

Глава 7: Осада Форта Один.

- ...

- ...

У ворот Форта Один висело тяжелое молчание.

Многочисленные игроки стояли на обочинах дорог, на стенах и даже забрались на деревья и скалы.

Подходя к городу, Пинта смотрел на всех этих игроков, но никогда бы не подумал, что они ждали именно его.

Топ-топ.

- Он действительно пришел?

- Точно. У него есть мужество. Если бы я погиб на таком уровне, то у меня была бы истерика.

- А я был бы счастлив так умереть.

- Пинта - хороший человек. Я знал, что он придет.

- Уф, тем не менее, это всё равно безрассудно. Это ничего не изменит.

Возле ворот Пинта увидел довольно много знакомых людей. Это были игроки, с которыми он ходил на охоту, выполнял задания и просто вместе обедал.

Ему было трудно скрыть свою печаль, когда он увидел их.

«Они пришли посмотреть, как я умру»

Тем не менее, он смело шел вперед и не собирался поворачивать назад.

«Вперед к своей смерти»

Врата Форта Один. Во время войны на Центральном Континенте сюда тяжело было проникнуть даже войску из трехсот тысяч элитных воинов.

Пинта приблизился к открытым вратам и остановился. Однако, хоть он и подошел к форту, дальше он пройти уже не мог.

- Пинта прибыл, - прокричал капитан стражи восточных ворот Джейкесон. Лучники, охранявшие стены, тотчас же привели свои луки в боевую готовность.

3,000 стрелков с магическими стрелами!

Они составляли одно из подразделений, несущих караул в Форте Один, и за время действия высокой налоговой ставки, Империя Хэйвен хорошо их экипировала и обучила.

Элитные лучники прицелились в Пинту своими зачарованными луками.

Однако прежде чем атаковать, Джейкесон решил переговорить с игроками Гильдии Гермес, стоящими у ворот.

– Он занесен в список смерти?

– Да. Лорд внес его в список, как только услышал о его выходке.

– Кхе... Я часто охотился вместе с Пинтой. Он много раз помогал мне.

– Как и я. Многие люди знают его.

– Но мы всё равно должны убить его?

– Ну, с этим ничего не поделаешь. Мы не можем пощадить его. В Гильдии не бывает исключений.

Когда Джейкесон уже собирался отдать приказ лучникам к атаке, один из игроков подошел к стоящему в одиночестве Пинте.

– Пинта-ним, я с тобой.

– Уллегер-ним?

– Хе-хе, взгляни на небо. Прекрасная погода, чтобы умереть.

Небо было ясным и солнечным. Ветер был прохладным, так что сейчас самое время было куда-нибудь пойти, вместо того, чтобы умирать.

Уллегер, чей уровень находился на начальных 500-ых, также был уроженцем Форта Один. И он часто охотился вместе с Пинтой.

– Ты не должен делать этого из-за меня.

– Мое сердце уже всё решило. Кроме того, Гильдия Гермес уже увидела меня.

– Тогда давай сделаем это вместе.

Два игрока 500-ых уровней. Это была ужасающая сила, непостижимая для новичков.

Кроме того, это был не тот уровень, с которым могли бы легко справиться Гермесовцы, если бы им довелось встретиться с ними в горах или в подземелье.

Зрители вздохнули.

– Вах... Умирать вот так – это и правда пустая трата очков опыта...

– Они сражаются.

– В каком смысле?

– Они сопротивляются силе Гильдии Гермес. Борются против страха. Они сражаются и не сдаются.

- И в самом деле...

Гильдия Гермес, которая была сосредоточена на силе подавления и угнетения!

Они противостояли силе, против которой невозможно было выстоять из-за ужасающей разницы.

Телеведущие похвалили Пинту и Уллегера за проявленную смелость.

- Удивительно. Еще один игрок решил присоединиться к Пинте.

- Его, вроде бы, зовут Уллегер?

- Да, и его уровень оценивается выше чем в 500-ый. Он начинал играть как раз в Форте Один. Большинство игроков его не знает, потому что он охотник, но в первые дни Королевской Дороги он был достаточно силен, чтобы стабильно держаться в топ-100.

- 500-ый уровень для охотника – это здорово?

