

Глава 1: Внутренние дела Королевства Арпен.

«Виид во Дворце Земли!»

Эта новость разнеслась среди игроков севера со скоростью молнии.

- Это тот самый Дворец Королевства Арпен?

- Выглядит внушительно. И отлично вписывается в окружающий горный ландшафт.

- Вау! Вот оно, величайшее из строений!

Король наконец прибыл, и, пользуясь случаем, многие северные игроки впервые смогли воочию увидеть все великолепие Дворца Земли. Игроки хотели взглянуть на своего правителя, но после того, как Виид вступил в должность, он до сих пор не появлялся на людях.

«Как хорошо вернуться домой. Ах, я так переживал. Как тут без меня поживали мои денежки?»

Он покинул Королевство Арпен еще до того, как Дворец Земли был построен, но, придя сюда, почувствовал такое тепло, словно жил здесь уже много-много лет.

Виид долго отсутствовал, и вернувшись, смог почувствовать настоящий домашний комфорт и уют. Если Мора была для него как квартира в новостройке на 20-ом этаже, то Дворец Земли выглядел словно пентхаус на 160-ом!

«Отсюда прекрасный вид и замечательная внутренняя отделка... Теперь я понимаю богачей, которые привыкли жить в хороших домах. Все это слишком роскошно»

На Вииду накатили грустные мысли, и его сердце стало чернее угля.

«Если бы я мог продавать такие дома, как этот... Хмм, основать строительную компанию кажется не такой уж и плохой идеей. Правда, в связи с постоянными войнами, нечего и ожидать кроме как рецессии и падения спроса. Но я определенно должен поспособствовать строительному буму в Королевстве»

Движущей силой экономического развития была спекуляция землей!

В отличии от других регионов, север мог похвастаться куда большим разнообразием профессий. В связи с этим, Королевство Арпен становилось более уязвимым в обороноспособности, но превосходило других в производстве и культуре.

Будь у севера три года спокойной жизни, то он бы преобразился целиком и полностью. На совесть отстроенные города, окруженные восхитительными пейзажами; удобные дороги, которые бы простирались через весь Северный Континент словно настоящая паутина; и целый ряд всевозможных творческих работ, выставленных на всеобщее обозрение прямо посреди улиц.

Королевство еще не оперилось, но его потенциал в сфере городского планирования уже сейчас приводил к значительным изменениям. Весь север продолжал бы развиваться вместе с Королевством Арпен и его народом.

«Так-так, население выросло, а города становятся все больше»

Перед тем, как открыть окно внутренних дел Королевства Арпен, он волновался до рези в желудке. Так сильно он не переживал, даже когда сражался с Церковью Эмбиню в облиии воина, спасающего мир или когда был уродливым орком и сражался с бессмертным легионом.

<Королевство Арпен>

Государство, правящее обширными землями Северного Континента.

Под его знаменем собраны различные народы и культуры.

Королевство, добившееся присоединения к себе новых территорий, путем торговли и искусства.

Некогда свирепый северный климат стал более мягким.

Большинство территорий, находящихся под юрисдикцией Королевства, относятся к древней Империи Нифльхейм.

Рыцари и жители исполняют указы своего правителя прилежно и крайне уважительно.

Большинство жителей севера считают, что их король был назначен на пост самой Богиней Фреей.

Король и другая знать проложили большинство путей на севере своими собственными руками.

Среди других невероятных слухов о правителе Королевства бытует поверье, что он настоящий герой, избранный богами для защиты Версальского Континента.

Жители Королевства Арпен отдают предпочтение приключениям, свободной жизни и экономическому достатку.

Искусство благоприятно влияет на чувство удовлетворения жителей.

Несмотря на вторжение в Королевство, жители не утратили веру в своего правителя.

Коэффициент рождаемости увеличился настолько, что его стало трудно измерить. В особенности это касается поселившихся здесь орков.

Количество монстров на севере высоко, однако уровень безопасности не позволяет им приблизиться к городам.

Военная сила: 7,390.

Экономика: 48,291.

