

## Глава 185: Варварский Король (2)

Переводил и редактировал Komik. Приятного аппетита ^\_^

- Простите. Мы не можем покинуть лес. Мы не можем сбежать.

Голос был мягкий, но при этом наполнен печалью. Тем не менее, голос был очень красивым, и он приятно щекотал уши. Мужчина, похожий на бойцовского пса, молча смотрел на обладателя голоса. Он стиснул зубы.

- Свист хен-ним! Они почти прямо перед нашими носами!

- Свист оппа! Будет лучше, если мы уйдём прямо сейчас.

Мужчина и женщина уговаривали мужчину издалека.

Йоджори и Джоба были товарищами Свиста, но они также стали его друзьями. Однако он не ответил им.

Он смотрел на эльфийку с заострёнными ушами и розовыми короткими волосами. У неё в волосах была видна шпилька, сделанная из цветущей вишни.

- Пожалуйста, идите.

Эльфийка показала яркую улыбку Свисту, слегка надавив рукой ему на грудь.

- Мы не забудем об усилиях, которые вы приложили для нас. Мы даже запечатлеем вашу историю в Семени Памяти. Когда Семя Памяти прорастёт и вырастет, оно будет помнить вас. Наши потомки узнают о вас.

Эльфийка, положившая руку на грудь Свиста, повернулась, и начала бежать к неизвестному месту назначения. И она была не одна. Множество эльфов, похожих на розовые цветки почек цветущей вишни, бежали по лесу.

[Вы приобрели титул «Великий благодетель эльфов».]

[Вы приобрели титул «Тот, кто получил Благословение Эльфов».]

[Эффект титула «Тот, кто получил Благословение Эльфов», увеличивает скорость вашего движения на 10% в местах где присутствуют деревья.]

Даже во время такого разговора Свист слышал системное объявление о приобретении титулов.

Эти объявления вызвало бы мурашки по коже у большинства игроков. Ведь это был один из немногих титулов, желанных больше всего с точки зрения полезности. Глаза большинства игроков наполнились бы завистью увидев они этот титул. Вот насколько ценным был этот Титул.

Тем не менее, значение Титула не отразилось в ушах, или глазах Свиста.

- Чёрт.

Они находились на озере в форме полумесяца, расположенном в юго-восточной части Чёрного континента. Оно называлось Охокал.

Озеро находилось рядом с лесом, заполненным вишневыми деревьями. Регион всегда был благоухающим, и это место всегда давало чувство свежести.

Племя Симиа было эльфийским племенем, которое решило жить в этом месте. Они носили одежду, которая очень хорошо сочеталась с их окружением. Эльфы племени Симиа всегда имели аксессуары, которые напоминали цветущую вишню.

На первый взгляд этот регион выглядел очень красиво, но его окружали монстры выше 220 уровня.

Однако даже среди таких трудностей племя Симиа защищало и поддерживало свой образ жизни.

Но существо, которое эльфы не могли победить, приближалось к их землям.

Варварский Король!

Гильдия Штормовых Охотников разбудила этого монстра около месяца назад, и он начал бродить по Чёрному континенту. Каждый регион, через который он проходил, превращался в ад.

И сейчас Варварский Король вёл за собой несколько тысяч монстров, и они собирались пересечь Охокальское озеро.

Однако племя Симиа решило дать отпор Варварскому Королю. Они решили защитить свои земли у озера.

Они встретят здесь свой конец.

- Хенним!

- Оппа!

Они падут.

В тот момент Свист не хотел этого говорить, но племя Симия не сможет защитить свою землю от Варварского Короля. Система, называемая Полководцем, не допустит этого.

Система Полководца позволит только Игрокам победить Варварского Короля.

Эта истина была раскрыта Рыцарями Стального Льва, которые пересекли горную цепь Уругал. Подобно горячему ножу проходящему по маслу, они прорезали строй монстров 240 уровня, добравшись до Варварского Короля, но они были полностью уничтожены. Варварский Король не получил даже царапины в битве, и это подтвердило истину.

