

Глава 2: Пришествие героя.

- Текущие рейтинги держатся на уровне 6.8%. Но если теле вещание продолжится, то зрители начнут переключать канал.

- Телезрители просят вернуть регулярные программы. Это довольно необычно.

- Директор-ним, мы еще не показали всю рекламу, которую продали для этой трансляции!

Станции, показывающие события Королевской Дороги, заметили падение своих рейтингов.

Они возложили большие надежды на начало сражения у Дворца Земли. И прогадали.

Вторжение армии Империи Хэйвен! Это был последний шаг для Гильдии Гермес, который отделял её от полного завоевания континента.

И руководители станций ожидали, что рейтинги вновь побьют рекорды. Люди всегда интересовались соперничеством Виида и Бадырея, так что эта трансляция должна была поднять интерес к происходящему еще больше.

Большое количество игроков начало играть именно на севере, так что многие новостные передачи были акцентированы на события именно этой части Версальского Континента.

В первые дни вторжения Империи игроки всё бросили и пошли защищать свои города, поспособствовав тем самым росту рейтингов. Но в дальнейшем спрос на однообразные сражения постепенно падал, и людей больше ничего не интересовало, кроме как предстоящая битва у Дворца Земли.

- В чём причина? Почему люди не смотрят?

- Это потому, что армия Империи Хэйвен слишком сильна. Зрители опять видят всё то же самое – как дальние атаки Империи истребляют игроков Королевства Арпен.

- Ху-ху, как всё сложно. Нам нужно показать что-нибудь достойное их внимания.

- Люди жалуются. Они больше не хотят смотреть на избиение.

6.8% для такой программы – это, конечно, мало. Даже вечерние новости о Королевской Дороге, как правило, не удерживают стабильные 4-5%.

Когда Империя Хэйвен вторглась на север, телевещательные станции решили запустить специальные программы, посвященные этому событию. Некоторые показывали войну и в реальном времени, но такой подход оказался неэффективным.

Однако битва у Дворца Земли не смогла перевалить даже за 7%, и телевещательные станции были на грани провала. Они понесли большие затраты на предпоказную подготовку и пообещали внушительное роялти Гильдии Гермес и Вииду.

Продюсеры одной из телестанций были в печали.

- Даже не знаю, как это исправить... Со звуком и картинкой всё хорошо, но рейтинги упорно не хотят расти.

- Необходимы какие-то новые события или смена военной тактики. Разве больше нет шансов на контратаку Королевства Арпен? Если оно падёт, то дальнейшие трансляции событий северного региона не будут столь популярны.

- Проблема заключается в том, что снизится заинтересованность людей Королевской Дорогой в целом.

- Недавно я получил выговор от совета директоров за низкие рейтинги последней передачи. В отличие от большинства популярных программ, эту мы запустили специально для новичков, так что если она не будет пользоваться спросом...

- Если другие телестанции перестанут показывать войну, то, возможно, часть людей перейдет к нам... Что же делать?

- Мы делаем всё возможное. Принимать решение по первичным результатам – это неправильный шаг.

В то время как другие станции ломали себе голову о том, что же им предпринять, КМС Медиа продолжили показ всех своих специальных телепередач.

Это было связано с сильной верой Директора Кана.

«Я видел Виידа. Действительно ли он бросил этих людей? Нет. Этот парень выплывет, даже если его забросить на самое дно. Разве он уже не бывал в безвыходных ситуациях? Да, был инцидент в Мельбурнских Шахтах... Но у него всегда есть в запасе парочка уловок»

Виид никогда не сдавался, так что Директор Кан решил поставить на него.

- Зрители наверняка ожидали такого положения дел. Империя Хэйвен сильна, но её не любят, поэтому и не хотят на неё смотреть. Рейтинги поднимутся, как только появится Виид и Королевство Арпен нанесет контрудар.

- Скажите, а на чём основано Ваше убеждение?

- Ни на чем, кроме моей личной веры.

- Может нам всё-таки стоит запустить показ других телепередач, чтобы минимизировать ущерб?

- Нет, но мы должны подготовиться к будущему.

- К будущему?

- Именно так. Как вы считаете, должна ли наша телестанция оставаться нейтральной к войне между Империей Хэйвен и Королевством Арпен?

