

Пока техники устанавливали в гостиной сферу эволюции «Лазарь» и демонтировали мою прежнюю капсулу, я думал, что делать с дробовиком. В конце концов, повесил его на стену в той же комнате. А чтобы избежать проклятия чеховского ружья, решил его не разряжать.

Но держать дома заряженную импульсную пушку, которая может выстрелить от любого электромагнитного импульса, тоже казалось плохой идеей. В итоге пошёл на компромисс - дослал в стволы патроны из магазина, вынул их и вставил обратно, но задом наперёд.

В нормальном оружии это было бы невозможным, но запитывая все стволы от одного спускового крючка, я выкинул целый механизм, позволяющий стрелять из них по очереди. Вместо него там находился кусок скомканной фольги, распределяющий электрический импульс по всем стволам одновременно. И он же позволял подобные вольности с расположением зарядов.

Да, это даже звучит тупо, не говоря уже о том, как выглядело в реале. Но такова сила техника первого уровня эволюции. С помощью подручных материалов я мог модифицировать любой механизм своего уровня.

Теперь, получив от спускового крючка импульс, они просто взорвутся в стволах. А может даже выстрелят назад. Впрочем, результат для стрелявшего не сильно изменится.

Не то чтобы я рассчитывал, что кто-то решит воспользоваться моим дробовиком, пока я эволюционирую в Лазаре, но демоны такие мстительные твари, что немного здоровой паранойи не помешает. И надеюсь, что подобное альтернативно-заряженное ружьё не спровоцирует призрак Чехова.

Отправив Локи знакомиться с новым домом, с чувством выполненного долга, пошёл на кухню. Выпить кофе и посмотреть, как сегодня живут вампиры.

Визитка Владимира, стоило мне положить её на экран кухонного стола, сразу выдала окно с кодом для доступа на закрытый бета-тест новых вампирских рас. На самом деле он шёл уже больше месяца, только его нигде не рекламировали, а слухи о нём умело пресекали, направляя в совершенно неадекватном направлении.

Всё это я понял, поучив вместе с кодом доступ на закрытый вампирский форум, раскрывшийся в несколько чёрных окон, превративших мой стол в объект готического абстракционизма.

С помощью нескольких противоречащих друг другу утечек, общественность, интересующаяся вампирами и просто квантовыми скандалами, решила, что Чёрный Совет, состоящий из вампирских патриархов, втайне тестирует реальную возможность приведения персонажа в соответствии с любым из 666 возможных гендеров.

До сих пор гендерная ориентация могла меняться только в строчке паспорта перса и никак не влияла на его облик. Нет, любой чувствующий себя женщиной, мужчина мог играть женским

персонажем и наоборот.

Но, во-первых, это касалось только двух гендеров, а остальные своего места в безграничных возможностях симуляции себе не нашли. Во-вторых, такая виртуальная смена пола оказывала плохой эффект на эволюции физического тела игрока. Поэтому, слух о вампирских исследованиях стал особенно популярен среди верхних этажей Гоморр-Сити.

На форуме в многочисленных ветках шло обсуждение, что будет, когда всё откроется и кто вообще придумал такой способ сокрытия безвредной, по сравнению с этой информацией. Большинство сходилось во мнении, что теперь подобное исследование придётся провести в реальности. Но только не на своей расе. И, как заметил один из патриархов (форум не был анонимным), под это дело нужно выбить госфинансирование.

Зная любовь Императора к гендерной свободе и то, сколько может имперский Сенат обсуждать даже простой вопрос, проблему недовольства самого большого меньшинства планеты можно будет отложить на несколько десятилетий. А то и вовсе перенаправить на сенатскую бюрократию.

Пока же, не афишируя особо, объявили о начале тестирования новых вампирских субрас. На вопрос ведущей Кровавых новостей, будут ли доступны в них новые гендеры, представитель совета ответил отрицательно, начисто убив к ним интерес у массовой аудитории.

Я тоже обуздал свой интерес и волевым усилием переключился на обсуждение необходимости низших кровососов для поднятия с колен гордой вампирской расы. Причём проблемы у вампиров, мнящих себя аристократией, возникли исключительно по вине их раздутого ЧСВ. Тот же, кто ввёл в массовую культуру этот термин давно ушёл в мир красных жучков и ничем им помочь оттуда не мог.

