— Настройка параметров завершена.

— Локи, с каких пор ты стал говорить женским голосом?

— Это не я! В эту капсулу встроен дополнительный ИИ! Сам в шоке!

— Так, мне сейчас вот только новых проблем не хватало. Я же заказал обнуление персонажа, а значит перенос моего старого ИИ в новую капсулу! И Локи, это сейчас я не к тебе обращаюсь.

— Вы подписались, что ознакомились с инструкцией, — немного обиженно объявил тот же, довольно приятный женский голос.

— Дорогая… давай сначала дадим тебе имя. Я буду звать тебя Даяна, ты не против?

— Имя принято.

— Так вот, Даяна, первый урок который ты должна усвоить о людях, проводящих свою жизнь в капсулах, такой, что мы никогда полностью не читаем, что подписываем. Максимум смотрим обзоры перед покупкой.

— А некоторые, — не утерпел и встрял Локи, — смотрят уже после.

— Не мешай! Мне тут спора квантовых ИИ только не хватает. Даяна, зачем ты нужна в капсуле?

— Капсула это устаревшее название, то что вы купили, технически является Сферой эволюции.

— Хорошо, пусть будет Сфера. Только давай, ты не будешь отвечать вопросом на вопрос, это привилегия закреплена совсем за другими персонажами. И вообще, ты ведёшь себя как уже прокаченный ИИ!

— Всё верно. Я являюсь представителем продвинутой эволюционной системы, не нуждающимся в прокачке с вашей помощью.

Моя функция — помогать вам эволюционировать. В частности, следить за эволюцией вашего физического тела. Что касается Локи, то он, наоборот, всегда эволюционировал с вашей помощью, помогая вам справляться с жизнью в квантовой симуляции.

— Так что теперь с ним будет?

— Он останется вашим партнёром и будет прокачиваться как и раньше. Просто все функции,

которые он выполнял, буду выполнять я. Т.е. вы можете общаться с ним как обычно, а со мной только в личном кабинете или при вызове главного меню. А сейчас вам нужно определиться с новым персонажем. Будете менять имя?

— Да. Пусть будет настоящее. — Этим персонажем я собираюсь перейти на кармический уровень, а там любая мелочь будет важна. Выбор настоящего имени это небольшой плюс в положительную карму.

— Выберете модель эволюции. Магическую или техническую.

— Магическую.

— Выберете сложность мира от 1 до 10.

— Максимальная сложность!

— Выберете мир. На 10 уровне сложности доступны только новые миры.

Каждый месяц в Квантовую Вселенную приходят десятки миллионов человек. И каждый год создаются несколько новых планет. В отличии от мира технической эволюции, связь между ними поддерживается не космическими кораблями, а магическими порталами, так что в какой части галактики они находятся, никто не знает. Есть намёки, что технические и магические миры находятся в разных галактиках. Или в параллельных Вселенных. Раньше, вроде хотели иметь одну общую Квантовую Вселенную, но что-то не сложилось.

Так что технический космос имеет количество заселённых планет, ограниченное реальными успехами человечества в заселении галактики (никто не знает, зачем), магический же космос мог позволить любое нужное количество населённых миров.

— Покажи мне доступные в этих мирах расы.

Тут есть ещё одна хитрость. Хоть в прошлую историю всё было немного не так, но там тоже была лотерея, позволяющая войти в мир продвинутой эволюции способным людям, не дошедших до высшей эволюции (хотя и на них всех мест не хватало). Чтобы получить такой пропуск нужно было стать в чём-то лучшим на своей планете или во всей своей расе.

А значит, чем малочисленнее раса, чем меньше население мира, и чем тяжелее его условия, тем больше шансов получить билет в лучшее будущее.

На экране показался список из трёх десятков рас. Каждый год придумывают какую-нибудь новую субрасу, а каждые пять лет — новую расу.

