

Глава 4: Падение Империи.

Шокирующая смерть рыцаря Мьюля!

Командир военных гарнизонов в Королевствах Грэдиан и Нест, занимающий высокую должность в Гильдии Гермес, был убит, что повергло всех в настоящий шок.

Удивлены были все: и сама Гильдия Гермес, и даже обычные игроки.

Как только это произошло, баланс сил резко склонился в сторону Наемников Черного Меча, и Узел Крэйпа был взят.

Мьюля всё не было и не было, что крайне негативно повлияло на всех его подчиненных. А когда они узнали о смерти своего командира, то и вовсе пали духом.

Всадники на грифонах потерпели поражение от элитных подразделений Наемников Черного Меча. Таким образом, Империя Хэйвен, хоть и неохотно, но всё-таки была вынуждена отступить в Замок Берген, где стала готовиться к новому штурму.

Вскоре и Замок Берген вынужден был капитулировать, а армия Империи Хэйвен отступила в приграничную зону.

Империи Хэйвен приходилось сражаться на два фронта: с одной стороны ей досаждали постоянные вспышки бунтов, а с другой – Наемники Черного Меча жаждали вернуть себе контроль над этими двумя королевствами.

– Возврат территорий – это, конечно, прибыльное дело. Но мы не сможем удерживать их. Однако Империи Хэйвен этот кусок торта тоже не достанется, – решил Мишель.

Наемники Черного Меча не смогли бы в полной мере получать все налоги, да и не сумели бы открыто противостоять армии Империи Хэйвен.

Так что они просто стали уничтожать военные объекты и раздавать всё, что хранилось на складах, простым горожанам.

После этого они разделились и стали действовать как остальные повстанцы.

Правители регионов Грэдиан и Нест находились в состоянии крайней растерянности, ведь количество мятежников росло не по дням, а по часам.

– Так, и что у нас тут... – взволнованно пробормотал Виид.

Когда он увидел несколько блестящих вещей, выпавших из Мьюля, его сердце чуть из груди не выпрыгнуло.

– Это и правда... В этом мире суждено выжить только тем, кто исповедует исключительно плохие принципы!

С рыцаря выпало три предмета: пояс, перчатки и копьё.

К несчастью для Мьюля, его излюбленное Запечатанное Громовое Копье тоже было утрачено.

Виид знал, что в округе может быть отряд разведчиков на грифонах, так что поставил Бахаморга присматривать, чтобы никто не смог помочь Мьюлю скрыться.

Мьюль был главным человеком в этих землях, и народ провозгласил его как величайшего рыцаря. Но реальность была такова, что он попал в западню и умер!

Возможно, кто-то и стал бы критиковать Виида за такой подлый метод. Однако, на войне не место одним лишь честным дуэлям. Если следовать только этому принципу, то невозможно было бы проводить внезапные атаки или устраивать засады. Всё, что оставалось бы сторонам – это только сражаться лоб в лоб.

А так как война шла против Гильдии Гермес, то обвинять Виида в трусости было бы попросту глупо и наивно. Виид не называл Гермесовцев трусами, когда они послали войска в Джиголас с целью помешать ему выполнить задание, или когда подослали убийц в его дворец.

Возможно, никто бы и не узнал, что Мьюля убил Виид.

Лично Виид даже чувствовал определенную симпатию к Мьюлю, так что убил его в сравнительно честной и продолжительной схватке.

Таким образом, Виид решил осмотреть самый простой из выпавших предметов – пояс.

- Идентификация!

- Великолепный Пояс Виктора.

Прочность: 110/110.

Защита: 156.

Платиновый пояс, инкрустированный драгоценными камнями.

Пояс по достоинству называется историческим сокровищем, которое носили герои Империи Калламор. Величайшие воины использовали его в ту эпоху.

- Ограничения:

Уровень: 495.

Честь: 300.

Достоинство: 300.

