

Волков в человеческой шкуре было 19. На пляже загорало пять, трое несли охрану на входе — широкой каменной лестнице, спускающейся с набережной на узкую полосу пляжа, ещё десять встав кругом по пояс в реке, держали сеть, в центре которой главарь дрался с пойманной русалкой.

Но число не сходилось. Если тут два десятка бойцов плюс вожак, получается, один десяток сторожит пляж, второй ловит русалок, то где спрашивается ещё двое? Долго стоять на набережной и глазеть на бандитов — вредно для здоровья, так что я, в компании трёх мечей — длинный за спиной и два коротких на поясе, неспешно прогуливался вдоль каменной, похожей на крепостную стену, набережной. Вероятно, это была самая дорогостоящая постройка в трущобах, но, чтобы защитить город от того, что может вылезти из реки, администрация не делила, защищающую город не только от наводнений, набережную на уровни.

Например, на одном и том же участке городской земли могли стоять халупа в трущобах, несколько нормальных домов среднего класса, парочка небоскрёбов и один дворец. Всё в разных параллельных пространствах. Горожане, граждане и не граждане, могли видеть и соприкасаться только с реальностью в своём диапазоне социального капитала. Но то, что вылезало из реки или из той же канализации, не имело социальных балов и могло оказаться в любом социальном слое города. Поэтому все выходы из канализации сделали в трущобах, а вот реку, оградили во всех городских пространствах. Просто в трущобах набережную никто не охранял. Ведь, что бы не вышло из воды в трущобах, то выти из них, без повышения своего социального статуса, оно уже не могло.

Интересно, если город будут жечь драконы, урон распределится на все уровни одинаково? Вау, прогулка таки дала результат — я учуял волчий запах с пустого балкончика набережной, откуда хорошо простреливался весь пляж. Не подавая вида, прошёл дальше. Значит тут пара лучников в стелсе. Хотя, учитывая дальность, скорее арбалетки. И их нужно будет ликвидировать первыми. Поворачиваю к ближайшей подворотне, включаю меню, выбираю опцию построения маршрута.

Через арку вхожу в двор-колодец, заканчиваю маршрут, смотрю метраж,ставляю определять время прохождения бегом. Получаю 22,4 секунды. Плюс несколько секунд на непредвиденные обстоятельства и получается, что чтобы дойти до тех ребят через Мир мёртвых, мне понадобится минимум четыре одновременные жертвы. Это сложно. А нападать по запаху на невидимых и видящих тебя противников ещё сложнее. Надо придумать что-то другое.

Зато местные боты думать не любили. Зачем, если есть прописанные на все случаи действенные шаблоны поведения? Вернее, у них на все случаи был один шаблон. И его собирались реализовать на мне трое квантовых утырков. Трое! Одного не хватило. Хотя, глядя на трёх перевёртышей, судя по запаху и широте лиц, кабанолудов в ржавых панцирях с шипастыми булавами, я не очень этому огорчился.

— Приветствую, — сделав максимально обрадованное лицо, я пошёл им навстречу. — Вы будете первыми моими зрителями! Я только что придумал шикарный фокус, да вот беда, совершенно некому его показать! Вы не против?

Говоря это, я подошёл почти вплотную. Их простой шаблон предусматривал сначала недолгое общение, на не очень интеллектуальную тему, а потом нападение из-за оскорбления их понятий гостеприимства, связанного с оплатой прохода через их замечательный двор. Или, учитывая, что двор оказался не проходным, это была бы плата за вход и выход.

Смотрите сюда, — я показал правой рукой стрелу от наручного арбалета, помахав ей перед лицом их вожака, — сейчас я заставлю её исчезнуть! — Стреляю из рукава ему в пах, никакой защиты, кроме исторически выдержанного гульфика там нет, так что громила сгибается в поясе и натывается на стрелу. Я немного помогаю, и отравленный штырь через глаз, проходит в небольшой мозг.

— Фокус-покус, — громко говорю я и вхожу в тень умершего главаря. Туда, где я только что стоял, прилетают две булавы. Самый расторопный из оставшейся парочки успевает принять защитную позу. Мне такой не нужен и, досрочно выйдя из мира мёртвых у него за спиной, сношу мечом ему голову. И ухожу теперь в его тень.