- Хороший рост на начальных этапах – одна из отличительных особенностей охотника. Тем не менее, это действительно заслуживает уважения, что он сумел достичь 500-го уровня, будучи вне гильдий.

- Да уж, поистине два мужественных человека.

Благодаря телепередачам, местные игроки Форты Один тоже знали о ситуации.

В эфире показали и нахмурившихся членов Гильдии Гермес, стоявших у ворот.

Им было слегка не по себе слушать ведущих, но особо сильно это их не тревожило. Они и без того знали, что их действия не особо хороши.

«Плоховато. А может всё-таки это сыграет нам на пользу?»

«Кого заботят судьбы других людей? Ступай по головам и становись сильнее – вот единственный закон этого мира»

«Убей или умри. Таков мир Королевской Дороги. Слабых уважать не за что»

Лица игроков Гильдии Гермес напряглись больше обычного. Им было слегка некомфортно из-за того, что статья Пинты всего несколько часов назад стала одной из самых горячих тем в Королевской Дороге.

«Если бы не лорд, этого не произошло бы»

«Даже если он хочет продвигаться вперед с помощью силы, разве он не мог решить всё это более гладко и тихо? Наш лорд действительно любит побеждать»

«Если эта ситуация раздуется, то могут последовать санкции со стороны руководства»

Джейкесон слегка поколебался, а затем доложил о ситуации в чат гильдии.

Джейкесон: - Рядом с Пинтой встал Уллегер. Мы всё равно должны атаковать?

Ответ от Честуро пришел спустя всего одну или две секунды.

Честуро: – Уничтожить всех мятежников!

Джейкесон: – Эти оба – достаточно известные люди. Много кто следует за ними.

Честуро: – Мы не можем отступить, иначе потом могут появиться новые такие «герои». Мы должны избежать дальнейших проблем, убив их в качестве урока остальным.

Упрямство.

Игроки Гильдии Гермес из этого региона считали, что самое подходящее слово для их лорда – это «упрямство».

– С этим ничего не поделаешь. Всё это немного странно, так как наши действия транслируются, но мы не можем оставить их в покое. Это уже не моя ответственность.

Пока Джейкесон, обычно отыгрывающий роль злодея, отдавал приказ, за происходящим наблюдали тысячи зрителей.

– Я должен сделать что-то хорошее.

– Ах... Я устал быть таким.

– Мне будет плохо, если я продолжу всё это терпеть. Королевская Дорога – это весело, но я почувствовал настоящее разочарование, когда прочитал статью Пинты.

– Ух-хух, я побаивался сделать это сразу, так как думал, что это будет выглядеть нелепо.

– Просто пошли вместе.

Начиная от друзей Пинты, заканчивая читателями его статьи, люди начали собираться возле него. Поначалу перед воротами стоял он один, но спустя какое-то время количество человек увеличилось до 1,000, а затем и до 2,000.

– Ну и что произойдет, если я встану туда? Мне ничего не страшно.

– Сколько я прожил? Вся моя жизнь будет напрасной, если я не буду сопротивляться.

Атмосфера становилась всё более странной.

Ситуация, когда должен был быть наказан один Пинта, вызвала серьезную обратную реакцию против Гильдии Гермес.

Зрители, которые издавна наблюдали за происходящим, теперь же решили присоединиться.

– Пинта уже там.

– Правда? Мы должны идти к нему!

Игроки, которые находились внутри форта, тоже двинулись к воротам, чтобы встать возле Пинты.

– Э-э... Как так получилось?

- Почему так много?

- Мы должны убить их всех?

Игроки Гильдии Гермес, которые находились на стене над воротами, начали паниковать, ведь ворота охранялись только четырьмя тысячами воинов.

- Запереть врата.

- Да, мы должны предотвратить присоединение к нему еще большего количества игроков.

Огромные врата были закрыты, чтобы сторонников Пинты не стало больше.

Тем не менее, люди просто выстроились внутри самого Форта Один.

Слова Пинты подтолкнули игроков выразить своё недовольство политикой лорда.

- Убить всех, кто там собрался!

Гильдия Гермес обнажила оружие и в Форте Один начала происходить масштабная мобилизация армии.