- Эффекты:

Все характеристики увеличиваются на 25.

Здоровье и мана увеличиваются на 21,980.

Достоинство, Честь, Харизма, Стойкость и Искусство увеличиваются на 50.

Боевые навыки: +1.

Лидерство: +2.

Если пояс экипирован шаманом, его мощь увеличивается на 11%.

Весь магический урон снижается на 21-89%.

Вы будете быстро избавляться от всех проклятий и эффектов яда.

- Кииях!

Виид издал настолько восхищенный звук, будто только что залпом выпил целую бутылку соджу!

- Защита и эффекты просто сумасшедшие. Трудно будет подобрать ему достойную цену.

Воспользовавшись аукционом, он мог бы получить максимальную прибыль, ведь там всегда была конкуренция за ценные предметы.

- Разве носить такую вещь во время охоты не настоящее жульничество?

По сравнению с Виидом, Гильдия Гермес получала элементы экипировки со всего Центрального Континента, так что наверняка привыкла к подобным вещам.

Виид же добывал снаряжение исключительно благодаря выполнению заданий или производил его самостоятельно.

- Наверное, пока-что не буду его продавать и поношу сам. Думаю, так будет правильнее, пока не найду что-то получше.

Затем Виид перевел взгляд на перчатки. Сердце в груди опять заколотилось.

- Идентификация!

- Перчатки Легендарного Рыцаря с Величайшим Лидерством.

Прочность: 90/90.

Защита: 54.

Предположительно они были созданы 250-370 лет назад.

Их творец был лучшим кузнецом и портным континента.

После своей смерти, Рыцарь Рарк оставил эти перчатки в качестве подарка Империи Калламор, и до сих пор они считаются сокровищем Калламорской Королевской Семьи.

- Ограничения:

Уровень: 490.

Продвинутое Владение Мечом 7-го уровня.

- Эффекты:

Во время боя Сила увеличивается на 170.

Навыки получают прибавку в эффективности на +15%.

Смертельные атаки будут наносить дополнительный специальный урон.

Владение Мечом Вашего противника временно ослабнет.

Честь и Достоинство будут расти быстрее.

Рыцарские навыки: +2.

В связи с их высокой прочностью, перчатки не так-то легко повредить.

80% достижений внутри королевства будут засчитаны в качестве общественных достижений.

- И правда роскошный предмет. Очень роскошный.

В этот раз Виид тоже не смог скрыть своего изумления.

Так было всякий раз, когда он имел дело с игроками Гильдии Гермес.

- Такое чувство, будто они закупаются в отделе универмага, где продаются сплошные вещи класса люкс.

Перчатки Виид тоже решил экипировать.

- Это приятное чувство, когда становишься сильнее.... Жду не дождусь, как они будут смотреться в общем.

Такая экипировка, как перчатки, ботинки и плащи создавались с использованием швейных и кузнечных навыков. Хотя у него и была Божественная Рыцарская Броня и Красная Звезда, но снаряжение игроков Гильдии Гермес выглядело куда более сбалансированным.

- Нужно получить побольше таких вещичек.

Раньше Виид жил только благодаря своим характеристикам и навыкам!

Оставался еще один предмет. Знакомое черное копьё, рукоять которого была выгравирована молниями.

- Нет, наверное, это не оно. Точно не оно.

Он никак не мог поверить своим глазам.

- Оно просто похоже на то. Например, как подделка в сувенирной лавке.

Тем не менее, всё его тело дрожало, словно он получил от курьера коробку с призом внутри.

- Идентификация!

- Запечатанное Громовое Копьё.

Прочность: 136/150.

Атака: 146-223.

Выковано мастером кузнечного дела, гномом Рондхэндом.

Рондхэнд начертал на нём заклинание, демонстрирующее всю разрушительную силу природы.

После того, как оно прошло через десятки боев в руках подданных Королевства Субейн, в одном из сражений целая гора была разрушена несметным количеством молний.

