельствах не должны использовать свои возможности в личных целях – не должны улучшать, как бы то ни было, своих персонажей (если таковые имеются у них после «прошлой жизни»), не должны помогать друзьям или родственникам. Для несведущего человека, для человека постороннего или же просто недалекого – ГМ может показаться безумцем, никчемным прожигателем своей жизни, но истина, как говорится, «где-то рядом». Да, возможно все это отчасти верно, если бы не одно жирное, слоноподобное «но». Каждого, кто получил эфемерные ГМские лычки, объединяет одно – любовь и беспрекословная преданность и лояльность общему делу, серверу, самой идеи его существования, процветания. Если Вы хотите практически безвозмездно жертвовать своим временем, нервами и силами ради благоденствия окружающих, ради успеха нашего – с большой буквы – проекта, то это то, что Вам нужно. Вы, я бы сказал, по адресу.

Если Вы прочли все вышесказанное, даже не просто прочли, но и осмыслили, то теперь следует, господа, ознакомиться собственно с требованиями, которые мы в строгом и обязательном порядке предъявляем к игрокам, возжелавшим стать Э-ГМами. К слову, серверу требуется всего шесть служащих – по два на каждый сервер. Те из Вас, чьи заявки окажутся наилучшими, получат возможность самостоятельно избрать место своего последующего пребывания, остальные же «попадут» по хладнокровному распределению.

Моральные качества, необходимые для становления Эвент-ГМом сервера:

1. Желание содействовать, в меру своих возможностей, процветанию сервера.
2. Желание подогревать интерес игроков, осуществлять непосредственно свою деятельность.
3. Желание кооперировать, работать в команде с другими ГМами.
4. Сообразительность.
5. Лошадиное, как минимум, терпение.
6. Приветствуется остроумие.

Физические качества, факторы, действия, необходимые для становления Эвент-ГМом сервера:

1. Совершеннолетие (по КРФ, ст. 60 – 18 лет).
2. Хорошее знание русского языка – орфографии, пунктуации, стилистики.
3. Большой онлайн на сервере.
4. Каждый кандидат должен составить подробное описание эвента, который он хотел бы провести (обязательно должна быть сюжетная, ролевая составляющая). 6000 знаков без пробелов минимум. Пункт 2 проверяется здесь в обязательном порядке.
5. Каждый кандидат должен составить подробное описание турнира, который он хотел бы провести. 5000 знаков без пробелов минимум. Также проверяется пункт 2.

На данный момент назначены Event-GM на всех серверах. На сервере **х1000 (PvP)** – это **Creative** и **Chief**. На сервере **х10 (Easy)** – это **Zephyrus** и **Nymphe**. И, наконец, на сервере **х1 (Original)** – это **knode** и **DiElf**. Если на сервере х10 уже проведен ряд мини-турниров, заложивших фундамент для длительной серии межклассовой борьбы (по принципу олимпийской системы), то х1 и х1000 на данный момент не приступили к выполнению своих обязанностей. На х1 это связано с небольшими техническими трудностями, которые Администрация исправит в скором времени. На сервере же х1000 проблемы несколько другого характера, поэтому Администрация открывает дополнительные вакансии Event-GM на PvP-сервере. Ждем Ваших заявок.

***P.S. или «плевок в сторону нечестивцев».*** Мир, что называется, не без добрых людей. Даже такой, казалось бы, *пустяк*, как объявление об открытии вакансий на должности Эвент-ГМ на наших серверах и то умудрились стянуть (да какой там! тупо спереть средь бела дня) какие-то недоумки, чей гипертрофированный мозг вызовет охи да вздохи даже у повидавшего виды судебного психиатра. Казалось бы, пустяк и обращать на него внимание не стоит, да вот только горе-плагиаторы оказались с израильского сервера l2s.ru, костяк коего, меж нами говоря, зиждется на игроках нашего любимого перворожденного сервера х1 (даже название l2s чудным образом перекликается с l2server). Мне, конечно, очень лестно, что тамошний сельсовет настолько заинтересовало мое объявление, что они решили его copy/paste, забыв при этом попросить разрешения. Также символично то, что не краснеющему вору-неудачнику их селяне нащелкали «спасибки» за «как бы его творчество» и, вероятно, надулись от гордости за неимоверный успех своего сеньора, который вероятно считается в тех краях сильномогучим оратором и по совместительству «первым хлопцем на деревне». Так что вот, друзья, следите за этим квази-серверным образованием, может там скоро и газета появится со знакомым содержанием. Впрочем, на этой ноте я, пожалуй, закончу, оставив на Ваш суд соответствующую ссылку.

*Главный редактор, GM Savier.*

**Открыт C5 Public Test Server.**

**И**так, состоялось открытие тест-сервера Пятых Хроник. Всем, кто этого еще не сделал, рекомендуется запастись соответствующими клиентами. Ниже следует инструкция по загрузке клиента «Пятых Хроник» с популярного и надежного сервера – [http://www.fileplanet.com/.](http://www.fileplanet.com/) Администрация рекомендует скачивать именно оттуда. Также мы хотим отметить, что основные серверы (х1, х10, х1000) обновятся до С5 не ранее чем через месяц, сейчас же Вы можете помочь нам в тестировании при желании. В настоящее время мы тестируем скиллы игровых профессий, а также геодату.  
  
1. Заходим по ссылке <http://www.fileplanet.com/167356/160000/fi...of-Blood-Client>  
2. Жмем ссылку Download This File Now!  
3. Далее жмем ссылку Don't have an account? Click Here to Get One! Если вы еще не зарегистрированы на **fileplanet**, то заполняем форму регистрации:  
– Preferred Nickname (Никнейм)  
– First Name (Имя)  
– Last Name (Фамилия)  
– Gender (Пол)  
– Email Address  
– Confirm (подтвердить) Email  
– Birthday (дата рождения)  
– Country (страна)  
– Zip/Postal Code (почтовый код)  
– Password (пароль)  
– Confirm Password (подтвердить пароль)  
4. После полного завершения регистрации вновь выполняем 1-3 пункты, только на этот раз входим в систему, а не регистрируемся.  
5. Выбираем **Free Public Servers – DOWLOAD NOW!** (любой сервер данной категории).  
6. Жмем Click here to continue to the public queue!  
7. Вам будет предложено скачать менеджер закачек. Если у вас отсутствует данный менеджер, то закачайте его, а затем уже приступите к закачке непосредственно архива с клиентом.  
8. Нюанс – прежде чем приступить к закачке Вам придется дождаться своей очереди. Строка «Estimated Wait» обозначает предположительное время ожидания до начала загрузки. Это время зависит от того, сколько пользователей в настоящий момент закачивают данный файл. Вы можете поставить галку возле «Play sound when download is ready», тогда звуковой сигнал предупредит Вас, когда настанет Ваш черед получить файл.  
9. Для распаковки требуется архиватор WinRAR v3.70 (не ниже).  
  
Патч для клиента **C5** вы можете скачать здесь.  
  
И напоследок немного информации о том, что уже сделано:

* Исправлены все пакеты для правильной работы С5 клиента с сервером.
* Установлен Антибрут, теперь пароль брутом подобрать нельзя.
* Изменен алгоритм шифрования пароля в лучшую сторону.
* Установлен антибот.
* Добавлены новые скиллы, изменены старые скиллы.
* Добавлена новая геодата, изменена старая геодата.
* Добавлены новые мобы и НПС.
* Добавлены новые айтемы.
* Прописаны зоны респавнов и дроп с мобов.
* Изменена клановая система.

**Почта для разбора взломов.**

**Т**еперь для разбора взломов игровых аккаунтов создан специальный ящик саппорт-службы – **urgent @ l2server.ru** (без пробелов). Если Вас взломали, то обращайтесь, пожалуйста, туда для оперативного решения проблемы.

**Привязка аккаунтов к IP-адресам.**

**В** недалеком будущем Администрацией планируется ввести в эксплуатацию новый вид защиты учетных записей игроков, а именно – привязку их к конкретным**IP-адресам**. Это, как мы надеемся, позволит значительно сократить число взломов аккаунтов и в целом позитивно скажется на сервере.

**Творчество**

**One Day, One Win – x1000 (PvP).**

**M**ovie **OneDay-OneWin** сервера **x1000 (PvP)** готов! В него было вложено много усилий и времени, но результат того стоил. Одной из последних проблем был конечный размер видеофильма, который составлял 52 гигабайта, позже 16 гигабайт (такое положение вещей нас не устраивало), но мы нашли решение и всё же смогли уменьшить до 758 мегабайт (без особой потери качества) учитывая, что мувик идёт 30 минут и в нём хорошая база оформления, результат в 758 метра нас более чем устраивал.

Благодарим всех, кто нам помогал и поддерживал, отдельное спасибо газете **«AdenTelegraph»**.

Что вы увидите в мувике:

Вы сможете увидеть начало создания альянса OneDay. Первые осады Адена, Глудио, Годдарда, Диона – все с успешным захватом. Походы на РБ, защита замков, масс замесы и GvG, с участием многих альянсов и кланов – таких как «TheNoComments , Dominion, TheFear, DarkLightLegacy» и многих других. Всё это есть в мувике OneDay-OneWin. Нельзя не заметить оформление мувика, которое создавалось отдельно без использования шаблонов, встроенных зачастую в видеоредакторы, ибо мы не искали лёгких путей. Так же надо обратить внимание на музыкальное оформление, которое является не последней частью мувика, мы старались грамотно подобрать музыку под видеоряд, и на наш взгляд у нас это получилось (была использована музыка разных направлений и разных исполнителей, как легенд музыкального бизнеса, так и неизвестных исполнителей). В общем итоге получился очень добротный мувик, мы довольны результатом и теперь предлагаем Вам оценить наши труды. Приятного просмотра. Скачать видеофильм «OneDay – OneWin» Вы можете тут. Тизер к мувику и непосредственно сам мувик находятся также на страничке создателей: <http://hosted.filefront.com/dt2k>

* Размер видео: 758 MB
* Продолжительность видео: 30 min
* Формат: .mp4
* Скачать видео: FILEFRONT.COM
* Скачать программу для просмотра видео [ 9 MB ]: DUMP.RU

*Автор: dt2k – альянс OneDay (x1000)*

**Осада Devastated Castle – x1 (Original).**

**В**ашему вниманию предлагается PvP-видео осады элитного Клан Холла **Devastated Castle**, прошедшей на сервере **x1 (Original)** 1 июня с.г. Видео было снято и смонтировано игроком **xKornx**.. Скачать видео осады можно тут.