Культура: 42,092.

Производство: 62,380.

Влияние религии: 86.

Внутренняя политика: 92.

Влияние на окрестные территории: 97%.

Развитие королевства: 79.

Гигиена: 42.

Безопасность: 92%.

Жители севера гордятся своим гражданством в Королевстве Арпен.

Активно ведется расчистка затопленных территорий, приведение в порядок заброшенных шахт, осваиваются пустоши и малонаселенные места.

Экономика растет, что приводит к появлению новых товаров.

Опытные мастера, для которых высокий уровень ремесленной профессии является предметом их настоящей гордости, сосредоточились на расширении производства.

Повсеместно строятся дороги и прокладываются новые торговые пути, что снижает уровень нехватки продовольствия.

Временами небольшие города и деревушки сопротивляются налоговому бремени:

«Королевство Арпен удивительно даже не смотря на его столь короткую историю! Но если оставить его без присмотра, то возникнет риск роста преступности»

«Налоги должны использоваться по назначению, а без дополнительной поддержки страна попросту не сможет развиваться»

«Что делает Его Величество? От всех его героических достижений не будет никакого проку, если в королевстве увеличится число бандитов и воров»

Интерес к морю приводит к развитию судоходства.

Постепенно осваиваются морские пути, и рыбаки получают хороший улов. Иногда они могут поймать неизвестных морских созданий.

Молодые фермеры активно выращивают несколько видов зерновых культур.

Орки любят питаться рисом и пшеницей.

Стоимость кофе, чая и лекарственных трав растет, что является основной доходной частью зажиточных фермеров.

Авантюристы продолжают находить следы реликвий Империи Нифльхейм. Кроме того, они всегда рады рассказать бесчисленное количество своих историй в одной из таверн Королевства.

Жители активно принимают участие в формировании военной мощи Королевства Арпен.

Те граждане, которые побоялись присоединиться к ополчению, были высмеяны как настоящие трусы.

Вблизи далеких деревень постоянно проводятся рейды для противодействия нашествию монстров.

Славные рыцари со всего континента собрались здесь, чтобы поклониться Королю Вииду.

Интенсивное развитие городов становится причиной частого проведения фестивалей и праздников.

Общее население Королевства: 38,291,029.

Ежемесячные налоговые поступления: 21,943,920.

Операционные расходы Королевства:

Военные: 12%.

Развитие производства и технологий: 6%.

Развитие экономики: 38%.

Инвестиции в культуру: 6%.

Борьба с монстрами: 14%.

Логистика и дорожное строительство: 22%.

Религия: 2%.

Армия:

Рыцари - 4,939.

Опытные солдаты - 9,720.

Солдаты - 162,023.

Армия Королевства Арпен наконец может выйти из городских ворот, широко расправив плечи.

Рыцарская дружина в основном состоит из свободных рыцарей и подразделений Замка Вент.

В сражениях с монстрами многие солдаты получили ценный опыт и повысили свое мастерство. По крайней мере большинство из них обучилось использованию луков, мечей и щитов.

- Это мое Королевство Арпен!

Хоть он и отсутствовал довольно длительный срок, но его королевство продолжало стремительно развиваться.

Виид был вполне удовлетворен текущим уровнем доходной части и другими показателями.

- А все потому, что я их хорошо воспитывал. Они чувствуют себя полезными, и это замечательно.

Игроки, проживающие на севере, часто рассказывали какие-то абсурдные истории о скорости развития Королевства Арпен.

- Неделю назад я видел, что возле реки Харот кто-то соорудил себе избушку с соломенной крышей.

- Да ну? Я там был вчера и видел как минимум 500 крепких лачуг.

- Вы о чем вообще? Я только что оттуда, и своими глазами видел там целый средне-размерный город.

- О, еще один мой друг прислал мне шепот. Кажется, он выбрал расу орка и появился именно там.

- Он стартовал в городе у реки Харот?

- Ага!

Население севера росло в бешеном темпе, так что начинающие игроки без малейших колебаний отправлялись искать себе место получше.

