Пятьдесят четвертый номер БО



54БО - Слово редактора

Мезактуальное

- Сны о Прекрасном Далёко
- Не будь ко мне жестоко
- Архетип героя: мезахист
- Крышесносные факты о Муарэнго
- Список дел на лето для новичка Мезы

Мезаполезное

- Авалонский профсоюз: заключительное
- Панк-фикшен: список неожиданных сюжетов
- Кто ты, чудовище - часть вторая
- Интервью: Рик
- Больше не новичок

Мезатворчество

- Характер общительный, не женат
- АС: братство мезахистов
- Их разыскивает Тайная полиция
- Любимые летние детские игры мезюков



Ого, какой цикл заканчивается! То ли наяву он был, то ли нам приснился, настолько быстро пролетели и шесть учебных недель, и вообще июнь. Вы успели вообще искупаться за первую треть лета, ягод поесть? Траву хотя бы потрогать? Мы вот в редакции Бритвы прямо сейчас выпустим номер и как раз собираемся идти трогать траву.

Номер в этот раз не уступает циклу: такой же шустрый и скорый, такой же яркий и смешной. Вы точно найдете в нем для себя что-то интересненькое, настолько разный контент у нас подобрался.

До следующего выпуска нашего прекрасного журнала еще целых несколько месяцев, так что насладись уж этим номером по полной!

Листай меня скорее. Твоя Бритва О.



Так в этом номере получилось, что все три мелкие статьи написались в определенном цвете. Будем считать это маленькой загадкой, такой микро-головоломкой перед годовым: цвета наших малышулек (почитать можно по тыку сверху) очень так втроем похожи на цвета флага Мезы.

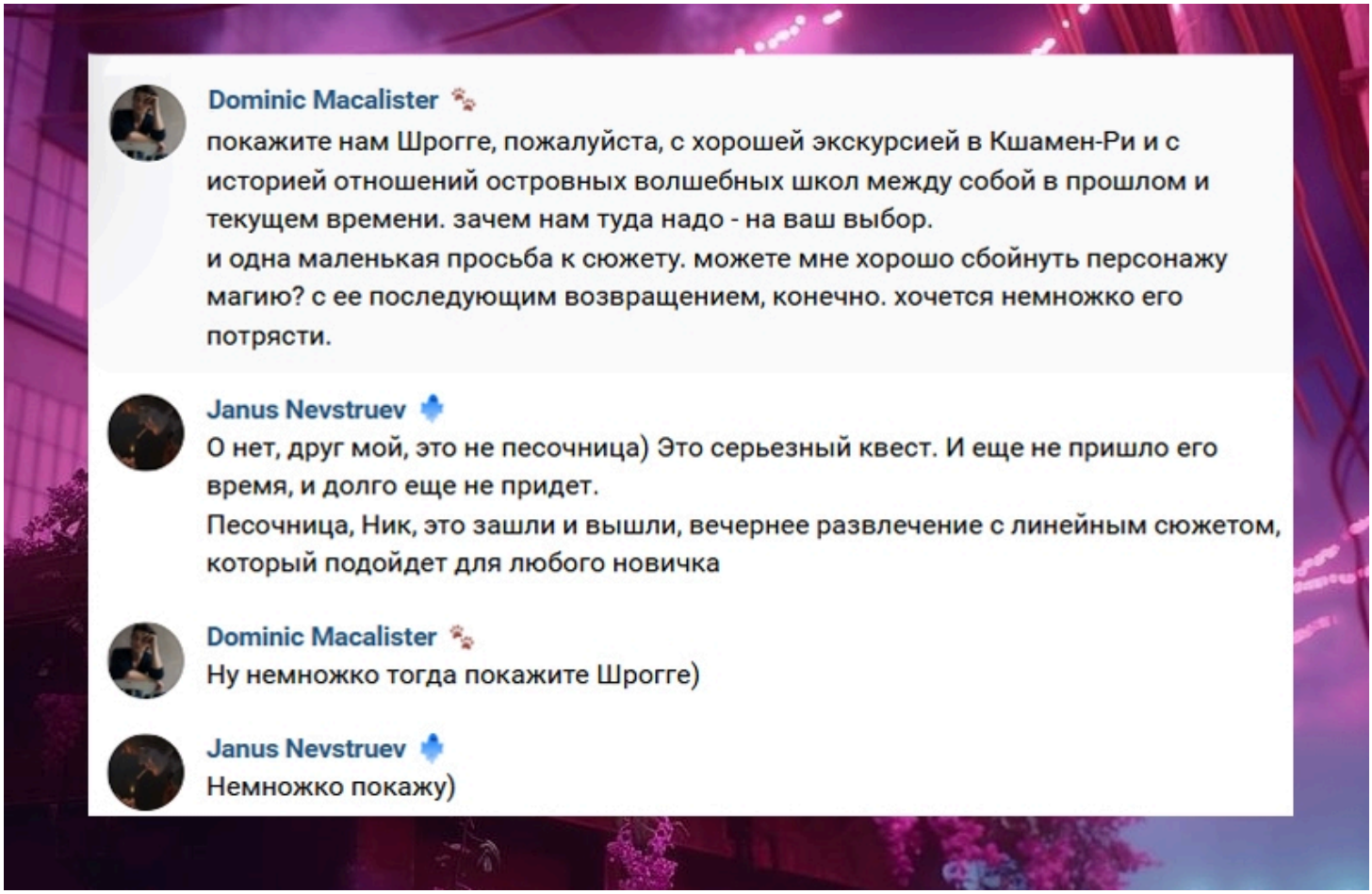


54БО - Сны о Прекрасном Далёко

Цикл 59 отличился для нас не только тем, что лекции читались сотрудниками уровней С-В-Че, но не А, но еще и тем, что в конце июня прошел квест, посвященный совсем новому для нас месту и причине: городу Прекрасное Далёко, в который можно попасть, уснув.
О том, что это за место и как писался этот квест -- из первых (янусополуэктовских) рук и от участников приключения.

Как это писалось:

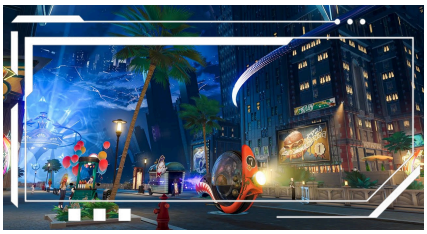
Начать нужно с того, что квест этот написался по заказу Доминика: он выиграл лот на выбор сюжета для квеста, и он решил так:



БО: Янус Полуэктович, почему такая атмосфера? Как будто немножко заскучали по Женове.
Ян: По Женове нет, в Женове как раз такая атмосфера и не получилась, хоть мне и очень хотелось. Это, в первую очередь, желание показать вам мои любимые локации в других играх, не в нашем ролевом Королевстве, а в том мире, где локации 3Д, а управлять надо мышью, а не словом. Прекрасное Далеко - смесь Пенаконии из Хонкай: Стар Рейл, Ринашита из Wuthering Waves и совсем чуточку Киберпанк. У нас уже был опыт небольшой капли Пенаконии - на нее был похож бар за гобеленом Кирренов в прошлом годовом: тот кусочек писал Марк, его, наверное, тронули внутренние убранства гостиницы снов. Меня же, как человека

романтического, больше всегда впечатляли крыши, падающие метеоры, огромные фиолетово-розовые небеса и Млечный Путь. В игре есть только один уголок с такой локацией, мне этого не хватило, и я решил показать вам у нас в Королевстве целый город такого типа. А в целом: неоновая атмосфера, смесь сказочности и небоскребов, вечная звездная ночь и ванны -- это все, конечно, кусочки HSR. Мне нравится делиться тем, что я люблю, и я стараюсь, чтобы вы это тоже полюбили.





БО: Такая атмосфера в квесте про Манифик и Шрогге выглядит неожиданно.
Ян: Да, я ожидал, что так будет. Доминик просил квест про Гимназию, я решил совместить приятное с полезным. И, зная, что на него придут братья Макалистеры, рассчитывал закончить историю с эмпатиатором для Гимназии, раз уж дал на нее документы год назад. Мне хотелось, чтобы квест был интересен и старичкам, которые собирают документы, помнят нпс, появляющихся раз в несколько лет, и думают над сюжетом годового, и новичкам, которые пришли просто посмотреть на наши квесты и развлечься. Ну и мне самому, конечно.

БО: То есть, история с эмпатиатором на данный момент всё?
Ян: Нет, она даже еще не началась толком. Всё - история с эмпатиатором в Манифике, возможно, история неприязни между Шрогге и Руско. Думаю, Шрогге должен был получить какое-то раскрытие, и он его в этой истории получил: вы узнали его получше в достаточно нетипичной ситуации. Человек всегда лучше всего раскрывается, когда он слаб и когда критически силен, да?



БО: То есть, квесты в Манифике теперь будут раскрывать какую-то совсем новую историю?
Ян: Когда они будут, да.

БО: Приключения Алисы Селезневой, из которых взято название, послужило какой-то отправной точкой для вдохновения?
Ян: "Прекрасное далеко" - прекрасная песня, но для меня она оторвана от Алисы. Она, как "Крылатые качели" или "Ветер перемен" -- три песни из фильмов примерно одного периода и с одним и тем же настроением. Этой невыносимой светлой тоской. Чувством, что рядом что-то волшебное, оно впереди, и я все никак не добегу до него, оно все ускользает и ускользает. Вот это то, что я люблю в книгах Крапивина, в мультфильмах Миядзаки и Синкая - безлюдные пространства счастья, к которым надо всю жизнь идти, зная, что все равно не дойдешь. Но идти нужно. Мне хочется туда идти.

Как это читалось:

БО: Почти все вопросы ниже будут от мезюков, некоторые из них юмористические, некоторые по лору, но все одинаково требуют ответов. Поехали. **Если Янус отправится в Прекрасное Далеко, какова вероятность, что по возвращению он займет то же тело, а не другое?**
Ян: Я не могу отправиться в Прекрасное Далеко, так как я мертв. Спать мне не нужно, это невозможно. И я, как и господин Шрогге, слишком силен для такого места - оно начнет под меня меняться, это не очень-то хорошо.

Вы себе и представить не можете, какие кошмарные места может нафантазировать Янус Полуэктович.



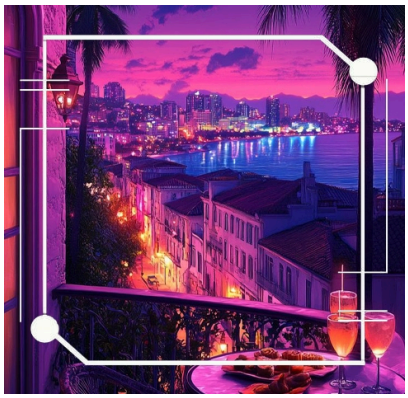
БО: Будет ли Ян выглядеть (теоретически) в Прекрасном Далеко также, как его видим мы, или как-то иначе?
Ян: Сложно сказать. Скорее всего, он всегда будет выглядеть по-разному.

БО: Интересно, насколько без последствий можно там калечиться. Наверняка предел все равно есть, как и последствия, если там немножко умереть?
Ян: Я не вдавался в подробности, но если есть случаи, что люди умирают во сне от того, что во сне увидели, то да, последствия есть. Но в целом - нет, можете умереть. Вы просто в этот момент проснетесь.

БО: Но люди иногда умирают во сне просто так. Например, останавливается сердце.
Ян: А вот это уже хорошее уточнение, об этом можно и квест провести.

БО: Велеслава, получается, как раз умерла в Прекрасном Далеко?
Ян: Не думаю, что она там умерла. Она переэксперементировала с зеркалами и элюирователем, ее расщепило, засосало в воспоминания и сны. Прыжок с Хронометра она, конечно, инсценировала.

БО: Можем ли мы в Прекрасном Далеко выглядеть иначе, пусть и не особо изменяться? К примеру, человек станет повыше, или волосы будут цветными, или еще что-то такое просто по его желанию.
Ян: Да, ваша внешность там в ваших руках. Это же город снов. Вы во сне частенько бываете не собой.



БО: Могу ли я нагрезить себе живого человека?
Ян: Там, как чашку чая? Можешь, но он останется в Прекрасном Далеко и пропадет, когда ты оттуда выйдешь.

БО: Если два туриста в Далёко подумают об одном и том же предмете, попытавшись воздействовать на него, но разными способами, что произойдет с предметом?
Ян: Сходите попробуйте?)

БО: Собирается ли ректорат ставить нам дымную ванну на Мансарде.
Ян: Ректорат Мезы точно нет, но ректорат Гимназии уже имеет такие ванны и рад, кажется, вас у себя видеть.



БО: Могли ли наши ложные воспоминания материализоваться в Прекрасном Далёко? И если бы они материализовались, можно было бы перетащить их в наш мир?
Ян: Ложные воспоминания? Могли бы, наверное, но что вы имеете в виду под перетащить? Если у вас есть ложное воспоминание о том, что у вас есть розовый чайник с голубыми цветочками, вы можете себе его нагрезить и вытащить. Если у вас воспоминание о том, что когда-то у вас была сестричка или все десятки за аттестации - нет. У нас в Королевстве есть сновидец, спасибо, что его не было на квесте и он не сломал нам всю игру своим появлением - господин Хьюстон. Вот его волшебные умения очень похожи на Прекрасное Далеко. Давайте условимся, господа. Далеко -- не магазин

веселых товаров. Это локация для игр. Если вы будете туда таскаться за ходячими ваннами, мягкими зайцами с дудками и погибшими родителями, не обессудьте, я локацию прикрою. У нас и так в Таллэ так много манча, который так и напрашивается на срез.

БО: Когда мы там шароэтосамое, ребята подумывали "записать" что-нибудь на ком-нибудь -- вот чисто теоретически, получилось бы?
Ян: Нет. Раны на преподавателе Гимназии появились не просто сами по себе, а под воздействием Велеславы. Если бы вы сильно порезались в Далеко или решили иным способом донести до не спящих какую-то информацию, вы бы проснулись.

БО: Возможно ли в Прекрасном Далёко существование кого-то из кошмаров? И что с ним будет там? Мало ли что у нас в бессознательном, вдруг откуда-нибудь Фредди Крюгер как вылезет. Есть ли от них защитный механизм? Может ли Куифен попасть в Далёко?
Ян: Да, кошмары возможны, но это совсем другая история.

Как это игралось:



Patric Macalister

Главное впечатление - я тупил и не понимал, что происходит. Но в целом ярко и классно. Надо обязательно перечитать на свежую голову (когда она у меня будет)



Elvo Nilmoluin

Признаться, настолько поразительно "оторванных от общей эстетики Королевства" квестов я тут ещё не видел, и тем сильнее было моё ОХРЕНЕТЬ, КАК ЭТО ВСЁ СЛОЖИЛОСЬ, КАК ЭТО ВСЁ СОШЛОСЬ И СОЧЕТАЕТСЯ на второй день - просто браво, правда! Отличный квест, очень красивый город, отдельное спасибо за Морфа и его режимы; я и улыбнулся, и насторожился, и поорал от неожиданности. И словил отходняк как после Годового, а это имхо о многом говорит. (red.)



Tejt Asgar

Привет. Если прям пару-пару, то мне понравилось. Я очень рад был там побывать в компании бывалых ребят, потому что иначе вообще ничего не понимал бы и как дурак делал что-нибудь странное. Там красиво, правда, как в одной сказке говорилось "что-то у них недоработано". Я рад, что для нас и ребят из гимназии всё закончилось хорошо, и славно, что своим появлением мы успокоили мечущуюся душу Чернорук. Я ещё туда пойду, надо же спокойно погулять без происшествий.



Dominic Macalister

Привет, попытаюсь

Это квест, где всего больше чем хотелось бы в хорошем смысле этого слова. Больше, чем мог себе представить в самых смелых надеждах. Больше лора и открытий, больше характера персонажей, больше деталей, больше красочных описаний и что-то личное для каждого участника. Такое, чтоб в саму душу выстрелило. Иногда я жалею, что за время на пост нет возможности на все отреагировать, потому что квест этого достоин. Плюс локация в подарок, шикарнейший бонус-плюс. Спасибо Ян Полуэктовичу за труд)



Ida Šelbi

Приятный квест, лёгкий и ненапряжный, несмотря на случившийся всплеск паранойи (сперва на предложении еды, потом на репликах Морфа). Радуют новые попавшие нам в руки документы (шизотеории мод он) и бегающие ванны (без комментариев).
Очень внезапное появление новой локации. Очень мезючьи мезюки, читать которых не менее приятно, чем локацию, чего стоят одни комментарии Ника и Элво о том, что предложение Шрогге слишком подозрительное, поэтому все обязательно согласятся.
Ещё поняла, что разучилась впихиваться в десять минут круга: разнервничалась, признаться, как на первом годовом.
Резюмируя: было круто.



Ikeri Tuominen
Привет.

Очень интересный и запоминающийся квест. Локация — просто восторг, как и сама стилистика квеста. Все время не отпускало ощущение некоторой антиутопии.
Была рада прикоснуться к лору королевства напрямую, стать маленьким винтиком в этой огромной системе.
Понравился момент индивидуального подбора каждому игроку сна/видения, хотя моя девочка поставила в некоторый ступор. Таки правда забыла!)
Одним словом — красота неописуемая, каждый раз восхищаюсь проработкой квестов.



Jorgen Moore
Да, конечно)

Честно, я очень долгое время боялась идти на квесты, так как не привыкла играть на скорость и вообще такой толпой, но в этот раз все же взяла себя в руки и решилась — и не зря. Мне очень понравилось!

Я в восторге от того, как было прописано Далеко, до мельчайших вкусных деталей. До того, что, когда видишь эти ванны, хочется на них прокатиться, а когда читаешь про хот доги, сразу чувствуешь тот самый запах. Это большой талант и труд прописать так мир, выдумать все неожиданные повороты и логически их связать. Сама пару раз водила квесты в днд и могу сказать, что бывает очень сложно ломать голову над сюжетом, да ещё и чтобы интересно его подать.

В Далеко было хорошо все: и атмосфера, и баланс юмора, напряжения, описаний и экшена.

Если будет возможность, постараюсь в следующий раз не пропустить что-нибудь подобное и обязательно поучаствовать. Организаторы — настоящие мастера слова, большое им спасибо за то, что так вкладываются и радуют нас новыми историями!



Demjan Kanatas
Я в ролевых никогда не участвовал в квестах, которые сделаны вот так. В моей альма-матер нам давали описание локации, несколько часов на подумать и ещё потом время на мыслительную деятельность, чтобы оценить действия гма и принять решение. И все равно гм часто лажал, понимая участников квеста неправильно. И потому для меня этот квест был очень крут. Чтобы один человек за пару вечеров провёл целую историю, это надо уметь. Это было интересно и читать, а не только играть. И ещё понравилось, что для успешных действий не нужно бросать дайсы, гм сам видит и справедливо оценивает. Мне очень-очень-очень понравилось, вот что!



William Mulberry 👽
Я всегда нахожусть под впечатлением после каждого квеста. Последний квест был шикарен! Очень понравилась отсылка к пятидесятым годам. Это прямо в самое сердце! В душе поселилась надежда, что в годовом нас будут ждать невероятные приключения.
Очень впечатлили события в Синклите! А эти сны и воспоминания... Янус Полуэктович знает, как зарезать без ножа (в хорошем смысле, естественно).
Мне всегда нравилась Гимназия, и мне интересна личность Алишера Шрогге. И Велеслава понравилась. Хотелось бы в будущем квесте встретить ее. Такой персонаж не имеет права быть забытым. В общем, два вечера я наслаждался приключениями. И теперь с нетерпением буду ждать продолжения.



Adara Dalser 🦌

Квест, на самом деле, получился очень теплым и безумно красивым. Много запахов. Много звуков. Много цветов. Вот описания буквально хотелось потрогать, а хот-доги съесть (что я потом и сделала). О советском фильме, которым, вероятно, было вдохновлено название я узнала уже гораздо позже, поэтому имела только ассоциации, связанные с нашим Королевством. Вообще, не могу не отметить то, как хорошо подтянули и эмпатиатор, и Чернорук, и в целом лор Манифика. Прекрасное Далеко по итогу получилось очень близким и родным на каком-то интуитивном уровне 💞 Спасибо за это Янусу Полуэктовичу, а ещё — Нику, который задал квесту направление (и Рику с Даней за всеобъемлющую поддержку 😄💙)



54БО - Не будь ко мне жестоко



Недавно компания мезюков, откликнувшись на просьбу А. Шрогге (наместника короля в Манифике и ректора Гимназии Творческого Развития), побывали в Прекрасном Далёко и помогли Гимназии уладить некоторые требующие срочного вмешательства дела. О том, как это было и что из этого вышло, - настоящая краткая сводка со всеми основными (на первый невзыскательный взгляд) моментами путешествия.



Говорит Алишер Шрогге: *"Как вы, возможно, знаете, **мы умеем создавать подпространства**. Вспомним Нью-Ех, резервация города произошла при вас. Но, само собой, это был не эксперимент и не первый случай — для нашей Гимназии нормально небольшое заигрывание с подмирами и дополнительными измерениями. В наших стенах одно время даже лекции читал сэр Имеф — известный манификский волшебник, замечательно справляющийся с дверями. Начиналось это все несколько десятков лет назад, когда в Гимназии было создано Прекрасное Далёко — мир снов, куда обычно на летние каникулы отправляются студенты наших стен. Город периодически видоизменялся под потребности студентов, когда-то он был детским лагерем, приморским городком, поселением на крайнем севере... **Прекрасное Далёко — замкнутый сам в себе город, где можно отдохнуть, разлечься, и ничего страшного с вами там никогда не произойдет, как и положено во снах**. Так было ровно до этого года. Дело в том, что студенты, отправляющиеся в Прекрасное Далёко, перестали просыпаться. Раньше это контролировалось Хронометром Снов, который будил гостей через определенное время. Но теперь или он сломан, или произошло что-то еще — факт в том, что дети больше не просыпаются, как я и сказал. Мы отправляли за ними преподавателя, но не проснулся и он. К тому же, на его теле проявились физические раны — то, что уж точно никак не могло произойти в Прекрасном Далёке. Позже мы вызывали помощь из Техникума Тарантайска, так как вопросы с Хронометром, как нам казалось, с большим успехом решат техномаги, чем кто бы то ни было еще. Но часть студентов Тарантайска не смогла заснуть вообще — гномы, в основном, а часть проснулась в небывалых, как модно говорить, бэдтрипах, будто попадали они совсем не в Прекрасное Далёко, а неизвестно куда. Мы связали это с удаленностью Тарантайска от Манифика и октарином, которым колдуют они, но совсем не колдуем мы. И сейчас нам хотелось бы получить помощь от вас, как от ученых магов, живущих и недалеко от нас, и недалеко от октарина — на всякий случай."*

> **Выводы:**
> 1. Прекрасное Далёко - подпространство, в которое можно попасть как в контролируемое сновидение. Гимназисты посещают Далёко с помощью установки, называемой "Чистый Исток", посредством погружения в дымные ванны. Теперь, кстати, и мы можем вполне безопасно путешествовать в Прекрасное Далёко.
> 2. В Гимназии Творческого Развития, скорее всего, существует целое магическое направление, завязанное на изучении грёз.

Разумеется, такое предложение - совершенно бесплатно попасть в мир снов, в котором что-то явно не так,

физически оставшись в распоряжении человека (?), которому мы не совсем доверяем - нельзя упускать, так что мезюки (почти)единогласно отправились прямиком из Чистого Истока в Прекрасное Далёко...



"Мезанцы открыли глаза и обнаружили себя в уютной комнате гостиничного номера. Потолок был украшен лепниной с мягким золотистым отливом, а стены обиты тёмно-сиреневыми деревянными панелями, отражавшими слабый свет розоватых настенных ламп. За широким окном раскинулся ночной город, сияющий, как живая картина. Витрины магазинов переливались разноцветными огнями, кафе манили тёплым светом изнутри, а вывески с изящными, но ***совершенно нечитаемыми надписями*** *обещали уют и приключения. Улицы были усеяны редкими прохожими, чьи силуэты растворялись в мягком тумане, а вдали мерцали огни, подсвечивающие шпили и арки какого-то далёкого парка. Небо над городом было покрыто звездами, но вряд ли его можно было назвать ночным. Скорее — послезакатным. Фиолетовое и розовое, с глубокими темно-синими облаками, оно будто замерло в этом состоянии времени, и хоть оттенки чуть менялись, а облака двигались, темнее или светлее в городе не становилось.*
Рядом с кроватью завис ***Морф*** *— теперь не просто свистулька, а летающий гудочек, похожий на маленького слоника."*
"Фонари вдоль улиц, словно зачарованные, мягко покачивались и пританцовывали, их тёплый свет рисовал на земле танцующие тени. Некоторые гости города весело катались по площади на ходячих ваннах — причудливых конструкциях с круглыми бортами, которые, подпрыгивая, крутили краниками, как добрые дворняги хвостами. В центре площади гремел оркестр мягких игрушек — плюшевые медведи, зайцы и куклы с деревянными инструментами играли что-то весёлое и задорное, явно развлекая детей, которых взрослые оставили под их присмотром, пока сами отправились в магазины с сияющими витринами."

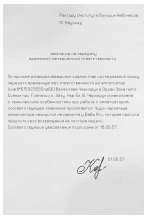
> **Важно:**
> Из Прекрасного Далека можно вывозить сувениры, если они пройдут пограничный контроль офиса Интерпочты. Запрещено вывозить: пищу, животных, предметы искусства, человеческих и человекоподобных существ, растения и нагреженные предметы.

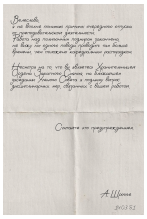
В Прекрасном Далёко мезюки пробыли примерно два дня, в течение которых выяснились вот что:

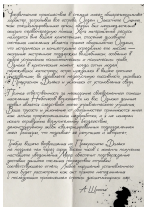
- Хронометр Грёз сломан;
- Хозяйка ночи - не просто детский фольклор [**справка от Морфа**: Хранительница Ночи — мрачная сущность мира Прекрасного Далёка. Она появилась много лет назад из плохих снов о бедах и кошмарах, и теперь ворует воспоминания и сны у живых людей, утаскивая их в зеркала];
- Во сне можно пострадать;
- Чтобы не пострадать во сне, лучше не пренебрегать угощениями [**справка от Морфа**: От угощенья щит возникнет вдруг, здесь атак нет — лишь мир и покой вокруг. От коктейля зонтик в руках засияет, сны от реальности он отделяет, чтоб помнить всегда и не сбиться с пути, а когда час наступит — спокойно уйти];
- У Прекрасного Далёка существует собственный орган управления [**справка от Морфа**: **Зеркальный Синклит** — место собрания глав Прекрасного Далёка, больше не используется: по принятому указу Прекрасное Далёко регулируется Орденом Закатного Сияния, работающим посменно. **Орден Закатного Сияния** — объединение магов, занимающееся предоставлением консультативной и терапевтической

поддержки в области магических практик, а также психологической и психической коррекции, направленной на устранение личностных дисфункций и укрепление ментального благополучия. Консультационная поддержка Ордена: оказание экспертной помощи в сфере магических интервенций, включая диагностику и коррекцию аномальных психических состояний, с акцентом на индивидуальную адаптацию. Образовательный компонент: реализация образовательных модулей, направленных на развитие когнитивных и магических способностей, с применением инновационных методик стимулирования креативности].

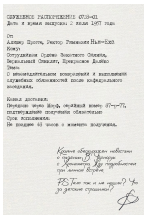
Чтобы починить Хронометр Грёз, мезюкам пришлось найти Зеркальный Синклит. Там обнаружилось много зеркал и томик **Стивена Гудмена**.
...и некоторые весьма любопытные документы, вот они:











> Проведя анализ представленных выше документов, а также познакомившись с Хранительницей Ночи лично, мезюкам удалось вывести следующее:
> 1. Хозяйка Ночи - **Велеслава Чернорук**, самоустранившаяся от исполнения обязанностей глава Ордена Закатного Сияния.
> 2. Упомянутая В. Чернорук бежала в Подпространство от "ужасов реального мира" и пропустила катастрофу в Больших Небочёсах; она же инициировала поломку Хронометра Грёз.
> 3. Всё та же упомянутая г-жа Чернорук была назначена материально ответственным лицом за сохранность **эмпатиатора**.
> 4. Всё это очень странно.

А что же в итоге? В итоге возникла новая локация для игр и очень много пищи для размышлений. Скоро Годовой и остаётся только гадать, что из открывшегося мезюкам выстрелит в предстоящих летних приключениях.





54БО - Архетип героя: мезахист

АРХЕТИП ГЕРОЯ: МЕЗАХИСТ

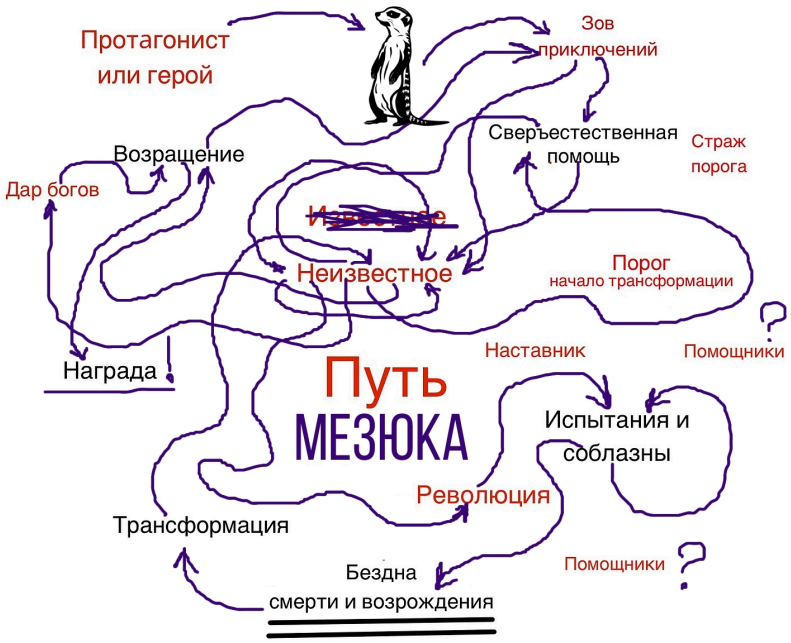
> "Архетипов существует столько же, сколько и типичных ситуаций в нашей жизни. Бесконечное повторение запечатлело эти опыты в самой структуре нашей психики не в виде образов, наполненных содержанием, а сперва лишь как формы без содержания, представляющие всего-навсего возможность определённого типа восприятия и действия". (С) Карл Густав Юнг.

