

Осторожно взяв Заю на руки, Артемий всё же задумался о том, что же ему теперь делать.

...Отношения с городом испорчены, богиня изгнала меня из культа и наложило какое-то проклятие, а "Фроги" провалил квест... Надо прочесть про проклятие бродячей богини.

Проклятие бродячей богини - сильное божественное проклятие для тех, кто следовал по пути бродячей богини, но наполнил своё сердце ересью и отступился. Снять проклятие может только сама бродячая богиня.

Эффект: - 5 к удаче; - 10 к удаче в священных местах.

...Не так страшно, как могло бы быть. Доверие с богиней уже разрушено - просить прощение бесполезно... Но минус к удаче можно и пережить. У меня её, в любом случае, много. Я не такой жадный, как нормальные игроки... Так, Фроги мне что-то послал в чат.

- Пока я сражался с разбойниками, пришла какая-то мстительница, убила квестовую девушку и забрала часть моего опыта за убийство главаря. Короче, забей на квест - тут непредвиденные обстоятельства. Деньги не верну - я слишком потратился на битву.

...Ладно, этого сына собаки можно понять.

- Тут такое случилось, пока тебя не было... Почти весь мой отряд мёртв, богиня меня прокляла и теперь я вообще изгнан из культа. Короче, твоя помощь не нужна на ближайшие несколько дней.

Отправив сообщение, Артемий сел на землю, обняв Заю.

+ 1 к доверию

Что в итоге? Денег нет и пополняться они не собираются. На меня наложено сложное проклятие, снижающее самую важную мою характеристику. Двое из троих спутников, которых я растил несколько дней, умерли. В город мне дорога закрыта... Зато Зая рядом и жива. Я правильно выбрал между ней и той стервой... Время фармить, пока Зая не превратится в бессмертную машину для убийств.

- Отправляемся в путешествие мы, дабы...

- Без лжи. Ты обещал, - прервала Артемия Зая немного сердитым голосом.

- ...Идём искать еду и деньги, - сказал он, погладил свой бронированный комок шерсти и пошёл по дороге, от которой изначально приходил в город.

+ 1 к доверию

В любом случае, здесь мне делать больше нечего. Пойду назад, на дорогу. Там мне точно никто не должен мешать фармить, а главная опасность - незнакомцы с сомнительными квестами... Соберу себе команду из слизи. Раз Танк героически погиб, защитив своей жизнью меня и Зая, стоит почтить его память. Балласт... Подожду, пока Зая эволюционирует. Редкие травы, при любом исходе, находить надо... И вообще, нужно подкачать укрощение. Не может быть, чтобы за его прокачку не давались какие-нибудь крутые бонусы или возможности. Так-то, кроме слизи и кроликов я не смогу никого приручить из-за разницы в статах, но это не так важно. Если на кого-нибудь напрыгнет толпа из кроликов и слизи, он запаникует, а Зая быстро добьёт его. Её маны как раз хватит на четыре огненных шара... А там можно будет и...

Продумывая стратегию на ближайшую неделю, Артемий всё же решил не продавать предметы до дня X, чтобы к нему абсолютно точно не придирались люди из компании.

...

- Зая, в ситуациях, где это не ставит под угрозу наши жизни, постарайся давать добывать врагов мне, хорошо?

- Согласна.

- Спасибо. Всё, что найдётся съедобное, твоё.

+ 1 к доверию

...Сейчас, после резкого снижения доверия, повышать его обратно довольно просто. Всё налаживается... О, вот и слизь. Я уже подумал, что она водится только в том городе...

Найдя недалеко от дороги нужную цель, Артемий собрался приручить её, однако...

Ваш компаньон обнаружил скрытый предмет!

Иллюзия обнаружена!

Слизь внезапно испарилась, явив на своём месте зверька, похожего на хорька с украшенной яркими зелёными символами головой и яркими жёлтыми полосками на теле.

...Не, ну его. Если эта игра меня чему-то и научила, так это тому, что с чем-то странным лучше не взаимодействовать.

- Зая, идём отсюда, пока...

- Существо. Не яркое. Добыча. Осторожная. Напасть! - раздался женский голос и в сторону Артемия стремительно побежал зерёк.

Зуб даю, это ядовито! Так, убежать не сможем - оно быстрее...

- Зая, испепели это! - сказал Артемий, приготовившись прикрывать своего компаньона.

- Чую от неё яд! - отозвалась Зая и начала чертить символ.

- Магия? Опасность! Побег. Оставить метку, - сказала зверушка, попытавшись приблизиться к Артемию и укусить его. Зая воспользовалась этим и резко ускорила черчение символа, отправив в существо огненный шар. Артемий тоже воспользовался ситуацией и атаковал приблизившееся существо так, чтобы оно не смогло уклониться. Существо погибло.

Получено: 50 очков опыта, яд хорькомандры, противоядие от яда хорькомандры.

...Хорькомандра? Серьёзно? Что хоть за яд?

Яд хорькомандры (ред.) (яд) - наносит 200 едениц магического урона ядом в течение часа.

...Жёстко. Если бы не успел уклониться - умер бы даже с учётом моих зелий здоровья, о существовании которых я постоянно забываю. Зая от ядовитых надо держать на расстоянии.

- Зая, ни в коем случае не приближайся к ядовитым, ладно?