Если зарядить копьё сотнями миллионов молний, то его мощь может быть восстановлена.

- Ограничения:

Профессия рыцаря.

Уровень: 570.

Продвинутое Владение Копьём 6-го уровня.

- Эффекты:

Копьё может генерировать молнии.

Каждый удар молнией будет потреблять Вашу ману.

Копьё предоставляет Вам 97% сопротивления молнии и поглощает её энергию.

При внезапном нападении на противника при помощи заклинаний молний, их урон увеличится на 228%.

Скорость атаки увеличивается на 24%.

Существует вероятность оглушить противника.

При нанесении критического удара более слабому противнику, существует 33% вероятность оглушить его.

7 последовательных успешных атак случайным образом активируют либо Цепную Молнию, либо Щит Молний.

Копьё открывает Вам следующие навыки: Электрошок, Шквал Молний и Громовой Удар.

Примечание: на текущий момент мощь копья запечатана.

Копьё может показать только 60% своей истинной мощи.

Если оно поглотит достаточное количество энергии, то печать будет снята.

- Э-это... правда!

Запечатанное Громовое Копьё.

На ранних стадиях становления Гильдии Гермес, Мьюль был одним из её руководителей. Будучи командиром, у него не было гигантской Дурной Славы или статуса убийцы. Однако с самых первых дней Королевской Дороги он ни разу не умирал, так что щедро поделился с Виидом своей экипировкой.

- Просто блестяще. Жаль только, что я не могу высвободить силу оружия.

Как только Виид взял в руки Громовое Копьё, мощь электричества потекла сквозь его тело.

- Ваши возможности недостаточно высоки, чтобы экипировать Запечатанное Громовое Копьё.

Благодаря 2-му продвинутому уровню кузнечного навыка, Вы сможете использовать его, когда достигнете 3-го среднего уровня Владения Копьём.

- Прямо сейчас у меня нет достаточного мастерства Владения Копьём, но... Ремесло и Проницательность помогут мне по-быстрому его прокачать.

Невообразимая вещь.

Копьё позволяло сражаться на достаточно внушительной дистанции и было довольно простым в обращении. Его урон также был велик.

Непрерывно атаковать и защищаться с помощью копья было куда легче, чем тяжелым мечом.

Некоторые МЕЧи тоже в своё время решили сменить меч на копьё. Однако, так как они были Мастерами Оружия, от них не требовалось наличие Владения Копьём.

- Я уже видел парочку видеороликов с этим копьём. Не удивительно, почему Мьюль так популярен среди женщин.

Несмотря на то, что Виид был без ума от меча, иногда его личность не так то просто было удовлетворить.

Оставшиеся три дня до встречи с драконом Виид провел на севере.

Он был 440-го уровня и поднял еще один, сразившись с Мьюлем. Еще один уровень он получил в результате этой трехдневной охоты.

С помощью своего кузнечного навыка он выковал себе копьё и с легкостью достиг 6-го начального уровня. Ранее он уже использовал копьё во время своего пребывания в пустыне, так что был достаточно опытен во владении подобным оружием.

Владение Мечом было на 5-ом продвинутом уровне, так что повысить текущее значение Владения Копьём было куда проще.

- Понимание техники Владения Копьём привело к увеличению Вашей Проницательности на 2.

- О, еще немножко поднялось!

Он намеренно оставил игроков Гильдии Гермес наедине с собой. Сейчас каждый только и думал о том, что в любой момент может прийти Виид. Даже прославленный рыцарь Мьюль потерял свою жизнь, а значит мало кто в Гильдии Гермес мог чувствовать себя в безопасности!

Гильдия Гермес готовилась к очередному тяжелому удару. Однако Виид просто оставил их в покое, полагая, что теперь они будут опасаться каждого шороха.

- У страха глаза велики, не правда ли?

Топ убийца континента.

