

Глава 3.

– Что это было? Сработала магия телепортации?

– Нет, это что-то серьезнее.

Тем временем Виид уже распустил свою группу:

– Увидимся позже. Как соберусь на охоту – я вас позову.

– Лучше бы ты сразу нас убил.

– Я знаю, что вы усердно работали в тех подземельях. Управляйте своей живучестью с умом, и будете в порядке, – произнес на прощанье Виид и отправился в сторону одного из переулков.

Улочки в Море переплетались, словно настоящая паутина.

В первые дни центральной площадью города считалось место, где располагался главный фонтан. Со временем город вырос и, помимо зеленых аллей и улиц, здесь появились и другие площади: Площадь Виверны, Площадь Ледяного Дракона, Площадь Света и Площадь Быка.

И Виид не смел настаивать на какой-нибудь перепланировке.

«Они сделали их своими руками, и память о них надолго останется в их сердцах... Теплые воспоминания о местах, в которых они жили»

Мора была популярным городом, но люди, которые проживут здесь несколько десятков лет – будут знать о ней всё: и её соседей, и её историю. Они будут помогать пожилым людям, а их дети станут вместе играть на детских площадках.

Однако же, в силу особенностей строительства, некоторые, даже не самые развитые районы города, были достаточно дорогими относительно арендной платы.

Но если бы поднялся вопрос о перестройке города – люди пришли бы в настоящее бешенство. Они не смогли бы собираться вечерами так, как сейчас, и вынуждены были бы жить не в своих комфортных домах, а в огромных и несуразных, по их меркам, зданиях.

Чувство добрососедства исчезло бы в корне. А напоминать о прошлом остались бы только некоторые рисунки на стенах заборов и здания исторического значения.

Так что Виид хотел оставить улицы Моря такими, какие они есть. Культура – это не то, что можно вырастить с помощью силы; этот процесс исключительно природный и требует определенного времени.

«Перестройка потянет слишком много времени и денег. А количество налогов от этого не увеличится. Кроме того, есть преимущества и от узких улиц»

Старые лачуги и стильные коммерческие дома Моря служили резиденциями для многих авантюристов. Кроме того, благодаря приключениям Виида, Королевство Арпен в архитектурном стиле многое почерпнуло и от Империи Нифльхейм. К примеру, рынок был по-настоящему процветающим местом с бесконечно растущим количеством посещающих его игроков.

- Теперь Империя Хэйвен не будет нас беспокоить?
- Да. Они уничтожены!
- Ура! Я действительно не ожидал, что мы победим.
- Скоро Королевство Арпен и весь север станут известными на весь мир.

В городе стоял присущий ему гомон начинающих игроков.

Но на Вииду, облаченного в самую простую одежду, никто даже внимания не обращал, принимая его за одного из тысяч новеньких.

Король шел мимо всех этих людей и думал о состоянии дел своего государства.

- Что ж, ущерб был слишком велик, но пора собраться с мыслями.

Хоть Империя Хэйвен и потерпела поражение, Королевство Арпен также понесло внушительные потери. Десятки деревень были разрушены, а многие гектары урожая – сожжены. Всё это необходимо было восстанавливать с самого нуля.

- Нужно выяснить все детали. Режим внутренних дел!

<Королевство Арпен>

Государство, правящее обширными землями Северного Континента.

Жители Королевства Арпен расселились по просторным северным землям и уважают культуру и традиции своего государства.

Множество деревень разрослось благодаря увеличению популяции населения и притоку новых жителей. Однако люди находятся в страхе из-за вторжения другой империи.

Часть территории государства была захвачена и местные жители вынуждены были принять оккупантов как своих новых правителей.

Несмотря на победу в войне, армия Королевства Арпен находится не в лучшем состоянии.

После разрушения Королевского Дворца некоторые деревни провозгласили независимость, а другие наблюдают за развитием ситуации с большим беспокойством.

Жители собираются, чтобы обсудить новости и выпить вина, приготовленного в Море.

«В королевстве много разных вещей. Много пищи, хорошая культура и высокоразвитое искусство. Ремесленники прогрессируют в своих сферах. Но вот солдат и рыцарей не хватает»

«Я точно знаю, что рано или поздно этот день настанет. Его Величество прикладывает много сил для развития севера, и в будущем это должно дать определенные плоды. Но мы обеспокоены ситуацией уже сегодня. Прежде, чем всё это случится, мы все уже станем рабами»

«Разве это не великая победа? Конечно, это радует, однако я до сих пор чувствую себя не в своей тарелке. Не Империя Хэйвен, так кто-нибудь другой одержит верх над нами. А всё потому, что у нас не достаточно военных сил»

Несмотря на окончание войны, контроль над захваченными территориями полностью утрачен.

