

Су Мо инстинктивно быстро отступил и небрежно призвал Зефирного Ястреба. Окружающая обстановка стала тише, и никого не было видно; убийца полностью исчез. Су Мо редко сталкивался с убийцами в зоне для новичков; этот класс принадлежал фракции Огненной Громовой Горы, орудовал короткими мечами и двойными клинками с высокой физической атакой. Врожденная способность убийцы к невидимости делала их настоящим бичом для магических классов.

- Братан?! Тебя блокируют? - заволновался Алый Фрукт, когда не услышал ответа. - Давай быстрее в город; за пределами Города Заката опасно.

Су Мо ответил: - Уже поздно.

Вспышка клинков полетела в его сторону. Су Мо ждал именно этого момента. Как только клинки появились, Зефирный Ястреб, который дожидался неподалеку, наложил массовое замедление. Замедление ударило по убийце, но совершенно не помешало его шагам.

Черт! Су Мо использовал технику легких шагов, чтобы отступить, едва избежав атаки и увеличив расстояние между собой и убийцей на несколько метров. Убийцы славились своей высокой атакующей мощностью, но их защита и шанс на уклонение были низкими. Чтобы замедление Зефирного Ястреба не подействовало на таком близком расстоянии, могла быть только одна причина - уровень противника был выше его.

Убийца не ожидал, что удар не убьет призывателя, поэтому он вышел из скрытности и рванул прямо к нему для ближнего боя. Но как только он приблизился, призыватель призвал еще двух зверей. Убийца внутренне усмехнулся, подумав, что этот призыватель 58-го уровня довольно смел, раз решил встретиться с ним лицом к лицу без контроля.

Убийца продолжал давить, терпя атаки призванных существ. Когда он уже почти добрался до призывателя, что-то внезапно сильно ударило его, и его зрение померкло. Он замедлился и понял, что это был кролик.

- Черт! - выругался убийца. Он активировал способность спринта и рванул вперёд, намереваясь покончить с призвателем одним ударом. После нескольких раундов он внезапно обнаружил, что не может подойти к призвателю. Помимо кролика, призватель успел вызвать множество зверей за короткое время, каждый из которых блокировал ему путь. Когда он убивал одного зверя, другой нападал. Скорость призыва была абсурдной. Несмотря на разницу в 12 уровней, атаки призвателя казались царапинами, но эти раунды ополовинили его здоровье. Между тем, призватель, всё ещё сохранивший половину здоровья после первоначального скрытного удара, оставался живым на расстоянии.

Убийце ничего не оставалось, кроме как отступить на несколько шагов и снова войти в скрытность.

Су Мо стоял на расстоянии, держа Фонарь Плавающего Облака. Увидев, как убийца снова исчез, он остался спокоен и общался с АлымФруктом. - Этот парень из Вечного Огня? Не может быть. Я скрывал свой ID. Может, они использовали какой-то всевидящий глаз?

- Он не из Вечного Огня. Братан, ты разве не проверил форум перед входом? Игра изменилась, - объяснил АлымФрукт, телепортируясь в Город Заката и спеша на помощь Су Мо. - После завершения миссии Апокалипсис игра вошла в новое обслуживание и внедрила систему фракций.

- Система фракций? - осторожно спросил Су Мо, опасаясь скрытного убийцы. - Разве её раньше не было?

- Нет, основная система случайным образом разделила игроков на фракции Затмения и Бездны и переопределила карты высокого уровня выше 40-го как зоны войны, - ответил АлымФрукт. - Дикие земли теперь крайне опасны. Убийство игроков противоположной фракции приносит очки, которые можно обменять на высококлассное снаряжение. Дикие земли превратились в безумие убийств! Особенно убийцы - они невероятно сильны! - продолжил АлымФрукт. - Держись, я иду спасать тебя.

Су Мо взглянул на индикатор фракции и понял, что он в фракции Бездны. Он предупредил. - Противник - убийца; не приходи и не получай смерть.

АлыйФрукт ответил: - Братан, ты должен доверять, что я могу помочь тебе выбраться.

Су Мо следил за мини-картой. - Правда?

В этот момент скрытый убийца воспользовался возможностью, увидев, что Су Мо стоит неподвижно, и нанёс ещё одну атаку. Су Мо едва увернулся и контратаковал несколькими движениями, ещё больше снизив здоровье убийцы.

Убийца, теряя терпение, безрассудно попытался сократить дистанцию. Су Мо увидел, что здоровье убийцы упало до 15%, и начал обдумывать, как покончить с ним одним ударом.

