

Этот манекен ничем не отличался от тех примитивных целей, что попадались снаружи: медленная скорость, долгая подготовка к атаке, низкий запас прочности и малое количество здоровья. Обычного удара хватало, чтобы вогнать его в состояние оцепенения, а последующего добивания — чтобы уничтожить.

— С таких слабаков и человечности выпадает мало, и ценного лута нет... Эх, хоть бы один элитный монстр попался, — Карена тяжело вздохнула, продолжая путь.

Впереди показался поворот квадратного коридора. Слева начиналась лестница на второй этаж, а с фронтальной и правой сторон просматривались перила того же уровня. Карена на мгновение остановилась, задрала голову и, убедившись, что наверху нет врагов, двинулась дальше.

В этот момент Ледис ухватила её за воротник накидки и рывком потянула назад.

— Ты чего? Не тяни меня за одежду на людях, — пробормотала Карена мягким голосом.

— Я же говорила: остерегайся любых подвохов.

После того как Миядзаки Хидетоси вдоволь поиздевался над игроками, Ледис потеряла всякое доверие к разработчикам. При исследовании любой незнакомой локации она исходила из того, что все «слепые зоны» заведомо таят в себе смертельную опасность.

Оттащив Карену, Ледис внимательно осмотрела перила второго этажа спереди и справа, убедившись, что там не притаился какой-нибудь монстр, чей цвет сливается с окружением. Затем она прижалась к стене с правого края, проверяя, нет ли засады у лестничного пролета слева. В завершение она опустила взгляд под ноги, исключая вероятность того, что под подошвами окажется выступающая плитка, активирующая ловушку.

Ответ казался очевидным. Сначала подсунуть слабого противника для усыпления бдительности, а потом подстроить засаду в месте, идеально подходящем для нападения — Ледис ни за что не поверила бы в отсутствие здесь подвоха.

Сосредоточившись, она сделала широкий выпад, вступая в квадратную зону. Каблуки звонко щелкнули по плитке. Сразу за этим Ледис выполнила перекат, отступая на исходную позицию.

Бам! Бам! Бам!

Едва Ледис успела выпрямиться, как сверху, прямо на то место, где она только что стояла, прыгнуло сразу несколько кукол с двумя хвостиками. Из их предплечий выскочили трехгранные шипы.

Значит, всё-таки сидели прямо над головой, в слепой зоне второго этажа... Ледис мысленно

усмехнулась: никаких сюрпризов, всё как обычно.

— Какая подлость! — Карена невольно цокнула языком, подумав, что в будущем стоит полностью доверить разведку Ледис.

[Дикий Монстр: Танцовщица]

[Сложность: Активный рядовой монстр. Рекомендуемый уровень для одиночного боя: 6-й уровень Воина Испытания]

[Здоровье: 120, Ментальная сила: 0, Вес: 30%, Сила заклинаний: 0, Атака: 25, Скорость атаки: высокая]

[Защита: -50% к урону от молнии]

[Слабость: баллон с паром высокого давления в голове]

[Примечание: горячо рекомендуется одиноким гикам, не нашедшим даму для бала. Благодаря отличной подвижности, при небольшой модификации может сойти и за телохранителя.]

Танцовщиц оказалось пятеро, что доставило Ледис немало хлопот. Если рекомендация по уровню указывала на характеристики монстра, то показатель сложности четко давал понять: с такими врагами нужно быть крайне осторожными.

Одинокая цель — просто бей без раздумий.

Группа простых целей — не дай себя окружить и перебей по одному.

Одинокий активный монстр — изучи паттерны атак, выжди паузу после серии ударов и уничтожь.

Группа активных монстров — лучше сразу бежать, искать удобный ландшафт и создавать возможности для боя один на один, иначе рискуешь растратить всё здоровье и отправиться на респаун.