Деревни, жители которых верят в Церковь Фрей, будут процветать. Но из-за войны многие поселения оказались в сложном положении и сменили своё вероисповедание.

Жители говорят о своём правителе как о «Божественном Короле». Именно благодаря своей вере он смог устоять против жесткого холода и основать славный город Мору.

Хоть сейчас их сердца и наполнены тревогой, они не забыли об этом человеке, который спас их от голода и нищеты.

В последнее время Королевство Арпен демонстрировало стабильность и процветание.

Однако страх, вызванный вторжением Империи Хэйвен, подействовал и на производство, и на торговлю.

Приостановлено инвестирование сферы искусства, заморожено строительство социальных объектов.

На текущем этапе в королевстве строится около 63 новых городов и деревень.

Популяция населения постоянно увеличивается.

Столица Королевства Арпен была разрушена, так что в государстве возможны беспорядки.

Военная сила: 13,389.

Экономика: 45,942.

Культура: 41,030.

Производство: 63,482.

Влияние религии: 84.

Внутренняя политика: 45.

Влияние на окрестные территории: 71%.

Развитие королевства: 77.

Гигиена: 43.

Безопасность: 81%.

Жители, которые являются гражданами Королевства Арпен, обеспокоены текущей ситуацией, но всё-таки счастливы.

Ведется активная работа над пустырями и заболоченными зонами. Реконструируются заброшенные шахты.

Бурная деятельность торговцев приводит к острой нехватке в производстве повозок.

Условия обеспечения поставок в королевстве становятся всё хуже и хуже. Торговля сильно зависит от скорости передвижения и своевременности доставки материалов. А крушение Моста Альказар привело к потере важного торгового пути.

Вот что говорят обычные люди, которые хотят открыть свою торговую лавку:

«В эти дни продажи идут не так, как всегда. Хорошие вещи не пользуются спросом. Это всё из-за войны!»

«Ну, бывало и хуже. Перед тем, как было создано Королевство Арпен, местные жители и вовсе питались корешками. Верьте в Его Величество»

«А что на счет воров? Они крадут наши вещи... Если их не остановить, то воровские шайки превратятся в настоящие бандитские группы!»

Осваивается морская торговля. Основываются островные поселения.

При дальних рейсах только 15% моряков возвращаются целыми и невредимыми. Но даже их добыча скудна.

В последнее время Порт Варна заполнился странными слухами.

«Золото! Вблизи вод Веласкеса есть остров, состоящий сплошь из золота! Вы мне не верите? Это не выдумка! Я подумываю над тем, чтобы покинуть свою деревню и отправиться на его поиски. Разве целый остров золота не стоит того, чтобы рискнуть своей жизнью?»

В сельскохозяйственной сфере фермеры проводят эксперименты по выращиванию новых культур.

«Урожайность достаточная. Мы должны рассмотреть вопрос посева новых культур для увеличения вкусового разнообразия»

Фермеры успешно расширяют посевные площади.

Из-за всеобщей чайной мании недавно наблюдался всплеск спроса на чайные листья.

Авантюристы отыскивали множество следов былой мощи Империи Нифльхейм.

Жители, в свою очередь, обеспокоены военной мощью Королевства Арпен.

Армия невелика, к тому же она только что перенесла кровопролитную войну. Рыцари изучают новые техники владения мечом и методы сражения верхом. Солдаты осознали, что должны обучиться тому, как выживать в самых крупномасштабных сражениях.

Высокая лояльность жителей означает, что многие из них добровольно становятся солдатами.

Из-за войны развитие королевства существенно замедлилось, и жители надеются на скорые перемены.

Общее население Королевства: 39,281,932.

Ежемесячные налоговые поступления: 18,292,048.

Операционные расходы Королевства:

Военные: 32%.

Развитие производства и технологий: 6%.

Развитие экономики: 26%.

Инвестиции в культуру: 6%.

Борьба с монстрами: 11%.

Логистика и дорожное строительство: 16%.

Религия: 3%.

Армия:

Рыцари – 13,214.

Будущие рыцари, которые проходят подготовку – 39,382.

Солдаты – 538,102.

Вооруженные силы Королевства Арпен пополнились огромным количеством добровольцев. Они носят доспехи и щиты, но всё ещё не привыкли к ведению боя копьями. Солдаты-новички ничего не умеют, кроме как есть и спать.

К счастью, рыцари обладают исключительной храбростью и преданностью своему делу. Их сверкающие мечи спасут королевство даже в условиях текущего кризиса.

