

Глава 8: Рейд Гильдии Гермес.

- Бардак в Империи меньше не становится.

Лидеры Гильдии еще раз осознали всю чрезвычайность положения.

- Погиб рыцарь Мьюль.

- Повстанцы распространяются, как зараза.

- Все попытки реформировать внутренние дела заканчиваются неудачами.

- Завоеванные северные земли крайне нестабильны.

Опираясь на проведенный анализ текущей ситуации в Империи, получались вот такие всеобъемлющие доклады.

Убийство Виидом Мьюля, казалось, придало игрокам мужества, и привело к целой цепочке атак и нападений на игроков Гильдии.

В прошлом Гермесовцам нечего было бояться.

Над простыми игроками они доминировали с помощью страха. Большинство их карательных операций проходили без сучка и задоринки, а результат выставлялся на всеобщее обозрение благодаря телестанциям.

На текущий момент развитие захваченной части севера проходило медленнее, чем ожидалось. Они вложили много денег и ресурсов в строительство городов, но процесс всё равно нельзя было назвать успешным. К тому же у них были проблемы с поиском рабов на Северном Континенте.

Насколько бы передовыми не казались технологии Империи Хэйвен, игрокам севера это было совершенно не интересно. Они предпочитали свободную и энергичную атмосферу Королевства Арпен, а что касается зданий – то отдавали предпочтение чистоте и доступности.

Игроки могли заняться изучением неисследованных земель, либо же расположиться в Море, если хотели воспользоваться преимуществами городской жизни.

Несмотря на то, что у Империи Хэйвен было очень четкое устройство, её всё равно нельзя было сравнивать с Королевством Арпен.

- Я вложу все свои деньги в то, чтобы купить дом в Королевстве Арпен! И семью туда заберу.

- Я пришел за своими деньгами... Верните мне все мои активы.

Вот такой побочный эффект для Империи Хэйвен встречался среди жителей и рабов Центрального Континента.

Были проблемы и у новичков, которые начинали играть на оккупированных территориях.

- Подскажите, здесь можно найти работу на полставки?

- Очень редко. Здесь с этим просто ужасно. А новые здания, которые строят в городе, навевают скуку.

У Гильдии были серьезные проблемы в плане развития этого региона. Захваченные северные земли напоминали бегемота, пожирающего их деньги и ресурсы.

Помимо этого, построенные ими деревушки и города были превосходными мишенями.

1-ый МЕЧ и его ученики. Поначалу их было 200 человек, на вскоре численность отряда увеличилась до 300 бойцов. Они ездили верхом на быках и наслаждались сражениями с Империей Хэйвен в захваченных ею северных областях.

Но рыцари Гильдии Гермес тоже были не дураки и организовали оборону.

- Если мы заставим их вступить в сражение без быков, то они станут просто беспомощны.

МЕЧи, словно буря, пронеслись по землям Империи Хэйвен. И вот, в районе Алькардовых Равнин на них была устроена засада.

Тем не менее, чувство боя у налетчиков было просто чудесным, и войска Империи Хэйвен были попросту разбиты.

Даже славные имперские рыцари ничего не могли противопоставить МЕЧам, которые, даже будучи окруженными со всех сторон и получая урон - попросту смеялись над ними.

Среди налетчиков было несколько магов и группа авиаков, которые атаквали противников с расстояния. Словом, авиаки играли достаточно важную роль в нападениях на северные регионы Империи Хэйвен.

Поначалу Гильдия Гермес и не предполагала, что земли севера станут для неё настоящей бездонной бочкой, откачивающей финансы.

Восстановление экономики Центрального Континента происходило далеко не гладко. Много денег ушло на строительство Императорского Дворца и на прихоти местных лордов.

Практически всё требовало капиталовложений: ремонт разрушенных в результате войны зданий, техническое обслуживание и повторное инвестирование в производственные мощности, обеспечение безопасности торговых путей и поддержание лояльности жителей.