Сражение произошло внезапно, и в нем приняло участие более 20,000 повстанцев, выделившихся из общей массы.

- Дайте нам свободу!

- Гильдия Гермес - вон!

Торговцы и путешественники - все подняли свои мечи. Это произошло совершенно по незапланированному сценарию. Просто люди почувствовали что-то своими сердцами. Кузнецы взяли свои молоты и вышли наружу, чтобы присоединиться к мятежникам.

- Принять меры, чтобы повстанцы не распространились еще дальше.

Согласно указу Честуро, Гильдия Гермес и солдаты начали подавлять всех бунтовщиков в Форте Один.

И результатом стало уничтожение повстанческого движения!

Городские здания были разрушены, и многие игроки расстались со своими жизнями.

Как правило, битвы заканчивались отступлением или временным перемирием, однако в этой ситуации повстанцы сражались до последнего, и ни один из них не ушел.

- Улицы зачищены. Каковы потери с нашей стороны?

- 79 основных зданий и 4,800 военнослужащих.

- Ц-ц, ущерб велик, но это потому, что сражение началось слишком внезапно. Мы должны разобраться с этим как можно скорее.

- Я не знал, что конфликт так разрастётся. Вся область должна быть тщательно зачищена,

чтобы больше никто не оспаривал власть Гильдии Гермес еще долгое время.

- Не так уж и плохо показать силу хотя бы раз. Можно сказать, что мы это делаем ради обучения войск, которые расслабились в мирное время.

Игроки Гильдии Гермес в Форте Один отпраздновали свою победу.

Они охотились на известных игроков форта и получали много трофеев и опыта.

Это должно было привести к тому, что высокоуровневые игроки попросту покинут данную область, что было совсем не хорошо для экономики и городского развития. Но Гильдия Гермес по-прежнему получала здесь большие прибыли.

- Если Форт Один перестанет приносить нам деньги, мы перейдем в другую область. Центральный Континент широк.

- После того, как Пинта возродится, за ним отправится охотиться профессиональная команда. С него еще можно много чего заиметь.

Игроки Гильдии Гермес были удовлетворены.

Честуро, лорд Форта Один, также отстоял свою гордость, а потому довольно попилал высокочелассное сакэ, стоимостью в 100 золотых за чашку.

- Я пришел, чтобы сообщить Вам! У ворот собираются какие-то войска!

- Что, еще кто-то остался?

- Уф, мы только управились. Тем не менее, я не могу упустить этот шанс.

- Ладно, быстро идите, всё там зачистите и возвращайтесь.

Игроки Гильдии Гермес расслабились, но всё ещё не могли отказаться от новой порции сражения.

Они выросли, зная что такое война и завоевание.

- Количество войск, собравшихся у ворот... Их как минимум 50,000!

- Что? Разве это не больше, чем мы уже уничтожили?

- Также появились новые мятежники и внутри Форта Один. Количество... Около 40,000.

Честуро и Гильдия Гермес начали второе сражение.

На этот раз игроков было больше, а их средний уровень оказался выше. Форт Один вступил в полноценную войну, используя все свои боевые объекты, но даже при этом потерял 20,000 солдат.

- На ремонт необходимо около одного миллиона золотых. Также мы должны заново обучать потерянные войска.

- Может, подключить еще больше игроков гильдии?

У лорда и его помощников была настоящая головная боль после битвы. Кроме того, видео этих боев уже успело разойтись по всему миру.

В день, когда произошло первое столкновение, прямую трансляцию вели в основном средние и более мелкие телестанции. Но когда рейтинги стали выше среднего, подключились и настоящие гиганты. В передачах рассказывалось о возникшем споре между Гильдией Гермес и обычными игроками, так что самые крупные телестанции пытались освещать события с нейтральной точки зрения, приглашая в студию гостей для ведения дискуссий.

И вот, один из участников, выступавший на стороне Гильдии Гермес, сделал импровизированное замечание.

- Честно, я до сих пор не понимаю чем руководствуются эти повстанцы.

- Думаю, причин достаточно.

- Если говорить про смерти, то за всё это время пребывания в Королевской Дороге Гильдия Гермес унесла жизни более 13 миллионов человек.