– Кхм, – голова Виида стала еще тяжелее.

Экономика и темпы роста населения существенно упали с момента прошлой проверки. Это было связано с выходом некоторых деревень из состава Королевства. Помимо всего прочего, снизились и налоговые поступления, которые также отталкивались от уровня технологического развития и стабильности экономики.

– Из-за вторжения Империи дела несколько осложнились.

Королевство Арпен показывало блестящую скорость роста. Однако война встряхнула все его отрасли без исключения.

Большие расстояния между деревнями приводили к тому, что некоторые из них были потеряны. Отколовшиеся деревни будут продолжать сотрудничество с Королевством и в конечном итоге могут вернуться в его состав. Тем не менее, сбор налогов из некоторых деревень сильно затруднится.

– Строительство Грандиозных Зданий и дорог отложено, а ещё мне нужно начинать поднимать военную сферу...

В основном Королевство Арпен было ориентировано на долгосрочные проекты по его развитию. И Грандиозные Здания были призваны в этом поспособствовать. По их завершению, целые регионы могли выйти на новый этап экономического развития. В таких регионах, как Мора или Крепость Варго, их влияние не было столь ощутимым, но более дальние районы севера напрямую зависели именно от Грандиозных Зданий.

Однако из-за войны их строительство было отложено на неопределенный срок.

Невозможно было просчитать дальнейшие темпы роста, а для развития городов требовалось сосредоточиться на восстановлении шахт и добыче ресурсов.

Как Король, Виид чувствовал большой груз ответственности.

– Гмм, это... С чего же начать?

Королевский указ мог позволить определенным регионам начать интенсивную политику по развитию торговли, или же дать четкие инструкции всей армии.

Для управления огромным Королевством Арпен требовалось принятие самых разнообразных мер.

Виид посмотрел на то, какие типы указов ему доступны. Одно его слово – и армия могла быть мобилизована, а экономика перейти в стадию активного развития. Кроме того, он мог выдавать жителям задания национального масштаба.

– «Тотальная зачистка монстров в Королевстве».

Вы должны отправить по крайней мере 30,000 солдат на борьбу с монстрами и зачистку их мест обитания.

Это абсолютный путь к миру и правопорядку.

Задание повлияет на степень подготовки солдат.

На выполнение задания будет израсходовано 290,000 золота.

- Ну уж нет. Слишком дорого. Что там у нас еще?

- «Отбить сокровища у воров».

Из-за преступной деятельности воров бюджет государства не досчитывается части налоговых поступлений.

Возьмите под контроль общественное мнение через обеспечение абсолютной безопасности.

Однако, для солдат это задание будет далеко не простым. В ходе его выполнения гарантированы потери в личном составе армии.

На выполнение задания будет израсходовано как минимум 140,000 золота.

- Не думаю, что это полезное задание. Высокоуровневые игроки и сами о них позаботятся. Кроме того, в королевстве не так уж и много воров. Ими я займусь попозже и тогда заберу назад все свои сокровища.

- «Обучение магии».

Маги постоянно заняты новыми исследованиями. Башни магов позволят укрепить существующий уровень магии в королевстве и помочь в изучении новых заклинаний.

Постройка сооружений такого типа будет приветствоваться всеми учеными и магами

королевства.

На выполнение задания будет израсходовано как минимум 200,000 золота.

- Это не сработает!

- «Стены для защиты от монстров».

Это позволит стабилизировать ситуацию и уменьшит беспокойство жителей.

Строительство стен возле крепостей и наличие дисциплинированных войск приведет к тому, что жители перестанут опасаться вторжения монстров.

На выполнение задания будет израсходовано как минимум 260,000 золота.

- Стены... Монстры не настолько сильны, чтобы прятаться от них за стенами.

Помимо всего прочего, король мог издать указ о наборе на военную службу. Однако после падения Королевского Дворца такой шаг мог снизить лояльность жителей и больше навредить государству, чем помочь.

Кроме того, необходимо было поддерживать и существующие войска. Воины должны быть накормлены и одеты. Помимо зарплаты, иногда случались ситуации, когда необходимо было выплачивать компенсации их близким, например в случае смерти солдата.

Постройка учебных заведений для их тренировок, а также другие поставки – словом расходы на содержание армии стали бы увеличиваться в геометрической прогрессии.

Да, содержание армии нельзя было назвать «деньгами на ветер». Но всё-таки это потребляло определенные финансы. Много финансов!

- Да уж, тяжелая эта штука – управление.

Кроме того, у Виида была возможность построить здания в стиле Империи Нифльхейм.