— Так, покажи мне самые редкие расы. И, кстати, обладателям продвинутой капс… пардон, сферы, доступны уникальные расовые предложения?

— Конечно. Вам доступна совершено уникальная раса голубых мурлоков.

— Нет, спасибо. И насчёт редких рас, я погорячился. Играть за пигмеев или русалов мне не хочется. Пойдём другим путём. Разбей все доступные расы по их популярности.

Впереди с большим отрывом эльфы. Это понятно, достаточно пройти вторую эволюцию за эльфа и человек обретает очень долгую жизнь и к тому же становится весьма красив. Но в магическом плане они уступают даже людям.

На первый топ 10 смотреть не стоит — там лютая попса, простая прокачка и бешенная конкуренция. По той же причине не стоит смотреть в конец списка, там люди с очень специфическими жизненными потребностями. А в середине списка у нас дюжина рас зверолюдей.

— Даяна, как правильно говорить, расы зверолюдей или субрасы?

— Правильно говорить — расы. Потому что у них разные тотемы.

— Ясно. Смотрю шакалы самые непопулярные?

— Это неизбежность. Шакалолюди получают баф своих способностей только в крупных стаях, а большинство из тех, кто выбирают максимальный уровень сложности, индивидуалисты. Им проще играть за тигров или ягуаров.

— Но создатели должны же компенсировать игрокам неудобность прокачки какими-то плюсами в эволюции?

— Совет Эволюции считает, что чем сложнее выживаемость в Квантовом мире, тем лучше эволюция.

— Интересно. Покажи мне их особенности.

Передо мной появляется обычный, худощавый человек, но с головой шакала. Одет в простые штаны, мокасины и кожаную безрукавку. Комплект новичка. Что до параметров, как мне подсказала интуиция, недостаток физической силы им компенсировали… хе, конечно же — способностью посещать мир мёртвых. Для всех, кроме шаманов, совершенно ненужная способность. Вернее открыть её может только шаман. Но вряд ли кто играет за шакалов понимают всю её силу.

— Даяна, сколько шакалов играет шаманами?

— 9,8%. В основном игроки используют расовую абилку «хитрость» и «выживание» для исследования джунглей.

— При переходе на продвинутый план расы монстров и зверолюдей ведь не сохраняются?

— Нет. Для настоящей эволюции нужно человеческое тело. Или максимально близкое, как у эльфа.

— Я правильно понимаю, что на тот план может перейти главная особенность персонажа?

— Да. Если она не противоречит карме, которую создал игрок за время существования его персонажа.

— Значит, если я выберу шамана шакала и буду во всю использовать его связь с мёртвыми, то эта способность скорее всего, у меня останется?

— Если она будет отвечать потребностям вашего духа.

— Круто. Беру шакала.

— Выберете мир. Предлагаю, последний — «Спящий разум».

— Хорошее название. Сразу чувствуется, что там своя атмосфера.

— Выберете специализацию.

Раньше готовых классов не было, считалось что это прогрессивная идея, позволять игрокам самим собирать любые билды. Но позже выяснилось, что полная свобода нужна не больше закостенелой классовой системы. И в итоге пришли к современному варианту.

— Вам доступны три профессии: охотник, собиратель, шаман.

Передо мной возникли шакалолюди с луком, ножом и посохом. Стандартный набор для племени каменного века.

— Распределите между ними шесть очков характеристик.

— 3 в охотника и 3 в шамана.

— Поздравляю, вы выбрали класс «Охотник за силой». Остальные характеристики распределятся в соответствии с вашими реальными способностями.

Шакалолюд Мерфи

0 уровень эволюции

Охотник за силой

Расовая особенность — низкая сила, высокий интеллект.

Классовая особенность — способность видеть мир мёртвых.

Бонусы: нет.

Дебафы: у вас репутация шакала.

— Будете настраивать внешность?