* Размер видео: 164 MB
* Формат видео: .wmv
* Скачать видео: FILEFRONT.COM
* Скачать кодек H264: FREE-CODECS.COM

*Автор: xKornx (x1)*

**Обзор олимпийских боев и новое PvP-видео – х10.**

**Н**а сей раз наш постоянный автор раздела творчество **Bimbo** подготовил для Вас два новых видео с сервера **х10 (Easy)**. Одно представляет собой обзор олимпийских боев на соответствующем сервере, второе – очередное динамичное PvP-видео. Скачать данные PvP-видео можно тут и тут соответственно.  
Приятного просмотра!

* Размер видео: 224 MB
* Продолжительность видео: 12 min
* Формат видео: .wmv
* Скачать видео «Великая Олимпиада – x10»: FILEFRONT.COM

* Размер видео: 182 MB
* Продолжительность видео: 8.11 min
* Формат видео: .wmv
* Скачать видео «PVP9 – x10»: FILEFRONT.COM

*Автор: Bimbo (x10)*

**Скрытая правда.**

– **Т**ы правда ничего не помнишь? - встревоженный взгляд Зарины не покидал его глаз, пытаясь разглядеть в них то, что подсказывало ей ее чуткое сердце.

- Правда, - Зитайн прикрыл глаза, потому что его спутница положила в это время свою прохладную ладонь на его горячий лоб, и это прикосновение было куда приятнее от прикосновения того ветра, что дул сейчас с моря.

Они сидели на траве за маяком, в излюбленном месте юноши - вдали от деревни, от ее шума, от стражников, охраняющих ее подступы от непрошенных гостей. Где-то жалобно тявкнул койот, и Зитайн в беспокойстве приоткрыл глаза, повернул голову в сторону деревни. Больше всего ему сейчас не хотелось, чтобы здесь оказался кто-нибудь еще. Одно дело - Зарина. Ее трогательная забота немного смешила, но все же была приятна.

Девочка покачала головой, не веря в явно показную беззаботность ее друга.

- Тебе нужно сходить к Гейлингу, - Зарина сама не заметила, как своего наставника, Великого Магистра, она назвала простым именем.

- С чего бы? Со мной все в порядке.

- Нет, не в порядке! - Зарина вскочила на ноги, и свежий ветер бросил ее волосы в раскрасневшееся от волнения лицо, - ну пожалуйста! - она взяла его за руку в попытке поднять с травы, - что-то не так! Ты был как не ты!

Девочка закусила губу, пытаясь сдержать себя от слез.

- Послушай, - терпение молодого лучника подходило к концу, - со мной все в порядке. А то, что я забыл, что там было…это просто от волнения за нас всех. Я боялся, что эта нечисть не выпустит нас назад. Не даст вернуться. Понимаешь?

- Ага! Значит, ты все-таки помнишь!

- Да, я помню. Помню, как мы прошли в эльфийские развалины. Помню, как решили углубиться дальше, чего никогда не делали раньше.

- Они нас правда чуть не убили, - Зарина все же не выдержала и всхлипнула.

- Но все же хорошо, успокойся…

- Просто ты вдруг стал совсем другим! Совсем! Твой голос! Твои слова! Ты был совсем-совсем другим! Не как ты…

- И что же я говорил? - Зитайн отвел глаза в сторону.

Он прекрасно помнил все, что было два дня назад, когда группа подростков решила проверить полученные навыки в эльфийских развалинах. Волки, койоты, ядовитые жабы - все это уже надоело, хотелось настоящих приключений. Они прекрасно помнили уроки своих учителей, и взяли с собой лекаршу. И все бы было ничего, но легкая победа над нечистью в первых комнатах руин опьянила их.

- Что ты говорил, - девочка растерянно опустилась на траву и крепко обхватила побелевшими пальцами свой простенький посох, - важно не то, что ты говорил…а КАК!

Она замолчала, с досадой понимая, что не сможет объяснить.

Зитайн сорвал травинку и начал жевать ее. Не будет он пугать Зарину, даже от самого себя спрячет подальше свой страх. А испугаться было чему. Чужой дух вселился в его тело, завладел его мышцами. Этот чужак заставлял его говорить и делать то, что нужно было ЕМУ, но не самому Зитайну. Хотя…Видимо, это был дух великого воина, и тогда, в руинах, он спас их всех.

Уже в деревне дети поняли, что сделал Зитайн. Он просто собрал вокруг себя всю ту нечисть, что окружила их, и повел ее к телепорту. Он успел добежать - телепорт пропустил его, но не монстров, глухо бормочущих в своей тупой ненависти ко всем живым. Простой трюк. Если только знать и суметь.

Зитайн повернул лицо к морю, с наслаждением глядя на набегающие к скале волны, увенчанные белой пеной. Вид моря отвлекал его от недобрых мыслей. Бескрайнее, убегающее к самому горизонту, оно встречалось там с небом - таким же свободным и прячущим в своих белых облаках спящую стихию. Теперь море было почти спокойно. Волны с равномерной ритмичностью набегали на скалу и разбивались в мириады соленых брызг. Но у самого горизонта красно-белые облака уже закручивались в тугие спирали «барашков». Солнце огромным диском опускалось к багровой дорожке, брошенной им же на поверхность темно-зеленой воды, словно устилая себе путь в царство сна. Лишь полчаса назад чайки отважно ныряли к самой воде, выхватывая зазевавшуюся добычу. Но под крепчающим ветром их становилось все меньше и меньше. Птицы лучше людей чувствовали приближение бури. И так же, как и люди, спешили спрятаться в тихом и безопасном месте. Но Зитайн был не таким, как все. С тихим ликованием вслушивался он в усиливающийся свист ветра, метким глазом замечал изменение окраски волн.

- Буря скоро будет, - опасливо покосившись на волны под крутым обрывом, проговорила Зарина, и ее ладошка, словно в поисках защиты, нырнула в ладонь Зитайна, - пойдем домой лучше. Эти волны становятся все выше, скоро достанут нас.

Он встал на ноги, распрямляя плечи и глубоко вдыхая соленый ветер. Неужели Зарина не чувствует, как сладок его вольный полет? Еще немного, и он поднимет Зитайна на свои крепкие крылья, и понесет над морем. Он увидит сверху свою деревню, весело помашет друзьям… Хотя, может быть, они уже спрячутся в своих домах и не увидят его.

- Ты иди, - негромко проговорил он девочке, тянущей его за руку подальше от опасной близости обрыва, - я еще немного посижу тут.

- Ладно, - согласилась Зарина, - ты только недолго, - она, наконец, улыбнулась, довольная своей находчивостью, - мама испекла пирог и звала тебя…

Зитайн отвернулся к морю, вслушиваясь в его нарастающий гул.

Пусть думают, что он просто испугался за своих друзей и потому забыл, что было в эльфийских развалинах. Это проще объяснить. Он смотрел на закат, и его страх, совсем недавно холодной рукой сжимающий сердце, постепенно отступал. И все же в глубине души он понимал, что отныне вселившаяся в него чужая сущность затаилась до поры - до времени.

Шаги воинов гулко отдавались от каменных стен замка.

Со стороны они являли странное зрелище: орк, облаченный в темно-красные доспехи - настоящая гора мускулов, машина-убийца, которая, кажется, от одного неловкого движения ненароком превратит в труху все, что подвернется. И гибкий темный эльф, ступающий почти неслышно, словно темная вода плавно течет по ночной равнине, как черная бездонность ночной воды привораживает, зловеще затягивая взгляд живого мыслящего, так и эта грациозная походка скрывала зловещую угрозу. Свет факелов, весело заплясавший на доспехах орка, упал на черные доспехи эльфа и словно споткнулся и боязливо мигнул.

И все же, несмотря на кричащее различие в их внешнем виде, они дополняли друг друга. Дополняли настолько гармонично, что попробуй убери одного из них, и горячий, бесплодный ветер пустыни на юге зло опалит их души.

- Так не может продолжаться, - в басе могучего орка звучало ничем неприкрытое возмущение, - в Мертвом ущелье…

Ему не дали договорить. Его спутник, не спускающий ладоней с рукоятей своих мечей, коротко хохотнул, и орк поспешил обрушить на него все свое возмущение:

- Ты что? Ты восхищаешься ими? Они орудуют втроем, целой шайкой, в сопровождении кучи своих лекарей! Не дают нормально тренироваться! Убивают тех, кто намного… намного слабее их! Черт!

- Успокойся, - Темный придал своему лицу выражение крайней серьезности, но в глазах слишком явно мелькали смешинки, готовые вырваться наружу и превратиться в безудержный хохот.

Тиану всегда нравилось дразнить Гарда. Насмешливый по своей сути, эльф не раз выставлял орка в нелепом положении, особенно, когда они посещали таверну шумного Гирана. Особенно, когда в этой самой таверне оказывались симпатичные и веселые девушки. В такие минуты Гард готов был убить друга. Но Тиан внезапно делал удивленно-невинное лицо, и негромкий его голос наполнялся рассудительностью и крайним уважением к другу. Именно в такие минуты вспыльчивый Гард прощал ему все насмешки.

Вот и сейчас орк набрал в легкие воздуха побольше и остановился посреди огромного тронного зала. Его горячая тирада готова была обрушиться на Тиана, но тот вдруг поднял ладони в знак примирения и прикрыл глаза.

Даже прячущемуся сейчас в тени колонн Зитайну стало понятно - посредством ментальной связи эльфу передают важные вести.

- Что? - нетерпеливо громыхнул Гард, - Ну что там?

Плавная, мелодичная речь Темного заплясала между колонн, утихая где-то в вышине необозримого потолка:

- Интересующие тебя убийцы сейчас в Круме, - тонкая бровь Тиана вздернулась в своей многозначительности, а веселые искорки в глазах выдали намерение эльфа Зитайну.

- Отлично! - орк быстро развернулся к выходу, - Ты со мной? Или я один надеру им зад?

Темный воин не ответил, вдруг посерьезнев. С замирающим сердцем следил лучник из-за колонн огромного зала за разворачивающимся действом: Тиан медленно поднялся в воздухе, произнося заклинание. Танец Темного увенчал, возникший из ниоткуда, огненный меч; кровавая вспышка холодного пламени опоясала воинов, через мгновение волной убегая к стенам зала и исчезая.

Это было ответом Гарду, пристукивающему от нетерпения массивными сапогами по камню пола.

Короткие фразы и шаги быстро стихали по мере удаления друзей к выходу, но только спустя пять минут Зитайн вышел из-за колонн.