Такие объекты, как общественные бани или стадионы могли помочь коммерческому развитию и увеличить лояльность жителей. Но всё это было ничто, если смотреть на них с точки зрения масштабыности всего государства.

На преодоление последствий разрушения Королевского Дворца требовалась просто астрономическая сумма денег. Для того, что вернуть все сферы влияния в исходное положение, нужно было построить еще и уйму Грандиозных Зданий.

А еще, нельзя было забывать и про такие статьи расхода, как улучшение качества войск и восстановление баланса в экономике.

Ничем нельзя было пренебрегать.

В краткосрочной перспективе крайне сложно было бы догнать во всех этих показателях Империю Хэйвен.

– Тогда я должен... Да, я должен активно содействовать развитию королевства, – пришел к такому выводу Виид, кивнув самому себе.

На некоторое время Королевства Арпен ждал застой, но рост был попросту неизбежен. Виид считал, что особого повода для беспокойства пока нет.

– Я как сорняк, который пробивается сквозь асфальт. И живучий, как таракан.

Сорняк продолжает расти, даже если вырвать его с корнем.

Тараканы продолжают жить, даже если постоянно травить их.

И сорная трава, и тараканы – неискоренимое явление.

На севере был только один крупный город – Мора. И вся его военная мощь целиком и полностью зависела только от Церкви Фреи и самих игроков севера. Но в будущем такого не должно быть ни при каких обстоятельствах.

– Он действительно сделал это.

– Как нам и обещал.

– Уверен, что вскоре мы снова увидим его.

– Он действительно показал нам конкретный результат.

Странник, Гюнтер, Мишель и Шервуд. Все они собрались вместе.

До недавних пор они были влиятельными фигурами Версальского Континента.

Странник из Гильдии Странников, Гюнтер из Гильдии Звездного Льва, Мишель из Наемников Черного Меча и Шервуд из Гильдии Облака.

Элита сильнейших гильдий.

Однако, несмотря на объединение, их попросту раздавила Империя Хэйвен. И люди быстро

забыли их имена.

В Королевской Дороге происходило слишком много вещей, а Гильдия Гермес постоянно наращивала свое влияние.

Со временем они даже начали выдавать себя за других людей и перестали вести какую-либо активную деятельность.

Люди, которые перестали появляться на публике, вскоре были попросту забыты.

«Я неудачник»

«Тот период был как сон»

«Империя Хэйвен настолько сильна... Теперь я понимаю, что был просто марионеткой в их руках»

Они с ностальгией вспоминали о былых временах.

Их гильдии были либо распущены, либо в несколько раз сокращены. Известные члены гильдий, которые не захотели выходить из их состава, преследовались отрядами убийц Гильдии Гермес и были вынуждены залечь на дно.

После поражения, Империя Хэйвен быстро подмяла под себя все их территории, и вопрос возврата теперь уже стал попросту неосуществим.

Всё что им оставалось – это беспомощно наблюдать за глобальными событиями, происходящими на Версальском Континенте.

Бог Войны Виид.

Правитель Королевства Арпен и единственный достойный конкурент Бадырея.

«Хмм, предложение объединить силы. Хотя это и прискорбно, но ему не под силу остановить Империю Хэйвен... Хмм... Но Бог Войны Виид.... Глядя на его имя мне становится понятной причина, по которой я так настрадался»

«Разве я что-то потеряю? Ровным счетом ничего. Нужно посмотреть и принять решение. Но Виид... Что ж, это Виид. Принимая во внимание все возможности, я не могу так просто отказаться от его предложения»

«Королевство Арпен остановило вторжение. И в конечном счете разрушен еще и Императорский Дворец? Никогда не думал, что им так достанется. Он безжалостен. Разве он не оплатил Гильдии Гермес за все, что они сделали нам?»

Крушение Дворца Империи Хэйвен. Люди полагали, что это событие было вызвано действиями Виида.

В свою очередь, Странник и Мишель когда-то принадлежали к числу игроков Земли Магии и тоже руководили сильнейшими из гильдий. Но однажды им довелось столкнуться с истинным характером Виида.

– Что это за парень? Убить его. Он заплатит за то, что перешел нам дорогу.

- Не знаю насколько он силен, но давайте отправим туда, где он качается, некоторое количество людей.

Королевская Дорога была игрой в виртуальной реальности, так что игроки здесь были осторожными. Но вот Земля Магии – обычная игра, за действиями которой приходилось наблюдать по экрану компьютера, так что решения людей в те времена были более спонтанными. В основном они полагались только на свой уровень и навыки.

И тогда началась война с Виидом!