- Так много? Это из-за войн?

- Да... В основном эти цифры появились из-за войн. Но теперь Гильдия Гермес доминирует на Центральном Континенте... И если её кто-то рассердил – то она имеет право убивать.

- Право?

- Да. Таков закон Гильдии Гермес.

- Я очень сочувствую начинающим игрокам, которых Гильдия Гермес по сто раз убивает в охотничьих угодьях. Тем не менее, Вы хотите сказать, что Гильдия Гермес имеет право делать и это?

- Они делают правильные вещи. Это даже интересно.

- А что если посмотреть с точки зрения убитого?

- Если кто-то думает, что это не справедливо, то пусть побыстрее становится сильнее. Кто заставляет их быть слабыми?

Диалог велся в прямом эфире и режиссер, скрестив руки, показал ведущему знак Х. Их комментарии помогли бы поднять рейтинги телеаудитории, но в то же время ситуация слишком сильно накалялась.

Ведущий засмеялся и попытался изменить атмосферу в студии.

- Похоже, Гильдия Гермес в последнее время пытается сменить к себе отношение, поскольку по-прежнему снижает налоговую ставку.

- Да, мы можем пойти на мелкие уступки. Но если я буду в плохом настроении – то всё равно буду убивать.

- Вы продолжаете выставлять Гильдию Гермес как зло...

- Я Вас совсем не понимаю. Почему я не должен говорить как есть? Центральный Континент

покорен Гильдией Гермес и всё, что на нем происходит, – соответствует нашей воле. Убийства? Да кому есть до этого дело? Можно ли выжить, если вы слабы и беспомощны? Правда, если вы привыкнете к этому – то больше не будете разочаровываться.

Благодаря трансляции, игроки, которые знали историю Форта Один, начали переписываться на форумах Королевской Дороги.

– Они меня не на шутку разозлили. Пора вставать.

– Давайте потерпим. Если я потеряю самообладание, то наверняка потеряю и жизнь.

– Я уже всё решил. Чтобы защитить свою самооценку, мне придется достать меч. Это бессмысленно? А в чем тогда вообще смысл?

– Я больше не могу закрывать свои глаза, иначе боль будет преследовать меня всю оставшуюся жизнь.

Статья Пинты распространилась повсеместно.

Кроме того, вышедшая в эфир передача, распалила эмоции людей еще сильнее.

Также было краткое интервью с Честуро после второй победы.

– Что я думаю о восстании? Мы всё сделали правильно. Я доволен тем, что обнажил свой меч. Думаю, мои подчиненные тоже.

Прошло всего пять часов с того момента, как закончилась вторая схватка.

– Дайте нам свободу!

– Уровень 31. Я хочу бороться со всеми!

– Любой человек приветствуется. Давайте больше не будем кланяться. Мы покажем им, что значит быть растоптанными.

– Покажем, какие люди живут на Центральном Континенте!

Возле Форта Один собралось более 200,000 мятежников.

Игроки Гильдии Гермес, стоявшие на стенах, были сбиты с толку.

– Еще одна битва... Что, черт побери, они делают?

– Откуда их вообще столько набежало?

– Я знаю многих из этих людей. Это игроки, которые в основном живут вблизи Форта Один.

Несмотря на свою гордость, Честуро был немного обеспокоен.

– Может, я говорил слишком прямо? Материалов для боя тоже маловато. Кроме того, могут присоединиться Пинта и остальные игроки, которые уже воскресли.

– Лорд-ним, ну разве можно позволять себе так думать? Мы избавимся от них и запросим у Гильдии Гермес поддержку.

- Это верно. Ситуацию всё ещё можно исправить. Армия истощена, но она выдержит... Форт Один неуязвим.

- Наши войска смогут выиграть еще несколько боев. Мы легко отобьемся от этих отбросов.

Честуро и остальные игроки Гильдии Гермес не могли выбрать иной путь, кроме как бой. Они считали себя настоящими злодеями и не могли открыть врата, чтобы поприветствовать собравшихся людей.

И вот, началась 3-я битва!

Хоть атака и была поистине ожесточенной, защитники доказали силу обороны Форта Один. Крепость штурмовала толпа игроков и высокого уровня, но им удалось воспользоваться рельефом местности и выдержать натиск с минимальным ущербом.