Хорошо хоть вампиры сами начали это понимать. ИИ форума вежливо предложил мне лекцию для нубов. Я согласился и не прогадал.

Кое-что, я, конечно, знал, но о многом просто не задумывался.

Проблемы вампиров начались, как это ни банально, из-за игрового баланса. Изначально в их расе он был перекошен в пользу Очень Больших Денежных Акул. И дело не в том, что капсулы с доступом к расе вампиров-прародителей стоили как небольшой небоскрёб в Австралии или квартира на 900+ этаже в столице. А в ограничении возможности создания новых полноценных вампиров.

Любой вампир мог сделать любого персонажа человеческой (и не только) расы вампиром. Вот только железное правило становления гласило, что вновь обращённый НИКОГДА не сможет превысить уровень своего сира (обратившего его вампира).

Более того, уровень создателя становился для неопита максимальным. А в Игровой Вселенной

максимальный уровень в любой расе достигался с максимальными сложностями. То есть, достичь его без очень больших усилий было невозможно.

Что получилось в итоге? Как и большинство рас, вампиры делились на низший, средний и высший уровень. Низший, соответствовал первому стандартному уровню. Средний - второму. Их и называли просто вампирами без приставок «низший» и «высший». Третий, максимальный на данный момент уровень, был высшим. А ещё выше стояли Патриархи вампиров, которые уже считались другой расой.

У всех рас в симуляции с самого начала существовало только три уровня эволюции, не считая нулевого. (Будущий План это исправит). Официальная версия, не менявшаяся со времён создания Игровой Вселенной, гласила, что люди просто больше не могли осилить (и только сейчас, развитие квантовых технологий смогло прорвать это ограничение).

Но некоторые историки считали, что ограничение было вызвано не способностями к эволюции людей, а тем, что первые квантовые компьютеры, использовавшие мозги погружённых в игровую симуляцию игроков для собственной эволюции, сами больше не тянули. Ведь каждый уровень повышал производительность компьютера на порядок.

Эксперты из Запрещённой Сети традиционно во всём сомневались, говоря об искусственном сдерживании искусственных интеллектов со стороны правительства. И сдерживания людей со стороны Совета квантов.

Впрочем, это уже не актуально.

Пока же уровни вампиров выглядят так:

Нулевой (начальный) уровень был у вновь обращённого персонажа. Независимо от того каким уровнем на момент обращения он обладал. Потому что он переходил в другую расу и начинал эволюцию заново.

Из этого следует, что для любого желающего стать вампиром, получить становление от кого-то ниже Патриарха, очень не выгодно. Да и затраты эволюционных очков на становления были такими, что без бонусов Патриарха, даже высший вампир не сможет обратить сколько-нибудь существенное количество людей. Об обычных вампирах и говорить нечего.

Ко всему прочему существовало правило первой смерти, гласящее, что если вновь обращённый вампир умирал, то снова становился человеком (или кем он там был). Добавим к этому, что вампиров, из-за особенности их прокачки (с кровью они отбирали эволюционный опыт), старались убивать при первой возможности и получим, что без клановой защиты начинать играть вампиром... мягко говоря, сложно.

Получается, что единственный способ стать вампиром у рядового, не являющегося родственником какого-нибудь олигарха, человека, это пойти мелкой сошкой в клан богатого

кровососа. Не говоря уже о том, что сначала нужно добиться его расположения.

Вот (официальная версия), для выправления такой социальной несправедливости, Чёрный Совет решил ввести три низшие расы кровососов - упырей, вурдалаков и гулей, позволяющих на своих высших эволюционных уровнях перейти в расу вампиров, но без привязки к клану прародителя, без опасности стать человеком после смерти и главное - без ограничения уровнем своего сира.

«Низшими» новые расы являлись только по лору. Возможно, это делалось намерено, чтобы стимулировать игроков, дошедших до высшего эволюционного уровня в своей «низшей» субрасе, перепрыгнуть в первый уровень «нормальной» расы вампиров. С возможностью подняться до «высшей» расы прародителей.

Де факто же по возможностям «низшие» расы не так уж сильно проигрывали. Упыри могли обращаться в летучих мышей и владели магией крови. Вурдалаки превращались в волков и умели в кровавую трансформацию. Гули могли командовать легионами зомби и легко обходили традиционные ограничения некромантов.