Конечно, для начинающих игроков немаловажно было как можно быстрее поднять свои уровни, но все они мечтали о своем собственном джек-поте на севере. Они фантазировали о том, как им улыбнется удача в поисках древних реликвий Империи Нифльхейм или сокровищ неизведанных подземелий.

Земля, которая всего некоторое время назад пустовала, быстро становилась людной, застраивалась домами, производственными цехами и становилась новой опорной базой для любителей приключений.

С точки зрения Виида, развивающееся Королевство Арпен было как подрастающий поросенок. Он чувствовал себя в роли хозяина птицефермы, где курицы несут золотые яйца.

«В один прекрасный день я получу хорошенькое пособие... От этого зависит мой выход на пенсию»

Миска с рисом, в которой находились его пенсионные сбережения!

Как и большинство людей, он сильно переживал о своей пенсии. А так как она напрямую зависела от благополучия Королевства Арпен, то он просто не мог не переживать и за него.

«Если я не смогу остановить Империю Хэйвен, то мой комфортный выход на пенсию накроется медным тазом»

Виид не стал сходу бросаться в сражение. Империя Хэйвен только и ждала этого, так что он предпочел все хорошо обдумать. Кроме того, архитектор Паво и его коллеги уже приступили к выполнению задачи по блокированию их продвижения.

- Перед тем, как сюда дойти, эти гости еще не раз споткнутся. Окно военного статуса!

- Общее количество армии Королевства Арпен.

Рыцари - 32,998. Средний уровень - 367.

Солдаты - 187,390. Средний уровень - 194.

Лояльность: 99%.

Обучение: 89%.

Правитель Королевства Арпен упоминается как «Герой, спасший континент».

Свободные рыцари всегда ответят на его праведный зов. Рыцари обладают высокими показателями достоинства и боевого духа, и не отступят даже перед лицом смертельной опасности.

Рыцари хорошо экипированы и сражаются верхом на своих лошадях.

Лояльность солдат практически абсолютная. Во имя своего короля они готовы на все.

Солдаты станут более опытными, сражаясь с монстрами и исследуя подземелья.

Небесный город Лавиас парит над Королевством Арпен.

Его население отказывается подчиняться людям, однако благодаря особым связям готово присоединиться к Королевству Арпен.

Если вспыхнет война, они без промедления примут в ней участие.

В Королевстве существует целый ряд оборонительных сооружений.

Множество военных крепостей, в том числе Замок Вент, нуждаются в ремонте.

Их стены недостаточно прочны и не смогут выдержать серьезной осады.

- Хмм, территория и население существенно увеличились. Правда, военная сила практически бесполезна по сравнению с Империей Хэйвен.

Виид начинал свой путь на севере с одной только Моры.

В то время он заручился поддержкой и защитой Церкви Фрей, чтобы снизить расходы на армию в пользу более высоких темпов экономического роста. Как результат - низкое количество хорошо-обученных элитных солдат и совсем немного рыцарей.

Даже в случае войны необходимо было оставить на местах кое-какие силы, чтобы сдерживать нападения монстров, так что при таком количестве доступных воинов он мог бы мобилизовать

не более половины от их общего числа.

- Нельзя списывать со счетов даже Лавиас.

Королевство Арпен расширялось все больше и больше, но прибыльная часть от этого практически не росла. Многие деревушки и города после падения Империи Нифльхейм представляли собой сущие руины и требовали неотложного финансирования.

В первую очередь необходимо было обеспечить надлежащую защиту от монстров, вложиться в развитие транспортной инфраструктуры, поднять производственный потенциал, построить стены и так далее.

Но вот небесному городу Лавиасу не требовались высокие стены и его жители могли не беспокоиться о монстрах. Это было так называемое «королевство в королевстве», где единственная опасность таилась лишь в глубоких подземельях.

- Если авиакы присоединятся, это предоставит нам безграничные возможности.

Жители Лавиаса в корне отличались от людей. Они не были похожи на людей абсолютно ничем, и выглядели как настоящие птицы.