Тот, кто не хотел раскрывать своё имя, тайно проник в столицу Империи Хэйвен.

«Виид. Это был серьезный инцидент»

«Его поступок не может не вдохновлять настоящих убийц»

«Пойти поохотиться... Но, я лучший именно в убийствах»

Мьюль был настоящей знаменитостью на Центральном Континенте. Видеоролики с его участием, где он сражается верхом на грифоне были достаточно популярны в Зале Славы Королевской Дороги. Лучший из рыцарей, когда дело доходило до борьбы с летающими существами.

У него были выдающиеся способности и верные подчиненные, так что много кто завидовал ему.

«Убийство Мьюля... Теперь кто угодно боится за свою жизнь»

Даже в столице Империи Хэйвен, игроки Гильдии Гермес были очень и очень насторожены. Те, кто раньше смеялся в охотничьих угодьях, теперь убивали время в тавернах. Они не могли быть спокойны ни в одном месте только потому, что любим, даже самым безобидным существом, мог оказаться Виид.

Вскоре даже стали распространяться слухи о том, что Виид перевоплотился в кентавра и стал осыпать всех без разбору градом стрел.

Одержимость Виидом! Практически все игроки Гильдии Гермес боялись его.

Правители городов даже издали указ:

- Стрелять в каждого, кто бы ни приблизился.

Но стихией убийцы была темная и непроглядная ночь. Их улыбки покоряли женские сердца, а кинжалы становились причиной молниеносной смерти.

«Так как Виид убил Мьюля, моей целью будет Баймонг. Мне нужно убить кого-то, кто не хуже Мьюля»

Баймонг был гигантским рыцарем.

Он служил в Королевской Гвардии Бадырея и непосредственно участвовал в оккупационных войнах. Именно он захватил наибольшее количество земель.

Баймонг был одним из людей, которые представляли всю Гильдию Гермес! Но на удивление у него было не так много подчиненных. Кроме того, его боевые способности были почти на уровне Бадырея, так что он, безусловно, был прекрасной мишенью для любого убийцы.

Несмотря на то, что Гильдия Гермес пребывала в аварийном состоянии, в Замке Арен было довольно тихо. Здесь и в мирные времена достаточно обыденным явлением были бродящие по улицам бдительные члены Гильдии Гермес.

Убийца ждал своего шанса.

- В убийстве не должно быть спешки. Когда наступит разгар кризиса - тогда придет и реальная возможность.

Убийца следовал за Баймонгом, держась на определенной дистанции.

Затем тот вошел в самый дорогой магазин оружия в городе. Здесь были только обычные игроки и ни одного члена Гильдии Гермес.

Убийца же ловко забрался на крышу магазина, пробрался внутрь и, спрыгнув с балки, воткнул свой кинжал в шею Баймонга.

- Атака Смерти!

- Вы нанесли критический удар.

Здоровье, мана и Выносливость цели уменьшились на 45%.

Токсичное действие кинжала заблокировало все движения цели.

- Айаак! Что за тварь!?

Убийце удалось нанести семь последовательных атак, прежде чем Баймонг вытащил свой топор.

Такова была природа профессии убийцы - короткий и быстрый бой вместо затяжного и изнурительного сражения.

- Ты!

Когда он с трудом сделал взмах топором, убийца вонзил еще пять кинжалов в его грудь.

Пять Смертельных Кинжалов! Каждый кинжал, всаженный в противника, накапливал негативное воздействие яда. В результате один только яд мог убить выбранную цель.

А секретная техника убийц позволяла использовать до 12 кинжалов. Но в случае с Баймонгом она и не понадобилась.

- Командир Красных Рыцарей, Баймонг, погиб.

Баймонг обладал высокой Дурной Славой в связи с захватом множества городов.

Многие жители будут в восторге, узнав о его смерти.

- Слава увеличилась на 7,921.

- В связи с успешным убийством Ваша Ловкость увеличилась на 2.