Вампиры тоже всё это могли, но те из них, кто изучал все эти дисциплины, проигрывали специализирующимся на них «низшим» родственникам. Расчёты показывали, что специализирующийся на дисциплинах, скажем Упыря, вампир сможет дальше продвинуться в изучении магии крови, но... сами вампиры считали, что любой, кто пойдёт этим путём получит уничижительное упыринское прозвище. Тоже касалось и других субрас.

Да. Их главная проблема - Чувство Собственной Важности. Важнее казаться, чем быть.

Если обобщить, то упыри - разведчики и диверсанты. Вурдалаки - боевики ближнего боя, штурмовики. А гули - офицеры пехоты.

После третьей эволюции у всех них открывается возможность эволюционировать в низшего вампира с сохранением главной расовой фишки. Например, эволюционировавший из упыря вампир получал хорошие бонусы для прокачки магии крови.

Главный же бонус - нет эволюционного ограничения в уровне. Что особенно актуально в преддверии нового Плана, обещающего почти безграничную эволюцию. Собственно, новые субрасы введены главным образом для того чтобы обычные вампиры могли освободиться от ограничения уровня своего сира.

Разумеется, никто даром такой возможности им давать не хотел, вот и предоставили выбор - коротать вечность на низших уровнях или начинать всё заново в низшей расе.

Поэтому альфа и бета тест не рекламировались - все места заняли свои нелюди. И это показывает, что слово «низшая раса» на самом деле введено для стимуляции амбиций и, как следствие, эволюции.

Для самых амбициозных было даже специальное, доступное только на тесте предложение. Любой, достигший высшего уровня, скажем в субрасе вурдалака, мог не только превратиться в свободного от ограничений уровня и кланов вампира, но и начать всё заново простым упырьём. Чтобы дорасти до максимума, стать вампиром с бонусом и к кровавой трансформации и к магии крови.

Можно было пойти ещё дальше, пройдя третью эволюцию за гуля, и тогда на выходе получался вампир с бонусами ко всем главным дисциплинам.

Что-то в памяти моей зашевелилось от такой возможности. Точно - вампиры в той реальности, где я уничтожил Гоморру, вроде создали такую имбу, но её почти сразу порезали, выплатив игрокам, достигшим тройной эволюции существенную компенсацию.

Вот только в этой реальности у них не будет на это времени. Как только придёт галактическая прана, мир изменится. И то, что сейчас планируется как новый уровень симуляции, станет реальностью. А в реальности порезать способности у случайно созданной имбы, скорее всего, не получится.

Значит решено. Остаётся выбрать в каком порядке проходить расы и где проще набирать уровни. Терра в этом отношении кажется идеальной. Там почти все третьего уровня, значит, и повышаться можно будет быстро. Что до опасности, так при ускоренной вампирской прокачке в каждом персонаже я буду чуть больше недели (нужное время я подсчитал, разделив месяц на три). А значит, вопрос соблюдения Маскарада не актуален. Конечно, меня быстро вычислят, но думаю, продержаться неделю-то, я смогу?

Остаётся решить вопрос с очередностью. Начинать, думаю, лучше с слабейшего и идти к сильнейшему. Значит, план такой: упыри - вурдалаки - гули.

План составлен, больше думать и волноваться не о чем. Осталось самая малость - воплотить в реальность. Закрываю все окна форума, отправляю чашку и кофейник в мойку.

- Локи, как у вас дела?

- Мне не понятно это твоё «у вас». Я не нашёл обещанного тобой продвинутого ИИ. Здесь только базовый набор программ, для моей ассимиляции в новом устройстве.

...Нда... значит та Даяна была моим личным соглядатаем... зато сейчас мы сами по себе, а значит, победа гарантирована на обычные 50%.

- Не бери в голову. Реальности разные, могут быть отличия. Ты ввёл код с визитки Владимира?

- Да. Доступ к бета тесту подтверждён. Когда начнём?

- Сейчас. Мир сам себя не завою... то есть не спасёт.

Вхожу в сферу. В прошлый раз я не задумывался, почему в круге, очерчиваемым ей на полу загорается пентаграмма, а теперь знаю. Нет, это не из-за принадлежности к магическому миру. С её помощью можно успешно эволюционировать и в техническом Квантуме. А потому что первая разработка капсул серии Лазарь велась вампирами и для вампиров. Для безболезненного обнуления прежнего персонажа вместе с эволюционным прогрессом в теле игрока и начала новой эволюции.