Люди, эльфы и гномы обладали двумя-тремя отличительными качествами, но лишь авиакам была свойственна одна удивительная способность.

После того, как они достигали определенного уровня, то получали возможность переродиться. Те, кто отказался от своих старых тел, обретали новую форму с улучшенными показателями скорости и максимальной высоты полета.

Многие люди мечтали стать авиаками и добиться великих свершений, но кому как ни Вииду было знать об одной важной детали.

«Каждый раз когда изменяется тело, требуется и новая экипировка, так что это будет стоить огромных денег. Те, кто не хочет или не может часто менять свои доспехи и оружие, - не должен становиться авиакком»

В Королевской Дороге у каждого игрока была идея-фикс - обзавестись наилучшим обмундированием, которое только можно было надеть на текущем уровне. Функциональность экипировки, и даже ее эстетичный внешний вид, придавали игрокам уверенности в себе. Так что рынки и магазины никогда не испытывали недостатка в покупателях, стремящихся купить лучшее из всего ассортимента.

Авиакы вели коллективный образ жизни и, также как и люди, заботились о своем внешнем виде. Они носили самые разнообразные аксессуары, предназначенные для клюва и когтей, которые служили хорошим подспорьем в сражениях. Внешней вид авиакы и его возможности существенно преображались, даже если он надевал ожерелье или диадему.

Некоторые из них носили и обувь, а небольшие, похожие на воробьев авиакы, предпочитали ходить «босиком», чувствуя под собой каждую веточку и камешек.

Авиакы выбирали самую разную экипировку - от мило выглядящей до самой настоящей агрессивно-боевой.

Большая часть предметов облачения для авиакы, естественно, могла быть добыта именно в

Лавиасе. Но они могли летать, так что даже покинув свой родной город, они с легкостью могли вернуться назад, чтобы пополнить свои запасы или обзавестись новыми вещами.

В Лавиасе у авиаков были свои частные ресторанчики, гостиницы и даже учебные центры. В некоторых кафешках можно было заказать даже поджаренный на гриле стейк из большого земляного червяка.

Некоторые племена авиаков вели перелетный образ жизни, и возвращались в Лавиас лишь раз или два в году.

Таким образом, Лавиас, будучи родным городом для всех авиаков, продолжал бы развиваться несмотря ни на что, и этот факт делал его надежным источником налогов.

Обладая в своем составе таким городом, как Лавиас, можно было ожидать несомненного увеличения налоговых поступлений в казну Королевства Арпен.

«Отличный финансовый ресурс. Превосходно. Просто превосходно»

Дзынь!

- В Королевство Арпен произошло вторжение.

Рыцари и солдаты будут самоотверженно сражаться с врагами, которые хотят захватить их земли.

Небесный остров Лавиас присоединился к обороне, и авиаки горят желанием покончить с неприятелем.

Если Вы не позволите им присоединиться к рядам армии Королевства, то возможно снижение их лояльности и боевого духа.

Вы позволите авиакам присоединиться к сражению?

- Пф! Конечно, позволяю. Эти парни лучше, чем ничего.

- Армия Королевства Арпен ожидает Ваших указаний.

Авиаки и обычные солдаты обладают высоким уровнем лояльности, так что предательство маловероятно.

Пожалуйста, выберите место для сбора армии.

- Дворец Земли.

- Армия немедленно начнет сбор в указанном месте.

Небесный остров Лавиас выдвинулся к назначенной точке.

Рыцари и солдаты, которые внесут огромный вклад в сражение, могут быть повышены до одного из благородных рангов.

Ваше Величество, Вы должны выбрать рыцаря, который примет командование войсками.

Также армия может быть возглавлена непосредственно и самим королем.

- Я никому не могу доверять. Я поведу войска сам.

- Командование армией будет осуществляться непосредственно королем.

Боевой дух солдат будет невероятно высоким.

- Я надеюсь, что и люди севера не останутся в стороне. А ключом к победе может стать Ваяние Времени.