- Вы получили опыт в Мастерстве Убийства.

- Вы получили опыт во Владении Мечом.

Тело Баймонга обратилось в серую дымку и исчезло.

Убийца же тихо рассмеялся:

- Легко.

Даже сильный может в мгновение ока расстаться с жизнью.

В этот самый момент, разделяя жизнь и смерть, он действительно соответствовал своему титулу Смертной Тени.

Гильдия Гермес быстро прознала бы об убийце.

- Мне пора.

Лишь вопрос времени, когда Гильдия Гермес узнает эту новость. И прежде, чем его вычислят, он успешно покинул столицу Империи Хэйвен.

Убийца облачился в простой туристический плащ и скрылся.

Вскоре он захотел послушать о чем говорят жители Империи Хэйвен, и, прикинувшись обычным игроком, подошел к группе болтающих людей:

- Мне тут кое-что рассказали. Вы в курсе, что в столице скончался рыцарь Баймонг?

- Ужас какой. Теперь я даже в своем собственном доме не могу быть спокоен.
- Да-да, об этом говорили в таверне. Кто-то сказал, что это Ра...
- Тссс! Не произносите его имя! Если Вы скажете его вслух, то он точно придёт за нами!
- Кхек, это точно!

В то время, как Виид куда-то пропал, Королевство Арпен испытывало настоящий подъем.

Оно вышло победителем из тяжелой войны, а Дворец Земли восстанавливался с пугающей скоростью.

Его строительство осуществлялось северными архитекторами, которые мобилизовали северных игроков в качестве рабочей силы. Участвовали также и скульпторы с художниками, пришедшие сюда со всего континента.

Тем не менее, стройка вышла за рамки бюджета!

- Во всех строительных фондах дефицит денежных средств. У нас больше нет денег на закупку материалов, так что нужно сдвинуть планируемую дату окончания работ.

И всего через час после этой новости:

- Новое пожертвование! Новое пожертвование! Новое пожертвование!

- Это... Финансирование Дворца Земли завершено. Теперь мы открываем сбор средств на строительство Города Зари.

- Новое пожертвование! Новое пожертвование! Новое пожертвование!

Средства, необходимые для строительства, были собраны на одном дыхании!

Все благотворители получили очки Славы и национальные достижения, а также право увековечить свои имена на кирпичках.

Давали деньги даже игроки низкого уровня. Им хватало средств на основные жизненные потребности благодаря низким налогам и активности торговцев.

Фермеры облагораживали пустоши, превращая их в плодородные земли; эльфы продавали плоды с деревьев, выращенные в своих лесах; рыбаки ловили рыбу. А благодаря обилию заданий, задешево можно было получить даже выкованный в кузнице меч или доспех.

Кроме этого целой горой возвышалась экипировка солдат Империи Хэйвен, полученная в результате той масштабной войны.

В отличии от этого, продать что-то на Центральном Континенте было не так то просто. Чтобы реализовать товар в магазине, требовалось уплатить налог в размере 30-65% от стоимости самого товара.

Это было похоже на то, как кормить уже сытую собаку!

Минимальная налоговая ставка при продаже трофеев торговцам-игрокам составляла 20%. Кроме того, почти никому не нужны были низкоуровневые предметы и трофеи. Чтобы не платить налоги, игроки зачастую просто обменивались своей добычей.

А вот на севере торговля просто процветала. Игроки с легкостью превращали свои трофеи в деньги, экономя время и нервы. Поохотившись всего один день они могли заработать достаточно, чтобы комфортно жить в течение следующей недели.

Кроме того, ходили целые легенды о трофеях в Королевстве Арпен!

- Хотя я и живу в Море, но выбрал я её не из-за симпатичных девушек или красивой архитектуры. Здесь веселые задания и низкие налоги!

Начинающий игрок по имени Кир!

