

— Доброе утро, день, вечер, ночь или вечная тьма, в зависимости от того, на какой планете вы нас смотрите — объявил ведущий, кровавый эльф.

— С вами «Кровавые новости», — продолжила его партнёрша, вампирша, — единственные новости во Вселенной, которые не скрывают, что делают рейтинг на крови! С вами Маркиз де Сад, представила она эльфа...

— И Вампирелла! — закончил ответным приветствием эльф.

Студия новостей была оформлена только в два цвета. В чёрный и красный. Стены и мебель — стойка ведущих (справа) и кресло приглашённого гостя (слева) были черны как душа злодея, а потолок и пол красны как насыщенная кислородом артериальная кровь. Да, на стене между ведущими и креслом находился экран в пол стены. Его заставка соответствовала моменту — Красное название передачи, с букв которой падали капли крови на фоне чёрный небес. Оба ведущих были одеты в белое — фрак и открытое платье.

И сегодня у нас гость, объявила вампирша — Исполнительный директор Корпорации Зла и глава клана Носферату, Мессир Влад! Приветствуем! В студию вошёл типичный представитель высших вампиров. В чёрном плаще с кровавым подбоем. Типичный, потому что его персонаж продавался вместе с капсулой «Дракула» 1 класса и являлся Прародителем — истинным вампиром, имеющим возможность обращать в вампиров других игроков из человеческой расы.

По слухам все капсулы этого вида были из ограниченной серии и продавались только на аукционе. Корпорация Вселенная как бы намекала, что играть за высшего вампира могут только члены высшего общества. Ну или просто самые богатые — именно об этом думал Морти, студент без возможности купить игровую капсулу самостоятельно, как и оформить на неё кредит, как делали все нормальные студенты.

Его кредитная история была на дне — кредит за дом для семьи был оформлен на него семьёй без его ведома. Да и о каком «ведоме» можно говорить, если кредит на него повесили сразу после рождения? А вот второй кредит для погашения первого уже оформил он сам, при поступлении в университет Альтернативной истории. И третий кредит, чтобы погасить второй, тоже. И теперь у него была одна дорога — на ферму Корпорации Зла.

Они обещали предоставить бесплатно игровую капсулу и погасить все долги за год игры на их ферме. Или, если повезёт, то можно было расплатиться раньше, за 1000 очков эволюции.

Морти, как и ещё двенадцать молодых людей (в отличие от Морти, у них всех была ярко выраженная готическая внешность) сидел в приёмной Корпорации зла и от нечего делать смотрел новости на настенном экране. Тем более что в новостях показывали одного из лидеров этой корпорации, который вещал о нелёгкой доле вампиров в Игровой Вселенной.

— Множество поклонников готики мечтали играть за вампира, но игровая реальность оказалась к ним жестока. Сама механика вампиризма провоцирует у игроков ненависть к моей расе, — разливался мыслью по древу познания добра и зла, последователь Влада Цепеша.

— Но, разве так же не было во времена тёмных веков? — блеснула знанием истории Вампирелла, — тогда не только ненавидели, но и уничтожали вампиров по всей Европе...

— Да, но тогда вампирам было легче — высосанная жертва не возрождалась на точке респа и не сообщала всем заинтересованным людям с кольями и факелами, где скрывается кровосос.

Так вот, всем кто только собирается присоединиться к Игре и хочет играть за вампира, я сразу скажу — есть всего три варианта такой игры, после которой не будет больно за бессмысленно прожитые игровые годы.

— Возможно, вмешался Маркиз, вам нужно объяснить все трудности вампирской жизни, начиная с того, почему ваша раса подвергается такой лютой дискриминации?

— Верно, согласился Влад. — Всё дело в опыте. Обычный игрок прокачивает свои навыки и способности за счёт очков опыта, энергии и эволюции. Которые он может зарабатывать так или иначе, в зависимости от своей расы, но может это делать сам. А вампир может только украсть чужие очки жизни, в которые входят и опыт и энергия и эволюция вместе с кровью своей жертвы.

За один укус вампира игрок может потерять от дня до месяца опыта! А кому такое понравится? Поэтому вампиров стараются уничтожать сразу, как только они появляются. А ведь вновь обращённый вампир довольно слаб — если его не поддерживать стабильным питанием, после смерти его обращение отменяется и он снова превращается в человека без дальнейшей возможности становления вампиром!

Практически существует только одна планета, на которой можно играть за вампира, это Террор. И тут мы возвращаемся к трём способам игры. Надо помнить, что Террор самая хардкорная планета из всех планет для новичков. На ней одновременно присутствуют расы людей, вампиров, оборотней, зомби и монстров.

Итак, мы начинаем играть за человека. Это уже само по себе сложно — люди там могут выжить только в древних крепостях. Потом вам нужно найти того, кто вас обратит. Это может быть и игрок, как я, имеющий статус Прародителя, или квестовый НИП. Найти которого, та ещё морока, но допустим вы справились и прошли свою первую эволюцию — стали низшим вампиром.

Для прокачки вам нужна кровь. А где её взять, чтобы за вами не объявили охоту все местные игроки?

Вариант первый — договориться с местными. Если вы живёте в крепости на 10.000 человек, то у них всяко будет лидер и его дружина — без координированной обороны, людей в любой крепости на Терроре сожрут на третий день игры.

Итак, можно договориться с местным лидером о службе. Один стакан крови в день за 24 часа

патрулирования и убийства проникающих на стену монстров и зомби. Потерять один день опыта в несколько месяцев для любого игрока это не очень большая потеря. Однако есть и обратная сторона. А зачем местному боссу нанимать несильного вампира, когда любой человек воин может прокачаться не хуже и без всякой крови?