Его действия, направленные на спасение мира, произвели на всех по-настоящему неизгладимое впечатление. Сложность этого задания была беспрецедентной, и Виид продемонстрировал поразительные способности. Тем не менее, все это осталось в военной эпохе.

Сейчас его, и без того не самый высокий уровень, упал до 419, что, возможно, станет для него фатальным ударом.

Среди активных игроков севера многие обладали более высокими уровнями, чем сам Виид. Но единственного, чего у них не было, так это техники Ваяния Времени.

После того, как он изучил все секретные скульптурные техники и прошел через множество приключений, он наконец сумел получить и Ваяние Времени! Впервые в Королевской Дороге кому-то удалось выучить последнюю секретную технику, так что вряд ли у кого-то еще мог быть такой-же по силе навык.

Он должен был стать абсолютно незаменимым оружием Виида.

Да и сам Виид с нетерпением ждал, когда же средний уровень владения Ваянием Времени сможет остановить мир.

Невообразимые возможности и сила!

«Когда придет время, это будет действительно нечто особенное. Остановившееся время будет выглядеть прекрасно. Это чистое искусство, которое может нарушить естественный ход вещей в мире. Лучший в мире скульптор... Ах, нет, это наверняка бесполезный и ни на что не годный навык!»

В одной из палаток армии Империи Хэйвен проходило совещание членов ее командного состава.

Одни только эти командиры, обладая исключительными боевыми способностями, были достаточно сильны, чтобы поднять шум в любом месте, куда бы они ни направились.

В частности, главнокомандующий вторжением на север, Драка. Благодаря своим многочисленным победам и достижениям, он по достоинству был оценен Гильдией Гермес как один из самых элитных рыцарей. Правда, сам Драка был настолько печально известен, что одно его имя вызывало у жителей непреодолимое желание покинуть свои дома и убежать куда подальше.

- Согласно последним данным, Виид появился во Дворце Земли.

- Если армии удастся сохранить максимальную скорость продвижения, то мы доберемся до Дворца Земли уже через три дня.

- Эти безголовые новички из Культа Травяной Каши продолжают путаться у нас под ногами.

Но даже если у нас уйдет не три, а пять дней, то мы все равно сравниваем его с землей.

- Да, задержка не представляет для нас серьезную проблему. Виид вернулся, но на подготовку к войне ему понадобится намного больше времени, чем даже целая неделя.

- Как насчет того, чтобы выждать неделю и посмотреть? Северные игроки во Дворце Земли куда более сильный противник чем те, с которыми мы сталкивались до сих пор. Если мы выиграем там, то север будет обречен.

Северяне уже порядком истощились, сдерживая армию вторжения Империи Хэйвен, ведь несмотря на их большое количество, они были не очень сильны, и напоминали собой скорее муравьиный рой.

Их просто заливали потоками магии и шквалом стрел, а затем добивали врукопашную. Но даже такой простой подход, хоть и действовал безотказно, но все-таки требовал определенного времени и ресурсов. Подавляющая сила Империи гарантировала ей беспроблемную серию побед, но проблема заключалась в том, что северные игроки все шли и шли.

Гильдия Гермес наконец поняла, какие глубокие чувства испытывают местные игроки к этим землям.

«Это как насадка, защищающая гнездо и кладку от змей»

Империя Хэйвен была большущей гадюкой, в то время как северяне олицетворяли собой абсолютно мирную насадку.

Причина, по которой северные игроки продолжали жертвовать своими жизнями, заключалась не только в популярности Виида. Королевство Арпен являлось последним рубежом, который остался на севере. Люди, жаждущие жить свободной жизнью и наслаждаться каждым мгновением, могли это делать теперь только на севере.

«Здесь им и настанет конец»

«Это их так называемое «последнее убежище» будет снесено с лица земли. Объединение континента не за горами»

«Чтобы обеспечить долгосрочный контроль над севером, нам нужно подчинить себе их волю»

Несмотря на ожесточенное сопротивление игроков севера, собравшиеся командиры были уверены в своей победе.

