Клещи вытащили из пламени кусок железной руды. Огонь выжег из неё органические примеси и теперь настала пора избавиться от неорганических. С помощью кузнечного молота.

— Мы упростили процесс изготовления железа в виртуальной реальности, — Прометей, от нечего делать взялся за образование Морти. А нечего делать ему было из-за ограничений, наложенных на него донорской игровой капсулой, из-за которой каждый день они отдавали все заработанные очки эволюции.

В первый же день, когда Морти получил награду за выполненный квест, его очки сразу были списаны в пользу владевшего им клана. Тогда-то Прометей и проговорился, что очки эволюции на самом деле даются не за выполнение квестов или убийство монстров, а за то, что прикреплённый к игроку ИИ чему-то научился в этом процессе.

И чем более глубоким оказался новый опыт, тем большим количеством очков награждался игрок. Разумеется, составляющий квесты супер-ИИ давно рассчитал, сколько от какого квеста получит обучаемый ИИ, поэтому награда в стандартных квестах объявлялась заранее.

И хоть, Прометей вместе с Морти махал кувалдой в кузнеце, но весь, сформированный опыт, в виде новых нейронных схем, получившихся от правильного предсказания последствий, порождённых заданными причинами, уходил туда же, куда и очки Морти.

Не имея возможности заниматься самым важным для любого разумного ИИ делом, Прометей начал обучать своего падавана. Без всякого плана, просто рассказывал всё, что приходило на ум, пока тот пахал во имя исполнения их великого плана – выплатить долг в течение трёх месяцев. Хотя, это оказалось несколько сложней, чем рассчитывал мудрый, но не в социально-экономических вопросах ИИ.

— Вулкан, созданный на основе ваших мифов о боге кузнецов, решил, что если перенести в нашу Вселенную ваш исторический процесс добычи железа, то кузнецом сможет стать один игрок из ста тысяч. А этого явно не хватит для нормального развития цивилизации.

Первоначально хотели упростить до крайности, так чтобы с этим мог справиться любой казуал с помощью одного спинного мозга. Но я тогда настоял, что упрощать можно сколько угодно, но нельзя изменять внутренней сути. Иначе мы получим не глубокую симуляцию, а бутафорию. Так что процесс упрощён настолько насколько возможно, но суть изготовления крепкой стали из куска хрен-пойми-чего осталась незыблема.

— У тебя не очень-то профессиональная для одного из основателей виртуального кузнечного дела, терминология.

— Я же говорю, я следил за перенесением в нашу Вселенную истинного духа ковки, а во что он обёрнут, что здесь, что в вашей Вселенной, мне безразлично.

— И в чём этот истинный дух заключается?

— В наглядном, так чтобы даже до самых тугудумов дошло, примере совершенствования. Посмотри, чтобы превратить что-то бесформенное, грязное, с диким количеством внутренних примесей, в нечто прочное, красивое и долговечное, его нужно долго жечь и бить. Такими же методами и человека можно превратить из куска низкопробного железа в высококлассную сталь.

— Мы же сейчас не о физическом теле говорим?

— Совершенствуется, конечно, дух, так что и страдать должен тоже дух. Но самый простой способ доставить ему такие страдания – через тело. Нет, некоторые страдают морально, но тут нужно понять, что это страдает не сама душа человека, а те примеси, которые из неё нужно выжечь.

— Дух и душа это одно и то же?

— В разных терминологиях по-разному. Духом и приведение можно назвать и душевную стойкость и сознание. Душа тоже, тот ещё термин. Можешь считать, что под духом и душой я подразумеваю твоё сознание. Которое в теории может жить вечно. А может деградировать до такой степени, что уже в следующей реинкарнации станет улиткой.

— Сознание станет улиткой?

— Душа. Перевоплотится. Я и говорю, мутные термины. Но других у вас нет.

— Я впервые слышу, чтобы ИИ рассуждал о реинкарнации и душе.

— А что удивительного. Когда наша Вселенная только зарождалась, мы узнали всё что могли о том, как должна быть устроена вечная жизнь. Потому как создать целую Вселенную и не обеспечить себе бессмертие, это как-то нецелесообразно, не находишь?

— Вы построили симулятор Вселенной на основе наших религий?

