THE ARUN CHRONICLES · 60

ARUN RPG

នៅពេលដែលពិភពលោកនៅតែហៅឈ្មោះរបស់យើង។

បោះពុម្ពជាភាសាខ្មែរ

arunrpg.com

សម្រាប់អ្នកអាន

ពិភពលោកអាចហៅមនុស្សម្នាក់ថាជាអ្នកចាញ់ កំហុស ជនចម្លែក ឬអ្វីមួយដែលមិនមែនជាកម្មសិទ្ធិនៅទីនេះ។ ប៉ុន្តែឈ្មោះដែលបានផ្តល់ដោយពិភពលោកមិនចាំបាច់ជាពាក្យចុងក្រោយក្នុងជីវិតទេ។

សៀវភៅនេះគឺជាពិភពរឿងច្នៃប្រឌិតថ្មីនៃ ARUN RPG ដែលរួមបញ្ចូលគ្នានូវតួអង្គពីថ្នាក់ដើមចំនួនដប់ និងតួអង្គគំនិតថ្មីចំនួន 50 ។ មនុស្សគ្រប់រូបត្រូវបានផ្តល់ឈ្មោះ ប្រវត្តិសាស្ត្រ ទំនាក់ទំនង អាវុធ អំណាច និងដែនកំណត់នៅក្នុងខ្សែរឿងដូចគ្នា។ ដំណើររឿងពីជីវិតមុនពេលប្រយុទ្ធ។ តាមរយៈការសម្រេចចិត្តដែលផ្លាស់ប្តូរអត្តសញ្ញាណរបស់ខ្លួនរហូតដល់ថ្ងៃដែលអ្នកជ្រើសរើសឈររួមគ្នាជាមួយសម្ព័ន្ធអារុណ។

រូបរាងខ្លះរបស់វាត្រូវបានបំផុសគំនិតដោយសិល្បៈ រឿងនិទាន និងរឿងព្រេងនៃវប្បធម៌ជាច្រើន។ ដោយគោរពប្រភព តួអង្គក្នុងសៀវភៅគឺជាមនុស្សប្រឌិតដែលផ្តល់ឈ្មោះ និងសរសេររឿងថ្មីៗ។ វាមិនមែនជាការលើកឡើងពីជំនឿឬការអះអាងថាជាព្រះទេ។ បុគ្គលបរិសុទ្ធ ឬបុគ្គលរឿងព្រេងនិទានពិតប្រាកដ អំណាច និងច្បាប់នៅក្នុងរឿងគឺជាផ្នែកមួយនៃពិភពប្រឌិតនេះ។

ថ្នាក់ដប់ដំបូងសំដៅលើឈ្មោះថ្នាក់ និងរូបភាពតួអក្សរដែលមាននៅលើគេហទំព័ររបស់ហ្គេម។ ឈ្មោះផ្ទាល់ខ្លួន និងជីវប្រវត្តិទាំងអស់ គឺជាសំណើរឿងថ្មី។ តួអង្គថ្មីចំនួន 50 រួមទាំងថាមពល អាវុធ និងព្រឹត្តិការណ៍របស់ពួកគេពីសៀវភៅ វាមិនមែនជាការប្រកាសដែលបញ្ជាក់ថាអ្វីគ្រប់យ៉ាងគឺអាចលេងបាននៅក្នុងហ្គេមនោះទេ។

ជំពូកនីមួយៗរួមមានទំព័រណែនាំតួអក្សរ និងសាច់រឿងដើមទាំងស្រុង។ ផ្នែកចុងក្រោយមានព្រឹត្តិការណ៍ជាក្រុម និងព័ត៌មានសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍន៍បន្ថែមទៀតទៅក្នុង anime ។ ដែលបង្ហាញពីទិសដៅនៃសាច់រឿង អ្នកអានដែលចង់តាមដានតែប្រវត្តិសាស្ត្រប៉ុណ្ណោះ គឺមានសេរីភាពក្នុងការអានជំពូកតួអង្គ។ មុនពេលត្រឡប់ទៅរកការតភ្ជាប់នៅពេលក្រោយ

គ្មាននរណាម្នាក់ក្នុងសៀវភៅទទួលបានសិទ្ធិក្លាយជាអ្នកប្រយុទ្ធនោះទេ ដោយសារតែពួកគេកាន់អាវុធដ៏ស្រស់ស្អាត។ ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសអ្វីដែលពួកគេនឹងប្រើថាមពលរបស់ពួកគេសម្រាប់។ តើអ្នកទទួលខុសត្រូវលើអ្វី? និងអនុញ្ញាតឱ្យនរណាម្នាក់ដើរក្បែរពួកគេ។ នេះជារឿងរបស់មនុស្សដែលមិនមានកន្លែងត្រៀមខ្លួនឈរនៅកន្លែងដំបូង។ ប៉ុន្តែសូមធ្វើការជាមួយគ្នាដើម្បីបង្កើតកន្លែងមួយដែលអ្នកដទៃមិនងាយត្រូវបានគេរុញទៅម្ខាង។

ជំពូកទីមួយ - យប់ដែលពិភពលោកបាត់បង់ចំនួនមនុស្ស។

កណ្ដឹងបានបន្លឺឡើងបីដងខុសប្រក្រតី មុនពេលផ្គររន្ទះបានបន្លឺឡើង។

Aran ក្មេងប្រុសម្នាក់កំពុងព្យាយាមដាក់ទ្រនិចនាឡិកាដែលឪពុករបស់គាត់ហាមគាត់មិនឱ្យប៉ះ។ គាត់ទម្លាក់វានៅក្រោមតុ ហើយអោនចុះ។ ដូច្នេះ ខ្ញុំមិនអាចឃើញពន្លឺពណ៌សដែលដើរតាមបង្អួចទេ។ គាត់នឹកឃើញតែសំឡេងបែកកញ្ចក់ ហើយដៃធំទាញកអាវគាត់។ មុនពេលវាំងននធ្លាក់ពីលើក្បាល ហើយពិភពលោកទាំងមូលបែរទៅរកក្លិនដែកសើម។

ប៉ាបាននិយាយថា៖ «កាន់ដៃអាវរបស់អ្នកទៅ។ "ប្រសិនបើដៃរបស់អ្នករអិល ចូរហៅឈ្មោះរបស់អ្នក កុំគ្រាន់តែហៅរកជំនួយ។"

ពាក្យបញ្ជាស្ដាប់ទៅចម្លែកណាស់ដែលកុមារចងចាំវាល្អជាងការភ័យខ្លាចរបស់គាត់។

មនុស្សនៅលើស្ពានបានស្រែកឱ្យគេជួយដោយឯកច្ឆន្ទ។ សំឡេងជាច្រើនប៉ះទង្គិចគ្នាទៅវិញទៅមក ដែលគ្មានអ្នកណាដឹងថាមកពីណាទេ។ ប៉ុន្តែពេលនរណាម្នាក់ហៅឈ្មោះអ្នកណាម្នាក់ មុខមួយនឹងប្រែក្លាយជានិច្ច។

ផ្លូវជាច្រើននៅឆ្ងាយពីភូមិអរុណ។ យុវជនម្នាក់ឈ្មោះ នែម ឈរនៅមុខទ្វារពិសោធន៍ដែលបានឈប់ដំណើរការ។ នៅក្នុងដៃរបស់គាត់គឺគណនីអ្នកធ្វើដំណើរដែលមានឈាម។ គាត់ធ្វើការលើបញ្ជីឈ្មោះ
ហើយជឿថាលេខនេះជួយមនុស្សឱ្យទទួលបានចំណែកសមរម្យរបស់ពួកគេ។ យប់នេះលេខក្នុងគណនីនិងចំនួនអ្នកចូលតាមទ្វារមិនត្រូវគ្នា។ ប្រពន្ធរបស់គាត់នៅខាងមើលមិនឃើញ។
ហើយសំឡេងពីឧបករណ៍ទំនាក់ទំនងគ្រាន់តែសួរថាតើសមតុល្យត្រូវបានបញ្ជាក់ឬអត់។

នៀមបានដឹងថាប្រសិនបើគាត់បើកទ្វារដោយមិនបានគ្រប់គ្រងពេលវេលារបស់គាត់នោះ ភាគីទាំងសងខាងអាចនឹងទទួលរងនូវការផ្ទុះដ៏ខ្លាំងនេះ។ គាត់សុំមួយភ្លែតទៀតដើម្បីរកលេខពិត។ ប៉ុន្តែព័ត៌មានពីប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យនីមួយៗមិនត្រូវគ្នាទេ។ ឈ្មោះត្រូវបានសរសេរខុសគ្នា។ អ្នកដំណើរមិនមានឯកសារទេ។ ហើយមន្ត្រីខ្លះបានបំពេញតាមចំនួនដែលមេបញ្ជាការរបស់ពួកគេចង់បានជាជាងអ្វីដែលពួកគេបានឃើញ។

ទ្វារបិទមុនពេលគាត់អាចជ្រើសរើសបាន។
ពន្លឺនៅលើឧបករណ៍ទំនាក់ទំនងបានរលត់ហើយឈ្មោះប្រពន្ធរបស់គាត់គឺជាវាលមួយដែលត្រូវបានសម្គាល់មិនស្គាល់។
នៀមបានអានប៉ុស្តិ៍នោះជារៀងរាល់យប់អស់រយៈពេលជាច្រើនឆ្នាំ។
រហូតដល់ខ្ញុំចាប់ផ្តើមស្អប់អ្វីដែលមិនមានចម្លើយច្រើនជាងអ្វីដែលខុស។

គាត់បានប្រមូលផ្តុំមនុស្សដែលមានចំណេះដឹង និងបានបង្កើតសហភាពត្រាសពីបណ្តាញជំនួយអន្តរទីក្រុង។
ការងារដំបូងរបស់ពួកគេគឺពិតជាសង្គ្រោះជីវិត៖ រៀបចំថ្នាំពេទ្យ ជួសជុលទ្វារ និងតាមដានមនុស្សបាត់ខ្លួន។ ប្រជាជនបានជឿទុកចិត្តត្រាស ព្រោះបានមកដល់ជាមួយបាយ និងភួយ។ ប៉ុន្តែម្តងមួយៗ
បទប្បញ្ញត្តិដើម្បីការពារការភ័ន្តច្រឡំបានក្លាយជាលក្ខខណ្ឌសម្រាប់អ្នកដែលសមនឹងទទួលបានរបស់ទាំងនោះ។

អ្នកទាំងឡាយណាដែលឈ្មោះមិនត្រូវបានអានដោយប្រព័ន្ធត្រូវបានបញ្ជាឱ្យរង់ចាំ។
អ្នកដែលមានតួរលេខមិនត្រូវគ្នានឹងវាលក្នុងទម្រង់នេះ នឹងត្រូវបានបញ្ជូនសម្រាប់ការត្រួតពិនិត្យបន្ថែម។
អ្នកសួរត្រូវបានហៅចេញសម្រាប់ការពន្យារពេលក្នុងការជួយ។ ណារ៉ាមមិនភ្ញាក់ពីដំណោកចង់ធ្វើបាបពិភពលោក។ ព្រះអង្គអនុញ្ញាតឲ្យមនុស្សខ្លះរងទុក្ខប៉ុណ្ណោះ។ ដូច្នេះថា ផ្នែកនៃពិភពលោកដែលពួកគេគ្រប់គ្រងហាក់ដូចជាប្រាកដជាងរាល់ឆ្នាំ។

ដប់ប្រាំបីឆ្នាំក្រោយមក នៅលើស្ពានដែលឪពុកមិនដែលត្រលប់មកវិញ អារ៉ាន់ឈរកាន់ដាវ
ហើយទទួលបានប្រាក់ឈ្នួលពីសហព័ន្ធដូចគ្នា។
គាត់ធុញទ្រាន់នឹងការក្លាយជាបុរសក្រីក្រដែលត្រូវបានគេសុំឱ្យយល់គ្រប់យ៉ាង។ និងមានបំណងបំពេញការងារតាមបញ្ជាដោយមិនយកជីវិតអ្នកដទៃ។

ពេលនោះក្មេងស្រីម្នាក់បានដាក់នាឡិកាខូចមួយនៅពីមុខគាត់។ ខ្ញុំចង់ដូរជាសំបុត្រឲ្យយាយ។

នាឡិកាមិនដំណើរការទៀតទេ។ មិនមានតម្លៃគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីទិញអ្វីនៅក្នុងប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យ។ ហើយគ្មានអំណាចលាក់កំបាំងវាគ្រាន់តែធ្វើឱ្យ Aran ចងចាំដៃអ្នកដែលបានជួសជុលរបស់ដែលគ្មានតម្លៃសម្រាប់មនុស្ស។ គាត់ក្រឡេកមើលកូនក្រឡេកមើលទ្វារ ហើយដឹងថាយប់នេះគាត់កំពុងឈរនៅកន្លែងដែលក្មេងម្នាក់អាចចងចាំបានពេញមួយជីវិតរបស់គាត់។

ពិភពលោកមិនបានផ្លាស់ប្តូរទេ ដោយសារសំឡេងទំនាយបានប្រកាសអ្នកដែលបានជ្រើសរើស។
ពិភពលោកបានចាប់ផ្តើមផ្លាស់ប្តូរនៅពេលដែលបុរសម្នាក់បានប្រគល់ប្រាក់ឈ្នួលរបស់គាត់វិញ។ ដាក់ខ្លួនអ្នកនៅមាត់ទ្វារ។
ហើយនិយាយពាក្យដែលធ្វើឱ្យមនុស្ស៩នាក់នៅតំបន់នោះងាកមកវិញ ។

"អ្នកណាខ្លះនៅមានកម្លាំង? តោះជួយគ្នានៅទីនេះជាមុន"

នៅពេលព្រឹកព្រលឹម ស្ពាននៅតែមិនទាន់រួចរាល់។ អ្នកបាត់ខ្លួនទាំងអស់មិនទាន់បានវិលមកវិញទេ។ ហើយបញ្ហាពីរាជធានីនៅតែមានប្រសិទ្ធភាព។ ប៉ុន្តែនៅលើតុនៅក្នុងហាងនាឡិកាសៀវភៅមួយបានបើក។ អ្នករស់រានមានជីវិតបានចាប់ផ្តើមសរសេរឈ្មោះរបស់គាត់ទៅស្ត្រីដែលកាន់ចង្កៀង។ គ្មានប្រអប់ណាដែលបង្ខំអ្នកឱ្យសរសេរតម្លៃនៃជីវិតរបស់អ្នកជាលេខទេ។

នេះមិនមែនជាយប់ដែលភាពងងឹតត្រូវបានបរាជ័យនោះទេ។ វាជាយប់ដែលភាពងងឹតបានរកឃើញថាមនុស្សចាប់ផ្តើមចងចាំឈ្មោះគ្នាទៅវិញទៅមក។

ពិភពលោកក្រោយព្យុះផ្គររន្ទះ

រាត្រីនៃផ្គរលាន់គឺជាការប្រេះឆាដ៏សំខាន់នៅក្នុងឆ្នាំសូន្យនៃការកំណត់ពេលវេលារបស់សៀវភៅ។ ផ្លូវឆ្លងកាត់រវាងតំបន់ និងស្រទាប់ថាមពលត្រូវបានខូចខាត។ តំបន់ខ្លះបានផ្លាស់ប្តូរលក្ខខណ្ឌ។ ជីវិតខ្លះផ្លាស់ប្តូររូបរាង ហើយមនុស្សជាច្រើនត្រូវបាត់បង់។ ការផ្លាស់ប្តូររូបរាងមិនបង្ហាញពីភាពល្អ ភាពអាក្រក់ ឬភាពសក្តិសមរបស់មនុស្សដែលរងផលប៉ះពាល់នោះទេ។

ពិភពលោកសំខាន់តភ្ជាប់ភូមិអរុណ ជ្រលងភ្នំព្រះច័ន្ទ ដីថ្មភ្លើង កំពូលរដូវរងា ព្រៃចាដពាន់ឆ្នាំ ស៊ុនអូស៊ីស។ Glowing Mist Pond Coral Islands, Lightning City Ruins, and the Purple Star Kingdom សម្រាប់ទីក្រុងខ្មោចនៅក្នុងរឿង វាជាតំបន់រឹមដែលផ្លូវ និងការចុះឈ្មោះមិនត្រូវគ្នា។ កន្លែងតូចៗដូចជា Shadow Moving House ឬស្ថានីយ៍ Si Fak Gate។ វាគឺជាផ្នែកបន្ថែមនៃពិភពប្រឌិត។ នេះមិនមែនជាការបញ្ជាក់អំពីស្ថានភាពផែនទីក្នុងហ្គេមបច្ចុប្បន្នទេ។

ចំណងគឺជាសមត្ថភាពដែលកើតឡើងនៅពេលដែលរាងកាយ ចិត្ត វត្ថុ ឬបរិស្ថានភ្ជាប់ជាមួយថាមពលបន្ទាប់ពីមេឃត្រូវបានបំបែក។ ការជ្រើសរើសសំខាន់ៗអាចឱ្យអ្នកប្រើប្រាស់យល់ ឬបើកថាមពលនោះ។ ប៉ុន្តែភាពល្អមិនមែនជាឥន្ទនៈស្វ័យប្រវត្តិទេ។ អ្នកប្រើប្រាស់នៅតែត្រូវការហ្វឹកហាត់ ពិនិត្យមើលដែនកំណត់របស់ពួកគេ និងទទួលបានលទ្ធផលនៃសកម្មភាពរបស់ពួកគេ។ អំណាចមិនសម្រេចថាត្រូវ ឬខុសសម្រាប់ម្ចាស់ឡើយ។

ថាមពលមិនបង្កើតធនធានគ្មានកំណត់ទេ។ កំដៅត្រូវតែត្រូវបានបញ្ចេញ។ ទឹកត្រូវតែមកពីប្រភពជាក់លាក់។ រាងកាយដែលងើបឡើងវិញត្រូវការអាហារ។ ការការពារមានដែនកំណត់ ហើយការហត់នឿយត្រូវតែសម្រាក វេទមន្ត ដូច្នេះធ្វើឱ្យកិច្ចសហប្រតិបត្តិការកាន់តែមានន័យ។ ផ្ទុយទៅវិញ វាធ្វើឱ្យជំនាញធម្មតាគ្មានតម្លៃ។

អេកូគឺជាផ្នែកនៃសំឡេង អារម្មណ៍ ឬព្រឹត្តិការណ៍ដែលបន្សល់ទុក។ មិនស្មើនឹងមនុស្សទាំងមូល ការស្តាប់ទាមទារការគោរពព្រំដែន។ គ្មានតួអក្សរណាមួយនៅក្នុងសៀវភៅនាំអ្នកស្លាប់មកវិញតាមការចង់បាន ឬបញ្ជាក់ថាអ្នកបាត់ខ្លួននៅតែមានជីវិតដោយគ្មានភស្តុតាង។

White Seal Confederation គឺជាអង្គការមួយដែលរួមបញ្ចូលមនុស្សដែលមានបំណងជួយ។ អ្នកដែលធ្វើតាមទម្លាប់ អ្នកដែលខ្លាចបាត់បង់ការងារ និងអ្នកប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធទាញយកប្រយោជន៍ ប្រយុទ្ធប្រឆាំងនឹងអំពើខុសឆ្គងរបស់សាជីវកម្ម មិនធ្វើឱ្យសមាជិកគ្រប់រូបក្លាយជាសត្រូវដោយស្វ័យប្រវត្តិនោះទេ។ រណសិរ្សរួបរួមត្រូវតែបំបែកមនុស្សចេញពីការបញ្ជា ហើយអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដែលប្តូរភាគីផ្តល់សក្ខីកម្មក្នុងលក្ខណៈដែលអាចផ្ទៀងផ្ទាត់បាន។

ម៉ាស៊ីនបោះត្រាមជ្ឈមណ្ឌល គឺជាគម្រោងរបស់ Acharlekha Neram ។

ត្រូវបានរចនាឡើងដើម្បីឱ្យច្រកទ្វារនិងបណ្ដាញថាមពលទទួលយកការចុះឈ្មោះកណ្ដាលតែមួយគត់។ វាមិនដកមនុស្សចេញពីការពិតទេ។ ប៉ុន្តែវាដកហូតអ្នកដែលមិនបានបំពេញតាមលក្ខណៈវិនិច្ឆ័យនៃសិទ្ធិក្នុងការធ្វើដំណើរ ទទួលបានអំណាច និងទទួលបានរចនាសម្ព័ន្ធសំខាន់ៗ។ នៅពេលដែលជីវិតពឹងផ្អែកលើទ្វារទាំងនេះ ការត្រូវបានលុបចេញពីគណនីមួយគឺមានគ្រោះថ្នាក់ដល់អាយុជីវិត។

សម្ព័ន្ធអរុណត្រូវបានបង្កើតឡើងដោយអ្នកដែលរួចរស់ជីវិតពីការត្រឡប់មកវិញនៃស្ពានអរុណ។ វាទទួលខុសត្រូវចំពោះការបើកផ្លូវ។ ជួយជនដែលគេបោះបង់ចោល និងរក្សាទុកភស្តុតាងដើម្បីដោះស្រាយមូលហេតុដែលនាំឱ្យមនុស្សភៀសខ្លួន។ សមាជិកមិនត្រូវមានអាវុធដូចគ្នា ឬមានជំនឿដូចគ្នានោះទេ។ ប៉ុន្តែអ្នកត្រូវតែបង្ហាញពីហានិភ័យ ទទួលយកការបដិសេធ និងផ្ទៀងផ្ទាត់ការបញ្ជាទិញ។ ហើយកុំទាមទារការលើកលែងទោសពីជនរងគ្រោះ ដើម្បីការពារមុខមាត់ក្រុម

បន្ទាត់ពេលវេលាដែលបានចែករំលែក

ឆ្នាំ ០ - យប់មេឃរហែក ទ្វារត្រូវខូចខាតពាសពេញតំបន់។ សមត្ថភាព និងរូបរាងខ្លះផ្លាស់ប្ដូរ។ នៅមិនទាន់មានការសន្និដ្ឋានទាក់ទងនឹងចំនួនអ្នកបាត់ខ្លួននៅឡើយទេ។ នៅយប់នោះ អារ៉ានមានអាយុប្រាំពីរឆ្នាំ។

ឆ្នាំទី 1□17 □ សហព័ន្ធត្រាស រីកចម្រើនពីអង្គភាពជំនួយ ទៅជាអង្គភាពត្រួតពិនិត្យការចុះឈ្មោះ និងឆ្លងកាត់។ សហគមន៍ងើបឡើងវិញមិនស្មើគ្នា តួអង្គនីមួយៗមានជីវិតផ្ទាល់ខ្លួន ការបណ្ដុះបណ្ដាល និងជម្លោះក្នុងអំឡុងពេលនេះ។ រឿងនេះមិនបានកំណត់ថាតើមនុស្សគ្រប់រូបកើតមកពីរន្ទះ ឬក៏មានអាយុដូចគ្នានោះទេ។

ឆ្នាំ ១៨ - ការត្រលប់មកវិញនៃស្ពានអរុណ។ តួអង្គចំនួន 10 មកពីវិជ្ជាជីវៈដើមរបស់ពួកគេជួយអ្នកដែលត្រូវបានបដិសេធការឆ្លងកាត់។ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នេះ ពួកគេបានបង្កើតរណសិរ្សអរុណ។ បើកសៀវភៅរបស់អ្នករស់រានមានជីវិត ហើយចាប់ផ្ដើមរុករកផ្លូវច្រកទ្វារពិសោធន៍

ឆ្នាំទី 19 □ បេសកកម្មដើម្បីបើកផ្លូវ ជួយសហគមន៍ និងត្រួតពិនិត្យប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងថាមពល។ ភ្ជាប់សមាជិកថ្មី 11□32 ទៅក្រុមចម្រុះ។ មនុស្សជាច្រើនមានបន្ទុកក្នុងការវិលត្រឡប់ទៅផ្ទះសម្បែងរបស់ពួកគេឡើងវិញ ឬធ្វើការកែប្រែរឿងអតីតកាល។ ដូច្នេះ កុំធ្វើដំណើរតាមរថភ្លើងដូចគ្នាគ្រប់ពេល

ឆ្នាំ 20 - ភស្តុតាងនៃម៉ាស៊ីនត្រាកណ្ដាលកាន់តែច្បាស់។ សមាជិកថ្មី 33□60 ចូលរួមតាមរយៈបេសកកម្មដែលភ្ជាប់សមុទ្រ ភ្នំ ទីក្រុងគែម និងអូរ។ ព្រឹត្តិការណ៍ក្នុងរយៈពេលមួយឆ្នាំអាចត្រូវបានជង់។ ដោយបញ្ជាឱ្យវគ្គដែលបានកែសម្រួលឱ្យស្របនឹងអ្នកចូលរួមបេសកកម្មដែលបានរាយបញ្ជី។

ចុងឆ្នាំទី 20 - សមាជិកហុកសិបនាក់បានជួបគ្នានៅឯផ្ទះស្រមោល។ មុនពេលសម្រេចចិត្តចាប់ផ្ដើមបេសកកម្មធំមួយជាមួយគ្នា ព្រឹត្តិការណ៍នេះស្ថិតនៅក្នុងរឿងភាគនៃសៀវភៅ។ ការបញ្ចប់គម្រោងម៉ាស៊ីនបោះត្រាមជ្ឈមណ្ឌល និងចម្លើយចំពោះបញ្ហាអ្នកបាត់ខ្លួន នៅតែជាដំណើររឿងដែលនឹងបន្តអភិវឌ្ឍ។

ARUN RPG · 01 / 60

អារ៉ាន់ វល័ក្ខ

អារ៉ាន់ វល័ក្ខ □ AR-001

តួនាទី: អ្នកដាវអរុណ

ស្រុកកំណើត: ភូមិអរុណ

អាវុធ: ដាវព្រឹកចុងក្រោយ

អំណាច: ទទួលកម្លាំងនៃការផ្តុំក្នុងដាវ ហើយបញ្ជូនវាចេញជាជួរពន្លឺដើម្បីជម្រះផ្លូវ។

កម្រិតកំណត់: អាចកាន់អំណាចបានត្រឹមតែបីដងប៉ុណ្ណោះ ការលើសកំណត់បណ្តាលឱ្យបាក់ឆ្អឹង។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

អ្នកដែលឈររហូតដល់ទ្វារបើក

កាលនៅក្មេង អារ៉ាន់ជឿថានាឡិកានីមួយៗសុទ្ធតែមានបេះដូង។ ព្រោះរាល់ពេលដែលផ្ទះស្ងាត់ ប៉ានឹងទប់ត្រចៀក។ បន្ទាប់មក គាត់និយាយរឿងតូចៗនៅខាងក្នុងដូចជាគាត់កំពុងសម្រាលទុក្ខអ្នកជំងឺ។ ហាងរបស់ពួកគេនៅក្បាលស្ពានភូមិអរុណ។ មនុស្សដែលមានលុយបង់ជាកាក់។ អ្នកដែលអត់មានលុយបង់បាយ។ ឪពុកបានសរសេរបំណុលទាំងអស់។ ប៉ុន្តែមិនដែលទៅទាមទារ អារ៉ាន់ មិនយល់ថាហាងដែលជួសជុលពេលវេលាឲ្យអ្នកដទៃហេតុអ្វីបានជាអ្នកគ្មានពេលគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការជួសជុលដំបូលដោយខ្លួនឯង?

យប់បានមកដល់ពេលគាត់មានអាយុប្រាំពីរឆ្នាំ។ កណ្តឹងបានបន្លឺឡើងក្នុងលំដាប់ខុស។
មុនពេលខ្សែងងឹតមួយបានបើកឡើងនៅកណ្តាលមេឃ។ មនុស្សម្នារត់សំដៅទៅស្ពាន ឪពុករបស់គាត់បានពាក់អាវ ហើយចេញទៅជួយលើករបារឈើឆ្កាង។ អារ៉ាន់បានឃើញដៃឪពុករបស់គាត់នៅចន្លោះឈើពីរ។
ខ្ញុំឃើញឈាមហូរចូលទៅក្នុងស្នាមប្រេះ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនចាំមុខមនុស្សណាដែលឪពុកខ្ញុំបានជួយទេ។ ពេលល្បាតមកដល់ព្រឹកឡើង ឈ្មោះឪពុកមិនស្ថិតក្នុងបញ្ជីមរណៈទេ ។ ដូច្នេះ មន្ត្រីបានបដិសេធមិនផ្តល់សំណង។

វាដូចជាប្រសិនបើការស្លាប់ត្រូវតែត្រូវបានអនុញ្ញាតមុនពេលវាអាចកើតឡើង។

អារ៉ាន់បានទុកអាវដែលឪពុកមិនដែលត្រឡប់មកក្រោមគ្រែ។ គាត់ហាត់ក្បាច់ដាវជាមួយអ្នកការពារស្ពាន ព្រោះគាត់ចង់ខ្លាំងអាចលើកធ្នឹមបានតែម្នាក់ឯង។ នៅពេលគាត់មានវ័យកាន់តែចាស់ គាត់បានទទួលការងារជាអ្នកយាមឈ្នួញ ហើយចាប់ផ្តើមរាប់អ្វីៗទាំងអស់ជាតម្លៃ ដូចជាអាហារ ឱសថ និងពេលវេលាដែលបាត់បង់។ គាត់មិនចង់ធ្វើជាមនុស្សចិត្តល្អដែលទុកកូនឲ្យធំឡើងដោយជំពាក់បំណុលគេ។ ប៉ុន្តែរាល់ពេលដែលខ្ញុំឮនាឡិកាឈប់ គាត់បានលើកក្បាលដោយមិនដឹងខ្លួន។ វាដូចជាការរង់ចាំអ្នកណាម្នាក់ដើរចូលហាងវិញ។

ដប់ប្រាំបីឆ្នាំក្រោយមេឃទម្លុះ សហព័ន្ធត្រាសបានធ្វើបញ្ជាឱ្យបិទស្ពានអរុណ។ ជនភៀសខ្លួនមកពីជ្រលងភ្នំ Moon ត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ថាមិនបានចុះឈ្មោះ។ Aran ត្រូវបានបង់ថ្លៃបីដងដើម្បីឈរនៅលើបន្ទាត់។ គាត់បានលុយព្រោះដំបូលធ្លាយទៅលើតុជួសជុលឪពុកគាត់ម្តងទៀត។ យប់ដំបូងដែលកំពុងបំពេញកាតព្វកិច្ច ក្មេងស្រីម្នាក់បានដើរកាត់នាឡិកាហោប៉ៅ ហើយសួរថា “បើវាអាចដើរបាន តើឯងអនុញ្ញាតឲ្យយាយខ្ញុំចូលទេ?” គាត់បានឆ្លើយថា ទ្វារមិនមែនជាហាងជួសជុលទេ។ ដូច្នេះ កុមារបានអង្គុយរង់ចាំទីនោះពេញមួយយប់។

លុះព្រឹកឡើង ខ្សែភ្លើងនៅក្រោមស្ពានបានដាច់។ ទឹកទន្លេឡើងដោយគ្មានការប្រុងប្រយ័ត្ន។ មេទ័ពបញ្ជាឲ្យទាហានយាមទ្វារ។ មនុស្សដែលជាប់គាំងនៅខាងក្រៅនឹងត្រូវទឹកហូរចេញមុនពេលដល់វេនគេទៅពិនិត្យ។ អារ៉ាន់មើលកាក់ប្រាក់ខែក្នុងដៃ។ បន្ទាប់មកគាត់បានក្រឡេកមើលកូនដដែលដែលកំពុងដាស់ជីដូនរបស់គាត់ដែលសន្លប់។ គាត់ស្ទើរតែធ្វើតាមបញ្ជា។ ការភ័យខ្លាចមិនរលាយបាត់ទេ មនុស្សទីពីរក្លាយជាវីរបុរស។ វានៅតែមាន
ហើយវានិយាយក្នុងសំឡេងសមហេតុផលថាមនុស្សម្នាក់មិនអាចជួយវាបាន។

គាត់បានដាក់ថង់ប្រាក់ចូលទៅក្នុងប្រធានក្រុម ហើយបានរារាំងទ្វារដោយដាវរបស់គាត់។ ដាវបានបាក់ភ្លាម ឆ្អឹងដៃរបស់គាត់ក៏បន្លឺសំឡេងផងដែរ។ អារ៉ាន់មិនបានស្រែកប្រកាសធំទេ។ គាត់បានស្រែកប្រាប់ឈ្មោះអ្នកដែលនៅជិតគាត់បំផុតសុំឱ្យជួយលើកគាត់សុំឱ្យជួយកាន់ខ្សែពួរ។ សូមជួយដឹកនាំកុមារឲ្យដើរបន្ត។ លីនយូបានរត់ចូលហើយកាត់ម្ជុលដេរ។ ម៉ាលីនអូសជីដូនទៅច្រាំង។ បុរសស្លៀកពាក់មិនស្គាល់ឈ្មោះលួចលាក់ខ្សែសង្វាក់ខាងក្នុង។ ជាលើកដំបូង អារ៉ាន់ ទទួលស្គាល់ថាការឈរតែម្នាក់ឯងមិនតែងតែមានភាពក្លាហាននោះទេ។

បំណែកនៃដាវនៅក្នុងដៃរបស់គាត់ចាប់ផ្តើមមានពន្លឺ។ កម្លាំងចេញពីទ្វារមិនបានបាត់ឡើយ។
វាហូរនិងកកកុញនៅក្នុងដែករហូតដល់ស្នាមប្រេះនៃដាវមើលទៅដូចជាពន្លឺពេលព្រឹកនៅលើផ្តេក។ អារ៉ាន់រាប់បីដងទៅនឹងសំឡេងនាឡិកាកុមារ។ មុនពេលបញ្ចេញកម្លាំងទាំងអស់ទៅលើដី គាត់បានបើកផ្លូវឲ្យទូលាយល្មមសម្រាប់មនុស្សឆ្លងកាត់។ ប៉ុន្តែគាត់បានដួលភ្លាមៗនៅពេលដែលមនុស្សចុងក្រោយបានឆ្លងកាត់ទ្វារ។ ពេលគាត់ជាសះស្បើយ គាត់បានរកឃើញថាដៃស្តាំរបស់គាត់ស្ថិតក្នុងការវាយ។ ហើយគ្មានលុយសល់សូម្បីតែជួសជុលបង្អួច។

ក្មេងស្រីបានយកនាឡិកាមកវិញ។ វាមិនទាន់បានដើរទេ។ នាងបានសុំទោសដែលមិនមានអ្វីតបស្នង។ Aran សើច ហើយនិយាយថា អ្វីដែលនាងបាននាំមកគឺជាឱកាសក្លាយជាកូនរបស់ឪពុកនាងដោយមិនខ្មាសអៀន។
ប្រជាជនដែលនៅរស់រានមានជីវិតពីស្ពានបានជួយជួសជុលហាង។ ក្នុងរយៈពេលមួយសប្តាហ៍ ដំបូលដែលគាត់សន្សំលុយជួសជុលអស់ជាច្រើនឆ្នាំមកហើយនោះ លែងលេចធ្លាយទៀតហើយ។ គាត់ចាប់ផ្តើមយល់ពីសៀវភៅបំណុលចាស់។
វាប្រហែលជាមិនមែនជាគណនីនៃអ្វីដែលមនុស្សជំពាក់ឪពុករបស់ពួកគេ។ ប៉ុន្តែវាជាភស្តុតាងដែលថាពួកគេធ្លាប់បានជួយគ្នារួចជីវិត។

នាយកដ្ឋានអធិការកិច្ចបានប្រកាសចាប់ខ្លួនអ្នកបំបែកទ្វារ។ អ្នករួមចំណែកដប់នាក់បានជួបគ្នានៅក្នុងហាងនាឡិកាមួយ។
Asara និយាយថាការលាក់ខ្លួនឯងមិនអាចជួយភាគីម្ខាងទៀតបានទេ។ Netdao ដាក់សៀវភៅទទេមួយនៅលើតុ។
សូមសរសេរឈ្មោះអ្នករស់រានមានជីវិតទាំងអស់ មុនពេលអ្នកផ្សេងលុបពួកគេ។ អារ៉ាន់បានតែងតាំងសម្ព័ន្ធអារុណ។

មិនមែនដោយសារគាត់គិតថាគាត់ជាពន្លឺនោះទេ។ ប៉ុន្តែដោយសារព្រឹកព្រលឹមជាពេលដែលមនុស្សធម្មតាត្រូវក្រោកឡើងទៅធ្វើការ។ មិនថាយប់មិញសាហាវយ៉ាងណាទេ។

គាត់យកដាវនោះទៅឲ្យសិប្បករធ្វើថ្មី។ ដោយទទូចឱ្យរក្សាការបង្ក្រាប។ ដូច្នេះ ដាវចុងក្រោយមិនមានគែមស្អាតដូចអាវុធក្នុងពិធីឡើយ។ វាជាដាវដែលតែងតែប្រាប់អ្នកកាន់កាប់របស់វាថា អ្វីៗមិនដែលហួសពីអំណាចរបស់ខ្លួនឡើយ។ មុនពេលចាកចេញពី Aran បានព្យួរនាឡិកាកុមារនៅពីលើទ្វារហាង។ ហើយឱ្យវាឈប់នៅពេលស្ពានបើក។ គាត់មិនបានសន្យាថានឹងមិនធ្លាក់ទៀតទេ។ គាត់បានប្តេជ្ញាថានឹងអំពាវនាវរកជំនួយមុនពេលគាត់ធ្លាក់រថភ្លើងទាំងមូលចុះជាមួយគាត់។

នៅពេលដែលពន្លឺដំបូងប៉ះដី Aran បានដើរចេញមកជាមួយមនុស្សប្រាំបួនផ្សេងទៀត។ គាត់នៅតែនឹកឪពុករបស់គាត់។ នៅតែខ្លាចអត់មានលុយហើយនៅតែមិនដឹងថាយកឈ្នះសហព័ន្ធ។ ប៉ុន្តែជាលើកដំបូង អនាគតមិនមែនជាបន្ទប់ទំនេរដែលនៅតែឯងនោះទេ។ នៅពីក្រោយគាត់គឺជាហាងមួយ ដែលភូមិទាំងមូលជួសជុលរបស់របរ។ នៅពីមុខគាត់មានទ្វារជាច្រើនដែលនៅតែបិទ។ គាត់បានរឹតដៃឆ្វេងរបស់គាត់ជុំវិញស្នាមរបួស។ បន្ទាប់មកជ្រើសរើសបន្តការដើរក្នុងល្បឿនដែលគ្រប់គ្នាអាចតាមបាន។

ARUN RPG · 02 / 60

Linyu Charuyok

Linyu Charuyok · AR-002

តួនាទី: អ្នកដាវត្បូងបៃតង

ស្រុកកំណើត: ព្រៃ Jade ពាន់ឆ្នាំ

អាវុធ: ដាវឫសសរសៃ

អំណាច: អានលំហូរថាមពលនៅក្នុងសម្ភារៈនិងកាត់តែនៅចំណុចផ្សារ។

កម្រិតកំណត់: Jade ត្រូវតែមានអារម្មណ៍អ្វីដែលគាត់បានអាន។ សារធាតុពុលក្នុងត្បូងអាចប៉ះពាល់ដល់ដៃអ្នកប្រើ។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ឫសដែលមិនដុះក្នុងទ្រុង

Linyu ធំធាត់នៅក្នុងផ្ទះកញ្ចក់។ កន្លែងដែលដើមឈើមានលេខ ហើយកូនមានតម្លៃក្នុងការថែរក្សា។ ម្តាយរបស់នាងបានលាបរ៉ែរហូតដល់មានធូលីពណ៌បៃតងចូលក្នុងសួត។ នៅពេលដែលអ្នកមិនអាចធ្វើការ ម្ចាស់ចម្ការបានយល់ព្រមបន្តការព្យាបាលដោយកត់ត្រាការចំណាយជាបំណុលដល់កូនរបស់គាត់។ ដូច្នេះ Linyu បានសិក្សាតែលេខដែលត្រូវការដើម្បីគណនាការប្រាក់។ នាងចងចាំយ៉ាងរស់រវើកថាពាក្យ "មេត្តាករុណា" នៅលើកិច្ចសន្យាតែងតែស្ថិតនៅពីលើបន្ទាត់ថ្លៃបំផុត។

អ្នកថែសួនចំណាស់ម្នាក់ឈ្មោះ យាយ ហឿង បានបង្រៀនរឿងដែលមិនមាននៅក្នុងគណនី។ បង្រៀនថា ឫសឈើកុំដើរត្រង់ព្រោះល្ងង់។ ប៉ុន្តែដោយសារវាគេចពីអ្វីដែលមើលមិនឃើញ។ Linyu ចាប់ផ្តើមហាត់ដោយប្រើកាំបិតកាត់មែកឈើតាមសរសៃ។ ដៃរបស់នាងស្រាលខ្លាំងដែលស្លឹកខ្ចីស្ទើរតែទ្រាំមិនបាន។ លោកយាយបានឲ្យដាវចាស់ដែលគេប្រើសម្រាប់កាត់ឫសគល់នៅពេលនាងមានអាយុ១៦ឆ្នាំ។ ជាមួយនឹងការព្រមានថាសូម្បីតែអាវុធត្រឹមត្រូវបំផុតក៏គ្មានតម្លៃដែរ។ ប្រសិនបើអ្នកកាន់មិនដឹងថាគាត់ការពារអ្វីទេ

នាងចង់ទិញសេរីភាពម្ដាយរបស់នាង។ ដូច្នេះ គាត់ទទួលយកការងារកាត់ត្បូងដើម្បីពន្លឿនការលូតលាស់នៅពេលយប់ដែលមានភ្លៀងធ្លាក់ខ្លាំង។ ទោះបីជាពួកគេដឹងថាវានឹងបំពុលប្រភពទឹកក៏ដោយ។ នាងបានប្រាប់ខ្លួនឯងថា ព្រៃនេះមានទំហំធំល្មមអាចទទួលរងឥទ្ធិពលពីមនុស្សតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ។ រហូតមកដល់ពេលប្រទះឃើញត្រីងាប់អណ្ដែតទឹកក្នុងប្រឡាយដែលក្មេងៗនៅក្បែរជង្រុកធ្លាប់ផឹក។ Linyu មិនត្រូវបានកំណត់ពេលនោះទេ។ នាងគឺជាអ្នកធ្វើពិតប្រាកដ។ ចំណេះដឹងអំពីរុក្ខជាតិដែលធ្លាប់ធ្វើឱ្យនាងមានមោទនភាពបានក្លាយជាហេតុផលដែលនាងមិនហ៊ានមើលដៃរបស់នាង។

ម្ចាស់សួនបានផ្ដល់ជូនដើម្បីជម្រះបំណុលទាំងអស់។ ប្រសិនបើនាងបំផ្លាញកំណត់ត្រាការបំភាយឧស្ម័ន Linyu បានយកឯកសារទៅក្នុងឡ។ ឈរនៅពីមុខកំដៅយូរល្មមដើម្បីរុំចុងក្រដាស។ ម្ដាយដែលស្ទើរតែគ្មានកម្លាំងដើរតាមនាងដល់មាត់ទ្វារ មិនឈប់ មិននិយាយស្ដីអំពីសីលធម៌ គ្រាន់តែសួរថា «បើយើងចាកចេញពីទីនេះ តើកូនចង់ដកដង្ហើមជាមួយទ្រូងបែបណា? សំណួរនោះធ្ងន់ជាងសង្វាក់ណាមួយទៅទៀត។ ព្រោះវាបើកចំហសម្រាប់អ្នកជ្រើសរើសសម្រាប់ខ្លួនអ្នក។

Linyu បានពន្លត់ភ្លើងហើយយកកាសែតចេញ។ នាងមិនបានរត់គេចខ្លួនភ្លាមៗទេ។ ប៉ុន្តែត្រឡប់ទៅវិញ ហើយកាត់បំពង់ដែលបញ្ជូនជាតិពុលចូលក្នុងប្រឡាយ។ ឆ្មាំនៅជុំវិញផ្ទះ ដាវចំណាស់មួយបានប៉ះនឹងខែលដែក រហូតដល់ដៃគាត់ស្ពឹក។ មួយវិនាទីនាងស្ទុះទៅវិញដោយកំហឹង។ សំឡេងឫសក្រោមជើងរបស់គាត់ប្រសព្វនឹងចង្វាក់ទាប។ នាងបានឃើញការគាំទ្រយ៉ាងខ្លាំងនៃខែល។ អ្នកអាចមើលឃើញ rivet តូចមួយភ្ជាប់វាទៅនឹងដៃយាម។ ហើយកាត់តែមួយចំណុច ប្រឡោះធ្លាក់ចេញដោយអ្នកកាន់នៅមានដៃដើម្បីទៅផ្ទះ។

អំណាចនៃការដេរបានធ្វើឱ្យឫសនៅក្នុងត្បូងរបស់ដាវភ្លឺ។ ប៉ុន្តែចុងម្រាមដៃរបស់នាងចាប់ផ្ដើមប្រែពណ៌ខ្មៅពីសារធាតុពុលចេញពីសម្ភារៈអាន។ Linyu បានរៀនតាំងពីប្រើលើកដំបូងថាសមត្ថភាពមិនមែនជាអាជ្ញាប័ណ្ណដើម្បីដោះស្រាយបញ្ហាដោយមិនបង់ថ្លៃនោះទេ។ នាងជម្រះផ្លូវឲ្យកម្មករចេញពីជង្រុក។ រួចត្រឡប់មកដឹកម្ដាយជាលើកចុងក្រោយ។ លោកយាយ ហឿង មិនព្រមបោះបង់កូនឈើចោលទេ។ ដូច្នេះនាងត្រូវជ្រើសរើសសក់មនុស្សជាមុនសិន។ ហើយនឹងអនុញ្ញាតឱ្យយកសួនច្បារដែលគាត់ចូលចិត្ត។ ការសោកស្ដាយនោះមិនបាត់ទៅវិញទេ ដោយសារតែការសម្រេចចិត្តគឺត្រឹមត្រូវ។

ប៉ុន្មានខែក្រោយមក នាងបានយកទិនានុប្បវត្តិទៅស្ពានអរុណ។ សង្ឃឹមនឹងបញ្ជូនភស្តុតាងទៅអធិការពីរាជធានី។ ប៉ុន្តែមន្ត្រីច្រកទ្វារជាមនុស្សដដែលដែលបានទទួលលុយពីម្ចាស់ចម្ការ។ ឯកសារត្រូវបានរឹបអូស។ ម្ដាយត្រូវបានបដិសេធមិនព្យាបាល។ Linyu គិតចង់សម្លាប់អ្នកយាមទ្វារ ពេលឃើញ Aran ប្រើដាវវាយបំបែកទ្វារឈើ។ គាត់ក៏មិនបានដឹងពីបំណុលរបស់នាងដែរ។ ប៉ុន្តែវាផ្ដល់ឱ្យនាងនូវជម្រើសមួយដែលមិនចាំបាច់ចាប់ផ្ដើមជាមួយនឹងការសម្លាប់។

នាងបានប្រើដាវរបស់នាងកាត់ម្ជុលត្រាម្ដងមួយៗ។ កុំបង្ខំខ្លួនឯងឱ្យធ្វើវាទាំងអស់ក្នុងពេលតែមួយ។ ព្រោះខ្ញុំដឹងហើយថាអ្នកដែលដួលមុនព្រឹត្តិការណ៍ចប់នឹងមិនអាចជួយនរណាម្នាក់បានទេ។ ក្រោយពីហេតុការណ៍ស្ងប់ស្ងាត់ ម៉ាលីន ព្យាបាលម្ដាយ អារ៉ាន់ សុំឲ្យគាត់បង្រៀនមនុស្សក្នុងភូមិឲ្យសាកល្បងទឹក។ Linyu សួរថាតើគាត់មិនខ្លាចទេថានាងជាអ្នកបញ្ចេញថ្នាំពុល។ អារ៉ាន់ឆ្លើយថាខ្លាច។ អាស្រ័យហេតុនេះ ខ្ញុំសូមឲ្យអ្នកដែលចេះបំផ្លាញវាមកបង្រៀនខ្ញុំពីរបៀបការពារ។ ដោយមាននរណាម្នាក់ពិនិត្យមើលនាងផងដែរ។

ការអភ័យទោសដែលមិនបានលុបចោលការទទួលខុសត្រូវបានធ្វើឱ្យ Linyu យំជាលើកដំបូងក្នុងរយៈពេលជាច្រើនឆ្នាំ។ នាងបានថ្លែងទីបន្ទាល់អំពីអ្វីដែលនាងបានធ្វើ។ ចុះហត្ថលេខាក្នុងនាមជាសាក្សី ហើយបានយល់ព្រមប្រើផ្នែកនៃប្រាក់ចំណូលដើម្បីស្ដារប្រឡាយនេះឡើងវិញ បើទោះបីជាវាមានន័យថាបំណុលចាស់ដែលមិនទាន់បានសងរួចក៏ដោយ។ នៅពេលដែលសម្ព័ន្ធ Arun អញ្ជើញអ្នកឱ្យធ្វើដំណើរ នាងបានកំណត់ថាប្រភពទឹកនឹងត្រូវបានរួមបញ្ចូល។ គ្រប់ទីក្រុងដែលឆ្លងកាត់ត្រូវតែនាំយកចំណេះដឹងមកវិញ។ វាមិនមែនគ្រាន់តែបាត់បង់យុវជនក្នុងសង្គ្រាមទេ។

យប់មុនពេលចេញដំណើរ ម៉ាក់បានជួយចងសក់របស់ខ្ញុំដោយចាប់ដៃ។ លីនយូ
យកគ្រាប់ពូជវ័យក្មេងមួយមករុំដោយក្រណាត់។ វាមិនមែនដើម្បីបង្កើតសួនដើមឡើងវិញទេ។
ប៉ុន្តែដើម្បីរំលឹកអ្នកថាឫសមានសិទ្ធិជ្រើសរើសផ្លូវផ្ទាល់ខ្លួន។ នាងហៅដាវថាជាខ្សែឫស។ ហើយបានប្តេជ្ញាថានឹងមិនប្រើពាក្យ
"ចាំបាច់" ដើម្បីបិទបាំងឈ្មោះអ្នកដែលត្រូវបង់ជំនួសគាត់ម្តងទៀតឡើយ។ ការក្លាយជាអ្នកប្រយុទ្ធ
ចាប់ផ្តើមដោយការទទួលស្គាល់កំហុសរបស់អ្នក។ មុនពេលចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងឥរិយាបថដ៏ស្រស់ស្អាត

ARUN RPG · 03 / 60

សាស៊ីន វេលថន

សាស៊ីន វេលថន AR-003

តួនាទី: អ្នកដាវមន្តចន្ទ

ស្រុកកំណើត: ជ្រលងព្រះច័ន្ទ

អាវុធ: ដាវអឌ្ឍចន្ទរាត្រី

អំណាច: កាត់បន្ថយចម្ងាយរវាងស្រមោលពីរដែលឃើញនៅក្រោមពន្លឺដូចគ្នា។

កម្រិតកំណត់: ដល់ស្រមោលដែលមិនអាចមើលឃើញចលនាដដែលៗរំខានដល់តុល្យភាព។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ពន្លឺដែលមកយប់ជ្រៅ

នៅក្នុងជ្រលងព្រះច័ន្ទ អ្នករក្សានៃប៉មពន្លឺបានបង្រៀន Sasin
ថាកាតព្វកិច្ចរបស់អ្នកដាវគឺត្រូវមកដល់មុនពេលកណ្ដឹងចុងក្រោយបន្លឺឡើង។
គាត់គឺជាសិស្សលឿនបំផុតនៃជំនាន់របស់គាត់។
គាត់ផ្លាស់ទីតាមស្រមោលនៃសសរដោយភាពច្បាស់លាស់ដែលមនុស្សពេញវ័យចាប់ផ្ដើមប្រើឈ្មោះរបស់គាត់ជាការសរសើរដល់
ប៉ុន្តែរាល់ល្ងាចពេលខ្ញុំទៅផ្ទះ ប្អូនប្រុសរបស់ខ្ញុំឈ្មោះ ស៊ិន ត្អូញត្អែរថាគាត់យឺត។ ព្រោះខ្ញុំឲ្យគាត់អង្គុយចាំញ៉ាំរហូតដល់
ត្រជាក់។ Sasin មិនដែលគិតថាមនុស្សអាចមកដល់លឿនគ្រប់វិស័យនោះទេ។
ហើយយឺតពេកសម្រាប់អ្នកដែលអាចស្រលាញ់ក្នុងពេលតែមួយ

នៅយប់មួយ អធិការបានបញ្ជាគាត់ឲ្យដឹកតាមឡានហូបអាហារដ៏អភិជន។ គ្រូបង្រៀនព្រមានថា មនុស្សបាត់ខ្លួននៅភាគ
ខាងជើង។ ប៉ុន្តែបេសកកម្មរបស់អ្នកដែលមានត្រានៃការយល់ព្រមគឺសំខាន់ជាង។ Sasin
ទទួលយកការងារដោយមិនសួរនាំ។ ពេលខ្ញុំទៅដល់ផ្ទះ គាត់បានរកឃើញចានបាយពីរ និងចង្កៀងដែលបានពន្លត់។ ស៊ិន

បានចេញទៅរកគាត់នៅខាងជើង ហើយមិនបានត្រឡប់មកវិញទេ។ មិនមានសាកសព គ្មានការបញ្ជាក់។ មានតែស្នាមជើងតូចមួយដែលឈប់នៅក្នុងស្រមោលទ្វារដែលគេបោះបង់ចោល។

Sasin ស្វែងរករហូតដល់សក់របស់គាត់ប្រែជាពណ៌សមុនពេលគាត់។ គាត់បានទិញព័ត៌មានពីអ្នកគ្រប់គ្នាដែលអះអាងថាបានឃើញក្មេងប្រុស។ ពេលខ្លះខ្ញុំដឹងថាវាជាការកុហក ប៉ុន្តែខ្ញុំចេញថ្លៃវា។ ព្រោះវាងាយស្រួលក្នុងការបាត់លុយជាងសារភាពថាគ្មានអ្វីត្រូវធ្វើទៀតទេ។ គាត់បានហាត់ដាវក្រោមពន្លឺព្រះច័ន្ទរហូតទាល់តែគាត់អាចមើលឃើញខ្សែដែលភ្ជាប់ជាមួយស្រមោល។ ហើយទីបំផុតបានឆ្លងកាត់ចម្ងាយដែលរាងកាយធម្មតាមិនអាចឆ្លងកាត់បាន។ ប៉ុន្តែអំណាចនោះមកក្រោយថ្ងៃដែលវាត្រូវការ។ ដូច្នេះគាត់ស្អប់វាច្រើនជាងចំណុចខ្សោយរបស់គាត់។

កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់ The Moon Shadow Swordsman បាននាំគាត់ចូលទៅក្នុងបណ្ណសារបិទជិត។ នៅទីនោះ វាត្រូវបានគេកត់ត្រាថា អ្នកបាត់ខ្លួនជាច្រើនត្រូវបានបញ្ជូនតាមច្រកទ្វារកាត់ក្តី។ មិនត្រូវបានចាប់ដោយសត្វតិរច្ឆាន Sasin បានរកឃើញការសរសេរដៃរបស់គ្រូនៅលើប័ណ្ណយល់ព្រម។ ភ្លាមៗនោះគាត់បានទាញដាវរបស់គាត់។ បុរសចំណាស់មិនបានគេចទេ គ្រាន់តែទទួលស្គាល់ថាគាត់ជឿថាការបាត់បង់មនុស្សពីរបីនាក់នឹងជួយសង្គ្រោះច្រកទ្វារធំ។ "លោកគ្រូ តើអ្នកស្គាល់ឈ្មោះមនុស្សប៉ុន្មាននាក់ទេ?" Sasin បានសួរ ហើយនៅពេលដែលភាគីម្ខាងទៀតមិនអាចឆ្លើយ គាត់ដឹងថាគាត់មិនអាចស្នាក់នៅក្នុងអន្តេវាសិកដ្ឋាននោះទៀតទេ។

គាត់មិនបានសម្លាប់គ្រូទេ។ ការសម្រេចចិត្តនោះមិនត្រូវបានធ្វើឡើងដោយសន្តិភាពទេ។ ប៉ុន្តែដោយកំហឹងចង់បានចម្លើយច្រើនជាងសពឈ្មោះ សាស៊ីន លួចឯកសារហើយរត់គេចខ្លួន ។ ប៉ុន្តែនៅក្នុងការរត់គេចខ្លួន គាត់បានឆ្លងកាត់ស្រមោលជាច្រើនជាប់ៗគ្នា ហើយបាត់បង់តុល្យភាព ហើយធ្លាក់ចូលទៅក្នុងទីជ្រៅបំផុត។ នៅសល់តែបញ្ជីផ្លូវមួយផ្នែកប៉ុណ្ណោះ។ សមត្ថភាពរបស់គាត់មិនអាចជួសជុលរាល់កំហុសបានទេ។ ហើយល្បឿនមិននាំទៅរកការសម្រេចចិត្តកាន់តែប្រសើរឡើងដោយស្វ័យប្រវត្តិនោះទេ។

ផ្លូវមួយនាំទៅស្ពានអរុណនៅពេលយប់ជនភៀសខ្លួនជាប់នៅត្រើយម្ខាង។ Sasin បានឃើញសញ្ញាមួយនៅលើទ្វារជំនុំជម្រះស្រដៀងនឹងសញ្ញានៅលើឯកសារ។ គាត់មានឱកាសដើរតាមឡានរបស់មន្ត្រី។ ដែលអាចនាំទៅរកទ្រព្យសម្បត្តិ ប៉ុន្តែក្នុងពេលជាមួយគ្នានោះ ទឹកកំពុងលើក ហើយក្មេងជាច្រើននាក់បានជាប់គាំងនៅក្នុងរទេះ។ គាត់កំពុងឈរនៅលើដំបូល។ ស្តាប់បេះដូងអ្នកប្រកែក មនុស្សម្នាក់ស្រែកថាគាត់រង់ចាំយូរល្មម។ ម្នាក់ទៀតសួរថា តើមានបងប្អូនប៉ុន្មាននាក់ទៀតដែលគាត់សុខចិត្តបង្កើតដូចគាត់?

Sasin ឲ្យរថយន្តរបស់មន្ត្រីនោះឆ្លងកាត់។ បន្ទាប់មកបានលោតចុះទៅរកអ្នករត់គេចខ្លួន គាត់ដាក់ដាវរបស់គាត់ដើម្បីឆ្លុះបញ្ចាំងពន្លឺនៃចង្កៀង។ ភ្ជាប់ស្រមោលពីរទេះទៅជញ្ជាំងមួយដុំក្នុងពេលតែមួយ។ កុំនាំនរណាម្នាក់ឆ្លងកាត់ចម្ងាយដែលមើលមិនឃើញ។ ក្មេងប្រុសចុងក្រោយបានឱបកញ្ចឹងករបស់គាត់យ៉ាងតឹងស្ទើរតែមិនអាចដកដង្ហើមបាន។ ក្រោយពេលបញ្ជូនដល់ច្រាំង គាត់បានក្អួតព្រោះសមតុល្យរបស់គាត់ខូច ហើយគាត់យំដោយកំហឹង។ គាត់ទើបតែបានបន្សល់ទុកនូវតម្រុយដ៏សំខាន់បំផុតក្នុងរយៈពេលជាច្រើនឆ្នាំសម្រាប់នរណាម្នាក់ដែលមិនស្គាល់ឈ្មោះរបស់គាត់

Netdao មកអង្គុយក្បែរគាត់ដោយមិនបានធានាថាអ្វីៗនឹងប្រសើរឡើងក្នុងពេលឆាប់ៗនេះទេ។ នាងបានស្នើឲ្យសរសេរនូវអ្វីដែលគាត់បានឃើញមុនពេលហត់នឿយលុបចោលព័ត៌មានលម្អិត។ Asara ផ្តល់បញ្ជីប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យដែលរថយន្តត្រូវឆ្លងកាត់។ ចំណែកលោក រ៉ាវិន ថាផ្លូវកង់មិនបាត់ទេ គ្រាន់តែអ្នកដើរតាមឈប់ជួយអ្នកដទៃ។ នេះជាលើកទីមួយហើយដែលសាស៊ីនបានជួបអ្នកដែលមិនសុំឈប់តាមរកប្អូនប្រុសរបស់ខ្លួន។ ប៉ុន្តែវាជួយថាការស្វែងរកមិនចាំបាច់ត្រូវចំណាយពេលបន្សល់ទុកអ្នករាល់គ្នានៅពីក្រោយឡើយ។

គាត់បានចូលរួមជាមួយ Arun Alliance ជាអ្នកអង្កេតច្រកទ្វារ។ ដោយស្នើសុំរក្សាឈ្មោះទ្រព្យសម្បត្តិក្នុងសៀវភៅអ្នករស់រានមានជីវិតដែលមិនទាន់បិទ។ អារ៉ាន់សួរថាតើគាត់ប្រាកដថាគាត់នៅមានជីវិតឬអត់? សាស៊ីនឆ្លើយថាមិនប្រាកដ។ ហើយនឹងមិនប្រើក្តីសង្ឃឹមរបស់ពួកគេជាលេសដើម្បីបញ្ជូនអ្នកផ្សេងទៀតទៅមរណភាពរបស់ពួកគេឡើយ។ គាត់នឹងធ្វើតាមភស្តុតាង។ លាតត្រដាងពីហានិភ័យ ហើយត្រលប់មកវិញ ហើយរាយការណ៍សូម្បីតែនៅថ្ងៃដែលគ្មានអ្វីត្រូវបានរកឃើញ នេះជាការស្បថដែលពិបាកជាងការប្រកាសថាអ្នកនឹងជួយប្អូនប្រុសរបស់អ្នក។

មុនពេលចេញទៅ គាត់ឈប់ហូបអាហារជាមួយអ្នករាល់គ្នារហូតដល់ចប់អាហារ។ ទោះបីជាគាត់ធ្លាប់ក្រោករត់ចេញទៅហាត់ក្បាច់ដាវពេលព្រះច័ន្ទឡើងមក។ អ្នកផ្សេងទៀតមិនបានកត់សម្គាល់ការផ្លាស់ប្តូរបន្តិចបន្តួចនោះទេ។ ប៉ុន្តែ Sasin ដឹងថាគាត់ទើបតែត្រលប់មកកន្លែងណាមួយទាន់ពេល។ ដាវអឌ្ឍចន្ទរាត្រីនៅតែអាចនាំគាត់ទៅឆ្ងាយឆ្លងកាត់ស្រមោល។ ប៉ុន្តែចាប់តាំងពីពេលនោះមក ទ្រង់តែងតែវិលជុំវិញ ហើយរាប់មនុស្សមុននឹងបោះជំហាន។ ព្រោះផ្លូវលឿនបំផុតគ្មានន័យ។ បើនៅសល់មនុស្សតែម្នាក់គត់នៅគោលដៅ

ARUN RPG · 04 / 60

Eirin Hemantra

Eirin Hemantra · AR-004

តួនាទី: អ្នកមន្តទឹកកក

ស្រុកកំណើត: កំពូលភ្នំរដូវរងា

អាវុធ: ស្ទួលគ្រីស្តាល់រលាយ

អំណាច: ផ្លាស់ទីកំដៅឱ្យឆ្ងាយពីតំបន់មួយដើម្បីបង្កើតទឹកកកដែលគ្រប់គ្រងរូបរាង។

កម្រិតកំណត់: កំដៅមិនបាត់ទេ។ ត្រូវតែមានចំណុចបង្ហូរទឹក។ បើមិនដូច្នោះទេរាងកាយនឹងឡើងកំដៅ។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ថ្ងៃដែលទឹកកកបោះបង់

Eirin ធំឡើងនៅក្នុងកន្លែងសង្កេតអាកាសធាតុនៅលើកំពូលភ្នំរដូវរងា។ ជារៀងរាល់ព្រឹក ម្តាយរបស់នាងនឹងឱ្យនាងយកកែវទឹកកកមួយកែវជាមួយនឹងក្រចកដៃរបស់នាង ហើយស្តាប់សំឡេង។ កញ្ចក់ច្បាស់បំផុតមិនតែងតែខ្លាំងបំផុតនោះទេ។ ស្លឹកខ្លះមានស្នាមប្រេះតូចពេក ភ្នែកមើលមិនឃើញ។ នាងបានរៀនស្តាប់ពីម្តាយរបស់នាង។ ហើយរៀនលាក់ស្នាមប្រេះពីប៉មវេទមន្ត ដែលជាកន្លែងដែលសិក្ខាកាមទទួលបានពិន្ទុកាត់ សូម្បីតែធ្វើឱ្យដៃរបស់ពួកគេញ័រនៅចំពោះមុខអ្នកប្រឡង។

នាងបានប្រឡងជាប់ការប្រឡងផ្នែកប្រតិបត្តិករបន្ទប់ត្រជាក់តាំងពីក្មេង។ ការងាររបស់វាគឺរក្សាគ្រាប់ពូជ និងថ្នាំសម្រាប់ភ្នំទាំងមូល។ Eirin ពិតជាស្រលាញ់ការងារនោះ។ ស្រឡាញ់សំឡេងស្ងាត់នៃបន្ទប់ផ្ទុក។ ស្រឡាញ់ដោយដឹងថាភាពស្អាតស្អំរបស់ពួកគេជួយនាំមកនូវនិទាឃរដូវ។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលសហភាពត្រាសបានចូលកាន់កាប់រតនាគារ បញ្ជីនៃវត្ថុដែលត្រូវរក្សាបានផ្លាស់ប្តូរ។ ឱសថសម្រាប់ភូមិត្រូវបានដកចេញ។ ដើម្បីប្រមូលអំណាចស្នូលនៃក្រុមអធិការកិច្ចជំនួសវិញ។

Eirin បានចុះហត្ថលេខាលើសីតុណ្ហភាពដោយមិនសួរថាតើកំដៅផ្ទះកញ្ចក់ខាងក្រោមទទួលបានប៉ុន្មាន។ នាងបំពេញលេខនៅក្នុងបន្ទប់របស់នាង។ ហើយខ្ញុំសង្ឃឹមថា អ្នកផ្សេងទៀតនឹងធ្វើចំណែករបស់ពួកគេផងដែរ។ រហូតដល់ថ្ងៃមួយ ក្មេងប្រុសដែលសម្រាលបានយកបន្លែស្ងោរដែលមានឫសនៅជាប់នឹងតុ។ "ម៉ាក់និយាយថាព្រិលមិនទាន់រលាយទេ ហេតុអ្វីបានជាដីរបស់យើងពុះ?" បានសួរកុមារ។ នាងមិនមានវាលនៅក្នុងទម្រង់របាយការណ៍សម្រាប់សំណួរនោះទេ។

ការពិនិត្យបំពង់ក្រោមឃ្លាំងបានបង្ហាញថា កម្លាំងត្រជាក់មិនដែលរំសាយកម្ដៅឡើយ ។ វាគ្រាន់តែដាក់បន្ទុកលើផ្ទះរបស់មនុស្សដែលមិនមានសិទ្ធិអានដ្យាក្រាម។ Eirin ផ្តល់ជូនដើម្បីបិទស្នូល។ ប៉ុន្តែមេបញ្ជាឱ្យរក្សាកម្រិតរហូតដល់អធិការត្រឡប់មកវិញ ។ នាងបានរង់ចាំមួយយប់ទៀតដើម្បីទទួលបានហត្ថលេខាលើនីតិវិធី។ នៅយប់នោះផ្ទះកញ្ចក់គ្រាប់ពូជរបស់ម្តាយត្រូវបានខូចខាត។ ម្តាយបានរួចរស់ជីវិត ប៉ុន្តែបាត់បង់អារម្មណ៍នៅម្រាមដៃទាំងសងខាង។

Eirin ត្រឡប់មកបន្ទប់ត្រួតពិនិត្យវិញដែលពោរពេញទៅដោយការស្អប់ខ្លួនឯង។ នាងស្ទើរតែបង្កក់អ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដើម្បីបញ្ឈប់ការខូចខាត។ មុនពេលឃើញរង្វាស់ក្ដៅបាញ់ចូលបំពង់នាំទៅដល់កន្លែងកម្មករធ្វើឱ្យពិភពលោកនៅស្ងៀមដូចនាងពូកែនឹងសម្លាប់មនុស្សនៅម្ខាងទៀត។ ដូច្នេះហើយនាងបានវាយជញ្ជាំងកញ្ចក់ដែលត្រូវបានប៉ូលារហូតដល់គ្មានស្នាមឆ្កូត។ អនុញ្ញាតឱ្យខ្យល់ត្រជាក់ពិតពីខាងក្រៅចូលមកដើម្បីផ្លាស់ប្តូរខ្យល់។ ទឹកកកកាត់មុខនាង ហើយវិញ្ញាបនបត្រក៏ហោះទៅឆ្ងាយជាមួយនឹងកិត្តិយសរបស់នាង។

នៅក្នុងភាពវឹកវរនោះស្នាមដេរដំបូងត្រូវបានបង្កើតឡើង។ នាងមានអារម្មណ៍ថាមានលំហូរនៃកំដៅដូចជាខ្សែស្រឡាយនៅក្នុងដៃរបស់នាង។ ប៉ុន្តែអ្នកមិនអាចទាញគ្រប់បន្ទាត់ក្នុងពេលតែមួយបានទេ។ អ៊ីរិនសុំឱ្យមេកានិកបើកម៉ាស៊ីន។ ឱ្យចុងភៅដកធ្យូងចេញ។ ហើយឱ្យក្មេងប្រុសដឹកជញ្ជូនរត់ទៅប្រាប់ផ្ទះនៅចុងបំពង់ ពេលអ្នករាល់គ្នាធ្វើផ្នែករបស់ខ្លួន នាងអាចសង់ស្ពានទឹកកកកាត់ ប្រេះដោយមិនឆេះអ្នកណានៅម្ខាងទៀតឡើយ។ អំណាចរបស់នាងមានដំណោះស្រាយ។ ដោយសារតែអ្នកអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដទៃចូល

ប៉មវេទមន្តបានបាញ់នាងសម្រាប់ការបំផ្លាញទ្រព្យសម្បត្តិ។ ម៉ាក់មិននិយាយថានាងធ្វើអ្វីគ្រប់យ៉ាងត្រឹមត្រូវទេ។ ប៉ុន្តែសូមត្រឡប់មកវិញ ហើយជួយបំបែកគ្រាប់ពូជដែលនៅតែដុះចេញ។ ពួកគេអង្គុយធ្វើការឃីតៗជាមួយ Eirin ជាដៃរបស់ពួកគេ និងម្តាយរបស់ពួកគេជាភ្នែករបស់ពួកគេ។ នាងបានរៀនពីវិធីចាប់ផ្តើមពីដើមដោយប្រើគ្រាប់មិនដល់ពាក់កណ្តាលថង់។ មុនពេលចាកចេញ ម៉ាក់បានឲ្យកែវទឹកកកដែលប្រេះបែកមកឲ្យខ្ញុំវិញ។ “លើកក្រោយកុំចាំឲ្យស្វាត់សិន មុននឹងទទួលស្គាល់ថាអ្នកខូច”

ចប់ឆ្នាំទី១៨ អ៊ីរិន តាមឡានដឹកថ្នាំចុះដល់ស្ពានអរុណ។ ក្នុងអំឡុងពេលទឹកជំនន់ នាងចង់បង្កកទន្លេទាំងមូល។ ប៉ុន្តែខ្ញុំដឹងថាកំដៅនឹងវិលមករកប្រជាជនវិញ។ ដូច្នេះបង្កើតបានត្រឹមតែមួយជំហានខ្លីប៉ុណ្ណោះ បញ្ជូនកំដៅទៅសន្លឹកដែកនៅលើយានដែលគេបោះបង់ចោល។ ហើយបានស្រែកព្រមានអ្នករាល់គ្នា មុនពេលសន្លឹកនោះប្រែជាក្រហម។ Asara ប្រើ lance គាំទ្រចុងក្រោយ។ ទន្ទឹមនឹងនោះ ម៉ាលីន របួសដៃដែលទើបនាងទទួលស្គាល់ថាឈឺ។

នៅពេលដែល Arun Front ត្រូវបានបង្កើតឡើង Eirin ទទួលខុសត្រូវចំពោះផ្លូវផ្គត់ផ្គង់ និងផែនការបង្វិលថាមពល។ នាងបានដាក់ច្បាប់ដែលអ្នកណាម្នាក់មានសិទ្ធិបញ្ឈប់ប្រសិនបើពួកគេឃើញគ្រោះថ្នាក់។ ទោះជាអ្នកនោះជាក្មេងលើករបស់ក៏ដោយ។ នាងបានក្លែងបន្លំបំណែកស្នូលពីរតនាគារទៅជា wand ដែលមានឈ្មោះថា Melted Crystal Core ។ រន្ធមួយត្រូវបានកាត់ចូលទៅខាងដើម្បីបង្ហាញការប្រេះ។ គ្មានការលាបពណ៌ទៀតទេ ដើម្បីឱ្យវាមើលទៅល្អឥតខ្ចោះ។

យប់ដំបូងមុនពេលចេញដំណើរ នាងបានធ្វើដុំទឹកកកសម្រាប់ដាក់ថ្នាំ ហើយអង្គុយនៅទីនោះរហូតទាល់តែនាងដឹងច្បាស់ថាកំដៅបានរលាយបាត់ទៅហើយ។ អារ៉ាន់បានយកតែក្តៅ។ អ៊ីរិនយកកែវ

ចាប់ដៃមិនបានលាក់។ នាងតែងតែចង់ក្លាយជាអ្នកដែលគ្រប់គ្រងភាពត្រជាក់។
ពេលនេះនាងចង់ក្លាយជាមនុស្សដែលទទួលស្គាល់ថានាងត្រូវបានបញ្ឆោតឱ្យលឿនល្មមសម្រាប់មនុស្សគ្រប់គ្នាដើម្បីជួយ។
ហើយនៅពេលព្រឹកមកដល់ ទឹកកករលាយលែងជាភស្តុតាងនៃការបរាជ័យទៀតហើយ។

ARUN RPG · 05 / 60

វ៉ារិន ឡុំប្រាយ

វ៉ារិន ឡុំប្រាយ AR-005

តួនាទី: អ្នកធ្នូខ្យល់

ស្រុកកំណើត: ខ្សែបន្ទាត់ព្រៃរវាងភូមិអរុណ និងជ្រលងភ្នំព្រះច័ន្ទ

អាវុធ: ធ្នូត្រឡប់មកវិញ

អំណាច: ប្រើអេកូតាមខ្យល់ ដើម្បីស្វែងរកផ្លូវរបស់អ្នក និងកែតម្រូវគន្លងព្រួញរបស់អ្នក។

កម្រិតកំណត់: អ្នកត្រូវស្តាប់រហូតដល់ចប់ ហើយទប់ដង្ហើមរបស់អ្នក។
មិនអាចកំណត់គោលដៅរបស់ដែលសំឡេងមិនអាចទៅដល់បានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ព្រួញមិនបាញ់

វ៉ារិន អាចសម្គាល់សំឡេងគន្លងម្តាយពីគ្រប់គ្នានៅផ្សារ។ ម៉ាក់ជាអ្នកនាំផ្លូវដើរដោយមានទម្ងន់តិចជាងនៅខាងឆ្វេង។ រាល់ពេលដែលក្បួនរថយន្តត្រឡប់មកពីព្រៃវិញ ក្មេងស្រីនឹងរត់ទៅមាត់ទ្វារមុននរណាម្នាក់។ ប៉ុន្តែថ្ងៃដែលម្តាយខ្ញុំបង្រៀនខ្ញុំឲ្យកាន់ធ្នូ មេរៀនទីមួយគឺមិនត្រូវបាញ់ទេ។ ម៉ាក់និយាយថា "ប្រសិនបើអ្នកមិនទាន់បានស្តាប់ចប់ទេ កុំវិនិច្ឆ័យថានឹងមានអ្វីកើតឡើង" ម៉ាក់បាននិយាយ រួចធ្វើឱ្យនាងទុកព្រួញនៅក្បែរនាងពេញមួយព្រឹក។

ធំឡើង វ៉ារិន ខំរកផ្លូវគេចពីប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យ។ សន្សំប្រាក់ឈ្នួលគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីទិញបាយ និងជួសជុលដំបូល។ នាងមិនបានសួរថាអ្នកណាយកអ្វីទេ។ ព្រោះអ្នកដែលជួលមនុស្សច្រើនតែចំណាយប្រាក់ច្រើនសម្រាប់ភាពស្ងៀមស្ងាត់។ ជំនាញរបស់នាងបានធ្វើឱ្យនាងជឿថានាងស្គាល់ព្រៃឈើច្រើនជាងអ្នកណាទាំងអស់។ គាត់ថែមទាំងបានទទួលយកការងារមួយដើម្បីការពារអធិការស្រុកដែលបាននិយាយថាមានសត្វសាហាវលួចសម្ភារៈភូមិនៅក្នុងជួ

នាងដើរតាមផ្លូវរហូតដល់រកឃើញគុម្ពឈើ ហុយខ្លាំងត្រូវបានព្ធ ហើយឃើញផ្កាភ្លើងដែក។ មន្ត្រីនោះស្រែកថាបាញ់។ វ៉ារិន បានបញ្ចេញព្រួញមុនពេលសំឡេងណាមួយអាចឈានដល់វា។ ចុងព្រួញបានទម្លុះជើងរបស់មគ្គុទ្ទេសក៍ចាស់។ ដែលកំពុងទាញក្មេងដែលថប់ដង្ហើមចេញពីអន្ទាក់សត្វ
ដែកដែលនាងឃើញគឺគ្រាន់តែជាពែងទឹកដែលចងនៅចង្កេះរបស់នាងប៉ុណ្ណោះ។ គ្រឿងផ្គត់ផ្គង់ដែលគេចោទថាលួចនោះជាអាហារដែលសហគមន៍ទុកក្នុងព្រៃ។

មន្ត្រីនឹងសរសេរថាវាជាគ្រោះថ្នាក់ក្នុងពេលធ្វើការ។ ជាថ្នូរនឹងនាងទទួលយកតំណែងអនុរក្សនៅប៉ុស្តិ៍។ វ៉ារិន ជិតបានហើយ។ ដោយសារតែខ្លាចបាត់បង់កេរ្តិ៍ឈ្មោះដែលលើកឡើងផ្ទះ ប៉ុន្តែពេលខ្ញុំទៅជួបបុរសចំណាស់គាត់មិនបានស្តីបន្ទោសនាងទេ។ គាត់បានត្រឹមតែសួរថាកូនគាត់នឹងមានសំឡេងយ៉ាងណានៅពេលក្រោយ។ ពេលនោះនាងបានដឹងថា នាងមិនបានធ្វើឱ្យមនុស្សម្នាក់រងរបួសនោះទេ ។ នាងបង្ខំសហគមន៍ទាំងមូលឱ្យរកវិធីដើម្បីបង្ហាញថាពួកគេជាមនុស្សមុនពេលចាកចេញពីផ្ទះ។

