

^ ^
-

Высокогорный лес был наполнен тишиной. Место, в котором сражения длились двадцать четыре часа семь дней в неделю, сейчас полностью изменилось. Монстры Леса стояли неподвижно, как будто были статуями, и всё потому, что не могли найти врагов. Они терпеливо стояли, подобно старым деревьям, ожидая битвы.

Игрок, прикрытый капюшоном, бежал через эту спокойную сцену. Игрок перемещался с высокой скоростью, избегая монстров. Он очень умело избегал движения в пределах диапазона взгляда Монстра Леса, или радиусе его агро. Так он стремительно пробирался через Высокогорный Лес.

В мгновение ока Игрок пересёк пределы Высокогорного Леса, добравшись до пейзажа, наполненного песком. И когда его ноги коснулись Красной пустыни, он сразу же потянулся к наручным часа.

- Включить слот.

После короткого командного слова внушительные кусочки пятнистого металла начали оборачиваться вокруг игрока, подобно змее. Всё началось с руки. Затем переместилось на грудь и другие конечности. В конце концов, металл принял форму доспехов на Игроке, не касаясь его лица. Его лицо было открыто. И можно было увидеть Хахве Маску на нём.

Хахве Маска Хурока.

В настоящее время Полководец был охвачен потрясением, страхом и фанатизмом. И тот, кто вверх Полководец в такое состояние, вернулся к центру бури. Он появился на том месте, где всё произошло.

- Э-э-фью.

Задержав дыхание на короткое мгновение, Хурока повернул голову, смотря на Высокогорный лес. Он участвовал в невероятной битве здесь. Война здесь была настолько интенсивной, что последствия были огромными.

Даже сейчас, если он захочет, он может вспомнить любой момент битвы. Воспоминания и чувства, которые он испытал в войне, были ясны в его уме.

- Я сделал это.

Конечно, в конце концов, он использовал Костяную Виверну и выкрикнул пункт назначения. Костяная Виверна поднялась в небо, и пролетела мимо Высокогорного Леса. Чувства, которые он ощущал в воздухе, были также отчётливы в его уме. Когда он вспоминал те испытанные ощущения, по всему телу Хурокана распространялся электрический ток.

Было ли это до его возвращения в прошлое, или уже после того, как он вернулся в прошлое, но он всегда хотел выполнить эту задачу, и он сделал это.

Он беспощадно наступил и разгромил 30 топ гильдий. Теперь ему не нужно было убегать. Он мог с гордостью и отчуждённостью высоко поднять голову. Он мог смотреть вниз на их головы, и мог диктовать им ответ.

«Да. Это я... Я тот, кто находится в Полководце.»

Он хотел показать им всем. Хурокан не был тем, на кого они могли наступить.

До того, как он вернулся в прошлое, он был уничтожен, прежде чем даже смог сопротивляться. Это было одностороннее сражение, но это не означало, что он уступал им. Хурокан страдал не потому, что он был ничтожно слаб.

Он хотел улучшить себя, чтобы доказать свою точку зрения.

“ ... если бы меня не предали, я бы увидел это зрелище до того, как вернулся в прошлое.”

Это было зрелище, которое можно было увидеть только перешагнув людей.

Он действительно хотел увидеть эту картинку, и он был уверен, что сможет её увидеть.

Он думал, что сможет подняться выше 30 Топ гильдий, если останется вместе с гильдией Хахве Маски. Теперь он смог увидеть картину, которую всегда хотел увидеть с гильдией Хахве Маски.

Теперь он возвысился, поднявшись над топ гильдиями в одиночку, и он мог восхищаться этим пейзажем.

Хотя он всё ещё был не в состоянии достичь своей мечты, но он уже мог увидеть её.

Хурокан повернул голову, смотря на бесконечную Красную пустыню.

Это было только дно пейзажа, который он желал увидеть.

Хурокан зашагал вперёд к своей цели.

[Ваш уровень увеличен.]

Услышав объявление о повышенном уровне, Хурокан скользнул по телу Песчаной Змеи, как будто он был на горке.

Затем он повернул голову, смотря на состояние Песчаной змеи.