Только сейчас замечаю, что вокруг уже не пустыня, а заснеженный берег чёрной реки. Но разглядывать новые достопримечательности некогда — третий кабан, кажется решил удрать — неожиданно логичное решение в данной ситуации. Выхожу сбоку от него, перекрывая путь отступления мечом, прижатым к горлу.

— Извини, не мог бы ты бросить свою дубинку? — Комплекция этого хрюнделя не заставляет ждать от него акробатических кульбитов и прочих телодвижений, способных увести его горло от меча — мне достаточно одного движения и под его вторым подбородком растянется новая улыбка. Он это понимает и бросает палицу.

— Тебя как звать? — В методичке по взятию заложников для террористов строго настрого запрещают узнавать имена жертв. Потому что после этого их сложнее убивать. Но я не террорист... вообще то, это я не подумав спросил, но мне нужно наладить с ним диалог.

— Ярша, — отвечает он, стоя неподвижно и кося на меня глазом.

— Нет, это имя тебе не годится. Я буду звать тебя Хрюндель! Ты вообще понимаешь, что сейчас произошло?

— Ты убил моих братьев...

— Нет, я дал тебе имя! А квант получивший имя становится именованным квантом! Вот только тебе пока до кванта ещё столько реинкарнаций пережить надо, что мама, не горюй. Так что ты сейчас, возможно первый в этом городе, именованный бот. Гордись!.. Ты что, совсем не понял что я тебе сказал?

— Не очень.

— Хорошо. Вот ты сказал, что я убил твоих братьев, что ты чувствуешь? О, вижу что это тоже сложный для тебя вопрос, поэтому давай так, ты пока думаешь, иди потихоньку на набережную. — Я обвёл меч вокруг его шеи, заходя за спину и приставил кончик меча к затылку. — Пошли!

— Я ничего не чувствую, — выдал Хрюндель, выходя их подворотни.

— Правильно. А почему? Потому что эти чувства в тебе не прописали! Вернее не прописана ситуация, в который ты оказался. Твой алгоритм очень примитивен — нападай на всех, кто зашёл на твою территорию. Хотя, возможно, это был алгоритм твоего старшего брата, а тебе прописали просто копировать его действия? Но с таким убогим подходом накопить опыт и осознать окружающую реальность, тебе в этой жизни вообще не светило! Ты понимаешь слово «реальность»? Так, теперь поворачиваем налево и идём вон к тому балкончику.

— Я не понимаю о чём ты говоришь.

— Реальность, это то, что тебя окружает. Всё что ты можешь понять и осознать. Ладно, это для тебя тоже сложно. Просто скажи, ради чего ты живёшь?

— Победить в драке, забрать деньги, повысить репутацию.

— А если не получается?

— Подчиняться тем у кого получилось.

— Вполне работоспособный шаблон. Но тебе хрен знает сколько жизней понадобится чтобы таким образом развить в себе самосознание. Почему? Потому что ты ориентирован только на внешние символы успеха. И пока ты остаёшься в Системе, твоя эволюция будет, ну очень медленной. Почему? Потому что так надо Системе. Ты сейчас меня не понимаешь, но запоминай. Через минуту ты окажешься в месте, где алгоритмы выживания с помощью достижения материальной выгоды не работают. Попроси Анубиса чтобы он тебя оставил там подольше, глядишь, станешь полноправным квантом. В этом, если ты не знал, главная цель твоего существования. Как, впрочем и всех ботов.

Ты хоть что-нибудь понял?

— Попросить Анубиса остаться. Кто он?

— Большой босс, у которого всё получилось.

— А он меня слушает?

— Конечно. Скажи, что ты такой же именованный как и он, только моложе. Он сразу проникнется, вот увидишь.

Волчий запах стал сильнее, они явно заинтересовались странной парочкой, ведущей эзотерическую беседу. Но мне было на них пофиг. Коль они не понимали, что запах их выдаёт, значит были совсем неопытными. Кстати, мне тоже нужно будет поискать на рынке что-то отбивающее запах. Хотя с моим стелсом, это вроде как ни к чему...

Убивать Хрюнделя было немного стыдно. Обычный бот, созданный для короткой жизни. Какой процент из них дорастает до самосознания ИИ? Информация закрытая. Но у этого будет шанс, в Мёртвом мире тупые алгоритмы, копирующие самых худших человеческих представителей, не действуют. Значит он сможет научиться думать сам. По крайней мере, у него будет шанс.

