Глава 1: Старт марша. Эпизод 2-ой.

Виид снова подключился к Королевской Дороге, оказавшись у входа в Баяльский Лабиринт. Он располагался в горной местности неподалеку от Крепости Варго. Это подземелье было настолько огромным, что среди игроков бытовало поверье о том, что его нереально пройти, даже проведя в нём десять дней и ночей.

Также ходили слухи, что где-то в глубине лабиринта был скрыт портал, ведущий в неизвестную область. Тем не менее, его до сих пор ещё никто не нашёл.

– Кхем.

Виид уселся на огромный валун и задумался. Вокруг него лежали скелеты, а по всем окрестностям виднелись следы ожесточенной битвы, произошедшей после вызова им целого легиона нежити, которая сражалась с обитавшими здесь монстрами.

Некромант – это далеко не тот класс, который за считанные секунды вызывает мертвецов и молниеносно расправляется со своим противником. Философия этой профессии заключалась в подавлении врага бесконечными волнами нежити. Другими словами, некроманты вели настоящую войну на истощение.

– Итак, что же мне теперь делать?

Перед тем, как подключиться к Королевской Дороге, Виид зашел в Интернет, чтобы понять, насколько серьезным стал общественный резонанс.

Кадры с гибелью Союн вызвали огромную суматоху в Интернете. Понять то, каким было общественное мнение, можно было с первых же строчек любого игрового форума.

– Аннигилировать Гильдию Гермес!

– Мы должны стереть её с лица земли!

– Они – рак на теле Версальского Континента. Как они посмели навредить нашей Богине!?

– Я создал список всех их плохих поступков. На данный момент он состоит из 389 страниц формата А4. Файл прикреплен к сообщению!

– Есть новости о вновь созданных повстанческих армиях, ожидающих присоединения полезных игроков.

– Давайте вернем нашу свободу! Нашу землю!

Игроки поднимались словно облако пыли, неся над головами флаги, символизирующие противостояние Империи Хэйвен.

Если бы несколько дней назад Виид принял решение о начале войны с Империей Хэйвен, то большинство северных игроков наверняка предпочло бы остаться в стороне от этой головной боли.

Люди не знали, как долго продлилась бы конфронтация, и понимали, что, так или иначе, существовала большая вероятность поражения.

Риск бесполезных потерь слишком велик.

Однако, когда Союн была убита, северные игроки по своей собственной инициативе организовали экспедиционные войска, целью которых было уничтожение Империи Хэйвен.

– Это Отряд Травяной Каши. Ку-хе-хе-хе. Мы лучше всех знаем, что такое смерть. Мы даже сейчас хотим съесть полные миски каши из ядовитых грибов, чтобы умереть, но мы должны держаться. Мы должны жить, чтобы сделать то, что должны, ухе-хе-хе.

– 1,5 миллиона членов Отряда Женьшеневой Каши и Куриной Каши готовы к вылету.

– Отряд Бамбуковой Каши. Мы во Дворце Земли. Подготовка к бою полностью завершена. Мы готовы сражаться в любое время.

– Это Отряд Стальной Каши. Если кому-то нужно купить оружие или доспехи, мы готовы работать в наших мастерских дни и ночи напролёт. Бесплатно. Вам нужно только принести необходимые материалы.

– Отряд Огненной Каши. Мы также готовы производить экипировку и необходимые товары для сражения.

– Отряд Свинячьей Каши. Под давлением Отряда Говяжьей Каши наша численность слегка сократилась, но наш боевой дух высок, как никогда! Мы будем мужественно сражаться на самой линии фронта!

Настойчивый Культ Травяной Каши был добровольно готов вступить в войну с Гильдией Гермес. Отряды Желудёвой Каши, Кунжутной Каши, Каштановой Каши и Отряд Каши с Насекомыми объединились и двинулись в сторону Империи Хэйвен.

В Культе Травяной Каши было много новичков, у которых было кое-что общее: все они любили север, при этом никогда всерьез не воспринимали смерть.

Однако Гильдия Гермес и Империя Хэйвен убили Союн, что перевернуло их миролюбивый настрой с ног на голову.

– Вперёд.

– Я тоже пойду.