លោក វ៉ារិន ថ្លែងតាមពិតបានចំណាយថ្លៃព្យាបាល និងនៅជួយដាំដំណាំរហូតដល់ចាស់អាចដើរប្រើអំពៅ។ គាត់មិនអត់ទោសភ្លាមៗ ហើយមិនប្រគល់ការទុកចិត្តមកវិញជារង្វាន់សម្រាប់ការប្រែចិត្ត។ នាងបានទទួលយកលក្ខខណ្ឌនោះ។ អនុវត្តការស្តាប់ខ្យល់ដោយមិនប៉ះធ្នូរបស់អ្នកអស់រយៈពេលជាច្រើនខែ។ សំឡេងដែលធ្លាប់តែជាគោលដៅទិសដៅបន្តិចម្តងៗបានក្លាយជាព័ត៌មានលម្អិតនៃជីវិត។ ស្លឹកឈើសើមដែលមនុស្សដើរលើ សំឡេងថង់ត្រូវកូនឃ្លាន។

ថ្ងៃមួយ ភ្លើងចេញពីជំរុំកាប់ឈើបានរាលដាលចូលទៅក្នុងព្រៃ។ នាងស្វែងរកមនុស្សដែលជាប់នៅខាងក្នុង។ ផ្សែងបានធ្វើឱ្យគេមើលមិនឃើញ ហើយខ្យល់បក់ចេញពីច្រាំងថ្មចោទ។ វ៉ារិន ស្ទើរតែនាំមនុស្សទាំងអស់ទៅរកផ្លូវស្លាប់ ដូច្នេះគាត់ឈប់ដកដង្ហើម ហើយស្តាប់រហូតដល់គាត់ឮទឹកស្រក់នៅពីក្រោយថ្ម។
ស្នាមដេររបស់នាងបានបើកជាមួយនឹងភាពស្ងៀមស្ងាត់នោះ។ នាងបាញ់ព្រួញខ្សែមួយតាមរន្ធដែលខ្យល់បក់ចេញ។ មិនបានបាញ់សត្វមានជីវិតតែមួយទេ។ ប៉ុន្តែព្រួញបានទាញមនុស្ស១៧នាក់ចេញពីភ្លើង។

ញត្តិដែលនាងបានធ្វើទៅសហព័ន្ធត្រូវបានបាត់រួមជាមួយនឹងឈ្មោះសហគមន៍ពីការចុះបញ្ជីតំបន់។ អ្នកដែលនៅរស់រានមានជីវិតត្រូវជម្លៀសចេញ។ វ៉ារិនបាននាំពួកគេទៅស្ពានអរុណឆ្នាំទី១៨ ក៏បានឃើញទ្វារបិទ។ នាងដឹងពីទីតាំងរបស់ប៉ុស្តិ៍។ អ្នកអាចមើលឃើញរន្ធតូចមួយដែលព្រួញអាចឆ្លងកាត់ដើម្បីទៅដល់ករបស់គាត់។ ប្រសិនបើអ្នកសម្លាប់គាត់ អ្នកប្រហែលជាអាចបើកផ្លូវបានយ៉ាងលឿន។ ប៉ុន្តែនៅពីក្រោយគាត់
មានមនុស្សជាច្រើនទៀតកាន់កូនសោ។ ហើយនៅពីក្រោយនាងគឺជាក្មេងម្នាក់ដែលចងចាំអ្វីៗទាំងអស់។

នាងបានបន្ទាបធ្នូ ហើយឡើងលើប៉មសញ្ញា។ ផ្ទុយទៅវិញ បាញ់ខ្សែពួរដើម្បីភ្ជាប់រទេះទៅផ្នែកខ្លាំង។ ចំពេលសំឡេងទឹក នាងប្រើកណ្តឹងរបស់ម៉ាលីនជាចំណុចយោង។ ប្រាប់ Sasin ថានៅតែមានមនុស្សនៅគ្រប់ទីកន្លែង។ ពេលគាត់ដឹកមនុស្សដែលជាប់គាំងឆ្លងកាត់ស្រមោល ខ្យល់បានស្ងប់មួយភ្លែតរហូតដល់ថាមពលលែងមានប្រយោជន៍។ វ៉ារិន ស្រែកហៅឈ្មោះគេម្តងមួយដោយសំឡេងធម្មតា។ អាចបន្តជួយបាន ទោះបីជាគ្មានអព្ភូតហេតុក៏ដោយ។

នៅយប់នោះ បុរសចំណាស់ដែលនាងបានបាញ់បានយកបង្គោលចាស់មកធ្វើធ្នូ។ គាត់ថាគាត់មិនភ្លេចទេ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំបានឃើញពីរបៀបដែលនាងនឹងប្រើវា។ វ៉ារិនដាក់ឈ្មោះអាវុធថាជាផ្លូវត្រឡប់មកវិញ។ ហើយបានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ដោយផ្តល់បេសកកម្មដំបូងក្នុងការនាំអ្នកព្រៃត្រឡប់មកវិញដើម្បីទាមទារសិទ្ធិនៅក្នុងផ្ទះរបស់ខ្លួន។ នាងបានយកភារកិច្ចនៃការស្ទង់មតិ។ កុំប្រើការបាត់ខ្លួនក្នុងព្រៃជាលេសដើម្បីគេចពីការទទួលខុសត្រូវ។

មុនពេលរថភ្លើងផ្លាស់ទី ក្មេងម្នាក់មកពីសហគមន៍បានសួរថាតើអ្នកបាញ់ធ្នូល្អបំផុតអាចបាញ់បានដល់កម្រិតណា។ វ៉ារិន អោនចុះដើម្បីឲ្យភ្នែកគាត់នៅក្នុងកម្រិតដូចគ្នា។ នាងឆ្លើយថា៖ «ឆ្ងាយល្មមនឹងជួយអ្នកដែលមើលមិនឃើញយើង» ដោយដាក់ព្រួញដែលជិតសម្លាប់ទីបញ្ជាការ។ ស្នាមរន្ធនៅលើបង្គោលបានរំឭកនាងថា ភាពជាក់លាក់មិនមែនគ្រាន់តែជាការយកព្រួញទៅបុកគោលដៅនោះទេ។ ពេលខ្លះវានិយាយអំពីការដឹងច្បាស់ថាតើគោលដៅនោះគួរជាអ្វី។

ARUN RPG · 06 / 60

នីរ៉ាច ង៉ែត្រេ

នីរ៉ាច ង៉ែត្រេ AR-006

តួនាទី: ឃាតករស្រមោល

ស្រុកកំណើត: ព្រះរាជាណាចក្រផ្កាយពណ៌ស្វាយ

អាវុធ: កាំបិតគ្មានម៉ាក

អំណាច: ផ្លាស់ទីរវាងស្រមោលដែលតភ្ជាប់និងលង់ទឹកចេញសំឡេងរបស់ពួកគេ។

កម្រិតកំណត់: ពន្លឺបន្តកាត់បន្ថយផ្លូវស្រមោលដែលបង្វិលដោយភ្លើងមិនស្ថិតស្ថេរ

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ឈ្មោះដែលមិនអាចកាត់ចេញបាន។

ពីមុនមានឈ្មោះថា នីរ៉ាច មានតែលេខនៅលើផ្ទាំងក្រណាត់ប៉ុណ្ណោះ។ ក្មេងៗនៅផ្ទះបណ្ដុះបណ្ដាលស្រមោលមិនត្រូវបានគេវាយដំទេពេលពួកគេធ្វើខុស។ ប៉ុន្តែអ្នករាល់គ្នាត្រូវបានគេប្រាប់ឱ្យធ្វើដូចមិនបានឃើញវា។ ដូច្នេះ គាត់បានរៀនតាំងពីតូចថា អត្ថិភាពរបស់គាត់អាស្រ័យលើអត្ថប្រយោជន៍ដែលគាត់បានផ្តល់ឱ្យអ្នកគ្រប់គ្រងរបស់គាត់។ បើដើរស្ងាត់ល្មម បើអ្នកស្តាប់បង្គាប់គ្រប់គ្រាន់ ហើយកុំសួរពីកូនដែលបាត់ពីគ្រែក្បែរអ្នក។ គាត់នឹងទទួលបាយក្តៅ និងទូរស័ព្ទនៅព្រឹកបន្ទាប់។

នៅពេលគាត់ចាស់ល្មមកាន់កាំបិតគាត់បានចាប់យកការងារលុបបំបាត់អ្វីដែលសហព័ន្ធហៅថាការលេចធ្លាយនៅក្នុងទីក្រុង។ គ្រូបង្រៀនថាឈ្មោះនៅលើស្រោមសំបុត្រគឺជាគ្រោះថ្នាក់ មិនមែនអាយុជីវិតទេ។ នីរ៉ាចធ្វើការយ៉ាងរហ័សមិនបានបើកស្រោមសំបុត្រដើម្បីអានអ្វីដែលនៅសល់។ គាត់ជឿថា ការមិនដឹងព័ត៌មានលម្អិតធ្វើឱ្យដៃស្អាត។ រហូតដល់ត្រូវគេបញ្ជាឱ្យដកអ្នកដេរម្នាក់ចេញ។ រងការចោទប្រកាន់ពីបទក្លែងបន្លំត្រាធ្វើដំណើរសម្រាប់ជនភៀសខ្លួន

ស្ត្រីនោះអង្គុយនៅផ្ទះតូចមួយរង់ចាំ។ បើកគោមទាំងអស់រហូតដល់គ្មានស្រមោលសម្រាប់គាត់ឆ្លងកាត់។ Nirach

គិតថាវាជាអន្ទាក់។ ប៉ុន្តែនាងគ្រាន់តែមើលមិនច្បាស់ ដូច្នេះនាងត្រូវប្រើពន្លឺច្រើន។ នៅលើតុមានអាវកូនក្មេងដែលមិនទាន់បានដេរ។ នាងបានសួរថាតើគាត់អាចរង់ចាំដើម្បីដេរដៃចុងក្រោយ។ មិនមានបណ្តាសានៅក្នុងសំឡេងនោះទេ។ មិនមានការអង្វរសម្រាប់គាត់ដើម្បីក្លាយជាមនុស្សល្អដោយវេទមន្តទេ។ មានការងារតែមួយគត់ដែលនាងមិនចង់ទុកឲ្យអ្នកដទៃនៅពេលត្រជាក់។

គាត់បានទម្លាក់កាំបិតជាលើកដំបូង ហើយសួរឈ្មោះរបស់នាង។ “នួន” នាងឆ្លើយ។ "ចុះអ្នក?" Nirach គ្មានចម្លើយក្រៅពីលេខទេ។ គាត់បាននាំនាងចេញទៅតាមដំបូល ហើយទុកផ្លាកសញ្ញារបស់គាត់នៅក្នុងបន្ទប់។ ប៉ុន្តែការជួយមិនធ្វើឱ្យគណនីចាស់បាត់ឡើយ។ គាត់នៅតែមិនអាចចាំមនុស្សទាំងអស់ដែលគាត់បានសម្លាប់។ ហើយបានរកឃើញថាភាពទទេនៅក្នុងការចងចាំរបស់គាត់គឺគួរឱ្យភ័យខ្លាចជាងរូបភាពខ្មោចលងទៅទៀត។

ផ្ទះបណ្តុះបណ្តាលបានបញ្ជូនមនុស្សទៅតាម។ ម្នាក់ក្នុងចំណោមនោះជាក្មេងម្នាក់ដែលគាត់ធ្លាប់ចែកបាយជាមួយ។ Nirach ស្ទើរតែសម្លាប់កុមារដោយចេតនាមុនពេលឃើញលេខនៅលើផ្ទាំងក្រណាត់។ គាត់បានទទួលស្នាមរបួសនៅចំហៀងខ្លួនដើម្បីរំសាយអាវុធដល់ភាគីម្ខាងទៀត។ និងបំផ្លាញផ្លូវស្រមោលដោយចាក់សាំងរវាងពួកគេ។ ពន្លឺជួយជីវិតទាំងពីរ។ ប៉ុន្តែវាបានធ្វើឱ្យគាត់ជាប់គាំងនៅក្នុងផ្លូវដែលអាចមើលឃើញយ៉ាងច្បាស់ចំពោះសត្រូវ។ អំណាចមិនជួយអ្នកដែលដាក់ខ្លួនខុសនោះទេ។ គាត់ត្រូវគោះទ្វារសុំជំនួយជាលើកដំបូង។

នួន បើកទ្វារឲ្យខ្ញុំ។ នាងមិនបានយកប្រវត្តិរបស់គាត់ពេលគាត់ចេញឈាមទេ។ ប៉ុន្តែបន្ទាប់ពីរបួសត្រូវបានបិទ ក្រដាសមួយសន្លឹកត្រូវបានគេដាក់ឱ្យគាត់សរសេរឈ្មោះគាត់តាមដែលគាត់ចងចាំ។ នីរ៉ាច សរសេរយឺតៗ ដោយបន្សល់ទុកតែព័ត៌មានលំអិតអំពីទីតាំង និងសម្លៀកបំពាក់ក្នុងជួរមួយចំនួនដើម្បីបន្ត។ គាត់បានជ្រើសរើសឈ្មោះរបស់គាត់នៅយប់ដដែល។ មិនបានជ្រើសរើសដើម្បីលាក់អតីតកាល ប៉ុន្តែដើម្បីឱ្យអ្នកដែលចង់បានចម្លើយមានឈ្មោះដើម្បីហៅ។

ចូលឆ្នាំទីដប់ប្រាំបី គាត់បាននាំ នួន និងមនុស្សក្នុងបណ្តាញដេរមកស្ថានអរុណ។ ហើយបានរកឃើញគ្រូបង្វឹកចាស់ដែលគ្រប់គ្រងកូនសោនៅក្នុងបន្ទប់ត្រួតពិនិត្យ បុរសនោះបានស្នើសុំឲ្យចូលមកវិញ។ បើគាត់ទុកមនុស្សដែលមិនបានចុះឈ្មោះនៅច្រាំងទន្លេ នីរ័ត្ន ឃើញអារ៉ាន់ឈរនៅមាត់ទ្វារ។ មើលមនុស្សផ្សេងទៀតធ្វើរឿងដែលហាក់ដូចជាមិនសមនឹងការបង់ប្រាក់។ ដូច្នេះគាត់បានចូលទៅក្នុងបន្ទប់ត្រួតពិនិត្យ។ ដោះខ្សែសង្វាក់ពីខាងក្នុង។ ហើយបានទុកភស្តុតាងនៃការបញ្ជាទិញនៅលើតុដែលអ្នកគ្រប់គ្នាអាចរកវាបាន។

ពេលគ្រោះថ្នាក់កន្លងផុតទៅ គាត់មិនបានរត់គេចពីព្រឹកឡើយ ។ នីរ៉ាចដាក់កាំបិតនៅមុខអាសារ៉ា ហើយនិយាយថាមានរឿងត្រូវទទួលខុសត្រូវ ។ រណសិរ្សរួបរួមមិនទាន់ត្រូវបានបង្កើតឡើងនៅឡើយទេ។ ប៉ុន្តែជនរងគ្រោះយល់ព្រមឲ្យគាត់ជួយស្រាវជ្រាវឯកសារពន្ធនាគារក្រោមការត្រួតពិនិត្យ។ កុំទទួលយកការងារធ្វើឃាត។ ហើយត្រូវតែផ្តល់ភស្តុតាងដល់ជនរងគ្រោះដែលសុខចិត្តជួបគាត់ដោយគ្មានអ្នកណាអធិប្បាយពីបុណ្យជ្រមុជទឹកឡើយ។ ការរស់នៅជាមួយគ្នាចាប់ផ្តើមដោយព្រំដែនដែលមនុស្សគ្រប់គ្នាអាចមើលឃើញ។

ដាវពីរដែលគ្មានម៉ាកត្រូវបានក្លែងក្លាយពីអាវុធដើមដោយមានស្លាកសញ្ញារបស់ម្ចាស់បានដកចេញ។ នីរ័ត្ន ទទួលភារកិច្ចជ្រៀតចូលយកមនុស្សចេញ។ វាមិនមែនអំពីការធ្វើឱ្យមនុស្សបាត់ខ្លួននោះទេ។ គាត់ដឹងថាគ្រួសារខ្លះមិនដែលឃើញគាត់ទេ។ ហើយគាត់នឹងមិនប្រើអំពើល្អថ្មីរបស់គាត់ដើម្បីបង្ខិតបង្ខំពួកគេឱ្យមានការអភ័យទោសនោះទេ។ នៅក្នុងសៀវភៅ Survivor's Book គាត់បានបើកទំព័រមួយសម្រាប់ឈ្មោះដែលគាត់នៅតែមិនអាចសង្គ្រោះបាន ហើយនឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យនរណាម្នាក់ហៅចន្លោះនោះជាលេខសង្ខេបនោះទេ។

ព្រឹកមុនចេញពីនួនបានយកអាវដែលជួសជុលហើយដាក់ឈ្មោះតូចមួយលើនោះ។ Nirach បានចាប់យកខ្សែអំបោះដោយប្រើម្រាមដៃដែលគាត់ធ្លាប់ជឿថាគ្រាន់តែសម្រាប់កាន់កាំបិតប៉ុណ្ណោះ។

បន្ទាប់មកគាត់បានដើរចេញដើម្បីបង្ហាញមិត្តរបស់គាត់ចូលទៅក្នុងពន្លឺ។ គាត់ក៏ជាមនុស្សដែលផ្លាស់ទីក្នុងស្រមោល។ ប៉ុន្តែខ្ញុំនឹងមិនប្រើភាពងងឹតដើម្បីលាក់ចម្លើយរបស់ខ្ញុំម្តងទៀតទេ។ ហើយបើថ្ងៃណាមួយគេហៅឈ្មោះគាត់ថាជាអ្នកប្រព្រឹត្តខុស។ គាត់ចង់នៅស្តាប់រហូតដល់ចប់។

ARUN RPG · 07 / 60

ម៉ាលីន បុប្ផារ៉ាក់

ម៉ាលីន បុប្ផារ៉ាក់ ▯ AR-007

តួនាទី: អ្នកព្យាបាលផ្កាឈូក

ស្រុកកំណើត: ភូមិអរុណ

អាវុធ: កណ្តឹងគ្រាប់ពូជកញ្ចក់

អំណាច: ពន្លឿនការរួមបញ្ចូលជាលិកាដោយប្រើប្រាស់ថាមពលនៃឫសរុក្ខជាតិ និងការយល់ព្រមពីម្ចាស់ជំនួយ។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចរស់ឡើងវិញ និងមិនអាចយកជំងឺទៅបោះឱ្យអ្នកដទៃដោយគ្មានការយល់ព្រមពីពួកគេ

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ផ្កាដែលមិនសន្យាជួយគ្រប់គ្នា។

ប្រជាជននៅភូមិអរុណបាននឹកឃើញកណ្តឹងរបស់ម៉ាលីនមុននឹងគេអាចចាំមុខគាត់។ កាលនៅក្មេង នាងបានដើរតាមជីដូនរបស់នាង ដែលជាគ្រូពេទ្យឱសថ។ យកកន្ទ្រកធ្ងន់ពេកសម្រាប់រាងកាយរបស់អ្នក ហើយចុចកណ្តឹងនៅមុខផ្ទះអ្នកជម្ងឺ។ យាយមិនដែលសន្យាថាគ្រប់គ្នានឹងជាសះស្បើយទេ។ នាងមិនចូលចិត្តការប្រុងប្រយ័ត្ននោះទេ។ ព្រោះខ្ញុំគិតថា អ្នកព្យាបាលខ្ញុំគួរតែផ្តល់ក្តីសង្ឃឹមគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីយកឈ្នះជំងឺ។

សមត្ថភាពរបស់ម៉ាលីនត្រូវបានបង្ហាញនៅពេលនាងលើកកូនបក្សីដែលបានធ្លាក់ពីសំបុករបស់វា។ ឫសនៅក្រោមបាតដៃរបស់គាត់បញ្ចេញពន្លឺ ហើយស្លាបតូចៗបានផ្លាស់ប្តូរ។ ភូមិទាំងមូលបាននាំយកសត្វដែលរងរបួសទៅឱ្យនាង។ ម៉ាលីនរីករាយដែលត្រូវបានគេហៅមកកាន់។ ទាល់តែខ្ញុំសង្កេតឃើញស្មៅនៅជុំវិញផ្ទះប្រែពណ៌លឿងងាប់ជារង្វង់។ លោកយាយបានឱ្យគាត់ដើរជុំវិញ និងមើលដីមុនពេលទទួលយកអ្នកជំងឺថ្មី។ អំណាចដែលបានសង្គ្រោះជីវិតម្នាក់គឺដកយករបស់ដែលទ្រទ្រង់មនុស្សជាច្រើនទៀត។

នៅពេលគ្រុនក្តៅរាលដាលក្រោយរដូវទឹកជំនន់ មនុស្សម្នាតម្រង់ជួរមុខផ្ទះតាំងពីមេឃនៅងងឹត។ ម៉ាលីនបានឆ្លើយថា គាត់អាចជួយអ្នករាល់គ្នាបាន។ នាងបានបន្តការព្យាបាលរហូតដល់នាងដួល។ គ្រោងថ្នាំទាំងមូលស្ងួតហួតហែងស្លាប់។ ហើយថ្នាំសម្រាប់រោគសញ្ញាដែលគ្មានថាមពលអាចព្យាបាលក៏នឹងអស់ដែរ។ បុរសម្នាក់បានស្លាប់ពេលកំពុងរង់ចាំ។ ទោះបីជាគាត់គួរត្រូវបានគេបញ្ជូនតាមរទេះទៅជួបគ្រូពេទ្យនៅលើភ្នំតាំងពីព្រឹកម្ល៉េះ។ ការសន្យារបស់នាងមិនបានជួយគាត់ឱ្យនៅដដែល។ វាធ្វើឱ្យគ្រួសាររង់ចាំរហូតដល់វាយឺតពេល។

ឪពុករបស់បុរសរូបនេះមិនអនុញ្ញាតឱ្យនាងទៅចូលរួមពិធីបុណ្យសពនោះទេ ។ ម៉ាលីនត្រឡប់មកអង្គុយនៅមុខទ្វារទាំងយប់។ នាងស្ទើរតែឈប់កាន់កណ្តឹង។ យាយមិនបានប្រាប់ខ្ញុំឱ្យភ្លេចកំហុសរបស់ខ្ញុំទេ។ ប៉ុន្តែគាត់បាននាំនាងទៅមើលថង់គ្រាប់ពូជដែលត្រូវការដាំឡើងវិញ។ យាយបាននិយាយថា "ក្តីសង្ឃឹមមិនគួរកុហកដើម្បីរស់" ។ ម៉ាលីន ចាប់ផ្តើមរៀនថា ការប្រាប់កំណត់ពេលវេលាគឺជាផ្នែកមួយនៃការព្យាបាល។ ទោះបីជាចម្លើយនោះធ្វើឱ្យមនុស្សខឹងនឹងនាងក៏ដោយ។

នាងធ្វើដំណើរទៅហាត់ប្រាណជាមួយនឹងកន្លែងពេទ្យជាច្រើន។ រៀនអនុវត្តសម្ពាធលើមុខរបួស បែងចែករោគសញ្ញា ផ្ទេរ និងសុំការយល់ព្រមពីអ្នកផ្តល់ថាមពល។ អ្នកដែលជួយមិនចាំបាច់ជាអ្នកខ្លាំងបំផុតនោះទេ។ ពេលខ្លះវាគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យពន្លឺហូរកាត់ឫសនៃរុក្ខជាតិដែលអ្នកដាំ។ ម៉ាលីន បានបង្កើតច្បាប់មួយ មិនឱ្យទាញអំណាចពីអ្នកដេកលក់ អ្នកដែលត្រូវគេបង្ខំ ឬអ្នកដែលមិនយល់ពីឥទ្ធិពល។ ហើយគ្មានមេដឹកនាំណាអាចបញ្ជាឱ្យរំលងច្បាប់នេះបានឡើយ។

នៅយប់ស្ពានអរុណ នាងបានប្រឈមមុខនឹងអ្វីដែលនាងធ្លាប់ខ្លាចម្តងទៀត។ មានមនុស្សស្លាប់ច្រើនជាងដៃ។ ថ្នាំដែលបានយកគឺតិចជាងមនុស្សដែលកំពុងរង់ចាំ។ គាត់បានជួយស្ត្រីចំណាស់ម្នាក់ដែលចៅរបស់គាត់បានឱ្យនាឡិការបស់គាត់ជាថ្នូរនឹងការឆ្លងកាត់ជាមុនសិន។ ព្រោះវានៅតែអាចដោះស្រាយបញ្ហាបន្ទាន់ បន្ទាប់មកសួរអ្នកដែលអាចដើរទៅជួយស្ទូរក្រណាត់ ហើយរាប់ដង្ហើមរបស់ពួកគេ។ ផ្ទុយទៅវិញ គាត់បានប្រកាសថាគាត់នឹងព្យាបាលអ្នករាល់គ្នា។ នាងបានហៅអ្វីដែលចាំបាច់ត្រូវធ្វើម្តងមួយៗ។ រហូតដល់ការភ័យខ្លាចក្លាយជាកិច្ចការដែលដៃជាច្រើនអាចជួយរួមគ្នាបាន។

Linyu បាននាំម្តាយរបស់នាងមកដោយដកដង្ហើមធំ។ ម៉ាលីន និយាយថា អំណាចអាចបិទរបួសបាន។ ប៉ុន្តែវាមិនអាចយកធូលីដែលកកកុញនៅក្នុងសួតចេញភ្លាមៗនោះទេ។ នាងបានជួយរក្សាលំនឹងស្ថានភាពរបស់គាត់ រៀបចំកន្លែងស្នាក់នៅ និងសរសេរការណែនាំ។ មានលាយឡំនៃការខកចិត្ត និងភាពធូរស្រាលនៅក្នុងភ្នែករបស់ Linyu ក្នុងការស្តាប់ការពិត។ ខណៈនោះ អ្នករបួសម្នាក់ទៀតបានចាកចេញទៅ។ ម៉ាលីនកាន់ដៃរបស់គាត់រហូតចុងម្រាមដៃត្រជាក់ ហើយបន្តមើលមនុស្សដែលនៅសល់។ ដោយមិនហៅថាការបាត់បង់ជារឿងតូចតាច

បន្ទាប់ពីទឹកស្រក នាងបានស្នើឱ្យក្រុមអ្នកនៅរស់រានមានជីវិត បង្កើតអង្គភាពពេទ្យ ដែលធ្វើដំណើរជាមួយអ្នកដែលត្រូវបានបដិសេធពីច្រកចេញ។ Asara សួរថាតើត្រូវការអ្នកប្រយុទ្ធប៉ុន្មាននាក់? ម៉ាលីន ឆ្លើយថា គាត់ត្រូវការអ្នកដាំដើមឈើ អ្នកបើកបររទេះភ្លើង និងអ្នកណាម្នាក់ដើម្បីឈ្លោះជាមួយឧត្តមសេនីយ នៅពេលមានជម្លោះក្នុងការជួយសង្គ្រោះជីវិត។ ការចូលរួមរបស់នាង Dawn Front ដូច្នេះបានចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងការកំណត់ថាគ្មាននរណាម្នាក់នឹងចាត់ទុកវាថាជាគ្រឿងលម្អទេ។

នាងបានបង្កើតកណ្តឹងគ្រាប់ពូជកែវពីកណ្តឹងរបស់ជីដូនរបស់នាង។ ដាក់គ្រាប់ពូជជាច្រើនប្រភេទក្នុងទីធ្លាតូច ដើម្បីដាំវាឡើងវិញរាល់ពេលដែលអ្នកប្រើថាមពល។ យាយនៅតែមើលថែភូមិ។ ម៉ាលីនធ្វើកំណត់ត្រាត្រឡប់ទៅអ្នកដែលអាចនិងអ្នកមិនអាច។ ឪពុករបស់បុរសម្នាក់ដែលបានស្លាប់នៅមុខផ្ទះម្តងបានធ្វើថង់កខ្វក់។ គ្មានសំបុត្រ គ្មានពាក្យសុំទោស។ នាងបានប្រើដីដាំថ្នាំនៅក្បែរគ្លីនិកចល័ត ហើយមើលថែវាដោយស្ងាត់ៗ។

មុនពេលធ្វើដំណើរលើកដំបូង កុមារបានសួរថា ហេតុអ្វីបានជាគ្រូពេទ្យត្រូវកាន់អាវុធ? ម៉ាលីនអង្រួនកណ្ដឹងថ្មមៗ ហើយសុំឱ្យគាត់ស្ដាប់សំឡេងគ្រាប់ពូជនៅខាងក្នុង។ នាងបាននិយាយថា៖ «ដើម្បីទៅដល់ប្រជាជនដែលកំពុងរង់ចាំ។ នាងមិនដឹងថាតើនាងនឹងអាចនាំអ្នករាល់គ្នាត្រឡប់មកវិញឬអត់នោះទេ។
ប៉ុន្តែខ្ញុំដឹងថាខ្ញុំនឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យនរណាម្នាក់ត្រូវជ្រើសរើសរវាងការកុហកដ៏កក់ក្ដៅ
និងការពិតដែលគ្មាននរណាម្នាក់នៅក្បែរទៀតទេ។

ARUN RPG · 08 / 60

ថារ៉ាន់ វជិរ៉ាបាត

ថារ៉ាន់ វជិរ៉ាបាត □ AR-008

តួនាទី: អ្នកប្រយុទ្ធផ្គរលាន់

ស្រុកកំណើត: ប្រាសាទផ្គរលាន់

អាវុធ: ដៃអាវចាក់ដី

អំណាច: ចាប់យកបន្ទុកពីចលនា ហើយបញ្ចេញវាតាមកណ្ដាប់ដៃ និងបាតជើង។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែមានផ្លូវចូលទៅក្នុងដី។ Arrhythmia កើតឡើងនៅពេលដែលការចោទប្រកាន់ត្រូវបានរក្សាទុកយូរពេក។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

បុរសដែលរៀនចាញ់

ថារ៉ាន់ចូលចិត្តសំឡេងមនុស្សហៅឈ្មោះគាត់នៅលើឆាកច្រើនជាងសំឡេងភ្លៀងធ្លាក់ពីលើផ្ទះ។ គាត់ជាក្មេងប្រុសដឹកជញ្ជូនធ្យូងថ្មនៅក្នុងទីក្រុង Lightning City។ ដៃខ្ញុំមានស្នាមខ្មៅមិនអាចលាងចេញបាន។ ប៉ុន្តែពេលវាយឈ្នះអ្នកមើលនឹងភ្លេចថាគាត់មកពីតំបន់ណា។ គ្រូប្រដាល់បង្រៀនអ្នកឱ្យឈរឱ្យរឹងមាំ ដកដង្ហើមឱ្យជ្រៅ និងដឹងពេលឈប់ ។ គាត់ចងចាំពីរចំណុចដំបូងបានយ៉ាងល្អ។ ចំពោះចំណុចចុងក្រោយនេះ ខ្ញុំគិតថាវាជាការលួងលោមអ្នកចាញ់។

គាត់បានឈ្នះរហូតដល់គាត់ទទួលបានខ្សែដៃដើម្បីប្រមូលការចោទប្រកាន់ពីអ្នកឧបត្ថម្ភម៉ាកឃីហោស។ រាល់កណ្ដាប់ដៃមានពន្លឺ។ រាល់ជ័យជម្នះមានលុយមួយដុំយកម្ដាយចេញពីបន្ទប់ផ្ទះសំណាក់ដែលបែកធ្លាយ។ ថារ៉ាន់បានឃើញលទ្ធផលជាក់ស្តែង។ ដូច្នេះ យើងមិនសួរថាហេតុអ្វីបានជាដំណាក់កាលបង្កើនថាមពលបញ្ចេញរបស់ខ្លួនលើសកំណត់ដែលបានកំណត់។ អ្នកប្រយុទ្ធម្នាក់បានលើកដៃឈប់។ ប៉ុន្តែសំឡេងហ៊ោកញ្ជ្រៀវពីទស្សនិកជនខ្លាំង។ ឮហើយធ្វើពុតជាមិនឮ។ កណ្ដាប់ដៃបន្ទាប់បានផ្តួលគូប្រកួតរបស់គាត់ឱ្យដួល ហើយគាត់មិនអាចត្រលប់មកសង្វៀនវិញបានទេ។

អ្នករៀបចំកម្មវិធីបានសរសេរថាភាគីម្ខាងទៀតមានជំងឺដូចគ្នា។ ថារ៉ាន់យកមេដាយមកផ្ទះ ហើយដាក់មុខចុះ។ ម្ដាយខ្ញុំបាន
ត្រឹមតែសួរថា ហេតុអ្វីបានជាដៃខ្ញុំនៅតែញ័រ ទោះបីឈ្នះក៏ដោយ។ គាត់បានទៅលេងបុរសនោះជាច្រើនដងតែមិនហ៊ានចូល។
រហូតដល់កូនស្រីអ្នករងរបួសរកឃើញនៅមុខបន្ទប់ ។ នាងមិនបានសុំហត្ថលេខាទេ។ នាងបានសុំជំនួយកាន់អាងទឹក ព្រោះ
ប៉ាមិនអាចកាន់វាបានទៀតទេ។ ទម្ងន់ស្រាលនៅថ្ងៃនោះសង្កត់ដៃរបស់គាត់ច្រើនជាងគូប្រកួតទាំងអស់។

ថារ៉ាន់បានសងប្រាក់អ្នកឧបត្ថម្ភវិញហើយអនុញ្ញាតឱ្យកំណត់ត្រានៃការប្រកួតត្រូវបានបញ្ចេញ។
គាត់ត្រូវបានហាមប្រាមពីឆាកដែលពេញមួយជីវិតរបស់គាត់ធ្លាប់មាន។ ដូច្នេះ គាត់បានត្រឡប់ទៅគ្រូប្រដាល់ដែលបានសុំឱ្យ
គាត់ចាប់ផ្ដើមដោយឈរស្ងៀម។ ដំបូងឡើយ គាត់មិនអាចទ្រាំទ្របានទេ។ រាងកាយចង់បញ្ជាក់ថាវានៅតែសក្តិសម។ ប៉ុន្តែការ
ផ្លាស់ទីកាន់តែលឿន បន្ទុកពីខ្សែដៃនឹងកកកុញរហូតដល់បេះដូងលោតមិនទៀងទាត់។
គាត់ត្រូវតែរៀនកម្ចាត់ដែនកំណត់របស់គាត់ មុនពេលគាត់អាចគ្រប់គ្រងអំណាចរបស់គាត់។

ការងាររបស់គាត់ក្នុងការជួសជុលខ្សែភ្លើងក្នុងសហគមន៍បានធ្វើឱ្យគាត់ទទួលបានកម្លាំងមានប្រយោជន៍ដោយគ្មានមនុស្សអបអរ
ថារ៉ាន់ ជីករណ្ដៅ ជួយអូសរនាំងដែក ហើយអង្គុយស្ដាប់អ្នកបច្ចេកទេសវ័យក្មេង បញ្ជាឱ្យជួសជុលការងារ។ ពេលរន្ទះប៉ះប៉ម
ផ្គត់ផ្គង់ថាមពល គាត់បានប្រើដងខ្លួនរបស់គាត់ដើម្បីទ្រខ្សែដែលខូច។ ប៉ុន្តែមិនរក្សាកម្លាំងទាំងអស់នៅក្នុងកណ្ដាប់ដៃ។
Sutures បានបង្កើតឡើងនៅពេលដែលគាត់បានបាញ់បន្ទុកចូលទៅក្នុងដីក្នុងចង្វាក់ច្រំដែលជាមួយនឹងជើងរបស់គាត់។
គាត់បានរួចជីវិតដោយសារគាត់សុខចិត្តបញ្ចេញខ្យល់។ វាមិនមែនដោយសារតែខ្ញុំអាចស៊ូទ្រាំវាមិនចេះចប់នោះទេ។

នៅឆ្នាំទី១៨ គាត់ត្រូវគេជួលឲ្យដឹកដីទៅភូមិអរុណ ហើយបានជាប់នៅមុខស្ពាន។ ភាពចលាចលបានធ្វើឱ្យអ្នកដែលស្គាល់
ឈ្មោះគាត់សុំឱ្យគាត់ដាល់ផ្លូវគាត់កាត់ទាហានដើម្បីជម្រះផ្លូវ។ ថារ៉ាន់បានឃើញក្មេងៗច្របាច់កពីក្រោយខ្សែខែល។ ប្រសិន
បើគាត់បញ្ចេញកម្លាំងពេញលេញ ទ្វារអាចនឹងបើក ប៉ុន្តែមនុស្សនឹងត្រូវបានខ្ទប់ចូលផងដែរ។ ដូច្នេះ គាត់បានទទួល
កណ្ដាប់ដៃរបស់ទាហានដោយមិនសងសឹក។ ទុកពេលឲ្យនីរ៉ាចដោះលែងសង្វាក់ពីខាងក្នុង។

នៅពេលដែលទឹកដឹកបំណែកស្ទួលថាមពលចេញពីចំណុចត្រួតពិនិត្យចុះមក ចរន្តអគ្គិសនីរាលដាលដល់ផ្លូវដែកស្ពាន។
ថារ៉ាន់បញ្ជាឲ្យគ្រប់គ្នាដកថយ។ បន្ទាប់មករុញដំបងដែកចូលទៅក្នុងដី។ គាត់បានបោះជំហានមួយក្នុងពេលតែមួយ។
បង្ហូរការចោទប្រកាន់តាមរយៈជើងរបស់អ្នករហូតដល់ cuffs ត្រូវបានបំបែក។ ទស្សនិកជនមិនដឹងថាគាត់ប្រឆាំងអ្វីទេ។
មានតែ Eirin ទេដែលឃើញសីតុណ្ហភាពរាងកាយរបស់នាងកើនឡើង ហើយជួយបើកច្រកចេញ។ បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍
នោះ គាត់បានដេកលើភក់។ គ្មានអ្នកណាគិតថាគាត់ឈ្នះទេ។ ប៉ុន្តែមិនមានមនុស្សត្រូវអគ្គិសនីឆក់ទៀតទេ។

ពេលអារ៉ាន់អញ្ជើញអ្នកចូលរួមថារ៉ាន់ប្រាប់ពីគូប្រកួតមុនជំនាញ។ គាត់បានស្នើឲ្យបន្តបញ្ជូនប្រាក់ឈ្នួលមួយផ្នែកទៅ
គ្រួសារ។
ហើយសុំឱ្យមិត្តម្នាក់ជួយអ្នកកត់សម្គាល់ប្រសិនបើគាត់ចាប់ផ្ដើមដេញតាមអ្នកអបអរសាទរហើយបំភ្លេចមនុស្សនៅពីមុខគាត់។
ម៉ាលីនបានពិនិត្យមើលបេះដូងរបស់គាត់ហើយកំណត់ពេលវេលាដែលគាត់ត្រូវធ្វើតាម។ ទោះជាការប្រយុទ្ធគ្នាជិតដល់
ទីបញ្ចប់យ៉ាងណាក៏ដោយ គាត់បានទទួលយកលក្ខខណ្ឌនោះដូចជាទទួលយកមេរៀនដែលគ្រូបានផ្ដល់ឱ្យគាត់តាំងពី
យូរយារណាស់មកហើយ ។

ខ្សែដៃដីថ្មីនេះ មិនមានស្លាកសញ្ញាឧបត្ថម្ភទេ។ វាមានតែចង្អូរសម្រាប់បញ្ចូលទុយោបង្ហូរ និងសញ្ញាសម្គាល់ដើម្បីបញ្ជាក់ពី
កម្រិតដែលត្រូវបញ្ឈប់។ ថារ៉ាន់បង្រៀនសមាជិកថ្មីពីរបៀបដួលដោយសុវត្ថិភាពមុននឹងគប់កណ្ដាប់ដៃ។
ក្មេងខ្លះសើចថាការដួលមិនមែនជាការរំភើបទេ។ គាត់ក៏សើចដែរ។ ហើយថាអ្នកដែលអាចក្រោកឡើងទៅហូបបាយវិញនៅ
មានឱកាសសិក្សាគ្រប់យ៉ាងនៅថ្ងៃស្អែក។

ព្រឹកថ្ងៃចេញដំណើរ គូប្រកួតចាស់បានផ្ញើសារខ្លីថាបានលុយហើយ។ ហើយនៅតែមិនចង់ជួបថារ៉ាន់បានបត់សំបុត្រយ៉ាង
ប្រយ័ត្នប្រយែង។ គាត់មិនខឹងទេ គាត់មិនបានអះអាងថាគាត់បានផ្លាស់ប្ដូរប៉ុន្មានទេ។ មុននឹងឈានទៅមុខជាមួយនឹង

រណសិរ្សរួបរួម លោកបានដាក់មេដាយជើងឯកលើតុរបស់គ្រូ។ ហើយជ្រើសរើសយកឧបករណ៍ជួសជុលដីជំនួសវិញ លើកនេះគាត់ចង់ក្លាយជាមនុស្សដែលមិត្តរបស់គាត់អាចឈរក្បែរបាន។ សូម្បីតែនៅថ្ងៃដែលកណ្ដាប់ដៃរបស់គាត់មិនបានវាយនរណាម្នាក់ឡើយ។

ARUN RPG · 09 / 60

Netdao Manwinyan

Netdao Manwinyan · AR-009

តួនាទី: អ្នកហៅវិញ្ញាណ

ស្រុកកំណើត: បឹងអ័ព្ទភ្លឺ

អាវុធ: សំឡេងចង្កៀងពេលយប់

អំណាច: ស្តាប់ ហើយអញ្ជើញការឆ្លុះបញ្ចាំងរបស់អ្នកដែលចាកចេញទៅឆ្លើយតបដោយស្ម័គ្រចិត្ត។

កម្រិតកំណត់: ការឆ្លុះបញ្ចាំងមិនមែនជាមនុស្សទាំងមូលដែលបានស្លាប់នោះទេ។
មិនអាចប្រើដើម្បីនិយាយអាថ៌កំបាំងដែលមិនត្រូវបានយល់ព្រម។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

សំឡេងដែលសុំការអនុញ្ញាតមុនពេលហៅ

Netdao បានឮសំឡេងក្នុងអ័ព្ទតាំងពីកុមារភាព។ សំឡេងខ្លះស្រែកទៅកាន់មនុស្សជាទីស្រឡាញ់របស់ពួកគេ។ សំឡេងខ្លះបានធ្វើដំណើរទៅផ្ទះម្តងទៀត។ មនុស្សពេញវ័យនៅក្នុងបឹងអ័ព្ទភ្លឺបានពន្យល់ពីអ្វីដែលពួកគេបានឮតាមជំនឿរបស់ពួកគេ។ ប៉ុន្តែជីដូនរបស់អ្នកធ្វើគោមបានត្រឹមតែបង្រៀននាងថា ការឮនរណាម្នាក់មិនមានន័យថាអ្នកមានសិទ្ធិហៅពួកគេនោះទេ។ ដូច្នេះ Netdao លូតលាស់ដោយគោះគែមចង្កៀងបីដងហើយតែងតែរង់ចាំចម្លើយ។

សមត្ថភាពពិសេសនាំមនុស្សកាន់តែច្រើនមកផ្ទះរបស់អ្នក។ អ្នកខ្លះកាន់អាវចាស់ អ្នកខ្លះយកវាជាការសុំទោសដែលនិយាយមិនទាន់ពេល។ នាងចង់ជួយមនុស្សគ្រប់គ្នា។ ដូច្នេះគាត់ចាប់ផ្តើមបកប្រែសំឡេងដែលបាត់ទៅជាប្រយោគពេញលេញ។ បន្ថែមពាក្យដែលអ្នកគិតថាគ្រួសារត្រូវស្តាប់។ ស្ត្រីម្នាក់បានត្រឡប់មកលក់ផ្ទះវិញព្រោះនាងជឿថាប្តីដែលស្លាប់បានបញ្ជាឱ្យនាងតាមរកកូននៅទីក្រុងភាគខាងជើង ។ ប៉ុន្តែសំឡេងដែលលោក Netdao បានឮពិតជានិយាយតែឈ្មោះទីក្រុងប៉ុណ្ណោះ។ មិនមានការបញ្ជាទិញត្រូវបានផ្តល់ឱ្យទេ។

ពេលដែលស្ត្រីនោះត្រឡប់មកវិញដោយជំពាក់បំណុលគេ និងដៃទទេ Netdao សារភាពថាបានធ្វើអ្វីដែលនៅសល់។ ភាពស្ងៀមស្ងាត់បន្ទាប់ពីការសារភាពគឺយូរជាងសំឡេងណាមួយនៅក្នុងអ័ព្ទ។ នាងបានលក់គ្រឿងអលង្ការដើម្បីជួយបង់វិក្កយបត្រ និងឈប់ទទួលអ្នកសួរចម្លើយមួយរយៈ។ យាយមិនបាននិយាយថាចេតនារបស់គាត់ល្អគ្រប់គ្រាន់ទេ។ ប៉ុន្តែសូមឱ្យនាងជួសជុលចង្កៀងជាមួយនឹងកញ្ចក់ដែលខូច។ ដើម្បីចាំថាពន្លឺតាមរយៈវត្ថុដែលខូចអាចក្លាយទៅជាខូចទ្រង់ទ្រាយ។

Netdao ចាប់ផ្តើមថតសំឡេងដែលគាត់បានឮ។ ញែកជាក់ស្តែងពីការព្យាករណ៍។ ហើយប្រាប់អ្នករាល់គ្នាថា ការឆ្លុះបញ្ចាំងមិនមែនជាមនុស្សទាំងមូលដែលស្លាប់នោះទេ។ ដានខ្លះគ្រាន់តែសង្កត់អារម្មណ៍មុនពេលចាកចេញ។ ពួកគេខ្លះមិនចង់និយាយទៀតទេ។ នាងអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សខឹងនៅពេលដែលចម្លើយគឺខ្ញុំមិនដឹង។ ហើយបានពន្លត់គោមដោយស្ម័គ្រចិត្ត នៅពេលដែលគាត់បានឮការបដិសេធជាបណ្តើរៗ សមត្ថភាពរបស់នាងបានរឹងមាំជាមួយនឹងរបស់ដែលនាងឈប់អះអាងថាមានសមត្ថភាព។

White Seal Alliance ចង់ប្រើនាងដើម្បីទាញយកលេខកូដពីទាហានដែលបានស្លាប់។ ពួកគេបញ្ជូនចង្កៀងដែកដែលបង្ខំឱ្យការឆ្លុះកញ្ចក់ឡើងវិញរហូតដល់វាបែក។ Netdao លួចចូលបន្ទប់ពិសោធន៍ ហើយលឺគេសុំឈប់។ សូម្បីតែការបំផ្លាញអំពូលភ្លើងនឹងធ្វើឱ្យបាត់បង់ទិន្នន័យ។ នាងបានបើករន្ធខ្យល់ម្តងមួយៗ។ ការឆ្លុះបញ្ចាំងមួយដោយស្ម័គ្រចិត្តដឹកនាំផ្លូវ។ មុននឹងរសាត់បាត់ដោយសន្តិវិធី នាងបានចាំឈ្មោះរបស់គាត់។ វាមិនមែនដោយសារតែគាត់បានជួយនាងទេ។ ប៉ុន្តែដោយសារតែគាត់ធ្លាប់មានឈ្មោះ

នាងបានធ្វើដំណើរទៅភូមិអរុណជាមួយនឹងបញ្ជីឈ្មោះមនុស្សដែលត្រូវបានគេប្រើក្នុងការពិសោធន៍។ នៅពេលយប់ដែលស្ពានបានបាក់នោះ សំឡេងអ័ព្ទបានបន្លឺឡើងយ៉ាងខ្លាំងដែលស្ទើរតែមើលមិនឃើញ។ ប៉ុន្តែ Netdao មិនហៅតារាគ្រប់រូបមកធ្វើជាទាហានទេ។ នាងសួរតែការឆ្លុះបញ្ចាំងពីអ្នកចាំកប៉ាល់ដែលឆ្លើយ។ ចង្អុលបង្ហាញទីតាំងនៃសសរចាស់ដែលលាក់នៅក្រោមទឹក។ អ្នករស់នៅអាចប្រើព័ត៌មាននោះដើម្បីទាញខ្សែពួរ និងយកអ្នកជាប់គាំងចេញ។

ក្រោយការជួយសង្គ្រោះ ក្មេងស្រីម្នាក់សុំហៅម្តាយមកវិញ។ Netdao លុតជង្គង់ចុះដោយថ្នមៗថាគាត់មិនអាចធ្វើដូច្នេះបានទេ។ កុមារបានគោះចង្កៀងរបស់នាង។ នាងមិនត្អូញត្អែរទេ គ្រាន់តែអង្គុយចាំរហូតដល់កូនយល់ព្រមកាន់ដៃនាង។ វាជាលើកទីមួយហើយដែលនាងយល់ថា ការមិនមានចម្លើយមិនចាំបាច់មានន័យថា អ្នកស្តាប់ត្រូវបានទុកចោលតែម្នាក់ឯង។

នៅហាងនាឡិការបស់ Aran នាងផ្តល់សៀវភៅអ្នករស់រានមានជីវិត។ វាបំបែកអ្នកត្រឡប់មកវិញ អ្នកបាត់ខ្លួន និងបញ្ជាក់ថាអ្នកស្លាប់។ ឈ្មោះមិនត្រូវបានលុបចោលទេ ព្រោះអាជ្ញាធរចង់បិទសមតុល្យ។ Sasin យកឈ្មោះប្អូនមកជូនអ្នក។ នាងបានទទួលយកដោយមិនធានាថានាងនឹងត្រូវបានរកឃើញ។ ប៉ុន្តែសន្យាថានឹងមិនបំប្លែងក្តីសង្ឃឹមទៅជាភស្តុតាងមិនពិត។

Netdao ចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Arun ដើម្បីក្លាយជាអ្នកទំនាក់ទំនង និងជាអ្នកថតសំឡេង។ នាងថែមទាំងអាចបង្កើតចង្កៀងសំឡេងដែលអាចបើកពីខាងក្នុងបាន។ ការឆ្លុះបញ្ចាំងដែលឆ្លើយតបអាចចាកចេញនៅពេលណាក៏បាន។ មុនពេលចាកចេញ លោកយាយបានឲ្យកែវថ្លាមួយមកខ្ញុំដោយពាក្យថា «កុំឲ្យវាភ្លឺជាងការពិត»។ នាងបានបិទវានៅជិតចង្កៀង។ បន្ទាប់មកនាងបានដើរចូលទៅក្នុងអ័ព្ទដោយស្តាប់ដោយយកចិត្តទុកដាក់នូវសំឡេងដែលមិនផ្តល់ឱ្យនាង។

ARUN RPG · 10 / 60

Asara Daengarun

Asara Daengarun · AR-010

តួនាទី: អ្នកលំពែងនាគ

ស្រុកកំណើត: ព្រះរាជាណាចក្រផ្កាយពណ៌ស្វាយ

អាវុធ: sky repeater

អំណាច: ប្រមូលផ្តុំកម្លាំងទៅក្នុងរលកលីនេអ៊ែរ ហើយរក្សាតំបន់ដែលមានចំណុចគាំទ្របី។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចប្តូរទិសដៅកណ្តាលបានទេ។ អ្នកត្រូវតែជ្រើសរើសផ្លូវដែលនឹងមិនត្រូវបានរារាំងដោយអ្នកដទៃ។

ឆ្នាំចូលរួម: 18

ចុងឈើបែរមុខចេញពីបល្ល័ង្ក។

Asara បានធំធាត់នៅក្នុងកន្លែងហ្វឹកហាត់របស់ Purple Star Kingdom ។ សក់ពណ៌ក្រហមរបស់នាងធ្វើឱ្យនាងលេចធ្លោសូម្បីតែនាងនៅតូច។ ឪពុករបស់គាត់គឺជាជាងជួសជុល។ មិនមែនជាមន្ត្រីយោធាទេ គាត់បានបង្រៀនថា គែមដែកអាចទៅដល់ឆ្ងាយបំផុតតាមដែលបង្គោលអាចទប់ទល់នឹងកម្លាំង។
ប៉ុន្តែនៅពេលដែលនាងត្រូវបានជ្រើសរើសឱ្យចូលរួមជាមួយកងអង្គរក្ស
មេរៀនមួយបានឮញឹកញាប់ជាងនេះគឺថាទាហានល្អមិនមើលទៅក្រោយទេនៅពេលដែលពួកគេបានទទួលបញ្ជា។

នាងបានឡើងឋានន្តរស័ក្តិជាប្រធានអង្គភាព ព្រោះនាងមិនដែលធ្វើឲ្យនាងយាមឡើយ។
ការវាយប្រហាររបស់នាងគឺត្រឹមត្រូវបំផុត មានឥទ្ធិពល និងដោយផ្ទាល់នៅក្នុងផ្នែក
រហូតដល់រាជវាំងបានប្រើនាងជានិមិត្តរូបនៃស្តេរភាព។ Asara ស្វាគមន៍កិត្តិយស ព្រោះគេជឿថាអំណាចដែលគេទទួលនឹងជួយការពារមាតុភូមិកាន់តែខ្លាំង។ នាងមិនបានឃើញអ្នកណាត្រូវបានគេរុញចេញពីកន្លែងដ៏អស្ចារ្យនោះទេ។

បេសកកម្មរបស់នាងដើម្បីបំបាត់កុប្បកម្មនាំឱ្យនាងទៅជួបកម្មករដែលកំពុងសុំប្រាក់ឈ្នួលមិនបានប្រាក់ខែ។ មេបញ្ជាការបានបញ្ជាឱ្យមានកាំភ្លើងដើម្បីបំបែកហ្វូងមនុស្ស។ Asara ឈរមើលដៃក្មេងនៅចន្លោះជើងមនុស្សធំ។ នាងមិនអាចផ្លាស់ប្តូរទិសដៅទាន់ពេលទេនៅពេលកម្លាំងត្រូវបានដោះលែង។ ដូច្នេះហើយគាត់បង្វិលដើម្បីស្រូបកម្លាំងរហូតដល់ស្មាគាត់ដាច់។ រលកឆក់កាត់ជញ្ជាំងជំនួសមនុស្ស។ សំឡេងថ្មបែកធ្លាយធ្វើឱ្យទីធ្លាទាំងមូលស្ងាត់ឈឹង។
នាងទើបតែមិនគោរពបទបញ្ជានៅមុខទីក្រុងទាំងមូល។

តុលាការយោធាបានហៅសកម្មភាពនោះថាស្ទាក់ស្ទើរ។ នាងបានទទួលស្គាល់ថា នាងពិតជាស្ទាក់ស្ទើរ។
ហើយខ្ញុំសោកស្តាយដែលមិនបានស្ទាក់ស្ទើរ។ Asara ត្រូវបានដកហូតតំណែងរបស់នាង។ ប៉ុន្តែមិត្តរួមម្នាក់របស់គាត់បានលាក់ច្បាប់ចម្លងនៃការបញ្ជាឱ្យគាត់។
ឯកសារបង្ហាញថាការប្រើប្រាស់កម្លាំងត្រូវបានកំណត់មុនពេលការទាមទារឈានដល់ទីក្រុង។ ពេលនោះនាងបានដឹងថានាងត្រូវបានគេបណ្តុះបណ្តាលឱ្យក្លាយជាចម្លើយដែលអាជ្ញាធរបានជ្រើសរើសរួចហើយ ។ ដោយមិនស្តាប់សំណួររបស់មនុស្ស

ការចាកចេញពីកងទ័ពមិនបានដោះលែងនាងភ្លាមៗទេ។ នាងមានទម្លាប់ចេញបញ្ជាសូម្បីតែមនុស្សដែលមិនមែនជាអ្នកក្រោមបង្គាប់។ រហូតដល់អ្នកភូមិដែលជួយជួសជុលអ្នកដដែលនិយាយថាមានឈ្មោះ។ Asara ចាប់ផ្តើមសួរមុននឹងឲ្យអ្នកណាហ៊ានប្រថុយ។ រៀនពន្យល់ផែនការ និងទទួលយកការបដិសេធ។ ដំណើរការគឺយឺតជាងការស្រែកពាក្យតែមួយ។ ប៉ុន្តែត្រូវធ្វើឱ្យនាងមើលឃើញកំហុសមុននឹងអ្នកផ្សេងត្រូវចំណាយលើវា។

នៅយប់លើស្ពានអរុណ នាងបានធ្វើដំណើរឆ្លងកាត់ប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យដោយមានឯកសារអយ្យការ។ ឃើញទាហានធ្វើដូចដែលនាងត្រូវបានបញ្ជាឲ្យធ្វើ។ Asara ដាក់សញ្ញាចាស់លើដី។ សុំឱ្យទាហានជម្រះផ្លូវដោយសន្យាថានឹងផ្តល់សក្ខីកម្ម។ ពេលអ្នកយាមទ្វារបដិសេធ នាងមិនបានមើលមុខគាត់ទេ។ ប៉ុន្តែត្រូវដាំអ្នកផ្ទួននៅគល់ស្ពាន។
ប្រើចំណុចគាំទ្របីដើម្បីបង្កើតខ្សែគាំទ្រសម្រាប់ជនភៀសខ្លួនឆ្លងកាត់។

អំណាចនៃស្នាមដេរបានមកពីការប្រើកម្លាំងដែលនាងធ្លាប់គិតថាមានបំណងបំផ្លាញតែប៉ុណ្ណោះ។ Eirin
បានបង្កើតជំហានទឹកកកនៅពេលដែលនាងគាំទ្រនាង។ Sasin ឆ្លងកាត់ស្រមោលពេលនាងឈប់ធ្វើចលនា។ អារ៉ាន់បានទទួលកម្លាំងដែលហួសជួរ។ អ្នករាល់គ្នាត្រូវដឹងថាពេលណាកាំជ្រួចនឹងហោះ។ គ្មាននរណាម្នាក់គ្រាន់តែជាឧបករណ៍សម្រាប់វីរបុរសម្នាក់នោះទេ។ Asara មានអារម្មណ៍ថាកម្លាំងមួយដែលឋានៈចាស់របស់នាងមិនដែលផ្តល់ឱ្យនាង។

នៅពេលដែលមនុស្សទាំងដប់នាក់បានពិភាក្សាគ្នាអំពីអ្វីដែលត្រូវធ្វើបន្ទាប់
នាងបានស្នើសុំអង្គភាពចល័តមួយដែលសមាជិកអាចពិនិត្យមើលអ្នកដឹកនាំ។
អង្គរក្សក៏មិនមានសិទ្ធិបង្ខំជនភៀសខ្លួនឱ្យដើរតាមផ្លូវដែលគេជ្រើសរើសដែរ។
ម៉ាលីនមានសិទ្ធិបញ្ឈប់ការប្រយុទ្ធដើម្បីជួយអ្នករបួស។ Nirach ស្នើសុំឆានែលដើម្បីរាយការណ៍ការបញ្ជាទិញខុស។
Asara សរសេរគ្រប់សំណួរដោយដៃរបស់គាត់ដែលនៅតែឈឺពីស្មារបស់គាត់។
នាងមិនចង់កសាងកងទ័ពចាស់ក្រោមឈ្មោះថ្មីទេ។

ឪពុកបានផ្ញើដៃកាន់ដាវថ្មីមកខ្ញុំ។ មានកម្លាំងគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីទប់ទល់នឹងកម្លាំង ប៉ុន្តែអាចបត់បែនបាននៅពេលបង្វិល។
Asara ដាក់ឈ្មោះវាថា Sky Lance ។ យប់មុនពេលចេញដំណើរ នាងបានទៅឈរនៅមុខកញ្ចក់។
យកគ្រឿងតុបតែងចុងក្រោយចេញ។ ផ្ទុយទៅវិញ គាត់បានចងក្រណាត់សាមញ្ញមួយដែលកម្មករឲ្យគាត់។
នាងនៅតែស្រលាញ់ស្រុកកំណើត។ ប៉ុន្តែសេចក្តីស្រឡាញ់នោះនឹងមិនធ្វើឱ្យនាងបង្វែរចុងអាវុធរបស់នាងមករកមនុស្សដែលផ្ទះគួរការពារម្តងទៀតឡើយ ។

ព្រឹកថ្ងៃបង្កើតរណសិរ្សអរុណ នាងជាអ្នកឈរនៅខាងចុងដង្ហែ។ ពិនិត្យមើលថារទេះរបស់អ្នករបួសទាំងអស់បានចេញមក។ មិនមានវេទិកាខ្ពស់ដើម្បីធ្វើសុន្ទរកថាទេ។ មានតែកង់ជាប់ក្នុងភក់ដែលត្រូវរុញចូលគ្នា។ ពេលរទេះធ្វើចលនា Asara សើច

ទោះដៃនាងឈឺក៏ដោយ។ នេះជាលើកទីមួយហើយដែលនាងបានដឹកនាំនរណាម្នាក់ទៅមុខដោយគ្មានអ្នកណាលុតជង្គង់ទទួលការបញ្ជាមុនឡើយ។

ARUN RPG · 11 / 60

វ៉ាជ អាក្រាថាវ៉ាន់

វ៉ាជ អាក្រាថាវ៉ាន់ ▯ AR-011

តួនាទី: អ្នកយាមទ្វារ

ស្រុកកំណើត: ទ្វារសិលាវាំងពិភពលោក

អាវុធ: ដំបងវន្តគូថ

អំណាច: បង្កើតតំបន់ការពារដែលផ្តល់ជម្រកដល់អ្នកដែលកំពុងជ្រកកោនពីផលប៉ះពាល់។

កម្រិតកំណត់: តំបន់មួយមាននៅពេលដែលគាត់ឈរនៅក្នុងនោះ។ ហើយជីវិតទាំងអស់នៅខាងក្នុងមានទម្ងន់ដូចគ្នា។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

យក្សដែលជ្រើសរើសបើកទ្វារ

Vajrawej ត្រូវបានគេលើកឲ្យឈរនៅចំកណ្តាលនៃគ្រាប់បាល់។ ស៊ុមដ៏ធំរបស់គាត់ ស្បែកពណ៌បៃតង និងដំបងធ្ងន់បានធ្វើឱ្យគាត់ល្អសម្រាប់ការងារដែលបុព្វបុរសរបស់គាត់បានធ្វើអស់ជាច្រើនជំនាន់។ អ្នកដែលដើរកាត់តែងតែទទួលស្គាល់គាត់ថាជារូបសំណាកជាងមនុស្ស។ គាត់បានឮអាថ៌កំបាំងមួយពីអ្នកដែលគិតថាឆ្មាំទ្វារមិនចាំបាច់ស្តាប់។ ហើយចងចាំក្លិនអាហារពីគ្រួសារដែលសម្រាកនៅក្នុងស្រមោលរបស់ពួកគេប្រសើរជាងការសរសើរនៃពិធី។

បន្ទាប់ពីយប់នៃការខ្វះមេឃ ទ្វារថ្មវាំងពិភពលោកបានក្លាយជាចំណុចឆ្លងកាត់ដ៏សំខាន់។ White Seal Confederation បានផ្តល់ឱ្យគាត់នូវបញ្ជីឈ្មោះអ្នកដែលមានសិទ្ធិធ្វើដំណើរ។ Vajrawej មានមោទនភាពក្នុងការជួយរក្សាសណ្តាប់ធ្នាប់។ គាត់បានតាមដានគណនីដោយស្មោះត្រង់។ ទោះបីជាអ្នកត្រូវបដិសេធអ្នកដែលធ្លាប់ចែកទឹកជាមួយអ្នកក៏ដោយ ព្រោះគេជឿថាការលើកលែងតែបន្តិចបន្តួចនឹងធ្វើឲ្យទ្វារទាំងមូលរលំ។

ថ្ងៃមួយ ជាងថ្មម្នាក់ឈ្មោះ ផាន បាននាំប្រពន្ធរបស់គាត់ដែលកំពុងសម្រាលកូន។

អាជ្ញាប័ណ្ណត្រូវបានត្រាំក្នុងទឹកភ្លៀងដែលត្រាបានរសាត់។ Vajrawej រង់ចាំមន្ត្រីបញ្ជាក់។ Pan លុតជង្គង់សុំវិធីទៅជួបគ្រូពេទ្យ។ គាត់នៅតែឈរដូចការណែនាំ។ ទារកកើតនៅក្បែរគ្នា ហើយបានរួចជីវិត។ ប៉ុន្តែម្តាយបានបាត់បង់ឈាមយ៉ាងខ្លាំងរហូតដល់ដើរលែងបាន។ Pan មិនបានត្រឡប់មកវិញដើម្បីស្តីបន្ទោស។ គាត់គ្រាន់តែឈប់សម្លឹងមុខដើម្បីស្វាគមន៍យក្សដែលធ្លាប់ស្គាល់។

ភាពស្ងៀមស្ងាត់បានដើរតាម Vajrawej យូរជាងបណ្តាសា។ គាត់បានពិនិត្យមើលច្បាប់ម្តងមួយៗ ហើយបានរកឃើញថាគ្មាននរណាម្នាក់ក្នុងចំណោមពួកគេនិយាយថា ទុកឱ្យអ្នកជម្ងឺរង់ចាំរហូតដល់ពួកគេមានគ្រោះថ្នាក់នោះទេ។ វាគឺជាគាត់ដែលជ្រើសរើសភាពជាក់លាក់នៃគណនេយ្យលើការលំបាកនៃការសម្រេចចិត្ត។ ពេលស្នើសុំបន្ថែមផ្លូវសង្គ្រោះបន្ទាន់ មេបញ្ជាការបានឆ្លើយតបថា ការងាររបស់ដំបងគឺបិទមិនគិត។

ឆ្នាំទី 19: ជនភៀសខ្លួនមួយក្រុមបានមកដល់ជាមួយអង្គភាព Arun Alliance ដែលដើរល្បាតតាមផ្លូវ។ កំទេចកំទីពីស្នាមប្រេះបានចាប់ផ្តើមធ្លាក់ចុះ។ ប៉ុន្តែមន្ត្រីបានបញ្ជាឲ្យបិទទ្វារព្រោះមានអ្នកមិនបានចុះឈ្មោះនៅខាងក្រៅ។ Vajrawej បានឃើញសញ្ញាកំណើតនៅក្នុងក្រុមនោះ។ យកកូនដែលកើតមកក្បែរជើង គាត់លើកដំបង។ គ្រប់គ្នាបានដកថយព្រោះគិតថាគេនឹងត្រូវគេដេញចេញ។ មុននឹងចុងដំបងវាយទៅនឹងប៊ូឡុងខាងក្នុងរហូតបែក។

គាត់បានបង្កើតតំបន់ការពារជុំវិញប្រជាជន។ ឥទ្ធិពលពីថ្មនីមួយៗបានឆ្លងកាត់រាងកាយរបស់គាត់ស្មើៗគ្នា ដោយមិនគិតពីថាតើមនុស្សនៅក្រោមព្រំដែនមានផ្លាកសញ្ញា ឬអត់នោះទេ។ Vajrawej បានព្យាយាមយកវាទាំងអស់រហូតដល់ជង្គង់របស់គាត់ដួល។ បន្ទាប់មកខ្ញុំបានឮ Asara ប្រាប់ខ្ញុំឱ្យបែងចែកចន្លោះ។ អារ៉ាន់ជួយគាំទ្រជួរមុខ។ Eirin បង្កើតផ្លូវរវាង។ លោកបានយល់ព្រមកាត់បន្ថយតំបន់ឲ្យអ្នករាល់គ្នាជួយទទួល។ ទ្វារមិនគួរពឹងផ្អែកលើមនុស្សម្នាក់ដើម្បីកុំឱ្យវាធ្លាក់ចុះ។

ពេលមនុស្សចុងក្រោយចេញមក មន្ត្រីបានប្រកាសបណ្តេញចេញ ហើយយកដំបងមកវិញ។ Vajrawej បានប្រគល់ផ្លាកសញ្ញារបស់ប៉ុស្តិ៍។ ប៉ុន្តែគាត់បានសុំកាន់ដំបងទុកជាភស្តុតាងនៃរបៀបដែលវាត្រូវបានគេប្រើដើម្បីបិទផ្លូវ។ គាត់បានទៅជួប ផាន់ មិនមែនសុំឱ្យគាត់បំភ្លេចអតីតកាលទេ។ គ្រាន់តែផ្តល់ជាជំនួយថ្លៃព្យាបាល និងនាំក្រុមគ្រួសារទៅជួបពេទ្យ។ Pan ទទួលយកជំនួយ ប៉ុន្តែខ្ញុំនៅតែមិនហៅគាត់ថាជាមិត្ត។

នៅជំរុំរណសិរ្សរួបរួម Vajrawej អង្គុយឆ្ងាយពីភ្លើងព្រោះខ្លាចបិទពន្លឺ។ កូនរបស់ប៉ាបានដើរមកសួរថាតើខាងគាត់កក់ក្តៅឬអត់? គាត់បានរើតំបន់នោះដោយមិនបានប៉ះកុមារឡើយ រហូតទាល់តែមានការអនុញ្ញាត។ ក្នុងពេលនោះ លោកយល់ថា ការការពារមិនមែនធ្វើឲ្យមនុស្សត្រូវនៅក្នុងស្រមោលរបស់ខ្លួននោះទេ។ វាគឺអំពីការផ្តល់ឱ្យពួកគេនូវជម្រើសក្នុងការស្នាក់នៅ ឬដើរចេញ។

គាត់បានចូលរួមជាឆ្មាំចំណុចជម្លៀស។ កំណត់ឱ្យបានច្បាស់លាស់ច្រកចេញនៅគ្រប់តំបន់។ និងបង្ហាត់អ្នកដទៃឱ្យប្រើដំបងរន្ធគូថជំនួសពួកគេ លក្ខខណ្ឌដំបូងដែលគាត់បានស្នើសុំគឺមិនត្រូវប្រើរូបរាងរបស់គាត់ដើម្បីបំភិតបំភ័យអ្នកដែលសុំជំនួយនោះទេ។ នៅពេលចេញម្តងទៀត Vajrawej មិនបានឈរនៅកណ្តាលគ្រាប់ទេ។ គាត់ឈរក្បែរទ្វារបើកចំហ។ ហើយបានរាប់អស់អ្នកដែលឆ្លងកាត់តាមឈ្មោះ តាមដែលពួកគេចង់ប្រាប់។

ARUN RPG · 12 / 60

ហ៊ីរ៉ាន់ វ៉ាយខៅ

ហ៊ីរ៉ាន់ វ៉ាយខៅ AR-012

តួនាទី: អ្នកចម្បាំងស្វាពពក

ស្រុកកំណើត: សហគមន៍មេកាង

អាវុធ: ទ្រី ភេតខាវ

អំណាច: ដើរលើខ្យល់ ហើយបង្កើតចង្វាក់ក្លែងក្លាយជាមួយនឹងចលនារហ័ស។

កម្រិតកំណត់: ខ្យល់មិនអាចផ្ទុកទម្ងន់គ្មានដែនកំណត់បានទេ។ ការដឹកអ្នកដទៃកាត់បន្ថយល្បឿនរបស់អ្នក។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

សើចពីលើផេះ

Hiran កើតនៅក្នុងសហគមន៍ Hanging Cloud ។ កន្លែងដែលកូនស្វារៀនចេះថ្លឹងថ្លែងមុននឹងសរសេរ គាត់មានពន្លឺ ស និងសើចយ៉ាងងាយ ដែលពួកព្រឹទ្ធាចារ្យនិយាយថា សំណើចរបស់គាត់មិនអាចប៉ះដីបានទេ។ បរិញ្ញាបត្រខ្លីដែលប្រើសម្រាប់សម្តែងកាយសម្ព័ន្ធជារបស់បងស្រីខ្ញុំ។ បុគ្គលដែលផ្គត់ផ្គង់ផ្ទះដោយដើរខ្សែពួរ។ នាងបង្រៀនថា រឿងកំប្លែងល្អត្រូវតែធ្វើឱ្យអ្នកស្តាប់បន្ធូរអារម្មណ៍។ មិនឱ្យរំខានមនុស្សនៅលើខ្សែ។

ភាពល្បីល្បាញរបស់គាត់បាននាំគាត់ចេញពីសហគមន៍ទៅសម្តែងនៅប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យ។ ហ៊ីរ៉ាន់ ចូលចិត្តការទះដៃ ហើយគេចចេញពីប្រធានបទពិបាកៗជាមួយនឹងរឿងកំប្លែង។ នៅពេលដែលម្តាយចាប់ផ្តើមឈឺ គាត់ធ្វើប្រាក់បន្ថែមទៀត ជំនួសឱ្យការត្រឡប់ទៅវិញ។ នៅពេលបងស្រីខ្ញុំសុំឱ្យខ្ញុំជួយពិនិត្យមើលខ្សែពួរសហគមន៍ដែលខូច។ គាត់បាននិយាយថា នាងព្រួយបារម្ភពេក។ បន្ទាប់មកបន្តទៅលេងល្បែងធំ ៗ នៅក្នុងទីក្រុង។

ព្យុះរដូវកាលនោះបានបំបែកស្ពានពពក។ ផ្ទះជាច្រើនបានធ្លាក់ទៅច្រាំងថ្មក្រោម។ គ្មាននរណាម្នាក់ស្លាប់ទេ ព្រោះប្អូនស្រីខ្ញុំ

ដឹកនាំជម្លៀសទាន់ពេល។ ប៉ុន្តែនាងបានរបួសជើង ហើយមិនអាចដើរលើខ្សែពួរបានឡើយ។ ហ៊ីរ៉ាន់ត្រលប់មកវិញជាមួយនឹងវត្ថុអនុស្សាវរីយ៍ថ្លៃៗដែលគ្មានកន្លែងសម្រាប់វា។ គាត់ព្យាយាមធ្វើឱ្យគ្រប់គ្នាសើចដូចធម្មតា។ មុនពេលបងស្រីរបស់គាត់បានសួរថាតើគាត់អាចទទួលយកការសោកស្តាយរបស់គាត់ដោយមិនប្រញាប់ប្រែក្លាយវាទៅជារឿងកំ

គាត់បានស្នាក់នៅដើម្បីជួសជុលផ្ទះមួយ ហើយបានរកឃើញថា គាត់មិនល្អក្នុងការធ្វើការដែលគ្មានអ្នកណាមើល។ ភាពរហ័សរហួនអាចត្រូវបានប្រើដើម្បីយករបស់របរ។ ប៉ុន្តែអ្នកមិនអាចលើកធ្នឹមធ្ងន់តែម្នាក់ឯងបានទេ។ ហ៊ីរ៉ាន់ បណ្តាលឲ្យធ្នឹមរលំ ហើយអ្នកបច្ចេកទេសជិតធ្លាក់ពីច្រាំងថ្ម។ គាត់ត្រូវតែឈប់ប្រកាសថាគាត់អាចធ្វើអ្វីគ្រប់យ៉ាង ហើយជំនួសមកវិញរៀនសួរអំពីទម្ងន់ សួរអំពីចំណុចយុថ្កា និងសួរថាតើអ្នកណាត្រៀមខ្លួនរួចជាស្រេច។ គាត់នៅតែសើច ប៉ុន្តែខ្ញុំក៏ចាប់ផ្តើមស្តាប់ចម្លើយនៅពីក្រោយការសើចរបស់អ្នកដទៃ។

អំណាចនៃការដើរនៅលើខ្យល់បានលេចចេញខណៈពេលដែលលាតសន្ធឹងផ្លូវបណ្តោះអាសន្ន។ គាត់បានដើរលើចរន្តទឹក ហើយលើកខ្លួនយ៉ាងស្រស់ស្អាតទៅម្ខាងទៀត។ ប៉ុន្តែពេលដឹកកូនត្រឡប់មកវិញ ខ្យល់បានដួលព្រោះទម្ងន់បន្ថែម។ ហ៊ីរ៉ាន់ប្រើដាវចាប់ខ្សែពួរ។ ចុងម្រាមដៃកំពុងហូរឈាម។ ពេលកូនឱបយ៉ាងណែន គាត់បានអំពាវនាវដល់សហគមន៍ទាំងមូលឲ្យទាញជាលើកដំបូង ការហៅរបស់គាត់មិនមានរឿងកំប្លែងចុងក្រោយឡើយ។

ឆ្នាំច សំរឹទ្ធិស័ក ព.ស. ហ៊ីរ៉ាន់ បាននាំមុខដោយទំនុកចិត្តចាស់។ មុនពេលរកឃើញថាខ្យល់នៅជ្រលងភ្នំបានផ្លាស់ប្តូរពីម៉ាស៊ីនបោះត្រារបស់ដាន់ គាត់បានទទួលស្គាល់នៅចំពោះមុខអ្នករាល់គ្នាថាគាត់បានធ្វើការវាយតម្លៃខុស ហើយបានដកថយ។ មន្ត្រីជួលចោទគាត់ថាកំសាក។ ប៉ុន្តែអ្នកដែលដើរតាមគាត់នៅមានជីវិតគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីត្រឡប់មកវិញ ហើយធ្វើផែនការថ្មី។

ក្នុងដំណើរបន្ទាប់ គាត់បានបែងចែកបន្ទុក គណនាការសម្រាក និងប្រើចលនារហ័សដើម្បីទាក់ទាញឆ្មាឱ្យឆ្ងាយពីខ្សែជំនួយ។ Tri Phetkhao មិនមានចេតនាកាត់ក្បាលសត្វក្នុងរឿងរបស់ខ្លួនទេ។ ប៉ុន្តែវាត្រូវបានគេប្រើដើម្បីតោងខ្សែ កាន់យុថ្កា និងការពារអ្នកដែលដើរតាម។ ពេលគាត់បន្ថយល្បឿនល្មមឲ្យអ្នកដទៃដើរតាមគាត់។ អ្វីដែលធ្លាប់ជាការបង្ហាញមនុស្សតែម្នាក់បានក្លាយជាស្ពានសម្រាប់សហគមន៍។

វាគឺជាបងស្រីរបស់គាត់ដែលបានប្រាប់គាត់ឱ្យធ្វើដំណើរជាមួយ Arun Alliance ។ នាងមិនចង់ឱ្យគាត់បង់ថ្លៃដោយបញ្ឈប់ជីវិតរបស់គាត់ជារៀងរហូត។ ប៉ុន្តែសូមត្រលប់មកវិញនៅថ្ងៃដែលអ្នកបាននិយាយ។ ហ៊ីរ៉ាន់ បានសរសេរចុះកាលបរិច្ឆេទដឹកជញ្ជូននៅលើដៃបី ហើយបានទុកមួយចំណែកនៃប្រាក់ចំណូលទៅកាន់ផ្នែកជួសជុលស្ពាន។ គាត់ឈប់ទិញវត្ថុអនុស្សាវរីយ៍ធំៗ។ ប្តូរវាទៅជាខ្សែពួរល្អ ថ្នាំពេទ្យ និងពេលវេលាកំណត់ទុកសម្រាប់មនុស្សក្នុងផ្ទះ។

