

КЛЕШНЯМИ НЕ ТРОГАТЬ!



Сергей Вейс, Александра Ветрова, Константин Михайлов

КЛЕШНЯМИ НЕ ТРОГАТЬ!

Приложение о *Trevillo ergaster*
к словесной ролевой игре «Раскрытый космос»

Иллюстрации Марии Кильчевской и Анны Чубковой

ОТКУДА ОНИ ТУТ?

Trevillo ergaster – наши симпатичные членистоногие друзья с планеты Дюма b. Впрочем, мало кто так их называет. Планета в прессе в основном фигурирует под названием Тревилль, а ее обитателей прозвали крабопитеками. Не вполне корректно: слово «питек» на греческом означает обезьяну. Но все уже привыкли.

Совсем недавно, в 2302 году, их и их родину открыли корабли Республики. Когда обнаружилось, что на планете есть разумный вид, высадка туда была запрещена. Только профессиональные ученые незаметно для тревилло, со спутников, при помощи миниатюрных роботов и очень осторожных экспедиций имели право вести там исследования. Так оставалось бы и сейчас, если бы не вмешательство криминалитета.

Не беспокойтесь, с подавляющим большинством крабопитеков все в полном порядке. Они по-прежнему живут у себя дома, им ничего не угрожает, и люди – на пару с туберианцами – приглядывают за ними. Но около сотни тревилло неожиданно для самих себя оказались космическим видом.

Вышло это так. Сперва группа лихих и не слишком разборчивых в средствах контрабандистов задолжала огромные средства Мунгики, крупнейшему в Республике преступному синдикату. Потом кому-то из них пришла в голову мысль, что отдать деньги можно, предоставив Мунгики исключительный в своем роде товар – недавно открытых инопланетян. Сказано – сделано: охрана планеты была нацелена на то, чтобы не пускать туристов и «черных ксенологов», и профессиональным контрабандистам не составило труда ее обойти. Первая партия из десятка несчастных тревилло была оглушена тазерами, вывезена и преподнесена в подарок одному из боссов Мунгики.

Первоначальная реакция его, по слухам, была далека от восторженной – но вскоре выяснилось, что покупатели на товар есть. Это и другие лидеры преступности (свой инопланетянин показался многим вопросом престижа), и кое-кто из туберианцев, заинтересованных в изучении нового вида и не готовых ждать, пока договорятся дипломаты. По слухам, и кое-кто из корпоративных боссов Шань Няо – во всяком случае, после там случилась серия странных отставок. Словом, вторым рейсом с Тревиля вывезли уже порядка сотни аборигенов, в основном из числа рисковых охотников, увлеченных собирателей и любознательных знахарей, далеко отошедших от стоянок своих племен.

Даже в плену у Мунгики крабопитеки физически особенно не пострадали – с ними обращались неплохо. Но психологически это было для них огромным шоком. А попытки установить контакт (с использованием украденных из баз Элладского университета на Марсе наработок по языку тревилло), гипнопедические эксперименты по обучению во сне и регулярные анализы сделали ситуацию только хуже. Понятно, что серьезные и состоявшиеся ученые сотрудничать с похитителями не стали бы, но криминалитету удалось привлечь кое-кого из не столь разборчивых исследователей.

Вся эта схема могла бы кое-как работать и дальше с неизвестными последствиями. Но, к счастью, как раз на этой фазе ее накрыл великий сыщик – да-да, ваш великий сыщик! – в компании со своими друзьями и толпой шерифов и чинов дипломатической полиции.

То, что кражи тревилло прекратились, – прекрасная новость. Но теперь, естественно, встал вопрос о том, что делать с теми, кого уже увезли с Дюма b, а потом освободили в ходе спасательной операции. За несколько месяцев жизни в Республике они успели увидеть много такого, что полностью перевернуло их представления о мире. И немало понять, потому что тревилло ничуть не глупее людей или туберианцев. Вернуть их назад на родную планету – значит непред-

сказуемо повлиять на ее развитие и, возможно, не в лучшую сторону. Да и не сказать, что многие из них так уж мечтали вернуться домой: после освобождения они провели некоторое время на свободе, хотя и под присмотром, и обнаружили, что жизнь в Республике не так уж плоха.