Символ же пентаграммы выбрали, потому что он одинаково политкорректен по отношению и к вампирам и ко всем магическим школам Квантума.

Защитная звезда загорается и я левитирую к центру сферы. Да, я уверен, что данная пентаграмма именно защитная, а не её перевёрнутая адская версия (хотя по положению на полу не разберёшь, где у неё низ, а где вверх). Но для меня она защитная, ибо и вампиры и маги Квантума должны противостоять демонической идеологии деградации. А иначе, они превратятся в демонов. Хотя, если сферу будет использовать демон, вернее человек, выбравший демоническую эволюцию, то он может считать её какой хочет.

- Настойка параметров завершена, - объявил Локи. - Будешь читать лицензионное соглашение?

- Ты его прочёл?

- Да.

- Там нет пункта, что администрация может пришить губы одного пользователя к анусу другого?

- Нет. Но есть пункт, что если пользователь мутирует во что-то опасное для человечества, то он обязан самоликвидироваться в течении двадцати четырёх часов.

- Это нормально. Принимаю.

- Подтверди согласие на удаление эволюционных параметров.

- Подтверждаю.

- Выбираем магический мир?

- Да.

- Подтвердить участие в бета тесте вампиров?

- Да.

- Выбираем Терру? Там несколько вариантов.

- Да. Какие варианты?

- Зависят от расы. Какую берёшь?

- Упырей.

- Для них доступны локации в жилом городе, в развалинах, в подземелье и в лесу.

- Беру город.

- Так, вот список.

Перед глазами возникает чёрный пергамент с красными названиями городов. Мне пока не доступен личный кабинет, где я мог бы посмотреть информацию по всем локациям и выбрать наилучшую. Не то чтобы это было нельзя обойти, но будем честны и положимся на случай. Или на свою карму. Или на волю админов теста.

- Почему часть названий цвета артериальной крови, а часть венозной?

- В инструкции сказано, что на тесте существует не десять, как обычно, а только два уровня сложности. Хардкорный и адский. Какой выбираешь?

- А в чём отличие?

- В хардкорном режиме у упырей в форме летучей мыши пенис составляет восемь с половиной процентов от массы тела. В полном соответствии с земными прототипами.

- ... понятно. Это видимо отголоски той гендерной проблемы. Ну, никто не сможет сказать, что вампиры не пытались её решить. А адский режим?

- Он полностью соответствует обычному десятому уровню сложности, плюс национальные особенности охоты на вампиров всех прочих рас.

- Мне адский, пожалуйста.

Тёмно-красные названия пропали, оставив ярко алые. И одно из них мерцало.

- Что там с ... Готик-Сити?

- Сейчас там идёт бой. В подземелье стаи упырей вошёл отряд паладинов. Вероятность победы - меньше 20%, вероятность выживания новичка - меньше 1%. Но при выборе родиться на поле боя можно получить бонус.

- Отлично. И название города мне нравится. Подтверждаю выбор.

- Теперь бонус. Возможность выбора предыстории персонажа. Обычно все начинают с человеческого трупа, которого поят кровью вампира. А тут можно выбрать труп эльфа. Кровавого или Сумеречного.

- В чём смысл? Во внешнем виде?

- В этом тоже, но главное, обратившись упырём эльф сохранит свои главные расовые способности. Кровавый эльф даст бонус к магии крови, а сумеречный к магии тени. Конкретно он сохранит свою расовую фишку к неподвижному стелсу в тенях.

- Кровавым эльфом я уже был, так что для разнообразия, буду сумеречным.

- Хорошо. Осталось выбрать имя. Оставишь настоящее?

- Нет. Мне не понравилась реакция Владимира на него. Пусть будет Мерфиус.

Сфера окрасилась чёрным, кровавый список пропал, а вместо него сформировалась большая капля крови, летящая прямо в лицо.

Она попала в лоб и расплескалась кровавыми нитками, соткавшими перед моим взором картину побоища.

Вот только это было никакое не подземелье и даже не город. В чистом поле, освещённым светом красной луны, шёл бой. С ночного неба, под шелест кожаных крыльев пикировали тысячи летучих мышей, а на земле их молча ждали легионы зомби. И, судя по волчьему вою, где-то там были ещё и оборотни.