

Введение

Несомненно, самой "киборгизированной" страной является Империя. Производство киборгов имеет здесь долгую и сложную историю, потому в дальнейшем все сведения касаются в первую очередь именно Империи, как страны, оказавшей большое влияние на весь мир.

Об остальных странах Материнской Планеты будет сказано в соответственной части данной статьи. О киборгах других планет будет рассказано в разделах, посвящённых этим планетам.

Из истории появления киборгов на Материнской Планете

В этом разделе речь пойдёт только о киборгах пост-ядерного мира, оставив в покое научную фантастику, киберпанк, боевики с применением компьютерной графики и прочее богатое культурное наследие Земли, которой Материнская Планета по своей сути больше не является.

Материнской Планетой Земля стала называться в период бурного развития и расцвета колонизаторской экспансии землян в дальний космос. Период этот приходится на пятый век по окончании Пыльной Войны (П.В.), то есть, спустя примерно четыреста лет. Между тем первые упоминания о киборгах пост-ядерного мира относятся к первому веку.

Долгое время киборги были единичными экземплярами, которые либо чудом сохранились с войны, либо были воссозданы отдельными гениями. Как правило, киборгами становились родные и близкие учёных-кибертехников. Первые киборги представляли собой скорее так называемый "биомех" - биологический механизм, имеющий в предках нейроуправляемую машину (корпус-танк и подобные, то есть, бронированную тяжёлую машину в форме антропоморфного тела, управление которой осуществлял пилот, помещавшийся внутри "тела" либо "головы" машины). С течением времени пилот биомеха всё больше и больше превращался в его придаток, пока мышцы человека окончательно не атрофировались, а жизнедеятельность не начинала полностью зависеть от исправного функционирования "доспеха", ставшего по сути "поверхностным" телом.

Постепенно учёные находили пути совершенствования биомехов, пойдя по иному пути развития - не человека делать придатком механизма, а механизм - частью человека.

Собственно киборги появились во втором веке после П.В. в древнем государстве Эуро (частично затопленная Объединённая Европа). Это были здоровенные, неуклюжие, туповатые существа с торчащими из тела проводками и прочими механическими элементами. Часто у них заменялись конечности на механические имплантанты самых причудливых форм и функций - от пилы и штыка до сложного огнестрельного оружия. Киборги часто испытывали боль, их тело постоянно отторгало имплантанты, и потому они вынуждены были колоть множество различных препаратов для того, чтобы снять боль, воспаление и прочие неприятные симптомы. Иммуитет от этого только страдал, впрочем, как и психика. Первые киборги были очень вспыльчивы и антисоциальны. Они хоть и находились на службе у того или иного феодала, но весьма часто противились его власти и приказам. Они постоянно хотели только одного - разрушать и убивать. И чем неустойчивее была психика киборга изначально, тем опаснее он становился с каждым новым имплантантом.

Но постепенно учёные нашли выход.

О стабилизаторах, программах, инъекциях и Топливе

В 188 году после П.В. были изобретены стабилизаторы, и параллельно с этим шла работа с "упрятыванием" имплантантов внутрь тела носителя. Постепенно киборги внешне стали абсолютно неотличимы от людей. Разве что выдавало атлетическое телосложение (результат инъекций для наращивания мышечной массы и силы, некоторые вшивки в мышцы) и вертикальная полоска на нижней губе - "спрессованный" штрих-код, который в обязательном порядке ставился всем киборгам, чтобы заранее предупреждать граждан о том, с кем они имеют дело. Ведь когда никакого железа наружу не торчит, очень легко принять киборга за человека и, к примеру, разозлить его неосторожным словом или жестом.

Изобретение стабилизаторов стало мощнейшим толчком к развитию по сути нового феодализма или

даже рабовладельческого строя, так как одна часть социума оказалась в полной зависимости от другой.

Дело в том, что стабилизаторы работали исключительно на особого рода инъекциях, состав которых тщательно охранялся Мастерами - хозяевами новых Мегаполисов. За верное служение киборг получал инъекции и мог исправно функционировать без боли, проблем с психикой и прочих неприятных побочных эффектов. Кроме того, к третьему веку киборгов научились программировать.