Но результатом стало их полное поражение и очередное подтверждение им своего титула Бога Войны.

Они попали в западню, из которой как ни старались, никак не могли выбраться. Они собрали достаточно внушительное количество людей, однако оказались в невыгодном положении.

А у Виида была идеальная атака, защита и экипировка, так что все попытки его поймать заканчивались ничем.

До боя с ним они уже слышали, как 1,000 человек из другой гильдии пошли в подземелье к Вииду, намереваясь покончить с ним. В тот раз Виид победил, и та гильдия оставила свои попытки остановить его, однако гордость этих двух людей была слишком высока.

- Они были неудачниками. Мы убьем его.

Несмотря на возможные опасности, они считали, что загнать его в угол, когда он охотится в подземелье, – прекрасная возможность.

Странник возглавил отряд, однако когда они зашли в подземелье, то попали в ловушки, подверглись нападению монстров и в конечном счете были убиты и ограблены самим Виидом.

Все подземелье было каким-то темным царством этого беспощадного человека.

«Он силен. Я признаю это», – убедился перед смертью Странник.

После этого случая Странник решил, что будет еще долго играть в Землю Магии и пройдет немало сложных заданий. Да, гордость его гильдии была ранена всего одним человеком, но игра и без этого доставляла ему немало удовольствия. Однако вскоре он увидел истинную натуру Виида.

Бог Войны контролировал монстров с помощью специальных предметов.

Их количество просто зашкаливало, и вся его орда попросту не умещалась на мониторе, когда он привел их в город, где базировалась Гильдия Странников. Виид был полон решимости срезать Гильдию под самый корень.

В этот момент его действия были достаточными, чтобы многие покачали головой и подумали, что он грязный ублюдок.

Территория города стала проклятой и её статус преобразовался в охотничьи угодья, где стали расхаживать зловонные монстры.

Странника это просто взбесило.

- Нет, ну мы конечно причинили ему определенные неудобства... Но разве ему не хватило того, что он уже убил нас? Зачем он пришел!?

Странник готов был кричать от гнева, однако общественность совершенно не интересовалась его мнением. Он был не самым лучшим лидером, и людей больше интересовали новые боевые свершения Виידа.

Бог Войны Виид был неприкасаем.

Фигура, которая занимала важное место в сознании людей.

Но и на этом всё не закончилось.

Странник и его группа обустроилась в новом месте. Однако Виид продолжал преследовать их, и уничтожил как самого Странника, так и всех его подчиненных.

Когда Странника убили в пятый раз, его возмущению не было конца. А когда он умер уже в десятый, то даже перестал сопротивляться. Он хотел примирения с Виидом и дружной жизни.

После 20-го раза, он твердо уверил себя:

- Я никогда не прощу его. Не зависимо от того, что это будет мне стоить, я устрою ему настоящий ад.

Но затем он понял, что значат настоящие страдания. Когда Странник и его гильдия умерли по 30 раз, то утратили весь свой запал и даже мотивацию играть дальше.

Виид снова пришел к ним, как настоящий бог смерти. И вот, им довелось пообщаться. В отличие от Королевской Дороги, в той игре для общения требовалось использовать клавиатуру.

Странник: - Почему, черт возьми, ты делаешь это? Ты уже отомстил нам. Или в тебе столько злобы, что ты никак не забудешь?

Виид: - ...

Странник: - Скажи что-нибудь!

На несколько секунд Виид застыл, не атакуя, и вскоре Странник получил сообщение:

Виид: - Трудно найти по-настоящему сильных монстров.

Странник: - Ты что...думаешь, что мы монстры?

Виид: - К сожалению, я не могу найти монстров посильнее.

Чтобы поднять уровень, требовалось непрерывно охотиться. А хоть сражения с игроками и были рискованнее, но всё-таки обладали и кое-какими преимуществами. Таким образом, Странник и его гильдия были классифицированы как одно большое охотничье угодье, в котором он мог получить дополнительные трофеи.

Несмотря на то, что такое отношение было крайне несправедливым, Странник покорно опустил голову.

Странник: - Давайте закончим с этим. Я хочу жить в мире.

Виид: – А я не хочу.

Странник: – Но с нас больше нечего взять. Разве этого не достаточно?

Виид: – У меня просто плохое настроение.

Странник: – А почему у тебя плохое настроение? Мы были неправы, и хотели бы принести извинения. Давай забудем обо всех наших разногласиях.

Это звучало унижительно, но Странник и вправду не хотел больше сражаться.

Виид помолчал и через 30 секунд ответил.

Виид: – Арендная плата выросла.