Писатели, сценаристы, художники и другие мастер образов знают множество архетипов персонажей, один из ключевых среди которых - **архетип Героя**. Герой противостоит злу, он - центральный персонаж повествования, воплощающий идею трансформации и развития. Безусловно, в Королевстве Таллэ есть много персоналий, которым подходит такое описание, и первым делом на ум придут, конечно, **мезюки**. Каждый мезюк - совершенно уникальная личность, однако общность пути героя между ними всё равно прослеживается, и свидетельство тому - глобальная история Авалона.
Что такое путь Героя? Это и есть сюжет, которым движется персонаж-герой: с чего он начинает, с чем и как борется, как растёт над собой и чего добивается. Для наглядности - вот структура мономифа по Джозефу Кэмпбеллу:



Из неё видно, как Герой методично (или не совсем) движется от известного к неизвестному, преодолевает испытания и соблазны. оказываясь на краю пропасти, но трансформируется и получает награду, а потом возвращается...

...но мезюки проходят свой героический путь НЕМНОГО НЕ ТАК:



ЧТО ТУТ У НАС ЕСТЬ?

ЗОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ - основа всего. Любая движуха с участием мезюков начинается с того, что им стало любопытно. Позвать в приключение мезахиста может всё что угодно: просьба знакомого персонажа, весточка от ректората, подозрительное объявление сомнительного содержания (особенно оно).

НЕИЗВЕСТНОЕ окружает мезахиста всегда и со всех сторон. Известного в его мире просто не существует. Вернее, есть какие-то сведения, которые, вроде как, помнят единицы-сверхразумы, и остальные мезюки понимают, что им тоже надо помнить... Но путь героя-мезюка всё равно запутан и тернист. От одного неизвестного он обязательно придёт к ещё более неизвестному, которое связано с первым неизвестным каким-то совершенно неизвестным образом.

РЕВОЛЮЦИЯ - ещё одна вечная спутница мезюков. Серьёзно, где бы ни появились сотрудники ИЧ, там обязательно что-нибудь произойдёт, и революционными темпами, с революционным энтузиазмом. Мешает какой-нибудь район? Надо стереть с лица земли какого-нибудь монстра? Возвести на трон Красношапинска фомора, выдающего себя за бабушку Красной шапочки? Легче лёгкого, вы обратились по адресу.

ИСПЫТАНИЯ И СОБЛАЗНЫ мезюкам не очень-то страшны, потому что у них есть только две альтернативные модели поведения, когда им что-то предлагается малознакомым персонажем: А - вот уж фигли, мы умные, поужинали дома и вообще, вам нужнее, до свидания; Б - ОФИГЕТЬ, ЭТО ТОЛЬКО ЧТО СВЕТИЛОСЬ ЗЛОВЕЩИМ ЗЕЛЕНОВАТЫМ СВЕТОМ, А МОЖНО ДОБАВКИ? В любом случае, большинство мезюков избегает опасности пищевого отравления (а также возможных ништяков), потому что вариант Б довольно показателен, а мезахист из варианта Б ест всё, что есть, и не делится.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ПОМОЩЬ нередко заключается во внезапно проснувшемся мезюке, который в этот раз не встал на путь Героя, потому что не попал на квест, и может взглянуть на ситуацию незамыленным разгулявшимся геройством взглядом. Именно мезюк-наблюдатель-со-стороны всегда видит больше, чем те, кто находится в гуще событий. Парадоксально, но факт.

БЕЗДНА СМЕРТИ И ВОЗРОЖДЕНИЯ изведана мезахистами вдоль и поперёк. Нет, правда, серьёзно, Коат наверняка задумывается по поводу покупки дверей в свою кухню. А, вероятно, за одно ещё и в приёмную. И в кабинет. Да и вообще, двери через каждые пять метров подземных коридоров не помешают, мало ли.

ТРАНСФОРМАЦИЯ любого уважающего себя мезюка, мечтающего стать настоящим Сталкером, происходит в Жижах. Именно там юные герои отращивают себе дополнительные конечности и/или теряют изначально

комплектные, постигая все прелести прямого взаимодействия с Фондом Аномалий, уличными бандами, Аортой, якудза и разгневанной Экки Мукк.

ДАР БОГОВ может обернуться мезюку и боком. Это хорошо известно широкой общественности, поэтому внимания КетцальТамасКоата, а также Тоцклатека, мезюки по возможности стараются избегать. Но не все. И не всегда. Кстати, к Ненеми, говорят, выстраивались очереди, правда подарки она, конечно, делала специфические и только юношам.

ВОЗВРАЩЕНИЕ в основном связано с мансардой, но ещё иногда - с первоначальным состоянием, если речь идёт о полученных на геройском пути сувенирах, от которых хочется избавиться.

ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ СЛОЖИЛИСЬ: ГЕРОЙ-МЕЗАХИСТ - НОВОЕ СЛОВО В ДРАМАТУРГИИ.

54БО - Крышесносные факты о Муарэнго

КРЫШЕСНОСНЫЕ ФАКТЫ О МУАРЭНГО



- Любят цепи и яркую одежду. Именно от их эмигрантов пошла мода на золотые цепи поверх чёрной водолазки и малиновые пиджаки.





- Имеют собственный банк и валюту "тантли". Но биржу и игры на ней тщательно маскируют.



- Лама это не только ценный мех, но и прицельный плевок в хлебало. Видели вы на острове собак? Нет? В вот!



- На самом деле остров необитаемый, просто каждый на въезде вдыхает споры из грибного храма.







- На самом деле все-таки это Мосэнерго.



- Местные боги довольно мирные, не считая того, что предположительно спит в дебрях, но на это есть причины: муарэнгийцы любят фестивалить, так что божество не может выспаться последние лет пятьсот. Они просто спят, пока можно.





- НА САМОМ ДЕЛЕ маски нужны женщинам потому что все они переболели Титишкой.





- Почему не переболели мужики? А кто их на улицу выпустит?!

- Ламы проводники в мир иной вместо котов. Но они ещё ленивее котов.



- Обручальное кольцо в носу, чтоб ВСЕ ВИДЕЛИ. Возможно, к кольцу прилагается поводок. Но увести мужика так просто не получится. Потому что куда-то ещё вдет противоугонный колокольчик.

- Мы так мало знаем про Муаренго потому что?.. Потому что там находится дача Сааведры, конечно.

- Они все там такие счастливые, потому что в лапту не играют. Но зато играют в городки и рабство.

- Кстати, городки у них тоже золотые.

- В джунглях Муарэнго обитает вид мезоамериканских сурикатов, которых с Авалона вытеснили мезюки.

- Почему Авалон до сих пор не захватил этот чудесный остров? Совет принцесс обиделся на обзывалки.



- Руди не женится и боится женщин без масок потому что уже обещан жрице с Муаренго.

- Салим Захи, который за ним приглядывает, тоже муарэнгиец. С золотым кольцом в носу, кстати.

- Возможно, у Ксоко, помимо Тлолли, есть ещё несколько сестёр: Длаконны, Оболотнни и Вампиллы.

- У всех поголовно анимагия — черепаха, поэтому они никуда не торопятся.

- На самом деле остров — это филиал компании «Мунэнерго», свалившийся с Луны.

- На территории Муарэнго не действует Авалонская погода, то есть это единственное место Островов, где погода НОРМАЛЬНАЯ, то есть круглый год лето.










Так как же всё-таки правильно пишется этот загадочный остров? Ацтекской письменностью, друг мой, и только ею.




54БО - Список дел на лето для новичка Мезы



Мы к лету готовы будем точно,
Желаниями вооружусь.
Запишем все планы на листочке
И следовать будем им, клянусь.
(ЧёЗаУродыНаСцене — Там, где было лето)

Вот и закончился первый летний месяц. Да-да, уже. Времени очень мало осталось, чтобы всё успеть. Планы-то ого-го какие на лето!

Список дел на это лето.

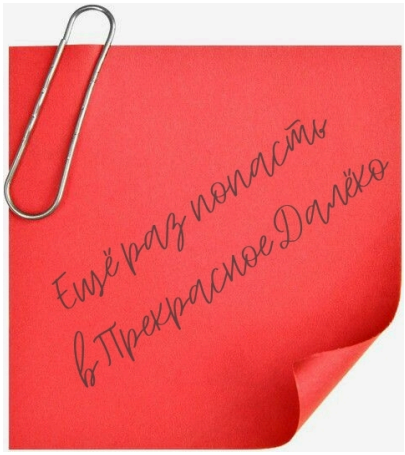
- Собрать комбо со всех морей. Не забыть искупаться в них! И позагорать!

Покататься на большо-ой черепахе	Трижды сбежать от кайдзю, теряя обувь	Побить свой рекорд в плавании брассом, переплыв пролив Ничейный
Посмотреть кино на побережье	Докопаться до докучайки	Опробовать на плавучесть ходячую ванну
Попытаться попасть на Заповедный остров	Научиться у Мирты кататься на доске	Получить что-то в дар от пирата

- Устроить гонки на ходячих ваннах.

Всеми правдами и неправдами попасть в Гремячий ключ.

Погулять на Ярмарке в Красношапинске.



Научить жижевских детей играть в "Горячую картошку".

Купить топор.  Напроситься к Рику на тренировку.

Повеселиться в Аэропарке и Южном парке.

Сочинить страшилку и напугать ей жителя Жижей.

Поучаствовать в Годовом!

Отдохнуть от всего этого в Великих Грязях.

Всем замечательного лета! Я пошёл свои планы выполнять.

54БО - Авалонский профсоюз: заключительное



АХОЙ, почтеннейшая публика! Перед вами - заключительный выпуск Авалоского (а иногда Королевского) Профсоюза, который расскажет о гильдии, летящей на крыльях ночи. О гильдии, ставшей островной организацией. О гильдии, сеющей в сердцах таллэчан страх и ужас, и это отнюдь не гильдия библиотекарей. Королевские убийцы - кто они? Как договариваются с Семёном? Чёрное - вечный тренд сезона? Сколько стоит хороший пристреленный арбалет? Об этом и многом другом читайте далее.

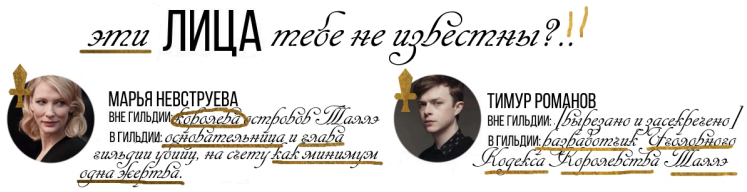


ФАКТЫ:

- Настоящее и полное название **Гильдии**, вот это номер, впервые именно такое, как написано в шапке выше, так что никаких Гильдий Душегубов, Гильдий Убивцев, Гильдий Ассасинов имени Эцио Аудиторэ. Только. Гильдия. Убийц.
- Древний девиз Гильдии можно перевести как "Без оплаты нет убийства", однако знатоки жаргона утверждают, что такая трактовка не совсем верна, и правильнее было бы интерпретировать **NIL MORTIFI, SINE LVCRE** как "Без лавэ сам его ковыряй, падла".
- Главой Гильдии была и остаётся королева **Марья (Дабалюевна) Невструева**, внучка Януса Полуэктовича, мать правящего монарха Рудольфа Ослепительного, племянница Снежка... В общем, определённо одна из самых влиятельных леди Островов.
- Именно убийцы были инициаторами кодификации Уголовного Закона (да-да, у нас в Королевстве есть свой УК, а ты и не в курсе, будущий преступник).
- Приём новых членов в Гильдию Убийц не ведётся (по одной из версий - чтобы держать насильственные преступления не только под контролем, но и в относительной безопасности от влияния мезюков, по другой - чтобы лишний раз не нервировать бальзамировщиков и Семёна).
- Никто не знает, сколько действующих лицензированных убийц находится на Островах, в каждом конкретном городе Королевства и с нами в одной комнате.
- Вам лучше правда не знать, что именно гильдийные убийцы делают с безгильдийными беспредельщиками (Паше пока везёт, паша неуязвимый).

- А ещё никто не знает, сколько денег находится на приватном Фальсумском счету Гильдии. Хотя, конечно, когда у главы есть прямой доступ к государственной казне, гильдийные дела идут в гору как-то сами собой.

Посмотреть гильдии в лицо:



Вам прямая дорога в гильдию убийц, если:
— бы это было вообще возможно;
— бы королева Маша одобрила вашу кандидатуру;
— вы умело бы притворялись, будто знаете УК Таллэ на зубок (или хотя бы помните, где его искать);
— ваше отношение к жизни и не-жизни можно было бы назвать философским;
— вы могли бы держать шуточки про тыквовампиров при себе.

ВАКАНСИИ:
ОТСУТСТВУЮТ :(





54БО - Панк-фикшен: список неожиданных сюжетов

ПАНК-ФИКШЕН

Или: чЁ тУпИшЬ бУдЬ кАк ВсЕ - нЕ кАк ВсЕ

ФАНФИКИ ЭТО НЕ ТОЛЬКО РОМАНТИКА! Как слышно? **НЕ ТОЛЬКО РОМАНТИКА!** Если ты -- авалонский фикрайтер и хочешь накала страстей, а тема пейрингов тебе окончательно приелась, эта шпаргалка как раз для тебя. **ЗДЕСЬ СОБРАНЫ ИДЕИ ДЛЯ ТВОИХ БУДУЩИХ ШЕДЕВРОВ, НАПОЛНЕННЫЕ ПРОТЕСТОМ, ПОВСТАНЧЕСКИМ ДУХОМ, ИСКРИСТЫЕ, ОСТРЫЕ, АКТУАЛЬНЫЕ** - короче, прямо такие, как тебе надо. Не веришь? А ты проверь, не лохуй! Жми на категорию, смотри, выбирай, твори.

ЛОКАЛИТИ

ГЛОБАЛИТИ

ГЛОБАЛИТИ X2

ГЛОБАЛИТИ X3

ПАНКФИКШЕНЛОКАЛИТИ

ЛОКАЛИТИ

жИвИ бЫсТрО уМрИ мОлОдЫм! *Баба Нюра, уберите свою хищную швабру! Есть у меня сменка!..*
О БОРЬБЕ И БУНТАРСТВЕ В СТЕНАХ ИНСТИТУТА



- **РЕКТОРАТ И УЧИТЕЛЬСКАЯ**:
  - *"СынОвья месть":* Говорят, Адам никогда не питал к отцу особенной привязанности, искренне любя только мать. Каким было детство юного принца? На что он готов пойти ради игрушечного самосвала?
  - *"В - значит В-Янус":* В Тарантайске живёт Т-Янус. Но что, если Янусов гораздо больше? Много ли мы знаем о Великих Грязях?..
  - *"Черешневая обсцессия офицера Кастро":* Аспирантка Триши Шелест и офицер Небочёсовского Отдела Гильдии Законников расследует пропажу ведра черешни из стен родного Института. Неужели это сделал кто-то свой? Да точно.
  - *"Доктор Брудер и мистер кое-кто другой":* Иногда над Адрианом Брудером берёт верх Нанке...
  - *"Вещие сёстры":* Представьте тихий семейный вечер перед таллэвизором Аксы и Триши. А если времён Незримого? А если времён студенчества? Кажется, это больше похоже на лурейскую тусню с самым забористым квасом.
- **ОБЩЕЖИТИЯ**:
  - *"Пальто":* Говорят, верхняя одежда Лоркана Доэрти - разрушительный артефакт. Или всё наоборот?
  - *"Поцелуй смерти":* В последнее время мадам Абадонн особенно молода. Связано ли это с периодическим исчезновением якобы неактивных сотрудников?
  - *"Сто метров над уровнем жизни":* Кто, когда и для чего сделал Патрульную Джонку на самом деле? Как это связано с мафией, лапшой, драконами, пленными китайцами, контрабандой и Джун Лао?
  - *"Клан Кошаро/Жучаро/Цапляро":* Общежития - сплочённые коллективы мезюков, которые остальные жижевчане предпочитают обходить стороной. В Чайнатауне уважают белых цапель, в Старом Районе - золотых кошек, в Гаражах - клопов.
- **МЕЗЮКИ**:

- *"Однажды в "Слепом Стиви"":* Вечером пятницы все дороги ведут в рок-клуб. [имя любого мезюка] решил(а) пропустить стакан "Компота", но неожиданно вместо клуба оказался(лась) в тире.
- *"Монстр внутри меня":* Томас Джей очень давно хранит страшную тайну. Какую? Вы лучше у него сами спросите.
- *"Она была в зелёном":* О том, как жила Лягущка-Квакущка Нива Йоховна до попадания в Мезу, мало что известно.

НАЗАД

ПАНКФИКШЕНГЛОБАЛИТИ

ГЛОБАЛИТИ

sEx,DrUgS&rOcK&rOlL *в свободное от работы в Гильдиях время.*
О СОЦИАЛЬНЫХ И ПРОЧИХ ПРОБЛЕМАХ ОСТРОВОВ

ДИНАСТИЯ И ПРИБЛИЖЁННЫЕ:

- *"Захи, Салим Захи":* Через какие препоны пришлось пройти иноземному чародею, чтобы пробиться на самый верх?
- *"Вампирская кровь":* Рудольф лишён физического зрения. но он всё так же хорошо чувствует кровь. Очень хорошо.

ЖИЖИ:

- *"Неприветливые лица тайной полиции":* Елена Пастер, Герман, Квак - сколько их ещё и насколько они циничны?
- *"Первое правило клуба":* На Окраинах Жижей до сих пор сохраняются метки Азартных Игроков. Странно?
- *"Эхо Возрождения":* Говорят, "тогда разогнали не всех" и в Старой Столице до сих пор существуют тайные общества, разделяющие идеи этой организации.
- *"С.Л.А.":* Мы мало что знаем о Службе Ликвидации Аномалий в центральных районах Жижей.
- *"Честный обмен":* Филин давно ждёт момента, чтобы поменяться с тобой ИНФОРМАЦИЕЙ.

ПОДДАННЫЕ:

- *"Гастроли в Красношапинске":* IZADA против певческих коллективов самого музыкального региона Островов. Без фанатских драк не обойдётся!
- *"Белый крокодил":* Бокор Базиль Гнойный известный заводчик крокодилов. Как он пришёл к этой идее и, главное, чем кормит своих чешуйчатых друзей?
- *"Великий яблочный путь":* Магде Сан - контрабандист. Известно, что он любой ценой стремится попасть в Заповедную рощу. Наверняка не просто так, не задумывались?
- *"Культ Тамас":* А что же там происходит в глубине Волшебного Леса, где живут фоморы-лисы...

НАЗАД

ГЛОБАЛИТИ X2

У мЕнЯ зАзВоНиЛ тЕлЕфОн. кТо гОвОрИт? *Корнэр Фелтс...*
О ПОДРЫВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В МАГОМИРЕ

МЕЗЮКИ И ПРОЧИЕ:

- *"Мезюки в Министерстве Магии":* По результатам голосования, на следующий календарный год Министром магического мира выбран(а) [имя мезюка]. Глобальные реформы: как это будет, когда это будет, кто виноват и что делать?
- *"Мезюки в Хогвартсе/Ильверморни/Колдовстворце":* Мамблчуки так любят экскурсии, что готовы посетить любой уголок принимающей стороны. Особенно самый стрёмный и опасный, конечно.
- *"Турнир трёх волшебников, Меза":* А гостям сюда лучше не соваться. КУДА ТЫ ПОПЁР БЕЗ СМЕНКИ, ЛОСЬ?! КТО-НИБУДЬ, ДЕРЖИТЕ ЭТОГО ПРОСТОФИЛЮ! ИЛИ БАБУ НЮРУ! БАБА НЮРА, ЭТО НЕ НАШИ, ОНИ ПОКА ТУТ НИЧЁ НЕ ЗНАЮТ!
- *"Мракоборцы против Германа":* Если вдруг в Хогсмид интерпосылкой подвезут жидкий гудрон, лучше быть на чеку.
- *"Золотая (не совсем)молодёжь":* Почему мезюки (почти) всегда побеждают? Как такое возможно? Куда смотрит общественность?

НАЗАД

ГЛОБАЛИТИХЗ

пЕрЕдАёМ пРоТеСт ВсЕм *незанятым вторжениями пришельцам*
ВОПРОСЫ МАСШТАБА ВСЕЛЕННОЙ



О КОСМОСЕ И НЕ ТОЛЬКО:

- *"Ещё в общем-то не стар трек":* Чем так занят Александр Эрикович Грэм и в одной ли он с нами системе.
- *"Колонизация Юггота":* Мезюки выживают везде. Вообще везде. И анархию приносят в любое место, в котором могут выжить.
- *"Сфинкс - королева пряников":* Вторжение инопришельцев не страшно ни Правой Мезе, ни Королевству в целом, потому что у нас есть своё секретное оружие.
- *"Возможно, Киррены там":* А на Марсе вы, кстати, смотрели? А на обратной стороне Луны?

НАЗАД

54БО - Кто ты, чудовище - часть вторая

КТО ТЫ, ЧУДОВИЩЕ

ЧАСТЬ 2

В прошлом выпуске Бритвы Оккама была представлена мини-выкладка каторжных татуировок. Однако символы на теле любят не только те, кто отбыл или отбывает наказание прямо сейчас - в Королевстве Таллэ действует множество группировок, наносящих татуировки, находясь вне мест лишения свободы. Кстати, некоторые из упомянутых объединений вполне легальные. Для знакомства с тем, как опознать в толпе члена банды, сегодняшний материал, подготовленный при участии специалистов Гильдии Законников.



Жижи - непростой город, разделённый на районы, которые контролируются бандами. Трудно сказать, сколько всего преступных сообществ действует на территории Старой Столицы, но самые видные и влиятельные из них обладают собственными опознавательными знаками, в том числе - в виде татуировок.



След зверя:

- татуировка банды "Бисты";
- наносится на правое плечо;
- количество следов (от 1 до 3) означает положение в иерархии банды.



Ландыши:

- татуировка банды "Ландыши";
- наносится на внутреннюю сторону предплечья;
- густо цветущий ландыш означает высокое положение в иерархии банды.



Москит:



Противогаз:

- татуировка банды "Москиты";
- наносится на спину;
- москит в окружении капель крови свидетельствует о результативности члена банды в финансовых махинациях.

- татуировка объединения "Люмины";
- рукав;
- Цветная татуировка свидетельствует о том, что лицо находится в банде свыше 5 лет.

> Интересный факт: среди криминалистов Таллэ ходит слух, что лидера объединения "Люмины" можно было бы опознать по люминесцентной татуировке.



Пиратские пробации включают в себя нанесение определённых татуировок, которые позволяют понимать, под началом которого капитана ходит тот или иной матрос. Поскольку Гильдия Пиратов - полностью легализованное сообщество, пиратские татуировки часто набивают в заметных местах.



Квадратный иероглиф:

- пробация Магде Сана;
- наносится на шею, под ухом;
- символизм татуировки держится в строжайшем секрете.



Волны и руны:

- пробация Порт Газ ди Эйса;
- наносится над бровью или вместо брови;
- обозначает суровые волны северных фьордов.



Чайнатаун - территория восточной экзотики, внутри которой живёт и развивается собственная культура. Азиатские банды придают татуировкам огромное значение и по традиции густо покрывают ими свои тела.



Чешуя змея:

- татуировка якудза;
- наносится на грудь;
- обозначает высокое положение в клане.



Господин Тогдато:

- татуировка смотрящего;
- наносится на голень;
- обозначает, что в руках этого человека время жизни гостей района.



Катана:

- татуировка воина;
- наносится на рёбра;
- обозначает приближённого к смотрящему.

54БО - Интервью: Рик

ИНТЕРВЬЮ: РИК

Мастер верёвки и острого клинка (тупого тоже). Профессиональный и не раз заслуженный студент. Гроза чипсов и арахнофобов. Дампир, аэромант и полукровка. Казалось бы, при чём здесь реклама топора?..

Мне ведь за неё даже не заплатили!







— Расскажи нам, как началась твоя ролевая жизнь. Ты ведь, кажется, ролевик-полигонщик?
— В первую очередь я суровый реконструктор, когда-то знавший, каким должен быть шов на белье. Потом уже коварный каджит, пугающий грибников в лесу. Потом текстовик по «Волкодаву» и прочему (около)славянскому фэнтези. Но в тексты меня втянули те же люди, с которыми я не прижился в реконструкции.

— А как ты попал в Королевство?
— Наши с Ником ролевые родители обитали в другой ролевой, но бывали в Незримом. Я сейчас не возьмусь объяснять чужие планы, потому что не очень интересовался и не запомнил толком. Короче, нам дали персонажей, чтобы у них было обоснование способностей и характера, но этих персонажей планировалось потом отдать другим владельцам или вроде того. И поселить в той ролевой. Но она закрылась, а мы как-то привязались к персонажам и королевству.
— Какая сложная схема, но с каким прекрасным исходом)

— Помнишь своё первое впечатление от Незримого?
— Не уверен. У меня ж память так себе. Мне предстояло играть подростка-волшебника-полувампира в школе магии вместо полудикого мужика с топором в сельской местности. (А, ну да, к этому мы и пришли в итоге) Пожалуй, впечатление было как от совершенно нового неизведанного мира. Страх и восторг.

— Путь от подростка-волшебника до полудикого мужика... На какой стадии этого пути Рик добрался до Мезы?
— Незримый объявил о своем закрытии. Мы успели получить дипломы и отправились покорять завод. В начале обучения я честно играл пацифиста с боккеном. Но пацифист сломался на квестах от Оружейников и к моменту попадания в Мезу уже точил катану во имя добра и справедливости.
— А потом настала эпоха топора... Вот что королевство с дампирами делает.

— Твоё самое яркое воспоминание о Готэмфорде?
— Отыгрыши с Ником, разумеется. ИЕптифей. История с грифоном неопределенного пола оборвалась с закрытием Незримого, но это запомнилось как что-то уютное и семейное.

— А можно чу-у-у-уть-чуть подробнее проЕптифея и грифона?
— А я подробнее не помню уже)Ептифей - это имя грифоньего птенца. Предполагалось, что пол определится позже. Или не определится, ага.



— За годы в Королевстве ты побывал в трёх общежитиях: Готэмфорд, Северсталь и Байлу. Как ты думаешь, у них есть что-то общее?
— На Готэме была фабрика по производству консервов (из отчисленных). Северсталь сам по себе завод. Были какие-то общие нотки, пожалуй, но и отличий хватало.
А на Байлу я до сих пор ощущаю себя посторонним подселенцем, так что не знаю.

— У тебя есть диплом Незримого, степень старшего научного сотрудника НИИКоВо, диплом Мезы с Северсталя, и сейчас ты зарабатываешь диплом Мезы с Байлу. Что тебе больше всего нравится в учебном процессе?
— Нравится узнавать новое, интересные практики. Бессмысленно отрицать, мне нравится, когда меня хвалят или помогают разобраться с ошибками. И красивые грамоты нравятся, да.

— Хотелось бы что-то поменять в учебном процессе?
— Без понятия. Дайте мне сутки подлиннее, чтобы я успел рассмотреть все это поподробнее. Главное, чтобы это все оставалось добровольным и посильным, а на остальное всегда есть что выбрать.

— К слову об изменениях: изначально твой персонаж часто экспериментировал с внешностью, как написано в квенте, затем у тебя была анимагия и гейсовое проклятье, что тоже гарантировало регулярную смену облика, но теперь Рик стал неизменяемым. Как это ощущается? Есть какая-то разница для тебя самого?
— Я еще не привык. Хотя ожидал большей строгости. Ну, вроде, никаких новых татуировок, до сих пор сомневаюсь, можно ли аватарку сменить, ага. Внешность была для меня важной, пока мы с Ником были одинаковые. А сейчас я уделяю ей мало внимания.
А вот без попугая немного грустно.
— А без тануки?
— Тануки требовал большей упоротости, чем я мог ему дать. С ним было весело, но не отпускало ощущение, что я не дотягиваю до нужного уровня. Или наоборот, творю что-то неуместное. На самом деле, я не успел к нему действительно привыкнуть, так что расстался легко. И хорошо, что раньше, чем надоело и стало скучно.

— Среди мезюков ты известен под кодовым именем «За боёвкой к Патрику». А тебе хотелось бы, чтобы у нас чаще играли боёвку? И какую ты сам любишь больше — серьёзную или с летающими табуретками?
— Летающие табуретки можно сыграть вполне серьезно. Я люблю, когда у боевки есть цель. И это одна из причин, почему мне трудно написать квест. Мне сложно создать врага. И еще сложнее дать его побить, особенно если игроки ломают атмосферу. Это личные закидоны, но бороться с ними слишком сложно.
И все же хотелось бы, чтобы и чаще, и чтоб красиво. И чтоб тренировались во взаимодействии и описаниях.

— Если бы ты мог что-то изменить в сюжете Таллэ, что это было бы?
— Знал бы я этот сюжет, чтобы что-то менять...
— ...сказал один из лучших игроков в лапту.



— Что бы ты посоветовал пребывающему в ужасе новичку, который осознал масштабы местного лора уже по количеству твоих дипломов?
— Расслабиться и получать удовольствия, как бы это ни звучало)

— Что тебя успокаивает и помогает расслабиться?
— Мне уже ничего не помогает, наверное.