Сейчас с юридической точки зрения ситуация остается неразрешенной. Около сотни крабопитеков теперь живут среди людей и, судя по всему, продолжают делать это и дальше. Конечно, большинство из них после злоключений хочет спокойно отдохнуть, понять, что им делать теперь, и без спешки разобраться в непривычной новой реальности. Такая возможность есть у них в специально созданном поселении на Айзеке. Но детективу они благодарны, и кое-кто из них вполне мог – как только это стало возможным – присоединиться к команде странного хомо, который их всех спас. На щедрый дар надо ответить даром. Да и, что ни говори, интересно попутешествовать по Республике в хорошей компании!

210

200

190

180

170

160

150

140



ЧТО ОНИ ОСТАВИЛИ ПОЗАДИ?

Trevillo ergaster не успели развить цивилизацию в нашем понимании. Они не знают письменности, не строят городов и даже не освоили сельское хозяйство. Говоря короче, они живут в каменном веке, занимаются охотой, рыбалкой и собирательством. Уровень их развития при ближайшем рассмотрении оказался повыше, чем у *Homo ergaster*. Следовало бы назвать их *Trevillo sapiens*.

Так или иначе, до космической империи тревилло пока чертовски далеко. Но это не значит, что у них вовсе нет никакой культуры.

КУЛЬТУРА

Как сказал один древний ученый, культура – это совокупность всей генетически ненаследуемой информации. Это значит, что культура есть даже у обезьян, а не только у дельфинов, людей или туберианцев, потому что и обезьяны передают друг другу кое-какие навыки путем воспитания и обучения. У тревилло с культурой и подавно все в полном порядке.

Во-первых, у них есть речь. Правда, специфическая: они общаются сложной системой щелчков и постукиваний клешнями друг о друга и панцирь. Хотя крабопитеков не очень много – меньше ста тысяч на всю планету! – таких языков у них больше десятка, так что им хорошо понятна и идея, что другие могут говорить иначе. Многие из тревилло владеют парой местных языков в равной степени.

Правда, идея письменности им совершенно незнакома. Вершина их опосредованной коммуникации – засечки на деревьях и камнях, обозначающие присутствие тех или иных племен. Но этого оказалось достаточно, чтобы попавшие в

Республику смогли понять идею записи текстов, хотя освоить письменность пока никому из тревилло не удалось.

Во-вторых, тревилло умеют обрабатывать материалы. Да, конечно, им неизвестна металлообработка, и даже обжиг глины они еще не придумали. Но простейшие инструменты из камня, кости, раковин, кожи или древесины они делать могут. Они даже умеют строить жилища – и не просто составить несколько веток в хижину (в этом для них нет большого смысла, панцирь и без того неплохо защищает от дождя), а соорудить стабильный, выдерживающий серьезную непогоду и при этом легкий в переноске каркас.

Особое значение придается предметам, сделанным из хитина – собственного, в торжественной обстановке подаренного или украденного: раз в год (а дети даже чаще) они линяют, сбрасывая старые панцири, из которых можно делать множество полезных вещей. Такие предметы используются в особых случаях, потому что в противном случае быстро испортятся. Даже каменный топор, вещь на первый взгляд вечная, на самом деле требует замены несколько раз в год.

В-третьих, тревилло куда лучше большинства людей владеют навыками, необходимыми для пропитания. Охота с копьем и бумерангом, собирательство, рыбная ловля с острогой и сетью. Они умеют организовывать сложные групповые засады, копать ямы с кольями на крупного зверя и делать ловушки для рыбы. Однако многие из этих навыков совершенно бесполезны за пределами Дюма b – растения других планет для тревилло не всегда съедобны, животные ведут себя совершенно иначе, да и охота в Республике по большей части запрещена. Но умение пройти по следу, обратить внимание на поведение птиц или развести огонь трением никуда не исчезает.

Наконец, в-четвертых, тревилло не чужды искусству. Разумеется, это уровень пещерной живописи, причем не слишком сложной – схематичные рисунки, полосы, отпечатки клешней, охотничьи сцены. Еще более популярна простая резь-

ба по дереву, кости и камню. Встречаются и украшения вроде бус, и росписи или процарапывание по панцирям.

Пока никто из крабопитеков в Республике не освоил современных художественных приемов и не разобрался в человеческом и туберианском искусстве. Но, во-первых, их собственное искусство вызывает огромный интерес у фанатов и коллекционеров, и, во-вторых, это очень сильно помогло тревилло разобраться с символьными системами современного мира: уличными знаками, лейблами, значками приложений в коммах и так далее.