Автоматическая настройка выдала мне вполне приличного для хиппи персонажа. Но и тут есть маленькая хитрость. Например, если сделать себе максимально допустимую пасть, то в будущем откроется ветка эволюции оборотней. А если сделать максимально близко к человеческой морде, то можно стать перевёртышем. Я хоть в прошлой жизни и играл в техническую эволюцию, но всякие мелочи с профессиональных форумов въелись в память.

С другой стороны, я же собираюсь через месяц отсюда свалить… Что-то я через чур самоуверен. То, что я помню, как был добыт первый золотой пропуск, не значит, что в этот раз всё будет так же. И уж совсем не значит, что у меня всё получится. А значит нужно действовать так, как будто я намерен жить за шакала всерьёз и надолго.

И тут надо сразу решать, мне лучше уметь превращаться в шакала или в человека? Думаю, что от шакала толку не много, а вот перед человеком открывается больше возможностей.

Делаю себе пасть поменьше. Хм, атрибут силы немного уменьшился. Они отражаются рядом с персонажем столбиками, чтобы не нагружать сознание запоминанием лишних цифр.

Ну, силы у меня и так не много, так что пусть. Заплетаю гриву в косички — опа-па и дебаф отрицательной репутации становится немного меньше. Делаю себе максимально возможный рост, ловкость немного падает, но так мне будет привычней. Перс всё равно получился немного ниже меня, но харизма среди соплеменников выросла на один процент.

Мысленно нажимаю «Принять».

— Готовы войти в мир?

— Нет. Для начала только в личный кабинет.

— На данном этапе он не доступен.

— Тогда скажи в каком месте я появлюсь.

— Не могу, это помешает получению удовольствия от погружения.

— Значит и гайды заранее не посмотреть? Ладно, поехали.

Предупреждение.

Вы входите в Квантовый мир на максимальной сложности.

Вход в Игру означает, что вы берёте на себя ответственность за всё, что с вами произойдёт.

Ну да. По сравнению с моей прошлой жизнью, чем вы можете меня удивить?

Вход.

Открываю глаза. Я лежу на куче мёртвых шакалолюдей посреди их разгромленного лагеря. Сейчас ночь, но пылающие вигвамы дают достаточно света. Среди нас бродят несколько человек, настоящих, расово чистых человек и снимают с мертвецов скальпы.

Хотя нет, судя по звукам, некоторые из нас ещё живы, но это ненадолго. Оглядываю себя — в груди, справа и выше сердца торчит стрела.

Вот это я понимаю, максимальная сложность. А ещё непопулярная раса, так что могу гордиться, удостоен вступительного интерактивного ролика. Хотя, на самом деле, что-то не похоже. Один из полумёртвых начал ругаться так, как никакой квантовый бот себе позволить не может.

Полоска жизни почти на нуле. Осторожно отламываю древко стрелы в сантиметре над раной. Не хватало ещё задеть им обо что-нибудь когда начнётся движуха. А что там с оружием? Около правой руки валяется кусок камня странной формы. Мой каменный нож? Ясно, выжить не

получится, но я могу выбирать как умереть. Опыта и шмоток я не потеряю, но странно это всё. Сжимаю нож, так, чтобы сверху он был не виден и притворяюсь мёртвым. Здоровья, которого и так не много, потихоньку входит в красную зону. Через пару минут мне и притворяться будет незачем.

Надо мной склоняется человеческий охотник с ножом для снятия шкур, хватает рукой мою завитую гриву и получает каменным ножом в ухо. Мгновенная смерть.

Вы убили врага, напавшего на ваше племя +10 опыта.

Бонус за убийство в расовой войне +5.

Вы убили противника в первые пять минут пребывания в Игре. Бонус +15.

Его уровень был немногим выше моего. И тут я понимаю, что происходит. Первую минуту в мире игрок не полностью контролирует свои чувства. Идёт настройка. Поэтому все локации новичков — безопасная зона. Кроме миров с опасностью 8 и выше. А на моём 10 уровне, безопасности нет нигде и ни для кого.

