

Вечером первого дня в этом мире мне установили новую капсулу. Сменил белый гроб на позолоченный саркофаг. Наверно, это судьба? Впрочем, сам виноват. Но когда я стал обладателем скелета, просто не смог не поддаваться искушению.

А ещё вместе с капсулой мне подарили новые обои. Вернее визитную карточку магазина с их кодом. Стоило приложить её к стене, как картинки со скелетами и девицами сменились на вид с верхушки пирамиды. Теперь моя комната выглядела, как каменная квадратная площадка с небольшим бортиком, из-за которого открывался вид на Некрополь, столицу Мира мёртвых.

Не знаю, реальная это картина или художественное преувеличение, но пирамида многократно превышала как в высоту, так и по занимаемой площади все прочие гробницы, выполненные в египетском, мексиканском, а кое-где и в готическом стиле. Над городом (на потолке) раскинулось звёздное небо с десятками планет. Видимо теми, граждане которых имели прямой доступ в этот город.

Если воспринимать обои как рекламу, получалось, что жрецы смерти могут быть намного богаче высших некромантов. Но, пока буду воспринимать всё это как картинку красивой загробной жизни.

Хотя, даже простые некроманты в Квантуме, довольно богаты. И если любой клан, союз или федерация кланов должны были удерживать приносящие им богатства территории силой, то некроманты обладали землёй, которую практически невозможно отнять.

Грабить их можно было сколько угодно, а вот завоевать, нет. Потому что их земля обладала неисчерпаемым боевым ресурсом. Зомби. Сколько их не убивай, они возрождались снова. Плюс, с каждым новым некромантом «Земли Проклятых» увеличивались. Правда, это был единственный источник новых территорий, ибо за пределами своих земель потери зомби становились безвозвратными.

Собственно, Ник во время экзамена получил участок земли на границе и должен был его оборонять, до получения второго уровня. А там, став настоящим некромантом (пусть и не высшим), получил бы себе небольшой, но постоянный доход.

Хотя, «на границе» не совсем верное определение. Земли некромантов находились на разных планетах Магического Квантума, но все они имели выход в Мир мёртвых, связывающий их в единое целое.

Нет, если очень захотеть, то можно было завоевать какой-нибудь кусочек их земли, но в этом случае через портал просто приходило подкрепление в пять-десять раз больше нападавших.

Насколько я помню, Технический Квантум полностью повторял модель реально существующей Империи — 126 планет. Но в нём и жило меньше половины (сколько точно, не знаю). А вот в магической стороне квантовой симуляции миров было гораздо больше.

Считалось, что для комфортной жизни на не техногенной планете должно жить не более ста миллионов игроков, ведь на каждого такого персонажа приходилось несколько десятков ботов. Каждый из которых теоретически мог эволюционировать в кванта, а значит и в полноправного гражданина. А значит, тоже нуждался в жизненном пространстве.

Кроме того, новички в большинстве своём предпочитали начинать на новых мирах, так что количество таких планет постепенно росло и сейчас находилось в районе тысячи.

В отсутствии космических кораблей, связь между ними поддерживалась магическими порталами. Всего их было пять видов. Но все они работали по одному принципу. Портал выводил путника в некий промежуточный мир. Проходя по которому, он выходил через второй портал, и оказывался в нужном ему мире. Соответственно, разделялись порталы по виду промежуточных миров.

Первый вид — жреческий. Порталы в храмах позволяли войти в земли богов — миры, созданные суперквантами (обязательно носящими имена богов) в которых жили только те, кого они туда допустили.

Второй — демонический. Тоже самое, но только путь проходил через ад. Открыть их могли демоны, имеющие титул не ниже лорда. То есть те, кто имел собственный домен в аду.

Третий — подземный. Персонажи, относящиеся и классу Повелителя Подземелья, могли владеть Подземельем, связывающим два разных мира.

Четвёртый вид порталов проходил через Мир Смерти. И оба его входа находились на землях некромантов. Собственно, Проклятыми землями в Квантуме называют земли, на которых открылся портал в Мир мёртвых.

По сути, это было безграничное Подземелье с громадным множеством входов и выходов. Поэтому, неудивительно, что некроманты, наряду с Повелителями Подземелий, сидящими на самых востребованных торговых маршрутах, хорошо зарабатывали.