Песчаных Змей называли убийцами Красной пустыни. Но в её нынешнем жалком состоянии было стыдно использовать такое громкое прозвище к Песчаной Змее.

Песчаная Змея была запутана с телом другой Песчаной Змеи. Со стороны это было похоже на запутанные в беспорядке толстые канаты.

Ингредиентный камень Песчаной Змеи имел очень низкую вероятность падения, но Хурокан использовал свой навык Глиняной Лепки, для создания Песчаной Змеи из Земляного Голема. Это был первый раз, когда он испытывал эту стратегию, и она оказалась очень эффективной.

- Око за око и зуб за зуб. Выбрать ли это название для моего следующего видео?

Хурокан посмотрел на несчастное положение монстра и на его лице появилась удовлетворённая улыбка. Его план завершился успехом, и он ощущал удовлетворение.

Конечно, это был не дешёвый план.

Драгоценный камень Песчаной Змеи в настоящее время продавался по очень высокой цене. Более того, такого результата невозможно было достичь с нормальным Големом. Голем должен был быть усилен Древней Силой Превосходного Ранга, чтобы воспроизвести этот план в жизнь.

В настоящее время единственным, кто смог использовать такой метод в Полководце, был Хурокан.

“Всё прошло идеально.”

Это был ключевой момент.

Хурокан знал, что гильдия Большой Улыбки не оставит его в покое. Они нападут на Хурокана, когда появится такая возможность. Нет, они попытаются создать эту возможность, используя всевозможные трюки.

Более того, это касается не только гильдии Большой Улыбки. Большинство из 30 Топ гильдий теперь рассматривают Хахве Маску как врага.

Также было в прошлом, и у него не было причин верить, что на этот раз всё изменится.

Но он не планировал избегать сражений. Он будет сражаться.

Конечно он не будет сражаться на сцене, где у него нет преимущество. Хурокан будет сражаться с ними только на сцене, где у него будет преимущество.

“Я должен зайти дальше.”

Ему нужно было углубиться в места, заселённые сильными монстрами. Он должен был быть в местах, где было много препятствий распространяющих смуту.

Эпоха процветания 30 Топ гильдий лопнет, как пузырь. Всё, что принадлежало Хурокану, станет эффективным оружием против них.

Начавшаяся война закончится. Закончится, когда он достигнет самого глубокого места в этой игре.

Хурокан поднял голову и посмотрел на большой лес, похожий на мираж.

- Давайте доведём это до конца.

Он отправится в самую глубокую точку в этой игре. Он достигнет конца этой игры, и это будет заключительный этап его войны.

Эльфы с красной кожей направили свои стрелы в сторону Хурокана. Наконечники стрел были пугающе острыми.

Тем не менее, Хурокан не нервничал столкнувшись с направленными стрелами, вместо этого он вытянул руки, показывая их содержимое.

Перед Хуроканом предстал воин племени красных эльфов. NPC по имени Хинг смотрел на

кусок золота. У него были красная кожа и чёрные глаза. Также он был одет в доспехи, изготовленные из материалов, собранных из Песчаной Змеи.

Красный эльф был красив, но в нём чувствовалось больше чуждости, чем таинственности.

"Было бы здорово, если бы семья Свиста увидела их."

Он мог представить, что скажут Свист и его два товарища. Мужчина и женщина безусловно начнут бесконечно спорить. От этой мысли у Хурокана появилась слабая улыбка, и он слегка покачал головой.

Кажется, ему придётся назначить встречу. С ними. Он должен встретиться с каждым за кружкой пива.

Если он этого не сделает, он понял, что будет сожалеть, что не встретил их.

Когда Хурокан покачал головой красные эльфы натянули тетиву луков.

Это был предупреждающий сигнал, говорящий ему не двигаться.

И Хурокан замер.

Тогда Хинг тоже остановился.

Свист

Хинг засвистел, хотя это больше было похоже на чириканье чем свист. (П.п. Смотревшие Властелин колец поймут ^_^)

И после этого свиста, стрелы, направленные на Хурокана, были опущены к земле.

[Вы получили титул «Гость племени красных эльфов».]

[Вы закончили квест «Артефакт эльфов».]

После того, как он услышал объявление о приобретении титула, Хурокан опустил руки.