Во время битвы, защитники хорошо использовали каждую оборонительную возможность форта.

Радость от победы в 3-ем бою длилась недолго. Вскоре в чате для лордов Гильдии Гермес начали появляться новые сообщения.

Калло: - Игроки стекаются к Форту Один со стороны Альянса Бриттен. Их довольно много, как минимум 150,000.

Морок: - Юго-западная часть Великих Равнин. Здесь собрались люди, и они хотят захватить Форт Один. Количество войск... Я могу сосчитать только тех, которых вижу, а их более 500,000.

Миманджа: - Почему так много игроков?

Морок: - Среди них есть хитрые высокоуровневые игроки. Они смешиваются с толпой, так что невозможно определить их истинную боевую силу. Начинающие игроки тоже подключаются... Невозможно понять размер и масштабность этой экспедиции.

Клонг: - На связи замок Бернерд. С запада к Форту Один движется массивная армия. Не знаю её численность, но я увидел их 20 минут назад и до сих пор не вижу конца. К ней присоединилось еще пять потоков. Даже игроки моего замка присоединяются к ним.

Джеби: - Это Деревня Макс. Тут куча игроков. Они движутся на восток, так что цель их назначения - Форт Один!

Отчеты лордов, ставших свидетелями мчащихся по направлению к Форту Один игроков, мгновенно заполнили чат Гильдии Гермес.

- Никогда не думал, что произойдет что-то вроде этого.

- Да уж. Размер поля боя превзошел все ожидания.

- Как я понимаю, обычных игроков простимулировал их гнев.

Телестанции прекратили трансляцию всех запланированных программ и продолжали вести прямой эфир из Форта Один.

В крепость решили направиться даже закоренелые лентяи и любители просто почитать книги.

В главном офисе компании, связанной с Гильдией Гермес, всерьез удивились размерам этой толпы, в связи с чем было приказано:

- Блокировать людей, направляющихся в Форт Один.

Лорды тех или иных регионов также были поражены, наблюдая за тем, как развивается ситуация. Они собрали свои войска, однако проигнорировали приказ лидеров гильдии.

- Если я попробую их остановить, то битва уже будет на моей земле. Зачем мне их трогать, если я могу просто позволить им пройти мимо?

- Форт Один сам справится с этим дешевым пометом.

- Я, конечно, уважаю Честуро, но... В этой ситуации я не уверен. Что посеял – то пожнешь.

Если лорды попытались бы заблокировать игроков, то могли бы пострадать многие объекты, а общественное мнение о них самих упало бы, что привело бы к ухудшению репутации. Такой ущерб был им совершенно ни к чему.

Лидеры Гильдии Гермес попытались остановить эту процессию, но у них было недостаточно времени, чтобы доставить войска из центральных регионов.

Эту ситуацию обсуждали даже известные высокорейтинговые игроки, но ничего не менялось, и Форт Один продолжал транслироваться в прямом эфире.

По мере увеличения количества участников, ситуация разрасталась всё больше и больше.

- Свобода!

- Мы должны исправить несправедливость.

- Мы должны жить, как люди.

4-ая битва у Форта Один.

Это было уже не какое-то заурядное сражение.

Силы Форта Один во главе с Честуро сосредоточились на стенах и сконцентрировались исключительно на обороне.

Неприступная крепость, которая могла выдержать 10 или даже 20 непрерывных осад!

Кроме того, обычные игроки Центрального Континента не были столь же высокого уровня, как гермесовцы. Однако без каких-либо осадных орудий они взбирались по стенам с голыми руками, в то время как мечники проламывали ворота.

Лучники, размещенные на стенах форта, непрерывно вели огонь и верили в свою защищенность.

Игроки, которые участвовали в осаде, позже прокомментировали произошедшее в эфире:

- Падение Форта Один? Я знаю, что там сплошь игроки 400-го и выше... Это не та крепость, которую можно вот так просто захватить.

– Я просто хотел сражаться, а потому взял свой меч и побежал. В противном случае, я жалел бы об этом всю оставшуюся жизнь. Смерть или пожизненное сожаление? Что из этого лучше?

