

Вест Вал №2

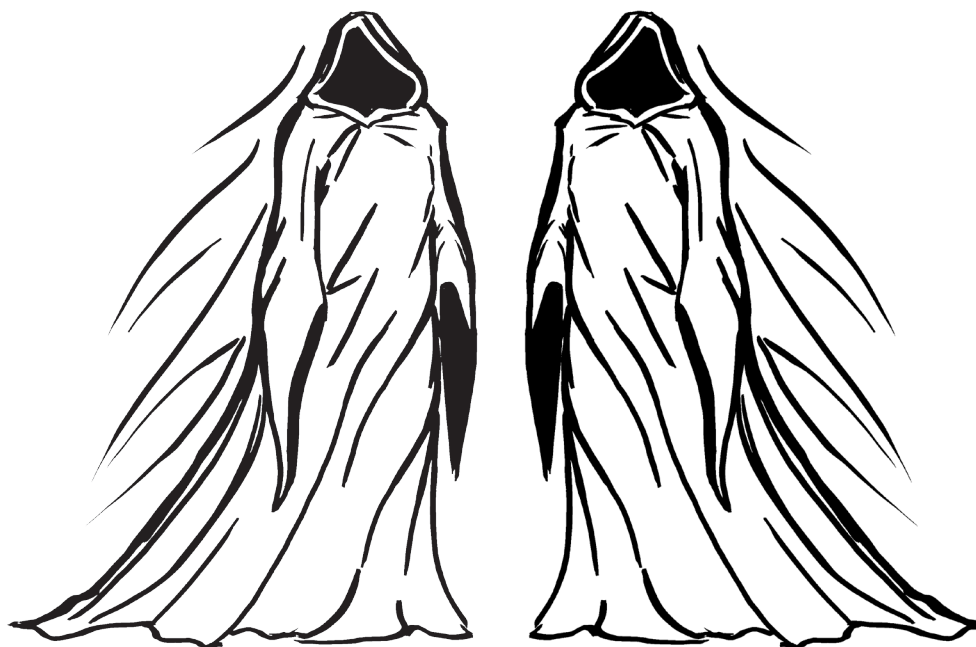
ЯНВАРЬ, 2015

Надежные сведения о Вальдире



Генеральный спонсор выпуска журнала: Varamo.

<http://forum.dem-mihailov.ru>



Кохр и Зохран

Рубрика: Личности Вальдиры

Верные агры на службе ЧБ

Первое упоминание.

Впервые имена Кохра и Зохран были отмечены в летописях Вальдиры совсем недавно, буквально несколько дней назад.

Место упоминания: финал книги Кроу.

Последняя глава, разговор двух членов клана Неспящих.

Точная цитата:

– Стой! Что там с Кохром? Позеленел он? А Зохран?

– Шутить? Они с «местными» наемниками по приказу два дня мотались по дорогам, семь чужих обозов вырезали и разграбили! Ему и Зохрану на Алькатрасе еще неделю отмокать как минимум, – усмехнулся затухающий голос вездесущего Шепота. – До этого можешь даже не рассчитывать на их появление. Удачи, брат. "

Из этого коротенького обмена информацией, можно сделать вывод, что таинственные персонажи Кохран и Зохран известны Неспящим уже давно. И их мало удивляет, что парочка все

еще неизвестных нам игроков никак не может "позеленеть".

В данном контексте это может означать лишь одно - и Зохран и Кохран самые настоящие агры. Убийцы игроков.

При том что клан Неспящих кланом агров не является.

Более того - клан известен своей доблестью, надежностью, героизмом и службой на пользу отечеству, то бишь к примеру оказание помощи стражам Альгоры или любым другим Великим городам.

А тут какие-то "красные" агры...

Что ж, ясно что тут дело нечисто, но как именно все обстоит выяснить так просто не удастся. А если и получится узнать что-то интересное и правдивое, может статься, что послышится за спиной злобный Шепот... и пропадет доблестный лазутчик так и не принеся в клюве достоверные сведения о широко известном клане Неспящих...