Тотальные грабежи и последующее разделение земель. Они ждали того момента, когда им удастся захватить эти земли, чтобы получить себе лакомый кусочек. Большое количество игроков и рыцарей участвовало в захватнических войнах именно по этой причине.

- Лидеры гильдии уже обсудили контрмеры против Виида?

- Мне лично все равно что они там придумали. Мы продолжим наступление на Дворец Земли.

- Если Виид появился, то не пришло ли время вступить в сражение Бадырею, как изначально и планировалось?

- Ну, вы же слышали о появлении Рыцаря Бездны... Лидеры озабочены больше внутренними делами, так что шанс на то, что он появится здесь - существенно ниже.

- В этом есть смысл... Виид не сможет противостоять нашей непобедимой армии без должной подготовки.

Гильдия Гермес не считала, что Виид может победить нынешнюю Империю Хэйвен.

Несмотря на все личные способности Виида, не существовало такого способа, который смог бы поставить на колени эту невиданную мощь.

- Силы Королевства Арпен ограничены... Мы можем разбить их даже одним своим подразделением.

- Во Дворец Земли стекается большое количество людей. Они собираются дать нам бой вместе с Виидом.

- Мы справимся с ними. Возможно, у Виида и вправду выдающиеся лидерские способности, но он привык управлять НПС, а не игроками.

- Да, в отличие от него, Гильдия Гермес имеет за своими плечами десятки войн.

- Кроме того, всегда найдутся те, кто боится, или попытается сбежать перед началом сражения. Для большинства игроков севера это первый опыт такой масштабной войны. Возможно, сейчас они и прыгают на нас сломя голову, но как только мы нанесем им сокрушающий удар, их боевой дух постепенно пойдет ко дну.

- У нас есть отличный шанс составить о себе общественное мнение.

- Что ж, а разве нет вероятности того, что эти слабаки просто разбегутся, когда увидят всю нашу мощь?

Приключения, возможно, и выглядели порой увлекательнее, но настоящая война была делом куда более серьезным.

В настоящее время армия Империи включала в себя как членов Гильдии Гермес, так и опытных НПС. Все эти люди с первых дней вели далеко не мирный образ жизни, так что война для них была словно мать родная.

Любая полномасштабная война зависела от множества различных факторов. Эффективная логистика и выносливость солдат во время марша; наличие игроков с сильными лидерскими качествами для поддержания порядка и строгой дисциплины; своевременная выдача приказов.

Бывали случаи, когда неслаженные действия и плохое командование приводило к поражению, когда, казалось бы, победа уже в кармане.

Кроме того, следовало учитывать важную роль НПС в формировании личного состава подразделений, которые могли максимизировать эффективность тактики ведения боя. Даже сильным и известным игрокам такое не всегда было по плечу.

В войсках, сформированных из НПС, были и другие преимущества. Их лояльность была более устойчива даже после изнурительного марша или кровопролитного сражения. А хорошие НПС-командиры способны были поддерживать высокий боевой дух своих подопечных посредством обучения и тренировок.

В ходе объединения Центрального Континента, растущая мощь Империи Хэйвен приводила к

тому, что любое другое королевство испытывало бы серьезные проблемы при столкновении с ними. На ранних стадиях игры Гильдия Гермес вложила огромные средства в развитие военной силы, и результат себя полностью оправдывал.

Исходя из этого, нынешняя армия Империи Хэйвен близилась к тому, чтобы называться непобедимой и была полностью уверена в своей скорой победе над севером.

- Мы продолжим наблюдать за Виидом. И во Дворце Земли положим ему конец.

- Так и будет.

- Робин-ним, Гильдия Гермес не отказалась бы от такого таланта, как ты.

- Ну, я играю со своими друзьями, так что такое решение будет трудно принять.

Охотник по имени Робин был официально приглашен в Гильдию Гермес. Высокий, красивый и богатый Робин, который пытался добиться расположения Союна!

Его уровень давно перевалил за 400, а экипировка была просто потрясающей. Зачарованные доспехи и оружие со специальными магическими эффектами, которые автоматически активировались при атаке монстров.