– Когда я присоединился к штурму, крепость рухнула. В конце концов, нет такой крепости, которую невозможно взять.

– Мы не герои. И у нас нет никаких сверхбольших амбиций. Мы просто хотим нормальной жизни.

– Буду ли я что-то делать, если Гильдия Гермес захочет мне в будущем отомстить? Нет. Почему я вообще должен об этом думать? Прямо сейчас я просто делаю то, что хочу. Если забивать себе голову такими вещами – то никогда не стать свободным человеком.

В конечном итоге, Честуро и Форт Один не сумели выдержать и были уничтожены в ходе 4-ой битвы.

Боевые запасы, которыми так хвасталась крепость, подошли к концу после повторяющихся сражений, а оружие, включая копья и мечи, попросту сломались.

Игроки поднялись на защитные башни, стены и здания, а затем, высоко подняв руки, прокричали:

– Освобождение!

– Мы... Живы!

Победа над Фортом Один!

Лидеры Гильдии Гермес послали вперед Имперскую Армию.

– Быстрее. Вы должны закончить работу уже сегодня.

Элитные Красные Рыцари во главе с Баймонгом, полетели в Форт Один через телепортационные врата.

– Осадные орудия?

– Они вам не потребуются. Оборонительные сооружения крепости пали, а ворота были снесены.

Красные Рыцари включали в себя элитных игроков Гильдии Гермес, которые быстро могли переместиться в нужный пункт назначения.

Но когда они прибыли в Форт Один, то всё, что они увидели, – это пустошь и разруху.

Игроки получили в крепости сокровища и надежду, а затем покинули её.

– Прогнать Гильдию Гермес!

– Давайте жить как люди!

После завоевания Форта Один, игроки рассеялись. Они смотрели вперед на новые, большие цели.

После переговоров с многочисленными станциями, Пинта был приглашен в студию КМС Медиа.

Его имя стало известным, и это был первый раз, когда он появился в эфире.

Он ввёл армию в Форт Один и твердо произнес:

- Я решил бороться. Но это ни на что не влияет.

О Чжуван переспросил, поскольку ему самому было любопытно:

- Вы имеете ввиду, что Ваш поступок – бессмысленный? Статья Пинты распространилась по всему интернету. Возможно, битва в Форте Один произошла именно из-за Вас, уважаемый Пинта.

- Я не тот человек, который обладает большим влиянием... К тому же, я никогда к этому не стремился. Была причина, и вот, появились последствия. Я считаю, что подобный инцидент мог произойти в любой момент и без моего участия.

- Итак, Вы утверждаете, что всё зависит от обстоятельств.

- Да. Это всё случилось исключительно из-за Гильдии Гермес. Будь на её месте другая гильдия с такой же системой правления – то всё было бы абсолютно также. Множество игроков на Центральном Континенте понесло ущерб из-за их жадности.

- Так, кажется, я понимаю, что Вы имеете ввиду. Но игроки разрознены, а Гильдия Гермес сильна. Чего же ждать в будущем?

- Не знаю. Меня совершенно не интересует власть и я не собираюсь думать о будущем. Я всего лишь один из миллионов игроков, которых переполняет гнев. И этот гнев – достаточная причина, чтобы изменить мир.

- А если Вы не сможете его изменить?

- Что ж, значит так тому и быть... Я разочаруюсь и буду вынужден жить с этим всю свою оставшуюся жизнь.

- Создадим рай на Версальском Континенте!

На следующий день после падения Форта Один армия повстанцев атаковала десятки других мест по всей Империи Хэйвен.

Нападения были бессвязные и нескоординированные, а потому в Гильдии Гермес сомневались, что это был заранее продуманный план.

После прочтения статьи Пинты и просмотра телетрансляций, игроки просто почувствовали, что должны действовать именно таким образом.

- Мы должны идти!

- Гильдия Гермес, убирайтесь вон!

- Новый мир!

Так, под знаменами свободного мира, игроки устроили настоящую революцию.

В каждом регионе новички, средне- и высокоуровневые игроки начали отказываться от правления Империи Хэйвен.

- Игроки возвращаются из охотничьих угодий. Вероятнее всего, они нападут на замок.