Не все, разумеется. А только те, кто находился на вершине некромантской пирамиды власти. Рядовые некроманты довольствовались добычей полезных ископаемых в своих Проклятых землях. Ведь порталы открывали там, где можно чем-то поживиться. Но если некромант не мог удержать за собой захваченные земли в течение определённого времени, портал закрывался, а неудачливый захватчик терял уровень.

Время, отведённое для захвата, зависело от ценности расположенного на захватываемой территории. На территории выбранной Ником из ценного была только заброшенная угольная шахта, так что ему нужно было продержаться минимальный срок — трое суток.

Хотя уголь относился к разряду самых дешёвых ископаемых, но учитывая бесплатную рабочую силу в виде зомби, он всё равно отбил бы свой кредит за пару лет. А ещё, уголь не тот ресурс,

что спровоцировал бы нападение фракции добра.

Пятый вид порталов — магический. Их открывали маги Света или Тьмы через, соответственно светлые и тёмные миры. Большие союзы кланов пользовались для межмировых перемещений услугами собственных магов.

Торговые же корпорации и прочие владельцы караванов для простых маршрутов предпочитали ходить через известные Подземелья, а для сложной логистики пользоваться услугами некромантов. Просто потому что, в отличие от магов, ни те, ни другие не нарушали контракты из-за идеологических причин.

На счёт идеологии же всё было не просто. По Лору Квантума Свет всегда противостоял Тьме и наоборот. Но было ещё и разделение на Добро и Зло. И с этим всё уже было не так однозначно.

Да, в Квантуме добром считалось то, что борется со злом. А злом то, что сидит на своих ресурсах и не даёт себя грабить. Нет, не так. На какой ты стороне, определяли полезные ископаемые и прочие драг. металлы. Если они у тебя есть и на тебя нападают представители светлой фракции, а ты защищаешься, значит, ты на стороне Зла.

А если ты понимаешь необходимость финансирования Добра в его борьбе со Злом и отдаёшь ему управление своими рудниками, то ты, несмотря на свою расу (вампира, демона или даже Повелителя Смерти), всё равно оказываешься на Правильной Стороне Истории, Света, Добра и Справедливости.

Главный некромант Мира мёртвых, Барон Суббота, явно принадлежал к основополагающей точке Оси Сил Зла. Ибо владел богатейшими алмазными копиями и не желал ни с кем делиться.

Его множество раз пытались грабить, но в этом мире это ни у кого ещё не получилось. На его копиях работали даже не зомби, а скелеты. Что естественно, ведь он их даже не кормил. И они перебывали только пойманными ворами, которых, на всех не хватало.

Но если ты сам скелет, то никто тебя там не остановит... нужно только не выделяться из коллектива и раздобыть себе крику или что там ещё нужно для работы в шахте? Если я смогу вынести мешок алмазов, то не только закрою все кредиты, но и на золото для последующей эволюции хватит.

Кстати, о ней. Я думал, что достаточно добыть побольше золота и ты уже жрец смерти, ан нет. Нужно будет обустроить гробницу, а золото понадобится, чтобы привлечь сильных авантюристов. Проще говоря, расхитителей гробниц. И чем они сильнее, тем лучше пройдёт первая эволюция.

Но это проблема будущего, сейчас нужно сконцентрироваться на информации об этих копиях.

Нет, не сейчас. Завтра с утра. Знакомство со своим будущим квантом лучше проводить на свежую голову. Ага, если бы у меня ещё была нормальная кровать. Ник, не заморачиваясь, спал в капсуле, свято веря, что чем больше времени проводишь подключённым к своему кванту, тем он продуктивней эволюционирует. Может и так, но я намерен спать в нормальной кровати.

Вот только вместо неё была койка в открывающейся нише в стене. На которой даже не посидеть — макушка упирается в потолок ниши. Мда, с такой мебелью мне никакого проклятия против женитьбы не нужно.

Формирую список ближайших жизненных целей. Купить хорошую кровать... вот только капсула по центру единственной комнаты съедает всё пространство. Тогда переехать в большую квартиру и туда поставить кровать... Но пока не расплачусь со всеми кредитами, это невозможно.

Можно вообразить, что я попал в Японию и спать на полу. Да, просто вытащить подстилку из ниши, там и подушка есть. Нет. То, что я принял за подстилку, просто мягкая часть ниши. Даже подушка оказалась несъёмной. И одеяла вообще нет... Зато есть две тысячи баллов, которые я могу потратить... а надо посмотреть, на что я могу их потратить.

