

1. История города;
 - 1.1: Архитектура;
 - 1.2: Водоснабжение;
2. Расположение районов и ориентиров;
3. Передвижение по городу;
4. Таверны, трактиры, кабаки;
5. Магазины, лавки, мастерские;
6. Церкви, храмы, монастыри;

1. Пэбо – отец всего Восточного приморья.

Пэбо – это лишь одно из множества королевств Империи. Однако, среди всех, именно этот город является столицей. Но столица тут понимается скорее как удержание первенства в экономике, в военных силах и вообще в влиянии на всю Империю и более того – остальной мир.

Сам город можно разделить на две части: Старая крепость и Новый город.

Старая крепость была построена за тысячу двести лет от захвата орками города Рураш. Тогда она называлась Пэбодиум и являлась оборонительной точкой более древнего Авериса. Однако, после того, как дела у Империи пошли слишком хорошо, нужда в крепости исчезла, а чтобы не терять выгодную позицию, было решено основать там поселение. Поселение разрасталось очень быстро благодаря торговле рыбой, морским исследованиям и торговлей с лидером экономики – Аверисом.

По этому, за пять сотен лет, поселение превратилось в город, обзавелось несколькими слоями стен и множеством башен. Внутри город ориентировался на культурное развитие.

Спустя еще 150 лет, дела у Пэбодиума были не очень хороши: огромные территории едва удерживались на грани бунтов, еды не хватало, а на окраинах ходили страшные болезни. Тогдашний глава совета Амаций начал строить акведуки – целые системы водоснабжения, чтобы в кратчайшие сроки доставлять воду во все части города. Его сын Тодус Амис дополнил акведуки канализациями, что еще больше улучшило ситуацию. Но, от нехватки еды это не сильно спасало город, а бунтующие рабочие не могли больше работать, что вело развитие города к печальному концу.

Спасли положения полурослики, прибывшие из длительного путешествия пустыней в поисках своего места. Это было как раз во время правления Тодуса Амиса. Они

просили помощи у него, и смогли заселить район недалеко от храмового комплекса, пообещав вознаградить Главу совета. Так и сделали. Точно неизвестно, но полурослики смогли самостоятельно наладить торговую систему внутри Пэбодиума, создавая банки и торговые ряды. Они закупали продукты у селян, когда до этого, их отбирали насильно. И количество покупаемых продуктов было больше в три раза. Этого хватило не только чтобы прокормить всех, но и хватало для экспорта. Села, понимая собственную важность начали засевать огромные уделы пшеницей, тростником, ячменем и другие культуры, налаживая отношения с городом. Так, спустя меньше чем за 70 лет, Пэбодиум смог достичь экономической стабильности. А еще через сто – продвигался к экономическим гигантам Империи.

Так, ранее доминирующие Храмовые комплексы и внутрегосударственный мини-государства Азграллов были вынуждены объявить о своей зависимости Пэбодиуму как отдельному королевству. И хоть это не сильно изменило влияние самих Азграллов, но явно пошатнуло их репутацию в глазах других имперских королевств.

На тот момент, Пэбодиум имел три Храмовых района, расположившихся на север, юг и запад Старой крепости. Но после экономического возвращения Пэбодиум потерял один Храмовый район, заменив его на Главную имперскую торговую площадь, где больший процент населения принадлежал полуросликам. По их же инициативе и построились два Портовых района, принадлежавших двум самым богатым семьям Пэбодиума.

Правил тогда советом Виторус Гизель и он успел заметить слишком быстрый рост влияния полуросликов, что стало причиной сильной вражды двух рас: людей-имперцев и полуросликов.

Тогда он издал свод Верховных Имперских законов, где самыми значимыми положениями были:

- Запрет на установление цен на товары для торговли, без ведома совета;
- Запрет на установление торговых отношений внутри и вне Пэбодиума, без ведома совета;

Этими законами Виториус ударил прямо в сердце полуросликам, ограничивая то, в чем они оказались лучше остальных – торговлю. Он понимал, какие штрафы это могло принести стране, но все его тревожные ожидания не сбылись. Полурослики совершенно спокойно приняли законы, главы самых богатых семейств принесли извинение за то, что они посягнули на власть Совета и начали налаживать отношения непосредственно с самими имперцами. После этого, легенды об удивительной натуре полуросликов перестали быть удивительными. Все группы, выступающие против полуросликов в тот же час распались, понимая свою победу.