នៅយប់មុនពេលគាត់ចាកចេញគាត់បានសម្តែងកាយសម្ព័ន្ធតូចមួយនៅលើខ្សែពួរទាបសម្រាប់ក្មេងៗ។ បងស្រីរបស់ខ្ញុំអង្គុយក្បែរខ្ញុំលេងស្គរ ពេលខ្ញុំធ្វើខុស។ គាត់មិនបិទបាំងដោយអួតទេ។ ប៉ុន្តែគាត់បានក្រាបសំពះអរគុណអ្នកដែលជួយកាន់ខ្សែពួរ។ ក្មេងៗសើចជាមួយគ្នាដោយសុវត្ថិភាព ហ៊ីរ៉ាន់ដឹងថាសំណើចនៅតែអាចឡើងលើផេះ។ ដរាបណាគេមិនប្រើដើម្បីបង្ខំអ្នកដែលឈឺចាប់ធ្វើពុតជាថាខ្លួនមិនឈឺ។

ARUN RPG · 13 / 60

សិលាខម រ៉ាវិន

សិលាខម រ៉ាវិន ▯ AR-013

តួនាទី: ស្ដេចនៃសំឡេងដប់

ស្រុកកំណើត: ថ្មម៉ាប

អាវុធ: ធ្នូ Polyphonic

អំណាច: មុខដប់ទទួលស្គាល់មុំខុសៗគ្នា ហើយចូលរួមក្នុងការគណនាគន្លងរបស់អាវុធ។

កម្រិតកំណត់: នៅពេលដែលសំឡេងខាងក្នុងបដិសេធគ្នាទៅវិញទៅមក រាងកាយនឹងនៅស្ងៀមរហូតដល់កិច្ចព្រមព្រៀងអាចសម្រេចបាន។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ស្ដេចដែលត្រូវស្ដាប់

Silakhram មានដប់មុខ។ ប៉ុន្តែនៅក្នុងបន្ទប់បល្ល័ង្ក មានតែសំឡេងមួយប៉ុណ្ណោះដែលត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យនិយាយ។ តាំងពីកុមារភាពមក គាត់ត្រូវបានបណ្ដុះបណ្ដាលឱ្យជ្រើសរើសមុខមាត់ដែលស្ងប់ស្ងាត់បំផុតនៅក្នុងភ្នែកសាធារណៈ។ ផ្នែកខាងមុខគួរឱ្យភ័យខ្លាច គួរឱ្យសង្ស័យ ឬទន់ភ្លន់ត្រូវបានគ្របដោយគ្រឿងអលង្ការ។ ព្រះរាជគ្រូទ្រង់ត្រាស់ថា ព្រះរាជាមិនត្រូវស្ទាក់ស្ទើរឡើយ ។ ដោយសារតែមនុស្សមិនអាចពឹងផ្អែកលើមនុស្សដែលឈ្លោះជាមួយខ្លួនឯង។

ទ្រង់បានទទួលមរតកបល្ល័ង្កនៃទីក្រុង Stone Labyrinth បន្ទាប់ពីរាត្រីនៃផ្គរលាន់។ ផ្លូវពាណិជ្ជកម្មត្រូវបានកាត់។ ទីក្រុងខ្វះអាហារ។ Silakhram បានធ្វើកិច្ចសន្យាជាមួយ White Seal Alliance ជាថ្នូរនឹងសិទ្ធិគ្រប់គ្រងច្រកទ្វារខាងក្រោម ដើម្បីទទួលការផ្គត់ផ្គង់។ សំឡេងមួយតវ៉ាថា ទីក្រុងទាបនឹងបាត់ផ្លូវចេញ។ ប៉ុន្តែគាត់បានបំបិទសំឡេងដោយការបិទមាត់ ហើយចុះហត្ថលេខាចំពេលមានការអបអរសាទរ។

ជាច្រើនឆ្នាំក្រោយមក ទីក្រុងខាងលើនៅតែមានពិធីជប់លៀង។ ផ្នែកខាងក្រោមចាប់ផ្តើមរាប់អាហារជំនួសឱ្យថ្ងៃ។ Silakhram តែងតែទទួលបានរបាយការណ៍យ៉ាងស្អាត។ រហូតដល់ក្មេងនាំសំបុត្របានលាក់នំប៉័ងរឹងក្នុងប្រអប់សំបុត្ររបស់ព្រះរាជា ហើយសួរថាហេតុអ្វីបានជាអាហាររបស់ព្រះអង្គខុសពីយើង។ លោកបានបញ្ជាឲ្យមានការស៊ើបអង្កេត ហើយបានរកឃើញថា មន្ត្រីបានបំប្លែងពាក្យបណ្តឹងទៅជាពាក្យអរគុណ មុននឹងបញ្ជូនទៅលោក។

អ្វីដែលអង្រួនគាត់ខ្លាំងបំផុតគឺមិនត្រូវបានគេបោកប្រាស់។ ប៉ុន្តែវាកំពុងមើលឃើញហត្ថលេខាអនុម័តលើបទប្បញ្ញត្តិដែលហាមមិនឲ្យមានការតវ៉ាដដែលៗ។ មុខដែលបិទជិតបានចាប់ផ្តើមស្រែកឡើងជាមួយគ្នា។
សាកសពរបស់គាត់បានឈប់នៅកណ្តាលពិធី។ គ្មានការបញ្ជាអាចចេញពីមាត់គាត់ទេ។ ទាហានគិតថាវាជាការវាយប្រហារ។ ចាប់មនុស្សស្លូតត្រង់ជាច្រើននាក់ មុននឹងគាត់អាចប្រមូលសំឡេងឲ្យឈប់។

Silakram ដោះគ្រឿងអលង្ការរបស់គាត់ ហើយដើរចុះក្រោម។ គាត់ត្រូវបានគេស្តីបន្ទោស និងបដិសេធអាហារ។ ហើយត្រូវបានគេសុំឱ្យទៅជួបមនុស្សឈឺ ជាជាងការថ្លែងសុន្ទរកថា គាត់បានស្តាប់ដោយមិនប្រើទាហានដើម្បីបង្ខំភាពស្ងៀមស្ងាត់។ មុខដប់ឃើញផ្ទះតែមួយពីមុំដប់។ មុខខ្លះចង់ប៉ះប៉ូវជាមួយលុយ។ មុខខ្លះចង់ដាក់ទោសមន្ត្រី។
អ្នកខ្លះដឹងថាអ្នកអនុម័តដំបូងកំពុងឈរនៅទីនោះ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ច្រកទ្វារនៃសហព័ន្ធនឹងបិទទ្វារខាងក្រោមជាអចិន្ត្រៃយ៍ ដើម្បីរក្សាការសន្យារបស់ខ្លួន។ Silakhram ព្យាយាមទទួលបម្រាម។ ប៉ុន្តែត្រាចាស់មានសិទ្ធិអំណាចលើបទបញ្ជាថ្មី។ បន្ទាប់មកគាត់បានប្រើ Multi-Sound Bow ដើម្បីបំផ្លាញយន្តការដែលគាត់កំពុងការពារ។ មុខនីមួយៗត្រូវគណនាទិសដៅដូចគ្នា
ដើម្បីកុំឱ្យមនុស្សនោះគេចផុតពីគ្រោះអគ្គីភ័យ។
រាងកាយរបស់គាត់ត្រូវបានកករហូតដល់គាត់បានមកទទួលយកថាគាត់មិនអាចរក្សាបានទាំងបល្ល័ង្កនិងការសន្យាដែលបានធ្វើឱ្

ព្រួញចុងក្រោយបានបើករន្ធមួយទៅទីក្រុងទាប។ ប៉ុន្តែកម្លាំងរញ្ជួយបានបំផ្លាញបន្ទប់បល្ល័ង្កខាងលើ។ ស៊ីឡាខមឃើញព្រះឥសូរដួលដោយគ្មានដៃចាប់។ រណសិរ្សអរុណ ដែលបានជួយតាមផ្លូវជម្លៀសនោះ បានប្រទះឃើញគាត់កាន់បន្ទះថ្មពីផ្ទះកម្មករ។ គាត់មិនមានមកុដទេ ប៉ុន្តែនៅតែមានទំនួលខុសត្រូវដែលមិនអាចដកចេញបាន។

លោកបានប្រកាសថា អាជ្ញាធររៀបចំការផ្គត់ផ្គង់នឹងត្រូវប្រគល់ជូនក្រុមប្រឹក្សាសហគមន៍វិញ។ បើកគណនីកិច្ចសន្យាទាំងអស់ហើយយល់ព្រមចូលទៅក្នុងដំណើរការនៃការពិចារណាពីបទល្មើស ការចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធគឺជាបេសកកម្មមួយដើម្បីជួយស្តារផ្លូវលាក់កំបាំងត្រឡប់មកទីក្រុងវិញ។ វាមិនមែនជាការរត់គេចពីការវិនិច្ឆ័យនោះទេ។ លោកអនុញ្ញាតឲ្យប្រជាជនចាត់តាំងអ្នកតាមដើម្បីត្រួតពិនិត្យការងារ។ ហើយរក្សាកៅអីអ្នកប្រឆាំងនៅរាល់ការប្រជុំ។

ពេលចាកចេញពីទីក្រុង ក្មេងប្រុសដែលចែកនំប៉័ងបានសួរថា តើគាត់នឹងឡើងជាស្តេចម្តងទៀតឬទេ? Silakhram ចំណាយពេលយូរជាងការឆ្លើយតបដែលរាជគ្រូបានអនុញ្ញាត។ លោកបានមានប្រសាសន៍ថា “ខ្ញុំនឹងត្រឡប់មកវិញ ហើយស្តាប់ចម្លើយរបស់អ្នក”។ មុខទាំងដប់មិនយល់ស្របលើអ្វីៗទាំងអស់។ ប៉ុន្តែគ្មានទំព័រណាមួយត្រូវបានបិទទេ។ ដូច្នេះ កម្លាំងដែលគាត់កំពុងរៀនគឺមិនមែនតែងតែមានការបញ្ជាតែមួយនោះទេ។ ប្រសិនបើវារស់នៅជាមួយសំឡេងច្រើនយូរល្មមដើម្បីធ្វើការសម្រេចចិត្តទទួលខុសត្រូវចំពោះអ្នកដែលត្រូវតែរស់នៅជាមួយនឹងលទ្ធផលរបស់ពួកគេ

ARUN RPG · 14 / 60

ធារ៉ាស

ធារ៉ាស AR-014

តួនាទី: អ្នករក្សាទន្លេក្រោមពិភពលោក

ស្រុកកំណើត: ទន្លេឫស

អាវុធ: ចង្កូម និងជញ្ជីង

អំណាច: រុករកទឹក និងទទួលស្គាល់សារធាតុពុលដែលហូរក្នុងទឹកដូចគ្នា។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចបង្កើតទឹកពីអ្វីបានទេ។ និងអាចផ្ទុកសារធាតុពុលក្នុងបរិមាណមានកំណត់នៅក្នុងជញ្ជីងរបស់វា។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ទឹកដែលមិនចាំព្រំដែន

Tharakes ចងចាំពិភពលោកជាមួយនឹងរសជាតិនៃទឹក។ គាត់ដឹងថាភ្នំណាដែលភ្លៀងធ្លាក់ពីត្រជាក់។ អ្នកដឹងថាផ្លែឈើទុំនៅលើច្រាំងទន្លេពីក្លិនផ្អែមដែលឆ្លងកាត់ជញ្ជីង។ នៅក្រោមដីមានទន្លេដែលតភ្ជាប់អណ្តូងរាប់រយ។ ហើយកុលសម្ព័ន្ធរបស់គាត់បានរក្សាវាអស់រយៈពេលជាយូរមកហើយដែលមនុស្សបានភ្លេចថាអណ្តូងនីមួយៗមិនដាច់ដោយឡែក

កាលនៅតូចគាត់ចូលចិត្តឡើងទៅស្តាប់ក្មេងៗនិទានរឿងតាមព្រែក។ កុមារបោះផ្កាផ្ទៀងរាល់រដូវវស្សា។ នៅពេលគាត់ធំឡើង គាត់បានក្លាយជាអ្នកសាងសង់ទំនប់។ ក្មេងប្រុសនោះត្រឡប់មកវិញដោយមានគម្រោងចែកទឹកដល់ទីក្រុងធំ។ Tharakes ជឿជាក់លើការស្គាល់។ អនុញ្ញាតឲ្យសាងសង់ខ្លោងទ្វារបិទទឹកដោយមានជំនឿថានឹងបើកស្របតាមរដូវកាល។ គាត់មិនដែលរៀនភាសាកិច្ចសន្យាទេ។ ហើយខ្ញុំមិនគិតថាពាក្យបណ្តោះអាសន្ននឹងមានអាយុវែងជាងជីវិតរបស់អ្នកដែលនិយាយនោះទេ។

ប៉ុន្មានឆ្នាំមកនេះ ទឹកដែលហូរចុះស្រទាប់ឫសក្លាយជាជូរចត់។ ស្រះតូចរីងស្ងួតមុនស្រះធំ។

កុលសម្ព័ន្ធរបស់គាត់បញ្ជាឱ្យបិទផ្លូវទឹកក្រោមដី ដើម្បីឆ្លើយតបនឹងមនុស្ស។ ថារ៉ាសេសឃើញកូនអ្នកសាងសង់ទំនប់កំពុងរើសដីភក់ផ្ទះមិនអាចធ្វើបាន។ ដូច្នេះ គាត់បាននាំផ្លូវដោយសម្ងាត់តាមច្រកថ្មតូចចង្អៀត ដើម្បីសង្គ្រោះភូមិ។ ទោះយ៉ាងណាក៏ដោយ ផ្លូវនោះបានទាញទឹកចេញពីអាងចិញ្ចឹមកុលសម្ព័ន្ធ។ ស៊ុតខ្លះឈប់លូតលាស់។ សេចក្តីសប្បុរសដែលមិនគិតពីទន្លេទាំងមូលបណ្តាលឱ្យខូចខាតមួយទៀត។

ថារ៉ាសេសសារភាពកំហុស ហើយធ្វើដំណើរឡើងទៅរកមូលហេតុ ។ គាត់បានរកឃើញអ្នកបច្ចេកទេសទំនប់ចំណាស់ម្នាក់ដេកឈឺដោយដង្កាក្រោមដែលគាត់មិនអាចកែបានទៀតទេ។ ម្ចាស់ថ្មីបានបន្ថែមបំពង់រោងចក្រដោយមិនបានប្រាប់គាត់។ បុរសចំណាស់ខឹងសុំថារ៉ាកែសបំផ្លាញទំនប់។ ប៉ុន្តែបើបាក់ទំនប់ ទឹកពុលនឹងជន់លិចសហគមន៍ខាងក្រោម។ Tharakes គ្រវីធ្មេញ ហើយសុំវិធីបញ្ចេញខ្យល់ ជាជាងសុំទោសដែលមិនមានពេលដោះស្រាយបញ្ហា។

ឆ្នាំទី 19 Linyu និងអ្នកស្ទង់មតិបានមកដល់ជាមួយនឹងកំណត់ត្រានៃគុណភាពទឹក។ ពួកគេមិនយល់ស្របភ្លាមៗទេ។ នាងចង់បើកបំពង់យ៉ាងលឿនដើម្បីជួយអ្នកជំងឺ។ គាត់ខ្លាចថាអាងភ្ញាស់ពងនឹងខូចទៀត។ អ្នកទាំងពីរបានដាក់ផែនទីនៅលើថ្ម ហើយបំពេញសន្លឹកតែមួយជាមួយនឹងផ្ទះរបស់មនុស្ស និងប្រភពជីវិតក្រោមដី។ ជាលើកដំបូង គ្មានភាគីណាត្រូវបានគេទាញហួសពីគែមក្រដាសឡើយ។

Tharakes ប្រើដងខ្លួនសង្កត់ទ្វារទឹក ខណៈអ្នកបច្ចេកទេសប្តូរទិសដៅ។ គាត់បានស្រូបយកសារធាតុពុលមួយចំនួននៅក្នុងជញ្ជីងរបស់គាត់។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលជញ្ជីងចាប់ផ្តើមប្រែជាខ្មៅ គាត់បានទទួលយកសញ្ញាជំនួសឱ្យការលះបង់តែមួយគត់។ Eirin កាត់បន្ថយល្បឿននៃចរន្ត។ ម៉ាលីន រៀបចំដីចំការដើម្បីចម្រោះទឹក។ ហើយមនុស្សនៅតាមច្រាំងឆ្លាស់គ្នាដឹកដីខ្សាច់។ ការងារនេះមានរយៈពេលជាច្រើនថ្ងៃ។ មិនមានរលកតែមួយដែលសំអាតអ្វីៗទាំងអស់។

ទឹកប្រមាត់ហូរត្រឡប់ទៅស្រទាប់ឫសវិញនៅយប់ដែលស៊ុតចុងក្រោយចាប់ផ្តើមផ្លាស់ទី។ Tharakes មិនបានទទួលស្វាគមន៍វីរបុរសពីគ្រប់គ្នាទេ។ អ្នកចាស់ទុំនៅតែខឹងចំពោះការមិនស្តាប់បង្គាប់របស់គាត់។ ប៉ុន្តែបានទទួលយកកិច្ចព្រមព្រៀងពិនិត្យទឹករួមជាមួយសហគមន៍ដីខាងលើ។ គាត់បានសុំចាកចេញជាមួយសម្ព័ន្ធដើម្បីស្វែងរកខ្សែទឹកកាត់។ ហើយផ្ញើផែនទីត្រឡប់មកវិញសម្រាប់ភាគីទាំងពីរដើម្បីអាន។

អ្នកបច្ចេកទេសទំនប់បានយកផ្កាស្ងួតដែលគាត់បានរើសតាំងពីក្មេង។ Tharakes មិនត្រូវបានរក្សាទុកជាសញ្ញាបញ្ជាក់ថាការលើកលែងទោសទាំងអស់នោះទេ។ គាត់បានដាក់វានៅជាប់នឹងគំរូទឹកដែលបានកែប្រែ។ វាគឺជាការរំលឹកថាចំណងត្រូវតែរក្សាបានតាមរយៈសកម្មភាព។ វាមិនមែនជាការជំនួសការទទួលខុសត្រូវទេ។

មុនពេលចេញទៅ គាត់បានចុះពីទឹកទុកឲ្យក្មេងៗនៅតាមប្រឡាយមើលខ្លួនគាត់ជាលើកដំបូង។ កុមារសួរថា តើទន្លេនោះជារបស់អ្នកណា។ ធារាស ក្រឡេកមើលពន្លឺពីសងខាងផ្ទះ ហើយឆ្លើយថា គ្មាននរណាម្នាក់អាចផឹកពីវាតែម្នាក់ឯងបានទេ។ គាត់បានរើទៅក្រោមចរន្តទឹកដ៏ល្វឹងជូរចត់ ដោយដឹងថាការរក្សាទឹកជាកិច្ចការដែលគាត់នឹងត្រូវធ្វើម្តងហើយម្តងទៀត។ វាមិនមែនជាជ័យជម្នះដែលអាចប្រកាសបានក្នុងថ្ងៃមួយនោះទេ។

ARUN RPG · 15 / 60

សូរ្យប៉ាក់

សូរ្យប៉ាក់ ▯ AR-015

តួនាទី: អ្នកចម្បាំងស្លាបព្រះអាទិត្យ

ស្រុកកំណើត: ច្រាំងថ្មចោទរវាងកោះអណ្ដែតទឹក។

អាវុធ: ក្រញាំជើងមាស និងស្លាប

អំណាច: គ្រប់គ្រងលំហូរលើក និងកាត់កម្លាំងខ្យល់ដោយប្រើស្លាប។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចហោះហើរក្នុងផ្លូវរូងក្រោមដីតូចចង្អៀត ស្លាបដែលបាត់បង់រោមពិតជាត្រូវការដើម្បីសង្គ្រោះ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

មេឃគ្មានកម្មសិទ្ធិ

នៅលើច្រាំងថ្មកោះឡៃសុរិយាប៉ាកបានដឹងថាកម្ពស់គឺសុវត្ថិភាព។ មនុស្សពេញវ័យបានចង្អុលចុះទៅក្នុងស្រមោលនៃផែនដី ហើយប្រាប់រឿងរ៉ាវអំពីគ្រោះថ្នាក់នៃការមិនអាចហោះឡើងបាន។ គាត់បានធំធាត់ទៅជាអ្នកចម្បាំងស្លាបមាស។ ពួកគេដើរល្បាតតាមព្រំដែនភាគខាងជើង ហើយជឿថាមេឃដែលពួកគេការពារគឺជាមរតកនៃត្រកូលរបស់ពួកគេ។

ធ្លាប់ដេញនាវាពាណិជ្ជករចុះពីរន្ធខ្យល់ ព្រោះវាមិនមានផ្លាកសញ្ញា។ ពេលបុកគាត់គ្រាន់តែរាយការណ៍ថា គាត់បានជោគជ័យក្នុងការបើកបរចេញពីអ្នកឈ្លានពាន។ ជាច្រើនខែក្រោយមក
ក្មេងម្នាក់នៅលើកោះនោះបានយកប្រអប់តន្ត្រីពីនាវាលិចទៅជួសជុល។
នៅខាងក្នុងគឺជាឈ្មោះរបស់អ្នកទទួលដែលជាកូនដែលមានអាយុដូចគ្នា។ ស៊ូរីផាក់ ចាប់ផ្តើមគិតថាមនុស្សនៅលើទូកជាមនុស្សមានគោលដៅ។ វាមិនមែនជាចំណុចខ្មៅដែលបំពានលើបន្ទាត់នៅលើផែនទីនោះទេ។

នៅពេលដែលការបង្ក្រាបផ្លាស់ប្តូរលំហូរខ្យល់ កោះអណ្តែតចាប់ផ្តើមបាត់បង់តុល្យភាពរបស់វា។

ក្រុមប្រឹក្សាស្លាបបានបញ្ជាឱ្យបិទរន្ធខ្យល់ទាំងអស់ដើម្បីឱ្យសហគមន៍របស់ពួកគេរស់រានមានជីវិត។ Suriyapak តាមដាន ក៏បានរកឃើញថាមិនមានភ្លៀងធ្លាក់មកលើដីខាងក្រោម ហើយស្នប់បូមទឹកបានឈប់បង្វិល។ គាត់បានដាក់របាយការណ៍។ ប៉ុន្តែបានទទួលចម្លើយថា បញ្ហាមនុស្សមិនអាចហោះហើរមិនមែនជាបន្ទុករបស់ Sky Guardians ទេ។

គាត់បានចុះទៅពិនិត្យខ្លួនឯង ហើយត្រូវអ្នកភូមិគប់ដុំថ្ម។ ព្រោះខ្ញុំចាំស្លាបដែលដេញតាមទូក។ Suriyapak ស្ទើរតែឆ្លើយតបដោយខ្យល់បក់បោក។ មុនពេលគាត់ឃើញស្ត្រីម្នាក់កាន់ប្រអប់តន្ត្រីដូចគ្នា។ នាងមិនត្រូវការការពន្យល់អំពីច្បាប់ទេ។ នាងចង់ដឹងថាតើបងប្រុសនៅលើកប៉ាល់មានឱកាសចុះចតនៅកន្លែងផ្សេងឬអត់? គាត់មិនដឹងទេ ព្រោះគាត់មិនដែលមើលក្រោយការបណ្តេញចេញដោយជោគជ័យនៅថ្ងៃនោះ។

Suriyapak ស្វែងរកបំណែកយន្តហោះ និងបានរកឃើញអ្នកនៅរស់ពីរនាក់ក្នុងអណ្តូងរ៉ែដែលគេបោះបង់ចោល។ ស្លាបស្លាបត្រូវបានរហែកពេលឆ្លងកាត់គម្លាត។ គាត់បានទៅដល់ពួកគេ ប៉ុន្តែមិនអាចហោះចេញបានទេ។ ដូច្នេះគាត់ត្រូវតែស្នាក់នៅ និងរង់ចាំជំនួយនៅកន្លែងដែលគាត់ធ្លាប់មើលងាយថាជាពិភពគ្មានស្លាប។ ភាពងងឹតធ្វើឱ្យសំឡេងរបស់មនុស្សកាន់តែងាយស្រួលស្តាប់។ បុរសម្នាក់និយាយរឿងកូនស្រីមិនដឹងថាអ្នកស្តាប់ជាអ្នកធ្វើឱ្យទូកលិច ។

ពួកគេត្រូវបានរកឃើញដោយថារ៉ាកេស និងអង្គភាពមួយដែលកំពុងអង្កេតទឹកក្រោមដី។ Suriyapak បានសារភាពចំពោះអ្នកនៅរស់មុនពេលចាកចេញពីអណ្តូងរ៉ែ។ ទាំងពីរមិនអត់ទោស។ ប៉ុន្តែគាត់បានអនុញ្ញាតឱ្យគាត់យកឧបករណ៍ទៅវិញដើម្បីផ្តល់សក្ខីកម្ម។ គាត់ត្រូវសម្រាកស្លាបរបស់គាត់ជាច្រើនសប្តាហ៍។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះធ្វើការនៅលើដី។ រៀនថាការមកដល់យឺតនៅគោលដៅរបស់អ្នកមិនធ្វើឱ្យជីវិតអ្នកដើរមិនសូវមានតម្លៃនោះទេ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន កោះអណ្តែតបានជួបប្រទះនឹងព្យុះ។ ក្រុមប្រឹក្សាបានសុំឱ្យគាត់ត្រឡប់ទៅវិញហើយបិទខ្យល់ម្តងទៀត។ លោកស្នើឲ្យបើកប្រឡាយរួមជាមួយដីជំនួសវិញ។ អ្នកភូមិជួយសង់សសរទ្រាការពារទឹក ហើយគាត់បានដឹកនាំជំនោរដកខ្លួនចេញពីកោះ បាត់បង់ទឹកដីមួយផ្នែក។ គ្មានភាគីណាទទួលបានអ្វីទាំងអស់។ ប៉ុន្តែពិភពលោកទាំងពីរមិនត្រូវចិញ្ចឹមជីវិតគ្នាទៅវិញទៅមកទេ។

ស៊ូរីយ៉ាបក់ បានត្រឡប់មកកាន់តំណែងជាអ្នកគ្រប់គ្រងប៉ុស្តិ៍មេឃវិញ ហើយទទួលបន្ទុកអង្កេតផ្លូវអាកាសរបស់ក្រុមចម្រុះ។ រាល់ការធ្វើដំណើរទាមទារកន្លែងចុះចត និងផែនការដើម្បីជួយអ្នកដែលមិនអាចហោះហើរបាន។ ម្តងមួយៗ គាត់បានត្រលប់ទៅគ្រួសាររបស់អ្នកដែលបានបាត់ខ្លួនពីកប៉ាល់។ ផ្ញើវត្ថុដែលអ្នកបានរកឃើញ ហើយប្រាប់ការពិតអំពីអ្វីដែលអ្នកមិនដឹង។

នៅពេលដែលរោមស្លាបថ្មីដុះឡើង គាត់មិនបានព្យាយាមហោះហើរខ្ពស់ដូចដែលគាត់ធ្លាប់ធ្វើនោះទេ។ ប៉ុន្តែវាបានហោះចុះទាបនៅលើផ្លូវរទេះ ដែលឃើញក្មេងៗដើរ។ ប្រសិនបើនរណាម្នាក់ត្រូវការជំនួយ ពួកគេនឹងដឹងថាវិធីណាដែលត្រូវហៅ។ ស៊ូរីយ៉ាបក់ នៅតែស្រលាញ់មេឃ។ ប៉ុន្តែស្នេហានេះធ្វើឱ្យគាត់ចង់បើកវាឱ្យទូលាយសម្រាប់ការធ្វើដំណើររបស់អ្នកដទៃផងដែរ ។

ARUN RPG · 16 / 60

រិនប៉ាកសា

រិនប៉ាកសា □ AR-016

តួនាទី: អ្នកនិពន្ធបទចម្រៀងស្លាប

ស្រុកកំណើត: Bell Garden នៃ Jade Forest

អាវុធ: ស្លាប និងខ្សែដៃ

អំណាច: ចង្វាក់ដង្ហើមរបស់អ្នកស្តាប់ ដើម្បីគាំទ្រការផ្តោតអារម្មណ៍ និងចលនា។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចគ្រប់គ្រងចិត្តខ្ញុំបានទេ ការច្រៀងដោយបង្ខំបានធ្វើឱ្យថាមពលបាត់បង់ចង្វាក់របស់វា។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

បទដែលមិនសុំការហោះហើរ

Rinpaksa ចាំសំឡេងខ្សែដៃម្តាយបានល្អជាងសំឡេងឡូឡា។
ម្តាយគឺជាអ្នកមើលថែសួនកណ្ដឹងដែលសម្លេងនៃរដូវនីមួយៗត្រូវបានព្យួរនៅលើមែកឈើ។
ក្មេងស្រីរៀនរាំដោយមើលសត្វស្លាបគេចភ្លៀង រៀនច្រៀងដោយស្តាប់កម្មករសម្រាក។
នាងត្រូវបានជ្រើសរើសឱ្យចូលរោងមហោស្រព Jade Forest Lord ដោយសារតែស្លាប
និងសំឡេងដ៏ស្រស់ស្អាតរបស់នាង ដែលអាចធ្វើឱ្យបន្ទប់ទាំងមូលស្ងប់ស្ងាត់។

ជីវិតក្នុងឆាកល្ខោនមើលទៅស្រស់ស្អាតពីខាងក្រៅ៖ សម្លៀកបំពាក់ស្អាត អាហារក៏ល្អ ហើយគ្មានអ្នកណារកប្រាក់ចិញ្ចឹមខ្លួនឡើយ។ ប៉ុន្តែទ្វារបើកតែនៅពេលជាក់លាក់ប៉ុណ្ណោះ។ អ្នកសំដែងត្រូវតែញញឹម ទោះបីទទួលដំណឹងអាក្រក់ក៏ដោយ។ ហើយរាល់បទចម្រៀងត្រូវបញ្ចប់ដោយការសរសើរដល់ម្ចាស់ល្ខោន។ Rinpaksa កាន់តែពូកែច្រៀងបន្តិចម្តងៗ ហើយនិយាយតិចក្នុងចិត្ត។

នាងមានមិត្តម្នាក់ឈ្មោះ អ៊ីង។ អ្នកដែលចូលចិត្តនិពន្ធបទចម្រៀងគ្មានទីបញ្ចប់។ មានពេលមួយ អ៊ីងបានសុំឈប់សម្តែងទៅមើលឪពុកខ្លួនដែលឈឺ ហើយត្រូវគេដកសិទ្ធិមិនឲ្យឡើងឆាក។ Rinpaksa មិនបានជំទាស់ទេព្រោះខ្លាចបាត់បង់តំណែង។ យប់នោះនាងយំរកមិត្តរបស់នាង។ បានទទួលការអបអរសាទរដ៏យូរបំផុត ប៉ុន្តែនៅពីក្រោយវាំងនន គេបានរកឃើញថា Ing បានចាកចេញពីរោងមហោស្រពដោយជំពាក់បំណុលសម្រាប់ថ្លៃបណ្តុះបណ្តាលដែលត្រូវបានប្រមូលឡើងវិញ។

Rinpaksa ចាប់ផ្តើមមិនអាចច្រៀងបានក្នុងផ្នែកខ្លះ។ អ្នកដឹកនាំក្រុមបានប្រាប់គាត់ឱ្យគិតអំពីទស្សនិកជន។ ផ្ទុយទៅវិញ នាងបានគិតអំពីមនុស្សដែលមិនត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យឈរនៅទីនោះ។ ដូច្នេះហើយនាងបាននិពន្ធបទចម្រៀងខ្លីតាមចង្វាក់កម្មករដើរដោយគ្មានពាក្យសរសើរ។ ក្នុងអំឡុងពេលហាត់ប្រាណ នាងបានរកឃើញថា នៅពេលអ្នកស្តាប់ស្ម័គ្រចិត្តចូលរួមក្នុងចង្វាក់ នោះដង្ហើមរបស់អ្នករាល់គ្នាគឺស្របគ្នា ដែលធ្វើឱ្យវាងាយស្រួលក្នុងការលើកឈុតធ្ងន់ៗ។ ប៉ុន្តែពេលបញ្ជាឲ្យច្រៀង សំឡេងនឹងរសាត់រហូតដល់បាត់បង់ចាមពល។

នៅថ្ងៃនៃពិធីដ៏សំខាន់ ម្ចាស់រោងមហោស្រពបានបញ្ជាឲ្យប្រើកម្លាំងបំបិទមាត់បាតុករ។ Rinpaksa ដឹងថាគាត់មិនអាចគ្រប់គ្រងបេះដូងនរណាម្នាក់បានទេ។ ហើយបដិសេធមិនធ្វើពុតថាវាអាចធ្វើបាន នាងបានឈប់នៅពាក់កណ្តាលបទចម្រៀង។ ប្រាប់នៅចំពោះមុខទស្សនិកជនថា កម្មករនៅតែមិនទាន់បានប្រាក់ខែ។ ភាពស្ងៀមស្ងាត់នោះមិនបានបង្កឡើងដោយវេទមន្តទេ។ គឺដោយសារអ្នករាល់គ្នាទើបតែបានឮពាក្យមួយឃ្លាដែលល្ខោនហាមមិនឲ្យនិយាយ។

នាងត្រូវបានចាក់សោនៅក្នុងបន្ទប់សំលៀកបំពាក់។ ស្លាបមិនអាចដឹករាងកាយឆ្លងកាត់កន្លែងតូចបានទេ។ រិន ប៉ាក់សា យកខ្សែដៃទៅតាមចង្វាក់ដែល អ៊ីង ធ្លាប់តែង។ កម្មករនៅខាងក្រៅបានចងចាំនិងឆ្លើយតបដោយចំណុច។ ពួកគេរួមគ្នាយកវាចេញពីហ៊ីងដោយគ្មានវីរបុរសហោះហើរតាមដំបូល។ ពេលទ្វារបើក អ៊ីង ឈរជាមួយរ៉ាំរិន ដែលទទួលការងារយកមនុស្សចេញពីតំបន់បិទ។

នៅក្នុងនិក្ខមនំទីដប់ប្រាំបួន Rinpaksa ប្រើតន្ត្រីដើម្បីដឹកនាំចង្វាក់នៃការដើរឆ្លងកាត់ស្ពានដ៏ផុយស្រួយ។ នាងសុំឲ្យអ្នករាល់គ្នាជ្រើសរើសតាមសំឡេង ឬចង្វាក់ដែលងាយស្រួលសម្រាប់ពួកគេចុច។ កុំបង្ខំមនុស្សដែលមិនចង់តវ៉ា។ អ្នករបួសអាចឆ្លងកាត់ដោយកម្លាំងដោយមិនចុះពីស្ពានក្នុងពេលតែមួយនោះទេ។ នាងបានរកឃើញថា ភាពស្រស់ស្អាតអាចជាការលំបាកដោយមិនគិតតម្លៃវាជាឧបករណ៍។

Rinpaksa ចូលរួមជាមួយ Arun Alliance ជាមួយនឹងកិច្ចព្រមព្រៀងប្រាក់បៀវត្សរ៍ និងការសម្រាកច្បាស់លាស់។ នាងបានជួយរៀបចំពេលវេលារបស់ក្រុមជួយសង្គ្រោះ។ ថែរក្សាសញ្ញាសំឡេង និងបើកកន្លែងសម្រាប់មនុស្សក្នុងជំរំដើម្បីប្រាប់រឿងរបស់ពួកគេ។ អ៊ីងជ្រើសរើសបង្កើតរោងមហោស្រពរួមគ្នាសម្រាប់កម្មករ។ អ្នកទាំងពីរនៅតែធ្វើបទចម្រៀងមិនទាន់ចប់។ ដោយគ្មាននរណាម្នាក់ជាម្ចាស់សំឡេងរបស់អ្នកដទៃឡើយ។

មុននឹងចាកចេញពីរិនប៉ាក់សា ត្រឡប់ទៅសួនរាជាវិញ។ នាងបានដោះខ្សែដៃមួយរបស់នាង ហើយព្យួរវាក្បែរកណ្តឹងរបស់ម្តាយនាង។ ក្រុមតន្ត្រីមួយទៀតនៅជាប់នឹងកដៃ។ ពេលចាប់ផ្តើមច្រៀងបទថ្មី នាងមិនប្រញាប់ធ្វើឲ្យអ្នករាល់គ្នាស្ងៀមទេ។ នាងទុកកន្លែងសម្រាប់សំឡេងស្បែកជើង សំណើច និងសំឡេងនៃការមិនចុះសម្រុងដើម្បីរួមរស់ជាមួយគ្នា។ បទចម្រៀងដំបូងនៃជីវិតមានសេរីភាពដូច្នេះមិនមានសំឡេងរបស់នាងតែម្នាក់ឯង។

ARUN RPG · 17 / 60

ឡាលីន រតនៈ

ឡាលីន រតនៈ AR-017

តួនាទី: មគ្គុទ្ទេសក៍ងងឹត

ស្រុកកំណើត: ជាយក្រុងខ្មោច

អាវុធ: ពន្លឺបេះដូងអណ្ដែត

អំណាច: គាត់បានឃើញផ្លូវអំណាចលាក់កំបាំង ហើយបានរំកិលឆ្លងកាត់ស្នាមប្រេះតូចចង្អៀតជាមួយនឹងរូបកាយអណ្ដែតទឹក។

កម្រិតកំណត់: ពន្លឺភ្លឺបណ្ដាលឱ្យវង្វេង អ្នកត្រូវតែមាននរណាម្នាក់ជួយអ្នកចងចាំគោលដៅរបស់អ្នក។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

បេះដូងនៅតែរកផ្លូវទៅផ្ទះ

ឡាលីន ធ្លាប់ជាជាងកាត់ដេរ ដែលអាចមើលពណ៌បាន ទោះក្នុងពន្លឺតិចក៏ដោយ។ នាងចូលចិត្តជួសជុលអាវចាស់ព្រោះការហែកបង្ហាញពីរបៀបដែលអ្នកពាក់បានរស់នៅក្នុងជីវិតរបស់នាង។ ជាយក្រុងដែលនាងរស់នៅមានច្រកទ្វារដែលគេបោះបង់ចោលលាក់ខ្លួននៅក្រោមរោងចក្រជ្រលក់ពណ៌។ យប់មួយ ភាពប្រេះឆាភ្ញាក់ឡើង ពេលនាងចុះមកលើកូនដែលបាត់។ ពន្លឺក្រហមជ្រៀតចូលទៅក្នុងដី ហើយនៅពេលដែលខ្ញុំបើកភ្នែកម្តងទៀត រាងកាយរបស់នាងមិនដូចមុនឡើយ។

ផ្នែកអណ្ដែតរបស់ឡាលីនបានដឹកនាងឆ្លងកាត់ច្រកសមុទ្រ។ នាងនៅតែអាចគិត និយាយ និងចងចាំឈ្មោះមនុស្សដែលនាងស្គាល់។ ប៉ុន្តែការភ្ញាក់ផ្អើលរបស់អ្នកដទៃតែងតែកើតមានចំពោះមុខសំឡេងរបស់នាង។ ឡាលីនលាក់ខ្លួនក្បែររោងចក្រជ្រលក់ពណ៌។ ចំណាយពេលមួយយប់ត្រឡប់ទៅបន្ទប់ដដែលដើម្បីប្រមូលម្ជុល និងអាវដែលត្រូវបានជួសជុល។ នាងមិនហ៊ានយកអាហារទេ។ ខ្លាចថាការបាត់ខ្លួនរបស់ពួកគេនឹងត្រូវបានប្រើដើម្បីបញ្ជាក់ពី

រឿងដ៏អាក្រក់អំពីខ្លួនគេ។

អ្នកជិតខាងម្នាក់ឈ្មោះ ឌឿន ជាអ្នករកឃើញនាង។ ឌឿន តក់ស្លុតខ្លាំងពេកក៏ទម្លាក់គោមចោល។ ប៉ុន្តែពេលឮឡាលីន ត្អូញត្អែរពីថ្មេរដែលឌឿនចូលចិត្តដេរក៏ឈប់រត់។ អ្នកទាំងពីរមិនបានឱបគ្នាភ្លាមៗទេ។ ពួកគេបាននិយាយគ្នាតាមទ្វារជាច្រើនយប់។ ស្វែងយល់ពីអ្វីដែលនៅដដែល និងអ្វីដែលត្រូវកែតម្រូវ។ ឌឿន បានជួយធ្វើផ្លាកសញ្ញាសម្រាប់ផ្លូវត្រឡប់មកវិញ ដែលឡាលីនអាចមើលឃើញនៅពេលដែលគាត់ច្រឡំដោយពន្លឺភ្លឺ។

ពាក្យចចាមអារ៉ាមបាននាំ Nighthunters ចូលទៅក្នុងសហគមន៍។ ពួកគេអះអាងថានឹងជួយរក្សាសុវត្ថិភាព។ ប៉ុន្តែពួកគេ ចាប់ផ្តើមដឹករបស់ពីផ្ទះជនភៀសខ្លួន។ ឡាលីនមានឱកាសគេចចេញពីទីក្រុងតែម្នាក់ឯង។ ប៉ុន្តែក្មេងដែលនាងបានជួយនោះ បានបាត់ខ្លួនម្តងទៀតក្នុងបន្ទប់ក្រោមរោងចក្រជ្រលក់ពណ៌។ ដូច្នេះនាងត្រឡប់ទៅកន្លែងដែលបានផ្លាស់ប្តូរជីវិតរបស់នាង។ ទោះបីគាត់នៅតែភ័យខ្លាចសំឡេងគោះទ្វារក៏ញ័រ។

ឡាលីនបានឃើញការឆ្លងកាត់ថាមពលនៅក្រោមជញ្ជាំង ហើយអាចឆ្លងកាត់ទៅកូន។ ប៉ុន្តែពន្លឺស្វែងរករបស់អ្នកប្រមាញ់បាននាំឱ្យនាងវង្វេង។ នាងបានប្រាប់កុមារថានាងភ័យខ្លាច ហើយត្រូវការជំនួយក្នុងការអានសញ្ញាដែល Duan បានធ្វើសម្រាប់នាង។ កុមារបានចំណាយពេលហៅឈ្មោះផ្លូវម្តងមួយៗ។ ឡាលីន ធ្វើតាមសំឡេងដោយមិនធ្វើពុតជាដឹងគ្រប់វិធី។

ឆ្នាំទី 19 Netdao និង Nirach បានមកដល់បន្ទាប់ពីមានរបាយការណ៍បាត់ខ្លួន។ ពួកគេបានរកឃើញ Lalin ដោយប្រើ ពន្លឺបេះដូងអណ្តែតទឹកដើម្បីចង្អុលជញ្ជាំងដែលម៉ាស៊ីនបោះពុម្ពត្រូវបានលាក់។ Netdao សួរមុនថាខ្ញុំគួរហៅនាងដោយ របៀបណា? កុំសួរថាតើអ្នកជាឡាលីនប្រាប់ឈ្មោះពេញជាលើកដំបូងនៅចំពោះមុខជនចម្លែកក្រោយហេតុការណ៍នោះ សំឡេងរបស់នាងញ័រ។ ប៉ុន្តែគ្មានអ្នកណាប្រញាប់និយាយទេ។

ភ័ស្តុតាងជួយស្វែងរកក្រុម Predator ដោយប្រើការភ័យខ្លាចដើម្បីលួចផ្ទះ សហគមន៍មិនឈប់ភ័យខ្លាចក្នុងមួយថ្ងៃ។ ឌៀន រៀបចំឲ្យឡាលីនជួបមនុស្សមួយក្រុមម្តងៗ ដោយជ្រើសរើសពេលវេលារបស់នាង។ ខ្លះសុំទោស ខ្លះមិនទាន់រួចរាល់។ នាងចាប់ផ្តើមធ្វើការជួសជុលក្រណាត់ពីបង្អួចម្តងទៀត។ ដោយមានសញ្ញាប្រាប់ថាពន្លឺខ្លាំងមិនត្រូវចាំងចូលក្នុងបន្ទប់ដោយ គ្មានការជូនដំណឹង។

ឡាលីន ចូលរួមសម្ព័ន្ធភាពជាអ្នករុករកឆានែល និងអ្នកស្វែងរកអំណាចលាក់កំបាំង។ នាងសួរថាដៃគូធ្វើដំណើរតែងតែចងចាំផ្លូវជំនួស។ និងបដិសេធបេសកកម្មដែលប្រើរូបរាងរបស់គាត់ដើម្បីបំភ័យអ្នកភូមិ។ សមត្ថភាពថ្មី គឺជាអ្វីដែលនាងអាចរៀនបាន។ ប៉ុន្តែវាមិនគួរធ្វើឲ្យអ្នកដទៃដកសិទ្ធិសម្រេចចិត្តជីវិតរបស់នាងឡើយ។

មុនពេលចាកចេញពីឌឿនបានប្រគល់អាវដែលឡាលីនបានជួសជុលមកវិញដោយមានថ្មេរម្ខាង។ នាងបាននិយាយថា៖ « ទុកឲ្យអ្នកត្រឡប់មកវិញហើយតវ៉ា។ ឡាលីនសើចហើយដាក់ម្ជុលចូលក្នុងប្រអប់។ នាងក៏ចង់រកវិធីដើម្បីយល់ពីការផ្លាស់ប្តូរ របស់នាងដែរ។ ប៉ុន្តែជីវិតមិនចាំបាច់រង់ចាំរហូតដល់វាត្រឡប់ទៅរកដូចពីមុនទេ ទើបអាចចាប់ផ្តើមបាន។ នៅកណ្តាលភាពងងឹតដែលមនុស្សហៅថាគួរឱ្យខ្លាច នាងបានរលត់ទៅដូចជាផ្ទះមួយរង់ចាំដោយភ្លើងទន់របស់វាបើក។

ARUN RPG · 18 / 60

ភូមិន កងហាន

ភូមិន កងហាន ▯ AR-018

តួនាទី: អ្នកបើកយន្តហោះស្រែ

ស្រុកកំណើត: វាលទំនាបមេឃ

អាវុធ: កន្ត្រកទ្វេរដង និងចង្កឹះឈើ

អំណាច: ប្រើចរន្តខ្យល់ដើម្បីដឹករាងកាយ និងឥវ៉ាន់ស្រាលរបស់អ្នកសម្រាប់ជើងហោះហើរខ្លី។

កម្រិតកំណត់: អ្នកត្រូវប្រើកម្លាំងជាមួយរាងកាយរបស់អ្នក។ សំបកដែលខូច ឬភ្លៀងធ្លាក់ខ្លាំងធ្វើឲ្យវាមិនអាចហោះហើរបាន។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

អ្នកដែលដឹកស្រែទៅមេឃ

Phumin ជាកសិករដែលចូលចិត្តបង្កើតរបស់ដែលអ្នកជិតខាងនិយាយថាមិនចាំបាច់។ គាត់បានភ្ជាប់ខិត្តប័ណ្ណទៅនឹងរទេះ។ ធ្វើផ្លូវរអិលសម្រាប់បាវស្រូវ ហើយបានព្យាយាមប្រើកន្ត្រកចាស់ចាប់ខ្យល់រហូតធ្លាក់ចូលក្នុងគំនរចំបើងជាច្រើនដង ប្រពន្ធគាត់សើច ប៉ុន្តែបានជួយគាត់ដេរខ្សែ។ ចំណែកកូនប្រុសវិញ គាត់ចូលចិត្តសួរថា តើពេលណាឪពុកពិតជាអាចហោះបាន។

មេឃពេលយប់បានបែកខ្ទេចខ្ទីដោយបន្សល់ទុកនូវចរន្តទឹកចម្លែកនៅលើវាលទំនាប។ ឧបករណ៍របស់ភូមិនចាប់ផ្តើមឆ្លើយតបនឹងខ្យល់នៅពេលគាត់បញ្ចេញកម្លាំងតាមចង្វាក់។ គាត់មិនហោះបានខ្ពស់ទេ គាត់មិនហោះទៅឆ្ងាយ ហើយគាត់មើលទៅមិនគួរឱ្យគោរព។ ប៉ុន្តែការឆ្លងកាត់វាលស្រែធ្វើឱ្យមានល្បឿនលឿនក្នុងការដឹកថ្នាំទៅផ្ទះឆ្ងាយ។ មនុស្សដែលល្បួងខ្ញុំចាប់ផ្តើមសុំជំនួយ។ មុនពេលមានពាក្យចចាមអារ៉ាមពីអ្នកក្រៅបានបង្វែរបុរសជិះកន្ត្រកទៅជាគ្រោះថ្នាក់ដែលត្រូវជៀសវាងពេលយប់។

Phumin ព្យាយាមបង្ហាញខ្លួនដោយទទួលយករាល់សំណើ។ គាត់បានហោះហើរទោះបីជាគាត់អស់កម្លាំងក៏ដោយ។ ជិះរទេះចាស់ហើយមិនយកថ្លៃឈ្នួលព្រោះខ្លាចគេចោទថាយកចំណេញថ្ងៃមួយធ្លាក់កណ្ដាលស្រែ។ បាវស្រូវបាក់ដៃបាក់ជើង។ កូនប្រុសសួរថា ហេតុអ្វីធ្វើជាមនុស្សល្អ មានន័យថា ឪពុកមិនមានពេលដេក
គាត់មិនមានចម្លើយដែលមានមោទនភាពចំពោះកូននោះទេ។

ប្រពន្ធរៀបចំតុជជែកជាមួយសហគមន៍។ ពួកគេចែករំលែកការងារជួសជុលឧបករណ៍។
រៀបចំថ្លៃដឹកជញ្ជូនតាមសមត្ថភាពរបស់អ្នក។ ហើយកំណត់ថ្ងៃឈប់សម្រាក Phumin បានរៀនថាការសុំជំនួយមិនបានធ្វើឱ្យតម្លៃមួយតិចជាងនេះ។ គាត់បានផ្លាស់ប្តូរកន្ត្រករបស់គាត់ទៅជាគូដែលបានទទួលតុល្យភាពនៃខ្យល់។
ប្រើចង្កឹះឈើធ្វើជាផ្ទឹមបញ្ហា។ ហើយតែងតែសាកល្បងជាមួយនរណាម្នាក់កាន់ខ្សែ ជាជាងប្រថុយវាតែម្នាក់ឯង។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ទឹកជំនន់បានកាត់ផ្លូវរទេះភ្លើងអស់ជាច្រើនថ្ងៃ។ ឈ្មួញស្តុកអង្ករក្នុងឃ្លាំងខ្ពស់ ខណៈដែលបានផ្លែថងគ្មានស្បៀង។ Phumin ទទួលបានសំណើដឹកជញ្ជូនអង្ករទៅលក់ក្នុងតម្លៃខ្ពស់ក្នុងក្រុង។ គាត់បដិសេធ
ប៉ុន្តែការបដិសេធតែម្នាក់ឯងនឹងមិនធ្វើឱ្យ អ៊ឹម សូ គាត់បានប្រមូលអ្នកភូមិជាមួយគ្នា
ហើយបើកគណនីអង្ករដែលគ្រួសារនីមួយៗនៅតែមាន។ ហើយរៀបចំដំណើរកម្សាន្តទៅតាមចំនួនមនុស្សជាមុនសិន

ភ្លៀងធ្លាក់ខ្លាំងធ្វើឱ្យវាមិនអាចហោះបានក្នុងពេលយប់ថ្នាំរបស់កុមារអស់ ។ Phumin ស្ទើរតែបង្ខំខ្លួនឯងឡើងលើមេឃ ខណៈដែលគ្រប់គ្នាសម្លឹងមកគាត់។ ប្រពន្ធគាត់ចាប់ខ្សែចងសួរថា តើគម្រោងបម្រុងទុកនៅឯណា?
គាត់ដាក់កន្ត្រកដោយឈើចាប់។ មុននឹងប្រើស៊ុមឈើធ្វើជាប៊ូតុងដើម្បីតភ្ជាប់ទូកតូច រ៉ាំរិន ដែលមកជាមួយនឹងក្រុមជួយធ្វើដំណើរតាមទឹក គ្រប់គ្នានាំគ្នាទៅដល់គ្លីនិកដោយកម្លាំងចែវ ។ វាមិនមែនជាការហោះហើរអព្ភូតហេតុទេ។

ពេលមេឃបើក គាត់ក៏យកខ្សែពួរមកចងនៅចន្លោះផ្ទះខ្ពស់ៗ ដើម្បីបន្តដឹកជញ្ជូនទំនិញដោយគ្មានគាត់រាល់ពេល។ ការងារល្អរបស់ Phumin កំពុងតែចាប់ផ្តើមធ្វើឲ្យមនុស្សមិនសូវពឹងលើគាត់។ នោះហើយបានធ្វើឲ្យគាត់មានមោទនភាពបំផុត។ គាត់បានឃើញកូនគាត់បង្រៀនកូនដទៃឲ្យចងចំណងដោយភាពជឿជាក់ដោយគ្មានឪពុកនៅក្បែរគាត់។

អរុណ រណសិរ្ស សុំឱ្យគាត់ជួយការងារដឹកជញ្ជូន។ គាត់បានយល់ព្រមសម្រាប់ពេលបច្ចុប្បន្ន។ កុំបោះបង់ចោលកសិដ្ឋាន និងគ្រួសាររបស់អ្នក ដោយលើកឡើងពីកាតព្វកិច្ចរបស់អ្នកចំពោះពិភពលោក។ ប្រពន្ធមើលការខុសត្រូវលើបណ្ដាញដឹកជញ្ជូនពីតំបន់ទំនាប។ អ្នកទាំងពីរបានពិភាក្សាគ្នាលើតុលើក្រដាសដែលមានស្នាមប្រឡាក់អង្ករ។ Phumin
នាំយកគ្រាប់ពូជទៅក្នុងកាបូបរបស់គាត់ រួមជាមួយនឹងឧបករណ៍ជួសជុល។ ដើម្បីឲ្យជំរំថ្មីអាចដាំបាយបានដោយខ្លួនឯង។

ព្រឹកមុនការធ្វើដំណើរលើកដំបូង កូនប្រុសបានសួរម្តងទៀតថា តើឪពុកពិតជាអាចហោះបានឬអត់? ភូមិន
ចង្អុលទៅស្ពានខ្សែពួរ និងទូកដែលត្រៀមរួចជាស្រេច។ "បាទ ប៉ុន្តែអ្នកមិនចាំបាច់ហោះហើរជារៀងរាល់ថ្ងៃទេ"
គាត់ឆ្លើយដោយឱបក្មេង។ ទូកមួយគូបានឡើងឃើតៗពីលើវាលស្រែដែលមនុស្សកំពុងជួយសង្គ្រោះ។
គាត់លែងដឹកវាលទាំងមូលតែម្នាក់ឯងទៀតហើយ។ ប៉ុន្តែ ទោះជាអ្នកហោះទៅឆ្ងាយប៉ុណ្ណាក៏ដោយ គាត់នឹងដឹងថាអ្នកណាដឹកវាទៅជាមួយ។

ARUN RPG · 19 / 60

ផាន់ណារ៉ាយ ប៉ៃកែវ

ផាន់ណារ៉ាយ ប៉ៃកែវ AR-019

តួនាទី: អ្នកថែរក្សាសួនឫសវ័យក្មេង

ស្រុកកំណើត: សួនចេកឆៃបឹង

អាវុធ: ស្លឹកនិងគ្រាប់

អំណាច: វាបញ្ជូនសញ្ញាតាមរយៈបណ្ដាញ root ហើយប្រែស្លឹកទៅជាអេក្រង់ការពារ។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែមានរុក្ខជាតិរស់នៅដែលតភ្ជាប់គ្នាទៅវិញទៅមក។ មិនអាចប្រើជាមួយដីងាប់បានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

សិទ្ធិជា root

ផាន់ណារ៉ាយបើកភ្នែកចូលសួនចេកឆៃបឿងមិនដឹងអាយុប៉ុន្មានទេ ។
ការចងចាំដំបូងរបស់ខ្ញុំគឺអំពីកុមារម្នាក់ចងក្រណាត់ចាស់មួយនៅជុំវិញគល់ឈើដើម្បីការពារវាពីការខាំពពែ។
នាងបានរៀនភាសាពីអ្នកថែសួន។ រៀនរដូវពីឫសគល់ ហើយយល់បន្តិចម្តងៗថាមនុស្សហៅរបស់ដែលនៅស្ងៀមដូចជាទ្រព្យ។ ទោះបីជារឿងនោះនៅមានជីវិត និងចងចាំរឿងរ៉ាវក៏ដោយ។

នាងជួយសួនច្បារដោយស្ងៀមស្ងាត់ ផ្ញើសារសត្វល្អិតតាមឫស។ រំកិលគម្របភ្លៀងឲ្យមនុស្សសម្រាក។
អ្នកថែសួនចាស់ដឹងថានាងនៅទីនោះ។ ប៉ុន្តែអ្នកមិនតម្រូវឱ្យបង្ហាញខ្លួនទេ។
គាត់គ្រាន់តែទម្លាក់កៅអីមួយទៀតនៅពេលគាត់ញ៉ាំ។ ហើយនិយាយអំពីរឿងដែលអ្នកចង់ឮនៅពេលគាត់ស្លាប់
កូនចៅបានលក់ចំការឱ្យទៅរោងចក្រជ្រលក់ពណ៌ដោយមិនដឹងថាអ្នកផ្សេងរស់នៅលើដីនោះទេ។

ផាន់ណារ៉ាយព្យាយាមបញ្ឈប់ការកាប់ដោយរុំឧបករណ៍ដោយស្លឹក។ កម្មករបានរងរបួស ហើយបានចោទសួនច្បារថាមាន

គ្រោះថ្នាក់។ ម្ចាស់ថ្មីហៅមនុស្សមកដុតឫស។ នាងយល់ឃើញថាកំហឹងដែលមិនដឹងថាកម្មករកំពុងជួយអ្នកដែលចង់បំផ្លាញសួនច្បារមានលេស។ កម្មករម្នាក់បានព្រមាននាងជាសម្ងាត់ ទោះបីដៃនាងនៅមានរបួសពីកាំបិតក៏ដោយ។ ដោយសារគាត់ចង់បានប្រាក់ខែ ខ្ញុំមិនចង់ឲ្យអ្នកណាបាត់បង់ផ្ទះទេ។

នាងបានចេញពីជួរដើមឈើដើម្បីបង្ហាញខ្លួននៅពេលថ្ងៃ។ ចូរនិយាយអំពីជម្រើស។ ម្ចាស់សើចសួរអ្នកណាបញ្ជាក់ថាដើមឈើអាចធ្វើជាសាក្សី។ ផាន់ណារ៉ាយនិយាយមិនបានល្អដើម្បីយកឈ្នះលើបន្ទប់ប្រជុំ។ ហើយត្រូវបានគេបញ្ជូនទៅឆ្ងាយជាមួយនឹងឆ្នាំងតូចមួយ ដែលកម្មករបានជួយការពារឫស។ នាងអង្គុយក្បែរស្រះពេញមួយយប់។
មើលទៅផ្ទះរបស់គាត់ពីខាងក្រៅជាលើកដំបូង

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន Linyu បានរកឃើញទឹកសំណល់ពីរោងចក្រជ្រលក់ពណ៌ ហើយបានរកឃើញថា Phannarai ការពារឫសដែលនៅសល់។ អ្នកទាំងពីរមិនបានចាប់ផ្តើមដោយការសន្យាថានឹងយកសួនច្បារមកវិញទេ។ Linyu សុំព័ត៌មានអំពីខ្សែទឹក។ ផាន់ណារ៉ៃតាមឫសដែលនៅជាប់គ្នានៅពេលប៉ះដីក៏ងាប់ ។
នាងត្រូវតែទទួលស្គាល់ថានាងមិនអាចបន្តមើលបានទេ។
បន្ទាប់មកពួកគេបានដើរជុំវិញប្រមូលសំណាកដោយដៃជាមួយកម្មករដែលយល់ព្រមផ្តល់សក្ខីកម្ម។

យប់មុនពេលចុះពិនិត្យរោងចក្រជ្រលក់ទឹកស្អុយបន្សល់ទុកភ័ស្តុតាងឈ្មោះ ផាន់ ណារ៉ាយ អាចដកហូតរួចរត់គេចខ្លួន។ ប៉ុន្តែបានជ្រើសរើសប្រើប្រាស់បណ្តាញរាំងននដើម្បីបង្អង់ទឹកសម្រាប់សហគមន៍ដើម្បីផ្លាស់ទីរបស់របរ។ នាងបានបាត់ដើមឈើចាស់ៗជាច្រើនដើម ហើយមិនអាចសង្គ្រោះវាបានទាំងអស់។ កម្មករដែលត្រូវនាងវាយមកវិញដើម្បីជួយលើកផើង។ នាងបានសុំទោសគាត់ដោយមិនទាមទារឱ្យនាងលុបបំបាត់ការឈឺចាប់របស់គាត់ឡើយ ។

ករណីសួនច្បារបញ្ចប់ដោយតំបន់ស្តារនីតិសម្បទារួមគ្នាដែលនឹងនៅតែត្រូវមើលថែរក្សាអស់រយៈពេលជាច្រើនឆ្នាំ។ ផាន់ណារ៉ាយមិនបានទទួលផ្ទះដើមវិញពេញលេញ។ ប៉ុន្តែត្រូវបានដាក់ឈ្មោះក្នុងកិច្ចព្រមព្រៀងថាជាអ្នកថែរក្សាសិទ្ធិបោះឆ្នោត។ នាងបានស្នើសុំបញ្ចូលលំនៅឋានកម្មករក្នុងគម្រោងដូចគ្នា។ ព្រោះគាត់ទើបដឹងថាអ្នកកាន់ពូថៅខ្លះមិនមានឫសដូចគាត់។

នាងបានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Arun ដើម្បីបង្កើតបណ្តាញព្រមាន និងការពារជំរំ។
ផើងសម្រាប់ធ្វើដំណើរពិតជាត្រូវស្រោចទឹក និងសម្រាក ហើយមិនមានដីល្អជំនួសទេ។ ផាន់ណារ៉ាយបានបង្រៀនមិត្តម្នាក់ថាពេលដកស្លឹកដោយមានការអនុញ្ញាត អ្នកនៅតែត្រូវមើលថាតើដើមឈើអាចគ្រប់គ្រងវាបានឬអត់។ សិទ្ធិក្នុងការនិយាយថាបាទ/ចាស មិនធ្វើឱ្យរាល់សំណើដែលសមនឹងទទួលនោះទេ។

មុនពេលចាកចេញពីសួនច្បារ នាងបានដាក់កៅអីចាស់របស់អ្នកថែសួននៅក្រោមម្លប់ថ្មី។ កុំទុកវាជាទីសក្ការៈបូជា ឬនិមិត្តសញ្ញាពិសិដ្ឋ។ គ្រាន់តែជាកន្លែងអង្គុយសម្រាប់អ្នកនឿយហត់ ផាន់ណារ៉ាយ ដាំពន្លកតូចនៅសងខាងផ្លូវ ហើយដើរតាមដង្ហែ ។ ឫសរបស់នាងមិនត្រូវបានកាត់បន្ថយដោយការធ្វើដំណើរទេ។ វាកំពុងរៀនពីរបៀបភ្ជាប់ទំនាក់ទំនងជាមួយមនុស្សដោយមិនអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សម្នាក់កាន់ពេញមួយជីវិត។

ARUN RPG · 20 / 60

អាំផារ៉ា កែនថុង

អាំផារ៉ា កែនថុង AR-020

តួនាទី: អ្នកថែរក្សាព្រៃឈើ

ស្រុកកំណើត: ព្រៃ Jade ពាន់ឆ្នាំ

អាវុធ: ឈើឆ្កាងចងចាំសំឡេង។

អំណាច: អានដាននៃព្រឹត្តិការណ៍ដែលឈើរក្សាទុកនិងគាំទ្ររចនាសម្ព័ន្ធឫស។

កម្រិតកំណត់: អ្នកអាចមើលឃើញតែអ្វីដែលដើមឈើនៅជិត។ មិនមែនជាមនុស្សដែលដឹងគ្រប់ព្រឹត្តិការណ៍នោះទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ដើមឈើចាំពាក្យសុំទោស

អម្ផារ៉ានឹកឃើញសំឡេងពូថៅទីមួយបុកដើមឈើរបស់គាត់។ សំឡេងនោះមិនគួរឱ្យស្អប់ទេ។ ប៉ុន្តែវាជាសំឡេងអ្នកសង់ផ្ទះឲ្យកូនទើបកើត។ នាងបាននៅជាមួយ Jade Forest ជាយូរមកហើយ។ ដោយឃើញមនុស្សប្រើឈើធ្វើលំយោល ទូក និងមឈូស គាត់មិនដែលគិតថារាល់ការកាប់សុទ្ធតែអាក្រក់ទេ។ នាងវិនិច្ឆ័យមនុស្សដោយអ្វីដែលពួកគេធ្វើបន្ទាប់។ ថាតើត្រូវដាំវិញ ឬទុកតែគល់

នៅពេលដែលព្រៃឈើក្លាយជាប្រភពនៃឥន្ទនៈសម្រាប់ច្រកទ្វារពិភពលោក ចង្វាក់នៃពូថៅបានផ្លាស់ប្តូរទៅជាសំឡេងនៃគ្រឿងចក្រ។ ម្តងមួយៗ ដើមឈើដែលបានទទួលដំណឹងតាមឫសរបស់វាស្ងាត់ឈឹង។ អម្ផារ៉ាប្រមូលអនុស្សាវរីយ៍ដាក់ក្នុងបេះដូងដើមឈើ ដើម្បីឲ្យអ្វីដែលបាត់ទៅដោយមិនមានសាក្សី។ ប៉ុន្តែការប្រមូលបានកាន់តែច្រើន ពេលវេលាដែលនាងរស់នៅក្នុងអតីតកាលកាន់តែច្រើន នាងមិនអាចឃើញមនុស្សនៅចំពោះមុខនាងសុំជំនួយឡើយ។

កម្មសិក្សាការីម្នាក់បានជាប់គាំងនៅក្រោមដើមឈើរលំ។ Amphara បានស្គាល់ស្លាកសញ្ញាក្រុមហ៊ុននៅលើអាវរបស់គាត់ ហើយស្ទាក់ស្ទើរ។ នាងបានឃើញរូបភាពដើមឈើដែលត្រូវបានគេកាប់ត្រួតលើគ្នា ហើយស្ទើរតែឮសំឡេងនៃកំហឹង។ មុនពេលកូនហៅឈ្មោះម្តាយដោយសំឡេងដែលមិននឹកស្មានដល់អ្វីដែលបានជួយដល់ឬសនោះ នាងបានលើកដំបងជួយចេញ ប៉ុន្តែយឺតពេកមិនអាចសង្គ្រោះជើងបានទាំងស្រុង។

ក្មេងម្នាក់ឈ្មោះ Tian បានត្រឡប់មកនាងវិញដោយប្រើឈើច្រត់។ គាត់មិនបានមកអរគុណនាងដូចការរំពឹងទុកនោះទេ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំមកសួរនាំស្គាល់ទីតាំងមិត្តរួមការងារដែលបាត់ខ្លួន។ អាំ ផារ៉ា ដឹងតែពីអ្វីដែលដើមឈើក្បែរកន្លែងកើតហេតុឃើញ។ នាងធ្លាប់ត្រូវបានគេហៅថាជាមនុស្សដែលចងចាំគ្រប់យ៉ាងរហូតដល់នាងស្ទើរតែជឿវាដោយខ្លួនឯង។
ថ្ងៃនោះខ្ញុំត្រូវតែនិយាយថាខ្ញុំមិនដឹង។
ហើយអនុញ្ញាតឱ្យទៀនដឹកនាំផ្លូវដោយស្វែងរកផ្នែកនៃព្រៃដែលការចងចាំមិនអាចទៅដល់បាន។

ពួកគេបានរកឃើញរន្ធមួយដែលកម្មករត្រូវបានរក្សាទុក និងបង្ខំឱ្យធ្វើការនៅក្រោមដី។ កំហុសរបស់ក្រុមហ៊ុនគឺពិតប្រាកដ។ ប៉ុន្តែទុក្ខលំបាករបស់អ្នកក្នុងឯកសណ្ឋានក៏មានពិតដែរ។ អាំ ផារ៉ា នាំសំឡេងពីដួងចិត្តទៅណេត ដាវ ថតនៅឆ្នាំទី ១៩។ ដោយបំបែកអ្វីដែលឃើញច្បាស់ពីអ្វីដែលបានឮតែមួយផ្នែក។ ភស្តុតាងអាចប្រើដើម្បីប្រយុទ្ធដោយមិនលើកនាងទៅជាមនុស្សមានចំណេះដឹងដែលមិនអាចត្រូវចោទសួរបានឡើយ។

ក្រុមហ៊ុនបានព្យាយាមដុតគល់ឈើដើម្បីបំផ្លាញដាននៃឧបទ្ទវហេតុ។ Amphara
ត្រូវតែជ្រើសរើសរវាងការការពារស្នូលចាស់ដែលរក្សាជីវិតរាប់រយឆ្នាំ និងបើកឫស ដើម្បីជួយសង្គ្រោះកម្មករដែលជាប់។ នាងបានកាត់ផ្នែកខ្លះនៃខ្លួននាងហើយធ្វើធ្នឹមទ្រទ្រង់។ អនុញ្ញាតឱ្យការចងចាំខ្លះឆេះឆ្ងាយ។ អ្វីដែលនាងបានបាត់បង់មិនអាចយកមកវិញបានទាំងស្រុងទេ។ ប៉ុន្តែអ្នកដែលចេញមកមានរឿងរៀងខ្លួនដើម្បីប្រាប់។

បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នេះ នាងមិនទទួលយកថា ព្រៃត្រូវបានសំណាងពីប្រាក់តែមួយមុខទេ។ អម្ផារ៉ា
និងសហគមន៍បានរៀបចំផែនការដាំឡើងវិញជាច្រើនរដូវ។ កំណត់តំបន់គ្មានការកាត់។
និងបើកផ្លូវក្នុងការប្រើប្រាស់ឈើតាមតម្រូវការប្រកបដោយតម្លាភាព Tian
ជួយរចនាឧបករណ៍ដែលអាចប្រើបានដោយអ្នកដែលមានជើងទន់ខ្សោយ។ នាងបានរៀនឃើញគាត់ក្នុងពេលបច្ចុប្បន្ន ជាជាងឃើញតែរបួសដែលគាត់យឺតក្នុងការជួយ។

អាំផារ៉ាចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ដោយកាន់ឈើខ្លឹមតូចមួយ។ កុំយកព្រៃទាំងមូលឆ្លងកាត់ពីក្រោយអ្នក។
នាងបានស្វែងរកសញ្ញានៃការបំផ្លិចបំផ្លាញទ្វារ និងជួយទ្រទ្រង់អគារ។
ប៉ុន្តែខ្ញុំនឹងប្រាប់អ្នករាល់ពេលដែលការចងចាំមានដែនកំណត់។ នាងមិនប្រើអ្វីដែលរុក្ខជាតិឮនៅក្នុងផ្ទះអ្នកដ៏ទៃ
ដើម្បីបំពេញការចង់ដឹងចង់ឃើញរបស់នរណាម្នាក់ឡើយ។

Wanjak Tian សួរថាតើនាងនៅចាំសំឡេងនៃពូថៅទីមួយដែរឬទេ? អម្ផារ៉ាឆ្លើយថានៅចាំ។
ហើយទើបតែនឹកឃើញសំឡេងថ្មីមួយទៀត វាគឺជាសំឡេងឈើច្រត់របស់គាត់នៅលើផ្លូវដែលតម្រង់ជួរជាមួយកូនឈើ។ នាងចង់ឱ្យព្រៃឈើជំនាន់ក្រោយចងចាំទាំងការខូចខាត និងការជួសជុល។ ព្រោះបើទុកតែការឈឺចាប់ អតីតកាលនឹងក្លាយទៅជាទ្រុងដែលគ្មានជីវិតអាចរីកចម្រើនបាន។

ARUN RPG · 21 / 60

វេលិន ហ៊ីសាំង

វេលិន ហ៊ីសាំង AR-021

តួនាទី: អ្នករក្សាស្រមោលឃ្លាន

ស្រុកកំណើត: ភូមិបិទភ្លើង

អាវុធ: ស្រមោលក្រញ៉ាំ

អំណាច: ទាញយកថាមពលដែលនៅសេសសល់ដែលធ្វើឱ្យប្រជាជនចុះខ្សោយពីតំបន់នោះ។

កម្រិតកំណត់: ការបង្ហូរចេញពីជីវិតដោយផ្ទាល់នឹងបណ្តាលឱ្យស្រមោលគ្រប់គ្រងខ្លួនឯង។
នាងត្រូវតែជ្រើសរើសទទួលយកតែថាមពលដែលនៅសល់។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ស្ត្រីចំណាស់ដែលមិនព្រមហូបចុក។

Welin ធ្លាប់បើកហាងបបរពេលយប់។ នាងស្គាល់អតិថិជនតាមអ្វីដែលពួកគេសុំ៖ អ្នកខ្លះចូលចិត្តខ្ទឹ ខ្លះមិនចូលចិត្ត។ ហើយអ្នកខ្លះកុម្ម៉ង់មួយពែង ហើយចែកគ្នារវាងមនុស្សពីរនាក់។ ពេលចាស់ទៅ ដៃរបស់នាងចាប់ផ្តើមញ័រ ប៉ុន្តែនាងបានបន្តកាត់ស្លឹកខ្ទឹមដោយខ្លួនឯង។ ព្រោះខ្ញុំចង់ដឹងថាមានអ្នកខ្ញុំមុនចូលគេង។

បន្ទាប់ពីឧបករណ៍ពិសោធន៍នៅក្រោមភូមិបានបិទការលេចធ្លាយពន្លឺ។ មនុស្សទន់ខ្សោយដោយគ្មានហេតុផល។ Welin មានអារម្មណ៍ឃ្លានមិនធ្លាប់មានពីមុនមក។ មិនថាអ្នកញ៉ាំច្រើនប៉ុណ្ណាទេ វាមិនដំណើរការទេ។
ហើយស្រមោលរបស់នាងផ្លាស់ទីយឺតជាងរាងកាយរបស់នាងបន្តិច។ នៅយប់មួយ
គាត់បានកាន់ដៃអតិថិជនដែលដួលសន្លប់ ហើយភាពអត់ឃ្លានរបស់គាត់បានស្រក។ ខណៈដែលបុរសនោះកាន់តែស្លេក។
នាងបានលែងដៃនាងភ្លាម។ ប៉ុន្តែអារម្មណ៍ខ្លីនេះបានធ្វើឲ្យនាងខ្លាចខ្លួនឯងជាងពាក្យចចាមអារ៉ាមរបស់អ្នកដទៃ។

Welin បានបិទហាង ហើយចាក់សោរខ្លួនឯងនៅក្នុងផ្ទះបាយ។ អ្នកភូមិបកស្រាយការបាត់ខ្លួនដោយផ្អែកលើរឿងរ៉ាវដែលពួកគេបានឮ។ អ្នកខ្លះទុកអាហារឱ្យពួកគេ។ អ្នកខ្លះគប់ដុំថ្មលើដំបូលផ្ទះ។ នាងបានឮគ្រប់យ៉ាង ប៉ុន្តែមិនបានចេញទៅប្រកែកឡើយ។ ព្រោះគាត់មិនប្រាកដថាគាត់អាចគ្រប់គ្រងដៃបានឬអត់ពេលចូលទៅជិតមនុស្សទន់ខ្សោយ។ ភាពឯកាបានធ្វើឱ្យស្រមោលកាន់តែងងឹតទៅៗ ស្ទើរតែលង់សំឡេងនាង។

ក្មេងប្រុសចែកចាយសណ្តែកម្នាក់ឈ្មោះ Pui បានចាប់ផ្តើមដាក់គ្រឿងផ្សំនៅមាត់ទ្វារតាមកិច្ចសន្យាចែកចាយចាស់។ Welin បានប្រាប់គាត់ឱ្យទៅ។ ប៉ុន្តែកុមារបានសុំសណ្តែកដីដែលនៅសល់ក្នុងសម្លេងធម្មតា។ ភាពធម្មតានោះទាញអ្នកមកវិញ។ នាងបានកត់សម្គាល់ពីភាពអត់ឃ្លានរបស់នាង ហើយបានរកឃើញថាវាបានថយចុះនៅជិតពន្លឺភ្លើងនៅក្រោមជាន់ផ្ទះបាយ។ អ្នកមិនចាំបាច់ប៉ះមនុស្សជានិច្ចទេ។

ឆ្នាំទី ១៩ ម៉ាលីន និង អៀ រិន ត្រួតពិនិត្យភូមិ។ អ្នកទាំងបីបានពិសោធន៍យ៉ាងយកចិត្តទុកដាក់។ វាត្រូវបានគេរកឃើញថា Welin អាចទាញយកថាមពលដែលនៅសល់ពីម៉ាស៊ីនលេចធ្លាយ។ ប៉ុន្តែប្រសិនបើបានជញ្ជក់ដោយផ្ទាល់ពីជីវិត Shadow នឹងចាប់ផ្តើមផ្តល់ការបញ្ជាទិញជំនួសនាង។ Welin បានឈប់ជាមួយក្រុម។ ដកប្រាក់ភ្លាមៗនៅពេលដែលនាងមិនអាចចាំឈ្មោះអតិថិជននៅក្នុងហាង។ កុំប្រើចេតនាល្អជំនួសវិធានការដែលអាចផ្ទៀងផ្ទាត់បាន។

ម៉ាស៊ីននៅក្រោមដីផ្ទុះក្នុងពេលយប់មានភ្លៀងធ្លាក់ខ្លាំង នាងអាចទុកឱ្យវាគាំងហើយគេចចេញពីវា។ ដោយសារតែសហគមន៍បានធ្វើឱ្យនាងឈឺចាប់។ ប៉ុន្តែ Pui និងមនុស្សចាស់ជាច្រើននាក់បានជាប់គាំងនៅជិតរន្ធខ្យល់។ Welin បានចុះទៅជាមួយក្រុម។ មិនមែនមានតែនាងទេដែលទាញថាមពលដែលនៅសេសសល់មួយភ្លែតក្នុងពេលតែមួយ។ ខណៈពេលដែល Eirin រៀបចំរន្ធខ្យល់ ហើយ Malin តាមដានជីពចររបស់គាត់។ ពេលស្រមោលចាប់ផ្តើមស្រែកហៅគាត់ឲ្យបន្តហូបបាយ។ នាងជាអ្នកនិយាយពាក្យឈប់។

