

Когда на краю лагеря вырос тёмный прямоугольник портала, Хром, вице-лидер Живодёров удовлетворительно хмыкнул и положил руку на рукоять меча. Остальные пятеро тоже похватались за оружие, хотя все отлично понимали — если на них собирались напасть внезапно, то портал не активировали бы у них под носом, а если хотели и активировали, то значит собираются напасть такими силами, что эффект внезапности уже не актуален.

Но из портала вышел только один шакал. Зато с двумя хопешами за поясом. А, насколько знал Хром, это было ритуальное оружие шаманской стражи и раньше никто не слышал о том, что их применяли в двуручном бое. Не потому, что это было неудобно из-за их веса, а просто потому что традиция говорила, один страж, один хопеш. А если их два, значит либо традиции резко поменялись, либо, что более вероятно, они знали о шакалах не так много, как думали.

Хром изначально был против идеи создания репутации клана, как самого главного врага звероловов. Но он понимал, что без чёткой идеологии, отличавшей их, совсем не самый крупный человеческий клан Спящего разума, от других, ориентированных только на совместную прокачку сообществ, им не вырваться в первые строчки рейтинга. А без этого можно забыть о выгодных кредитах, без которых, не будет хорошего вооружения, без чего не добудешь ресурсов, без которых члены клана отстанут в эволюционном развитии и их, если говорить культурно, ассимилируют, а проще говоря, сожрут.

Так, хоть и с подмоченной расистскими идеями репутацией, но они обрели определённую известность. Осталось эту известность подтвердить и превратить в настоящую репутацию. А вот, что для этого связались с шакалами... ну, те за процент от прибыли согласились предать Союз Звероловов и предоставить информацию о силах и ресурсах других племён. И именно эта, необходимая для начала войны информация и должна была поставить Живодёров во главе нового военного Альянса людей, нацеленного на войну или, если называть вещи своими именами, на грабёж звероловов.

В числе прочего, шакалы потребовали, чтобы первая атака пришлась на их поселение новичков, с которого, кроме морального удовлетворения и получить то было нечего. Но это должно уберечь их от подозрений, когда все племена зверей понесут существенные потери, а они отделаются лёгким испугом.

Умом, Хром понимал выгодность такой стратегии, но нутром чуял, что шакалы, с такой лёгкостью предавшие своих, ещё с большей лёгкостью предадут и их, как только представится такая возможность. И она представилась даже раньше, чем он думал. Первое нападение, которое должно было подтвердить их репутацию, окончилось полным истреблением напавших. Правда, и шакалы полегли все и если считать по головам, то Живодёры остались в большом плюсе, но с эмоциональной точки зрения, их уделал один новичок, а это прямо-таки сюжет для новой легенды. Вот только тут должна была начаться легенда их клана, а в итоге они стали чужой ступенькой к славе.

Единственным выходом спасти положение оказалось официальное предательство шакалами своего героя. На что они согласились и даже предложили полностью решить проблему. Хром даже не подозревал о возможности полного уничтожения персонажа, но за такое их клан согласился заплатить десятикратную цену. Половину пришлось отдать сразу, без этого высшие шаманы и не думали начинать что-то делать. И теперь он, как самый подозрительно

относящийся к временным союзникам член руководства клана, вынужден работать простым послом.

Если сейчас их предадут, то он будет только рад. Клан не будет участвовать в этой грязной истории с жертвоприношением, а убийство посла — прекрасный повод к началу войны. Сначала с шакалами, а потом, к их сваре и остальные союзники и противники подтянутся.

Шакал меж тем стоял на границе лагеря и осматривался. Хотя говорить о лагере можно было с большой натяжкой — как-никак одна большая палатка на берегу реки и две маленькие, вытащенные на берег пироги. Из-за того, что им пришлось плыть в глубину территории шакалолюдов, пришлось воспользоваться местным транспортом. Хром не любил пироги чуть меньше чем шакалов, но только потому, что из-за них ему пришлось оставить свой хромированный рыцарский доспех и носить менее заметные, а главное более лёгкие, кожаные доспехи.

Понятно почему шакал вертел головой, они все — он, единственный рыцарь и сопровождающие его ассасины носили одинаковые доспехи и понять, кто тут главный можно только по оружию. Хром не стал ждать, пока до посланника дойдёт различие между короткими мечами ассасинов и полуторным мечом у него на поясе, махнул рукой и зашёл в палатку. О чём бы ни пошёл разговор, лучше провести его тет-а-тет. Что-то в госте вызывало беспокойство, но Хрому и так не нравилась вся ситуация, в которой он оказался, так что мелкие частности проскользнули мимо его внимания. Поэтому он даже не понял, что пришедший с двумя, дорого выглядящими хопешами посланник был в одежде новичка.

