

Гайя 2-й год 3-й месяц 1-й день, Город Яшань.

Гильдия наемников Розы Снежной Войны, Павильон Цинфэн и Пол Тинью, три элитные силы из этих трех Гильдий, в общей сложности 1 500 игроков, прибыли в Город Яшань.

После того, как все трое образовали Альянс Гильдий, они достигли большого взаимопонимания между собой. Линь Цзин возглавляла элитный отряд наемников Розы Снежной Войны, в то время как капитаны соответствующих Гильдий возглавляли две другие Гильдии.

Такая договоренность в значительной степени допускала, что Гильдия наемников Розы Снежной Войны будет действовать в качестве лидера.

Сунь Сяюэ вышла поприветствовать всех троих.

Они арендовали жилую площадь, чтобы та действовала в качестве их базы и места снабжения.

Для элитных войск было два места, которые они хотели исследовать.

Во-первых, таинственная область Южный Горы - их главная цель.

Хотя пещеру Южной Горы можно было исследовать множество раз, в первый раз это дало бы дополнительную награду. Система также сообщит об этом. Следовательно, это была отличная возможность прорекламировать гильдию.

Так как там была только одна пещера и три Гильдии должны были делать это по очереди.

Линь Цзин вышла и собрала двух капитанов для обсуждения. В результате три Гильдии будут исследовать область в следующем порядке: Гильдия наемников Розы Снежной Войны, Павильон Цинфэн и Пол Тинью.

То, кто в конечном итоге получит награду, будет зависеть от их собственного мастерства и удачи.

Хотя Гильдия наемников Розы Снежной Войны была первой, кто исследовал пещеру, они не получили никаких преимуществ.

Основываясь на том, что показала Гильдия наемников Злая Кровь, если игроки умрут внутри, они могут возродиться без каких-либо штрафов. Однако было одно ограничение. После того, как они оживали, они не могли вернуться сразу же; им нужно было ждать следующего шанса.

Гайя также ввела правило, что один игрок может воскреснуть только три раза без штрафов в

одной и той же таинственной области. После этих трех попыток игрок действительно столкнется со штрафом, и его уровень упадет обратно до нуля.

Действия Гайи не были результатом милосердия. Таинственная область была действительно слишком трудной, и ее было практически невозможно пройти с первого раза.

Когда Гильдия наемников Злая Кровь исследовала таинственную область, они провели полтора месяца и послали пять волн людей. Более двух тысяч человек погибли, прежде чем они успешно прошли.

Чем больше награда, тем больше риск.

Реальность показала, что заработанных ими наград было достаточно, чтобы покрыть понесенные ими убытки.

Различные таинственные области также имели ограничения на количество людей, находящихся внутри.

Верхняя граница пещеры Южной Горы составляла сто игроков.

Следовательно, элитную группу можно было разделить на пять частей и исследовать область по очереди.

В зависимости от типа таинственной области, также существовали разные правила, касающиеся того, сколько раз она может быть открыта.

Таинственные области приключений можно было исследовать только один раз. Независимо от результата, они бы исчезли.

Свиток таинственной области можно было использовать один раз в день, пока она не будет пройдена.

Общественные таинственные области будут открываться дважды в день и никогда не исчезнут.

Таинственная область Южных Гор была Общественной таинственной областью. Таким образом, она будет открываться дважды в день.

Три элитных войска, пятнадцать команд. В целом, потребуется неделя, чтобы каждая команда смогла зайти по одному разу.

Но даже в этом случае будет команда, у которой не будет шанса войти.

Следовательно, пока они не исследовали таинственную область, они должны были исследовать Пятипалую Гору.

Их целью были не обычные звери, а дикие звери.

С этим, мало того, что они могли бы поднять уровень, они также могли бы приобрести ресурсы высокого класса. Если им повезет, то, может быть, они тоже получат внутреннюю сферу.

Кроме того, игроки могли использовать контрактные свитки, чтобы сформировать контракты с дикими зверьми, которые хороши в качестве домашних животных, ездовых животных или боевых спутников.

Следовательно, Ячжоу был в значительной степени раем для всех них.

После того, как элитные войска закончили свои приготовления, они были готовы начать свое первое исследование пещеры Южной Горы.

За день до прибытия элитных сил из Гавани Бэйхая выехала третья партия мигрантов.

Основной силой мигрантов были десять тысяч фермеров, вывезенных из окрестностей Префектуры Ляньчжоу.

Их миссия состояла в том, чтобы пойти и восстановить землю. Город Яшань должен был спешить, чтобы завершить работу по рекультивации до фестиваля Цинмин.

За ними следовал Легион Тигра.

Кроме того, здесь была сотня торговых судов.

Строительство Города Яшань, несомненно, представляло собой огромный шанс для всех членов Торговой Палаты. Особенно когда они слышали, что Лорд Ляньчжоу хочет послать две элитные Дивизии, Торговые Палаты были более спокойны.

Богатые природные ресурсы Ячжоу сильно задели чувствительные нервы Торговых Палат и увеличили объем инвестиций.

Различные Торговые Палаты скупали огромное количество земли в Городе Яшань для строительства магазинов и мастерских. В то же время они также арендовали большие объемы земли для восстановления и формирования фермерских хозяйств.

Таким образом, флот торговцев, помимо перевозящих ресурсы, также привел с собой большое

количество рабочих, которых они наняли из Имперских Городов.

Конечно, основываясь на требованиях Оуяна Шо, эти работники станут членами Города Яшань.

Вместе с этим, развитие Города Яшань начнет развиваться в ускоренном режиме.

Из-за ограничения титула Бин'эр стратегия Оуяна Шо состояла в том, чтобы привлечь больше мигрантов. Однако забрать их из Префектуры Ляньчжоу было все равно что взять кусок стены, чтобы починить другую ее часть.