Однако, это была не победа.

Совет хоть и получил назад свой город, он всё еще зависел от двух сильных структур: Полурослики и Азграллы. Со вторыми у них никогда не было проблем, однако, ограничение полуросликов стало причиной резкого падения доходов, а значит и

оплаты труда рабочих. Вся история будто возвращалась к истокам. Правил тогда Амаграл Амот, и он уже был готов отменить законы своего предшественника, вновь передавая прежнюю власть полуросликам. Но началась война.

Одни из ценнейших союзников Пэбодиума – земли Унгларокса начали падать по частям от орды орков. «Зелёная чума» пришла внезапно, и Амаграл хитро использовал беды длинноухих.

Он решил помочь им, отправляясь с войском Империи к городу Рураш. Пэбодиум остался на управление остального совета, среди которых было много как полуросликов, так и Азграллов.

Они получили временную власть в свои руки, и это привело их к частым стычкам внутривластного характера. Сам город буквально разделился на воюющие части. Все сферы упали до самого низа. И все это в течении, пока орки все ближе приближались к главному городу.

Через три года, когда осада закончилась победой орков, армия Империи была вынуждена уйти, подписав договор о мире с новыми правителями земель Унгларокса.

Амаграл ожидал, что после его отъезда город будет разрываться на части. По этому, когда он пришел, то создал ряд жестоких репрессий, снимая с должностей лидеров противостояния, заменяя их теми, кто вёл себя более спокойно. Также, он буквально устраивал охоты на каждую вспышку агрессии, со стороны двух фракций. Так, меньше чем за пять лет, ломающаяся по частям имперская часть вновь укрепилась с полной властью совета. Амаграл решил назвать Новый город Пэбо. Он смог выстроить всеобщую любовь народа, национальное единство, выступая как герой, объединивший воюющие племена. Благодаря культурному прогрессу, он смог выстроить длительную перестройку, развивая город во всех сферах.

За его правление начали строится: Развлекательные районы, военные районы, район эльфов и другие.

Так началась история Пэбо как лидера во всем Восточном приморье.

После его смерти, следующие правители еще сильнее скрепили город под гордым слоганом «Ам аторос унглерия», что с древнеазгралльского значит как «Единство в разнообразии». Этот слоган стал основной ценностью, на которой развивался город – множественность рас объединяла всех под названием Пэболиец. Полурослики, имперцы и прибывающие эльфы поняли, что больше всего этому городу нужны их умения и таланты. По этому, Пэбо развивался быстрее остальных городов.

Теперь Пэбо является эталоном, на который равняются все остальные королевства. Он несомненно самый лучший вариант для тех, кто желает достичь высот в чем либо.

Сейчас город Пэбо занимает 865 км² по территории.

Население у города 4.5 миллионов людей.

1.1: Архитектура

Пэбо просуществовал очень долгое время, что не могло не повлиять на его архитектуру.

На Пэбо за всю его историю влияли три культуры: Имперцы, Азграллы и полурослики, и как раз в трех направлениях и развивалось обустройство города.

Старая крепость Пэбодиум являлась химерным смешением Имперского и Азгралльского архитектурных стилей.

Имперское влияние прекрасно заметно в змееподобных высоких стенах, в неприступных барбаканах и башнях с нетрадиционными округлыми формами, не редко – волнистыми. Но, особо сильное имперское влияние в крепостном замке. Это трехярусное сооружение, имеющее три уровня защиты: нижний, представляющий из себя входные ворота в замок, где находятся комнаты гвардейцев, и малый склад. Нижний ярус низкий, имеет толстые волнистые стены, выложенные из огромных гладких кусков чудасгита – минерала красного цвета. Но, из-за свойств материала, цвет за много лет превратился в тёмно-серый.

Средний и высокий ярусы более вычурны. Средний представляет из себя цилиндрическую постройку с расширенным наружным фундаментом, плавно переходящим в основные стены, также из чудасгита. Так, средний ярус не редко называют "пнём". От него есть переходы к двум узким высоким дозорным башням, выстроенным с трех частей разной толщины, где самая толстая находится у основания, и средняя и узкая к верху башни. Так, они имеют длину в двести двенадцать метров, а благодаря упору на устойчивость к повреждениям, одна башня сохранилась до сих пор. Вторую, к сожалению, велели снести позже.

