



Герои

Герои

Общий ход развития вашего королевства задает ваш герой, будь он рыцарем, искусным изготовителем ядов для одоления соперников или лекарем, исцеляющим симов лечебными пиявками. От указов Монарха до поэм и пьес Бардов – все действия формируют летопись королевства.



Герои – это те Симы, которыми можно управлять. В общей сложности в игре есть 10 героев: Монарх, Бард, Кузнец, Яковитский священник, Петерианский священник, Рыцарь, Торговец, Лекарь, Шпион и Маг. В самом начале доступен Монарх - по мере выполнения заданий, вы набираете очки, которые можно тратить на постройку новых зданий и получение новых героев. Каждый герой имеет уникальные способности, предметы и собственные здания, которые являются для них домом. Разные герои зарабатывают деньги по-разному, тем не менее, все Симы могут заработать состояние посредством травничества и рыбалки.



Кузнец

Этот герой куёт железо, что и является основой королевства. Не смотря на то, что его основная работа это доспехи, мечи и другие виды оружия, Кузнец создает уникальные предметы. Помимоковки разных предметов, он может добывать руду и продавать ее на рынке.



Бард

Будучи любителем искусства и жизни в целом, Бард всегда выбирает своим домом таверну. Он проводит время, распевая серенады, играя на лютне, сочиняя стихи, придумывая и разыгрывая сценарии пьес. Если же Бард не посвящает себя любимому ремеслу, то он ищет новый опыт, черпая вдохновение из мира вокруг себя и из других Симов.

Рыцарь

Отточенный меч как и Рыцарь были созданы для войны. Если Рыцарь не в бою, его можно найти на тренировочной площадке, готовящимся к следующей битве. Его превосходные боевые навыки особенно эффективны на охоте. С помощью своего вида и угрожающего поведения, Рыцари легко добиваются податей от других Симов.



Яковитский священник

Этот священник придерживается строгого морального кодекса, что нередко освобождает от ответственности за использование сил, которые заставляют Симов следовать его проповедям. Он живет в большом соборе, окруженном средневековой роскошью. Яковитский священник известен своими смелыми заявлениями и жесткими наказаниями за преступления, его почитают и в то же время боятся.





Монарх

Будучи доброжелательным или устрашающим, Монарх держит власть над королевством в своих руках. Власть может быть тяжелой и гнетущей, хотя все зависит от выбора игрока, который повлияет на королевство. Монарх – самый занятой Сим, но он должен найти время на петиции своих подданных и указы, параллельно оттачивая боевые навыки, чтобы быть всегда в боевой готовности. Неродивых Симов Монарх отправляет в колодки – или и того хуже – в Яму правосудия.

Торговец

Этот герой всюду путешесвует дабы достать самые изысканные, или по крайней мере, необычные товары. Торговец дает Симам то, что они хотят по выгодной цене. Покупая дешево и продавая дорого, он не только радуется выгоде, но и наслаждается мелодичным звоном монет в его кошельке.





Петерианский священник

Этот герой мягче, чем его Яковитские братья, Петерианский священник был бы горд собой, будучи мудрецом, если бы гордыня не была грехом. Проповедуя сострадание, он стремится помочь другим жить в соответствии с заповедями Наблюдателя и тратит время на писания, когда не занят проповедями и благословлением колодезной воды.



Лекарь

Условия средневековья практически идеальны для распространения болезней и поэтому роль Лекаря крайне важна. Используя свой огромный арсенал лекарственных средств, этот герой применяет лечебных пивов, готовит настойки и эликсиры, а иногда даже выполняет операции в случае, если нет альтернативного способа лечения. В свое свободное время он бродит по просторам королевства в поисках трав, которые впоследствии можно продать или использовать для приготовления зелий.

Шпион

Шпион не так скрытен как сдержан, он поддерживает сеть доносчиков и осведомителей. Такие люди помогают ему составлять секретные планы действия. Шпион делает различные яды, чистит карманы и подслушивает важные разговоры, он всегда на два шага впереди своих противников, да и союзников.



Маг

Маги рождаются с уникальными навыками, их силы растут по мере обучения и практики тайных искусств. Эти герои любят уединение в своих башнях, где они варят магические зелья и совершенствуют свои заклинания. Симвы, живущие в округе торжествуют, когда Маг выходит в свет, так как его волшебная сила может даровать изобилие урожая их городу.