

Солнечный свет пробивался сквозь витражные окна, заливая церковь призрачным, сказочным сиянием.

В мгновение ока пролетели три дня с тех пор, как Хилл оказалась здесь.

Всё это время, помимо повседневных хлопот по поддержанию порядка и уборке, за которые ей полагалась скромная плата, Хилл чаще всего занималась тем, что запиралась в своей комнате и с головой уходила в изучение книг из багажа Элис.

В обычных условиях до этих фолиантов так просто не добраться: для доступа требовались либо высокий уровень доверия, либо очки веры, либо звонкая монета. Но она могла позволить себе всё что угодно, просто воспользовавшись своей миловидностью!

— Чтение «Легенд Святого Света»... прогресс +0,02%. Озарение! Интеллект +0,5, Вера +0,5, Опыт +17...

— Чтение «Легенд Святого Света»... прогресс +0,02%. Голова идет кругом, скорость чтения снижается...

— Чтение «Легенд Святого Света»... прогресс +0,01%. Буквы перед глазами расплываются, прогресс больше не растёт...

— Фух... — Хилл потерла уставшие глаза и с неохотой отложила книгу. Взглянув в окно, она увидела, что небо уже усыпано звездами.

Неужели прошло уже три дня? Хилл пребывала в легком замешательстве.

За эти дни, сочетая чтение с физическими нагрузками во время уборки, она получила одно очко силы, одно очко выносливости, три очка интеллекта и два очка веры, а также поднялась на два уровня.

Именно так всё и работало в Санктуме: любое действие приносило опыт и повышало характеристики, что и было одной из причин, по которой игроки теряли голову от этой игры.

Но скорость была катастрофически низкой!

Хотя ей до смерти хотелось немедленно спуститься в подземелье церкви и забрать награду за скрытый квест, Хилл прекрасно понимала: сейчас она к этому совершенно не готова.

Однако она знала: чем раньше заполучишь эту вещь, тем больше пользы она принесет.

[Клетка Пожирателя Душ: Предмет поглощает души поверженных врагов, наделяя владельца бонусами в зависимости от количества накопленных уровней душ.]

[Навыки:]

[Пожирание душ (пассивный): поглощает от 0 до 10 уровней души убитого существа. Верхнего предела нет.]

[Ярость (пассивный): каждые сто уровней души повышают урон владельца на 1%. Верхнего предела нет.]

[Возмездие (пассивный): в случае смерти владельца накопленные уровни душ сокращаются на 25%, а штрафы за смерть удваиваются, включая время возрождения и потерю опыта...]

Клетка Пожирателя Душ! Настоящий артефакт для начального этапа игры.

До появления в игре PvP-сражений, ослепительного снаряжения и мощных навыков, появление этого артефакта произвело настоящий фурор на форумах Санктума. Даже на поздних этапах игры богатые игроки были готовы платить десятки тысяч золотых за эту вещь.

Причин тому было три.

Во-первых, это был предмет с бесконечным накоплением бонусов. В играх жанра MMORPG одно только это свойство делало вещь предметом охоты.

Во-вторых, это была реликвия. В Санктуме существовало множество видов сокровищ, но реликвии занимали особое место: они давали бонусы, просто находясь в инвентаре, что позволяло игроку получать преимущество без лишних усилий.

В-третьих, урон! Что значит прямое процентное увеличение урона для Клетки Пожирателя Душ? Это значит, что она подходит любому классу! В конечном счете, в RPG важны только две вещи: урон и выживаемость. Ценность такого простого и полупостоянного бонуса к урону была очевидна.

Конечно, если бы не последний пассивный навык Возмездие, цена Клетки была бы в десять раз выше.

Почему? Штрафы за смерть — это еще куда ни шло, просто придется дольше ждать возрождения и потерять немного больше опыта. Но потеря 25% накопленных уровней душ — это удар куда больнее, тем более что это считается дополнительным штрафом за смерть!

Другими словами, если игрок погибал, накопленные уровни души сокращались вдвое. Поэтому в руках топовых игроков этот предмет занимал крайне неловкое положение. Никто не мог гарантировать, что не погибнет: смерть могла настигнуть при освоении новых земель, в войне гильдий или даже при простой разведке местности. В итоге предмет стал обузой: в серьезных рейдах брать его было опасно, а в обычное время он был не нужен.

Более того, в прошлой жизни владелец этого артефакта проиграл первому же чемпиону PvP-

турнира, после чего игроки насмешливо прозвали его нубом, который даже с читами не смог победить.

Однако для Хилл этот последний пункт, казалось, не имел никакого значения.

Она не рискнет проверять, сможет ли воскреснуть в этом мире, а значит, она ни в коем случае не должна умереть!

А с учетом её колоссального опыта в этой игре, если она получит Клетку Пожирателя Душ раньше других, то сможет запустить снежный ком успеха. Если она достигнет нужного уровня до открытия серверов для всех остальных, то, возможно, даже сможет сама диктовать правила игры.

Больше ждать нельзя! Нужно хотя бы активировать условия для начала задания.

Сегодня выходной. Элис уже три дня выплачивала ей жалованье, а еще несколько раз заглядывала в комнату, говоря, что погода сегодня чудесная и стоит прогуляться. Но тогда Хилл была слишком поглощена чтением и почти не реагировала. Видимо, видя такое рвение к учебе, Элис решила её не беспокоить. В коридоре уже давно было тихо.

Хм...

Взглянув на звезды, а затем на время в интерфейсе системы — в Санктуме игровое время полностью синхронизировано с реальностью — Хилл поняла, что сейчас девять тридцать вечера.

Погода действительно была неплохой.

Хилл молча накинула куртку, приоткрыла дверь, огляделась по сторонам, сглотнула подступивший к горлу комок и быстро выскользнула наружу.

Натянув глубокий капюшон, чтобы скрыть лицо, она шла по улице, лихорадочно вспоминая описание того самого скрытого квеста.

Поскольку это было уникальное задание, подробного прохождения на форумах не сохранилось, лишь краткий рассказ того самого парня, который когда-то получил Клетку Пожирателя Душ.

Во-первых, в тексте упоминалось, что с самого начала в этом задании было что-то не так. Впрочем, это вполне ожидаемо: одно только название реликвии уже намекало на недоброе.

Воспоминания Хилл были смутными — в конце концов, она читала об этом лишь ради развлечения. Она помнила только ночное время, поиск кошки и основную локацию —

подземелье церкви.

Согласно её расчетам, подземелье было ключевым местом. Она уже бывала там раньше, но, кроме гробов, ничего не нашла, и никаких событий там не происходило. Значит, ей необходимо получить подготовительное задание — скорее всего, поиск кошки, который активируется только ночью, — чтобы сюжетная линия привела её в подземелье.

Проанализировав всё это, Хилл почувствовала, что план действий стал яснее.

Она вышла на улицу и долго бродила по округе, пока наконец, в одном из темных переулков, не наткнулась на невысокую фигуру в таком же капюшоне.

Незнакомка была даже ниже самой Хилл. Лица под капюшоном было не разглядеть, а всё тело было укутано в черный плащ. Если присмотреться, казалось, что из-под подола плаща на землю опускаются какие-то щупальца.

Хилл быстро взглянула на время — ровно полночь.

Должно быть, это она.

Хилл заколебалась, осторожно приблизилась к девушке, но стоило ей протянуть руку, чтобы коснуться плеча незнакомки, как та вздрогнула.

Затем раздался дрожащий, полный жалости голос:

— Не... не подходи... ты... ты тоже навлечешь на себя беду...

<http://bllate.org/book/21373/2178376>