Несмотря на все инвестиции в экономику, они были попросту бесполезны, поскольку то и дело продолжали вспыхивать восстания.

Гильдия Гермес считала, что ухудшение ситуации продлится не более 1-2 месяцев после войны и хорошие вложения помогут быстро стабилизировать ситуацию.

Однако подобная точка зрения оказалась ошибочной.

В целом, экономика Центрального Континента и так упала из-за постоянных войн. И ответственной за это во многом была Гильдия Гермес. Она справилась со всеми своими конкурентами и стала единоличной правительницей.

Мысли о том, что счастливое будущее полностью перечеркнуто войной и разрушенной

инфраструктурой – делало жителей еще грустнее.

Для восстановления численности армии и в целях поддержания долгосрочного правления продолжали собираться налоги. Но фондов Империи не хватало на оживление экономики. Огромное количество золота исчезало, как вода, которой поливают засохшие до трещин рисовые поля.

- Это временные симптомы. Налогов хватит, чтобы восстановить всю нашу экономическую мощь. Империя зарабатывает миллиарды золота.

- Вы с ума сошли? Сперва мы должны покончить с повстанцами!

- Мы просто задавим их. Повстанцы уже проиграли.

- А как насчет уничтоженных производственных мощностей или недовольства жителей?

- Нам придется отказаться от некоторых областей. Просто откинем в сторону бесполезные для нас регионы и всё.

- Многие игроки и так недовольны нами... Если мы откажемся от своих территорий, то получим еще больше критики.

Атмосфера на собрании лидеров была действительно напряженной. Империя Хэйвен одерживала верх над повстанцами, но внутренние дела шли всё хуже и хуже.

Всем этим нужно было заниматься сразу после захвата Центрального Континента, но теперь уж нечего было жалеть.

Заседание длилось всю ночь и они наконец осознали реалии Империи Хэйвен.

Текущие налоговые поступления составляли 4,7 миллиарда золота, однако цифра продолжала снижаться. 3 миллиарда из этой суммы обеспечивали Королевство Калламор и несколько других более-менее стабильных областей.

Это всё ещё были огромные деньги, однако никто из лидеров не выглядел довольным. И вот, немного поколебавшись, Лефей подвел итог:

- Из-за непрерывных боев с повстанцами наша армия становится сильнее. Но проблема заключается в том, что это совсем не то, чего мы хотим. Если так будет продолжаться – многие жители уйдут и земля окажется брошенной, а значит и бесполезной для нас.

Некоторые лидеры предлагали отказаться от части захваченных территорий.

- А нам от этого станет легче в управлении?

- Если земли станут бесплодными, то упадет торговля, что, в свою очередь, скажется на всей Империи Хэйвен. А упадок Империи – худшее, что может случиться, особенно если мы с вами хотим объединить континент. Прямо сейчас нам нужно сосредоточиться на удержании стабильности в основных областях.

- Довольно мягкий метод.

Несмотря на то, что развитие захваченных северных земель окончилось провалом, лидеры не хотели отступить от своей стратегии. Они по-прежнему ожидали, что им удастся преодолеть

все невзгоды, хоть на этот раз они уже и не могли ничего гарантировать.

«Править – очень непросто», – подумал Лефей.

Иногда выбранные стратегии не будут работать так, как задумывалось.

Игнорируя игроков и жителей – Империя Хэйвен совершила ошибку. Хоть они и завоевали эти земли, но решили не налаживать отношения с обычными людьми.

«Нет, такая проблема не только у Гильдии Гермес. Остальные гильдии поступили бы точно также, если бы выиграли в той войне»

Их самой большой ошибкой было то, что они захотели стать пупом земли.

Лефей и некоторые другие лидеры уже имели определенный опыт из других онлайн-игр.

В основном это были игры с наибольшей популярностью, как например Земля Магии, считавшаяся топ-1 целыми годами.

