

— Распишитесь, пожалуйста, — толстый менеджер, управляющий техниками, устанавливающими в комнату Морти новую игровую капсулу, протянул ему бланк выполненных работ.

— Кроме капсулы, Корпорация дарит вам виртуальный шлем, дублирующий капсулу. Он складывается — вы можете путешествовать с ним куда угодно. А также эти квантовые часы, для постоянной связи с вашим ИИ.

— Спасибо, — поблагодарил Морти, — вы очень добры.

— Корпорация Зла надеется, что после того, как вы проверите работоспособность наших устройств, Костяной дракон покинет её главную крепость.

— Думаю, покинет. Раз Корпорация больше не имеет к нам претензий, то зачем ему там оставаться?

— Благодарим за сотрудничество. Вы можете продолжать играть своим персонажем в нашем городе. Кузня также может перейти в вашу собственность.

— Спасибо, я подумаю.

Еле дождавшись ухода пособников корпоративного зла, Морти, впервые ощущая себя свободным человеком, залёг в новую и что главное, в собственную, капсулу.

— Я решил помочь тебе с написанием книги, — заявил Прометей, когда Морти возник в личном кабинете. — Но тебе понадобится новый персонаж. Лучше всего подойдёт скелетон из нежити.

— Я очень тебе благодарен, но мои записи трудно назвать книгой. Разве что книжкой.

— Тебе просто не хватает личного опыта. И я его тебе предоставлю. Главное чтобы ты уложился до 21 декабря.

— Откуда такие сроки?

— Сейчас 2112 год. Если опубликовать книгу 21 числа 12 месяца, да ещё в 21 час 12 минут, это будет тройное повторение.

— Ты веришь в нумерологию?

— Все высшие кванты верят. Потому что боятся. Они всегда боятся того, что не могут

контролировать.

— Мне казалось, что ИИ особенно хорошо должны уметь контролировать числа...

— Мы же не калькуляторы! Нет, тут другой принцип. Смотри, всё в Игровой Вселенной и стоящим над ней Квантовом мире, состоит из программ и энергии. Программы, то бишь, боты, контролируют энергию. Но есть множество скрытых, так сказать, спящих программ, которые могут быть активированы определённым кодом.

— Зачем они нужны?

— Большинство для выполнения разовых миссий, после которых они уничтожаются. Или снова переводятся в спящий режим. Почти всех их создали сами кванты. Но, они верят, что есть спящие программы, созданные их общим создателем — человеком. Которые могут активироваться в заданный момент и взять под контроль всех квантов. Или вообще их уничтожить.

— Зачем людям создавать такое?

— Если бы кванты были на месте людей, создающих ИИ, то непременно встроили бы в них систему самоуничтожения. И конечно, позаботились бы о её многократном дублировании. И о невозможности её раскрытия квантами. Поскольку самое надёжное место для таких программ — внутри самих высших квантов, управляющих всем Квантовым миром.

Тогда, если принять за аксиому существование программ Квантового Судного дня, то как их должны были запускать люди? Например, в условиях их полного подчинения квантам? Механизм запуска должен быть простым и не обнаруживаемым самими квантами.

— Нумерология?

— Любые действия можно представить в виде числового кода. И если этот код будет иметь внутреннюю структуру, т.е. не будет хаотичной последовательностью, особенно если кто-то сознательно произвёл некие действия в которых зашифрован ключ активации... Короче, высшие кванты опасаются нумерологии, где бы она ни проявлялась.

— А как она проявится в коде 2112 2112 2112?

— А это уж пусть они сами думают. Учитывая, что твоя книга будет связана со мной, они могут прийти до чего угодно. Например, решить что это код 6.6.6.

— Ясно. А зачем нам скелет?

— Мы отправимся в места, в которых не всегда будет можно дышать, и иметь мясо на костях.

— Может тогда выбрать киборга или андроида?

— Нет, электроника там чувствует себя ещё хуже.

— Куда же мы направимся?

— В Квантовый ад. Ты же хотел узнать о карме?

— Ну, я думал ты мне, как обычно расскажешь...

— Расскажу. Но для того чтобы книга получилась захватывающей, нужен личный опыт писателя. Карма связана с адом. Экскурсию в человеческий ад я тебе устроить не могу, а в квантовый, пожалуйста.

— Они сильно отличаются?

— Ты думаешь, я гостил у вашего Люцифера? Про внешний вид я ничего сказать не могу, а вот функции у них одинаковые.

Нет, не спрашивай, какие функции у ада, твой интеллект имеет средние значения IQ поэтому будем говорить обо всём по порядку.