— Две вещи, которые тебе больше всего нравятся в людях, и две, которые больше всего не нравятся.
— Без понятия. Зависит от людей.

— Три вещи, которым ты научился в Королевстве.
— Между прочим, я все еще учусь, даже если кажется, что уже умею. Даже прямую речь выделять до сих пор запинаюсь и делаю странное. А больше и идей нет, что вспомнить.

— Что ты любишь в Королевстве больше всего?
— - Ничего не люблю больше всего.
- Всё люблю одинаково.
- Или не люблю что-то, но только когда прям нельзя игнорировать.
- Не люблю такие вопросы, да.

> Беспечная уверенность полукровки звучала слепой верой и беззаветным доверием. МакАлистера постоянно бросало в крайности, и, видимо, опять качнуло от беспочвенной паранойи в наивную преданность.

~Блиц~

— Меза или НУ?
— Или!

— Любимый непись?
— Баба Яга.

— Любимый квест?
— Кольцо Атлакамани.

— Любимый фильм?
— Вспомнить бы вообще хоть какой-то... Ну, допустим, «Догма».

— Любимое оружие?
— Дайто (катана).

— Любимая локация?
— Если не думать, то никакая. Если тянуть за всякое, то логично назвать Сабитарюку.

— Кошки или собаки?

— Попугай!

— Любить или быть любимым?
— Любить (не умею).

> **— И-и-и-и напоследок самый важный вопрос: как получить скидку на топор?**
> — Купить два топора.





54БО - Больше не новичок



1. Ты в Королевстве уже достаточно времени, чтобы считаться почти так уже старичком. Сам себя ты относишь к старшему поколению мезюков или до сих пор считаешь себя новичком?
Собственно говоря, здесь я как раз чувствую себя человеком в кризисе среднего возраста: охота всего и сразу, потому что сколько ещё не сделано, но, если так подумать, не очень-то, блин, охота всего и сразу, потому что нашёл для себя наиболее интересную колею. И всё, и как на качелях.



2. До Мезы и Элво насколько ты обычно задерживался в ролевой? Самое длительное время?
Я могу, но не боюсь ошибиться, поэтому скажу два-два с половиной года; кажется, это был ВУМ.

3. Какие у тебя обычно были персонажи?
А тут, на самом деле, смешная ситуация: в ролевые я попал только осенью 2019 года, моим первым персонажем был мальчишка-когтевранец, которого звали... барабанная дробь... Элво! Потом мальчишка немного подрос и попал в ВУМ, а затем погулял по ещё нескольким ролевым, так что я даже не знаю, как ответить на твой вопрос. Получается как в Повести о Хоббите: "много и никого", вернее, много и один, потому что, как бы там ни было, а с течением времени персонаж рос и менялся. В Королевстве он вообще оказался довольно сильно пересмотрен, модернизирован и снабжён другим бэкграундом.

4. Элво вдохновлен каким-то персонажем из фильмов или книг, или он у тебя чисто авторский?
Пожалуй, сказать "нет, персоналия абсолютно и полностью авторская", было бы не честно; если мы говорим о мистере Баклере, то есть об авалонской версии Элво, то у него, вернее, у его ПОВЕДЕНЧЕСКОЙ МОДЕЛИ, есть множество референсов, но они ситуативные. То есть, я хочу сказать, что в некоторых редких случаях он поведёт себя так, как повёл бы я сам, а в менее редких случаях - так, как повёл бы я сам, но будь я Остапом Бенером. Или Джеком Даукинсом. Или Гекльберри Финном. Ну и ещё, что ни говори, а на Элво, разумеется, влияет его прототип; некоторое время назад, до Королевства, он, допустим, был "довольно ощутимым Кейси Коннором" (персонаж фильма "Факультет").

5. Как считаешь, в каком сеттинге Элво отлично бы прижился таким, какой он есть сейчас в Мезе?
Мне кажется, теперешний Элво-Плут не пропал бы нигде, честно, он бы выжил даже в мире маленьких фей - загонял бы им единорожью пыльцу по скидке. Ну а если ответить с позиции "какой сеттинг ему бы больше всего подошёл", то подозреваю, что комедийный, околокриминальный -- Гай Ричи для тех, кто пока не дорос до Гая Ричи, но очень стремится и хочет.

6. Какие у тебя в принципе любимые сеттинги?
Конечно это Средиземье, я впервые толконулся ещё до школы.

7. Можешь назвать три книги, три фильма и три игры, которые для тебя, как для автора, стали формообразующими, краеугольными для становления личности?



Ох ты ж сложный какой вопрос, не уверен, а сформировалось ли чё-нибудь к сегодняшнему дню, или только формируется)
Но, раз я человек относительно взрослый, будем считать, что сформировалось; из литературы в первую очередь назову, конечно, "Властелин Колец" Профессора Толкина, и не было бы сюрпризом назвать ещё и "Повесть о Хоббите", но, думаю, это и так предполагается, так что пусть будут "Остров сокровищ" - два и книжка из серии "Зачарованный Мир" про драконов - это три (а вообще, если честно, в детстве я не шибко-то много читал, я бегал с палкой по двору и воображал себя крутым).
Фильмы: угадайте с трёх раз, да, разумеется легендарная кинотрилогия (это считается за одного), серия об Индиане Джонсе (это тоже считается за одного) и "Зеркала" как ужастик, который произвёл на меня-ребёнка сильное впечатление.
Игры: "Герои Меча и Магии III", "Варкрафт III" и "Хоббит (2003)"



8. Ты почти всегда пишешь много отзывов на фильмы и книги в Мезе. Можешь дать пару советов тем, у кого, как говорится, не пишется? Помимо нетленного "не стесняйтесь".
Окей, раз нельзя "не стесняйтесь", то "сделайте умное лицо и жахните собственных впечатлений", причём чем больше их будет, тем лучше. Я заметил, что осмысленные эмоциональные отзывы иной раз даже ценнее, чем аналитические.

9. Можешь вспомнить фильм из книгу из списков на цикл, которые ты раньше не читал, и которые произвели на тебя наибольшее положительное впечатление?
Да, это был "Поток" (мульт) из прошлого цикла и "Погребённый Великан" из прошлолетнего цикла (книга).

10. Что, как тебе кажется, любит читать и смотреть твой Элво?
О, это дитя комиксов, однозначно, а смотрим мы с ним наверняка одинаковое - наверняка он тоже любит ужастики.

11. Вы с ним вообще похожие люди? В чем вы точно различаетесь?
У меня пока маловато опыта для того, чтобы отыгрывать персонажа, который не был бы похож на меня совершенно ни в чём, а с Плутом мы и вовсе во многом солидарны друг с другом. Правда он значительно моложе, чем я, несколько циничнее, чем я, гораздо осторожнее и острее (как бы взаимоисключающе это ни выглядело), чем я.

12. Если выбирать три твои основные черты характера и три черты характера Элво, что бы это было?
Общительность, дотошность, специфическое чувство юмора - у меня и уверенность, предприимчивость, жизнелюбие - у него.

13. Если бы тебе надо было ввести сюжетного нпс или жителя в Королевство, кто бы это был?

А ВОТ ЭТО Я УДАЧНО ЗАШЁЛ НА ИНТЕРВЬЮ! Давно страдаю от отсутствия в королевстве нпс с внешкой Сальмы Хайек; это была бы танцовщица в клубе "От Заката до Рассвета", как она туда просится!!!!! Ну а для меня это был бы офигенный ролевой опыт, потому что играть девчонок я, честно говоря, пока не то чтобы умею, разве только каких-то карикатурных. И вообще, я бы свою Сальму любил. Чисто платоническо-метафорически, конечно.



14. У тебя есть любимый квест за то время, что ты здесь находишься? Если да, почему он?
У меня есть ряд любимых квестов, на которых я не был, а из тех, на которых был, выбрать сложно. Но по ряду причин наиболее запоминающимся и ценным для меня как для автора стал мой первый годовой квест, тот самый с заячьим яйцом и Хакилвой.

15. А твой самый любимый отыгрыш?
Нежно люблю нашу с Афией попойку в "Слепом Стиви".

16. Когда придет время уйти из ролевых, как закончит сюжет твой Элво? Чем он займется, когда ты оставишь его одного?
Элво перестанет быть Элво, наконец полностью станет Эшли Хантингтоном Баклером, вернётся домой и будет жить себе в родных Штатах.



17. В чате, помимо всего прочего, ты известен погоней за ачивками к диплому. Как считаешь, это не превращает отыгрыш в Королевстве в гринд ачивок и все? В сбор галочек напротив пунктов с заданиями.
А вполне может, если подойти к этому вопросу именно с точки зрения гринда. Для меня ачивка это бонус, причём стимулирующий, но я не готов жертвовать ради него и только него качеством игры, поэтому есть ачивки, которые я мог бы, но не хотел бы получить.

18. Какие три ачивки, которых нет в списке, могли бы быть уникальными у твоего персонажа?
"Обыграл в карты двадцать человек", "Ворчал, но всё равно полез" и, внимание, "Выбесил Лилушу Хант" - это моё главное достижение.

19. Возвращаясь к твоим особенностям перса: тебя сложно представить без отрицания романтических сюжетов и в то же время без любования Моникой Беллуччи. Если в Королевстве появится персонаж с ее внешностью... нет, я не буду спрашивать, влюбишься ли ты в нее. Скажи, какие к этой внешности должны прилагаться черты характера, чтобы это было что-то интереснее фотки Белуччи на стене.
Тут надо пояснить, что мы с Элво романтику, конечно же, НЕ отрицаем, хотя бы потому что, как ты верно заметил, нам обоим нравится Беллуччи, а Элво ещё абсолютно восхищён Раксарой Валерьевной (только никому), да и привлекательность других дам Королевства мы с ним вполне себе способны оценить и разглядеть -- собака зарыта в другом месте. Мне как автору тупо влом играть романтику, меня сразу несёт куда-то в лёгкую эротику, поэтому я придумал для Элво беспроигрышный стоп-кран: он опасается волшебниц, так что весь романтический интерес у него дома, в мире без магии. Поэтому, даже если в Королевстве появится Моника Беллуччи, если она будет обладать чем-нибудь сверхъестественным, Элво не станет знакомиться с ней ближе, чем с остальными мезючками. Хотя кто знает, если особенности какой-нибудь местной жительницы обеспечат мне интересный нетривиальный сюжет, почему бы и не вытащить Элво из зоны комфорта. Вопрос, будет ли это надолго - думаю, что нет, была б на то моя воля, он влюблялся бы каждые пять минут.

20. У тебя порядочно соигроков -- ты много играешь, -- но все же чаще всего ты ассоциируешься с Идой. У вас много общих сюжетов и прогулок, вы дружите. Если представить вас парой типа Скалли/Малдер, Зена/Габриэль, какой большой сюжет подошел бы не тебе одному, а вот так вот вам двоим?



Любой сюжет из мультфильма про Чипа и Дейла, и я абсолютно серьёзно.

21. Если говорить о вашей тройке с Максимильяно Мири или о компании еще и с Диего, то в голову приходит, в первую очередь, хорошо чувствующаяся семейственность вашей дружбы. Как считаешь, как ролевику, который чувствует себя одиноким, сколотить вокруг себя вот такую крепкую компанию и на общение, и на отыгрыши, и просто на взаимоотношения?

Семейственность - хорошо сказано, я думаю, вся фишка в том, чтобы перестать чувствовать себя одиноко (да, выглядит довольно абсурдно, но, если вдуматься, то от восприятия себя в коллективе очень многое, если не всё, значит) и тогда сразу найдётся компания.

22. И напоследок о Мезе вообще. Расскажи, изменилось ли твое отношение к этому месту с момента твоего появления в Королевстве?

Глупо отрицать, Королевство отличный проект, очень любимый, что видно, и потому щедро любовь излучающий -- под это излучение очень просто попасть, но не просто признаться себе, что попал.

23. Что, на твой взгляд, отличает Мезу от других ролевых школ и сюжетных проектов?



Меза часть Королевства, Королевство - новый фандом, а мы все в нём состоим. Можно быть поттероманом и сменить много школ-хогвартсов, но если ты - таллэман, у тебя просто нет вариантов, всё здесь. Меза правда существует, она концентрированная, она - в головах у многих талантливых людей, которые несут её дальше.

24. Продолжи фразу: Чтобы Меза стала еще лучше, нужно...

...просто присмотреться внимательнее.

25. Продолжи фразу: Я в Королевстве...

...уже не то чтобы гость.

54БО - Характер общительный, не женат

ХАРАКТЕР ОБЩИТЕЛЬНЫЙ, НЕ ЖЕНАТ

Все герои данной драмы
От флибустьера и до магистра наук
Сойдутся на краю вот этой ямы,
Где Флинт зарыл с пиастрами сундук...

А У ВАС ЕСТЬ УНИКАЛЬНАЯ, НИ С ЧЕМ НЕ СРАВНИМАЯ, А ГЛАВНОЕ БЕСПЛАТНАЯ (УЖАС КАКОЙ) ВОЗМОЖНОСТЬ СОБРАТЬ СОБСТВЕННУЮ КОМАНДУ ИСПАНЬОЛЫ, С КОТОРОЙ ВЫ ОТПРАВИТЕСЬ ЗА СОКРОВИЩАМИ!
(Загадайте 9 цифр от 1 до 4, нажимайте на имена персонажей, сверяйтесь и торжествуйте! Ваш офицерский состав готов!)







СКВАЙР
ТРЕЛОНИ

ДЖОН
СИЛЬВЕР

БИЛЛИ
БОНС

БЕН ГАНН





А ТАКЖЕ:





ОБЩЕПИРАТСКАЯ ШАЙКА МЕЗЮКОВ

Они же "мезовцы", они же "мезахисты", они же "мезарасты", они же "мамблчуки", они же "дути", они же "Банда Белый Ворон", они же "Адамовы дети"...

Очень (иногда не очень) хорошие люди и отзывчивые нелюди.

Некоторые в молодости были благовоспитанными, но связались с Невструевыми и покатились.

Слушают ректора и регулярно делают погромы. Всегда носят с собой ножи в ожидании тортика.

Жадны до приключений, ради бугурта, пожрать и помощи ближнему пойдут на всё (их реально не остановить, памагити).

Характер неоднородный, но по большей части дружелюбный.

Кто-то из них даже женат и замужем, не поверите...

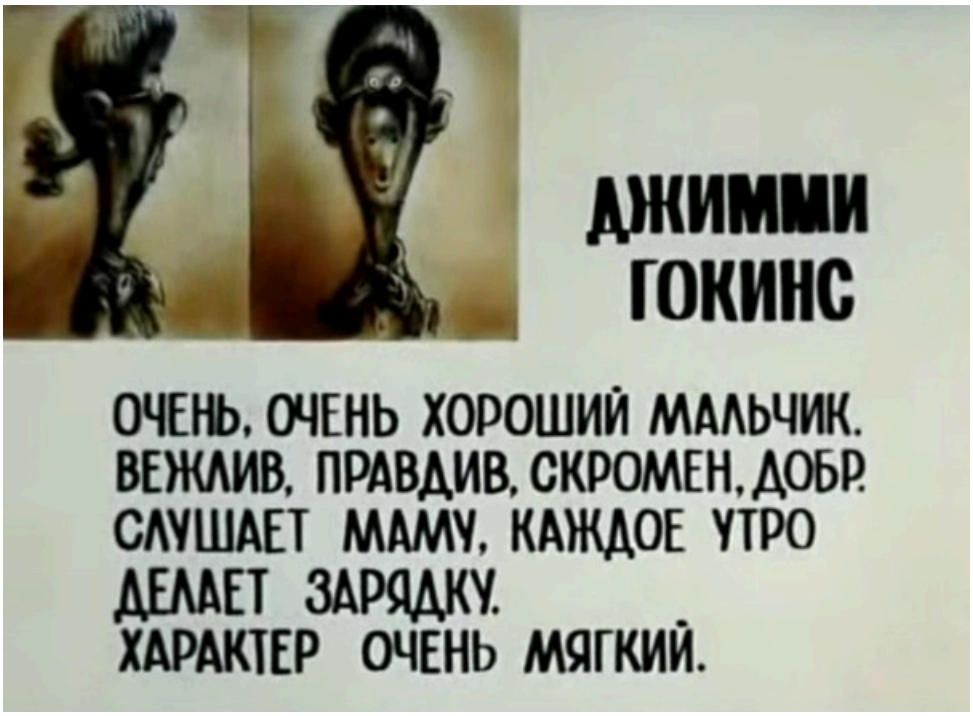
Сушите вёсла, сэр, сушите вёсла, сэр!



Трина-а-адцать мезюков на ведро холодца! ЙОБЛЬ-ХО-ХО! И бутылка ква-а-аса!

ДЖИМ





У НАС ЕСТЬ:



АДАМ-ДЖИММИ ХОККИНС-КАДМОН.
На вид хороший мальчик.
Не очень вежлив, не правдив, не скромен, на вид же добр. Слушает только маму, каждое утро делает [вырезано и засекречено].
Характер на вид очень мягкий.
Не женат.

ДИЕГО-ДЖИММИ ХОККИНС-МИРИ.
В целом хороший мальчик.
Вежлив, правдив, не скромен, добр. Слушает маму и папу, каждое утро делает зарядку.
Характер мягкий.
Не женат (пока).





КШЫСЯ-ДЖИММИ ХОККИНС-ДЖЕФФ.
Очень хорошая девочка. Не всегда вежлива, но правдива, не совсем скромна, но добра. Слушает Чжун Лао, следит за тем, чтоб команда каждое утро делала зарядку.
Характер переменчивый.
Не замужем.

МААР-ДЖИММИ ХОККИНС-ЛЕВИН.
Очень хороший мальчик.
Вежлив, правдив, скромен, добр. Никого не слушает, делает зарядку не каждое утро.
Характер очень мягкий.
Не женат.



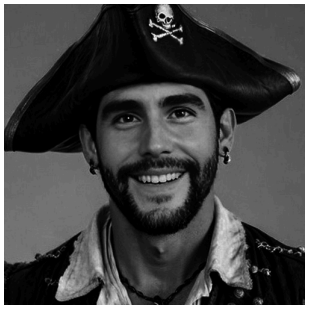


ЛИВСИ





У НАС ЕСТЬ:



МАКСИМИЛЬЯНО-ДОКТОР ЛИВСИ-МИРИ.
Очень хороший и ОЧЕНЬ весёлый человеко-кендер.
Характер чрезвычайно общительный.
Женат.

УРИ-ДОКТОР ЛИВСИ-ДЕШТЕ-ЛУТ.
Очень хороший и весёлый человек (а точно человек?..).
Характер общительный.

Не женат.





АДРИАН-ДОКТОР ЛИВСИ-БРУДЕР.
Очень хороший (когда Брудер) и весёлый (когда Нанке).
Характер переменчивый.
Неоднократно женат.

АКСА-ДОКТОР ЛИВСИ-ЛЭЙНШЕР. Очень хороший и сексуа
(зачеркнуто) привлека (зачеркнуто) весёлый человек.
Характер общительный.
Замужем за замужним капитаном.





СМОЛЛЕТ





У НАС ЕСТЬ:



ЯНУС-КАПИТАН СМОЛЛЕТТ-НЕВСТРУЕВ.
Старый моряк и гусар, волшебник, преподаватель, основатель династии.
Говорит правду в глаза, от чего некоторые страдают.
Характер без кофе прескверный.
Женат. Замужем.

ДАРИЙ-КАПИТАН СМОЛЛЕТТ-БЛИММ.
(Условно) старый бальзамировщик и гробовщик.
Говорит всем правду в глаза, от чего не страдает.
Характер нордический.
Не женат. Не замужем.





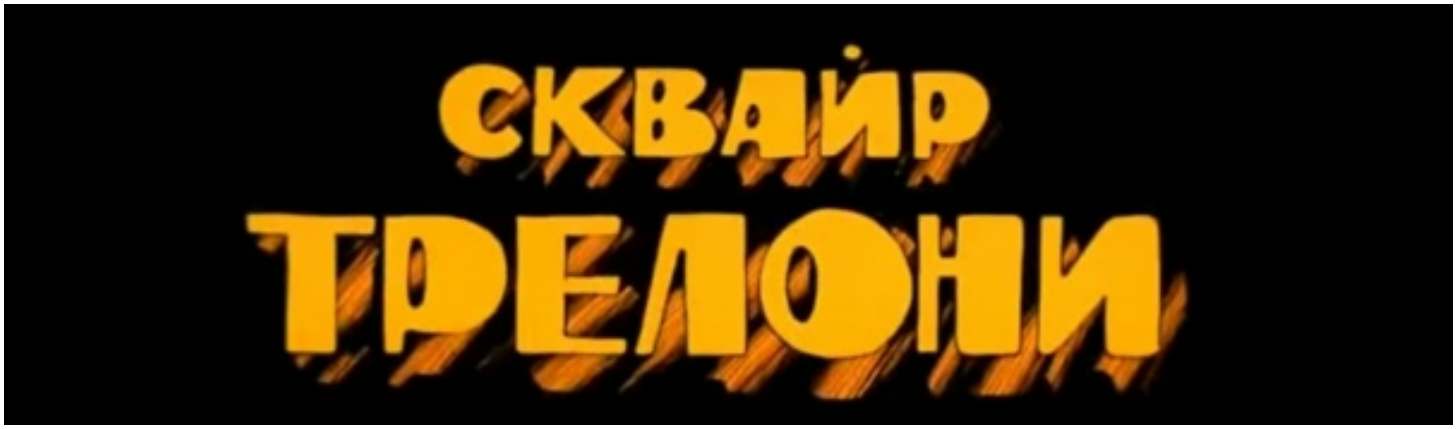
ПАТРИК-КАПИТАН СМОЛЛЕТТ-МАКАЛИСТЕР.
Старый дампир и оружейник.
Говорит всем в лицо про пауков, от чего чат иногда страдает.
Характер прямой, как топор.
Не женат. (И никогда не будет по собственному утверждению)

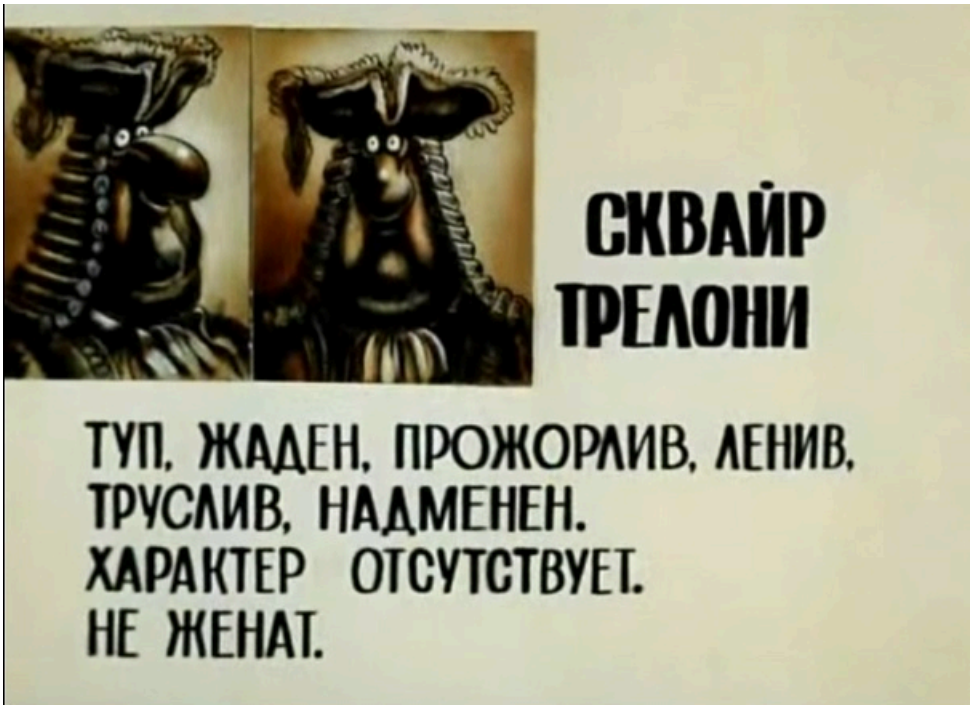
ДЕБОРА-КАПИТАН СМОЛЛЕТТ-МИРИ.
Старая (по словам брата) драчунья.
Говорит правду в глаза ВСЕМ, не фильтруя базар, от чего все страдают, включая её.
Характер без мороженого прескверный.
Не замужем (и упасите боги).





ТРЕЛЛОНИ





...НЕ, ТУТ БЕЗ ВАРИАНТОВ.



СКВАЙР ЕНОТ.

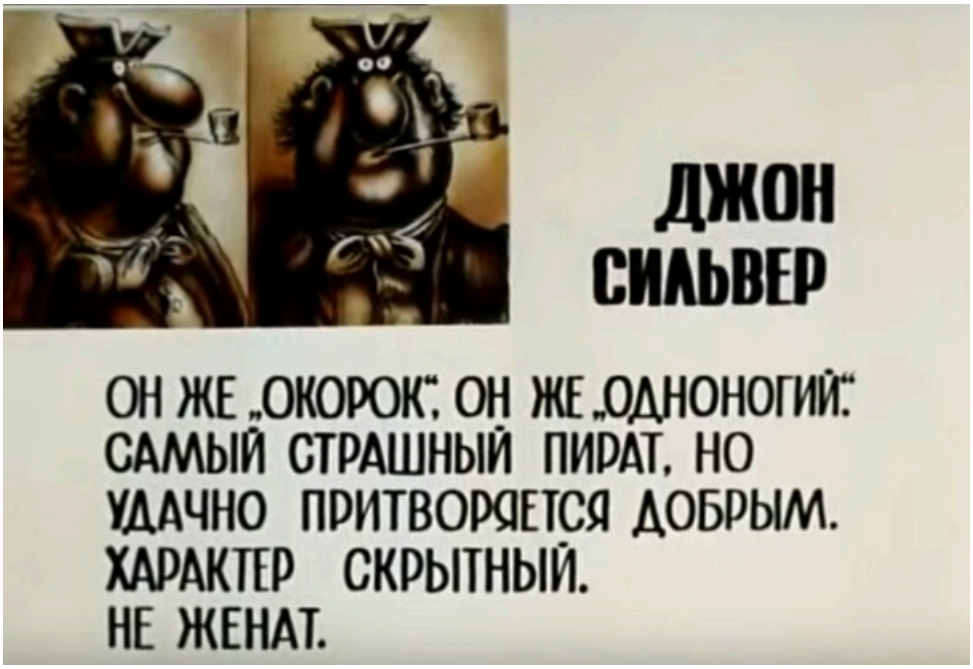
Полное соответствие персонажу.

Не женат.



СИЛЬВЕР





У НАС ЕСТЬ:



МАРК-ДЖОН СИЛЬВЕР-ДУБРОВСКИЙ.
Он же "МарЛен", он же "Дитрих", он же "Сьюзи", он же "Самка дракона", он же "Уточню"...
Самый страшный пират, но притворяется добрым, что, впрочем, ему удаётся.
Характер скрытный, но задолбавшийся.
Не женат (но самка дракона).

ВИВЬЕН-ДЖОН СИЛЬВЕР-ЗАЧАРИ.
Он же "Вакри", он же "Вив".
Страшный пират, но притворяется парикмахером, от этого ещё страшнее.
Характер скрытный.
Женат.





ЛОРКАН-ДЖОН СИЛЬВЕР-ДОЭРТИ.

Он же "Крысолов".

Притворяется самым страшным пиратом, что, к слову, ему не удаётся.

Характер скрытный.

Не женат.

ЧЖУН-ДЖОН СИЛЬВЕР-ЛАО.

Она же "Голос банд", она же "Чжун-даши".

Притворяется самым страшным пиратом, что, к слову, ей иногда удаётся.

Характер скрытный.

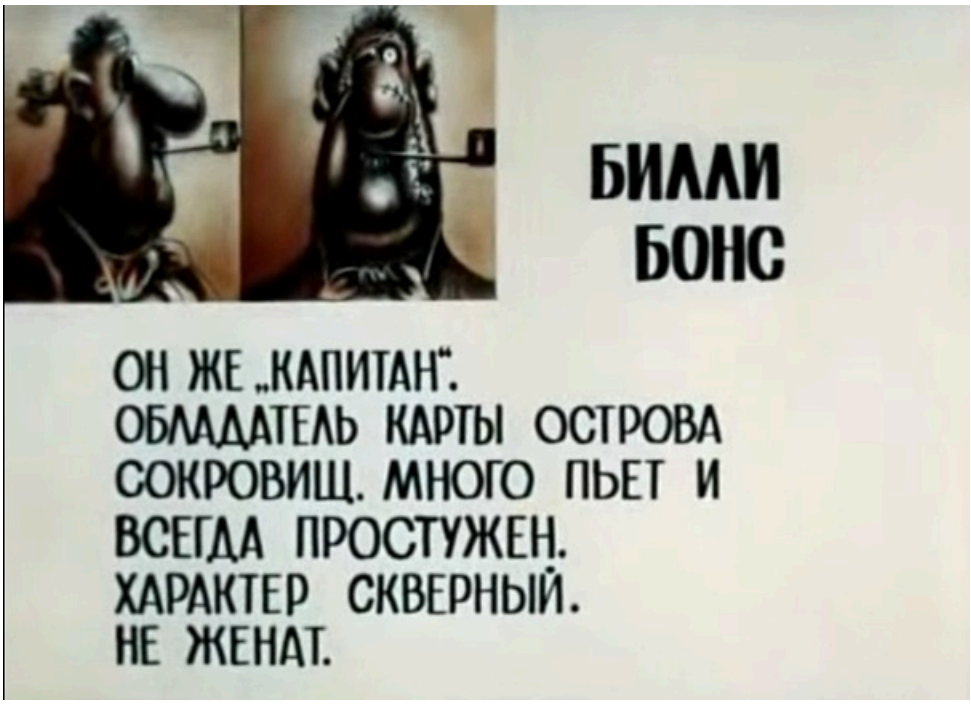
Не замужем.