- Приготовиться к бою. Мы должны дать им отпор.

Лорды были не на шутку удивлены, но стали готовиться к войне. Империя Хэйвен была основана на боевой мощи, а потому они были уверены в своей способности выиграть войну.

В прошлом они уже сумели одержать верх над другими престижными гильдиями, и теперь им предстояло справиться с восстанием в виде обычных игроков.

Но даже если бы они выиграли, ожидаемый ущерб был слишком велик, поскольку целые регионы превратились бы в руины.

- На Саксонских Полях собралось по крайней мере 50,000 мятежников!

- Лес Авериан. Его захватили повстанцы.

- Битва в Замке Гиден. Вторая атака мятежников не удалась, и сейчас идёт третья.

- Альянс Бриттен. Город захвачен повстанцами, которые появились словно из ниоткуда!

Гильдия Гермес и телестанции попросту не успевали следить за событиями, происходящими в Королевской Дороге.

- Я поднимаю свой меч против Гильдии Гермес. Любой желающий может ко мне присоединиться!

Такие крики раздавались во множестве городов, и к ним присоединялись сотни и тысячи игроков.

Лидерам Гильдии Гермес пришлось издать экстренный указ:

- Восстание выходит из-под контроля. Разрешить имперским войскам использовать любые меры, чтобы не допустить осложнения ситуации.

Естественно, речь шла о том, чтобы вернуть под свой контроль области, захваченные мятежниками.

Лефей, руководивший громадной территорией Центрального Континента, хотел закончить это по-быстрому.

Если бы они не проявили силу, то восстание разрослось бы еще больше. Таким образом, они уверенно отдавали приказы о допустимости любых средств и мер.

- Покажите им силу Гильдии Гермес!

- Война!

Боевые подразделения Империи Хэйвен повсеместно занялись подавлением восставших игроков.

- Если вы не сдадитесь до полуночи, то все будут убиты.

- А это будет освещаться телестанциями?

- Не волнуйтесь. Наши лорды покажут всю истинную силу.

На Центральном Континенте загорелось новое пламя войны, сопровождаемое победами и проигрышами повстанцев.

Одержав верх над лордами Империи Хэйвен, мятежники захватили половину деревень, прилегающих к Лесу Авериан, а также города, расположенные на территории Великих Равнин и в Альянсе Бриттен.

Однако, даже если они и захватывали кое-какие территории, то не могли их удерживать из-за подавляющей армии Империи.

Тем не менее, всего за три-четыре дня некоторые регионы Империи Хэйвен практически полностью утратили свою силу.

Секретный филиал Культа Травяной Каши на Центральном Континенте!

Шло собрание, на котором присутствовали люди в масках животных.

Игрок, маскирующийся под кролика, открыл рот:

- Инцидент в Форте Один становится всё больше и больше. Много игроков из Культа Травяной Каши решило присоединиться к повстанцам.

Девушка с маской кошки ответила:

- На нашей стороне три города. Правда, если туда придёт армия Империя Хэйвен, они, конечно же, не выдержат.

Игрок в маске свиньи захохотал, словно это было весело:

- Хру-хру-хру-хру! Неплохо видеть, как падает Империя Хэйвен. Думаю, их потери будут слишком велики, чтобы оправиться.

- Это серьезное совещание. Почему Вы издаете такие звуки? - пожаловалась девушка в маске курицы.

- Хммм... Простите, если этим я Вас оскорбил.

- Э-э, да ничего, всё в порядке, ко-ко-ко-ко.

- Хру-хру-хру-хру.

Филиал Культа Травяной Каши на Центральном Континенте увеличился прямо таки взрывным образом.

Помимо того, что Культ Травяной Каши был символом Королевства Арпен, он представлял свободу, приключения, мужество, удачу, мир, любовь и новые вызовы.

У Культа Травяной Каши была хорошая концепция!

Миллионы игроков Центрального Континента вступили в Культ Травяной Каши, но конкретные действия организовать было совсем не просто.

«Если бы все хорошие люди пошли на север... Но мы должны защитить наш дом»

«Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша. Если нас вычислит Империя Хэйвен, то нас будут преследовать до самой смерти»

Причиной для ношения масок на тайных встречах было желание сохранить свои личности в секрете.