Наибольшим достижением считаются программы "Антисуицид" и "Лояльность".

"Антисуицид" устанавливают всем киборгам, когда они заканчивают Академию. Эта программа физически не позволяет киборгу покончить с собой. Как только киборг добровольно подходит к последней черте (например, решает застрелиться и уже подносит пистолет к виску), то его организм реагирует на это паническим ужасом, нервной асфиксией, мышечными спазмами и сходными реакциями, делающими суицид невозможным. Это было нужно Мастерам для того, чтобы киборги не могли распоряжаться собственными жизнями по своему усмотрению и погибать тогда, когда это невыгодно Мастеру - например, из-за каких-то душевных переживаний или же, когда, по мнению киборга, он опозорен. Для Мастера как для хозяина солдата, подобные причины несерьёзны. Мастеру не выгодно, если его солдаты начнут погибать вне боевой обстановки. Программа обернулась негативной стороной, когда выяснилось, что киборг не может покончить с собой вообще ни в какой ситуации, даже когда это было бы выгодно не только ему самому, но и Мастеру. Лишь единицы способны преодолевать эту программу. "Антисуицид" много раз модернизировали, но, в конце концов, от него отказались - примерно в пятом веке.

"Лояльность" устанавливается некоторыми Мастерами как своеобразная гарантия верности, как и следует из названия. Но программа эта гораздо слабее, чем "Антисуицид", и может быть даже аннулирована. Однако здесь стоит уточнить - при наличии у киборга полного комплекта стабилизаторов преодоление этих программ невозможно. В противном случае киборг просто впадает в своеобразную кому.

Кибер-нейротехника шагнула далеко вперёд, позволив не только выстраивать сознание кибер-солдат как угодно Хозяину, но и ускорять их мыслительные процессы, реакцию, усиливать память и так далее. Именно нейро-вшивки отнимают больше всего "человеческого". Именно они отличают обыкновенного "вшитого" от собственно киборга.

Принято считать, что минимальное количество вшивок, позволяющее называть человека киборгом - 70% (первое серьёзное воздействие на мозг), а максимальное - 96% (когда производится замена скелета и черепа). Одной из самых первых и важных нейро-вшивок являются блокираторы - особые устройства в мозгу, размывающие болевые ощущения и регулирующие некоторые вегетативные функции. Блокираторы также незаменимы для молодых киборгов, у которых ещё нет стабилизаторов, но которые уже носят в теле такое количество "железа", что организм начинает сопротивляться болю.

Развитие технологий привело к тому, что из обыкновенного мальчишки с течением времени могла выйти практически стопроцентная машина: в изначально человеческом теле заменялось всё, даже скелет и череп. Это приводило к изменению физиологии (96%-ному киборгу не требуется спать и есть, как обычному человеку, процессы в его организме идут несколько иначе), а также сознания (в сторону более замкнутого, шизоидного, хладнокровного).

Первая замена черепа и скелета была проведена в 259 году после П.В. генералу Клиферду Саймону. Он стал первым удачным киборгом, в котором от человека осталось всего 4 процента. И, тем не менее, он исправно функционировал после операции ещё 28 лет благодаря инъекциям.

Но инъекции имеют и негативную сторону - без них (например, в случае потери киборгом работы или убийства его Мастера, обеспечивавшего инъекциями) наступает ломка страшнее той, что испытывают наркоманы. Но это случается только тогда, когда проходит определённый отрезок резервного времени, и стабилизаторы начинают работать в аварийном режиме. Перестроить их на принятие инъекций после этого очень сложно. В остальное время инъекции приносят киборгу только пользу и облегчение в работе.

Очень часто случается так, что инъекции, производимые в лабораториях одного Мастера, не подходят

для киборга, прежде функционировавшего на инъекциях, произведённых в лаборатории другого Мастера. Поэтому даже быстрое нахождение киборгом нового хозяина ещё не является гарантией отсутствия в будущем ломки. (Однако, чаще всего уволенным киборгам или киборгам, чей хозяин погиб, новую работу найти чрезвычайно сложно - ведь никто не захочет принимать в свою армию такого некомпетентного солдата).