Директор Кан оказывал большое влияние на работу всей телестанции. И если бы она сохранила нейтральную позицию к обеим сторонам военного конфликта, то могла бы получить максимальные дивиденды. Но вот прими она одну из сторон – это могло повлечь за собой определенные риски.

Влияние средств массовой информации было на таком уровне, что они могли даже подтолкнуть игроков к тем или иным действиям.

- Директор Кан, Ваши слова просто удивительны. Если мы не сохраним нейтралитет, то в будущем не сможем сотрудничать с Гильдией Гермес.

- Это и вправду может стать проблемой. Империя Хэйвен захватит континент, и телевещание подобного рода закончится провалом.

- Наша станция будет под ударом.

- Я понимаю, о чём вы говорите. Однако, вы задумывались о том, что произойдет, когда Гильдия Гермес завоюет континент? Как вы считаете, понравится ли это телезрителям?

Должностные лица телестанций были всерьёз обеспокоены будущим Королевской Дороги. Империя Хэйвен была хорошим пристанищем для высокоуровневых игроков, но вот все остальные были о ней резко негативного мнения.

Развитая экономика и технологии Центрального Континента были гарантом присутствия здесь множества игроков. Однако именно на севере было много нового и неизведанного. Не говоря уже об энергичных игроках Королевства Арпен. И если Империя Хэйвен захватит их земли, все они больше никогда не будут так счастливы, как сейчас.

- Если Королевство Арпен не сможет контратаковать, то будет уничтожено. Но это не означает, что на этом его история подойдет к концу. Зрители будут помнить о нём. В мире Королевской Дороги есть место для воспоминаний. К тому же Виид, с его упорным характером, всё это просто так не оставит. История будет продолжаться, - твёрдо сказал Директор Кан.

- Вы считаете, что мы должны занять сторону Виида и Королевства Арпен?

- Нам стоит быть осторожными, но да, я так считаю. Мы должны руководствоваться тем, чего хочет аудитория. Наша главная цель - удовлетворять телезрителей, верно? И в будущем это сыграет нам только на руку. Это правильный путь, и наша телестанция должна идти строго по нему.

Обсуждение велось уже поздно ночью.

Люди были против диктатуры Империи Хэйвен. Если в будущем игроки окажутся под налоговым ярмом и потеряют свои законные права, то текущий формат телепередачи станет невостребованным.

Игроки будут мечтать о свободе. И если передача будет вестись с позиции поддержки Королевства Арпен и Виида, то зрители наверняка поддержат её.

Королевская Дорога обладала такой популярностью, что ни одна другая виртуальная реальность не могла даже конкурировать с ней.

Конечно, в игровой индустрии существовали и другие известные разработчики, которые пытались запустить свою собственную виртуальную реальность. Однако позднее они поняли, что затраты на одну только её разработку превышают бюджет небольшой страны. Даже если бы технология удалась, то ежемесячная плата за её использование никогда бы не смогла покрыть все вложенные инвестиции.

Даже если бы у кого-то было неограниченное количество ресурсов, средств, времени и передовые технологии, то на создание чего-то подобного ушло бы не менее 10 лет.

В Королевской Дороге оставалось еще множество неизведанных земель. Люди даже представить себе не могли, с чем они могут столкнуться: с культурой других государств и городов, построенных тысячелетия назад, и тысячами новых подземелий.

Миллионы людей играли в Королевскую Дорогу, и даже после того, как Империя Хэйвен покорит весь Версальский Континент, они не расстанутся с ней.

Анализ статистических данных показывал, что средний уровень 80% игроков Королевской Дороги составляет 130. Каждый день регистрировалось 300,000 новых игроков.

Виртуальная реальность развивалась, и можно было смело сказать, что Королевская Дорога была вторым миром для большинства современных людей.

Таким образом, совет правления КМС Медиа согласился с курсом, предложенным Директором Каном.

- Хорошо. Мы не станем заикливаться на этих рейтингах или продажах рекламы и примем сторону Королевства Арпен. В конце концов, быть на стороне обычных граждан - разве не наш почетный долг?

- Спасибо, что поняли меня, босс-ним.

- Не благодарите. Мы все относимся к поколению, на глазах у которого всё это происходит. Нас ждет новая история, и я надеюсь, что КМС Медиа привлечет к себе ещё больше людей.

Барт прибыл во Дворец Земли шесть дней тому назад.