– Я с вами, ребята.

– Бесконечность – не предел!

– Вперёд, вперёд!

– Наш Культ Травяной Каши невидим!

Они были близкими товарищами друг другу, преследовали одну и ту же цель, при этом не боялись умереть.

Скорость подключения к игре северных игроков, принадлежавших к Культу Травяной Каши,

стала самой высокой в истории, а их индивидуальные намерения слились в одно целое, сверхмасштабное.

Они чувствовали, что существует лишь один правильный путь – в полную силу атаковать Империю Хэйвен.

И Виид не мог сдерживать их стремление.

– Правда, нельзя сказать, что это невозможно остановить.

Общественное мнение севера достаточно сильно зависело от Виида. Если бы он произнёс речь, внушив страх в их сознание и приведя аргументы против сражения, это возымело бы весьма высокий эффект.

Однако в таком случае Культ Травяной Каши был бы сильно разочарован. К тому же, так или иначе, не было ни единого способа выяснить, помогли бы его действия остановить войну.

– Но я и сам не хочу этого делать.

Выражение лица Виида быстро изменилось.

Независимо от того, что послужило причиной всему этому, он прекрасно понимал, какая работа теперь предстоит.

– Её смерть не могла быть беспричинной.

Она полетела на поле битвы верхом на 3-ей Виверне и потеряла там свою жизнь.

– Союн добрая, но далеко не глупая.

Она продемонстрировала весьма впечатляющие способности по сбору информации во время задания «Взлет Нодюлля» в пустыне, а также проявила прекрасные управленческие качества во время руководства Королевством Арпен.

Если Виид обладал способностью напрямую преодолевать кризис благодаря своему усердию и крайней осторожности, то Союн всегда была внимательна абсолютно ко всем мелочам.

Став у руля Королевства Арпен, она быстро поняла, как устроен рабочий процесс, и сумела довести каждую из его областей до шелкового состояния.

– Она пошла в Королевство Хэйвен, зная, что умрет.

Изучив общественное мнение, Виид понял её намерения.

– Она сделала это ради меня и Королевства Арпен. Она не могла допустить, чтобы Империя Хэйвен стала больше.

Тем не менее, Вииду было больно от мысли, что ему придётся использовать смерть Союн.

Поскольку он считал её членом семьи, то не хотел использовать её смерть для своей собственной выгоды.

– Использовать ее смерть в своих целях – самое худшее из всего, что я могу сделать. Но если я этого не сделаю, Королевство Арпен погибнет.

Виид попросту не мог придумать другого плана, чтобы остановить врагов. Так или иначе, Союн уже умерла.

Он мучался, думая над тем, правильным ли решением с его стороны будет принудительное охлаждение возникшего пожара, который произошел из-за смерти Союн.

– Союн пожертвовала собой из-за меня. Но, с другой стороны, как я могу допустить, чтобы её смерть оказалась напрасной?

Некоторое время Виид ещё ломал себе этим голову, а затем сделал вывод.

Он неправильно понял Союн. Поскольку инцидент уже произошел, ему не нужно было пытаться взять его под контроль. Всё, что нужно было сделать Вииду, – это просто обвинить во всех грехах Империю Хэйвен и Гильдию Гермес.

«Всё будет хорошо. Впоследствии мне просто придётся всё привести в порядок»

***

Северная часть Империи Хэйвен.

В Илшраме, городе, граничащим с Королевством Арпен, нарастало напряжение.

– Они уже здесь.

– Кто, разведчики?

– Нет, войска.

– Так что вы думаете по этому поводу?

– А Вы включите трансляцию. Начиная с КМС Медиа, каждый канал в прямом эфире транслирует марш северных игроков.

В замке лорда Илшрама собрались игроки Гильдии Гермес, которые жили в этом городе. Также возле лорда, которого звали Альто, сидело 12 управляющих.

– Что ж, и вправду, включите трансляцию.

– Хорошо. Тогда я включу КМС Медиа.

– Почему?

– Потому что они мне нравятся.

– …

Огромный хрустальный шар проектировал видео прямо на поверхность замковой стены.