Внезапно перед ним сверкнул меч, поразивший убийцу напрямую и быстро убивший его. Мечник из Секты Безгорья успешно убил убийцу и приземлился перед Су Мо. - Не оставляй свой акк в дикой местности; не отдавай очки фракции Затмения.

Лишившись убийства, Су Мо бесстрастно убрал свой фонарь-посох. - О.

Едва он произнес это, как мечник, стоявший в трёх метрах перед ним, был поражён неизвестным светом и мгновенно превратился в труп у ног Су Мо. Процесс был быстрым; в течение секунд мужчина был мёртв.

Су Мо молча постоял немного. - Только что ты отдал очко.

Труп на земле ответил: - ... Ты не обязан был это говорить.

Темп боёв на открытой местности был невероятно быстрым. Мечник убил убийцу, но был быстро устранён скрытым врагом.

Не осмеливаясь быть беспечным, Су Мо сделал несколько шагов назад и внимательно следил за мини-картой, заметив враждебную красную точку примерно в двадцати метрах. Точка оставалась неподвижной. Почувствовав опасность, Су Мо отступил в сторону, как раз когда холодная стрела пролетела мимо его ноги.

- Близо, - взгляд Су Мо стал твёрдым. Стрела прошла всего в 0,2 метрах от него, что означало, что, исходя из его первоначальной позиции, он был бы в пределах досягаемости противника. Учитывая дальний радиус действия противника, это мог быть только лучник Огненной Громовой Горы, известный самым большим радиусом атаки в Небесном Горизонте.

Это было проблематично. На уровне 58 он был привлекательной целью за пределами Города Заката, и проходящие мимо игроки фракции Затмения не пощадят его. Встреча с лучником была ещё хуже, так как они имели преимущество в змеиной тактике и многочисленные возможности для первого удара.

Пока Су Мо размышлял о самом безопасном направлении побега, лучник внезапно отказался от своего преимущества в дистанции и направился прямо к нему. Одетый в отличительные доспехи Огненной Громовой Горы, лучник с светящимся луком стоял на скале, глядя сверху вниз на него.

Застигнутый врасплох, Су Мо подумал, что это плохие новости. Лучник, способный одним выстрелом уничтожить магического мечника, несомненно, был грозным противником. Если бы он был более высокого уровня и полностью исцелён, у него мог бы быть шанс, но в своём текущем раненом и низкоуровневом состоянии, с неполными навыками, преимущество лучника в дистанции стало бы подавляющим.

У него почти не осталось вариантов побега. В этот момент периферийное зрение лучника заметило Духовного Кролика у ног Су Мо. Рука лучника, которая уже поднимала лук, внезапно замерла.

Вместо атаки лучник просто стоял там на возвышенности, глядя на Су Мо.

- ... ? - Су Мо на мгновение замер, воспользовавшись этими секундами, чтобы быстро увеличить расстояние между собой и лучником. Не оглядываясь, он побежал к Городу Заката. Лучник не скрывал свой ID, и перед уходом Су Мо увидел имя: ВозвращениеКПростоте.

- Братан Чжэнь, ты очистил Город Заката? - крикнул 25000 в голосовом канале. - Мы переходим на другую карту; сегодня нужно повысить уровень.

- Сколько карт осталось?

- Нам не хватает очков, - ответил 25000. - Нам, вероятно, придётся очистить ещё две карты, а потом закончить демоническим подземельем.

Казалось, противник только что зашёл в игру и был немного незнаком и растерян с картой на

открытой местности. Юй Чжэнь наблюдал, как призыватель убегает дальше, и сказал: - Подожди пять минут, я скоро буду.

* * *

[Вы вошли в Город Заката.]

Побег прошёл удивительно гладко. Су Мо вернулся в Город Заката без особых проблем, встретив запыхавшегося АлогоФрукта, который выбежал из города.

АлыйФрукт застыл, увидев его. - Ты меня напугал! Я думал, придётся выходить за город, чтобы собрать твой труп.

Су Мо ответил: - Не такая уж это драма.

Пока он разговаривал с АлымФруктом, скачал последние обновления и системную информацию внутри игры. Несмотря на то что он был в больнице всего несколько дней, игра претерпела огромные изменения. Опыт, необходимый для повышения уровня с 70-го до 80-го, стал намного больше по сравнению с тем, что было раньше. В данный момент максимальный уровень был 72, большинство игроков всё ещё застряли на прежнем пределе в 70. Кроме того, добавили кучу новых материалов и заданий.