Он хотел удалиться в свои покои, но тут из дальней двери в глубине зала появилась женская фигура. Холодный ветерок прошелся в голове, зрение лучника на короткий миг дало сбой, но вскоре белесая дымка развеялась. Внешне Зитайн нисколько не изменился - лишь побледнел, да губы сжались в холодной, несвойственной ему обычно усмешке. Зитайн безошибочно узнал ее. Подруга их лидера. То ли жена, то ли невеста… Какая разница? Она не имела права сидеть на троне, даже сейчас, когда в зале никого нет! И все же мягко опустилась на сиденье, откинулась к высокой резной спинке и закрыла глаза. О чем она сейчас думает? Наслаждается своей властью? Их лидер славный воин, но слишком мягок с этой девушкой, требующей все самое лучшее… Что она сделала для себя сама? Ничего. Какая она ему невеста? Поцелуй одному, многозначительная, вроде бы незаметная для остальных улыбка другому…

Зитайн вдруг с ужасом почувствовал предшествие очередного приступа. Злость, перерастающая в ненависть. Сейчас начнется… Бранные слова в адрес девушки подступили к горлу, готовые вырваться на волю. Зитайн, с отчаяньем цепляясь за остатки своей воли, зажал руками рот и кинулся прочь из зала. Прохлада полутемного коридора его отрезвила, болезнь отступила. Что было бы, сорвись его злые слова? Он не хотел об этом думать.

Зитайн поправил на плече лук, невзначай задел рукоять висящего на боку кинжала - давний подарок подружки в далекой человеческой деревне. Сейчас Зарина повзрослела, почти не вспоминает о нем. А когда-то они вместе уничтожали огромных пауков, окруживших далекую ферму на острове. Зарина… Зачем ты поступила в крайне воинственный, скандальный своими непомерными амбициями клан? Как, при каких обстоятельствах сам Зитайн оказался в уже ставшим родным клане, он не помнил. Просто проснулся в стенах замка, в изумлении оглядываясь по сторонам. Смущенно улыбаясь добрым приветствиям новых друзей. Принимая поздравления по поводу отчаянного сражения на штурме вчера вечером. Штурм он помнил, но так смутно, словно это был полуистертый, давний сон.

Теперь его и Зарину разделяла непреодолимая грань.

Тишина библиотеки приняла его в свои объятья, спрятала от надоедливого шума за стенами замка. И лишь он опустился в мягкое кресло у приоткрытого окна, лишь приоткрыв лежащую на коленях книгу, название которой многообещающе гласило: «Война Титанов - правда и вымысел», как вновь что-то начало подкатывать к сердцу.

«Нет!» - сдавленно прошептал он, изо всех сил противясь злому предчувствию.

«Убирайся! Это мое тело!»

Он уронил книгу, схватился дрожащими руками за голову, и его возмущенный, наполненный гневом голос превратился в умоляющий шепот: «Оставь меня в покое»…

…Он медленно приходил в себя, озираясь по сторонам, с трудом узнавая родные стены. Отпустило? Неужели отпустило?! Второй раз за сегодня…

Размытые картины незнакомой местности, чужие лица - все это промелькнуло в мозгу, словно сон. Он был участником очередного своего сна - полуяви. И ничего не зависело от него - кто-то властно распоряжался, когда этот сон оборвать…

Все та же библиотека. Только косые лучи заходящего солнца, падающие сквозь приоткрытое окно, говорили о том, что он был в беспамятстве не менее трех, а то и четырех часов.

- Дружище, я слышал, у тебя небольшие неприятности? - веселый голос Кричащего заклятья, вот только никак не вспомнит его имя.

- Что… как… - Зитайн непонимающе уставился на соклана.

- Ну я не знаю, - темный маг сложил руки на груди, продолжая рассматривать лучника в упор, - Должно быть, они тебя сильно достали, что ты решил прикончить их сразу.

- Кого?

- Уже забыл? Честно сказать, я сам удивлен, но они заведомо проиграли, начали слишком неправильно, ведь твоя сила против гладов именно в том, чтобы не подпустить их близко. А они, глупцы, вместо того, чтобы приблизиться сразу, решили расстрелять тебя бластерами! Тебя! С твоим луком! - маг засмеялся.

- Их клан вообще сборище глупцов! - раздалось от двери библиотеки, - И еще надо бы им научиться следить за своей речью.

Зитайн обернулся. В комнату входил человек-целитель.

И тут только лучник заметил, как крепко он сжимает в руке свой лук. И как липка его ладонь. Кровь. Чужая.

Полусон оказался явью. Неконтролируемой им самим. Его тело в очередной раз стало игрушкой в руках злобного духа-воина. Промелькнули в голове обрывочные воспоминания, оставляя опустошенность в душе.

- Поможем, не волнуйся, - маг направился к двери, - пойдем.

«Поможете! - Зитайн слабо усмехнулся, - а если это буйство нападет на меня среди вас же?»

От этой мысли ему стало плохо.

Они бежали медленно, словно под водой. Группа из семи человек, немного опоздавшие и потому отставшие от всей той огромной массы соалийцев, что была сейчас у самого входа к земляному дракону. Их ждали, и они вот-вот должны были подойти.

Сказать, что целительнице было страшно, значит не сказать ничего. Впервые она была в этой огромной пещере, наполненной «путанами» и их верными стражами, каждый из которых может убить ее, Зарину, двумя-тремя ударами. Что уже говорить об огромных «кариках», этих зловещих демонах, от одной поступи которых сотрясается воздух пещеры… Девушка перебирала в уме лечащие заклятья, сжимала в руке посох. Что, если магия их проводника вдруг даст сбой, и этих воинов и магов убьют? Она не сможет одна найти выход или хотя бы безопасный островок среди монстров, по воле древних богов густо заселивших ужасное место.

Первый мост - скорее не мост даже, а горка. Непонятно, почему его назвали мостом те, кто отваживался тренироваться здесь. «Вилка». Первый камень. Второй камень. Она внимательно вслушивалась в короткие переговоры воинов и магов, которые бежали сейчас вместе с ней, которые надеялись на ее знания лекаря, если вдруг случится ужасное… Второй мост - здесь тоже не стали останавливаться. Темный вновь произнес заклятие, и они, все так же невидимые для ужасающих своими размерами кариков и прочих монстров, почти добежали, доплыли до третьего камня. Оставалось совсем немного - они были уже рядом со своими, поджидающими их у входа в логово дракона. И тут произошло невероятное. Зарина только и успела, что вскрикнуть - одиночная стрела врезалась ей под лопатку. Яростно заревел дестроер, заслоняя лекаршу от нападения. Темный, что вел их и обеспечивал невидимость для монстров, упал первым. Посохи магов, мечи и кастеты воинов - все разом пришло в действие. Вспышки боевых зарядов, выкрики заклятий… Они сражались с отчаяньем, понимая, что все равно не устоят до прихода помощи.

Откуда вывернулась эта группа вражеского им клана - совершенно непонятно. И какая безрассудная смелость, ведь рядом - несметная сила нескольких кланов! Более ста человек…

Зарина вдруг с удивлением почувствовала, как исчез, испарился ее страх. В двух шагах поднял огромную ногу багрово-красный демон, одним притопом пытаясь раздавить отважных смельчаков, но она даже не взглянула на него - силы ее друзей таяли слишком быстро, нельзя позволить врагам убить их.

Девушка вскинула руки, и белый столб магического света окружил каждого из их группы. Лечить, не дать им упасть, как упал проводник…И тут в нее вновь ударила стрела. Красный демон взревел в своей ярости и обрушил свой удар на целительницу.

- Зитайн! - ее крик потонул в криках магов, во взвизгах мечей, в свисте стрел.

«Мы идем! Держитесь!» - от пронесшихся в голове слов захотелось приподняться с земли, но Зарина бессильно наблюдала, как окружили дестроера сразу три монстра, как в него без устали летят стрелы Зитайна и заклятья чужих магов.

Напавшие слишком хорошо знали свое дело, они не распылялись на несколько целей. Уничтожив одного, переключались на другого. Именно так и погиб их темный проводник - от одновременных залпов врагов, в доли секунды.

«Зитайн!» - слабо позвала она давнего друга, но ментальная связь не могла передать всю ее горечь.

Молча смотрела она на это бледное лицо с крепко сжатыми губами.

Бой длился всего пару минут. Столько же понадобилось отчаянным сорвиголовам, что бы «разгрести» монстров и приблизиться к поверженным врагам.

- Неплохой прикид. Чем заработала? - лучник наклонился над ней, и злая улыбка искривила его побелевшие губы.

Голос был чужим, сдавленным, будто Зитайн не хотел говорить.

«Ты зря пошла к ним» - раздался тут же его голос в ее голове, а рука резко сорвала с шеи амулет.

«Зитайн!» - Зарина беспомощно следила, как взявшаяся словно из ниоткуда группа врагов исчезает вдалеке.

«Заработаешь себе еще, тебе не привыкать!»

Короткая брань в ее адрес заставила девушку сжать кулачки. Она не ответила. Это был уже не ее старый друг из далекой человеческой деревни. Это был чужак.

Зитайн молча, сосредоточенно просматривал вещи в своем рюкзаке. Решение было принято.

Сквозь белесый туман вспоминал он знакомую местность. Дион. Стены города совсем рядом. Его неустанный бег и отсчет в голове. «Пять…Девять…Пятнадцать! Еще!»

Он вновь был в незавидном положении, но трое из сокланов откликнулись на его зов. Хотя это был не Зитайн. Не хотел он убивать. Не чувствовал он радости от этого - лишь горечь, да беззвучный стон в глубине души от яростных проклятий упавших.

- Уходишь? - неожиданно раздался густой бас от приоткрытой двери. Гард стоял, широко расставив ноги и скрестив руки на могучей груди. Взгляд его недобро изучал Зитайна, даже не поднявшего голову.

- Мне нужно, - нехотя произнес тот, наполняя затянувшуюся паузу, - я должен…

«Я должен спрятаться от этого духа» - подумал он в отчаянье, но не высказал свою тайну вслух.

- Подло убивать тех, кто слабее тебя. Подло убивать детей!

Орк развернулся, и его тяжелая поступь на лестнице вскоре стихла.

Зитайн сжал кулаки.

«Кто ты? Почему ты выбрал меня? Что тебе нужно?» - вновь обратился он к тому, кто с завидным постоянством властвовал его телом. Ответа он не ждал - чужой дух никогда не отвечал ему.

Зитайн закинул рюкзак за спину, поправил лук и колчан. В последний раз обвел он взглядом свою небольшую комнатку, мягко прикрыл дверь.

