

□Дикий Монстр: Кукла-повар□

□Сложность дизайна: рядовой монстр-мишень, рекомендуемый уровень для соло: 5-й уровень Воина Испытания□

□Очки здоровья: 120, духовная сила: 0, переносимый вес: 50%, сила заклинаний: 0, сила атаки: 15, скорость атаки: средняя□

□Защита: -50% защиты от молний□

□Слабое место: резервуар высокого давления на спине□

□Багаж знаний, дикий монстр-враг: отображает врагов только с продвинутыми характеристиками. В зависимости от разнообразия набора движений и угрозы навыков они делятся на четыре категории сложности дизайна: рядовые монстры-мишени, активные рядовые монстры, элита и боссы, а рекомендуемый уровень для соло подчёркивает числовые показатели текущего врага.□

□Багаж знаний, защита: наличие 50% защиты от определённого типа атак означает, что урон от атак этого типа снижается вдвое; если же защита равна -50%, это означает, что от атак данного типа будет получен дополнительный урон в размере 50%.□

— Ты называешь это мишенью?

Сканируя информацию о диком монстре, Ледис отчётливо почувствовала, как на мгновение ускорило её мышление, и она почти сразу же восприняла данные и текст, содержащиеся в сообщении.

Слегка нервничая, она решительно отступила назад в свои апартаменты и с силой захлопнула дверь, после чего услышала, как кукла-повар отчаянно колотит в неё.

— Интересно, будут ли объекты внутри локации пробиваться сквозь текстуры при столкновении?

Подумав об этом, Ледис отперла замок, тут же резко подалась плечом вперёд и толкнула дверь наружу, отчего кукла-повар на пороге споткнулась и отшатнулась на несколько шагов назад.

Это был классический выход из оцепенения. Ледис тут же последовала за ней, взмахнув хлыстом и обрушивая град ударов, высекающих снопы искр.

К сожалению, завершить «пять ударов молниеносного хлыста» не удалось: стоило нанести лишь четыре удара, как кукла-повар, преодолевая урон, вновь бросилась на Ледис.

Ледис снова отступила и захлопнула дверь.

Затем она повторила прежний маневр: распахнув дверь ударом, провела ещё одну серию атак,

и только после этого кукла-повар рухнула на пол, забившись в судорогах, а с неё градом посыпались детали.

□Получено 255 очков человечности. Человечности, необходимой для повышения уровня: 255/8000□

□Получен предмет «Острый зубчатый диск», предмет подобран автоматически, его можно посмотреть в инвентаре.□

Ледис вызвала интерфейс и увидела, что в инвентаре действительно прибавился предмет в форме шестерёнки. Достав его прямо из меню, она обнаружила его у себя в руке.

□Метательный снаряд: Острый зубчатый диск, качество: обычное, базовый урон: 16 рубящего урона, бонус от характеристик: Сила D□

— Метательный снаряд, компенсирующий слабость воина ближнего боя...

Убрав зубчатый диск обратно в инвентарь, Ледис подошла к соседней двери и тихо постучала.

— Монстр снаружи уничтожен. Вы не могли бы рассказать, что здесь произошло?

Спустя десять секунд дверь приоткрылась на узкую щель.

Убедившись, что кукла-повар действительно повержена и не шевелится, жильцы распахнули дверь полностью.

Перед Ледис предстала семья из трёх человек: мужчина средних лет в серо-синей рабочей спецовке, домохозяйка и выглядящий лет на пятнадцать-шестнадцать подросток.

При первом взгляде все трое казались до смерти напуганными, но в следующее мгновение выражение их лиц изменилось.

Мужчина средних лет сначала оживленно блеснул глазами, но тут же поспешно отвёл взгляд; домохозяйка слегка нахмурилась, с любопытством разглядывая Ледис; а юноша покраснел, в упор и беззастенчиво уставившись на неё и не отрывая глаз ни на секунду.

Столь живые реакции заставили Ледис даже слегка растеряться, и она подумала, что эта игра невероятно детализирована.

— Проходите внутрь, — переглянувшись с мужем, домохозяйка решила впустить Ледис.

И Ледис перешагнула порог этой скромно обставленной квартиры.

Домохозяйка весила Ледис обращаться со всеми вопросами к мужу, а сама отправилась заваривать чай.

Из рассказа мужчины средних лет Ледис узнала текущую обстановку в районе, где она оказалась.

Сейчас она находилась в городе Руэр, одном из шести городов, подчинённых Гильдии Божественных Механизмов.

Самые первые члены Гильдии Божественных Механизмов были талантливыми мастерами: они изобрели и усовершенствовали паровой двигатель, постепенно погрузив весь континент в эпоху пара.

А за последнее столетие величайшим изобретением гильдии единогласно признали «умных кукол».

Работающие на энергии резервуаров высокого давления и управляемые механическим сердцем с внедрённым кристаллом человечности, такие куклы способны понимать человеческие приказы и привлекаться к работе и сфере услуг.