Для активации подобной магии требовалось внушительное количество маны, а также временами использовались специальные камни маны. Тем не менее, в результате они получали возможность видеть всё, как по телевизору.

– Им ни конца, ни края.

– Их попросту не счесть.

– Но больше всего шокирует то, что армия, которую мы видим, – это всего лишь одно из их подразделений.

– Всего лишь одно подразделение?

Ик.

Игроки Гильдии Гермес, смотревшие на хрустальный шар, невольно сглотнули.

«Мне кажется, или их не меньше ста миллионов?»

«Вы только посмотрите на их количество. И все они идут в наш город. Это конец»

– Количество членов Культа Травяной Каши – попросту астрономическое. Кроме того, это ещё далеко не основные их силы.

– Да, я не вижу их самой основной ударной группировки. Это же – лишь одна из частей их армии, которая называется Отрядом Желудевой Каши.

– Никогда не слышал ни про какие желудевые каши.

– Да. Они – небольшой отряд, сформированный в Культе Травяной Каши совсем недавно. Пока они маршируют, Отряд Каши из Насекомых завоевывает основные инфраструктурные объекты и близлежащие деревни.

– Каша из насекомых? Ха-ха, какое забавное название.

– Не стоит их недооценивать. В основном они используют янтарные черные доспехи и мечи.

– Значит, у них даже есть своя собственная униформа?

– Да. Они – повелители ночи, которые бесстрашно вламываются в подземелья и периодически заполоняют собой все охотничьи угодья. Говорят, что в этом подразделении большинство членов – настоящие убийцы и головорезы.

– А среди них есть игроки с какими-нибудь уникальными способностями?

– Поговаривают, что в этом «отряде» есть приручители насекомых, которые могут управлять ими, словно своими подчиненными. Правда, подробной информации об этом у нас нет.

– Почему это нет?

– По какой-то причине игроки из этого подразделения держат рот на замке. Битва за Илшрам будет первой, тогда мы сможем засвидетельствовать всё своими собственными глазами.

Чвяк.

Лорд Альто случайно прикусил язык.

Каким бы ни был результат битвы, Отряд Каши из Насекомых уже вышел за рамки его воображения.

«Каша из насекомых!»

Мирный город Илшрам находился в отдаленном регионе, вдали от центральной части Центрального Континента.

Темпы его развития были низкими, а инвестиций в экономику и ремесло катастрофически не хватало. Если говорить о населении – многие игроки переехали на север, а потому город пустовал.

Тем не менее, Альто довольно усмехнулся.

«Разве это не здорово?»

Чтобы стать лордом, он заплатил внушительную сумму Гильдии Гермес. Однако же, когда он получил приглашение от Культа Травяной Каши, то принял его без малейших колебаний.

Это было не чем иным, как предательством Гильдии Гермес, однако у него попросту не было выбора, кроме как перейти на сторону Королевства Арпен.

«Нет ничего хорошего в том, чтобы оставаться с Империей Хэйвен»

Он получал взятки за предоставление секретной базы и транспортной дороги для Торговой Компании Манауэ.

«Культ Травяной Каши нас не тронет. А вот других лордов ждет беда»

Альто закончил размышлять и встал со своего места.

– Давайте подготовимся к встрече с нашими гостями.

– Да, сэр.

– Приберитесь в тавернах и постоялых дворах. Одного замка лорда будет недостаточно. И не забудьте положить в коридорах ковры. А ещё, учитывая вкусы наших гостей, поймайте всех насекомых в городе.

Тем временем северные игроки уже маршировали по региону Харпан.

Границы соседнего государства пересекали как игроки-одиночки, несущие в руках флаги Культа Травяной Каши, так и целые группы, объединяясь вместе под эгидой мести.

Они совершенно не готовились к войне, но как только Союн погибла, игроки собрались в единое целое и начали вторжение на юг.

– Уничтожить всё!

– Завоевание! Завоевание!

Бывшие новички, которые начали свой путь в Море Королевства Арпен, стали игроками, которые уверенно пересекли реку Фолус Центрального Континента. Их сердца кипели сильными чувствами.

– Мы те, кого изгнали из Центрального Континента. И теперь мы раздавим его.

– В те времена мы были одни, но теперь мы сделаем это рука об руку с другими игроками.