Однако самое большое изменение - это система фракций. Раньше в Небесном Горизонте не было разделения на фракции, а открытые зоны оспаривались гильдиями. Но введение системы фракций полностью изменило правила игры.

Фракции были разделены на Затмение и Бездну, основываясь на состоянии всех игроков во время события Апокалипсиса. В большинстве случаев игроки одной команды, гильдии или с высокой степенью близости оказались в одной фракции. Небольшая часть игроков была распределена на основе рейтинга профессий, причём Небесный Горизонт сбалансировал фракции, равномерно распределяя топовых игроков в зависимости от их силы, чтобы обе фракции были примерно равны.

С разделением на фракции появились также демонические подземелья по всему Небесному Горизонту. Эти подземелья были сложнее обычных, и их прохождение также давало очки.

Су Мо понял. - Значит, это должно быть печать демона; главная система довольно интересная.

АлыйФрукт вздохнул. - Это совершенно нелогично, но, к счастью, зоны войны ограничены. Пока ты избегаешь эти области, всё будет в порядке. Игрокам-нейтралам тоже присвоили фракции, но они могут подать заявку на Приказ Нейтралитета у Монумена Небесного Горизонта. После этого их защитят от атак, но это значит отказаться от всей высокооплачиваемой конкурентной игры, если только они не создадут нового персонажа.

- Всё имеет свою цену. Получая защиту, теряешь возможность участвовать в высокооплачиваемых заданиях, что не сильно отличается от того, что было раньше, - заметил Су Мо, взглянув на АлогоФрукта. - Ты тоже в Бездне?

- Почему ты как будто надеешься, что я в Затмении? - парировал АлыйФрукт. - Все четверо из нас в Бездне, вероятно, потому что мы были в одной команде во время распределения. Хуже всего приходится низкоуровневым игрокам вроде нас. Демонические подземелья слишком сложные, и нас вырезают на открытой местности. Мы можем качаться только в безопасных подземельях.

Это новое территориальное разделение фактически перестроило существующие гильдии, вызвав значительные конфликты и изменения в союзах. Несмотря на этот официальный переворот, он не отпугнул игроков; напротив, он объединил их против главной системы.

Например, гильдия Вечный Огонь попала в Затмение и понесла тяжёлые потери от засад в первый день после разделения на фракции.

АлыйФрукт спросил: - Что ты собираешься делать сейчас? Качаться в подземельях? Нужен связанный целитель?

- Разве у тебя нет основного аккаунта? - спросил Су Мо, мельком взглянув на таблицу лидеров и на мгновение замерев, когда увидел имя топового игрока: 'ВозвращениеКПростоте' - то же имя, что и у лучника, которого он встретил ранее.

АлыйФрукт объяснил. - Мой основной аккаунт для крафта. Мы только что очистили Царство Туманного Моря, и я получил хорошую способность. Теперь планирую использовать своего 14-го как основного. Дай мне присоединиться к тебе; я одет в полное снаряжение на удачу, и твоё среднее значение удачи высокое. Вместе мы точно сможем разбогатеть на материалах.

- Не торопись, - ответил Су Мо, закрыв страницу информации. - Я сначала вернусь в базу Секты, чтобы изучить некоторые навыки, - он сделал короткую паузу. - Ты сказал, что твой основной аккаунт для крафта? Можно на этом заработать?

- Это зависит от удачи. Высокоценные предметы могут принести много денег, - вспомнил что-то АлойФрукт. - Тебе нужно оружие? Могу дать тебе одно; мой склад забит фонарными посохами для призывателей.

Су Мо хмыкнул. - Так щедро?

АлыйФрукт не скрыл своих намерений. - Считаю это ранней инвестицией. Присоединившись к тебе, я получу выгоду.

Су Мо ответил: - Не нужно давать мне посох. Просто расскажи, как изучить крафтинг.

Каждый крупный город, включая Город Заката, имел точки телепортации в базы Сekt. Су Мо телепортировался туда, изучил свои навыки и быстро присоединился к АломуФрукту в районе жизненных профессий главного города. В Небесном Горизонте жизненные профессии делились на два основных типа: алхимики и ремесленники.

Алхимики создавали зелья для восстановления здоровья, маны и выносливости, а также могли создавать талисманы воскрешения. Ремесленники делали экипировку, включая оружие и как лёгкие, так и тяжёлые доспехи.