Высокий ярус не смотря на название – ниже среднего. Однако, он кажется выше потому, что находится на вершине холма. Вообще, исключительно имперцы используют свойства окружения в таком ключе. Они пытаются не перенести всё здание наверх холма, надеясь, что враг измотает себя пока будет пытаться добраться, но дает иллюзию, что захватив нижний ярус, солдаты с легкостью дойдут к главному – высокому. Однако, благодаря тому, что нижний во всем развит ради защиты всего сооружения, так и никому не удалось силой отобрать замок.

Верхний ярус меньше всего пригоден для защиты. Стены там тонкие, имеют достаточно большие окна и целых четыре выхода. Однако, внешне этот ярус защищен специальными валами с рвом, за ним. А при попытке захватить ярус со стены, он имеет также опускные ворота к самой стене, что за несколько движений могут отрезать верхний ярус от захватчиков.

Итак, Имперское влияние в первую очередь отличается своей практичностью и продуманностью.

Даже поздний Имперский архитектурный стиль не сильно отличался от истоковых. Изменения в нем заключаются в большей скромности и в стремлении к меньшим размерам зданий. Так, стены Старой крепости являются на несколько метров выше новых стен. Это вызвано не экономией на ресурсах, но такими практическими удобствами как прочность самих конструкций.

Имперский архитектурный стиль сейчас можно встретить во всех районах Пэбо: Гладиаторской академия Маррат, что в Триумфальном районе Амдая; Пеллейский маяк на острове Пелл, что в заливе Артария возле одноименного полуострова; «Дом Вождя» - театр, находящийся в Третьем Портовом районе и т.д.

Азгралльское влияние на Пэбо можно назвать уникальным архитектурным ответвлением во всем Средиземноморье. Как уже было сказано ранее, Имперцы и Азграллы в Старой крепости вынуждены были совмещать идеи двух культур: практичности Имперцев и духовности Азграллов.

Духовность вторых проявлялась в вычурных и масштабных строениях, где множество их элементов несли собой больше сакральный смысл, нежели практическую пользу.

Например, Лено Амфибола Старой крепости имеет триста тридцать три колонны высотой пятнадцать метров и диаметром в пол метра, украшенные сюжетами из Священной книги. Может показаться, будто колонны хаотично раскиданы вокруг основного здания, однако, это не так. При виде сверху можно заметить, что колонны представляют из себя сложные узоры, похожие на цветы с внешними и внутренними лепестками. Но если смотреть со стороны, то сам вход внутрь можно и не заметить, если бы не волнистая узкая тропинка, ведущая туда.

Эти колонны имеют характерный Имперцам волнистый внешний вид, и хоть он мало заметен из-за небольших изменений, но благодаря специальному покрытию, во свете солнца колонны мигают в глазах прохожих из-за волнистой текстуры.

Основания этих колонн представляют из себя плавно круглые пилястры, довольно высокие, так что на них также можно сидеть как на лавке. У верхней части, колонны соединяются друг с другом небольшими арками, с изображением различных неизвестных особей. Все выполнено в белых цветах с украшением красного цвета из чудасгита, что выглядит весьма гармонично. Внутреннее здание более геометрично, однако, оно представляет из себя прямоугольника, где крайние параллельные друг к другу, а средний перпендикулярных к ним по центру. Вход именно в средней части. Внутренне здание сильнее украшено красными цветами, также, оно выполнено с множеством небольших витражей, где они пропускают свет солнца в лишь определенные его положения, и лучи тем самым все время указывают на определенную точку в центре храма. Однако, эти витражи находятся в полусферическом втором этаже, представляющем из себя некое помещение из внутренних балконов, где прихожане могут свысока наблюдать за проповедями, или изучать более ста сюжетов, показанных на самой сфере.

Однако, не смотря на то, что Азграллы – это религия, их влияние в архитектуре не ограничено религиозными строениями. Так, к примеру, в Азгралльском стиле строят

фонтаны, украшают улицы, парки, делают маяки и дома науки. И не во всех этих зданиях сохраняется та религиозность.

Например, Фонтан Андрефул, что в центре Главного храмового комплекса, выглядит как множество тонких переплетающихся прутьев, скрывающих мыслителя, стоящего по пояс в воде. Сама вода подается по каналам с внутренней части фонтана, покрывая слоем бегущей воды каждую щель между прутьев. И для того, чтобы оказаться внутри и увидеть, собственно, вырывающиеся потоки воды, придется намочиться.