Альтернативой инъекций стало так называемое Топливо, впервые синтезированное в лабораториях Мастера Ллойда (р. 288-340 г. К власти пришёл в 307 г.) в 309 году после П.В. Топливо подходит абсолютно всем киборгам, действует по типу легальных инъекций, но оно гораздо губительнее. Постепенно киборгу требуется всё больше и больше этого снадобья, чтобы победить боль, причиняемую аварийными стабилизаторами. Переизбыток Топлива в организме (как и его недостаток) приводит к смерти. В первом случае передозировка вызывает обширные внутренние кровоизлияния, превращающие внутренности в чёрный кисель, а во втором случае киборг либо умирает от болевого шока, либо в неконтролируемом припадке повреждает сам себя настолько сильно, что больше не может функционировать. Зафиксированы даже случаи, когда киборг сам себе раздавливал пальцами несколько позвонков.

Мастер Ллойд долгое время сманивал к себе свободных (то есть, "бесхозных") киборгов для того, чтобы увеличить свою армию. Но вскоре правительство обеспокоила эта тенденция, и Топливо было запрещено. Впрочем, многие Мастера производят его на территории своих Мегаполисов, так как оно тоже приносит доход, и немалый!

Известны случаи избавления от Топливной зависимости. На самых ранних стадиях киборг может удалить большинство стабилизаторов и затем глушить боль и прочие неприятные ощущения самым обыкновенным алкоголем, который киборга ничуть не пьянит. Но всё же подобная методика не так эффективна, как методика некоего Кукольника, который перестраивал стабилизаторы таким образом, что те начинали работать на обыкновенной дистиллированной воде. Киборгу достаточно было пить обыкновенную воду, чтобы избавиться от ломки. У самых истоков Велиарийской Империи лечение киборгов с Топливной зависимостью было запрещено. Но об этом подробнее - в разделе общей истории Материнской Планеты.

Путь киборга

Киборгами мальчишки чаще всего становятся по своей воле, хотя иногда их к этому принуждает семья.

В 10-летнем возрасте они поступают в военную Академию, на так называемый "боевой" курс (Академии также выпускают различных инженеров, техников, кибертроников, программистов и координаторов).

До 12 лет они изучают историю, различные военные дисциплины, живут в казармах при Академии, постоянно тренируются в физических упражнениях и стрельбе. Всё это время они употребляют специальные препараты, которые не только увеличивают мышечную массу и силу, а также способствуют росту, но и подготавливают тело к будущим изменениям. Вследствие всего этого организм мальчика оказывается настолько отравлен, что даже при изначально хорошей генетике будущий киборг никогда не получит разрешения на репродукцию (из-за этого часто возникают скандалы в хороших семьях, мальчики из которых решают идти по опасной стези боевого киборга).

Затем наступает время первых операций.

Самыми первыми вшиваются блокираторы, затем наступает черёд оптимизаторов памяти, чувств и скорости мыслительных процессов, постепенно вшиваются более и более объёмные мнемо-карты, а также мнемо-порты, обеспечивающие наиболее эффективное управление компьютером и оперирование полученной информацией.

К 13-15 годам мальчик получает также несколько "стандартных" имплантантов боевой группы, является уже на 70% машиной, и называется киборгом.

У 18-летнего выпускника Академии два пути - либо он поступает на государственную службу, либо занимается к какому-нибудь Мастеру, номинально зависимому от правительства феодалу.

Далее, опять же, два пути - повышать процент "железа", либо не повышать. Дальнейшее повышение

этого процента приводит к тому, что блокираторы не справляются с болью, начинаются проблемы с психикой (киборг становится чрезмерно жесток, вспыльчив, неадекватен, склонен чуть что хвататься за оружие), возможен даже паралич и остановка сердца. Поэтому при преодолении 75%-ного рубежа (а лучше - раньше) киборгу необходимо вживить в спинной мозг стабилизаторы, которые регулируют работу всей нервной системы, блокируют боль и помогают всем группам имплантантов исправно функционировать.

Вшивать так называемую "тяжелую" группу имплантантов (скелет, череп, некоторые мышцы) без наличия стабилизаторов и вовсе нельзя.