Гильдии ставили перед собой четкие цели и шаг за шагом добивались их, проводя тщательную подготовку. А после – управляли землями с помощью военной силы. И никто не мог бросить им вызов или отобрать бразды правления. Они сами предоставили себе право свободно эксплуатировать жителей и не обращать никакого внимания на их жалобы.

Так было в Земле Магии и там этого было более чем достаточно.

Но это была Королевская Дорога, в которую каждый день заходили миллионы людей. Эта игра о виртуальной реальности служила своего рода расслаблением для многих после тяжелого рабочего дня и предоставляла возможность увидеть прекрасные места и самые разнообразные достопримечательности. Для некоторых и вовсе здесь была вторая жизнь.

Были и другие игры, разработанные на базе виртуальной реальности. Но Королевская Дорога была иной. Она предоставляла человеку возможность полного погружения.

Миллионы игроков Королевской Дороги считали, что однажды смогут править, полагаясь на силу и диктатуру, что было большим просчетом. Такой подход был реален только на короткий промежуток времени, однако совершенно невозможен в большой империи.

Короче говоря, Королевская Дорога представляла из себя огромнейшую общину игроков, где методы из старых игр вряд ли могли сработать.

Если жители начали бы покидать Империю Хэйвен, то могла пошатнуться вся основа государства. В целом, Королевская Дорога как нельзя лучше отображала проблемность управления с помощью одной только диктатуры.

«Нам нужно изменить тактику... Прямо сейчас наша Империя падает, но военная мощь всё ещё держится. Да, в казну поступают астрономические суммы налогов, однако при этом снижается национальная сила государства... Это всё и правда непросто»

Лефей задумался о падении Империи Хэйвен. Снижалась её национальная сила, что попросту не могло не отображаться на всей текущей ситуации. А так как уровень жизни на Центральном Континенте становился всё хуже и хуже – количество повстанцев продолжало бы только расти.

Мало того, что им приходилось сражаться против возродившихся престижных гильдий, так

еще и отбиваться от нападений простых игроков. Армия Империи была обречена на бесконечные сражения, что, как ни крути, привело бы к еще большему усугублению внутренних дел.

Кроме того, нельзя было забывать и о конкуренции между лордами Гильдии Гермес. Империю Хэйвен могли разорвать на клочки даже изнутри, так что сейчас всё зависело только от действий её лидеров.

«Добиться объединения континента действительно трудно»

Лефей давно был осведомлен о причинах происходящего, так что сейчас думал о способах противодействия этому.

«Всё это связано с Королевством Арпен. Если бы не оно, Империя Хэйвен не понесла бы такой ущерб. Мы бы продолжали править, вселяя в людей страх, и не испытывая существенных внутренних проблем... Крепкий фундамент Империи Хэйвен означает, что так могло бы длиться 5-10 лет»

Тем не менее, само существование Королевства Арпен привело к тому, что игрокам Центрального Континента было с чем сравнивать.

До этого самого момента Виид постоянно добавлял головной боли Гильдии Гермес. А по данным военной разведки именно он подтолкнул к восстанию престижные гильдии.

«Налоговая ставка в Королевстве Арпен настолько смехотворно низкая, что я их попросту проигнорировал. С такой политикой совершенно невыгодно управлять государством. Конечно, можно не вкладывать деньги в армию... Но он на полном серьезе нацелился на нас со своими позорно низкими налогами!»

Казалось, что все беды Гильдии Гермес происходят из-за Виида.

Они долго выстраивали идеальный план по захвату Центрального Континента, а он просто взял и построил из ниоткуда целое королевство.

«Ничего, еще не конец. Несмотря на то, что Империя Хэйвен ослаблена, мы всё ещё сильный противник. Все неурядицы прекратятся, когда я сотру Королевство Арпен с лица земли. Настало время поднять Империю»

Лефей разработал новый, при этом слегка отчаянный план.