ОБЩЕСТВО

Общество тревилло устроено довольно просто. Их племена обычно состоят из нескольких десятков членов. Эти небольшие сообщества обычно не имеют даже вождей – ими управляют неформальные старейшины, а важные вопросы решаются коллективно всеми уважаемыми членами племени. Ни о каких государствах или городах пока не может быть и речи, не бывает даже оседлых деревень – в поисках пропитания крабопитеки вынуждены постоянно перемещаться с места на место и возвращаются на прежние стоянки только время от времени.

Бывает, что крабопитеки переходят из одного племени в другое – из-за конфликтов, жажды приключений или ради обмена сведениями. Для выживания нужен баланс – определенное количество охотников, мастеров, нянек, – и бывает, что племена договариваются о таких обменах навсегда или по крайней мере на некоторое время. Некоторые тревилло сменяют за свою жизнь три-четыре разных племени и переселяются на сотни километров от родных мест.

В дальних путешествиях тревилло не торгуют, потому что такой идеи у них тоже еще нет. А вот идея обмена дарами или визитов в соседние племена для поддержания связей и добрососедских отношений общеизвестна. Ценность

Тревилладже предметов для них не складывается из соотношения усилий, редкости и прочего в том духе, она определяется иначе. В обычной для них среде крабопитеки иногда могут отдать бумеранг, потребовавший многих дней работы, за случайно найденный кем-то красивый камень. И все же чаще обмениваются предметы примерно сопоставимой ценности.

Все это до какой-то степени помогло тревилло, оказавшимся в Республике, понять основы торговли. Конечно, виртуальные деньги им пока даются плохо: еще недавно никто из них не умел даже считать дальше восьми, по числу ног. Так что операции с деньгами (что это?) в банках (что это?), которые надо электронно (как это?) переводить, — это что-то для них пока невообразимое. Но менять предмет на предмет они вполне готовы.

Немного помогает и то, что в культуре тревилло можно подарить соседу выдуманный тобой ритм или хорошую историю. И это будет считаться адекватным обменом: за право исполнять новый танец и обучение этому отдадут немало, хотя воспринимать это будут не как торговлю, а как нечто вроде коллективного ритуала. Так что и идея обмена нематериальным крабопитекам все-таки понятна.



Освоение сложностей торговли – вопрос времени. Но пока что тревилло легче легкого обмануть, ведь реальной ценности своего труда по республиканским меркам они не представляют. Это одна из причин, по которой им сейчас лучше оставаться в Тревилладже.

Увы, обмен подарками помогает не всегда, так что в естественной для крабопитеков среде случаются и стычки. Дюма b – довольно щедрая планета, и найти на ней пропитание несложно, но бывает и так, что два племени не могут решить, кому достанутся охотничьи угодья. Тревилло – не идиллические дикари, насилие в их мире случается, и нередко дело заканчивается чьей-то смертью. Почти все тревилло, живущие сейчас в Республике, видели в прошлом смерть своих сородичей – и удивлены тем, как высоко ценится жизнь в республиканском обществе. Особенно они удивлены тем, что в Республике ценят жизнь не только разумных существ, а охота на большей части планет под запретом.

Представления о морали у тревилло существуют, но еще не очень развиты. Они знают, что такое дружба, уважение, преданность, равно как и ложь или жестокость. Правда, крабопитеки почти не понимают идею любви – ни в романтическом смысле, ни, скажем, в смысле отношений родителей и детей. В целом они скорее рациональны, чем романтичны, скорее прагматичны, чем жертвенны. Но это не делает их ни злодеями, ни беспринципными эгоистами, потому что для выживания племени альтруизм – вещь вполне рациональная. Ни один тревилло не будет рисковать жизнью ради другого, если поймет, что товарища уже не спасти. Но если шанс на спасение есть, многие из крабопитеков его не упустят даже ценой угрозы для себя. Да, вероятно, при прочих равных они предпочтут спасти старого и опытного взрослого, а не молодежь – и это удивляет людей и туберианцев, высоко ценящих своих детей. Но таковы представления тревилло о рациональности.

Почти никто из них не будет убивать без причины, но украсть какую-то мелочь у враждебных чужаков считается совершенно нормальным, как и, скажем, как следует двинуть клешней тому, кто ведет себя не по традициям. Однако большинство крабопитеков, оказавшихся в большом космосе, быстро освоило базовые человеческие принципы на этот счет. Да, они еще плоховато понимают идею неприкосновенности частной собственности и, конечно же, совершенно не могут взять в толк запутанные законы Республики. Но они отлично поняли, что прежде, чем пускать в ход клешню и топор, стоит попросить совета у шерифа или кого-то из уважаемых ими людей и что еду в магазинах нельзя просто собрать и унести с собой.