Странник: – Это так важно?

Виид: – Кроме того, выросла и плата за проезд в автобусе. Капуста и лук продаются гораздо дороже, чем в прошлом году. Я чувствую себя совершенно отвратительно. Переговоры окончены.

Странник: – ...

После того, как Странник выяснил намерения Виид, он пришел в твердому убеждению:

«Этот человек – дьявол. Дьявол, с которым я никогда не найду общий язык»

Странник бросил Землю Магии и некоторое время спустя начал играть в Королевскую Дорогу. Он успешно здесь обосновался и вскоре стал одним из лидеров континента. Популярность Королевской Дороги росла, и его власть стала куда большей, чем во время Земли Магии.

«Слабаки мне ни к чему. Гильдия должна стать сильной»

Гильдия Странников состояла из самых элитных войск. Так, как сейчас все говорили о Гильдии Гермес – принадлежать к Гильдии Странников было предметом большой гордости.

Тем не менее, Страннику всегда было не по себе.

«А что, если тот дьявол доберется и до Королевской Дороги? Этот парень очень силен. Не хочется этого признавать, но его чутьё просто превосходно»

Не было никакой гарантии, что в Королевской Дороге повторилось бы то, что происходило в Земле Магии. Однако Страннику всё равно совершенно не хотелось пересечься с тем человеком вновь.

«Даже имени слышать его не хочу. К тому же его известность бессмысленна здесь, в Королевской Дороге. Хотя, он мог сменить имя своего персонажа...»

Тем не менее, спустя какое-то время он всё-таки услышал новости о Вииде.

Заголовок: Успех Церкви Фрей. Авантюрист Виид отыскал Корону Фарго!

– Нет, этого не может быть. Наверное, просто совпадение.

Заголовок: Бессмертный Легион повержен! Бог Войны Виид в лице орка Каричи!

– Кхек, это он!

С тех самых пор Странник внимательно следил за приключениями Виида. То же самое делали и все его коллеги из Гильдии. Однажды они даже провели совещание по мерам возможного противодействия Вииду.

– Что ж, нам повезло. Он активен в местах, отдаленных от наших владений.

– Ну, он скульптор, так что нельзя сравнивать его прошлые боевые навыки и настоящие. Разве это не шанс, чтобы отомстить ему за Землю Магии?

– Мы пытались мстить сотни раз, но до сих пор у нас ничего не вышло.

Странник решил подождать.

Он не смог проучить его в Земле Магии, а здесь просто не хотел вновь связываться с этим дьяволом.

– Мы не можем себе позволить растрачивать нашу энергию на кого-то, кто не имеет к нам ни малейшего отношения. Нужно сосредоточиться на развитии.

Большинство престижных гильдий со времен Земли Магии следили за Виидом. И с облегчением вздохнули, когда Вииду удалось в своих приключениях прокатиться по высокомерной Гильдии Гермес.

«Как хорошо, что мы решили не связываться с дьяволом»

Виид продолжал свои чудесные успехи, пока не был убит Бадыреем в Мельбурнских Шахтах.

Что бы кто не говорил о справедливости того боя, поражение – есть поражение.

«Даже Виид беспомощен перед этой силой»

Затем все они были заняты борьбой с Гильдией Гермес и перестали следить за Виидом. Они создали «Объединенные Силы», но проиграли.

Виид же тем временем успешно завершил задание на последнюю секретную технику и даже остановил армию вторжения Империи Хэйвен.

После увиденного, Странника переполняли глубокие чувства.

«Вот уж точно дьявол. Нереально сильный человек»

Игроки севера верили в него так, словно он действительно был настоящим богом. И Странник с трудом мог всё это осознать.

Ни одни слова не могли описать Виида!

Странник, Мишель, Карлиз, Гюнтер и Шервуд собрались все вместе после того, как получили сообщение от Виида, и, естественно, много чего ожидали.

Проигравшие ждали человека, который смог дать отпор Империи Хэйвен.

Если Виид протянет им руку дружбы – это будет очень хорошо. Объединившись с Виидом, они, по крайней мере, смогут вернуть себе захваченные Империей Хэйвен территории.

– Ну, его пока-что нет.

– Что ж... Мы не улавливались о конкретном времени, так что давайте пока подождем.

– После победы в сражении он, наверное, должен разобраться с некоторыми неотложными делами.

Они знали, что после окончания войны Виид должен был выйти с ними на связь и обсудить возможные боевые действия против Империи Хэйвен.

Тем не менее, прошло несколько часов, но никто на них так и не вышел.

Шервуд из Гильдии Облака раздраженно ударил кулаком по столу:

– Черт! Сколько нам еще торчать здесь?