Когда Мора уже была сформирована, в неё мигрировало немало игроков из Центрального Континента, гонимых Гильдией Гермес.

Количество игроков севера постоянно увеличивалось. Они обретали новых друзей и становились сильнее.

Хоть их уровни и были невысокими, во имя благих целей они собрали все доступные силы, чтобы расширить свои владения и распространить веру.

Игроки, ранее бежавшие с Центрального Континента, тоже решили присоединиться к развивающемуся Королевству Арпен, воодушевленные надеждой на лучшее.

Их самой сокровенной мечтой было сделать Королевскую Дорогу приятным и счастливым миром!

Однако реальность была суровой, и множество игроков попросту не могло испытывать всё доступное наслаждение от пребывания в мире Версальского Континента.

Всё разочарование и гнев, которые накопились у них в виртуальном мире, где они тоже были растоптаны людьми, обладавшими властью, достигли точки кипения и взорвались после смерти Союн.

Это была не просто смерть прекрасной богини Культа Травяной Каши, но человека, который был самим олицетворением справедливости.

– Давайте сделаем всё, что можем. Если будем мешкать – то никогда себе этого не простим.

– Да. Поскольку собирается много других игроков, мы не можем затягивать выход.

Игроки Центрального Континента были уверены в своих возможностях.

Нельзя сказать, что они были угнетены Гильдией Гермес и ушли на север, потому что были слабы. Чтобы забыть эту печаль, они с головой ушли в охоту и задания.

Эти игроки были весьма талантливыми и по мере того, как становились сильнее, им хотелось показать свои реальные способности, вернувшись на Центральный Континент.

– Если деревня настолько маленькая, что не соответствует минимальным критериям для размещения гарнизона, мы не станем её завоевывать.

– Войска ведут рыцари Королевства Арпен, так что с завоеванием крупных поселений проблем не будет.

– Да, и ещё. Те, у кого высокая Дурная Слава, лучше развернитесь и покиньте наши ряды. Ваша Дурная Слава может повредить репутации Королевства Арпен.

– Среди нас нет никого, у кого была бы высокая Дурная Слава. Сейчас всё иначе по сравнению с теми временами, когда мы жили на Центральном Континенте.

Дзынь!

– Территория завоёвана.

Рыцарь Луль завоевал Деревню Бекан.

876 жителей деревни с радостью согласились стать резидентами Королевства Арпен.

Отныне, если противник не вернется и не захватит её вновь, или если не произойдет восстание, которое не будет подавлено, эта земля будет принадлежать Королевству Арпен.

Лорды Королевства Хэйвен также отказались защищать свои приграничные города и вместе с шахтами, фермами и замками перешли под юрисдикцию Королевства Арпен.

Лидеры Культа Травяной Каши и её высокоуровневые игроки координировали свою деятельность через специальную сеть связи.

Стратегическое Собрание по Чрезвычайным Ситуациям Культа Травяной Каши.

Бывшие военные анализировали информацию и непосредственно руководили завоеванием важных городов.

– Травяная каша, Травяная каша, Травяная каша!

– Отряд Флейтовой Каши, дуйте в свои флейты изо всех сил!

– Члены Отряда Женьшеневой Каши. Перед битвой, пожалуйста, возьмите по миске женьшеневой каши из 13-летнего женьшеня, который вырастили эльфы.

Миллионы северных игроков шли вперёд.

Удивительно было даже просто смотреть на подобную численность. Много кто даже выходил навстречу, чтобы посмотреть на всю эту процессию издалека.

Маршировали не только северяне, но и игроки Центрального Континента!

Разумеется, каждая уважающая себя телестанция транслировала это в прямом эфире.

И вот, северяне прибыли в город Илшрам.

Лорд Альто открыл ворота и поприветствовал их.

– Спасибо, что навестили нас. Мы приветствуем гостей, которые прибыли в город Илшрам.

Лорд развесил на воротах замка флаги с изображением «Травяной Каши» и приветствовал северных игроков.

Он даже пригласил бардов, чтобы те исполнили торжественную музыку.

Лорды Империи Хэйвен, которые властвовали в Харпене, были удивлены, когда услышали о

произошедшем.