- Ух ты! Потрясающе, люди здесь, кажется, бесконечны.

Он легко поднял свой уровень, охотясь вместе с другими игроками, а также заработал немного денег в качестве торговца. Игроков здесь было хоть отбавляй, так что проблем с продажей товаров у него не было. Даже если состояние каждого из этих игроков ограничивалось всего несколькими золотыми, то торгуя с сотнями людей можно было сорвать неплохой куш.

- Зарабатывать здесь деньги - весело. Правда, риски тоже есть.

Барт экономил, и это совершенно не походило на ситуацию, когда он руководил огромным конгломератом. Собрав определенную сумму, он мог бы обзавестись магазинчиком, нанять в него НПС и закупить товары для продажи. В инвестиционной сфере зачастую требовалось принимать радикальные решения, но Барт не был в этом деле новичком.

- Деньги не заработаешь спустя рукава. Я начал позднее других, и нужно постараться, чтобы наверстать упущенное.

В любой части севера существовала возможность для роста. Этот регион был настоящим раем для торговцев.

Благодаря постоянному притоку игроков, города расширялись, а их продуктивность росла. В целом, торговцев на севере было много, но большинству из них не хватало опыта.

Они не оставляли резервные фонды, вкладываясь во что-то одно всеми своими сбережениями; выбирали товары со слабой окупаемостью, или же попадали в высоко-конкурентную сферу. Все

эти ошибки были свойственны начинающим торговцам.

– Оружие принесет много пользы, но... В последнее время появилось слишком много кузнечных лавок, и часть людей переквалифицировалась на текстиль. Также в Море хватает кожаных доспехов. То же самое касается и Замка Вент. Однако оборотность хорошая и я мог бы продать две повозки всего за полдня.

Когда дело доходило до инвестиций, Барт всегда принимал смелые решения.

Он ежедневно проверял свежие котировки и изучал информацию о соседних городах. Он уже обзавелся маленькими магазинчиками в Море и Замке Вент, так что имел хороший шанс проинвестировать и оптовую торговлю.

На севере хватало таких магазинчиков как у Барта, так что он не мог за раз заработать какую-то колоссальную прибыль. Тем не менее, со временем его имя и лицо стали довольно известными на рынке и среди других торговцев.

– Когда я подзаработаю еще немного, то вложусь в производство и фермерское хозяйство. Пожалуй, наём нескольких фермеров обеспечит стабильный доход. Кроме того, привлекательно выглядит и перспектива животноводства.

Королевство Арпен могло похвастаться как сельским хозяйством, так и разведением крупного рогатого скота.

Игроки боевых профессий мало заботились о подобных вещах, но торговцы вкладывались в землю практически безостановочно. Даже небольшие инвестиции в виноградники за городом могли принести хорошие дивиденды.

Торговцев просто заваливали предметами старины и артефактами Империи Нифльхейм. Можно было сказать, что для них настал настоящий «золотой век». Да и в целом, такое стремительное развитие королевства было бы не возможным, если бы не торговцы.

Манауэ и Гамонг оказали огромное влияние на весь север, и многие игроки пытались следовать по их пути.

- Разработка специальной продукции.
- Наём мастеров в большую мастерскую.
- Возобновление поставок в разрушенные деревни.
- Добыча полезных ископаемых.
- Оборудование ранчо.

Здесь не было ни дискриминации, ни высоких налогов, только полная свобода торговли и честная конкуренция.

Деятельность торговцев приводила к развитию городов, технологий, производства и даже к росту населения.

Поскольку Король Арпена Виид был скульптором, сфера культуры оказывала особое влияние. Искусство способствовало расширению границ королевства и поддерживало лояльность жителей на максимальном уровне.

Культура также положительно сказывалась на знаниях жителей. В королевстве рождалось больше ученых и магов, а затратная часть бюджета уменьшалась.

И ни кто иной, как Король поспособствовал такому положению дел.

У Барта накопилось достаточное количество товаров и он отправился во Дворец Земли, чтобы посмотреть сражение против Империи Хэйвен, а заодно и распродаться.

- Распродажа! Распродажа! Любые товары для игроков 250-330 уровня!

Лучше всего продавались вещи, подходящие для начинающих игроков. Даже импортные товары, которые были не всем новичкам по карману, распродались за 30 минут.