Ладно, план меняется. У меня два дня и три ночи чтобы погасить первый кредит или взять второй уровень. Не то, чтобы случится что-то страшное, если я этого не сделаю, но мне не нравится висящий надо мной долг. Мешает наслаждаться свободой. И купить кровать.

Залезаю в капсулу. Гиперион скачал и установил то, что осталось от моего прошлого кванта. Протестировав его, гном сообщил, что кроме прилегающего к нему образа скелета, он ничем не отличается от обычного нового бота. И предложил дать ему новое имя, намекнув, что существует отличная от нуля вероятность, что случившуюся с ним неприятность спровоцировало именно его имя.

Квантовое проклятие, но на этот раз связанное с именем бога. С одной стороны имя Мискеллани\* не использовал ни один суперквант и оно как бы было свободным. С другой стороны, учитывая, кого именно назвали им древние греки, наши квантовые боги просто побоялись его использовать.

Но связанные с ним культурные шаблоны, они же, квантовые проклятия могли сработать и в итоге бот, в полном соответствии со своим именем попал в ситуацию, не прописанную, ни в одном квантовом шаблоне.

Конечно, Гиперион несколько раз повторил, что это просто его домыслы, но я решил не рисковать своей будущей спокойной жизнью и решил дать ему простое, не связанное с божественной кармой имя.

Вот только у меня всегда были сложности с придумыванием новых имён. В любом случае, сначала нам нужно пообщаться.

Я сидел в виртуальном личном кабинете и на нескольких экранах наблюдал, как по моему кладбищу рыщут авантюристы.

Оказывается, время истечения срока по кредиту, банк взял не с потолка. И я реально могу сдать экзамен, если возьму второй уровень за это время. Было только одно условие, я должен это сделать на заявленной территории. В неё входило кладбище, пустой шахтёрский посёлок и заброшенная угольная шахта.

Что здесь делали авантюристы, не очень понятно. У них мог быть такой же квест, как и у меня, только наоборот. Если они не дадут некроманту захватить землю, она не войдёт в состав Проклятых Земель.

Но меня, то есть некроманта, там нет и воевать им не с кем. По уму, они должны были оставить засаду, чтобы подловить воскресшего некроманта, а не бегать с факелами по ночному кладбищу.

Из кабинета я мог видеть только небольшой его участок, да и то потому, что мой персонаж, скелет, когда в нём кончилась мана, опустился на землю и впал в спячку. Кладбищенская земля снабжала его минимальным для существования количеством маны, поэтому он так и не упокоился, а бродящие вокруг авантюристы просто не обращали на его кости внимания.

Нет, я не понимаю, чем они заняты на кладбище. Без некроманта зомби не вылезут, богатств там нет... О! они же ищут портал! А он с этой стороны без защиты. И у них двое с половиной суток, чтобы пробраться на ту сторону и что-нибудь спереть. Потом, если я не верну контроль над землёй, портал закроется.

А контроль я не верну, ибо прекратил быть некромантом. Но мне же он тоже нужен чтобы попасть на ту сторону, а потом дойти до портала с выходом в земли барона. Вот только с нулевым уровнем по Миру мёртвых лучше не путешествовать.

И раз мне всё равно нужен уровень, то хорошо бы подняться до второго, и закрыть вопрос с кредитом. Потом, когда я сменю расу, уровень придётся сбросить, но так как это будет сознательный выбор, а не провал на экзамене, банку нечего будет возразить. Тем более что я ему скоро всё выплачу.

Проблема предполагаемого быстрого повышения уровня, когда человеческий организм не справляется с полученной нагрузкой, решилась просто. Я вызывал главное меню и сразу выбрал пункт отложенной эволюции, позволяющий эволюционировать в удобное время.

Остаётся придумать, как, будучи на нулевом уровне завалить команду авантюристов.

Портал находится в шахте и рано или поздно, скорее рано, это до них дойдёт. Остаётся вопрос, они сами по себе или разведчики какого-нибудь клана?

Если клана, то скоро к ним прибудет подкрепление. Если они сами по себе, то их может мне и не хватить до второго уровня. Не важно.

Тяжело без голосового управления, но с новым ботом нужно ждать, пока он не заговорит первым. Иначе получу обычного помощника, имитирующего разумность. И потом будет трудно определить, когда имитация перерастёт в полноценный ИИ. А, не зная, насколько можно полагаться на суждения бота, можно здорово налажать. Ведь имитатор будет подстраиваться под моё мышление и говорить только то, что я хочу услышать.