РЕЛИГИЯ

У тревилло есть нечто вроде религии (в отличие, например, от туберианцев, которые в принципе никогда этой идеи не знали), но их верования проще некуда. Их религия не учит морали, не предполагает храмов или молитв. Они даже не дошли до идеи похорон. (Да, они едят своих мертвецов; и да, они собираются делать это в Республике, потому что считают, что это лучший способ почтить покойного; убивать кого-то разумного, чтобы съесть, они не будут.) Зато верят в тени и звезды.

Мир вокруг населен тенями, и умершие тревилло тоже не умирают совсем, а поселяются рядом в такой призрачной форме. Это не очень хорошо, потому что тесное общение с тенями никого не доведет до добра, но бывает и полезно, если тени дружелюбны. На практике действиями теней обычно объясняются удача и неудача, болезни и тому подобные вещи. О том, что тени можно задабривать, тревилло пока не задумываются.

Что до звезд: они – многочисленные глаза борющихся первопредков тревилло, приобретших форму созвездий. Им тоже не нужно никак поклоняться, но стоит знать мифы о них. И учитывать, что они могут вмешиваться в дела потомков как с дурными, так и добрыми намерениями.

Верования эти и их столкновение с новой реальностью Республики имели три важных последствия.

Во-первых, у обитателей Дюма b огромный энтузиазм вызвали непонятные штуки, спускающиеся с неба, и выходящие из них странные существа. Да, люди и туберианцы думали, что тревилло их не замечали, но на самом деле это они часто не замечали охотников-крабопитеков, следивших за ними. Естественно, все эти явления были связаны знахарями племен с первопредками, а найденные вещи исследователей почитаются теперь как реликвии.

Во-вторых, оказавшиеся в Республике тревилло сильно заинтересовали кенобитских шаманов, получивших, как они полагают, в свое распоряжение доказательство существования духов. «Иначе как бы в них верили два самостоятельных разумных вида?» Робкие замечания исследователей-ксенологов, что между верованиями кенобитов и тревилло верованиями разница огромная, а сходство там, где оно есть, объясняется только общностью когнитивных ошибок, отбрасывается, конечно, без сомнений.

Впрочем, есть и в-третьих: в отличие от людей, крабопитеки очень легко расстаются со своими религиозными взглядами – их мозг устроен иначе, и они в своем роде довольно логичны. Некоторые из тех, кого вывезли с родной планеты, уже начали понимать, что их религиозные представления были не вполне точны. Как ни странно, проще всего это далось старым знахарям. Хотя они сохраняют мифы и традиции племен, острый ум заставляет их задумываться о темах, в которых их товарищи пока не нашли времени разобраться.

СЕМЬЯ

У тревилло ее не бывает, а разница полов не осознается тревилло и не играет никакой роли в их жизни. Определить пол по внешним признакам может только ксенобиолог – даже сами тревилло справляются с трудом.

Вообще крабопитеки размножаются так: взрослые раз в год участвуют в нересте, во время которого откладывают и оплодотворяют в море огромное множество икринок – сотни тысяч. Эти икринки и вылупляющиеся из них личинки практически все погибают. Всего несколько, при удаче десяток доживают до следующей фазы – становятся очень маленькими крабопитеками, еще почти ничего не понимающими, размером с большую картофелину. Ведомые скорее инстинктом, чем разумом, они выбираются на берега, где их подбирают взрослые. И еще долго после этого маленькие тревилло по интеллектуальным способностям не сильно превосходят обыкновенного земного лобстера – об этом мы еще расскажем ниже.

Все это представляют себе ученые-люди и туберианцы. Подвох в том, что сами крабопитеки всего этого еще не знают. Для них ситуация выглядит иначе. Раз в году они отправляются к океану, где в рамках больших фестивалей, с щелчками и танцами кормят океан. Они знают, что так поступали всегда и им это доставляет удовольствие.

Но они никак не соотносят это с маленькими тревилло, которые появляются на берегах многими месяцами позже. Дети просто приходят, посланные волнами океана, тенью и звездами. Поскольку память о детстве у взрослых крабопитеков не сохраняется, а икринка и личинка решительно ничем на них не похожи, никто даже не задается вопросом об этой связи. Для тех тревилло, которые что-то узнали об этом от республиканских ученых, осознание связи было шоком.

