

Реформы были приняты на ура, некоторые были недовольны, но так как это игра, они немного поворчали и забили, все это не мешало им нормально играть, даже наоборот.

Когда все реформы были закончены. Мкай даже не знал что делать. С ним еще пару раз связывались, и после того как на территории империи появились обменные пункты он начал получать просто немереную прибыль, из-за которой он теперь имеет возможность продолжать играть сколько хочет. Правда он разделил свою прибыль с членами совета, из-за чего он получал меньше, но и недовольных больше не осталось.

В общем, теперь ему было еще более скучно. Поэтому он отправился в горы, с одной единственной целью, приручить того огнедышащего дракона, из-за которого он едва не умер.

Он взял с собой три лошади, что бы вести все нужное снаряжение которое уже не помещалось в кольцо. Он взял с собой стальные цепи, парализующий яд, который недавно смогли сделать «ученые», куча зелий восстановления здоровья и энергии и недавно созданные пороховые бомбы которыми было забито его кольцо.

Рейд, в котором он должен был брать участие, увенчался успехом, и по империи начали расселяться люди. Это дало много рабочей силы, и их знания очень сильно ускорили темп развития Асгарда.

Кроме того было обнаружено еще два подземелья вокруг которых уже строятся города, к которым подводится железная дорога. Теперь правда рабочим нужно платить, но из-за того, что по мере захвата территорий казна пополняется, а эти деньги в конечном итоге вернуться в гильдию, или точнее в империю, это вообще не вызывает проблем.

Так же проезд поездами теперь платный, и для членов Мидгарда работает только 50% скидка, поэтому им нужно тоже платить, хотя в обоих случаях, если они примут определенную миссию, проезд становится бесплатным.

Был создан первый манадвигатель, работающий исключительно от магической силы, но отдельно взятый игрок вряд ли бы смог долго его использовать. И поэтому так же был создан манареактор, использующий как сырье сталь, магические ядра боссов и магические кристаллы.

В итоге уже после того как Мкай отправился в путешествие, началась разработка магических автомобилей, авиации верстаков. Одним словом, игра становится все дальше и дальше от классического фэнтези, из-за чего некоторые игроки начали уходить. Но это компенсировалось новопривывшими игроками, которых интересует техно-магия.

Но гоблины, на которых раньше нее обращали внимания, привнесли свою лепту. Неизвестно почему это произошло, но гоблины изменили свое поведение. Мало того, что их чисельность начала сокращаться, они начали заниматься каннибализмом, так еще, и они остановились в одном из захваченных поселков, после чего изменили тактику из навалы орды, на рейдерство. Они делали набеги на небольшие деревни, грабили повозки игроков, у которых не было доступа к поездам, разрушали железную дорогу и грабили поезда.

Пределом, из-за которого было решено уничтожить гоблинов, стало то, что они украли поезд. Они разрушили колеи, и поезд сошел с пути и потерял возможность двигаться. Гоблинами было убито весь экипаж внутри, а сам поезд полностью разобран и украден.

Особенно это разозлило потерпевших игроков, так как политика и ситуация изменилась, смерть теперь для них не была «легкой», и поэтому они начали жаловаться, что власть бездействует. Что привело к созданию карательной армии.

Но именно в это время объявились повстанцы, которые начали разрушать железные дороги, грабить других игроков, чем вызвали нешуточную злость обычных игроков, из-за чего кроме карательной армии началась охота за повстанцами, хотя некоторые игроки даже «перешли на темный путь».

В целом, в их мире началась какая-то несуразная ахиня. И как бы странно это не было, это только увеличило приток игроков, которые желают «екшена», и прочего, в других местах сейчас крайне спокойно из-за чего там играть в игру становится скучно.

Кроме того, среди «воскрешенных» людей оказались несколько с весьма сомнительными навыками. Как итог начали появляться демонологи, некроманты, сектанты. Которые ввиду скорости размножения людей стали появляться все чаще и чаще.

В сравнении с другими местами в игре, внутренняя часть «большой» стены стала настоящим полем боя. Ни гоблины, ни черные волшебники, ни повстанцы не могут покинуть пределы империи, из-за чего внутри начался настоящий ад постоянных сражений, поисков противников и контрмер.

Это и вызвало интерес новых игроков. Хотя решающим фактором стал «паровой танк», какие-то игроки додумались сделать гусеничный танк на паровом двигателе, на котором давились монстры, гоблины, люди, игроки. Видок был еще тот.

Не желая пропускать что-то подобное, люди начали заходить в игру, и постепенно население империи перевалило за шесть сотен. Для других гильдий, население которых едва переваливало за две сотни, это было ошеломляющее. Особенно увеличилась карательная армия, которую снабжают едой и минимумом снаряжения.

Это был кромешный хаос. Трехсторонние боя между гоблинами, повстанцами, демологами, другими черными волшебниками, некромантами и игроками империи стали почти нормой. Среди игроков начали появляться те, кто желал сыграть роль «злодея», и таких становилось довольно много и у них даже появились организации.

Вся игра заиклилась на Асгарде и «веселом» хаосе, происходящем внутри, все наблюдали за этим, и многие принимали в этом участие. Уже после недели от начала это начали называть «Эпохой Хаоса героев», так себе название, но оно приелось, а причиной послужили люди, которые очень сильно «геройствовали» и даже играли соответствующую роль.