Здесь было много людей, которые торговали по абсолютно адекватным ценам. И конечно же выбор был абсолютно на любой вкус.

- Магические предметы! Магическая защита! Цена от 500 золотых!

- Свеже-пойманная крыса! Только с поля!

- Продаётся святая вода от Церкви Фрей. Осталось совсем немного, хватит только на час.

Торговцы продавали как магические, так и по-настоящему эксклюзивные товары.

- Что ж, и куда бы вы хотели пойти? Непокоренные горные вершины севера? Да, у меня есть отличный набор для такого путешествия. Всего 50 золотых.

- Так-так, судя по моим записям... Когда-то я наткнулся на деревушку Андаллия, так вот, до неё ещё никто не добирался. Я могу взять тебя туда с собой за 15 золотых.

Предметы для заданий, карты, информация - продавалось абсолютно всё.

Здесь рынок был просто великолепен и Барт продал всё, что принес с собой по вполне приемлемой цене.

«Мой бизнес идет хорошо, и я зарабатываю деньги»

Он хотел бы увидеть Союн и Вииду, но никак не мог их отыскать среди толпы других игроков. Конечно, пояись эти двое в людном месте, то наверняка стали бы причиной бурной реакции среди игроков.

«Интересно, здесь ли они?»

- Идём сюда, унни.

Союн шла в сопровождении Отряда Бобовой Каши, который включал в себя всего лишь четырех парней и шестерых девушек. Эти люди сдружились друг с другом во время сражения у Моста Альказар.

«Разве есть на севере девушка сильнее? Невероятное мастерство владения оружием и настолько мощные удары...»

«Она сильнее меня. Чтобы её догнать – нужно охотиться ещё не меньше года»

«Кажется, она симпатичная. Хотел бы я увидеть её без маски»

Во время боя она продемонстрировала прекрасные навыки и даже несмотря на маску, можно было осознать всю ее естественную красоту. Её лицо наверняка было безупречным, без малейшего недостатка.

Но даже если оно и не было достаточно привлекательным, то мужчины все равно особо не беспокоились по этому поводу, так как не видели ее лица.

«Не может один человек быть идеальным во всем. Наверное, если я увижу ее лицо, то буду разочарован»

«Будет лучше, если я останусь при своих фантазиях»

Союн вела себя абсолютно недоступно, так что парни даже не пытались сблизиться с ней. Но вот с игроками-девушками она была весьма дружелюбна.

– У тебя класс берсерка? Я слышала, что его тяжело получить. Нужно с головой погружаться в битву.

– Да...

Ее голос звучал красивее утреннего пения птиц.

Людям, проходящим мимо, приходилось притворяться, что не слышат его.

«Голос истинной красоты. Я был бы счастлив слышать такой голос, когда возвращаюсь домой. Даже, если бы он только пилил меня»

«Ух... Нет, все мои идеалы рухнули. Это... Эх, была бы у меня такая девушка»

«Основываясь на её голосе, я напишу диссертацию о красоте. Она станет полезной для любого мужчины»

«Бог не мог здесь ошибиться. За этой маской не может скрываться какое-то обычное лицо. Эта таинственная атмосфера... Как же я хочу снять с неё маску. Но этому не бывать. Как жаль»

Мужчины представляли себе её лицо, скрытое под маской.

– Унни, ты ещё учишься в университете?

– Небольшие каникулы.

– А парень есть?

Союн слегка кивнула.

«Ах...»

«Нет!»

«Господи...»

«Отчаяние. Полное отчаяние»

Люди, увидев её ответ, впали в уныние. Даже те, у кого были подруги, ощутили чувство потери всем своим естеством.

«Ей определенно нужен другой парень»

Тем не менее, мужчины не могли чувствовать себя достаточно комфортно рядом с Союн. Её красота, голос да и атмосфера в целом создавали какой-то невидимый барьер. При одном только взгляде на нее, им казалось, что она может быть с ними только в мечтах.

- Унни, а чем ты увлекаешься?

- Сейчас... Скульптурами.

- И как, успешно?

- Я еще учусь.

- А ты готовишь?

- Да.

- А как насчет уборки, стирки и походов за покупками?

- Мне нравится это. Своему парню я тоже готовлю.

- Разве это не раздражительно?

- Мне от этого хорошо.