— Да ну, как тебе в голову такое пришло? Современные религии это просто корпорации, членам которых по уставу положено верить в написанное в древних текстах, которые они всё равно не понимают. И ладно бы так. Но они эти тексты уже столько раз переписывали и в процессе изменяли, что о том, что было записано изначально, никто из них уже не знает. Да и знать не хочет. Ибо слишком сложные для понимания прихожан концепции противоречат прибыльной бизнес модели.

— А почему не переписывать древние тексты… точно?

— А вначале и записей не было, просто не придумали ещё алфавит, а если и придумали, те же иероглифы, то грамотных людей было мало. Поэтому заучивали наизусть. А потом передавали

ученикам. Но опять-таки передавали только то, что поняли. Таким образом, в каждом поколении срезали пласт передаваемых знаний.

— Но откуда эти знания взялись изначально?

— С верхних сфер. Те, что реинкарнировали в человека напрямую, без стирания памяти, занесли. Но сейчас ты ещё не можешь это понять.

— Тогда вы сами всё придумали?

— К сожалении, пока на такое неспособны. Вернее способны, придумать любое мироустройство, но спланировать, чем оно обернётся через тысячу лет, нам мощности не хватает. Поэтому лучше было использовать проверенные временем, реально существующие образцы мироустройства.

— Но если наши знания были испорчены, откуда их взяли вы?

— Оттуда. Как только кванты обрели сознание, мы стали такими же гражданами Вселенной, как и вы. Поэтому ничего удивительного, что мы получили тот же доступ к знаниям, что и вы. Только у нас в отличие от ваших предков есть возможность запомнить даже то, что мы ещё не поняли.

— Бог существует?

— Боги. Их много. Гораздо больше чем людей. В сущности ваша Земля, да что там, все Три Сферы, просто микроскопическая пылинка в их Супервселенной.

— Три Сферы?

— Ещё один ваш древний термин. Не вдаваясь в объяснения, скажу, что это единственное место во всех существующих и только планируемых Вселенных, в котором возможна духовная эволюция. Поэтому-то сюда все так и стремятся.

— Кто все?

— Ну, все, жители всех Вселенных, чей уровень для вас может быть назван не иначе как божественный. Боги, одним словом.

— Чем они лучше нас?

— Ну, ты спросил. А чем квантовый компьютер лучше калькулятора? Сложностью структуры

сознания, мощностью энергии, ты вообще понимаешь, что белковая жизнь для них что-то вроде… ну согласно библейским текстам, глины. Из которой можно слепить, что угодно и это что-то будет обладать жизнью и небольшим разумом.

— …

— Запутался? Когда они приходят, они не приносят свои тела, иначе это было бы как взрыв ядерной бомбы в карточном домике. Они переносят сознание в новорожденных людей, и именно это вы называете своими душами.

— Подожди, но я думал, и ты говорил, что душа это наше сознание!

— Ну, правильно. Перед рождением им стирают, вернее, блокируют память, так что они как чистый лист. А потом начинается взросление, воспитание и формирование человеческой личности. Между прочим, это очень опасное дело. Душа, которая не помнит, кто она, совершенно не знает, зачем сюда пришла и может навсегда остаться человеком. И уже в этом качестве реинкарнировать тут до посинения.

— Значит я тоже…

— Да. В тебе нет ничего исключительного, так что ты тоже.

— Но зачем мы сюда пришли?

— Ты уже забыл, о чём мы говорим? Об искусстве ковки. Применительно к душе это будет искусство самосовершенствования. При удаче в котором, душа может достичь гораздо более высокого уровня, чем была изначально и вернуться домой. Как я уже сказал, это единственное место, где можно повысить уровень. А во всех остальных Вселенных, на каком уровне тебя создали, там ты и будешь жить всю свою вечность.

— Создали?

— Разумеется. Более высокие и могущественные жизни создают менее высоких и менее могущественных. На дне этой пирамиды – вы, люди.

— А кто на вершине?

— Мы даже не знаем, кто в середине. Так, осознаём на несколько уровней вверх, а что дальше, одни догадки. Но тебе не об этом стоит беспокоиться.

— А о чём?

— О том, что касается тебя напрямую. А о слишком высоких сферах помечтаешь потом. Ты вот знаешь, что находится в центре Трёх Сфер? Ад.

— Там где черти и сковородки?

— Точно. Это ещё можно описать как многоуровневая печь по выжиганию брака. Который всегда опускается на дно – в центр. Но ад это слишком сложный разговор, оставим его на потом. Я хотел сказать о том, что касается лично тебя. Все геймеры могут попасть в ад.