Да, вспомнил, что профессионалы советовали проговаривать свои мысли вслух. Тогда ему будет проще соотнести то, что я делаю с тем, зачем я это делаю.

— Посмотрим, — начинаю говорить со своим молчаливым слушателем, — что можно купить на две тысячи баллов во внутреннем магазине.

Открываю меню торговли. Выбираю вкладку «за баллы». Потом, проговаривая, зачем нужна каждая покупка, покупаю кирку (будет нужна в копях). Маленькую лопатку (хорошо заточенная лопата из любого некроманта спецназовца делает). Моток тонкой шёлковой верёвки (можно удавок понаделать, а можно с гор спускаться). Мешок (для алмазов). Нож (верёвки резать). Лампу (для шахты). Маленькую лампу (для кладбища). Банку клея (для прикола), гномью бомбу (по-любому пригодится), ящик взрывчатки (для шахты). Блокнот для писем и чернила с кисточкой (вдруг понадобится написать письмо и приклеить его к бомбе). Связку взрывных маломощных печатей (их продают дешевле гномьих детонаторов, а мощная бумажная взрывчатка производства ниндзей гораздо дороже обычного гномьего динамита). И идущий с ними в комплекте детонатор (без него не имеющие специализацию ниндзюцу подорвать печати просто не смогут).

Всё это и не только можно было купить и в самом Квантуме, но необходимое для этого золото появится не скоро, а воевать нужно начинать уже сейчас. Конечно, учитывая что я купил весь этот ширпотреб за балы, на которые можно было заказать целую капсулу, становилось понятно, что я промажорил дофига и больше. Но в магазине за баллы всё равно ничего круче косметических украшений не купишь. Плюс ширпотреб, который я и скупил с трехсот процентной наценкой.

Единственное исключение — взрывчатка, но это результат войны лоббистов алхимиков и гномов. Алхимики пробили запрет гномам продавать свои бомбы и динамит другим расам. А те подсустились и выбили себе место в корпоративном магазине Квантума, куда вход алхимикам теперь запрещён.

Осталось немного баллов, и на них я взял плащ некроманта и маску в виде черепа. Последнюю покупку я никак не комментировал. Ну, не говорить же вслух, что их цена идеально вписывалась в остаток моего бюджета, а светить на публике гнилыми костями мне не комильфо.

— Покупка маски скелета скелетом, нелогична.

О, вот и мой квантовый бот заговорил.

— Ты слишком молод и ничего не понимаешь в пост-пост-постмодернизме!

— Что это значит?

— Что наши враги, увидев маску-череп, плюс мантию некроманта будут считать что под ней нуб, прикидывающийся высшим некромантом!

— Но ты, же и есть нуб нулевого уровня...

— Эм... ты прав. Модернизм со всеми своими постами мёртв. Тогда на ту же сумму есть два варианта. Выбери — маска вратаря или маска белого кролика?

Если выберет вратаря, буду звать его Джейсоном!

Не только Гиперион был специалистом по квантовым проклятиям, Ник, детство которого прошло в семье жрецов, тоже знал много историй, просто они назывались не проклятиями, а легендами. В частности он знал легенды о зомби в хоккейной маске и хакере, гонящегося под действием таблеток за белыми кроликами.

— Мёртвые не играют в хоккей...

— Выбираешь белого кролика?

— Да.

— Значит, отныне тебя зовут Нео. Поздравляю, ты избранный.

\* Мискеллани — история этого имени началась с чумы в Древней Греции, от которой греков не могли защитить все их многочисленные боги, сколько бы жертв те им не приносили.

Поняв, что они, вероятно, что-то не учли в понимании Вселенной, греки решили, что за всё, что не входило в сферы ответственности известных им богов, будет отвечать некто Мискеллани. После чего они принесли ему жертвы в чистом поле... потому что своего храма у него, понятно не было. И чума прошла.

Иными словами, если Вселенную разделить на две части — Известную и Неизвестную, то за последнюю отвечает как раз Мискеллани. (Для тех, кто в теме — он греческое воплощение Нагуаля, только с тем отличием, что ему можно приносить жертвы!).

То есть, теоретически его сила может быть меньше, равной или больше чем у всех известных человечеству богов.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/2929427>