Это была игра.

- Чёрт!

Однако Свист не мог принять оправдание того, что это была просто игра. Он не мог принимать такую ситуацию и стоять в стороне.

- Йоджори! Джоба! Ребята, уходите отсюда!

- Что?

- Я буду сражаться здесь. Я остановлю Варварского Короля здесь.

Услышав его слова, Йоджори и Джоба имели одинаковые реакции. Они были ошеломлены.

Свист хотел остановить Варварского Короля?

Уже было совершенно множество попыток сотворить этот подвиг.

Множество рейдовых команд было сформировано с целью убийства Варварского Короля. Все эти рейды имели хорошую подготовку и продуманную стратегию.

Но все они с треском провалились.

Причина, по которой Варварский Король пришёл в это место, заключалась в том, что все предыдущие рейдовые команды потерпели неудачу.

И всё же он хотел остановить Варварского Короля.

Это было абсурдное заявление.

- Ладно. Давайте сделаем это.

- Самое худшее, что может случиться, - это конец игры(гейм овер). Давайте сражаться вместе. В любом случае, наш Квест закончился из-за Варварского Короля.

- Возвращаться в руины крепости Херд будет хлопотно. Давайте просто умрём и сразу появимся там.

- Мы не можем сейчас повернуть назад. Мы должны что-нибудь попробовать. Без сомнений!

Однако, Йоджори и Джоба уже приняли ситуацию, которая скоро начнётся. Их лица расслабились, и они надели яркие улыбки.

Свист стиснул зубы от их слов. Они двое предпочитали умереть рядом с ним. Он был благодарен, и ему было жаль.

Однако в этот момент Свист не выражал этих двух чувств.

- Отлично. Давайте станем героями на этот раз.

Они проявили бы свою волю. Их воля была неэффективной и бесполезной, но они решили показать её.

Но они не стали героями.

\*\*\*\*\*

(Переведено специально для <https://tl.rulate.ru/book/1140>. Если вы читаете перевод на другом сайте, то он был сворован без разрешения переводчика.)

[Ваш уровень повышен!]

[Ранг навыка Костяного Дракона увеличен до С ранга.]

[Ранга навыка Железного Голема увеличен до С ранга.]

[Ранга навыка Рыцаря Смерти увеличен до В ранга.]

[Ранга навыка Скелетная Выставка увеличен до D ранга.]

[Вы приобрели титул «Палач Татуированных Скорпионов».]

Было так много последовательных системных сообщений, что было почти утомительно их слышать.

Каждое системное объявление было хорошей новостью, но уши Хурокана не обращали внимание на эти звуки.

Он поднял голову и посмотрел на монстра, на которого наступал.

Его нога была на хвосте Татуированного Скорпиона. Это был монстр длиной 7 метров с татуировками по всему телу.

\*Кап Бульк\*

Большие капли яда падали с кончика хвоста Татуированного Скорпиона. Каждая была размером с голову мужчины.

ХП Хурокана медленно уменьшалось, когда яд капал. Хурокан закинул красную конфету в рот.

В сопровождении вкуса, похожего на пряный чеснок, его ХП начали увеличиваться.

И пока у него была возможность отдохнуть, Хурокан посмотрел на свою броню.

Она не была непобедимой, но у комплекта Чёрного Пятна было больше защиты, чем у любого другого защитного комплекта в Полководце. Тем не менее, броня Чёрного Пятна прямо сейчас имела отверстия в разных местах, и дыры были размером с жало на хвосте Татуированного Скорпиона.

- Мне пора заменить его.

Комплект Чёрных Пятен.

Он использовал его в течение очень долгого времени, и настало время попрощаться с этим

предметом.

Это было позднее прощание. Даже если это был очень хороший предмет, он был всего лишь 180 уровня, но использовался на охотничьем уголье 260 уровня. Если кто-то ожидал, что он будет в порядке, используя такой комплект здесь, то он ожидал слишком многого.