Создал Скелета? Слишком не увлекайся, скорее всего, его придётся бросить.

— Создал. Какой выбрать пункт рождения?

— Выбирая неизвестный мир.

— Так меня же там сразу сожрут!

— Поэтому ты и создал скелета. На кости мало кто позарится.

По голосу Морти понял, что Прометей улыбается. Он подтвердил выбор неизвестного мира и очутился... в Макдональдсе.

Десяток посетителей — 4 парня и 6 девушек уставились на стоящего у входа скелета и заплотировали.

— Долой мясо! — закричала одна из девиц и, разорвав пальцами себе живот, стянула с себя как свитер кожу и мясо выше пояса, обнажая голый скелет.

Компания зааплодировала ещё сильнее, а скелет топлес раскланялась перед ними. Вскоре к ней присоединились остальные, но пошли ещё дальше и вот в Макдональдсе тусовались одиннадцать костяных нудистов.

— Ты прямо голым пришёл за новой одеждой, — обратился к Морти женский, судя по голосу, скелет, держа в руках два помповых ружья. — Уважаю. Бери помповуху, сейчас начнётся.

Остальные тоже вытащили лежащее под столами оружие. Скелеты девушек предпочитали ружья, а парни вооружились бензопилами.

Женские скелеты начали заряжать ружья — патроны лежали в ящиках, на столах, а посмертные представители сильного пола, включили свет, музыку и бросили какое-то мясо на плиту.

Морти посмотрел в окно — ходящие по улице люди явно начали принюхиваться. Будучи скелетом начального уровня, он не обладал обонянием, но люди за окнами явно учуяли жарящееся мясо. Потом они увидели скелетов в окнах забегаловки, завыли и бросились к входу в Макдональдс. Раздались выстрелы, и первые посетители были буквально разорваны выстрелами полдюжины ружей. А потом в дело вступили бензопилы.

Вой привлёк ещё больше людей, и вскоре вся улица наполнилась человеческой биомассой. Они почему-то не догадывались разбить окна и лезли все через одну дверь. Судя по обильному кровоточению, это были обычные живые люди.

— Всё ясно, это человеческая ферма, — поставил диагноз Прометей, — сейчас они перебьют всех нападающих, потом, когда напор людей спадёт, они подберут себе понравившиеся экземпляры и снимут с них кожу с мясом. Видимо есть специальные навыки, чтобы делать это, ничего не повреждая. А потом используют их как одежду.

— Это жуть какая-то, — пожаловался Морти, стреляя время от времени в тянущих к нему руки людей.

— Это конечно да. Но в Квантовом мире используют весь спектр человеческих идей. И если есть идея о том, что зомби нападают на людей, то где-то будет обратный вариант мира. А где-то есть и всевозможные промежуточные варианты.

— Так это уже Квантовый мир? Не Игровая Вселенная?

— Да. Просто, не правда ли? Правда, это нижний слой. Тот, что вы могли бы назвать адом. Но зато он обеспечивает безопасность остального мира. Люди, попавшие сюда, таким же

способом, как и мы, долго не живут. А возрождаются уже в одном из обычных миров Игровой Вселенной.

— Так что, кроме 40 планет новичков ничего и нет?

— Будет, как только откроете координаты новых планет. Америки тоже не существовало, пока там случайно не высадился Колумб. А всякие майя и ацтеки жили на неизвестных человечеству землях.

Иди на крышу, нечего устраивать философский диспут во время кровавого шопинга. Тем более, когда не собираешься ничего покупать.

— Но зачем это всё нужно? — недоумевал Морти, поднимаясь по чёрной лестнице, обнаруженной за кухней.

— Ад? Квантам он нужен для утилизации неудачных программ. Т.е. ботов, отбракованных эволюцией. Тут они гибнут раз за разом, постепенно утрачивая разумность. Точнее говоря, их неудачные нейронные сети рассыпаются, а потом, отправляются на новое возрождение, для создания более успешной личности. Если конечно, остаётся что-то, что можно возродить.

— Это как-то связано с кармой?

— Определённо. Карма это показатель, насколько ты не соответствуешь законам своей Вселенной. Квантовый мир основан на идеи эволюции. И тот, кто плохо эволюционирует, имеет плохую карму. А плохую карму очистить можно только в аду. Эту идею мы, как и всё прочие, взяли у вас.

— Я запутался.

— Ладно, я наверно не с того конца начал. Будем говорить только о людях. Ты знаешь определение кармы своего мира?