Гора бездушных механизмов словно ожила, поэтому разумных кукол также стали называть живыми куклами.

Город Руэр — самый бедный из шести городов под управлением Гильдии Божественных Механизмов, а его основной отраслью является добыча и плавка руды, обеспечивающая промышленность сырьём.

Тем не менее, будучи частью Шести Городов Механизмов, горожане Руэра могли приобретать кукол по дешёвке, поэтому куклы в изобилии наполняли весь город, оказывая колоссальную помощь в производстве и повседневной жизни.

Пока совсем недавно куклы в городе Руэр внезапно не вышли из-под контроля все до единой.

Сойдя с ума, куклы принялись громить город и истреблять горожан.

Люди обратились за помощью в городское управление охраны порядка и выяснили, что основной костяк стражей давно заменили куклами-солдатами.

Ещё более отчаянным обстоятельство делало то, что большая часть войск Гильдии Божественных Механизмов в этот момент была сосредоточена у Диких Гор, противостоя

тамошним чудовищам — грандиозное сражения вот-вот должно было вспыхнуть, и у них попросту не оставалось свободных сил на спасение Руэра.

Вдобавок ко всему, по неизвестной причине гильдия отвергла помощь союзных сил, упорно требуя держать посторонних подальше от зоны бедствия.

В сложившейся ситуации горожанам оставалось лишь бежать из города, а семья, с которой сейчас общалась Ледис, оказалась теми самыми неудачниками, которых куклы заблокировали прямо в доме, лишив возможности спастись вовремя.

— Город Руэр построен на острове: можно уехать на паровом поезде по морскому мосту либо отправиться в порт и сесть на корабль... Мисс, не могли бы вы пойти с нами? На дороге слишком опасно, да и вместе нам будет проще друг о друге позаботиться.

Выслушав искренние слова мужчины средних лет, Ледис сочла, что это, вероятно, связано с сюжетным заданием, и без колебаний согласилась.

— Если пойти с ними наружу, на дороге обязательно возникнут неприятности, эти статисты отправятся на тот свет, а важные сюжетные персонажи наверняка появятся как раз в этот момент...

Ледис казалось, что подобные сценарные ходы чрезвычайно легко предугадать.

— Давайте-ка все выпьем по чашке чёрного чая, перекусим хлебом, чтобы восстановить силы, а не то не ровен час нас снова начнут преследовать куклы.

Домохозяйка принесла четыре чашки чёрного чая и тарелку с ломтиками хлеба, с улыбкой протягивая одну из чашек Ледис.

— Спасибо.

Ледис тоже захотелось отведать еды из игры, и она залпом осушила чашку чая.

По ощущениям ничем не отличается от реального чёрного чая... Тщательно пережёвывая, Ледис съела ещё два куска хлеба.

— Пожалуй, пора отправляться в путь.

Подумав об этом, Ледис поднялась на ноги, но тут же почувствовала, как её ноги налились свинцом, и она снова рухнула на стул.

— ?

Едва успев сообразить, что что-то не так, Ледис ощутила, как её веки тяжелеют, а накатившая волна непреодолимой сонливости накрыла с головой.

— Плохо!

Ледис изо всех сил уперлась руками в стол, но мгновением позже безвольно уткнулась лицом вниз.

□Персонаж впал в негативное состояние: Сон.□

Система всё так же исправно доставляла информацию в сознание Ледис.

□Багаж знаний, 12 патологических состояний:

Дисбаланс (затруднены парирование и уклонение);

Отравление (эффективность всех средств восстановления здоровья снижается вдвое, длительность 30 секунд);

Кровотечение (мгновенно отнимает 5% от текущего запаса здоровья);

Ожог (отнимает 1% от текущего здоровья в секунду, длительность 5 секунд);

Паралич (скорость передвижения и атаки мгновенно падают до нуля, возвращаясь в норму в течение 1 секунды);

Эрозия (получаемый теневой урон удваивается, длительность 15 секунд);

Слепота (снижение точности попаданий, длительность 15 секунд);

Безумие (потеря контроля над телом, беспорядочные атаки по всем целям вокруг, длительность 5 секунд);

Заморозка (незначительное снижение скорости передвижения и атаки, длительность 15 секунд);

Сон (потеря способности действовать, можно снять лекарством, снимающим аномальные статусы, или после получения урона, превышающего 1% от максимального запаса здоровья);

Коррозия (снижение физической защиты на 20%, длительность 30 секунд);

Увядание (отнимает 1% от максимального запаса здоровья в секунду, длительность 15 секунд)□

— ... — мысленно взывала Ледис. — Черт побери, обязательно читать мне лекции именно в такой момент!?

Прежде чем её поле зрения окончательно погрузилось во тьму, последним, что увидела Ледис, были торжествующие улыбки на лицах той самой семьи...

<http://bllate.org/book/22238/2322765>