Игрок с рогатой маской оленя поднял руку.

– Разве не самое время подключиться и нам?

– В каком смысле?

– У Вас есть план?

Среди присутствующих были представители практически каждой области.

– Сейчас всё очень серьезно. У нас достаточно энергии, чтобы собрать членов культа и начать тотальную войну. Обычные игроки также могут помочь в этом деле.

Услышав слова человека в оленьей маске, сердца собравшихся замерли.

Активные действия членов Культа Травяной Каши, которые привели бы к обретению независимости от Империи Хэйвен. Именно это и было конечной целью, которой хотел добиться филиал Культа Травяной Каши.

– Это невозможно, – возразила девушка с маской кошки.

Она представляла членов Культа Травяной Каши в Альянсе Бриттен.

– Почему?

– И в чем заключается причина, по которой нам не следует начать что-то делать прямо сейчас?
– невежливо поинтересовался еще один замаскировавшийся игрок.

Девушка с маской кошки – была известным лицом в Альянсе Бриттен. Она лично возглавила восстание в этом регионе, так что остальные не понимали, почему сейчас она возражает.

– Культ Травяной Каши – чистая и свободная организация. Что произойдет, если мы пойдем освобождать Центральный Континент. Одних слов «вторжение с севера» будет достаточно, чтобы исказить весь смысл.

- Гмм.

Игроки задумались об опасных последствиях.

Сейчас восстания проводились под лозунгом недовольства игроков Центрального Континента тиранией Империи Хэйвен. Но всё могло стать совершенно не так радужно, если в этот процесс надумал бы вмешаться Культ Травяной Каши.

- Восстание возглавляет Королевство Арпен и Культ Травяной Каши!

- Культ Травяной Каши творит беспредел и наносит ущерб Империи Хэйвен.

Вот что могли сказать об их участии. Мозгом Гильдии Гермес был Лефей и он вполне был способен раскрутить такой сценарий.

- Гильдия Гермес - не мелкая рыбешка. Кто из вас был завоеван в ходе войны с Лефеем?

Десятки собравшихся игроков умолкли после слов девушки в маске кошки.

Как ранее было сказано представителями регионов Центрального Континента, среди мятежников было много высокоуровневых игроков, которые некогда принадлежали к тем или иным престижным гильдиям.

Но им никогда не удавалось одержать верх над армией, находящейся под командованием Лефея. И сейчас тоже можно было с уверенностью сказать, что эта война им не по зубам.

Гильдия Гермес была невероятно мощной: она разрывала своих противников, даже не давая им сосредоточить свои силы. Каждый бой, каждая осада заранее была разработана так, чтобы всё, начиная с окружающего ландшафта, заканчивая планом на сражение, играло на руку только им самим.

Девушка в маске кошки продолжила объяснять:

- Если мы сформируем какое-то официальное войско и проявимся, нас легче будет победить... К нам могут проникнуть шпионы из Гильдии Гермес, и тогда нас попросту сметут.

Игроки прекрасно понимали, что всё это абсолютная правда. Тем не менее, они чувствовали себя расстроенными.

- Это прекрасная возможность для нашей цели. Учитывая это, можем ли мы просто оставаться на месте? Огневая мощь повстанцев будет не вечна. Настало время, чтобы подняться или пасть. Если это пламя угаснет и Центральный Континент стабилизируется, то мы будем вынуждены терпеть тиранию Империи Хэйвен вечно.

Представители Культа Травяной Каши были в отчаянии.

Королевство Арпен по-прежнему росло, но ему понадобилось бы еще много времени, чтобы завоевать Центральный Континент.

Кроме того, было неизвестно, захочет ли Королевство Арпен вообще вторгаться в Центральный Континент.

Девушка в маске кошки вздохнула и произнесла:

- Пока у нас не достаточно сил. Так что я буду ждать и верить в наш величайший актив.
- Это в какой?
- В чистоту наших сердец. В желание исправить несправедливые вещи и помочь тем, кто страдает. Это самый ценный актив, который должны осознать сами игроки Центрального Континента.

<http://tl.rulate.ru/book/487/69799>