

— Как вы думаете, в чём главная проблема современного Квантума? — спросил меня старший техник магазина элитных виртуальных капсул. Я бы даже сказал, элитного магазина, если бы он не находился на двадцать пятом этаже.

Все, кто мог себе позволить купить здесь капсулу, жили на десяток этажей выше. И по всем гласным и негласным правилам нашего Социума, никто и никогда не будет ничего покупать ниже своего этажа. Следовательно, сей магазин был элитной разводкой на пожизненные кредиты для лиц с пониженным социальным рейтингом.

Элая была права. Меня тут приняли с распростёртыми объятиями. И за пару минут обговорив все условия кредита, препроводили к местному техническому специалисту. Который, в соответствии со всеми корпоративными шаблонами, оказался гномом со странным именем Гиперион младший на золотом бейджике.

Я оказался в небольшом кабинете. Хозяин сел за полукруглый стол, а мне предложил устроиться в с тестеровочной, напоминавшей скелет акулы, проглотившей стоматологическое кресло, капсуле.

Как среднестатистический гном, он едва дотягивал до полутора метров, но в отличие от большинства своих сородичей, не был широк в плечах. Так что вкуче с аккуратной небольшой бородкой и фирменным пиджаком с укороченными рукавами напоминал мифического полурослика.

Всю информацию по той расе засекретили ещё на заре Квантовой Эры. Вроде как над её персонажами довлело странное проклятие. Сами по себе они ничего особого не представляли и даже не ясно, каким был их расовый бонус (хотя, учитывая их внешний вид, он должен быть просто чудовищным).

Но стоило им объединиться с гномами, как в мире начинались катаклизмы. По непроверенным слухам, именно так Квантум лишился расы драконов. А если к гномам присоединялись эльфы, причём, обязательно светлые, то всё заканчивалось пиар-геноцидом. Резким сокращением популярности тёмных рас.

— В преимуществах, которые дают дорогие капсулы? — Ответил я первое, что пришло в голову, прогоняя неизвестно зачем вылезшие ассоциации.

— Люди, что их покупают, делятся на две категории, — напыщенно начал объяснять коротышка. — Те, кому некуда девать деньги, и те, кто считает, что небольшое преимущество на старте, поможет занять более высокое место в рейтинге.

На самом деле, любой, кто заранее знает, в какую расу он хочет эволюционировать и какой класс ему подходит, может получить преимущество, купив капсулу, ориентированную только на нужные ему параметры. Но уже к середине третьего уровня, любая капсула идеально настроится на своего владельца. Так что платное преимущество, как я и сказал, будет только временным.

— Получается, элитные капсулы большинству не нужны?

— Конечно. Иначе они не были бы элитными, — пожал плечами гном. — На мой субъективный взгляд, вся эта элитарность, чисто психологическая проблема. Кто с юных лет привык быть чуть впереди, проще адаптируется к взрослой жизни в верхнем эшелоне. Хотя, бывает, что и наоборот... Но я вообще-то не должен об этом говорить. Хорошо, что к вам это не относится.

— Да, мне посоветовали заказать уникальную капсулу.

— Вот, в отличие от просто элитных, уникальные капсулы действительно нужны. Именно с их помощью мы решаем главную проблему Квантума. Которая заключается в том, что со времён сотворения было создано слишком много рас и ещё больше субрас.

Но большинство из них не востребовано! Слишком мало желающих эволюционировать, скажем, в мурлоков... а ведь, стыдно признаться, но у нас до сих пор Мировой океан освоен на жалкие пять процентов!

Посему, Совет квантов в своей величайшей мудрости придумал выход. В Квантуме всегда были популярны оборотни и перевёртыши. И их эволюция не превращала людей в животных, а только улучшала их характеристики силы, здоровья и выносливости.

Поэтому, всем желающим была дарована возможность выбрать любого представителя не пользующейся популярностью расы монстров и сделать его своим, как говорили древние, тотемом. То есть в Квантуме игрок мог оборачиваться в выбранного монстра или, если монстр был основным персонажем, перекидываться в человека.