– Альто предал Гильдию Гермес?

– У него не было другого выбора, кроме как сдаться. Но что же делать нам?

Проблема состояла вовсе не в том, что Королевство Арпен могло достаточно легко завоевать Илшрам, но в самом факте, что северяне нацелились на них.

Тем временем Гильдия Гермес была всерьез обеспокоена.

– Мы должны послать войска для защиты своих городов. Однако для полной мобилизации наших войск требуется много времени.

Лидерам гильдии во главе с Лефеем попросту не хватало времени, чтобы произвести все подготовительные процессы.

Им нужно было собрать войска, обеспечить поставку расходных материалов, наладить их транспортировку и добраться до северных районов Империи.

Это кардинально отличалось от приготовлений северных игроков, которые просто взяли свои мечи и пошли вперед.

– Мы что, так и будем смотреть, как враг захватит земли Империи Хэйвен, оставив нас ни с чем?

– Честь и амбиции. Мы не можем забыть об этих ценностях?

– Лордам попросту не хватит своих гарнизонных войск, чтобы выстоять против этого. Чтобы остановить Королевство Арпен, мы должны развернуть всю нашу армию.

– Но для начала давайте отправим мобильные группы для помощи регионам, которые в первую очередь подвержены опасности.

Чтобы остановить игроков севера, был официально оглашен всеобщий призыв.

Но ещё до того, как войска Империи Хэйвен успели прибыть к своим северным владениям, игроки Королевства Арпен уже распространились по всей территории Харпана.

– Отряд Грибной Каши прибыл!

– Отряд Ячменной Каши занял позицию.

– Резервный Отряд Бобовой Каши готов оказать поддержку.

– Отряд Каши из Сладкого Картофеля, Отряд Каменной Каши и Отряд Крабовой Каши ждут указаний.

Но вот на границе бывшего Королевства Харпан северяне столкнулись с фортами Центрального Континента, которые были хорошо подготовлены к подобным вторжениям.

Сотни тысяч игроков, не имевших осадного оружия, напрасно потеряли свои жизни, пытаясь пробиться сквозь их высокие стены.

Тем не менее, Империя Хэйвен была шокирована, поскольку игроков, продолжавших осаду, было в несколько раз больше, чем погибших.

– Держаться! У врагов нет осадного оружия и мощной магии. Им не взять наш форт!

У игроков Гильдии Гермес, оборонявших форт, был крайне высокий боевой дух.

Одной из особенностей Королевской Дороги являлось наличие маны и магических стрел, благодаря которым можно было защититься от огромного числа игроков.

При обычной осаде им зачастую приходилось иметь дело с противником, трижды превосходившим их числом, но, в зависимости от ситуации, они могли бы выстоять и против армии, в сто раз большей, чем их собственная.

Игроки Гильдии Гермес находились в предвкушении от того, что им удастся установить новый рекорд боевых достижений.

– Давайте использовать перья легкости, – предложили северяне, входящие в состав воздушно-десантных войск.

Это особый предмет, который можно было найти в Небесном Городе Лавиасе. Используя его, человек мог спокойно приземлиться на поверхность с воздуха. Он был не особо полезен в бою, но идеально подходил для преодоления крепостных стен и их последующего захвата.

– А вы уверены, что от перьев легкости будет хоть какой-то толк в этой битве?

– Точно. Поскольку скорость полета слишком низкая, мы станем легкими мишенями.

– Разве это существенный недостаток?

– Мы используем их в полночь. Часть армии, состоящая из сотен тысяч игроков, совершит высадку. Пока они будут отвлекать на себя внимание врагов, мы возьмем форт штурмом.

– Что-то я не до конца понимаю этот план, но если он не удастся – мы просто попробуем ещё один.

Масштабное войско из сотен тысяч игроков.

Взволнованные северяне последовали этому плану.

Стратегия нападения в полночь!

Чтобы отразить нападение, Империя Хэйвен поливала своих врагов стрелами и заклинаниями.

Но так как их огневая мощь была рассеяна, и этот регион не был центральным, то на следующее утро форт был взят.

Северяне победили.

http://tl.rulate.ru/book/487/139751