

Небеса, это было царство, к которому стремились все игроки. Это было конечной целью для всех, и с обещанием бессмертия неудивительно, что все земные игроки поставили своей жизненной целью войти в небесное царство и вознестись.

Это было именно так, как можно было бы представить, в игре Небеса были областью над облаками с парящими небесными горами, каждая из которых отличалась от другой. Здесь жили все вознесенные игроки или небожители, каждый занимал гору для себя. Все царство было покрыто золотым сиянием, добавляющим небесной атмосферы ... по крайней мере, так должно было быть.

Сцена перед Омисом была совсем не такой, прекрасное золотое небо исчезло, вместо этого, черные трещины покрыли все царство, то мерцали, то исчезали. Когда-то небесное небо стало кроваво-красным с трещинами, находившимися, как казалось в воздухе, заставляя его глубоко вздохнуть, от шока.

Он обратил свое внимание вперед и увидел, что его встретила скала, похоже, что половина его горы пропала, казалось бы, начисто срезанная гигантским мечом. Обернувшись, чтобы посмотреть назад, казалось, что его тронный зал был единственным местом, которое осталось после раскола горы и осталось нетронутым, к счастью для него, поскольку именно там он проводил большую часть своего времени, совершенствуя все свои важные навыки и большая часть его сокровищ хранились там.

Еще раз посмотрев перед собой, он обнаружил, что стоит на краю. Что бы ни срубило его гору, это очевидно, уничтожило жилища его учеников, звериные сады и приемный зал, который раньше находились у подножия горы.

Оттенок боли и сожаления прошел через его сердце, когда он думал об учениках, которых он заботливо воспитывал на всем пути к бессмертному царству, о различных животных, которыми он владел. В своем сердце, полном сожаления, он медленно шел по маленькой тропинке, окружавшей дворец. Обычно белые облака, которые покрывали все небо, теперь были окрашены в зловещий темно-красный цвет, похожий на небо, но темнее.

Нахмурившись, он огляделся, и действительно казалось, что он был в аду, а не в раю. Он медленно обогнул вершину в форме плато, обогнув тронный дворец. Похоже, его гора была чисто отсечена со всех сторон, оставив небольшую тропинку, огибающую дворец.

Его взгляд переместился на красные облака слева от него, холодок пробежал по его спине, когда он смотрел на облака. Казалось, что-то там скрывалось, и то, что это было, заставляло его нервничать, было совсем не хорошим знаком. Когда он медленно начал уходить от обрыва

Туууууххххх

Грохот, сокрушающий землю, заставил саму гору сотрясаться, когда начали падать мелкие обломки. Омис упал на спину, его лицо стало ужасно бледным, полным шока и страха. - Эта аура! Это Бессмертный! - Его глаза широко раскрылись, когда гигантский плавник рассек поверхность облаков, за которым последовала безошибочная аура Бессмертного Достопочтенного Позднего этапа. Омис стоял смертельно неподвижно, когда гигантский плавник медленно уплывал от его горы, прежде чем снова просто исчезнуть в облаках.

- Бессмертный Досточтимый ..., - пробормотал он себе под нос, это было царство, предшествовавшее последнему царству богов, если бы это был культиватор, Омис не был бы так шокирован, причина в том, что это явно был монстр! Это чудовище несло небольшую далекую небесную ауру!

В игре никогда не регистрировались монстры на небесах, было три раза, когда разработчики запускали общесерверное мероприятие, цель которого заключалась в том, чтобы вознесенные культиваторы защищали небеса от вторжений Демонов. Он сам участвовал во всех трех событиях, и во всех трех случаях им удавалось предотвратить вторжение.

- Стоп, как я мог знать, что это царство - Бессмертных Достопочтенных? - Обычно в игре можно было увидеть уровень развития игроков и монстров на один уровень выше себя и всех тех, кто находится ниже, в случае, если уровень больше на один показатель чем у вас, все, что вы увидите, это вопросительные знаки. Но только сейчас, когда эта штука появилась, явно не было такой вещи, он просто инстинктивно знал, что это основа для совершенствования.

Омис пожал плечами, мысленно отметив всю странность ситуации. Еще раз осмотрев свое окружение, не было никаких признаков непосредственной опасности, и не было никакой другой горы, кроме той, на которой он был, все место было устрашающе тихо после того, как зверь появился и улетел. Его спина была покрыта потом после встречи с тварью, ветер нарушил тишину, завывая над пиком, заставляя его волосы и длинную белую мантию развеиваться. Омис почувствовал, как его сердце угрожает выпрыгнуть из груди, когда он сделал глубокий вдох, чтобы успокоить свой разум, успокаивающее ощущение нахлынуло на него еще раз, хотя на этот раз, похоже, от этого было меньше пользы.

Ощущение ветра, дующего ему в лицо, его одежда, танцующая вместе со всем этим, укрепили предположение, что все это действительно было реальным. Он ясно помнил угнетающую ауру, которую нес с собой монстр, страх был слишком реальным. Он стоял в недоумении, не зная, что делать. Укоренившись на своем месте, Омис метался влево и вправо в поисках чего-нибудь, чего-нибудь, что могло бы объяснить все это, может быть, поможет ему найти ответы! Увы, на вершине никого, кроме него самого, не было, за ним дверь в тронный зал была распахнута.

Глядя на нее и снова на море красных облаков, окружающих гору, он стиснул зубы и осторожно подошел к краю, его сердце билось все громче с каждым шагом, который он делал ближе к краю, когда он был на расстоянии вытянутой руки от утеса.

Вокруг были зловещие красные облака, вспышки грома загрохотали в облаках, Омис пошел обратно в тронный зал. Оказавшись внутри, он двинулся, чтобы закрыть ее за собой, звук ветра исчез, когда он закрыл гигантскую дверь.

Глубоко вздохнув: - Что мне делать? - Он пробормотал: - Я не могу пересечь облака, хотя, даже если я смогу, зачем мне это? Куда мне пойти? - Он с тревогой расхаживал по залу, прежде чем его глаза засияли решимостью: - Верно, книги, которые я собрал, они здесь! - В игре книги использовались для обучения навыкам, вам никогда не приходилось их читать, нужно было просто провести определенное количество времени в закрытых дверях, чтобы понять книгу, так называемое понимание заключалось в том, что игрок открывал книгу, которая затем отображалась он был неподвижен в течение определенного периода времени, в зависимости от уровня книги, время также менялось, оставляя его беззащитным.

За девять лет, проведенных в игре, Омис собрал невероятное количество книг, но никогда по-настоящему не читал. - Возможно, я найду что-нибудь, что мне поможет! Да, мне все равно некуда идти, а дворец все еще цел, даже когда остальная часть горы исчезла, так что я должен быть в безопасности ... - говорил он сам себе, пытаясь убедить себя, но, похоже, это не работало, когда его глаза продолжали метаться к входу, полные тревоги и страха ...