Корреспонденты Вестника Вальдиры все как один храбры, но все же они

заверяют Черную Баронессу, что лишь выдвигают безобидные гипотезы, никого и ни в чем не обвиняя.

Нельзя же обвинить нас лишь в том что мы прочитали книгу Кроу, где и вычитали сей диалог?

Но это лирика. Вернемся к фактам.

Что же нам известно о Кохране и Зохране?

Крайне мало.

1. Они неразлучны.
2. Они не гномы.
3. Неизвестно какой они расы. (И никто не намекал сейчас на рост гномов!)
4. Думается что они парни...
5. Оба редко появляются на публике, тем паче в городах.
6. Всегда облачены в одинаковые просторные черные балахоны. (довольно зловещие).
7. Они БЕЗЖАЛОСТНЫ!
8. И возможно БЕЗУМНЫ...
9. Они молчаливы...

Кохран и Зохран являются одной из множества легенд Вальдиры.

Знаменитейшие убийцы, грабители, поджигатели и разрушители. На их счету сотни жертв. И среди несчастных приключенцев павших от их обгаренных кровью рук преобладают игроки.

Ходят и ходят по Вальдире упорные слухи о немыслимых контрактах заключаемых парой убийц с богатыми мира сего. И опять же, мы ни на что не намекаем, но среди жертв Кохрана и Зохрана не было замечено ни одного Неспящего.

Возможно в дальнейшем мы еще вернемся к знаменитым убийцам, когда раздобудем новые достоверные сведения.

Но кое-что интересное у нас есть уже сейчас...

Помните упоминание в приведенном выше разговоре? О месте где должны "отдыхать" и "зеленеть" наша парочка убийц... Алькатрас...

Хотите узнать о нем больше? Тогда перелистните несколько страниц нашего выпуска и читайте дальше! Статья: "Аль Дра Дас"

От Храбра!

Предложения дня!

Сегодня в продаже!

Супер Храбр-зелья!

Цена более чем доступна, ассортимент настолько широк, что не знает границ!

Зелья исцеляющие!

Зелья маны!

Зелья усилители разные.

Зелья регена разные.

Возможна профессиональная подборка набора зелий под нужды покупателя! А так же специальная подборка алхима под особые цели - выполнение специфических заданий, прохождение редких зон, усиление и защита против монстров с особым набором атакующих умений.

Все по более чем приемлемым ценам!

Обращаться к игроку с ником Храбр Светлушка. Большую часть суток находится в Вальдире, приват всегда открыт для сообщений!

Так же:

Ведется постоянная скупка разных алхимических ингредиентов! По хорошей цене!

Возможен меновый торг.

Покупаю лишь "светлые" ингры!

С другими инграми не обращаться!

Для особых покупателей:

Возможно прибытие с товаром и распродажа на месте. Сервис только для проверенных покупателей, либо только в безопасные зоны\локи.

Храбр Светлушка - правильный алхимик!

Заказ рекламы услуг\товара:

Обращаться в редакцию Вестника Вальдиры по адресу: Альгора, Плосефонт, Синекупольное здание, Миритовый зал.

Рубрика: Личности Вальдиры

Алхимик по призванию

Первое упоминание.

Впервые начинающий алхимик Храбр Светлушка появился в одной не особо известной и можно даже сказать захолустной деревушке, где он решительно пытался продать алхимические зелья собственного изготовления.

Упоминание произошло в цикле Вальдиры ГКН.

Товар доброго и ответственного Храбра нарекания ни у кого не вызвал, случаев отравления, взрывания и распыления не отмечено.

Вот только подобных начинающих алхимиков с большим чувством ответственности в мире Вальдиры пруд пруди. Куда не плюнь - вот тебе травник или алхимик.

Так чем же привлек к себе внимание алхимик Храбр?

Честно говоря - ничем. Он просто оказался в нужное время и в нужный час, встретившись с Росгардом, героем основного цикла Вальдиры.