В прошлом у Шервуда был взрывной и скверный характер.

На ранних стадиях игры Гильдия Облака была довольно многочисленна. Для того, чтобы поднять её силу, он постоянно прибегал к услугам наемников, и методом шантажа или подкупа заманивал под свои знамена гильдии помельче.

Гильдия Облака правила достаточно обширными территориями, пока не была уничтожена Гильдией Гермес.

Но после того, как пять самых престижных гильдий оказались не у дел, характер Шервуда стал куда мягче.

Гюнтер лишь слегка засмеялся:

– Не нужно из-за этого нервничать. Это всего лишь часть тактики ведения переговоров.

– Тактика переговоров?

– Сознательно заставить своего оппонента промучиться в ожидании, чтобы получить в ходе разговора преимущество.

– Разве ты не видел ролики о Вииде? Его боевые успехи можно назвать наилучшими. И это не обязательно плохо, что мы вынуждены ждать его, – согласился Мишель.

Шервуд всё это понимал, но по-прежнему казался раздраженным.

– Всё равно это неуважительно. Как будто он подшучивает над нами!

– Ты, вместо того, чтобы думать о своих чувствах, лучше подумай о снижении риска в переговорах. Нам всем стоит подумать об этом прямо сейчас.

– Это все равно неприятно.

– Гм, а мы и правда сможем подавить Гильдию Гермес, если объединим усилия?

- Королевство Арпен показало, на что способно. Однако, это была далеко не вся Гильдия Гермес, - скептически ответил Гюнтер.

Альянс, которым они так гордились, был разгромлен.

И сейчас под Гильдией Гермес находилось почти 2/3 всех сил Центрального Континента. И целая армия высокоуровневых игроков.

Они на своей шкуре испытали, насколько сильна Гильдия Гермес и Империя Хэйвен. Карлиз из Черного Льва и вовсе боялся их. После поражения в Мельбурнских Шахтах, Гильдия Гермес просто сожрала его организацию.

Долгосрочный план Гильдии Гермес шел без сучка и задоринки.

«Но Императорский Дворец пал. Способность контролировать территории была нарушена. Безопасность будет падать, и чем дальше - тем больше появится повстанцев. Это возможность. Мы не должны ее упустить»

«Мы не должны сидеть здесь и тратить время впустую. Собрать людей и начать отбивать у Гильдии Гермес крепости...»

Виид сохранил для них маленькие угольки, которые содержали в себе новый огонь надежды.

«Вот если бы он возглавил восстание в одном из регионов...!»

Они спокойно обедали и обсуждали то, что же можно предпринять, чтобы побороть Гильдию Гермес.

- Мне скучно. Давайте поиграем в покер.

- Точно.

- Да, кто нам мешает ждать с комфортом?

- Нужно разрушить его план по получению преимущества в переговорах.

Несмотря на то, что они прождали всю ночь, Виид так и не объявился. На самом деле, он просто пошел в ванную и к тому моменту, как оттуда вышел, то просто о них забыл.

- У-ха-ха! Му-ха-ха-ха!

Король бандитов Штайнер!

Несчастья Империи Хэйвен привели его в настоящий восторг!

- Безопасность упала, так что лучше возможности и не сыскать.

После падения Императорского Дворца и уничтожения армии вторжения Империи Хэйвен, по всей территории Центрального Континента начали появляться повстанцы.

- Губернатор нас эксплуатирует!

- Граждане Королевства Туллен! Настало время бороться и победить захватчиков!
- Собирается ополчение! Дадим бой Империи Хэйвен! Сбор в глухом переулке на западе города.

Дзынь!

- «Жажда независимости».

Местные жители оккупированного Империей Хэйвен Королевства Лесалль вынуждены жить под гнётом захватчиков.

Неподалеку от Королевства Лесалль находится одна из 10 запретных зон – Лес Авериан, так что местные жители славятся своим высоким боевым духом.

Они просят Вас помочь отомстить Империи Хэйвен.

Жители будут благодарны за любую помощь.

Уровень сложности: С.

Награда:

Глубокая лояльность местных жителей.

Появление заданий, связанных с повстанческой деятельностью.

Ограничения:

Высокая близость с местными жителями.

- Это предложение... Гм-гм.
- Заманчиво. Попробуем?
- Брось, разве ты не знаешь, насколько сильна Гильдия Гермес?
- Это цепочка заданий, а значит в конце нас ждет достойная награда.

Активные игроки Центрального Континента с легкостью получили возможность принять задания, связанные с сопротивлением Империи Хэйвен.