Первоначально у него была долгосрочная и умеренная стратегия, однако сейчас он оказался в чрезвычайном положении.

- Все представители Гильдии Гермес должны следовать следующей команде.

Несмотря на то, что Бадрей был главным лицом Гильдии, по факту её главой считался именно Лефей. Даже сейчас, когда первый был в основном занят охотой, все важные решения были за вторым.

- Хватит Империи Хэйвен тратить свои ресурсы попусту. Минимизировать финансирование колонизации севера. Оказывать лишь самую необходимую поддержку. И еще. Абсолютно все должны закончить со своими экстравагантными поступками, а лорды - снизить налоги в два раза.

- В два раза? Это же просто невозможно!

- Мы можем столкнуться с проблемой обеспечения нашей армии. И не сможем инвестировать в другие области.

Лидеры воспротивились такому решению. Но Лефей лишь покачал головой:

- Если мы не воспользуемся этой возможностью сейчас, потом уже будет поздно. Налоговые поступления всё равно будут продолжать падать, даже если мы вовсе не снизим ставку. Кроме того, нам нужно вложить приличную сумму в торговлю и производство. Ну и мы должны пресечь всю деятельность повстанцев.

У Империи Хэйвен был огромный потенциал и Лефей считал, что поднятие торговли поспособствует возобновлению притока налогов. Даже если с мятежниками сразу и не получится разобраться, то в конечном итоге военная мощь Империи просто задавит их.

-Мы займемся Королевством Арпен в стиле Виида. Око за око.

- Это как?

- Поскольку Виид и другие игроки севера нападают на нас, нет никакого смысла придерживаться предыдущего плана по дроблению Королевства Арпен. Мы зашлим туда 30,000 воинов, которые разделятся на группы по 100 и будут вести партизанскую деятельность. Деревни будут пылать в огне и от такого Королевству Арпен будет уже трудно оправиться.

«Да... Я отплачу ему той же монетой»

Когда Лефей закончил излагать свой план, другие смотрели на него пораженными глазами.

- 20,000 человек мы наберем добровольцами в Гильдии Гермес. Их задачей станет месть за убийства и охоту в наших подземельях. Они должны убить как можно больше людей, как это делал Виид.

Империя Хэйвен решила продублировать действия Виида.

«Удивительно»

«Безусловно, существует высокий шанс на успех»

Глаза лидеров задумчиво сузились.

Восстановление внутренних дел Империи было тяжелой задачей, однако сейчас они могли поэкспериментировать. Они полностью уничтожат Королевство Арпен, сохранив при этом Империю Хэйвен. Стратегия, убивающая двух зайцев одним ударом.

Также они могли бы сказать, что это месть за атаки Виида и игроков Королевства Арпен.

Кроме того, на этот раз они собирались действовать осторожно и обдуманно.

- Мы не станем развигать полномасштабную войну. Мы просто снесем их.

Уже на следующий день рейдеры из Гильдии Гермес отправились на север. В отличие от

обычного марша, они передвигались намного быстрее, используя телепортацию и магию. Всего за несколько часов на север прибыло более 2,000 человек.

- Первые группы должны отправиться в Мордред и Вент. Теперь это ваша область.

- Есть!

Войска продолжали прибывать один за другим.

- Второй блок - на зачистку Порты Варны.

- А кого мы должны убивать? Небоевые классы, такие как торговцы?

- Без разницы. Уничтожать всех, вне зависимости от уровней и возраста.

Гильдия Гермес устроила настоящую резню на севере. Потери Королевства Арпен в самое ближайшее время составили 50,000 человек.

- Айааак!

- Враги! Враги атакуют!

Помимо городов, Гильдия Гермес осуществила три налета на деревни королевства.

Рейдеры блокировали дороги, уничтожали посеы и убивали жителей.

- Хе-хе-хе, никакого мародерства. Всё сжечь!

- Так точно, капитан! Играть с огнем - это здорово!