Потом уже оказалось что Храбр и сам не прост. И что раньше ему уже довелось пережить несколько довольно забавных, а порой и опасных приключений.

Об одном из таких приключений уже известно. Это рассказ "Ярость Бога", где повествуется, как юному травнику-алхимику Храбру Светлушке попал в руки некий весьма ценный и редкий предмет...

Скоро появятся еще истории с Храбром в "главной роли". Названия некоторых историй известны:

1. А ну меня в болото! К лохрам...
2. Будни алхимика.
3. Алхимика на кол! Остров невезения.
4. Алхим турнир Альгоры! (повесть)

ВестВал обязательно постарается вернуться к освещению жизни начинающего алхимика Храбра Светлушки.

Более того - сейчас ведутся переговоры по публикации вышеперечисленных историй на страницах нашего журнала.

Аль Дра Дас

Остров Мрака

Алькатрас - неглавное название острова с созвучным названием, размерами и даже былым предназначением.

Главное различие между островами - описываемый нами остров находится в мире Вальдиры.

Местоположение: пять морских миль к северо-западу от города Рогхальроум, что в свою очередь расположен так же к северо-западу от города Альгора, но на куда больше расстоянии.

Правильное название чересчур сложно для языка "чужестранцев".

И посему игроки зачастую называют остров не иначе как "Алькатрас", или же пользуются еще более популярным названием "Валькатрас". Но в отличии от своего собрата в реальном мире, Валькатрас является по-прежнему действующей тюрьмой с крайне строгим режимом содержания.

Более того - тюрьма Валькатраса считается САМОЙ суровой тюрьмой.

Она настолько надежна, что в казематы Валькатраса отправляют особо опасных арестантов из других тюрем. Тех, кого не смогли обуздать надзиратели и кого не смогли удержать прочные каменные стены обычных исправительных учреждений.

Валькатрас удержит любого!

Будь ты человек, гном, эльф, полуорк или даже ахилот - тебе не выбраться. Валькатрас проглотит любой ужас и не заметит, ибо сам является воплощением кошмара.

Пусть очередным заключенным станет разумное чудовище покрытое запекшей кровью, ранее вселявшее ужас в сердца народов... едва только оно переступит порог островной тюрьмы, как превратится в жалобно хныкающего котенка истощено зовущего мамочку и пускающего слюни по подбородку.

Так называемые "местные" настолько боятся острова, что стоит лишь стражу произнести "Аль Дра Дас", как слово тут же срывается не хуже элитного

Рубрика: Места Вальдиры
магического заклинания.

Игроку попасть на остров не так уж и легко, ведь это строго охраняемая территория. Стража всегда начеку.

Частные же надель охраняются не менее элитными воинами, ничуть не привечающих незваных гостей.

Но кое какие сплетни все же просочились... поговаривают, что остров настолько пропитался самой аурой искоренения преступности, что буквально сам воздух Валькатраса способствует более скорому искуплению грехов. Более чем актуальная информация для "красных" игроков агров, всегда ищущих укромный уголок поспокойней.

Вот только любой самый "зубастый" агр если и попробует сунуться к побережью острова, сомнительно, что у него получится ступить на песок.

Он будет уничтожен либо стражей, либо Неспящими, которым принадлежит все то, что оказалось ненадобным доблестным представителям Рогхальроума.

А Неспящие всегда были славны в Вальдире своим почти уникальным умением охранять рубежи собственные и нарушать рубежи чужие. Да и ссориться со столь могущественным кланом никому не с руки. Так и остаются досужие сплетни лишь пустыми и ничем не подтвержденным слухами.

Что известно точно: на острове, на берегу, а не внутри тюрьмы, все же бывали агры. Вот только ускоренного избавления от "красноты" замечено не было. Видели они и ТЕ самые участки клана Неспящих. И что же там такое?

О! Земля Неспящих густо засажена полевыми ромашками и заставлена ульями... пасека?

Клан постоянно и бесплатно поставляет тюрьме ромашковый мед...