А когда киборг обзаводится стабилизаторами, он фактически попадает в рабство к своему Мастеру - единственному, кто может обеспечить инъекциями. Правда, это положение вполне устраивает обе стороны.

Количество киборгов, которое может содержать отдельно взятый Мастер у себя на службе, ограничивается только его финансовыми возможностями. Киборгам, состоящим на службе у того или иного Мастера, положен минимальный оклад. Но на него очень сложно существовать, да и "апгрейдиться" невозможно, так как новые и новые "вшивки" киборг обязан покупать на свои деньги в лабораториях своего хозяина. Повышение дохода возможно лишь при большом количестве выполненных заданий. С каждого удачно выполненного задания киборг получает определённый процент. Чем быстрее, эффективнее, тише и качественнее работа, тем выше процентная ставка. Ценится также как можно более минимальный урон городу (разрушение строений, убийство мирных граждан, оказавшихся в ненужном месте в ненужное время) и чистота работы: разлетевшиеся по всей улице мозги и кишки убитого нарушителя или преступника не добавляют киборгу кредит-единиц на карте.

Молодые киборги долгое время могут работать лишь в массовых, масштабных операциях. Капитан группы, опытный взрослый киборг, приглядывается к новичкам, смотрит, как работает каждый из них, затем сверяет своё мнение с беспристрастными данными координаторов, следивших за боем в более спокойных условиях (капитану, что вполне понятно, может быть не до оценки боевых качеств каждого отдельно взятого бойца). Постепенно наиболее качественно работающие бойцы отбираются координаторами и капитанами групп в элитные отряды, которые выполняют наиболее сложные и опасные задания. Из этих же отрядов более старшие и опытные киборги выбирают себе напарников.

Затем молодые киборги начинают работать самостоятельно. Постепенно у них появляется достаточно денег для новых имплантантов, повышающих боевые качества. Соответственно, киборг работает всё более эффективно, всё меньше времени тратит на тренировки (которые ему больше не нужны - имплантанты решают множество проблем физической подготовки) и всё больше - на выполнение заданий.

Самые опытные и сильные киборги становятся инструкторами. Они подготавливают молодые кадры себе на смену. Многие киборги, которые больше не работают на улицах города, но всё же остались на хорошем счету у Мастера, также работают инструкторами.

Многие киборги имеют ещё и какое-то дело, чаще всего связанное с оружием, проектированием имплантантов и так далее. Часто таким или сходным бизнесом киборги начинают заниматься после особенно серьёзных ранений, не совместимых с дальнейшей работой на улицах, либо те, которым не удалось достичь хороших показателей на работе у Мастера.

Вследствие тех или иных причин нередко и случаи выбора киборгом профессий, никак не связанных с военной деятельностью (держатели ночных клубов, медики) или мирных профессий, требующих больших физических нагрузок. Но, как правило, такие случаи единичны и подавляющее большинство киборгов находятся либо на государственной службе, либо работают на какого-либо Мастера.

Правительственные кибер-войска - это так называемые "шершни", спецотряды, занимающиеся проблемами, которые не могут решить солдаты-люди. Большинство имплантантов, которые вшивают киборги Мастеров, считаются нелегальными (так как в своё время привели к тому, что киборги, работавшие на государство, пошли против правительства и легко одержали верх, но позже были побеждены их же

собственными методами). По этой причине "шершни" были долгое время объективно слабее киборгов, работающих на Мастеров. Мастера номинально подчиняются столице, но всё же внутри своих городов вольны устанавливать свои законы, и им выгодно иметь в своей армии как можно более "апгрейженных" киборгов. Преимущество "шершней" (до прихода к власти Принца Велиара и Кукольника) в их количестве - мобилизованная правительственная кибер-армия больше армии любого из Мастеров, но, конечно же, меньше, чем армии всех Мастеров, вместе взятых; а также в более профессиональном ведении боя. Всё-таки, киборги Мастеров - одиночки, привыкшие, чтобы "никто не путался под ногами". "Шершни" же отлично работают в группах. Другими преимуществами "шершней" является более высокий оклад и престиж. Многие парни идут после Академии в "шершни" именно из-за престижа. Однако, эта ситуация во многом изменилась в Велиарийской Империи.