Среди налетчиков были НПС-рыцари и солдаты, которые прошли через множество войн Центрального Континента.

Помимо всего прочего, Империи нужно было каким-то образом не уронить свою репутацию в глазах различных религиозных орденов.

- Скрывайте тот факт, что вы из Империи Хэйвен.

Еще 30,000 человек пало жертвами налетов на деревни Королевства Арпен. Мишенями стали самые обыкновенные мирные деревушки вблизи рек, озер и в горах.

Шел совершенно неизбирательный убой жителей Королевства Арпен. Даже игроки подвергались нападениям.

Рейдеры разбивались на группы по 20, 30, 50 или 100 человек в зависимости от поставленной цели или размера диверсии. Иногда их перехватывали и уничтожали охотничьи группы северян, но зачастую налеты на деревни проходили вполне успешно.

Королевство Арпен теряло жителей и объекты инфраструктуры.

На следующий день к операции присоединилось 20,000 игроков Гильдии Гермес. Их целью стала зачистка охотничьих угодий и подземелий.

- Это же просто новички. У них еще молоко на губах не обсохло... Тем не менее, моя задача -

уничтожать абсолютно всё.

- Как весело. Убивать этих новичков – словно трощить яичную скорлупу.

С происходящим ничего нельзя было поделать, ведь 90% Королевства Арпен составляли именно начинающие игроки. Игроки Гильдии Гермес совершенно не чувствовали напряжения, даже учитывая то, что были в землях Виида.

- Убить их всех!

Заблокировав вход в то или иное подземелье, они попросту вырезали всех, кто находился внутри. Даже если новость о нападении доходила до близлежащих деревень – им было все равно, ведь это не касалось Центрального Континента.

Когда Виид появился на территории Империи Хэйвен, она объявила за него огромное вознаграждение. Были и ловушки, которые, правда, не возымели никакого эффекта. А были и печально известные игроки, которые хотели поймать Виида, но попадались сами.

Для Гильдии Гермес было редкостью нападение со стороны игроков Королевства Арпен. Несмотря на шум, поднятый в результате их диверсий, мало кто мог остановить это вторжение. С бывалыми игроками Гильдии могли потягаться лишь такие-же опытные игроки 400-ых уровней, которые, как правило, находились только в Море. А некоторые из них, решившие выйти из города, попадали в засады. Десятки игроков Гильдии Гермес поджидали северян чуть ли не за каждым углом.

К концу следующего дня немало игроков высокого уровня расстались со своими жизнями. Помимо этого, нещадно убито было еще 100,000 новичков.

- Мы должны были сделать это раньше.

- Виид – всего лишь один человек. Мы всегда должны идти таким легким путем.

- Мы должны сделать так, чтобы Виид вообще не получал никакого удовольствия от Королевской Дороги. Версальский Континент наш.

Игрок с меткой убийцы по имени Дронан сидел в засаде и довольно посмеивался. Его веселила беспомощность Королевства Арпен. Таких как он было тридцать тысяч, двадцать из которых являлись живыми игроками и пировали на этом празднике крови.

- Мне жаль этих парней.

- Да. Пройдет несколько дней и наши действия вызовут бурю негодования.

- Мы привлечем слишком много внимания общественности.

- Ху-ху-ху, слишком легко.

- Жизнь проста. Я так сделал, чтобы меня приняла Гильдия Гермес.

Вскоре Империя Хэйвен решила направить еще больше подразделений для выполнения этой миссии. В отличие от Виида, который работал в одиночку, Империя могла себе позволить куда больший размах.

Резня в Королевстве Арпен вызвала настоящий животный ужас у начинающих игроков,

которые нигде не могли расслабиться.

Зверская стратегия, направленная на то, чтобы положить конец Королевству Арпен, шла полным ходом.

Люди, живущие на Центральном Континенте, посмеивались над тяготами Империи Хэйвен.

- Хорошо. Это сотрет с их лиц эти самодовольные улыбки.