А в реальности эволюционировать лучшие способности монстра, почти не меняя своего тела. И для этого нужно только обладать уникальной капсулой. Хотя, правильнее говорить, элитной, но с уникальной настройкой. Причём, чтобы поощрить людей пробовать новое, правительство оплачивает половину цены этой настройки.

Но есть одно жёсткое правило, которое имеет к вам непосредственное отношение. Монстр, в которого может обращаться человек должен принадлежать к одной с ним фракции!

— Я думал о смене расы. Например, о фракции мутантов. С бонусом к регенерации. Сначала укреплю кости скелета до уровня адамантия, а потом наращу на него мясо...

— Как вариант, но... скажите, вы знаете о квантовых проклятиях?

— Только слухи.

— На заре формирования Квантума в его основные программы были внесены миллионы разных шаблонов человеческой истории. И, я помню самые распространённые из них. В частности

мутант с неразрушаемыми костями и регенерацией постоянно имел проблемы с памятью, женщинами и детьми. Оно вам надо, так жить?

— Нет. Я собираюсь прожить эту жизнь, как отпуск. Легко и беззаботно.

— Тогда давайте, посмотрим, что я смогу вам предложить, — гном задумчиво постучал по столу и стена напротив превратилась в чёрный экран. В его центре стоял мой скелет с полусгнившими костями. — Впервые вижу такого слабого перса, — гном выводил на экран все новые параметры, половина которых была мне не знакома. — И вы хотите им играть?

— Несколько дней... а потом сменить расу.

— Я не спрашиваю, что вы будете делать этим скелетом, — гном махнул рукой, — я достаточно пожил и мне никакой волшебник не нужен, чтобы опознать вора. Но, все сокровищницы, куда можно проникнуть скелетом, минимум не дружественны гномам. Меня больше интересует смена расы. Ведь вы платите за уникальное предложение, а любая стандартная смена уничтожит вашу уникальность.

— А есть нестандартная?

— Первый вариант, — гном подвигал руками по столу и на экране мой скелет отъехал в сторону, а на его месте показалась пара персонажей. Один такой же скелет, а второй обычный человек. — Боевая марионетка, — показал он на второй скелет. Забытая давным-давно субраса нежити. Самая важная для вас способность, открывается на первом уровне. Маскировка!

Скелет на экране нанёс удар открытой ладонью в грудь человека и из его спины вылетел весь его скелет. А всё, что осталось, натянулось на марионетку как перчатка.

— Тьфу, — не выдержал я, — гадость.

Конечно, встречались в моей жизни вещи и похуже, но я всегда знал, ради чего приходилось на них идти.

— Да, — согласился Гиперион, — вид не очень. Но благодаря такой маскировке, марионетка может выдавать себя за любого живого персонажа. Однако, в вашем случае это не лучший выбор. Главное применение подобной способности — шпионаж. А вы, как я понял, не состоите ни в одном клане мёртвых, главы которых могли быть заинтересованы в подобных услугах.

— Да, я хочу жить ради себя, а не выполнять миссии по глубокому внедрению. Другие варианты?

— Второй вариант — при создании персонажа, вам можно прописать в предыстории родство с вампирами. И дать доступ к их крови. Тогда, через кровавого раба на первом уровне и гуля на

втором, можно к третьему выйти на высшего вампира.

На экране один за другим возникли зомби с красными глазами, гуль с пастью акулы и когтями медведя и вампир в чёрном фраке.

— Нет. Вампиры все как один жёстко регламентированы внутренними правилами, у них слишком сложная структура кланового подчинения.

— Учитывая, что наверху их пирамиды стоят высшие банкиры и крутятся миллиарды, это не так уж и плохо.

— Возможно, для тех, кто хочет строить карьеру. А я хочу спокойной эволюции и последующей ненапряжной жизни.

— Тогда, даже боюсь предлагать третий вариант... Вот он.

На экране возник скелет, в кожаной куртке, сидевший на приплюснутом двухколёсном байке. Внутри черепа горел огонь, вырывающийся из глазниц. А от всей фигуры шло ощущение непереносимой тяжести громадного пафоса.