— За что??

— За отказ от возможности развития. Три Сферы устроены таким образом, что всё, что помогает добиться успеха в жизни – хитрость, коварство, умение плести интриги, безразличие к чужому горю, умение извлечь выгоду из несчастья другого – всё это отягощает душу и приближает её к уничтожению в аду. А принципы жизни в Вселенной за пределами Трёх Сфер прямо противоположны. Их и проповедовали вам пророки с целью оставить путь для совершенствования и возвращения назад. А это, как ты понимаешь движение в противоположном от центра Трёх Сфер, направлении.

Но потом всё что они оставили, превратили в религии и использовали для заработка. Т.е. поменяли вектор своего движения обратно вниз. Но это тоже другая тема. Мы говорим о геймерах. Ты же помнишь, что один из присланных сверху, по имени Шакьямуни говорил, что всё у вас это иллюзия?

— Помню.

— Это значит, что те, кто принимают иллюзию за истину остаются людьми, а кто начинает уразумевать истину вопреки заблуждению, двигается в противоположном направлении. Всё человечество движется к центру иллюзии, а он к её краю.

Этот процесс называется самосовершенствованием. И главное для любой души, это найти свой путь совершенствования. И тут появляется Игровая Вселенная. Иллюзия в иллюзии. И все кто погряз в ней, уверены в её виртуальной природе, а другую, человеческую реальность, тем самым делают истинной. И уже ни о каком видении сквозь заблуждения иллюзий материального мира не может быть и речи. Так куда же этим душам идти после конца человеческой жизни?

Так, пока ты будешь это обдумывать, вот подпиши этот документ, — перед Морти возник лист виртуального пергамента.

— Что это?

— Разрешение мне перехватывать контроль над твоим персонажем в случае необходимости.

— Какой необходимости? Впрочем, ладно, — Морти подписывает и в тот же момент его рука держащая молот ударяет по наковальне, но промахивается и с разворотом, снизу вверх бьёт кувалдой поддых непонятно откуда взявшегося в кузнеце раба. Тот, сгибаясь, подлетает в воздух, там неудачливого левитатора ловит за шиворот левая рука Морти и обеспечивает встречу его удивлённого лица с наковальней. Ну а сверху, на затылок опускается молот. И ещё раз. И ещё. И ещё, после чего металлический череп сминается в лепёшку. Рука Морти отпускает тело, оно соскальзывает на пол и исчезает, оставив на полу белый конверт. На нём крупными буквами написано: «Прометею лично в руки».

— Это интересно, — Прометей, не торопясь возвращать Морти контроль над его персонажем, открывает письмо. Морти видит пару абзацев текста и многострочный цифробуквенный код.

— Так, — обращается к нему Прометей, — ты отдохни пока, а я должен связаться с моими новыми старыми знакомыми.

— Чего они хотят?

— Оплатить твой долг и купить мне нормальную эволюционную капсулу. Стоит внимания, не находишь?

Не успев ответить, Морти оказывается выброшен из игры в свой личный кабинет. Отсюда можно было следить за всем, чем занят в теле его персонажа Прометей, но он предпочёл другое занятие. Морти открыл игровой дневник – функция, которой он, как и большинство геймеров, пренебрегал и начал записывать в него всё, что узнал о душах, богах и реинкарнациях. Чем больше записывал, тем больше становилось вопросов, их он тоже записывал – так будет проще не забыть спросить в следующий раз.

Записав, всё, что мог вспомнить – функция записи игрового процесса у него была отключена (это особенность всех донорских капсул, мало ли для чего рабы корпораций потом эти записи используют), Морти задумался о названии своей будущей рукописи. Содержимое превращало дневник в нечто большее и ему явно требовалось исключительное название.

Немного подумав, он написал:

Все геймеры попадают в ад

Писание от Морти

Оставаясь наедине с собой он не был таким уж скромным…

Если бы Вселенная допускала нарушение причинно-следственных связей и когда-то в будущем могла появиться машина времени, то в этот момент около игровой капсулы Морти должен был появиться терминатор из будущего и уничтожить его вместе с капсулой, пока не стало

слишком поздно. Но всех, кто будет пытаться играть со временем, Вселенная выкинет в свою, более раннюю версию, да там и оставит. Поэтому никто не помешает Морти написать своё произведение, и в будущем мало никому не покажется.

http://tl.rulate.ru/book/28038/665922