— Я Вице-лидер клана, Хром. Как мне к тебе обращаться? — спросил рыцарь усаживаясь, скрестив ноги на циновку. Его навык распознавания показал, что у гостя имя скрыто, что впрочем, в данных обстоятельствах выглядело вполне разумно.

— Можете звать меня Себастьян Перейра, — ответил шакал, входя в походный шатёр уже без оружия. Оба меча он, не возмущаясь, отдал стоящим на страже ассасинам. — Я поставщик душ на Великую стройку в загробном мире, — пафосно провозгласил он, усаживаясь напротив. — И я пришёл уведомить вас, что ваш клиент попал в Мир мёртвых, как и договаривались, и теперь должен строить пирамиду из ледяных кубиков. Так что, самое время вам оплатить его проживание и командировочные.

— Насколько я помню, — медленно, наливая каждое слово силой опытного переговорщика, начал Хром, — был договор о предоставлении видео жертвоприношения и последующей оплате. Но, тем не менее, вы тут...

— Конечно, — беззаботно махнул рукой Себастьян, — но тем не менее вы приплыли в наши степи и привезли золото, хотя могли получить видео по почте и отправить безналичный перевод...

— Ну знаете, — Хрома, несмотря на весь его опыт просто выбило из колеи, — это ваши шаманы не могли договориться на чей счёт присылать оплату, и это именно они настояли на передаче

золота из рук в руки!

— Ну! — радостно подхватил Перейра, — да мы все проблемы для вас уже решили! Больше нет никаких Высших шаманов! На собрании был избран единственный и неповторимый Великой шаман, после чего все шаманы, с которыми у вас были проблемы, добровольно ушли в мир Вечной охоты! Только одному не повезло, он угодил на Вечную стройку, хотя я, для блага всех нас, надеюсь, что она то, как раз не будет вечной! — Не очень понятно заговорил посланец. — О чём это я? — Он посмотрел на недоумённое лицо Хрома и продолжил, — а, точно! О видео! Великий шаман наложил запрет на подобные съёмки наших таинственных таинств, поэтому я пришёл вам лично всё рассказать и показать.

— Что показать, если не видео? — Хрома всё сильнее охватывали сомнения, постепенно перерастающие в твёрдую уверенность что его дурят, и что золото он никому не отдаст.

— Вот, — шакал достал из инвентаря каменный, кажется нефритовый кубок и обсидиановый нож, — сейчас проведём ритуальное самоубийство и вы сами всё увидите.

— Ритуальное... что?!

— Да не волнуйтесь, — шакал успокаивающе помахал руками, — нужно немного крови, скажем, половина этого кубка. Сделайте себе надрез где-нибудь этим ритуальным ножом... а я проведу ритуал. Знаете, как говорят, лучше один раз увидеть Мир мёртвых, чем всю жизнь прожить агностиком!

— Я, вообще-то, атеист, — хмуро, оттого что потерял инициативу в переговорах, ответил Хром, расшнуровывая кожаный наруч на левой руке.

— Ну, вы же ещё и европеоид?

— А это тут причём?

— У меня есть теория, что в каждом атеисте европеоиде заживо похоронен христианин. Наверняка вам когда-то пришло в голову, что традиционное христианство в корне нелогично и оп-па — на свет появился новый атеист. Вот скажите, вам не казалось странным, что крестовые походы прекрасно совмещались с верой в заповедь «не убий»?

— Мне вообще, все религии кажутся нелогичными. Но это не мешало им раньше контролировать всё человечество. Я готов, — Хром закатал рукав рубашки и взял в правую руку каменный нож.

— Давайте, — шакал поставил под запястье кубок, Хром чиркнул по руке ножом, и в чашу потекла тоненькая струйка крови. — Но насчёт логичности религий, вы не правы. Если люди чего-то не понимают, то это не вина богов. Вот то же «не убий» — это же прямая инструкция к

бытию в духовной жизни, но эта инструкция касается лично человека, который желает её соблюдать. Но никак не относится к политической ситуации в его стране.

Т.е. сам по себе христианский воин мог мирно жить никого не трогая, — продолжал непонятно куда вести разговор шакал, наблюдая, как наполняется кубок, — но если его стране нужно срочно избавиться от избытка молодых рыцарей и король посылает их умирать за святое, как он сказал, дело, то его участие в войне не будет нарушением этой заповеди. Ведь король, это помазанник божий, а значит представитель бога, а значит вся карма за его военные действия ложится на его бога. А вот когда человек, по собственной воле убивает, ради собственной выгоды, вот это и есть нарушение заповеди. Понимаете? Так, крови достаточно, — сообщил Себастьян, давайте сюда нож, так, залечите рану.

Хром прикрыл порезанное запястье правой рукой и наложил малое исцеление.