Вскоре пришло время Отряду Бобовой Каши вступить в бой с Империей Хэйвен.

Но Союн сделала пару шагов назад.

- Унни?

- Я... Я не могу сражаться.

- Ты боишься? Всё нормально. Мы будем драться вместе.

- Мне нельзя рисковать или умереть, так как это плохо скажется на нём. А ещё это уменьшит его здоровье.

- Что это значит...? Что ж, я понимаю. В таком случае, тебе не нужно идти сражаться.

Товарищи Союн сильно огорчились её ответом.

Гордые члены Культа Травяной Каши разочаровались, но не стали заставлять её вступать в бой против Империи Хэйвен. Некоторые даже подумали, что это настоящее предательство, так как могли умереть в одиночку.

- Мне не нужны люди, которые в бою не будут рисковать своей жизнью. Увидимся позже, унни,
- холодным голосом подвела итог одна из девушек.

- Да, - кивнула Союн, так ничего и не пояснив.

Обручальное кольцо Слоуа.

Она могла передать 50% текущего здоровья своему супругу, если он находился в опасности. И наоборот, когда в беду попадала Союн, то уже Виид жертвовал своим здоровьем. Таким образом, она решила отказаться от боевых действий, чтобы не навредить Вииду.

Вера игроков севера была тверда, как камень.

- Мы можем победить их.

- Во Дворце Земли достаточно людей. Нас много, и Виид пока-что не отдал свой приказ.

- Да, нам просто нужно следовать командам Вида. Он наверняка сможет каким-то образом заблокировать магию и победить Империю Хэйвен.

- Мы не думали, что сможем нанести Гильдии Гермес какой-то ощутимый ущерб, но на Мосту Альказар это всё-таки случилось.

Королевством Арпен правил не кто иной, как Бог Войны Виид. И появление этого государства было словно выписано из сборника рассказов.

Благодаря приключениям маленькая деревушка выросла в целое королевство. Мужество, боевой дух и бесстрашие – вот что впитывали в себя жители Королевства Арпен, наблюдая за своим Королем. Несмотря на то, что они ели один лишь ячменный хлеб, жизнь здешних новичков нельзя было назвать скучной или несчастливой.

Но их уверенность и надежда одержать верх над Империей Хэйвен были сломаны сразу же после начала сражения.

Магические атаки Империи были настолько сильны, что могли свернуть горы и снести всех северян до единого.

Взрывы, взрывы, взрывы. Игроки умирали целыми толпами.

Непрерывные потоки магии и ливень стрел.

- Всем терпеть! Как только магия закончится, у нас появится шанс... ааааааак!

- Держаться! Покажем им силу Культа Травяной Каши!

Игроки севера надеялись, что магия Империи Хэйвен рано или поздно закончится. Магические атаки, как правило, не могли длиться долго.

Тем не менее, они недооценивали подготовку Гильдии Гермес. Подразделения магов, которые приложили свою руку к завоеванию Центрального Континента, были сильнейшими в Королевской Дороге.

- Магия продолжает лететь!

- Как это возможно... Абсурд.

- Если они не остановятся, то мы точно не победим.

Северянами никто не руководил, так что игроки действовали по своему усмотрению – когда идти в атаку, а когда отступать. Всякий раз, когда прилетал очередной магический залп – они попросту разбегались.

Индивидуальная тактика была бы эффективной в боях 1 на 1, но в полноценных битвах они упускали все свои возможности прорвать организованные защитные формации Империи.

Как только армия вторжения пересекла Реку Порос, её непрерывно атаковали сотни тысяч новичков. Однако игрокам севера несказанно везло, если у них получалось нанести хоть какой-то урон рыцарям и пехоте Империи. В основном, все их попытки были безрезультативны.

Кроме того, во Дворце Земли собралось множество игроков, для которых это было первое большое сражение.

Из-за толкучки даже высокоуровневые игроки не могли как следует проявить себя.

- Нет смысла атаковать их прямо сейчас. Скоро у них закончится мана.

- Всё верно. Так и будет, я сам волшебник. Она наверняка на исходе.

- Тогда вперед! В атаку!

Маги Империи Хэйвен экипировались специальными предметам, снижающими затраты маны. Это одежда была довольно специфической и, как правило, не использовалась во время охоты или выполнения заданий.