Неоспоримыми преимуществами киборгов-наёмников являются: доступность любых имплантантов, более свободный "график работы" и более мягкая дисциплина, а также большая свобода выбора - киборг может в любое время уволиться, поменять хозяина, хотя это и принесёт некоторые хлопоты. "Шершень" же так просто уйти не может. Только если будет ранен слишком серьёзно для дальнейшей службы, либо если его разжалуют. Это ужасный удар по репутации. Но Мастера обычно не обращают на это внимание, и многие бывшие "шершни" находят своё место в армии Мастеров.

Киборг какого-либо Мастера тоже может сменить ремесло наёмника на службу государству. Если он успел вшить какие-то запрещённые имплантанты, то ему придётся от них избавиться по мере возможностей, но часто бывает так, что определённые группы таких имплантантов вырезать уже нельзя, и тогда киборга в "Шершни" не примут.

Однако с истоков Велиарийской Империи, как уже было сказано выше, ситуация изменилась: правительственным войскам стали доступны любые имплантанты, наёмникам же пришлось принудительно от них избавляться. Об этом чуть подробнее в статье "Закон о Топливе".

Общее для "Шершней" и свободных наёмников то, что они "выходят на пенсию" в сорок - сорок пять лет. К этому возрасту у каждого киборга начинаются необратимые процессы, вследствие которых отторгаются некоторые ткани и имплантанты. Конечного результата этого процесса никто не видел, так как "старые" киборги куда-то бесследно исчезают - они пропадают даже из Сети.

О Стирателях

Поговаривают, что "старые" киборги превращаются в так называемых Стирателей - странных существ с изуродованными телами и торчащими наружу имплантантами, живущих очень замкнуто, обособленно даже друг от друга и относящихся скорее к разряду городских легенд. До сих пор нет более-менее аргументированной версии о происхождении и природе Стирателей. Но интересно то, что первые упоминания о них относятся к тому же времени, когда были изобретены стабилизаторы, а количество Стирателей (по свидетельствам современников) перестало увеличиваться аккурат тогда, когда ближе к десятому веку после П.В. стабилизаторы были упразднены, так как технология производства киборгов изменилась, и им больше не требовались ни стабилизаторы, ни инъекции, ни Топливо.

Названием Стиратели обязаны своему основному ремеслу - к ним обращались тогда, когда требовалось стереть память какому-нибудь человеку или киборгу. Странно то, что за свои услуги в этой области Стиратели не брали никакой платы. Побочными видами деятельности этих странных созданий являлись кибер- и сикеро-медицина (лечение химер), иногда взлом тех или иных ресурсов Сети или программ киборгов. В общем, Стиратели - это непревзойдённые мастера во всём, что связано с генной инженерией, высокими технологиями и Сетью.

Многие считают Стирателей особого вида киборгами, каким-то новым (или наоборот, древним) их видом. Многие всерьёз уверены в том, что Стиратели - это начавшие самостоятельно мыслить и получившие автономию от тела имплантанты, так как некоторые из них выглядят как скелеты, некоторые - наоборот

приземистые, непропорциональные, перекошенные, неравномерно усохшие или наоборот мускулистые, а некоторые - как высоченные мужчины атлетического сложения, но полностью лишённые кожи. Будто и правда тело киборга после 45 лет "сходит" с имплантантов, которые он успел в себя вшить, как варёное мясо с костей, а то, что остаётся от мозга - электронная его часть - управляет оставшимися группами имплантантов. Что ж, все версии имеют право на существование. Но единой до сих пор нет.

Многие называют их "Хранителями Истории", так как Стиратели действительно поднаторели в вопросах истории и изъясняются несколько архаичным языком, а также любят рассказывать древние легенды или сказки, завуалировано и загадочно отвечая на вопросы или пытаясь что-то выразить таким образом.

Но о своей природе сами Стиратели никогда не рассказывают. По крайней мере, прямо.

О крио-киборгах

Любопытнейшим и жутковатым явлением являются так называемые крио-киборги. Они были изобретены у самых истоков Велиарийской Империи, и первым известным крио-киборгом стал печально известный Принц Империи Велиар Айзэн.