Он получил два трофея стоимостью 4 и 13 медяков каждый, однако чувствовал себя слишком смущенно, чтобы продать их в магазинах или предложить другим игрокам.

- Я не могу так жить. Они просто засоряют мой рюкзак.

Многие новички испытывали подобные сложности. Сначала они что-то подбирали, а затем просто выбрасывали, если оно стоило меньше 1 серебряного.

Однако вскоре игроки увидели процедуру, по которой Виид утилизировал все свои товары из Джиголаса. Предметы высыпались кучей, и напоминали собой настоящую гору.

- Ну, он же вернулся из крутого приключения. Так что это хорошая сделка.

- Сможем ли мы когда-нибудь отправиться в такое-же фантастическое приключение, как и Виид?

Он просто вывалил все эти вещи горой перед Манауэ.

Яичная скорлупа, скульптуры из камня, грязные бинты, железная руда, клешни, увядшие цветы, засушенные кусочки фруктов, старые кости животных и т.д.

Все эти вещи были в довольно плохом состоянии, так как он не только таскал их с собой по Джиголасу, но и пересек с ними море.

Сбагрявая трофеи Манауэ, Виид уже тогда беспокоился о Королевстве Арпен.

- Виид-ним, эта старая карта находится в настолько плохом состоянии, что попросту не может быть предметом торговли.

- Хех, ты можешь продать её опытным морякам Порта Варны за 37 серебряных монет. Скажешь, что в качестве дополнительной компенсации у них будет потрясающая прогулка по морю.

- Ах, как я сам не догадался. Спасибо за урок. Я всё время забываю насколько хорошо в море.

- Манауэ-ним должен начать сотрудничать с торговым флотом Порта Варны.

- Гм-гм, я уже думал над этим.

Виид собирал горы разных трофеев и продавал их при помощи обыкновенных сделок!

Игроки, смотря на это, чувствовали, будто съели лимон.

«Скряга...»

«Я не хочу так жить!»

Но со временем бережливость Короля Виида сделала продажу всех без исключения трофеев неотъемлемой культурой севера.

Люди стали думать, что отказываться от трофеев во время охоты – просто непозволительно.

Кроме того, трофейная культура севера научила их подбирать добычу, не пропуская при этом удары монстров. Некоторые люди настолько увлеклись сбором трофеев, словно считали это своей работой или наследством.

За счет трофеев росла не только экономика, но и возможность получить простенькие задания. Другими словами, такая активная торговля оказывала положительное влияние на темпы роста игроков и жителей.

Помимо строительства Дворца Земли и Города Зари, расширились и такие города как Мора, Мордред, Крепость Варго и замки орков.

Королевство Арпен обладало широкими и плодородными землями, так что его экономическое влияние только крепчало.

Транспортная сеть для передвижения повозок из эпохи Империи Нифльхейм также была восстановлена.

Словом, королевство переживало настоящий бум в своём развитии. О постоянном приросте игроков и вовсе можно было не говорить.

Игроки много делали, ведь руины старой Империи Нифльхейм были не слишком удобны для нового Королевства Арпен.

Люди странствовали по Северному Континенту, выполняя задания, охотясь и торгуя. Всего за месяц скорость развития королевства увеличилась на 38% и полностью обошла прогресс Центрального Континента в первые дни Королевской Дороги.

Чудо под названием «Мора» освещало всё Королевство Арпен.

Торговцы, в свою очередь, прилагали все усилия, чтобы справиться с нехваткой в производстве. В целом, торговая профессия была очень и очень многообещающей в королевстве. По сравнению с Центральным Континентом и его высокими налогами, северные игроки куда чаще выбирали профессию торговца.

Можно было с уверенностью сказать, что игроки Королевства Арпен изо дня в день богатели.

Беллот стала лордом одной из захваченных Империей Хэйвен территорий севера.

В самом начале она построила дома, обеспечив тем самым жильем 1,000 переселенцев. Рядом

размещались войска Империи Хэйвен, так что она могла не волноваться о вторжении монстров.

