

Барьер деревни был мутно-красным, но я мог разглядеть фигуры, которые передвигались внутри. Сам барьер был очень большим, и упирался в реку, где была огромная глубина. Обходя деревню по суше, я наконец-то смог найти проход... И это оказалось подземелье. Черная дыра портала внутрь, пульсировала, приглашая Игроков внутрь.

Не став долго думать, я решил посмотреть:

Поздравляем!

Вы первым обнаружили ивентовое подземелье «Алая деревня несформировавшихся Отреченных Душ».

Бонус при зачистке:

Бонус опыта x3.

Бонус выпадающего золота x3.

Шанс падения случайной вещи повышен в 2 раза.

Внимание!

Рекомендуемый уровень подземелья 20-25.

Максимальное число одновременных групп из 3-х игроков - 1.

Максимальное число зачисток - 1.

Меня перенесло в пространство подземелье. Я оказался в сотне метров от самой деревне, где парили над землей алые, контурно похожие на людей, тени и сгустки энергии, которые напоминали окровавленные облака.

Малая Неприкаянная Алая Тень.

Ивентовый монстр.

Уровень 22.

Малая Неприкаянная Алая Тень-Воина.

Ивентовый монстр.

Уровень 24.

Малая Неприкаянная Алая Тень-Мага.

Ивентовый монстр.

Уровень 25.

Тень мага был тем самым облачком, а тень-воина и обычная тень почти не отличались друг от друга. Тени не передвигались группами. Наблюдая за ними, я с удивлением понял, что они живут и действуют будто живые. Кто-то ходил в гости, кто-то махал рукой соседям. Все они действовали, как живые люди. Найдя одинокую, неприкаянную тень, я привлек ее внимание, всадив полный набор своих навыков. Проверяя свой урон, я начал с шара, затем стрела, затем МХР, и только потом МОД. Шар и стрела не нанесли почти никакого урона, но вот МХР и МОД срезали половину жизни моба. Следующий залп убил тень, которая только начала движение в мою сторону.

С удовольствием отметив, что опыта с тени сыпануло нереально много, я с горящими глазами посмотрел на деревню. Отдавать ее своей группе я посчитал лишним... Им требовалось гораздо меньше опыта, чем мне, поэтому эта деревенька станет моей!

Вытягивать монстров по одному почти не удавалось. Обычно ко мне летели 3-4, от которых я уходил блинками назад, за пределы деревни, ближе к выходу. Этого расстояния, мне хватало, чтобы разобраться с группой теней без особых проблем.

Делая небольшие паузы на восстановление маны, я понемногу вырезал деревеньку. Ночь наступила неожиданно. Вот я стоял в алом полусумраке, а вот тьма окружила деревню. Взглянув на время, я был в шоке. Уже полночь!

Сна не было ни в одном глазу, но на всякий случай я выпил мутное зелье усталости, которое приобрел специально для таких случаев. После этого продолжил атаковать теней, которые сияли во тьме, будто светлячки. Было немного неудобно передвигаться и убегать, но приноровившись, я перестал замечать эти мелочи.

Боевой транс. Так называли это состояние мои инструкторы. Состояние, когда ты сосредоточенно сражаешься, делая ровно то, что требуется, не отвлекаясь ни на какие другие факторы. Именно в этот транс я неосознанно впал, когда уничтожал деревню. Маги были проблемой, атакую очень сильными и быстрыми заклинаниями, но это приносило так же пользу – мой кокон качался!

Утро наступило так же неожиданно. Свет, словно по щелчку выключателя, включился, озарив всю деревню мягким алым светом. Я в этот момент добивал последних теней магов, которые охраняли жилище босса. Добив их, я на автомате подобрал дроп, и отошел от дома босса, сев в позу лотоса, чтобы быстрее отрегениить ману. Для сражения с боссом, мне потребуется вся мана.

Самого босса я видел через окошко:

Малый Неприкаянный Алый Дух.

Ивентовый босс.

Уровень 30.

Дух был почти похож на человека. И более реалистичен. У него были видны контуры одежды, а точнее доспехов. На боку у него висел меч, который он частенько поправлял, что бы тот не мешал ему идти.

Отрегенив ману, я подобрался к окну, и всадил серию заклинаний в босса. Не успел я дернуться в сторону, как стена взорвалась! Мой кокон посекло щепками от удара, сняв четверть прочности. Влив в кокон ману, еще в полете, я использовал блин, уйдя на крышу одного из домов деревни.

Пока босс вылезал из пролома, я успел немного «высосать» уроном его ХП. После этого началась беготня. Босс не стеснялся разрушать дома, прыгать на крыши, которые проламывал, атакуя меня. Его навыки были очень мощными, и каждый из них мог легко меня убить, не смотря на кокон. Я мог принимать ударные волны или удары по касательной, и то, это срезало огромные куски кокона.

Блин, ожидание прыжка босса, прыжок вниз, небольшая пробежка. И так по кругу. И снова. И снова. В один момент, когда кокон лопнул, из моего сосуда вырвали два мано-змея, которые окружили мои ноги. Усталость и боли с ног будто рукой сняло! Но, я не обращал на это внимание. Мой мозг работал на автомате, высматривая места приземления, куда мне блинковаться, как долго мне нужно бежать, где можно перевести немного дыхание.

Босс был разъярен, но из-за ландшафта деревни, и моего постоянного движения, вся его ярость обрушивалась на дома. К концу нашего сражения, вся деревня превратилась в руины. Используя последний раз МОД, я добил босса, а затем упал без сил на землю. Сил на мысли или действия не было.

Очнулся я через несколько часов от того, что мне стало холодно и ломило все тело. С красными от недосыпа и усталости глазами, я поднялся на ноги. Растерев немного лицо, я добрался до босса, где собрал, не глядя, с него дроп. После этого, я добрался до дома, где жил босс, и, найдя там лавку, провалился в сон.

Второй раз я проснулся уже ближе к вечеру. Я более менее выспался, хотя и хотелось поспать еще часов десять... Потягиваясь, я не сразу понял, где нахожусь. А когда понял, стал приводить себя в порядок, полив голову ледяной водой из фляги. После этого, занялся величайшим делом всех Игроков - мародерством. Обследовав дом босса, я обнаружил сокровищницу, а ключ к ней у меня был в инвентаре. Забрав все предметы из сокровищницы, я отправился дальше. Разбирать дроп мне не хотелось, сейчас у меня была цель закрыть подземелье, и добраться домой в Гровенхол.

Обойдя все дома, и найдя еще несколько закладок с серебром, я наконец-то выбрался из подземелья.

Поздравляем!

Вы успешно очистили ивентовое подземелье «Алая деревня несформировавшихся Отреченных Душ»!

Бонус полной очистки - дополнительные 5 000 очков ивента.

Удовлетворенно кивнув, я отправился в Гровенхол, стараясь минимизировать сражения. Не смотря на то, что у меня была полная мана, моральных сил на битву у меня не было. Добравшись до дома, я, не раздеваясь, упал лицом в кровать и уснул.