Создателем его и многих последующих является Кукольник. После того, как крио-киборги доказали исправным функционированием свою жизнеспособность, их производство было поставлено на поток, а технологии, так никогда до конца не разгаданные (так как Кукольник ревностно хранил все свои секреты) легли в основу производства некро-киборгов, боевых зомби класса Бета, био-андроидов и стали прародителями, если так можно выразиться, так называемых "хоккеистов". Все эти виды существ возникли много позже на удалённых планетах-колониях, и о них поведётся рассказ в соответствующих разделах.

Вернёмся же к крио-киборгам Материнской Планеты.

Как уже было сказано выше, доподлинно не известна технология производства этих созданий, толком не раскрыты многие секреты их функционирования. Известно лишь, что создавались они с использованием крио-технологий чаще всего из тел погибших совсем недавно людей, гораздо реже - из живых тел. Сначала в мозг вживлялся особый чип, контролировавший нервную деятельность и, соответственно, жизнедеятельность организма, а также преобразовывавший электрические импульсы мозга в энергию, за счёт которой функционировал мозг и организм в целом. Затем кровь заменялась особым составом, главными компонентами которого были органика и жидкий кислород. Взрывоопасную смесь нужно было готовить очень осторожно, так как всегда была опасность, что тело может попросту разорвать изнутри. Именно поэтому в дальнейшем тело предварительно стало обрабатываться особым составом, исключающим любой, даже микроскопический контакт крио-крови с окружающей средой. Из-за этого состава, а также из-за циркуляции в организме крио-крови кожа приобретала абсолютно белый цвет, становилась гладкой, как пластмасса или отполированный камень, но при этом не теряла своей эластичности и в то же время непостижимым образом становилась сверхпрочной и устойчивой к таким повреждениям, которые оставляют след даже на броне танка. Слизистые также становились очень прочными, менялся их состав, от чего склеры глаз, например, приобретали совершенно стеклянный блеск. Благодаря этим внешним признакам крио-киборгов прозвали живыми куклами. Это было верно ещё и потому, что крио-киборги были начисто лишены собственного сознания и свободной воли, все их действия полностью контролировались программами и приказами. Однако, что удивительно, в глубине их мозга всё ещё теплились самые сильные воспоминания, пробуждение которых было чревато различными последствиями. Прежде всего, нарушалась работа чипа, и электрическая деятельность мозга изменялась. Вследствие этого изменялась и физиология крио-киборга. В частности, если раньше ему не требовался ни отдых, ни питание, то с нарушением работы чипа крио-киборг начинал испытывать боль, неконтролируемые эмоции, страх, ярость и так далее; организм требовал восполнения растроченной энергии и постепенно разрушался.

Уничтожить крио-киборга представлялось весьма сложной задачей, так как он не испытывал боли, и физически повредить его было очень сложно, равно как и воздействовать электрическими импульсами. Но несколько слабых мест у этих существ всё-таки было. Например, высокие температуры. Критический перегрев

или обширные и глубокие повреждения огнём были чреваты мощнейшим взрывом. Повреждение сильными кислотами могло нарушить целостность кожи и слизистых, и тогда опять же мог произойти взрыв.

Многие крио-киборги усиливались ещё и дополнительными имплантатами - у них заменялся скелет и мышцы. Операции на скелете производились при помощи нанотехнологий (когда костная ткань постепенно заменялась неорганической, идентичной, например, некоторым сверхпрочным сплавам), а мышцы старались заменить ещё на ранних стадиях, до вливания крио-крови. Если же по тем или иным причинам мышцы не представлялось возможным заменить сразу, то их ткань также замещалась нанороботами. Эти манипуляции делали крио-киборгов практически нерушимыми и неуничтожимыми. А благодаря практически вечному генератору "живые куклы" могли существовать на протяжении столетий и даже тысячелетий.

О «вшитых»

Так называемые «вшитые» - это люди, каким-то образом сумевшие достать и вшить себе определённые группы имплантатов. Чаще всего это имплантаты так называемых «хакерской» и «боевой» групп, они могут заместить большое количество «человеческого» в организме, но киборгом «вшитый» не становится. Как было сказано выше, это зависит от нейро-вшивок, которые не только невозможно вшить нелегально, так ещё и государство неусыпно следит за тем, чтобы это оказалось невозможным. Каждый киборг внесён в специальные реестры (впрочем, вероятно, существовали и неучтённые киборги, официальных данных по ним нет).