«Я твой хозяин» - от неожиданности лучник остановился на лестнице.

«Ты бог?»

«Нет, я больше. Я твой хозяин. Ты будешь делать то, что я хочу.»

«Почему?»

Зитайн стоял, кусая губы и ожидая ответа. Но ему не ответили. И тогда он обратился к Грэну Каину. Вновь и вновь взывал Зитайн к богу, выше которого, в его понимании, не было никого.

Его окликнули уже у ворот замка.

- Стой, ты куда? - лидер клана спрыгнул с виверны, и его тяжелая рука легла на плечо лучника, - мне сказали, что ты решил уйти? Что это с тобой?

- Мне нужно… я хочу…

Надежда затеплилась в его глазах, и он вскинул голову.

- Я хочу отправиться в лес Мертвых.

- Хорошее решение, - неожиданно обрадовался лидер, - хочешь разгадать загадку таинственного мудреца? Узнать скрытую правду? Но одному тебе там будет очень нелегко, могу дать слугу-лекаря.

- Я слышал, в том лесу есть заброшенный алтарь старым богам, - нехотя ответил Зитайн.

- Вот те на! - лидер засмеялся, - зачем тебе боги?

Он выслушивал длинную, обрывочную речь лучника молча, изредка пытливо всматриваясь в его глаза, изредка кивая. Когда Зитайн замолчал, лидер ответил не сразу, все еще не веря рассказанному.

- Если понадобится, ты знаешь, как со мной связаться, - наконец подвел он итог, - но только думаю, боги не помогут тебе. Им нет дела до нас. И от злого духа тебе не спрятаться. Я так думаю. Лучше бы тебе остаться с нами, будем помогать. Но если ты так решил…

- Я так решил, - поспешил ответить Зитайн.

Лидер коротко кивнул:

- Тогда удачи.

Рынок Гирана гудел в своей привычной деловой суматохе. Мимо Зитайна медленно проплыла гномка, неся огромную тяжесть товара к своему месту продажи.

- Посмотри, может что нужно? - неожиданно обратился к нему дагерщик, показывая сразу два кинжала. Оружие было отличным, но Зитайн покачал головой:

- Нет, спасибо.

Он зашел в банк ненадолго, лишь взять запас зарядов. На выходе в него чуть не врезалась эльфийка.

- Осторожнее, - недовольно бросила девушка, недобро взглянув на него.

- Сама под ноги смотри, - не остался в долгу Зитайн, коротко скользнув взглядом по нищенке.

«Сейчас денег будет просить» - пронеслось в голове.

Но девушка потеряла к нему интерес, скрывшись в здании.

Он все еще стоял у входа, рассуждая, хватит ли ему стрел, как сзади опять раздался знакомый недовольный голос:

- Не стой на дороге!

- Слушай, - не выдержал Зитайн, - ты, кажется, куда-то шла?

Он бросил на эльфийку холодный взгляд и невольно отметил перемену во внешности «нищенки» - вместо каких-то ремешочков на теле, на ней теперь появился хоть и недорогой, но добротный «Авадон», а на боку висела слабо посвечивающаяся «Вальхалла».

- Нечего загораживать дорогу! - отпарировала девушка.

- Нечего приставать к незнакомым мужчинам.

- Это я пристаю?! Да ты наглец!

Зитайн тихо засмеялся. «Хозяин» спал, и привычная ненависть к девушкам не мутила рассудок, не навязывала ему оскорбления. Вот пусть так и спит дальше…

Хантер, Аден, Годдарт…Телепорты уносили Зитайна все дальше на север. И, наконец, Руна. Он оглянулся, рассматривая город, в котором еще ни разу не был.

- Мы идем не в том направлении, - неожиданно донеслась до него негромкая, плавная речь, напоминающая журчанье лесного ручья и почему-то заставившая его вздрогнуть.

- Да нет же, этот остров на севере! - а этот голос вмиг напомнил мнимую «нищенку». Он обернулся. Так и есть! Рядом с его знакомой темной эльфийкой стояла светлая. Недорогой «дум» облачал ее тело, а на плече висел лук - не ахти какой, но и не из дешевых.

Лучница покачала головой, все еще изучая какой-то пожелтевший от времени свиток.

- На юге, - негромко произнесла она, - здесь говорится про подводный тоннель.

- Ха, - Темная поправила на боку свой меч, - не про тот ли тоннель, в котором когда-то пряталась Эва? Если верить легенде, даже ее отец Грэн Каин нашел ее там с огромным трудом.

Зитайн почувствовал, как мурашки побежали по его спине. Неужели эти девушки - посланницы древних богинь, решивших ему помочь? Взгляд его с жадностью перескакивал с одной эльфийки на другую, а слух крайне обострился. Он ничего не должен упустить из их фраз. Ни единого слова. Вот только бы «хозяин» не проснулся!

- Думаю, вход в подземелье все же в лесу Мертвых, - не унималась Темная.

- Нет, опять идем не туда, куда надо.

- Пойдем в лес и проверим там.

- Потеряем время.

- Север! Остров на севере.

- На юге.

- Сколько можно блуждать?

- Сама говорила про сокровища…

- Громче кричи.

- Я не кричу.

- Ага.

- Тут никого нет, кроме…

Зитайн встрепенулся, все еще стоя у телепорта.

Улица города действительно была пуста. Если не считать его.

Бросив на него недобрый взгляд, Темная взяла под локоть подругу и отвела ее подальше. Девушки шептались еще несколько минут, и после этого они подошли к телепорту и растаяли в воздухе.

Годдарт. Аден. Хантер. Гиран. С замирающим сердцем Зитайн вновь пересекал мир Адена, боясь ошибиться.

Вот и пристань. Две знакомые фигурки мелькнули впереди, когда он не выдержал и закричал:

- Стойте! Подождите!

- Опять это ты, - зашипела Темная, - ты явно преследуешь меня! Что тебе нужно?

Зитайн остановился, переводя дух и вновь рассматривая подруг. Девушки явно были небогаты, хотя чувствовалось, что они занимают не последнюю ступень в воинской иерархии. Из-за спины светлой лучницы робко выглянула служанка, с любопытством изучая его. Ее более чем скромный наряд компенсировался очень даже неплохим посохом.

- Возьмите меня с собой, - тихо попросил он, не надеясь на удачу.

- Вот ты нам нужен! - поспешила Темная, многозначительно поигрывая сжатой в руке "Вальхаллой". Куда более многообещающ был ее хмурый взгляд, и Зитайн был готов уже отступить, повернуться, уйти…

И все же ее взгляд надолго задержался на его луке.

Крепнущий морской ветер поднимал тяжелые волны.

Девушки молчали. Но Зитайн чувствовал, что они ведут между собой ментальный спор.

- Идешь с нами, - наконец решила Светлая, и Зитайн воздал хвалу не только двум древним богиням, но и самому Грэну Каину.

- Погоди, - насмешливый голос Темной остановил его у самой кромки деревянных сходней пристани, - плыть придется долго, тебе может дыхания не хватить.

- Сейчас он получит поцелуй Евы, - улыбнулась ее подруга, коротко взглянув на служанку.

Плыть и правда пришлось долго. Светлая, указывающая путь, то и дело останавливалась, поджидая остальных. Тяжелее всех пришлось служанке. Хоть и старалась она изо всех сил не отставать от своей хозяйки, но была намного слабее, поэтому лучник старался держаться рядом - оба они были одного, человеческого, племени…

Вход в подводный тоннель преградили неожиданные стражники.

И, как не рвался Зитайн поскорее спрятаться в темном зеве подводной пещеры, а все же послушался предостережения Светлой. Повинуясь ее приказу, служанка сноровисто повела свое волшебство, придавая сил всем троим. Когда вспышки заклятий улеглись, лучница коротко бросила:

- Ассист.

Ни Зитайну, ни Темной не требовались другие слова. Разнеся нечисть у входа в пещеру, они ворвались внутрь, все так же с боем углубляясь все дальше и дальше. И с каждой минутой росла уверенность Зитайна, что древний свиток указал верный путь, что здесь его не найдут даже боги…

- Тартуга, - негромко бросила Светлая.

Они стояли посреди огромной подводной пещеры, и сверху на разломленный напополам морской корабль, а вернее, на одну из его половинок, падал водопад. Позади остались стражники, охраняющие сокровища в многочисленных коридорах подводной пещеры. Здесь было безопасно. Они были под огромной толщей горного массива далекого острова.

- Что? - переспросил Зитайн, забираясь по ржавой цепи на корабль.

- Тартуга, - повторила Светлая, хватаясь за протянутую сверху руку, - когда увидела этот корабль, почему-то так подумала. Не знаю, почему.

- Странное слово, - согласилась ее подруга, так же взобравшись на палубу.

- Словно кто-то сказал это тебе? - не унимался Зитайн, подходя к двери в капитанскую рубку. Он боялся получить ответ, и в то же время его взгляд не отрывался от глаз Светлой.

- Нет, - легко ответила та, - просто почему-то слово всплыло. Я же говорю, сама не знаю, почему и откуда.

- А часто у тебя так непонятные слова всплывают? И они сами у тебя просятся на язык? Как будто хотят, чтобы ты их сказала?

Он дернул дверь рубки, но та не поддавалась.

- Я говорю, что сама хочу сказать, - улыбнулась Светлая, помогая открыть дверь.

Дверь оказалась слишком тяжелой, им пришлось применить усилия всех четверых, чтобы, наконец, открыть ее.

Открыли, и застыли у входа. Против их ожидания, в капитанской рубке царил полный порядок и ухоженность. Обитые темно-красным бархатом стены, огромный письменный стол с аккуратно разложенной на нем картой, три массивных книжных шкафа. Отдельным проемом слева виднелся проход в личные покои капитана, и там Зитайн увидел все тот же порядок и чистоту.

- Я останусь здесь, - выходя из личных покоев и открывая зеркальные створки одного из книжных шкафов, высказал свое решение Зитайн.

- Подожди, - поднялась из мягкого кресла Темная, поправляя свой Авадон, - я правильно тебя поняла - тебя не интересуют сокровища в этих лабиринтах? Они не нужны тебе?

Выпрямилась над картой Светлая, удивленно ожидая ответа. Тихо ойкнула где-то в углу служанка.

Зитайн несколько минут прислушивался к своему внутреннему голосу. Тишина. Благословенная тишина. Никто не требует ненавидеть и презирать этих двух красивых эльфиек - таких разных, и все же в чем-то похожих. Никто не заставляет его делать то, что он не хочет делать. «Хозяин» или спит, или…

- Мне не нужны сокровища, - согласился Зитайн, - вот настоящее сокровище, - он указал на книжные шкафы.