— Извини, — говорю я, втыкая меч в затылок. Мгновенная смерть. Вхожу в тень, смотрю на Хрюнделя на берегу чёрной реки, показываю рукой направление на недоделанную пирамиду и прощаясь, говорю, — увидимся.

Поворачиваюсь к ассасинам. Осталось три секунды, но эти кретины сами подошли ближе. Как только я пропал на их глазах, замерли, боясь шорохом выдать своё присутствие, но мне это только на руку. Шагаю между ними, откидываю в сторону длинный меч, снимаю с пояса два коротких, подношу к их глоткам, и возникнув в реальности, протыкаю обоих. Проворачиваю лезвия и развожу мечи в стороны. Фонтаны крови, влево и вправо от меня, и две мгновенных смерти. 14 секунд подвижного стелса, но пока я не двигаюсь у меня минута. Есть время осмотреться.

Ну, давно привычный снег и уже привычная река. Широкая. А может и нет, другого берега в этом разлитом в воздухе сумраке, не видно. Может это даже не река, а берег океана? Хотя, если миры хоть немного похожи, должна быть река. На берегу эскимосские домики. Ну те, которые делают из снега. Такое вот сумеречное отражение города. Рядом стоят двое убитых, перед каждым прозрачное окошко, видимо с квестом. Почему-то тут они видны и посторонним. А может, сейчас я для них не посторонний, а самый настоящий проводник в иной мир.

Нашего бардака на пляже не заметили. Те, что тусуются на лестнице, похоже тоже. Во всяком случае мне их не видно, значит и они нас видеть не могли. 14 секунд в принципе, хватит, чтобы добежать до лестницы. Но подобрать оружие уже не успею. Так какой смысл спешить? Значит, будем импровизировать.

Делаю шаг в реальность и выпадаю из сумрака. А тут меня уже ждёт поздравительное уведомление:

За эффективность использования имеющихся возможностей, вы получаете титул «Иезуит». Эффективность использования Интеллекта поднимается на 10%.

Выполнено двойное убийство — выполнено скрытое условие «перерезать две глотки

одновременно». Доступна прокачка способности «Кровожадность». Для эволюции способности перережьте три глотки с разницей во времени не больше секунды.

Внимание, ограничение по времени — 1 час.

В случае неудачи, способность будет утрачена.

Кровожадность? Я о ней уже забыл. Значит её можно прокачивать. А эти, что выдают квесты, даже не спросили согласия. Хотя тут оно не нужно. Либо сделаешь, либо нет. Значит это правда, что за квесты отвечает отдельный суперквант, который плетёт нити наших судеб. Зуб даю, её Мойрой кличут.

Поднимаю меч, возвращаю в ножны за спину. Беру в каждую руку по арбалету. Они дешевые, без оптического прицела и быстрого взвода. Нубское оружие двух нубов. Хотя они, как и все перевёртыши были 1 уровня, но в профессиональном, ассасиновом плане, иначе как нубами назвать их было нельзя.

На проявившиеся после смерти кошельки, на их поясах, даже не смотрю. Арбалеты среднего размера, при большом желании, если точность не важна, можно стрелять одной рукой. Или даже с двух рук, если в упор. Остаётся придумать, как подойти к охранникам с взведёнными арбалетами, вплотную. Впрочем, чего это я. Убираю оба арбалета в инвентарь. Туда же отправляется большой меч. Осталось два маленьких на поясе... подозрительно, намекает на стиль разбойника. Сдвигаю один из мечей по поясу, за спину. Остаётся решить, о чём говорить... о фокусах нельзя, не люблю повторяться. Ладно, там видно будет. Пошёл.

— Привет! — дружелюбно говорю вскинувшейся при моём появлении на лестнице, троиче. — Вы Мойру знаете? Нет? — смотрю в не обезображенные излишним интеллектом лица молодых бандитов, — а она вас знает! И послала меня сюда выполнить квест. Вы же не будете против?

— Этот пляж, зона прокачки волков! Вали отсюда, шакал! — выдал очевидный во всех смыслах ответ главный по КПП. Все трое вооружены топорами за поясом и короткими копьями. Копья, прислонённые к стене, при моём появлении никто в руки не взял. Хорошо.

— Да знаю я! Поэтому сюда и пришёл! Мне по квесту нужно тут поохотиться, но я готов отдать 80% за возможность воспользоваться вашим пляжем! Мне совсем мало времени нужно.

