

Ощувив лезвие меча у своего горла, офицер немедленно почувствовал, как по спине пробежал холодок. Его сердце, казалось, было крепко сжато невидимой рукой. Боевой дух в нем быстро угасал. Там, где минуту назад пылала решимость и ярость, осталась лишь паника.

- Принцесса, пожалуйста, пощадите меня! - У него была 70-летняя мать и все еще плачущий новорожденный ребенок, который ждал, когда его накормят. Как он мог вот так просто умереть!

- Трус!

Когда игроки услышали, как офицер молит о пощаде, они испытали к нему глубочайшее презрение.

“Сначала ты прибыл весь такой крутой и могущественный, собирался убить ее. Но теперь, когда ты понял, что не можешь даже прикоснуться к ней, ты немедленно начал просить пощады. Какой трус!”

Многие из игроков вели себя так, как будто они никогда бы не склонили колени, и были людьми, которые скорее умрут, чем подчинятся, даже если над их головами будет висеть нож мясника.

Однако, когда нож мясника действительно бы повис над их головами, 9 из 10 бы заплакали и встали на колени, умоляя о пощаде.

С древних времен и до наших дней было очень мало людей, непреклонных в своих принципах и готовых скорее умереть, чем молить о пощаде.

Стражники почувствовали стыд, когда увидели своего офицера, молящего о пощаде. “Ты наш лидер. Как ты можешь так легко сдаться?!”

Они уставились на своего командира глазами, полными бессильной ярости. Они собирались что-то сказать, но обнаружили, что на их шеях было что-то горячее. Они провели по горлу руками и посмотрели на них. Это была кровь!

Стражники пришли в ужас, обнаружив у себя на шее глубокие раны!

Йегер сделала эти отметки в качестве предупреждения!

Плюх!

Некоторые стражники рухнули на колени, так как их ноги потеряли всякую силу. Их лица стали отражать лишь страх. Ноги других стражников продолжали дрожать, а сами они сильно

вспотели. Если бы Принцесса ударила немного сильнее, последствия были бы необратимы!

С этого момента они уже не осмеливались смотреть свысока на своего командира.

Перед лицом смерти все были равны. Независимо от того, были ли они трусами или героями, неотвратимая судьба в конце концов придет за ними.

Однако, если бы они смогли выжить, это, естественно, было бы к лучшему!

Стражники чувствовали себя так, словно обрели новую жизнь, и в глубине души поблагодарили Принцессу.

Люди иногда ведут себя странно. Принцесса чуть не убила их, но они даже поблагодарили её за то, что она их всех все же не убила.

Иногда отношения между мучителем и жертвой были весьма чудными.

Как только Йегер убрала меч, командир опустился на одно колено и взволнованно произнес:

- Спасибо, Принцесса, что вы не убили меня!

Это было похоже на удар молнии в ясном небе. Эти, прозвучавшие как гром слова, вырвали игроков из оцепенения.

“Ты - NPC, который поддерживает порядок в городе. Как ты можешь преклонять колени и склонять голову перед силами зла!”

“Разве ты не должен защищать нас пока не убьешь нарушителя или не умрешь сам?!”

- Другого такого шанса не будет, - холодно сказала Йегер, убирая меч в ножны.

За исключением некоторых специальных NPC, которые могли быть воскрешены, другие NPC не получали такой привилегии. Если бы они умерли, то уже бы не реснулись, как в других играх!

Убийство этих NPC было равносильно убийству человека в реальности!

Йегер не была настоящей убийцей. Она не хотела убивать тех, кто не сможет ожить.

Убийство NPC не только не давало никаких преимуществ, но и имело некоторые негативные последствия.

Например, оно влияло на отношение фракций.

Если кто - то случайно убьет НПС фракции Света, не принадлежа к фракции Тьмы, он получит очки Вины. Чем больше очков Вины набиралось, тем меньше опыта игрок получал в игре и тем крупнее был штраф за смерть. Если же он убьет НПС из фракции Тьмы, не принадлежа к фракции Света, то получит очки Ненависти. Когда их набиралось слишком много, фракция начинала за ним охоту.\*

(П.п. В оригинале тут не очень понятный абзац, а анлейт так вообще его перевел наполовину, так что если в будущем описание этой системы поменяется, не удивляйтесь.)

Эта игра имела очень хорошую всестороннюю защиту в отношении NPC. Вы не должны ни с того ни с сего убивать NPC только потому, что вам захотелось это сделать.

- Убирайся и занимайся тем, чем должен, и не мешай больше мне, - Йегер почувствовала, что этого урока было достаточно. Если они не усвоят этот урок и спровоцируют ее снова, она просто убьет их. В любом случае, ей не нужно было выбирать фракцию Света.

Командир отряда в страхе бежал вместе со своими людьми.

Глядя на спины убегающих стражников, игроки на площади почувствовали, как у них волосы встают дыбом. Даже НПС не смогли справиться с Принцессой. Неужели это значит, что они должны продолжать жить под ее тенью!?

Внезапно все почувствовали, что небо вновь покрывается темными, густыми облаками, низвергая мир во тьму.

Однако глаза Наньгун Линь наоборот засверкали, а ее сердце от волнения сильно забило: "Ах, моя принцесса такая крутая! Это потрясающе!"

Ракшаса не могла не насторожиться, когда увидела чрезвычайно восхищенный вид Наньгун Линь.

Зрители прямого эфира снова подняла шумиху в чате. Бесчисленные поклонники моментально наводнили экран сообщениями, восхваляющими Принцессу.

Обладая такой неземной красотой и ужасающей силой, она, естественно, обрела бесчисленное множество фанатов.

В этот момент поклонники Принцессы со всего мира наверняка бы смогли образовать единую линию, опоясывающую Землю. При условии, что они были бы нарезаны на полоски и соединены вместе.\*

(П.п. Мне определенно нравится логика автора.)

Йегер не знала, что происходит за пределами игровой реальности, и была слишком ленива, чтобы озаботиться этим. Она обернулась и посмотрела на игроков. Затем она подняла правую руку, и в ней немедленно материализовался [Лук Пурпурного Неба].

- Я не выношу, когда люди плохо говорят обо мне.

Именно в тот момент, когда Йегер произнесла эти слова, некоторые люди увидели быстро приближающееся к их головам фиолетовые молнии!

Свист!

Во лбу этих нескольких человек появилась кровавая дыра, и их тела вспыхнули от прошедшего через них тока. Они открыли рты и попытались закричать, но...

Как раз перед тем, как раздался какой-либо звук, тела превратились в частицы света и исчезли.

Некоторые выжившие игроки вспомнили этих людей, они действительно часто говорили плохие вещи о Принцессе.

Все остальные судорожно сглотнули, почувствовав огромную благодарность. На самом деле, до этого все они сдерживались внутри, чтобы не начать проклинать Принцессу.

Теперь все они поняли, что Принцесса - это человек, который обязательно отомстит за малейшее оскорбление и не потерпит никакого неподчинения. Даже если бы у них были стальные яйца, они не посмели бы сказать про неё ничего плохого!

Наступила мертвая тишина, и все почувствовали невиданную доселе гнетущую ауру.

Несравненно прекрасная Принцесса предстала в глазах игроков и зрителей словно древнее чудовище, свирепое и ужасающее!

- С этого момента я здесь главная. - Йегер слегка подняла голову, и ее ледяные глаза скользнули по игрокам. - Кто-нибудь хочет что-нибудь возразить по этому поводу?

<http://tl.rulate.ru/book/34687/1490205>