- Ты останешься здесь один? - Светлая подняла с края стола секстант, но скорее машинально, лишь бы чем-то занять свои тонкие пальцы, - Это же настоящее заточение!

- Я давно мечтал побыть один.

- Ну, - Темная еще раз окинула взглядом уютную рубку, - как знаешь. Оставить тебе свиток портации?

- Нет, спасибо.

- Может быть, мы еще навестим тебя, - Светлая оставила в покое инструмент и опустошила свой колчан, - это тебе. На всякий случай.

Стрелы легли поверх карты.

- Спасибо, - Зитайн преклонил колено перед эльфийками.

Служанка с непонятной грустью смотрела на него, и он слабо улыбнулся целительнице.

- Если придете… то только вы, - попросил он, глядя, как все трое покидают рубку, - не надо никому знать, что я живу тут.

- Хорошо.

«Он просто сумасшедший».

Девушки стояли посреди Гирана, и рынок привычно гудел на все лады.

«Мы не знаем про него ничего» - Светлая приценивалась к кольцу красивого желтого цвета, готовая вступить с гномом в переговоры.

«Ни один нормальный человек не решит покинуть общество и заточить себя в добровольную тюрьму, - не унималась Темная, - если тебе не хватит на это кольцо, я тебе могу добавить».

«Так то же человек, - улыбнулась Светлая, - нам, эльфийкам, вообще трудно понять их. Спасибо, гном мне уступил немного, но все равно не хватает десятки.»

«Это точно, им, людям, далеко до нас, эльфиек, - перефразировала слова подруги Темная и довольно улыбнулась. - Давай я предложу гному сверху три точи для его «дума»? Все равно лежат без дела и пылятся.»

«Отлично, и сегодня надо найти кузнеца в катакомбах, тебе пора одеть «таллум». Дай мне, пожалуйста, точи. Гном согласен на такую доплату.»

«Только после того, как скрафтим тебе маджестик. Хорошо будем смотреться рядом - темное и светлое. Вот точи, держи»

«Спасибо, на маджестик надо еще рецепт найти. И пора бы закончить с этим заданием альянса с орками, сегодня в Варку!»

«В Варку, так в Варку, генералов бить, так генералов. Хоть к черту рога откручивать.»

Гном привстал, принимая плату за кольцо и передавая его Светлой.

- Носи на здоровье, красавица, - он добродушно крякнул и вновь сел, - если что нужно еще, то обращайся.

Мимо проносились в деловой суете люди, орки, эльфы и гномы.

- Жрать давай, - дверь хлопнула за спиной, и ранец полетел в угол комнаты.

Включить компьютер, откусить от сэндвича, запить сладкой колой…

Голос матери за хлипкой дверью не унимался:

- Ты хоть руки помой. Как дела в школе?

- Не твое дело, опять ниче не готово, целый день дома сидишь.

Загрузка «Виндоус», наконец-то нужное окно, ввести на память логин и пароль…

- Сынок, опять неприятности в школе? Почему ты так со мной говоришь?

- Сказал же - жрать давай! Отстань, все у меня нормально!

Через секунду он замер, не веря своим глазам. Не может быть, это просто лаг!

Перезагрузка, вновь вход…

Торжественное помещение с косыми лучами света… Пусто. Не может быть! Только сегодня утром перс был тут!

Он схватился за голову задрожавшими руками. Но тут же понял, что делать. Форум. Сообщение в тему об ошибках. Письмо админу. Звонок тому, кто играет за лидера.

Его пальцы еще долго били по клавишам, а нос предательски шмыгал. Вернут. Куда они денутся. Просто обязаны вернуть.

- Сынок…

- ДА ПОШЛА ТЫ!

Тишина. Отдохнуть надо. Завтра точно вернут. Или послезавтра. Подождать надо.

Он молча смотрел на пустующее помещение с косыми лучами света.

Неожиданно для самого себя, он медленно встал из-за стола. Рука сама собой повела мышку, курсор упал на «Выход». Мигнул и погас экран.

Он не понимал, почему ноги несут его в коридор. Он не собирался выходить из комнаты, а вот выходит же!

Шум стиральной машинки. Тихое женское всхлипывание.

- Мам… - губы непривычно, сами собой, растягивались в стороны, словно дергались в судороге, - Ма, прости меня.

*Автор: Дж. Артур (x10)*

**Полезные статьи**

**Обзор класса Елементал Мастер [EM].  
C4**

**[Сравнение статов]**

**Плюсы:**

·  Высокий показатель Men, высокий m. def.

·  Самый высокий показатель Wit среди магов, высокая сопротивляемость дебаффам, лучший в игре cast speed.  
  
**Минусы:**

·  Низкий показатель Con , высокий шанс впасть в шоковое состояние, большая вероятность получить кровоточащую рану, малое количество HP/CP.

**[Что одеть]**

**Одежда**

·  NG - Devotion set

·  DG - Devotion set/Knowledge set

·  CG - Karmian set (Exp + pvp)/Theca Leather set (pvp)

·  BG - Avadon robe set (Exp)/Blue wolf leather set (Exp + pvp)

·  AG - Tallum robe set (pvp),Nightmare leather set (pvp), Majestic leather set (pvp),Majestic robe set (exp)

·  SG - Tallum robe set (pvp),Nightmare leather set (pvp), Majestic leather set (pvp),Majestic robe set (exp),Draconic leather set (pvp).  
  
**Оружие**

Очень спорный момент, какое же оружие нужно саммонеру? Существует очень много различных тактик и все они выигрышны. Я, поиграв за саммонера достаточно продолжительный отрезок времени, выбрал следующий вариант. Для експинга выбираем Homunkulus sword [Acumen], для pvp Sword of Delusion [Health]. Данные оружия будут сопровождать вас всегда и везде. Вариант очень дешевый , но максимально эффективный. Вместо того чтобы покупать дорогое оружие B или A грейда с такими же SA можно заточить бижу, ибо P и M atk. для саммонера большого значения не имеют, а вот "лишний" m.def будет очень кстати. Также любому саммонеру желательно иметь при себе лук, соответствующий вашему уровню, для более успешной работы водяного кубика (Eminence bow - Bow of Peril - Carnage bow - Draconic bow). При наличии денежных средств неплохо иметь Staff of Evil Spirit [Bless of the Body] и Hell knife [Mental sheild].

**Краски**  
+ 4 CON / - 4 STR  
+ 4 MEN / - 4 INT  
+ 4 WIT / - 4 INT

**[Умения класса]**

***Servitor Heal*** (40+, range 600)  
Восстанавливает HP вызванного существа.  
***Servitor Recharge*** (40+, 400)  
Восстанавливает MP вызванного существа.  
***Summon Aqua Cubic***(40+)  
Вызывает Aqua Cubic, который наносит повреждения противникам магией воды. Для вызова требуются кристаллы D класса.

* Level                        Damage Per Tick
* Aqua Cubic 1-3        77
* Aqua Cubic 4-5        94
* Aqua Cubic 6-7        108
* Aqua Cubic 8-9        118

***Mass Summon Aqua Cubic*** (40+)  
Вызывает Aqua Cubic, который помогает в битве, для каждого члена группы. Для вызова требуются кристаллы D класса.  
***Servitor Cure*** (40+ ,600)  
Излечивает вызванное существо от кровотечения и отравления.  
***Transfer Pain*** (40+)  
Часть нанесенного по персонажу урона достается вызванному существу. Постоянно расходует MP.  
***Summon Life Cubic*** (40+)  
Вызывает Life Cubic, который восстанавливает HP своему хозяину. Для вызова требуются кристаллы D класса.  
***Servitor Physical Shield*** (40+, 400)  
Увеличивает физическую защиту вызванного существа.

* Servitor Physical Shield 1     P.Def. +8%
* Servitor Physical Shield 2     P.Def. +12%
* Servitor Physical Shield 3     P.Def. +15%

***Servitor Haste*** (44+ , 400)  
Увеличивает скорость физической атаки вызванного существа.

* Servitor Haste 1.     Atk. Spd +15%
* Servitor Haste 2     Atk. Spd. +33%

***Servitor Magic Shield***(44+, 400)  
Увеличивает магическую защиту вызванного существа.

* Servitor Magic Shield 1     M.Def. +23%
* Servitor Magic Shield 2     M.Def. +30%

***Bright Servitor***(48+ , 400)  
Временно повышает магическую атаку вызванного существа.

* Bright Servitor 1     M.Atk. +55%
* Bright Servitor 2     M.Atk. +65%
* Bright Servitor 3     M.Atk. +75%

***Servitor Ultimate Defense*** (52+ , 400)  
На 30 секунд в несколько раз увеличивает физическую защиту и магическую защиту вызванного существа. При этом существо не может перемещаться.

* Servitor Ultimate Defense 1     P.Def. +1800, M.Def. +1350, Speed 0
* Servitor Ultimate Defense 2     P.Def. +3600, M.Def. +2700, Speed 0

***Servitor Blessing*** (62+ , 600)  
Снимает с вызванного существа заклинания парализации, обездвиживания и уменьшения скорости физической атаки мощностью 3 и меньше.  
***Warrior Bane*** (76 , 600)  
Снимает с противника любые заклинания, увеличивающие скорость передвижения и скорость физической атаки.  
***Wizard Servitor*** (77 , 400)  
Вселяет в призванное существо душу величайшего мага древности, требует 10 Spirit ore. MP Regen per tick +20%, Speed -20%, M.Def. +20%, M.Atk. +20%, Casting Spd. +20%, Magic Critical Rate +100%, Debuff Resistance +10%.  
***Final Servitor*** (78 , 400)  
Вселяет в призванное существо душу величайшего воина древности, требует 20 Spirit ore. HP +20%, restores the HP added, Speed -20%, Accuracy +4, P.Def. +20%, P.Atk. +10%, Atk. Spd. +20%, Critical +20%, Critical Damage +20%, M.Def. +20%, Casting Spd. +20%, Debuff Resistance +20%.  
***Arcane Agility*** (78)  
Увеличивает скорость вызова заклинаний и уменьшает время отката заклинаний за счет увеличения расхода MP. Постоянно расходует HP.

**[Существа]**

А теперь приступим к самому интересному - описанию существ, которых может вызвать повелитель стихий.  
  
***Unicorn Boxer***

Для вызова требуются кристаллы D класса. Отнимает 30% от получаемого опыта. Для поддержания жизни существа каждые несколько минут требуются кристаллы D класса.