Это также было причиной, почему он убивал Татуированных Скорпионов.

“Ну, мне придётся использовать эту возможность, чтобы всё поменять.”

Татуированный Скорпион.

Это был монстр среднего размера 260 уровня. Когда человек углублялся в Красную пустыню, он достигал Красной Пустоши. Здесь можно было столкнуться с этим монстром, и это был монстр самого высокого уровня, с которым может встретиться Игрок в Полководце. Кроме того, он имел лучший вариант среди предметов редкого ранга, которые можно было изготовить из обычных монстров старше 240 уровня.

Но он становится ещё эффективнее, когда игрок надевал все 5 частей комплекта. Эффект Татуированного Скорпиона был довольно хорошим.

Когда Игрок атакован, он может наложить ядовитый статус на своего противника. Более того, яд был довольно мощным.

Хурокан решил использовать эту возможность для экипировки всех его скелетов наборами Татуированного Скорпиона.

Прошло около месяца с тех пор, как появился Варварский Король, и именно поэтому Хурокан остался охотиться только на Татуированных Скорпионов.

Теперь он пожинал выгоду пребывания в этом месте в течение месяца.

Он достиг 253 уровня.

Теперь можно было найти имя Хурокана в рейтинге уровней. Между ним и Первым был разрыв всего в 12 уровней.

Более того, он собрал много вещей. Он получил достаточно предметов, чтобы экипировать 30 скелетов полным комплектом. Тридцать звучало мало, но каждый набор состоял из пяти частей. Это было 150 редких вещей. Нормальные Игроки даже не смогут представить себе процесс, связанный с убийством стольких Татуированных Скорпионов.

Именно поэтому Хурокан смог заработать много денег на отснятых видео. И все эти деньги он вливал в игру.

Он был не таким богатым, как старый Богатый Лич, но не было преувеличением сказать, что Хурокан тратил столько, сколько он.

Несмотря на этот факт, счёт Хурокана был в избытке. Даже когда он сходил с ума, тратя свои деньги, в бумажнике Хурокана всегда оставались деньги.

Это был самый лучший момент.

Его невероятный темп повышения уровня позволил ему приблизиться к Первому в рейтинге. Его свободные инвестиции позволили ему быстро повысить навыки, и он приобрёл Редкие предметы 250 уровня, убив могущественных монстров. Весь этот процесс показывался ненасытным зрителям. Его зрители без колебаний платили за его контент. Они хотели увидеть всё, что он делал.

В то же время, пока он занимался всем этим, Чёрный Континент медленно превращался в ад благодаря усилиям Варварского Короля. Все конкуренты Хахве Маски были убиты под тираническим правлением Варварского Короля.

Хахве Маска оставил всех позади.

Эта ситуация была невероятно удачной для него.

Когда он понял, что вернулся в прошлое, он был очень рад, что сможет снова сыграть в эту игру. В то время он никогда не мог себе представить, что достигнет такой оптимальной ситуации, но Хурокан поднялся на вершину.

Так почему он так себя чувствовал?

".... как скучно."

Из его рта вышел зевок.

Он достиг цели, к которой всегда шёл. Богатство и слава были в пределах его досягаемости, и не будет преувеличением сказать, что он был лучшим в этой игре.

Тем не менее, недавняя охота на Татуированного Скорпиона была самым скучным периодом времени, которое он испытал с тех пор, как начал играть в Полководец.

" Я никогда не скучал, когда сражался против Штормовых Охотников..."

С ним такое было впервые.

Пока Хурокан играл в Полководец, игра иногда раздражала и злила его. Было много случаев, когда он ругал игру. Однако он никогда не думал, что Полководец был скучной игрой.

Даже когда он воевал с гильдией Штормовых Охотников, он был раздражён. Он устал от них. Но он никогда не думал, что игра была скучной.

Когда он убил пять-шесть членов гильдии Штормовых Охотников, он почувствовал радость. Он чувствовал себя счастливым, когда преодолел скорбь в стиле Убийцы Героев. Он наслаждался Полководцем в те моменты.