Если ему чего-то не хватало, он просто доставал из своего кармана еще несколько алмазов и без раздумий отдавал их портному или кузнецу. Когда он проходил через какую-нибудь деревушку, то всегда чувствовал на себе удивленные и полные зависти взгляды.

Но, несмотря на всю свою фактическую мощь, каждый раз, когда он заходил в темное и мрачное подземелье... Он боялся.

Хоть Робин и был по профессии охотником, он никогда не ходил в одиночку. Его сопровождало по меньшей мере 5 наемных рыцарей или жрецов.

Его охране это было выгодно, ведь скорость охоты была хорошей и они могли получить редкие достижения за прохождение подземелий. Ну а задача у них была простая - в случае возникновения опасности позаботиться о здоровье самого Робина. Таким образом, этот охотник вряд ли когда-нибудь мог бы умереть.

- Разве это не честь для Гильдии Гермес, если Робин-ним к нам присоединится? Разумеется, твои друзья также будут приглашены.

- Хмм, заманчивое предложение.

Робин глубоко задумался о своем будущем.

Гильдия «Славные Парни» была достаточно известна в Королевской Дороге. В ней, проводя свой досуг, собирались дети из богатых семей.

Несмотря на постоянную борьбу за первенство среди престижных гильдий, Славные Парни никогда не ввязывались в это. Также, как и Робин, все они уже были богатыми и влиятельными, так что особой мотивации у них не было.

У них были широкие связи по всей Королевской Дороге, и каждый из них мог, подёргав за

ниточки, добиться возмездия своему обидчику. Они сорили деньгами направо и налево, и никто другой не мог за ними в этом угнаться.

Они никогда не смотрели на цену, покупая оружие и доспехи у НПС-торговцев.

- Мне нужен лук. Как минимум 340-го уровня.
- Класс лука? Возможно, есть какие-то предпочтения по его параметрам?
- Класс не ниже легендарного. Ну а вообще, это должен быть хороший лук под мой уровень.
- Вы знаете, такие предметы, как этот, не так легко достать.
- Цена меня не беспокоит. Кроме того, будет неплохо, если в луке будет встроенный эффект заморозки.

Гильдия Гермес относилась к ним вполне дружелюбно, ведь те никогда не скупилась и практически любой их заказ означал возможность сорвать хороший куш.

Часто активные игроки Гильдии, работающие торговцами, даже шли на убийство, чтобы заполнить для кого-то из Славных Парней подходящий элемент экипировки.

Таким образом, Славные Парни обладали особым видом влияния на континенте, и Гильдия Гермес хотела завербовать их в свои ряды. Сделав это, можно было бы проворачивать обоюдовыгодные сделки.

- Вы знаете, не так давно я захотел стать лордом. Если вы дадите мне город, я присоединюсь к Гильдии Гермес, - после нескольких секунд раздумий, сказал Робин.

Быть лордом - задача не из легких, ведь любой поступок прямо отображался на его славе и достижениях. Однако Гильдия Гермес с легкостью согласилась.

- Без проблем.

В подчинении Империи Хэйвен было множество земель, где отсутствовала верховная власть в виде лорда. К примеру, города, жители которых с огромной неохотой платили налоги и то и дело норовили поднять бунт. Со временем лорды могли дорасти до статуса дворян Империи и получить еще большие привилегии.

Робин был из богатой семьи и вопрос денег перед ним не стоял. Таким образом, с точки зрения Гильдии Гермес, Робин стал бы тратить на развитие самого города, что уменьшило бы напряжение среди его жителей. В целом, такое решение несло в себе множество долгосрочных преимуществ.

- Я думаю, что Гильдия Гермес не пожалеет о своей согласии.

- Более того, мы всегда готовы помочь, если у Робина-нима будет какое-нибудь пожелание. Где бы ты хотел получить землю?

- Моя мечта - стать правителем одного из северных городов.