- Что я должна сделать, чтобы поднять эту деревушку?

Беллот и Хварен импульсивно отказались от своей дружбы и на поводу у жадности приняли предложение Гильдии Гермес.

- Я построю большой и роскошный город.

Фантастически красивый город, где каждый день проходили бы фестивали, и который стал бы настоящим туристическим центром.

Но реальность была такова, что фермеры просили её помочь вспахать поле.

Империя Хэйвен профинансировала её на 3 миллиона золота. Конечно, она могла бы попросить и дополнительный кредит, возникни в этом необходимость.

Жители тоже обещали помочь с развитием деревушки.

На Центральном Континенте бушевали восстания и рушилось множество объектов городской инфраструктуры, так что на север стекалось довольно много беженцев. Кроме того и сама политика Империи Хэйвен предполагала их переселение на захваченные северные земли.

- Не вижу смысла развивать армию. Нужно расчистить сельскохозяйственные земли, заняться разработкой шахт и построить дома... Уф.

Беллот была в отчаянии, ведь потратила уже 2,5 млн золота.

Развить деревню с самого нуля было действительно непросто.

- Лучше я отдам жизнь в руки своего бывшего лорда. Покинуть родной дом только для того, чтобы заживо быть похороненным в таком месте, как это...

- Я хотел бы увидеть свою мать. Да, я хочу увидеть её перед тем, как умру.

Большинство жителей, насильно перевезенных с Центрального Континента, начисто были лишены мотивации.

Беллот связалась с Манауэ, попросив его помочь. А так как Манауэ учился у самого Виида, у него был отменный нюх на деньги.

Беллот спросила у Манауэ совета в том как привлечь в свой город обычных посетителей, на что получила ответ:

- Ты хочешь привлечь больше жителей? А зачем тебе это?

- А?

- Разве Гильдия Гермес не продолжает присылать их?

- Продолжает, но редко.

- Так вот. Поскольку на Центральном Континенте настоящий хаос, просто преврати всех

переселенцев в рабов.

- В рабов? Зачем?

- Это же прекрасная возможность эксплуатировать огромное количество человеческих ресурсов. Если их немножко кормить - то они не умрут от голода... Даже в моем бизнесе есть несколько рабов. К тому же отпадает проблема сбора налогов. Рабы - собственность своего хозяина. И да, построить туристические объекты и доить богатых - это хорошо, а вот строить простые дома - пустая трата времени.

- Ах!

- Это неплохое место. Позже здесь можно будет построить лачуги для низкоуровневых игроков, так что не поднимай сильно налоги. Вот тогда то деревня и перерастет в город. Всё что тебе нужно - продолжать принимать рабов! Рабы - прекрасный способ повысить доходы!

Четкий вывод!

В глазах Манауэ деревня Беллот была крайне перспективной. Настоящий рабский рай!

Но не захотев видеть столько человеческих страданий, Беллот решила не принимать его совет. Она думала, что намного важнее строить жилые дома, расчищать поля и поднимать производство, что определенно должно было привести к росту населения.

С тех пор, как она стала лордом деревни, прошло около месяца. Население выросло с 1,000 до 4,000, и даже некоторые члены Гильдии Гермес стали приходить в эти края охотиться. Время от времени они вкладывали в развитие деревни свои собственные деньги, на которые были построены роскошные отели и Грандиозные Здания для туристов.

Однако жители продолжали жаловаться.

- Я стар и скоро умру. Лучше постройте мед-учреждение, чтобы я мог спокойно в нём умереть.

- Лорд-ним, разве ты не знаешь, что надежды нет?

- Учебные учреждения для детей? Да у нас даже квалифицированных охотников нету! Я уже и не помню когда последний раз ел мясо!

Не зависимо от количества проделанной работы, жители ждали большего. У Беллот было мало Славы и общественных достижений, так что править ей было очень не просто.