- Только эти две? - Су Мо осмотрел окрестности, заметив, что все NPC связаны либо с алхимией, либо с крафтом. Оглядываясь, он заметил переулок, где сидел астролог.

- Обе эти профессии могут приносить деньги. У алхимии немного ниже порог входа, тогда как крафт требует начальных вложений. Но в основном всё зависит от того, насколько высоки характеристики создаваемых предметов. Эти жизненные профессии в какой-то степени зависят от удачи и силы духа, а процесс создания требует высокой концентрации... - объяснял АлыйФрукт, прежде чем внезапно вспомнить что-то. - Ах да, есть ещё одна новая профессия, представленная в последнем обновлении.

Су Мо взглянул. - Только что обновили?

- Да, она называется Астролог. Это новая жизненная профессия, которая появилась после

достижения 80-го уровня, - ответил АлыйФрукт, указывая на NPC-астролога. - Но нам не о чем беспокоиться. Это особая профессия, и только игроки, завершившие связанные с астрологией квесты, могут быть рекомендованы астрологами для входа.

Поскольку квесты и так были редкостью, дополнительное требование выполнить квест астролога означало, что большинство игроков окажутся исключены.

- Астролог? - Су Мо сделал паузу. - Что они делают? Гадания? Наблюдение за звёздами?

- Что-то вроде того. На форумах всего несколько сотен человек имеют шанс изучить это, - объяснил АлыйФрукт. - Когда мы исследовали пещеры раньше, брат достал свиток освещения, верно? Это один из предметов, которые могут создавать астрологи. Официально говорят, что астрологи получают прозрения через наблюдение за звёздами, но на самом деле они зарабатывают, создавая предметы. Есть базовые рецепты, а также те, что разрабатываются самими игроками.

- Можно на этом заработать? - удивился Су Мо.

- Конечно! Это супервыгодно! - АлыйФрукт воодушевился при упоминании денег. - Свиток освещения раньше был наградой за квест NPC, но после этого обновления он стал одним из предметов, которые могут производить астрологи. Теперь, когда его сложнее получить, цена выросла в несколько раз. Я заработал тысячи золотых на их продаже. Жаль, что не запасся ими заранее побольше.

Глаза Су Мо блеснули, когда он направился к месту астролога. - Пойдём взглянем.

АлыйФрукт поспешно последовал за ним, говоря. - Братан, деньги заработать не так просто, и стать астрологом тоже непросто. К тому же этот NPC особенно свиреп. Если его разозлить, твоя удача сильно упадёт...

Подойдя ближе, астролог, одетый в серую мантию, поднял голову. Его головной убор и повязка развевались на ветру, а острые глаза сфокусировались на Су Мо. АлыйФрукт нервно отступил на несколько шагов назад. - Иди ты...

Астролог заговорил. - Юноша, пришёл учиться?

Су Мо спокойно ответил: - Да, можно здесь научиться?

- Разумеется, но... - Астролог погладил бороду, его взгляд оценивал, в глазах мелькнуло удивление. Он спросил: - Знаешь Бай Чжи?

Су Мо слегка замешкался. - Встречал её.

Бай Чжи был NPC задания, которого Су Мо встретил в Деревне Новичков. Проницательность Тысячи Дворцов - это навык, который она ему дала.

АлыйФрукт тихо пробормотал. - Кто такая Бай Чжи? У вас какой-то секретный код?

Астролог взмахнул рукавом и вежливо жестом указал. - Ты носишь её знак, пойдём со мной, я провожу тебя внутрь.

Су Мо не удивился; он последовал за ним.

Алый Фрукт выглядел озадаченным. - Эй, подожди...

Прежде чем он успел сделать больше нескольких шагов, порыв ветра отбросил его далеко. В мгновение ока Су Мо и астролог исчезли. Чёрт возьми! Неужели он просто так вошёл?!

Под руководством астролога Су Мо вошёл в длинный коридор, чтобы завершить вводные задания. Это включало краткое объяснение происхождения жизненной профессии астролога. Основная функция астролога заключалась в гадании, главным образом прогнозировании ежедневных предзнаменований, а второстепенная - в создании предметов.

Су Мо понял, что основная работа - это предсказание судьбы, тогда как создание предметов было второстепенным. После завершения необходимых заданий он попал в фантастическую глобальную зону с огромной астрологической картой, возвышающейся над головой.