- Север? Но операция по его захвату еще не завершена, а в занятых поселениях практически невозможно поддерживать хоть какое-то подобие порядка. Не лучше ли заняться развитием какого-нибудь свободного коммерческого городка на территории Центрального Континента?

- В севере скрыт огромный потенциал. Я старший сын предпринимателя, так что предпочитаю место с потенциалом, а не уже отработанное. Мои друзья также отдают предпочтение северу.
- Я понимаю. Тем не менее, на текущий момент мы контролируем на севере лишь несколько деревень.
- Даже это более привлекательно. Кроме того я мог бы построить свой собственный город с самого нуля.
- Это отличная идея. Если это тебя удовлетворит, то в нашем распоряжении есть несколько свободных областей, – согласились кадровики из Гильдии Гермес.

Империя Хэйвен уже взяла под свой контроль часть территорий севера, на которых вполне можно было бы построить большой город. Кроме того, для строительства нужны были материалы, а это дополнительная статья прибыли для Гильдии Гермес.

Из-за слухов о Море много кто захотел господствовать на севере. Ну а Гильдия Гермес успешно на этом наживалась.

Среди всех жителей Моры был один игрок с именем Седьмой Кролик. Он отличался своей любовью к чтению, просиживая над книгами дни напролет.

Он читал абсолютно все.

В реальной жизни он был семнадцатилетним парнем, который прочел большинство опубликованных комиксов и романов.

Вот и сейчас, одержимый жаждой чтения, Седьмой Кролик торчал в библиотеке.

- Ху-ху-ху, интересное событие. Я могу продать информацию об этом задании по меньшей мере за 300 золотых.

Он читал исторические летописи, изучал географические материалы, давние события, растения и все, что только попадалось ему под руку. Если сопоставить некоторую информацию, то можно было получить возможность пройти неразрешенные задания или даже найти клад.

- Э? Герои Военной Эпохи. Несколько дней назад этой книги здесь не было, – удивленно посмотрел на нижнюю полку Седьмой Кролик.

[Герои Военной Эпохи №3.

Военная эпоха – время для настоящих героев. Многие из них погибли, а некоторые просто отошли от дел, предоставив дорогу молодым.

Многие амбициозные короли пытались заполучить абсолютную власть на континенте, пока не распрощались с жизнями из-за обрушившейся на них с юга Империи Пэллос.

За время ее правления имена настоящих героев можно было бы пересчитать по пальцам одной руки. И могу вас заверить, в их число входит и Хестигер.

Воин и превосходно воспитанный джентльмен. Идеальный образец для подражания, не имеющий ни одного изъяна. В военную эпоху бесчисленное количество женщин, начиная от

дворянок, заканчивая крестьянками, просто думая о нем могли оросить подушки своими слезами.

Ходили слухи, что Хестигер осуждал любое преступление даже в жестокую военную эпоху. Он не искал богатства и славы, но жил по строгим принципам чести и справедливости. Его разум не был запятнан трусостью, жадностью и жаждой утех.

Без Хестегра невозможно было создание и самой Империи Пэллос. Именно его можно было бы выбрать в качестве героя, на которого должны были равняться люди этой эпохи.

В качестве другого примечательного героя следует упомянуть выдающегося Мастера Меча Захаба.

Слава о его исключительных способностях в искусстве облетела весь континент. Вполне возможно, что никто из ныне живущих не смог бы сравниться с ним ни во владении мечом, ни в скульптурном ремесле.

Что касается императора, рожденного среди раскаленных песков пустыни, который создал Империю Пэллос – то он всего лишь легенда, как и многие слухи о нем.

Он убивал всех, кто шел против него, и разрушил десятки городов!

Но все это не более чем байки, проверить достоверность которых попросту невозможно.

Если император и вправду был так жесток, как его описывают, то это выходит за любые общечеловеческие рамки. Таким образом, научное сообщество пришло к выводу, что его действия – обычная выдумка и преувеличение.

После того, как Император вместе с героем Хестигером ушел навстречу опасному приключению, он не вернулся, так что вышеописанным слухам явно не достает объективности.

Так или иначе, но такими были герои той эпохи.]