

Переводчики: Zim777

Это никоим образом не значило, что Сюе увлекается издевательствами над маленькими животными. Белый тигренок уже был связан с ней контрактом. И если она заметит, что что-то пошло не так, то сможет призвать малыша к себе. С другой же стороны, если что-то случится с ней, этот маленький священный зверь, представляющий из себя не более чем котенка, не сможет сдвинуть ее палец ни на миллиметр, приложи он даже всю свою силу.

Кроме того, у нее сложилось мнение, что белый тигренок в глазах магических зверей является более вкусной целью, чем она сама.

Пока они находятся в безопасной зоне, магические звери при всем желании не могут приблизиться к ним. Сюе также заметила, что голодные глаза магических зверей были направлены не на нее, не смотря на то, что даже на одной ее руке мяса будет поболее чем на всем тигренке.

Понаблюдав относительно долгое время, она решила, что это инстинкт магический зверей. Пусть у белого тигренка и нету давления доминирующей ауры, а магические звери никогда не видели подобного ему, их подсознание все же было способно опознать его как высшее существо.

Они не отличались от монстров из "Путешествия на запад", желавших съесть Святого Монаха ради получения бессмертия. [Вы реально думаете, что съев эту мелочь, вы станете бессмертными? Да ладно!]

Хотя да, в целом это весьма питательное угощение!

Спустя некоторое время, когда Сюе почти задремала, обняв метловище, наконец-то появилась стоящая добыча примерно в 10 метрах от девочки.

Добыча смогла подобраться незамеченной настолько близко не потому, что у Сюе были проблемы со зрением. Проблема была в особенности жизнедеятельности животного. Эта тварь вылезла из под земли!..

«!!!» Сюе крепко ухватилась за метлу, смахивая холодный пот из-за короткого приступа страха. К счастью у нее был "тигриный радар", иначе при встрече с таким магическим зверем у нее возникли бы большие неприятности.

Даже не думайте, что поверхность кажется твердой и безопасной. Только вы наступите на такое и вас мгновенно утащат под землю.

Добыча вела себя очень осторожно, как будто животные инстинкты говорили ей, что здесь что-то не так. Тем не менее "инстинкты" были недостаточно убедительными по сравнению с искушением в виде тигренка. Поэтому добыча застыла в недоумении, пытаясь принять решение.

[Ну и нахальный же зверек] Сюе же была в еще большем замешательстве. Она думала, что добыча приблизится по земле или по воздуху, но чтоб из-под земли - такой вариант ей в голову даже не мог прийти.

[Как насчет чуток повременить и позволить мне укрепить ловушку?]

И пока у обеих сторон в голове лихорадочно проносились различные мысли, добыча все-таки

не устояла перед искушением и с воем устремилась к белому тигренку. И тут с оглушительным шумом упала в ловушку.

Пустив скупую слезу, Сюе тут же начала скидывать камни.

Нет смысла колебаться! Во имя опыта и ужина! В бой!!

Добыча ранее никогда не видела в лесу людей, не говоря уже о каких-либо искусственных ловушках, поэтому угодила в западню практически мгновенно.

Если бы это была простая яма, то все обошлось бы. Вот только ранее над ней поработала маленькая девочка, установив множество шипов, смоченных в приготовленной ею же ядовитом зелье.

С магическими зверьми, живущими глубоко в лесу, лучше не шутить, а сила их намного превосходит обычную живность вне леса.

В общем очень похоже на РПГ-игры. Чем глубже в лабиринт, тем сильнее противник. А тот, что снаружи пойдет разве что для разогрева.

Тварь, что угодила в ловушку, была довольно известной. Как минимум каждые 8 из 10 команд авантюристов, попавшихся ей на пути, постарались бы не встречаться с ней.

Но, каким удивительным не был магическим зверь, он был всего лишь наивным зверьком с невинными глазками. И уж тем более ему никогда не встречались ужасающие комбинации как "Глубокая яма + отравленные шипы + метеоритный дождь из скал"

Охотник также используют ловушки, но они никогда настолько не изощряются, ведь их добыча - это простые звери. Авантюристы же при охоте на магических зверей в основном презрительно относятся к ловушкам. Какой смысл тратить время на что-то подобное, если можно сделать более эффективные магические свитки и что-то еще более эффективное?

Да и вообще, кому придет в голову копать яму практически под присмотром магических зверей?

После падения в западню, тварь была не только физически ранена, но и сильно впечатлена морально. Сильный шок обуял бедную зверушку. Все таки она была первым высокоранговым магическим зверем, попавшимся в такую ловушку. (П.П. Да-да. Прямо как всякие заслуженные суперкаратисты. Тоже в шок впадают, когда их разбирают 3-4 пьяных малолеток с битами)

Один из шипов воткнулся в задницу, буквально в паре сантиметров от джекпота. Если бы тварь не смогла защитить свою "честь" до момента своей смерти, то даже выжив после такого у нее врядли нашлось бы достаточно гордости предстать перед более слабыми противниками.

Кроме того еще один шип проткнул живот. Остальные же едва поцарапали тело. Но увы, этого было достаточно, что бы яд быстро распространился по телу зверя.

Раны от падения и яд... Если только они, вероятно этого могло бы не хватить. Вот только вслед за этим сверху пролились дождем весьма увесистые камни. Хотя по большей части они падали мимо, двое или трое попали по голове, усилив головокружение. Раны накапливались и у зверя началась обильная кровопотеря...

В действительности Сюе могла не волноваться. Даже без камнепада добыча не смогла бы

убежать из-за ранений.

Сюе поступила так под влиянием сетевых игр.

К примеру, в играх о поведении цели можно судить за полоской здоровья. Если здоровье почти на максимуме, цель будет весьма проворной, и только с постепенной его потерей будет заметно замедление движений. Ну и кроме того существует достаточно много игр, в которые кол-во здоровья вообще не влияет на ловкость или другие характеристики.

Таким образом, при охоте на игроков, с целью нанести критические повреждения, большинство стараются повредить уязвимые места - например глаза, шея, грудь ..ч... Ну вы поняли =)

Сюе в основном пользовалась кинжалом и старалась ударить врага по шее. Так что теоретически это будет похлеще фильмов ужасов, если в игре не будет цензуры и кому то посчастливится в итоге наблюдать за боем с вывернутой шеей.

Ну а в реальной жизни, при попадании в жизненно важные точки, обычные люди практически сразу погибают, если, конечно, противник не какой-нибудь пришелец или мутант.

<http://tl.rulate.ru/book/7120/131390>