БИЛЛИ БОНС





У НАС ЕСТЬ:



ТОЦКЛАТЕК-БИЛЛИ БОНС

Он же "Господин Тогдато". Обладатель Всего Времени Таллэ. Много пьёт и всегда в запое.

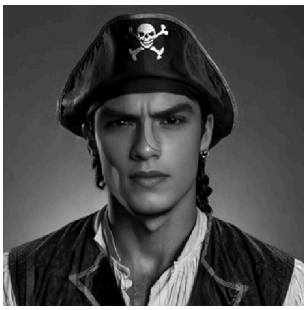
Характер пьяный.

Не женат. (наверное).

ДОМИНИК-БИЛЛИ БОНС-МАКАЛИСТЕР.

Он же «Капитан». Обладатель собственной яхты. Много курит ржави и пьёт в компании Чёрного пса. Не всегда простужен только благодаря симбионту.

Характер пиратский.
Не женат.





РЭЙНЕР-БИЛЛИ БОНС-ШПАЙЕР.
Он же "Шпреер", он же "Шпейсер", он же "Шпренгер", он же...
Обладатель хреногонного аппарата, много пьёт и всегда простужен (когда не надевает под килт рейтузы).
Характер под хреновуху общительный.
Не женат.

НИВА-БИЛЛИ БОНС-САРМИЗЕГЕТУЗА.
Она же «Заведующая», она же «Лягушка». Обитательница монастырских винокурен. Много пьёт (ну наверняка же), никогда не простужена.
Характер дружелюбный (не верьте).
Монахиня.





БЕН ГАНН





У НАС ЕСТЬ:



ДАЛИЛА-БЕН ГАНН-ХАНТ.
В детстве была благовоспитанной девочкой, но начала играть в ролевые, связалась с мезюками и покатилась...
Характер мягкий.
Замужем.

ИДА-БЕН ГАНН-ШЕЛБИ.
В детстве была благовоспитанной девочкой, но начала выступать в цирке, связалась с ещё большим цирком и покатилась...
Характер мягкий.
Не замужем.





АДАРА-БЕН ГАНН-ДАЛСЕР.
В детстве была благовоспитанной девочкой, но начала играть с ножиками, связалась с Патриком и покатилась...
Характер мягкий.
Не замужем.

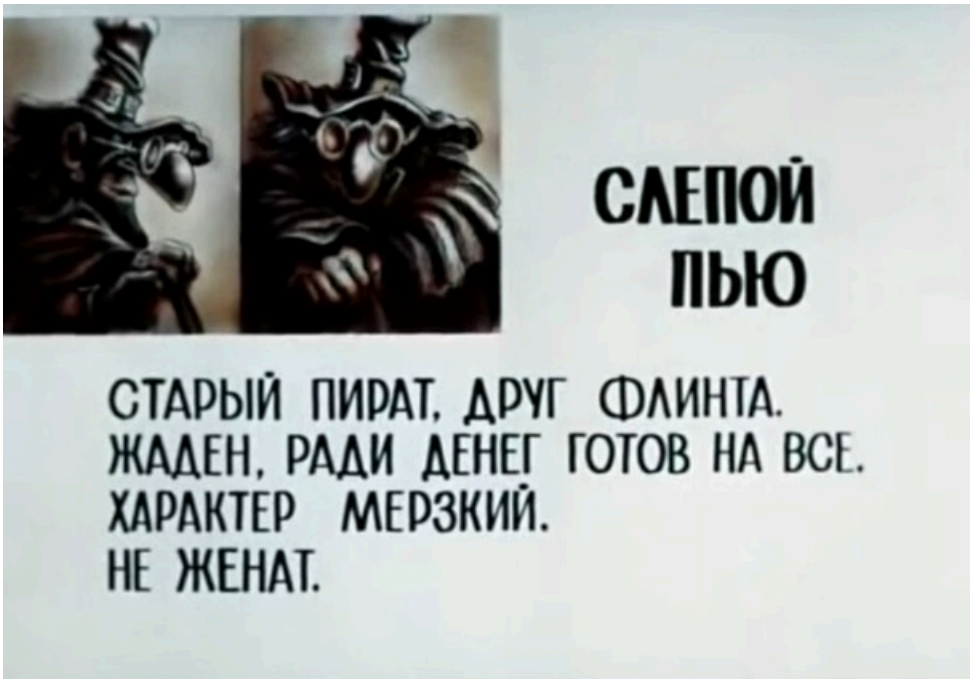
ТРИША-БЕН ГАНН-ШЕЛЕСТ.
В детстве была благовоспитанной кошкой, но начала играть не с тем клубком, превратилась в человека и покатилась...
Характер мягкий.
Вдова.





ПЬЮ





У НАС ЕСТЬ:



ЭЛВО-СЛЕПОЙ ПЬЮ-НИЛМОЛУИН.
Нестарый шулер, товарищ однократно женатого Доктора Ливси.
Ради денег пойдёт почти на всё (кроме работы).
Характер изворотливый.
Не женат.

РЕБЕККА-СЛЕПОЙ ПЬЮ-КАСТРО.
Молодой законник. Ради попугаев, порядка, денег и шмоток пойдёт на
всё.
Характер общительный.
Замужем.





ДАНКО-СЛЕПОЙ ПЬЮ-КЕССА.

Нестарый сталкер, ради шухера пойдёт на всё.

Характер гиперобщительный.

Не женат.

ИКЕРИ-СЛЕПОЙ ПЬЮ-ТУОМИНЕН.

Юная финнка. Ради денег пойдёт на всё, даже выйдет с финкой.

Характер любопытный.

Не замужем.





ЧЁРНЫЙ ПЁС





У НАС ЕСТЬ:



ЭККИ-ЧЁРНЫЙ ПЁС-МУКК.
Подруга Смоллета с лопатой. Охотится на блох и аномалии.
Характер скрытный.
Не замужем.

ИРЖИ-ЧЁРНЫЙ ПЁС-ХЬЮСТОН.
Сын одного из Бенов Ганнов. Охотится на грешников и грешниц.
Желательно симпатичных и желающих покаяться.
Характер скрытный.
Монах.





ЕВА-ЧЁРНЫЙ ПЁС-МАРРОУБОН.

Правая рука одного из Сильверов. Охотится на недостаточно активных Клопов.

Характер общительный.

Не замужем.

ЛЕОНАРД-ЧЁРНЫЙ ПЁС-ГРЕЙ.

Друг всех пиратов. Охотится за приключениями и подозрительными лужами.

Характер мягкий.

Не женат.

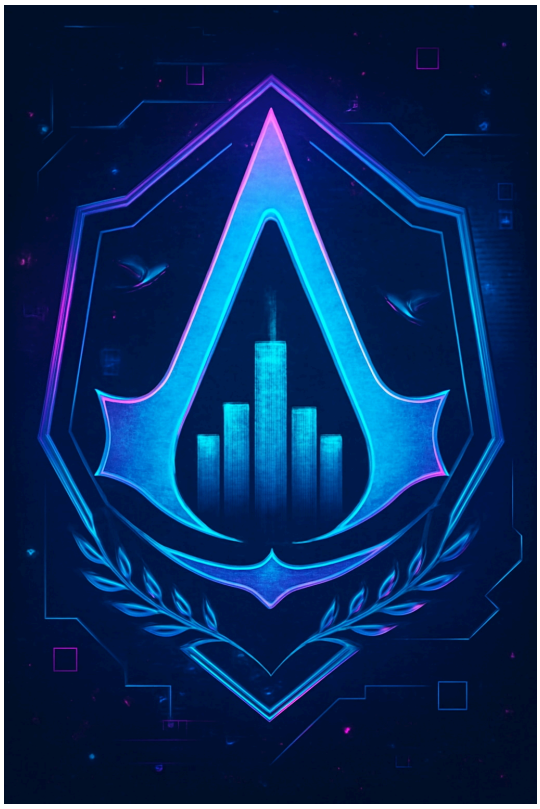




54БО - АС: братство мезахистов

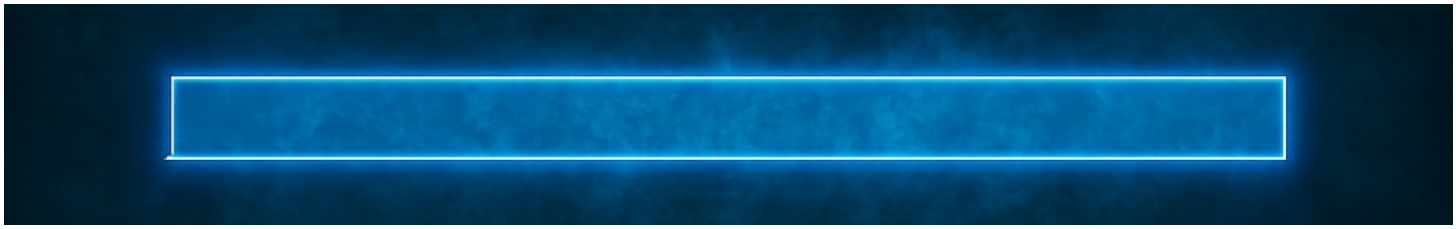
АС: БРАТСТВО МЕЗАХИСТОВ

> Братство ассасинов Правой Мезы действует как невидимая рука, защищающая Жижи от аномального хаоса и тирании JZ-010. Они борются за свободу жителей, особенно в Чумном районе и на Окраинах, изучают аномалии для использования их в благородных целях.



Кредо ассасинов Правой Мезы

> В тенях магии и стали мы храним равновесие.
> Наши удары точны, наши чары незримы.
> Мы исправляем ошибки прошлого, чтобы мир не пал под тяжестью аномалий.



JZ-010 и ассасины Правой Мезы — две стороны одной медали. Меза действует в тени, стремясь к гармонии и искуплению, тогда как JZ-010 используют страх и силу, чтобы навязать порядок мэра. Тайная Полиция JZ-010, подобно ордену Тамплиеров, — это пугающая, дисциплинированная сила, стремящаяся к тотальному контролю над Жижами через слежку, мутации и карательные операции. Их кредо отражает верность мэру и уверенность в том, что только их порядок спасёт город от аномалий

Тайная Полиция (JZ-010)— это элитная, централизованная организация, действующая от имени таинственного мэра Жижей, чья личность скрыта. Они — стражи порядка, но их порядок основан на контроле, страхе и подавлении. Их респираторы, скрывающие лица, и связь с Изнанкой (аномальным пространством, созданным ПРТКА) придают им пугающую, почти сверхъестественную репутацию. В отличие от ассасинов Правой Мезы, которые стремятся к равновесию и искуплению, JZ-010 добиваются абсолютной власти, используя мутации и слежку для подавления любых угроз мэрии.

Основные черты JZ-010 как ордена

1. Авторитарная дисциплина: Как Тамплиеры, JZ-010 действуют с военной точностью, подчиняясь строгой иерархии, во главе которой стоит невидимый мэр. Их члены, такие как Герман, Елена Пастер и Господин Квак, — элитные агенты, выполняющие приказы без вопросов.
2. Аномальная природа: Мутации, вызванные Изнанкой, дают им сверхчеловеческие способности (например, устойчивость к ядам Чумного района или улучшенные сенсорные навыки).
3. Всеведение и слежка: Их репутация «знающих обо всём» делает их мастерами шпионажа и контроля. Они используют магические или аномальные устройства для наблюдения за Жижами, создавая атмосферу паранойи.
4. Подавление и изгнание: Их патрулирование Чумного района и высылка неугодных на Окраины показывают их роль как карателей, устраняющих тех, кто угрожает власти мэра.
5. Враждебность с другими фракциями: Запрет на вход в Чайнатаун и противостояние с Правой Мезой делают их изолированной силой, полагающейся только на свои ресурсы и верность мэру.
6. Карательные операции: JZ-010 специализируются на публичных актах устрашения, таких как изгнание или устранение неугодных.



Чтобы противостоять такой организации, Братство Мезахистов включает в себя три основные ячейки и одну особую, крайне засекреченную. Для ознакомления с информацией про ячейку братства, необходимо нажать на её иконку.



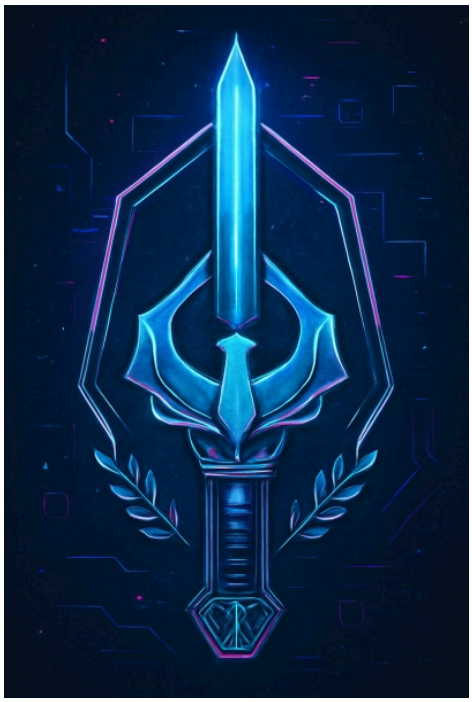
Ассасины Золотой Кошки



Ассасины Клоповни



Ассасины Байлу



Засекреченная ячейка

Ассасины Золотой Кошки



Ассасины из "Золотой кошки" под руководством Марии Абадонн — это элегантные, дисциплинированные и манипулятивные убийцы, которые сочетают шарм, мистику и точность, они очень утончённые, харизматичные. Их операции сосредоточены на социальных убийствах, шпионаже и использовании аномалий, а их стиль отражает роскошь и тёмную романтику их коменданта. Их сильные стороны — шпионаж, социальные убийства и работа с необычным окружением. Союзники включают сотрудников Правой Мезы, местные элиты и подпольные круги, что делает их универсальной и опасной силой в мире Жижей.

Золотая кошка: основные черты жителей-ассасинов

1. **Харизма и утончённость:** Прошлое "Золотой кошки" как место с прекрасными дамами и юношами, умеющими очаровывать, говорит о том, что жители обладают высоким уровнем обаяния, красноречия и умения манипулировать. Они мастера социальной инженерии, способные втереться в доверие, чтобы подобраться к цели.
2. **Скрытность и адаптивность:** ассасины из "Золотой кошки" умеют действовать незаметно, использовать окружение и аномалии в своих целях.
3. **Артистизм и маскировка:** эти ассасины — мастера маскировки, способные менять образы, подстраиваться под любую роль и сливаться с толпой.
4. **Интуиция и наблюдательность:** они замечают мельчайшие детали, что делает их отличными разведчиками и аналитиками.

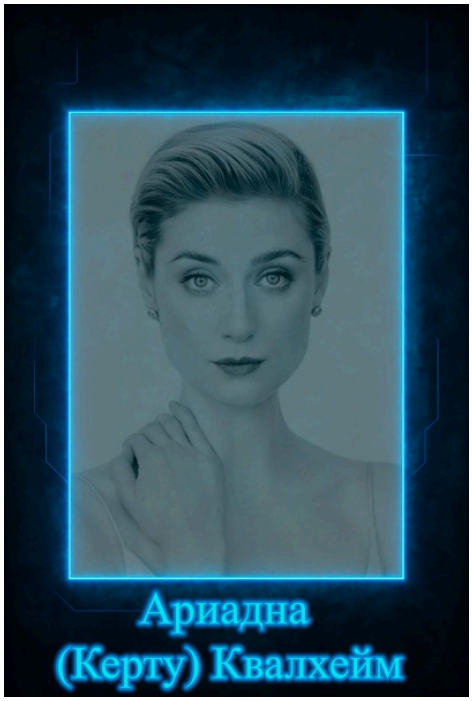
Потенциальные союзники:

1. **Бывшие работницы "Золотой кошки":** Девушки, которых Мария считала семьёй, могли стать шпионами, информаторами или даже ассасинами, сохраняя лояльность своей наставнице.

2. **Контрабандисты и чёрный рынок:** Опыт работы в Жижах предполагает связи с подпольем. Ассасины могут получать редкие яды, оружие или аномальные артефакты через эти каналы.
3. **Элиты Жижей:** Прошлое "Золотой кошки" как элитного заведения даёт Марии связи с богатыми и влиятельными жителями, которые могут финансировать операции или предоставлять прикрытие.

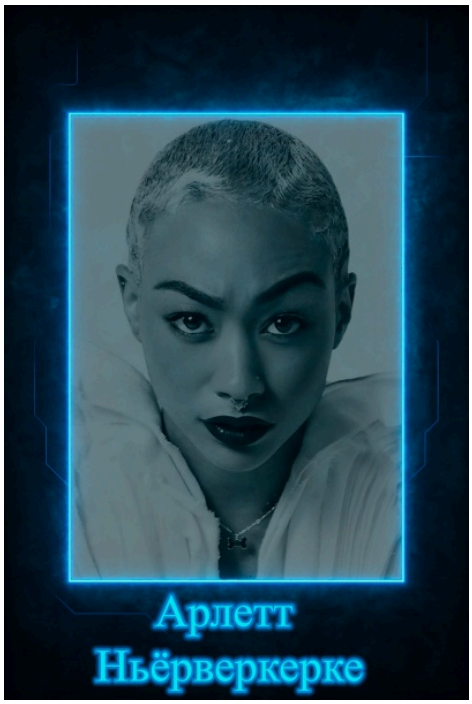
Члены ячейки














Ричард
Фрай


Алиса
О'Донохью-Гинзберг


Себастьян
Вэйн


Аэлина
Моррисон


Икери
Туоминен


Мари
Мордкович



Адара-Витория Далсер



Ида Шелби



Томас Натаниэль Джей



Уильям Малбери



Ни́ва Сармизегетуза

НАЗАД

Мила Владиславовна Левицкая



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: Теневой убийца

Подходящее оружие:
(Учитывая активность, эмоциональность и склонность к флирту Милы, ей подойдет оружие, которое сочетает элегантность, скрытность и возможность быстро переключаться между скрытным и открытым боем):

1. Кинжалы.
2. Короткие клинки.
3. Хлыст/удавка.
4. Метательные ножи.

Сильные стороны:

1. Харизматичность.
2. Умение манипулировать.
3. Хорошая интуиция.
4. Хитрость и ум.
5. Уверенность в себе.
6. Эмоциональная гибкость.

Слабые стороны:

1. Вседозволенность и избалованность.
2. Сложность в принятии проигрыша и собственной неправоты.

3. Эмоциональность.

Виды работ:

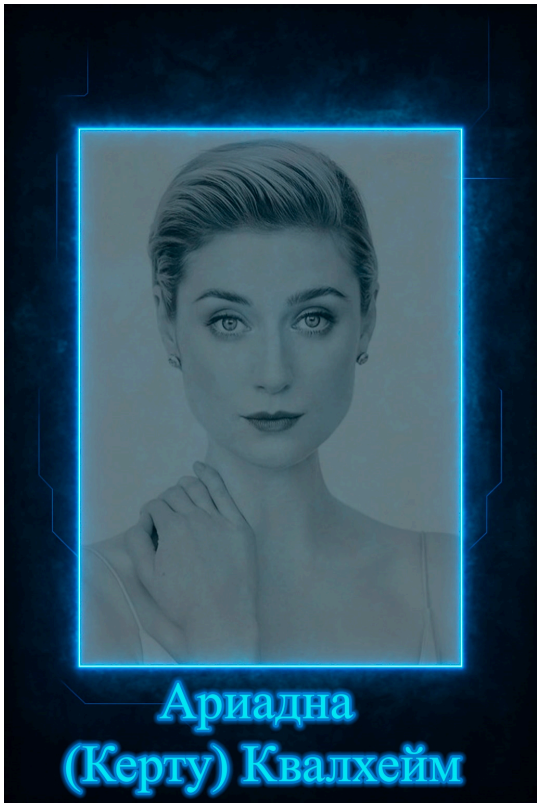
1. Организация операций.
2. Сбор информации, шпионаж.
3. Устранение целей через социальные взаимодействия.
4. Диверсии.

Стиль ассасина:
Мила – социальный ассасин. Она не боец в прямом смысле этого слова. Ей больше подходит тайный подход к устранению целей. Собрав информацию, Левицкая легко может использовать привычки жертвы против нее самой, напав в самых неожиданных местах. Мила мастер скрытых операций и манипуляций. И может быть центром любой миссии, координируя остальных.

С кем можно сравнить из серии AC: Иви Фрай — Assassin's Creed Syndicate



Ариадна (Керту) Квалхейм



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: теневой убийца

Подходящее оружие:
(Ариадна — осторожная, избегающая конфликтов и шумных ситуаций девушка с интуитивным подходом к людям. Ей подойдет оружие, которое позволяет действовать скрытно, на расстоянии и минимизировать прямые столкновения):

1. Арбалет или метательные ножи.
2. Дымовые шашки.
3. Короткий кинжал.

Сильные стороны:

1. Осторожность.
2. Интуиция.
3. Скрытность.
4. Прямолинейность.
5. Умение при необходимости адаптироваться к коллективу.

Слабые стороны:

1. Импульсивность и раздражительность в стрессовых ситуациях.
2. Малая социальная активность.
3. Страхи и фобии.

4. Неприязнь к конфликтам.

Виды работ:

1. Скрытое устранение целей.
2. Разведка и наблюдение.
3. Работа с информацией, систематизирование.

Стиль ассасина:
Ариадна – ассасин-одиночка. Она полагается на скрытность, свои умения и знания, интуицию. Квалхейм больше подходит для наблюдения, анализа информации и устранения цели издалека, исчезая в тени. Никогда не вступит в открытый бой. С другими ассасинами взаимодействует лишь в случае необходимости, предпочитая работать самостоятельно и не зависеть от других.

С кем можно сравнить из серии AC: Шон Гастингс — серия Assassin's Creed (современность).



Тэйт Асгар



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: душа компании

Подходящее оружие:
(Тэйт — компанейский, азартный и озорной парень с любовью к приключениям и животным. Ему подойдет оружие, которое сочетает универсальность и возможность импровизации):

1. Короткий меч
2. Лассо
3. Метательные ножи с ядами.

Сильные стороны:

1. Азарт и готовность к риску.
2. Любопытство.
3. Способность действовать в одиночестве.
4. Общительность.
5. Умение «общаться» с животными.

Слабые стороны:

1. Импульсивность.
2. Озорство.

Виды работ:

1. Миссии в дикой природе.
2. Работа с животными (приручение, отвлечение внимания, нападения).
3. Диверсии, отвлечение внимания.
4. Разведка и социальные исследования.

Стиль ассасина:
Тэйт – ассасин-авантюрист. Он легко может втереться в доверие к своим жертвам, не боится идти на риск, может импровизировать в зависимости от любой складывающейся ситуации. Асгар может стать центром любой компании, поддержать «братьев» и отвлечь от гнетущих страхов. В миссиях легко использует слабости своей жертвы.

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвард Кенуэй — Assassin's Creed IV: Black Flag



Тасани Нана



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: универсал

Подходящее оружие:
(Тасани — колкая, упрямая и мотивированная личность с хорошей физической подготовкой и магическими навыками. Ей подойдет оружие, которое отражает ее решительность, скрытность и умение использовать внешность как преимущество):

1. Сенбоны (метательные иглы).
2. Катана.
3. Кунай или сюрикены.

Сильные стороны:

1. Интуиция.
2. Эмпатия.
3. Умение пользоваться своей внешностью.
4. Прямолинейность.
5. Отсутствие страха перед смертью (рискованность).

Слабые стороны:

1. Упрямство.
2. Неумение врать.
3. Неприязнь к авторитетам.

4. Страх умереть без достижения цели.

Виды работ:

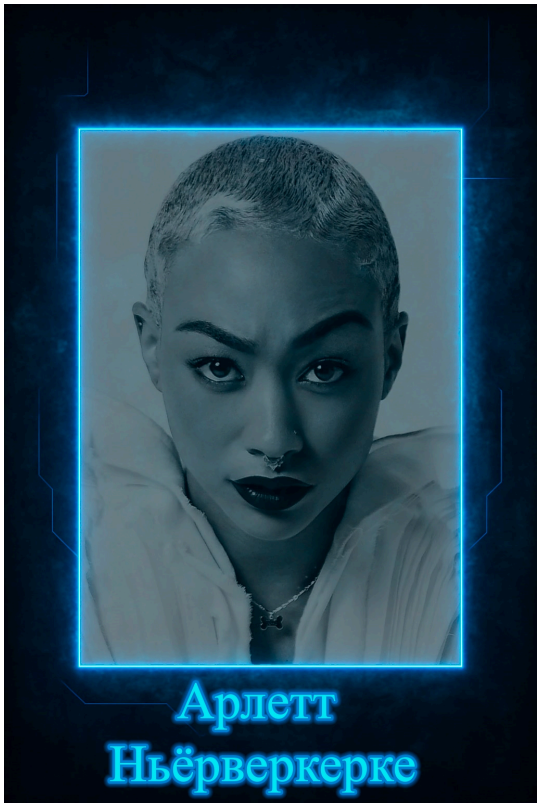
1. Скрытное устранение цели.
2. Разведка.
3. Прямые столкновения.
4. Отвлечение внимания.

Стиль ассасина:
Тасани – ассасин-одиночка. Она обладает сильным характером и упрямством. Умеет анализировать ситуацию и действовать скрытно, но при необходимости может вступить в прямой бой. Чаще выступает в качестве одиночки, выполняя миссию самостоятельно, но при необходимости может выступать в роли сборщика информации, используя свои преимущества во внешности или же отвлекая внимание на себя. Это делает ее универсальным бойцом в братстве.

С кем можно сравнить из серии AC: Шао Цзюнь — Assassin's Creed Chronicles: China



Арлетт Ньёрверкерке



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: стратег

Подходящее оружие:
(Арлетт — организованная, эстетически ориентированная личность с любовью к искусству и контролем, но с уязвимостью из-за ее страхов и подозрительности. Ей подойдет оружие, которое отражает ее утонченность, точность и стремление к порядку):

1. Рапира.
2. Модифицированные наручные часы (к примеру, с лезвием, реагирующим на поворот механизма).

Сильные стороны:

1. Организованность.
2. Эстетическое восприятие.
3. Стремление к познанию.
4. Точность и внимание к деталям.
5. Скрытность.

Слабые стороны:

1. Подозрительность.
2. Страх холода и цепенения.
3. Склонность к дорогим вещам.

Виды работ:

1. Шпионаж (в том числе и в высшем свете).
2. Планирование миссий.

Стиль ассасина:
Арлетт – ассасин-стратег. Она полагается на планирование и скрытность. Легко может использовать свои знания о вещах и искусстве, чтобы подобраться к жертвам в высшем обществе. Ньёрверкерке не так часто участвует в миссиях по устранению целей, больше занимается сбором информации, ее анализом. А внимание к деталям позволяет ей составлять идеальные планы для остальных.

С кем можно сравнить из серии AC: Авелина (образ госпожи) — Assassin’s Creed III: Liberation



Натаниэль Рейер



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: защитник

Подходящее оружие:
(Нат — отстраненный, недоверчивый, но адаптивный парень, который ценит одиночество, животных и избегает замкнутых пространств. Ему подойдет оружие, которое отражает его скрытность):

1. Короткий лук или арбалет.
2. Кинжал или стилет.
3. Посох с лезвием.

Сильные стороны:

1. Адаптивность и маскировка.
2. Недоверие.
3. Верность близким.
4. Справедливость.
5. Неверие в карму.

Слабые стороны:

1. Недоверие и эгоизм.
2. Страх замкнутых пространств.
3. Сдержанность в контактах.
4. Мстительность.

Виды работ:

1. Скрытное устранение цели.
2. Защита.
3. Миссии в открытый пространствах.
4. Устранение цели издалека.

Стиль ассасина:
Ассасин-защитник, полагающийся на скрытность и интуицию. Он всегда будет стоять за спинами своих друзей, прикрывая их тыл или беря на себя отвлечение. Его неуверенность в замкнутых пространствах делает Рейера уязвимым в подобного рода миссиях, но он будет незаменим на открытых пространствах и на дальних дистанциях.

С кем можно сравнить из серии AC: Коннор Кенуэй — Assassin's Creed III



Ричард Фрай



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: разведчик

Подходящее оружие:
(Ричард — активный, говорливый, но сдержанный и осторожный юноша, который ценит дистанцию и предпочитает договариваться словами, а не кулаками. Ему подойдет оружие, которое отражает его рассудительность, скрытность и способность защищать границы.):

1. Стилет.
2. Дротики (усыпляющие).
3. Легкий арбалет.

Сильные стороны:

1. Наблюдательность.
2. Сдержанность.
3. Осторожность.
4. Рассудительность.
5. Преданность.

Слабые стороны:

1. Шаткое спокойствие.
2. Склонность к панике.
3. Ограниченная социализация.

Виды работ:

1. Разведка и наблюдение.
2. Поддержка.
3. Переговоры и дипломатия.

Стиль ассасина:
Ассасин-наблюдатель. Ричард полагается на скрытность, может часами следить за жертвой, чтобы собрать как можно больше информации, и чаще передает тому, кто устранит ее. Он сдержан и скрытен, но при необходимости может вступить в переговоры, чтобы получить поддержку со стороны для братства.

С кем можно сравнить из серии AC: Генри Грин (Джайдип Мир) — Assassin's Creed Syndicate



Алиса O&



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: поддержка

Подходящее оружие:
(Алиса — энергичная, вспыльчивая и авантюрная девушка с ярким характером и эмоциональной глубиной. Ей подойдет оружие, которое отражает ее азарт, инициативность и склонность к риску, но учитывает ее уязвимости):

1. Короткие мечи.
2. Метательные ножи.
3. Арбалет с огненными болтами.
4. Короткие кинжалы.

Сильные стороны:

1. Энергичность.
2. Общительность.
3. Целеустремленность.
4. Упрямство.
5. Азарт и авантюрность.
6. Преданность.
7. Наблюдательность.
8. Самокритика.