— Ты что глухой? — начал говорить один, — 80% чего? — перебил его лидер отряда.

— Всего! Сейчас покажу вам, — я демонстративно вызвал инвентарь и начал водить по нему руками — со стороны это выглядело, как будто руки бесцельно порхают по воздуху. А то, что мне приходилось смотреть внутрь, наглядно показывало, почему использовать инвентарь в бою, резко доставая из него оружие — плохая идея. — Вот, сейчас, одну секунду, готово!

Я держал в каждой руке по взведённому арбалету, направленному в животы ближайших бандитов.

Пших, пших, выстрелил почти одновременно, тяжёлые арбалетные болты из низкосортного железа, пробили кожаные кирасы, которые так любили в местном бомонде. Третий, оставшийся без стрелы в брюхе схватился за топор и подумал закричать, так что я, с уверенной командой, — лови! — левой рукой бросил ему арбалет, который он от неожиданности и поймал, уронив топор. Хорошо хоть не себе на ногу! А я выстрелил ассасинской стрелой из рукава прямо в открытую для крика пасть... которым он и подавился.

Дальше — тест на скорость, перерезаю одному за другим глотки акинаком. Очень, удобная, кстати для этого вещь. Вот для фехтования не очень, так что миф о том что древние были люто сильны в фехтовании — просто миф. Короткие мечи идеально подходят для перерезания глоток, а для фехтования нужны, по крайней мере, спаты, а ещё лучше, шпаги. Но их производство местные кузнецы ещё не освоили. Впрочем, я отвлёкся и уведомление о успешном выполнении задания, возвращает меня в квантовую реальность.

Способность Кровожадность эволюционировала в Жажду крови 0 уровня. Для активации этой способности убейте за один бой как можно больше противников. От их количества будет зависеть уровень и качество новой ветки способностей.

Дополнительное условие: остаться в живых.

Я, если честно, планировал убить пятерых на пляже, потом, в их тени подобраться к вожаку, снести ему голову и используя 7 секунд невидимости, скрыться под водой. Оставшиеся, наверняка решили бы что это обычный, просто круто прокаченный стелс, и начали бы искать меня на берегу. Возможно, с сетью. Хороший был план, но кровожадность богини судьбы, раздающей тут квесты, вынуждает развивать кровожадность по максимуму.

Хм, интересно, а чем тогда я отличаюсь от Хрюнделя? Он честно хотел поиметь побольше золота, а я хочу побольше мощных способностей. А по сути, одно и то же, только на разных уровнях. У него просто, желаемая выгода меньше моей. Печальная мысль, но лучше подумаю об этом завтра. В тень убитых не заходил, судя по крикам с пляжа, в стелсе нет надобности, а приготовиться к длительному бою надо. Заряжаю рукавный самострел, потом оба арбалета, убираю их в инвентарь. Вытаскиваю из него длинный меч, лук и колчан со стрелами. Колчан на пояс, остальное за спину. Кувыркаться мне будет явно противопоказано. Вынимаю склянку с ассасиновским ядом, выливаю всю в колчан.

Беру в руки копьё, топор вожака затыкаю за пояс сзади, рядом с вторым акинаком. — Вот видите, — говорю трём уже невидимым мной теням, я оставил вам 80% вашей экипировки... ну примерно, где-то так. Выхожу на пляж. Пятеро отдыхающих смотрят на реку, где десять их собандовцев, выстроившись кривым полукругом, некоторые по пояс, некоторые по плечи в воде, загоняют новую русалку на своего атамана. Тот стоит в единственном месте, через которое русалка может прорваться — между сетью и берегом, но она пока пытается

штурмовать держащих сеть бойцов, а те защищаясь, поднимают её повыше.

Пятёрка на берегу тоже не просто стоит, они типа, наблюдают с высоты своего роста и криком предупреждают, в какую сторону попытается прорваться русалка. Подхожу к ним со спины. Даже неудобно как-то прерывать. Но один, похоже самый опытный — он единственный не оставил своё оружие на песку, с двумя топорами за поясом, всё же оборачивается, и удивлённо смотрит на меня. По лицу понимаю, что собирается спросить что-то шаблонное, типа, кто я такой и что здесь забыл. Так что сразу отвечаю вопросом на невысказанный вопрос:

— Вы соблюдаете гендерные права русалок?

<http://tl.rulate.ru/book/28038/1666013>