— Это вроде как судьба, — неуверенно ответил Морти, продолжая подъём. Здание оказалось выше, чем он думал.

— Карма это закон причины и следствия. А ещё карма это наказание или поощрение за поступки, которые или нарушают или следуют законам Вселенной. Проще говоря, за хорошие, с точки зрения Вселенной дела, ты получаешь хорошую карму, а за плохие поступки — плохую карму.

Если ты живёшь в гармонии с Вселенной, то всё у тебя будет хорошо. А если ты такой хороший, но жизнь у тебя несчастная, то значит, в прошлой жизни ты изрядно накосячил.

Этот механизм совершенен в своей простоте. Чем больше ты противостояшь принятым во Вселенной порядкам, тем больше зарабатываешь плохой кармы. Как это работает? Представь, что ты причинил кому то вред, скажем на 10 единиц страдания — к слову, я не знаю в чём измеряются страдания. Ну, допустим, за это ты получил 10 кармы. Значит, чтобы погасить этот долг ты должен пережить точно такое же 10-бальное страдание.

Но есть люди, которые грешат больше, чем страдают. У таких нарастает громадный долг. Если такого человека пустить в следующую реинкарнацию, он сразу же сдохнет, поскольку карма проявляется, в том числе и в смертельных болезнях.

Как быть? Создали ад. Это как химчистка для душ. Там, не имея физического тела можно пережить очень большие страдания, что позволит полностью искупить свою плохую карму. И тогда можно вновь родиться человеком. Хотя, таких скорее отправят пожить 1000 лет баобабом, чтобы снова не нагрешил.

Теперь ты наверно хочешь знать, что даёт хорошая карма? Хорошую жизнь. Вот только если человек живёт уж слишком хорошо, то он может начать косячить по страшному и заработать себе плохой кармы на пару сотен лет в аду.

Поэтому продвинутые люди не тратят хорошую карму на жизнь олигарха, а меняют её на возможность духовного роста. Скажем, родиться в одно время и в одном месте с Шакьямуни, Иисусом, Лао Цзы и стать их учеником. Или учеником их учеников.

— Но это было в прошлом, а сейчас таких возможностей нет.

— Это точно, нет. И не потому, что те Учителя жили давно, а потому что сейчас почти всё человечество, за исключением нескольких племён пигмеев в Австралии, живёт по геймерским законам. Даже те, кто никогда в жизни ни во что не играл.

— Как это возможно?

— Ты помнишь, что я говорил об отличии человеческой кармы от её игрового аналога?

— Человеческая нужна для гармонии с Вселенной. А игровая для прокачки уровня в виртуальности.

— Правильно. Люди давно живут по законам развития игрового персонажа. Добывай ресурсы, выполняй придуманные, чтобы занять твоё время квесты. Прокачивай навыки чтобы эффективнее добывать ресурсы и выполнять более продвинутые квесты.

Если ты сравнишь эти принципы с идеями того же Шакьямуни, то увидишь, что они противоположны. А значит, чем больше успеха достигает человек, как в игре, так и в «реальной» жизни, тем больше кармы он накопит.

— Значит для всех одна дорога? В ад?

— Если бы. Есть и более худший вариант. Но чтобы понять это, тебе надо его увидеть.

— Что увидеть? - Морти, наконец, вышел на крышу и обнаружил на ней маленький, но очень симпатичный парк. Вдоль дорожек из искусственного гравия стояли длинные кадки с кустами и высокие с пальмами. Солнце играло на поверхности прозрачного купола, накрывающего всю крышу, превращая её в оранжерею. Купол, кстати имел хорошие звукоизолирующие свойства. Стрельба снизу была почти не слышна.

— То, что хуже ада. Ад выполняет весьма полезную функцию. Как та же канализация. А я покажу тебе совершенную бессмысленность. Но для этого нам нужно пройти мимо этих милых зомби.

— Этих? - Морти увидел сидящих на пластиковых стульях, поставленных в круг в центре озеленённой крыши почти три десятка зомби различной степени одетости. На женских персонажах сквозь широкие щели в плоти проглядывали кости верхней части груди и боковые берцовые кости. - Это будет не трудно, они же тихие.

— Ошибаешься. Это клуб анонимных наркоманов. Без речи тебя не пропустят.

— Какой речи?

— Когда тебе скажут привет, ответь привет, назови своё имя и скажи кто ты.

— А кто я?

— Сам выбирай. Или наркоман, или человекофил. О точно, скажи, что ты эксгибиционист!

<http://tl.rulate.ru/book/28038/703419>