Значит, если я словил стрелу, пока акклиматизировался к новой реальности, то мог этого и не заметить. А то, что на локацию новичков напали, то это быстрый способ получить опыт для тех, кто играет только несколько дней. Разумеется нападать надо на тех, кто не сможет отомстить. И шакалы тут прямо созданы для этого.

У вас 30 очков опыта. Вы можете изучить одно умение. Рекомендуем изучить Малое исцеление.

Очень разумная мысль!

Изучить.

Применить на себя.

Для полного исцеления не хватает маны.

Ну хоть так. Здоровье прекратило убывать и остановилось на границе красной и жёлтой зоны. Чтобы вылечиться нужно достать стрелу, а без маны это верная смерть. Нужно ждать, пока она накопится. Так что теперь нужно принять решение, ждать тут, под трупом человека или

отползти с риском обнаружения.

В нормальной реальности от травмы головы всегда много крови. А здесь, её, похоже, ещё больше. Пока разбирался с исцелением, не замечал, какой кровавый душ устроил мне этот шакалоненавистник.

Особенно неприятно, что она затекла в рот.

Вы выпили кровь первого убитого врага вашего племени.

Получена пассивная способность Кровожадность.

При первом убийстве в близком бою увеличивается сила на 15%, ловкость на 15%, снимаются все дебафы на 5 минут. Применение один раз за бой.

Хм, а не плохо. Я о таких подарках на старте даже не слышал. Возможно для этого нужно выполнить необходимые условия, типа убить в первые минуты игры. Если это так, то сколько у меня ещё этих первых минут, а главное, что я смогу получить, если прикончу всех вторженцев? Ну и что, что их много, а я никакой, такие бонусы, даже надежду на такие бонусы упускать нельзя. А значит, мне нужно всех порешить. Теперь осталось, только придумать как.

Через несколько минут ситуация прояснилась. Я заполз в то, что осталось от ближайшего сгоревшего вигвама. Не знаю, были ли они построены по историческим образцам, но эти были из шкур бизонов, которые почти не горели. А вот деревянные каркасы горели просто превосходно. Так что в итоге от вигвама оставалась куча подпаленных, жутко пахнущих шкур. Хорошо что запах гари сразу отбил всё моё повышенное обоняние, так что я вообще прекратил ощущать что чем пахнет.

Итак, вигвамы почти догорели, а то что тлело под шкурами изрядно дымило. Пока было светло, я насчитал одиннадцать рейнджеров. Двенадцатого, они ещё не хватились. Вооружены они были лучше нашего — у каждого лук, колчан со стрелами с железными наконечниками, короткий прямой меч и нож. Сужу по тому, что снял с трупа. Наконечники сидят не плотно, так что я правильно сделал, что не вытаскивал стрелу.

Мне досталось восемь стрел. На первое время хватит. Сейчас во всём этом ночном дыму они должны плохо видеть, но долго это не продлится. Либо найдут труп своего и забеспокоятся, либо зажгут факелы, а то и просто решат свалить. Грабить то у нас нечего. Чистый фарм опыта, ничего личного.

Встаю, накладываю стрелу на тетиву и спокойно иду к ближайшему игроку. Они совсем расслабились, ходят с одними ножами. Я вижу прекрасно, дым немного мешает, но преимущества ночного зрения налицо. Они же, как я думаю, могут видеть только силуэт, так

что пока мои движения такие же как у них, на мою вытянутую морду внимания обращать не должны. Люди вообще воспринимают только малую часть окружающего мира, а остальное их мозг дорисовывает из личного опыта. Так информация обрабатывается быстрее. Но и обмануть так их легче. Силуэт движется деловито, уверено, ни от кого не прячется — значит свой.