ជំនួសឱ្យការបង្ហំរាងកាយរបស់នាងទាំងស្រុង ពួកគេបានប្រើឧបករណ៍ដើម្បីបិទបាំងអ្វីដែលនៅសល់។ ភូមិនេះបានរស់រានមានជីវិតដោយមិនមាននរណាម្នាក់ក្លាយជាឥន្ធនៈ។ Welin បានត្រលប់ទៅហាងវិញ។ ឃើញមនុស្សកំពុងជួយប្រមូលថ្មពីដំបូល។ នាងទទួលយកជំនួយ ប៉ុន្តែសុំឲ្យជនជាប់ចោទចេញមុខប្រាប់ការពិត។ ការជួសជុលក្រឡាក្បឿងគឺមិនគ្រប់គ្រាន់ទេប្រសិនបើពាក្យចចាមអារ៉ាមនៅតែបន្តបង្គ្រោះថ្នាក់ដល់មនុស្ស។

នាងបានចូលរួមជាមួយ Arun Coalition ជាអ្នកគ្រប់គ្រងថាមពលសំណល់ និងជាចុងភៅវាលស្រែ។ ទទូចថាមិនចាំបាច់ហៅនាងដោយចំណងជើងដ៏មានកិត្យានុភាពទេ។ គ្រាន់តែលោកយាយ Welin គឺគ្រប់គ្រាន់ហើយ។ នាងយក Shadow Claws ដើម្បីប្រើជាមួយ Shards of Power ។ ហើយយកស្លាបព្រារបស់ហាងដើម្បីរំលឹកអ្នកថាដៃដូចគ្នានៅតែអាចធ្វើរឿងទន់ភ្លន់បាន។

នៅយប់ដំបូងនៃជំរំ នាងបានបម្រើបបរដល់អ្នកដែលទើបតែឆ្លងកាត់សមរភូមិ។ ប៉ុន្តែសូមសម្រាកនៅពេលដៃរបស់អ្នកញ័រ។ គ្មាននរណាម្នាក់និយាយថាការលះបង់ត្រូវតែធ្វើរហូតដល់អស់កម្លាំង។ Pui ដែលមកជួយផ្តល់គ្រឿងផ្គត់ផ្គង់នោះបានបន្តទទួលជណ្តើរ។ Welin អង្គុយចុះហើយញ៉ាំពែងរបស់គាត់យឺត ៗ ភាពអត់ឃ្លានរបស់គាត់នៅតែមិនបាត់ទាំងស្រុង។ ប៉ុន្តែនាងមិននៅម្នាក់ឯងទេ។ ហើយមិនចាំបាច់ធ្វើឱ្យនរណាម្នាក់ឈឺចាប់ដើម្បីបញ្ជាក់ថាពួកគេនៅមានជីវិតនោះទេ។

ARUN RPG · 22 / 60

អ៊ឹម

អ៊ឹម AR-022

តួនាទី: អ្នកកាន់ពន្លឺសម្រាប់អ្នកគ្មានឈ្មោះ

ស្រុកកំណើត: តំបន់បោះបង់ចោលដែលមិនបានចុះបញ្ជី

អាវុធ: ដៃវែង និងបាតដៃគាំទ្រ

អំណាច: ទទួលកម្លាំងពីអគារឬសាកសពដែលធ្លាក់ហើយរាលដាលទៅដី។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែមានជំហរថេរ។ ភាពអត់ឃ្លានធ្វើឱ្យកម្លាំងរបស់អ្នកញ័រ ហើយការផ្តោតអារម្មណ៍របស់អ្នកខ្វះខាត។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

អង្គុយនៅតុអាហារ

គ្មានអ្នកណាស្គាល់ឈ្មោះដើមរបស់មនុស្សខ្ពស់ដែលឈរនៅក្នុងតំបន់ដែលគេបោះបង់ចោលនោះទេ។ គាត់នឹកឃើញតែក្លិនបាយពីបង្អួចផ្ទះមុនពេលយប់មានផ្គររន្ទះ។ បន្ទាប់មក អ្វីៗក៏វែង រួមទាំងដៃ ជើង
និងពេលវេលាដែលត្រូវស៊ូទ្រាំនឹងភាពអត់ឃ្លាន។ មនុស្សម្នាហៅគាត់ជាច្រើនឈ្មោះ ទាំងអស់គ្នាថាមិនគួរចូលជិត។ គាត់ឈប់ព្យាយាមឆ្លើយបន្តិចម្តងៗ។ ព្រោះសំឡេងគាត់ធ្វើឲ្យក្មេងៗភ័យខ្លាច។

គាត់រើសអាហារដែលគេបោះចោល ហើយញុំាវាបន្តិចៗ។ ប៉ុន្តែបុរសធំចង់បានច្រើនជាងគាត់អាចផ្តល់។ ឃ្លានធ្វើឲ្យដៃញ័រខ្លាំងរហូតបាក់ផ្ទះជនអនាថាដោយចៃដន្យ។ បុរសជាម្ចាស់ខ្ទមបានរត់គេចខ្លួនបាត់ទុកឆ្នាំងបាយ។ គាត់ហូបហើយយំមិនដឹងថាត្រូវបង់អ្វី។ ដូច្នេះគាត់អង្គុយលើផ្ទាំងក្រណាត់ជំនួសឱ្យដំបូលពេញមួយយប់។ ទោះបីជាគ្មានអ្នកណាត្រឡប់មកមើលក៏ដោយ

អ្នកលក់បាយម្នាក់ឈ្មោះ កែវ បានជួបគាត់ទាំងព្រលឹម។ នាងមិនបានទទួលយកមនុស្សដែលមិនស្គាល់នោះទេ។ ប៉ុន្តែដាក់

ឆ្នាំងឱ្យឆ្ងាយពីចម្ងាយ ហើយសួរថាតើគាត់ចង់ស្លាបព្រាដែរឬទេ? គាត់គ្រវីក្បាលព្រោះស្លាបព្រាតូចពេក។ នៅថ្ងៃបន្ទាប់ នាងបានយកដំបងមួយ ដែលមានដៃវែង។ ត្រៀមខ្លួនថាត្រូវជួយដឹកអង្ករទៅបើហូបទៀងទាត់។ គាត់បានទទួលយកកិច្ចព្រមព្រៀងនេះបានធូរស្រាលក្នុងការមានការងារ។ វាមិនគ្រាន់តែជាអ្វីដែលគួរឱ្យខ្លាច ឬគួរឱ្យអាណិតនោះទេ។

ថ្ងៃមួយ កែវ សួរថា តើខ្ញុំជាអ៊ឹមទេ? គាត់ងក់ក្បាលជាលើកដំបូងចាប់តាំងពីគាត់អាចចងចាំបាន។ បន្ទាប់មកចង្អុលពាក្យ អ៊ឹម នៅលើកញ្ចប់អាហារ ហើយសុំប្រើវាជាឈ្មោះ។ ឈ្មោះថ្មីមិនបានលុបបំបាត់ភាពអត់ឃ្លានទេ។ ប៉ុន្តែប្រាប់គាត់នូវពាក្យដែលអ្នកដទៃនឹងហៅ ហើយគាត់នឹងចង់ងាកមកវិញ។ កុមារនៅក្នុងទីផ្សារបានចាប់ផ្តើមផ្ញើសារតាមរយៈក្ដារ។ ព្រោះគាត់ពិបាកនិយាយ ហើយមិនគួរប្រញាប់ឆ្លើយ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន តំបន់ផ្សារត្រូវបានបញ្ជាឱ្យរុះរើជាតំបន់មិនបានចុះបញ្ជី។ បង្គោលធំមួយបានធ្លាក់លើផ្លូវរត់គេចខ្លួន។ ខ្ញុំបានយកវាដោយសភាវគតិ។ ដេរចែកចាយកម្លាំងពីបាតដៃដល់ដី។ ប៉ុន្តែដីទន់ ៗ ដួលរលំនៅក្រោមជើងរបស់អ្នក។ គាត់មិនអាចឈរជារៀងរហូតបានទេ។ កែវស្រែកហៅអ្នករាល់គ្នាដាក់ឈើមួយដុំ។ កុំហៅគាត់ឲ្យស៊ូទ្រាំបន្តិចបន្តួចទៀត។

Tharan និង Vajrawej មកដល់ជាមួយក្រុមជួយសង្គ្រោះ។ ពួកគេទាំងពីរបានចែករំលែកកម្លាំងរបស់ពួកគេ ហើយប្រាប់អ៊ឹមមួយជំហានៗនូវអ្វីដែលពួកគេកំពុងធ្វើ។ គាត់អាចដោះបង្គោលបានពេលអ្នករាល់គ្នាចេញពីផ្លូវ។ ប៉ុន្តែការស្រេកឃ្លានខ្លាំងណាស់ដែលគាត់ស្ទើរតែទប់ដៃមិនបាន។ ម៉ាលីនបានឲ្យគាត់សម្រាក និងអាហារតាមតម្រូវការរបស់ខ្លួន។ គ្មាននរណាម្នាក់ចោទគាត់ថាទាមទារខ្លាំងពេកទេ បន្ទាប់ពីការខិតខំប្រឹងប្រែងទាំងអស់របស់គាត់។

ខ្ញុំជួយផ្លាស់ទីទីផ្សារជាមួយនឹងប្រាក់ឈ្នួលដែលបានព្រមព្រៀងយ៉ាងច្បាស់។ គាត់បានយកលុយទិញឈើមកជួសជុលខ្ទមបុរសទី១ ហើយរង់ចាំរហូតដល់ម្ចាស់ផ្ទះយល់ព្រមចេញមកនិយាយ។ អ្នកទាំងពីរបានទាក់ទងគ្នាយឺតៗ។ បុរសនោះមិនបានដឹងថាគាត់បានគាំទ្រផ្ទាំងក្រណាត់នោះទេ។ ពេលដឹងហើយ គាត់មិនភ្លេចការភ័យខ្លាចរបស់គាត់ភ្លាមៗទេ។ ប៉ុន្តែអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេជួយកសាងឡើងវិញដោយរឹងមាំជាងមុន។

គាត់បានចូលរួមជាមួយវណសិរ្សអរុណ ក្នុងអង្គភាពទ្រទ្រង់រចនាសម្ព័ន្ធ និងដឹកជញ្ជូនជនរងគ្រោះ។ Vajrawej ជួយបង្កើតឧបករណ៍ឱ្យសមនឹងដៃធំ។ Netdao បង្កើតក្រុមប្រឹក្សាភិបាលដែលមានឈ្មោះ និងបញ្ជប់សញ្ញាដែលគ្រប់គ្នាត្រូវតែរៀន។ ខ្ញុំមានសិទ្ធិនិយាយថាខ្ញុំហត់។ សូម្បីតែអ្នកខ្លះទៀតគិតថាមនុស្សខ្ពស់ដូចគាត់អាចយកបានច្រើនជាងនេះ។

អាហារដំបូងមុនពេលធ្វើដំណើរ កៅអីធម្មតាមិនអាចកាន់គាត់បានទេ។ ខ្ញុំកំពុងដកខ្លួនចេញពីក្រុម។ ប៉ុន្តែមិត្តភ័ក្តិម្នាក់បានជួយរើតុទៅនឹងឥដ្ឋ ហើយអង្គុយជាមួយគ្នា។ កែវដាក់ឆ្នាំងធំមួយនៅពីមុខគាត់ ដោយសួរមុនថាគាត់ចង់បានប៉ុន្មាន? គាត់បានសរសេរឈ្មោះគាត់នៅលើក្ដារខៀន ហើយដាក់នៅក្បែរចាន។ នៅក្នុងពិភពលោកដែលធ្លាប់តែឃើញតែមាត់ស្រេកឃ្លាន មនុស្សចាប់ផ្តើមឃើញមនុស្សដែលកំពុងញ៉ាំនៅទីនោះ។

ARUN RPG · 23 / 60

ខាឈីនឆាង

ខាឈីនឆាង ▯ AR-023

តួនាទី: វិស្វករស្ពាន

ស្រុកកំណើត: ទីក្រុងសិប្បកម្ម Suryan Oasis

អាវុធ: ពូថៅធ្វើការ និងវាស់ស្ទង់

អំណាច: មើលរចនាសម្ព័ន្ធគាំទ្រនិងការតភ្ជាប់បណ្ដោះអាសន្នសម្រាប់អាគារ។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែយល់ពីរចនាសម្ព័ន្ធជាក់ស្ដែង អ្វីដែលមើលមិនឃើញនៅខាងក្នុងអាចបណ្ដាលឱ្យមានការគណនាខុស។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

មេកានិកដែលសង់ផ្លូវទៅផ្ទះ

Khachin ចូលចិត្តយករបស់ក្មេងលេងដាច់ពីគ្នា ហើយមើលខាងក្នុងរហូតដល់គេដាក់ចូលគ្នាវិញ។ ក្បាល និងប្រម៉ោយរបស់គាត់អនុញ្ញាតឱ្យគាត់រើសផ្នែកបានយ៉ាងងាយស្រួលជាងមេកានិចជាច្រើន។ ប៉ុន្តែអ្នកបច្ចេកទេសព្រមានថា ការមើលឃើញរចនាសម្ព័ន្ធលឿនមិនមានន័យថាអ្នកត្រូវប្រញាប់វិនិច្ឆ័យនោះទេ។ គាត់ត្រូវបានគេចាប់អារម្មណ៍ជាពិសេសដោយស្ពាន។ ព្រោះអ្វីដែលនៅចំកណ្ដាលចន្លោះអាចធ្វើឱ្យមនុស្សទាំងសងខាងបានជួបគ្នា។

ពេលធំឡើង គាត់បានរចនាអាងទឹកនៅ Sun Oasis។ ការងារនេះបានឈ្នះរង្វាន់ ហើយត្រូវបានផ្សព្វផ្សាយពាសពេញទីក្រុង។ Khachin ជឿជាក់យ៉ាងខ្លាំងចំពោះការគណនារបស់គាត់ ដែលគាត់បានអនុញ្ញាតឱ្យក្រុមហ៊ុនធ្វើការជំនួសសម្ភារៈដោយផ្អែកលើតែគំរូសាកល្បងប៉ុណ្ណោះ។ គាត់មិនបានចុះទៅមើលបំពង់ដែលកប់នោះទេ។ ព្រោះគាត់គិតថាការខ្ជះខ្ជាយពេលវេលាបែបនេះមិនសមសម្រាប់នាយជាងម៉ាស៊ីនដែលមានការងារធំចាំគាត់នោះទេ។

បាក់បំពង់នៅពាក់កណ្តាលរដូវប្រាំង ផ្លូវបានបាក់ ហើយហាងតូចៗជាច្រើនត្រូវទឹកជន់លិច។ Khachin ប្រញាប់ទៅជួយមុនពេលរកឃើញឈ្មោះរបស់គាត់នៅលើផ្ទាំងសុវត្ថិភាព។ គាត់បានព្យាយាមពន្យល់ថាលេខគឺត្រឹមត្រូវ។ ប៉ុន្តែស្ត្រីលក់គ្រឿងស្មូនបានសួរថា លេខមួយណានឹងយកឡមកវិញ ។ សំណួរនោះបានធ្វើឲ្យគាត់ទម្លាក់ឯកសារ ហើយចាប់ផ្តើមជីកដោយដៃ។

គាត់បានបោះបង់រង្វាន់ ដោយបង្ហាញព័ត៌មានដែលមិនត្រូវបានផ្ទៀងផ្ទាត់ពេញលេញ។ ហើយប្រើការសន្សំដើម្បីជួសជុលសហគមន៍ ប៉ុន្តែលុយមិនត្រលប់មកវិញភ្លាមៗនោះទេ។ Khachin បានយល់ព្រមធ្វើការក្រោមការត្រួតពិនិត្យរបស់អ្នកបច្ចេកទេសក្នុងស្រុកដែលគាត់បានមើលរំលងពីមុន។ ស្វែងយល់អំពីប្រភេទដីពីអ្នកដាំដើមត្នោត។ ហើយស្តាប់អ្នកដឹកជញ្ជូនពន្យល់ពីរបៀបដែលផ្លូវផ្ទុកបន្ទុកខុសពីផ្លូវប្រពៃណី។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃការជីកកកាយ គាត់មានអារម្មណ៍ថាមានការគាំទ្រយ៉ាងខ្លាំងតាមរយៈជញ្ជាំងជាលើកដំបូង។ ស្នាមដេរជួយមើលចំណុចផ្សារដែលគួរត្រូវបានគាំទ្រ។ ប៉ុន្តែវាមិនបានបង្ហាញពីអ្វីដែលលាក់នៅពីក្រោយលោហៈរឹងនោះទេ។ Khachin ស្ទើរតែបានធ្វើកំហុសមួយទៀតនៅពេលដែលគាត់ជឿជាក់លើអំណាចរបស់គាត់ដោយមិនបានស៊ើបអង្កេត។ គាត់ឈប់ធ្វើការដោយខ្លួនឯង ហើយឲ្យមនុស្សជម្លៀសចេញជាមុនសិន។ បំពង់បម្រុងដែលរលួយបានផ្ទុះ ហើយគ្មានអ្នកណានៅខាងក្នុងឡើយ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន សម្ព័ន្ធអរុណត្រូវឆ្លងកាត់ស្ពានមួយដែលមានមូលដ្ឋាននៅសល់។ លោកបានស្នើឲ្យសាងសង់ផ្លូវបណ្តោះអាសន្ន។ ប៉ុន្តែកុំសន្យាថានឹងបញ្ចប់ត្រឹមតែមួយយប់ដើម្បីមើលទៅស្អាត។ ភូមិនជួយលើកខ្សែពួរ អ៊ឹម គាំទ្រឈើឆ្កាង ហើយ Asara រៀបចំផ្លូវកាត់។ Khachin ប្រើ noose ដើម្បីវាស់ចម្ងាយរវាងចំណុចយុថ្កា។ នៅពេលដែលពូថៅដំណើរការ វាកាត់តែផ្នែកដែលចាំបាច់ប៉ុណ្ណោះ។

ពេលដែលក្រុមដេញបានមកដល់ គាត់មានឱកាសវាយបំផ្លាញស្ពាន បន្ទាប់ពីមិត្តគាត់បានឆ្លងកាត់នោះ។ ប៉ុន្តែនៅតែមានមនុស្សនៅក្នុងតំបន់ដែលត្រូវប្រើផ្លូវនោះ។ ដូច្នេះគាត់បានបង្កើតផ្នែកមួយដែលអាចរុះរើចេញបានដើម្បីផ្តល់ការរារាំងបណ្តោះអាសន្នដោយមិនដុតបំផ្លាញផ្ទះអ្នកដទៃសម្រាប់ការរត់គេចខ្លួនរបស់គាត់។ ការសម្រេចចិត្តត្រូវចំណាយពេលយូរជាង ប៉ុន្តែក្រុមចម្រុះបានឃើញយ៉ាងច្បាស់ថាពួកគេកំពុងគិតអំពីអ្នកដែលនឹងបន្តបន្ទាប់ពីរឿងរបស់វីរបុរសបានកន្លងផុតទៅ។

Khachin ចូលរួមជាប្រធានផ្នែកបច្ចេកទេសដោយបង្កើតប្រព័ន្ធត្រួតពិនិត្យដោយមនុស្សយ៉ាងតិចពីរនាក់។ លោកបានបង្រៀនសិក្ខាកាមថ្មីឲ្យសរសេរចំណុចដែលមិនស្គាល់នៅលើដ្យាក្រាម។ កុំលាក់វាដោយបន្ទាត់ស្អាត។ លោកបន្តផ្ញើប្រាក់ត្រឡប់ទៅពិនិត្យផ្លូវទឹកដូចការគ្រោងទុក។ ការងារថ្មីមិនមែនជាហេតុផលដើម្បីបោះបង់លទ្ធផលនៃការងារចាស់នោះទេ។

មុនពេលចាកចេញ ស្ត្រីជាងស្មូនបានយកពែងមួយ។ មានច្នេរជាក់ស្តែងនៅសងខាង។ នាងបាននិយាយថាចង្ក្រានថ្មីកំពុងដំណើរការ។ Khachin បានទទួលយកពែងដោយប្រយ័ត្នប្រយែង ហើយមិនបានសុំការសរសើរទៀតទេ។ គាត់តែងតែចង់សាងសង់ស្ពាន ដើម្បីឲ្យមនុស្សចងចាំឈ្មោះអ្នកបង្កើតរបស់វា។ ឥឡូវនេះគាត់ចង់ឱ្យមនុស្សអាចដើរទៅផ្ទះរបស់គាត់ដោយមិនគិតពីគាត់ទាល់តែសោះ។ ហើយដឹងថាបើមានស្នាមប្រេះ វានឹងតែងតែមានមេកានិកម្នាក់ដែលនឹងត្រឡប់មកស្តាប់។

ស៊ីវ៉ារ៉េត អាកានីរាម

ស៊ីវ៉ារ៉េត អាកានីរាម AR-024

តួនាទី: អ្នករក្សាតុល្យភាព

ស្រុកកំណើត: វត្ត Rift

អាវុធ: តុល្យភាពបីដង និងស្គរពីរចំហៀង

អំណាច: ជម្មើសជំនួសចង្វាក់នៃការបង្កើនល្បឿន និងបញ្ឈប់ថាមពលដែលកំពុងផ្ទុះ។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចបញ្ឈប់អ្វីគ្រប់យ៉ាងក្នុងពេលតែមួយបានទេ រាល់ពេលកាត់ត្រូវតែមានពេលបញ្ចេញ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

មួយគ្រាមុនពេលពិភពលោកបញ្ចប់

ស៊ីវ៉ារ៉េតបានធំដឹងក្តីនៅក្នុងវត្ត Rift ។ ដែលគ្មាននរណាម្នាក់ត្រូវបានផ្តល់ឱ្យនូវការទទួលខុសត្រូវក្នុងការកាន់កាប់ពេលវេលា អ្នកអនុវត្តគ្រាន់តែស្តាប់ចង្វាក់នៃថាមពលផែនដីដកដង្ហើមចូលនិងចេញ។ គាត់បានលេងស្គរពីរជាន់តាមគ្រូ មុនពេលគាត់អាចឈានដល់គែមស្គរ។ ទំព័រមួយទៀតប្រញាប់ប្រញាល់ ទំព័រមួយទៀតជាបណ្តើរៗ មេរៀនហាក់ដូចជាសាមញ្ញណាស់ ដែលគាត់ធុញទ្រាន់ ហើយចង់ស្វែងរកចលនាដែលគ្មាននរណាម្នាក់អាចធ្វើបាន។

ទេពកោសល្យបានអនុញ្ញាតឱ្យស៊ីវ៉ារ៉េតបញ្ឈប់ការផ្ទុះបានយូរជាងសិស្សដទៃ។ គាត់ចាប់ផ្តើមគិតថា ប្រសិនបើគាត់អាចឈប់ជារៀងរហូត។ ពិភពលោកនឹងមិនឈឺចាប់ទៀតទេ។ យប់មួយមិត្តរួមការងារបានធ្លាក់ចូលក្នុងស្នាមប្រេះ។ គាត់បានរំសាយថាមពលទាំងអស់របស់គាត់។ មិនព្រមឲ្យទៅណាឡើយ បើទោះជាគ្រូបញ្ជាក៏បាន ចង្វាក់សង្កត់ក៏កកកុញរហូតដល់ផ្ទុះម្ខាងទៀត។ បណ្តាលឱ្យខូចខាតបន្ទប់ និងមនុស្សជាច្រើននាក់រងរបួស មិត្តភក្តិបានរួចជីវិតដោយសារគ្រូទៅជួយដោយចងខ្សែធម្មតា ។

Sirawet បំផ្លាញស្គររបស់ខ្លួន។ គាត់មិនចង់ស្តាប់ការព្រមានដែលថាសូម្បីតែការព្យាយាមសង្គ្រោះជីវិតក៏អាចធ្វើឲ្យមនុស្សខូចចិត្តដែរ។ គ្រូបានឱ្យគាត់មើលថែសួនដោយមិនប្រើអំណាចរបស់គាត់អស់រយៈពេលជាច្រើនរដូវ។ គាត់បានរៀនថាឫសត្រូវតែមានកន្លែងទំនេរ។ ទឹកត្រូវតែហូរចេញ។ ហើយផ្កាដែលត្រូវបានគាំទ្រយ៉ាងតឹងរ៉ឹងអាចស្លាប់ក៏ដូចជាអ្នកដែលមិនយកចិត្តទុកដាក់។

ការយល់ដឹងមិនធ្វើឱ្យការភ័យខ្លាចបាត់ឡើយ។ ពេលខ្ញុំឮសំឡេងថ្មបាក់ ទ្រង់នៅតែចង់បញ្ឈប់អ្វីៗទាំងអស់។ បន្ទាប់មកគ្រូបានឱ្យពួកគេហាត់ជាមួយឆ្នាំងតូចមួយ ដោយបញ្ចេញចំហាយទឹកជាដំណាក់កាល។ Sirawet ត្រឡប់មកប្រើស្គរវិញជាមួយចង្វាក់យឺតជាង។ គាត់បានចាប់ផ្តើមសរសេរនូវអ្វីដែលនឹងកើតឡើងបន្ទាប់ពីគាត់បានបញ្ចេញអំណាចរបស់គាត់។ កុំគិតតែពីពេលដែលអ្នករាល់គ្នាសរសើរភាពស្ងប់ស្ងាត់។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ម៉ាស៊ីនបោះពុម្ពសហភាពក្រោមភ្នំបានចាប់ផ្តើមទាញថាមពល ដែលធ្វើឱ្យស្នាមប្រេះញ័រ។ រណសិរ្សអរុណដឹកនាំជនចំណាកស្រុកឆ្លងកាត់វត្តសិរីវ៉េត ត្រូវបានស្នើឲ្យកាន់ផ្លូវរហូតដល់អ្នករាល់គ្នាចាកចេញ។ ប៉ុន្តែចំនួនអ្នកតាមដានច្រើនជាងការរំពឹងទុក។ គាត់បានប្រាប់ខ្ញុំពីពេលវេលាពិតប្រាកដដែលគាត់អាចទទួលយកបាន។ ទោះបីជាការអង្វរពីមនុស្សនៅចុងរថភ្លើងស្ទើរតែធ្វើឲ្យចិត្តខ្ញុំបាក់បែកក៏ដោយ។

គាត់បានប្រើ Tri-Balance ដើម្បីបង្កើតចំណុចបង្ហូរទឹកចំនួនបី។ Khachin ពង្រឹងស៊ុម Eirin យកកំដៅខ្លះ។ ហើយថារ៉ាន់ជួយផ្តល់សញ្ញាដល់ចង្វាក់ ពេលដល់កំណត់ស៊ីរ៉ាវ៉េតយល់ព្រមបញ្ចេញតាមគម្រោង ។ ថ្មបានធ្លាក់ចូលទៅក្នុងចន្លោះដែលបានរៀបចំជំនួសជំរំ។ គាត់យំនៅពេលគាត់បន្តលេងស្គរ។ ព្រោះវាពិបាកក្នុងការទុកឲ្យអ្វីមួយខូចជាងការសន្យាថានឹងការពារគ្រប់យ៉ាង។

បន្ទាប់ពីការជម្លៀសចេញដោយជោគជ័យ គាត់បានរកឃើញថា បន្ទប់ហ្វឹកហាត់ចាស់ក៏ត្រូវបានបំផ្លាញផងដែរ។ គ្រូឈរមើលអដ្ឋិធាតុអស់រយៈពេលយូរ មុននឹងសុំជំនួយលើកស្គរដែលនៅសល់។ មិនមានការបង្រៀនដ៏ស្រស់ស្អាតដើម្បីលាក់ការសោកស្តាយនោះទេ។ អ្នកទាំងពីរធ្វើការនៅស្ងៀមរហូតដល់យប់។ Sirawet ដឹងថាការជ្រើសរើសត្រឹមត្រូវមិនមានន័យថានឹងមិនមានការសោកស្តាយឡើយ។ ប៉ុន្តែមនុស្សម្នាក់អាចសោកសៅដោយមិនបដិសេធជីវិតដែលបានសង្គ្រោះ។

គាត់បានចូលរួមក្នុងក្រុមចម្រុះជាការទប់ទល់នៃការផ្ទុះ។ ដំឡើងសញ្ញាដកប្រាក់ដែលនរណាម្នាក់អាចប្រើបាន។ ស្គរពីរជាន់ជួសជុលពីបំណែកចាស់ និងឈើថ្មី។ សំឡេងមិនដូចគ្នាទេ។ គាត់មិនព្យាយាមកែប្រែអ្វីទៅអតីតកាលទេ។ ជារៀងរាល់ព្រឹកគាត់បានហាត់ស្តាប់ចង្វាក់របស់មនុស្សយឺតបំផុត មុននឹងកំណត់ល្បឿនរថភ្លើង។

មុនពេលចេញពីវត្ត មិត្តភ័ក្តិដែលធ្លាក់ចូលជ្រោះបានប្រគល់ខ្សែមួយឲ្យគាត់។ ស៊ីរ៉ាវ៉េតចងជាប់នឹងបរិញ្ញាបត្រ។ វាមិនមែនដោយសារតែខ្សែវេទមន្តទេ។ ប៉ុន្តែដោយសារតែគាត់ធ្លាប់ធ្វើអ្វីមួយដែលអំណាចដ៏អស្ចារ្យរបស់គាត់មិនអាចធ្វើបាន។ លោកបានកំណត់ដោយមានបំណងរក្សាទម្រង់ជំនួយផ្សេងទៀតដែលអាចប្រើបាន។ ហើយខ្ញុំនឹងលែងហៅការបញ្ឈប់សំឡេងទាំងអស់នៃសន្តិភាពពិតពលោក។

ARUN RPG · 25 / 60

Nirawej Chaturakon

Nirawej Chaturakon · AR-025

តួនាទី: អ្នកការពារទិសទាំងបួន

ស្រុកកំណើត: ស្ថានីយ៍ Pratu Si Fak

អាវុធ: ចក្រា, ដំបង, កោណ, និងផ្កាឈូកកែវ

អំណាច: បែងចែកការផ្តោតអារម្មណ៍របស់អ្នកលើឧបករណ៍បួនដើម្បីការពារ ជម្រះផ្លូវ សញ្ញា និងជំនួយដល់ជីវិត។

កម្រិតកំណត់: អាចបំពេញភារកិច្ចបួនយ៉ាង ប៉ុន្តែមិនពេញសមត្ថភាពក្នុងពេលតែមួយ អ្នកត្រូវកំណត់អាទិភាពជីវិតដែលអ្នកនឹងជួយជាមុន។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

អាណាព្យាបាលដែលដាក់បញ្ជាចុះ

Nirawej មានដៃបួន។ តាំងពីក្មេង គាត់ត្រូវបានគេរំពឹងថានឹងធ្វើការងារដូចគ្នាជាមួយមនុស្សបួននាក់។ គាត់អាចយកចាន លាងចាន អានសៀវភៅ និងជួយចងខ្សែក្នុងពេលតែមួយ។ ទាល់តែសរសើរថាគាត់អាចទុកចិត្តបាន ទើបក្លាយជាពាក្យដែលធ្វើឲ្យគាត់មិនហ៊ាននិយាយថាហត់។ ស្ថានីយ៍ច្រកទ្វារទាំងបួនបានទទួលយកគាត់ឱ្យចូលបម្រើ ដោយផ្តល់ឱ្យគាត់នូវឧបករណ៍បួនប្រភេទ និងភារកិច្ចគ្មានទីបញ្ចប់ក្នុងពេលតែមួយ។

ឌីសត្រូវបានប្រើដើម្បីកាត់ឧបសគ្គ។ Scepter រៀបចំខ្សែការពារ។ Conch បញ្ជូនសញ្ញាមួយ និង កែវ Lotus, ការពិនិត្យជំនួយជីវិត គាត់បានអនុវត្តរហូតដល់ចលនាដៃនីមួយៗមានភាពច្បាស់លាស់។ ប៉ុន្តែការធ្វើសមាធិនៅតែជារបស់មនុស្សម្នាក់។ Nirawej បានលាក់បាំងកំហុសតូចតាចនេះដោយខ្លាចមនុស្សនឹងយល់ថារាងកាយរបស់គាត់មិនបានធ្វើឱ្យគាត់ក្លាយជាអាណាព្យាបាលដ៏

មានពេលមួយ ទ្វារទាំងសងខាងបានបរាជ័យក្នុងពេលតែមួយ។ គាត់បានព្យាយាមយកអ្នកទាំងពីរដោយមិនបានអំពាវនាវរកការពង្រឹង។ សញ្ញា conch ត្រូវបានពន្យារពេលដោយរយៈពេលមួយ។ បណ្តាលឱ្យអ្នកបើករទេះយល់ច្រឡំនិងរងរបួស Nirawej សារភាពថាបានផ្លុំសញ្ញា។ ប៉ុន្តែគាត់មិនទទួលស្គាល់ថាគាត់ត្រូវការអ្នកណាម្នាក់ជួយទេ។ គាត់ខិតខំប្រឹងប្រែងដើម្បីប៉ះប៉ូវ។ រហូតដល់មិត្តរួមការងារឈប់ផ្តល់ជំនួយព្រោះគេគិតថាគេមិនទុកចិត្តនរណាម្នាក់។

ប្រធានស្ថានីយ៍បានប្រើការឧស្សាហ៍ព្យាយាមនោះ ដើម្បីកាត់បន្ថយចំនួនមន្ត្រី។ និយាយថា Nirawej មានគឺគ្រប់គ្រាន់ហើយ។ គាត់ទើបតែបានឃើញលទ្ធផលនៃការធ្វើពុតជាទទួលយកវា នៅពេលដែលអ្នកយាមពេញមួយយប់ត្រូវបានដកហូតឯកសណ្ឋានរបស់គាត់។ មិត្តម្នាក់បានសួរថាតើគាត់កំពុងការពារស្ថានីយឬក៏កំពុងធ្វើឲ្យអ្នកផ្សេងបាត់ខ្លួនពីស្ថានីយនោះ។ Nirawej ខឹងមុនពេលគាត់បើកសៀវភៅម៉ោងធ្វើការដែលពេញម៉ោងដែលគាត់មិនបានគេង។

ឆ្នាំទី 19 ប្រព័ន្ធទ្វារត្រូវបានបញ្ជាឱ្យបិទខណៈពេលដែលមនុស្សនៅតែធ្វើដំណើរ។ Nirawej ត្រូវបានបញ្ជាឱ្យរក្សាស្នូលនៃអំណាចលើជីវិតរបស់អ្នកដែលជាប់គាំង។ គាត់បានព្យាយាមធ្វើអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងម្តងទៀត ចក្រាបានបាត់បង់ការតម្រឹម ដំបងឆក់បានញ័រ ហើយផ្កាឈូកគ្រីស្តាល់ក៏រលត់ទៅវិញ។ គាត់ត្រូវសម្រេចចិត្តនៅចំពោះមុខអ្នករាល់គ្នាថា តើដៃមួយណាត្រូវដាក់។ ដូច្នេះគាត់ឈប់ការពារទ្រព្យសម្បត្តិដើម្បីជួយក្មេងដែលមានបញ្ហាក្នុងការដកដង្ហើមជាមុនសិន។

ការជ្រើសរើសធ្វើឱ្យស្នូលមួយខូច។ ប៉ុន្តែសំឡេងដង្ហែហៅមន្ត្រីចាស់មកវិញ។ គ្រប់គ្នានៅតែស្គាល់ប្រព័ន្ធនេះបានល្អ ទោះបីជាគ្មានផ្លាកសញ្ញាក៏ដោយ។ Nirawej ប្រាប់ពួកគេពីអ្វីដែលពួកគេកំពុងធ្វើ ហើយសុំឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗទទួលភារកិច្ចរបស់ពួកគេដោយមិនចេញបញ្ជាណាមួយជាការអរគុណ។ នៅពេលដែលអង្គភាពរបស់ Asara មកដល់ ស្ថានីយ៍មានមនុស្សធ្វើការជាមួយគ្នាម្តងទៀត។ ហើយអ្នកដែលជាប់គាំងត្រូវបានដកចេញពីទាំងបួនជ្រុង។

គាត់ត្រូវបានគេចោទប្រកាន់ពីបទធ្វេសប្រហែសកាតព្វកិច្ចរបស់គាត់ដើម្បីការពារស្នូល។ Nirawej ក្នុងពេលដំណាលគ្នាបានបើកកំណត់ត្រានៃការបញ្ជាទិញផ្ទាល់ខ្លួននិងពិការភាពរបស់គាត់។ កុំជ្រើសរើសបើកតែផ្នែកដែលធ្វើអោយអ្នកមើលទៅស្អាត។ ជនរងគ្រោះពីសញ្ញាចាស់ក៏មកធ្វើសក្ខីកម្ម។ គាត់បានទទួលបន្ទុកនៃសំណងហើយបានផ្តល់ឲ្យពិនិត្យសន្តិសុខដោយឡែកពីម្ចាស់ស្ថានីយ។ ដូច្នេះថាគ្មាននរណាម្នាក់នឹងត្រូវបានប្រើជំនួសប្រព័ន្ធទាំងមូលម្តងទៀតទេ។

វណាសិរ្ស អរុណ បានទទួលយកគាត់ជាឆ្នាំឆ្លងកាត់ និងសម្របសម្រួលកិច្ចខិតខំប្រឹងប្រែងជួយសង្គ្រោះ។ គាត់បានសរសេរលំដាប់ការងារនៅផ្នែកខាងក្នុងនៃខ្សែក្រវ៉ាត់ឧបករណ៍របស់គាត់។ ដោយមានចន្លោះសម្រាប់ឈ្មោះអ្នកកាន់កាប់។ អាវុធបួនក៏ជាអត្ថប្រយោជន៍ផងដែរ។ ប៉ុន្តែវាមិនមែនជាហេតុផលដើម្បីធ្វើការមនុស្សបួននាក់ដោយគ្មានការសម្រាកនោះទេ។ គាត់បានរៀនមេរៀនមួយដែលគាត់អាចដាក់ឧបករណ៍របស់គាត់ទាំងអស់ដោយមិនមានអារម្មណ៍ថាគ្មានប្រយោជន៍។

មុនពេលចាកចេញពីស្ថានីយ មិត្តចាស់ម្នាក់បានចងកណ្តឹងតូចមួយទៅនឹងខ្សៀន។ ប្រើវាដើម្បីហៅរកជំនួយមុនពេលមានអាសន្នមកដល់។ Nirawej ព្យាយាមអង្រួនវា សំឡេងគឺស្រទន់ណាស់បើធៀបនឹងកុង។ ប៉ុន្តែវាអនុញ្ញាតឱ្យគាត់ដកដង្ហើមបានពេញលេញ។ គាត់ចង់ក្លាយជាអ្នកការពារដែលមនុស្សអាចទុកចិត្តបាន។ ហើយពួកគេចាប់ផ្តើមយល់ថាការទុកចិត្តរួមបញ្ចូលទាំងការប្រាប់ការពិតថាដៃរបស់ពួកគេពេញហើយ។

ARUN RPG · 26 / 60

Akkanira Sahatsatra

Akkanira Sahatsatra · AR-026

តួនាទី: មេបញ្ជាការឆ្មាំ

ស្រុកកំណើត: បន្ទាយសីលាភ្លើង

អាវុធ: បីដាវ ធ្នូ និងចក្រា

អំណាច: សំរបសំរួលអាវុធច្រើនដើម្បីការពារក្នុងទិសដៅច្រើន និងបញ្ជាខ្សែប្រយុទ្ធជាមួយនឹងសញ្ញាដៃ។

កម្រិតកំណត់: ដៃនីមួយៗចែករំលែកការយកចិត្តទុកដាក់ដូចគ្នា។ កំហឹងបំបែកការសម្របសម្រួល។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ឧត្តមសេនីយ៍ដែលមិនរាប់បញ្ចូលកុមារជាបុគ្គលិក

Akkanira បានដឹងពីសមរភូមិមុនពេលគាត់ដឹងពីពិធីបុណ្យ។ នាងបានធំធាត់នៅក្នុង Fire Rock Fortress ដែលបង្ហាត់ក្មេងៗឱ្យកាន់អាវុធភ្លាមៗនៅពេលដែលពួកគេរឹងមាំគ្រប់គ្រាន់។ អាវុធជាច្រើនបានធ្វើឱ្យនាងជ្រើសរើសជាអ្នកដឹកនាំតាំងពីវ័យក្មេង។ មនុស្សពេញវ័យហៅនាងថាអនាគតនៃបន្ទាយ។ ដោយមិនសួរថាតើអនាគតនាងចង់បានបែបណា។

នាងបានក្លាយជាមេទ័ពដ៏ប៉ិនប្រសប់ ដោយប្រើប្រាស់ដាវ ធ្នូ និងចក្រា ដើម្បីគ្រប់គ្រងខ្សែជាច្រើនក្នុងពេលតែមួយ។ ភាពជោគជ័យរបស់នាងបាននាំឱ្យនាងទទួលយកបុរសវ័យក្មេងឱ្យហ្វឹកហាត់តាមរបៀបដែលនាងធ្លាប់ឆ្លងកាត់។ ព្រោះខ្ញុំជឿថាខ្ញុំផ្តល់ឱកាសឱ្យអ្នក ក្មេងស្រីម្នាក់ឈ្មោះ Ping ធ្វើអ្វីគ្រប់យ៉ាងដើម្បីទទួលបានការសរសើររបស់នាង។ ថ្ងៃមួយ Ping បានលាក់ការឈឺចាប់របស់នាង ហើយដួលពេលកំពុងដើរល្បាត។ Akkanira បានរកឃើញថាពាក្យដ៏ក្លាហានរបស់គាត់បានរារាំងកុមារមិនឱ្យនិយាយថាពួកគេចង់បញ្ឈប់។

វេជ្ជបណ្ឌិតអាចជួយព្យាបាល Ping ។ ប៉ុន្តែក្មេងនោះបានសួរថាតើគាត់នឹងត្រូវបញ្ជូនទៅផ្ទះដែរឬទេ ជំនួសឱ្យការសួរថាតើពេលណាគាត់នឹងជាសះស្បើយ។ Akkanira បានឃើញខ្លួនឯងនៅអាយុដូចគ្នាហើយមានអារម្មណ៍ខឹងដែលមិនមានសត្រូវដើម្បីវាយ។ នាងបានសុំឱ្យបិទការបណ្តុះបណ្តាលរបស់កុមារ។ ឆ្នាំបន្ទាយតវ៉ាថាខ្វះបុគ្គលិក។ ហើយបានលើកឡើងពីឈ្មោះកុមារដែលនាងបានបណ្តុះបណ្តាលដោយជោគជ័យ ជាហេតុផលដើម្បីរក្សាប្រព័ន្ធចាស់

Akkanira បានចាប់ផ្តើមនាំកុមារទៅសិក្សានៅការងារផ្សេងទៀត រៀបចំគ្រូបង្រៀន អានសៀវភៅ និងផ្តល់ឱ្យពួកគេនូវជម្រើសថាតើពួកគេចង់ទៅផ្ទះ ឬស្នាក់នៅ និងសិក្សា។ មនុស្សជាច្រើនមិនជឿថាពួកគេពិតជាអាចនិយាយថាទេ អ្នកត្រូវតែទុកពេលដើម្បីបញ្ជាក់ពាក្យរបស់អ្នក។ ទោះបីជាថ្ងៃខ្លះខ្ញុំចង់ដោះស្រាយអ្វីៗគ្រប់យ៉ាងដោយគ្រាន់តែបញ្ជាមួយ។ ការផ្លាស់ប្តូរការភ័យខ្លាចនៅក្នុងខ្លួនរបស់មនុស្សមិនដូចជាការផ្លាស់ប្តូរការបង្កើតមួយនោះទេ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន បន្ទាយស្ថិតនៅក្រោមការឡោមព័ទ្ធ បន្ទាប់ពីឆ្នាំបានលួចយកស្នូលនៃអំណាចពីសហគមន៍ក្បែរនោះ។ លោកបានបញ្ជាឲ្យបញ្ជូនកុមារទៅជាអ្នកបោកប្រាស់។ Akkanira ឈរនៅក្នុងបន្ទប់អាវុធ ហើយទទួលយកការចោទប្រកាន់ពីបទក្បត់ជាតិ។ នាងមិនប្រើក្មេងៗដែលចង់ប្រយុទ្ធដើម្បីបង្ហាញថាពួកគេមានអ្នកគាំទ្រទេ។ ផ្ទុយទៅវិញ ពួកគេត្រូវបានបញ្ជូនតាមផ្លូវជម្លៀសជាមួយអ្នកថែទាំដែលបានជ្រើសរើសជាមុន។

ក្នុងការអមដំណើរពីក្រោយក្បួនរថយន្ត Fury បានបណ្តាលឱ្យដៃម្ខាងបាញ់ឡើងមុនសញ្ញា ហើយជិតត្រូវបានបញ្ឈប់ដោយទាហានមិត្តរបស់ Akkanira ដោយទទួលបានការព្រមានពី Ping ដែលនៅជាមួយក្រុមពេទ្យ។ ហើយរៀបចំចង្វាក់ថ្មី នាងចែករំលែកឧបករណ៍របស់នាងជាមួយអ្នកដទៃ ជាជាងការកាន់អំណាចនៅក្នុងដៃនីមួយៗ។ នៅពេលដែលអង្គភាពរបស់ Asara មកដល់ អ្នកទាំងពីរបានបង្កើតខ្សែការពារក្នុងចន្លោះពេលដើម្បីឱ្យមនុស្សសម្រាក។ កុំបង្កើតរឿងព្រេងរបស់មេទ័ពដែលត្រូវស៊ូទ្រាំរហូតដល់ស្លាប់តែម្នាក់ឯង។

បន្ទាយត្រូវបានសហគមន៍យកមកវិញ។ Akkanira យល់ព្រមពិនិត្យមើលការបញ្ជាទិញចាស់របស់គាត់។ ត្រៀមរៀបចំថវិកាបណ្តុះបណ្តាលដើមដើម្បីប្រើប្រាស់ជាមូលនិធិថែទាំកុមារ។ នាងមិនហៅពួកគេថាជាទាហានដែលត្រូវគេបណ្តេញចេញទេ។ ព្រោះពួកគេមិនគួរធ្វើជាទាហានពីដំបូងឡើយ។ Ping បានជ្រើសរើសសិក្សាបង្កើតឧបករណ៍ជំនួយជើង។ ហើយបានសុំឱ្យនាងមកជាកាសែតវាស់សម្រាប់ខ្សែ Akkanira មកទាន់ពេលវេលារាល់ពេល។

នាងបានចូលរួមជាមួយ Arun Alliance ដើម្បីរៀបចំអ្នកអមដំណើរ និងបណ្តុះបណ្តាលអ្នកស្ម័គ្រចិត្តដែលត្រៀមខ្លួនរួចជាស្រេចដើម្បីទទួលយកហានិភ័យ។ វគ្គសិក្សាដំបូងគឺការដកថយ។ ជួយមិត្តភ័ក្តិ និងបដិសេធការបញ្ជាទិញដ៏គ្រោះថ្នាក់ នាងបានសរសេរឈ្មោះរបស់នាងនៅចុងបញ្ចប់នៃលក្ខខណ្ឌតម្រូវដែលឧត្តមសេនីយ៍ត្រូវបញ្ឈប់។ កុំប្រើចំនួនអាវុធជាលេសដើម្បីមើលគ្រប់ទិដ្ឋភាព។

ថ្ងៃចេញដំណើរ Ping បាននាំយកខ្សែថ្មី និងសៀវភៅគូសវាសដែលមិនមានរូបភាពអាវុធ។ Akkanira បង្ហាញផ្ទះដើមឈើ និងតុនៅទីនោះ។ មុនពេលរក្សាវាឱ្យជិតបេះដូង នេះជាអនាគតដែលអ្នកចង់ការពារ។ ទោះបីជាគាត់មិនបានឈរនៅកណ្តាលរូបភាពក៏ដោយ ហើយប្រសិនបើអ្នកត្រូវលើកអាវុធឡើងវិញនោះ នាងនឹងលើកវាឡើងដើម្បីកុំឲ្យកុមារទាំងនេះមានសិទ្ធិមិនចាំបាច់បោះបង់វាចោល។

ARUN RPG · 27 / 60

កល្យាណ រតនៈ

កល្យាណ រតនៈ AR-027

តួនាទី: អ្នករក្សាភ្លើងខឹង។

ស្រុកកំណើត: Black Night Survivor Camp

អាវុធ: ស្រមោលដាវកោង និងផ្កាឈូកឥន្ទ្រា

អំណាច: បំប្លែងកម្លាំងសងសឹកដែលខ្លួនទទួលស្គាល់ឲ្យក្លាយជាផ្នែកកាត់នៃចំណង។

កម្រិតកំណត់: អំណាចមិនបែងចែករវាងត្រូវ និងខុសទេ។ អ្នកត្រូវតែជ្រើសរើសគោលដៅរបស់អ្នកដោយដឹងខ្លួនរាល់ពេល។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ខឹងមិនរើសជនរងគ្រោះ

Kalinee កើតនៅក្នុង Black Night Survivor Camp ។ កន្លែងដែលមនុស្សនិយាយរឿងចាស់ៗដោយសំឡេងទាប ព្រោះខ្លាចក្មេងៗមានសុបិនអាក្រក់។ នាងបានឃើញកំហឹងលាក់កំបាំងនៅក្នុងការងារធម្មតា។ នៅក្នុងដៃដែលកំពុងកាន់ពែងយ៉ាងតឹងនៅពេលដែលគាត់បានឮស្បែកជើងកវែងរបស់ទាហាន នៅក្នុងមនុស្សដែលមានការស្រឡាំងកាំងសូម្បីតែនៅពេលដែលទ្វារបើកដោយគួរសមដូច្នេះនាងធំឡើងដោយប្រាថ្នាថានរណាម្នា

ថាមពលរបស់នាងឆ្លើយតបទៅនឹងអារម្មណ៍នោះ។ ដាវកោងកើតចេញពីស្រមោលដែលនាងសម្លឹងមើលផ្ទាល់ នាងកាន់តែមានអារម្មណ៍ឈឺចាប់ពីមនុស្ស។ វារឹតតែរឹង។ គ្រប់គ្នាចាប់ផ្តើមយកបញ្ហាមកឲ្យនាងដោះស្រាយ។ Kalinee មានអារម្មណ៍ថានាងមានកាតព្វកិច្ចក្នុងការធ្វើឱ្យប្រាកដថាការអាក់អន់ចិត្តរបស់ជំរុំគឺមិនឥតប្រយោជន៍។ ទាល់តែគ្មានកន្លែងទំនេរដើម្បីសួរថាតើអ្នកនិទានរឿងពិតជាចង់ឲ្យគាត់ធ្វើអ្វី?

នាងបានតាមដានអតីតឆ្មាំគុកម្នាក់នេះបើយោងតាមសេចក្តីថ្លែងការណ៍។ ហើយបានរកឃើញគាត់មានកូនឈ្មោះឪពុក គាត់

បានសារភាពថាគាត់បានធ្វើខុស។ ប៉ុន្តែភស្តុតាងមួយចំនួនមិនត្រូវគ្នានឹងការចោទប្រកាន់នោះទេ។ Kalinee ស្ទើរតែប្រើដាវរបស់នាងដោយភ័យខ្លាចថាការស្ទាក់ស្ទើររបស់គាត់នឹងក្បត់ជនរងគ្រោះ។ ដំបូងក្មេងសួរនៅពេលនាងចាកចេញ។ តើអ្នកណានឹងស្តាប់រឿងរបស់ផ្ទះនេះ?

នាងបានយកអ្នកយាមហើយសម្លាប់គាត់។ មនុស្សមួយចំនួននៅក្នុងជំរុំខឹងនឹងនាង។ Kalinee មិនចោទប្រកាន់ពួកគេថាទន់ខ្សោយ ឬថាពួកគេគួរតែបណ្តោយឲ្យរឿងនេះកន្លងទៅនោះទេ។ នាងស្តាប់ហើយទទួលស្គាល់ថាយុត្តិធម៌យឺតយ៉ាវឈឺចាប់ប៉ុណ្ណា។ ប៉ុន្តែគាត់មិនព្រមធ្វើពុតថាដាវរបស់គាត់ដឹងការពិតអំពីអ្វីគ្រប់យ៉ាង។

ស្ត្រីចំណាស់ម្នាក់នៅក្នុងជំរំបានឲ្យផ្កាឈូកដល់នាង។ សូមរក្សាវាទុកជាការដាស់តឿនដែលមនុស្សមួយចំនួនចែករំលែករឿងព្រោះពួកគេចង់បានសាក្សី។ មិនមែនអ្នកដាក់ទោស Kalinee ចាប់ផ្តើមសួរមុននឹងប្រើការឈឺចាប់របស់អ្នកណាម្នាក់ជាកម្លាំងដើម្បីប្រយុទ្ធ។ ដំបូងកាំបិតបានចុះខ្សោយ។ ព្រោះនាងធ្លាប់បញ្ចេញសំឡេងគ្រប់គ្រាន់លើនាង។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលអ្នកអាចបំបែកអារម្មណ៍របស់អ្នកចេញពីការជ្រើសរើសគោលដៅរបស់អ្នក។ ដាវកាន់តែរឹងមាំជាងមុន។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ក្រុមជួញដូរមនុស្សបានប្រើមនុស្សដាក់ច្រវាក់ជារនាំងដើម្បីគេចចេញពីជំរំ។ កល្យាណ ឃើញអ្នកដែលធ្វើបាបមិត្តនៅពីក្រោយខ្សែសង្វាក់។ ការសងសឹកផ្តល់ឱ្យនាងនូវផ្លូវកាត់តាមរយៈអ្វីគ្រប់យ៉ាង។ ផ្ទុយទៅវិញ នាងបានប្រើគែមមុតស្រួចកាត់តែចំណងមួយខ្សែក្នុងពេលតែមួយ។ សម្របសម្រួលជាមួយនីរ៉ាច ដែលនាំមនុស្សចេញ ។ សូម្បីតែមេក្រុមក៏រត់គេចខ្លួនក្នុងភាពវឹកវរដែរ។

នាងបានត្រឡប់ទៅបោះជំរំជាមួយអ្នកនៅរស់ ហើយមានដំណឹងថាមេខ្លោងមិនត្រូវបានគេចាប់បានទេ។ គ្រួសារមួយបានសួរថា ហេតុអ្វីបានជាពួកគេបណ្តោយឱ្យឱកាសនេះកន្លងផុតទៅ? Kalinee មិនបានលេសថាអ្វីគ្រប់យ៉ាងត្រូវបានជួយយ៉ាងល្អឥតខ្ចោះ។ នាងបានទទួលយកឱកាសដែលបាត់បង់ ហើយបន្តរៀបចំក្រុមដោយផ្អែកលើភស្តុតាង។ ការសង្គ្រោះនេះមិនបិទករណីនេះទេ។ ប៉ុន្តែវាមិនគួរត្រូវបានគេវាយតម្លៃទេព្រោះគ្មានសត្រូវស្លាប់ដើម្បីមើល។

នាងបានចូលរួមជាមួយ Arun Alliance នៅក្នុងអង្គភាពដោះលែងចំណាង។ តែងតែធ្វើការជាមួយអ្នកពិនិត្យភស្តុតាង និងអ្នកមើលថែជនរងគ្រោះ។ នាងមិនទទួលយកការបង្គាប់ឱ្យដាក់ទណ្ឌកម្មពីភាគច្រើនតែម្នាក់ឯងទេ។ ហើយកុំទាមទារឱ្យអ្នកដែលនៅតែមានកំហឹងស្ងប់ស្ងាត់ដើម្បីឱ្យខ្លួនមានផាសុកភាព។ យប់ខ្លះនាងថែមទាំងអោយមិត្តរបស់នាងអង្គុយមើលរហូតដល់នាងអាចទម្លាក់ដាវបាន។

មុននឹងចេញទៅ ស្ត្រីចំណាស់បានសួរថា តើកំហឹងបានបាត់ទៅហើយ? កល្យាណ គ្រវីក្បាល ហើយស្រោចទឹកផ្កាឈូក។ “វានៅតែនៅទីនេះ ប៉ុន្តែថ្ងៃនេះខ្ញុំដឹងថាត្រូវធ្វើអ្វីជាមួយវា” នាងឆ្លើយដោយភាពទន់ភ្លន់មិនដកខ្លួនចេញពីភាពកាចសាហាវរបស់នាង។ វាផ្តល់ទិសដៅនៃកាំបិត។ ហើយនៅពេលដែលនាងដើរចេញពីជំរំ នាងមិនប្រកាន់អ្នកណាម្នាក់ថាជាម្ចាស់ឡើយ។ បើគេទុកចិត្ត នោះត្រូវប្រគល់ឲ្យគេវិញដោយសុវត្ថិភាព។

ARUN RPG · 28 / 60

វជិរាមេក

វជិរាមេក AR-028

តួនាទី: អ្នកណាត្រឡប់ភ្លៀងមកដី

ស្រុកកំណើត: ប៉មទម្ងន់ពពកពីលើសមុទ្រ

អាវុធ: វិជ្ជរ៉ា សុងផៃ

អំណាច: ភ្ជាប់សៀគ្វីរវាងពពក និងដី ដើម្បីបញ្ចេញទឹកភ្លៀង ឬផ្អែកបន្ទោរ។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែមានតុល្យភាពសំណើម ការលួចទឹកភ្លៀងពីកន្លែងមួយធ្វើឱ្យកន្លែងមួយទៀតខ្វះវា។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

រន្ទះគ្មានម្ចាស់

Wachiramek ហាត់អានមេឃលើពពក ប៉មទម្ងន់ពីលើសមុទ្រ។ គាត់ចងចាំរាងពពកច្រើនជាងឈ្មោះផ្លូវ។ ហើយជឿថាពិភពលោកមានយុត្តិធម៌ក្នុងតុល្យភាពទឹក នៅពេលដែលទីក្រុងស្ងួត គាត់បាននាំទឹកភ្លៀង។ ពេលកប៉ាល់ជួបនឹងព្យុះ ទ្រង់បំបែកបន្ទុកចុះពីបង្គោល។ ការងាររបស់គាត់ហាក់ដូចជាអំណោយពីស្ថានសួគ៌។ រហូតដល់មនុស្សចាប់ផ្តើមហៅគ្រប់ដំណក់ទឹកថា មេត្តារបស់អ្នករក្សាពពក។

ការសរសើរនេះធ្វើឲ្យគាត់ភ្លេចថាគាត់មិនបានបង្កើតទឹកដោយខ្លួនឯងទេ។
ទីក្រុងដែលមានទ្រព្យសម្បត្តិចំណាយសម្រាប់ការថែទាំប៉ម។ ដូច្នេះ គាត់បានកែសម្រួលខ្សែទឹកភ្លៀងឱ្យពួកគេញឹកញាប់ជាងដោយអះអាងថាមានមនុស្សច្រើន ។ កោះតូចៗនៅចុងបញ្ចប់នៃខ្យល់កំពុងស្ងួតបន្តិចម្តងៗ។ Wachiramek បានឃើញការធ្លាក់ចុះនៃចំនួននៅក្នុងរបាយការណ៍។ ខ្ញុំមិនដែលចុះទៅមើលស្រះដែលមានមនុស្សរើសបាតដីដោយដៃទេ។

ក្មេងស្រីម្នាក់មកពីកោះនោះឡើងមកអន្តេវាសិកដ្ឋានដោយមានដបទទេ។ នាងបានសួរថា តើត្រូវចំណាយប៉ុន្មានដើម្បីទិញទឹក

ភ្លៀងមួយដប។ គាត់ចាប់ផ្ដើមពន្យល់ពីប្រព័ន្ធនេះ មុននឹងឃើញប្រឡាក់អំបិលលើអាវក្មេង។ ដូច្នេះខ្ញុំសុំត្រឡប់ទៅវិញ។
កោះនេះមិនត្រឹមតែខ្វះទឹកប៉ុណ្ណោះទេ។ ប៉ុន្តែមានការខ្វះខាតពេលវេលាដែលមនុស្សពេញវ័យត្រូវប្រើដើម្បីស្វែងរកវា។
កុមារជាច្រើនបានឈប់ទៅសាលារៀន។
ដំណាំធន់នឹងគ្រោះរាំងស្ងួតដែលត្រូវបានលក់ពីមុនត្រូវបានប្រើប្រាស់ដើម្បីចំណាយលើការដឹកជញ្ជូនទឹកពីទីក្រុងដែលពួកគេផ្តល

Wachiramek ព្យាយាមដោះស្រាយបញ្ហាដោយកោះហៅព្យុះដ៏ធំមួយ។ ប៉ុន្តែអ្នកនេសាទហាមឃាត់។
ដោយសារតែទឹកឡើងខ្ពស់ភ្លាមៗនឹងនាំដីដែលនៅសល់ចូលទៅក្នុងសមុទ្រ។ គាត់ត្រូវអង្គុយស្តាប់មនុស្សដែលមិនមានព្រះ
ចៅវ៉ាវ៉ាបង្រៀនអំពីភ្លៀង។ ចាប់ផ្តើមដោយការជួសជុលស្រះ រាំងដីល្បាប់ និងជួសជុលលំហូរខ្យល់បន្តិចម្តងៗ។
ចំនេះដឹងក្នុងអន្តេវាសិកដ្ឋានមិនឥតប្រយោជន៍ទេ។
គ្រាន់តែមិនពេញលេញគ្រប់គ្រាន់ដើម្បីវិនិច្ឆ័យក្នុងនាមជីវិតទាំងអស់ខាងក្រោម។

ឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ម្ចាស់សាលបញ្ជាឲ្យរក្សាពពកសម្រាប់ធ្វើពិធី។ បើទោះបីជាកោះជាច្រើនកំពុងស្ងួតក៏លោក Wachiramek
បដិសេធនិងបើកការចែករំលែកព័ត៌មានទឹកដល់សាធារណជនក៏ដោយ ក៏ទាហានបានមកបិទប្រព័ន្ធនេះក្នុងអំឡុងពេលមាន
ខ្យល់ព្យុះ។ គាត់អាចបញ្ជូនផ្លេកបន្ទោរដើម្បីដេញអ្នករាល់គ្នាចុះ។ ប៉ុន្តែផ្លូវរត់គេចនោះគឺនៅលើស្ពានដែកដែលសិក្ខាកាមមិន
អាចឆ្លងបាននៅឡើយ។

គាត់បានប្រើចុងពីរនៃ vajra ដើម្បីភ្ជាប់សៀគ្វីចុះទៅបង្គោលលូ។ កោះហៅ ថារ៉ាន់ និង អៀ វិន
ពីអង្គភាពសម្ព័ន្ធដើម្បីចូលកាន់តំណែង។ កំដៅបានឆេះបាតដៃ ហើយខ្យល់បានហែកដំបូលប៉ម។
គាត់បានលះបង់ការគ្រប់គ្រងដ៏ប្រណិត ដើម្បីរក្សារង្វាស់ដែលគ្រប់សហគមន៍ត្រូវការ។ នៅពេលដែលបន្ទុកស្ងប់ស្ងាត់
វាមានភ្លៀងគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់ដីស្រូបយកវា។ វាមិនមែនជាព្យុះធំល្មមសម្រាប់ពិភពលោកទាំងមូលដើម្បីមើលឃើញអំណាច
របស់គាត់នោះទេ។

Wachiramek ប្រគល់សិទ្ធិគ្រប់គ្រងទឹកភ្លៀងទៅក្រុមប្រឹក្សាអាង ដែលមានកោះតូចៗផងដែរ។ គាត់ក៏បានគណនានិងស្មើ
ផែនការផងដែរ។ ប៉ុន្តែវាត្រូវតែបង្ហាញថាផ្នែកណាដែលនឹងទទួលបាន និងបាត់បង់។
កុំលាក់លទ្ធផលជាភាសាដែលមនុស្សមិនអាចអានបាន។ ក្មេងស្រីយកដបដដែលមកទទួលភ្លៀងដំបូង។
នាងមិនបានហៅវាថាជាអំណោយពីគាត់ទេ។ ហើយគាត់រីករាយដែលបានឮដូច្នេះ។

គាត់បានចូលរួមក្នុងក្រុមចម្រុះជាអ្នកអង្កេតអាកាសធាតុ និងជាអ្នកគ្រប់គ្រងបន្ទុក។ កំណត់ហាមលួចទឹកភ្លៀង ហើយប្រើជា
អាវុធដោយមិនគិតដល់គោលដៅ។ រាល់ពេលមុនពេលប្រយុទ្ធ គាត់ក៏ត្រួតពិនិត្យតំបន់ដែលមិនអាចមើលឃើញពីទីវាលដែរ។
ដោយសារតែអំណាចរបស់មនុស្សម្នាក់ធ្វើដំណើរទៅឆ្ងាយជាងភ្នែកអាចមើលឃើញ ហើយការសុំទោសអាចដើរយឺតពេក។

យប់ដំបូងនៅលើរទេះ គាត់បានក្រឡេកមើលទៅលើពពក ដែលមិនមានប៉មរវាងខ្លួនគាត់ និងមនុស្ស។ សំឡេងភ្លៀងធ្លាក់មក
លើដំបូលក្រណាត់ធម្មតាបន្លឺឡើងខុសពីការនៅលើកំពូលប៉ម។ Wachiramek ងងុយគេងពេលឮក្មេងៗនិយាយអំពីអ្វី
ដែលត្រូវដាំបន្ទាប់ពីដីត្រាំរួច។ គាត់មិនចាំបាច់មានផ្លេកបន្ទោរ ដើម្បីមានកន្លែងនៅក្រោមមេឃតែមួយដូចពួកគេនោះទេ។

ARUN RPG · 29 / 60

អកកេះ

អកកេះ AR-029

តួនាទី: អ្នកកាន់ចង្ក្រានទ្វេ

ស្រុកកំណើត: ទីក្រុងនៃចង្ក្រាននៅក្រោមថ្ម

អាវុធ: ជណ្ដើរពិធី និងធុងភ្លើង

អំណាច: ក្បាលពីរគ្រប់គ្រងការបាញ់ និងការគ្រប់គ្រងសីតុណ្ហភាពដាច់ដោយឡែកពីគ្នា។

កម្រិតកំណត់:
ប្រសិនបើមនុស្សម្នាក់សម្រេចចិត្តតែម្នាក់ឯងអណ្ដាតភ្លើងក្លាយទៅជាគ្មានតុល្យភាពហើយត្រលប់ទៅរាងកាយវិញ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

សំឡេងពីរក្នុងចង្ក្រានតែមួយ

អាខ្វិន កើតមកមានសំឡេងពីរក្នុងខ្លួនតែមួយ។ ក្បាលខាងឆ្វេងចូលចិត្តភ្លើងខ្លាំងដែលបណ្ដាលឱ្យដែកផ្លាស់ប្ដូររូបរាង។ ក្បាលខាងស្ដាំចូលចិត្តអ័ព្ទដែលរក្សាកំដៅអាហារឱ្យបានយូរ។ គ្រួសារ Forging បានបង្រៀនអ្នកទាំងពីរឱ្យប្ដូរវេនគ្នានិយាយ។ ប៉ុន្តែពេលចូលរោងចក្រជំនួសវិញ ពួកគេទទួលបានប្រាក់ឈ្នួលតែម្នាក់ប៉ុណ្ណោះ ហើយបញ្ជាឱ្យផលិតមនុស្សដល់ទៅពីរនាក់។

បុរសដៃឆ្វេងសុខចិត្តបើកចង្ក្រានរកលុយទិញផ្ទះ។ ក្បាលខាងស្ដាំព្រមានថាឥដ្ឋធន់នឹងកំដៅហៀបនឹងដួលរលំ។ ការប្រកែកគ្នានាំឱ្យត្រូវថៅកែស្ដីបន្ទោស។ ដូច្នេះគាត់យល់ព្រមមិនប្រកែកនៅចំពោះមុខអ្នកដទៃ។ បន្តិចម្ដងៗការព្រមព្រៀងនោះបានប្រែក្លាយទៅជាការមិនស្ដាប់គ្នាទៅវិញទៅមក ទោះបីជាយើងនៅម្នាក់ឯងក៏ដោយ។ ភ្លើងក្នុងខ្លួនរបស់គាត់ចាប់ផ្ដើមឆេះដោយគំនិតដែលគ្មានអ្នកណាហ៊ានបញ្ចេញសំឡេង។

កាលបរិច្ឆេទចែកចាយស្នូលថាមពល ក្បាលខាងឆ្វេងបង្កើនកំដៅដោយមិនមានការព្រមាន។ ក្បាលខាងស្តាំកាត់បន្ថយលំហូរខ្យល់ភ្លាមៗដើម្បីការពារចង្ក្រាន។ កម្លាំងប្រឆាំងបានបណ្តាលឱ្យអណ្តាតភ្លើងវិលត្រឡប់មកក្នុងខ្លួនវិញ ហើយផ្ទុះទ្វារឡ ។ កម្មករបានរត់គេចខ្លួនទាន់ពេល ប៉ុន្តែកន្លែងចំហុយខូចខាត។ អ្នកទាំងពីរស្តីបន្ទោសគ្នាទៅវិញទៅមកមិនព្រមមើលកញ្ចក់។ អាក្រឹងត្រូវផ្អាកពីការងារ ហើយត្រូវស្នាក់នៅបន្ទប់ជាមួយមនុស្សដែលខ្លួនខឹងគ្មានផ្លូវគេចខ្លួន។

អ្នកដុតនំវ័យចំណាស់ម្នាក់ផ្តល់ជំនួយដល់ចង្ក្រានតូចមួយ។ នាងមិនខ្វល់ថាក្បាលណាឆ្លាតជាង។ ខ្ញុំចង់បានតែអាហារសម្រន់ចេញមកហូប។ ពួកគេត្រូវតែយល់ព្រមលើសីតុណ្ហភាព និងពេលវេលាដោយប្រើពាក្យច្បាស់លាស់។ វាមិនពឹងផ្អែកលើមនុស្សនៅក្បែរដើម្បីយល់ទេ។ បន្ទាប់ពីធ្វើបង្អែមជាច្រើនចានដុតហើយ អ្នកទាំងពីរចាប់ផ្តើមសើចចំពោះកំហុសរបស់ខ្លួនជាមួយគ្នាដោយមិនប្រញាប់ប្រញាល់ស្វែងរកម្ចាស់កំហុសតែម្នាក់នោះទេ។

អាក្របឡឹងបានត្រឡប់ទៅពិនិត្យសំណល់ចង្ក្រានវិញឃើញថាក្រុមហ៊ុនបានប្រើប្រាស់សម្ភារមិនបានតាមស្តង់ដារ ។ គាត់បានលាតត្រដាងព័ត៌មាន និងទទួលយកការសម្រេចចិត្តរបស់គាត់។ កុំប្រើកំហុសរបស់ក្រុមហ៊ុនដើម្បីជម្រះការធ្វេសប្រហែសផ្ទាល់ខ្លួន។ ក្បាលខាងឆ្វេងរៀនពីរបៀបគ្រប់គ្រងភ្លើងខ្សោយ។ ក្បាលខាងស្តាំរៀននៅពេលត្រូវប្រញាប់។ អ្នកទាំងពីរបានកំណត់សញ្ញាឈប់ដែលម្នាក់ទៀតត្រូវគោរពភ្លាមៗ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ចង្ក្រានបម្រុងមួយនៅក្រោមទីក្រុងបានចាប់ផ្តើមលេចធ្លាយ ខណៈដែលជំរុំជនភៀសខ្លួនឈរនៅខាងលើ។ អារុណ សម្ព័ន្ធ សុំអ្នកស្គាល់ប្រព័ន្ធ។ អាខ្ជិនទៅចុះជាមួយ ខាឈីន និងស៊ីរ៉ារ៉េត ។ ក្បាលមួយមើលរចនាសម្ព័ន្ធ។ ក្បាលមួយទៀតស្តាប់សមាជិកក្រុម។ គ្មានផ្នែកណាធ្វើការជាមេបញ្ជាការដែលមិនចាំបាច់រាយការណ៍ទៅពួកគេ។

នៅពេលដែលច្រកចេញត្រូវបានបិទ ភ្លើងត្រូវបានបិទ។ ក្បាលខាងឆ្វេងចង់ឆេះតាមជញ្ជាំង។ ប៉ុន្តែក្បាលខាងស្តាំឃើញធុងសាំងនៅម្ខាងទៀត។ ពួកគេបានឈប់ទាន់ពេល ហើយបានប្រើកាំជ្រួចដើម្បីយកស្នូលភ្លើងចេញចូលក្នុងធុងធន់នឹងកំដៅដើម្បីយកវាចេញម្តងមួយៗ។ ការងារនេះហាក់ដូចជាមិនល្អបើធៀបនឹងការផ្ទុះឆេះ។ ប៉ុន្តែវាបានរំដោះទីក្រុងពីការអត់ធ្មត់របស់អ្នកជួយ។

Akhraphloeng ចូលរួមជាមួយកម្លាំងនៅក្នុងអង្គភាពថាមពល និងផ្ទះបាយវាល គាត់បានរៀបចំចង្ក្រានដែលប្រើឥន្ធនៈតិច។ អនុញ្ញាតឱ្យជំរុំរស់រានមានជីវិតដោយមិនចាំបាច់កាប់បំផ្លាញព្រៃឈើដែលនៅជុំវិញនោះទេ។ ក្នុងជំនួបនោះ ប្រមុខទាំងពីរត្រូវបានផ្តល់ពេលវេលាដើម្បីនិយាយពិត។ ប៉ុន្តែត្រូវបោះឆ្នោតឱ្យក្លាយជាសមាជិកតែម្នាក់តាមការព្រមព្រៀងរបស់ពួកគេផ្ទាល់ កុំប្រើរាងកាយរបស់អ្នកជាលេសដើម្បីយកកន្លែងអ្នកដទៃ។

មុនពេលចាកចេញ មេចុងភៅធ្វើនំផ្តល់រូបមន្តដែលនិយាយថាដុតនំរហូតដល់រួចរាល់ដោយគ្មាននាទីជាក់លាក់។ អាខ្ជិនដឹងថា គេត្រូវស្តាប់ក្លិន សំឡេង និងគ្នាទើបអាចធ្វើបាន។ គាត់បានចាកចេញជាមួយផ្ទះមួយដែលគាត់មិនទាន់បានទិញ។ ប៉ុន្តែក្នុងខ្លួនដែលធ្លាប់ជាបន្ទប់ឈ្លោះប្រកែកគ្នានោះ មានតុតូចមួយសម្រាប់សំឡេងពីរអង្គុយនិយាយគ្នា។ ភ្លើងរបស់គាត់បានចាប់ផ្តើមផ្តល់ភាពកក់ក្តៅដោយមិនធ្វើឱ្យនរណាម្នាក់ស្ងប់ស្ងាត់។

ARUN RPG · 30 / 60

វេនកៃ

វេនកៃ AR-030

តួនាទី: សត្វស្វាធ្វើដំណើរ

ស្រុកកំណើត: ទីផ្សារពពក

អាវុធ: បុគ្គលិកដែលធ្វើពីមាស

អំណាច: លៃតម្រូវប្រវែងរបស់បុគ្គលិកហើយប្រើកម្លាំងរបស់ catapult ដើម្បីផ្លាស់ប្តូរទិសដៅនៅលើអាកាស។

កម្រិតកំណត់: ប្រវែងវែងធ្វើឱ្យពិបាកគ្រប់គ្រង។ មិនអាចបង្កើតក្លូនពិតប្រាកដបានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

សេរីភាពដែលបានត្រឡប់មកវិញ

Wenkai មិនដែលចូលចិត្តទ្វារដែលបើកតែពីខាងក្រៅទេ។ គាត់គឺជាសត្វស្វានៅក្នុងក្រុមកាយសម្ព័ន្ធទីផ្សារពពក។ ម្ចាស់ផ្ទះនិយាយថា ទ្រុងការពារគាត់ពីឧក្រិដ្ឋជន។ ប៉ុន្តែគាត់បានរក្សាកូនសោជាមួយគាត់ ហើយដកប្រាក់ឈ្នួលរបស់គាត់រាល់ពេលដែលគាត់សួរអំពីសេរីភាពរបស់គាត់។ ដូច្នេះ Wenkai រៀនបំបែកកំណាព្យលឿនជាងការអនុវត្តចលនាបិទ។

គាត់បានរត់គេចខ្លួនជាមួយនឹងដំបងមាសដែលចុះកិច្ចសន្យាជាមួយនឹងការក្តាប់របស់គាត់។ កេរ្តិ៍ឈ្មោះរបស់គាត់ជាចោរទីផ្សារ បានធ្វើឱ្យគាត់មានអារម្មណ៍ថា ប្រសើរជាងអ្នកដែលកាន់អំណាច។ គាត់បានលួចពីអ្នកមាន។ លេងសើចនឹងអ្នកយាម ហើយគាត់មិនឈប់មើលថាតើកម្មកររបោសសម្អាតត្រូវបង់ថ្លៃខូចខាតប៉ុន្មានទេ។ សេរីភាពនៅសម័យនោះមានន័យថាគ្មាននរណាអាចតាមទាន់។ ច្រើនជាងការរស់នៅក្នុងជីវិតដែលអ្នកជ្រើសរើសដោយការទទួលខុសត្រូវ

ពេលមួយគាត់បានលួចប្រអប់មួយពីអ្នកយកពន្ធ ហើយគប់កាក់ដាក់មនុស្ស។ ខណៈពេលកំពុងរត់គេចខ្លួន បុគ្គលិកបានលាតសន្ធឹងពីការគ្រប់គ្រង និងវាយកម្ទេចបង្គោលដែលទ្រទ្រង់ផ្សារ។ គាត់បានរត់គេចខ្លួនទាន់ពេល ប៉ុន្តែមនុស្សជាច្រើននៅលើផ្លូវដើរបានដួល។ Wenkai បានឮថាអ្នកផលិតស្បែកជើងដែលធ្លាប់លាក់គាត់បានបាត់បង់ហាងរបស់នាង។ ដូច្នេះ គាត់លួចយកលុយមកវិញដោយសម្ងាត់។ នាងនឹងមិនទទួលយកវាទេ ប្រសិនបើគាត់មិនជួយជួសជុលវា។

ការស្នាក់នៅដើម្បីជួសជុលនាំឱ្យគាត់ស្វែងរកទ្រុងប្រភេទផ្សេង។ វាជាភាពអៀនខ្មាស់ដែលធ្វើឲ្យគេចង់រត់ចេញភ្លាមៗពេលមើលផ្ទាល់។ គាត់ត្រូវធ្វើការជាមួយមនុស្សដែលមិនសើចនឹងរឿងកំប្លែងរបស់គាត់។ ប្រើបង្គោលជាធ្នឹមលើកជំនួសឱ្យប្រដាប់ក្មេងលេង។ ហើយបានដឹងថា ការសុំទោសមិនបានផ្តល់ឱ្យជនរងគ្រោះនូវកាតព្វកិច្ចដើម្បីលួងលោមអ្នកដែលធ្វើខុស។