- Вот оно возмездие. У Империи тоже много слабых мест.

- А что если мы тоже атакуем?

- Те подражатели из Гильдии Гермес...

Из-за Виида и повстанцев репутация Гильдии пошла вниз.

- Город просто вымер.

- Это связано с повстанцами. Мне кажется, что здесь уже никогда не будет столько людей, как раньше...

- Даже рынки полупустые.

- Да, довольно много людей ушло на север.

Люди постоянно жаловались на экономику. Большие шумные города сейчас стали безлюдными и тихими.

Туристов все еще было достаточно много, но вот с поиском компаньонов для охоты уже начали возникать трудности. Даже подземелья перестали быть столь оживленными, как раньше. Во многих требовалась высокая плата за вход, так что игроки предпочитали просто отдыхать.

Теперь вполне обыденным стало явление, когда люди собирались у высоких деревьев или на холмах вблизи городов, чтобы слегка вздремнуть. Это помогало им расслабиться и забыть о своей тяжелой жизни.

Единственными местами, которые продолжали приносить стабильный доход – были рестораны и таверны. В них то и дело обсуждались последние слухи, в особенности о налете Гильдии Гермес на север.

- Мне кажется, что если так будет продолжаться – то север может загнуться.

- Даже не знаю, но не думаю, что Виид сможет предпринять какие-либо контрмеры.

- Я слышал, что потери Королевства Арпен исчисляются сотнями.

- Ох, правда?

«Вряд ли есть какой-то способ остановить подобные атаки», – думало большинство игроков Центрального Континента.

Рейдеры были игроками высокого уровня из Гильдии Гермес, а значит могли вырваться практически из любого окружения.

Обычные игроки Королевства Арпен были попросту беспомощны. Всё, что было далее 10 минут ходьбы от города – теперь являлось настоящей зоной смерти. Даже те, кто пытался переехать в другие области, наверняка попадали в засаду и погибали.

Определив и блокировав основные дороги Королевства Арпен, его экономическая мощь была бы скошена как минимум вдвое. А затем Империя Хэйвен мобилизовала бы свою армию и добила бы север всего за несколько дней.

- Этого не может быть... Разве так трудно бороться с Гильдией Гермес?

- В таком беспорядке – конечно трудно. Даже за несколько дней невозможно будет вычислить и ликвидировать всех налетчиков.

- Пока север представляет угрозу... Гильдия Гермес не будет появляться в местах большого скопления людей. Смотрите, что они делают – ходят в незащищенные деревни или ловят игроков по одному.

- Такая война для них – настоящий рай. Недаром они хотят покорить весь континент.

- Эти ребята пойдут на всё что угодно.

Атмосфера в тавернах висела тяжелая. Игроки севера оказались в невыгодном положении, и Королевство Арпен, которое росло как на дрожжах, сейчас разрушалось.

Ну а жителям Центрального Континента ничего не оставалось, кроме как оплакивать его.

В широком подземелье где-то в окрестностях Моры.

Несмотря на то, что на берегу подземной речки толпилось несколько тысяч человек, вокруг стояла гробовая тишина.

И вот, наконец кто-то издал звук! Это была девушка, одетая в белое платье.

- День, который мы ждали, настал! – воскликнула она.

И в ту же секунду со всех сторон, словно в унисон, раздалось:

- Травяная! Травяная! Травяная! Травяная!

- Каша! Каша! Каша! Каша!

Второе слово шло за первым настолько последовательно, будто это была репетиция оркестра.

Культ Травяной Кашы, который покорила север и уже посеял свои семена на Центральном Континенте. А собравшиеся здесь люди были его основными членами.

Независимо от того, насколько бы им хотелось кушать, никто из них никогда бы не умер по причине голода, если вокруг росла трава. Мужчины пили разжиженную травяную кашу как средство от похмелья, а женщины, будучи еще более фанатичными, жевали её, словно

обычный рис.