Империю Хэйвен недолюбливало так много жителей, что такое задание можно было получить даже просто попивая пиво в трактире.

Были и задания, связанные с бывшим Королевством Кроин.

Дзынь!

– «Транспортировка налоговых поступлений».

В этом мире нет секретов. Повозки, доверху набитые данью из региона Кроин, движутся вдоль реки Бенса.

Чего же вы ждете, мужественные люди?

Разобравшись с конвоем, Вы сможете получить внушительное количество денег и сокровищ.

Подобные нападения только приветствуются местными жителями.

Уровень сложности: С.

Награда:

В случае успешного грабежа конвоя, уровень Вашей Дурной Славы не поднимется.

Вернув налоги местным жителям, Ваша Слава существенно увеличится.

Ограничения:

Задание не может быть принято игроками, носящими звание рыцаря Империи Хэйвен.

– Серьезное дело.

– Почему это?

– С нашими навыками выполнить это задание будет довольно просто, но в дальнейшем 100%

возникнут сложности с Гильдией Гермес. Мы больше никогда не сможем жить на Центральном Континенте.

– Что такое «жизнь»? Нет никакой гарантии, что Гильдия Гермес выяснит, кто за этим стоит. К тому же, если ситуация примет скверный оборот, мы можем просто уйти на север.

– Север? Хм. Рано или поздно я хотел туда перебраться. Там я смогу появляться на телевидении ежедневно.

– Добьемся успеха и переселимся на север.

– Преподнесем Империи Хэйвен прощальный подарок.

– Именно это я и хотел сказать. Мне нравится.

Сердца игроков Центрального Континента возбужденно забились. И большинство из них преуспело в своих заданиях.

Усилиями игроков мощь Гильдии Гермес стала опускаться вниз.

Повсюду происходили самые разнообразные события:

– Повсеместные бунты.

– Масштаб сопротивления растет. Повстанцы объединяются с локальными войсками.

– Коллапс в сфере безопасности привел к тому, что многих лордов попросту ограбили.

– Недовольство жителей на грани взрыва. Они игнорируют достоинство правителей.

– ... Невероятно. Это уже слишком.

– Стыдно, что с Империей Хэйвен случилось нечто подобное.

– Это потому, что уровень лояльности и безопасности ниже некуда.

– И что мы должны сделать? Трудно поддерживать высокий уровень безопасности и лояльности на захваченных территориях. Целая череда инцидентов произошла совершенно неожиданно.

Гильдия Гермес продолжала получать печальные сообщения.

В связи с разрушением Императорского Дворца и поражением на севере, общество находилось в крайней стадии волнения.

Как правило, у Империи Хэйвен не было проблем с управлением. Но, так или иначе, большинство земель Центрального Континента были ею завоеваны. Высокие налоги, принудительный призыв на военную службу и эксплуатация – худшие качества политики Империи Хэйвен.

Между игроками Гильдии Гермес ходили разговоры:

– Что творится то... Неужели мы облажались?

– Может быть... Хотя у нас всё равно сильнейшая армия. Лидеры смогут подавить все эти

мелкие восстания.

– Империя Хэйвен непоколебима.

– Я очень уважаю нашу гильдию. Нет никого, кто мог бы потягаться с нами.

Игроки нисколько не сомневались в военном потенциале Гильдии Гермес. Единственная структура, способная объединить весь континент. И те, кто к ней присоединялся, всегда гордились своим выбором и её мощью.

– Со стороны обычных игроков поступает множество жалоб. Из-за крушения дворца перестали выдаваться награды за задания.

– Просто игнорируйте. Как они вообще смеют что-то требовать?

– Они слабее, и мы можем закрыть на них глаза, но атмосфера становится всё хуже. Мы должны продемонстрировать свою силу против особо надоедливых игроков. Избегайте их.

Удивительно, но суматоха и восстания происходили практически во всех регионах Центрального Континента. А такой размах попросту нельзя было игнорировать.

Империя Хэйвен проверялась на прочность.

Наибольшее количество проблем было в районах с низким уровнем безопасности и лояльности местных жителей. Однако, благодаря своей армии, Империя Хэйвен могла подавить любое восстание.

Против мятежников незамедлительно выступили войска.

Но даже так, своевременность мер противодействия не была идеальной.

Не так давно Центральный Континент был завоеван, и спустя совсем небольшой промежуток времени его трясло от вспыхивающих бунтов и восстаний.

В тот момент, когда Империи Хэйвен как никогда нужно было полностью стабилизировать ситуацию, земля под её ногами задрожала.

<http://tl.rulate.ru/book/487/10967>