Известными примерами Азгралльского архитектурного стиля можно назвать: Лено Вздохов в Храмовом комплексе; Эльзейвэй – гильдия бардов в Имперском торговом районе; Чирельдельский маяк у Первого портового района и т.д.

Наконец, влияние полуросликов, как одно из самых восхитительных архитектурных стилей.

Во-первых, оно никак не связано с любовью полуросликов к деньгам и торговле.

Их здания можно отличить с первого взгляда. Обычно это невысокие здания с двумя или тремя этажами, где живут огромные семьи полуросликов. Они предпочитают строить здания «блоками» - то есть, отдельными участками, скрепленными друг с другом. Такое решение было принято из-за возможности добавления новых блоков в любое время, если семья начнет расти, или если вещей будет слишком много.

Блоки имеют разные формы, но все строго придерживаются цветовой гаммы основного блока. Так, основной блок представляет из себя общее помещение для всех членов семьи и гостей: коридор, туалет, кухня, зал, веранда. И в зависимости от размещения комнат, можно увидеть два стиля полуросликов: Западноэболийский (ЗП) и северноэболийский (СП).

В ЗП стиле предпочтительны арочные деревянные балки в стрельчатом стиле, сделанные из гибких изогнутых пород дерева. Эти балки находятся друг за другом на расстоянии трех метров. И для главного блока используют четыре балки, так, главное здание имеет размеры примерно 14 метров в длину, при 5 метров в ширину. Арки скрепляются друг с другом продольной балкой. Так, внешне главный блок похож на арочновидную цепочку, к которой как к хребту можно подсоединять другие надстройки почти любых видов. Стены сделаны из дорогих пород дерева: красного и черного цветов.

Такие здания имеют множество дверей, и маленьких круглых окон, украшенных стёклами желтых оттенков.

Крыша черепичная, с характерным для полуросликов чередованием красных и черных черепиц.

СП предпочитает более прямые формы во всех блоках. Обычно это небольшие квадратные участки 3х3, которые как кирпичи складываются в основную структуру. Но, самих их не видно благодаря богатому внешнему украшению псевдоколоннами, цокольной крышей, карнизами и другими.

Остальные яруса в обоих стилях могут иметь абсолютно разные формы и размеры. Это могут быть: круглые низкие башни, низкие строения, находящиеся в земле и т.д.

Так, примерами архитектуры полуросликов могут быть: Банк Фертайн в Имперском торговом районе; Отель Нирмезза в Третьем портовом районе; Парк Гунн что у южных врат и другие.

Однако, также в городе можно заметить и влияние городских эльфов с их минималистичными, но богато украшенными домами с растительными узорами. То же касается и гильдии Вольные эльфы, преобразившиеся под свой стиль Старую крепость.

Стоит понимать, что описать каждый дом – невозможно. Пэбо – это такой город, где совмещаются самые разные архитектурные стили, сливаясь в калейдоскоп цветов, форм и размеров.

1.2: Водоснабжение

Акведуки и канализации Пэбо стоят того, чтобы говорить о них отдельно. Это не просто культурная памятка города, но и нерушимая система, повышающая уровень жизнь в несколько раз в сравнении с другими городами и тем более деревнями.

Каждый, кто хоть раз был в Пэбо, не мог не заметить несколько уровней каналов, возвышающихся над зданиями, а порой устремляющихся к земле. Эти медные труды представляют из себя сложнейшую систему подачи воды из моря залива Артария, где вода очищается от солей и благодаря канализационным свинцовым трубам подается к аканамам – штучным источникам воды для колодцев. Из колодцев, вода с помощью магии подается по самим трубам, соединяя тем самым важные точки с источником свежей воды.

Эти акведуки – впечатляющее зрелище. Медные закрытые трубы настолько высоки, что внутрь их может залезть ребенок. Построенные они были еще Амацием, много лет назад, и с тех пор система стала сложнее и разнообразнее в четыре раза, ни разу не ломаясь. Благодаря акведукам, Пэбо насыщен банями, бассейнами, и даже питательными заведениями – лучшими в Восточном приморье.

К тому же, благодаря отличной планировке, они никак не портят внешний вид города, и не мешают какому либо передвижению.