**Умения**  
Master Recharge  
Восстанавливает MP хозяина.  
  
***Unicorn Merrow***

Отражает 20% нанесенного ему урона обратно на врага. Для вызова требуются кристаллы C класса. Для поддержания жизни существа каждые несколько минут требуются кристаллы C класса. Отнимает 10% от получаемого опыта. Merrow лучше всего подходит для кача, так как обладает наилучшим соотношением статы/отнимаемый опыт.

**Умения**  
Hydro Blast (200)  
AOE заклинание, наносящее урон магией водной основы.  
  
***Unicorn Mirage***

Сражается вместе с хозяином, используя магию. Для вызова требуются кристаллы D класса. Отнимает 90% от получаемого опыта. Великолепные статы данного саммона "окупаются" морем опыта, съедаемым им. Используется только для pvp.

**Умения**  
Mega Strom Strike  
Точечное заклинание, наносящее урон магией ветра.  
  
***Unicorn Seraphim***

Помогает своему хозяину в битве. Для вызова требуются кристаллы C класса. Для поддержания жизни существа каждые несколько минут требуются кристаллы С класса. Отнимает 5% от получаемого опыта. Очень полезен в масс pvp.

**Умения**  
Blessing of Seraphim  
Повышает регенерацию MP членов группы.  
Gift of Seraphim  
Уменьшает откат умений членов группы.  
Cure of Seraphim  
Снимает sleep, silence, stun, paralyze, root с членов группы.

**[Exping]**

Выбирать место експинга следует в соответствии с вашим эквипом и наличием/отсутствием ШЕ/ПП. Основным принципом выбора места является кач на групповых мобах х1/2-х1. Моими излюбленными локациями являются Dragon Valley (quest), Forgotten Plains (quest), The Forbidden Gatawey (quest), Ancient Battleground, Devasted Castle (quest, SA crystall), Valley of Saints (quest), Blazing Swamp (quest), Wall of Argos, Forest of the Dead (quest).

**[PvP]**

В pvp 1vs1 используем исключительно Unicorn Mirage. В масс pvp используется как seraphim (создание убер пати для захвата замка, телепорта, за счет Gift of Serafim и Cure of Seraphim) так и Merrow (оборона замков и любых других местах, где есть крупные скопления соперников и возможно успешное использование AoE заклинания).

**1vs1**

**Контактники**  
Выбор одежды

Возможны два варианта. Первый - наш соперник дагерщик, тогда наш выбор падает на Draconic Leather set, так как p. def в данном случае будет важнее, нежели защита от стана. Второй - наш соперник лукарь/танк, не раздумывая, одеваем Majestic Leather set. Желательно перед боем бафнуть на себя и животное Bless of the Body, используя Staff of evil Spirit.

Действия

Первым делом кидаем Warrior bane. Далее действуем по обстановке, если соперник всерьез занялся вашим питомцем, надеваем оружие с SA [Acumen] и хиляем существо (в экстренных случаях используем ultimate defense).Если же враг решил взяться за вас, то начинаем быстро бегать по кругу, держа в руках оружие с SA [Heatlh], как только количество ваших HP приближается к стандартному (без оружия на [Health]) достаем старую добрую "хому" (Homunkulus Sword [Acumen]), и начинаем стремительно хилять себя (желательно сделать макрос на хил).

**Маги**  
Выбор одежды

Опять же рассматриваем два случая. Первый - ваш соперник SpS/SS, то есть маг, обладающий заклинанием Cancel, тогда выбираем Nigthmare Leather set. Ежели вам противостоит SH/Necr, то одеваем Tallum robe set. Перед боем накладываем на себя и питомца Bless of the Body и Mental shield, используя, соответственно, Staff of Evil Spirit и Hell Knife.

Действия

Надеваем лук и стреляем по магу, предварительно бросив на него Warrior bane. Далее действуем по схеме боя против файтеров с одним лишь исключением, если на маге надет сет, дающий бонусы на скорость бега, то лучше будет дальше стрелять из лука, а не бегать.

**Mass PvP**

Разберем действия EM'a на примере осады замка.

Используем Seraphim'a, постоянно поддерживая баф на откат умений и снимая проклятия с членов группы (группа предпочтительно должна состоять из магов), и конечно же не забываем про кубики (mass aqua cubic и life cubic). Также весьма неплохим является вариант с Merrow и его AoE заклинанием, которым можно весьма успешно поражать соперников приближающихся к воротам замка(в добавок использование AoE умения Merrow на большое скопление врагов создает им порядочные "лаги"). Данного саммона можно и нужно под шумок натравливать на лидеров кланов или вражеских гномов, дабы еще больше ослабить осаждающих.

**[Макросы]**

**Buff**  
/target %pet  
/useskill servitor physical shield  
/useskill servitor magic shield  
/useskill bright servitor  
/useskill servitor haste  
/useskill might  
/useskill concentration  
/target %self  
/useskill shield  
/useskill might  
/useskill summon aqua cubic  
/useskill summon life cubic  
  
**Heal**  
/target %self  
/useskill battle heal  
  
**Target**  
/targetnext  
/useskill Warrior Bane

*Автор: ccc (x10)*

*От редакции: многие квесты проходятся игроками совершенно бездумно, игроки то ли из-за природной лени,  
то ли от того, что плохо знают иностранные языки, совсем не обращают внимания на их содержание,  
а ведь многие квесты на самом деле очень увлекательны...*

**Baium.**

- **Т**ы когда-нибудь слышал историю о древнем императоре, который в итоге стал сумасшедшим? Боги заточили его в высокую башню, где он мучился века, прежде чем сошел с ума и превратился в чудовище.

Секрет бессмертия, бесценные сокровища древней империи, секрет «печати»… Вся эта информация теперь запечатана в сознании сумасшедшего монстра.

- Это история Баюма?

- Да. Бедняга находится под защитой Платинового клана и ангелов. Даже демоны собрались под башней Дерзости, ожидая получить что-нибудь… Будет не просто, но я намерена добраться до этого монстра.

- Зачем?

- Сможешь ли ты поверить в добро этого мира? Что ж, в конечном счете это не будет ложью. Смотри, мне кажется, я заинтриговала тебя этой историей. Богатство ли или знание… Ты сможешь найти то, что захочешь… Тебе нужна моя помощь?

- Пожалуйста, помоги мне.

- Замечательно, но сначала тебе придется пройти испытание. Это поможет нам сэкономить кучу времени.

Мы сможем сделать это, не отходя далеко от… Пещера Гигантов недалеко, верно? Пойди туда и убивай Малых магов-гигантов или Малых старейшин-гигантов. Принеси мне сердце Гиганта, называемое камнем силы.

- Ты принес мне камень силы? Это будет чудесным подарком гному. Позже я отдам его Кузнецу Уилберту.

Что ж теперь нам нечего терять время. Твое задание будет непростым… Если у тебя есть друзья, тебе следует позвать хотя бы двоих…

- Я всегда один.

- Ну, как пожелаешь! В сердце Башни Дерзости ты найдешь Эмблему Перемещения, известную как «Объемная воронка». О, вижу ты знаешь, о чем я. Все остальные эмблемы в башне теперь работают, лишь эта - на самом верху - не поддается. Она известна как Воронка Ангелов.

Для того, чтобы включить ее, тебе потребуется найти реликвии Святой Солины. Мы ищем их годами, и все, что узнали - они заперты в трех различных раках («коробочки» для мощей), спрятанных в разных местах. У нас есть люди, которые ищут каждую.

- Что могу сделать я?

- Мощи находятся в трех различных раках. Раки спрятаны в Адене, Гиране и где-то в Темном Лесу, возле Туманных Гор. Здесь, в Адене, Мадам Клаудия Ачебальд разыскивает раку. В Гиране этим занимается посредник Мартин, раку Темного Леса ищет Магистр Харн из Деревни Темных Эльфов. Все трое утверждают, что почти завершили свои поиски.

Возьми мои рекомендации и отдай их этим людям. Они расскажут, что им удалось узнать. Когда ты найдешь реликвии, возвращайся ко мне.

- Расскажи мне больше о святых реликвиях.

- Три реликвии осталось от Святой Солины. Первая - ее посох. Вторая - ее дневник. Третья реликвия - ее кровь… Когда ты соберешь все три, древний император позволит тебе войти.

- Зачем мне делать это?

- История падения императора и захвата башни Дерзости описана в святой книге. Хотя сама по себе книга не принесет знаний. Примерно двадцать лет назад была сделана копия книги… Это был совершеннейший вздор! Это была книга гимнов, написанная столь убого, что не могла принадлежать святой. Кроме того, она была написана на современном языке, вряд ли это могла быть книга далекой эпохи. Возможно, что святая не занесла в книгу своих секретов. Возможно, ключ к загадке ее книги находится в ее посохе…

- Расскажи мне о крови святой.

- Что ж, нет никакой уверенности, что это сработает. Но мне кажется, как бы ни была запечатана дверь, она откроется, почувствовав кровь хозяина.

Да, ты не ослышался. Женщина, которую мы называем святой - дочь Баюма. После того как он обезумел, он убил собственную дочь. Существуют непроверенные слухи о том, что часть свиты Баюма бежала в Годдарт, но эти слухи нельзя до конца опровергнуть или же подтвердить.

**…Встреча с Клаудией Ачебальд (Аден)…**

- Магистр Ханнелин сказала, что ты придешь. У тебя есть письмо?

- Да.

- Что ж, хорошо. Ты найдешь раку на Кладбище Королей. Она заперта, и к ней подойдет лишь один ключ. Ключ охраняет страж раки.

- Расскажи мне о нем.

- Он прекрасен!… Вообще-то я не стану вдаваться в подробности. Все, что тебе следует знать - он Ангел! И он убил много моих людей, так что я хочу, чтобы кто-нибудь разобрался с ним.

**… На посту стража Мартина (Гиран)…**

- Я ждал тебя. Ты принес рекомендацию?

Ты нашел раку? Полагаю, нет… Все, кто зашел по настоящему далеко в поисках раки, были убиты вервольфами и сброшены с гор. Последних уничтожили полностью, за исключением одного трупа…

- Чьего?

- А, да, колдун. Был замечательным парнем… Ему как-то удалось доползти до дома, хотя по дороге он растерял свои внутренности. Меня едва не стошнило. Его последними словами были «Страж раки». Если бы он был хоть немного умнее, ему стоило сказать «Похороните меня где-нибудь в солнечном местечке…» или «позаботьтесь о моей единственной дочурке»… Чего он хотел добиться от меня этими словами?