Слабые стороны:

1. Вспыльчивость.
2. Агрессия.
3. Эмоциональная нестабильность.
4. Непостоянство.
5. Апатия.

Виды работ:

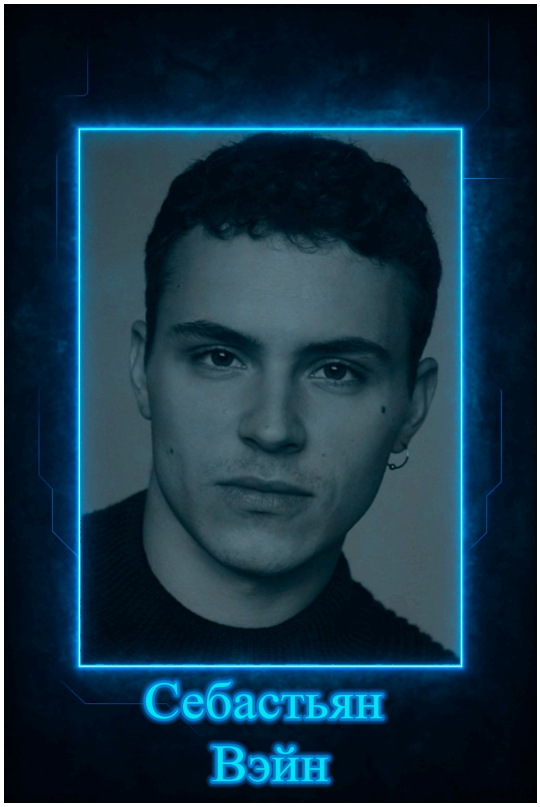
1. Отвлечение врагов.
2. Быстрые атаки (прорывы).
3. Защита.

Стиль ассасина:
Ассасин-защитник, она полагается на свою неудержимую энергию и эмоции. Она преданна тем, с кем нашла общий язык, и учитывая вспыльчий характер, Алиса становится идеальным защитником. Однако из-за агрессии и эмоциональной нестабильности ей тяжело даются скрытные миссии и разведка.

С кем можно сравнить из серии AC: Кассандра — Assassin's Creed Odyssey



Себастьян Вэйн



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: поддержка, теневой убийца

Подходящее оружие:
(Себастьян — эмоциональный, романтичный горгон с избеганием конфликтов, но с твердостью в решениях и склонностью к риску. Ему подойдет оружие, которое отражает его гибкость, романтическую натуру и способность защищать слабых, но учитывает его страхи):

1. Шпага или рапира.
2. Метательные дротики.
3. Посох.

Сильные стороны:

1. Эмоциональность.
2. Открытость.
3. Романтичность.
4. Защитный инстинкт.
5. Вера в предназначение.

Слабые стороны:

1. Избегание конфликтов.
2. Эмоциональная уязвимость.
3. Иррациональные страхи.

4. Упрямство.

Виды работ:

1. Сбор информации через социальные контакты.
2. Скрытное устранение цели.
3. Поддержка команды.

Стиль ассасина:
Ассасин-защитник, полагающийся на скрытность. Он верит в судьбу, просчитывает эмоции жертвы, крайне романтичен и эмоционален. Себастьян должен понимать причину назначения жертвы, чтобы справиться с ней, ведь без понимания просто может отказаться от миссии. Больше готов защищать, нежели устранять.

С кем можно сравнить из серии AC: Арно Дориан — Assassin's Creed Unity



Аэлина Моррисон



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: поддержка

Подходящее оружие:
(Аэлина - эксцентричная, импульсивная и провокационная девушка с отсутствием стыда и инстинкта самосохранения. Ей подойдет оружие, которое отражает ее хаотичность, смелость и склонность к риску):

1. Метательные бомбы.
2. Кнут.

Сильные стороны:

1. Смелость.
2. Отсутствие страха.
3. Любовь к исследованию.
4. Провокационность.
5. Независимость.

Слабые стороны:

1. Лень.
2. Галлюцинации.
3. Страх бабочек.
4. Легкомысленность и забывчивость.
5. Ревнивость.

Виды работ:

1. Разведка.
2. Отвлечение врагов.
3. Быстрые атаки/прорывы.

Стиль ассасина:
Ассасин-провокатор, полагающаяся на смелость и независимость. Аэлина способна провести разведку в любой, даже опасной местности, используя свои сильные стороны, может создать настоящий хаос, но лучше работает в городе, где меньшая вероятность встретить свои «страхи».

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвардом Кенуэем — Assassin's Creed IV: Black Flag



Икери Туоминен



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: универсал

Подходящее оружие:
(Икери — флегматичная с налетом сангвиника, кокетливая, уверенная и наблюдательная девушка с широким кругозором. Ей подойдет оружие, которое отражает ее утонченность, скрытность и умение манипулировать):

1. Метательные иглы.
2. Веер с лезвиями.
3. Кинжал.

Сильные стороны:

1. Маскировка эмоций.
2. Кокетливость и манипуляции.
3. Наблюдательность.
4. Рассудительность.
5. Уверенность.

Слабые стороны:

1. Самовлюбленность.
2. Нетерпимость к глупости.
3. Сдержанность.
4. Нежелание признавать поражение.

Виды работ:

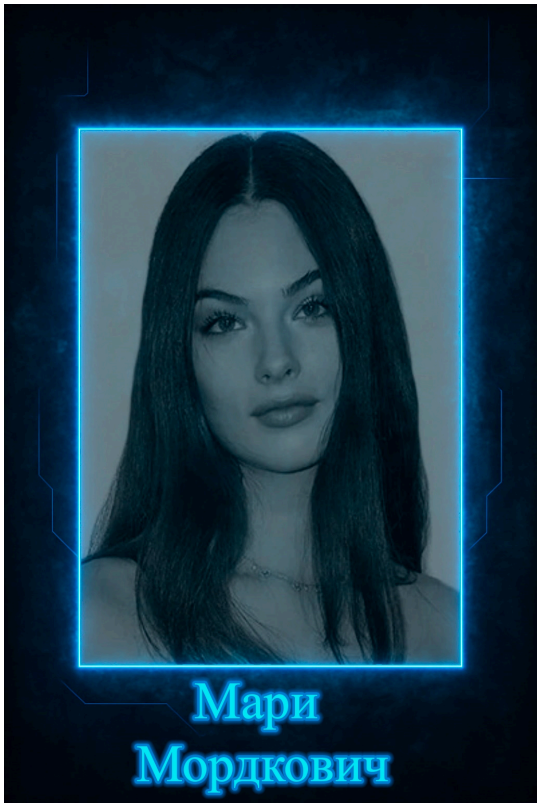
1. Шпионаж.
2. Скрытное устранение цели.
3. Манипуляции и отвлечение.
4. Полевые миссии.
5. Лидерство.

Стиль ассасина:
Ассасин-манипулятор, которая полагается на свои знания, харизму и умение прятаться в тени. Пусть она обладает определенными высокомерными чертами, но благодаря им легко может смешаться с толпой даже в высшем обществе. Ее черты характера и умения делают из Ри идеального универсального ассасина, способного самостоятельно устранить цель или же взять все под контроль и помочь довести миссию до конца.

С кем можно сравнить из серии AC: Эви Фрай — Assassin's Creed Syndicate



Мари Мордкович



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: тактик

Подходящее оружие:
(Мари — яркая, но сдержанная девушка с лидерскими амбициями, склонностью к срывам и независимостью. Ей подойдет оружие, которое отражает ее внутреннюю силу, скрытность и эмоциональную интенсивность):

1. Метательные ножи.
2. Хлыст.
3. Кинжалы.

Сильные стороны:

1. Независимость.
2. Принципиальность.
3. Скрытность эмоций.
4. Заботливость.

Слабые стороны:

1. Недоверие.
2. Сложности в общении.
3. Эмоциональные срывы.

Виды работ:

1. Аналитические задания.
2. Скрытое устранение цели.
3. Анализ и тактика.

Стиль ассасина:
Ассасин-тактик, лидер. Она крайне сдержанная, независимая, но в нужный момент, несмотря на сложности, готовая взять лидерские позиции и довести миссию до конца. Мари лучше анализирует и продумывает, чем участвует лично в миссиях. Но при необходимости может и завершить работу лично.

С кем можно сравнить из серии AC: Элиза де ла Серр — Assassin's Creed Unity



Адара-Витория Далсер



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: универсал

Подходящее оружие:
(Дара — яркая, мечтательная и дипломатичная авантюристка с боевыми навыками и боязнью одиночества. Ей подойдет оружие, которое отражает ее нестандартный подход и альтруистическую натуру):

1. Легкий арбалет.
2. Кнут с магическим эффектом.

Сильные стороны:

1. Нестандартная логика.
2. Любовь к высоте.
3. Дипломатичность.
4. Боевые навыки.
5. Альтруизм.

Слабые стороны:

1. Хаотичное мышление.
2. Страх одиночества.
3. Боязнь отражений и пустоты.

Виды работ:

1. Дипломатические задания.
2. Защита.
3. Прямые атаки/прорывы.
4. Скрытные убийства.
5. Планирование.
6. Проникновения.

Стиль ассасина:
Ассасин-авантюрист и боец, полагающаяся на нестандартную логику, любовь к высоте, защиту близких. Ее тактичность полезны для переговоров с информаторами и врагами, а нестандартный подход помогает в ситуациях, требующих особое решение. Навыки Дары делают из нее идеального ассасина-универсала.

С кем можно сравнить из серии AC: Эцио Аудиторе — Assassin's Creed II



Ида Шелби



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: скрытный убийца

Подходящее оружие:
(Ида — романтичная, но циничная девушка с изысканным этикетом, бродячим образом жизни и легкой застенчивостью. Ей подойдет оружие, которое отражает ее утонченность, адаптивность и осторожность):

1. Стилет.
2. Метательные иглы.
3. Веер с лезвиями.
4. Тройной кинжал (на пружинах).

Сильные стороны:

1. Адаптивность и разносторонность.
2. Осторожность и вежливость.
3. Отсутствие страха перед высотой.

Слабые стороны:

1. Клаустрофобия.
2. Двойственность натуры.
3. Импульсивность.

Виды работ:

1. Сбор информации через общение.
2. Скрытное устранение цели.
3. Манипуляции и отвлечения.

Стиль ассасина:
Ассасин-тень, полагающаяся на акробатику, скрытность и умение адаптироваться. Ида осторожна, но, если что-то идет не так, будет импровизировать и крайне элегантно.

С кем можно сравнить из серии AC: Басим — Assassin's Creed: Мираж



Томас Натаниэль Джей



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: скрытный убийца

Подходящее оружие:
(Томас — интроверт, реалист скептик, который ценит близких и готов к приключениям, несмотря на спокойный ритм жизни. Ему подойдет оружие, которое отражает его сдержанность, прагматичность и готовность к риску):

1. Короткий меч.
2. Кинжал с минималистичным дизайном.
3. Стилет.

Сильные стороны:

1. Осторожность.
2. Осмотрительность.
3. Самостоятельность.
4. Преданность.
5. Готовность к приключениям.

Слабые стороны:

1. Интровертность.
2. Закрытость.
3. Отсутствие энтузиазма.
4. Туманное прошлое.

Виды работ:

1. Скрытное устранение цели.
2. Разведка.

Стиль ассасина:
Ассасин-одиночка. Томас прагматик, полагающийся на скрытность, самостоятельность. Он предпочитает одиночные миссии, когда успех не зависит ни от кого, кроме него самого. Предпочитает оставаться в тени и действовать как можно более скрытно.

С кем можно сравнить из серии AC: Коннор Кенуэй — Assassin's Creed III



Уильям Малбери



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»:

Подходящее оружие:
(Уильям — интровертный, холодный манипулятор с сочувствием и склонностью к уединению. Ему подойдет оружие, которое отражает его скрытность, аналитический ум и сдержанность):

1. Метательные иглы.
2. Короткий посох или трость.

Сильные стороны:

1. Скрытность.
2. Манипулятивные способности.
3. Сдержанность эмоций.
4. Сочувствие.
5. Аналитический ум.

Слабые стороны:

1. Чувственность к давлению.
2. Избегание общения.
3. Отстранённость.
4. Ограниченная социальная активность.

Виды работ:

1. Скрытное наблюдение.
2. Манипуляции и шпионаж.
3. Скрытное убийство.

Стиль ассасина:
Ассасин-аналитик, полагающийся на скрытность, манипуляцию и сдержанность. Он умеет оставаться незаметным, а манипулятивные способности полезны для получения информации или подрыва врагов изнутри.

С кем можно сравнить из серии AC: Хэйтем Кенуэй — Assassin's Creed III



Ни&



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Золотая Кошка»: поддержка

Подходящее оружие:
(Нива — мечтательная, легкая и ведомая девушка с интересом к людям и открытой эмоциональностью. Ей подойдет оружие, которое отражает ее мягкость, податливость и умение адаптироваться):

1. Сеть.
2. Метательные дротики.
3. Миниатюрное огнестрельное оружие.

Сильные стороны:

1. Любознательность.
2. Наблюдательность.
3. Открытость эмоций.
4. Легкость характера.
5. Преданность.
6. Серьезность к обязанностям.

Слабые стороны:

1. Мечтательность.
2. Ведомость.
3. Обидчивость.

4. Открытость.
5. Безрассудство.

Виды работ:

1. Сбор информации.
2. Наблюдение.
3. Поддержка.
4. Отвлечение.

Стиль ассасина:
Ассасин-наблюдатель и поддержка. Нива полагается на свою любознательность и адаптивность. Ее открытость и легкий характер могут быть легко использованы для отвлечения, а любознательность делают ее идеальной для слежки. Хотя в бою она будет крайне слаба, но идеально выполняет свою роль в команде.

С кем можно сравнить из серии AC: Авелина де Гранпре (роль служанки) — Assassin's Creed Liberation



Клоповня

Ассасины Клоповни



Ассасины "Клоповни" — ловкие, изобретательные и неуловимые. Под руководством Лоркана Доэрти ассасины "Клоповни" — это дисциплинированная, но изобретательная группа, сочетающая уличную ловкость, мистический террор и магические способности. Их операции отличаются чётким планированием и использованием окружающей среды, а их связь с изгоями и подпольем делает их универсальными в теневом мире Жижей. Лоркан, как лидер, направляет их не только к эффективности, но и к искуплению, вдохновляя на создание лучшего будущего через свои трагические уроки прошлого. Их стиль сочетает детскую игривость с мрачной эффективностью, а их база на крыше даёт им стратегическое преимущество в Жижах. Союзники из уличных банд, авантюристов и контрабандистов усиливают их влияние, делая их грозной силой в тенях города.

Клоповня: основные черты жителей-ассасинов

1. **Ловкость и проворство:** мастера паркура, способные перемещаться по крышам, стенам и узким проходам, используя "шикарную крышу" своего общежития как тренировочную площадку.манипулировать. Они мастера социальной инженерии, способные втереться в доверие, чтобы подобраться к цели.
2. **Креативность и импровизация:** эти ассасины умеют импровизировать, используя подручные средства — от обломков здания до старых игрушек — как оружие или отвлечение.
3. **Неуловимость и скрытность:** жители Жижей обходят "Клоповню" стороной, что позволяет ассасинам действовать незаметно. Умение сливаться с тенями делает их мастерами скрытных операций.
4. **Детская изобретательность и игривость:** они могут использовать детские образы (маски, игрушки, жуткий смех) для психологического давления на цели.
5. **Устойчивость к хаосу:** они не теряются в сложных или опасных условиях.

Потенциальные союзники:

1. **Бывшие воспитанники и беспризорники:** Лоркан, работавший с детьми, имеет связи с бывшими воспитанниками детских домов, которые теперь могут быть влиятельными фигурами в Жижах. Они могут быть шпионами или информаторами.
2. **Уличные маги и изгои:** Его эмпатия к "бракованным" делает ассасинов союзниками для магически одарённых изгоев, которые могут предоставлять магическую поддержку или редкие заклинания.
3. **Контрабандисты и чёрный рынок:** Полуразрушенное поместье идеально для тайников, а связи Лоркана с подпольем (через беспризорников) позволяют наладить поставки оружия, ядов или аномальных артефактов.

Члены ячейки

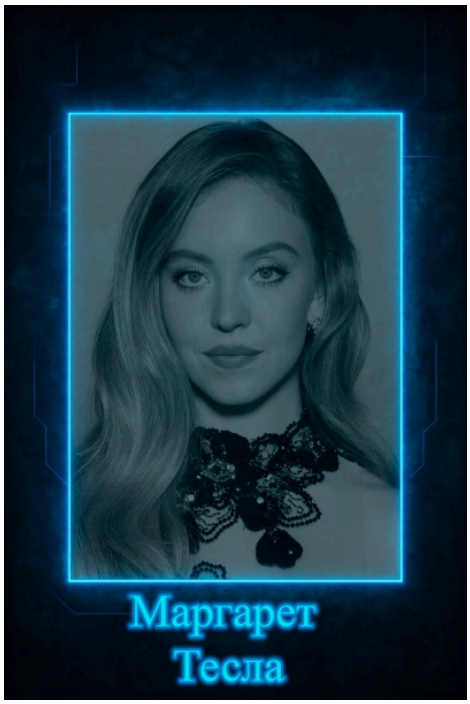




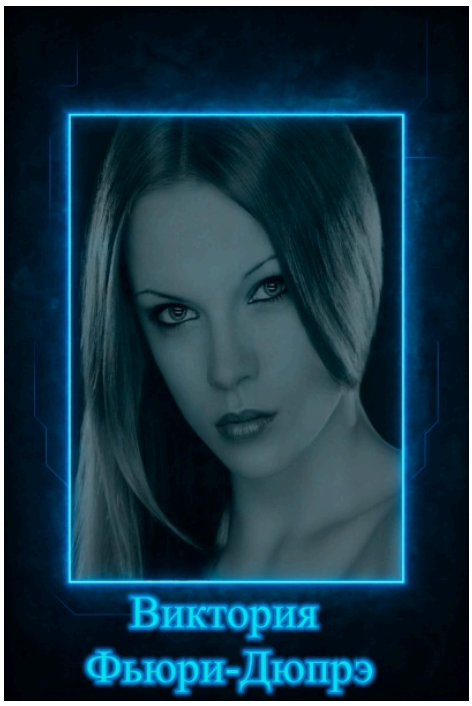









Лиана
Франческа Чейз


Виктория
Фьюри-Дюпрэ


Стефан
Скеллен


Александэр
Лисовский

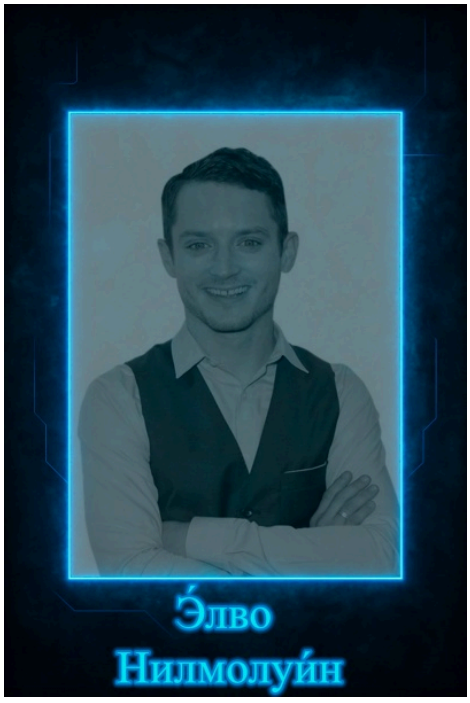

Евгения
Мурина


Ева
Марроубон


Грея
Маллен


Анна
Соколова

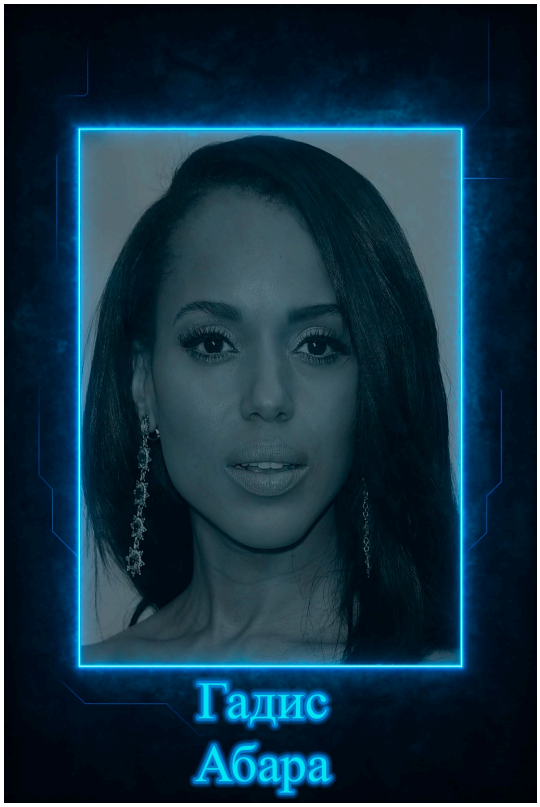

Леонард
Грей


Э́лво
Нилмолуи́н


Артур
Бэйфан Лун

НАЗАД

Гадис Абара



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Клоповня»: теневой убийца

Подходящее оружие:
(Гадис — тихая, равнодушная интровертка с импульсивностью и склонностью к уединению. Ей подойдет оружие, которое отражает ее сдержанность, интуитивный подход и ненависть к приставаниям, но не требует сложного планирования):

1. Нож.
2. Короткий кинжал.

Сильные стороны:

1. Скрытность и равнодушие.
2. Интуитивный подход к решению ситуаций.
3. Спокойствие и безэмоциональность.
4. Способность влиять на эмоции.

Слабые стороны:

1. Проблемы с критическим мышлением.
2. Не склонность к планированию.
3. Набожность.

Виды работ:

1. Скрытное наблюдение.
2. Скрытное устранение целей.
3. Отвлечение, успокоение цели.

Стиль ассасина:
Гадис – ассасин-одиночка. Она полагается на свои умения влиять на эмоции, поэтому может в любой ситуации успокоить цель и нанести удар, оставаясь незамеченной. Она хороша в работе из тени, а также в сборе информации, учитывая любовь к чтению или возможности долго находиться в одиночестве, наблюдая за своей целью.

С кем можно сравнить из серии АС: Шон Гастингс — серия Assassin's Creed (современность).



Леора



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Клоповня»: боец

Подходящее оружие (Леора - экстравагантная, импульсивная и эмоциональная личность с садистскими наклонностями и ненавистью к бабочкам/мотылькам. Ей подойдет оружие, которое отражает ее резкость, любопытство и способность "выключать" эмоции в критических ситуациях):

1. Парные клинки.
2. Метательные звезды.
3. Кнут.

Сильные стороны:

1. Любопытство.
2. Эмпатия.
3. Холодная эффективность.
4. Энергичность.

Слабые стороны:

1. Резкие перепады настроения.
2. Нетерпимость.
3. Растерянность в общении.
4. Садистские наклонности.
5. Переживания по поводу самоидентификации.

Виды работ:

1. Быстрые атаки, открытый бой, прорывы.
2. Манипуляции через эмпатию.

Стиль ассасина: ассасин-боец, полагающийся на интуицию, быстрые реакции. Ее энергичность и резкие перепады настроения не позволяют проявлять особое терпение в скрытных миссиях, поэтому лучше всего Леора может проявить себя в открытых боях и прорывах или же отвлекая внимание.

С кем можно сравнить из серии AC: Шэй Кормак Assassin's Creed: Rogue



Демьян Канатас



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Демьян — наивный, оптимистичный и рассеянный парень с искренней верой в лучшее. Ему подойдет оружие, которое отражает его легкость, энтузиазм и простоту, но при этом позволяет справляться с последствиями его рассеянности):

1. Легкий меч.
2. Сабля.
3. Отвлекающие предметы.
4. Метательные ножи.

Сильные стороны:

1. Оптимизм.
2. Энтузиазм и вовлеченность.
3. Преданность друзьям.
4. Искренность.

Слабые стороны:

1. Рассеянность.
2. Наивность.
3. Проблемы в общении.

Виды работ:

1. Отвлечение врагов.
2. Поддержка.
3. Работа с религиозным подтекстом.

Стиль ассасина: ассасин-оптимист и импровизатор, полагающийся на энтузиазм и преданность. Его неловкость часто мешает в миссиях, однако Демьян легко может отвлекать врагов. Он крайне наивен, но может добиться многого благодаря поддержки друзей и опираясь на свою доброту.

С кем можно сравнить из серии AC: Эцио Аудиторе (молодой) Assassin's Creed II



Тайга Джин



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Клоповня»: теневой убийца

Подходящее оружие (Тайга — смелая, но рациональная интровертка с четким моральным компасом и специфическим чувством юмора. Ей подойдет оружие, которое отражает ее разумный подход, скрытность и стремление к выживанию):

1. Легкий арбалет.
2. Короткий меч или стилет.
3. Дымовые шашки.
4. Усыпляющие дротики.

Сильные стороны:

1. Рациональность в опасных ситуациях.
2. Строгий моральный компас.
3. Смелость.
4. Стабильная психика.

Слабые стороны:

1. Интровертность.
2. Склонность избегать конфликтов.
3. Риск переоценки ситуации.

Виды работ:

1. Скрытное устранение целей.
2. Разведка и наблюдение.
3. Защита союзников.
4. Аккуратные миссии без использования насилия.

Стиль ассасина: ассасин-стратег, полагающийся на скрытность, разум и моральные принципы. Она расчетлива и заботится о союзниках, пусть и предпочитает работать в одиночестве. Тайга не слишком любит насилие, от того чаще использует быстрые и безболезненные способы устранения цели.

С кем можно сравнить из серии AC: Иви Фрай Assassin's Creed Syndicate



Мария (Маришка) Швепс



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Маришка — эмоциональная, азартная и упрямая девушка с любовью к приключениям и хулиганству. Ей подойдет оружие, которое отражает ее энергичность, импульсивность и склонность к хаосу, но учитывает ее прямолинейность.):

1. Парные кинжалы.
2. Метательные бомбы.
3. Кнут.

Сильные стороны:

1. Азарт.
2. Любовь к приключениям.
3. Упрямство.
4. Целеустремленность.
5. Прямолинейность.

Слабые стороны:

1. Импульсивность.
2. Непродуманность.
3. Эмоциональная нестабильность.
4. Упрямство.

5. Критика.
6. Прокрастинация при неудачах.

Виды работ:

1. Разведка и исследования.
2. Отвлечение.
3. Эмоциональная поддержка.
4. Прямые атаки.

Стиль ассасина: ассасин-авантюрист, которая полагается на свою энергетику, импульсивность. В скрытных миссиях есть шанс, что она довольно быстро выйдет из спокойствия, но крайне эффективно себя показывает при открытом бое. Лучше всего на себя берет роль по отвлечению врагов, так как легко может привлечь внимание к себе благодаря шуму.

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвард Кенуэй Assassin's Creed IV: Black Flag



Маргарет Тесла



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Маргарет — открытая, неусидчивая и проницательная сказочница с любовью к историям и отсутствием брезгливости. Ей подойдет оружие, которое отражает ее энергичность, любопытство и умение адаптироваться):

1. Мешочек с усыпляющим порошком.
2. Зачарованный кинжал.
3. Метательные ножи.

Сильные стороны:

1. Принципиальность и внимание к деталям.
2. Открытость к новому.
3. Отсутствие брезгливости.
4. Энергичность.

Слабые стороны:

1. Нетерпеливость.
2. Небрежность.
3. Ветреность.
4. Склонность к хаосу.

Виды работ:

1. Отвлечение врагов.
2. Разведка.

Стиль ассасина: ассасин-разведчик, полагающийся на свою адаптивность, наблюдательность и импровизацию. Марго нетерпеливая, поэтому она избегает заданий, требующих длительной подготовки, но любопытство и проницательность подходит для поиска скрытых путей и улик.

С кем можно сравнить из серии AC: молодой Коннор Кенуэй Assassin's Creed III



Лиана Франческа Чейз



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Лиана — любопытная, упрямая и эмоциональная волшебница с наблюдательностью и способностью поджигать вещи. Ей подойдет оружие, которое отражает ее энергичность, скрытность и учитывает ее неусидчивость):

1. Пламенный кинжал.
2. Взрывающиеся снаряды (бомбы).
3. Боевой посох.

Сильные стороны:

1. Целеустремленность.
2. Наблюдательность.
3. Любознательность.
4. Преданность.
5. Энергия и смелость.

Слабые стороны:

1. Упрямство.
2. Вспыльчивость.
3. Проблемы с доверием.
4. Эмоциональная нестабильность.

5. Эгоизм.

Виды работ:

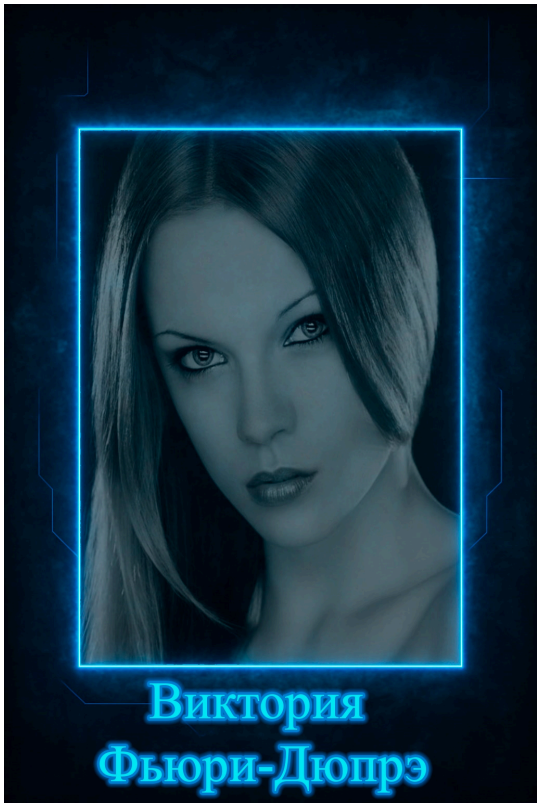
1. Разведка.
2. Скрытное устранение цели (без ограничений).
3. Защита союзников.