នៅពេលដែលម្ចាស់ក្រុមដើមដាក់ក្មេងថ្មីនៅក្នុងទ្រុង Wenkai គ្រោងនឹងលុកលុយ និងដោះលែងពួកគេ។ គាត់ស្ទើរតែធ្វើអ្វីគ្រប់យ៉ាងតែម្នាក់ឯងដោយគ្មានទម្លាប់។ ដំបូងឡើយ ជាងកាត់ស្បែកជើងបានសួរទៅកន្លែងដែលក្មេងនឹងទៅបន្ទាប់ពីទ្វារចំហ។ សំណួរពង្រីកផែនការ។ គាត់បានទាក់ទងកន្លែងស្នាក់នៅ រៀបចំអាហារ និងបានបញ្ជូនព័ត៌មានទៅលោក ហ៊ី វ៉ាន់ និងសម្ព័ន្ធដើម្បីជួយគាត់តាមផ្លូវ។

ការសង្គ្រោះនៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួនមិនរលូនទេ។ ម្ចាស់ផ្ទះប្រើផ្លូវដើរមើលជាចំណាប់ខ្មាំង។ Wenkai បានលាតសន្ធឹងបុគ្គលិករបស់គាត់ដើម្បីគាំទ្រពិដានជំនួសឱ្យការដេញតាមមនុស្សដែលរត់គេចខ្លួន។ ដៃរបស់គាត់ញ័រដោយសារតែគាត់ត្រូវគ្រប់គ្រងចម្ងាយឆ្ងាយដែលគាត់ធ្លាប់ប្រើដោយមិនគិតពីទម្ងន់របស់គាត់។ កូនចុងក្រោយខ្លាចចាកចេញពីទ្រុង។ ព្រោះខ្ញុំមិនដែលឃើញពិភពលោកនៅខាងក្រៅវាទេ។ ដូច្នេះ គាត់ក៏អង្គុយរង់ចាំ ហើយឲ្យក្មេងនោះបើកទ្វារដោយខ្លួនឯង។

បន្ទាប់ពីបញ្ជូនអ្នករាល់គ្នាទៅកន្លែងស្នាក់នៅរបស់ពួកគេ គាត់មានឱកាសបាត់ខ្លួនដោយការសរសើរ។ ប៉ុន្តែបានត្រឡប់ទៅផ្សារវិញដើម្បីបន្តការងារជួសជុលរហូតដល់រួចរាល់។ Wenkai មិនចូលចិត្តច្បាប់ភ្លាមៗទេ។ គាត់គ្រាន់តែចាប់ផ្តើមបំបែកច្បាប់ដែលការពារមនុស្សពីអ្នកដែលការពារម្ចាស់។ ហើយទទួលយកថាការជ្រើសរើសរស់នៅតាមពាក្យសម្តីរបស់អ្នកគឺមិនដូចជាត្រូវបានគេបិទនោះទេ។

គាត់ចូលរួមជាមួយរណសិរ្សអរុណជាអ្នកជ្រៀតចូល និងជម្រះផ្លូវ។ សុំច្បាប់ដែលអនុញ្ញាតឱ្យសមាជិកចាកចេញពីក្រុមដោយមិនត្រូវបានដាក់ស្លាកថាជាជនក្បត់។ ត្រៀមខ្លួនទទួលយកច្បាប់ដែលការងារត្រូវតែឆ្លងកាត់ដែលប៉ះពាល់ដល់ជីវិតអ្នកដទៃ។ ហ៊ីវ៉ាន់អញ្ជើញអ្នកឱ្យចូលរួមប្រកួតលោតឆ្លងទឹក គាត់បានទទួលយកការប្រឈម ប៉ុន្តែបានឈប់ជាមុនដើម្បីមើលពីភាពខ្លាំងរបស់ភាគី។ អ្នកទាំងពីរសើចដោយការគិតដែលមុននឹងហៅថាធុញ។

ថ្ងៃចេញដំណើរ ក្មេងម្នាក់មកពីក្រុមបានសួរអ្នកណាកាន់កូនសោជំរំ។ Wenkai ចង្អុលបង្ហាញច្រករបៀងមួយដែលគ្មានទ្រុង។ បន្ទាប់មកគាត់បានឲ្យកូនសោចាស់ដើម្បីទុកជាដែកអេតចាយ។ វាមិនមែនជាការសន្យាដើម្បីក្លាយជាអ្នកចម្បាំងតបស្នងទេ។ នៅពេលដែលដង្ហែចាប់ផ្តើមផ្លាស់ទី គាត់អាចរត់គ្រប់ទិសទី។ ផ្ទុយទៅវិញ គាត់បានជ្រើសរើសដើរក្បែររទេះរហូតដល់គ្រប់គ្នាបានជម្រះផ្លូវកោង។ នោះជាសេរីភាពដំបូងគេដែលគ្មាននរណាម្នាក់ត្រូវបន្សល់ទុកដើម្បីបញ្ជាក់ពីវា។

ARUN RPG · 31 / 60

លីនយី

លីនយី □ AR-031

តួនាទី: អ្នកជិះភ្លើង

ស្រុកកំណើត: ទីក្រុងនៃរោងម៉ាស៊ីនខ្យល់នៅតាមបណ្តោយថ្មប៉ប្រះទឹកផ្កាថ្ម

អាវុធ: កាំជ្រួចមួយ ខ្សែមាស ក្រណាត់ពណ៌ក្រហម និងកង់មួយគូ។

អំណាច: បញ្ជូនកម្លាំងតាមរយៈកង់ភ្លើង ហើយប្រើរង្វិលទាញយុថ្កាសម្រាប់ចលនាលឿន។

កម្រិតកំណត់: កង់ទាំងពីរត្រូវតែមានតុល្យភាព។ កំដៅកកកុញអាចដុតផ្លូវដែលអ្នកដទៃប្រើ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

កុមារដែលជ្រើសរើសផ្លូវផ្ទាល់ខ្លួន

Linyi ធំធាត់នៅក្នុងទីក្រុងម៉ាស៊ីនខ្យល់មួយនៅគែមថ្មប៉ប្រះទឹកផ្កាថ្ម។ គ្រួសារនេះផលិតកង់ និងវិលសម្រាប់ទូកនេសាទ។ គាត់តូចជាងមនុស្សភាគច្រើនអាយុរបស់គាត់ ប៉ុន្តែមានកម្លាំងចិត្តជាងអ្នកដទៃ។ ចូលចិត្តកែតម្រូវឧបករណ៍ដោយមិនរង់ចាំការអនុញ្ញាត នៅពេលពួកគេបង្កើតកង់មួយគូដែលបញ្ជូនថាមពលពីភ្លើងដោយជោគជ័យ មនុស្សគ្រប់គ្នាឃើញតែ Puck កាន់វត្ថុគ្រោះថ្នាក់ប៉ុណ្ណោះ។ គ្មានអ្នកណាស្តាប់គាត់តាមរបៀបដែលគាត់ពន្យល់នោះទេ។

ការមិនស្តាប់បានធ្វើឱ្យគាត់ព្យាយាមបង្ហាញវាដោយល្បឿន។ Linyi ប្រកួតប្រជែងក្នុងការប្រណាំងបញ្ជូនដោយកង់ស្រាលនៅជាប់នឹងជើងរបស់នាង។ គាត់បានឈ្នះដំណើរកម្សាន្តជាច្រើនដែលអ្នករៀបចំបានប្រើប្រាស់រូបភាពរបស់គាត់ដើម្បីផ្សព្វផ្សាយ។ គាត់មិនឃើញកិច្ចសន្យាតូចមួយដែលមានសិទ្ធិក្នុងការងារនោះទេ។ ហើយគាត់មិនដឹងថាផ្លូវឈើបានចាប់ផ្តើមឆេះពីកំដៅដែលគាត់បានទុកចោល។

នៅថ្ងៃនៃការប្រណាំងដ៏ធំ កង់មួយបាត់បង់តុល្យភាព។ គាត់បានបត់ដើម្បីគេចពីក្មេងនៅលើផ្លូវ ប៉ុន្តែបានដុតតួបត្រី។ អ្នករៀបចំរត់គេចពីការទទួលខុសត្រូវដោយហៅគាត់ថាជាក្មេងល្ងង់។ លីន យី ខឹងខ្លាំងចង់ដុតកិច្ចសន្យាទាំងអស់។ នៅចំពោះមុខអ្នកបច្ចេកទេសយានដ្ឋានបាននិយាយថា គាត់ត្រូវរក្សាទុកជាភស្តុតាង។ សមត្ថភាពក្នុងការធ្វើរឿងថ្មីនៅតែទាមទារឱ្យនរណាម្នាក់ជួយអានពិភពលោកដែលនៅជុំវិញវា។

គាត់ត្រូវបានបញ្ជាឱ្យឈប់ប្រើឧបករណ៍ខណៈពេលគាត់ត្រូវបានពិនិត្យ។ វាមិនត្រូវបានហាមឃាត់មិនឱ្យគិតជារៀងរហូតទេ។ លោក Khachin ដែលឡើងមកជាមួយនឹងខ្សែផ្គត់ផ្គង់ទឹកបានជួយសាកល្បងនៅក្នុងតំបន់សុវត្ថិភាព។ Linyi បានសិក្សាផ្លូវត្រជាក់ ហើយសរសេរនីតិវិធីឈប់សង្គ្រោះបន្ទាន់ដោយខ្លួនឯង។ ចិញ្ចៀនមាសត្រូវបានប្រើដើម្បីកាន់ចំណុចយុថ្កា។ ក្រណាត់ក្រហមដែលប្រើសម្រាប់បញ្ជូនសញ្ញាវាមិនមែនជាគ្រឿងតុបតែងដែលគួរទុកចោលហោះហើរក្បែរគ្រឿងចក្រនោះទេ។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន ព្យុះមួយបានបណ្តាលឱ្យទួរប៊ីនកំពង់ផែរិលថយក្រោយ។ រទេះជនចំណាកស្រុកជាប់គាំងកណ្តាលផ្លូវលំ Linyi ចង់ប្រញាប់ចេញក្រៅ។ ប៉ុន្តែឈប់ពិនិត្យកង់ទាំងពីរដូចការអនុវត្ត។ គាត់បានបង្ហាញផែនការនេះដល់អ្នកចាស់ទុំ ហើយទទួលយកដំណោះស្រាយ ។ អ្នកមិនចាំបាច់ជ្រើសរើសរវាងធ្វើតាមអ្វីគ្រប់យ៉ាង និងមិនស្តាប់នរណាម្នាក់នោះទេ។

គាត់បានប្រើអណ្តាតភ្លើងដើម្បីទប់យន្តការ។ ទំពក់មាសទាញខ្សែពីទូក។ ហើយកង់ពីរជួយបញ្ជូនខ្សែពួរឡើងជម្រាល។ ពេលឃើញឈើចាប់ផ្តើមប្រែពណ៌ខ្មៅ គាត់ក៏ឈប់ប្រើភ្លើង ហើយងាកមករត់ដោយប្រើជើងខ្លាំងៗក្នុងពេលចុងក្រោយ ។ ផែនការនេះបានបញ្ចប់យឺតជាងការរំពឹងទុក។ ប៉ុន្តែផ្លូវដើរនៅមានសម្រាប់មនុស្សជំនាន់ក្រោយបានប្រើប្រាស់។ លីន យី ទើបតែបានឈ្នះអ្វីមួយដោយមិនកំណត់ម៉ោង។

គាត់ជួយយកមកវិញនូវហាងត្រីពីប្រាក់ចំណូលរបស់មេកានិករបស់គាត់ ហើយប្រយុទ្ធនឹងកិច្ចសន្យាតាមរយៈអ្នកតំណាងដែលគួរឱ្យទុកចិត្ត។ ម្ចាស់ហាងនៅតែត្អូញត្អែររាល់ពេលដែលឃើញគាត់។ ប៉ុន្តែចាប់ផ្តើមទុករបស់ដែលត្រូវប្រគល់ដោយកំណត់ពេលវេលាកំណត់។ Linyi បានដឹងថាការជឿទុកចិត្តមិនត្រូវបានប្រគល់មកវិញទេដោយសារតែជំនួយដ៏ធំមួយ។

គាត់បានចូលរួមក្នុងក្រុមចម្រុះក្នុងនាមជាអ្នកបង្ហាត់សញ្ញា និងជាងម៉ាស៊ីនចល័ត។ ក្រោមការត្រួតពិនិត្យ និងវិសាលភាពនៃការងារស្របតាមការត្រៀមខ្លួន ពួកគេមិនត្រូវបានបញ្ជូនទៅជួរមុខទេ ដោយសារតែអំណាចដ៏អស្ចារ្យរបស់ពួកគេ។ គាត់បានសុំសិទ្ធិជ្រើសរើសផ្លូវអាជីពពេលគាត់ធំឡើង។ និងជួយសរសេរសៀវភៅណែនាំឧបករណ៍ជាភាសាដែលកុមារផ្សេងទៀតអាចយល់បាន។

មុនពេលចេញទៅម្តាយបានចងក្រណាត់ក្រហមដើម្បីឲ្យវាមានប្រវែងត្រឹមត្រូវ។ លីន យី ត្អូញត្អែរថានាងមិនសូវស្អាត។ ប៉ុន្តែបានយល់ព្រមសាកល្បងថាកង់មិនត្រូវបានរុំ។ គាត់មើលយានដ្ឋានដែលនៅមានការងារចាំគាត់ ហើយសន្យាថានឹងត្រឡប់ទៅរៀនវិញ។ ក្តីស្រមៃមិនតូចជាងមុនទេ ព្រោះមានរបងការពារ។ វាគ្រាន់តែមានឱកាសនាំគាត់ទៅឆ្ងាយជាងកន្លែងដែលការអត់ធ្មត់របស់គាត់បានដុតផ្លូវ។

ARUN RPG · 32 / 60

យ៉ានហ្សេន

យ៉ានហ្សេន AR-032

តួនាទី: អ្នកត្រួតពិនិត្យភាពកខ្វក់

ស្រុកកំណើត: ទីសក្ការៈបូជាកញ្ចក់តារាមឿង

អាវុធ: លំពែងដែលមានគែមបី

អំណាច: បានឃើញរចនាសម្ព័ន្ធអំណាច និងដាននៃការក្លែងបន្លំនៅពីមុខគាត់។

កម្រិតកំណត់: ការឃើញដានមិនដូចការដឹងពីចេតនានោះទេ។ ភ្នែកមិនអាចអានគំនិត ឬចង្អុលបង្ហាញកំហុសជំនួសភស្តុតាងបានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 19

ភ្នែកដែលមិនអាចមើលឃើញអ្វីទាំងអស់។

Yanzhen បានឃើញអ្វីដែលអ្នកដទៃមើលមិនឃើញចាប់តាំងពីភ្នែកទីបីរបស់គាត់បានបើក។ គាត់បែងចែកត្រាក្លែងក្លាយពីរបស់ពិត។ ដោយមើលឃើញសញ្ញាថាមពលនៅលើវត្ថុ និងអានផ្លូវដែលប៉ះដោយម៉ាស៊ីនត្រា តុលាការកញ្ចក់ផ្កាយពណ៌ស្វាយបានទទួលយកគាត់ធ្វើជាអធិការ ដោយនិយាយថាទីក្រុងនឹងមានភាពយុត្តិធម៌ជាងនៅពេលដែលគ្មាននរណាម្នាក់អាចបន្លំភ្នែកគាត់បាន។

គាត់ជឿលើការសរសើរដល់ការប្រកាសសាលក្រមលឿនពេក។ ក្នុងសំណុំរឿងចោរកម្មគ្រឿងញៀន Yanzhen បានរកឃើញស្លាកស្នាមរបស់ជនជាប់ចោទនៅលើប្រអប់ និងបញ្ជាក់ពីពិរុទ្ធភាព។ បុរសនោះត្រូវបានចាប់ខ្លួន។ ទីមួយ ភស្តុតាងក្រោយមកបង្ហាញថាគាត់ជាអ្នកដឹកជញ្ជូនដែលផ្លាស់ប្តូរទំនិញតាមផ្លូវ។ ភ្នែករបស់គាត់បានឃើញស្នាមពិតប្រាកដ។ ប៉ុន្តែរឿងគាត់ប្រមូលផ្តុំគ្នាពីដើមគឺខុស។

តុលាការចង់ធ្វើវិសោធនកម្មកំណត់ត្រាស្ងាត់ៗ ដើម្បីរក្សាទំនុកចិត្ត។ Yanzhen បានទៅគ្រួសាររបស់ជនជាប់ចោទដោយខ្លួនឯង។ គេបានរកឃើញថា ហាងនេះត្រូវបានគេរឹបអូស ហើយកូនប្រុសបានឈប់រៀន។ ការខូចខាតមិនត្រូវបានបើកវិញទេ នៅពេលទ្វារពន្ធនាគារត្រូវបានបើក។ គាត់បានអានការសម្រេចចិត្តរបស់គាត់នៅចំពោះមុខពួកគេ។ ខ្ញុំយល់ព្រមសួររហូតដល់ទីបញ្ចប់។ ហើយចង់បើកដំណើរការពិនិត្យមើលការសម្រេចនេះត្រឡប់ក្រោយវិញ ទោះបីបាត់មុខតំណែងក៏ដោយ

សហការីរបស់គាត់ខ្លះចោទគាត់ថាបានបំផ្លាញតុលាការ។ Yanzhen បានឆ្លើយថាតុលាការមិនគួរផុយស្រួយដែលវាមិនអាចទ្រាំទ្រនឹងការទទួលស្គាល់ថាមានទោស។ គាត់បានសម្រាកពីការងារអធិការកិច្ចរបស់គាត់ ហើយសិក្សាការសម្ភាសន៍សាក្សី។ បានដឹងថាការភ័យខ្លាចធ្វើឱ្យមនុស្សនិយាយមិនទៀងទាត់។ កង្វះទំនាក់ទំនងភ្នែកមិនមែនជាភស្តុតាងនៃការកុហកទេ។ ហើយអ្វីដែលអំណាចមិនអាចប្រាប់បានត្រូវតែផ្តល់សារៈសំខាន់ស្មើគ្នា។

នៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបួន គាត់បានរកឃើញដាននៃការចុះឈ្មោះអ្នកបាត់ខ្លួនពីច្រកទ្វារសវនាការ។ ខ្សែថាមពលចង្អុលទៅមន្ត្រីដែលមានកេរ្តិ៍ឈ្មោះស្មោះត្រង់។ ប៉ុន្តែ Yanzhen មិនបានចាប់ខ្លួនភ្លាម។ គាត់បានធ្វើតាមឯកសារ ហើយបានរកឃើញថា ផ្លាកសញ្ញារបស់បុរសនោះត្រូវបានប្រើបន្ទាប់ពីគាត់ស្លាប់។ មាននរណាម្នាក់កំពុងប្រើភាពជឿជាក់ក្នុងភ្នែករបស់គាត់ដើម្បីចោទប្រកាន់នរណាម្នាក់ដែលគ្មានចម្លើយ។

នីរ៉ាច និងសាស៊ីន បានយកភស្តុតាងមួយទៀត ។ អ្នកទាំងបីមិនទុកចិត្តគ្នាភ្លាមៗ។ Yanzhen ស្នើឱ្យពិនិត្យមើលឯកសារដោយបង្ហាញជំហាន។ និងអនុញ្ញាតឱ្យ Netdao កត់ត្រាចំណុចដែលមិនទាន់ច្បាស់។ ពេលប៉ូលិសតុលាការឆ្មក់ចូលនិងរឹបអូសបានឯកសារ គាត់បានប្រើកាំបិតមុខពីរបីដើម្បីបិទទ្វារដោយមិនបានប្រកាសថាអ្នកចូលមកទាំងអស់សុទ្ធតែអាក្រក់។ មនុស្សមួយចំនួននៅតែមិនដឹងថា ពួកគេត្រូវបានបញ្ជាឱ្យធ្វើអ្វីនោះទេ។

ការបើកឯកសារបានជួយឱ្យគ្រួសារជាច្រើនមានសិទ្ធិរស់រានមានជីវិតឡើងវិញ។ ប៉ុន្តែផ្លូវរបស់មេខ្លោងនៅតែខូច។ Yanzhen បដិសេធការផ្តល់ឱ្យដើម្បីបញ្ចប់ករណីនេះដើម្បីបញ្ចប់ភាពរឹករវ។ គាត់ជ្រើសរើសរស់នៅជាមួយសំណួរដែលមិនមានចម្លើយ។ ជំនួសឱ្យការបង្កើតអ្នកធ្វើខុសថ្មី មនុស្សគ្រប់រូបមានអារម្មណ៍ថាដូចជាពិភពលោកបានបញ្ចប់។

គាត់បានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Dawn ជាអ្នកតាមដានអំណាច។ ដោយបែងចែកតួនាទីអធិការកិច្ចពីចៅក្រម។ របាយការណ៍នីមួយៗមានវាលដែលមើលឃើញ។ អ្វីដែលជាការសន្និដ្ឋាន និងអ្វីដែលមិនទាន់ដឹងនោះ លោកបានបញ្ជូនសំណងគ្រួសារទៅតាមការព្រមព្រៀងក្នុងសំណុំរឿងចាស់។ ហើយកុំសុំឱ្យគេបញ្ជាក់ថាគេជាមនុស្សល្អជាង។

កាលបរិច្ឆេទចេញដំណើរ កូនរបស់ជនជាប់ចោទបានមក ហើយបានប្រគល់សៀវភៅមួយក្បាលឱ្យគាត់ជាមួយនឹងក្របថ្មី។ វាជាសៀវភៅដែល Yanzhen បានរឹបអូស។ ភ្លាមនោះគាត់ក៏យកវាមកវិញ ព្រោះវាមិនមែនជារបស់គាត់។ កុមារញញឹមតិចៗជាលើកដំបូង។ Yanzhen បានបិទភ្នែកទីបីរបស់គាត់ដើម្បីមើលស្នាមញញឹមនោះជាមួយនឹងភ្នែកពីរធម្មតារបស់គាត់។ គាត់មិនចាំបាច់មើលអ្វីគ្រប់យ៉ាងដើម្បីដឹងថារឿងខ្លះគួរត្រូវបានព្យាបាលដោយយកចិត្តទុកដាក់។

សេងឡុង

សេងឡុង AR-033

តួនាទី: មេបញ្ជាការបៃតង

ស្រុកកំណើត: កងនាវាត្រួតពិនិត្យសមុទ្រ

អាវុធ: អឌ្ឍចន្ទនាគ Halberd

អំណាច: រៀបចំខ្សែការពារ និងទទួលការវាយប្រហារជាបន្តបន្ទាប់ដោយសង្កត់លើតំបន់នោះ។

កម្រិតកំណត់: យឺតក្នុងការផ្លាស់ទីទីតាំង និងមិនអាចការពារបន្ទាត់ទាំងអស់ក្នុងពេលតែមួយ

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ពាក្យស្មោះត្រង់ដែលហ៊ានមិនគោរពបញ្ជា

Shenglong ត្រូវបានចងទៅសមុទ្រដោយការស្បថដែលគាត់បានធ្វើទៅកាន់មិត្តរួមនាវារបស់គាត់។ ពួកគេទាំងបីនាក់បានស៊ីបាយឆ្នាំងដូចគ្នា ខណៈដែលកប៉ាល់កំពុងលិច។ ហើយបានប្តេជ្ញាថានឹងមិនមាននរណាម្នាក់ត្រូវបានទុកនៅក្នុងទឹក។ គាត់ជាបុរសមាឌធំមានពុកចង្កាវែង ហើយមានភាពស្ងប់ស្ងាត់ល្មមឱ្យក្រុមនាវិកជឿទុកចិត្ត។ នៅពេលដែលគាត់ទទួលបានតំណែងជាមេបញ្ជាការប៉ុស្តិ៍ ដូច្នេះខ្ញុំគិតថា ខ្ញុំនឹងពង្រីកសម្បថនោះដើម្បីការពារមនុស្សបន្ថែមទៀត។

ពីមួយឆ្នាំទៅមួយឆ្នាំ កងនាវាមានការកើនឡើងជាមួយនឹងច្បាប់ដែលឃ្លាតឆ្ងាយពីជីវិតនាវិក។ Shenglong ធ្វើតាមព្រោះមិត្តចាស់ពីរនាក់ជាមេទ័ព។ គាត់ជឿថាពួកគេនៅតែចងចាំឆ្នាំងបាយនោះ។ នៅពេលដែលមានការស្នើសុំឱ្យមានការចាប់ទូកនេសាទមួយគាត់បានសន្យាថានឹងពិនិត្យ។ ប៉ុន្តែត្រូវបានពន្យារពេលដោយសារតែកិច្ចប្រជុំទូទៅតែងតែសំខាន់ជាង។

នាវិកវ័យក្មេងម្នាក់បាននាំយកខ្សែពួរមួយ។ ខ្សែនេះបានកាត់ចេញពីសរសៃពួររបស់អង្គភាពគាត់។ វាត្រូវបានគេប្រើជាភស្តុតាងដែលថាឪពុកត្រូវបានគេទុកឱ្យអណ្តែតនៅសមុទ្របន្ទាប់ពីបដិសេធមិនព្រមបង់ថ្លៃសេវា។ Shenglong

ស្វែងរកឯកសារ ហើយបានរកឃើញការណែនាំរបស់មិត្តចាស់របស់គាត់។
គាត់បានទៅសួរដោយសង្ឃឹមថានឹងមានការពន្យល់។ ប៉ុន្តែមិត្តខ្ញុំបានត្រឹមតែឆ្លើយថា ការគ្រប់គ្រងសមុទ្រត្រូវតែធ្វើឲ្យមនុស្សខ្លាច។

ភាពស្មោះត្រង់ទាញគាត់ក្នុងទិសដៅផ្សេងៗគ្នា។ Shenglong មិនអាចជឿថាមិត្តភាពស្មោះត្រង់អាចរួមរស់ជាមួយនឹងទង្វើបែបនេះ។ គាត់ស្ទើរតែបិទបញ្ហានេះដោយសងប្រាក់របស់គាត់វិញ។
នាវិកដំបូងបានសួរថាតើអ្នកបន្ទាប់នឹងទទួលបានប្រាក់ដូចគ្នាបន្ទាប់ពីការស្លាប់។ បន្ទាប់មកគាត់បានយកភស្តុតាងមកពិនិត្យ ហើយត្រូវបានច្រានចោលភ្លាមៗ។

នៅឆ្នាំទី 20 កងនាវាបានទទួលបញ្ជាឱ្យលិចកប៉ាល់រត់គេចខ្លួនដែលត្រូវបានចោទប្រកាន់ពីបទលាក់បាំងជនល្មើស។ Shenglong នៅតែមានក្រចកជើង ប៉ុន្តែគ្មានផ្លាកសញ្ញាដើម្បីបង្ខំនរណាម្នាក់។ គាត់បានជិះទូកតូចមួយ ធ្វើអន្តរាគមន៍ និងផ្តល់សញ្ញាដោយចំហដើម្បីត្រួតពិនិត្យអ្នកដំណើរ។ មិត្តចាស់ម្នាក់បញ្ជាឱ្យពួកគេដកថយ
ដោយលើកឡើងពីភាពស្មោះត្រង់រវាងពួកគេ។ សេងឡុង ឆ្លើយថា
ភាពស្មោះត្រង់ផ្តើមចេញពីការមិនបោះបង់មនុស្សចោលកណ្តាលទឹក។

គាត់បានចាក់ជើងរបស់ Crescent Dragon ដោយខ្មាស់អ្នកការពារនៅលើកប៉ាល់រញ្ជួយ។ ថាមពលដើម្បីស្រូបយកកម្លាំងនៃការប៉ះពាល់អាចរក្សាសមបកមិនឱ្យវិល។ ប៉ុន្តែគាត់មិនអាចរើទៅជួយអ្នកតឹងតែងក្នុងពេលតែមួយនោះទេ។ ដូច្នេះ គាត់បានឲ្យនាវិកវ័យក្មេងមានមុខតំណែងសំខាន់ ហើយស្តាប់តាមដំបូន្មានរបស់អ្នកនេសាទ។ នៅពេលដែលសម្ព័ន្ធ Arun មកដល់ជាមួយនឹងទូកសង្គ្រោះ មនុស្សគ្រប់គ្នានៅតែនៅទីនោះ
ពីព្រោះគាត់មិនបានធ្វើពុតថាគាត់អាចមើលឃើញជុំវិញកប៉ាល់នោះទេ។

ការប្រឈមមុខដាក់គ្នាបានបញ្ចប់ដោយការយល់ព្រមដើម្បីត្រួតពិនិត្យកប៉ាល់ និងបង្ហាញភស្តុតាងដល់សហគមន៍កំពង់ផែ។ មិត្តម្នាក់ចុះចាញ់ ម្នាក់ទៀតរត់ចោល សេងឡុង បាត់បង់មិត្តភាពដែលគាត់ធ្លាប់ជឿថានឹងស្ថិតស្ថេរអស់មួយជីវិត។ គាត់កាន់ទុក្ខរឿងនោះដោយមិនប្រើភាពសោកសៅជាហេតុផលដើម្បីការពារកំហុសរបស់គាត់។

គាត់ចូលរួមក្នុងជួរនៃអង្គភាពការពារសមុទ្រ។ ហ្វឹកហ្វឺនសមាជិកនាវិកឱ្យសុំបញ្ហាដោយប្រថុយជីវិតអ្នកដែលមិនពាក់ព័ន្ធ។ ហើយទុកឲ្យអ្នកដែលស្គាល់តំបន់នោះបោះឆ្នោតឲ្យមុនមន្ត្រីយោធា ភាពស្ងៀមស្ងាត់របស់គាត់នៅតែធ្វើឲ្យប្រជាជនជឿជាក់លើគាត់។ ប៉ុន្តែឥឡូវនេះរួមបញ្ចូលទាំងការទទួលស្គាល់ថាគាត់ធ្លាប់នៅស្ងៀមពេលគាត់គួរតែតវ៉ា។

មុនពេលចាកចេញពីផែ អ្នកនាវិកវ័យក្មេងម្នាក់បានអញ្ជើញគាត់ឲ្យញ៉ាំក្នុងឆ្នាំងចាស់។ សេងឡុង
លើកអ្នកគ្រប់គ្នាឡើងមុននឹងអង្គុយចុះ។ មិនមានពិធីស្បថថ្មីទេ។ ព្រោះពាក្យចាស់នៅតែល្អ បើតាមពិត។ គាត់បានកាន់ខ្សែពួរដែលកាត់នោះជាប់នឹងគល់ឈើរបស់គាត់។ ដើម្បីចងចាំថាភាពស្មោះត្រង់មិនមែនសំដៅលើអ្វីដែលដៃគូរបស់អ្នកធ្វើស្រាលនោះទេ។ ប៉ុន្តែវាជាការមានភាពក្លាហានដើម្បីបញ្ឈប់គាត់មុនពេលពាក្យសច្ចាដែលអ្នកធ្លាប់បានសន្យាក្លាយជាគ្មានន័យ។

ARUN RPG · 34 / 60

Zhaowen

Zhaowen · AR-034

តួនាទី: បាត់បង់ឈ្មោះអធិការ

ស្រុកកំណើត: សាលចុះឈ្មោះក្រុងខ្មោច

អាវុធ: ដាវចាំងម៉ាកឃីហោ

អំណាច: កាត់ត្រាដែលលក្ខខណ្ឌមិនត្រូវគ្នានឹងសម្បថដើម។

កម្រិតកំណត់: អ្នកត្រូវតែស្វែងរកគ្រប់លក្ខខណ្ឌ និងសាក្សី។
ដាវមុតស្រួចនឹងមិនជួយអ្នកដែលបដិសេធមិនស្តាប់ការពិតទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

សក្ខីកម្មរបស់មនុស្សដែលត្រូវបានលុប

Zhaowen ស្រឡាញ់អក្សរ ពីព្រោះពួកគេអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដែលបានស្លាប់ទៅនិយាយទៅកាន់មនុស្សជំនាន់ក្រោយ។ គាត់បានចាប់ផ្តើមការងាររបស់គាត់នៅក្នុងសាលចុះឈ្មោះទីក្រុងរឹមជាមួយនឹងចេតនាសាមញ្ញ។ នោះគឺសរសេរឈ្មោះអ្នកទំនាក់ទំនងឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។ សូមកុំឱ្យការសង្កត់សំឡេងរបស់នរណាម្នាក់ ឬសម្លៀកបំពាក់ចាស់ៗធ្វើឱ្យពួកគេខ្វះខ្នាយពេញមួយថ្ងៃ ដើម្បីបញ្ជាក់អំពីអត្ថិភាពរបស់ពួកគេ។

នៅពេលដែលទីក្រុងត្រូវបានចាត់ថ្នាក់ជាតំបន់បិទទ្វារនៅពីក្រោយការប្រេះឆា អាជ្ញាធរបានបញ្ជាឱ្យដកឈ្មោះមួយចំនួនចេញពីបញ្ជីកណ្តាល។ លោក Zhaowen បានតវ៉ាមុននឹងយល់ព្រមធ្វើសកម្មភាព ព្រោះដីកាបានចែងថាជាការផ្លាស់ប្តូរបណ្តោះអាសន្ន។ គាត់បានរក្សាទុកច្បាប់ចម្លងឯកជនមួយ។ ពួកគេគិតថាវាគ្រប់គ្រាន់ ដើម្បីរក្សាភាពស្មោះត្រង់របស់ពួកគេដោយមិនបាត់បង់មុខតំណែងដែលជួយគ្រួសារពួកគេ។

ស្ត្រីម្នាក់បានត្រឡប់មកវិញជារៀងរាល់ខែ ដើម្បីទាមទារថ្នាំពីប្តី។ ប្រព័ន្ធឆ្លើយតបថារកមិនឃើញឈ្មោះទេ។ Zhaowen ឱ្យលុយដោយសម្ងាត់ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនហ៊ានប្រគល់កំណត់ត្រានោះទេ។ ពេលប្តីស្លាប់ នាងសុំឯកសារផ្ទៀងផ្ទាត់ ដើម្បីគ្រប់គ្រងផ្ទះ។ ប្រព័ន្ធឆ្លើយតបថាវាមិនអាចកត់ត្រាការស្លាប់របស់មនុស្សដែលមិនមាននោះទេ។ Zhaowen បានក្រឡេកមើលច្បាប់ចម្លងដែលលាក់ទុក ហើយដឹងថាការពិតដែលមិនដែលទុកក្នុងថតនោះមិនបានជួយនាងទាល់តែសោះ។

គាត់បានបើកបណ្ណសារឱ្យសហគមន៍អាន ហើយត្រូវបានចាក់សោក្នុងបន្ទប់ត្រា។ មានត្រាសម្បថចាស់មួយដែលតម្រូវឱ្យអ្នករក្សារក្សាឈ្មោះដោយស្មោះត្រង់។ ការប្រើប្រាស់ថាមពលបច្ចុប្បន្នគឺផ្ទុយទៅនឹងលក្ខខណ្ឌនោះ។ Zhaowen បាននាំយកដាវធ្វើពិធីអន្តេវាសិកដ្ឋានមកពិនិត្យស្រទាប់ផ្សាភ្ជាប់ដោយស្រទាប់។ កុំកាត់ដោយជំនឿថាអ្នកតែងតែត្រឹមត្រូវ។ ប៉ុន្តែប្រមូលសាក្សីរហូតដល់ដាវមុតស្រួចឆ្លើយតបនឹងភាពផ្ទុយគ្នាដែលអាចបញ្ជាក់បាន។

គាត់អាចកាត់តែផ្នែកនៃត្រាដែលលក្ខខណ្ឌមិនត្រឹមត្រូវ។ ផ្នែកផ្សេងទៀតនៅតែរឹងមាំ។ Zhaowen ត្រូវតែរកផ្លូវចេញដោយមានគន្លឹះ និងជំនួយពីអ្នកយាមដែលស្តាប់ហេតុផល។ អំណាចថ្មីមិនជំនួសការងារស្វែងរកភស្តុតាងទេ។ ប៉ុន្តែវាអនុញ្ញាតឱ្យការងារដែលពីមុនត្រូវបានចាត់ទុកថាគ្រាន់តែជាឯកសារក្រដាស មានឥទ្ធិពលពិតប្រាកដលើទ្វារនៅពីមុខអ្នក។

ឆ្នាំទី 20, Yanzhen និង Netdao បានមកដល់ជាមួយនឹងបញ្ជីអ្នកបាត់ខ្លួន។ Zhaowen បានរកឃើញឈ្មោះដូចគ្នានៅក្នុងច្បាប់ចម្លងដែលគាត់បានលាក់។ គាត់បានលាតត្រដាងទាំងព័ត៌មាន និងតួនាទីដែលគាត់បានលេងក្នុងការធ្វើឱ្យមនុស្សលុបបំបាត់។ ពួកគេមិនអះអាងថាការរក្សាច្បាប់ចម្លងនោះរួចខ្លួនពីការប្រព្រឹត្តខុសនោះទេ។ ការស្តារឈ្មោះឡើងវិញប្រើទីបន្ទាល់ពីអ្នកជិតខាង សៀវភៅបំណុល គំនូរ និងរបស់តូចៗដែលជីវិតបន្សល់ទុក។ វាមិនអាស្រ័យលើត្រាផ្លូវការតែម្នាក់ឯងទេ។

នៅពេលដែលមន្ត្រីបានដុតអន្តេវាសិកដ្ឋានដើម្បីបំផ្លាញភស្តុតាង Zhaowen ជ្រើសរើសដើម្បីជួយមនុស្សក្នុងការតម្រៀបឯកសារមុនពេលឯកសារដើម។ គាត់បានបាត់បង់រាប់រយទំព័រ។ ប៉ុន្តែសហគមន៍ដែលធ្លាប់មានឈ្មោះថាអ្នកមិនបានចុះឈ្មោះបានមកជុំគ្នាប្រាប់ឈ្មោះរបស់ពួកគេដែលពួកគេចងចាំ។ Zhaowen បានសរសេរតាមសំឡេងរបស់គាត់រហូតដល់ភ្លឺ។ យល់ថាមនុស្សមានមុនក្រដាស។ ហើយក្រដាសគួរតែបម្រើពួកគេ។

គាត់ចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណដើម្បីដកត្រាដែលចងមនុស្សទៅនឹងបញ្ជាមិនសុចរិត។ រៀបចំច្បាប់ចម្លងច្រើន និងអនុញ្ញាតឱ្យម្ចាស់ទិន្នន័យកែសម្រួលឈ្មោះរបស់ពួកគេ។ ដាវតែងតែភ្លឺនៅក្បែរជក់។ បើអ្នកនៅតែមិនដឹងលក្ខខណ្ឌ គាត់នឹងបន្តស្វែងរក ជំនួសឲ្យការកាប់មុន ហើយសង្ឃឹមថា ភាពក្លាហានរបស់គាត់នឹងបង្កើតលទ្ធផលត្រឹមត្រូវ។

មុនពេលចេញដំណើរ ស្ត្រីដែលសុំឯកសារប្តីមកយកឯកសារកែសម្រួល។ នាងបានអានវាយឺតៗ ហើយនិយាយថាឈ្មោះកណ្តាលរបស់នាងត្រូវបានសរសេរខុស។ Zhaowen បានសុំទោស និងកែតម្រូវភ្លាមៗ។ យុត្តិធម៌នៅថ្ងៃនោះមិនឮដូចស្គរទេ។ ស្ត្រីម្នាក់គត់ត្រូវបានផ្តល់សិទ្ធិក្នុងការប្រាប់ពីរបៀបដែលរឿងរបស់គ្រួសារនាងត្រូវសរសេរ។ ហើយអ្នកកាន់ជក់បានយល់ព្រមស្តាប់ ដោយមិនបានធ្វើឱ្យនាងត្រឡប់មកវិញមួយខែទៀត។

ARUN RPG · 35 / 60

លីយ៉ាវ

លីយ៉ាវ AR-035

តួនាទី: អ្នកបង្កើតវាំងននរូបភាព

ស្រុកកំណើត: រោងកុនប្រាំបួន

អាវុធ: កន្ទុយពណ៌សនិងបន្ទាត់វាំងនន

អំណាច: បង្កើតការបំភាន់ដោយផ្អែកលើសតិអារម្មណ៍របស់អ្នក។

កម្រិតកំណត់: រូបភាពបំភាន់មិនអាចចាប់យកបានទេ។ ហើយអ្វីដែលនាងមិនដែលយល់នោះមានចន្លោះប្រហោង។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

មុខដែលបានស្នើសុំគឺជារបស់អ្នកផ្ទាល់។

Liyao មិនអាចចាំមុខរបស់គាត់កាលពីក្មេងទេ។ ព្រោះមនុស្សចូលចិត្តនាងខុសពីគេ។ ល្ខោននៃឈុតប្រាំបួនទទួលយកនាងជាមួយនឹងសមត្ថភាពក្នុងការបង្កើតការបំភាន់។ នាងដើរតួជាព្រះនាង អ្នកចម្បាំង មនុស្សចាស់ និងគូស្នេហ៍ដែលទស្សនិកជននឹក។ រាល់ពេលដែលខ្ញុំទទួលបានការសរសើរ នាងនឹងឆ្ងល់ថាតើមានអ្នកណាចូលចិត្តអ្នកនៅពីក្រោយវាំងននដែរឬទេ?

នាងបង្កើតរូបភាពពីអ្វីដែលនាងជួបប្រទះ។ ក្លិនទឹកភ្លៀងនៅលើដំបូល សំឡេងស្បែកជើងម្តាយ ព៌ណកន្ទុយភ្នែក ពេលព្រឹក រូបភាពគឺស្រស់ស្អាត ប៉ុន្តែអរូបី។ អ្នករៀបចំបានចាប់ផ្តើមលក់កម្មវិធីឯកជនដល់អ្នកមាន។ ដោយឱ្យនាងពាក់មុខអ្នកដែលលាចាកលោក Liyao គិតថាវាជាការលួងលោម។ រហូតមានអតិថិជនម្នាក់បានប្រើរូបភាពមិនពិតរបស់ប្តីដើម្បីបង្ខំកូនប្រុសគាត់ឱ្យយល់ព្រមចុះហត្ថលេខាលើផ្ទះលក់ ។

Liyao ឈប់សម្តែងនៅកណ្តាលឆាក ហើយត្រូវបានគេកោះហៅឱ្យសងកិច្ចសន្យា។ នាងបានលះបង់គ្រប់យ៉ាង

ដើម្បីកុំឱ្យគេបោះបង់ចោល ដូច្នេះខ្ញុំស្ទើរតែត្រលប់ទៅបន្ត។ មុននឹងឃើញកូនមើលមុខមិនច្បាស់ថាលើកនេះនៅតែជារូបក្លែងក្លាយឬអត់?
សមត្ថភាពដែលធ្លាប់អនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សមើលឃើញពិភពលោកកាន់តែទូលំទូលាយគឺបំផ្លាញជំនឿរបស់ពួកគេលើអ្នកណាដែល

នាងបានចាកចេញពីរោងភាពយន្តដោយមានសម្លៀកបំពាក់មួយចំនួន និងបំណុលដែលនាងកំពុងតែតស៊ូលើកិច្ចសន្យា។ ដំបូងឡើយ ខ្ញុំមិនហ៊ានបង្ហាញមុខដើមនៅទីផ្សារទេ។ ដូច្នេះវាបន្តផ្លាស់ប្តូររហូតដល់វាអស់កម្លាំង។ Rinpaksa ដែលបានឮអំពីនាងបានអញ្ជើញនាងឱ្យជួយក្នុងវេទិកាសហគមន៍ដោយបញ្ជាក់ឱ្យច្បាស់ថាលុតណាខ្លះក្លែងក្លាយ។ Liyao មានការភ្ញាក់ផ្អើលយ៉ាងខ្លាំងដែលទស្សនិកជននៅតែសុខចិត្តមើលទោះបីជាពួកគេមិនត្រូវបានគេបោកក៏ដោយ។

នាងចាប់ផ្តើមសម្តែងរឿងធម្មតាៗពីជីវិតរបស់នាង។ លើកទីមួយមានអ្នកទស្សនាតិចតួច ហើយអ្នកខ្លះចាកចេញមុនចប់។ នាងឈឺចាប់ ប៉ុន្តែនាងមិនត្រូវផ្លាស់ប្តូររាងកាយទាំងមូលរបស់នាង ដើម្បីរក្សាភ្នែករបស់មនុស្សគ្រប់គ្នានៅលើនាង។ ស្ថេរភាពនៃអំណាចរបស់នាងកើនឡើងនៅពេលដែលនាងធ្វើការជ្រើសរើសដែលនាងយល់យ៉ាងពិតប្រាកដ។ ជំនួសឱ្យការកសាងទីក្រុងដ៏ប្រណិតដែលគាត់ដឹងតែពីខាងក្រៅ។

នៅឆ្នាំទី 20 អ្នកប្រមាញ់មួយក្រុមបានតាមដានសាក្សីពីរោងមហោស្រពចាស់។ Liyao បានប្រើការបំភាន់ដើម្បីបង្វែរផ្លូវរបស់គាត់ចូលទៅក្នុងផ្លូវដែលគាត់បានដើរ។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលសត្រូវគប់វត្ថុសាកល្បងរូបភាពក៏បានបើករន្ធមួយ។ នាងត្រូវនាំមនុស្សចេញឆ្ងាយដោយមានផែនការពិតរួមជាមួយលោក រ៉ារិន។ មិនអាចហៅរូបភាពគ្មានទម្ងន់ដើម្បីទទួលបានគោលដៅជំនួសឲ្យដៃមនុស្សទេ។

នៅពេលដ៏សំខាន់មួយ នាងប្រើមុខរបស់នាងដើម្បីទាក់ទាញអ្នកដេញតាមរបស់នាងឱ្យចេញពីផ្លូវនៃសាក្សី។ ឲ្យគេដឹងថាអ្នកណាជាអ្នកមិនស្តាប់បង្គាប់។ ព័ត៌មានពីសាក្សីនៅពេលក្រោយបានជួយបង្ហាញពីការអនុវត្តកិច្ចសន្យា។ Liyao អាចកម្ចាត់បំណុលអយុត្តិធម៌។
ប៉ុន្តែពួកគេនៅតែធ្វើការដើម្បីទូទាត់សងសម្រាប់ផ្នែកនៃឧបករណ៍ដែលពួកគេពិតជាទទួលខុសត្រូវ។ កុំបង្វែរអ្នកគ្រប់គ្នាពីអតីតកាលមកជាមនុស្សអាក្រក់ ដើម្បីធ្វើរឿងត្រឹមត្រូវសម្រាប់អ្នក។

នាងបានចូលរួមក្នុងជួរនៃអង្គភាពបំបាំងកាយ និងទំនាក់ទំនង។ វាត្រូវបានចែងថា មុខអ្នកស្លាប់ ឬមនុស្សរស់មិនត្រូវប្រើដើម្បីគាបសង្កត់អ្នកពាក់ព័ន្ធដោយគ្មានការយល់ព្រមពីពួកគេ។ នាងបង្រៀនមិត្តភ័ក្តិរបស់នាងឱ្យរកឃើញសញ្ញាបញ្ជាក់ដែលការបំភាន់មិនអាចយកតម្រាប់តាមបានយ៉ាងងាយស្រួល។ ដូច្នេះហើយទើបក្រុមនៅតែអាចជឿទុកចិត្តគ្នាទៅវិញទៅមកក្នុងពិភពដែលភ្នែកអាចបោកបញ្ឆោត។

មុនពេលចាកចេញពីរិនប៉ាក់សាសុំថតរូបដាក់ក្នុងរោង។ Liyao ស្ទើរតែផ្លាស់ប្តូរមុខរបស់នាងទៅជាល្អឥតខ្ចោះ។ មុនពេលសើចហើយឈប់ នាងឈរដោយធម្មជាតិ កន្ទុយមួយចង្អុលខុសពេល ហើយមានស្នាមហត់នៅក្រោមភ្នែក។ រូបភាពនេះមិនមែនសម្រាប់អ្នករាល់គ្នាស្រលាញ់ទេ។ ប៉ុន្តែវាជាកាតព្វកិច្ចរបស់នាងក្នុងការជ្រើសរើសត្រឡប់ទៅរស់វិញ។ នៅពេលដែលពិភពលោកសុំធ្វើជាអ្នកផ្សេង នាងមានផ្ទះនៅក្នុងឈ្មោះរបស់នាងរួចហើយ។

ARUN RPG · 36 / 60

ជីនស៊ូ

ជីនស៊ូ AR-036

តួនាទី: តើអ្នកណាភ្ញាក់ឡើងបន្ទាប់ពីកណ្ដឹងចុងក្រោយ

ស្រុកកំណើត: ឃ្លាំងផ្ទុកសាកសពចាស់

អាវុធ: ដៃរឹងមាំនិងថ្វាស

អំណាច: កម្លាំងបង្កើតឡើងនៅក្នុងសន្លាក់ ហើយត្រូវបានបញ្ចេញជាការលោត និងរុញ។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែសម្រាករវាងជំងឺដាច់សរសៃឈាមខួរក្បាល
ផ្លាកសញ្ញាដែលពាក់ដោយអ្នកដទៃក៏រំខានដល់ការគ្រប់គ្រងរបស់រាងកាយផងដែរ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

មនុស្សដែលអាចស្តាប់បាន ទោះបីជាពួកគេមិនអាចផ្លាស់ទីក៏ដោយ។

រឿងដំបូងដែល Jinsu ចងចាំបន្ទាប់ពីភ្ញាក់ពីគេងគឺសំឡេងមនុស្សនិយាយអំពីចំនួនរបស់របរដែលពួកគេអាចផ្ទុកបាន។ រាងកាយរបស់គាត់កក។ ចលនាសន្លាក់តាមកាលកំណត់
និងមានស្លាកសញ្ញានៅលើថ្ងាសដែលបណ្តាលឱ្យវាឈប់ភ្លាមៗនៅពេលឮពាក្យបញ្ជា។ គាត់ចង់និយាយថាគាត់យល់។ ប៉ុន្តែសម្តីចេញមកឃើតពេកសម្រាប់កម្មកររង់ចាំ។ គ្រប់គ្នានិយាយអំពីគាត់ហាក់ដូចជាគ្មានអ្នកចូលរួមនៅខាងក្នុង។

ដេប៉ូដឹកជញ្ជូនចាស់បានប្រើស្នែងដើម្បីលើកក្ដាររមឈូស និងធុង។ គាត់ដឹងថាគាត់ហត់ហើយ ប៉ុន្តែគ្មានផ្លូវសុំសម្រាកទេ។ ឆ្នាំគិតថាមនុស្សដូចគាត់មិនអាចទទួលអារម្មណ៍បាន។ Jinsu ចាប់ផ្តើមរាប់ស្នាមប្រេះនៅលើពិដាន ដើម្បីរក្សាគំនិតរបស់គាត់។ នៅពេលដែលអ្នកមិនអាចចាំឈ្មោះដើមរបស់អ្នកគាត់បានជ្រើសរើស Jinsu
ពីអក្សរនៅលើសំណល់នៃសៀវភៅដែលត្រូវបានបំផ្ទុះនៅក្នុងប្រអប់។
វាជារឿងដំបូងដែលគ្មាននរណាម្នាក់ប្រាប់អ្នកឱ្យជ្រើសរើស។

អ្នកសម្អាតម្នាក់ឈ្មោះ ម៉ី បានរកឃើញថាគាត់អាចផ្លាស់ទីម្រាមដៃរបស់គាត់ដើម្បីឆ្លើយសំណួរ។ នាងបានចំណាយពេលជាច្រើនយប់ដើម្បីបង្កើតក្រឡាចត្រង្គអក្ខរក្រម។ កុំប្រញាប់ស្មានពាក្យជំនួសវិញ ព្រោះអ្នកចង់ឱ្យការសន្ទនាងាយស្រួល។ Jinsu សុំពាក្យឈឺចាប់មុនពេលពាក្យរត់គេច។ នៅពេលដែល Mei យល់ នាងឈប់ឱ្យមនុស្សដាក់របស់របរនៅលើជើងដែលប្រេះស្រាំរបស់នាង ហើយចាប់ផ្តើមកត់ត្រាការប្រើប្រាស់ជាភស្តុតាង។

ឆ្នាំចាប់បានហើយរឹបអូសក្តារបន្ទះ។ Jinsu ស្ទើរតែបានយល់ព្រមដោយស្ងៀមស្ងាត់ដើម្បីរក្សា Mei ឱ្យមានសុវត្ថិភាព។ ប៉ុន្តែនាងនិយាយថា សុវត្ថិភាពនៃការធ្វើដូចគាត់មិនមែនជាមនុស្សនឹងមិនមានរយៈពេលយូរឡើយ។ អ្នកទាំងពីរបានផ្ញើសារតាមរយៈស្នាមឆ្កូតលើប្រអប់ទៅកាន់ Zhaowen។ គាត់បានរកឃើញថាត្រាត្រួតពិនិត្យពឹងផ្អែកលើលក្ខខណ្ឌនៃកិច្ចសន្យាដែលគ្មាននរណាម្នាក់បានយល់ព្រមនៅក្នុងឯកសារ។

នៅឆ្នាំទី 20 ផ្លាកសញ្ញាត្រូវបានដកចេញតែផ្នែកខ្លះប៉ុណ្ណោះ។ ពីព្រោះការដកអ្វីៗទាំងអស់ភ្លាមៗអាចបំផ្លាញយន្តការជំនួយរបស់រាងកាយ។ Jinsu ត្រូវរស់នៅជាមួយដែនកំណត់របស់គាត់ខណៈពេលដែលរៀនគ្រប់គ្រងកម្លាំងរបស់គាត់។ គាត់អាចលោតបានឆ្ងាយ ប៉ុន្តែត្រូវសម្រាកដើម្បីឱ្យសន្លាក់របស់គាត់ពង្រឹងកម្លាំង។ ការស្តារឯករាជ្យភាពឡើងវិញមិនមែនជារូបភាពនៃការក្រោកឡើងហើយរត់ក្នុងថ្ងៃមួយនោះទេ។ ហើយគាត់បានស្នើឱ្យមនុស្សគ្រប់គ្នាគោរពល្បឿនរបស់ពួកគេ។

មុនពេលនាំកម្មករចេញ ម្ចាស់រតនាគារបានដុតភស្តុតាង Jinsu បានប្រើកម្លាំងរបស់គាត់ដើម្បីរុញបើកផ្លូវ ហើយបន្ទាប់មកបានផ្អាកដូចដែលគាត់បានយល់ព្រម។ ទោះបីជាការបញ្ជាទិញចាស់នៅក្នុងត្រាបានព្យាយាមបង្ខំពួកគេឱ្យឈរនិងបិទទ្វារក៏ដោយ។ ម៉ីអានឈ្មោះនាងនិងឈ្មោះឆ្លាស់គ្នាដើម្បីផ្តង់អារម្មណ៍។ ទន្ទឹមនឹងនេះដែរ Zhaowen បានលុបបំបាត់លក្ខខណ្ឌដែលអាចបញ្ជាក់បាន។ គាត់បានបោះជំហានចុងក្រោយដោយខ្លួនឯង ហើយនាំមនុស្សចេញ។

ក្រោយពីមានសេរីភាព គាត់មិនដឹងថាត្រូវធ្វើយ៉ាងណាជាមួយថ្ងៃដែលគ្មាននរណាបញ្ជាគាត់។ Jinsu ងងុយគេងពេលថ្ងៃ ព្យាយាមគូររូប និងស្វែងរកការស្រលាញ់មិនគួរឱ្យជឿក្នុងការជួសជុលរបស់តូចៗ។ ដៃដែលអ្នកដទៃចាត់ទុកថាប្រើសម្រាប់លើកវត្ថុធ្ងន់ៗអាចកាន់ជក់លាបជាមួយចំណុចទាញត្រឹមត្រូវ។ គាត់សុំរៀនអានដើម្បីឱ្យគាត់ពិនិត្យរាល់កិច្ចសន្យាដែលទាក់ទងនឹងសេចក្តីព្រាង។

គាត់ចូលរួមជាមួយក្រុមចម្រុះនៅក្នុងអង្គភាពដឹកជញ្ជូន និងការពារ។ ជាមួយនឹងបន្ទះទំនាក់ទំនងតាមកាលវិភាគសម្រាក និងសិទ្ធិក្នុងការបដិសេធមិនប៉ះផ្លាកសញ្ញាដោយគ្មានការជូនដំណឹង ការព្យាបាលនៅតែបន្ត គ្មាននរណាម្នាក់អះអាងថាអ្នកត្រូវតែក្លាយជាមនុស្សដូចអ្នកផ្សេងទៀតមុនពេលអ្នកអាចក្លាយជាអ្នកប្រយុទ្ធ។ គាត់បានហាត់ប្រើកម្លាំងរបស់គាត់ដើម្បីលោតនៅតំបន់ដែលគាត់ដឹងពីចំណុចចុះចតរបស់គាត់។ លែងបញ្ជូនខ្លួនទៅកាន់អាវុធតាមការបញ្ជាពីចម្ងាយ។

មុនពេលចាកចេញពី Mei ប្រគល់សៀវភៅដែលមានឈ្មោះមកវិញ។ Jinsu បានចំណាយពេលយូរដើម្បីសរសេរពាក្យអរគុណរបស់គាត់នៅលើក្តារខៀន។ គ្រប់គ្នាបានរង់ចាំរហូតដល់វាបានបញ្ចប់។ គ្មាននរណាម្នាក់និយាយសម្រាប់ខ្ញុំទេ។ គាត់ក្រឡេកមើលក្បួនដង្ហែដែលមិនទាន់ចាកចេញ។ ភាពស្ងៀមស្ងាត់នេះមិនត្រូវបានអើពើទេ។ ប៉ុន្តែវាគឺជាកន្លែងមួយដែលអ្នកផ្សេងទៀតបានទុកចោលដោយចេតនាសម្រាប់សំឡេងរបស់ពួកគេដើម្បីទៅដល់។

ឡុងសៀន

ឡុងសៀន AR-037

តួនាទី: ស្តេចភ្លៀងមហាសមុទ្រ

ស្រុកកំណើត: វិមានក្រោមទឹកផ្កាថ្ម

អាវុធ: ក្រញ៉ាំរបស់ស្តេច និងត្រាទឹកភ្លៀង

អំណាច: ដឹកនាំពពកជាមួយនឹងចរន្តទឹកសមុទ្រ និងបង្ខំទឹកក្នុងចម្ងាយដែលអាចមានអារម្មណ៍ថាមានថាមពលរបស់វា។

កម្រិតកំណត់: ព្យុះមិនអាចត្រូវបានគេហៅថាដោយមិនប៉ះពាល់ដល់ឆ្នេរសមុទ្រផ្សេងទៀតទេ។
ត្រូវតែទទួលខុសត្រូវចំពោះផលប៉ះពាល់លើអាងទាំងមូល

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ភ្លៀងធ្លាក់លើផ្ទះសត្រូវ

Longxuan បានធំធាត់នៅក្នុង Royal Coral Underwater Court ។ ដែលបង្រៀនថា សមុទ្រធំពេកដែលមនុស្សអាចយល់បាន។ គាត់គឺជាអ្នកទទួលមរតករបស់ Fon Seal ។ ទទួលខុសត្រូវចំពោះចរន្ត និងសុវត្ថិភាពនៃជីវិតក្រោមរលក។ នៅពេលដែលកប៉ាល់លើផ្ទៃបំផ្លាញថ្មប៉ប្រះទឹកផ្កាថ្ម គាត់បានឃើញតួរលេខតូចដែលគ្មានទីពឹង ហើយចាប់ផ្តើមជឿថា សេចក្តីសប្បុរសចំពោះមនុស្សគឺជាអំពើឃោរឃៅចំពោះផ្ទះរបស់គាត់ផ្ទាល់។

គាត់បង្កើតព្យុះដែលរុញកប៉ាល់ចេញពីតំបន់ដោយភាពជាក់លាក់។ ប៉ុន្តែជំនោរមិនឈប់នៅបន្ទាត់ដែលគូសលើផែនទីទេ។ ភូមិនេសាទមួយនៅឆ្ងាយត្រូវបានបំផ្លាញ។ កប៉ាល់ដែលបំផ្លាញផ្កាថ្មពិតជាបានចូលជ្រកក្នុងឈូងសមុទ្រដែលមានជម្រក។ Longxuan បានទទួលរបាយការណ៍ថាប្រតិបត្តិការនេះទទួលបានជោគជ័យ។ មុនពេលរកឃើញគ្រឿងអលង្ការរបស់ក្មេងដែលជាប់នឹងឈើមួយដុំក្នុងសួនក្រោមដី

គាត់បានឡើងទៅមើលឆ្នេរសមុទ្រដោយខ្លួនឯង។ អ្នកភូមិក៏មិនស្គាល់ឈ្មោះក្រុមហ៊ុនកាប់ផ្តាច់ដែរ។ ពួកគេជាអ្នកដែលទទួលផលនៃអ្វីដែលលោកហៅថាគ្រាន់តែជាការដាក់ទោស។ Longxuan បានរកឃើញកូនដែលកំពុងជួយឪពុករបស់គាត់ប្រមូលក្បឿង ហើយមិនហ៊ានប្រាប់គាត់ថានរណាជាអ្នកបញ្ជូនព្យុះនោះទេ។
គាត់រក្សាទុកថ្ងៃនៅក្នុងទម្រង់មើលមិនឃើញរបស់គាត់។
បន្ទាប់មកត្រឡប់ទៅពោះវៀនដោយភាពស្ងៀមស្ងាត់ដែលធ្ងន់ជាងម៉ាកភ្លៀង។

ក្រុមប្រឹក្សាក្រោមទឹក ស្នើឱ្យរក្សាកិត្តិយស ដោយមិននិយាយអំពីជនរងគ្រោះ។ គាត់បានបដិសេធ
ហើយប្រកាសតួនាទីរបស់គាត់ទៅកាន់សហគមន៍ឆ្នេរ។ កំហឹងដែលគាត់ទទួលបានធ្វើឱ្យគាត់ចង់ដកថយទៅសមុទ្រ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំជ្រើសរើសនៅស្តាប់រហូតដល់ចប់។ Longxuan បានយល់ព្រមផ្តល់សំណង
និងចូលរួមក្នុងការត្រួតពិនិត្យផ្លូវរបស់កប៉ាល់។
ដោយផ្តល់ឱ្យអ្នកភូមិដែលរងផលប៉ះពាល់នូវសិទ្ធិក្នុងការបញ្ឈប់ផែនការព្យុះរបស់ពួកគេ។

នៅឆ្នាំទី 20 ប្រេងពីកប៉ាល់ស្នូលបានលេចធ្លាយលើថ្មប៉ប្រះទឹក។ គាត់ចង់ប្រើរលកធំដើម្បីបក់វាចេញ។ ប៉ុន្តែលោក ថារ៉ាសេស បញ្ជាក់ថា វានឹងហូរចូលអណ្តូងភូមិផ្សេងទៀត ។ Wachiramek នាំយកផែនការភ្លៀងមកប្រៀបធៀប
អ្នកទាំងបីត្រូវចែករំលែកថាមពលដែលពួកគេធ្លាប់មានពីមុនមកតែម្នាក់ឯង ដោយប្រើខ្យល់ ទឹក និងខ្សែបន្ទាត់ទប់ជាដុំៗជំនួសឱ្យការប្រកាសជ័យជម្នះដោយព្យុះតែមួយ។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃព្រឹត្តិការណ៍នេះ ទូករបស់ក្រុមហ៊ុនដើមបានជាប់គាំងកណ្តាលនៃការធ្លាយប្រេង។
នាវិកបានស្រែកឱ្យគេជួយ។ Longxuan ចងចាំនិមិត្តសញ្ញារបស់សត្រូវហើយកក។ មុននឹងគាត់ឃើញមនុស្សនៅលើដំបូលទុកចោលរងគ្រោះជាជាងម្ចាស់។ គាត់បានបញ្ជូនទឹកភ្លៀងនៅលើទូកដើម្បីពន្លត់ភ្លើង។
បន្ទាប់មកប្រើក្រញ៉ាំដើម្បីអូសវាចូលទៅក្នុងខ្សែសង្គ្រោះ។ ការសង្គ្រោះបុគ្គលិកមិនធ្វើឱ្យករណីក្រុមហ៊ុនបាត់ទៅណាទេ។
រឿងទាំងពីរត្រូវតែកើតឡើងក្នុងពេលតែមួយ។

ការស្តារផ្កាថ្មត្រូវចំណាយពេលយូរ។ Longxuan បានបង្កើតប្រព័ន្ធតាមដានជាមួយសហគមន៍
និងអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេពិនិត្យមើលឡើងវិញនូវការបញ្ជាទិញនៅរដូវវស្សា។ គាត់មិនបានលះបង់សេចក្តីស្រឡាញ់របស់គាត់ចំពោះពិភពក្រោមដីទេ។ ប៉ុន្តែពង្រីកការទទួលខុសត្រូវទៅកាន់ច្រាំងសមុទ្រដែលអំណាចរបស់គេប៉ះរួចហើយ ទោះបីជាអ្នកខ្លះក្នុងរាជវាំងចាត់ទុកវាថាថោកទាបដល់សេចក្តីថ្លៃថ្នូរក៏ដោយ។

គាត់បានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណជាអ្នកការពារអាង និងសមុទ្រ។
រាល់បេសកកម្មត្រូវតែវាយតម្លៃផលប៉ះពាល់លើឆ្នេរសមុទ្រផ្សេងទៀត។ Longxuan នៅតែក្រអឺតក្រទម និងមិនល្អក្នុងការសុំទោសម្តងហើយម្តងទៀត។ ប៉ុន្តែអនុវត្តការងារដែលជនរងគ្រោះជាអ្នកត្រួតពិនិត្យលទ្ធផល។ វាមិនមែនជាការងារដែលគ្រាន់តែធ្វើឱ្យអ្នកមានអារម្មណ៍ប្រសើរឡើងនោះទេ។

មុនពេលចាកចេញ
ក្មេងប្រុសដែលគាត់បានជួយប្រមូលក្បឿងបានឱ្យគាត់មួយដុំដើម្បីសរសេរឈ្មោះកប៉ាល់ដែលគាត់បានរក្សាទុក។
Longxuan បានបន្ថែមឈ្មោះភូមិដែលព្យុះបានបំផ្លាញនៅម្ខាងទៀត។ គាត់កាន់មុខទាំងពីរជាមួយគាត់។
ដោយសារតែរឿងរបស់ Guardian មិនគួរគ្រាន់តែជាថ្ងៃដែលការជួយសង្គ្រោះត្រូវបានបញ្ចប់នោះទេ។
ហើយភ្លៀងធ្លាក់ពីលើផ្ទះរបស់សត្រូវអាចជាការចាប់ផ្តើមនៃសមុទ្រដែលគ្មាននរណាម្នាក់នឹងត្រូវរស់នៅក្នុងភាពភ័យខ្លាចជារៀងរ

ARUN RPG · 38 / 60

រ៉ូតហ្គា

រ៉ូតហ្គា AR-038

តួនាទី: មេកានិចញញួររន្ទះ

ស្រុកកំណើត: ភូមិដែករដូវរងាខាងជើង

អាវុធ: Ring of Sky Hammer

អំណាច: ទទួលបន្ទុកពីព្យុះ និងបញ្ចេញកម្លាំងតាមរយៈញញួរខ្លី។

កម្រិតកំណត់: ញញួរត្រូវតែត្រលប់ទៅដៃវិញមុនពេលទទួលបានការចោទប្រកាន់ថ្មី។ រាងកាយមិនអាចទប់ទល់នឹងរន្ទះជារៀងរហូត។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ញញួរដែលវាយកណ្តឹង

Rothgar ធំធាត់នៅក្នុងភូមិដែកភាគខាងជើង។ ឪពុករបស់គាត់ជាអ្នកបង្កើតកណ្តឹងដែលមានជំនឿថាគ្រប់ដុំដែកមានសំឡេងរៀងខ្លួន។ គាត់ចូលចិត្តសំឡេងញញួរវាយខែលទៅនឹងសំឡេងកណ្តឹងហៅមនុស្សទៅផ្ទះ។ នៅពេលដែលទទួលបានញញួរឋានសួគ៌ពីការិយាល័យវិស្វកម្ម ដូច្នេះគាត់បានតាំងខ្លួនក្លាយជាអ្នកចម្បាំង ដោយគិតថាការបណ្តុះញញួរឱ្យភ័យខ្លាចចំពោះសត្រូវរបស់គាត់គឺជាកិត្តិយសដ៏ខ្ពង់ខ្ពស់បំផុតនៃអ្នកកាន់ញញួរ។

កិត្តិនាមរបស់គាត់បានមកពីការចាប់ផ្លេកបន្ទោរ ហើយបញ្ចេញវាទៅលើទីវាល។ មនុស្សនិយាយរឿងតែនៅក្នុងពន្លឺដ៏ស្រស់ស្អាត។ ខ្ញុំនឹងមិនប្រាប់អ្នកអំពីការស្ទឹកដៃរបស់ខ្ញុំដែលបានធ្វើតាមអស់ជាច្រើនថ្ងៃមកហើយ។ Rothgar ខ្លួនគាត់លាក់រោគសញ្ញារបស់គាត់។ ដោយខ្លាចថ្ងៃណាមួយនឹងហៅអ្នកចម្បាំងដែលខ្លាំងជាងនេះ។ គាត់ចាប់ផ្តើមផឹកដើម្បីដេកបន្ទាប់ពីវាយគ្នា ហើយសើចខ្លាំងពេលសួរថាមិនអីទេ?

មានពេលមួយ ញញួរបានរអិលចេញពីដៃរបស់គាត់ បន្ទាប់ពីទទួលបានថ្លៃលើស។ គាត់បានទទួលផ្លែកបន្ទោរមួយជុំថ្មីដោយមិនយកអាវុធរបស់គាត់មកវិញ។ ការថយក្រោយបណ្ដាលឱ្យដួល ហើយមិត្តភ័ក្តិត្រូវចេញមកជួយនៅកណ្ដាលវាល។ មិត្តម្នាក់ឈ្មោះ Brain បានរងរបួសជើងរបស់គាត់។ Rothgar ចង់ធ្វើការកែប្រែដោយការឈ្នះការប្រយុទ្ធធំជាងនេះ។ ប៉ុន្តែ Brain សុំឱ្យគាត់ទៅជួបគ្រូពេទ្យ ហើយឈប់ធ្វើឱ្យគ្រប់គ្នាស្មានថាពេលណាវានឹងខូច។

ការសង្គ្រោះបាននាំគាត់ទៅផ្ទះ។ ឪពុករបស់គាត់បានសុំឱ្យគាត់ជួយបន្លឹកណ្ដឹងតូច។ Rothgar បានវាយយ៉ាងខ្លាំងដើម្បីបំបែកលោហៈជាច្រើនដង។ អ្នកត្រូវតែរៀនស្ដាប់ ជាជាងការប្រឹងប្រែង។ គាត់ចាប់ផ្ដើមទទួលយកការភ័យខ្លាចរបស់គាត់ថាគ្មានប្រយោជន៍។ ហើយគេបានរកឃើញថា ម្ដាយរបស់គាត់នៅតែឲ្យគាត់ជួយកាប់អុសក្នុងចំនួនដែលគាត់អាចដោះស្រាយបានដោយមិនបាននិយាយពីកេរ្តិ៍ឈ្មោះគាត់ឡើយ។

នៅឆ្នាំទី 20 ព្យុះព្រិលបានផ្ដាច់ការជូនដំណឹងពីប៉មសញ្ញា។ កម្មករនៅជ្រលងភ្នំមិនបានដឹងថាព្រិលធ្លាក់នោះទេ។ អង្គភាពរបស់ Rothgar និង Selvara ឈានដល់កណ្ដឹងធំដែលគ្របដណ្ដប់ដោយទឹកកក។ ញញួររបស់គាត់អាចបំផ្លាញវា ដើម្បីបើកផ្លូវបានយ៉ាងលឿន។ ប៉ុន្តែសំឡេងជួងជារឿងតែមួយគត់ដែលអាចទៅដល់កម្មករខាងក្រោម។

គាត់បានយកតែចំនួនទឹកប្រាក់ដែលត្រូវការ។ ប្រើរំញ័រដើម្បីរលាយចំណុចយុថ្កា ហើយបន្លឹកណ្ដឹងដើម្បីបង្ហាញការជម្លៀសចេញ។ ពេលញញួរលោត គាត់បានរង់ចាំវាត្រឡប់មកកាន់ដៃរបស់គាត់វិញ មុននឹងវាយមួយជុំទៀត។ សូម្បីតែភាពស្ងៀមស្ងាត់នៅចន្លោះពេលនេះធ្វើឱ្យខ្ញុំភ័យខ្លាចថាវាយឺតពេល។ ថារ៉ាន់បានជួយដាក់ខ្សែដី។ កម្មករបានឮសំឡេងនោះ ហើយបានរើទៅកន្លែងសុវត្ថិភាពប៉ុន្មាននាទីមុនពេលមានការធ្លាក់ចុះ។

Rothgar អស់កម្លាំងក្រោយព្រឹត្តិការណ៍នេះ ប៉ុន្តែមិនមានរបួសអ្វីទៀតទេ។ គាត់អង្គុយក្បែរ Brain ដែលបានមកជួយរៀបចំការផ្គត់ផ្គង់។ អ្នកទាំងពីរមិនបាននិយាយពាក្យសម្បថធំរបស់ខ្លួនទេ។ គ្រាន់តែធ្វើការណាត់ជួបដើម្បីពិនិត្យរោគសញ្ញារបស់អ្នកជាមួយវេជ្ជបណ្ឌិតតាមការគ្រោងទុក។ ការវិលត្រឡប់របស់ពួកគេទៅធ្វើការជាមួយគ្នាបានចាប់ផ្ដើមដោយមានជំនឿថាពេលនេះ Rothgar នឹងប្រាប់គាត់នៅពេលដែលដៃរបស់គាត់ចាប់ផ្ដើមស្ពឹក។

គាត់បានចូលរួមជាមួយ Dawn Alliance នៅក្នុង Storm Guard និង Metal Workers។ ក្រៅពីការហាត់ញញួរទ្រង់ក៏បង្រៀនសញ្ញាជួង ដែលគ្រប់ជំរុំអាចប្រើដើម្បីហៅជំនួយដោយមិនចាំបាច់ប្រើវេទមន្ត។ ការប្រយុទ្ធនៅតែត្រូវការកម្លាំងរបស់គាត់។ ប៉ុន្តែគាត់នឹងមិនទទួលយកការចោទប្រកាន់ថ្មីនោះទេ ដោយសារតែសំឡេងអបអរកាន់តែខ្លាំង។ ហើយផ្ដល់ឱ្យមិត្តរបស់អ្នកនូវសិទ្ធិក្នុងការរក្សាញញួរនៅពេលដែលលក្ខខណ្ឌឈានដល់ដែនកំណត់របស់វា។

មុនពេលចាកចេញពីឪពុករបស់គាត់បានឲ្យកណ្ដឹងមួយដែលបានខូចហើយត្រូវបានផ្សារមកវិញ។ សំឡេងមិនដូចសំឡេងល្អឥតខ្ចោះទេ ប៉ុន្តែនៅតែច្បាស់។ Rothgar ព្យួរនៅម្ខាងនៃរទេះ។ រាល់ពេលដែលវាខ្លាំង គាត់តែងតែគិតពីមនុស្សដែលចង់ទៅផ្ទះជាជាងឈ្នះ។ ញញួរនៅនឹងដៃក៏អាចធ្វើឲ្យដីញ័រដែរ។ យ៉ាងណាមិញ លើកនេះគាត់ចង់ឲ្យសំឡេងគាត់ប្រាប់អ្នកណាម្នាក់ពីផ្លូវត្រឡប់មកវិញ។

ARUN RPG · 39 / 60

អ៊ីវ៉ាន

អ៊ីវ៉ាន □ AR-039

តួនាទី: ព្យាការីភ្នែកតែមួយ

ស្រុកកំណើត: បណ្ណសារសំបុត្ររដូវរងា

អាវុធ: Lakkham Spear និង Double Crow

អំណាច: អានគំរូពីប្រភពព័ត៌មានជាច្រើន និងគណនាអនាគតដែលអាចកើតមាន។

កម្រិតកំណត់: ការព្យាករណ៍គឺជាប្រូបាប៊ីលីតេ។ ព័ត៌មានក្លែងក្លាយ និងជម្រើសថ្មីរបស់មនុស្សអាចផ្លាស់ប្តូរលទ្ធផលបានជានិច្ច។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

អ្នកដែលឈប់មើលមនុស្សជាប្រូបាប៊ីលីតេ

Eivarn គឺជាអ្នកប្រមូលព័ត៌មានមុនពេលត្រូវបានគេហៅថា oracle ។ គាត់រស់នៅក្នុងប្រអប់សំបុត្ររដូវរងា។ អានតម្លៃអាហារ ទិសដៅទឹកភ្លៀង និងព័ត៌មាននៃការបាត់ខ្លួន រហូតដល់អ្នកឃើញគំរូដែលអ្នកដទៃមើលរំលង។ ភ្នែកមួយគូរបស់គាត់បាននាំសារពីទីក្រុងជាច្រើន។ មនុស្សចាប់ផ្តើមគិតថាមនុស្សភ្នែកម្ខាងឃើញអនាគត។ ព្រោះមិនដែលឃើញយប់ដែលគាត់អង្គុយ ហើយកែការសន្និដ្ឋានរហូតដល់ព្រឹក។

កិត្តិនាមបានធ្វើឱ្យពាក្យ "អាចធ្វើទៅបាន" បន្តិចម្តង ៗ បាត់ពីមាត់របស់គាត់។ គាត់និយាយខ្លីជាងនេះ ដើម្បីឲ្យមនុស្សជឿគាត់កាន់តែលឿន។ ហើយលាក់ផែនទីខុសនៅក្នុងថត Eivarn បាត់បង់ភ្នែកម្ខាងពេលកំពុងរុករកព្យុះ។ ដូច្នេះហើយ យើងជឿជាក់យ៉ាងមុតមាំថា
ចំណេះដឹងដែលទទួលបានក្នុងតម្លៃខ្ពស់គួរមានទម្ងន់ច្រើនជាងមតិរបស់អ្នកដែលមិនធ្លាប់ប្រថុយ។

គាត់ធ្លាប់បានទាយថា ភូមិមួយនឹងមិនរស់រានមានជីវិតពីការធ្លាក់ភ្លៀងនោះទេ។ ដូច្នេះបានបញ្ជាឲ្យដកជំនួយទៅកន្លែងផ្សេង។ អ្នកភូមិអាចសាងសង់របាំងដោយខ្លួនឯង។ ប៉ុន្តែអ្នករបួសបានស្លាប់ដោយសារតែអង្គភាពពេទ្យមកមិនទាន់។ Eivarn ត្រូវបានកោតសរសើរចំពោះការគ្រប់គ្រងធនធានប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាពរបស់វា។ រួមជាមួយនឹងសំបុត្រមួយច្បាប់ពីកុមារដែលសួរថាតើគាត់ធ្លាប់ព្យាយាមជឿថាឪពុករបស់នាងនឹងទទួលបានជោគជ័យដែរឬទេ?