— Это боевая форма. Неуязвимый к физическим повреждениям, танк. В обычной жизни, обычный человек. Принадлежит к демонической фракции. Единственное проявление демонизма в человеческом состоянии — любит таращиться широко открытыми глазами. Тоже подпадает под известное квантовое проклятие. На этот раз оно прямо прописано в биографии. Чтобы получить этого персонажа нужно подписать контракт о продаже души...

— Сразу нет. Есть ад или нет, вероятность 50 на 50. И рисковать провести там вечность ради сомнительного удовольствия рассекать в крутом виде по Квантуму... да я лучше куплю реальный мотоцикл и рогатую каску. Эмоции те же, а риска никакого!

— Тогда остаётся последний вариант. Он доступен только в одном месте, в Империи. У нас. Проклятие с ним связанное довольно простое. Вам будет трудно найти себе жену.

— Трудно из-за внешнего вида?

На экране возник мертвец довольно мерзкого вида. Но потом эволюционировал в нормального, а главное, живого мужика в жреческом платье, которое шло ему как собаке пятое колесо.

— Нет, вид будет ваш собственный, плюс ещё мышцы нарастут. Но трудности могут возникнуть из-за финансов. Этому персонажу для повышения эволюционного уровня нужно золото! Много золота!

На экране возникла золотая гробница.

— Кроме того, — продолжал гном, — начальная эволюция будет сильно зависеть от вложенных средств. Сразу скажу, что в цену настройки входит лишь минимальный комплект. С ним персонаж не обретёт необходимой для беззаботной жизни силы. Проклятие же заключается в том, что найти второго представителя этой расы, да ещё женщину, да ещё такую, что прокачивается за собственное золото... Но есть одна хитрость, позволяющая нейтрализовать это проклятие. Вам нужно только держаться подальше от авантюристок с прокаченной археологией!

— Понятно. — Смотрю на экран, на золото, окружающее золотой гроб. — Моё первоначальное условие выполнимо? Я могу сначала заработать скелетом на нулевом уровне, а потом активировать смену расы в... это?

— Разумеется. Более того, я уверен, что вы можете попросить экзаменационную комиссию принять его начальный эволюционный квест в качестве экзамена.

— Ещё бы. — Смотрю на творящуюся на экране мерзость. Там показывают перерождение мертвеца в живого и чем-то недовольного жреца Смерти. Хотя понятно, чем. Процедура ещё хуже, чем у натягивающей на себя человека как костюм, марионетки.

— Это нужно будет сделать только один раз. — Угадал мои мысли гном, — в отличие от марионетки, которая должна находить новый мясной костюм каждый раз, как его повредят в бою. Кроме того, администрация нашего здания заинтересована в продвижении этого бренда и в случае успеха эволюции, ваш кредит станет беспроцентным.

— А в чём подвох?

— Финальная эволюционная форма — Жрец Смерти, нечто среднее между рыцарем смерти и некромантом. Комбинированный класс, включающий в себя личную силу и управление нежитью. Но это значит, что при равных условиях, он будет проигрывать обоим на высшем уровне.

— То, что слабее... я не собираюсь гнаться за личным рейтингом. А вот необходимость постоянно добывать золото...

— Не постоянно, а только до конца эволюции! Причём вас же никто не подгоняет. Продолжительность жизни у жреца Смерти как у обычного человека. Зато возможностей её продлить больше чем у самых сильных магов. Так что можете рассчитывать на среднюю продолжительность жизни эльфа.

— Этот жрец... он будет считаться некромантом?

— Нет. Совершенно отдельный случай. Де-факто он даже не будет настоящим жрецом. А де-юре не будет подчинён ни одному богу, включая бога Смерти. Согласно квантовому проклятию, он сам по себе. И с ним идеально сочетается ваше достижение «Восставший»! Помоему, это знак! Что думаете?

— Что мертвецу для хорошей жизни нужно больше золота, чем живому.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/2927229>