Подхожу со спины в двум, тащащим пару охапок шкур. Всё-таки нашли что можно пограбить. С дистанции три метра всаживаю стрелу в затылок заднему. Пока он падает вперёд, беру другую стрелу и всаживаю в лицо обернувшегося. Не спешу, но и лишних движений не делаю. Сбоку сознания вспыхивает извещение:

Освоен навык стрельбы из лука.

Вы убили трёх врагов в течении первых 10 минут игры. Получен бонус — увеличен шанс критического удара на 3%.

Подбираю их стрелы, теперь у меня их 19. Более чем достаточно.

Сбоку подходит один, смотрит на кучи шкур на земле. Поворачиваюсь к нему спиной, спокойно натягиваю лук, поворачиваюсь и стреляю в удивлённое лицо.

Ещё какое-то сообщение хочет вылезти, но я мотаю головой и мысленно приказываю им не беспокоить во время боя. Если стрелять в голову, то эти новички умирают сразу, не успев издать ни звука. Сквозь дым вижу ещё пятерых, они заняты грабежом вигвама вождя. Он стоит в центре и почему-то не сгорел. Их слишком много. Поэтому я поворачиваю назад и двигаюсь вдоль окраины сгоревшего поселения.

Вижу ещё двоих. Моя способность обращаться с луком не позволяет надеяться убивать с одного выстрела на дальней дистанции, поэтому подхожу ближе. Где-то должен ныкаться ещё один. Напасть или поискать одиночку? В любое время он может наткнуться на трупы своих или их командиру придёт в голову светлая мысль устроить перекличку. Надо нападать.

Подхожу к паре, увлечённо снимающих скальпы с трупов. Они так заняты, что я подхожу почти вплотную. — Помочь? — спрашиваю и стреляю в ухо дальнему — он в трёх метрах. Тот что ближе поворачивается, начинает что-то отвечать, а я, опустив лук втыкаю рукой стрелу ему в глаз.

И тут на меня со спины с криком бросается третий, я его не заметил и если бы он не кричал, то… а так я успеваю обернуться и подставить лук под короткий меч. Лезвие отходит в сторону, он сшибает меня и мы оба падаем. Люди всё-таки крупнее шакалов.

Зато у нас есть зубы и я перекусываю ему горло.

От центра раздаются крики спешащих на помощь, а я вижу как из тени выступает высокий шакалолюд в чёрной мантии. Время замедляется. Капли крови повисают в воздухе, а крики исчезают. Это значит, что сейчас моё сознание работает со скоростью квантового компьютера. Т.е. сейчас я полностью синхронизирован с Локи, а такое может сделать только администрация или личный квантовый бог твоей расы. То бишь Тотем.

Он мельком смотрит на меня, а потом всем его вниманием завладевают тени убитых шакалов. Оказывается эти души стоят вокруг и смотрят на мой бой. Это души ботов, убитые игроки давно вернулись в свои капсулы. А вот боты умирают насовсем. Зато их духи реинкарнируют в других ботов и так до тех пор, пока они не наберутся достаточно жизненного опыта и не станут полноправными квантами.

Кажется они не хотят уходить, пока не окончен мой бой. И Тотем согласился подождать. Тут ведь какое дело, Тотем шакалов одновременно является и богом путей мёртвых в Квантовом мире. Так что, он может себе и не такое позволить.

Но теперь уже я не могу позволить себе сдаться. Только что мелькала такая мысль, умереть в последнем бою с превосходящими силами противника. Но не когда на тебя смотрит твой бог. Пусть и игровой, но тут важен принцип.

Время возвращает подвижность. У меня несколько секунд. Спихиваю с себя труп, оглядываюсь. Вокруг трупы шакалолюдов со снятыми скальпами. Вынимаю нож и быстро, чтобы не передумать, срезаю с себя скальп. Откидываю его в сторону, падаю, притворяюсь мёртвым.

http://tl.rulate.ru/book/28038/1651966