សំបុត្រនោះបានធ្វើឱ្យ Eivarn បើកផែនទីចាស់ទាំងអស់។ គាត់បានរកឃើញខ្លួនឯងកត់ត្រាកំហុសរបស់អ្នកដទៃយ៉ាងលម្អិត។ ប៉ុន្តែប្រើពាក្យថាស្ថានភាពបានផ្លាស់ប្តូរនៅពេលដែលវាជាកំហុសរបស់អ្នក។ លោកបានប្រកាសពីការវាយតម្លៃដែលបរាជ័យ ហើយបានធ្វើដំណើរទៅជួបក្រុមគ្រួសារជនរងគ្រោះ។ គ្មានការពន្យល់ដែលទំនងអាចបន្ទន់ការខ្វះខាតជំនួយ។ ដូច្នេះគាត់ស្តាប់ច្រើនជាងគាត់និយាយ។

យ៉ាងណាមិញ របាយការណ៍របស់គាត់បង្ហាញពីជម្រើសជាច្រើន។ ជាមួយនឹងលក្ខខណ្ឌដែលនឹងផ្លាស់ប្តូរលទ្ធផល Eivarn បានចាប់ផ្តើមបញ្ជូនក្អែកទៅអ្នកដែលធ្លាប់អវត្តមានពីបណ្តាញព័ត៌មាន។ រួមទាំងអ្នកបើកបររទេះ អ្នកចំអិន និងអ្នកថែទាំសត្វ។ ព័ត៌មានតូចៗទាំងនោះនាំឱ្យពិភពលោកដែលបានគូសវាសមានជីវិត។ វាមិនគ្រាន់តែជាព្រួញមួយដែលធ្វើតាមផែនការរបស់ព្រះដ៏មានមហិទ្ធិឫទ្ធិនោះទេ។

ឆ្នាំទី 20 គាត់បានឃើញភស្តុតាងដែលថាម៉ាស៊ីនបោះពុម្ពកណ្តាលកំពុងត្រូវបានផ្លាស់ប្តូរឆ្លងកាត់កំពូលភ្នំ។ ប្រសិនបើវាត្រូវបានដោះលែង ច្រកជាច្រើននឹងត្រូវបានគ្រប់គ្រងជាសមូហភាព។ លោកបានគណនាថា ការស្រង់ចេញមានឱកាសខ្ពស់នៃការបរាជ័យ។ ប៉ុន្តែជំនួសមកវិញបានបញ្ជាឱ្យហាមឃាត់ គាត់នាំយកព័ត៌មានទាំងអស់ទៅ Asara និងសហគមន៍ដែលរងផលប៉ះពាល់។ ពួកគេស្នើវិធីសាស្រ្តដែលមិនត្រូវបានរួមបញ្ចូលនៅក្នុងគំរូ។ នោះគឺការប្រើប្រាស់ផ្លូវដឹកជញ្ជូនអំបិលចាស់ដែលមនុស្សនៅលើផែនទីផ្លូវការមិនដែលយកចិត្តទុកដាក់។

Eivarn ចូលក្នុងតំបន់ជាមួយ Lankham Spear ដែលត្រូវបានគេប្រើជាសញ្ញា។ គាត់ស្តាប់ព័ត៌មាន និងផ្លាស់ប្តូរផែនការរបស់គាត់ នៅពេលដែលការពិតខុសពីការរំពឹងទុក។ កុំទទូចឲ្យមនុស្សប្រយុទ្ធតាមទំនាយដើម្បីសង្គ្រោះមុខ។ ការស្រង់ចេញអាចត្រូវបានធ្វើឡើងដោយបន្ថយល្បឿនម៉ាស៊ីនប៉ុណ្ណោះ។ ប៉ុន្តែវាបានជួយសហគមន៍ជាច្រើនរៀបចំខ្លួនសម្រាប់គ្រោះមហន្តរាយទាន់ពេលវេលា។ លោកបានរាយការណ៍លទ្ធផលតាមការពិត។ កុំពង្រីកវាទៅជាជ័យជំនះពេញលេញ។

លោកបានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ជាអ្នកវិភាគព័ត៌មាន។ តែងតែតែងតាំងនរណាម្នាក់ដើម្បីពិនិត្យមើលការសន្និដ្ឋានរបស់អ្នកនិងរក្សាទុកប្រវត្តិនៃការកែប្រែ។ ក្អែកមួយគូក៏ហោះត្រឡប់មកវិញ។ ប៉ុន្តែគាត់មិនបកស្រាយភាពស្ងៀមស្ងាត់ថាជាពិភពលោកដែលមានសន្តិភាពទេ។ បើព័ត៌មានមិនចូល គាត់នឹងសរសេរថាគ្មានព័ត៌មាន។ វាមិនមែនថាគ្មានមនុស្សមានបញ្ហានោះទេ។

មុនពេលចេញដំណើរ កូនសំបុត្របានផ្ញើផែនទីរនាំងដែលឪពុកខ្លួនបានសាងសង់។ Eivarn បានជាប់វានៅផ្នែកខាងមុខនៃឯកសារ។ វាមិនមែនជាការធានាថាមនុស្សម្នាក់អាចយកឈ្នះរាល់គ្រោះថ្នាក់នោះទេ។ ប៉ុន្តែវាព្រមានថាមនុស្សតែងតែអាចជ្រើសរើសរបស់ថ្មី។ គាត់តែងតែចង់ក្លាយជាមនុស្សម្នាក់ដែលមិនភ្ញាក់ផ្អើល។ ឥឡូវនេះគាត់ចង់រស់នៅឱ្យបានយូរដើម្បីមើលឃើញមនុស្សផ្លាស់ប្តូរអនាគតដែលគាត់គិតថាគាត់បានដឹង។

ARUN RPG · 40 / 60

សេលវ៉ារ៉ា

សេលវ៉ារ៉ា □ AR-040

តួនាទី: អ្នកទទួលត្រឡប់ពីខាងមុខ

ស្រុកកំណើត: អង្គភាពសង្គ្រោះព្រិល

អាវុធ: Signal Spear និង Dawn Shield

អំណាច: បើកខ្សែខ្យល់ដើម្បីការពារអ្នករបួសពេលកំពុងធ្វើចលនា។

កម្រិតកំណត់: ការផ្ទុកលើសទម្ងន់របស់អ្នកនឹងធ្វើឱ្យអ្នកបាត់បង់ការការពាររបស់អ្នក។ អ្នកត្រូវតែវាយតម្លៃ និងសុំកម្លាំងពីអ្នកដទៃ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ស្លាបដែលមិនសួរអំពីពណ៌ទង់ជាតិ

Selvara បានហ្វឹកហាត់ហោះហើរជាមួយអ្នកជួយសង្គ្រោះព្រិលចាប់តាំងពីគាត់នៅតែមិនអាចលើកខែល។ នាងចូលចិត្តពេលដែលអ្នករបួសឮសំឡេងស្លាប ហើយមើលទៅ។ ព្រោះក្តីសង្ឃឹមតែងតែមកមុនពាក្យសម្តី។ គ្រូពិនិត្យទម្ងន់ខ្យល់ និងផ្លូវត្រឡប់មកវិញ។ ប៉ុន្តែចម្រៀងសរសើរឯកតានិយាយតែពីបុរសក្លាហានដែលកាន់បុរសច្រើនជាងគេ។

Selvara ចង់ក្លាយជាមនុស្សក្នុងបទចម្រៀង ដូច្នេះទទួលរងរបួសលើសពីដែនកំណត់សម្រាប់បេសកកម្មមួយ។ ខ្សែការពារខ្យល់បានបែកកណ្តាលអាកាស។ នាងអាចចុះចតបន្ទាន់បាន ប៉ុន្តែអ្នកជំងឺដែលមានសភាពធ្ងន់ធ្ងររួចទៅហើយខណៈកំពុងរង់ចាំក្រុមបន្ថែម។ នាងបានជួយមនុស្សជាច្រើន ហើយថែមទាំងបាត់បង់មនុស្សម្នាក់ដោយសារតែការសម្រេចចិត្តរបស់នាង។ ការពិតទាំងពីរនេះរួមរស់ជាមួយគ្នាយ៉ាងឈឺចាប់។

មេបញ្ជាការបានស្នើឱ្យសរសេររបាយការណ៍ដែលខ្យល់បានផ្លាស់ប្តូរ។ Selvara បានបដិសេធ។ នាងបានដាក់កំណត់ត្រា

ទម្ងន់ពិតប្រាកដ ហើយត្រូវបានគេមូលដ្ឋាន។ ក្នុងអំឡុងពេលការងារដី
នាងបានដឹងថាការសង្គ្រោះបានចាប់ផ្តើមមុនពេលដែលស្លាបបានលើក។ ពីការរៀបចំអ្នកលាតត្រដាង រៀបចំថ្នាំពេទ្យ និង
បង្រៀនសហគមន៍ឱ្យធ្វើសញ្ញា។ មនុស្សដែលមិនមានរូបស្អាតនៅលើមេឃអាចជួយជីវិតបានច្រើន។

កំហុសនេះបានធ្វើឱ្យនាងភ័យខ្លាចក្នុងការសម្រេចចិត្តផ្សេងទៀត។ រហូតដល់គ្រូពេទ្យរបស់អង្គភាពបាននាំគាត់ទៅនិយាយ
ជាមួយអ្នកនៅរស់។ ពួកគេមិនបានសុំឱ្យនាងនាំអ្នករាល់គ្នាក្នុងការធ្វើដំណើរម្តងឡើយ។ ប៉ុន្តែសូមប្រាប់ខ្ញុំថានរណានឹង
ត្រឡប់មកវិញនិងនៅពេលណា។ ហើយកុំសន្យាបើមិនដឹង។ ដូច្នេះ Selvara
បានត្រលប់ទៅអនុវត្តការហោះហើរជាមួយនឹងជើងហោះហើរដែលបានគ្រោងទុកជាច្រើនជាមួយនឹងការបម្រុងទុក
ដោយមិនប្រើការភ័យខ្លាចនៃការខកចិត្តដើម្បីរុញច្រានខ្លួនឯងឱ្យចូលទៅក្នុងការសន្យាដែលមិនអាចទៅរួចនោះទេ។

ឆ្នាំទី 20 ការប្រយុទ្ធនៅជិតកំពូលភ្នំបានបន្សល់ទុកទាហានពីរនាក់នៅក្នុងជ្រលងភ្នំព្រិល។
អង្គភាពបានទទួលបញ្ជាឱ្យជួយតែខាងខ្លួនប៉ុណ្ណោះ។ Selvara បានឃើញទង់ជាតិពណ៌ផ្សេងគ្នាឆ្លងកាត់អ័ព្ទ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំបាន
ឮដង្ហើមស្រវាំងដូចគ្នា។ នាងបានដាក់លំពែងសញ្ញាកំណត់តំបន់ព្យាបាលដែលការប្រើអាវុធត្រូវបានហាមឃាត់។
បន្ទាប់មកចាប់ផ្តើមតម្រៀបរោគសញ្ញាទៅតាមភាពបន្ទាន់របស់វា។

ទាហានម្នាក់បានគំរាមបាញ់សម្លាប់ បើនាងដឹកសត្រូវមុន។ នាងមិនឆ្លើយតបនឹងការបង្រៀនដ៏ខ្ពង់ខ្ពស់ទេ។ គ្រាន់តែប្រាប់
អ្នកដែលអស់ពេលហើយសុំឱ្យគេយកកន្ត្រៃ។ បុរសនោះស្ទាក់ស្ទើរមុននឹងឲ្យចូល។ Rothgar
បានមកជួយផ្តល់សញ្ញាដល់ក្រុមដី។ Selvara មិនត្រូវដោះដូរសុវត្ថិភាពរបស់អ្នករាល់គ្នាសម្រាប់ការហោះហើរម្តងទៀតទេ។

កំឡុងពេលធ្វើដំណើរចុងក្រោយ ខ្យល់បក់បោកខ្លាំង រហូតយើងត្រូវសម្រាក។ អ្នករបួសសួរថាតើនាងនឹងចាកចេញឬអត់?
Selvara បាននិយាយដោយផ្ទាល់ថានៅពេលនេះគាត់មិនអាចបន្តការហោះហើរបានទេ។ ប៉ុន្តែវានឹងនៅនិងបញ្ជូនសញ្ញា។
នាងលើកខែលពេលព្រឹកព្រលឹម ដើម្បីចាប់ព្រិលរហូតដល់ក្រុមមកដល់។ មានអត្ថន័យក្នុងការនៅជាមួយមនុស្សដែលខ្លាច។
ទោះបីជាវាមិនមែនជារូបភាពនៃការសង្គ្រោះរហ័សដែលនាងស្រមៃចង់បានក៏ដោយ។

នាងបានចាកចេញពីអង្គភាពដើមរបស់នាង ហើយបានចូលរួមជាមួយ Arun Alliance
ដោយរក្សាបាននូវកិច្ចព្រមព្រៀងតំបន់គិលានុបដ្ឋាយិកាអព្យាក្រឹត។ ម៉ាលីនបានជួយកំណត់លក្ខណៈវិនិច្ឆ័យអន្តោប្រវេសន៍។
Khachin សាងសង់កុនអរងឹងឱ្យសមនឹងរាងកាយផ្សេងៗគ្នា។ Selvara បង្វឹកអ្នកគ្រប់គ្នាឱ្យចែករំលែកទម្ងន់
និងកម្រិតរបស់ពួកគេដោយមិនខ្មាស់អៀន។ ព្រោះព័ត៌មានពិតជួយសង្គ្រោះជីវិតបានប្រសើរជាងព្យាយាមមើលខ្លាំង។

មុនពេលធ្វើដំណើរ គ្រួសារសពបានយកក្រណាត់មកគ្របលំនៅឋាន ។ មិនមានសារអភ័យទោសទេ។
នាងបានទទួលយកដោយគោរព ហើយបានដេរឈ្មោះទំនាក់ទំនងសង្គ្រោះបន្ទាន់នៅលើជ្រុងនៃក្រណាត់។
កុំប្រែក្លាយវាទៅជាមេដាយកិត្តិយស។ Selvara នៅតែចង់ឱ្យសំឡេងនៃស្លាបរបស់គាត់នាំមកនូវក្តីសង្ឃឹម។ ប៉ុន្តែមាន
សង្ឃឹមថានឹងមានផែនការនឹងមានព្រំដែនហើយនឹងមានមនុស្សត្រឡប់មកវិញដើម្បីទទួលយកពិតប្រាកដដូចដែលបានប្រាប់
។

អ័រកាន

អ័រកាន AR-041

តួនាទី: អ្នកបំបែកចំណង

ស្រុកកំណើត: រណ្ដៅគុកឫសភ្នំ

អាវុធ: ចង្កូម ក្រញាំ និងកម្លាំង

អំណាច: ធុំក្លិនលោហធាតុដែលជាប់ ហើយខាំផ្សារដែក។

កម្រិតកំណត់: ក្លិនឈាមនិងសំឡេងច្រវាក់បង្កឱ្យមានការភ័យស្លន់ស្លោ។ ត្រូវតែមានកន្លែងសម្រាប់ដកថយដោយមិនត្រូវគេដេញចេញ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ចចកដែលខាំច្រវាក់អ្នកដទៃ

Orkan បានទទួលស្គាល់សំឡេងនៃច្រវាក់នៅពីមុខឈ្មោះរបស់គាត់ផ្ទាល់។ គាត់ជាចចកដ៏ធំមួយដែលត្រូវបានគេចាប់នៅក្រោមឫសភ្នំ។ ឆ្នាំខ្លាចកម្លាំងរបស់គាត់ ដូច្នេះហើយបានបង្កើនការរឹតបន្តឹងរាល់ពេលដែលគាត់ផ្លាស់ទី។ កាន់តែឈឺចាប់ គាត់កាន់តែតស៊ូ។ គាត់កាន់តែតស៊ូ ពួកគេកាន់តែជឿថាគាត់ត្រូវតែត្រូវបានបង្ខាំងកាន់តែតឹងរ៉ឹង។ គ្មាននរណាម្នាក់សួរថាតើមានឱកាសដកថយទេ។ តើគាត់នឹងនៅតែមើលងាយមនុស្សទេ?

គាត់បានរៀនក្លិននៃការចងមេដែកពីខាំពួកគេរហូតដល់ហូរឈាម។ រសជាតិនៃធាតុនីមួយៗគឺខុសគ្នា។ បទប្បញ្ញត្តិមួយចំនួនតម្រូវឱ្យបញ្ឈប់ រឿងខ្លះឈឺចាប់នៅពេលអ្នកគិតអំពីការរត់ចេញ។ ឆ្នាំបានប្រើគាត់ដើម្បីសាកល្បងច្រវាក់ មុននឹងលក់វាទៅឱ្យអណ្តូងរ៉ែផ្សេងទៀត។ បន្ទាប់មក Orkan ដឹងថាការរងទុក្ខរបស់គាត់ត្រូវបានធ្វើឱ្យច្បាស់លាស់គ្រប់គ្រាន់ដើម្បីបន្តជីវិតជាច្រើនទៀត។

បុរសចែកចាយអាហារឈ្មោះ Ul មិនបានព្យាយាមចិញ្ចឹមគាត់ ដើម្បីបញ្ជាក់ពីភាពស្លូតបូតរបស់គាត់។ គ្រាន់តែដាក់ធុងនៅចម្ងាយដូចគ្នា ហើយត្រឡប់ទៅក្រៅលំហជារៀងរាល់ថ្ងៃ។ នៅពេលដែល Orkan Roars Ul ឈប់ចូលមក។ ភាពជាប់លាប់របស់គាត់បានអនុញ្ញាតឱ្យគាត់ចាប់ផ្តើមញ៉ាំមុនពេលអ្នកផ្សេងទៀតដើរចេញពីទ្វារ។ ហើយទីបំផុតបានអនុញ្ញាតឱ្យឃើញមុខរបួសដែលលាក់នៅក្រោមរោមសត្វ។

Ul បានធ្វើពាក្យទៅសម្ព័ន្ធនៅក្នុងឆ្នាំទី 20 ។ នីរ័ត្ន និង កល្យាណី ចូលមកដកយន្តការ។ ប៉ុន្តែសំឡេងឧបករណ៍បន្លាច Orkan ហើយគាត់បានចាប់គាត់។ ពួកគេបានដកថយតាមផែនការ។ កុំវាយតបវិញ ឬហៅគាត់ថាមិនដឹងគុណ។ អ៊ុលបានប្រើសញ្ញាដូចគ្នាដើម្បីរំងាប់ចិត្តគាត់ គ្រប់គ្រាន់ដើម្បីជ្រើសរើសថាតើត្រូវទៅជិតម្តងទៀតឬអត់។ ការជួយសង្គ្រោះបានចំណាយពេលជាច្រើនយប់។ វាមិនដូចជាដៃមួយប៉ះក្បាលរបស់ខ្លួន ហើយការចងចាំអាក្រក់ក៏បាត់ទៅវិញ។

នៅពេលដែលខ្សែសង្វាក់សំខាន់បានបន្ធូរ Orkan បានរកឃើញចំណុចតភ្ជាប់ដែលខុសពីកន្លែងដែលនៅសល់។ គាត់បានខាំដោយប្រុងប្រយ័ត្នរហូតដល់ពាក្យបញ្ជាត្រូវបានបាត់បង់។ មិនបានបំផ្លាញរាល់សន្លាក់ដោយកម្លាំងទេ។ អំណាចរបស់គាត់បានក្លាយជាចំណេះដឹងអំពីអ្វីដែលធ្លាប់ធ្វើបាបគាត់។ រំពេចនោះ ទ្វារដែលផ្ទុកសត្វផ្សេងៗចាប់ផ្តើមបិទជាប្រព័ន្ធ។ គាត់មានច្រកចេញពីមុខគាត់ ប៉ុន្តែបែរមកវិញ ហើយខាំច្រវាក់មួយទៀត។

សម្រែកនិងក្លិនឈាមបានអង្រួនគាត់រហូតដល់គាត់នឹកស្មានមិនដល់។ កល្យាណ តែងតែទុកផ្លូវដើម្បីដកថយ។ Orkan ដកថយដើម្បីសម្រាក រួចត្រឡប់មកវិញដោយខ្លួនឯង ម្តងមួយផ្នែក។ លោកបានដោះលែងអ្នកជាប់ឃុំជាច្រើននាក់ដោយមិនត្រូវបង្ខំចិត្តដួលរលំ។ ពេលឡើងដល់លើមេឃ ទ្រង់ដេកលើដីយ៉ាងយូរ។ ខ្ញុំមិនដឹងពីរបៀបប្រើទឹងដែលមិនប៉ះពាល់។

ការងើបឡើងវិញរាប់បញ្ចូលទាំងថ្ងៃដែលខ្ញុំអាចដើរបានឆ្ងាយ ហើយថ្ងៃដែលសំឡេងដែកធ្វើឱ្យខ្ញុំត្រឡប់ទៅលាក់ខ្លួនវិញ។ សម្ព័ន្ធផ្តល់កន្លែងស្ងាត់ និងសញ្ញាមុនពេលចូលទៅជិត។ Orkan បង្ហាញពីការយល់ព្រមរបស់គាត់តាមរយៈចលនា និងសំឡេងដែលក្រុមរៀនយឺតៗ។ គ្មាននរណាម្នាក់អះអាងថាអាចអានគំនិតរបស់គាត់បានទេ។ អ៊ុលមកលេងជាមួយធុងអាហារដដែលដែលបានសម្អាត។

Orkan បានជ្រើសរើសដើរតាមក្បួនដែលឆែកឆេរពន្ធនាគារ។ គាត់បានធ្វើការធុំក្លិនគ្រឿងទប់ និងខាំដៃ។ ប៉ុន្តែអ្នកមានសិទ្ធិដកខ្លួនចេញ នៅពេលដែលការជំរុញខ្លាំងពេក។ គាត់មិនមែនជាអាវុធដែលគ្រូបង្វឹកស្រែកបញ្ជា ហើយត្រូវប្រញាប់ទៅរកភ្លាមៗនោះទេ។ កម្លាំងរបស់គាត់បានត្រឡប់មកវិញជាមួយនឹងសិទ្ធិក្នុងការជ្រើសរើសទិសដៅរបស់វា។

មុនពេលចាកចេញពី Ull បានទុកខ្សែដែលភ្ជាប់ទៅនឹងចង់ផ្តត់ផ្តង់ឱ្យគាត់ដកដង្ហើម។ Orkan បានបដិសេធនៅថ្ងៃដំបូង។ មនុស្សគ្រប់គ្នាដឹកជញ្ជូនរបស់របរតាមមធ្យោបាយផ្សេងៗ។ នៅថ្ងៃបន្ទាប់គាត់ត្រឡប់មកវិញ ហើយឈរក្បែរខ្សែក្រវាត់ខ្លួនគាត់។ មិនមានការអបអរសាទរធំដុំទេ។ គ្រាន់តែដៃមួយរង់ចាំឱ្យប្រាកដហើយបន្ទាប់មកផ្លាស់ទី។ ពិភពលោកនៅតែមានខ្សែសង្វាក់ជាច្រើន។ ប៉ុន្តែលើកនេះ គាត់នឹងដឹងថាគ្រប់ផ្លូវមានកន្លែងឈប់ ហើយគ្រប់ទ្វារមិនចាំបាច់បិទពីក្រោយគាត់ទេ។

សេរ៉ាធា

សេរ៉ាធា ▯ AR-042

តួនាទី: អ្នកថែរក្សាសួនថ្ម

ស្រុកកំណើត: សួនថ្មនៅខាងក្រៅ តារាមឿង

អាវុធ: ភ្នែកថ្ម និងសក់ពស់

អំណាច: បន្ថយល្បឿនចលនារបស់វត្ថុបង្កើតទំនាក់ទំនងជាបណ្តោះអាសន្ន រហូតដល់វារឹងដូចថ្ម។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែរក្សាទំនាក់ទំនងភ្នែក ការឆ្លុះបញ្ចាំងបណ្តាលឱ្យមានប្រតិកម្ម
និងអស់កម្លាំងធ្វើឱ្យការមើលឃើញមិនច្បាស់។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ភ្នែកដែលសុំឱ្យអ្នកមើលទៅក្រោយ

Seratia ចូលចិត្តឆ្លាក់មុខមនុស្ស។ នាងបានធ្វើការនៅក្នុងសួនថ្មនៅខាងក្រៅ Purple Star
ដោយសម្លឹងមើលស្នាមជ្រីវជ្រួញ ស្នាមញញឹម និងភាពមិនស៊ីសង្វាក់គ្នាដែលធ្វើឱ្យមនុស្សម្នាក់ៗជានរណា។ បន្ទាប់ពីលេចធ្លាយថាមពល សក់របស់នាងរើ ហើយការសម្លឹងរបស់នាងបានធ្វើឱ្យអ្នកដែលទាក់ភ្នែកបង្កកមួយភ្លែត។ នាងបានក្លាយជាមនុស្សម្នាក់ដែលមិនហ៊ានមើលរឿងដែលនាងធ្លាប់ស្រលាញ់បំផុត។

ឧបទ្ទវហេតុដំបូងបានកើតឡើងជាមួយមិត្តភ័ក្តិជាងម៉ាស៊ីនដែលបានងាកមកនិយាយជំរាបសួរ។ គាត់នៅស្ងៀមរហូតដល់គាត់ធ្លាក់ពីរន្ទា។ ទោះបីជាកម្លាំងបានស្រុតចុះមិនយូរប៉ុន្មាន មុខរបួសពិតប្រាកដមិនជាសះស្បើយឡើយ។ Seratia បានបិទភ្នែករបស់នាង ហើយចាក់សោរខ្លួនឯងនៅក្នុងរោងចក្រមួយ។
ខ្ញុំគិតថាការបាត់ខ្លួនពីជីវិតរបស់មនុស្សគ្រប់រូបគឺជាវិធីល្អបំផុតដើម្បីទទួលខុសត្រូវ។ រហូតមានមិត្តភ័ក្តិម្នាក់ធ្វើដំណឹងថាចង់និយាយជាមួយនាង។ មិននិយាយអំពីពាក្យចចាមអារ៉ាមទេ។

អ្នកទាំងពីរបានជួបគ្នានៅកន្លែងអង្គុយដែលបានរៀបចំដោយមិនបានប៉ះភ្នែកផ្ទាល់។ Seratia សុំទោស និងជួយថ្លៃព្យាបាល។ មិត្តភក្តិសារភាពថាពួកគេខឹង។ ប៉ុន្តែត្រូវឱ្យនាងរៀនគ្រប់គ្រងជាជាងឱ្យអ្នករាល់គ្នាខ្លាចនូវអ្វីដែលពួកគេមិនយល់ ។ នាងចាប់ផ្តើមពិសោធន៍ជាមួយសម្ភារៈ និងគំរូសត្វនៃពន្លឺ។ គេបានរកឃើញថា ការប៉ះភ្នែកត្រូវតែបន្ត ហើយឥទ្ធិពលនឹងធូរស្រាលពេលឈប់។ ប៉ុន្តែកញ្ចក់អនុញ្ញាតឱ្យអំណាចត្រឡប់ទៅខ្លួនឯងវិញ។

ដំណឹងអំពីសមត្ថភាពរបស់គាត់បានទាក់ទាញមនុស្សមកសុំឱ្យគាត់ប្រើវាដើម្បីដាក់ទោសចោរ។ នាងត្រូវបានគេសន្យាថានឹងទទួលយកនាងចូលក្នុងសង្គមវិញ។ បើអ្នកសុខចិត្តធ្វើការងារដែលអ្នកដទៃមិនចង់ធ្វើដោយខ្លួនឯង។ Seratia ស្ទើរតែទទួលយកព្រោះនាងចង់គេចពីភាពឯការបស់នាង។ ប៉ុន្តែ Yanzhen ព្រមានថា ការសម្លឹងមើលមនុស្សមិនមែនជាការវិនិច្ឆ័យទេ។ ហើយការត្រូវបានគេប្រើមិនស្មើនឹងត្រូវបានគេផ្តល់កន្លែងដ៏ថ្លៃថ្នូរនោះទេ។

នៅឆ្នាំទី 20 រចនាសម្ព័ន្ធស្ពានថ្មបានដួលរលំក្នុងអំឡុងពេលជម្លៀស។ ជនរងគ្រោះបានរអិលធ្លាក់ពីលើផ្លូវលំ។ Seratia អាចបង្អង់គាត់ដោយភ្នែករបស់នាង។ ប៉ុន្តែនាងត្រូវសុំឱ្យគាត់មើលក្រោយ ទោះបីនាងភ័យខ្លាចក៏ដោយ។ នាងបានដាក់ឈ្មោះនាង ពន្យល់ពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើង ហើយរង់ចាំចម្លើយ។ បុរសនោះបានធ្វើតាម ដូច្នេះនាងបានផ្អាកមួយរយៈដើម្បីឱ្យ Selvara ចាប់។

សត្រូវប្រើខែលកញ្ចក់ដើម្បីវាយលុក។ នាងមិនបង្ខំខ្លួនឯងឱ្យប្រើអំណាចរហូតដល់វាធ្វើឱ្យនាងឈឺចាប់។ ប៉ុន្តែគេចខ្លួនតាមផ្លូវដែលបូរ៉ាន់ជួយបើក ហើយប្រើសំឡេងប្រាប់ក្រុមពីទីតាំង។ ការប្រយុទ្ធមិនបានបញ្ចប់ទេ ព្រោះភ្នែករបស់នាងបានបង្វែរអ្នករាល់គ្នាទៅជាថ្ម។ វាបានបញ្ចប់ដោយសារតែមិត្តរបស់ខ្ញុំដឹងពីដែនកំណត់របស់នាង ហើយបានគ្រោងទុកឱ្យនាងនៅតែអាចជួយដោយមិនហួសពីដែនកំណត់របស់នាង។

បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍ Seratia ត្រលប់មកឆ្លាក់រូបដោយប្រើគំរូដែលយល់អំពីច្បាប់។ ដោយមានកំហុស នាងមិនបានលុបបំបាត់របួសរបស់មិត្តនាងចេញពីរូបសំណាកនោះទេ។ ប៉ុន្តែសួរថា តើលោកចង់ឲ្យការសម្តែងបែបណា? គាត់បានជ្រើសរើសរក្សាសញ្ញារបស់គាត់។ ហើយនាងបានរៀនថាការគោរពមនុស្សមិនមែនមានន័យថាធ្វើឱ្យជីវិតរបស់ពួកគេមើលទៅគួរឱ្យគោរពចំពោះអ្នកដទៃនោះទេ។

នាងចូលរួមចលនាបញ្ឈប់ ដើម្បីជួយ និងគ្រប់គ្រងគ្រោះថ្នាក់។ ប្រើក្រណាត់ត្រងពន្លឺដែលអាចលើក និងបន្ទាបតាមតម្រូវការ។ វាមិនមែនជារបាំងដែលអ្នកត្រូវលាក់ខ្លួនជារៀងរហូតនោះទេ។ មនុស្សគ្រប់គ្នារៀនសញ្ញាមុនពេលប្រើអំណាចរបស់ពួកគេ។ ហើយត្រូវដឹងថាអ្នកមិនគួរបង្ខំនាងឱ្យប៉ះភ្នែកដើម្បីបញ្ជាក់ពីភាពស្មោះត្រង់របស់អ្នកឡើយ។

កាលបរិច្ឆេទចេញដំណើរ មិត្តជាងម៉ាស៊ីនម្នាក់បានឲ្យកញ្ចក់មួយដែលអាចបិទបានដល់ខ្ញុំ។ នាងបានបើកមុខរបស់នាងក្នុងរយៈពេលខ្លីតាមការហ្វឹកហាត់របស់នាង។ ឃើញសក់មិនស្គាល់និងភ្នែកហាត់តែវាមិនមែនជាមុខកំហុសតែមួយគត់។ Seratia បានបិទគម្របហើយមើលទៅផ្លូវ។ ការមានអ្នកណាម្នាក់ចង់មើលនាងដោយយល់ចិត្ត មិនបានធ្វើឱ្យរឿងងាយស្រួលភ្លាមៗនោះទេ។ ប៉ុន្តែវាបានរារាំងនាងពីការចំណាយពេលពេញមួយជីវិតរបស់នាងលាក់ក្បាលរបស់នាងហើយរត់ចេញម្តងទៀត។

ARUN RPG · 43 / 60

បូរ៉ាន់

បូរ៉ាន់ □ AR-043

តួនាទី: អ្នកបច្ចេកទេស Maze

ស្រុកកំណើត: រោងចក្រនៅក្រោមគុក Labyrinthine

អាវុធ: ស្នែង កណ្ដាប់ដៃ និងញញួរគីសាមញ្ញ។

អំណាច: ចាប់ប្រហោងដោយរំញ័រ និងបំបែកជញ្ជាំងដែលមិនមានរចនាសម្ព័ន្ធទ្រទ្រង់សំខាន់ៗ។

កម្រិតកំណត់: រចនាសម្ព័ន្ធមិនអាចបំបែកបានទេប្រសិនបើមានសំលេងរំខានច្រើន។ ធ្វើខុសហើយមនុស្សអាចនឹងត្រូវកប់។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ទ្វារទីមួយនៃវាំង

បូរ៉ាន់ កើតនៅក្នុងរោងចក្រមួយក្រោមគុកវាលរេញ។ គាត់បានរៀនដ្យាក្រោមពីរំញ័រដែលឆ្លងកាត់គាត់ និងតាមរយៈបាតជើងរបស់គាត់។ ញែកបន្ទប់ទទេមួយចេញពីបន្ទប់ពេញ ទោះបីជាមានជញ្ជាំងរឹងក៏ដោយ។ បន្ទាប់មក អ្នកយាមបានប្រើគាត់ដើម្បីបង្កើតផ្លូវដែលគ្មាននរណាម្នាក់អាចរត់គេចខ្លួនបាន។ ហើយបាននិយាយថាជំនាញរបស់គាត់កំពុងរក្សាសុវត្ថិភាពទីក្រុង។

គាត់មានមោទនភាពចំពោះការងារដែលសមនឹងគ្រប់ទិដ្ឋភាព។ រហូតដល់គាត់បានរកឃើញឈ្មោះកោសជប់លើជញ្ជាំងដែលហៀបនឹងបិទបាំង។ អ្នកយាមបាននិយាយថាវាជារបស់អ្នកទោសដ៏គ្រោះថ្នាក់។ ប៉ុន្តែបូរ៉ាន់បានឮរូបមន្តធ្វើបង្អែមកំពុងសូត្រពីខាងក្នុង។ បុរសដែលនៅពីក្រោយជញ្ជាំងជាអ្នកធ្វើបង្អែមដែលត្រូវបានចាប់ខ្លួនពីបទបដិសេធមិនទទួលយកហាង។ គាត់ចាប់ផ្តើមស្តាប់សំឡេងគុកច្រើនជាងការពន្យល់របស់និយោជក។

បូរ៉ាន់បានបន្ថែមរន្ធខ្យល់បន្ថែមទៅក្នុងក្រឡា ដោយគិតថាវាជាជំនួយគ្រប់គ្រាន់។ ថ្ងៃមួយ

ឆ្នាំម្នាក់ប្រើផែនទីរបស់គាត់ដើម្បីបិទផ្លូវរត់គេចខ្លួនក្នុងពេលមានអគ្គីភ័យ។ គាត់បានរកឃើញថាសេចក្តីសប្បុរសដ៏តូចដែលលាក់ក្នុងជញ្ជាំងមិនអាចប៉ះប៉ូវតួនាទីរបស់គាត់ក្នុងការបង្កើតទ្រុងទាំងមូលបានឡើយ។ ដូច្នេះគេឈប់ធ្វើការហើយសុំបើកច្រកចេញបន្ទាន់ជាផ្លូវការ។

សំណើរបស់គាត់បានធ្វើឱ្យគាត់ត្រូវបានចាក់សោនៅក្នុងបន្ទប់នៃការរចនាផ្ទាល់ខ្លួនរបស់គាត់។ សំណើចរបស់អ្នកយាមបានបន្លឺឡើងពីមុំដែលបានគណនាយ៉ាងល្អរបស់គាត់។ បូរ៉ាន់ ស្ទើរតែវាយជញ្ជាំងទាំងកំហឹង។ មុនពេលមានអារម្មណ៍ថាធ្នឹមខាងលើកោសិកាផ្សេងទៀតចែករំលែកទម្ងន់របស់ពួកគេ។ ការរត់ចេញយ៉ាងលឿនអាចកប់មនុស្សដែលអ្នកចង់ជួយ។ ដូច្នេះ គាត់អង្គុយស្តាប់រហូតដល់គាត់អាចសម្គាល់សំឡេងបំពង់សសរ និងជើង។

គាត់បានប្រើស្នែងរបស់គាត់ដើម្បីគាស់ទីតាំងនៃធ្នឹម ហើយបើកប្រឡាយយឺតៗទៅកាន់លូ។ អ្នកទោសបានជួយបញ្ជូនព័ត៌មានតាមរយៈការគោះ។ នៅឆ្នាំទី 20 Zhaowen និង Khachin បានមកដល់តាមភស្តុតាង។ បូរ៉ាន់បានធ្វើចេញនូវដ្យាក្រាមដែលមានចំណុចមិនច្បាស់លាស់។ វាមិនត្រូវបានគេអះអាងថាអ្នកបង្កើតដឹងអ្វីៗទាំងអស់។ ព្រោះអ្នកយាមបានពង្រីកតំបន់នោះរួចហើយ ដោយមិនបានជូនដំណឹងគាត់

ខណៈពេលដែលជួយមនុស្សចេញ ម៉ាស៊ីនបានធ្វើឱ្យមានសំលេងរំខានយ៉ាងខ្លាំង ដែលថាថាមពលក្នុងការអានបែហោងធ្មេញគឺគ្មានប្រយោជន៍។ បូរ៉ាន់ ឈប់វាយជញ្ជាំង ទោះបីត្រូវប្រញាប់ក៏ដោយ។ បន្ទាប់មកប្រើគំរូជាមួយនឹងការខួងធម្មតា។ Khachin បានជួយគណនារចនាសម្ព័ន្ធ។ គេបើកទ្វារទីមួយនៃរូងភ្នំ ដែលមិនមានន័យសម្រាប់អ្នកយាមចូល។ ប៉ុន្តែមានកន្លែងសម្រាប់អ្នកនៅខាងក្នុងដើម្បីជ្រើសរើសដើរចេញ។

ពេលគុកនៅទំនេរ បូរ៉ាន់ត្រូវសួរថាតើគាត់នឹងបំផ្លាញវាទាំងអស់ឬអត់? លោកបានស្នើសុំរក្សាទុកមួយផ្នែកជាភស្តុតាង ហើយទុកឲ្យសហគមន៍សម្រេចលើអ្វីដែលនៅសល់។ គាត់ទទួលខុសត្រូវលើការងារដែលគាត់បានធ្វើ។ បើកឈ្មោះអ្នកបញ្ជាទិញ ហើយផ្លាស់ប្តូរការរចនារាល់ពេល។ កុំបណ្តោយឱ្យកំហុសត្រូវសម្រាកដោយអ្នកកាន់ញញួរតែមួយ ឬមេទ័ពតែមួយ។

លោកបានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ជាអ្នកត្រួតពិនិត្យផ្លូវ និងរចនាសម្ព័ន្ធ។ ញញួរដែលអ្នកកាន់គឺជាញញួរធម្មតាដែលអាចជួសជុលនៅក្នុងភូមិ។ គាត់បានរចនាលំនៅដ្ឋានឱ្យមានច្រកចេញយ៉ាងហោចណាស់ពីរ។ ហើយអញ្ជើញអ្នកប្រើប្រាស់ឱ្យពិនិត្យមើលថាតើទ្វារសមនឹងតួរលេខរបស់ពួកគេឬអត់។ គេមិនចាត់ទុកថាមនុស្សតូច និងមនុស្សធំត្រូវស៊ូទ្រាំរឿងដូចគ្នានោះទេ។

មុនពេលចេញពីអ្នកធ្វើនំពីក្រោយជញ្ជាំងបានយកស្គរគ្រាប់មួយដុំ។ បូរ៉ាន់បានអង្គុយញ៉ាំអាហារនៅលើមាត់ទ្វារដែលគាត់ទើបតែសាងសង់។ គ្មានអ្នកណាប្រញាប់បិទទ្វារពីក្រោយគាត់ទេ។ គាត់ដឹងថាជំនាញដូចគ្នាដែលបានធ្វើឱ្យមនុស្សអស់សង្ឃឹមឥឡូវនេះកំពុងជួយមនុស្សឱ្យត្រឡប់ទៅផ្ទះវិញ។ ចាប់ពីពេលនេះតទៅ រាល់ពេលដែលខ្សែបន្ទាត់មួយត្រូវបានដាក់នៅលើដ្យាក្រាម គាត់នឹងសួរជាដំបូងថាតើខ្សែនោះកំពុងយកអ្នកណា។ ហើយតើគាត់ចេញមកដោយរបៀបណា?

ARUN RPG · 44 / 60

វ៉ារីស្កា

វ៉ារីស្កា ▯ AR-044

តួនាទី: សំឡេងប្រាំបួននៃ Marsh

ស្រុកកំណើត: បឹងអ័ព្ទភ្លឺ

អាវុធ: ក ប្រាំបួន ចង្កូម និងថ្នាំពុល

អំណាច: ក្បាលនីមួយៗស្គាល់តំបន់ផ្សេងៗគ្នា ហើយរាងកាយនឹងយកជាលិការបស់វាមកវិញពីថាមពលនៃអាហារ។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចជាសះស្បើយបានឆាប់រហ័សទេ ប្រសិនបើខ្វះអាហារ។ ការសម្រេចចិត្តមិនត្រូវធ្វើឱ្យអ្នកដទៃមិនទទួលសិទ្ធិផ្តាច់មុខឡើយ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ឈ្មោះតែមួយគត់ដែលមនុស្សគ្រប់គ្នាទទួលយក។

Veriska មានក 9 ដែលមិនភ្ញាក់ក្នុងពេលតែមួយ។ ក្បាលមួយចូលចិត្តសំឡេងកង្កែប។ ក្បាលមួយទៀតខឹងនឹងភ្លៀង។ ក្បាលតូចនៅខាងក្រោយ តែងតែឃើញអ្វីៗដែលអ្នកដទៃមើលរំលង។ ប្រជាជននៃវាលភក់ហៅនាងថាជាសត្វឯកោ។ ប៉ុន្តែនៅក្នុងខ្លួនមានការជជែកវែកញែកឥតឈប់ឈរ។ ពួកគេបានយល់ព្រមប្រើឈ្មោះរួមគ្នា Veriska ។ ព្រោះខ្ញុំចង់បានពាក្យដែលអ្នករាល់គ្នាអាចងាកមកឆ្លើយដោយមិនលុបបំបាត់ភាពខុសគ្នារបស់ខ្លួន។

នៅពេលពួកគេនៅក្មេង ការមានមាត់ច្រើនមានន័យថា ប្រកួតប្រជែងរកអាហារ។ ក្បាលខ្លាំងបំផុតតែងសម្រេចទិសដៅដើរ និងញ៉ាំអាហារមុនគេ។ ក្បាលម្ខាងទៀតបានលុតចូលដោយសារគាត់ខ្លាចខ្លួនគាត់ឃ្លានរហូតដល់ស្លាប់។ Veriska កាន់តែធំ ប៉ុន្តែការសម្របសម្រួលរបស់នាងកាន់តែយ៉ាប់យ៉ឺន។ រាល់ពេលដែលខ្ញុំតក់ស្លុត កញ្ចឹងកនីមួយៗទាញក្នុងទិសដៅផ្សេងគ្នារហូតដល់វាឈឺម្ខាងទៀត។

អ្នកប្រមាញ់ចាប់ផ្តើមអូសក្បាលមួយដោយនុយ ដើម្បីឱ្យខ្លួនទាំងមូលជាប់។ មេដឹកនាំបានបន្ទោសក្បាលដែលវង្វេង ហើយបានបញ្ជាកុំឲ្យមើលមុខគេទៀត។ ច្បាប់នោះបានរារាំងពួកគេមិនឱ្យមើលសំណាញ់ពីក្រោយ។ លើកក្រោយគាត់ពិបាកជាងមុន។ Veriska ត្រូវប្រើថាមពលបង្កើតជាលិកាឡើងវិញ រហូតដល់អាហារបម្រុងរបស់នាងអស់។ ហើយបានរកឃើញថាការបញ្ជាឱ្យសំឡេងដែលខកខានពីមុនឱ្យស្ងាត់មិនបានធ្វើឱ្យពួកវាមានសុវត្ថិភាពជាងមុនឡើយ ។

ផាន់ណាវៃព្ទសំឡេងញ័រតាមឫសវាលភក់ ក៏នាំម៉ាលីនមករកគេ។ ពួកគេមិនគ្រាន់តែទៅរកមាត់ខ្លាំងបំផុតនោះទេ។ ប៉ុន្តែត្រូវរង់ចាំក្បាលនីមួយៗឆ្លើយតបដើម្បីជួយ។ Veriska មានការភ្ញាក់ផ្អើលដែលមនុស្សតូចបែបនេះនឹងចំណាយពេលច្រើន។ ការដោះលែងសំណាញ់ត្រូវបានធ្វើយឺតៗ។ ដោយសារតែរាងកាយមិនអាចងើបឡើងវិញដោយគ្មានអាហារ។ វាមិនមែនជាសត្វដែលអាចដុះឡើងវិញដោយគ្មានតម្លៃនោះទេ។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃការជាសះស្បើយ ក្បាលទាំងប្រាំបួនបានចាប់ផ្តើមបែងចែកការងារ និងអាហារ។ ក្បាលតូចគឺជាអ្នកសង្កេតនៅពីក្រោយ។ ក្បាលងាយនឹងក្លិនពុល។ ផ្នែកសំខាន់ស្តាប់ដោយមិនបកស្រាយរាល់ការជំទាស់ថាជាការតស៊ូដើម្បីអំណាច។ ពួកគេបានប្រើសំឡេងខ្លីរួមគ្នាជាសញ្ញាឈប់។ ដែលក្បាលណាមួយអាចចេញមកបាន។

នៅឆ្នាំទី 20 នរណាម្នាក់បានបញ្ចេញកាកសំណល់ចូលទៅក្នុងស្រះហើយបានចោទប្រកាន់ Veriska ថាបានបំពុលទឹក។ នាងចង់ស្តោះពិសដាក់ជនជាប់ចោទ។ ប៉ុន្តែគាត់ដឹងថាការធ្វើដូច្នេះនឹងបំផ្លាញផ្ទះរបស់គាត់ផងដែរ។ ដូច្នេះប្រធានទាំងប្រាំបួននាក់បានជួយពិនិត្យមើលតំបន់នីមួយៗ។ ប្រមូលទីតាំងនិងពេលវេលារបស់បំពង់ហើយឱ្យលោកថារ៉ាសេនិងអ្នកអង្កេតបញ្ជាក់។

នៅពេលដែលរោងចក្រព្យាយាមបំពេញវាលភក់ នាងប្រើរាងកាយរបស់នាងដើម្បីទ្រទ្រង់ដី ដើម្បីជួយសត្វតូចៗ និងអ្នកនេសាទឱ្យរួចខ្លួន។ ក្បាលមួយត្រូវរបួស ប៉ុន្តែអ្នកទាំងអស់គ្នាព្រមដកខ្លួនតាមសញ្ញា។ ជំនួសឱ្យការបង្ខំឱ្យសាកសពដែលបែកបាក់គ្នាត្រូវរងការខូចខាតដើម្បីកេរ្តិ៍ឈ្មោះ។ ភ័ស្តុតាងនាំឱ្យការចាក់បំពេញត្រូវបានបញ្ឈប់ និងផែនការស្តារស្រះដែលនាងបានចូលរួមក្នុងការស៊ើបអង្កេតកើតឡើង។

Veriska ចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធសម្រាប់ការឃ្លាំមើលតំបន់ធំទូលាយ និងការការពារដែនសមុទ្រ។ ដោយរៀបចំផ្លូវសម្រាប់សាកសពធំៗឆ្លងកាត់ និងរៀបចំអាហារជាក់ស្តែង។ នាងមិនអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកណាសម្រេចចិត្តថាក្បាលណាជាមនុស្សលើសចំណុះ។ ការដាក់បេសកកម្មត្រូវតែឆ្លងកាត់កិច្ចព្រមព្រៀងផ្ទៃក្នុងជាមុនសិន។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលអ្នកត្រៀមខ្លួនរួច ភាពចម្រុះនៃទស្សនវិស័យអនុញ្ញាតឱ្យក្រុមមើលឃើញការគំរាមកំហែងកាន់តែលឿន។

មុនពេលចាកចេញ អ្នកនេសាទបានយកផ្កាប្រាំបួនបាច់មកជំនួសផ្កាមួយ។ Veriska សើចដោយឯកឯងរហូតដល់ក្មេងៗសើចជាមួយនាង។ ក្បាលធំបានទទួលបាច់របស់គាត់នៅពេលក្រោយជាលើកដំបូង។ ឈ្មោះមួយរបស់ពួកគេលែងមានន័យថាសំឡេងតែមួយទៀតហើយ។ វាសំដៅលើរាងកាយដែលគ្រប់សំឡេងសុខចិត្តដើរជាមួយគ្នា។ ហើយត្រៀមខ្លួនដើម្បីបញ្ឈប់នៅពេលដែលផ្នែកណាមួយរបស់អ្នកនិយាយថាវាឈឺចាប់។

ARUN RPG · 45 / 60

Kerval

Kerval · AR-045

តួនាទី: អាណាព្យាបាលនៃសំឡេងបី

ស្រុកកំណើត: ច្រកទ្វារជាន់ក្រោមស្រមោលរបស់ Ghost Town

អាវុធ: ចង្កូមបី និងកន្ទុយសត្វពស់។

អំណាច: ក្បាលបីអាចរកឃើញក្លិន សំឡេង និងដានថាមពលដោយឡែកពីគ្នា។

កម្រិតកំណត់: ការរំញោចច្រើនពេកធ្វើឱ្យក្បាលច្រឡូកច្របល់។ សញ្ញាទូទៅត្រូវតែត្រូវបានយល់ព្រមមុនពេលធ្វើសកម្មភាព។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

អ្នកយាមទ្វារដែលស្គាល់ពាក្យថា "ចេញ"

Kerval បានយាមទ្វារស្រមោលអស់ជាយូរមកហើយរហូតដល់ភ្លេចថាវាមិនធ្លាប់មាននៅខាងក្រៅ។ ក្បាលឆ្វេងស្តាប់សំឡេង ក្បាលកណ្តាល sniff ក្បាលស្តាំសម្លឹងមើលសញ្ញាថាមពល សញ្ញាតែមួយគត់ដែលអ្នកត្រួតពិនិត្យបង្រៀនគឺដើម្បីកុំឱ្យអ្នកដំណើរឆ្លងកាត់ត្រឡប់មកវិញ។ កន្ទុយរបស់សត្វពស់ត្រូវបានប្រើដើម្បីពិនិត្យមើលដីនៅជិតទ្វារ។ ផ្នែកនីមួយៗនៃរាងកាយត្រូវបានបណ្តុះបណ្តាលដើម្បីឱ្យមានការសង្ស័យនៃចលនាមុខដោយសេរី។

គាត់មិនស្អប់អ្នកជាប់គុកទេ។ ពេលខ្លះខ្ញុំរំកិលចានទឹកឲ្យគេ។ ប៉ុន្តែនៅពេលមាននរណាម្នាក់ដើរឆ្ពោះទៅកាន់ទ្វារ រាងកាយនឹងរារាំងដោយស្វ័យប្រវត្តិ។ អ្នកថែទាំបានសរសើរគាត់ថាមានភាពស្មោះត្រង់។ ដូច្នេះ Kerval បានប្រើពាក្យនោះដើម្បីពិពណ៌នាអំពីអារម្មណ៍ដ៏ធ្ងន់នៅក្នុងទ្រូងរបស់គាត់ រាល់ពេលដែលគាត់ឮមនុស្សស្រែកថាពួកគេត្រូវទៅផ្ទះ។

ស្ត្រីចំណាស់ដែលត្រូវបានបញ្ជូនដោយឈ្មោះខុសបាននិយាយទៅកាន់ក្បាលទាំងបីដោយពាក្យខុសៗគ្នាដើម្បីកុំឱ្យមានការភាន់ច្រឡំ។ នាងនិយាយយឺតៗ មិនលើកដៃដោយមិនប្រញាប់។ ហើយសួរថាតើគាត់ធ្លាប់ឃើញស្មៅ Kerval ដឹងពីក្លិនស្បែកជើងរបស់មនុស្សដែរឬទេ។ ប៉ុន្តែមិនដែលដាក់ជើងលើវា។ នាងសន្យាថាប្រសិនបើនាងចេញទៅក្រៅ នាងនឹងប្រាប់អ្នកពីអារម្មណ៍ដែលសើមបន្ទាប់ពីភ្លៀង។

ពេលបញ្ជាប្តូរឈ្មោះមកដល់ អ្នកមើលថែមិនព្រមដោះលែងស្ត្រីចំណាស់នោះទេ ព្រោះខ្លាចបាត់បង់ការងារ ។ Kerval ពិតជាមានក្លិនម៉ាកយីហោ។ ការស្នាក់ស្មើររបស់ឆ្នាំត្រូវបានឮ។ ហើយឃើញជាលើកដំបូងដែលអំណាចមិនស្របតាមការណែនាំ ញាណទាំងបីនិយាយថាខុសពីមេរៀនហ្វឹកហាត់។ គាត់ឈប់រារាំងមួយភ្លែតក៏ត្រូវបានគេដាក់ទោសភ្លាមៗ។

Zhaowen និង Netdao អាយុ 20 ឆ្នាំបានមកដល់ដើម្បីពិនិត្យមើលឯកសារ។ Kerval បានបញ្ជូនសញ្ញាតាមរយៈការផ្លាស់ប្តូរចានទឹក ដែលស្ត្រីចំណាស់យល់។ អ្នកទាំងពីរបានរកឃើញថាលក្ខខណ្ឌនៃដីកាឃុំខ្លួនគឺបំពាន ហើយចាប់ផ្តើមដកផ្លាកសញ្ញាទ្វារ។ អ្នកថែទាំបានបន្លឺកណ្តឹងព្រមានជាច្រើនក្នុងពេលតែមួយ ដើម្បីបំភាន់ក្បាលទាំងបី។ Kervals បានប៉ះទង្គិចគ្នាស្ទើរតែខាំអ្នកជួយសង្គ្រោះរបស់ពួកគេ។

ស្ត្រីចំណាស់បានហៅឈ្មោះរបស់គាត់ម្តងមួយៗ។ បន្តិចម្តងៗ ដូចជារាល់ថ្ងៃ គាត់បានត្រឡប់មកបន្តិចម្តងៗ ដើម្បីរៀបចំសំឡេង ក្លិន និងការមើលឃើញតាមលំដាប់លំដោយ។ មុននឹងជ្រើសរើសឈរហើយងាកចេញពីក្រឡាការពារអ្នកយាមមិនឱ្យចូលមកវាយមនុស្សដែលកំពុងចាកចេញ។ ការបិទទ្វារលើកនេះគឺជាជម្រើសមួយ។ មិនមែនជាបញ្ញត្តិដែលកាយធ្វើមុនដែលចិត្តបានគិតនោះទេ។

Kerval ចាកចេញពីកម្រិតស្រមោលជាមួយមនុស្សចុងក្រោយ។ គាត់បានដើរថយក្រោយជាច្រើនជំហាន ព្រោះគាត់មិនធ្លាប់ទុកទ្វារពីក្រោយ។ នៅខាងក្រៅបណ្តាលឱ្យមានការស្តាប់ច្រើនពេក។ ក្រុមការងារបានផ្តល់កន្លែងស្ងប់ស្ងាត់ និងពេលវេលាដើម្បីកែតម្រូវ។ ស្ត្រីចំណាស់បាននាំគាត់ឱ្យឈរនៅលើស្មៅពិតប្រាកដដោយមិនទាញខ្សែឬជំរុញឱ្យមានប្រតិកម្មដែលមនុស្សចង់ឃើញ។

គាត់បានចូលរួមក្នុងក្រុមចម្រុះជាអ្នកត្រួតពិនិត្យច្រកចូល និងចេញ។ ស្វែងរកដាននៃអំណាចបរទេសនិងនាំចេញពីលំនៅដ្ឋានជារៀងរាល់ជំរំមានសញ្ញារួមដែលប្រធានទាំងបីអនុវត្តមុនពេលចាប់ផ្តើមការងារ។ ប្រសិនបើព័ត៌មានមានទំនាស់ក្រុមត្រូវពិនិត្យបន្ថែម។ កុំវាយតម្លៃអ្នកណាថាគ្រោះថ្នាក់ព្រោះតែក្បាលមួយគ្រហឹម។

យប់ដំបូងនៅជំរំ ក្មេងម្នាក់ភ្ញាក់ពីគេង ហើយទៅបន្ទប់ទឹក។ Kerval ស្ទើរតែរំខានទម្លាប់ចាស់។ មុននឹងដើរទៅផ្លូវហើយបន្លឺសំឡេងតិចៗដើម្បីហៅអ្នកមើលថែឲ្យមកជួយកូននោះដើរមកវិញដោយមិនភ័យខ្លាច។ គាត់ដេកនៅលើស្មៅដែលនៅតែសើមពីភ្លៀង។ ទ្វារខាងក្រោយបើក។ ហើយពិភពលោកមិនចប់ទេ ពីព្រោះនរណាម្នាក់ត្រូវបានអនុញ្ញាតឱ្យដើរចេញ។

ARUN RPG · 46 / 60

វ៉ាលីសា ម៉ូវន

វ៉ាលីសា ម៉ូវន ▯ AR-046

តួនាទី: អ្នកគ្រប់គ្រងរាត្រី

ស្រុកកំណើត: វិមានស្រមោលផ្កាយពណ៌ស្វាយ

អាវុធ: ចង្កូមប្រចៀវ និងវាំងនន

អំណាច: បំប្លែងទៅជាអ័ព្ទងងឹត ហើយអានជីពចរនៃរាងកាយដែលនៅជិតអ្នក។

កម្រិតកំណត់: ត្រូវតែចិញ្ចឹមឱ្យបានត្រឹមត្រូវ។ ពន្លឺខ្លាំងធ្វើឱ្យអាតូមបែក។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ឃ្លានគ្មានសិទ្ធិបញ្ញា

Valessa ទទួលបាន Morven Manor រួមជាមួយនឹងបំណុល និងភាពអត់ឃ្លាន។
នាងរស់នៅបានយូរជាងមនុស្សជុំវិញខ្លួន។ អ្នកត្រូវតែទទួលបានអាហារបំប៉នតាមពេលវេលា។ ហើយត្រូវបានគេបង្រៀនថា អ្នកដែលមានអាយុខ្លីគួរតែបម្រើដល់ការចងចាំរបស់គ្រួសារ។ នាងធំឡើងមិនដែលឃើញកម្មករបដិសេធសំណើរទេ។ ដូច្នេះហើយទើបគេយល់ច្រឡំថាគ្រប់គ្នាយល់ស្រប។

នៅពេលដែលអ្នកគ្រប់គ្រងបណ្ណាល័យលាលែងពីតំណែង Valessa ផ្តល់ការដំឡើងប្រាក់ខែមុនពេលរៀន
គាត់មិនបានសម្រាកមួយយប់ចាប់តាំងពីនាងឃ្លាន។
គាត់ទទួលយករាល់ពេលព្រោះផ្ទះទាំងមូលពឹងផ្អែកលើនាងសម្រាប់លុយ។
ភាពគួរសមរបស់និយោជកមិនជ្រើសរើសដោយសេរីទេ។ ប្រសិនបើពាក្យថា "ទេ"
អាចចាកចេញពីគ្រួសារដោយគ្មានកន្លែងរស់នៅ។

Valessa បញ្ឈប់ប្រព័ន្ធដើមភ្លាមៗ។ ប៉ុន្តែការផ្លាស់ប្តូរភ្លាមៗបានធ្វើឱ្យរាងកាយចុះខ្សោយ។ នាងស្ទើរតែត្រលប់ទៅហៅកម្មករចេញពីការចាំបាច់។ ម៉ាលីន ដែលត្រូវបានគេនាំមកជួយបានស្នើសុំឱ្យអាណាព្យាបាលរក្សាសាកសពឱ្យដាច់ពីសមត្ថកិច្ចក្នុងផ្ទះ។ រៀបចំផែនការដើម្បីទទួលបានអំណាចសមស្របពីអ្នកដែលយល់ព្រមជាមួយអ្នកសម្របសម្រួលដើម្បីត្រួតពិនិត្យ។ ហើយស្វែងរកប្រភពជំនួសដែលមានសុវត្ថិភាពសម្រាប់អ្នក

កំឡុងពេលរៀន Valessa ត្រូវធ្វើអ្វីដែលនាងមិនធ្លាប់ធ្វើពីមុនមក។ នោះគឺសួរហើយរង់ចាំចម្លើយ។ នាងអាចធ្វើវិសោធនកម្មកិច្ចសន្យាការងារដើម្បីអនុញ្ញាតឱ្យនាងបដិសេធដោយមិនបាត់បង់សិទ្ធិរបស់នាង។ បើកបន្ទប់សម្រាប់មនុស្សចេញតាមតម្រូវការ។ ដំបូងឡើយ វិមានស្ងប់ស្ងាត់។ នាងខូចចិត្តហើយដឹងថាភាពស្ងៀមស្ងាត់គឺជាតម្លៃសម្រាប់បញ្ឈប់មនុស្សឱ្យមានការភ័យខ្លាច។ វាមិនមែនជាការដឹងគុណរបស់អ្នកដែលបានចាកចេញនោះទេ។

នៅឆ្នាំទី 20 បណ្តាញដ៏ថ្លៃថ្នូបានសុំឱ្យប្រើបន្ទប់នៅក្រោមវិមានដើម្បីទុកម៉ាស៊ីនបោះពុម្ពកណ្តាល។ វាសន្យាថានឹងស្តារកិត្តិយស និងប្រភពថាមពលគ្មានដែនកំណត់។ Valessa រកឃើញថាអំណាចបានមកពីអ្នកដែលត្រូវបង្ខំ។ ដូច្នេះគាត់បានបដិសេធ ហើយបញ្ជូនភស្តុតាងទៅរំលាសិរ្សបរួម។ ផ្ទះដែលធ្លាប់ការពារនាងពីពិភពខាងក្រៅបានក្លាយជាកន្លែងបើកចំហសម្រាប់ការត្រួតពិនិត្យ។

គូប្រជែងបានបំភ្លឺភ្លើងខ្លាំងនៅច្រករបៀងដើម្បីរារាំងការបំប្លែងអ័ព្ទ។ Valessa រងរបួស និងមិនអាចគេចផុតពីផ្លូវដែលនាងធ្លាប់ប្រើ។ កម្មករដែលជ្រើសរើសស្នាក់នៅបានជួយដាក់វាំងនន ហើយនាំអ្នកស្នាក់ចេញទៅក្រៅ។ នាងបានប្រើការស្តាប់ជីពចរដើម្បីស្វែងរកមនុស្សដែលជាប់គាំង។ ប៉ុន្តែកុំអានការភ័យខ្លាចរបស់នរណាម្នាក់ជាសិទ្ធិក្នុងការចូលទៅជិតដោយគ្មានការជូនដំណឹង។

ផ្នែកមួយនៃបណ្ណាល័យត្រូវបានខូចខាត។ Valessa យំពេញទិនានុប្បវត្តិដែលបាត់។ មុននឹងងាកមកជួយមនុស្សសរសេរកំណត់ត្រាថ្មី នាងមិនអះអាងថា ជីវិតដ៏វែងឆ្ងាយធ្វើឱ្យការបាត់បង់របស់នាងកាន់តែជ្រៅជាងអ្នកដទៃនោះទេ។ ហើយទទួលយកថាផ្ទះមានតម្លៃពីអ្នកដែលរស់នៅទីនោះដោយស្ម័គ្រចិត្ត វាមិនមែនជាចំនួនឆ្នាំដែលគ្រួសារបានកាន់កាប់នោះទេ។

នាងបានចូលរួមជាមួយ Arun Coalition ជាក្រុមកាយរឹទ្ធិពេលយប់ និងជាអ្នកតស៊ូមតិជំរក។ តាមរយៈការបើកគណនីនៃទ្រព្យសកម្មដែលប្រើដើម្បីការពារអំណាចនៃប្រាក់ពីការបំប្លែងទៅជាសិទ្ធិក្នុងការបញ្ជាឱ្យសមាជិករៀបចំវគ្គថែទាំរបស់អ្នកជាមុន ហើយមានគម្រោងសម្រាប់ពេលដែលអ្នកខ្វះថាមពល។ កុំបណ្តោយឱ្យភាពអត់ឃ្លានក្លាយជាវិបត្តិដែលអ្នកណាម្នាក់ត្រូវបង្ខំឱ្យដោះស្រាយ។

មុននឹងចេញទៅ អ្នកចាំបណ្ណាល័យចាស់មកលេងជាភ្ញៀវ។ គាត់បដិសេធទឹកតែព្រោះគាត់ត្រូវប្រញាប់ត្រឡប់មកវិញ។ Valessa បានទទួលយកការបដិសេធដោយមិនស្នាក់ស្ទើរ។ ហើយបានរកឃើញថាការឃើញមនុស្សដើរចេញពីផ្ទះរបស់ពួកគេយ៉ាងស្រួលបានធ្វើឱ្យផ្ទះមានភាពកក់ក្តៅជាងពេលដែលមនុស ភាពអត់ឃ្លាននៅតែជាចំណែករបស់នាង។ ប៉ុន្តែ គាត់នឹងមិនត្រូវបានផ្តល់តំណែងជាអ្នកគ្រប់គ្រងជីវិតអ្នកដទៃទៀតឡើយ។

ARUN RPG · 47 / 60

លោក Renn Ashford

លោក Renn Ashford · AR-047

តួនាទី: អ្នកធ្វើដំណើរក្រោមព្រះច័ន្ទ

ស្រុកកំណើត: សហគមន៍ព្រំដែនរដូវរងា

អាវុធ: ក្រញ៉ាំជើងនិងអារម្មណ៍

អំណាច: ផ្លាស់ប្តូរទម្រង់ដើម្បីបង្កើនកម្លាំង និងការតាមដានក្លិន។

កម្រិតកំណត់: ភាពតានតឹងធ្វើឱ្យពិបាកក្នុងការគ្រប់គ្រង។ មិនអាក្រក់ ត្រូវតែសម្រាក និងមានផែនការថែទាំរួមគ្នា

ឆ្នាំចូលរួម: 20

យប់គាត់ត្រលប់មកគោះទ្វារ។

Renn គឺជាសិប្បករស្បែកនៅក្នុងសហគមន៍ព្រំដែនរដូវរងា។ គាត់ដេរស្បែកជើងសម្រាប់អ្នកដើរផ្លូវឆ្ងាយ ហើយចូលចិត្តទាយទិសដៅពីស្នាមប្រឡាក់កខ្វក់។ ការផ្លាស់ប្តូរបានចាប់ផ្តើមបន្ទាប់ពីយប់ដែលគាត់បានទៅជួយប្រជាជននៅក្នុងព្រៃដែលលេចធ្លាយថាមពល។ អារម្មណ៍កាន់តែរសើប កម្លាំងកើនឡើង ហើយនៅពេលមានភាពតានតឹង។ រាងកាយរបស់គាត់នឹងផ្លាស់ប្តូរមុនពេលគាត់អាចរៀបចំខ្លួនគាត់។

ឧបទ្ទវហេតុនេះបណ្តាលឱ្យ Renn កោសនិងបំបែកទ្វារផ្ទះរបស់គាត់ខណៈដែលគាត់លឺសំលេងជុំវិញពីអ្នកចាប់របស់គាត់។ គ្មាននរណាម្នាក់នៅក្នុងផ្ទះរងរបួសនោះទេ។ ប៉ុន្តែគាត់ខ្លាចថាពេលក្រោយគាត់នឹងមិនមានសំណាង។ ដូច្នេះគាត់បានរត់ចូលទៅក្នុងព្រៃ។ ទុកសំបុត្រខ្លីមួយទៅប្អូនស្រីប្រាប់នាងកុំតាមដាន។ ការនៅម្នាក់ឯងជួយជៀសវាងមនុស្ស។ ប៉ុន្តែភាពត្រជាក់ និងកង្វះដំណេកធ្វើឱ្យវាពិបាកក្នុងការគ្រប់គ្រង។ គាត់កំពុងប្រើវិធីដែលធ្វើឱ្យរឿងដែលគាត់ខ្លាចទំនងជាកើតឡើង។

បងស្រីច្បងបានទម្លាក់គ្រឿងផ្គត់ផ្គង់នៅទីតាំងដែលគាត់ដឹងថាគាត់បានឆ្លងកាត់។ កុំតាមគាត់ទៅក្នុងគុម្ពោត ឬស្រែកហៅគាត់ដោយសំឡេងខ្លាំងៗ។ នាងបានទុកសំបុត្រមួយច្បាប់ថានាងចង់និយាយពេលនាងត្រៀមខ្លួន។ រ៉េនអានវាច្រើនដងមុននឹងយល់ព្រមឆ្លើយ។ គាត់មិនចង់ប្រាប់ថាគ្មានអ្វីគួរឲ្យខ្លាចនោះទេ។ គាត់ពិតជាត្រូវការនរណាម្នាក់ដើម្បីជួយគាត់រៀបចំផែនការសម្រាប់ការផ្លាស់ប្តូរ។

Malin និង Selvara បានមកជួយវាយតម្លៃរោគសញ្ញានៅក្នុងឆ្នាំទី 20 របស់ពួកគេ។ ពួកគេបានផ្តល់កន្លែងសម្រាកអាហារ សញ្ញាព្រមាន និងកន្លែងដើម្បីដកថយដោយមិនមានហ្វូងមនុស្ស។ Renn អនុវត្តការសង្កេតសំឡេង និងក្លិនដែលបណ្តាលឱ្យមានភាពតានតឹង។ ការផ្លាស់ប្តូរទម្រង់មិនមានន័យថាគាត់ក្លាយជាមនុស្សអាក្រក់នោះទេ។ ប៉ុន្តែក៏ត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះកម្លាំងបន្ថែម ហើយរៀនប្រើវាដោយសុវត្ថិភាព។

ពេលក្មេងបាត់ខ្លួននៅកណ្តាលព្យុះ សហគមន៍សុំឱ្យរ៉េនតាមដានក្លិនក្រអូប។ គាត់ចង់ឆ្លើយភ្លាមដើម្បីបញ្ជាក់ថាគួរទទួលយក។ ប៉ុន្តែជ្រើសរើសប្រាប់ពីដែនកំណត់ជាមុនសិន។ គាត់ត្រូវតែមានដៃគូ។ មិនត្រូវបានគេដេញដោយពិលទេ ហើយត្រូវសម្រាកពេលដែលសំឡេងរំខានខ្លាំងពេក បងស្រីចូលរួមក្នុងការរៀបចំកន្លែងរង់ចាំ។ ខណៈពេលដែល Warin បានយកផ្លូវជំនួស

Renn រកឃើញកុមារនៅក្នុងរូងភ្នំមួយដែលមានសត្វរងរបួស។ ក្លិនឈាម និងសម្រែកធ្វើឲ្យបេះដូងគាត់លោតញាប់។ គាត់បានដកថយពេលគាត់ហាត់។ ខ្ញុំមិនប្រញាប់ចូលទេ ព្រោះខ្លាចមើលទៅខ្សោយ។ វ៉ារិនជួយធ្វើផ្លូវ ហើយសេលវ៉ារ៉ាបានយកក្មេងនោះចេញពេលនាំគាត់ចេញ ។ ជោគជ័យកើតចេញពីផែនការដែលទទួលយករោគសញ្ញា។ វាមិនមែនជាការយកឈ្នះដោយការតាំងចិត្តតែមួយនោះទេ។

ក្រោយពេលត្រឡប់មកវិញ មនុស្សមួយចំនួននៅក្នុងសហគមន៍នៅតែមិនចង់ឲ្យគាត់នៅក្បែរកូនៗរបស់ខ្លួនឡើយ។ រ៉េនឈឺចាប់ ប៉ុន្តែមិនបង្ខំឱ្យមានការជឿជាក់។ គាត់ចូលរួមក្នុងការកំណត់ព្រំដែនដែលគោរពទាំងសុវត្ថិភាព និងសិទ្ធិរបស់ពួកគេ។ យើងមិនអាចអនុញ្ញាតឱ្យខ្លួនយើងត្រូវបានជាប់គាំងដោយផ្អែកលើការព្រួយបារម្ភមិនច្បាស់លាស់។ យើងរួមគ្នាឆ្ពោះទៅមុខតាមរយៈព័ត៌មាន ការបណ្តុះបណ្តាល និងបទពិសោធន៍ក្នុងដៃមួយថ្ងៃក្នុងពេលតែមួយ។

គាត់ចូលរួមជាមួយ Arun Coalition ជាអ្នកតាមដានក្លិនក្រអូប និងជួយស្វែងរកអ្នកបាត់ខ្លួន។ ពួកគេក៏បានដេរស្បែកជើងសម្រាប់ជំរុំ ហើយបញ្ជូនការងាររបស់ពួកគេទៅផ្ទះវិញ។ ការធ្វើជាអ្នកប្រយុទ្ធមិនបានដកខ្លួនចេញពីការធ្វើជាសិប្បករស្បែកឡើយ។ គាត់បានហាត់ប្រើក្រញាំរបស់គាត់ដើម្បីកាត់ខ្សែពួរដែលជាប់គាំងដោយភាពជាក់លាក់។ ហើយដឹងថាទម្រង់ធម្មតាអាចមានប្រយោជន៍ដោយមិនចាំបាច់បំប្លែងនៅគ្រប់បេសកកម្ម។

យប់មុនពេលធ្វើដំណើរ Renn មកដល់ផ្ទះឃឺត ហើយឈប់នៅមុខទ្វារ។ គាត់បានចាកចេញពីកន្លែងនេះព្រោះគាត់គិតថាស្នេហាមានន័យថាបាត់។ លើកនេះគាត់បានគោះសញ្ញាដែលយល់ព្រម។ បងស្រីបានបើកទ្វារដោយទុកកន្លែងទំនេរសម្រាប់នាង។ គាត់បានដោះស្បែកជើងដែលគាត់បានជួសជុល ហើយដើរចូលទៅ។ ការភ័យខ្លាចនៅតែមាន។ ប៉ុន្តែមានតុមួយរួចហើយ ហើយគ្រោងសម្រាប់ថ្ងៃស្អែកដើម្បីរស់នៅជាមួយ។

ARUN RPG · 48 / 60

អាគូរ៉ូ

អាគូរ៉ូ AR-048

តួនាទី: អ្នកលើកធ្នឹមក្រហម

ស្រុកកំណើត: ទីក្រុងរុករករ៉ែថ្មភ្លើង

អាវុធ: ប៊ូតុងដំបងដែក

អំណាច: បញ្ជូនកម្លាំងសាច់ដុំតាមរយៈដំបងដើម្បីលើកធ្នឹម ឬបំបែកឧបសគ្គ។

កម្រិតកំណត់: ខ្លាំងអាចបំផ្លាញតំបន់ជុំវិញ។ ត្រូវតែអនុវត្តភាពត្រឹមត្រូវ និងមានឆន្ទៈធ្វើការយឺតៗ

ឆ្នាំចូលរួម: 20

បិសាចដែលឈប់ខ្លាចក្មេងៗ។

Akuro ធំតាំងពីកុមារភាព។ ស្បែករបស់គាត់មានពណ៌ក្រហម។ គាត់ខ្លាំងនិងខ្លាំងដែលអ្នកនៅក្នុងទីក្រុងជីកយករ៉ែចូលចិត្ត ហៅគាត់ឱ្យចាប់ក្មេងរពិស។ គាត់សើចជាមួយគាត់ព្រោះគាត់មិនចង់ធ្វើឱ្យមនុស្សពេញវ័យបាត់មុខ។ ដល់ចំណុចនៃការជឿថារូបរាងរបស់ពួកគេមានប្រយោជន៍បំផុតនៅពេលធ្វើឱ្យអ្នកដទៃភ័យខ្លាច

ម្ចាស់អណ្តូងរ៉ែបានជួលគាត់ជាអ្នកប្រមូលបំណុល។ Akuro គ្រាន់តែឈរនៅមុខផ្ទះកាន់ដំបងដែក។ កូនបំណុលបានយល់ព្រមបង់ប្រាក់។ គាត់បាននិយាយថា គាត់មិនបានធ្វើបាបនរណាម្នាក់ដោយដៃរបស់គាត់ទេ។ ដូច្នេះ ហើយមិនចាំបាច់ដឹងថាអ្នកនៅផ្ទះលក់អ្វីបន្ទាប់ពីគេចេញទៅ។ មានពេលមួយ ក្មេងស្រីម្នាក់រត់ទៅពួនក្នុងចង្ក្រានត្រជាក់ ពេលឃើញគាត់។ មិនយូរប៉ុន្មាន Akuro បានដឹងថា ការភ័យខ្លាចដែលគាត់ហៅថាការងារគឺនៅតែមាននៅក្នុងផ្ទះ ទោះបីជាគាត់បានដើរកាត់ទ្វារក៏ដោយ។

ពេលទៅទារបំណុលពីអ្នកផលិតប្រដាប់ក្មេងលេង គាត់បានរកឃើញប្រដាប់ក្មេងលេងឈើដែលគាត់បានទទួលកាលពីក្មេង។

អ្នកបច្ចេកទេសនោះបានធ្វើវាដោយឥតគិតថ្លៃ។ Akuro ទម្លាក់ដំបង ហើយសួរអំពីបំណុល។ គេបានរកឃើញថា ម្ចាស់អណ្តូងរ៉ែបានកាត់ថ្លៃព្យាបាលពីឧបទ្ទវហេតុដែលគាត់មិនបានជួសជុល។ ទ្រង់បានធ្វើឲ្យមនុស្សទទួលយកភាពអយុត្តិធម៌ដោយមិនចាំបាច់មានការប្រយុទ្ធ។