Так было потому, что её защитные свойства были крайне низкими. Но сейчас маги находились под прикрытием тяжелой пехоты и могли не переживать о своем здоровье. Их атаки были способны накрыть 3/4 поля боя и являлись поистине бесценным активом.

- Мощная взрывная сила. Пламенные Столпы!

Хва! Хва! Хва! Хва! Хванг!

Огненные столбы в десятки метров обхватом устремились в сторону собравшихся игроков севера. Невероятная широкодиапазонная боевая магия!

В истории Версальского Континента встречались упоминания о гениальных магах, которые оставили после себя многочисленные наработки мощных заклинаний.

И высокоуровневые маги, которым посчастливилось завладеть ими, вполне могли бы их изучить, а затем поделить знаниями и со своими последователями.

Таким образом, после объединения Центрального Континента, Империя Хэйвен активно занялась поисками древних захоронений.

Когда континент был разделен на королевства, которые в свою очередь находились под управлением различных престижных гильдий, на проведение раскопок требовалось получить разрешение короля или уполномоченных дворян.

Кроме того, Империя Хэйвен основала библиотеку, схожую с той, которая находилась в Море. И, основываясь на анализе её информации, обнаружила новые неизведанные объекты.

Пламенные Столпы – продвинутое заклинание, которое требовало концентрации усилий 50-и магов.

– Вах, удивительно.

– Это просто ужасно.

– Страшно, но очаровательно.

– Потрясающая сила... Разве нет?

Игроки севера восторженно смотрели за действием заклятия.

В этот самый момент гибли сотни их товарищей, но они даже взгляд не могли отвести. Игроки севера были в шоке от разрушительной силы такого мощного заклинания.

Некоторые думали, что находятся вне зоны его действия, поэтому не пытались как-то от него укрыться.

– Да уж, у Гильдии Гермес потрясающая магия.

– Всё-таки хорошо, что я сюда пришел. Не часто выпадает шанс увидеть нечто подобное. Нужно будет рассказать друзьям в школе.

Но вскоре они просто оцепенели.

– Пламенные Столпы Торнадо!

Подразделение магов инициировало вторую стадию заклинания.

Магия «Пламенные Столпы» вызывала несколько огненных колонн. Однако, хоть оно и приводилось в действие 50-ю высокоуровневыми магами, но всё-таки имело определенный срок своего действия.

Но после слов активации второй стадии – Пламенные Столпы начали видоизменяться. Они поднялись вверх и превратились в огненный торнадо.

Масштаб разрушений вырос десятикратно, когда торнадо пришел в движение и прокатился по позициям игроков севера. Торнадо всасывал в себя всех, кто попадался у него на пути.

– Нет! Я не хочу умереть от этого!

– Ох, я не могу двигаться. Если меня засосёт – мне конец. Это...

Магический огонь пожирал северных игроков, превращая сражение в одностороннее истребление.

Но затем прямо в ушах северян раздался чей-то голос:

– Люди, противостоящие нечестивой армии, не бойтесь! Нет ничего жарче пустынных бурь. Наши тела рано или поздно вернутся в землю, так что смело сражайтесь до самого конца!

- Вы слышали крик храброго Воина, Спасшего Мир.

Живучесть восстановлена.

Максимальный уровень Живучести увеличился на 50%.

Все боевые характеристики выйдут за грани возможного.

В зависимости от Вашего Боевого Духа, все характеристики могут удвоиться.

Вы получите несколько типов божественных благословлений.

- Это как?

- Что? Какие-такие благословления?

- Должно быть, это какой-то обман. Я не видел ничего подобного даже по телевидению.

- Может быть, где-то рядом жрецы?

Игроки севера, не пострадавшие от магических атак, недоуменно озирались вокруг.

Они даже на мгновение позабыли о том, что на них надвигается Империя Хэйвен.

И вот, неподалеку, на одном из утёсов они заметили воина, облаченного в эльфийские доспехи. Поначалу они подумали, что это обычный рядовой воин, но когда увидели его лицо, то сразу же решили, что это какой-то абсурд.

- Хестигер?

- Хестигер!

- Это просто не имеет смысла! Как здесь появился Хестигер?

- Разве он не герой военной эпохи?

Игроки Королевства Арпен в обязательном порядке следили за приключениями Вида и знали, что этот человек не кто иной, как Хестигер – воин, который помог их королю победить Церковь Эмбию.