— Начнём переход в Мир мёртвых, — шакал обмакнул два пальца левой руки в стоящий на полу кубок с кровью и провёл широкую кровавую полосу по лбу Хрома. Кровь затекла в глаза, он моргнул и шакал быстро вонзил ему в правый глаз нож.

Быстро зажав рот рыцаря рукой, второй, обхватив его голову за затылок, он уложил сидящего, смертельно раненого воина на пол, скрутив голову нетрадиционным приёмом айкидо, и продолжая закрывать рот, надавил на рукоять каменного ножа всем весом, пока его конец с хрустом не сломался о череп с другой стороны.

Рыцари 1 уровня эволюции, даже получив смертельное ранение жили ещё около пяти секунд. Классовая особенность танкующих классов. Хром, от неожиданности забывший, что может сопротивляться, расстался с телом, но вместо возвращения в капсулу, увидел как мир теряет краски и превращается в ледяную пустыню. Застрав на некоторое время меж миров, он наблюдал, как его убийца собирает всё, что вывалилось из его инвентаря. В том числе и мешочек с золотом.

Потом шакалолюд, как ни в чём не бывало, вышел из шатра — картинка стала серой, но сквозь сумрак Мира мёртвых, Хром видел, как он подошёл к двум его охранникам, что-то сказал и те протянули ему оба хопеша. Шакал, ловко крутанул их в руках, а потом сделал ещё пару движений, и его горе стражники лишились голов.

Со сложным чувством удовлетворения и раздражения Хром смотрел на возникших рядом убитых и очень растерянных ассасинов. И наверняка, сейчас состоялась бы первая в Море мёртвых головомойка некомпетентных подчинённых, но тут перед всеми тремя возникла фигура, стоящего на задних лапах шакала и выскочило системное уведомление:

Вы убиты в ходе расовой войны и теперь можете выбирать — запрет на вход в Квантовый мир в течении 72 часов или квест на строительство Пирамиды в Море Мёртвых на срок в 72 часа. В случае выхода из мира, квест продолжит ваш квантовый ИИ.

Взять квест?

Да/Нет

...

Когда умер Хром, рядом выросла тень, но я слишком сосредоточился на трофеях, так что не уделил ей много внимания. Кроме 5.000 золотом мне достался отличный полуторный меч, кинжал, кошелёк с мелочью — там оказалось 58 серебряных, алхимическая аптечка первой помощи и командирская сумка на 50 ячеек, наполовину заполненная разными трофеями.

Вот это я понимаю. Вернее, теперь понимаю, почему все люди с таким упорством участвуют в войнах друг с другом. Ведь когда идёт война, все трофеи получает победитель. Жалко только, что ничто из этого на продвинутом уровне мне не пригодится. Но золото, всегда можно перевести в реальность, а это будет полмиллиона кредитов, минус процент... нда, с легальными процентами выводить такие суммы совершенно невыгодно. Потом подумаю, а сейчас нужно зачистить лагерь.

Обезглавливаю пару ротозеев, которые сами дали для этого мечи. Тут тень от их смерти получилась побольше, не раздумывая, шагаю в неё. Так вот он какой, шаманский стелс! Точнее анти стел. Обычный ассасин нападает из невидимости, но с первым ударом из неё выпадает, а тут наоборот. Подходишь к жертве на виду, а после убийства уходишь через её тень в Мир мёртвых. Точнее на границу этого мира — отсюда видно в обе стороны. Вижу как на меня смотрят трое убитых живодёров... но это продолжается не долго, за ними уже пришли со стройки, да и нет у меня времени на них пялиться. Гораздо интереснее сквозь сумрак смотреть на то, что происходит в лагере.

Оставшиеся трое ассасинов ушли в стелс. Это интересно — я их вижу, а они меня нет. Значит шаман прирождённый враг невидимок. Только я не шаман и могу пользоваться только урезанной частью их способностей.

Так, судя по таймеру, за двойное убийство я могу находиться в таком состоянии... а почему он идёт как-то неспешно? А нет, пошёл нормально. Значит пока я неподвижен над мёртвым телом, могу стоять около минуты, а как двинусь, то 14 секунд.

Подхожу сзади к ближайшему, крадущемуся по границе лагеря невидимке — он для меня как чёрная тень в сером мире. Время мёртвых истекает, я взмахиваю хопешем, второй, поднят над головой, на всякий случай, готов к удару, но он не нужен. Стелсер теряет голову, а я ухожу в его тень. А теперь только 7 секунд! Быстро подбегаю к следующему, заходить за спину нет времени, появляюсь прямо перед ним и бью обеими мечами в пустоту.

Да, как только я полностью возвращаюсь в мир смертных, то ассасин снова становится невидимым. Но ненадолго. Проявившаяся голова летит в одну сторону, а безголовое тело оседает... там где и стояло. Шагаю в тень, но мне мешает стрела в спину, под левую лопатку.