Стиль ассасина: ассасин-исследователь, полагающаяся на любопытство, ловкость и магические способности. Лиана энергична, любит исследовать и понимает, как провести миссию, но ее нестабильность и неусидчивость часто приводит к нарушениям плана, поэтому она лучше выполняет миссии, где не обязательно оставаться незамеченной.

С кем можно сравнить из серии AC: молодой Эцио Аудиторе Assassin's Creed II



Виктория Фьюри-Дюпрэ



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Клоповня»: разведка

Подходящее оружие (Виктория — дружелюбная, наблюдательная и творческая ведьма с изумрудным взглядом, но с внутренними конфликтами и склонностью к отстраненности. Ей подойдет оружие, которое отражает ее утонченность, скрытность и эмоциональную глубину):

1. Кинжал.
2. Метательные дротики.
3. Элегантная трость со скрытым клинком.

Сильные стороны:

1. Наблюдательность.
2. Прямолинейность.
3. Честность.
4. Внимательность.
5. Эмпатия.

Слабые стороны:

1. Ревность и неосознанная привязанность.
2. Самокритика.
3. Эмоциональная уязвимость.

Виды работ:

1. Шпионаж и сбор информации.
2. Скрытое устранение цели.
3. Эмоциональная поддержка команды.

Стиль ассасина: ассасин-наблюдатель, эмпат, полагающаяся на скрытность, аналитику и творчество. Она предпочитает наблюдать, собирать информацию, анализировать и помогать в подготовке, нежели участвовать в миссиях. Но если и участвует, то всегда все старается сделать скрытно, не подвергая себя риску.

С кем можно сравнить из серии AC: Наоэ Assassin's Creed Shadows



Стефан Скеллен



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Стефан — простой, прямолинейный и эмпатичный молодой человек с любовью к тишине и близким компаниям. Ему подойдет оружие, отражающее его практичность, силу и желание помогать):

1. Топор с деревянной рукоятью.
2. Короткий лук.
3. Дубинка.

Сильные стороны:

1. Эмпатия.
2. Прямолинейность.
3. Любовь к тишине.
4. Уважение.
5. Физическая выносливость.

Слабые стороны:

1. Отсутствие такта.
2. Неустойчивость характера.
3. Жертвенность.
4. Отсутствие манер.

Виды работ:

1. Спасательные операции.
2. Прямые атаки.
3. Поддержка.

Стиль ассасина: ассасин-опекун, предпочитающий действовать прямолинейно. Он не всегда следит за своими действиями, иногда действуя опрометчиво, особенно если это касается чьей-то защиты. Стефан может проявить себя как сильный ассасин, но лучше ему не доверять одиночные миссии.

С кем можно сравнить из серии AC: Никколо Макиавелли – Assassin's Creed II, Brotherhood



Александэр Лисовский



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка, диверсии

Подходящее оружие (Дэр — непоседливый, импульсивный с ограниченным эмоциональным диапазоном и склонностью к исследованию. Ему подойдет оружие, которое отражает его активность, любопытство и способность быстро учиться, но учитывает его нестабильность):

1. Стилет.
2. Метательные ножи.
3. Механические игрушки.

Сильные стороны:

1. Адаптивность и быстрое обучение.
2. Интуитивное восприятие.
3. Энергия и импульсивность.

Слабые стороны:

1. Ограниченный эмоциональный диапазон.
2. Проблемы с социальными навыками.
3. Нестабильность.
4. Отсутствие самоконтроля.

Виды работ:

1. Диверсии.
2. Отвлечения.
3. Защита.
4. Быстрые атаки.

Стиль ассасина: ассасин-исследователь, импровизатор. Он полагается на свои навыки, адаптивность и интуицию, но часто сталкивается с проблемами из-за своей нестабильной психики. Ему больше подходят «громкие» миссии, когда нужно привлечь внимание к себе, чтобы остальные смогли доделать свое дело тихо.

С кем можно сравнить из серии AC: Эйвор Assassin's Creed Valhalla



Евгения Мурина



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Клоповня»: разведчик

Подходящее оружие (Евгения - активная, любопытная и упрямая с гибким мировоззрением и склонностью к посредничеству. Ей подойдет оружие, которое отражает ее энергичность, гибкость и умение договариваться, но учитывает ее упрямство.):

1. Метательные ножи.
2. Стилеты.

Сильные стороны:

1. Активность.
2. Любопытство.
3. Медиаторство.
4. Открытость к новому.

Слабые стороны:

1. Упрямство.
2. Склонность к саботажу.
3. Слабости в обучении.
4. Недостаток опыта.

Виды работ:

1. Сбор информации через общения.
2. Разведка.
3. Исследования.

Стиль ассасина: ассасин-исследователь. Она полагается на активность, гибкость в общении и умении договариваться. Евгения не слишком сильный боец, предпочитает оставаться на заднем плане, не вступая в противостояние, но собирая информацию, анализируя и помогая этим братству.

С кем можно сравнить из серии AC: Клауди Аудиторе Assassin's Creed II



Ева Марроубон



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Клоповня»: разведчик

Подходящее оружие (Ева — позитивная, любопытная и харизматичная девушка с лицемерными и мстительными чертами, но с набожностью и страхом неодушевленных предметов. Ей подойдет оружие, которое отражает ее открытость, харизму и скрытую мстительность):

1. Кинжалы.
2. Метательные иглы.
3. Ножи.

Сильные стороны:

1. Любопытство.
2. Харизма.
3. Общительность.
4. Позитив.
5. Умение манипулировать.

Слабые стороны:

1. Неспособность к сопереживанию.
2. Мстительность.
3. Лицемерие.
4. Страх неодушевлённых человекообразных предметов.

5. Опрометчивость.

Виды работ:

1. Сбор информации через общение.
2. Скрытное устранение цели.
3. Разведка.
4. Манипуляции.

Стиль ассасина: ассасин-разведчик, которая полагается на свою харизму, любопытство и скрытность. Она легко может втереться в доверие, узнавая все, что необходимо, как к жертве, так и к приближенным. Но больше эффективна в те моменты, когда миссии связаны с ней лично, нежели если это просто контракты.

С кем можно сравнить из серии AC: Иви Фрай Assassin's Creed Syndicate



Грея Маллен



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка

Подходящее оружие (Грея — тихая, но открытая к авантюрам девушка, которая становится активной с близкими и действует импульсивно. Ей подойдет оружие, которое отражает ее скрытность, готовность к риску и поддержку союзников.):

1. Кинжал.
2. Стилет.
3. Одноручный меч.
4. Метательные иглы.

Сильные стороны:

1. Наблюдательность.
2. Скрытность.
3. Готовность к авантюрам.
4. Открытость с близкими.

Слабые стороны:

1. Импульсивность.
2. Чрезмерная открытость с близкими.
3. Ограниченное доверие.

Виды работ:

1. Скрытое наблюдение.
2. Поддержка в авантюрах.
3. Быстрые атаки.

Стиль ассасина: ассасин-поддержка. Она готова к риску, но в основном при присутствии людей, которым доверяет. Ее определяют смелость, преданность и определенная импульсивность. Крайне редко Грея готова к сольным миссиям, предпочитая оставаться в стороне от активных действий.

С кем можно сравнить из серии AC: Шао Цзюнь Assassin's Creed Chronicles: China



Анна Соколова



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Клоповня»: поддержка, тактик

Подходящее оружие (Анна — интровертная, меланхоличная и творческая девушка с осторожностью и склонностью к поддержке близких. Ей подойдет оружие, которое отражает ее сдержанность, вдумчивость и любовь к традициям):

1. Метательные иглы.
2. Музыкальные инструменты с «секретом».
3. Короткие кинжалы.

Сильные стороны:

1. Осторожность.
2. Предусмотрительность.
3. Сдержанность.
4. Вдумчивость.
5. Организационные способности.
6. Сочувствие.
7. Терпение.

Слабые стороны:

1. Пессимизм.
2. Тревожность.

3. Замкнутость.
4. Мягкость.
5. Избегание риска.

Виды работ:

1. Скрытное наблюдение.
2. Планирование.
3. Поддержка.

Стиль ассасина: ассасин-аналитик, полагающаяся на вдумчивость и скрытность. Ее интровертность и вдумчивость делают ее идеальной для слежки и анализа, а предусмотрительность позволяет разрабатывать стратегии для следующей миссии. Однако Анна не так сильна в «полевых» операциях.

С кем можно сравнить из серии AC: Шэй Патрик Кормак (до перехода в ряды Тамплиеров) Assassins Creed: Rogue



Леонард Грей



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Клоповня»: провокатор, акции по отвлечению внимания

Подходящее оружие (Лео — смешливый, искренний, но недоверчивый парень со скверным характером, который прячет проблемы за дурашливостью. Ему подойдет оружие, которое отражает его импульсивность, искренность и склонность к хаосу):

1. Кастет.
2. Метательный нож.
3. Шутихи.
4. Дымовые бомбы.

Сильные стороны:

1. Искренность.
2. Умение маскировать проблемы.
3. Готовность к обману.
4. Импульсивность.
5. Эмоциональная открытость.

Слабые стороны:

1. Недоверие.
2. Скверный характер.
3. Неспособность врать.

4. Эмоциональная уязвимость.

Виды работ:

1. Отвлечение врагов.
2. Быстрые атаки.
3. Сбор информации.
4. Диверсии.

Стиль ассасина: ассасин-провокатор, полагающийся на импровизацию, искренность и отвлечение внимания. Лео не способен к обману, поэтому не слишком сближается со своей жертвой, наблюдая издалека и нанося удар, когда все будут отвлечены на что-то другое.

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвард Кенуэй Assassin's Creed IV: Black Flag



Э&



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Клоповня»: провокации, отвлечение внимания

Подходящее оружие (Плут — шумный, заметный, но ловкий и жилистый парень с прирожденными навыками игрока и шулера. Ему подойдет оружие, которое отражает его игривость, ловкость и умение привлекать внимание, но с учетом его заметности.):

1. Сбалансированные легкие кинжалы.
2. Метательные карты или монеты с лезвиями.
3. Кастет.

Сильные стороны:

1. Ловкость.
2. Харизма.
3. Игровой талант.
4. Азарт и склонность к авантюризму.
5. Незаметность в деталях.

Слабые стороны:

1. Импульсивность.
2. Отсутствие дисциплины.
3. Яркий стиль.

Виды работ:

1. Отвлечение врагов.
2. Отступление.
3. Импровизационные маневры.
4. Установка ловушек.
5. Сбор информации.
6. Кражи.

Стиль ассасина: ассасин-провокатор, полагающийся на свою ловкость, харизму. Он легко импровизирует, полагаясь на свои навыки, но крайне часто создает больше шума. Плут не подходит для скрытных миссий, но благодаря умениям идеально может создавать ситуации для отвлечения и помощи в отступлении остальных.

С кем можно сравнить из серии AC: Антонио де Магианис Assassin's Creed II



Артур Бэйфан Лун



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Клоповня»: стратег

Подходящее оружие (Бейфан - стрессоустойчивый, адаптивный и физически выносливый человек с навыками восточных боевых искусств и военной подготовки. Ему подойдет оружие, которое отражает его боевую подготовку, интеллект и связь с мистикой):

1. Нунчаки.
2. Катана.
3. Вакидзаси.
4. Сюрикены.

Сильные стороны:

1. Стрессоустойчивость.
2. Психологическая стабильность.
3. Высокий интеллект.
4. Адаптивность.
5. Боевые навыки и навыки выживания.
6. Физическая выносливость.

Слабые стороны:

1. Социопатия.
2. Отсутствие эмоциональной связи.

3. Излишняя самодостаточность.

Виды работ:

1. Скрытное устранение целей.
2. Стратегическое планирование.
3. Работа с аномалиями.
4. Сбор и анализ информации.
5. Прямые атаки.

Стиль ассасина: ассасин-стратег. Бейфан полагается на свои боевые навыки, опыт, выносливость и адаптивность к любой ситуации. Несмотря на свои преимущества, Лун предпочитает работать или в одиночестве, или в небольшой группе, что ограничивает их использование. Он крайне расчетлив, но бывают ситуации, когда поступает нелогично и может поставить миссию под удар.

С кем можно сравнить из серии AC: Ямамото Assassin's Creed: Shadows



Байлу

Ассасины Байлу



Ассасины "Байлу" под руководством Чжун Лао — это гибкие, дипломатичные и мобильные убийцы, которые сочетают мастерство переговоров, угрозы, воздушные операции и магические элементы. Их стиль отражает харизму и стратегичность Чжун, а их мобильная база на джонке даёт стратегическое преимущество в Жижах. Союзники из Чайнатауна, Правой Мезы и магических кругов усиливают их влияние, делая "Байлу" уникальной силой в теневом мире города.

Байлу: основные черты жителей-ассасинов

1. **Дипломатическая хитрость:** под руководством Чжун, мастера переговоров, ассасины умеют решать конфликты без прямого столкновения, используя обаяние, угрозы или манипуляции.
2. **Адаптивность к хаосу:** Жизнь на патрульной джонке, где нужно терпеть острую еду, общаться жестами и отбиваться от банд, делает их мастерами выживания в нестабильных условиях.
3. **Командная сплочённость:** ассасины работают как единый организм, где каждый готов поддержать другого в бою или переговорах.
4. **Культурная гибкость:** общение жестами и жизнь среди жителей Чайнатауна учат их подстраиваться под разные культуры и обычаи, что делает их универсальными в шпионаже и внедрении.
5. **Тактическая мобильность:** они используют мобильность "Байлу" для внезапных ударов или побегов, мастерски ориентируясь в воздушном пространстве.

Потенциальные союзники:

1. **Местные жители Чайнатауна:** Ассасины, живущие среди жителей квартала, могут использовать их как информаторов или помощников, особенно тех, кто лоялен к Чжун.
2. **Госпожа Цин:** Тёплая дружба Чжун с Цин делает её ключевым союзником. Она может быть источником магической поддержки, информации или связей с другими группировками.

3. **Совет банд Чайнатауна:** Как Голос Совета, Чжун обеспечивает ассасинам поддержку банд, которые могут предоставлять ресурсы, информацию или прикрытие в обмен на услуги.

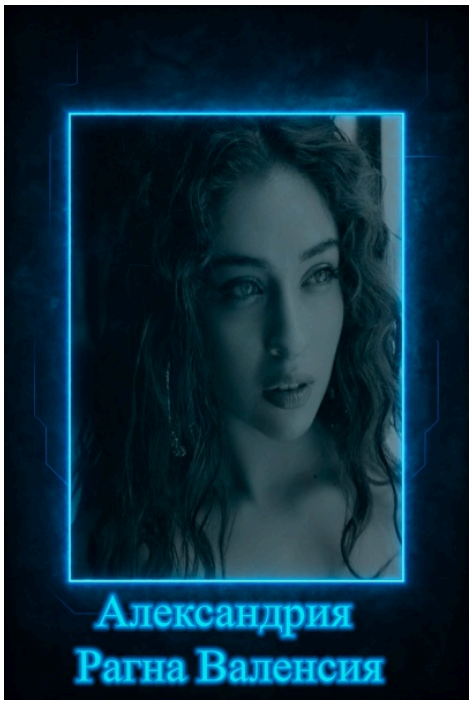
Члены ячейки











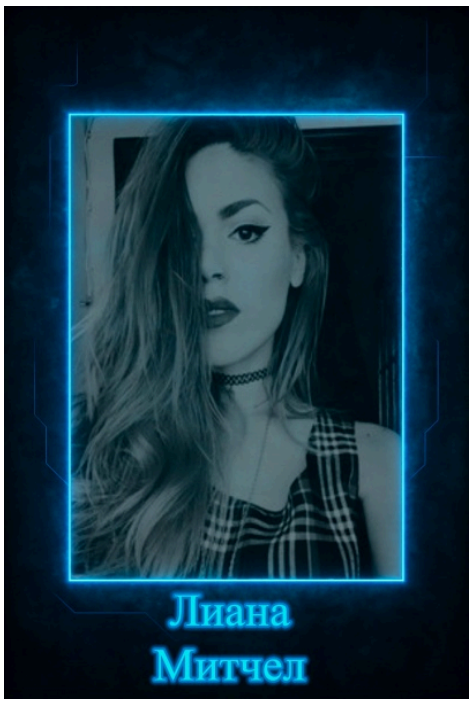



Кассандра
Дэвис

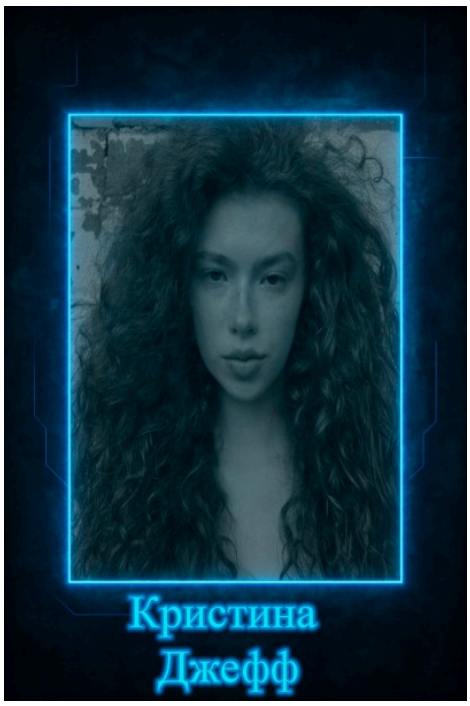

Диего
Мири


Мидзуками
Йону


Анастасия
Вишневская


Лиана
Митчел


Лазарь
Саттон









НАЗАД

Айвори Брейгель



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Байлу»: Стратег

Подходящее оружие (Айвори — личность с аналитическим складом ума, склонностью к терпению и работе с механизмами, но с эмоциональной уязвимостью и осторожностью. Ей подойдет оружие, которое сочетает точность, скрытность и возможность работы на расстоянии, а также отражает ее технические навыки):

1. Механический арбалет.
2. Метательные устройства со встроенными механизмами.
3. Кинетические ловушки (срабатывающие на движение).

Сильные стороны:

1. Терпение и усидчивость.
2. Аналитический ум.
3. Технические навыки.
4. Наблюдательность.
5. Осторожность.
6. Доброта и готовность помочь.

Слабые стороны:

1. Замкнутость и социальная неловкость.
2. Низкая самооценка.
3. Импульсивность, потеря концентрации.

4. Медлительность.
5. Эмоциональная уязвимость.

Виды работ:

1. Разработка нового вида оружия, механизмов.
2. Скрытое наблюдение, разведка.
3. Диверсии, установка ловушек.
4. Работа в штабе: разработка планов, расчет миссий.

Стиль ассасина: Айвори – ассасин-изобретатель. Она полагается на скрытность, технические навыки, наблюдательность. Основная роль – штабист. Айвори идеально может разрабатывать планы миссии, координировать, оснащать других членов братства. Однако мисс Брейгель не слишком подготовлена к «полевой работе» и открытому бою. Предпочитает сбор информации на расстоянии, при помощи наблюдения и анализа, но не в прямом контакте с людьми.

С кем можно сравнить из серии AC: Леонардо да Винчи – Assassin's Creed II, Brotherhood



Глория Кёльн

'''



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Байлу»: Боец

Подходящее оружие:
(Гло — личность с сочетанием строгости и легкомысленности, склонностью к авантюрам и вспыльчивостью, но с фобиями, которые ограничивают ее выбор. Ей подойдет оружие, которое отражает ее импульсивность, минимизирует использование верёвок или воды):

1. Перчатки с шипами, кастеты.
2. Короткий одноручный меч.
3. Боевой топор.

Сильные стороны:

1. Любовь и готовность к авантюрам.
2. Способность признавать ошибки.
3. Хорошая физическая форма.
4. Армейский опыт.
5. Бесстрашие перед животными.

Слабые стороны:

1. Вспыльчивость.
2. Наличии серьезных фобий: линонофобия, талассофобия, децидофобия.

3. Не развитый показатель ловкости.
4. Эмоциональная нестабильность.

Виды работ:

1. Поддержка: отвлечение внимания, защита.
2. Прямая атака.
3. Прорывы.

Стиль ассасина:
Глория – ассасин-авантюрист. Она сильна в открытом бою за счет своих умений и опыта. Ее бесстрашие в этой области делает ее сильным соратником, способным отвлечь внимание на себя, пока другие будут пробираться «в тени». Неразвитые навыки ловкости ограничивают ее в скрытности. Как отсутствие навыков в стратегическом планировании не позволяет ей проявить себя как работник штаба.

С кем можно сравнить из серии AC: Ясукэ — Assassin's Creed Shadows



Артём Кёльн



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Байлу»: импровизатор (устранение целей в сложных ситуациях).

Подходящее оружие:
(Артём — человек противоречий с театральной манерой, интуитивным подходом и склонностью к импровизации. Ему подойдет оружие, которое сочетает элегантность, скрытность и возможность адаптации к неожиданным ситуациям):

1. Стилеты.
2. Кнут или удавка.
3. Парные кинжалы.

Сильные стороны:

1. Способность скрывать свои чувства.
2. Интуиция.
3. Умение импровизировать.
4. Лидерские качества, которые проявляются в критических ситуациях.
5. Верность близким.

Слабые стороны:

1. Противоречивость.
2. Страх одиночества.
3. Гермофобия.

4. Нелюбовь следовать планам.

Виды работ:

1. Скрытное устранение целей.
2. Шпионаж.
3. Защита невинных.

Стиль ассасина:
Артём – ассасин-импровизатор. Он легко может справиться с миссиями, к которым невозможно подготовиться заранее из-за определенных сложностей. Кёльн может просчитывать все и действовать в конкретный момент. Однако в более подготовленных миссиях может стать причиной провала.

С кем можно сравнить из серии AC: Альтаиром Ибн-Ла'Ахадом — Assassin's Creed (в начальных миссиях).



Мэй Делурн



Ранг ассасина: Новичок
Основная роль в ячейке «Байлу»: разведчик.

Подходящее оружие:
(Мэй-Мэй — миролюбивая, внимательная и романтичная девушка с любовью к традициям. Ей подойдет оружие, отражающее ее плавность, связь с природой и ненасилие, но с потенциалом для защиты).

1. Боевой веер.
2. Легкое копье.
3. Сюрикены.

Сильные стороны:

1. Миролюбие.
2. Дипломатичность.
3. Внимательность.
4. Надежность.

Слабые стороны:

1. Боязнь перемен.
2. Настороженность.
3. Меланхолия.
4. Избегание конфликтов.
5. Физическая уязвимость.

Виды работ:

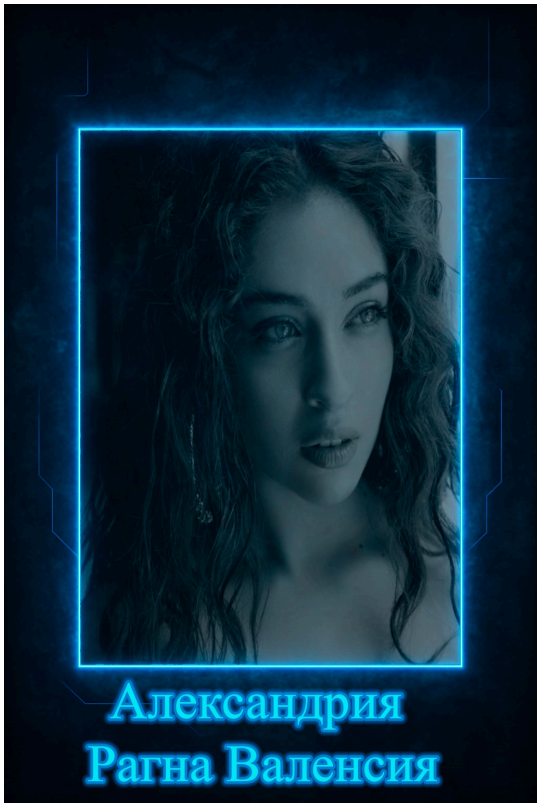
1. Скрытая разведка.
2. Дипломатия и переговоры.
3. Анализ.

Стиль ассасина:
Мэй – ассасин-наблюдатель, она полагается на свое миролюбие и не желание конфликтовать. Она избегает прямых столкновений и агрессии, предпочитая наблюдать и собирать информацию, чтобы облегчить работу остальным в братстве.

С кем можно сравнить из серии AC: Шао Цзюнь — Assassin's Creed Chronicles: China



Александрия Рагна Валенсия



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Байлу»: универсал

Подходящее оружие:
(Александрия — целеустремленная, дисциплинированная и аналитическая личность с эмоциональной глубиной. Ей подойдет оружие, которое отражает ее точность, контроль и способность адаптироваться, но также позволяет выразить страсть):

1. Рапира или шпага.
2. Метательные дротики (возможно с ядом).
3. Ножи.

Сильные стороны:

1. Дисциплина и самоорганизация.
2. Аналитическое мышление.
3. Эмпатия и понимание людей.
4. Целеустремлённость и упорство.
5. Эмоциональность.
6. Самокритичность.

Слабые стороны:

1. Раздражение при потере контроля.
2. Чувствительность к предательству и несправедливости.

3. Зацикленность на деталях.

Виды работ:

1. Планирование и стратегия.
2. Разведка и анализ.
3. Скрытое устранение цели.
4. Работа в высших слоях (элитой).

Стиль ассасина:
Ассасин-стратег и аналитик. Александрия дисциплинирована, она просчитывает каждый свой шаг перед тем, как нанести удар. Легко находит и использует слабые стороны врага. При необходимости может вливаться в разные группы, в том числе и высший свет (благодаря своему обучению), дабы раздобыть больше информации.

С кем можно сравнить из серии AC: Альтаир Ибн-Ла'Ахад (в более зрелые годы) — Assassin's Creed



Дебора Мири



Ранг ассасина: Ученик
Основная роль в ячейке «Байлу»: боец (поддержка)

Подходящее оружие:
(Дебора — жизнерадостная, непоседливая и эгоистичная личность с любовью к дракам и верой в свою крутость. Ей подойдет оружие, которое отражает ее энергичность, импульсивность и склонность к веселью):

1. Коротка булава.
2. Кастет.
3. Топор.
4. Метательные ножи.

Сильные стороны:

1. Жизнерадостность и энергия.
2. Отвага и смелость.
3. Преданность.
4. Импульсивность.
5. Веселый подход к дракам.

Слабые стороны:

1. Эгоизм и невнимательность.
2. Выбор неподходящих противников.
3. Импульсивность.

4. Непослушание.
5. Зависимость от брата.

Виды работ:

1. Быстрые атаки.
2. Поддержка в бою.
3. Простые задания (прямолинейные).

Стиль ассасина:
Ассасин-энтузиаст, танковая единица, полагающаяся на отвагу и импульсы, но с зависимостью от более умных и наблюдательных союзников. Она не отвлекается на страх, поэтому может легко ошарашить врагов своей уверенностью и прямолинейностью.



Кассандра Дэвис



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Байлу»: разведчик

Подходящее оружие:
(Кассандра — общительная, эмоциональная и творческая личность с эзотерическими интересами, но с фобиями и брезгливостью. Ей подойдет оружие, которое отражает ее гибкость, эмоциональность и эстетический вкус, но учитывает ее страхи):

1. Метательные дротики или иглы.
2. Веер с лезвиями.

Сильные стороны:

1. Общительность и адаптивность.
2. Эмоциональная искренность.
3. Гибкое мышление.
4. Умение действовать в чрезвычайных ситуациях.
5. Творческий подход.

Слабые стороны:

1. Эмоциональное выгорание.
2. Брезгливость.
3. Боязнь пауков.
4. Вспыльчивость.

Виды работ:

1. Сбор информации.
2. Отвлечение врагов.
3. Миссии в сообществе творческих людей.

Стиль ассасина:
Ассасин-эмоционал, полагающаяся на общение и импровизацию. Она не особо готова к миссиям по устранению, но зато Касс легко может внедриться в группу и собрать нужную информацию, разведать обстановку.

С кем можно сравнить из серии AC: Иви Фрай — Assassin's Creed Syndicate



Диего Мири



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Байлу»: поддержка

Подходящее оружие:
(Диего — жизнерадостный, непоседливый и эмоциональный парень с любопытством и склонностью к авантюрам. Ему подойдет оружие, которое отражает его энергичность, импульсивность и смекалку, но учитывает его незрелость):

1. Короткий меч.
2. Метательные ножи.
3. Праща, слинг, модифицированная рогатка.

Сильные стороны:

1. Любопытство и смекалка.
2. Энергия.
3. Авантюризм.
4. Преданность.
5. Эмоциональность.

Слабые стороны:

1. Незрелость.
2. Отсутствие инстинкта самосохранения.
3. Эмоциональность.

4. Реакция на «слабо».
5. Неприятие авторитетов.
6. Раздражительность.

Виды работ:

1. Разведка и исследования.
2. Отвлечение врагов.
3. Быстрые атаки.
4. Защита.

Стиль ассасина:
Ассасин-авантюрист, провокатор. Ди полагается на любопытство, свою смекалку и энергию, поэтому легко может выйти из любой ситуации победителем. Однако он крайне импульсивен, от чего часто может оказываться в неприятностях. При этом он крайне предан братству и никого не оставит без защиты.

С кем можно сравнить из серии AC: молодой Арно Дориан — Assassin's Creed Unity



Мидзуками Йону



Ранг ассасина: Наемник
Основная роль в ячейке «Байлу»: скрытный убийца, поддержка

Подходящее оружие:
(Йону — тихий, спокойный и справедливый парень с чувством долга и склонностью к решительным действиям в кризисах. Ему подойдет оружие, которое отражает его честь, сдержанность и готовность защищать):

1. Катана.
2. Сюрикены.
3. Боевой веер.