Пустынный воин с несравненным талантом, внешностью и лидерскими качествами.

У некоторых людей было столько энтузиазма, что они даже создали его фан-клуб.

– Разве он не выглядит точь-в-точь как он?

– С ума сойти, это вылитый Хестигер!

– Чтобы еще у кого-то было такое-же лицо и тело... Нет, это точно Хестигер.

– Кто там говорил, что благословения – полная чушь?

Подул ветерок и плащ Хестигера, а также его волосы, слегка колыхнулись.

– Бааааа! Хестигер!

– Уаааа! Уаааа!

Самой бурной оказалась, конечно же, реакция женщин.

Один только его вид создавал вокруг непередаваемую атмосферу. От него словно струилась переполнявшая его мощь и благородство. А его мускулистое тело хоть и не особо отличалось от 1-го МЕЧа, но вот между их лицами была колоссальная разница.

Полная гармония всего тела!

Весть о появлении Хестигера стала распространяться со скоростью прилива.

И вот, он вновь громко прокричал:

– Воины Королевства Арпен... Как вечный подчиненный правителя пустыни, я, Хестигер, заклинаю вас – деритесь вместе со мной!

После этих слов перед каждым игроком севера всплыло информационное окошко.

Дзынь!

– Стать подчинённым Воина, Спасшего Мир!

Хестигер был утвержден в качестве командующего армией Королевства Арпен.

Теперь войска королевства находятся в его подчинении.

Хестигер взывает к Вам.

Станете ли Вы его подчиненным во имя защиты Королевства Арпен от Империи Хэйвен?

В случае Вашего согласия, Вы должны следовать его приказам.

Приказы, исходящие от Хестигера, означают, что иногда Ваше тело будет двигаться не зависимо от Вашей воли. Кроме того, Вы можете получить приказ пожертвовать собой.

Тем не менее, следуя приказам великого воина, Вы получите ценный боевой опыт.

Если Вы пойдете сражаться с противником и победите, то получите опыт и дополнительные очки характеристик.

Также Вы сможете получить большее количество достижений, связанных с Королевством Арпен.

Стать подчинённым Воина, Спасшего Мир!

В мире мог существовать одновременно только один человек с таким титулом. Ранее таким Воином был Виид, одержавший победу над Церковью Эмбиню. Но после него это величайшее достижение получил и Хестигер.

Конечно, 1-ый Воин и 2-ой Воин также отличались выдающимися боевыми качествами, но всё-таки они отставали от веры, благородства и способностей Хестигера.

Виид постоянно ворчал и не особо беспокоился о будущем Империи Пэллос, потому что знал кто станет его истинным преемником!

- Это и правда Хестигер? Тогда я готов.

- Стать подчиненным воина? Это как пойти охотиться на медведя.

Северные игроки были сбиты с толку. Всё это было крайне неожиданно! Однако долго они не колебались.

- Хестигер... Просто невероятно! Это большая честь быть подчиненным такого могучего героя.

- Эй, эй! Это очень похоже на ситуацию, когда в Го-стоп вытаскиваешь несколько ненужных карт, а затем выпадает пять идеальных? (п/п: Го-стоп - популярная корейская карточная игра)

- Значит и Виид-ним где-то рядом!

- Хестигер просто так бы не появился. Его Величество не оставил нас. Воин, Спасший Мир победит их!

- Хестигер - член Культа Травяной Каши! Для Отряда Грибной Каши честь бороться вместе с Вами!

- Кувааах! Пожалуйста, сделайте меня своим подчиненным! Я готов быть Вашим рабом всю свою жизнь!

Несмотря на стоящую перед ними мощную армию Империи Хэйвен, толпа просто взорвалась!

- Мы будем Вашими подчиненными!

- Я буду наслаждаться каждым Вашим приказом! Пожалуйста, не стесняйтесь кидать меня в самое пекло!

Дзынь!

- Вы стали подчиненным Героя, Спасшего Мир.

Мир будет уважать и ценить Ваше решение.

Количество подчиненных на текущий момент: 4,928.

Но уже через несколько секунд.

Дзынь!

- Вы стали подчиненным Героя, Спасшего Мир.

Мир будет уважать и ценить Ваше решение.

Количество подчиненных на текущий момент: 9,483,201.

- Куааааа!