Взрослый человек может стать собственно киборгом в исключительных и крайне малочисленных случаях, чаще всего будучи чьим-то протеже. Кроме того, операции по вживлению нейро-вшивок очень опасны во взрослом возрасте, могут привести к параличу или даже смерти. Переизбыток имплантатов в теле «вшитого» чреват теми же самыми последствиями - от эпилепсии и тяжёлых психических нарушений до постоянных болей, хронических воспалительных процессов, паралича и смерти.

Средний «вшитый» в принципе может быть равен по боевым качествам молодому киборгу и частенько поступают на службу Мастерам. С одной стороны, такие солдаты выгоднее - для них не нужно производить дорогостоящих инъекций, плату они берут меньшую. Но с другой стороны, они не так эффективны, как киборги. В общем, «вшитые» - это «киборги эконом-класса». Некоторые Мастера маленьких провинциальных городков формируют свою армию полностью из «вшитых».

Очень много «вшитых» и в государственной регулярной армии.

О правительственных войсках

Киборги, работающие на правительство, делятся на три категории:

Альфа - это небольшая, но наилучшим образом вооружённая армия, служащая непосредственно Императору (сейчас - Божественной Машине), гроза всего живого. Самые преданные воины. Высшее командование частенько бывает выходцами из армии Альфа.

Бета - это небольшая армия, подчиняющаяся главе государства, но работающая удалённо, контролирующая колонии Империи или даже находящаяся на территории других стран, Бета также исполняют функции силовой полиции.

Подразделение "Шершень" - это элитное кибер-формирование внутри регулярной армии, состоящей на 80% из людей, нечто вроде спецназа, очень мощного и смертоносного спецназа. Подчиняется, в отличие от Альфа и Бета, генералам.

О киборгах в других странах Материнской Планеты

Наибольшее количество киборгов после Империи проживает в Воссоединённых Штатах Северной Америки. Они практически полностью идентичны своим собратьям с материка Евразия, но не носят полоску на нижней губе (так как контроль Сети в Америке не так всеобъемлющ, как в Империи), а стремятся показать свою природу, даже кичась ею, при помощи внешних элементов. Любят заменять конечности на трансформирующееся оружие, любят носить всяческие металлические пластины с проводочками на голове, даже если те не несут никакой практической пользы.

В отличие от мобильных, ловких и быстрых киборгов Империи, американские частенько действуют по типу танка - то есть, напролом, сминая всё на своём пути. Физиология американских киборгов также несколько отличается от человеческой. Например, они могут употреблять всяческие горючие смеси, как простое питьё, без вреда для здоровья сгрызть и съесть стеклянный стакан и так далее.

Так как в Америке Топливо появилось гораздо позже, чем в Империи, тамошние «бесхозные» киборги спасались большими количествами алкоголя и наркотиков, а также кустарно произведёнными смесями. Топливо в Америке так толком и не прижилось из-за непомерно высокой цены.

Касаемо характера американских киборгов, то они гораздо чаще имперских ведут себя как тупые солдафоны, стремятся отгородиться от людей, презирают их.

В Эуро киборги практически неотличимы от людей - они не носят штрих-кода на нижней губе, по телосложению вряд ли похожи на культуристов (хотя, конечно же, бывают разные), обладают скорее чрезвычайно высокими хакерскими способностями, чем боевыми. Изменения тела направлены на повышение регенеративных функций и на наиболее эффективное (в том числе и удалённое) управление сложными экзоскелетами и прочими «умными» машинами и оружием. В отличие от киборгов первого поколения, эурийские киборги не являются «придатками к железу» и могут прекрасно функционировать автономно. Если имперские киборги похожи на перекачанных бравых солдат, то эурийские - скорее на легкоатлетов.

Благодаря нейро-шивкам они гораздо спокойнее, хладнокровнее и уравновешеннее своих соседей по Евразии, именно так и могут быть узнаны. Кроме того, температура тела их обычно несколько ниже, чем у простых людей, им требуется меньше пищи и больше питья.