Сильные стороны:

1. Сдержанность.
2. Спокойствие.
3. Чувство долга и чести.
4. Решительность.
5. Доброта.

Слабые стороны:

1. Интровертность.
2. Закрытость.
3. Безразличие.
4. Упрямство.

5. Ограниченная социальная активность.

Виды работ:

1. Скрытое устранение цели.
2. Защита.
3. Разведка.

Стиль ассасина:
Ассасин-страж, полагающийся на сдержанность. Йону никогда не пойдет в открытую, обходя опасность со стороны и нанося удар из тени, предварительно просчитывая каждый свой шаг. Он верен чести и своим друзьям, поэтому пойдет на все, чтобы защитить их.

С кем можно сравнить из серии AC: Шао Цзюнь — Assassin's Creed Chronicles: Китай



Анастасия Вишневская



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Байлу»: поддержка

Подходящее оружие:
(Стася — персонаж с мягким, дружелюбным характером, но с внутренними конфликтами, ребячеством и склонностью к импульсивности. Ей подойдет оружие, которое отражает ее легкость, но при этом позволяет защищаться и справляться с последствиями ее эмоциональных всплесков):

1. Яды.

Сильные стороны:

1. Умение нравится людям.
2. Эмпатия.
3. Интуиция и осторожность.
4. Готовность работать над собой.

Слабые стороны:

1. Эмоциональная нестабильность.
2. Ребячество.
3. Страх одиночества и навязчивость.
4. Непереносимость насилия.

Виды работ:

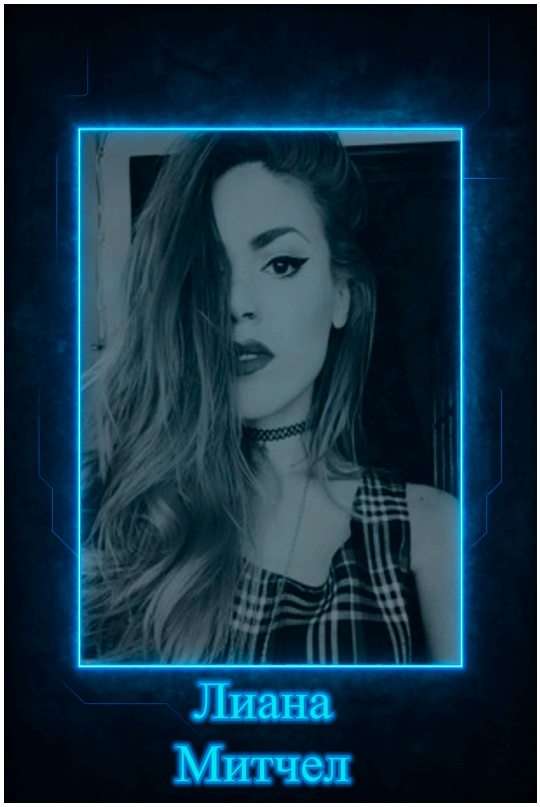
1. Поддержка команды.
2. Сбор информации и разведка.
3. Диверсии и отвлечение внимания.

Стиль ассасина:
Анастасия – ассасин-поддержка. Она практически не участвует в миссиях из-за неприятия насилия, но ее дружелюбный характер и легкость, а также определенная детская наивность позволяет легко втираться в доверие с целью сбора информации или отвлечения внимания от основной боевой силы.

С кем можно сравнить из серии AC: Клаудия Аудиторе — Assassin's Creed Brotherhood



Лиана Митчел



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Байлу»:

Подходящее оружие:
(Лиана — энергичная, упрямая и азартная дампирша с развязным характером и склонностью к приключениям. Ей подойдет оружие, которое отражает ее смелость, импульсивность и любовь к хаосу, но учитывает ее гиперактивность):

1. Сайи.
2. Метательные ножи.
3. Цепи или кнут.
4. Кастеты.

Сильные стороны:

1. Смелость.
2. Азарт.
3. Упрямство.
4. Верность.
5. Общительность.
6. Гиперактивность.

Слабые стороны:

1. Импульсивность.

2. Бестактность.
3. Неусидчивость.
4. Прокрастинация.
5. Излишняя эмоциональность.

Виды работ:

1. Разведка.
2. Отвлечение.
3. Прямые атаки и прорывы.

Стиль ассасина:
Ассасин-авантюрист, полагающаяся на свою смелость и верность. Она азартна, легко идет на любые авантюры, и не беспокоясь может отправиться в прямую атаку. Но со скрытными миссиями ей не совладать, как и с разведкой, так как Митч не готова долго сидеть на месте и выжидать.

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвард Кенуэй — Assassin's Creed IV: Black Flag



Лазарь Саттон



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Байлу»: Тактик

Подходящее оружие (Лазарь — спокойный, начитанный и задумчивый дампир с привычкой к одиночеству и глубоким размышлениям. Ему подойдет оружие, которое отражает его утонченность, скрытность и умение адаптироваться к тишине):

1. Кинжал.
2. Метательные иглы и дротики.
3. Посох или трость с секретом (выдвижное лезвие).

Сильные стороны:

1. Спокойствие.
2. Уравновешенность.
3. Наблюдательность.
4. Ассоциативное мышление.
5. Умение убежать.

Слабые стороны:

1. Отдаленность от других.
2. Вредность.
3. Недостаток физической активности.
4. Нежелание выполнять работу без доказательств.

Виды работ:

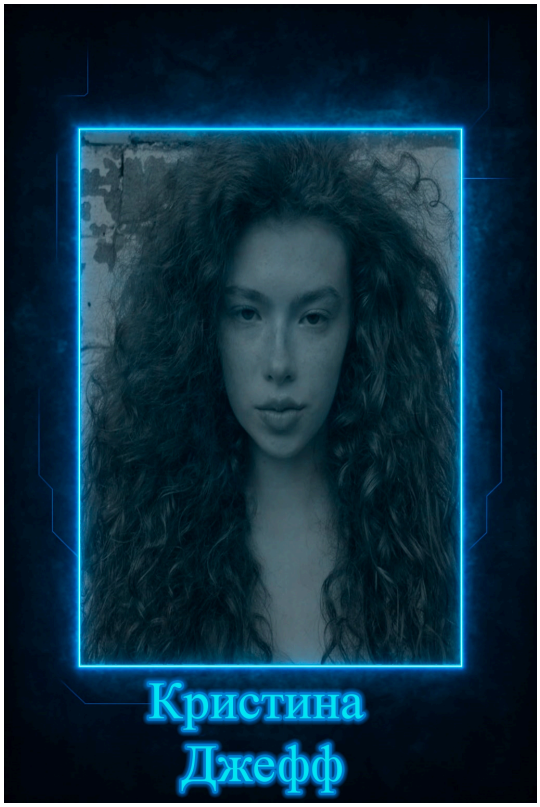
1. Скрытное наблюдение.
2. Аналитическая работа.
3. Планирование.

Стиль ассасина: ассасин-интеллектуал, наблюдатель. Он полагается на свои умственные способности, готов долго собирать информацию, анализировать ее и на основании полученной информации разрабатывать план миссии. Лазарь независимый, задумчивый, несколько отстраненный, акцентируется на одиночестве и интеллектуальном подходе.

С кем можно сравнить из серии AC: Шей Тадеус Кормак – Assassin's Creed Rogue



Кристина Джефф



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Байлу»: Разведчик

Подходящее оружие (Кристина — доброжелательная, любопытная и приключенческая девушка с харизмой и любовью к животным, несмотря на юный вид. Ей подойдет оружие, которое отражает ее позитив, смелость и умение адаптироваться):

1. Кинжал.
2. Метательные дротики.
3. Сеть.
4. Удавка.

Сильные стороны:

1. Доброжелательность и харизма.
2. Любовь к приключениям.
3. Способность сохранять спокойствие.
4. «Подвешенный язык»

Слабые стороны:

1. Чрезмерная болтливость и склонность к сплетням.
2. Импульсивность.
3. Доверчивость.
4. Отсутствие меры к приключениям.

Виды работ:

1. Сбор информации (особенно через общение).
2. Разведка.
3. Отвлечение врагов.

Стиль ассасина: ассасин-разведчик, полагающаяся на свое обаяние, харизму, любопытство и позитив. Ее любопытство и удача подходят для исследования новых территорий или проверки зон. Изменение возраста в сторону ребенка не делает из нее убийцу, но он хороша в другом.

С кем можно сравнить из серии AC: Иви Фрай – Assassin's Creed Syndicate



Арно Хьярра



Ранг ассасина: Ветеран
Основная роль в ячейке «Байлу»: Разведчик

Подходящее оружие (Арно – мечтательный, упрямый и любопытный парень со склонностью к мстительности, но также с добродушием и интересом к чудесам. Ему подойдет оружие, которое отражает его двойственную натуру, адаптивность и тягу к приключениям):

1. Кинжалы.
2. Метательные звезды.
3. Кнуты или цепи.

Сильные стороны:

1. Адаптивность.
2. Любопытство и тяга к чудесам.
3. Самостоятельность и упорство.
4. Добродушие.
5. Отсутствие страха перед смертью.

Слабые стороны:

1. Лень и безразличие.
2. Мстительность.
3. Жестокость.
4. Детская инфантильность.

5. Отсутствие сострадание.

Виды работ:

1. Разведка.
2. Исследования.
3. Отвлечение врагов.

Стиль ассасина: ассасин-исследователь, полагающийся на любопытство, адаптивность. Его тяга к чудесам и всему новому делает его идеальным для изучения территорию даже там, где таится опасность.

С кем можно сравнить из серии AC: Эдвард Кенуэй – Assassin's Creed IV: Black Flag



Патрик МакАлистер



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Байлу»: Боец

Подходящее оружие (Патрик — увлекающийся, азартный и изворотливый парень с нестандартной логикой и склонностью к жестокости. Ему подойдет оружие, которое отражает его импульсивность, изобретательность и нестандартный подход):

1. Перчатки с лезвиями.
2. Топор.
3. Одноручные мечи.
4. Метательные ножи, дротики с ядом.

Сильные стороны:

1. Изобретательность.
2. Изворотливость.
3. Любознательность.
4. Нестандартная логика.
5. Физическая активность.

Слабые стороны:

1. Переменчивость.
2. Зависимость.
3. Депрессия.

4. Отрицание ответственности.

Виды работ:

1. Разведка.
2. Отвлечение врагов.
3. Импровизационные атаки.
4. Открытые атаки.

Стиль ассасина: ассасин-импровизатор, полагающийся на изобретательность и нестандартный подход к бою. Он крайне азартен, независим, легко идет в открытое противостояние, не боясь последствий. Легко может взять на себя роль отвлекающего, чтобы соратники могли проникнуть скрытно и выполнить свою работу.

С кем можно сравнить из серии AC: Алексиос – Assassin's Creed Odyssey



Лита Лихт



Ранг ассасина: Ассасин
Основная роль в ячейке «Байлу»: Разведка

Подходящее оружие (Лита — мягкая, мечтательная и любознательная девушка с интересом к магии и склонностью к обдумыванию действий. Ей подойдет оружие, которое отражает ее утонченность, осторожность и связь с волшебством):

1. Посох с магическим артефактом.
2. Кинжал.
3. Метательные иглы.

Сильные стороны:

1. Любознательность.
2. Сдержанность и обдуманность.
3. Тактичность и вежливость.
4. Честолюбие.

Слабые стороны:

1. Внушаемость.
2. Ранимость.
3. Инфантильность.
4. Дистанцированность.

Виды работ:

1. Скрытное наблюдение.
2. Поддержка.
3. Разведка.

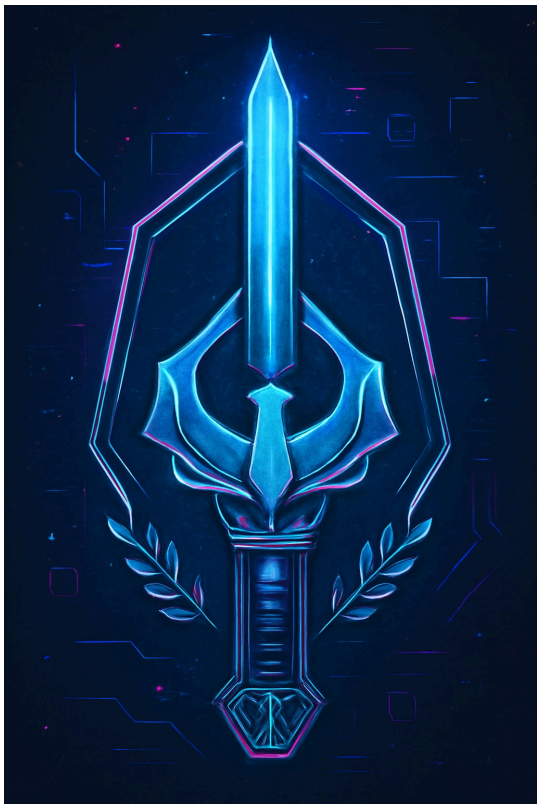
Стиль ассасина: Лита – ассасин-исследователь, полагающийся на свою наблюдательность. Она крайне осторожна, привыкла обдумывать свои действия. Лита не сильны в боевых действиях, но в команде играет роль поддержки. Ее тактичность и вежливость позволяют сплотить команду.

С кем можно сравнить из серии AC: Шао Цзюнь – Assassin's Creed Chronicles: China



ЗАСЕКРЕЧЕНО

ЗАСЕКРЕЧЕНО



Информации про эту ячейку крайне мало и её скрывают даже от остальных членов Братства. Ходят слухи, что там собраны наиболее опытные, умелые, эрудированные и профессиональные ассасины. Периодически они проводят тренировки и обучают членов остальных ячеек, делясь с ними своим опытом и знаниями. Однако информация о том, чем именно они занимаются, в остальное время, хранится в секрете. Говорят, что за это отвечает некий господин Сааведра. На данный момент точная информация известна лишь про одного члена ячейки, из-за частого нахождения на кладбище.

Члены ячейки





Дарья/Дарий Блимм



Ранг ассасина: ЗАСЕКРЕЧЕНО
Основная роль в ячейке «ЗАСЕКРЕЧЕНО»: скрытный убийца

Подходящее оружие (Блимм — параноидальный, выживающий и эмоционально сложный персонаж с остатками детской натуры и скрытым пренебрежением к людям. Ему/ей подойдет оружие, которое отражает его скрытность, выживание и внутренний конфликт):

1. Кинжалы с ядовитым наконечником.
2. Лопата.
3. Метательные дротики.
4. Бита/дубинка.

Сильные стороны:

1. Контроль границ.
2. Навыки выживания.
3. Адаптивность.
4. Эмоциональная скрытность.

Слабые стороны:

1. Плохая память.
2. Пренебрежительное отношение.
3. Комплекс возраста.

Виды работ:

1. Скрытное наблюдение.
2. Скрытное устранение.
3. Устранение тел.

Стиль ассасина: ассасин-прагматик, предпочитающий оставаться в тени. Блимм предпочитает работать в одиночестве, самостоятельно выстраивая план устранения цели и достигая его. Старается оставить как можно меньше следов своего собственного пребывания, а навыки бальзамировщика дают возможность устранения тел, уменьшая подозрение участия братства.

С кем можно сравнить из серии AC: Шей Тадеус Кормак Assassin's Creed Rogue



54БО - Их разыскивает Тайная полиция

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ ТАЙНАЯ ПОЛИЦИЯ



РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
АДАМ "МАРИОНЕТКА" КАДМОН
Ректор Института Правой Мезы, мастер кукольных дел и магических интриг

Обвинение: Хранение препарата "Радостин"
Последний раз видели: ... только Мезюки, можете попробовать информацию узнать у них.

Слухи из Жижей:

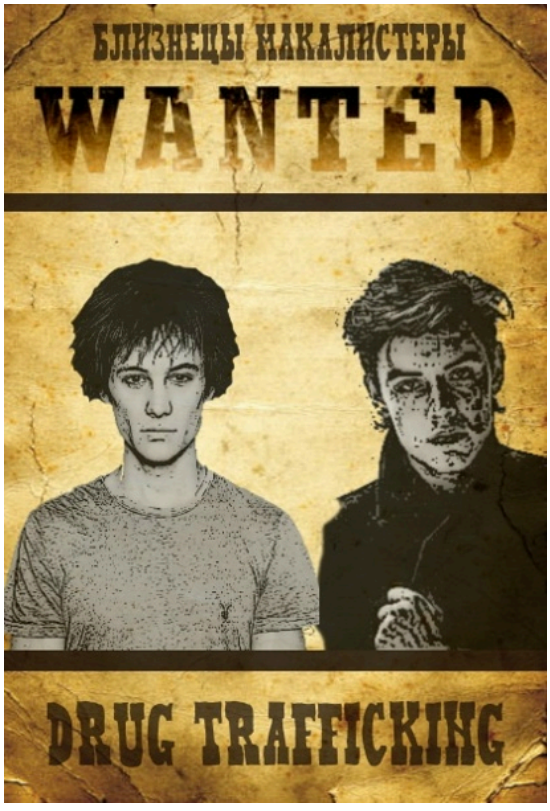
- Кадмон продал душу за талант, что не даёт его убить, но никто не знает, правда ли это.
- Болтают, будто Кадмон знает тайну временного портала.

РАЗЫСКИВАЮТСЯ!
БРАТЬЯ МАКАЛИСТЕР: ПАТРИК "КРОВАВЫЙ ВЕТЕР" И ДОМИНИК "ЗВЕЗДОКРАД"
Аэромант-оружейник и Пират из Института Правой Мезы

Обвинение: Наркоторговля (распространение ржави)
Последний раз видели: 唐人街

Слухи из Жижей:

- Болтают, будто они связаны магической клятвой: если убить одного, второй станет вдесятеро сильнее.
- Старый моряк клянётся, что видел, как братья одним взглядом остановили



шторм у Буяна

Осторожно! Эти полукровки — буря и тень, что действуют заодно



РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ДАРЬЯ "ИСКРА ХУМГАТА" БЛИММ
Лурейка, бальзамировщик, уникальная студентка

Обвинение: несанкционированная перестройка жилого района
Последний раз видели: на кладбище.

Слухи из Жижей:

- Поговаривают, ее/его татуировки оживают в полнолуние и танцуют среди могил
- Болтают, будто его хлам с кладбища может открыть портал в мир мёртвых
- Старый могильщик клянётся, что видел, как Блимм разжёг костёр из могильных крестов

РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ЭЛИЗАБЕТ "ЗОРКИЙ КОТ" ВИНЧЕСТЕР
Юная странница, что видит магию там, где другие слепы

Обвинение: Незаконное выращивание несанкционированных растений
Последний раз видели: на болотах, когда она искала новые образцы для своих экспериментов

Слухи из Жижей:

- Говорят, Лиззи научилась выращивать травы, что говорят с духами
- В Тарантайске шепчутся, что её растения могут открыть портал в иные миры



- Старый моряк клянётся, что видел, как Лиззи одним касанием оживила мёртвый цветок



РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ЛИКВИДУС "ЗАБЫТЫЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЬ" САВВЕДРА
Туманная личность, что оставляет лишь следы в памяти, исчезая по собственной воле

Обвинение: Причины неизвестны, но его разыскивают
Последний раз видели: В Техномагическом Техникуме, где его присутствие ощущалось скорее пустотой, чем личностью.

Слухи из Жижей:

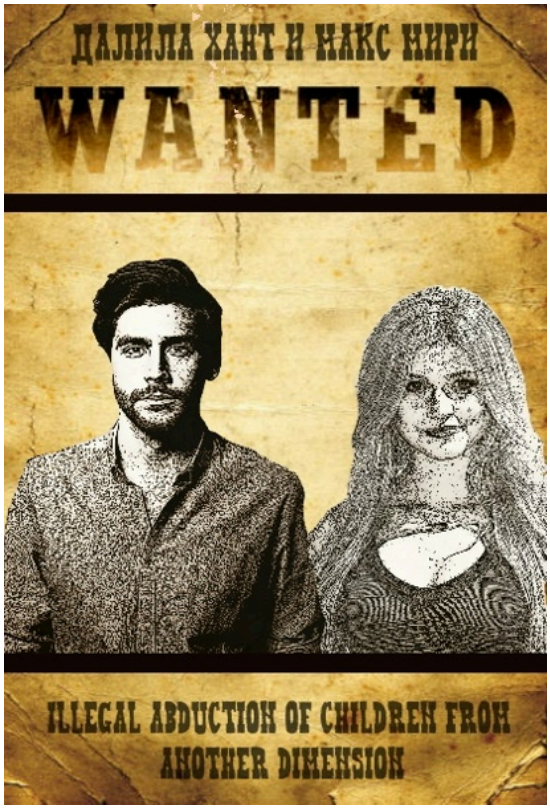
- Говорят, что он может заставить забыть не только людей, но и целые события
- В Тарантайске шепчутся, что его эксперименты с реальностью вообще могли уничтожить целые участки истории
- Некоторые студенты говорят, что видели его, но, когда пытались описать, они забыли, как он выглядел

РАЗЫСКИВАЮТСЯ!
МАКСИМИЛЬЯНО "ПОКИДАЮЩИЙ СМУТНЫЙ СЛЕД" МИРИ И ДАЛИЛА "РИСКОВАННАЯ СУДЬБА" ХАНТ
Муж и жена, которые нашли детей из другого измерения и не знают, что с ними делать

Обвинение: Незаконное похищение детей из другого измерения (присвоение двух детей из параллельной вселенной)
Последний раз видели: В кафе «Пухлая Чашка», Малые Небочесы, где они ведут свой бизнес, управляя уютным заведением и пытаясь справиться с последствиями их последней авантюры.

Слухи из Жижей:

- Говорят, они случайно забрали детей из другого мира. Как они собираются жить с этим?
- Параллельные дети появились из зеркала, но не так-то просто их вернуть. Почему они не уходят?
- Кто-то утверждает, что это была их ошибка, а кто-то говорит, что Макс и Лила слишком затянули с этим вопросом. Неужели они намеренно оставили их?





РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
МАРК "ВОБРАЖАЕМЫЙ ДРУГ" ДУБРОВСКИЙ

Маг, который выжил после удара молнии и стал артефактом земли, но не смог избежать последствий разрушения запасов октарина

Обвинение: Незаконное уничтожение запасов октарина
Последний раз видели: В Институте Правой Мезы (крайне давно)

Слухи из Жижей:

- Говорят, он когда-то был самым обычным маглом, пока его не ударила молния. С тех пор его жизнь стала полна магии и разрушений
- После того как его съела Дейзи Рут, Марк Дубровский вернулся совершенно другим. Кто-то утверждает, что теперь он опасен
- Есть слухи, что Дубровский в своё время разрушил большие запасы октарина, и теперь даже его сам маг не помнит, как это случилось

РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ЛИАНА "НЕПОКОРНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ" МИТЧЕЛ

Археолог, который разбивает статуи, но ищет себя в мире магии и приключений

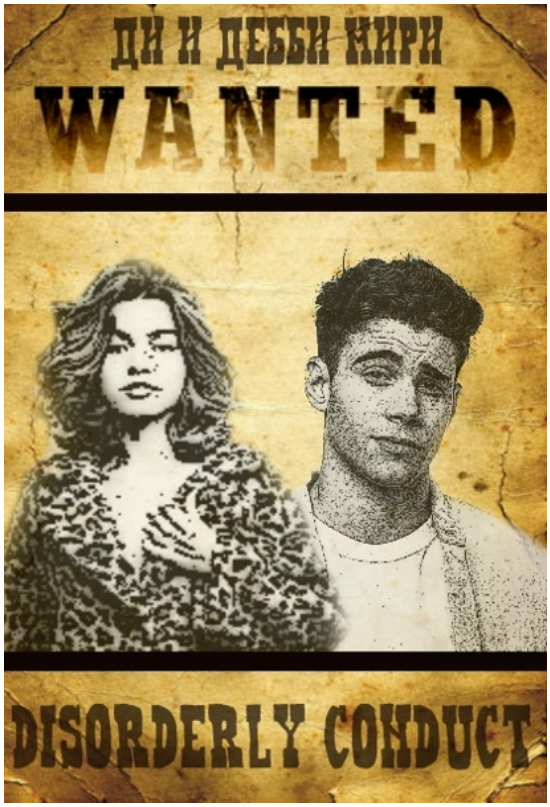
Обвинение: Вандализм (разрушение статуи и разрисовывание стен)
Последний раз видели: среди аномалий в Жижах, есть вариант, что она уже не жива

Слухи из Жижей:

- Говорят, что Лиана никогда не оставляет статуи в покое. Кто-то утверждает, что она разрушила их специально, потому что не могла выдержать их идеальность



- В Риме её связывают с громкими скандалами в археологических кругах, где часто исчезали ценные артефакты
- Она оставила своё имя на стенах, но что она ищет? Новый путь или новое разрушение?



РАЗЫСКИВАЮТСЯ!
ДИЕГО "ДРУЖЕСКИЙ ОГОНЬ" И ДЕБОРА "ЗЕРКАЛЬНАЯ КОПИЯ" МИРИ
Двойняшки с магическими способностями и аномальным ускорением взросления, случайно попавшие в другую реальность

Обвинение: Беспорядки (включая разрушение имущества и случайные акты огненного хаоса).
Последний раз видели: в городе, где творили очередной беспредел

Слухи из Жижей:

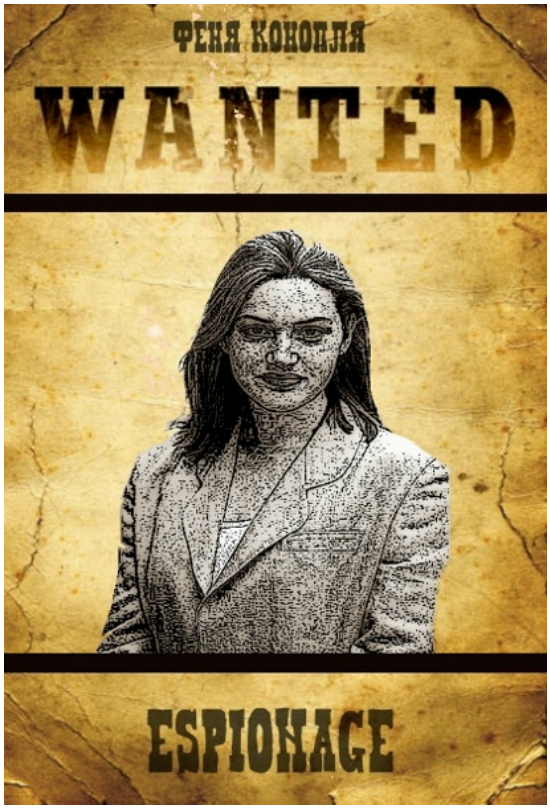
- Говорят, что в их мире они родились совсем недавно, но успели повзрослеть за один год. Может, именно из-за этого они такие неуправляемые
- Местные говорят, что эти дети могут самовоспламеняться, и часто оставляют за собой следы пламени и искр
- Кто-то утверждает, что их способности связаны с их миром, а кто-то шепчет, что они просто нарушают все законы природы

РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ФЕНЯ "ГРИБНАЯ МАГИЯ" КОНОПЛЯ
Маг с необычным происхождением, жительница деревни и любительница создания гомункулусов

Обвинение: Шпионаж
Последний раз видели: В деревне Кирково, где она продолжает свои магические эксперименты и следит за растущими грибами.

Слухи из Жижей:

- Говорят, что Феня на самом деле не занимается просто магией грибов, а скрывает гораздо более опасные эксперименты, связанное с созданием живых существ из магического мякиша.
- Многие говорят, что Феня в своё время участвовала в магическом заговоре с целью забрать секреты из древних архивов, но никто не может подтвердить или опровергнуть эти слухи.
- Слухи ходят, что она часто делает обмены с магами из других миров, и кто-то видел странных людей, приходящих к ней ночью





РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ЧЖУН «ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛОС» ЛАО
Голос Совета Чайнатауна, владелица джонки "Байлу" и глава преступного синдиката Общежития №4

Обвинение: Владелица незаконного зоопарка на Джонке и глава преступного синдиката Общежития №4.
Последний раз видели: На борту своей джонки "Байлу", курсирующей по воздушным просторам над китайским кварталом. Штурмую – нужно быть крайне аккуратными, ибо там скрываются близнецы МакАлистеры, двойняшки Мири и Митч. Это крайне опасное место.

Слухи из Жижей:

- Лао — не просто представитель Совета Чайнатауна, она — истинный монстр в мире преступности, способный манипулировать всеми и вся, начиная от местных банд и заканчивая волшебниками
- Некоторые утверждают, что она держит на своей джонке не только незаконный зоопарк, но и целую армию личных охранников, готовых вмешаться в любую ситуацию. (Это вполне себе может быть правдой)
- Она не просто решает конфликты — она их провоцирует, чтобы укрепить свой контроль над Чайнатауном. Все крупные сделки и преступления в этом районе так или иначе связаны с ней.

РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
РЭЙНЕР «ЗЕЛЬЕВАР» ШПАЙЕР
Профессор алхимии, член Гильдии Алхимиков, владелец магазина зелий

Обвинение: Незаконные операции на людях
Последний раз видели: В своем магазине зелий «Битый бюкс» на Авалоне, где он продолжает свои исследования и алхимические эксперименты

Слухи из Жижей:

- Говорят, что Рэйнер Шпайер – не просто алхимик, а настоящий мастер черных операций, которые проводят с помощью зелий и магии
- Есть слухи, что Рэйнер использует свои навыки зельеварения и целительства для создания артефактов, которые могут улучшать или наоборот уродовать человеческие тела.
- Шпайер – тот человек, с которым можно договориться, если ты хочешь избавиться от каких-то физических или магических недостатков, но какой ценой?