Ситуация, в которой оказались Ледис и Карена, была самым неприятным четвертым вариантом. Они отступили, пытаясь выманить Танцовщиц на открытое пространство.

Танцовщицы, двигаясь с 30% весом, хаотично прыгали из стороны в сторону, непрерывно нанося колющие удары трехгранными шипами. После шести прыжков они на мгновение замирали. Они не стали преследовать девушек слишком далеко и попятились назад. Карена воспользовалась моментом и выстрелом уничтожила одну, но на её место тут же спрыгнула новая с верхнего яруса.

— У них на конечностях, кажется, натянуты нити... — Ледис заметила слабо мерцающие струны, тянущиеся от потолка прямо к телам Танцовщиц.

— Кто-то ими управляет? Может, рванем на второй этаж? — предложила Карена.

Её зачарованное на молнию оружие требовало по 1 очку ментальной силы за каждый выстрел. Если стрелять много, расход выходит солидным. Восстанавливать силы естественным путем долго, а зелья восстановления ментальной силы перестают действовать, если персонаж вступает в бой. К тому же долгая возня с куклами неизбежно приводила к травмам, а поддержание здоровья в местах скопления врагов требовало ещё и зелий лечения, что влетало в копеечку. Карена не хотела тратить ресурсы без крайней нужды, поэтому надеялась быстро устранить того, кто управлял марионетками.

— Хорошо... Давай так: выманим их ещё раз, а когда они начнут отступать, рванем следом и сразу на лестницу.

Ледис посчитала, что скопления монстров на лестнице быть не должно. Девушки провернули план, выманили Танцовщиц, а затем, воспользовавшись моментом их отступления, бросились вверх по лестнице и вскоре оказались на втором этаже.

Перед ними предстало крупное кукольное создание: белоснежное, высотой около двух с половиной метров, с верхней частью тела знатной дамы в кудрях и нижней частью в виде паука. Из десяти пальцев на руках тянулись тонкие невидимые нити, а восемь паучьих лап были острыми, словно серпы. Её металлическое лицо было выполнено с пугающим изяществом — единственным изъяном было то, что оно не принадлежало живому человеку.

[Дикий Монстр: Госпожа Солистка]

[Сложность: Элита. Рекомендуемый уровень для одиночного боя: 20-й уровень Воина Испытания]

[Здоровье: 600, Ментальная сила: 300, Вес: 60%, Сила заклинаний: 25, Атака: 50, Скорость атаки: средняя]

[Защита: 30% физической защиты, -40% к урону от молнии]

[Навык 1: Молитва Демонического Голоса: Смертоносное Горло, ур. 1 (требует 25 ед. веры) (воздействует на среднюю область, непрерывное пение, не мешает обычным атакам; ежесекундно с определенной вероятностью вводит врагов в области действия в состояние дезориентации на 1 секунду) (-10 ед./сек)]

[Навык 2: Боевое искусство: Яростный удар, ур. 1 (требует 5 ед. силы) (высоко поднимает оружие, совершает рывок вперед и удар сверху, наносит урон, равный обычной атаке + 1,5-кратный показатель силы) (-8 ед.)]

[Слабость: баллон с паром высокого давления в брюшной части паучьего тела]

[Примечание: Прекрасная госпожа, я хочу стать вашей куклой~]

Бегло просмотрев информацию, Ледис поначалу вздрогнула, приняв «вероятность вхождения в состояние дезориентации» за гарантированный эффект. Разобравшись, она выдохнула. Раз

речь шла о «вероятности», значит, всё зависело от сравнения показателя восприятия заклинателя и телосложения жертвы: если восприятие выше, дезориентация будет 100%, если ниже — шанс упадет.

Обычно, если не вкладываться специально в восприятие, всё выглядело как лотерея. Например, навыки Карены с электрическим оружием теоретически могли парализовать врага, но при её жалком 1 очке восприятия это случалось только по большой удаче.

<http://bllate.org/book/22238/2322772>