Существует свыше десятка станций по очищению воды, где заряженные артефакты уничтожают всю грязь, оставляя лишь чистую воду.

Однако, это еще не все достижения Амация. Помимо впечатляющих акведуков, им было начато строительство системы канализаций, нужных как место всасывания воды при наводнениях, где заливающая тоннели вода быстро откачивается магией к

очистительным центрам и перерабатывается, так, эти же канализации представляют из себя отдельный мир – тёмное Пэбо.

Стоит оговориться, что в канализациях не живут сплошь разбойники и убийцы. Более того, там их значительное меньшинство. Обычно, там можно найти разнообразные магазины магии, кабинеты изобретателей, дома среднего класса и много чего другого. Все они находятся не совсем в самой канализации, а скорее в комнатах, сделанных там. Комнаты эти отрезаны от канализации несколькими специальными дверьми, не позволяющими затопить подземный город во время наводнений.

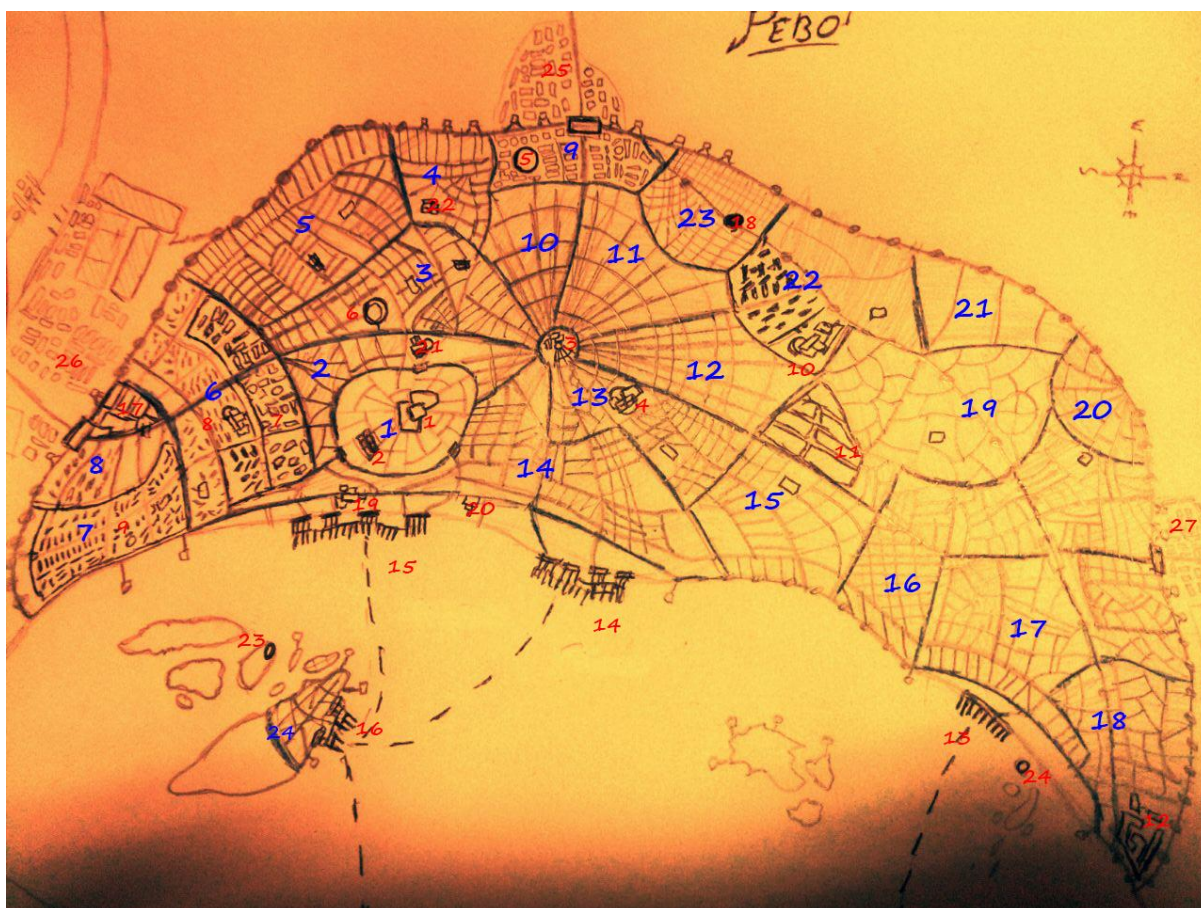
Конечно, людей там бродит очень мало, и самих зданий также не много. Однако, они есть, и их влияние на Пэбо – велико.