- Где ты это взял, человек?

Хинг подошёл к Хурокану и задал ему вопрос. Его чёрные глаза неотрывно смотрели на Хурокана, и Хурокан ответил так, как всегда. Дружелюбно.

- Я нашёл его в логове восставших, расположенном в Красной Пустыне.

Игрок всегда должен быть дружелюбным перед NPC!

Что бы не изменилось, это было золотое правило, которое должен придерживаться каждый Игрок Полководца.

- Как ты туда попал?

- Огромная змея создала путь, и я пошёл по нему.

- Призрачная Змея всё ещё жива...

Когда Хинг прошептал это, он снова посмотрел на Хурокана. Хурокан не избегал его взгляда.

Хурокан также кое-что понял.

"Из того, что я знаю, красные эльфы не появлялись, даже когда Полководец продвинулся далеко по главному сценарию."

Раньше он никогда не слышал о красных эльфах.

Тоже самое касалось той большой змеи которую называют Призрачная Змея. Он не знал о существовании такого большого монстра. Более того, он не мог даже представить себя такую сюжетную линию.

Но он мог догадаться, что происходит, видя эти события.

"Ммм."

Кусочки головоломки становились яснее в голове Хурокана. Головоломка была близка к завершению, поэтому у Хурокана появилась улыбка на лице.

- Тогда я отведу вас к нашему главе. Пожалуйста, постарайтесь не делать ничего глупого.

Выражение лица Хурокана изменилось на нейтральное, когда он услышал угрожающие слова Хинга.

И в этот момент---

- Как и ожидалось, это ты.

Из группы эльфов появился низкий карлик.

Когда он появился, Эльфы расступились, пропуская его.

- Мы снова встретились.

Кузнец Олф.

[Вы закончили квест «Артефакт древнего короля».]

Хурокан кивнул, когда увидел, что NPC сильно хотел встретиться с ним. Он дал короткий ответ.

- Да.

- Твой путь был трудным, хорошо что тебе удалось добраться сюда.

- Я хочу спасти мир. Поэтому я не могу избегать задачи, только потому что она сложная.

Вместо того, чтобы ответить Хурокану, Олф посмотрел на Хинга. Он послал какой-то сигнал взглядом. Хинг снова свистнул.

И когда его свист затих, эльфы начали отступать.

Олф махнул рукой в сторону Хурокана.

- Прежде чем ты встретишь главу, я должен поговорить с тобой.

- Вы хотите что-то мне рассказать?

- Я расскажу тебе о тех существах, с которыми мы сражались до сих пор. Более того, я расскажу тебе о существах, с которыми нам придётся сражаться в будущем.

Когда он услышал эти слова, все кусочки головоломки в его голове встали на свои места.

- Это произошло в далёком прошлом... Тогда были времена, когда каждое живое существо могло свободно ходить по земле. Это была эпоха великолепия. Однако, когда это великолепие превратилось в высокомерие, появился Он.

- Кто?

- Дракон. Ты можешь думать о нём, как о них, или нём. Можешь думать о нём, как о нескольких существах.

- Что сделал Дракон?

- Приговор. Он показал, кто был хозяином этой земли. Он вынес приговор высокомерным существам, считавших, что эти земли принадлежат им.

- Что вы подразумеваете под приговором...

- Сначала он использовал Силу Скверны. Не имело значения, где проходил он, по земле, или воздуху, он осквернял всех живых существ. Затем он начал войну с существами, которые настаивали, что именно они были хозяевами этой земли.

- Ах. Это сила, которую использовал Аморальный Принц...

- Баян Дин Ун... Нет, думаю, я должен называть его Аморальным принцем. Ты прав. Его сила была такой же. Аморальный принц нашёл Силу Скверны, и начал исследовать способы использования этой силы. То же самое происходило и с хозяевами Разрушенных королевств. Они сражались против Силы Скверны. Они использовали силу похожу на Силу Скверны. Они использовали силу, называемую Древней Силой. Они знали, что это было неизбежно. Они знали, что однажды настанет Суд Дракона. Они знали это, потому, что это уже происходило раньше в далёком прошлом.