Маленькая девочка, одетая в мантию с капюшоном, подошла к Су Мо и спросила детским голосом. - момо, ты уверен, что хочешь присоединиться к нашей Гильдии Астрологов?

Су Мо ответил: - Уверен.

Небесная карта на небе мигнула, и диаграмма опустилась, уверенно приземлившись перед Су Мо.

[Поздравляем игрока момо с тем, что он стал Астрологом, получив стартовые предметы Астролога: [Карта Предсказаний x1] [Базовая Астрологическая Карта x3] [Средняя Астрологическая Карта x2]]

На голосовом канале АльяФрукт всё ещё спрашивал подробности. - Ты можешь выполнить предварительные задания? Подожди немного, дай мне проверить руководство. Если следовать инструкциям, ошибок не будет...

- Не нужно, - небрежно ответил Су Мо, его взгляд был направлен на предметы в инвентаре.

Карта Предсказаний использовалась для гадания, похоже на Проницательность Тысячи Дворцов, позволяя одно гадание каждые 24 часа. Однако, если Проницательность Тысячи Дворцов давала навык, Карта Предсказаний могла только предсказывать судьбу. Су Мо отложил её и открыл Базовую Астрологическую Карту. Перед ним появилась рабочая станция, похожая на компас, вместе с библиотекой материалов.

После некоторого изучения Су Мо нашёл её относительно простой для понимания.

Астрологическая Карта была рабочей станцией для создания одноразовых предметов. Она имела две функции: производство, которое заключалось в использовании существующих рецептов для создания предметов, и создание, которое требовало от игроков выбора материалов из предоставленной библиотеки для инновационного синтеза. Синтез должен был

соответствовать балансу между характеристиками материалов и игровыми навыками; в противном случае он терпел неудачу.

Функция производства была простой - игроки помещали материалы, перечисленные в рецепте, в рабочую станцию для синтеза, с возможностью неудачи.

Функция создания была немного сложнее. Су Мо потратил две Астрологические Карты, прежде чем понял систему материалов. По сути, она заключалась в использовании характеристик материалов для написания формул. Если формула соответствовала правилам Небесного Горизонта, она становилась уникальным рецептом предмета, записанным в базе данных игры. Астрологи могли затем создавать и продавать эти предметы или экспортировать формулу для продажи.

Су Мо понял, что этот процесс чем-то похож на терминальное программирование, только вместо формул использовались формулы материалов. По сути, концепция была той же.

- Вот руководство для астрологов, которое я нашёл для тебя. Сам я особо не понимаю, но говорят, что библиотека материалов особенно раздражает, - продолжал болтать АлыйФрукт, отправляя руководство Су Мо. - Ты уже закончил? Уже выходишь?

АлыйФрукт всё ещё говорил, когда заметил, что Су Мо уже телепортировался обратно.

- Это просто вводное задание, занимает всего несколько минут, - сказал Су Мо, глядя на оставшиеся у него Астрологические Карты. - Можно ли продать эти Астрологические Карты?

- Конечно, там есть NPC, который их покупает. Базовые Астрологические Карты продаются по три золотых за штуку, - ответил АлыйФрукт. - Но ремесленные профессии действительно

испытывают твою силу духа. При моей силе духа А-ранга я могу создать максимум три высококлассных оружия в день, прежде чем начну чувствовать головокружение. С рецептами обычного оружия могу сделать чуть больше, но они мало что приносят. Я слышал, что астрологам требуется ещё больше силы духа... Братан, как насчёт бизнеса? - АлыйФрукт ухмыльнулся, уже составив план. - Ты можешь делать Свитки Освещения? Мы можем разделить прибыль семьдесят на тридцать, или даже восемьдесят на двадцать... Можем заключить магазинное соглашение. Все транзакции будут отслеживаться.

Когда дело доходило до бизнеса, АлыйФрукт много говорил, от магазинных соглашений до каналов продаж, говорил так много, будто рекламировал себя.

Слушая молча, Су Мо изучал особенности и правила библиотеки материалов в Астрологической Карте.

Когда АлыйФрукт наконец замолчал, чтобы спросить его мнение, Су Мо спокойно ответил: - Я могу делать Свитки Освещения, но их цена упадёт, когда больше астрологов освоят эту профессию, поэтому на них нельзя полагаться для долгосрочной прибыли. - Су Мо уже формировал несколько формул в уме, глядя на библиотеку материалов в Астрологической Карте. - Как насчёт создания предмета для обнаружения скрытых убийц?

<http://bllate.org/book/17923/1717416>