Это так мило... так заботливо и так жутко непонятно!

Редакция ВестВала давала объявление о щедром вознаграждении за доказательство существования эффекта "ускоренного искупления", но награда осталась невостребованной...

Валькатрас!

Дополнительная информация
Территориальная принадлежность острова: Рогхальроум.

Охрана тюрьмы состоит из элитных стражей Рогхальроума.

Защита тюрьмы: весьма надежная.

Неудачных побегов: сотни.

Удачных побегов: один.

Частные участки: в наличии.

Свободные частные надель: нет.

Изначально существовало более сорока доступных для покупки земельных участков, но практически мгновенно они были выкуплены.

Растительность: почти нет...

Животный мир: почти нет...

Где еще присутствуют упоминания острова мрака:

1. Валькатрас - начатая, но не законченная очень короткая повесть о неких особых событиях.

2. Цикл СВА - однажды Шмыгу придется навестить ужасную тюрьму ради выполнения особого задания.

А попасть туда можно лишь одним путем - в качестве особо опасного заключенного...

Говорят иногда сажают по ошибке...



Часть первая.

Юность.

Грим родился в обычной городской семье, на окраине одного из многочисленных провинциальных городков Вальдиры. Отец служил в городской страже, мать воспитывала нескольких детей – Грим был третьим по старшинству среди всех детей и первым среди братьев. Всего в семье со временем оказалось семь детей. Три девочки и четыре мальчика. Все дети без исключения росли здоровыми, не зная болезни и голода.

Семья жила в достатке – помимо заработка отца за домом был небольшой огород, во дворе бегала живность, имелось две коровы и несколько свиней. Одним словом – крепкая и дружная семья умеющая и любящая хозяйствовать, мудро распоряжаясь средствами и не забывая о будущем.

Грим с раннего детства был приучен к оружию, благодаря культивировавшему в семье оружейному культу.

По мнению главы семейства, мужчина должен в обязательном порядке уметь обращаться с самым разнообразным оружием, дабы суметь постоять за себя и близких. Учитывая, что отец Грима долгие годы был наемником и лишь относительно недавно остепенился, осел в одном городе и женился – его словам можно было верить.

Некоторые горожане посмеивались, но когда в городе появилась заезжая банда бандитов с большой дороги, отец Грима быстро показал, чем отличается умелый боец от тех, кто только и умеет что грабить беззащитных крестьян. Двенадцать трупов на улочках городка – вот и все что осталось от бандитов. Десятерых упокоил глава семьи, еще двоих – его старший сын. Сами они при этом не получили ни одного

ранения. Это был первый боевой опыт Грима и первые его убийства. В то время ему было тринадцать лет от роду.

После этого происшествия глава семьи заслужил всеобщее уважение и в самом скором времени возглавил городскую стражу.

Тихая провинциальная жизнь шла своим чередом, один день сменялся другим.

Все жили в мире и покое.

Все кроме Грима, что проводил свободное от домашней работы время на вершинах холмов, жадно вглядываясь в далекий мер за пределами города.

Его неудержимо тянуло в путешествие. Тянуло в неизведанные дали. Эта его тяга не осталась незамеченной, и когда Гриму исполнилось шестнадцать, состоялся серьезный разговор с отцом.

Еще через пару недель молодой Грим попрощался с семьей и покинул город, унося с собой отцовский меч, охотничий лук и заплечный мешок наполненный небольшим количеством провизии и сменной одеждой.

Именно так, просто и буднично, Грим ступил на стезю бродячего наемника...

Продолжение следует...

От редакции:

Сведения о Гриме изобилуют неточностями и обрывочностью.

В данное время наши корреспонденты пытаются собрать больше сведений о периоде между уходом молодого Грима из дому и до момента когда он стал известнейшим героем Вальдиры.



Жил был на свете гном...

Гном как гном - деловитый, работающий, вечно занятой и себе на уме.

И жил гном не под холмом, а на холме - том, что на территории сторожевого поста Серый Пик, охраняемого бравой стражей Великого града Альгора.