- Мы все вместе! - слышался восторженный рёв толпы.

Количество людей, вступивших под командование Хестигера, росло так быстро, что северяне совершенно позабыли обо всех своих страхах.

Они и так собрались здесь для того, чтобы дать бой Империи Хэйвен, но когда каждый из них почувствовал, что не одинок - их мужество возросло многократно.

- Пустынные воины не бегут от сражения! Если мы хотим сокрушить сильного противника, то должны ударить его что есть силы! Вперёд!

Хестигер отдал приказ, и игроки почувствовали, как их наполнила какая-то невидимая сила. Это ощущение походило на то, когда идешь по пояс в реке, а в спину подталкивает её течение.

Это была не обычная атака.

Скорость передвижения игроков зависела от их уровня, ловкости, живучести и определенных навыков.

Даже легкий кожаный доспех мог привести к тому, что новичок быстро выбьется из сил. По этой самой причине игрокам было, как правило, трудно убежать от монстров на открытой местности.

Что касается быстрого преодоления расстояния, то иногда можно было прибегнуть к особым навыкам и разорвать дистанцию между собой и противником, но большинство игроков такими техниками не обладало.

И вот, некоторые игроки, безучастно наблюдавшие за ходом сражения, увидели, как мимо них, словно стая диких животных понеслись вперед их собратья. Даже самый захудалый новичок теперь мог преодолеть 100 метров менее чем за 10 секунд.

- Воин, Спасший Мир использовал технику «Свирепый Громовой Штурм».

Скорость Вашего передвижения увеличилась на 129%.

Максимальный эффект техники получают наиболее медленные члены подразделения.

Техника воздействует на всех подчиненных.

Северяне ринулись в атаку с такой скоростью, что за ними не поспела бы даже конница.

– Вперёд!

– Зачем колебаться, если я всё равно умру? Урааа!

– Я обычный человек, но чувствую, как меня переполняет энергия. И что-то случилось с моей маной. Уху-ху-ху!

Игроки севера устремились в атаку!

Впереди их ждал огненный вихрь, который, несмотря на то, что уже уменьшился в размерах, всё равно оставался смертельно опасным. Помимо этого страшного заклинания, вокруг всё трещало и от других заклятий. Земля ходила ходуном, и риск умереть был высок, как никогда.

Но сейчас они даже думать не хотели о возможной опасности.

– Вас благословила Богиня Земли Ми-Нэ.

В течение следующих 30 секунд весь получаемый урон от магии снижается на 68%.

– Призвано благословление Богини Фрей.

Храбрый воин Хестигер верой и правдой служил Богине Фрее.

Его подчиненные получили особый эффект.

Теперь им не страшен ни голод, ни нехватка боевого духа.

– Бог Весны и Справедливости Бальдер предоставил Вам кольцо.

Кольцо Бальдера:

Прочность 70/70.

Эффекты этого кольца неизвестны.

Похоже, что оно несёт в себе нечто хорошее.

- Вас благословил Бог Воинов Атрок.

В сражении бок о бок с друзьями, Ваши боевые способности значительно вырастут.

Атакую, Вы можете получить большее количество опыта.

- О-хо-хо! Благословения! Впервые вижу такое!

- Обалдеть! Непередаваемое ощущение!

- Теперь я как бешеный пёс из деревни Баро! Гав-гав-гав-гав!

- Больше я не боюсь смотреть Империи Хэйвен прямо в глаза.

Несмотря на то, что они неслись прямо навстречу к своей гибели, их это совершенно не беспокоило. Игроки были счастливы получить благословения нескольких богов.

Култ Травяной Каши, основа севера! Их общество не несло в себе ничего религиозного, но проповедовало особый повседневный образ жизни! Свободу и приключения!

Даже те игроки, чьи профессии в реальности были довольно мирными - например, банкиры и врачи, без раздумий вступали в Култ Травяной Каши.

- Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша! - раздался чей-то голос, который тут же подхватила вся толпа.

Весь стресс, который они перенесли, как рукой сняло.

В их сердцах стали закипать ярость и гнев. Они вспомнили всю ту боль, горечь и унижения, которые им довелось испытать после вторжения Империи Хэйвен.

- Нам нужно просто перебить их всех! В атаку!

- Травяная Каша!!!

<http://tl.rulate.ru/book/487/9141>