А чтобы стать сильным и нужным, нужно долго качаться, а без крови это не возможно. Понимаете логический тупик?

— Ужасно, — посочувствовал кровавый эльф молодым кровососам. — Может другие варианты полегче?

— Да, — кивнул вампир, — второй вариант — охотиться на монстров. Их кровь тоже приносит очки жизни, но есть и минус — мутации. Все, кто пьют кровь монстров подвержены мутациям, причём эти мутации связаны с теми видами монстров, чью кровь они потребляют.

Для выбравших такой путь, я советую сосредоточиться на монстрах одного вида. Тогда в будущем появятся вампиры не человеческого вида, имеющих ярко выраженную связь с разными видами монстров. Будут разные кланы, я считаю что это интересное развитие истории. На продвинутых уровнях такой эволюции можно выйти на связь с тотемом данного вида монстров. Но с внешним видом гуманоида придётся распрощаться.

— А третий вариант, — спросила Вампирелла, — если мне не хочется ни служить людям, ни становиться монстром, что делать?

— Третий и единственно рабочий вариант, для тех кто хочет сохранить свой облик, это вступить в сильный вампирский клан. Как наш клан Носферату, который в свою очередь входит в сильную, межгалактическую (в будущем) Корпорацию Зла.

Мы заключаем контракты с игроками, которые за плату предоставляют вампирам нашего клана свою кровь вместе с опытом. Через год они получают возможность обратиться и присоединиться к клану который, тогда уже для них, будет покупать кровь игроков.

Морти вздохнул. На словах звучало неплохо, но год служить вампирской дойной коровой было... неприятно. Впрочем, по сравнению с его теперешним положением — дойной коровой банкиров, это было терпимо. Тем более что, кроме погашения долгов, ему обещали платить в игровой валюте.

Тем временем в студии что-то произошло. Эльф поднял руку к острому уху, прислушался и объявил — у нас экстренная новость. От наших партнёров с моей родной планеты. Внимание на экран — у нас прямое включение с Крови, планеты кровавых эльфов, наш корреспондент Элли.

Заставка экрана сменилась изображением деревни кровавых эльфов — в углу экрана была написано: Кровавый Предел, деревня новичков Кровавая Мери а чуть выше надписи маленькое окошко с корреспондентом. Элли была кровавой эльфийкой со стандартной причёской

блондинки и нестандартным ошейником с шипами на шее.

— Привет, Элли, — поздоровался Маркиз, — что там у нас?

— У нас, в этой деревеньке готовится самое большое кровавое эволюционное жертвоприношение за всю трёхнедельную историю Кровавого Предела!

Камера, показывающая вид с воздуха, приблизилась и стала видна главная площадь с традиционным жертвенным деревом. На нём, как груши были развешаны кровавые эльфы.

— Сколько жертв? — спросила Вампирелла.

— По нашим подсчётам 181. И это только те, что ещё живы. По всей видимости, это вторая часть жертвоприношения, в которой тех кто выжил в первой части, приносят в жертву племенному духу. Сейчас в деревне только один игрок. Остальные или на дереве или уже умерли. Причём все они умерли до привязки своего персонажа к деревне, т.е. они не могут тут возродиться.

Вот, видите у дерева тот эльф с доисторической причёской? Вот он... он начинает!

Камера ещё приблизилась и показала обнажённого по пояс эльфа с ирокезом на голове. Он подошёл к одной из свисающих жертв, держа большой охотничий нож. Все жертвы свисали с разных веток, но все висели на одной высоте, так чтобы им было удобно перерезать глотки. Чем и занялся эльф. И сразу стало понятно, почему он предпочёл минимум гардероба — жертвы под порывами поднявшегося ветра раскачивались и кровь хлестала в разные стороны. Уже на десятой жертве эльф стал кровавым в буквальном понимании этого слова.

— Мы этого не видели, — говорила меж тем Элли, — но по нашим данным тела игроков на дерево развесили местные эльфы, которые решили помочь единственному оставшемуся игроку с жертвоприношением.

— Что конкретно там случилось? — не выдержал женской непоследовательности в повествовании Маркиз. — Почему игроки позволили себя подвесить? Они же не мертвы, раз остались в деревне!

— Мы не владеем ещё полной информацией, но по всей видимости игроки находятся в коме. Ну, те что ещё живы... — эльф на экране не знал роздыху.

— Так как они оказались в коме и где остальные игроки?

— Остальные были убиты в первой части жертвоприношения. По словам Тоби, главы деревни, этот эльф — Алхимик. Он создал новое зелье «Дурная кровь». Все попробовавшие его сошли с ума и перебили всех, кто его не пробовал. А потом впали в кому.

Тоби сказал, что поскольку Мерфи его предупредил заранее, что данная резня является его жертвоприношением духу деревни, то они решили помочь Мерфи — так зовут этого алхимика, со второй частью жертвоприношения. В которой впавшие в кому 181 эльф стали участниками эволюционного жертвоприношения Мерфи. И когда оно закончится, он постигнет первую эволюцию кровавого эльфа.

— Сколько ему осталось? — спросил Маркиз Вампиреллу.

— Больше ста, — начала пересчитывать оставшихся эльфов, но быстро сбившись, предположила вампирша — тела игроков, умерших от кровотечения исчезали с дерева.

— Тогда, объявил ведущий, мы прервёмся на рекламу. Не меняйте канал! По возвращению мы увидим конец церемонии и эволюционный выбор Мерфи! А так же получим комментарий от нашего уважаемого гостя. А сейчас — рекламная пауза!

<http://tl.rulate.ru/book/28038/607100>