Но что самое главное, она больше не ощущала удовольствия от жизни на севере.

- Как здорово было бы стать лордом в Королевстве Арпен. Я могла бы получить десятки тысяч жителей всего за несколько минут. Там много дружелюбных игроков и я смогла бы торговать с Гамонг и Манауэ.

В конце концов Беллот пожалела о своём выборе. Но процесс всё равно шел своим ходом.

Жители Королевства Арпен смотрели на то, как Виид наносит удар за ударом по Центральному Континенту.

МЕЧи же в это время, объединившись с другими северными игроками, боролись с Империей Хэйвен на захваченных ею территориях. Они уже разрушили несколько деревень и нанесли достаточно ощутимый ущерб её армии.

Но война еще не закончилась. Отношения Империи Хэйвен и Королевства Арпен нельзя было назвать даже нейтральными.

Прежде чем уйти, Манауэ поведал Беллот одну содержательную историю:

- Работа торговца заключается в том, чтобы предсказать поворот событий. Если не просчитаешь всё наперед - не заработаешь деньги. Да, Империя Хэйвен - это настоящая империя, но конкретно сейчас она далеко не в самой лучшей ситуации.

- Я слышала эти новости. Они продолжают сражаться с повстанцами... Но разве они не подавляют все восстания?

- Всё верно, но это даётся им не так просто, как кажется. А в будущем Империи станет еще тяжелее.

- Только не говори мне, что Виид-ним собирается...

Беллот вздохнула, увидев последние сводки.

Разница между Гильдией Гермес и Королевством Арпен была слишком велика. Несмотря на все события, по-прежнему нельзя было даже сравнивать экономическую и военную силы Империи и севера.

Особо сильно разрыв между ними стал ощущаться, когда Империя Хэйвен завершила захват Центрального Континента.

«Виид обратил их внимание на эту разницу, и вызвал необоснованное нападение Империи. А не было ли изначально в его планах обрушить Императорский Дворец? Ведь повстанцы стали появляться именно после этого события»

Виид и Гильдия Гермес ненавидели друг друга. Выхода было только два - либо он будет продолжать с ними сражаться, либо сдастся.

Однако на севере была оживленная атмосфера благодаря слепой вере Культа Травяной Каши. Даже торговая компания Манауэ вложилась в Вииду. Помимо своих акций на Северном Континенте, он участвовал и на черном рынке Центрального Континента.

«Он хочет создать континент таким, как видит его сам»

Беллот не была особо догадливой и впервые стала понимать картину в целом.

«Он кажется черствым и скупым, но... Это всего лишь поверхностный взгляд. Всё, что происходит на континенте - в какой-то мере его рук дело. Использовать амбиции своих противников, чтобы подманить их поближе!»

Манауэ же понятия не имел о чем в этот момент думала Беллот и продолжил:

- Королевство Арпен растет с огромной скоростью, а Виид играет значительную роль на всём Центральном Континенте.

- В этом есть какой-то скрытый смысл?

- Прежде его никогда не пугали никакие ответные меры. И он будет держать обиду, пока не состарится... Ну и такие крутые словечки, как месть и возмездие.

- ...

- Хум-хум, отношения между Королевством Арпен и Империей Хэйвен явно изменились. Смотри и жди.

Он считал, что земли Беллот в один прекрасный день будут включены обратно в Королевство Арпен.

И когда этот день настанет...

- Если Виид-ним станет моим королем... Значит он будет эксплуатировать и меня?

Беллот почувствовала, как по всему её телу пробежали мурашки.

Все считали Виида превосходным королем, что вселяло в неё ещё большую подозрительность.

3 Безумных Акулы Бекинина иногда рассказывали ей удивительные вещи.

Якобы, они даже мечтать не смеют о том, чтобы предать Виида и смотрят на него, как на своего наставника.

<http://tl.rulate.ru/book/487/18923>