Хурокан повернул голову. Его окружение было заполнено Скелетами-Воинами, которые блестяще показали себя в бою с Татуированными Скорпионами. Скелеты-Воины смотрели на него. Они ждали, когда их хозяин даст им новый приказ.

"Теперь, когда я подумал об этом, они отлично сражаются даже без моей тренировки."

Он поднял самые лучшие воспоминание в памяти. Вначале он беспощадно избивал Скелетов-Воинов, тем самым обучая их. Но они больше не нуждались в его тренировках. Боевое ИИ скелетов был готовым продуктом. Это было великолепно. Повторное обучение и битвы позволили им стать экстраординарными воинами. По крайней мере, они имели свой вес в любом бою.

Скелеты были лучше, чем большинство игроков, и под его командованием было более 100 Скелетов. В ближайшем будущем он также воспользуется Древней Силой Превосходного Ранга на Рыцаре Смерти, когда тот станет А рангом.

Кто сможет соперничать с ним тогда?

Дорога Императора!

Прямо сейчас перед ним видна дорога Императора. Если он пойдёт по этому пути, он, несомненно, станет лучшим.

Однако, Хурокану не было интересно, что ждёт в конце пути.

Хурока опустил голову.

Было похоже, будто он пытался избежать взглядов своих Скелетов-Воинов.

-.... Блядь.

В конце концов, из его уст вышло ругательство.

Тем, кто нарушил его скучный и унылый день, был звонок от его друга.

\*\*\*\*\*

<Я хочу одолжить твоё имя, Хахве Маска.>

Свист неожиданно связался с Хуроканом, выдавая внезапную просьбу.

Прежде чем Хурокан успел ответить на его просьбу, Свист сразу начал объяснять своё положение. Он казался отчаявшимся, как будто его что-то преследовало.

<Ты не должен ничего делать. Я знаю, что многого требую от тебя. Просто... Мне нужно твоё имя. Пожалуйста, позволь мне позаимствовать твоё имя.>

Хурокан успокоил его, после чего попросил больше деталей ситуации. Впоследствии Свист спокойно объяснил план, который он придумал.

<Я хочу убить Варварского Короля. Но, как ты, вероятно, знаешь, 30 Топ гильдий не будут участвовать в рейде Варварского Короля. Поэтому, только обычные Игроки могут быть собраны для формирования рейдовой команды... Я хочу использовать имя Хахве Маски для сбора обычных Игроков. Если станет известно, что ты сделаешь шаг вперёд для рейда Варварского Короля, многие Игроки захотят участвовать.>

И в конце он извинился.

<Я знаю, что прошу слишком многого. Вот почему, если рейд потерпит неудачу... Я скажу всем, что я всё выдумал. Я скажу им, что использовал тебя. Но от этого, может быть негативная реакция в твою сторону... Я прошу одолжение. Я не могу оставить Варварского Короля. Даже если это только игра, я не могу просто стоять и смотреть, как он всё уничтожает. Я не хочу ждать в надежде, что 30 Топ гильдий начнут действовать.>

И наконец-то Хурокан заговорил.

- Так ты хочешь убить Варварского Короля?

<Игроки уже сыты по горло его действиями. Все очень недовольны Варварским Королём. Если станет известно, что ты хочешь поймать Варварского Короля, появится много Игроков, желающих тебе помочь. Нет, ты не должен ничего делать. Я скажу это ещё раз. Всё что мне нужно это-->

- Какой метод ты хочешь использовать, чтобы уничтожить Варварского Короля? Ты должен уничтожить Защитные камни на 1-й фазе. Это будет не слишком сложно. Но у тебя нет никакого метода, нанести ему урон, когда он войдёт во вторую фазу, называемую режимом Штормового Приговора.

<Я исследовал основной сценарий квеста, и нашёл подсказку. Более того... следующая попытка рейда Варварского Короля будет 31-й попыткой. Я планирую проверить действенность этого метода.>

- Что это за метод?