- Так что же произошло дальше?

- Дракон впал в ярость. Тогда он использовал свои пять сил, чтобы проклясть этот мир. Север был проклят Морозом. Горная цепь Ургал, которая делила мир пополам, была проклята Огнём. Юг...

- Все эти места пали. Я видел, что случилось. Я видел результат.

- Да, когда-то процветающие регионы пали под проклятьем. Королевства того времени превратились в руины. Но не все Королевства пали. В то время, когда Дракон использовал свою силу для распространения проклятий, Древний Король, которого называли королём войны, взял в руки щит и копьё, способные победить Дракона. Он сражался с Драконом. Этот король использовал мир как наживку, поэтому Дракон превратил свои пять сил в проклятия. Король ждал именно этой единственной возможности чтобы победить дракона.

- Он убил Дракона?

- Нет. Когда битва подошла к концу, Дракон сбежал. Он получил тяжелое ранение, но в будущем сможет явить себя ещё раз. Но все Королевства уже пали от пяти сил Дракона. Мир уже был в руинах. Армия Дракона и армия Скверны всё ещё разрушали мир. Варварский Король выполнял Приговор Дракона, как его доверенный подчинённый. Он был непобедим. Он мог выполнять свой долг, когда это было необходимо. Перед таким врагом, новые королевства перестали появляться. Вот почему восставшие ушли в подполье, готовясь к контратаке. В то же время они начали оставлять знаки по всему миру об этом факте. Они оставляли флаги, которые смогут поднять восставшие в будущем.

- Так теперь мы можем контратаковать?

- Это уже стало известно ранее. Вам нужны силы, которые будут противодействовать пяти силам Дракона. Вам также понадобится щит и копьё Короля Войны.

- Пять сил?

- Четыре силы уже были получены. Остаётся только Сила Приговора. Вы должны забрать Силу Шторма у Варварского Короля. Варварский Король сейчас спит. Но он может проснуться в любое время. Даже небольшой стимул может пробудить его ото сна. Вот почему Архимаг установил барьер над местом сна Варварского Короля. Это было сделано, чтобы Варварский Король не мог быть разбужён легко.

- Значит, нам просто нужно убить Варварского Короля.

- ... это не так просто, как кажется. Варварский Король выполняет Приговор Дракона. Он контролирует Силу Шторма. Он также держит рядом с собой множество монстров, которые действуют как его руки и ноги. Если вы опрометчиво пробудите это существо, то можете по ошибке вновь превратить мир в руины.

- Но мы не можем всегда избегать этого. Мы не можем ждать, пока Дракон восстановится от ран. Мы должны убить его, прежде чем это произойдёт. Разве я не прав?

- вы сможете на самом деле победить Варварского Короля?

Люк, слушавший эту историю с уверенностью ответил.

- Мы Штормовые Охотники. Я не уверен в чём-то другом, но мы точно сможем контролировать Силу Шторма.

- Ммм.

Ахимбри задумался над ответом Люка. И через короткое мгновение он достал «Золотое ракушку».

- Это ключ, который покажет вам, где скрывается артефакт Короля Войны. Этого будет достаточно, чтобы пробудить Варварского Короля от сна. Вы даже не должны рассеивать барьер. Вы просто должны приблизиться к нему, и Варварский Король прорвётся через барьер. Мой учитель Бохан создал этот барьер. Но его задачей было держать людей подальше. Он не должен запирает Варварского Короля. Боюсь, мой учитель будет в ярости, если услышит мои слова прямо сейчас.

- Пожалуйста, не беспокойтесь. Я гарантирую, что мы победим Варварского Короля.

- Это может быть невозможно только с вашими силами. Вы должны обратиться за помощью к Королевству Хейбан. Их элитных рыцарей называют Орденом Стального Льва. Они откроют путь для вас. Когда они придут сюда, вы сможете пойти с ними.

- Понял, учитель.

После окончания разговора Люк взял Золотую Ракушку. Вместе с тем у него появилось странное выражение лица.

"Они сделали удивительную игру. А раз они сделали удивительную игру, это обязанность игроков поставить удивительный рекорд для этой удивительной игры."

<http://tl.rulate.ru/book/1140/284728>