Сами канализации также выстроенные в современном Имперско-азгралльском стиле, где полукруглые тоннели из кирпича украшены белым мрамором с изображением людей и различных сюжетов, вплоть до истории города.

По этому, канализации Пэбо не выглядят ужасающе, а наоборот – являются одной из самых красивых достопримечательностей города.

Общая длина канализаций составляет примерно 1000 км.

2. Расположение районов и ориентиров



Обозначения:

Синие цифры – районы

- 1 – Главный храмовый район;
- 2 – Храмовый район Азграллов;
- 3 – Триумфальный район Амдая;
- 4 – Западный спальный район (Богатый класс);
- 5 – Западный спальный район (Средний класс);
- 6 – Имперский торговый район;
- 7 – Торговый район Спасённых;
- 8 – Второй торговый район Спасённых;
- 9 – Западный район Мечей;
- 10 – Центральный спальный район;

- 11 – Второй Центральный спальный район;
- 12 – Третий Центральный спальный район;
- 13 – Культурный район Трёх рас;
- 14 – Береговой район Измииды;
- 15 – Район рабочих;
- 16 – Второй район рабочих;
- 17 – Великий район ремесленников и мастеров;
- 18 – Район Гимедры
- 19 – Культурный район Анифады;
- 20 – Район эльфов;
- 21 – Район исследований;
- 22 – Третий торговый район Спасённых;
- 23 – Комплекс Азиды;
- 24 – Рыбацкий район Амниады.

Красные цифры – важные здания и места:

- 1 – Здание совета;
- 2 – Лено Вздохов;
- 3 – «Пэболийский дождь» - таверна;
- 4 – Лено Слез;
- 5 – Арена Амзалдир;
- 6 – Гладиаторская академия Маррат;
- 7 – Имперский торговый рынок;
- 8 – Банк Фертайн;
- 9 – Рынок семьи Фертайн;
- 10 – Рынок семьи Мигрейтс;

- 11 – Парк Эли-тхаар;
- 12 – Форт Зейнц;
- 13 – Первый порт «Ангр»;
- 14 – Второй порт «Гиар»;
- 15 – Третий порт «Нимферрат»;
- 16 – Четвертый порт «Амниада»;
- 17 – Парк Гунн;
- 18 – Руины башни Морфай;
- 19 – Театр «Дом Вождя»;
- 20 – Отель Нирмезза;
- 21 – Театр Мудрого древа;
- 22 – Дом прорицателя;
- 23 – Пеллейский маяк;
- 24 – Чирельдельский маяк;
- 25 – Зыбянка;
- 26 – Южные холмы;
- 27 – Деревня змееловов.

3. Передвижение по городу

Так как размеры города непомерно большие, передвижение по нему играет огромную роль. Благодаря грамотному планированию размещения дорог, особыми успехами пользуются кареты и просто лошади. Однако, есть и другие способы перемещаться по городу.

Список и цены возможных перемещений.

Рикша – крайне дешевый способ, однако, он же и самый неэффективный. Рикши – это специальные люди, которые впрягшись в специальную двухколесную повозку – перевозят людей и грузы. Эти люди могут двигаться со скоростью 5-6 км/ч, однако, не больше 30км в день.

Расположение: Вдоль улиц во всех районах.

Цена: 20 см/ч.

Мул – Медленное, но выносливое животное, способное перемещать огромные грузы на своих спинах. Мулы и ослы дешевые и не очень эффективные. Однако, их можно использовать для перевозки нужного груза в нужные места. Конечно, если Вы не боитесь, что его украдут.

Они двигаются со скоростью 5-6 км/ч и могут за день проходить свыше 65 км.

Расположение: На специальных конюшнях у врат и основных дорог Пэбо.

Цена: 50 см/ч.

Лошадь – один из самых эффективных вариантов перемещения по городу. Лошади быстрые и в меру выносливые. Лучше всего добираться с её помощью к следующей конюшне и менять лошадь на другую, чтобы не терять время на отдых.

Так, лошади могут двигаться со скоростью 45-55 км/ч на расстояние 300-400 км в зависимости от характеристик коня.