Третья партия мигрантов будет последней партией поддержки от Префектуры Ляньчжоу до Города Яшань.

В будущем население будет пополняться за счет других методов, таких как привлечение Торговых Палат для переезда и привлечения с собой работников. Они также могли привлекать игроков в режиме игры Авантюрист или стремиться к туземцам на острове Цюнчжоу.

В целом, Оуян Шо не позволил бы Городу Яшань развиваться так, как это происходит сейчас. При поддержке Префектуры Ляньчжоу, Городу Яшань было суждено развиваться гораздо более быстрыми темпами.

В течение 3-го месяца Оуян Шо все еще путешествовал по Префектуре Ляньчжоу, в то время как Город Яшань медленно развивался.

В течение 3-го месяца все остальные игроки режима игры Лорд были необычно тихими.

После Битвы при Ляньчжоу, Альянс Яньхуан замолчал, чтобы подготовить свои силы.

После того, как Альянс Шань Хай достиг своих целей, они вложили свои мечи в ножны и начали собирать плоды своего труда.

Война за Территорию Китайского региона, начавшаяся с Битвы при Ляньчжоу, прекратилась, и дикая местность снова стала спокойной.

Что же касается других игроков в режиме игры Лорд, то они укрепляли свои Альянсы.

Поэтому дикая местность казалась очень тихой.

Конечно, четыре армии Восстания росли и расширялись, как обычно. Они были подобны чуме, распространяющейся по дикой местности.

Среди всего этого бездействия единственной ослепительной новостью в небе стало убийство Чунь Шэньцзюня в Округе Солнечной Пилюли.

Лорд был убит на своей собственной Территории. Несомненно, это произвело фурор.

После этого события многие Лорды начали усиливать свою личную охрану, и они не смели расслабляться даже на своих собственных Территориях.

Если бы вас задушили перед вашими подчиненными и простолюдинами, это привело бы к огромному удару по вашему престижу.

Самым странным было то, что убийца даже не пытался скрыть свою личность.

Через десять минут после убийства Кровавый Меч объявил на форумах, что именно они совершили этот акт.

Используя этот шанс, они начали брать на себя миссии от игроков.

Смерть Чунь Шэньцзюня полностью укрепила их репутацию.

По сравнению с игроками режима игры Лорд, игроки режима игры Авантюрист были теми, кто в настоящее время делал ходы.

Трения между Гильдиями продолжали расти.

Небольшие войны Гильдий непрерывно происходили в дикой местности.

По мере того как Гильдии начинали использовать свои силы, маленьким группам игроков становилось все труднее и труднее выживать.

Из-за строгого штрафа после смерти, в тот момент, когда игрок-одиночка умирал, его уровень не только возвращался к нулю, он также терял свое заработанное снаряжение.

У них не было возможности собрать специальные группы, как в Гильдиях, где присутствовали члены команды, помогающие выносить их снаряжение в случае гибели.

Что касается их уровней, Гильдии также организуют отряды, помогающие быстро восстановить их.

Для одиночек это было невозможно. В тот момент, когда они погибали, пути назад практически не было.

Прямым следствием этого было то, что умершие одиночки чувствовали себя подавленными. Они просто поменяли стиль игры и выбрали рабочие профессии.

Основываясь на настройках Гайи, когда игроки умирали, у них был шанс снова выбрать свою профессию.

Конечно, был только один шанс. В следующий раз, после возрождения, они уже не могли сменить род занятий.

Большая часть игроков, которые умерли, сразу же присоединятся к Гильдиям после того, как они оживут. Следовательно, Гильдии могли постоянно привлекать свежую кровь. В результате вспыхивали конфликты.

Убийство и резня начали заполнять подземный мир.

Кровь начала распространяться среди групп игроков.

В результате этих событий, из десяти крупнейших Гильдий, одна начала сталкиваться с проблемами.

Это была Гильдия Нить.

Как чистая Гильдия рабочих профессий, ее боевая мощь была практически нулевой. По мере того, как уровень мастерства игроков повышался, их потребность в ресурсах более высокого уровня также увеличивалась.

И эти ресурсы принадлежали всем прочим сильным Гильдиям.

В результате Нить застряла в очень неудобной ситуации.

Конечно, Нить также обладала большим шармом и притягательностью.

Будь то Лорды или Гильдии, они все были заинтересованы в профессии своих игроков. Некоторые Гильдии даже использовали ресурсы высокого класса в качестве угрозы. Они хотели, чтобы Нить слилась с ними.

Среди этих партий наиболее жесткую позицию заняла Гильдия Цзяньци Цзунхэн, которая также находилась в Цзинду.

Ходили слухи, что под напором силовых действий Цзяньци Цзунхэна, Нить начала терять своих членов.

В этот момент произошла драматическая сцена.

Звездный Альянс, разместивший свою базу в Цзинду, внезапно объявил о своем присутствии.

Ходили слухи, что Звездный Альянс интересуется Нитью.

Странная вещь была в том, что, увидев движение Звездного Альянса, Гильдия Цзяньци Цзунхэн начала отступать.

Если бы кто-то сказал, что здесь не скрыта какая-то хитрость, никто бы этому не поверил.

Оуян Шо знал, что это должно было произойти из-за вмешательства Ди Чэня.

Внезапно, влияние Звездного Альянса начало расти.

Звездный Альянс также начал открыто набирать членов. Вероятно, их скрытая аристократическая семья, после долгих размышлений и споров, решила, что им пора объявить о себе всему миру.

Перевод: Maksimys7.

<http://tl.rulate.ru/book/96714/1072773>