Оказывается и так можно остановить от перехода в Мир мёртвых.

Активирована способность Нечувствительность к боли.

Разворачиваюсь к стрелку, одновременно кидая в него хопеш. Он, дёргается, стреляет, отскакивает и промахивается. Как впрочем и я, но второй хопеш летит точнее, его он принимает на лук и меч, вместо того чтобы разрубить его, отстригает в сторону. Но лук уже мало пригоден для боя, а я снимаю с мертвеца его акинак и бросаюсь в атаку. Тот отбрасывает лук и выхватывает такой же короткий меч.

Теперь мы равных, если не считать стрелы у меня в спине, снявшей мне половину здоровья. Но даже так, ассасин не желает сражаться честно - встаёт в защитную стойку и когда между нами остаётся метра три, вытягивает ко мне левую руку. Кто его знает, что там у него в рукаве, я ныряю головой вниз, делаю кувырок и вспоминаю о стреле в спине. Она с неприятным треском ломается, а наконечник входит ещё глубже. Кроме этого на выходе из кувырка, получаю по голове мечом, но зато всаживаю свой клинок ему в пах, снизу вверх, до гарды. Поворачиваю меч в ране и смертельное ранение превращается в мгновенную смерть.

Выскакивает уведомление, что мной освоен навык «Поворот меча в ране», отмахиваюсь от него и быстро лечусь трофейными зельями. Здоровье, упавшее почти в ноль, восстанавливается, но только до жёлтой зоны. Пока не найду того, кто сможет достать стрелу из спины, полного выздоровления с помощью базовой алхимии мне не видать.

Все убитые 1 уровня. На самом деле это круто, мир новый, тут ещё никто из игроков до 2 уровня эволюции не дошёл. Но для меня это значит лишь то, что шесть врагов по курсу Анубиса, превращаются в 0,6 души одного бота 1 уровня. Которых мне нужно почти тысячу. Почти, потому что я забыл спросить, сколько стоит душа шамана 3 уровня.

Снимаю с левой руки трупа стреломёт, к нему комплектом выпадает из инвентаря ящичек с короткими стрелами и пузырёк яда к ним. Собираю остальные трофеи. Плюс ещё несколько серебряных, хорошие луки, мечи, всякие ассасинские мелочи. Доспех решаю взять себе у их командира. Он выглядят покрепче, надоело что меня постоянно стрелами протыкают. Но сначала надо принять более человеческую форму. Мысленно даю команду активировать навык перевёртыша.

Впервые активирован навык перевёртыша. Вы должны выбрать, пойдёте ли вы по пути правды или обмана.

Вам доступно:

1. Постоянный человеческий образ. Выбрав его, вы можете переворачиваться в человека одного и того же образа. Без ограничения по времени.

2. Сменный человеческий образ. Выбрав его, вы сможете обращаться в образ человека, которого вы убили. Но только на 24 часа. Откат умения 48 часов.

Пойду по пути правды, света и борьбы за всё хорошее со всем плохим! Выбираю постоянный образ.

Образ смоделирован. Хотите внести изменения?

Рядом возникает только одному мне видимая (хотя тут, кроме мертвецов никого и нет) голограмма тощего, ниже среднего, паренька.

Увеличиваю ему рост до максимальных 1,8 м. Крашу длинные волосы в чёрный цвет, убираю их в хвост за спину. Ок.

В качестве перевёртыша вы можете иметь псевдоним для своего человеческого образа.

Пусть будет Мерфиус.

Псевдоним принят. Остальная, скрытая часть ника будет идентична вашему основному имени.

Издавна, ещё когда Квантовый мир был просто игрой полного погружения, тут была принята политика открытых и закрытых частей ника. Чтобы каждый мог назваться как пожелает, к имени добавлялось имя мира, страны и населённого пункта, где был создан персонаж. А ещё и время его создания. Так что проблем с одинаковыми никами не было. Причём эта часть ника была невидимой. Но любой игрок мог сам выбирать какую часть своего имени показывать людям. Некоторые делали себе ник из нескольких имён, а потом, когда репутация одного из них оказывалась подмоченной, выбирали сделать видимым следующее имя. Это как смена ника, без смены ника.

Но в моём случае, когда не хочешь проблем в будущем, на кармическом уровне, таких нечестных способов лучше избегать. Мысленно активирую навык и превращаюсь в человека. Здоровье остаётся тем же, а вот стрела из спины вылетает без посторонней помощи. Прекрасно. Я и забыл о таком способе лечения. Теперь нужно затопить одну пирогу и отправиться на второй в водное путешествие. Благо, плыть нужно по течению реки, к морю и обожающим его людям.