<Метод...>

Свист сначала рассказал ему о подсказке, которую он смог найти в главном сценарии квеста. Затем он начал объяснять свой метод.

- Уха-ха-ха-ха.

Пока он слушал Свиста, из уст Хурокана вдруг вырвался смех. Обильный смех указывал на то, что Хурокан был в восторге. Ему было трудно остановить свой смех.

- Прости. Ха-ха. Я правда извиняюсь.

Хурокан едва смог подавить свой смех, и он извинился.

<Ты был посреди чего-то? Если так, я позвоню чуть позже...>

Свист не мог понять, почему Хурокан извинялся. Он также не мог понять смеха Хурокана.

Всё, что он мог сделать, это извиниться.

Возможно, он помешал Хурокану, когда тот делал что-то очень важное?

Когда он подумал об этом, Свист хотел немедленно прекратить разговор. Он был слишком смущён своими действиями. Ведь он пытался таким образом использовать своего друга.

"Как и ожидалось, это соответствует моей личности."

Хурокан успокоил Свиста.

- Да. Хахве Маска должен это сделать. Это не то, что Хахве Маска не может сделать. Настоящий Хахве Маска обязан за это взяться.

Игра была скучной. Более месяца он гриндил, что заставляло его зевать от скуки. И этот разговор заставил сердце Хурокана биться быстрее.

Хурокан не хотел избегать таких острых ощущений. Нет, удары его сердца были похожи на звук двигателя, который был необходим Хурокану, когда он играл в Полководец.

- Можешь быть спокоен. Я пойду и поймаю этого ублюдка. Я убью Варварского Короля.

Сказав это, Хурокан встал. Когда он начал двигаться. Скелеты последовали за Хуроканом смотря на его спину.

- Я сам поймаю Варварского Короля. Если верить твоим словам, то большое количество Игроков лишь будет мешать.

<Ты хочешь сделать это один, Хурокан? Даже если это ты, ты не сможешь в соло убить Варварского Короля.>

Хурокан отдал команду своим Скелетам.

- Я могу играть в соло. Если нет, я не смогу полностью воспользоваться всеми преимуществами. Разумеется, я не совсем буду один.

Он отдал свой приказ. Его следующей целью будет Варварский Король!

\*\*\*\*\*

\*Тудух!\*

Это был гигант.

Его массивные ноги были похожи на два огромных столба. Да, его ноги были огромными, но его большое тело заставляло его ноги выглядеть ничтожными. Это был гигант с длинными толстыми руками.

\*Тудух!\*

Великан был одет в золотые доспехи. Доспехи были очень кричащими, и их украшали многочисленные драгоценности. И из всех драгоценностей, больше всего выделялись драгоценные камни различных цветов.

В общей сложности было 31 камней, каждый из них был больше, чем голова человека. Они были настолько яркими, что казалось сияли.

\*Тудух!\*

Самой яркой чертой была голова великана. У него были большие веерообразные уши, как у слона. Также у него был длинный хобот, и бивни из слоновой кости. Тем не менее, его глаза не были похожи на слона.

Склера его глаз была чёрной, а зрачки жёлтыми. Они были похожи на глаза дракона. Нет, скорее всего это и были глаза Дракона.

\*Тудух!\*

7-метровый гигант был защищён золотыми доспехами. Кроме того, он обладал Глазами Дракона и головой слона.

Каждый его шаг заставлял землю дрожать.

Он обладал огромной силой и подавляющим присутствием.

Его звали Неша.

Варварский Король Неша.

Это существо выполняло Приговор Дракона. Он превратил в руины сильные и процветающие Королевства, которые сражались против Дракона на ранней стадии.

Он обладал властью Дракона, и был в состоянии командовать любыми не цивилизованными существами, которые по своей натуре были дикими. Он мог командовать всеми подобными существами, которые жили, следуя своим инстинктам.

Монстры шли впереди прокладывая дорогу королю.