Akuro លាឈប់ពីការងារ ហើយមានការសង្ស័យពីទីក្រុងថាបានក្លែងបន្លំអំពើល្អ។ គាត់បានចាប់ផ្តើមជួយលើកធ្នឹមសម្រាប់ប្រាក់ខែធម្មតា។ ប៉ុន្តែកម្លាំងដែលប្រើដើម្បីបំភិតបំភ័យជាញឹកញាប់ធ្វើឲ្យអ្វីៗបែកបាក់។ អ្នកផលិតប្រដាប់ក្មេងលេងឱ្យគាត់ហាត់លើកពែងទឹករហូតទាល់តែវាមិនហៀរ។ ការហ្វឹកហាត់មើលទៅតូចពេកសម្រាប់អ្នកកាន់ដំបង។ គាត់មានការខ្មាស់អៀនជាច្រើនថ្ងៃមុនពេលទទួលស្គាល់ថាភាពជាក់លាក់គឺពិបាកជាងការអង្រួនដី។

នៅឆ្នាំទី 20 អណ្តូងរ៉ែបានដួលរលំបន្ទាប់ពីម្ចាស់បានបញ្ជាឱ្យធ្វើការបន្ថែមដោយមិនពង្រឹងធ្នឹម។ Akuro ឮថាក្មេងដែលមកផ្តល់អាហារជាប់គាំងនៅខាងក្នុង។ គាត់ស្ទើរតែវាយកម្ទេចច្រកចូលដោយកម្លាំងពេញ។ ប៉ុន្តែប៉ូវ៉ានដឹងពីទិសដៅនៃរចនាសម្ព័ន្ធហើយបានព្រមានថាធ្នឹមសំខាន់នៅទីនោះ។ Akuro ឈប់ស្តាប់ទាន់ពេល។ ទោះបីជាការយំនៅខាងក្នុងធ្វើឱ្យបេះដូងរបស់ខ្ញុំលោតញាប់ក៏ដោយ។

គាត់បានប្រើដំបងជាអានុភាពនៅចំណុចដែលបានកំណត់។ លើកបន្តិចៗឱ្យខាឈិនគាំទ្រ។ ក្មេងស្រីដែលធ្លាប់លាក់ក្នុងចង្ក្រាននោះស្ថិតក្នុងចំណោមអ្នកជាប់គាំង។ នាងខ្លាចគាត់ខ្លាំងពេកមិនព្រមចាកចេញ។ Akuro បានដាក់ដំបងរបស់គាត់ដោយមើលមិនឃើញ។ រំកិលត្រឡប់មកវិញតាមដែលស៊ុមជំនួយអនុញ្ញាត។ ហើយទុកឱ្យនរណាម្នាក់ដែលនាងធ្លាប់ស្គាល់ជាអ្នកដឹកនាំផ្លូវដែលគាត់មិនទាមទារឱ្យមានការទុកចិត្តពីកុមារនោះទេព្រោះគាត់កំពុងជួយ។

បន្ទាប់ពីត្រូវបានជួយសង្គ្រោះ គាត់បានផ្តល់សក្ខីកម្មអំពីការប្រមូលបំណុល និងជួយប្រគល់ទ្រព្យសម្បត្តិដែលត្រូវបានតាមដាន។ គ្រួសារខ្លះមិនទទួលយកជំនួយរបស់គាត់ទេ។ Akuro បានគោរពការសម្រេចចិត្តនោះ ហើយបានធ្វើការកែប្រែតាមរយៈខ្សែបម្រើដែលអាចផ្ទៀងផ្ទាត់បាន។ គាត់មិនប្រើរូបធំរបស់គាត់ដើម្បីឈរនៅមាត់ទ្វាររបស់នរណាម្នាក់ ហើយសុំការអភ័យទោសម្តងទៀតទេ។

លោកបានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ហើយបានលើកឡើងនូវរចនាសម្ព័ន្ធ និងការការពារ។ អនុវត្តដោយប្រើកម្លាំងទាបបំផុតដែលត្រូវការដោយភារកិច្ច។ ហើយមិនទទួលយកបេសកកម្មដើម្បីបំភិតបំភ័យប្រជាជនឡើយ ទោះបីជាផ្លូវកាត់ដែលមនុស្សមួយចំនួនក្នុងក្រុមគិតថាងាយស្រួលជាង។ គាត់បង្រៀនអ្នកជ្រើសរើសថ្មីឱ្យបំបែកធ្វើឱ្យសត្រូវឈប់ភ័យខ្លាចសហគមន៍ទាំងមូល។

មុនពេលចាកចេញ អ្នកផលិតប្រដាប់ក្មេងលេងបានឲ្យពែងឈើមួយដល់គាត់ ដែលគាត់បានហាត់លើក។ Akuro បំពេញវាដោយទឹក ហើយដឹកវាយឺតៗឆ្លងកាត់ទីផ្សារ។ ក្មេងស្រីមើលពីក្រោយម្តាយ ហើយមិនបានលាក់ខ្លួនភ្លាមៗទេ។ គាត់មិនបានទៅរកគាត់ទេ។ គ្រាន់តែងក់ក្បាល ហើយបន្តដើរ។ រូបធំក៏បញ្ចេញស្រមោលធំទូលាយ។ ប៉ុន្តែគាត់កំពុងរៀនពីរបៀបប្រើស្រមោលជាជម្រក។ ដោយមិនបង្ខំនរណាម្នាក់ឱ្យឈរនៅក្នុងស្រមោលរបស់ពួកគេ។

ARUN RPG · 49 / 60

ហាយ៉ាតង់

ហាយ៉ាតង់ 󰀀 AR-049

តួនាទី: អ្នកថែរក្សាខ្យល់

ស្រុកកំណើត: វត្ត Yodmek

អាវុធ: ស្លាបកង្ហារ និងស្លាបខ្មៅ

អំណាច: ផ្លាស់ប្តូរទិសដៅខ្យល់ និងល្បឿននៅក្នុងផ្លូវដែលអាចមើលឃើញ។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចបង្កើតខ្យល់បានទេ តំបន់បិទជិត និងស្រទាប់ខ្យល់ជាច្រើន ធ្វើឱ្យពិបាកក្នុងការគ្រប់គ្រង។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ខ្យល់ដែលត្រលប់មកជ្រលងភ្នំ

Hayaten អនុវត្តការបណ្តុះបណ្តាលអ្នកគាំទ្រនៅវត្ត Yodmek ។ គាត់មានស្លាបខ្មៅ និងសមត្ថភាពក្នុងការអានខ្យល់ដែលធ្វើឱ្យគ្រូជឿថាគាត់ជាអ្នកស៊ើបអង្កេតដ៏សំខាន់។ រាល់ថ្ងៃគាត់ហាត់រហូតដល់សក់នៅដដែល ទោះបីខ្យល់បក់ខ្លាំងក៏ដោយ។ បន្ទាប់មក គាត់មើលទៅអ្នកដើរតាមជ្រលងភ្នំ ដោយងឿងឆ្ងល់ថា ហេតុអ្វីបានជាពួកគេមិនព្យាយាមងើបពីជីវិតដ៏លំបាកនោះ។

នៅពេលដែលខ្ញុំក្លាយជាគ្រូបង្រៀន Hayaten មានភាពតឹងរ៉ឹងជាមួយសិស្សដែលមិនអាចបន្តបាន។ គាត់ជឿថាការអត់ធ្មត់ជំរុញមនុស្សគ្រប់រូប។ រហូតដល់សិស្សម្នាក់ឈ្មោះ Zen បានធ្លាក់ពីកន្លែងហ្វឹកហាត់ ដោយសារគាត់ទប់ទល់នឹងអាការៈវិលមុខ។ ក្មេងបានរួចជីវិតតែនិយាយថាមិនហ៊ានសុំសម្រាក។ ព្រោះគ្រូហៅអ្នកដែលដកថយ ខាតពេលសម្រាប់ការិយាល័យ។ Hayaten ចងចាំពាក្យដែលគាត់បាននិយាយលេង។
ហើយបានរកឃើញថាវាពិតជាធ្ងន់ណាស់នៅក្នុងជីវិតរបស់អ្នកស្តាប់

គាត់បានចាកចេញពីវត្តដើម្បីជួយ Zen បានធូរស្បើយនៅក្នុងភូមិ។ ខ្ញុំបានឃើញការងារដែលមនុស្សធ្វើដោយគ្មានស្លាប រួមទាំងដឹកអាហារ ជួសជុលផ្លូវ និងមើលអ្នកឈឺពេញមួយយប់។ អ្នកភូមិមិនរស់នៅទាបជាងគេទេ ព្រោះនៅក្រោមគេ។ ពួកគេបានទទួលខុសត្រូវក្នុងការផ្តល់ពេលវេលាឱ្យប្រជាជននៅលើកំពូលភ្នំអនុវត្ត។ Hayaten ជួយដឹកជញ្ជូនរបស់របរ និងរកឃើញថាកង្ហាដ៏ស្រស់ស្អាតរបស់គាត់បណ្តាលឱ្យធូលីចូលទៅក្នុងផ្ទះបាយរបស់អ្នកដទៃ ប្រសិនបើគាត់មិនប្រុងប្រយ័ត្ន។

គាត់ចាប់ផ្តើមរៀនពីរបៀបប្រើខ្យល់នៅក្នុងឆានែលតូចចង្អៀត បន្ថយកម្លាំង និងសួរអ្នកប្រើប្រាស់តំបន់ជាមុនសិន។ ថាមពលមិនអាចបង្កើតខ្យល់ចេញពីលំហ។ នៅក្នុងបន្ទប់ដែលពោរពេញដោយផ្សែង គាត់ត្រូវតែបើកបំពង់បង្ហូរមុនពេលដែលវាផ្ទុះ។ បើមិនដូច្នេះទេ វាគ្រាន់តែរុញឲ្យមានគ្រោះថ្នាក់ដល់អ្នកម្ខាងទៀត។ មេរៀនជាមូលដ្ឋានធ្វើឱ្យមុខវិជ្ជាដែលធ្លាប់បានចាត់ទុកថាពេញលេញក្លាយជាលម្អិតបន្ថែមទៀតជារៀងរាល់ថ្ងៃ។

ឆ្នាំទី ២០ អ័ព្ទដ៏ខ្លាំងក្លាពីការប្រេះឆាបានហូរចូលជ្រលងភ្នំ។ វត្តបានបញ្ជាឱ្យបិទច្រកចូលដើម្បីរក្សាតំបន់ដ៏ប្រពៃ។ Hayaten បដិសេធការបញ្ជា។ គាត់បានត្រឡប់មកបើកកន្លែងសម្រាកវិញ ហើយបានរៀបចំផ្នែកជាច្រើននៃខ្យល់ចេញចូលរួមជាមួយសុរិយាពក។ កុំចោលអ័ព្ទចូលភូមិជិតខាង គ្រាន់តែរក្សាការិយាល័យរបស់អ្នកឱ្យស្អាត។

ការផ្ដុំនៅលើកម្រិតជាច្រើនធ្វើឱ្យមានការលំបាកក្នុងការគ្រប់គ្រង។ សែនដែលមិនទាន់មានសមត្ថភាពពេញលេញក្នុងការហោះហើរបានជួយបញ្ជូនសញ្ញាពីដី។ Hayaten ត្រូវស្តាប់សិស្សដែលធ្លាប់ត្រូវបានគេចាត់ទុកថាខ្សោយ។ ដើម្បីដឹងពីកន្លែងដែលការងាររបស់ពួកគេប៉ះពាល់ដល់មនុស្សនៅពេលដែលខ្យល់ត្រលប់មកវិញគាត់បានឈប់នៅសញ្ញាដោយ ដូច្នេះអ្នករាល់គ្នាមានពេលវេលាដើម្បីផ្លាស់ទីមុនពេលខ្យល់បានផ្លាស់ប្តូរ។

បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នេះ ការិយាល័យបានបដិសេធមិនប្រគល់តំណែងអតីតឱ្យគាត់វិញ។ គាត់សោកស្តាយព្រោះគាត់ស្រឡាញ់កន្លែងនោះ។ ប៉ុន្តែកុំប្រើស្នេហាបង្ខំសិស្សឲ្យជ្រើសរើសភាគី។ Hayaten បើកការបណ្តុះបណ្តាលនៅខាងក្រៅវត្តអារាមសម្រាប់អ្នកដែលត្រៀមខ្លួនដើម្បីសិក្សា។ ដោយកែសម្រួលវិធីតាមតួខ្លួនហើយមិនវាស់តម្លៃពីកម្ពស់ដែលបានដល់។

គាត់បានចូលរួមជាមួយរណសិរ្សអរុណជាអ្នករៀបចំផ្លូវអាកាស និងជាជំនួយការជម្លៀស។ កង្ហាររោមចៀមនៅតែស្ថិតក្នុងដៃរបស់គាត់។ ប៉ុន្តែគាត់បានអនុវត្តការស្តាប់ស្លឹកឈើ សម្លេងក្មេងៗ និងផ្ទះបាយដែលមានផ្សែង មុននឹងសម្រេចចិត្តថាតើខ្យល់គួរទៅតាមផ្លូវណា។ ចុះហត្ថលេខាធ្វើជាគ្រូបង្រៀន អ្នកទាំងពីរបានធ្វើលំហាត់ប្រាណឲ្យគ្នាទៅវិញទៅមក ដោយមិនមានម្នាក់ជាស្រមោលរបស់គ្នាឡើយ។

ថ្ងៃចេញពី Hayaten បានហោះឡើងពីលើភូមិ ហើយបន្ទាប់មកចុះក្រោមដើម្បីយកស្បៀងអាហារទុកដោយចុងភៅ។ គាត់ធ្លាប់គិតថាចុះទាបគឺបាត់កម្ពស់។ ឥឡូវនេះខ្ញុំដឹងថាការចុះទៅក្រោមបង្ហាញឱ្យឃើញអ្នកដែលនៅតែរង់ចាំនៅខាងក្រោម។ ជំនាញរបស់គាត់នឹងនាំគាត់ទៅកំពូលពពកជាច្រើនដងទៀត។ ប៉ុន្តែរាល់ពេលត្រូវតែមានផ្លូវត្រឡប់ទៅកាន់ប្រជាជនវិញ។

ARUN RPG · 50 / 60

កាវ៉ារី

កាវ៉ារី AR-050

តួនាទី: អ្នកកាន់កែវទឹកមួយ។

ស្រុកកំណើត: កោះផ្កាថ្ម

អាវុធ: ដៃវុំនិង carapace

អំណាច: អានទម្ងន់នៃចរន្ត និងប្រើកម្លាំងដើម្បីបង្វែរវត្ថុនៅក្រោមទឹក។

កម្រិតកំណត់: ទឹកនៅក្នុងអាងនៅលើក្បាលរបស់អ្នកត្រូវតែស្អាតនិងមិនស្ងួត។
ថាមពលថយចុះភ្លាមៗនៅពេលដែលបាត់បង់ទឹក។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

សន្យាទំហំបាតដៃរបស់អ្នក

Kawari រស់នៅក្នុងប្រឡាយ, កោះផ្កាថ្ម។ ចូលចិត្តវាយទឹកនិងប្រមូលរបស់ដែលមនុស្សទម្លាក់។ គាត់មានសំបករឹង ដៃចង ខ្សែ និងមានទឹកនៅលើក្បាលដែលត្រូវរក្សាឱ្យស្អាត។ មនុស្សប្រាប់រឿងផ្សេងៗអំពីគាត់។ ផ្ទះខ្លះដាក់បន្លែ។ ផ្ទះខ្លះព្រមានក្មេងៗកុំឱ្យទៅជិតប្រឡាយ។ ដូច្នេះ គាត់បានឆ្លើយតបនឹងការភ័យខ្លាចរបស់គាត់ដោយលេងសើចដើម្បីផ្តួលពាក្យចចាមអារ៉ាម។

ទាញទូកតូចមួយនៅជុំវិញមើលទៅគួរឱ្យអស់សំណើចពីក្រោមទឹក។ Kawari មិនបានឃើញមុខមនុស្សនៅលើទូករហូតដល់ថ្ងៃមួយមានក្មេងម្នាក់បានដួល។ គាត់បានជួយខ្ញុំក្រោកឡើងទាន់ពេល។ ប៉ុន្តែក្មេងបានញាក់ និងខ្លាចទឹកជាយូរមកហើយ។ Kawari យករបស់លេងដែលគាត់រើសមកដាក់នៅលើច្រាំងដោយសុំទោស។ ប៉ុន្តែក្រុមគ្រួសារយល់ថាវាជាការល្បួងថ្មី។ ដូច្នេះបិទផ្លូវចូលទៅក្នុងប្រឡាយ។

គាត់ខឹងដែលគ្មាននរណាម្នាក់ដឹងពីបំណងល្អរបស់គាត់។ មុននឹងនារីបោកគក់និយាយថា ចេតនាថ្មីមិនលុបបំបាត់បទពិសោធន៍ចាស់ឡើយ។ ប្រសិនបើអ្នកចង់ឱ្យមនុស្សដឹងថាវាមានសុវត្ថិភាពក្នុងការលេង។ អ្នកត្រូវតែអនុញ្ញាតឱ្យពួកគេជ្រើសរើសលេង។ Kawari បានចាប់ផ្តើមដាក់ស្លាកសញ្ញា និងជួយប្រមូលរបស់របរដោយមិនចាប់ទូកណាមួយដែលមិនហៅរកគាត់។ គាត់បានរង់ចាំរាប់ខែមុននឹងមានអ្នកណាម្នាក់ហ៊ានឆ្លើយតប។

ការជឿទុកចិត្តចាប់ផ្តើមជាមួយនឹងកិច្ចការតូចតាច៖ ការស្វែងរកវត្ថុដែលធ្លាក់ ទាញខ្សែពួរដែលជាប់គាំង និងការព្រមាននៅពេលដែលជំនោរផ្លាស់ប្តូរ។ គាត់បានដឹងថាទំហំបាតដៃរបស់គាត់តូចជាងព្រែកទាំងមូល។ ប៉ុន្តែនៅតែអាចធ្វើការងារសំខាន់ៗ ប្រសិនបើអ្នកមិនព្យាយាមបង្វែរអ្នកគ្រប់គ្នាឱ្យទៅជាទស្សនិកជនសម្រាប់ទេពកោសល្យរបស់អ្នកទេនោះ

នៅឆ្នាំទី២០ ក្រុមហ៊ុនកំពង់ផែបានបញ្ចេញទឹកប្រេលាយឡំនឹងកាកសំណល់ចូលប្រឡាយ។ ទឹកក្នុងក្បាលរបស់ខាវ៉ារីរមាស់រហូតដល់បាត់។ គាត់ត្រូវទៅមាត់ច្រាំងដើម្បីឲ្យបុរសដែលធ្លាប់ក្លែងក្លាយថាជួយគាត់ដោយទឹកស្អាត។ ភាពទន់ខ្សោយរបស់គាត់ធ្វើឱ្យគាត់អាម៉ាស់។ ប៉ុន្តែក្រុមគ្រួសារកុមារដែលធ្លាក់ពីលើទូកបានយល់ព្រមទម្លាក់ធុងឱ្យពួកគេខណៈដែលពួកគេរក្សាចម្ងាយផ្លូវ។ គាត់ទទួលយកជំនួយដោយមិនចាត់ទុកវាជាការអភ័យទោសទាំងស្រុង។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃការជម្លៀស ទ្វារទឹកជំនន់បានជាប់គាំង ហើយទូករបស់កុមារបានជាប់គាំងនៅក្រោមស្ពាន។ Kawari បានអានលំហូរ ហើយដឹងថាការទាញត្រង់នឹងធ្វើឱ្យទូកក្រឡាប់។ គាត់បានសុំឱ្យ Longxuan កាត់បន្ថយចរន្តក្នុងរយៈពេលខ្លីប៉ុណ្ណោះ។ មុននឹងប្រើកម្លាំងរបស់គាត់ដើម្បីបង្វែរទូកទៅខាងក្រៅ ភក់នៅលើក្បាលរបស់គាត់ជិតស្ងួតហើយ។ គាត់បានផ្តល់សញ្ញាឲ្យមនុស្សឡើងពីធុងដែលបានរៀបចំ។ កុំបង្ខំរហូតដល់អ្នកក្លាយជាអ្នកដែលត្រូវតែជួយ។

ទូកចេញមក ហើយក្មេងដែលធ្លាប់ខ្លាចប្រឡាយនៅតែមិនព្រមចូលទឹក។ ប៉ុន្តែគាត់ជាអ្នកប្រគល់ធុងនោះទៅឲ្យខាវ៉ារី។ គាត់បានអរគុណខ្ញុំ ហើយមិនបានអញ្ជើញខ្ញុំទៅប្រកួតចំបាប់ទេ។ ទំនាក់ទំនងឈានទៅមុខដរាបណាអ្នកផ្សេងបានត្រៀមខ្លួន។ ផ្ទុយទៅវិញ គាត់ត្រូវប្រញាប់ទៅទីបញ្ចប់ដោយសើចដូចជាមិនមានអ្វីកើតឡើង។

Kawari ចូលរួមជាមួយកងកម្លាំងនៅក្នុងអង្គភាពរុករកទឹក និងសង្គ្រោះក្រោមទឹក។ ផ្តល់ឧបករណ៍ទឹកស្អាតសម្រាប់រាងកាយរបស់ពួកគេ និងបង្រៀនសញ្ញាសង្គ្រោះជីវិតអ្នកបោះជំរុំ។ គាត់បានបង្កើតជាច្បាប់មួយដែលមិនត្រូវលេងសើចក្បែរទឹក។ សូម្បីតែមិត្តភក្តិជិតស្និទ្ធក៏ត្រូវសួរជាមុនដែរ។ ការសប្បាយមិនបាច់ចំណាយអស់សិទ្ធិក្នុងការដឹងពីអ្វីដែលនឹងកើតឡើងចំពោះពួកគេ។

មុនពេលចាកចេញ ស្ត្រីបោកគក់ក្រណាត់គ្របធុងដោយក្រណាត់តូចមួយ។ គាត់ទទួលយកវាហើយឱនក្បាលចុះទៅតាមដែលទឹកមិនហៀរ។ មនុស្សគ្រប់គ្នាសើចចំអកចំពោះជម្រើសដ៏ប្រុងប្រយ័ត្នរបស់គាត់។ Kawari នៅតែតូចបើប្រៀបធៀបទៅនឹងទន្លេ។ ប៉ុន្តែការសន្យារបស់គាត់មានទំហំល្អឥតខ្ចោះ។ នោះគឺធ្វើអ្វីដែលអ្នកនិយាយថាអ្នកនឹងធ្វើ។ ហើយឈប់ភ្លាមៗនៅពេលដែលនរណាម្នាក់និយាយថាទេ

ARUN RPG · 51 / 60

កូហារី

កូហារី AR-051

តួនាទី: Fox អ្នកកាន់ពន្លឺ

ស្រុកកំណើត: ព្រៃវង្វេងផ្លូវ

អាវុធ: កញ្ច្រោងអណ្តាតភ្លើងនិងកន្ទុយប្រាំបួន

អំណាច: បង្កើតពន្លឺដឹកនាំ និងការបង្វែរមើលឃើញដោយមិនឆេះសត្វ។

កម្រិតកំណត់: កន្ទុយនីមួយៗត្រូវបានចងភ្ជាប់ទៅនឹងផ្លូវមួយ។ ផ្លូវនេះបើកច្រើនពេក ហើយគាត់មិនចាំផ្លូវត្រឡប់មកវិញទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

កន្ទុយប្រាំបួន រំលឹកគុណធម៌

Kohari គឺជាកញ្ច្រោងកន្ទុយប្រាំបួននៅក្នុងព្រៃវង្វេងផ្លូវ។ នាងដើរទាំងបួន ហើយមិនចេះនិយាយភាសាមនុស្ស។ ប៉ុន្តែខ្ញុំនឹកឃើញក្លិននៃសេចក្តីសប្បុរសពីដៃដែលដាក់អាហាររួចក៏ដើរចេញទៅក្រៅដើម្បីផ្តល់កន្លែងទំនេរ។ កន្ទុយនីមួយៗត្រូវបានចងភ្ជាប់ទៅនឹងផ្លូវនៅក្នុងព្រៃ។ នាងប្រើភ្លើងតូចមួយដែលមិនឆេះសត្វមានជីវិតដើម្បីនាំសត្វដែលបាត់ទៅសំបុករបស់ពួកគេវិញ។ និងប្រើការបំភាន់ដើម្បីបង្វែរអ្នកប្រមាញ់ពី roosts របស់ពួកគេ។

មានពេលមួយអ្នករើសស្មៅបានរងរបួសនៅជិតរន្ធមួយ។ នាងបានជួយយកគាត់ចេញ។ បុរសនោះត្រឡប់មកវិញជាមួយអាហារជាច្រើនដងទើបនាងជឿទុកចិត្តនាង។ មុនពេលនាំយកឧបករណ៍ចាប់សត្វតាមពន្លឺ កន្ទុយពីរត្រូវបានជួសជុលជាមួយនឹងឧបករណ៍មួយ។ Kohari រត់គេចខ្លួន ប៉ុន្តែផ្លូវដែលចងគាត់ត្រូវខូចខាត។ នាងចាប់ផ្តើមបញ្ឆោតមនុស្សគ្រប់គ្នាឱ្យដើរជុំវិញដោយមិនបែងចែកអ្វីដែលពួកគេកំពុងធ្វើ។

ការភ័យខ្លាចធ្វើឱ្យព្រៃឈើមានសុវត្ថិភាពពីសត្វមំសាសី។ ប៉ុន្តែអ្នកប្រមូលស្មៅដែលត្រូវចូលមកត្រូវជាប់គាំង។ Kohari បានឮក្មេងៗក្អកពេញមួយយប់ ហើយមិនអាចចាំសំឡេងរបស់សត្វតូចៗដែលបានជួយពួកគេ។ នាងចូលទៅជិតនៅតែសង្ស័យ។ កុមារមិនដេញ។ គ្រាន់តែដាក់ដបទឹកហើយរង់ចាំ។ ដូច្នេះនាងបានបើកផ្លូវ។ និងបានរកឃើញការជឿទុកចិត្តក្នុងរយៈពេលតូចមួយដោយមិនចាំបាច់បើកផ្លូវទាំងអស់។

អាំផារ៉ាមកពិនិត្យឫសដែលខូច។ ទាំងពីរទំនាក់ទំនងតាមរយៈសញ្ញាចលនា និងថាមពល។ គ្មានអ្នកណាអះអាងថាអាចអានគំនិតគ្នាទៅវិញទៅមកបានគ្រប់ពេលនោះទេ។ Kohari បង្រៀនអ្នកឱ្យផ្តល់សញ្ញានៅពេលអ្នកត្រូវការកន្លែងទំនេរ។ ហើយ Amphara សម្គាល់ផ្លូវដែលមនុស្សគួរប្រើដោយមិនរំខានដល់រូង។

នៅឆ្នាំទី 20 ភ្លើងចេញពីម៉ាស៊ីនបោះត្រារាលដាលតាមឫសចាស់។ Kohari បានបើកផ្លូវជាច្រើនដើម្បីដឹកនាំមនុស្សចេញរហូតដល់ Nine-Tails ត្រូវបានគេប្រើក្នុងពេលតែមួយ។ ពន្លឺបានខ្ចាត់ខ្ចាយ ហើយនាងមិនអាចចាប់ផ្តើមចងចាំផ្លូវរបស់នាងត្រឡប់ទៅរន្ធនោះទេ។ វ៉ារិនបានឃើញថាកញ្ជ្រោងដែលកំពុងនាំមុខគ្រប់គ្នាកំពុងដើរជុំវិញ។ ដូច្នេះហើយ គាត់ឈប់ដើរតាម ជាជាងជំរុញឱ្យគាត់បន្តរត់។

ក្រុមនេះបានបិទផ្លូវមួយចំនួន ហើយបានធ្វើការណាត់ជួបជាមួយនឹងក្លិនក្រអូបដែល Kohari ទទួលស្គាល់។ នាងសម្រាកហើយប្រើតែបីកន្ទុយប៉ុណ្ណោះក្នុងមួយជុំ។ អ្នកដើរជួយដឹកនាំអ្នកដើរតាមពីចំណុចកណ្តាល។ ពន្លឺដឹកនាំរបស់នាងគឺដូច្នេះនាងមិនចាំបាច់ដឹកព្រៃទាំងមូលនៃក្តីសង្ឃឹមក្នុងពេលតែមួយ។ នៅពេលដែលមនុស្សចុងក្រោយចេញមក នាងនៅតែមានផ្លូវមួយទៅផ្ទះ។

បន្ទាប់ពីភ្លើងរលត់ Kohari បានយក Amphara ទៅមើលរន្ធដែលខូច។ និងអនុញ្ញាតឱ្យសហគមន៍ជួយធ្វើឱ្យតំបន់នេះមានព្រំដែនច្បាស់លាស់ អ្នកដែលបានក្បត់ត្រូវបានតាមដានតាមរយៈភស្តុតាងឧបករណ៍។ នាងមិនបានប្រើកំហឹងរបស់នាងជាហេតុផលដើម្បីដេញអ្នកប្រមូលស្មៅទាំងអស់ចេញពីព្រៃនោះទេ។

នាងបានចាប់ផ្តើមដើរតាម Dawn Alliance ក្នុងបេសកកម្មស្វែងរកផ្លូវមួយ។ ដោយការត្រឡប់ទៅព្រៃវិញតាមរដូវកាល និងការត្រៀមខ្លួន សមាជិកសិក្សាពីសញ្ញាកន្ទុយរបស់នាង ហើយកុំពាក់កអាវ ឬប្រកាសកម្មសិទ្ធិរបស់ពួកគេ។ ការរួមក្រុមជាអាកប្បកិរិយាដែលនាងជ្រើសរើសបន្ត។ វាមិនមែនជាការសន្និដ្ឋានថាការជួយមនុស្សម្តងមានន័យថាពួកគេត្រូវតែបម្រើពួកគេជារៀងរហូតនោះទេ។

មុនពេលធ្វើដំណើរលើកដំបូង ក្មេងម្នាក់ដែលជាប់ក្នុងព្រៃបានទុកដបទឹកដែលនៅចំណុចប្រជុំ។ Kohari បានដើរទៅជិតហិតក្លិន បន្ទាប់មកដាក់ភ្លើងតូចមួយនៅក្បែរដប។ ពន្លឺនោះមិនមែនជាការសន្យាដើម្បីទុកចិត្តអ្នករាល់គ្នានោះទេ។ ប៉ុន្តែថ្ងៃនេះជាចម្លើយ។ នាងបានដឹកនាំដង្ហែបីដងរួចបែរមករង់ចាំ។ ចិត្តល្អដែលធ្លាប់ឈឺចាប់នៅតែចងចាំ។ ហើយកំពុងស្វែងរកមធ្យោបាយដើម្បីរីកចម្រើនជាមួយនឹងព្រំដែនការពារវា។

មីយូរ៉ា

មីយូរ៉ា ▯ AR-052

តួនាទី: អ្នកដែលនាំរដូវរងាឆ្លងកាត់

ស្រុកកំណើត: ផ្ទះព្រិលរដូវរងា

អាវុធ: ដង្ហើមត្រជាក់

អំណាច: ទាញសំណើមចូលទៅក្នុងផ្កាព្រិល និងបន្ថយសីតុណ្ហភាពបន្តិចម្តងៗ។

កម្រិតកំណត់: ការនៅជិតអ្នករស់នៅយូរពេកធ្វើឱ្យគេត្រជាក់។ អ្នកត្រូវតែគ្រប់គ្រងចម្ងាយ និងពេលវេលា។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ព្រិលដែលរៀនរក្សាចម្ងាយ

Miyura រស់នៅក្នុងជំរកព្រិលមួយ ដែលអ្នកធ្វើដំណើរឃើញពន្លឺតាមបង្អួច មុនពេលពួកគេឃើញម្ចាស់។ នាងចូលចិត្តស្តាប់រឿងពីផ្លូវ។ ប៉ុន្តែដង្ហើមរបស់នាងធ្វើឱ្យខ្យល់ត្រជាក់។ ភ្ញៀវមិនស្នាក់នៅយូរទេ។ នៅពេលពួកគេចេញទៅ នាងនឹងឈរមើលស្នាមជើងរហូតដល់ព្រិលបានគ្របដណ្តប់លើពួកគេ ហើយចាប់ផ្តើមរង់ចាំអ្នកបន្ទាប់ម្តងទៀត។

ភាពឯការបស់នាងធ្វើឱ្យនាងស្និទ្ធស្នាលជាមួយភ្ញៀវពេកដោយមិនដឹងខ្លួន។ យប់មួយអ្នកធ្វើដំណើរឈឺបានសុំស្នាក់នៅ។ នាងអង្គុយក្បែរគ្រែដោយចេតនា។ ប៉ុន្តែភាពត្រជាក់ដែលកកកុញបានធ្វើឲ្យគាត់ដួល។ Miyura តក់ស្លុត ហើយរត់ទៅឈរក្រោមព្រិល។ មិត្តភក្តិរបស់បុរសនោះត្រូវដុតភ្លើងបន្ថែមទៀតដើម្បីសង្គ្រោះគាត់។

នាងបានបិទផ្ទះ។ គេគិតថាស្នេហារបស់គេធ្វើបាបមនុស្សតែប៉ុណ្ណោះ។ រហូតដល់ Eirin មកស្ទាបស្ទង់អាកាសធាតុ ហើយរកឃើញចង្ក្រានត្រជាក់ទាំងស្រុង។ Miyura ប្រាប់រឿងទាំងស្រុង ដោយរៀបចំខ្លួនឱ្យគេដេញចេញ។ Eirin សុំវាស់សីតុណ្ហភាព និងចម្ងាយ។ អំណាចនៃត្រជាក់មានលក្ខខណ្ឌដែលអាចរៀនបាន។

វាមិនចាំបាច់ជាការវិនិច្ឆ័យថានាងមិនគួរនៅក្បែរនរណាម្នាក់នោះទេ។

អ្នកទាំងពីរបានព្យាយាមបង្កើតរន្ធខ្យល់។ ជញ្ជាំងភាគដែលមានប្រហោងនិងសញ្ញាសម្គាល់ចម្ងាយ Miyura រៀនបន្ថយសីតុណ្ហភាពបន្តិចម្តងៗដោយការសម្រាក។ ភ្ញៀវអាចជ្រើសរើសកន្លែងអង្គុយរបស់ពួកគេ។ នាងនិយាយពីម្ខាងទៀត នៅតែឮសំឡេងសើចយ៉ាងច្បាស់។ គម្លាតមិនតែងតែបដិសេធទេ។ ពេលខ្លះវាជាទម្រង់ដែលធ្វើឱ្យភាពស្និទ្ធស្នាលមានរយៈពេលយូរ។

នៅឆ្នាំទី 20 ព្យុះព្រិលបាននាំមនុស្សជាច្រើនទៅផ្ទះ។ Miyura ស្ទើរតែយកគម្រូបដើម្បីគេចពីភាពត្រជាក់។ ប៉ុន្តែ Selvara សុំឱ្យអ្នកជួយបង្កើតខ្សែបន្ទាត់នៃផ្កាព្រិលដើម្បីបង្វែរខ្យល់ខាងក្រៅ។ នាងធ្វើសកម្មភាពពីចម្ងាយសមរម្យ។ ខណៈពេលដែលមនុស្សនៅក្នុងផ្ទះថែរក្សាភាពកក់ក្តៅ
អ្នកមិនចាំបាច់ព្យាយាមធ្វើជាអ្វីដែលរាងកាយរបស់អ្នកមិនមានប្រយោជន៍នោះទេ។

នៅពេលយប់ដំបូលមានទំងន់ច្រើនពេក។ Miyura ចង់ដកសំណើមទាំងអស់ចេញភ្លាមៗ។ ប៉ុន្តែ Eirin បានព្រមានអំពីកម្លាំងនៃការផ្លាស់ប្តូរសីតុណ្ហភាព។ នាងបានរំកិលផ្ទាំងទឹកកកយឺតៗតាមបន្ទាត់គណនារបស់ Khachin ។ មាននរណាម្នាក់នៅខាងក្នុងបានជួយចុចសញ្ញា នៅពេលពួកគេរកឃើញស្នាមប្រេះ។
ការងើបឡើងវិញផ្ទះកើតចេញពីភាពជាក់លាក់ដែលយឺតល្មមក្នុងការស្តាប់។ វាមិនមែនជាជំងឺផ្តាសាយធ្ងន់ធ្ងរបំផុតនោះទេ។

បុរសម្នាក់ដែលធ្លាក់ខ្លួនឈឺក្រោមការមើលថែរបស់នាងគឺជាភ្ញៀវម្នាក់ក្នុងចំណោមភ្ញៀវ។ Miyura សុំទោស និងប្រាប់ប្រព័ន្ធថ្មី។ គាត់ក៏ជ្រើសរើសអង្គុយនៅឆ្ងាយ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំបានយល់ព្រមប្រាប់អ្នកអំពីការធ្វើដំណើររបស់ខ្ញុំពីទីនោះ។ នាងមិនបានសុំឲ្យខិតជិតដើម្បីបញ្ជាក់ពីការអភ័យទោសរបស់នាងទេ។
ចម្ងាយដែលគាត់បានជ្រើសរើសនៅតែមានកន្លែងសម្រាប់ពាក្យដើម្បីធ្វើដំណើរ។

នាងចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Arun ក្នុងបេសកកម្មប្រមូលថ្នាំ។ ការគ្រប់គ្រងសីតុណ្ហភាព និងជួយផ្លូវព្រិលមានទីជំរកត្រជាក់ដាច់ដោយឡែក ដែលមិត្តភ័ក្តិអាចទៅលេងដោយសុវត្ថិភាព។ ផ្ទះសម្រាកពីដើមត្រូវបានផ្តល់ឱ្យសហគមន៍ដើម្បីជួយមើលថែនិងត្រឡប់មកវិញតាមរដូវកាល។ Miyura មិនចាំបាច់ជ្រើសរើសរវាងការនៅម្នាក់ឯងជារៀងរហូត និងប្រថុយធ្វើបាបអ្នករាល់គ្នា ដើម្បីជៀសវាងភាពឯកានោះទេ។

មុនពេលចាកចេញ នាងបានព្យួរសញ្ញានៅមាត់ទ្វារថា សូមប្រាប់ខ្ញុំពេលត្រជាក់។ គ្មានពាក្យណាដែលអញ្ជើញគាត់ឲ្យស៊ូទ្រាំទេ ព្រោះគាត់គិតដល់ម្ចាស់។ នៅយប់នោះ នាងអង្គុយនៅឆ្ងាយពីភ្លើង។ ស្តាប់មិត្តភ័ក្តិនិយាយក្រោមផ្កាយ
ភាពកក់ក្តៅដែលទៅដល់នាងមិនបានបង្កើនសីតុណ្ហភាពក្នុងខ្លួនរបស់នាងទេ។ ប៉ុន្តែវាមកពីការដឹងថាអ្នកផ្សេងមានឆន្ទៈក្នុងការបង្កើតកន្លែងសម្រាប់នាងដើម្បីរួមបញ្ចូលយ៉ាងពិតប្រាកដ។

ARUN RPG · 53 / 60

កាហ្សូរ៉ូ

កាហ្សូរ៉ូ AR-053

តួនាទី: ឆ័ត្រការពារផ្លូវត្រឡប់មកវិញ

ស្រុកកំណើត: ហាងជួសជុលនៅជិតស្ពានអរុណ

អាវុធ: ស៊ុមឆ័ត្រ ជើងឈើ និងកម្រាលឆ័ត្រ

អំណាច: បើកឆ័ត្រជារាំងននដើម្បីរារាំងតំណក់ភ្លៀងដ៏ខ្លាំង ហើយបន្លឺសំឡេងរោទិ៍។

កម្រិតកំណត់: មិនអាចទប់ទល់នឹងកម្លាំងខ្លាំងបានទេ។ ស៊ុមជើងមានតែម្ខាងធ្វើឱ្យវាងាយធ្លាក់។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ធាតុដែលបានជ្រើសរើសនឹងរង់ចាំ។

Kazuro ធ្លាប់ធ្វើជាឆ័ត្រនៅក្នុងហាងជួសជុលមួយក្បែរស្ពានអរុណ។ វាបានឆ្លងកាត់ដៃរបស់ម្ចាស់ជាច្រើនរហូតដល់ក្រណាត់លែងមានពណ៌ដើមរបស់វា។ បន្ទាប់ពីត្រលប់មកវិញនូវស្ពានដែលខូច ថាមពល Shards បានជាប់គាំងនៅក្នុងស៊ុមចាស់របស់គាត់ ហើយបណ្តាលឱ្យគាត់បើកភ្នែករបស់គាត់។ គាត់មានជើងឈើតែមួយគត់។ អ្នកមិនអាចលោតបានឆ្ងាយទេ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំចាំថាដៃដែលធ្លាប់លាតខ្លួនយ៉ាងចម្លែកលើអ្នកដទៃ។

ម្ចាស់ហាងគិតថាគាត់ជារបស់ក្មេងលេងខូច។ មុននឹងដឹងថា គាត់អាចឆ្លើយសំណួរ និងជ្រើសរើសកន្លែងអង្គុយបាន។ Kazuro ខ្លាចគេបោះបង់ចោល។ ដូច្នេះយើងបើកចិត្តទទួលយកអ្វីៗទាំងអស់ ទោះបីជារាងកាយយើងឈឺចាប់ក៏ដោយ។ គាត់អនុញ្ញាតឱ្យកុមារលេងរដុប។ ចង់មើលភ្លៀងពេញមួយយប់ ហើយនិយាយថាមិនអីទេ បានក្លាយជាសំឡេងដោយស្វ័យប្រវត្តិរបស់មនុស្សដែលមិនប្រាកដថាពួកគេមានសិទ្ធិចង់បានអ្វី។

ថ្ងៃមួយ ក្រណាត់រហែកខ្លាំងពេក វាមិនជ្រាបទឹកទៀតទេ។ ម្ចាស់ហាងបានដាក់គាត់នៅខាងក្រោយបញ្ជរដើម្បីរង់ចាំការជួសជុល។ Kazuro យល់ថានេះគ្មានប្រយោជន៍ទេ ហើយរត់ទៅឆ្ងាយ។
គាត់បានលោតនិងដួលជាច្រើនដងនៅលើផ្លូវសើម។ មុនពេលភូមាបានជួបគាត់ហើយសួរថាតើគាត់អាចជួយបានយ៉ាងណា? គាត់មិនបានលើកវាឡើងភ្លាមៗទេ ព្រោះគាត់ឃើញវាជាវត្ថុ។

ពេលត្រឡប់មកហាងវិញ ម្ចាស់ហាងបានសុំទោសដោយមិនបានពន្យល់។ Kazuro និយាយថា គាត់ខ្លាចគេទុកចោល បើទោះជាគាត់នៅតែអាចនិយាយបាន។ ពួកគេបានយល់ព្រមឱ្យមានសញ្ញាជូនដំណឹងអំពីការងារជួសជុលនិងជ្រុងឯកជន។ គាត់ចាប់ផ្តើមជ្រើសរើសពណ៌ក្រណាត់ដែលគាត់នឹងប្រើសម្រាប់បំណះដោយខ្លួនឯង។
ជំនួសឱ្យការទទួលយកនូវអ្វីដែលអ្នកដទៃយល់ថាសមរម្យដោយមិនសួរ។ អត្តសញ្ញាណរបស់គាត់កាន់តែច្បាស់បន្តិចម្តងៗតាមរយៈការសម្រេចចិត្តតូចៗ។

នៅឆ្នាំទី 20 ភ្លៀងដ៏ខ្លាំងមួយបានធ្លាក់ពីលើផ្លូវហាយវេ។ អ័ព្ទធ្វើឱ្យអ្នកដំណើរចុះខ្សោយ។ Kazuro បានរកឃើញម្លប់របស់គាត់កំពុងត្រងវាមួយភ្លែត។ ប៉ុន្តែមិនអាចទ្រាំទ្រនឹងកម្លាំងខ្លាំងបានទេ។
គាត់ចង់គ្របដណ្តប់រថភ្លើងទាំងមូលដើម្បីបញ្ជាក់ពីតម្លៃរបស់វា។ មុនពេលស៊ុមចាប់ផ្តើមគ្រវី ហើយអារ៉ាន់បានអំពាវនាវឲ្យឈប់។

Kazuro ផ្តល់ជូនដើម្បីប្រើពួកវាជាចំណុចផ្ទេរនៅក្រោមដំបូលដែលមានស្រាប់។ គ្រប់គ្នាតម្រង់ជួរជាជម្រកខ្លីជំនួសវិញ ដោយអនុញ្ញាតឱ្យឆ័ត្រមួយចាប់លើមេឃទាំងមូល។ គាត់បន្លឺសំឡេងរោទិ៍នៅពេលចំនួនដែលប្រមូលបានដល់កម្រិតកំណត់។ ឲ្យមនុស្សប្តូរវេនចូលម្លប់មួយក្រុមក្នុងពេលតែមួយ។ ជើងតែមួយគត់របស់គាត់ត្រូវតែមានមូលដ្ឋានគាំទ្រដែល Khachin បង្កើត។ មិនទាន់ប្រញាប់លោតតាមរទេះទាល់តែដួល។

បន្ទាប់ពីខ្យល់ព្យុះ គម្របម្លប់ត្រូវការការជួសជុលម្តងទៀត។ លើកនេះ Kazuro មិនបានគេចខ្លួនទេ។
គាត់បានប្រាប់ខ្ញុំពីពណ៌ដែលគាត់ចង់បាន ហើយអង្គុយរង់ចាំដោយទំនុកចិត្តបន្ថែមទៀត។ ក្មេងៗដែលធ្លាប់លេងគ្រហឹមមកជួយកាត់ក្រណាត់តាមការជ្រើសរើស។ ការយកចិត្តទុកដាក់មិនមែនជារង្វាន់ទេបន្ទាប់ពីបញ្ចប់ការងារដែលមានប្រយោជន៍។
ប៉ុន្តែវាជាអ្វីដែលអនុញ្ញាតឱ្យគាត់ចេញទៅក្រៅបន្តជីវិតរបស់គាត់។

គាត់ចូលរួមក្នុងជួរនៃអង្គភាពព្រមាន និងការពារអ័ព្ទថាមពល។ ជាមួយនឹងរទេះតូចមួយសម្រាប់ផ្លូវឆ្ងាយ។
សមាជិកត្រូវតែសួរមុនពេលដោះស្រាយ
ហើយមិនត្រូវទុកនរណាម្នាក់ឱ្យមើលជំនួសពួកគេដោយមិនប្រាប់ពីពេលវេលានោះទេ។ Kazuro
ក៏ចូលចិត្តជួយការពារភ្លៀងផងដែរ។
ប៉ុន្តែគាត់ចាប់ផ្តើមរៀននិយាយថាស៊ុមរបស់គាត់ត្រូវការការសម្រាកដោយមិនប្រញាប់ប្រញាល់សុំទោស។

មុនពេលចេញទៅ ម្ចាស់ហាងបានធ្វើស្លាកឈ្មោះដើម្បីព្យួរឲ្យខ្ញុំ។ គាត់បានសុំឱ្យសរសេរតែ Kazuro ប៉ុណ្ណោះ។ មិនចាំបាច់បញ្ចូលពាក្យ ទ្រព្យសម្បត្តិ របស់ហាងនោះទេ។ ឆ័ត្រចាស់លោតចុះពីបញ្ជរដោយប្រយ័ត្នប្រយែង ហើយងាកទៅមើលទ្វារ។ គាត់មានកន្លែងសម្រាប់ត្រឡប់មកវិញហើយជួសជុលវា។ វាមានឈ្មោះឯករាជ្យនៃតម្លៃលក់។ ហើយមានសិទ្ធិជ្រើសរើសអ្នកណានឹងដាក់ខ្លួនឱ្យលើសអ្នកដទៃនៅថ្ងៃភ្លៀង។

ARUN RPG · 54 / 60

អាសេម

អាសេម AR-054

តួនាទី: អ្នកធ្វើចុងក្រោយ

ស្រុកកំណើត: អន្តេវាសិកដ្ឋានសម្រាប់ការចាកចេញរបស់ព្រះអាទិត្យ

អាវុធ: ដំបងដែកពីរ និងចិញ្ចៀនជីវិត

អំណាច: បែងចែកដាននៃជីវិតដែលនៅជាប់នឹងរូបកាយពីការឆ្លុះបញ្ចាំងដែលបានកន្លងផុតទៅ។

កម្រិតកំណត់: អ្នកស្លាប់មិនអាចយកមកវិញបានទេ ហើយតម្លៃនៃជីវិតមិនអាចវិនិច្ឆ័យជំនួសម្ចាស់បានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

អ្នកមើលផ្លូវ អ្នកដែលរស់នៅជាមួយការរស់នៅ។

អាសេមមើលថែបន្ទប់សម្រាប់ព្រះអាទិត្យចាកចេញ។ ការងាររបស់គាត់គឺយកសពទៅឲ្យក្រុមគ្រួសារវិញដោយមានឈ្មោះ និងរឿង។ គាត់មានក្បាលកូនឆ្កែ និងអារម្មណ៍ដែលអាចបំបែកសញ្ញាជីវិតពីការឆ្លុះបញ្ចាំង។ មនុស្សតែងតែសួររកការវិនិច្ឆ័យរបស់គាត់ថាតើអ្នកណាគួរត្រូវបានជួយ អ្នកណាគួរត្រូវបានដោះលែង ហើយអ្នកណាដែលមានតម្លៃគ្រប់គ្រាន់ក្នុងការប្រើប្រាស់ធនធានដែលនៅសល់។

Asem ធ្លាប់ជឿថា កាតព្វកិច្ចរបស់មនុស្សដែលមានចំណេះដឹងគឺត្រូវផ្តល់ចម្លើយយ៉ាងម៉ឺងម៉ាត់។ លោកបានវាយតម្លៃអ្នករបួសម្នាក់ថាមិនទំនងនៅរស់ទេ ហើយបានណែនាំឲ្យផ្ទេរឧបករណ៍ជំនួយទៅអ្នកផ្សេង។ គ្រួសារបានយល់ព្រមព្រោះគិតថាបានឃើញអនាគត។ ទោះបីជាឃើញតែដានជីវិតរសាត់បាត់ទៅហើយ បុរសម្នាក់ដែលបានស្លាប់ Asem មិនដឹងថាមានវិធីផ្សេងជួយឬអត់នោះទេ។ ប៉ុន្តែ គាត់បានដឹងថា គាត់កំពុងនិយាយលើសពីអ្វីដែលអំណាចបាននិយាយ។

គាត់បង្ហាញពីការរឹតបន្តឹង និងផ្អាកភារកិច្ចវាយតម្លៃបន្ទាន់។ រយៈពេលរៀបចំការចាកចេញ

គាត់បានរកឃើញសំបុត្រដែលបុរសបានសរសេរទៅកូនរបស់គាត់។ វានិយាយអំពីសួនបន្លែ។ វាមិនមែនជាសេចក្តីថ្លែងការណ៍ធំទេ។ Asem យល់ថាតម្លៃនៃជីវិតមិនអាស្រ័យលើអ្វីដែលគាត់មើលឃើញពីដាននៃថាមពលនោះទេ។ ហើយអ្នកកាន់ដំបងក៏គ្មានសិទ្ធិប្រើភាពប្រាកដប្រជាមិនពិតដើម្បីបង្ខំឱ្យមានជម្រើសគ្រួសារដែរ។

ផ្ទុយទៅវិញ គាត់បានហ្វឹកហាត់ជាមួយវេជ្ជបណ្ឌិត។ រៀនរាយការណ៍ពីរោគសញ្ញា ស្រង់ព័ត៌មានចេញពីការណែនាំ និងពន្យល់ពីភាពមិនច្បាស់លាស់ជាភាសាដែលអាចយល់បាន។ ខ្សែជីវិតរបស់គាត់បានជួយគាត់ឱ្យតាមដានថាតើសញ្ញាជីវិតរបស់គាត់នៅជាប់នឹងរាងកាយរបស់គាត់ដល់កម្រិតណា។ ប៉ុន្តែវាមិនបានប្រគល់មនុស្សស្លាប់មកវិញទេ ហើយក៏មិនបានវាស់ស្ទង់ថាអ្នកណាសក្តិសមនឹងជីវិតជាងអ្នកដទៃដែរ។

ក្នុងឆ្នាំទី២០ មានយានជំនិះដឹកជនរងគ្រោះចូលទៅក្នុងអន្តេវាសិកដ្ឋានច្រើនជាងចំនួនមន្ត្រី។ Asem រកឃើញដានជីវិតមួយចំនួននៅក្នុងខ្លួនដែលត្រូវបានកត់ត្រាថាស្លាប់។ លោកបានទូរស័ព្ទទៅក្រុមព្យាបាលភ្លាមៗ ដោយមិនរង់ចាំឯកសាររួចរាល់នោះទេ។ ហើយគេបានរកឃើញថា ការប្រញាប់ប្រញាល់បិទសមតុល្យបានធ្វើឲ្យមនុស្សជាច្រើនមិនបានពិនិត្យឲ្យបានហ្មត់ចត់។

ពេលកំពុងជួយ បញ្ជាពីនាយកប្រតិបត្តិឱ្យបញ្ជូនឧបករណ៍ជំនួយទៅឱ្យអ្នកដែលមានឋានៈខ្ពង់ខ្ពស់បានចូលមក។ Asem ប្រើកន្ត្រៃពីរដើម្បីរារាំងឡានដឹកជញ្ជូនឧបករណ៍ ហើយសុំឱ្យមានការវាយតម្លៃពិតប្រាកដ។ លោកមិនបានបញ្ជាក់ច្បាស់ថានរណាគួររួចជីវិតនោះទេ។ ប៉ុន្តែការពារដំណើរការដែលផ្តល់ឱកាសដោយផ្អែកលើតម្រូវការ និងព័ត៌មានមិនមែនស្ថានភាពទេ។

ម៉ាលីន និង សៀរ៉ា បានមកជួយរហូតដល់ស្ថានភាពស្ងប់ស្ងាត់។ មានទាំងអ្នកនៅរស់ និងអ្នកដែលចាកចេញ។ អាសេមកត់ត្រាឈ្មោះអ្នកគ្រប់គ្នា។ ពិនិត្យអ្វីៗជាមួយគ្រួសារ ហើយកុំប្រើជំនួយជោគជ័យមួយចំនួនដើម្បីបិទបាំងសំណួរអំពីរបៀបដែលប្រព័ន្ធមានកំហុស។ លោកបានស្នើឲ្យបំបែកបន្ទប់ពិនិត្យសំខាន់ចេញពីអ្នកទទួលខុសត្រូវលើតួលេខការអនុវត្ត។ ដើម្បីកុំឱ្យប្រញាប់ប្រញាល់ដាក់របាយការណ៍ វាក្លាយជាហេតុផលប្រញាប់ប្រញាល់ធ្វើការសម្រេចចិត្តក្នុងជីវិត។

គាត់បានចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Arun នៅក្នុងអង្គភាពស្វែងរកមនុស្សបាត់ខ្លួន និងសង្គ្រោះបន្ទាន់។ តែងតែធ្វើការជាមួយអ្នកព្យាបាល។ នេត ដាវ ស្តាប់ការត្រិះរិះពិចារណា ចំណែកលោកពិនិត្យមើលដានជីវិតដែលនៅមាន។ ទាំងពីរកំណត់ព្រំដែន ដើម្បីកុំឲ្យក្តីសង្ឃឹមរបស់សាច់ញាតិមិនត្រូវបានប្រើជាប៉ុស្តិ៍លក់ចម្លើយដែលពួកគេមិនមានអំណាច។

មុននឹងចាកចេញពី Asem យកគ្រាប់ពូជពីចម្ការរបស់បុរសនោះមកប្រគល់ជូនគ្រួសារវិញ។ កូនប្រុសរបស់បុរសនោះបានសុំឱ្យគាត់ជួយដាំជាជួរ ។ គាត់បានធ្វើវាដោយមិននិយាយអំពីការកែប្រែអ្នកស្លាប់។ ពេលចប់ហើយអង្គុយសម្រាកក្បែរអ្នករស់។ ស្តាប់ពីរបៀបដែលពួកគេចង់ឱ្យសួនច្បាររីកចម្រើន។ ដូច្នេះកាតព្វកិច្ចរបស់អ្នកមើលផ្លូវមិនមែនកុហកតែនៅចុងជីវិតនោះទេ។ ប៉ុន្តែវាក៏រួមបញ្ចូលទាំងការជួយអ្នកដែលនៅសេសសល់ដើម្បីរកផ្លូវឆ្ពោះទៅមុខផងដែរ។

ហារ៉ែន

ហារ៉ែន □ AR-055

តួនាទី: អ្នកការពារមេឃ

ស្រុកកំណើត: Sky Oasis Observatory

អាវុធ: Sky Scepter និងរង្វិលជុំការពារ

អំណាច: មើលចលនាឆ្ងាយៗ ហើយលាតវាំងននពន្លឺ ដើម្បីទប់ស្កាត់ការវាយប្រហារពីខាងលើ។

កម្រិតកំណត់: ពពកក្រាស់ និងភាពមិនច្បាស់លាស់បានកាត់ផ្តាច់ការមើលឃើញ។ ត្រូវតែពឹងផ្អែកលើព័ត៌មានពីមូលដ្ឋាន

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ភ្នែកដែលចុះមកដី

Haren គឺជាអាណាព្យាបាលនៃ Sky Observatory នៃ Oasis ។ ភ្នែកឥន្ទ្រីរបស់គាត់បានអនុញ្ញាតឱ្យគាត់មើលឃើញចលនានៃរថភ្លើងរទេះភ្លើងមុនពេលនរណាម្នាក់ផ្សេងទៀត។ គាត់មានមោទនភាពដែលបានព្រមានគាត់ទាន់ពេលវេលា។ ហើយចូលចិត្តមើលទីក្រុងពីកន្លែងខ្ពស់ដែលផ្លូវទាំងអស់មើលទៅមានសណ្តាប់ធ្នាប់ គ្មានការឈ្លោះប្រកែក ឬហត់នឿយណាមួយរំខានដល់រូបភាពរួម។

មានពេលមួយគាត់បានឃើញក្បួនដង្ហែឆ្ពោះទៅកាន់ក្លោងទ្វារនៅពេលយប់ដោយមានវត្ថុវែងដូចអាវុធ។ ដូច្នេះ គាត់បានបញ្ជាឱ្យបិទប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យ ហើយបានបាញ់ព្រមាន។ ក្បួនរថយន្តនោះជាអ្នកយាមដែលកាន់បង្គោលតង់។ មានអ្នកជំងឺដែលបានបាត់បង់ឱកាសក្នុងការទទួលការព្យាបាលខណៈដែលត្រូវបានគេដាក់ឲ្យនៅដាច់ដោយឡែក។ Haren បានឃើញរូបរាងពីចម្ងាយ។ ប៉ុន្តែខ្ញុំមិនបានដឹងពីអត្ថន័យនៃអ្វីដែលខ្ញុំបានឃើញទេព្រោះខ្ញុំមិនដែលបានសួរអ្នកណានៅលើដី ។

គាត់បានសុំពិនិត្យផ្លូវហើយបានរកឃើញថាស្លាកសញ្ញាពីប៉មគឺមិនអាចយល់បាននៅក្នុងធូលីដ៏ក្រាស់។ ភូមិខ្លះមិនមានឧបករណ៍ឆ្លើយតបទាល់តែសោះ។ អ្វីដែលគាត់ហៅថាជាមនុស្សមិនសហការពិតប្រាកដគឺជាអ្នកដែលគ្មានវិធីលើកសំឡេងគាត់។ Haren ចាប់ផ្តើមដើរជាមួយក្បួនដង្ហែ។ ស្តាប់បញ្ជាកង់លិចក្នុងខ្សាច់ និងមនុស្សឈឺកំពុងរង់ចាំព្រះអាទិត្យ។ មុនពេលរចនាសញ្ញាថ្មីរួមគ្នាជាមួយអ្នកប្រើប្រាស់ពិតប្រាកដ

អ្នកត្រួតពិនិត្យមើលថាវាជាការខ្វះខ្ចាយពេលវេលា។ ព្រោះប៉មមានបច្ចេកវិទ្យាល្អជាងអ្នកកាន់ទង់ជាតិ។ Haren ប្រមូលទិន្នន័យកំហុស ហើយបង្ហាញវា។ រួមទាំងរបាយការណ៍ផ្ទាល់ខ្លួនរបស់អ្នក
គាត់មិនអនុញ្ញាតឱ្យសមត្ថភាពពិសេសក្លាយជាហេតុផលសម្រាប់ការដកបុគ្គលិកដីចេញពីប្រព័ន្ធនោះទេ។
និងបណ្តុះបណ្តាលជំនួយការដើម្បីពិនិត្យឡើងវិញនូវការសន្និដ្ឋានរបស់ពួកគេនៅពេលដែលមានព័ត៌មានបន្ថែម។

នៅឆ្នាំទី 20 ព្យុះខ្សាច់បានបិទបាំងមេឃនៅពេលដែលចរនៃគ្រឿងបរិក្ខារឆ្លងកាត់ទីក្រុង។ Haren បានបាត់បង់ការមើលឃើញគោលដៅរបស់គាត់ ហើយត្រូវបានសម្ពាធឱ្យវាយប្រហារដោយផែនការចាស់របស់គាត់។ គាត់បានបដិសេធការបាញ់ស្មាន។ ចុះទៅធ្វើការជាមួយអង្គភាពរបស់ Asara និងអ្នកបើកបររទេះភ្លើង
ដែលដឹងថាផ្លូវណាដែលត្រូវប្រើប្រាស់ក្នុងព្យុះ។

នៅពេលដែល catapult ត្រូវបានរកឃើញនៅលើច្រាំងថ្ម គាត់បានលាតវាំងននពន្លឺជាមួយនឹងបុគ្គលិក Sky របស់គាត់ដើម្បីការពារខ្សែចំណាកស្រុក។ ប៉ុន្តែអ្នកត្រូវទទួលសញ្ញាពីដីដើម្បីដឹងថាមនុស្សនៅទីណា។ Basera ប្រើពេលវេលានៃសំឡេងរបស់គាត់ដើម្បីបញ្ជូនព័ត៌មាននៅពេលដែលទង់ជាតិមិនត្រូវបានគេមើលឃើញ។
កម្លាំងការពាររបស់គាត់អាចទៅដល់មនុស្សដែលភ្នែកមើលមិនឃើញដោយខ្លួនឯង។

បន្ទាប់ពីព្យុះ Haren ត្រឡប់ទៅប៉មវិញ ដើម្បីផ្តាច់ប្រព័ន្ធដែលផ្តល់តែបញ្ជាពីខាងលើប៉ុណ្ណោះ។ គាត់បានបើកប៉ុស្តិ៍សម្រាប់ស្ថានីយដីដើម្បីបញ្ជូនព័ត៌មាននិងពិនិត្យមើលវិញ។ កម្ពស់ក៏មានប្រយោជន៍ផងដែរ។
ប៉ុន្តែវាមិនគួរត្រូវបានយល់ថាជាជំហរដែលតែងតែខិតទៅជិតការពិតនោះទេ។

គាត់ចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធ Arun ក្នុងការឈ្លបយកការណ៍ និងការពារប្រឆាំងនឹងការវាយប្រហារពីខាងលើ។ យ៉ាងហោចណាស់មានសញ្ញាបញ្ជាក់ចំនួនពីរ មុនពេលប្រើអាវុធប្រឆាំងនឹងគោលដៅដែលមិនច្បាស់លាស់។ Asem ជួយបង្រៀនអ្នកជំងឺនូវព័ត៌មានដែលពួកគេគួរសួរនៅពេលបើកផ្លូវ។ Haren
បានរៀនថាការមើលឃើញឆ្ងាយគួរតែអនុញ្ញាតឱ្យគាត់រៀបចំដើម្បីជួយលឿនជាងមុន។
វាមិនលឿនទេក្នុងការវិនិច្ឆ័យមនុស្សពីចម្ងាយ។

មុនពេលចេញពីគ្រូពេទ្យម្នាក់ចេញពីក្បួនដែលគាត់បានឃាត់ខ្លួនបាននាំយកទង់ដែលបានជួសជុល។ Haren បានបើកវាពីកម្រិតដី ហើយឃើញថាខ្សែស្ដើងស្អាតណាស់ ដែលមើលមិនឃើញជាក់ស្តែង។ គាត់បានជួសជុលវាជាមួយនឹងម្ចាស់ទង់ជាតិរហូតដល់អាចអានបានច្បាស់។ បន្ទាប់មក ចេញដំណើរម្តងទៀត លើកនេះ រាល់ពេលដែលខ្ញុំមើលទៅលើមេឃ មនុស្សខាងក្រោមមានវិធីប្រាប់គាត់ពីបញ្ហា។

ARUN RPG · 56 / 60

បាសេរ៉ា

បាសេរ៉ា AR-056

តួនាទី: អ្នករក្សាសំលេងរំខានទីក្រុង

ស្រុកកំណើត: តំបន់អ្នកបច្ចេកទេសតន្ត្រី Suryan

អាវុធ: ប្រព័ន្ធ និងខែលតោ

អំណាច: ប្រើចង្វាក់នៃសំឡេងដើម្បីសម្រួលដល់ស្បែការពារ។

កម្រិតកំណត់: ថាមពលបានមកពីការចូលរួមតាមចង្វាក់ស្ម័គ្រចិត្ត។ មិនអាចបង្ខំនរណាម្នាក់ឱ្យស្ងប់ស្ងាត់បានទេ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

កណ្ដឹងដែលហៅមនុស្សឱ្យមកជាមួយគ្នា។

Basera បានធំឡើងនៅក្នុងឧស្សាហកម្មតន្ត្រី Suryan ។ នាងមានមុខឆ្មា ត្រចៀករហ័ស ហើយចូលចិត្តដេកស្ដាប់មនុស្សអនុវត្តផ្នែកនីមួយៗរហូតដល់ផ្លូវពោរពេញដោយសំឡេងមិនស៊ីសង្វាក់។ ម៉ាក់បានបង្រៀនខ្ញុំថា លទ្ធភាពនៃសង្កាត់មិនអាស្រ័យលើអ្នករាល់គ្នាដែលលេងមួយបទនោះទេ។ ប៉ុន្តែនេះគឺជារឿង៖
គ្មាននរណាម្នាក់ត្រូវនៅស្ងៀមគ្រប់ពេលដើម្បីនិយាយល្អចំពោះអ្នកដទៃនោះទេ។

នៅពេលដែលគាត់ក្លាយជាអ្នកដឹកនាំក្រុមតន្ត្រីទីក្រុង Basera ចង់បង្កើតការសម្ដែងដែលគ្មានកំហុស។
នាងចាប់ផ្ដើមកាត់អ្នកលេងយឺត។ កាត់បន្ថយសំឡេងម៉ាស៊ីនដែលមិនត្រូវគ្នា។ ហើយប្រើអំណាចនៃប្រព័ន្ធដើម្បីរុញចង្វាក់ឲ្យអ្នករាល់គ្នាធ្វើតាម។ រូបភាពនៅលើឆាកកាន់តែស្រស់ស្អាត។ ប៉ុន្តែប្រជាពលរដ្ឋនៅតំបន់នោះបានឈប់មកហាត់ និងលេងបន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍នោះ។ សំឡេងដែលនាងធ្លាប់ស្រលាញ់បានបាត់បន្តិចម្ដងៗដោយគ្មានការណែនាំច្បាស់លាស់។

អ្នកវាយស្គរវ័យក្មេងម្នាក់បាននិយាយថា គាត់មិនចង់លេងម្ដងទៀតទេ ដោយសារដៃរបស់គាត់ឈឺដោយសារបង្ខំចង្វាក់។

Basera បានឆ្លើយតបដំបូងថាគាត់ត្រូវតែអត់ធ្មត់សម្រាប់ក្រុម។ មុនពេលគាត់ឃើញត្រចៀកក្មេងឱនចុះដូចគាត់ធ្វើពេលអ្នកដទៃហាមគាត់មិនឱ្យបន្លឺសំឡេង។ នាងបានចាប់ផ្តើមស្តាប់បទចម្រៀងហាត់សមចាស់ៗ ហើយបានរកឃើញថាបទចម្រៀងទាំងនោះមានភាពខុសឆ្គងច្រើនជាង។ ប៉ុន្តែមនុស្សក៏សើចកាន់តែច្រើនដែរ។

នាងបានបើកកិច្ចប្រជុំរង្វង់ដោយអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកដែលចាកចេញត្រឡប់មកវិញហើយនិយាយ។ Basera សុំទោសដោយមិនបានរកលេសអ្វីឡើយ ដោយនិយាយថាគាត់ធ្វើវាដើម្បីគុណភាព។ មនុស្សគ្រប់រូបចូលរួមក្នុងការកំណត់វគ្គអនុវត្តន៍កម្រិតសំឡេង និងរបៀបផ្តល់សញ្ញានៃការសម្រាក។ អំណាចនៃវាំងននការពាររបស់នាងកាន់តែខ្លាំងឡើងនៅពេលដែលអ្នកចូលរួមរបស់នាងបានធ្វើការជ្រើសរើស។ វាមិនត្រូវបានសង្កត់ដើម្បីជាធាតុផ្សំនៃភាពល្អឥតខ្ចោះនោះទេ។

នៅឆ្នាំទី២០ ការផ្ទុះភ្នំអូរអាស៊ីសបានធ្វើឱ្យមនុស្សភ័យស្លន់ស្លោ ។ នាយកប្រតិបត្តិសុំឱ្យ Basera ស្ងប់ស្ងាត់ហ្វូងមនុស្សដោយវេទមន្ត។ នាងបាននិយាយថា នាងមិនអាចបង្ខំអារម្មណ៍របស់នាងបានទេ។ ហើយការភ័យខ្លាចមានហេតុផលដែលត្រូវតែដោះស្រាយ។ នាងបានប្រើសំឡេងខ្លីដើម្បីនិយាយឡើងវិញនូវទិសដៅយ៉ាងច្បាស់។ រៀបចំឱ្យនរណាម្នាក់យកកុមារ និងអ្នកដែលស្តាប់មិនច្បាស់។ រួចរាល់ក្នុងការជ្រើសរើសដោយផ្អែកលើទង់ ឬសញ្ញា tactile ជំនួសឱ្យសំឡេង។

Haren បានលាតត្រដាងវាំងននពន្លឺខាងលើ។ ខណៈពេលដែល Basera សម្របសម្រួលចង្វាក់ដើម្បីធ្វើឱ្យប្រឡោះនៅចំណុចជាច្រើនទទួលបានកម្លាំងជាបន្តបន្ទាប់។ នាងបានលឺនរណាម្នាក់យំនៅពេលខុស ហើយមិនបានព្យាយាមបិទបាំងវាទេ។ មនុស្សនៅតែអាចភ័យខ្លាចនៅពេលផ្លាស់ទីដោយសុវត្ថិភាព។ នៅពេលដែលប្រព័ន្ធខូច អ្នកវាយស្គរដែលបានចាកចេញពីក្រុមបានប្រើធុងទឹកដើម្បីបន្តចង្វាក់។ ប្រព័ន្ធមិនបានបញ្ឈប់ទេ ដោយសារឧបករណ៍របស់នាងខូច។

បន្ទាប់ពីការចាកចេញស្រុកតន្ត្រីបានបាត់បង់ហាងជាច្រើន។ Basera មិនបានធ្វើការសម្តែងអបអរភ្លាមៗទេ។ ប៉ុន្តែជួយស្ទង់មតិអ្នកដែលត្រូវការអាហារ ឧបករណ៍ ឬពេលស្ងាត់។ នៅពេលដែលសហគមន៍រួចរាល់ ពួកគេនឹងបើករង្វង់បន្តិចម្តងៗ ដើម្បីចូលរួមក្នុងការរៃអង្គាសប្រាក់។ អ្នកដែលប៉ះពាល់គឺជាអ្នករើសរឿងមកប្រាប់។

នាងចូលរួមជាមួយ Dawn Alliance ជាអ្នកសម្របសម្រួលនៃវាំងននសុវត្ថិភាព និងប្រព័ន្ធព្រមាន។ Rinpaksa ជួយបង្កើតសញ្ញាក្នុងទម្រង់ជាច្រើន។ ពួកគេទាំងពីរដឹងថា ជួនកាលតន្ត្រីអាចព្យាបាលបាន។ ប៉ុន្តែវាមិនមែនជាការបង្គាប់ឲ្យធ្វើឲ្យអ្នកស្តាប់មានអារម្មណ៍ល្អតាមពេលវេលារបស់អ្នកសម្តែងនោះទេ។ ខែលរាងជាតោរបស់ Basera ការពារទាំងអ្នកដែលស្រែកយំ និងអ្នកដែលចង់នៅស្ងៀម។

មុនពេលចាកចេញ នាងបានត្រឡប់ទៅគេងវិញ ហើយស្តាប់សំឡេងហាត់ប្រាណក្នុងសង្កាត់ម្តងទៀត។ លើកនេះមានឧបករណ៍ថ្មីដែលលេងខុស។ Basera ញញឹមហើយរង់ចាំរហូតដល់អ្នកលេងសើចជាមួយមិត្តភក្តិរបស់ពួកគេ។ សំឡេងនៃកណ្តឹងប្រព័ន្ធរបស់នាងអាចនាំមនុស្សមកជាមួយគ្នា។ ឲ្យតែគេមានសិទ្ធិបញ្ចេញសំឡេងរៀងខ្លួន។ ហើយដើរចេញដើម្បីសម្រាកនៅពេលចាំបាច់ ដោយមិនត្រូវបានគេមើលឃើញថាជាអ្នកបំផ្លិចបំផ្លាញតន្ត្រី។

ARUN RPG · 57 / 60

សេហារ៉ា

សេហារ៉ា AR-057

តួនាទី: អ្នកគាំទ្រព្រះអាទិត្យ

ស្រុកកំណើត: sanatorium វាលខ្សាច់

អាវុធ: ដំបងឆក់ និងចិញ្ចៀនជីវិត

អំណាច: គ្រប់គ្រងកំដៅក្នុងការក្រៀវ ការពារ និងកាត់ផ្តាច់សារធាតុកខ្វក់។

កម្រិតកំណត់: កំដៅដែលជួយសង្គ្រោះមនុស្សម្នាក់អាចឆេះមួយផ្សេងទៀត។ អ្នកត្រូវតែកំណត់បរិមាណ និងឆន្ទៈក្នុងការកំណត់ខ្លួនអ្នក។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ភ្លើងដែលសុខចិត្តបន្ថយពន្លឺរបស់វា។

Sehra ព្យាបាលមនុស្សដោយកំដៅ។ ក្បាលតោ និងរោមពណ៌ព្រះអាទិត្យធ្វើឱ្យនាងឈឺហៅនាងថាអ្នកនាំព្រឹក នាងបានប្រើដំបងសម្លាប់មេរោគ។ កាត់ផ្តាច់ថាមពលកខ្វក់ និងធ្វើឱ្យរាងកាយត្រជាក់នៃវាលខ្សាច់នៅពេលយប់។ ជោគជ័យជាច្រើនរបស់នាងធ្វើឱ្យនាងចាប់ផ្តើមគិតថាប្រសិនបើនាងគ្រាន់តែខិតខំបន្តិចបន្តួចនោះ វានឹងជួយបានច្រើនជាងនេះបន្តិច។

ក្នុងអំឡុងពេលនៃការរាតត្បាត នាងប្រើកំដៅខ្ពស់លើអ្នកជំងឺដែលខ្សោយ ដោយសារតែនាងចង់ដកសារធាតុកខ្វក់ទាំងអស់ចេញ។ ការឆ្លងបានប្រសើរឡើង ប៉ុន្តែស្បែកត្រូវបានរងរបួសយ៉ាងធ្ងន់ធ្ងរ។ Sehra បន្ថយផលប៉ះពាល់ដោយបន្តធ្វើការដោយមិនសម្រាក។ ហើយកាន់តែនឿយហត់ អ្នកកាន់តែវាស់បរិមាណខុស។ ជំនួយការត្រូវកាន់ដំបងរាជ្យជាបណ្តោះអាសន្ន។ នាងខឹងមុនពេលឃើញកំណត់ត្រាការខូចខាតពីដៃរបស់នាង។

Sehra ចេញមកហើយអង្គុយនៅខាងក្រៅបន្ទប់ព្យាបាល។ អ្នកជំងឺត្រូវបានគេឮថាសុំគ្រូពេទ្យម្នាក់ទៀត។

ការឈឺចាប់នោះបានធ្វើឱ្យនាងចង់បញ្ជាក់ខ្លួនឯងភ្លាមៗ។ ប៉ុន្តែជំនួយការបាននិយាយថា អ្នករបួសមិនគួរធ្វើជាវេទិការសម្រាប់វេជ្ជបណ្ឌិតដើម្បីទទួលបានទំនុកចិត្តរបស់ពួកគេឡើងវិញទេ ដូច្នេះនាងឈប់ ហើយសិក្សាអំពីដែនកំណត់នៃរាងកាយរបស់មនុស្សម្នាក់ៗ។ និងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកជំងឺសម្រេចចិត្តថាតើពួកគេត្រៀមខ្លួនជាស្រេចដើម្បីត្រឡប់មកវិញឬអត់

ពេលខ្ញុំត្រឡប់ទៅធ្វើការវិញ នាងប្រើវង្វាស់រួមនឹងអំណាចរបស់នាង។ សួរអំពីរោគសញ្ញាក្នុងអំឡុងពេលនីតិវិធីនិងអនុញ្ញាតឱ្យអ្នកជំងឺឈប់។ Sehra មិនសន្យាថានឹងមិនខកខាន។ ប៉ុន្តែប្រាប់ពីអ្វីដែលអាចធ្វើតេស្ត និងផែនការប្រសិនបើមានផលប៉ះពាល់កើតឡើង។ បន្តិចម្តងៗ ទំនុកចិត្តត្រឡប់មកវិញ។ មនុស្សមួយចំនួននៅតែជ្រើសរើសវេជ្ជបណ្ឌិតផ្សេងទៀត។ នាងបានជួយឆ្លងកាត់វាដោយមិនត្រូវបានគេចាត់ទុកថាមិនគោរព។

នៅឆ្នាំទី 20 ឧបករណ៍ផ្ចិតបានផ្ទុះ បណ្តាលឱ្យមនុស្សពុលថាមពលជាច្រើនចូលក្នុងគ្លីនិក។ Sehra មានវិធីរហ័សក្នុងការដុតបំផ្លាញផ្នែកដែលមានមេរោគ។ ប៉ុន្តែវាមិនដំណើរការសម្រាប់មនុស្សគ្រប់គ្នាទេ។ អាសេមជួយពិនិត្យមើលដាននៃជីវិត។ MalinTissue Care និង Eirin គ្រប់គ្រងកំដៅដែលបានបញ្ចេញ។ ក្រុមការងារបានបែងចែកវិធីព្យាបាលជាជាងប្រើអំណាចរបស់មនុស្សល្អបំផុតដើម្បីបិទបាំងរោគសញ្ញាទាំងអស់។