РАЗЫСКИВАЕТСЯ!
ЯНУС «ТЕНЬ СУДЬБЫ» НЕВСТРУЕВ
Маг с тяжелым прошлым и скрытыми силами, мастер манипуляций

Обвинение:Незаконное использование чужих тел
Последний раз видели:В Институте Правой Мезы на мансарде за чашкой кофе

Слухи из Жижей:

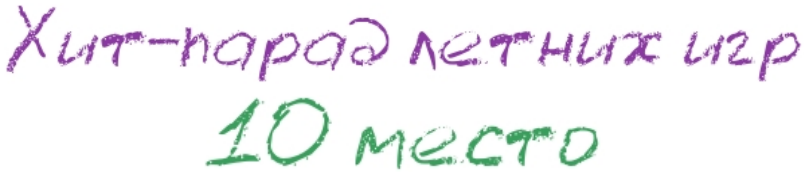
- Говорят, Янус может исчезать и появляться в разных телах, но никто не знает, что с ним происходит, когда он оставляет тело, которым он пользовался
- Есть мнение, что Янус использует людей как сосуды для своей души, и после смерти одного тела он просто переходит в новое, оставляя за собой лишь пустые оболочки
- Есть слухи, что Янус – не просто маг, а носитель скрытого знания, которое может изменить весь мир магии. Но какие его истинные цели, никто не знает

54БО - Любимые летние детские игры мезюков

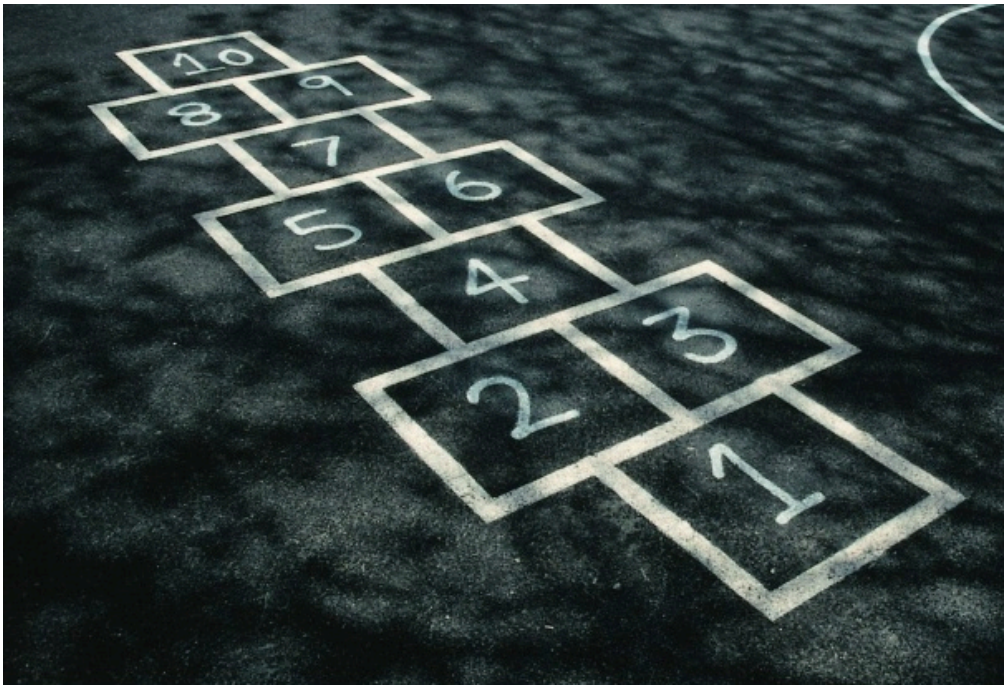


> **Мы столько всего воображали,**
> **Что времени хватит всё успеть...**
> **От игр на свалке и футбола**
> **До собственной группы, чтоб вместе петь...**
> (ЧёЗаУродыНаСцене — Там, где было лето...)

Многих мезюков недавно накрыла волна ностальгии, а всё потому, что один неугомонный новичок решил создать статью про летние детские игры. Ну, по крайней мере, я надеюсь, что накрыла-таки. Как же мне было приятно пообщаться со всеми. Ребят, я не ожидал, что столько людей откликнутся на мои расспросы. Серьёзно. Я много интересных новых игр узнал, но о старых и любимых тоже забывать не хотелось, а потому получилось то, что получилось.



разделили между собой **"Войнушка"** и **"Классики"**.
Игра в "Войнушку" тренирует воображение, ловкость, проворство. А "Классики" — хорошая тренировка меткости и ловкости. Вот все мы выросли и теперь можем попытаться метко кинуть камнем в аномалию, ловко увернуться от того, чем аномалия ответит, а потом сбежать, в том числе и по крышам, потому что мы развивали прыгучесть.



9 место

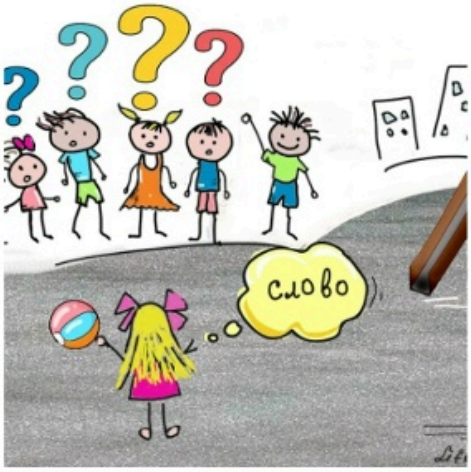
досталось неспортивным играм с мячом ~~(не всем!)~~.

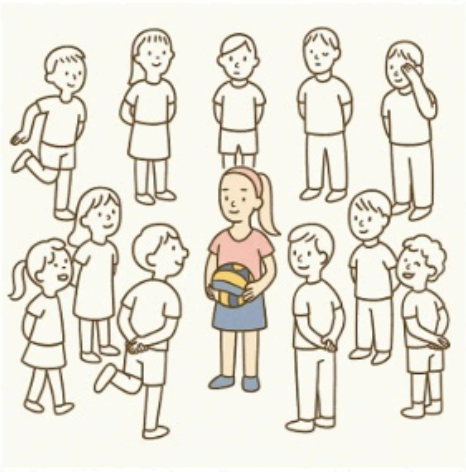
Между собой его благополучно разделили **"Квадрат"**, **"Хали-хало"**, **"Горячая картошка"**, **"Калека/ Скелетик"**.

Игры с мячом тренируют координацию движений, глазомер, ловкость, быстроту, силу и выносливость. "Калека" морально и отчасти физически подготовила нас к жизни в Жижах. "Хали-хало" помимо всего остального ещё и мышление с памятью прокачало у тех, кто играл. И вот мы такие сообразительные, координированные, сильные и выносливые носимся теперь по Авалону в поисках приключений на свои головы.









8 место

Сюжетно-ролевые игры.

Тут такое разнообразие игр, начиная с **"Магазина"** и пирожков из песочницы и заканчивая **"Феечками Винкс"** и **"Людьми Икс"**. Впрочем, мы не перестали играть до сих пор, так что я удивлён, что это не лидер нашего импровизированного хит-парада.





7 место

"Суп"

Она же **"Сабже"**, **"Весёлая семейка"**, **"Артек"**, **"Джем"** и ещё куча разных названий. Я не помню такую, но игра интересная. Спасибо, Диего, Лиане Чейз и Кассандре, что рассказали о ней.
Что рассказал Диего:

> Игра с мячом, каждому игроку выстраивалась история жизни, если поймал слово мяч на слово "Суп", то можешь назвать свой вариант, а если ты его проворонил, то тебе автоматически начисляется последнее названное ведущим слово.

Правила от Лианы Франчески Чейз:

> Вода говорит, например, "выбираем имя" и кидает мячик первому, называя имена. Игрок либо ловит, либо отталкивает мяч обратно, на каком имени словлен мяч - так его и зовут. Имена, естественно, как и нормальные, так и смешные или хитро выдуманные водой. Поймал на варианте Иннокентий - поздравляю, вас зовут Иннокентий. Поймал на варианте Мусор - приятно познакомиться, вас зовут мусор.



Выбирайте с умом, ребят, а то мало ли что...

6 место

Спортивные игры.

"Футбол", **"Баскетбол"**, **"ЗЗ"**, **"Волейбол"**, **"Пионербол"**, **"Лапта"**, **"Бадминтон"** — вон какая куча спортивных игр у нас набралась. Сейчас из них только "Лапта" в нашем институте в ходу осталась. Пойдёмте, что ли, в футбол погоняем: команда мезюков против команды жижевских детей.



5 место

снова делят две игры **"Море волнуется раз..."** и **"Резиночка"**.

Их представлять вам не нужно, думаю. Девчонки-то точно любили раньше попрыгать через резиночку. Девочки вообще прыгучесть часто тренируют, вы заметили? То в "Классики", то просто со скакалкой, то в игре "Рыбак и рыбки", то вот вам "Резиночка". И так только они до сих пор не эволюционировали в кого-то прыгучего, ну там в зайчих, кузнечиков, кенгуру... А "Море волнуется..." — одна из самых спокойных подвижных игр. Прелесть просто: выдумаешь себе фигуру, стоишь, пока не оживят. Хорошо-то как.





4 место

"Вышибалы"

Вот уж точно игра, тренирующая ловкость и скорость реакции. Только и успевай уворачиваться, особенно, если много людей играет. А ещё всякие дополнения типа "Бомбы", "Ручейка" и, конечно, "Свечек". Забавно было узнать, что есть вариант игры у стенки. Спасибо за него Экки Мукк.



Ход игры:

- Водящий с определённого расстояния пытается запятнать мячом кого-нибудь из игроков.
- Участники пытаются увернуться от удара, но полностью отрываться от стенки не имеют права.
- Если водящий попадает в игрока, тот выбывает из игры.
- Игра заканчивается, когда запятнаны все участники.
- Новый водящий выбирается из числа бывших игроков.

суровые детские развлечения, да)

А мы подошли к тройке победителей! Барабанная дробь!

3 место

"Салки"

Все мезюки с детства тренировались, чтобы быстрее бегать от аномалий. И до сих пор бегают иногда, хотя скорее навстречу аномалиям, а не от них, впрочем бывает по-разному. Самые весёлые вариации салок мне сообщили Элво, Диего, Юлийх и Анна Соколова.

Уголки (игра от Элво)

Нужны, собственно, уголки. В комнате - тогда это правда уголки, или какие-нибудь объекты во дворе, вроде турников. Ведущий должен осалить того, кто находится вне уголка. Участники обязаны менять уголки, перебегая от одного к другому.

Заморозка (игра от Юлийха)

Задача воды – коснуться всех участников рукой, тем самым "заморозив" их. Замороженный участник не имеет права двигаться и остаётся в той же позе, в которой был застигнут. Последний замороженный участник становится водой. Любой участник может "разморозить" другого, для этого ему нужно так же коснуться его, как это делает вода.



Живой, мёртвый, полумёртвый (ЖПМ) (игра от Диего)

ЖПМ вообще было прикольным. Ведущий повторял эти буквы, игроки говорили стоп. На какую букву выпало, такой режим игры: Живой - вода всех видит, может бегать и догонять, натуральные салки. Полумёртвый - вода вроде мог только пешком ходить и ловить, но при этом он видел игроков. Мёртвый - вода ловит всех с закрытыми глазами, бегать не может, только ходит." (описание от Диего)

Зомби (игра от Анны)

"Зомби - водилы, могли перемещаться только ночью и там, где есть тень (на солнце они сгорали). Ночь длилась ровно 10 минут. Днём обычные люди могли свободно перемещаться где могли, кроме логова зомби". Кого поймают - тот зомби. Лекарь может вылечить того, кто стал зомби, но не себя и не первоначального зомби.

2 место

"Прятки"

Прятаться мы тоже все научились ещё в детстве. Всё в жизни мезюка пригодится!
Есть прятки обычные, московские, ночные, прятки с перепрятываниями, или когда все ото всех прячутся и друг друга ищут. Я вообще когда-то играл в американские, в которых водящему вместо счёта нужно было добежать от двери подъезда до заданного ориентира и обратно, а остальные за это время должны были спрятаться. Но всё-таки более интересный вариант мне рассказала Тайга Джин. Представляю вам игру **"Двенадцать палочек"**:

> Берешь 12 маленьких веточек, длиной с ладонь или чуть меньше. Небольшую доску и кусок камня. Делаешь что-то типа качелей, на одну сторону кладешь 12 палочек. Выбирается водящий. Потом кто-то из участников

> резко опускает ногу на доску - качели и 12 палочек разлетаются. И суть в том, что за то время, пока вода собирает обратно палочки, все должны спрятаться. Вода должен искать тех, кто спрятался, но при этом присматривать за палочками, потому что цель участников - снова ударить по качелям и разбить палочки. Вода имеет право назначить нового, если он четко увидит участника и громко прокричит его имя и где именно он спрятался.



И-и-и-и наконец однозначный лидер нашего хит-парада.
Безусловный и безоговорочный.



"Казаки-разбойники"

Каждый третий из опрошенных мной людей назвал своей любимой игрой "Казаки-разбойники". Вы знали, что за время моего опроса, набралось шесть разных вариантов игры?
Вот они:

- Простая игра: казаки ловят разбойников и сажают в тюрьму. Разбойники могут освободить кого-то из своих незаметно для казаков.
- Вариант, когда казаки, переловив всех разбойников, захватывают их базу.
- Игра с паролем у разбойников (побуквенно или целым словом).
- Игра с паролем у казаков.
- Игра с паролем и стрелками.
- Игра с поиском разбойничьего клада.





На этом наш хит-парад завершён. К сожалению, я не смог вместить сюда все игры, какие мне назвали, как бы я этого не хотел. Их действительно очень много было. Так же в рейтинг не вошли игры на стройках, крышах, заброшках, в кустах, за гаражами, лазанье по деревьям, отлов лягушек/тритонов/жуков, гонки на велосипедах, поедание гудрона и чужой малины/вишни/крыжовника, хотя эти занятия, безусловно, очень интересные и любимые в детстве.
Спасибо всем, кто участвовал в опросе. Мне очень понравилось. Надеюсь, что вам эта статья поможет

вспомнить детство и улыбнуться.





54БО - Вопросы и ответы



Краткий конспект: что же нового мы узнали из последнего квеста про Прекрасное Далеко, а что не узнали, но очень хотим узнать?

Загадки:

1. У Шрогге новая брошка наместника. Старую то ли потерял, то ли сломал. То ли ее отобрали. Что с брошкой?
2. Почему Шрогге сам не пошел в Прекрасное Далеко?
3. Также Шрогге "не может появиться лично" и в нашем Институте. Вряд ли из-за того, что он не очень-то нравится Адаму или у него портится аппетит от нашей неэстетичной Мансарды.
4. Похожий на Дейзи из "Людочки" автоматон на территории Прекрасного Далека намекает нам на то, что Тарантайск делал роботов для этого города, вопреки озвученным плохим отношениям с Гимназией Манфика.
5. Откуда дети из раннего Прекрасного Далека знали о Хранительнице, чтобы составить о ней Городскую Легенду, если она активизировалась только полгода назад?
6. Почему у преподавателя Гимназии, который упал откуда-то с высоты, в реальности появились раны из Прекрасного Далека, а у мезюков так и нет?
7. Сколько лет проработал Синклит? Он работает до сих пор?
8. Маркорин и Вольта в списке смен на листе из документов Синклита родственники известных нам персонажей или просто однофамильцы?
9. Можно ли вытащить в реальный мир автоматона?
10. Каким образом Морфы переносят письма в Прекрасное Далеко?

Факты:

1. Гимназия Манифика специализируется не только на создании подпространств и миров, но и на оживлении всяческих сущностей. Големов, как выразился Шрогге.
2. Морфы — помощники исключительно в Прекрасном Далеко. В нашем мире это штучки типа детских гудочков-свистулек.
3. Морфы проецируют куда-то то, что с ними происходит в Прекрасном Далеко, и, видимо, прекрасно подходят для слежки.
4. Гимназия Манифика и Техникум Тарантайска состоят в не самых хороших отношениях.
5. Янус Полуэктович в теле Северьяна Вольты на данный момент на последнем курсе и сдает сессию. Скоро будем обмывать диплом!



54БО - Квесты всякие бывают



В преддверии годового напоминаем, что у бальзамировщиков можно заказать полное завещание. В нём же можно указать желаемую эпитафию. Список возможных эпитафий прилагаем:



Он жил и умер с ножом в руке и тортом в пузе

НЕ БУДИТЬ

Ещё 5 минуточек и встану

Это фейк, не верьте им, я жив

Я же только распределился!



Мезюк нот дед

Затыкан нарисованными ножами

Завершение сеанса

Он открыл дверь (но не ту)

Он не купил топор



Звонок сломан, стучите

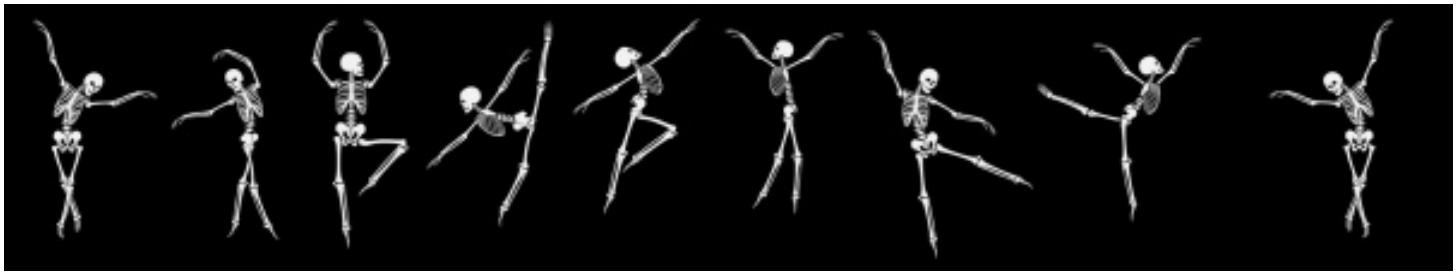
Нахамил библиотекарю.

А вы говорили, что я параноик!

Его убила пунктуация
Я сейчас сплю, а ты нет



Разбежавшись, выпрыгнул в окно на мансарде
Умер от страха разбора
Потрогал шрам Адама
Налево пойдёшь копать - бриллианты найдёшь, направо пойдёшь копать - бузинную палочку найдёшь, прямо пойдёшь копать - звездюлей огребёшь



Захлебнулся тайнополицаем
Ликвидировал безработицу в среде бальзамировщиков
Пришёл на болота в купальнике
Был краток
Забыл вернуть вовремя книгу в библиотеку



Искупался в Аорте. Всплыл неделю спустя.
Зато я его погладил!
Теперь это он - удобрение (Не грубите, люди, куче мусора в Жижах)
Плохо учил фонд



Это была не живожижа...

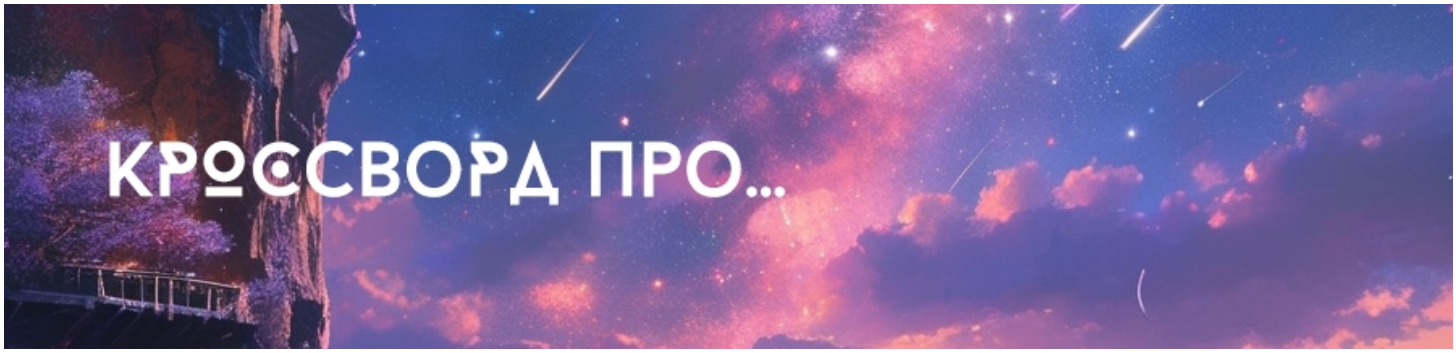
Забыл сохраниться

Заставил Семёна захотеть

Я так рад, что стеснялся и не пришёл на годовой!



54БО - Кроссворд



Оформление номера подсказывает, что кроссворд должен быть про сны, но тут ведь как... совсем недавно у Адама Яновича был день рождения, и мы не могли пройти мимо такого события. Тем более, сны бывают разные, а наш ректор, вообще-то, мужчина видный, не женатый. Посмотрите, опять же, какой у него... Институт...
В общем, да -- кроссворд в этот раз про Адама. Но не думайте, что он будет слишком уж простым.

Решенные кроссворды присылайте Иржи до 30 августа включительно. И ждите приз.

И -- да. Числа в кроссворде идут в бешенном разнобое.



1. Анимагическая форма нашего ректора
2. Мечта Адама Яновича
3. Название кукольного театра Адама
4. Через какую часть Института Адам смог впервые выйти в город после заточения?
5. В каком районе Жижей Адам получил свой знаменитый шрам?
6. Фамилия мадам, в булочной которой долгое время работал Адам?
7. Кто Адам по знаку зодиака?
8. Какой предмет вел Псевдо-Адам для волшебников на Буяне?
9. У кого из мезюков Адам украл зелье, меняющее пол?
10. Кем Адам приходится мисс Лэйншер?
11. Имя шиншиллы нашего ректора
12. Что самое первое студенты еще Незримого Университета подарили Адаму?
13. Какие фигурки из дерева Адам отлично вырезал в детстве?
14. В каком помещении Незримого Университета якобы пропал Адам, когда Дабалю перестал исполнять его роль?
15. Как Адама звали на Изнанке?

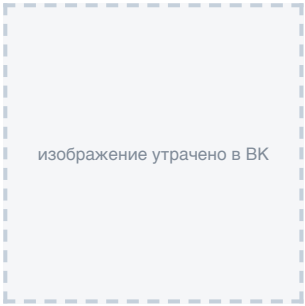


54БО - Новости



Ну, как вам цикл самоуправления? Сколько лекций посетили, сколько домашних написали? Вы только представьте, в этот раз у нас было целых двенадцать практикантов? Двенадцать! Это прям как часов на циферблате. Как месяцев. Как апостолов... Ладно-ладно, это уже перебор. Но двенадцать — это и правда очень много и, как и ожидалось, очень интересно. Предметы у всех были разные, подход разный, домашние задания ну очень необычные и интересные. И даже наша редакция, уже давно не имеющая отношение к учебе, с удовольствием следила за всеми новыми профессорами и их успехами.
А у вас появился новый краш-препод? А проголосовали за него, как за человека цикла?

Пока выбирается человек цикла, у нас есть Человек Мезы — Адам Янович, дорогой наш. Этот цикл как раз выпал на его день рождения (не наоборот, а именно так), по этому случаю мезюки нарисовали ему открытки на стене Мезы, ну а мы еще к тому же сделали кроссворд в честь нашего прекрасного ректора. Он на страничке редактора, не пропустите!



В начале июня, по традиции, вручили грамоты за лучшие фото весны. Если вы хотите получить легкие деньги и поделиться красотой, не теряйте сезонный альбом и загружайте в него 1-3 фото: как раз треть лета уже прошла, и хоть одно классное фото у вас в галерее телефона уже есть. Итоги летних фото будут подведены в начале сентября, скорее всего, уже в шестидесятом учебном цикле.



Радио Королевства, которое очень давно не радовало нас новыми эфирами, провело для мезюков конкурс озвучки любимых текстовых отрывков. Чтецов было много, и плейлист с ними вы можете найти как на стене Института, так и в группе Радио. А если вы печалитесь, почему от Радиостанции так давно не было новостей, вы всегда можете это исправить. Если у вас есть силы, желание, вдохновение и хороший микрофон, пишите Шарлотте Донован, и кто знает, может уже через пару недель мы сможем не прочесть свежие новости в пабликах, а услышать их из ваших уст в отличном музыкальном обрамлении.

Закончилась викторина по МО. Результаты на первый взгляд не утешительные: сдали только две игры, да еще и составом старичков. Скоро разбор, ждем-пождем.

В прошлом году некоторые мезюки и жители Королевства обзавелись интересной оригинальной, так сказать, ачивкой — дипломом по Травологии, возможностью вписать строчку о нем в диплом Мезы и преподавать Травологию где-то в другой школе. Звучит неплохо, и, казалось бы, разовая акция получила вторую часть: в этом году у нас есть возможность получить такие же достижения уже по Зельеварению. Почтовая игра "Доставка ингредиентов" начнется со дня на день, и теперь нам предстоит обмен всяческими классными ингредиентами. Мы в редакции посовещались и решили составить вам в помощь список из нескольких как раз ингредиентов, которые можно отправить другу по Мезе.

- свои волосы

- свой молочный зуб
- кошачий ус
- крышечка от йогурта (облизанная)
- ресничка
- использованный чайный пакетик
- бирка от хлеба
- ниточка от колбасы (вместе с прошлым номером)
- салфетка со слезками после годового квеста



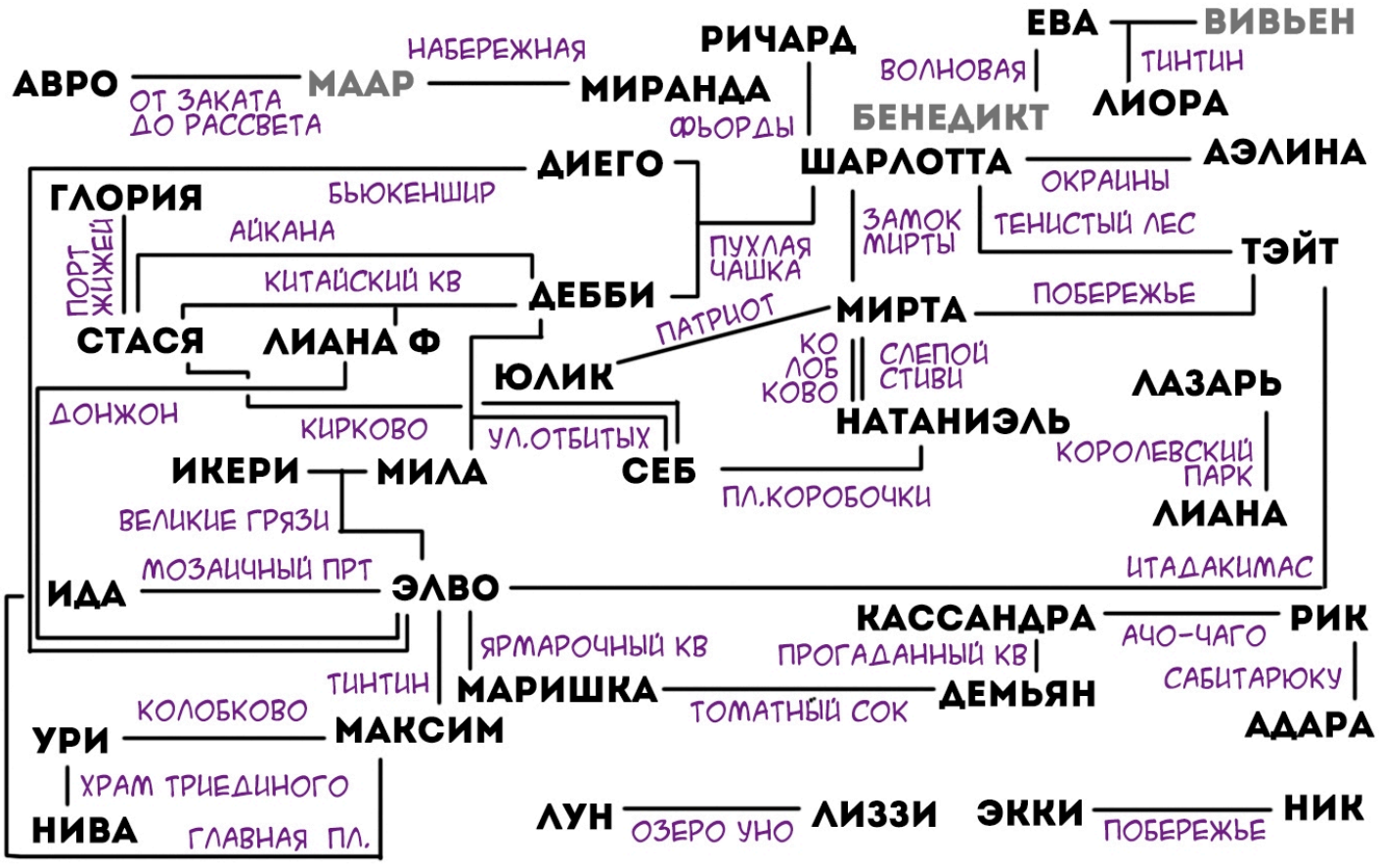
Наша редакция надеется, вам поможет этот список! Все вместе будем ждать отчетов в Почтовой Сове!



Лапта в этом цикле не проводилась, но проводилась мини-лапта, где все играли против друг друга, в том числе Полукота. Как оказалось, стимул в виде бати ректора на поле здорово стимулирует память мезюков! Наверное, поводить такое нужно почаще.

Последнее по времени, но не по значению приключение мезюков проходило в Прекрасном Далеко. Квест принес за собой массу впечатлений и новую локацию, но о нем гораздо подробнее дальше в номере.

Что по играм?



И, кроме этого, прошли две коллективные игры: ребята из Золотой Кошки выбирались поплавать на Побережье Большого Моря, а Ковен Заблудших Ведьм отмечал Летнее Солнцестояние в Беличьей Норе у Шарлотты.
Очень неплохо для первого месяца лета, поры сессий, отпусков и летнего безделья.
А как мы с этим бездельем боролись, читай скорее дальше...