Но деятельность Кюльта Травяной Каши не ограничивалась одним лишь употреблением каши из травы. Без единого исключения, каждый член кюльта должен был принимать участие в крупных стройках на севере и даже платить взносы.

Они оказывали помощь всем нуждающимся и подсказывали дорогу заблудившимся новичкам. Они заботились о других людях в городах и подземельях. Вне зависимости от уровня, было большой честью стать частью Кюльта Травяной Каши!

В центре собравшихся стояла девушка по имени Лимона.

- Вы знаете историю Версальского Континента. Был период хаоса, боли и разрушения. Люди предавали своих друзей, пытались выжить. Тем не менее, я поняла кое-что, съев тарелку травяной каши. Мир - такой-же чистый и невинный, как она! Ради этого мира люди и должны жить!

- О, Травяная Каша!

- С тех пор мне открылись глаза на многие вещи. Все стало на свои места. Нам всем даровано настоящее чудо, которому нет ни конца, ни края. Я буду есть кашу, даже если живот полностью набит!

- О, милостивая Травяная Каша!

- Королевство Арпен стало убежищем для Кюльта Травяной Каши. И мы не должны позволить, чтобы континент вновь впал в хаос!

Услышав слова Лимоны, члены Кюльта хором воскликнули:

- Мы будем следовать за вами!

- Я прославлю наших погибших собратьев своим мечом!

Произошедшее в подземелье было показано во всех тавернах Королевства Арпен. А рейтинги прямой трансляции превысили целых 30%.

После этого форумы Королевской Дороги просто-напросто парализовало.

[Заголовок: Сбор всех членов Кюльта Травяной Каши.

Все! Поднимаемся!].

- Вперед!

- Во славу Отряда Грибной Каши!

- Ха-ха-ха, как же я ждал этого!

- 27 подразделений Отряда Куриной Каши, время пришло!

- Офисные сотрудники, возьмите отгул или отпуск.

- Женьшеневая Каша, ухе-хе!

- Все старшие Отряда Каши из Мяса Краба, слушайте сюда.
- 27 подразделений Отряда Куриной Каши, не пора ли создать 28-ое? Отряд Куриной Каши с Бренди!
- Господа из Куриной Каши, для меня большая честь общаться с вами. Отряд Куриной Каши с Бренди звучит превосходно.
- 5-ое подразделение Отряда Куриной Каши, общий сбор! Пора выдвигаться!
- Количество членов Отряда Бамбуковой Каши чересчур разрушительно, поэтому, пожалуйста, не оставляйте комментарии к этой статье.

[Заголовок: Отряд Бамбуковой Каши, вы готовы? И для любопытных...

Здравствуйте. В течение месяца я был членом Отряда Бамбуковой Каши в Королевской Дороге. Я начинал в Море, так что для меня большая честь поговорить со старшими. Но мне интересно - а сколько же игроков входит в состав Бамбуковой Каши?].

- По меньше мере 10 миллионов.
- 10 миллионов - это ничто. Нас 20 миллионов.
- Дамы и господа, вы когда последний раз были в Море? По самым скромным подсчетам нас больше 30 миллионов.
- А вы учли все большие города? Пустыри тоже заполнены людьми.
- А про авиаков не забыли? Обратите внимание, что в неделю вылупляется более одного миллиона яиц.
- Для уверенности... Бамбуковых больше, чем населения нескольких стран.
- А орков и гномов Отряда Бамбуковой Каши считали? Нужно добавить еще несколько сотен миллионов.

На самых разных форумах начался общий сбор членов Культа Травяной Каши.

Особую популярность в интернете вызвало видео, где 100 учащихся детского садика пели песню про Травяную Кашу.

Спустя совсем немного времени был зафиксирован колоссальный прирост подключений в Королевскую Дорогу в северном регионе. Чего нельзя было сказать об игроках Центрального Континента.

<http://tl.rulate.ru/book/487/22576>