- Хорошо.

А теперь время фармить и искать слизь... Но не на дороге. Тут вообще не многолюдно. Куда эффективнее будет выйти в лес. Там можно и волков, и бандитов пофармить...

...

Потратив полчаса на убийство всей живности в округе и откармливание Заи всеми встречными травами, Артемий всё же обнаружил слизь.

...Чего-то здесь вообще редко встречаются враги. Около города было куда опаснее, чем здесь, в безлюдном лесу... Ладно, как только приручу слизь, вернусь на дорогу - и в город. Хотя... Не, там наверняка все леса заволокли новички - прохода мне не дадут. Сложный выбор: скудный лес без игроков или изобильные окрестности города, заполненные всякими жадными людьми...

Артемий быстро начертил треугольник на густом существе и, проигнорировав оповещения, пошёл глубже в лес.

...Встречаться с игроками-магами мне нельзя категорически. Значит, пойду пофармлю в лесу. Даже если я заплутаю и потеряюсь, ничего не изменится. Главное - в итоге вернуться в город новичков... А пока надо прокачать Зая. Судя по всему, чем дальше она продвигается в эволюции, тем больше у неё здоровья. Двадцать - слишком мало даже с бронёй. Так как мана слишком сильно ограничена, надо её экономить для особых случаев, а пока придётся давать ей приближаться к врагам и, прикрываясь слизью, кусать их...

...

Внимание! У вашего компаньона повышение уровня. Хотите распределить характеристики?

Внимание: ваш компаньон "Зая" может эволюционировать. Начать процесс?

Артемий, добив очередного гоблина, наконец дождался нужного оповещения.

...Это было долго. Часа три. Слизь уже успела дважды левелапнуться... Нет, серьёзно, в этом лесу одни волки да гоблины! Их приходится искать. Долго искать... Ладно, всё должно окупиться. Во всех смыслах.

- Зая, готовься стать сильнее.

Проигнорировав распределение характеристик из-за ненадобности, Артемий сразу решил дать своему компаньону эволюционировать.

Надеюсь, она не станет той, о ком писали в том гайде... Оповещения об изменении эволюции было дважды, поэтому быть уверенным наверняка невозможно...

Ваше существо эволюционирует!

Вокруг Заи снова возникло сияние, и Артемий, вспомнив прошлый раз, решил не брать её на руки.

...Хотя. я не буду против очень внимательной Заи. Получается, когда у неё будет 10 внимательности, она сможет с вероятностью 100% обнаруживать скрытые предметы? Звучит имбово. Хотя... Наверняка и у ловушек есть уровень. А раз у них есть уровень, есть снижение вероятности обнаружения. Скорее всего, всё именно так...

Внимание! Ваш компаньон "Зая" эволюционировал из "белой личарры" в "чёрную ирриту"!

На месте, где стояла Зая, возникла тёмная маленькая крольчиха, глядящая на него четырьмя глазами. Броня для личарр с неё уже пропала.

...Стрёмно, но в какой-то степени даже мило. Правда, она не зелёная, а чёрная. Это из-за нашей ссоры?

- ...Я чувствую скверну. Твоя карма очень низка, - сказала Зая, приблизившись к Артемию.

- Я тоже рад тебя видеть, моя милая. Как тебе новое тело?

- Тьма. Повсюду вкусная скверна. Могу ей управлять, но чувствую пустоту...

- Ну-ну, не надо грустить. Дай обниму, - сказал Артемий, взяв на руки ставшую куда меньше и легче Заю.

И что же у тебя со стататами? Даже интересно...

Текущие показатели:

Уровень: 1;

Урон: 1 в сек.;

Защита: блокирует 1 физ. и 3 маг. урона;

Шанс крита: 4%;

Величина крита: 200%;

Здоровье: 50 из 50

Магия: 60 из 60;

Выносливость: 50 из 50;

Навыки: Усиленное обоняние (уник.), чувство опасности (обыч.) (4 ур.) (18/100), тренировка (2ур.) (4/100), глаза страха (уник.), единство с природой (уник.), огненный шар (обыч.) (1ур.) (8/10), надвигающаяся тьма (обыч.) (1ур.) (0/10), барьер иллюзий (обыч.) (1ур.) (0/10), четыре глаза (уник.);

Эффекты: Приручение;

Экипировка: -;

Титулы: Каннибал (+ 10% к урону против представителей своего вида), кролик-убийца (+ 10% к урону против людей), эволюционировавшая (+ 2 к свободным очкам характеристик на каждом новом уровне), разбитое сердце (-10 к максимальному уровню доверия с хозяином), исчадие тьмы (+ 10% к урону против светлых существ);

Опыт: 0/10;

Доверие: (89)

...Почти ничего не изменилось. Несколько новых навыков и титулов... Ох, разбитое сердце? Ну, сам виноват. Сделанного не воротишь... А что со стататами? Не похоже, что она вкачала всё во внимательность...

Текущие характеристики:

Сила (1)

Ловкость (1)

Выносливость (1)

Интеллект (2)

Мудрость (2)

Воля (3)

Внимательность (8(5))

Удача (0)

...Очень даже хорошо. Я доволен.

- Зая, пойдём. Нам надо испытать твои новые силы.

- Хорошо.

.

..

...

<http://tl.rulate.ru/book/33703/779150>