Лес казался бесконечным, но каждый шаг короля означал уничтожения деревьев.

Монстры, обладающие острыми когтями, или другим оружием, вырубали деревья.

Те, у кого не было оружия, вытаскивали деревья и камни вместе с корнями. Так создавалась большая дорога, достаточно широкая, чтобы Варварский Король шёл по ней.

Варварский Король делал следующий шаг только тогда, когда путь был открыт.

Это была королевская власть.

Король был переполнен величием, и несколько сотен Игроков смотрели на него издали.

Как будто они уже заранее все договорились, Игроки начали насмехаться, унижая Варварского Короля. Они начали делать злобные замечания в его сторону.

- Ублюдок. На этот раз мы тебя убьём.

- Теперь мы знаем правильный метод для 2-го этапа. Мы знаем, что делать. На этот раз мы тебя поймем.

После того, как злобные замечания утихли, выступил руководитель группы.

- Приготовить огненную бурю!

- Мы готовы!

- Огонь!

Ответ был незамедлительным.

В сопровождении приказа, облака начали формироваться над монстрами, которые создавали путь для короля. Облака были окрашены в красный цвет, и облака начали обрушивать своё содержимое вниз.

Волны пламени начали опускаться к земле.

Огненный Шторм!

Среди магии АOE он мог похвастаться самым большим диапазоном действия. Это было не просто одно заклинание. Несколько десяткой Огненного Шторма были скастованы сразу. В

мгновение ока на район размером до 5-6 футбольных полей полились ливни, созданные из огня.

Дождь превратил деревья в факелы, а растительность в огненные поля. В мгновение ока появилось бушующее море из огня.

И это было только начало.

- Огненные шары!

- Толкаю!

- Толкаю!

Монстры начали паниковать, ощущая тепло от моря огня. Они начали бежать к создателям этого огня.

Несколько сотен монстров бежали к Игрокам, и огромные огненные шары начали катиться к ним навстречу.

Огненные шары катились по полю, пылающему огнём. Они были похожи на снежный ком, катящийся по снегоступу.

Пока они катились, шары становились лишь больше.

Когда огненные шары приблизились к монстрам, они уже были достаточно большими, чтобы проглотить монстров.

Первые ряды монстров были отправлены в полёт, как будто они были кеглями. Они были полностью разбиты.

Огненные шары не показывали признаков остановки, но они были заблокированы монстрами, которые могли похвастаться большими телами. Средние и большие монстры стояли рядом с Варварским Королём. Огры, тролли, минотавры, и другие крупные монстры, они вышли вперёд блокируя огненные шары своими телами.

- Оуууу!

У этих монстров не было выбора, им пришлось блокировать огненные шары своими телами, и крики боли вырвались из их уст.

Тем не менее, монстры сделали всё возможное, чтобы остановить огненные шары.

Они не посмели позволить им приблизиться к Королю.

Это была воля, выраженная монстрами, которые блокировали огненные шары.

Они определённо показывали намерения заблокировать любую опасность, направленную на Короля.

Когда огненные шары были заблокированы, монстры с оглушительными голосами начали реветь, смотря в сторону своих врагов.

Они отдавали приказы.

Это был приказ для всех монстров, нападать на врагов впереди.

По команде, монстры начали бежать, как будто они соревновались друг с другом кто добежит до врага पहले. Они бежали вперёд с намерением убить каждое живое существо.

- Команда Варварского Короля начала движение.

Была ещё и другая группа, которая бежала с аналогичными намерениями.

Двести Игроков бежали по дороге, созданной путём уничтожения деревьев и выкорчевывания камней.

Монстры ушли, и Игроки побежали по этой широкой открытой дороге.

Началась битва.

И по прошествию несколько десятков минут.

\*Тыдыщь\* (П.п. Ну я хз как описать звук грома ^\_^)

Тёмные облака начали собираться в небе, сопровождаясь тяжёлым грохотом.

<http://tl.rulate.ru/book/1140/284730>