В Эуро, как и в Империи, получили распространение как стабилизаторы, так и контрабандное Топливо. Но такого политического резонанса, как в Империи, последнее всё же не имело.

В Кампучи, особенно в Восточной, киборги получили очень большое распространение. Вероятно, это наследие исчезнувшей японской цивилизации. Конечно, киборгов здесь несоизмеримо меньше, чем в Империи, но в процентном соотношении к населению страны - больше. Так, например, в Империи 4-го века после П.В. только каждый двухсотый являлся киборгом, в Кампучи же - каждый 10-й.

Так как Кампучи - страна очень замкнутая и не любящая наблюдения, то с уверенностью назвать дату появления здесь первых киборгов не представляется возможным. Вероятно, некоторые из них помнят ещё самые первые годы после Пыльной войны.

По сравнению со всеми прочими киборгами Материнской Планеты это, можно сказать, самые совершенные. Тела их полностью искусственны, частично органические, частично механические, не подверженные никаким заболеваниям, боли и страданиям, управляются они живым человеческим мозгом, прошедшим определённые стадии изменения и подготовки. По причине этого ни стабилизаторы, ни Топливо не получили здесь развития.

Кампучийские киборги выглядят чаще всего как ожившие манекены - идеальные тела, прекрасные черты, гибкость, грация, скорость. Покрытие может быть как полимерным, так и органическим. Часто тела делаются по образу и подобию биологических женщин - в Кампучи это не запрещено. При том, что мозг изначально может быть мужским. Кожа, глаза и волосы могут быть подчас совершенно невероятных оттенков.

Регламентируются они только вкусом и желанием самого киборга. Впрочем, долго носить зелёную или красную кожу, как правило, никто не хочет, а замена - удовольствие дорогое, да и выделяться из толпы эти потомки азиатской цивилизации не слишком-то любят, поэтому они чаще всего выглядят как обычные, только очень красивые люди.

На протяжении жизни киборга его тело может меняться и полностью модернизироваться. Будучи существами почти бессмертными (известны случаи, к примеру, 500-летнего существования) киборги частенько добиваются высокого положения в обществе. А король Восточной Кампучи, например, киборг, сменивший уже несколько тел.

Размножаться обычным способом кампучийские киборги по вполне понятным причинам не могут. Да и не хотят чаще всего. Если вдруг возникает такая необходимость или желание, на помощь приходит клонирование. Ведь определённая часть изначальной биомассы в киборге осталась.

За пределы своей страны эти удивительные создания выбираются крайне редко, и сведения о них самыми первыми принесли путешественники из Шамбалы и Болив. В дальнейшем, с новым объединением планеты в глобальную сеть, информации о кампучийских киборгах стало больше, но они всё ещё предпочитают замкнутое существование и не стремятся поделиться с остальным миром своими технологическими секретами.

Страна Болив является самым экспансивным государством на Материнской Планете, несмотря на свой крайне низкий уровень технологического развития. Колонии Болив расположены и в Африке, и в Азии, и даже в непосредственной близости от Империи в виде полиса-корлони Тшэнхя. Поэтому у Болива была возможность познакомиться с многими культурами, обратиться к наследию многих цивилизаций и, будучи вотчиной беженцев и простых авантюристов из Северной Америки, получая от них прекрасное финансирование, создать собственную технологию производства киборгов.

Она почти ничем не отличается от американской. Разве что в киборгов превращают частенько и биологических женщин, настоящих или искусственно созданных. Никакой общей системы контроля нет, каждый киборг подчиняется тому или иному «царьку» напрямую. Никаких законов, ограничивающих производство, в Боливе не существует. Полная анархия и свобода. Впрочем, боливские киборги, в особенности те, что обладают женским телом, не спешат попадаться на глаза Империи.

Все остальные страны не имеют собственного ноу-хау в производстве киборгов, и киборгов на их территории несомненно меньше, чем в вышеперечисленных. Производство тут ведётся по технологиям стран-хозяев. Существуют страны, в которых производство киборгов и вовсе не ведётся - это Шамбала, Хинди, Эйфиопэ и некоторые другие.