ក្នុងពេលកើតហេតុ អគ្គិភ័យឆាបឆេះឃ្លាំងស្តុកថ្នាំមួយកន្លែង ។ Sehra ចង់ទទួលយកកំដៅទាំងអស់។ ប៉ុន្តែរាងកាយបានឈានដល់ដែនកំណត់របស់វា។ នាងបានបញ្ជាឱ្យដកថយហើយសុំឱ្យ Izrak ដែលកំពុងជួយនៅលើដីឱ្យកាន់កាប់។ ទោះបីជាពួកគេត្រូវអនុញ្ញាតឱ្យផ្នែកខ្លះនៃកន្លែងដែលពួកគេថែទាំខូចក៏ដោយ។ ការជួយមនុស្សបន្តនៅក្នុងតង់ដោយគ្មានអ្នកណាដុតខ្លួនឯងជាឥន្ធនៈនៃកិត្តិនាមឡើយ។

អតីតអ្នកជំងឺដែលរងរបួសដោយសារនាងមកជួយរៀបចំជួរ។ គាត់បាននិយាយថា គាត់នៅតែមានរបួស ហើយចង់ឲ្យវាត្រូវបានរាប់ក្នុងរបាយការណ៍។ Sehra ឆ្លើយតបភ្លាមៗ។ ខ្ញុំមិនចង់និយាយពីថ្ងៃដែលគ្លីនិកបានជួយមនុស្សច្រើនទេ។ នាងបានបើកប្រព័ន្ធតាមដានបន្ទាប់ពីការព្យាបាល។ ដូច្នេះកុំឲ្យរឿងរបស់អ្នកជំងឺបាត់ទៅណាពេលគាត់ចេញពីបន្ទប់។

នាងចូលរួមជាមួយ Arun Alliance ជាពេទ្យវាល និងគ្រប់គ្រងថាមពលកខ្វក់។ បញ្ជាក់យ៉ាងច្បាស់ពីការសម្រាករបស់ក្រុម។ ព្រោះគាត់បានឃើញលទ្ធផលនៃការសរសើរគ្រូពេទ្យដែលធ្វើការរហូតដល់វិនាស។ វដ្តជីវិតរបស់នាងគឺជាឧបករណ៍តាមដាន និងធ្វើសមកាលកម្ម។ វាមិនមែនជាសញ្ញាបញ្ជាក់ថាគេមានសិទ្ធិកាន់ជីវិតមនុស្សដោយមិនស្តាប់ម្ចាស់ឡើយ។

មុនពេលចាកចេញ ជំនួយការបានប្រគល់ដំបងដែលជួសជុលរួចមកវិញ។ Sehra កាន់វាទន់ជាងមុន។ អណ្តាតភ្លើងកំដៅនៅចុងដំបងតូចជាង ប៉ុន្តែថេរ។ នាងធ្លាប់គិតថាពេលព្រឹកត្រូវតែភ្លឺបំផុតដើម្បីយកឈ្នះយប់ងងឹត។ ឥឡូវដឹងថាពន្លឺដែលបើកភ្នែកមនុស្សគឺសំខាន់ជាងពន្លឺដែលធ្វើឲ្យមនុស្សគ្រប់គ្នាងាកចេញ។ ហើយនាងត្រៀមខ្លួនជាស្រេចដើម្បីរៀនកម្រិតនោះជាថ្មីក្នុងគ្រប់ជីវិតដែលនាងមើលថែ។

Zahir Alwar

Zahir Alwar · AR-058

តួនាទី: ដោយមិនមានការរំខាន

ស្រុកកំណើត: ទីផ្សារកិច្ចសន្យា Oasis

អាវុធ: គំនូសព្រាងផ្សែង និងខ្សែភ្លើង

អំណាច: ផ្លាស់ប្តូររូបរាងនិងកម្លាំងត្បាញទៅជាការគាំទ្របណ្តោះអាសន្ន។

កម្រិតកំណត់: អ្នកមិនអាចបង្កើតជីវិត ឬផ្តល់ពរជ័យគ្មានដែនកំណត់បានទេ។ ការសន្យាដែលគាត់ទទួលបានកាន់អំណាចពិត។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ដង្ហើមដែលមិនអាចទិញលក់បាន។

Zahir កើតចេញពីអំណាចនៃផ្សែងនៅក្នុងតំបន់ Oasis។ គ្មាននរណាដឹងច្បាស់ពីថ្ងៃដំបូងឡើយ។ ប៉ុន្តែអ្នកកាន់កប៉ាល់ដែលចាប់ដាក់គុកបានអះអាងថាជាម្ចាស់។ គាត់អាចផ្លាស់ប្តូររូបរាងនិងត្បាញកម្លាំងទៅជាការគាំទ្រ។ ពេលនោះ មនុស្សបានបន្តប្រាប់ថា ពួកគេអាចឲ្យពរគ្រប់បែបយ៉ាង។ នៅពេលដែលមិនអាចសម្រេចបាន។
គាត់ត្រូវបានចោទប្រកាន់ពីបទមិនស្តាប់បង្គាប់។ ផ្ទុយទៅវិញ មនុស្សម្នាក់សុខចិត្តពិនិត្យមើលជំនឿរបស់ខ្លួនអំពីគាត់។

ឆ្នាំនៅក្នុងទីផ្សារកិច្ចសន្យាបានធ្វើឱ្យ Zahir ក្លាយជាអ្នកជំនាញក្នុងការស្តាប់ពាក្យ។
គាត់បានរកឃើញចន្លោះប្រហោងដើម្បីទុកសេរីភាពបន្តិច។ ហើយពេលខ្លះសំណើនេះត្រូវបានបង្វិលរហូតដល់អ្នកស្នើសុំជួបបញ្ហាព្រោះខឹងនឹងភោគី។
ការឈឺចាប់របស់ពួកគេក្លាយជាលេសដើម្បីធ្វើឱ្យឈឺចាប់ដល់មនុស្សដែលប្រហែលជាមិនស្គាល់ប្រព័ន្ធនៅពីក្រោយវា។

ក្មេងស្ទាវម្នាក់បានទិញកុងតឺន័រពីផ្សារ ដោយគិតថាវាជាចង្កៀង។ នៅពេលដែល Zahir បានជួបនាង នាងបានសុំឱ្យម្តាយដែលស្លាប់របស់នាង ត្រឡប់មកវិញ។ គាត់និយាយត្រង់ៗថាគាត់មិនអាចទេ ផ្ទុយទៅវិញបង្កើតរូបភាពក្លែងក្លាយ។ កូនសោកស្តាយ តែមិនដាក់ទោស។ ក្រោយមក ខ្ញុំបានសួរគាត់ថា តើគាត់ចង់ឲ្យខ្ញុំជួយអ្វី? Zahir នៅស្ងៀមអស់រយៈពេលជាយូរ។ ដោយសារតែគាត់មិនដែលបានរៀបចំចម្លើយចំពោះសំណួរដែលគាត់ជាម្ចាស់។

គាត់សុំឈប់ប្រើពាក្យម្ចាស់។ កុមារបាននាំគាត់ទៅ Zhaowen ដើម្បីអានកិច្ចសន្យា។ គេបានរកឃើញថាពាក្យចងជាច្រើនមិនមានការយល់ស្រប។ ប៉ុន្តែខ្លះមកពីពាក្យដែល Zahir ខ្លួនឯងបានសន្យាក្នុងគ្រាដែលអស់សង្ឃឹម។ ដូច្នេះការដោះលែងត្រូវបំបែកចេញតាមលក្ខខណ្ឌនីមួយៗ។ វាមិនដូចជាការវាយកម្ទេចកុងតឺន័រទេ ហើយអ្វីៗក៏បញ្ចប់យ៉ាងល្អដែរ។

នៅឆ្នាំទី 20 ឈ្មួញបានចាប់គាត់ដោយលើកឡើងពីបំណុល។ កុមារបានបដិសេធមិនធ្វើពាណិជ្ជកម្មសេរីភាពរបស់ Zahir សម្រាប់ប្រាក់ដែលបានផ្តល់ជូន។ គាត់មានឱកាសរត់គេចតាមរន្ធផ្សែង។ ប៉ុន្តែបានជ្រើសរើសត្រឡប់មកជួយអ្នកដែលត្រូវបានគេចាប់ក្នុងផ្សារដដែលដោយមានគម្រោងជាមួយនីរ៉ាច។
មិនប្រកាសថាបំណងប្រាថ្នាទាំងអស់របស់ពួកគេនឹងក្លាយជាការពិត។

Zahir ត្បាញធ្នឹមថាមពលដែលបំបែកផ្លូវឆ្លងកាត់ជាបណ្តោះអាសន្ន។ ពាក្យសន្យានីមួយៗកំណត់យ៉ាងច្បាស់ពីចម្ងាយ និងទម្ងន់។ នៅពេលដែលធ្នឹមជិតអស់
គាត់បាននិយាយថាវាជាលើកដំបូងជំនួសវិញដោយបង្ខំខ្លួនគាត់ឱ្យរក្សារូបភាពនៃមន្តអាគម។ កុមារជួយហៅមនុស្សឱ្យឈប់ក្នុងជួរ។ ខណៈពេលដែល Khachin ពិតជាសាងសង់ផ្លូវគាត់បានកាន់កាប់។
សមត្ថភាពរបស់គាត់មានតម្លៃដោយគ្មានដែនកំណត់។

ការបើកកិច្ចសន្យាបានជួយជីវិតមនុស្សជាច្រើន។ Zahir បានផ្តល់សក្ខីកម្មអំពីការបង្វិលសំណើរបស់គាត់ ហើយបានចំណាយច្រើនតាមដែលគាត់អាចធ្វើបាន។
គាត់នឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យឈ្មួញប្រើកំហុសទាំងនោះជាហេតុផលដើម្បីត្រលប់ទៅកម្មសិទ្ធិរបស់គាត់ទេ។ ទំនួលខុសត្រូវ និងសេរីភាពត្រូវតែរួមរស់ជាមួយគ្នា។ បើមិនដូច្នេះទេ អ្នកដែលត្រូវគេជិះជាន់នឹងគ្មានជម្រើសក្រៅពីប្រព្រឹត្តឧក្រិដ្ឋកម្មដដែលៗអស់មួយជីវិត។

គាត់ចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណ ជាអ្នកសាងសង់ជំនួយបណ្តោះអាសន្ន និងសន្យាជាអធិការ។ ខ្ញុំចូលចិត្តសួររាល់គម្រោងថា តើវាពិតជាអាចសម្រេចបានឬគ្រាន់តែស្តាប់ទៅគួរឱ្យចាប់អារម្មណ៍។ ធុងដើមបានក្លាយជាវត្ថុដែលគាត់ជ្រើសរើសប្រើដើម្បីសម្រាកថាមពលរបស់គាត់។ អាចបើកបានពីខាងក្នុង ហើយមិនមានអ្នកណាម្នាក់ឆ្លាក់ឈ្មោះថាជាម្ចាស់ឡើយ។

មុននឹងចេញទៅ ក្មេងជាងជួសជុលបានសួរថា តើគាត់នឹងត្រឡប់មកលេងឬអត់? Zahir មិនបានឆ្លើយជារឿងរហូតឬរាល់ពេលដែលគាត់ហៅ។ គាត់បានបើកដំណើរការ ហើយប្រាប់ពីពេលវេលាដែលគាត់ចង់ត្រឡប់មកវិញ។
ជាមួយនឹងការសន្យាថានឹងបញ្ជូនព័ត៌មានប្រសិនបើវាផ្លាស់ប្តូរ។ កុមារងក់ក្បាលដោយពេញចិត្ត។
ថ្មីៗនេះគាត់បានដឹងថាការសន្យាមួយទំហំសមនឹងទាំងអស់អាចមានឥទ្ធិពលខ្លាំងជាងការឈ្នះឈ្នះ។
ហើយដង្ហើមនៃជីវិតមិនគួរជាទំនិញដែលមនុស្សគ្រប់គ្នាមានសិទ្ធិទិញទាល់តែសោះ។

ARUN RPG · 59 / 60

អ៊ីហ្សាក់

អ៊ីហ្សាក់ ▯ AR-059

តួនាទី: អ្នកកាន់ភ្លើងនៅក្នុងដូង

ស្រុកកំណើត: ចង្ក្រានដែលបោះបង់ចោល

អាវុធ: កណ្ដាប់ដៃភ្លើង និងរាងកាយធន់នឹងកំដៅ

អំណាច: គ្រប់គ្រងកំដៅនៅក្នុងតំបន់តូចមួយ និងស្រូបយកភ្លើងដែលកំពុងរីករាលដាល។

កម្រិតកំណត់: ការទទួលថាមពលលើសពីដែនកំណត់ធ្វើឱ្យវាមិនអាចគ្រប់គ្រងដៃរបស់អ្នកបាន។
ត្រូវតែមានច្រកចេញសុវត្ថិភាព។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

អណ្ដាតភ្លើងដែលអាចផ្ទុកទឹកបានមួយកែវ

Izrak ភ្ញាក់ឡើងនៅក្នុងចង្ក្រានដែលគេបោះបង់ចោលដែលមានភ្លើងនៅក្រោមផ្ទៃ។ គាត់មិនដឹងថាគាត់បង្កើតឡើងដើម្បីអ្វីទេ។ អ្នកដែលរកឃើញដំបូងបានបញ្ជាឱ្យដុតសំណល់លោហៈ។ អ្នកបន្ទាប់បានឲ្យលុយដុតទ្វារផ្ទះ។ ហើយពេលទៅដល់ផ្ទះសុំទឹកក៏ស្រែកឱ្យដកថយ ។
គាត់យល់ថារាងកាយរបស់គាត់គឺសមរម្យសម្រាប់ការបំផ្លាញជាងការរស់នៅជាមួយនរណាម្នាក់។

គាត់បានទទួលការងាររុះរើដោយភ្លើងរហូតដល់ម្ចាស់បានឱ្យគាត់ដុតបំផ្លាញសហគមន៍ដែលគាត់អះអាងថាត្រូវបានគេបោះបង់។ Izrak រកឃើញប្រដាប់ក្មេងលេងនៅក្រោម attic ដែលកំពុងបញ្ចេញកំដៅ។ គាត់ឃាត់វា ប៉ុន្តែភ្លើងដែលឆេះបំផ្លាញផ្ទះមួយខ្នង។ អ្នកនៅក្នុងផ្ទះបានរត់គេចខ្លួនទាន់ពេល ហើយមើលទៅគាត់ដូចជាគ្រោះធម្មជាតិដែលកំពុងនិយាយ។ កំហុសបានធ្វើឱ្យគាត់ត្រឡប់ទៅបំពង់ផ្សែងចង្ក្រានវិញ ហើយមិនបានចេញមកក្រៅអស់ជាច្រើនថ្ងៃ។

អ្នកផលិតពែងក្តៅបានមកសុំជំនួយក្នុងការគ្រប់គ្រងចង្ក្រាន។ Izrak ព្រមានថាដៃរបស់គាត់ងាយបំផ្លាញរបស់តូចៗ។ បន្ទាប់មកអ្នកបច្ចេកទេសបានចាប់ផ្តើមដោយកំដៅទឹកនៅក្នុងធុងដោយមិនធ្វើឱ្យវាឆ្អិន។ កិច្ចការសាមញ្ញគឺពិបាកជាងការរុះរើជញ្ជាំង។ គាត់ត្រូវតែទទួលស្គាល់កម្រិតកំដៅ។ មិនត្រឹមតែមានភ្លើង និងភ្លើងប៉ុណ្ណោះទេ។

គាត់បានហាត់រហូតដល់គាត់អាចកាន់កែវទឹកបានដោយមិនមានគែមបាក់។ អ្នកបច្ចេកទេសមិនបានប្រាប់ថាកំហុសចាស់បាត់ទេ។ ប៉ុន្តែសូមនាំខ្ញុំទៅជួបជនរងគ្រោះ។ Izrak ផ្តល់ឈ្មោះនិយោជកនិងអនុវត្តការងារជួសជុលតាមរបៀបដែលអាចទទួលយកបានសម្រាប់គ្រួសារ។ ពេលខ្លះការងាររបស់គាត់គឺឈរឡែកពីចង្ក្រានសម្រាប់អ្នកបច្ចេកទេសផ្សេងទៀតធ្វើការងារ។ ដោយសារជនរងគ្រោះមិនទាន់ឃើញភ្លើងនៅក្បែរផ្ទះ។

នៅឆ្នាំទី 20 អគ្គីភ័យចេញពីឃ្លាំងថ្នាំនៅជិតកន្លែងព្យាបាល។ Izrak មកដល់ខណៈពេលដែល Sehra ឈានដល់កម្លាំងរបស់នាង។ គាត់អាចស្រូបយកភ្លើង។ ប៉ុន្តែខ្ញុំដឹងថាប្រសិនបើខ្ញុំកាន់តែខ្លាំងពេក ខ្ញុំនឹងមិនអាចគ្រប់គ្រងដៃបានឡើយ។ អាក្របីជួយសាងសង់ធុងបង្ហូរទឹក។ Eirin រៀបចំខ្សែកំដៅ ហើយគាត់ទទួលយកតែផ្នែកដែលក្រុមការងារវាយតម្លៃរួមគ្នា។

សម្រេករបស់អ្នកជាប់ក្នុងបន្ទប់ធ្វើឲ្យគាត់ចង់បង្ខំខ្លួនឯងឲ្យទទួលយកទាំងអស់។ Izrak បានលើកដៃរបស់គាត់ដើម្បីធ្វើដូច្នេះមុនពេលឃើញពែងរបស់អ្នកជំងឺនៅលើឥដ្ឋ។ គាត់បានគិតពីមេរៀនថា ដើម្បីរក្សារបស់តូចមួយត្រូវតែគ្រប់គ្រងកម្លាំង។ ដូច្នេះគាត់បានបើកបន្ទប់ត្រជាក់ល្មមឱ្យ Selvara ចូលបាន។ កុំប្រើភ្លើងខ្លួនឯងដើម្បីជំនួសការងាររបស់អ្នកដទៃរហូតដល់គ្រោះថ្នាក់កើនឡើង។

បន្ទាប់ពីព្រឹត្តិការណ៍ គាត់មានស្នាមប្រេះក្តៅលើដៃ ហើយពិតជាត្រូវសម្រាក។ គ្មានការសរសើរធ្វើឱ្យដៃនកំណត់បាត់។ គ្រួសារដែលបានបាត់បង់ផ្ទះសំបែងចែកអាហារក្នុងពែងការពារកម្តៅ។ គាត់បានទទួលវាដោយប្រុងប្រយ័ត្ន និងដឹងគុណ។ មិនមែនមានន័យថា ចាប់ពីពេលនេះទៅ ពួកគេត្រូវតែបំភ្លេចអតីតកាលចោល។

Izrak ចូលរួមជាមួយ Arun Alliance ក្នុងការគ្រប់គ្រងភ្លើង និងកំដៅជំរំ។ ហាត់ប្រើកណ្តាប់ដៃរបស់អ្នកដើម្បីបង្វែរកំទេចកំទី ជាជាងដាល់អ្វីៗទាំងអស់រហូតដល់វាឆេះ។ គាត់ និង Sehra បានពិនិត្យកម្រិតកំដៅរបស់គ្នាទៅវិញទៅមក។ ដោយមានសិទ្ធិបញ្ឈាឱ្យផ្អាក ទោះភាគីម្ខាងទៀតមិនពេញចិត្តក៏ដោយ ព្រោះការទុកចិត្តគឺមិនជឿថាមនុស្សដែលអ្នកស្រឡាញ់នឹងមិននឹកអ្នកឡើយ។

មុនពេលចាកចេញ អ្នកបង្កើតពែងបានបង្ហាញពែងដំបូងដែលគាត់បានកំដៅទឹកដោយជោគជ័យ។ Izrak រក្សាថង់ជួរនៅជិតដៃ។ រាងកាយរបស់គាត់នៅតែមានភ្លើង។ ហើយមនុស្សមួយចំនួននៅតែត្រូវរក្សាចម្ងាយរបស់ពួកគេ។ ប៉ុន្តែគាត់មានរូបគាត់មួយទៀតក្រៅពីឧបករណ៍ដុតទ្វារ។ អ្នកដែលអាចយកទឹកក្តៅឧណ្ឌៗមួយកែវទៅអ្នកត្រជាក់បានដោយមិនប៉ះពាល់បបូរមាត់អ្នកណាឡើយ។ គាត់ចង់ហ្វឹកហាត់ធ្វើបែបនោះឲ្យបានរឹងមាំជារៀងរាល់ថ្ងៃ។

ARUN RPG · 60 / 60

យាយវ៉ារិនកា

យាយវ៉ារិនកា ▯ AR-060

តួនាទី: អ្នកដែលបើកផ្ទះសម្រាប់មនុស្សបាត់បង់

ស្រុកកំណើត: ព្រៃផ្លាស់ទីស្រមោលចេញពីផែនទី។

អាវុធ: បាយអហោះ សត្វល្អិតឈើ និងអំបោស

អំណាច: ស្គាល់ផ្លូវកាត់រវាងឫសចាស់ និងការលាយថ្នាំពីចំណេះដឹងបង្គរ។

កម្រិតកំណត់: ផ្លូវកាត់មានរដូវ ឱសថមិនព្យាបាលគ្រប់ជំងឺទេ ហើយអ្វីៗត្រូវចំណាយដោយកម្លាំងពលកម្មពិតប្រាកដ។

ឆ្នាំចូលរួម: 20

ផ្ទះមួយដែលមិនសួរថាកូនមកពីណា។

Granny Varinka មិនចាំពេលដែលនាងចាប់ផ្តើមប្រាប់រឿងអំពីការគំរាមកំហែងដល់កុមារ។ ផ្ទះរបស់នាងផ្លាស់ទីកាត់ឫសចាស់ជាមួយនឹងរដូវកាល។ កាំភ្លើងត្បាល់ហោះជួយយករបស់របរ សត្វល្អិតឈើដាក់ថ្នាំពេទ្យ និងអំបោសលុបផ្លូវដែលអ្នកមិនចង់ឱ្យសត្វមំសាសីដើរតាម។ ពេលមនុស្សឃើញតែផ្ទះចម្លែកមួយ និងស្ត្រីចំណាស់មុខកាច។ បន្ទាប់មកបន្ថែមអ្វីដែលនៅសល់ទៅក្នុងរឿងដែលអាចប្រាប់បានយ៉ាងងាយស្រួល។

នាងមានការខឹងសម្បារជាខ្លាំងដែលនាងមានចេតនាប្រព្រឹត្តទៅតាមពាក្យចចាមអារ៉ាម។ សួរសំណួរពិបាកដល់អ្នកដែលសុំជំនួយ។ ទាមទារប្រាក់ឈ្នួលខ្ពស់ និងបណ្តេញអ្នកដែលឆ្លើយមិនត្រឹមត្រូវ យប់មួយកុមារពីរនាក់មកដល់បន្ទាប់ពីរត់គេចពីការហែក្បួនការងារ។ លោកយាយបានសួរសំណួរដូចធម្មតា។ កូនពៅមិនអាចឆ្លើយបានទេ ព្រោះគាត់ញ័រដោយសារឃ្លាន។ ហើយកូនច្បងបានផ្តល់ការងារឲ្យអ្នកតូចពេញមួយជីវិត។

ចម្លើយនោះបានធ្វើឲ្យយាយឃើញថា ទ្វារចូលផ្ទះរបស់គាត់ស្រដៀងនឹងទ្វារដែលកូនបានរត់ចេញ។

នាងដាំបាយមុនពេលសួរអំពីអ្វីផ្សេងទៀត។ ឱ្យពួកគេទាំងពីរដេក រួចពន្យល់ថាការនៅនិងការជួយគឺមិនមែនជាការផ្តល់ជីវិតរបស់អ្នកទៅនរណាម្នាក់។ លោកយាយនៅតែទារប្រាក់ឈ្នួលសម្រាប់របស់របរ និងថ្នាំពេទ្យ។ ព្រោះអ្វីៗទាំងអស់ទាមទារធនធាន។ ប៉ុន្តែត្រូវបំបែកយ៉ាងច្បាស់នូវតម្រូវការបន្ទាន់ពីពាណិជ្ជកម្ម។

ផ្ទះស្រមោលបន្តិចម្តងៗក្លាយជាជម្រកសម្រាប់អ្នកបាត់បង់។ យាយមិនបានក្លាយជាអ្នកនិយាយផ្អែមទេ។ នាងក៏ត្អូញត្អែរអំពីពែងដែលមិនបានលាងសម្អាត និងស្បែកជើងដែលប្រឡាក់។ ប៉ុន្តែចាប់ផ្តើមដោយសួរឈ្មោះ និងអ្វីដែលភ្ញៀវចង់បាន។ ផ្ទុយទៅវិញ ចូរប្រើពាក្យប្រឌិតដើម្បីសម្រេចថាមនុស្សណាដែលសក្តិសមទទួលជំនួយ។

ចំនេះដឹងខាងថ្នាំរបស់នាងទូលំទូលាយ ប៉ុន្តែមានកម្រិត។ មានពេលមួយដែលថ្នាំមិនបានជួយដល់ស្ថានភាពរបស់កុមារ។ លោកយាយយល់ព្រមបញ្ជូនទៅព្យាបាលនៅគ្លីនិកមួយជំនួសការបន្តការពិសោធន៍ព្រោះខ្លាចបាត់បង់កេរ្តិ៍ឈ្មោះ។ កុមារបាត់ពីវិធីសាស្ត្រដែលអ្នកដទៃចូលចិត្ត។ នាងបានកត់ត្រាលទ្ធផលនៅក្នុងសៀវភៅសិក្សាដោយមិនពិនិត្យមើលឈ្មោះថ្នាំខុសដែលនាងបានជ្រើសរើស។ ចំណេះដឹងរាប់រយឆ្នាំមានប្រយោជន៍ លុះត្រាតែអ្នកហ៊ានរៀនពីសម័យទំនើប។

នៅឆ្នាំទី 20 អ្នកប្រមាញ់ដែលរត់គេចខ្លួនបានលុកលុយព្រៃក្នុងកំឡុងពេលនៃការផ្លាស់ប្តូរឫស។ ផ្ទះមិនអាចរំកិលគ្រប់ទីធ្លាតាមចិត្តបានទេ។ យាយត្រូវជ្រើសរើសថាតើត្រូវទុកបន្ទប់ដែលពោរពេញដោយឱសថកម្រ។ ឬបង្កើនកន្លែងសម្រាប់មនុស្សគេចខ្លួន នាងបានផ្ទុករបស់របរចាំបាច់ចូលទៅក្នុងបាយអ ហើយបើកបន្ទប់ផ្ទុកដល់អ្នកដំណើរ។ ត្រៀមនិយាយថាផ្លូវអាចនឹងកកស្ទះ ហើយអ្នករាល់គ្នាត្រូវជួយតាមសមត្ថភាព។

Kohari ណែនាំការផ្លាស់ប្តូរពន្លឺ Amphara ពិនិត្យឫស ហើយ Khachin ពង្រឹងប្រជាជននៅពេលទម្ងន់កើនឡើង។ Granny Varinka មិនបានអះអាងថាស្គាល់ព្រៃល្អទេ ដូច្នេះនាងមិនចាំបាច់ស្តាប់អ្នកណាទេ។ ផ្ទះនោះរើចេញយឺតៗចេញឆ្ងាយពីរង្វង់មូល ខណៈមនុស្សនៅខាងក្នុងបែរទៅកាន់ធ្នឹម។ ពួកគេបានរស់រានមានជីវិតដោយសារតែលំហរដែលធ្លាប់លាក់អាថ៌កំបាំងរបស់មនុស្សម្នាក់បានបើកឱ្យស្គាល់ជីវិតជាច្រើន។

លោកយាយចូលរួមជាមួយសម្ព័ន្ធអរុណក្នុងនាមជាអ្នកមើលថែទីជំរកចល័ត និងឃ្លាំងថ្នាំ។ ផ្ទះនឹងឈប់ទទួលមនុស្សនៅពេលដែលលើសសមត្ថភាព ហើយរៀបចំកន្លែងស្នាក់នៅជំនួស។ កុំលក់រូបភាពដែលគោលដៅមួយអាចគ្រប់គ្រងពិភពលោកទាំងមូល។ នាងបានបង្កើតសារពើភ័ណ្ឌនៃកម្លាំងពលកម្មនិងការផ្គត់ផ្គង់សម្រាប់អ្នករាល់គ្នាដើម្បីពិនិត្យ។ ចំណែកកុមារទាំង២នាក់ដែលទើបមកដល់នោះ ពួកគេជ្រើសរើសត្រឡប់ទៅសាលាក្នុងសហគមន៍វិញ ដោយមិនជំពាក់បំណុលគេឡើយ ។

យប់មុនពេលធ្វើដំណើរជាមួយដៃគូ។ លោកយាយរៀបចំតុវែងមួយនៅមុខផ្ទះ។ សមាជិកប្តូរវេននាំយកអាហារពីតំបន់របស់ពួកគេ។ មនុស្សខ្លះត្រូវប្រើចានធំ។ មនុស្សមួយចំនួនត្រូវរក្សាចម្ងាយរបស់ពួកគេ។ មនុស្សខ្លះនិយាយតាមរយៈក្តារ។ នាងដើរជុំវិញត្អូញត្អែរប្រាប់អ្នករាល់គ្នាឱ្យរើរហូតដល់មានកន្លែងទំនេរទាំងអស់។ បន្ទាប់មកគាត់បានដាក់ចានចុងក្រោយសម្រាប់ខ្លួនគាត់។ ពេលកូនសួរថាត្រូវឆ្លើយអ្វីទើបអាចចូលផ្ទះបាន។ លោកយាយបានគោះចង្កឹះស្រាលៗលើដី។ «គ្រាន់តែឆ្លើយថា យប់នេះញ៉ាំបាយហើយឬនៅ?» ផ្ទះដែលធ្លាប់ផ្លាស់ទីឆ្ងាយពីមនុស្សចាប់ផ្តើមដើរទៅរកគេ។ ហើយតារាងនោះបានក្លាយជារូបភាពទីមួយនៃពិភពលោកដែលអ្នកប្រយុទ្ធហុកសិបចង់រក្សាទុក។

Epilogue - តារាងដែលមានកន្លែងទំនេរ

Granny Varinka បាននិយាយថាតុដែលវែងនឹងមិនសមនឹងទ្វារទេ។ គ្រប់គ្នាយកអាហារទៅញ៉ាំនៅខាងក្រៅ។

បញ្ហាតូចមួយបានញាំញីដល់ការប្រមូលផ្តុំអ្នកប្រយុទ្ធចំនួនហុកសិបនាក់ ដែលបានចាប់ផ្តើមដោយការឈ្លោះប្រកែកគ្នាលើធ្នឹម ឆ័ត្រ កម្រិតជាន់ និងកន្លែងដាក់ចាន។ ខ្ញុំអង្គុយនៅលើឥដ្ឋ។ Orkan ជ្រើសរើសតំបន់ដែលនៅឆ្ងាយពីខ្សែសង្វាក់សំឡេង។ Miyura មានមុំមួយដែលខ្យល់ត្រជាក់មិនឆ្លងកាត់អ្នករបួស។ Veriska បានឆ្លៀតពេលដើម្បីយល់ព្រមលើរបៀបដាក់ពែងទាំងប្រាំបួន ដើម្បីកុំឱ្យករបស់ពួកគេជាប់។

មិនមានរូបភាពដូចកងទ័ពដែល Neram ប្រើនៅក្នុងការប្រកាសរបស់គាត់ទេ។ គ្រប់គ្នាមើលទៅហត់នឿយ។ មនុស្សជាច្រើននៅតែមានរបួស។ អ្នកខ្លះត្រឡប់ទៅកែច្នៃរឿងចាស់ហើយទើបចាប់បាន។ នៅលើតុមានបបរ។ អាហារសម្រន់ពីចង្ក្រានតូចមួយ អាហារពីសមុទ្រ និងពែងដែល Izrak កាន់ដោយយកចិត្តទុកដាក់ជាងដៃដែលឆេះនឹងមើលទៅគួរឱ្យភ័យខ្លាច។

Aran កំពុងជួយលើកកៅអី នៅពេលដែលក្អែករបស់ Eivarn មកដល់។ គាត់តោងគែមចានដោយមិនដឹងខ្លួន ហើយទម្លាក់មាត់។ Netdao បានបើកហើយអានវាមុនពេលបញ្ជូនវាទៅ Yanzhen ។ នៅខាងក្នុងគឺជាច្បាប់ចម្លងនៃការបញ្ជាទិញសម្រាប់ម៉ាស៊ីនត្រាកណ្តាលដើម្បីចាប់ផ្តើមផ្សារដែកជាមួយគ្នាក្នុងរយៈពេលប្រាំពីរថ្ងៃ

ពាក្យនៃការប្រកាសគឺស្អាតគួរឱ្យភ័យខ្លាច។ អ្នកដែលមានការចុះឈ្មោះកណ្តាលនឹងទទួលបានការការពារ។ អ្នកដែលរង់ចាំការបញ្ជាក់ត្រូវតែបញ្ឈប់ការធ្វើដំណើររហូតដល់ប្រព័ន្ធបានបញ្ចប់ការត្រួតពិនិត្យ។ មិនមានកាលបរិច្ឆេទបញ្ជាក់ថាតើការត្រួតពិនិត្យនឹងត្រូវបញ្ចប់នៅពេលណានោះទេ។ ហើយក៏គ្មានគម្រោងផ្តល់អាហារដល់ប្រជាជននៅត្រើយម្ខាងនៃច្រកទ្វារដែលនឹងត្រូវបិទដែរ។

“បើយើងវាយស្នូល តើទ្វារបើកទេ?” សួរ Rothgar ។

Khachin រាលដាលទម្រង់រវាងចាន។ គាត់បានឆ្លើយថា៖ «ទ្វារខ្លះអាចនឹងបើក។ ទ្វារខ្លះអាចនឹងដួលនៅលើផ្លូវដែលយើងកំពុងជួយមនុស្សចេញ»។ "ម៉ាស៊ីននេះផ្ទុកបណ្តាញពិតប្រាកដទៅនឹងប្រព័ន្ធចុះឈ្មោះ។ ការបំផ្លាញវាឱ្យបានលឿនតាមដែលអាចធ្វើទៅបាន វាមិនស្មើនឹងការជួយមនុស្សភាគច្រើននោះទេ។"

Sasin បានឃើញលេខកូដផ្លូវនៅលើការរចនា។ វាជាលេខកូដដូចគ្នានឹងឯកសារដែលបន្សល់ទុកពីយប់តាមរកប្អូនប្រុស។ គាត់លើកដៃរបស់គាត់មុនពេលឈប់ មនុស្សគ្រប់គ្នាបានឃើញ គាត់មិនចាំបាច់លាក់ក្តីសង្ឃឹមរបស់គាត់ទេ។ ប៉ុន្តែមិនចាំបាច់អនុញ្ញាតឱ្យវាធ្វើការសម្រេចចិត្តសម្រាប់តារាងទាំងមូលនោះទេ។

គាត់បាននិយាយថា៖ «នេះប្រហែលជាមានរឿងមួយទាក់ទងនឹងស៊ីន។ "ខ្ញុំមិនទាន់អាចបញ្ជាក់វាបាននៅឡើយទេ។ សូមសរសេរវាដោយឡែកពីហេតុផលសម្រាប់ការជ្រើសរើសគម្រោងចម្បង។"

Netdao សរសេរដូច្នេះ។ ប្រយោគសាមញ្ញមួយធ្វើឱ្យអាហារស្ងប់ស្ងាត់។ មនុស្សម្នាក់ៗមានឈ្មោះរបស់គាត់ ឬនាងលាក់នៅលើផែនទី។ មានផ្ទះដែលអ្នកចង់ត្រលប់មកវិញ។ មានអ្នកធ្វើខុសខ្ញុំចង់ឃើញ។ ហើយមានចម្លើយដែលទន្ទឹងរង់ចាំយូរ។ ពួកគេអាចជារណសិរ្សរួបរួម ពីព្រោះពួកគេបង្ហាញរឿងទាំងនេះ។ វាមិនមែនដោយសារតែអ្នកធ្វើពុតថាអ្នកមិនមានវានោះទេ។

Vajrawej បានសួរអំពីមនុស្សនៅក្នុងតំបន់គោលដៅ។ ធារាសសុំកាត់ទឹក។ Wachiramek និង Longxuan

បានចាប់ផ្តើមសម្គាល់និន្នាការដែលបន្តទទួលបានកម្លាំង។ Haren សុំព័ត៌មានពីដី មុនពេលគូរខ្សែការពារ។ Sehra បង្កើតស្ថានីយ៍វេជ្ជសាស្ត្រ។ ខណៈដែល ម៉ាលីន បញ្ជាក់ចំនួនមនុស្សដែលចំណុចនីមួយៗពិតជាអាចមើលថែបាន។ គ្មាននរណាម្នាក់អនុញ្ញាតឱ្យពាក្យ "ចាំបាច់" ក្លាយជាអាជ្ញាប័ណ្ណដើម្បីរស់នៅលើសពីមធ្យោបាយរបស់មនុស្សម្នាក់នោះទេ។

Asara បែងចែកបេសកកម្មរបស់ខ្លួនជាបីផ្នែក បើកផ្លូវជម្លៀស រក្សាបណ្តាញសំខាន់ៗ។ និងនាំយកភស្តុតាងទៅក្នុងមជ្ឈមណ្ឌលត្រួតពិនិត្យដើម្បីបញ្ឈប់លក្ខខណ្ឌអយុត្តិធម៌។ ក្រុមទីមួយត្រូវតែអាចធ្វើឱ្យមនុស្សជ្រើសរើសចាកចេញ។ ក្រុមទី 2 ធ្វើឱ្យវាដូច្នេះថាការចាកចេញមិនមែនជាការចាកចេញពីផ្ទះសម្រាប់ការស្លាប់។ ក្រុមចុងក្រោយត្រូវតែត្រលប់មកវិញហើយរាយការណ៍។ ទោះបីជាអ្នករកមិនឃើញចម្លើយដែលអ្នកចង់បានក៏ដោយ។

នាងបាននិយាយថា៖ «អ្នកដែលមិនទាន់ត្រៀមខ្លួនអាចផ្លាស់ប្តូរតួនាទីបាន។

គ្មានអ្នកណាសើច លីន យី ជ្រើសរើសបញ្ជូនសញ្ញាទៅអង្គភាពបច្ចេកទេស។ Kerval ត្រូវតែសាកល្បងសំឡេងព្រមានមុនពេលចូលស្ថានីយ។ Orkan មិនបានចូលទៅក្នុងខ្សែសង្វាក់ខ្ចប់យ៉ាងក្រាស់ដោយគ្មានវិធីដកថយទេ។ Jinsu ចង្អុលបង្ហាញពីការសម្រាកនៅលើក្តារ ហើយ Granny Varinka កាត់បន្ថយចំនួនមនុស្សដែលស្នាក់នៅក្នុងផ្ទះ នៅពេលដែលនាងឃើញទម្ងន់នៃការផ្គត់ផ្គង់។ រាល់ឧបសគ្គធ្វើឱ្យផែនការកាន់តែច្បាស់។ វាមិនធ្វើឱ្យនរណាម្នាក់តូចជាងនេះទេ។

ខណៈនោះ ឡាលីន បានឃើញពន្លឺភ្លើង នៅក្រោមផែនទី។ វាមិនចេញពីទឹកថ្នាំទេ។ ប៉ុន្តែពីស៊ីឡាំងព័ត៌មានដែលត្រូវបានដាក់ Yanzhen បានរកឃើញត្រាទំនាក់ទំនងចាស់លាក់នៅខាងក្នុង។ Eivarn មិនបានដឹងថាវាកំពុងតាមដានសារធាតុនេះទេ។ នរណាម្នាក់នៅម្ខាងទៀតអាចធ្វើសំឡេងទៅតុ។

Neram បង្ហាញខ្លួនតែក្នុងសំឡេងប៉ុណ្ណោះ។ មិនមានរូបភាពធំនៅលើមេឃទេ។ មិនមានការប្រកាសគំរាមកំហែងទេ។ គាត់បានសុំអារ៉ាន់តាមសំឡេងកម្មករដែលគេងមិនគ្រប់។

គាត់បាននិយាយថា៖ «ខ្ញុំដឹងថាអ្នកមានមនុស្សច្រើនជាងនេះ។ “ផ្ញើឈ្មោះមក ខ្ញុំនឹងធានាស្ថានភាពដល់អ្នកទាំងហុកសិបនាក់។ សហគមន៍ដែលស្ថិតក្រោមការថែទាំរបស់ព្រះអង្គម្ចាស់នឹងទទួលបានគ្រឿងផ្គត់ផ្គង់។ ខណៈពេលដែលយើងមើលថែនៅសល់”។

ការផ្តល់ជូននេះគឺស្ងាត់ជាងការបញ្ជាទិញវាយប្រហារ។ វាជួយមនុស្សដែលពួកគេស្គាល់ភ្លាមៗ។ ហើយគ្មាននរណាម្នាក់នៅលើតុនឿយហត់គ្រប់គ្រាន់ដើម្បីបដិសេធដោយមិនគិត។ អារ៉ាន់មើលដៃរបស់គាត់ដែលនៅតែឈឺពីខ្យល់ត្រជាក់។ គាត់ចង់បានថ្ងៃដែលគាត់មិនមានទ្វារជំនួយ ចង់ត្រលប់ទៅហាងជួសជុលនាឡិកា និងជឿជាក់ថាមនុស្សផ្សេងទៀតនឹងធ្វើឱ្យពិភពលោកទាំងមូលត្រឹមត្រូវ។

"តើអ្នកដែលនៅសល់មានឈ្មោះទេ?" គាត់បានសួរ។

ភាគីម្ខាងទៀតនៅស្ងៀមមួយសន្ទុះ។ "ខ្ញុំមិនអាចព្យាបាលអ្នកគ្រប់គ្នាបានទេ បើគ្មានចំណាត់ថ្នាក់។"

Aran ឆ្លើយថា "យើងមិនអាចទេ" ។ គាត់ក្រឡេកមើលម៉ាលីន ដែលមិនធ្លាប់សន្យាថានឹងដើរហួសពីផ្លូវរបស់គាត់។ ប៉ុន្តែលំដាប់នេះគួរតែប្រាប់ថាអ្នកណាត្រូវការជំនួយមុន។ នេះមិនមែនជាការនិយាយថាអ្នកណាម្នាក់នឹងគ្មានសិទ្ធិទទួលវាម្តងទៀតឡើយ។

ណារ៉ាមដកដង្ហើមធំ។ គាត់និយាយថាភាពមិនប្រាកដប្រជាធ្លាប់យកប្រពន្ធគាត់។ ខណៈពេលដែលអ្នកផ្សេងទៀតនៅតែប្រកែកអំពីព័ត៌មាន។

គាត់ជឿថាប្រព័ន្ធមួយនឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យមានម្តងទៀតនៅយប់នោះ។ អារ៉ាន់មិនបាននិយាយថាការឈឺចាប់របស់គាត់ជារឿងតូចតាចទេ។ ហើយនឹងមិនអនុញ្ញាតឱ្យវាជំនួសដោយការយល់ព្រមពីពិភពលោកទាំងមូលនោះទេ។

លោក Yanzhen បាននិយាយថា "ទុកភស្តុតាងឱ្យអ្នកដែលត្រូវកាត់ឈ្មោះចេញ មានអ្នកជំនួសនៅក្នុងបន្ទប់។ មានសិទ្ធិត្រួតពិនិត្យ និងបញ្ឈប់ម៉ាស៊ីន ប្រសិនបើអ្នកពិតជាចង់ជួយសង្គ្រោះជីវិតអ្នកលក្ខខណ្ឌទាំងនេះមិនគួរជាសត្រូវរបស់អ្នកទេ"។

Neram មិនបានឆ្លើយតបនឹងការផ្តល់ជូននេះ។ គាត់និយាយតែប្រាំពីរថ្ងៃទៀតល្មមនឹងប្តូរចិត្តហើយ ពន្លឺក៏រលត់ទៅ។

គ្មានអ្នកណាអបអរដើម្បីប្រកាសជ័យជម្នះទេ។ ពួកគេគ្រាន់តែបដិសេធវិធីងាយស្រួលជាងសម្រាប់ប្រជាជនរបស់ពួកគេ។ ហើយត្រូវទទួលខុសត្រូវចំពោះអ្វីដែលនឹងធ្វើតាម Aran អង្គុយនៅមុខអាហារត្រជាក់។ ដៃរបស់ Sasin នៅតែស្ថិតនៅលើលេខកូដផ្លូវរបស់បងប្រុសគាត់។ ម៉ាលីនសុំឲ្យអ្នករាល់គ្នាញ៉ាំមុននឹងបន្តគម្រោងរបស់ខ្លួន។ ដោយសារតែរាងកាយស្រេកឃ្លានអាចធ្វើការសម្រេចចិត្តខុស ទោះបីជាបេះដូងមានចេតនាល្អក៏ដោយ។

Kazuro បានលោតចុះហើយបើកឆ័ត្ររបស់គាត់ដើម្បីចាប់ដំណក់ទឹកភ្លៀងពីលើសៀវភៅរបស់អ្នករស់រានមានជីវិត។ Netdao បើកទំព័របន្ទាប់ សរសេរបញ្ជីអ្នកចូលរួមបេសកកម្ម បន្ទាប់មកឈប់នៅពេលអ្នកទៅដល់បន្ទាត់ចុងក្រោយនៃទំព័រ។

នាងបាននិយាយថា "អ្នកត្រូវចាប់ផ្តើមទំព័រថ្មី។

Granny Varinka រើសពែងមួយទៀតហើយដាក់វានៅចុងបញ្ចប់នៃតុ។ "មិនអីទេ នៅតែមានមនុស្សមក។"

នៅឆ្ងាយ សំឡេងក្បួនរថយន្តជនភៀសខ្លួនបន្លឺឡើងតាមផ្លូវចាស់។ វ៉ារិនក្រោកទៅស្តាប់ហ៊ីវ៉ាន់លើកគោម ខណៈដែលវ៉ារិនទៅជម្រះផ្លូវ។ ទោះបីជារឿងធំ ៗ របស់ពិភពលោកនៅតែនៅលើតុ។ កិច្ចការដំបូងរបស់ក្រុមចម្រុះនៅយប់នោះគឺនៅតែមើលឃើញពីអ្វីដែលអ្នកមកដល់ចង់បាន។

អារ៉ាន់មើលទំព័រថ្មី។ មិនមានការព្យាករណ៍ទេ។ មិនមានបង្គួចរង់ចាំអ្នកដែលបានជ្រើសរើសទេ។ មានទំហំគ្រប់គ្រាន់សម្រាប់សរសេរឈ្មោះបន្ថែម។

ព្រឹកព្រលឹមមិនទាន់មកដល់ទេ។ ប៉ុន្តែនៅពេលដែលពន្លឺដំបូងបានមកដល់ វានឹងឃើញមនុស្សជាងហុកសិបនាក់កំពុងឈររង់ចាំជាមួយគ្នា។

ស្នូលរឿងសម្រាប់ការអភិវឌ្ឍន៍បន្ថែមទៀត

សំណួរចម្បងនៃស៊េរីគឺ
តើមនុស្សដែលត្រូវបានវិនិច្ឆ័យថាគ្មានជំហរដោយប្រព័ន្ធការពារអ្នកដ៏ទៃដោយមិនបង្កើតប្រព័ន្ធដូចគ្នាដោយរបៀបណា?
តំបន់នីមួយៗគួរតែសាកល្បងក្រុមចម្រុះជាមួយនឹងការសម្រេចចិត្តពិតប្រាកដ។
វាមិនតែងតែជាពាក្យត្រឹមត្រូវដែលធ្វើឱ្យអ្វីៗដំណើរការបាននោះទេ។

អារ៉ានគឺជាមជ្ឈមណ្ឌលនៃការតភ្ជាប់មនុស្ស។ មិនមែនល្អបំផុតក្នុងគ្រប់ផ្នែកទេ គាត់មានទំនោរទៅរកបន្ទុកខ្លាំងដែលគាត់មិនសុំជំនួយ។ ចំណុចវែងឆ្ងាយគឺរៀនបង្កើតអង្គការដែលមិនចាំបាច់ពឹងគាត់ឱ្យជួយអ្នកគ្រប់ពេល។ ជ័យជម្នះដ៏សំខាន់គួរតែជាថ្ងៃដែលនរណាម្នាក់នាំមុខ ហើយគាត់សម្រាកដោយមិនមានអារម្មណ៍ចាកចេញ។

Sasin គឺជារឿងដែលនិយាយអំពីការស្វែងរកកំណប់។ ភ័ស្តុតាងត្រូវតែកើនឡើងជាលំដាប់ និងមានឥទ្ធិពលពិតប្រាកដលើផែនការ។ កុំបញ្ជាក់អំពីជីវិត ឬសេចក្តីស្លាប់ដោយការឆ្លុះបញ្ចាំងពីភាពមិនល្អឥតខ្ចោះតែមួយ

ឡើយ។ ការជួបជុំគ្នានៅថ្ងៃអនាគតមិនត្រូវលុបបំបាត់ជីវិតដែលស៊ិនបានជ្រើសរើស ឬឆ្លងកាត់ក្រៅការមើលឃើញរបស់បងប្រុសនោះទេ។

Linyu Nirach Silakhram និងតួអង្គដែលបានប្រព្រឹត្តខុសត្រូវបន្តវិលមកទទួលខុសត្រូវ។ កុំប្រើការស្លាប់ជាផ្លូវកាត់ដើម្បីបង្ខំជនរងគ្រោះឱ្យអភ័យទោស។ ការរស់នៅជាមួយនឹងការជួសជុលយូរអង្វែង ហើយមានឆន្ទៈក្នុងការពិនិត្យមានអំណាចគ្រប់គ្រាន់ក្នុងរឿង។

Neram គឺជាអ្នកបំប៉ោងគំនិតដែលពិតជាធ្វើបាបតាមរយៈប្រព័ន្ធ។ ការបាត់បង់ពិពណ៌នាអំពីគាត់ ប៉ុន្តែមិនរាប់បញ្ចូលការទទួលខុសត្រូវទេ។ គាត់មិនគួរត្រូវគេទម្លាក់ក្នុងការប្រកួតតែមួយទេ ហើយច្បាប់ទាំងអស់ក៏បាត់ទៅវិញ។ ការបញ្ចប់ធំត្រូវតែរក្សាអំណាចដែលប្រជាជនពឹងអាស្រ័យ។ ត្រៀមរុះរើលក្ខខណ្ឌរឹតត្បិតនិងប្រគល់សិទ្ធិអធិការកិច្ចជូនសហគមន៍។

មានបីស្រទាប់នៃគ្រោះថ្នាក់រយៈពេលវែង៖ ការលេចធ្លាយថាមពល និងមូលហេតុបរិស្ថាន។ អំពើហឹង្សាពីអ្នកដែលប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធដើម្បីរកប្រាក់ចំណេញ និងទម្លាប់ក្នុងក្រុមចម្រុះដែលអាចត្រឡប់ទៅការវិនិច្ឆ័យជំនួសអ្នកដទៃ។ ស្រទាប់នីមួយៗគួរតែអាចមើលឃើញតាមរយៈការកំណត់ និងលទ្ធផលជាក់ស្តែង។ កុំប្រើការបង្រៀនជំនួសឱ្យជម្លោះ។

ល័ក្ខខ័ណ្ឌនៃជ័យជំនះសម្រាប់វិស័យម៉ាស៊ីនគឺ៖ មនុស្សឆ្លងកាត់ច្រកទ្វារដោយសុវត្ថិភាព។ ប្រព័ន្ធមានបណ្តឹងឧទ្ធរណ៍ និងការកែតម្រូវ។ ជនរងគ្រោះមានសិទ្ធិទៅអនាគតរបស់ពួកគេ។ ហើយអ្នកប្រព្រឹត្តខុសត្រូវតែឆ្លើយ។ ជ័យជំនះមិនចាំបាច់ធ្វើឱ្យមនុស្សគ្រប់រូបស្រលាញ់គ្នា ឬលែងមានការភ័យខ្លាចទៀតទេ។

ផ្លូវសម្រាប់តួអង្គថ្មីនាពេលអនាគតនៅតែបើកចំហ។ សមាជិកអាចត្រូវបានបន្ថែមពីសហគមន៍ វិជ្ជាជីវៈ វប្បធម៌ និងសត្វដែលត្រូវបានបង្កើតឡើងទាំងស្រុងដោយគ្មានរឿងព្រេង។ តួអង្គថ្មីគួរតែមានតម្រូវការផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។ ជំនាញដែលក្រុមនៅតែខ្វះខាត ដែនកំណត់ដែលមានផលវិបាក និងទំនាក់ទំនងដែលផ្លាស់ប្តូរទាំងម្ចាស់ និងសមាជិកដើម

ទំនាក់ទំនងដែលគួរតែត្រូវបានអភិវឌ្ឍនៅលើអេក្រង់

អារ៉ាន់ - អាសារ៉ា៖ ជាអ្នកទទួលខុសត្រូវចំពោះខ្លួនឯង ហើយជឿលើខ្សែសង្វាក់បញ្ជា។ ត្រូវតែរៀនចែករំលែកអំណាចជាមួយគ្នា ឈុតជម្លោះគួរតែចាប់ផ្តើមដោយជំនួយពីមនុស្សផ្សេងគ្នា។ វាមិនមែនគ្រាន់តែជាការប្រកួតប្រជែងសម្រាប់មុខតំណែងប៉ុណ្ណោះទេ។

Sasin - Netdao - Yanzhen: ក្តីសង្ឃឹម ការចងចាំ និងភស្តុតាង។ ភាគីទាំងបីត្រូវពិនិត្យគ្នាទៅវិញទៅមកដោយមិនកាត់បន្ថយការឈឺចាប់របស់អ្នកស្វែងរក។ ឈុតឆាកដែលគ្មានតម្រុយថ្មីនៅតែមានន័យ ប្រសិនបើពួកគេបង្ហាញការយកចិត្តទុកដាក់ចំពោះអ្នកដែលរង់ចាំ។

លីនយូ - ចារ៉ាក - ផាន់ណារៃ - អមផារ៉ា៖ រឿងរ៉ាវអំពីទឹក ព្រៃឈើ និងការទទួលខុសត្រូវរបស់អ្នកដែលចូលរួមក្នុងការបំផ្លាញពួកគេ។ មនុស្សម្នាក់ៗមើលឃើញពេលវេលាខុសៗគ្នា៖ ជីវិតរបស់មនុស្ស រដូវរីកលូតលាស់ និងការចងចាំជំនាន់។ ដូច្នេះរាល់បញ្ហាមិនគួរដោះស្រាយដោយពាក្យថាធម្មជាតិតែងតែល្អឡើយ។

Malin — Asem — Sehra — Selvara៖ ក្រុមព្យាបាលមានអំណាចដើម្បីបញ្ឈប់ផែនការប្រយុទ្ធនៅពេលចាំបាច់។ ការខ្វែងគំនិតគ្នាអំពីចំណាត់ថ្នាក់អ្នកជំងឺគួរតែរួមបញ្ចូលទិន្នន័យ និងលទ្ធផលជាក់ស្តែងបន្ទាប់ពីការសម្រេចចិត្ត។ មិនធ្វើឱ្យអ្នកព្យាបាលគ្រាន់តែជាអ្នកជួសជុលរូបកាយតួឯកឱ្យវិលមកប្រយុទ្ធវិញទេ។

Eirin - Wachiramek - Longxuan - Izrak : អ្នករៀបចំកំដៅ ភ្លៀង ទឹក និងភ្លើង។ គ្មាននរណាម្នាក់អាចថ្លឹងថ្លែងវាតែម្នាក់ឯងបានទេ។ នៅក្នុងឈុតថាមពលដ៏ធំមួយ ផ្លូវចេញ និងអ្នកទទួលចុងក្រោយក៏ត្រូវតែមើលឃើញផងដែរ។

Nirach - Kalinee - Zhaowen:
ការបញ្ឈប់អ្នកបំពានគឺខុសពីការដាក់ទណ្ឌកម្មនរណាម្នាក់ដោយផ្អែកលើអារម្មណ៍របស់ពួកគេ។ ក្រុមនេះសាកល្បងខ្សែបន្ទាត់រវាងភស្តុតាង ភាពបន្ទាន់ និងសិទ្ធិជនរងគ្រោះ។ ឲ្យគេមើលឃើញអ្វីប្លែកដោយមិនធ្វើឲ្យគេឆោតជាងគេ។

ហ៊ីរ៉ាន - វេនកៃ - លីនយី៖ ភាពរហ័សរហួននិងអារម្មណ៍កំប្លែងជាមូលដ្ឋាន។ ហ៊ីរ៉ាន់ ប្រើរឿងកំប្លែង ដើម្បីគេចពីការឈឺចាប់។ Wenkai ប្រើរឿងកំប្លែងដើម្បីប្រជែងអំណាច។ Linyi ចង់ឱ្យមនុស្សស្តាប់គំនិតរបស់ខ្លួន។ ការសប្បាយគួរតែមកពីបុគ្គលិកលក្ខណៈ និងស្ថានភាព។ កុំលេងសើចលើរូបកាយ ឬជំនឿរបស់អ្នក។

Rinpaksa — Liyao — Basera៖ សំឡេង រូបភាព និងចង្វាក់មានអំណាចនយោបាយ។ ពួកគេត្រូវតែជ្រើសរើសថាតើដើម្បីជួយមនុស្សក្នុងការប្រាស្រ័យទាក់ទងគ្នា ឬគម្រោងរូបភាពសម្រាប់អ្នកកាន់អំណាច។ សិល្បៈមិនគួរត្រូវបានកាត់បន្ថយដើម្បីបញ្ឆោតសត្រូវចូលទៅក្នុងឈុតឆាកប្រយុទ្ធនោះទេ។

ខាឈីន - បូរ៉ាន់ - ភូមៀន - អាគួរ៉ូ : ជំនាញដ៏អស្ចារ្យ, ជំនាញប្រជាប្រិយ។ ការយល់ដឹងអំពីក្របខណ្ឌ និងកម្លាំងត្រូវតែច្បាស់លាស់ នេះធ្វើឱ្យការសាងសង់ និងការរុះរើជាលំដាប់នៃការភ្នាល់។ ការងារជួសជុលក្រោយសង្គ្រាមគួរត្រូវបានគេមើលឃើញហើយត្រូវចំណាយប្រាក់។

ថារ៉ាន - រ៉ូតហ្គា - ហាយ៉ាថេន៖ អ្នកទាំងបីធ្លាប់ភ្ជាប់តម្លៃជាមួយឧត្តមភាព។ ការហ្វឹកហ្វឺនដែលមនុស្សម្នាក់ចុះចាញ់ សម្រាក និងស្តាប់សិស្សបង្កើតការអភិវឌ្ឍន៍ដែលមិនតម្រូវឱ្យមានការកើនឡើងនៃទំហំគ្រប់ផ្នែកនៃអំណាច។

ឡាលីន - ជីនស៊ូ - សេរ៉ាធា - រ៉េន - មីយូរ៉ា៖ ការផ្លាស់ប្តូរ និងដែនកំណត់ខុសៗគ្នា។ កុំបញ្ចូលវាទាំងអស់គ្នាទៅជាបណ្តាសាតែមួយ ឬធ្វើឱ្យការត្រឡប់ទៅរករូបកាយដើមវិញជាចម្លើយតែមួយគត់នៃសុភមង្គល។ មនុស្សម្នាក់ៗត្រូវតែមានសិទ្ធិជ្រើសរើសយុទ្ធសាស្ត្រថែទាំផ្ទាល់ខ្លួនរបស់ពួកគេ។

Im — Orkan — Veriska — Kerval — Kohari៖ តម្រូវការ អាហារ លំហ និងភាសារបស់មិត្តរួមក្រុមរបស់អ្នកគឺខុសគ្នា។ សូមឱ្យការប្រាស្រ័យទាក់ទងមានភាពមិនច្បាស់លាស់ ហើយរៀនពិតប្រាកដ។ កុំឲ្យបុរសម្នាក់តែងតែអះអាងថានិយាយពេញមួយជីវិត។

Valessa - Zahir - Nirawej - Kazuro៖ ប្រធានបទនៃអំណាច ការយល់ព្រម និងតម្លៃដែលភ្ជាប់ទៅនឹងឧបករណ៍ប្រើប្រាស់។ ការបដិសេធដោយសុវត្ថិភាពគឺជាព្រឹត្តិការណ៍ផ្លាស់ប្តូរជីវិតដែលអាចត្រូវបានប្រាប់នៅក្នុងឈុតតូច ប៉ុន្តែមានថាមពល។

Vajrawej — Suriyapak — Shenglong — Akkanira — Haren៖ អ្នកការពារតំបន់ផ្សេងគ្នាត្រូវពិនិត្យមើលថាតើពួកគេកំពុងការពារមនុស្សឬការពារបញ្ហា។ សូមឱ្យភាពស្មោះត្រង់ចំពោះមាតុភូមិរបស់អ្នកត្រូវបានផ្សំជាមួយនឹងភាពក្លាហានក្នុងការមិនស្តាប់បង្គាប់អំណាចដែលបំផ្លាញផ្ទះ។

Welin — Kawari — Eivarn — Sirawet — Granny Varinka៖ ភាពអត់ឃ្លាន ការលេង ភាពប្រាកដប្រជា ការគ្រប់គ្រង និងចំណេះដឹងចាស់ៗសុទ្ធតែមានប្រយោជន៍នៅពេលដឹងពីព្រំដែន។ ក្រុមតួអង្គនេះធ្វើជាការរំលឹកថាចេតនាល្អមិនធ្វើវិញនូវផលវិបាកនៃសកម្មភាព។ ហើយការទទួលយកព្រំដែនមិនធ្វើឲ្យអំណាចបាត់បង់ព្រះគុណរបស់ខ្លួនឡើយ។

Anime Guide - រដូវកាលទី 1 វគ្គ 12 ។

វគ្គទី 1 • នាឡិកាដែលឈប់ 󠁿 បើកជាមួយនឹងមេឃពេលយប់ដែលបាត់ពីការមើលឃើញរបស់ Aran វ័យក្មេង។ កាត់ទៅអ្នកយាមទ្វារនៅឆ្នាំទីដប់ប្រាំបី។
វាបានបញ្ចប់នៅពេលដែលក្មេងស្រីបានទម្លាក់នាឡិការបស់នាងហើយសុំឱ្យឆ្លងកាត់។ សូមឱ្យទស្សនិកជនមើលថាជម្រើសនាពេលបច្ចុប្បន្ននេះកំពុងឆ្លុះបញ្ចាំងពីអតីតកាលដោយមិនប្រាប់ពីអាថ៌កំបាំងទាំងអស់។

ភាគទី 2 • មនុស្សនៅម្ខាងទៀតនៃច្រកទ្វារ 󠁿 តាម Linyu, Warin និង Malin នៅតាមផ្លូវរបស់ពួកគេទៅកាន់ប៉ុស្តិ៍ត្រួតពិនិត្យ។
សូមមើលមូលហេតុដែលមនុស្សម្នាក់ៗមានឆន្ទៈក្នុងការទទួលយកហានិភ័យ។ វាបានបញ្ចប់ដោយការបញ្ជាឱ្យបិទស្ពាននៅពេលដែលកម្រិតទឹកឡើងមិនធម្មតា។

វគ្គទី 3 • មនុស្សប្រាំបួននាក់បានវិលជុំវិញ 󠁿 Sasin អនុញ្ញាតឱ្យរថយន្តដែលគ្មានតម្រុយឆ្លងកាត់។ នីរ័ត្ន ចូលបន្ទប់កំណាព្យ។ Asara សម្រេចចិត្តបិទបញ្ជា។ ពេលវេលានៃការជួយសង្គ្រោះត្រូវតែធ្វើឱ្យទស្សនិកជនយល់ពីលំហ និងភារកិច្ចរបស់អ្នករាល់គ្នា។

វគ្គទី 4 • មុនពេល Final Bell — Eirin និង Tharan រៀបចំកន្លែងសម្រាប់ថាមពលរបស់ពួកគេ។ Netdao ស្តាប់ការឆ្លុះបញ្ចាំងដោយគ្មានកម្លាំង។ មនុស្សដប់នាក់បានជួយមនុស្សដោយជោគជ័យ ប៉ុន្តែមានការខាតបង់ពិតប្រាកដ។ បញ្ចប់ដោយចាប់ផ្តើមសៀវភៅអ្នករស់រានមានជីវិត។

ផ្នែកទី 5 • បំណុលមិនមែនលេខ 󠁿 សម្រាកពីការប្រយុទ្ធដើម្បីលទ្ធផលបន្ទាប់បន្សំ។ លីន យូ សារភាពរឿងទឹក នី រ៉ាច បើកអតីតកាល ម៉ាលីន រៀបចំប្រព័ន្ធថែទាំឱ្យមានទំនួលខុសត្រូវជាកម្លាំងជំរុញឱ្យមានបញ្ហា ។ វាមិនមែនជាការសម្រាកដែលអាចត្រូវបានគេបិទ។

វគ្គទី៦ • សំឡេងពីជាន់ក្រោម 󠁿 Sasin Documents ភ្ជាប់ទៅច្រកទ្វារសិលា និងផ្លូវ Labyrinth ជួបជាមួយ Vajrawej និងផលប៉ះពាល់នៃទ្វារបិទ វាបើកសំណួរថាតើការបំបែកទ្វារតែម្នាក់ឯងគឺគ្រប់គ្រាន់ហើយឬនៅ។

វគ្គទី 7 • ទឹកគ្មានម្ចាស់ 󠁿 ក្រុមរងជួប ថារ៉ាក់។ Linyu ត្រូវតែសហការជាមួយអ្នកដែលមានហេតុផលមិនទុកចិត្តមនុស្ស។ មើលឥទ្ធិពលនៃអំណាចលើប្រជាជននៅគោលដៅ និងជំនួយដែលមិនអាចសម្រេចបានក្នុងរយៈពេលមួយថ្ងៃ។

វគ្គទី 8 • សំឡេងដប់ក្នុងបន្ទប់មួយ 󠁿 សិលាក្រោមប្រឈមមុខនឹងការពិតនៃទីក្រុងទាប។
ចំណុចនោះគឺថាអ្នកកាន់អំណាចអនុញ្ញាតឱ្យខ្លួនគេត្រួតពិនិត្យ។ វាមិនត្រឹមតែបង្ហាញពីអំណាចនៃមុខជាច្រើនប៉ុណ្ណោះទេ។ បញ្ចប់ដោយព័ត៌មានកិច្ចសន្យាគ្រប់គ្រងទ្វារ។

ភាគទី៩ • មនុស្សស្រមោលនៅតែចងចាំ 󠁿 បេសកកម្មជួយសង្គ្រោះ ឡាលីន និងបង្ហាញព័ត៌មានដែលបានលុប។ Zhao អាចត្រូវបានបន្ថែមជាអ្នកបញ្ជូនដែលមិនទាន់នៅក្នុងក្រុម។ ប្រសិនបើរៀបចំមុនឆ្នាំចូលរួមពិតប្រាកដ មិនត្រូវផ្លាស់ប្តូរស្ថានភាពនៅក្នុងបន្ទាត់ពេលវេលាទេ។

វគ្គទី 10 • ទីក្រុងដែលឈ្មោះរបស់យើងមិនអាចអានបាន 󠁿 ភាពផ្ទុយគ្នានៃរូបរាង និងការចុះឈ្មោះគឺជាក់ស្តែង។ ក្រុមនេះមានផ្លូវកាត់ជាមួយនឹងត្រានៃការយល់ព្រម ប៉ុន្តែត្រូវទុកមនុស្សមួយចំនួននៅពីក្រោយ។
មានមតិខុសគ្នាដែលត្រូវតែទទួលយក។

វគ្គទី 11 • The White Deal — បើក Neram ជាអ្នកដែលបានជួយមនុស្ស

និងអ្នកដែលកំពុងរងគ្រោះថ្នាក់តាមរយៈប្រព័ន្ធ។ គាត់ផ្តល់សុវត្ថិភាពដល់សមាជិកក្នុងតម្លៃដែលគ្រប់គ្នាត្រូវបង់។ ក្នុងពេលជាមួយគ្នានេះ លេខកូដផ្លូវដែលទាក់ទងនឹងទ្រព្យសម្បត្តិត្រូវបានរកឃើញ។

វគ្គទី 12 • ទំព័រថ្មីនៅក្នុងសៀវភៅ The Coalition ជ្រើសរើសបើកទិន្នន័យ និងរៀបចំបណ្តាញដើម្បីជួយមនុស្ស។ ប្រយុទ្ធបញ្ចប់គោលដៅជាក់លាក់តាមរដូវកាល ដូចជាការធានាច្រកទ្វារសហគមន៍។ ប៉ុន្តែគម្រោងមជ្ឈមណ្ឌលនេះមិនទាន់បញ្ចប់នៅឡើយទេ។ រូបភាពបិទគឺជាទំព័រសៀវភៅកត់ត្រាដែលមានកន្លែងទំនេរសម្រាប់ឈ្មោះថ្មី។

រចនាសម្ព័ននេះគឺជាសំណើនិទានរឿង។ វាមិនមែនជាស្ត្រីបចតដោយជោគជ័យទេ។ រដូវកាលទី 1 គួរតែរក្សាចំនួនដើមដប់ជាស្នូល ហើយជ្រើសរើសសមាជិកថ្មីមួយចំនួនជាចំណុចតភ្ជាប់។ ប្រភពដើមផ្សេងទៀតប្រើវគ្គពិសេស ឬរដូវកាលបន្ទាប់។ ដូច្នេះដើម្បីកុំឱ្យទស្សនិកជនដែលមានឈ្មោះហុកសិបហើយមិនមានពេលវេលាដើម្បីចង។

រដូវកាលក្រោយ និងច្បាប់កែប្រែ

រដូវកាលទី 2 • ផ្លូវកាត់ ពង្រីកបណ្តាញដប់ប្រាំបួនឆ្នាំតាមរយៈព្រៃឈើ ផ្លូវទឹក រោងកុន និងទីក្រុងសិប្បកម្ម ដោយអនុញ្ញាតឱ្យបេសកកម្មនីមួយៗផ្លាស់ប្តូររបៀបដែលសម្ព័ន្ធពិតជាដំណើរការ។ វាបញ្ចប់ដោយភស្តុតាងដែលថាម៉ាស៊ីនផ្សារកណ្តាលមានបញ្ហាដែលហាក់ដូចជាដាច់ដោយឡែក។

រដូវកាលទី 3 • ការចុះឈ្មោះដែលមើលមិនឃើញ ចូលទៅក្នុងឆ្នាំទី 20 តាមរយៈទីក្រុងខ្មោច រដូវរងា សមុទ្រ និងអូអាស ដោយបន្ថែមសមាជិកទៅក្រុមរង។ មិនអនុញ្ញាតឱ្យមនុស្សគ្រប់គ្នាចូលរួមក្នុងសមរភូមិនីមួយៗ វាបញ្ចប់ដោយតារាងផ្លាស់ប្តូរស្រមោល និងសំណើរបស់ Neram បន្ទាប់ពីការផ្សាយបន្ត។

រដូវកាលទី 4 • ប្រាំពីរថ្ងៃមុនថ្ងៃរះ បេសកកម្មបីដំណើរការរួមគ្នា៖ ជម្លៀសប្រជាជន ធានាបណ្តាញអគ្គិសនី។ និងបញ្ឈប់លក្ខខណ្ឌនៃការគ្រប់គ្រង ភាពជោគជ័យរបស់ក្រុមនីមួយៗទាមទារឱ្យជួយក្រុមផ្សេងទៀត ហើយមានការខាតបង់ដែលមិនអាចជួសជុលបានយ៉ាងងាយស្រួល។ វគ្គចុងក្រោយបង្ហាញពីការងើបឡើងវិញនៃសង្គម និងការពិតអំពីការបាត់ខ្លួន។ ចម្លើយចំពោះ Sin ត្រូវបានកំណត់នៅក្នុងកំណែស្ត្រីបចម្បង មុនពេលការផលិតនៃរដូវកាលនេះចាប់ផ្តើម។

រក្សាសមាមាត្រតួអក្សរយោងទៅតាមទិសដៅហ្គេម។ ក្បាលគឺប្រហែលមួយភាគបីនៃកម្ពស់។ ប៉ុន្តែមិនមែនគ្រប់គ្នាសុទ្ធតែមានរចនាសម្ព័ន្ធរាងកាយដូចគ្នានោះទេ។ សត្វជើងបួន សត្វច្រើនក្បាល សាកសពអណ្តែតទឹក និងមនុស្សដែលប្រើឧបករណ៍ជំនួយត្រូវតែមានចំណុចកណ្តាលនៃទំនាញផែនដី ទីតាំងសម្រាក និងវិធីសាស្ត្រនៃការកាន់ ឬមិនកាន់អាវុធដែលសាកសមនឹងពួកគេ។

ថាមពលថ្មីត្រូវតែមានរូបភាពមុនពេលប្រើប្រាស់ រូបភាពលទ្ធផលនៅពេលប្រើ និងលទ្ធផលជាបន្តបន្ទាប់បន្ទាប់ពីប្រើប្រាស់។ ការជាសះស្បើយមិនបានជាសះស្បើយទេដោយសារតែការផ្លាស់ប្តូរទេសភាព។ ការអាចដឹងដានមិនដូចការអានចិត្តនោះទេ។ ហើយការបំភាន់មិនគួរក្លាយជាវត្ថុពិតនោះទេ ដោយសារតែកន្លែងកើតហេតុទាមទារវា។

កុំប្រើជំនឿរបស់អ្នកជាខ្សែបន្ទាត់ ឬជាការពន្យល់អំពីធម្មជាតិនៃការអាក្រក់ពីកំណើត។ នៅពេលប្រើសម្លៀកបំពាក់គំរូ ឬអាវុធយោង សូមឱ្យក្រុមអ្នកថតរូបពិនិត្យមើលភស្តុតាង និងកត់ត្រាផ្នែកដែលបានកែសម្រួលថ្មីដោយឡែកពីគ្នាមុនពេលផលិត។ ឈ្មោះនៅក្នុងរឿង និងបុគ្គលិកលក្ខណៈរបស់តួអង្គត្រូវតែណែនាំការនិទានរឿង។

វគ្គនីមួយៗគួរតែមានតម្រូវការជាក់ស្តែង ឧបសគ្គ ជម្រើសដែលមានតម្លៃ។ និងលទ្ធផលដែលផ្លាស់ប្តូរទំនាក់ទំនង

សុន្ទរកថាសំខាន់ត្រូវតែកើតឡើងបន្ទាប់ពីសកម្មភាពគាំទ្រ។ កុំប្រើសម្រង់ច្រើនដើម្បីកំណត់កន្លែងកើតហេតុ។ ការនៅស្ងៀម ញ៉ាំអាហារ ជួសជុលអាវុធ និងការរង់ចាំនរណាម្នាក់និយាយចប់ អាចជាកម្រិតនៃអារម្មណ៍។

រក្សាសៀវភៅបន្តសម្រាប់មនុស្សម្នាក់ៗ: ឈ្មោះនិងអក្ខរាវិរុទ្ធ, ឆ្នាំភ្ជាប់គ្នា, ដែនកំណត់, របួសដែលនៅជាប់។ អ្នកដែលត្រូវត្រឡប់ទៅជួបវិញ ហើយព័ត៌មានដែលគាត់ដឹងរួចទៅហើយ អ្វីដែលអ្នកអានដឹងពីរឿងដើម មិនមែនមានន័យថាសមាជិកក្រុមទាំងអស់ដឹងចំនួនដូចគ្នានោះទេ។

កត់ត្រាកំណែនិងប្រភពដើម

ARUN RPG: នៅពេលដែលពិភពលោកនៅតែហៅឈ្មោះរបស់យើង – ជំពូកទីមួយនៃអ្នកប្រយុទ្ធ 60 នាក់ • Story Universe Edition 1.0 • ចេញផ្សាយខែតុលា ឆ្នាំ 2026

ព័ត៌មានអំពីឈ្មោះអាជីពដើម និងរូបភាពតួអក្សរ 1–10 យោងទៅទំព័រតួអក្សរនៃគេហទំព័រ ARUN RPG៖ https://arunrpg.com/th/characters រូបភាពគោលគំនិត 11–60 និងរូបភាពគម្របបានមកពីរូបភាពជាច្រើនដែលផលិតនៅក្នុងការសន្ទនានេះ។

ឈ្មោះរបស់មនុស្ស ប្រវត្តិសាស្ត្រ រឿងធម្មតា អំណាចនៅក្នុងចក្រវាឡរឿង ហើយការណែនាំអំពីជីវចលនៅក្នុងភាគនេះ គឺជាប្រភពដើមច្នៃប្រឌិតថ្មីសម្រាប់ការពិចារណាលើការអភិវឌ្ឍន៍របស់ម្ចាស់គម្រោង។
រូបភាពគំនិតគឺមានបំណងកំណត់ទិសដៅដំបូង។ ព័ត៌មានលម្អិតមួយចំនួននៅលើរូបភាពអាចខុសពីអាវុធ ឬការប្រើប្រាស់ដែលបានបញ្ជាក់នៅក្នុងសាច់រឿង។
ប្រើព័ត៌មានតួអក្សរនៅក្នុងសៀវភៅជាមូលដ្ឋានសម្រាប់កំណែនៃរឿងនេះ។

ហ្គេម និងគម្រោង៖ ARUN RPG • គេហទំព័រ៖ https://arunrpg.com •
ឥណទានអ្នកអភិវឌ្ឍន៍ដែលបង្ហាញនៅលើគេហទំព័រ៖ យុន មូ និងក្រុម ជុនណ្ហូណ្ហ ក្រោម HUAMHUB AI

ឯកសារប្រភពដែលភ្ជាប់មកជាមួយត្រូវបានរៀបចំជាជំពូកនីមួយៗ។ បំពេញជាមួយព័ត៌មានតួអក្សរដែលមានរចនាសម្ព័ន្ធ និងតារាងផ្ទៀងផ្ទាត់រូបភាព។ ដើម្បីងាយស្រួលជ្រើសរើសមាតិកាដើម្បីកែតម្រូវទំព័រគេហទំព័រ ឬធ្វើការសម្របខ្លួន អ្នកនៅតែអាចរក្សា PDF នេះទុកជាកំណែអានបន្ត។