**… Храм темных эльфов. Магистр Харн (Деревня темных эльфов)…**

- Будьте добры, дайте мне письмо, которое дала вам Магистр Ханнелин.

Теперь вам придется выслушать результаты наших поисков. Раку следует искать на севере Топей, возле западного края Туманных Гор. Точного местонахождения мы не знаем, равно как группы в Гиране и Адене. Но, как и они, мы предполагаем, что раку защищает страж. Тебе следует искать раку там, где я говорю. Если найдешь - достань реликвию и возвращайся. Желаю удачи.

- Зачем тебе и твоим людям эта реликвия?

- Какое твое дело? Наслушался сплетен?

Думаю, ты не особенно поверил Ханнелин, когда она говорила о всеобщем благополучии и мире. Отлично, я скажу тебе правду. Мы, темные эльфы, хотим сломать печать, которая держит великого Иерарха Митраеля возле Баюма. Уже давно мы отправили Скользящего по Бездне в Башню Дерзости, но никаких вестей от него не было.

Кажется, мне не следовало этого говорить, забудь обо всем, что я сказал…

**…Покои магистра Ханнелин…**

- Мои изыскания завершены. Я смогла соединить частицы посоха и книги святой, так что теперь нам остается лишь найти достаточно ее крови, чтобы починить Воронку.

- Что нужно сделать?

- Как много ты знаешь о Платиновом клане? Боги приказали им охранять Баюма… Они никого не впустят и не выпустят из его комнаты. Они убьют любого, кто попытается дойти до трона. Хотя их преданность достойна восхищения, они стоят на нашем пути.

- Так что нужно сделать?

Ах, да, я увлеклась…

Сильнейшие воины Платинового клана и бескровные ангелы используют Ангельскую воронку для того, чтобы навестить императора. Возможно, если ты будешь похож на них, ты также сможешь пройти сквозь воронку. Четко следуй моим инструкциям, тогда у тебя появятся шансы выжить. Ты пойдешь на это?

- Я готов.

**…некоторое время спустя…**

- Отлично! Ты собрал все реликвии и убил стражей.

Вообще-то, прежде чем я расскажу тебе, как обмануть воронку, я хочу задать тебе вопрос. Ты производишь впечатления амбициозной личности… Чего ты хочешь больше - денег или встречи с императором?

- Я хочу встретиться с императором / - Я хочу заработать денег.

- Если уж тебе так хочется повидать Императора, у меня есть идея. Тебе придется сделать из себя участника Платинового клана. Если ты сможешь обмануть воронку, ты попадешь в тронный зал. Окуни белую ткань, что я дала тебе, в кровь шамана или владыки клана и укройся ею. Это поможет тебе миновать воронку.

- [альтернативный вариант] Вот твои деньги, это за дорожные издержки. Прости, что так мало… После твоей встречи с Императором, возвращаться сюда будет уже не нужно. Башня Дерзости куда опаснее, чем ты предполагаешь, я даже не уверена, что тебе удастся выжить…

- Не отчаивайся! А если ты не способен решить эту задачку, убирайся! В любом случае, удачи.

**Прохождение квеста.**

Поговори с Магистром Ханнелин, она находится в гильдии темных эльфов в Адене.

Иди в Пещеру Гигантов, тебе нужно спуститься на нижние этажи, где обитают маги и старейшины, о которых говорила Ханнелин. Достаточно убить одного, камень силы ты получишь сразу.

Возвращайся к Ханнелин, теперь она расскажет о трех реликвиях. Тебе нужно поговорить с Мартином, Клаудией и Харн. В любом порядке.

Мартин в Гиране прячется у западного выхода, недалеко от гильдии воинов. Поговорив с ним, ты можешь идти по западной дороге до Tanor Canyon. Нужная локация будет отмечена на твоей карте красным флажком. Если по какой-то причине флажок исчезает (он может исчезнуть после дисконнекта), придется возвращаться к Мартину, и снова говорить с ним. Рака расположена на вершине высокой горы, придется долго бродить туда-сюда, но искать следует именно на вершинах. Поговорите с ракой, появится страж - убейте стража - вы получите ключ - откройте раку. Теперь у вас есть одна реликвия.

Поговорите с Клаудией, она прячется на севере от Адена, нужно бежать северной дорогой, в сторону замка, смотреть направо и быть предельно внимательным. Клаудия расскажет о том, что еще одна рака на Кладбище (Cemetery), появится флажок. Идите прямо туда, куда указывает стрелка, поговорите с ракой - появится страж - убейте стража, получите ключ - поговорите с ракой еще раз. Вы получите еще одну реликвию.

6.Отправляйтесь в деревню темных эльфов, Магистр Харн в храме. Поговорите с ним, а затем пешком бегите туда, куда указывает стрелка, или же воспользуйтесь портом до Swampland. Хотя бежать из деревни и оттуда примерно столько же. Вы найдете труп ангела, поговорите с ним (мне тоже смешно - то с ящиками говорим, то с трупами), появится страж раки, убейте его, получите ключ - сама рака находится чуть ниже, идите по стрелке.

Возвращайтесь к Ханнелин. Она попросит вас принести ей пять антидотов и одну простую бутылку лечения. Купите их в ближайшем магазине, принесите ей, она даст вам белую ткань (White Fabric).

Теперь идите в Башню Дерзости, где вам придется врукопашную биться со славными представителями древнего клана. Как только ткань станет соответствующего цвета - вы готовы навестить древнего императора.

*Автор: Estel (x10)*

**Интервью**

**Интервью с GM Sakai – x1 (Original).**

***Вы можете не знать о нем ничего, и даже вообще не подозревать о его существовании. Но если однажды вам надоест честная игра, и захочется облегчить жизнь своему персонажу, вот тут-то вы и познакомитесь с ним. Его зовут Sakai…***

***Вопрос.****Не поверишь, но очень страшно начинать наш разговор… Сразу мерещатся решетки, немецкие овчарки и вышки по периметру… Тебе не обидно, что твое имя вызывает такие ассоциации?*

**Ответ.** Нет, не обидно. Это не совсем тот образ, которого я хотел добиться, но он меня вполне устраивает. Если у ГМ сложился имидж строгого начальника - с таким гораздо меньше спорят или упрашивают, а это здорово упрощает общение.

Кстати, смесь восточно-европейской и немецкой породы подходит для охранных целей гораздо лучше чистого "немца" :)

***В.****Ок, про собак я поняла, а вот что означает твой ник?*

**О.**Признаться, я его подсмотрел на одном из серверов, он мне сразу понравился - короткий, звучный и незаезженный. Генерация чара происходила глубокой ночью, потому ником стало первое что вспомнилось. Потом уже я узнал, что это фамилия какого-то японского летчика.

***В.****Насколько мне известно, ты на х1 главный эксперт по борьбе с преступностью. Было бы интересно узнать от тебя «иерархию преступлений» - от самого легкого проступка, за который можно устно пожурить, и до самого тяжелого, за которым следует виртуальная казнь с конфискацией.*

**О.** Не совсем верно, у нас есть ГМ с опытом работы в разы больше чем у меня. Но если интересно конкретно мое мнение, то самыми тяжелыми случаями, безусловно, являются связанные с получением игровых благ неигровыми методами, т.е. всевозможное ботоводство и багоюзерство, а также торговля за реальные деньги. После этого взломы и разводы, а уж затем всяческие нарушения общественного порядка, типа мата в шаут.

Но хочется заметить, что самое невинное нарушение может повлечь за собой максимальное наказание, если оно систематически повторяется. Есть на сервере несколько человек, которым буквально "шаг вправо, шаг влево" - и тюрьма обеспечена.

***В.****Много ли пишут тебе «добровольные помощники ГМ-ов»? Кто они в основном – люди, которым боты мешают кач, идейные борцы за чистоту игры или желающие выторговать себе какие-то блага? Были случаи, когда сдающий ботов, сам оказывался ботоводом?*

**О.** Раньше очень много писали, особенно во время акции "Сдал бота - получил с него дроп". :) В основном сдавали просто так, но и не отказывались, если что-то перепадало. "Идейных" было 2-3 человека, они обычно сразу с целыми списками ников и локаций приходили.

По поводу последнего вопроса - было время, когда два топ-клана активно стучали друг на дружку. Доходило до того, что мне одновременно писали друг на друга люди, сидящие рядом в одном компьютерном клубе :)

***В.****Раскрой секрет, какое место на карте нашего сервера самое криминогенное?*

**O.** В плане ботов раньше таким местом была гномская деревня, после нее, наверное, Field of Silence, там где квест на ресурсы. А также любое место с хорошим спойлом или относительно безопасным качем. Приходилось даже штудировать базы на предмет хорошей добычи ресурсов, думаю, из меня бы теперь вышел неплохой спойлер. :)

А по всем остальным нарушениям с большим отрывом лидирует Гиран, потом города где много новичков - Дион и Глудио.

***В.****Если верить радио «Эхо Москвы», то 4% всех обвинительных приговоров в мире – результат судебной ошибки. Скажи, а чему равен твой личный процент ошибки? Сразу предупреждаю, что в цифру 0 я не поверю…*

**О.** Ну какой-то % есть, конечно, но не думаю что очень большой. В нынешней ситуации сложно работать, ингейм-бота очень трудно отличить от 2 окна. Хотя методы есть, конечно. :) Не знаю, какие ходят слухи, я всегда сомневаюсь и колеблюсь до последнего, но если сажаю - то со 100% уверенностью.

Бывали случаи, когда люди улетали в тюрьму или еще куда-нибудь из-за того, что переключение таргета пролагивало :) Ошибка тут же исправлялась в течение нескольких минут, но статистику это несколько попортило.

***В.****Скажи, каким правилам следует придерживаться, чтобы в один не прекрасный день не оказаться за решеткой?*

**О.** Эти правила можно прочитать на главной странице сервера Ничего особенного в их исполнении нету, достаточно просто играть, как играется и не искать "легких путей".

***В.****Тебе не хотелось бы сменить свою должность «санитара леса» на что-нибудь более романтическое? Например, устраивать свадьбы или раздавать призы на эвентах?*

**О.** Скажу честно: любой проведенный эвент надолго отбивает желание повторять что-либо подобное. Поведение людей не выдерживает никакой критики. Если количество участников невелико, то все обычно в пределах нормы. Но если народу много, то эту толпу даже со стадом баранов сложно сравнивать, те хоть четко за вожаком бегут.

В любом случае, "боевой" ГМ принесет серверу много больше пользы, нежели "тамада". А для меня это основной критерий.