Расположение: конюшни возле врат, трактиров и основных дорог.

Цена: 1 бм/ч.

Гончий Терракоррат – это полумагическое существо, выведенное из сайгатов и древних динозавров, специально для передвижения по городу. Среди животных, они являются самыми быстрыми и выносливыми животными, способными двигаться не только по дорогам, но даже и по крышах зданий.

Терракорраты могут двигаться со скоростью 100-150 км/ч в зависимости от навыков верховой езды. Максимальные пройденные дистанции за день – 1500 км.

Расположение: Конюшни возле врат, конюшни в Главном храмовом районе.

Цена: 2 бм/ч.

Аэрокоррат – то молумагическое существо, выведенное из сайгатов и древних динозавров специально для перемещения по городу. В отличие от земных собратьев, эти виды имеют пару сильных крыльев и способны летать, что позволит значительно быстрее добираться к нужному месту.

Скорость полета примерно 200-300 км/ч с максимальной дистанцией в 1500 км.

Расположение: Конюшни возле врат, конюшни в Главном храмовом районе, конюшни района Исследований.

Цена: 3 бм/ч.

Карета – спокойный и удобный способ перемещения, который не нуждается в каких либо навыках со стороны ездока. Кареты – это деревянные кабины с разными уровнями удобств, они перемещаются при помощи лошадей, слонов или халиконов. Когда лошадей может быть от двух до десяти, слонов и халиконов может быть максимум 2. Скорость при этом варьируется от 25 до 80 км/ч с максимальной дистанцией в 800 км.

Расположение: Отделения кучеров возле врат, отделения в торговых районах, в парках.

Цена: 5 бм/ч.

Крылья Обскуры – это крайне экстремальный, но очень эффективный способ перемещения. Он способен за несколько часов доставить Вас в любую дочку. Крылья Обскуры – это специальное устройство, запускающее в воздух Вас и Обскуррия – управляющего крыльями. Устройство в чем-то напоминает требюшет, который запускает медный механизм на нужную дистанцию вверх, после чего Обскуррий раскрывает крылья и корректирует направление к нужной точке, приземляясь обычно на крыше специальных зданий, имеющий выход наверх.

Так, с помощью этого механизма можно развить скорость до 200 км/ч и все это время на свежем воздухе, за одним лишь защитным стеклом перед лицом.

Расположение: Крылья Обскуры в Культурном районе Трёх рас.

Цена: 20 бм.

Амретты – это маленькие, но быстрые магические лодки, позволяющие передвигаться в канализациях Пэбо. Амретты представляют из себя обычные рыбацкие лодки, но со специальными механизмами, запускающими импульсы в каждую из сторон, направляя лодку вперёд по каналу.

На лодке обязательно должен быть управляющий, который и настраивает «алгоритм» работы амретты, чтобы добраться в нужное время и не столкнуться с другими амреттами.

Скорость передвижения – 70-90 км/ч

Расположение: Специальные амреточные пункты в канализации Пэбо.

Цена: 10 бм/ч

Телепортация – Пэбо имеет несколько пунктов, позволяющих с помощью магии телепортировать человека в любую точку города за мгновение. Процесс слегка болезненный, но эффективный и не очень дорогой. Достаточно лишь уточнить с владельцем местоположение, указав его на карте, а потом встать на специальный символ на полу, после чего теле окажется в нужном месте, обычно на крыше здания, или в переулке. После каждого перемещения механизм должен перезарядиться в течении часа и перемещать он может только одного человека за раз.

Расположение: Телепортационный пункт в Триумфальном районе Амдая, Имперский торговый район, Главный храмовый район, Западные и южные врата.

Цена: 10 бм.

4. Таверны, трактиры, кабаки

Здесь будет представлен список самых известных питейных и ночлежных заведений в городе, а также услуги, расположение и цены.

Таверны:

«Бычий потрох» - небольшое одноэтажное заведение, пользующееся особой популярностью среди путешественников и бродяг. В основном – нелюдей.

Расположение: Западный район Мечей, возле врат.

Цены: низкие.

Услуги: Конюшня, спальные места, ринг для спаррингов.

Хозяин: Орк Умграк Адул

«Безногий путник» - весьма мрачная на вид таверна, построенная в стиле мрачного язычества и имеющая огромную популярность и влияние в городе.

Расположение: Деревня Зыбянка, у дороги к вратам города.