Именно там проходят деньки гнома Кроу, мечтающего стать великим кузнецом, но пока что никак не могущего выбраться из-под кучи навалившихся дел и взяться наконец за рукоять кузнечного молота...

КРОУ2: производственный и торговый роман о жизни гнома Кроу, живущего на холме в Сером Пике...

От Шмыга: Производственный роман? Фи! Мрачная темнота древних катакомб - вот это дело!

Что там скрывается во тьме?

Ответ кроется в СВА2!

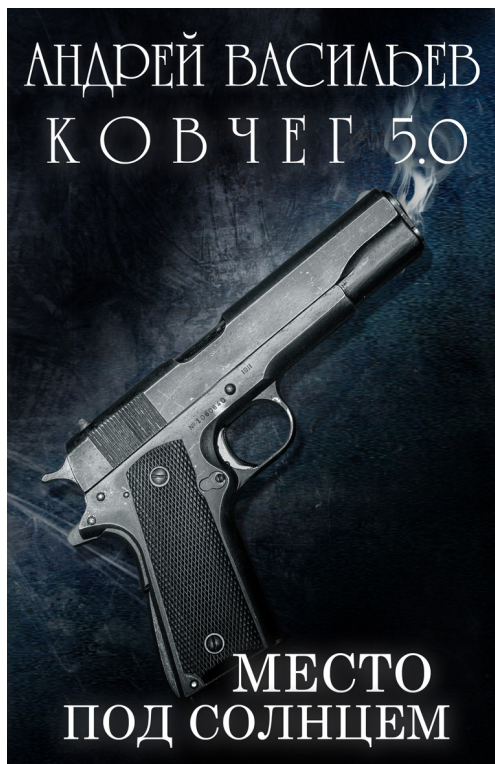
КОВЧЕГ 5.0

Новая виртуальная вселенная с многоговорящим названием "Ковчег".

В свое время библейский Ной построил Ковчег и во время Великого Потоп сумел спасти людей и зверей, дав тем самым всем им шанс на возрождение. К сожалению Ковчег 5.0 не столь могуч... тут нет Божьего промысла.

Единственная задача Ковчеха 5.0: выживание некоторой части человечества в виде цифровых переселенцев в виртуальный мир. Только тех, кто согласился на вживление имплантата в свой череп для оцифровки личности и передачи данных на огромный массив серверов. Миллионы людей со всего мира жадно ухватились за шанс получить пусть виртуальное, но все бессмертие... Но как всегда и случается, что-то пошло не так...

В данное время два автора уже пишут романы для вселенной Ковчеха 5.0.



Место под солнцем.

Роман Андрея Васильева.

Жанр: ЛитРПГ.

Вселенная Ковчег 5.0.

Текст романа: http://samlib.ru/editors/w/wasilxew_andrej_a/wwwasilxew_andrej_a-600.shtml

Аннотация:

В начале сотворил ОН небо и землю.

И сказал ОН: да соберется вода, которая под небом, в одно место, и да явится суша. И стало так.

И сказал ОН: да разделятся три мира и да будет... critical error! critical error!... main failure!...

ЭКСТРЕННАЯ АКТИВАЦИЯ НАЧАТА!...

Добро пожаловать во вселенную Ковчеха 5.0... живите и выживайте!

Начало.

Роман Дема Михайлова.

Жанр: ЛитРПГ.

Вселенная Ковчег 5.0.

Текст романа: <http://forum.dem-mihailov.ru/threads/zhirdjaj-litrpg.373/>

Аннотация:

В начале сотворил ОН небо и землю.

И сказал ОН: да соберется вода, которая под небом, в одно место, и да явится суша. И стало так.

И сказал ОН: да разделятся три мира и да будет... critical error! critical error!... main failure!...

ЭКСТРЕННАЯ АКТИВАЦИЯ НАЧАТА!...

Добро пожаловать во вселенную Ковчеха 5.0... живите и выживайте!