***В.****Как ты думаешь, грядущий С5 принесет тебе недолгую передышку или народные умельцы уже заготовили километры «сторонних программ»?*

**О.**С5 - еще новинка на российских фришардах, с заметно отличающимся клиентом, к тому же и сильно разнящаяся от сервера к серверу. "Километров программ" под нее пока просто не существует. По этой же причине часть старых "дырок" автоматически окажется неработоспособна, ну а новые.... новые мы рано или поздно тоже отловим. :) В этом плане имеются определенные надежды на тест-сервер.

В общем и целом, не думаю что ситуация будет сильно отличаться от той, что мы имеем сейчас. Хотя пара "всплесков" будет точно.

*Спасибо тебе за разговор. Надеюсь, мои вопросы не показались тебе через чур навязчивыми, и мне не придется дрожать из-за них, ожидая «воронок» до Крестов…*

*Корреспондент: Santi (x1)*

**Эвенты и Турниры**

**L2SERVER MOVIE CONTEST #1 WINNERS.**

**В**сех, кто принял участие в конкурсе, Администрация благодарит за проявленный интерес. Прислано было не слишком много заявок, но почти все очень достойные.

Итак, в номинации **«Самый захватывающий PvP-ролик»** победил ролик **Bimbo**.  
Скачать: FILEFRONT.COM.  
Комментарии куратора конкурса: отличная музыка. Превосходное «олдскульное» PvP. Неплохое качество. Единственный минус это рекап, не видно подробностей, но это не мешает наслаждаться хорошим PvP.

В номинации**«Самый оригинальный ролик»** победил ролик **SHADOWRUN**.  
Скачать: FILEFRONT.COM.  
Комментарии куратора конкурса: без сомнения, самый интересный ход =) Неожиданная сюжетная линия и потрясающие спецэффекты. Лично мне очень понравился.

В номинации **«Самый красивый ролик»**побеждает **FaTony**.  
Скачать: FILEFRONT.COM.

Комментарии куратора конкурса: отличный промо-ролик. Захватывающие походы, осады и прочее. Качество не очень, но в целом красиво.

Поздравляем победителей!

*Куратор конкурса: GM Fanat*

**ИТОГИ КОНКУРСА L2SERVER ART CONTEST #1.**

**Н**ами были подведены итоги конкурса на лучший рисунок. Было достаточно очень хороших и качественных работ, но, тем не менее, выбор сделать было не трудно. В номинации **«Самый профессиональный и красивый рисунок»** побеждают две работы от автора **Fear-sAs** и одна работа **lexio**.  
  
I место  
  
[](https://forum.l2server.ru/uploads/monthly_2016_11/1st.jpg.4a0660669de9dec7a0e2d3aabd1b1fa9.jpg)  
  
II место  
  
[](https://forum.l2server.ru/uploads/monthly_2016_11/2nd.jpg.86b74adeac97cc54b20d5162983db7d1.jpg)  
  
III место  
[](https://forum.l2server.ru/uploads/monthly_2016_11/3rd.jpg.c03f540880aebec713b65db52ce30401.jpg)

В номинации **«Самый оригинальный по технике рисунок»** лучшим на наш взгляд оказался рисунок **Neryumo**. Очень неплохие рисунки от **Zy**.

I место  
  
[](https://forum.l2server.ru/uploads/monthly_2016_11/1st2.jpg.21b33c2c8b45dc9e4ea1820b7855ecd1.jpg)  
  
II место  
  
  
III место  
  
Номинацию **«Самый оригинальный по смыслу рисунок»** мы решили отложить до следующего раза. :)

*Куратор конкурса: GM Fanat*

**Мини-турниры на сервере х10 (Easy).**

**С** оформлением и становлением нового подразделения Администрации – EventGM’s начинается, как мы надеемся, новая эпоха на серверах, эпоха захватывающих турниров и эвентов. Уже сейчас на сервере х10 началась первая серия внутриклассовых турниров по олимпийской системе. Подробности Вы можете прочитать на нашем форуме. А сейчас Вашему вниманию, дорогие читатели, предлагаются результаты первых трех состязаний в категориях даггерщиков, лучников и боевых магов (нюкеров).

**Турнир среди даггерщиков.**

1 этап  
DreamWalker (АВ) Vs 3P9I (ТХ). Победил первый  
KoJIoKoJI (ТХ) Vs DeLeTe (ТХ). Победил первый  
CEPOCTb (ПВ) Vs VITbman (ТХ). Победил первый  
Misstake (ТХ) Vs Sheva (ТХ). Победил первый  
  
2 этап  
KoJIoKoJI Vs Misstake. Победил первый  
DreamWalker Vs CEPOCTb. Победил первый  
  
3 этап  
**DreamWalker** Vs KoJIoKoJI. Победил первый  
  
Поздравляем победителя!  
  
Победитель получил:  
3 Blessed Scroll Enchant Armor S  
1 Blessed Scroll Enchant Weapon S

**Турнир среди лучников.**

1 этап  
1. xLEGOx Vs NerZhul. Победил первый  
2. EvelFox Vs ToMo4ka. Победил первый  
3. Itinen Vs rabid. Победил первый  
4. DeLeTe Vs TRYBADYR. Победил первый  
5. Beckham Vs SkyIIeT. Победил первый  
6. TeRoDakTIls vs CriticalSh0t. Победил первый  
7. PayMey vs f0rest. Победил первый  
8. xxAIDxxx Vs FoxhoundX. Победил первый  
  
2 этап  
1. DeLeTe Vs xLEGOx. Победил первый  
2. Itinen Vs Beckham. Победил первый  
3. PayMey Vs EvelFox. Победил первый  
4. TeRoDaKtIls Vs xxxAIDxxx. Победил первый  
  
3 этап  
1. DeLete Vs PayMey. Победил первый  
2. Itinen Vs TeRoDaKtIls. Победил первый  
  
4 этап  
**DeLeTe** Vs Itinen. Победил первый.  
  
Первый приз - 2 Blessed Scroll Enchant Weapon S  
Второй приз - 20 МР Potions  
  
Поздравляем победителя!

Список участвующих (класс, лвл): SkyIIeT (Saggitarius 77), DeLeTe (Saggitarius 78), xLEGOx (Moonlight Sentinel 78), TeRoDakTIls (Moonlight Sentiel 77), Itinen (Saggitarius 78), Beckham (Moonlight Sentinel 78), EvelFox (Saggitarius 78), FoxHoundX (Saggitarius 77), rabid (Saggitarius 78), f0erst (Moonlight Sentinel 77),CriticalSh0t (Ghost Sentinel 77), TRYBADYR (Ghost Sentinel 78), xxxAIDxxx (Saggitarius 78), PayMey (Saggitarius 76), ToMo4ka (Moonlight Sentinel 78), NerZhul (Moonlight Sentinel 78).

**Турнир между боевыми магами.**

1 этап  
1. Olegi4 Vs Angelodaemon. Победил первый  
2. rabid Vs Gaiden. Победил первый  
3. Ferg Vs vladimirf11. Победил первый  
4. Quddus Vs Tank2006. Победил первый  
5. kirika Vs MAPb9Hka. Победил первый  
6. becks Vs panik. Победил первый  
7. COHOB Vs Antikillю Победил первый  
8. mSKIVm Vs Wredina. Победил первый  
9. PACTAMAH Vs EverLast. Победил первый  
10. KuLLl Vs ASSAKYPO. Победил первый  
11. Aines Vs Illada. Победила первая  
12. Butterfly2 Vs EvelFox. Победил первый  
13. JEYN Vs xExtrimx. Победил первый  
14. BosewichtFresh Vs Tereodor. Победил первый  
15. tr1ck3r Vs Corector. Победил первый  
16. Nezza Vs Zerga. Победил первый, поражение техническое.  
  
2 этап  
1. kirika Vs rabid. Победил первый  
2. Quddus Vs becks. Победил первый  
3. JEYN Vs Ferg. Победил первый  
4. PACTAMAH Vs COHOB. Победил первый  
5. Nezza Vs mSKIVm. Победил первый  
6. Aines Vs Butterfly2. Победил первый  
7. Olegi4 Vs BosewichtFresh. Победил первый  
8. KuLLl Vs tr1ck3r. Победил первый  
  
3 этап  
1. Quddus Vs Nezza. Победил первый  
2. JEYN Vs Olegi4. Победил первый  
3. PACTAMAH Vs KuLLl. Победил первый  
4. Aines Vs kirika. Победила первая  
  
4 этап  
1. Quddus Vs PACTAMAH. Победил первый  
2. JEYN Vs Aines. Победил первый  
  
5 этап  
**JEYN** Vs Quddus. Победил первый  
  
Поздравляем победителя!  
  
Приз за I место - 2 Blessed Scroll Enchant Weapon S  
Приз за 2 место - 20 MP potions

Участники (профессия, лвл): Olegi4 (Mustic Muse 78), COHOB (Storm Screamer 78), becks (Archmage 77), panic (Storm Screamer 77), JEYN (Mustic Muse 78), EvelFox (Storm Screamer 78), Gaiden (Archmage 78), BosewichtFresh (Mustic Muse 78), Aines (Mustic Muse 78), Quddus (Archmage 77), Corector (Storm Screamer 78), AngeloDaemon (Storm Screamer 78), Antikill (Storm Screamer 77), Illada (Mustic Muse 78), MaP9IHka (Storm Screamer 77), EverLast (Mustic Muse 78), Zerga (Storm Screamer 78), mSKIVm (Archmage 77), PACTAMAH (Storm Screamer 78), Tank2006 (Mustic Muse 78), rabid (Mustic Muse 78), vladimirf11 (Mustic Muse 78), KuLLl (Storm Screamer 78), Wredina ( Archmage 78), xExtrimx (Storm Screamer 78), tr1ck3r (Storm Screamer 78), kirika (Storm Screamer 78), ASSAKYPO (Archmage 77), Ferg (Mustic Muse 78), Nezza (Archmage 78), Butterfly2 (Mustic Muse 78), Tereodor (Mustic Muse 78).

Благодарим участников и болельщиков.  
Сегодня вечером, 26 июня, планируется провести турнир для игроков профессии *SoulTaker*.

*Event-GM’s (x10): Zephyrus, Nymphe*

--  
  
*Главный редактор, куратор проекта: Savier  
Помощник редактора: CTAJIKEP (x10)  
Авторы раздела "Творчество": dt2k (альянс OneDay – x1000), xKornx (x1), Bimbo (x10), Дж. Артур (x10)  
Авторы раздела "Полезные статьи": ccc (x10), Estel (x10)  
Корреспонденты: Santi (x1)*