Цены: средние.

Услуги: Конюшня, спальные места.

Хозяин: Деливерра Мунсайд

«Каштан» - Элитное питейное заведение, для тех, кто предпочитает компанию высокостатусных личностей.

Расположение: Второй торговый район Спасённых, в центре района, у основной дороги.

Цены: Высокие.

Услуги: Конюшня, доска объявлений.

Хозяин: Пенель

Трактиры:

«Фетровый дракон» - Бедное, но крайне популярное заведение, отличающееся в первую очередь огромным количеством спальных мест и дружелюбным обслуживанием.

Расположение: Первый портовый район, на берегу с севера от доков.

Цены: Низкие.

Услуги: Спальные места, банковские ячейки, доска объявлений, особые напитки.

Хозяин: Нурр

Кабаки:

«Щавелица» - бедное, но уютное заведение для тех, кому некуда идти и денег очень мало.

Расположение: Район эльфов.

Цены: низкие.

Услуги: Особые виды алкоголя, ценная информация.

Хозяин: Казирефал Омели

«Морочник» - каба́к в рыбацком районе Амниады, пользующийся особой популярностью среди басноплётов и слишком бравых мореплавателей.

Расположение – северный берег рыбацкого района Амниды, близ четвертого Порта.

Цены: низкие.

Услуги: Ценная информация, спальные места, причал.

Хозяин: Рубрен Ромал

5. Магазины, лавки, мастерские

Здесь будет представлен список самых успешных торговцев, чьи товары пользуются огромным спросом. Также, будет указано расположение, вид продаваемого товара и цены.

Магазины:

«Острые копья Мелади» - небольшой магазинчик, дополна забитый копьями, пиками, алебардами и им подобными древковыми. Благодаря ценам – хозяин всегда имеет покупателей.

Расположение: Западный район мечей, на север по дороге от арены.

Цены: Средние.

Товар: древковое немагическое и магическое оружие.

Хозяин: Мелади Майс

«Охотничьи инструменты сестрицы Зи.» - Бедный и обшарпанный магазинчик, заброшенный в глубь города. Покупатели с трудом находят его без связей, но, обычные клиенты – постоянные клиенты, которые приходят сюда за надежностью и эффективностью.

Расположение: Эльфийский район, двести метров на юг от фонтана Эверкроу.

Цены: Средние.

Товар: Луки, кинжалы и инструменты для охоты, скалолазания и подводного плавания.

Хозяин: Зимфрельда.

Лавки:

«Пифруддо» - Лавка, товар с которой сметают за несколько часов после открытия. Это всё, что нужно знать.

Расположение: Торговый район Спасённых, на северном ряду торговых лавок.

Цены: Низкие.

Товар: Продукты питания.

Хозяин: Лучик.

Мастерские:

«Имперская кузница Пэбо» - легендарная кузница, выпускающая самые разнообразные виды холодного оружия, всегда превосходящего обычное оружие по всем качествам.

Расположение: Имперский торговый район, примерно в центре района.

Цены: Высокие.

Товар: Холодное кованное оружие.

Хозяин: Ачуз Нообус

6. Церкви, храмы, монастыри

Здесь будет представлен список церквей, храмов и других зданий сакрального назначения, пользующегося особой популярностью среди жителей. Также будет указано расположение, религия, услуги и владелец.

Церкви (Лено):

Лено вздохов - Самая огромная церковь, стоящая в городе еще до того, как он начал называться Пэбо.

Расположение: Главный Храмовый район, напротив здания Совета.

Религия: Азграллы.

Услуги: Исцеление, благословения, информация, стена объявлений.

Владелец: Верховный безымянный Леносс

Лено Слёз – Расположившаяся в районе Трёх рас церковь, которая сильнее других открыта для представителей других религий.

Расположение: Культурный район Трёх рас, примерно в центре.

Религия: Азграллы

Услуги: Исцеление, благословения, спальные места.

Владелец: Верховный безымянный Леносс.

Храмы:

Ма-фанг нугланг – очень противоречивый храм, который, однако, уже успел укрепиться в Пэбо как место важное. Он отличается своей мрачностью и сомнительностью в сакральном смысле.

Расположение: Южные холмы, возле реки.

Религия: Культ Утопленников.

Услуги: Благословения, стена Объявлений.

Владелец: Нет.

Монастыри:

Нет.