Соответственно, нет у крабопитеков ни идеи родительства, ни идеи брака, да и, собственно, все это приводит к перемешиванию детей, и в одном племени, как правило, оказываются биологические потомки десятка других.

Детей воспитывают коллективно. Малышей уводят в глубь суши и растят в своего рода яслях няньки, кормя и обеспечивая всем необходимым, насколько позволяют возможности. Няньками независимо от пола становятся те тревилло, которым интересно возиться с молодью. Но особой любви к детям нет даже у них, хотя все тревилло хорошо понимают, что племя без них не выживет. Часть детей погибает в первые годы. Кто-то от болезней, кто-то – от травм, когда их начинают приставлять к простой работе, кто-то не переживает линьки. Кого-то просто не находят: дни явления детей известны, и крабопитеки караулят на побережьях немного до и немного после срока, но те, кто не успел вынырнуть в срок, обречены расти сами – и, как правило, не выживают.

Дети быстро растут и к пяти годам созревают достаточно, чтобы их можно было считать взрослыми. До этого момента из нескольких сотен тысяч первоначальных икринок доживают один-два крабопитека.

ЧТО МОГУТ КРАБОПИТЕКИ?

БИОЛОГИЯ И ФИЗИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Хотя тревилло внешне напоминают земных раков и крабов, они почти исключительно сухопутные существа. Плавать они не умеют, слишком уж тяжел панцирь, так что упавший с высокого берега тревилло камнем уйдет на дно и захлебнется. На мелководье они заходят только в поисках еды и во время ежегодных фестивалей. Тем не менее, для нормальной жизни им необходим влажный жаркий климат. Легкие у тревилло не совершенны и при сухом воздухе начинают сохнуть. Покинувшие Дюма в тревилло неплохо себя чувствуют на Айзеке и отлично бы чувствовали на Калипсо и Каньюбане, если бы Республика договорилась об этом с туберианцами.

Днем тревилло предпочитают поодиночке спать в пещерах, вырытых норах или выстроенных из жердей и веток убежищах. Каким бы ни было пристанище тревилло, там всегда будет украшенная дверь, которую он крепко запирает на время сна. Основным и центральным ее элементом является хитиновая пластина, сброшенная во время предыдущей линьки, так что дверь растет вместе с хозяином. Во время кочевок она выполняет роль переноски и вообще довольно важна для культуры крабопитеков, потому что служит способом самовыражения.

Возвращаясь на старую стоянку, тревилло быстро приводят в порядок прежнее убежище, расширяя его, если за время отсутствия успели перелинять и подрасти. Пока большая часть племени спит, несколько дозорных следят, чтобы отдыхающих никто не потревожил.

С наступлением сумерек и изредка днем, если идет дождь, тревилло отправляются на поиски пищи. Они любят фрукты, орехи и сладкую сердцевину некоторых деревьев (а вы думали, зачем им топор), разыскивают падаль, собирают на берегу морские дары. Молодые тревилло хорошо карабкаются по деревьям, чем и пользуются взрослые отяжелевшие члены племени, отправляя их разорять гнезда и дупла. Бегают тревилло не слишком быстро и прыгать не умеют, и потому охотятся в основном на раненых и старых животных, которых находят по запаху. Или загоняют зверей в ловушки.

Обоняние у них превосходное – след, как ищейка, не возьмут, но чувствуют больше людей, почти как туберианцы. И ночное зрение очень острое. В том числе они видят инфракрасное излучение. А вот слух у них не очень хороший. Различать тона и тембры они не способны совершенно, но обладают отличным чувством ритма и могут ногами почувствовать, если где-то далеко упало дерево.

Хотя взрослые тревилло не слишком ловкие, они очень крепки и сильны. Панцирь взрослого тревилло не по зубам большинству хищников на Дюма b, его не пробить каменным топором и не прорезать обсидиановым ножом. Нежными местами являются только глаза и сочленения хитиновых пластин. Тревилло с легкостью переносят грузы весом в десятки килограмм, а клешнями могут перерубить ствол толщиной с человеческое плечо, расколоть раковину, разрезать толстую кожу. По возможности делать все это они все же предпочитают инструментом, чтобы не тупить клешни.

Среди тревилло есть правши и левши. К примеру, тревилло-правша будет держать топор в правой клешне, придерживая ствол дерева левой. Мощными клешнями заканчивается только передняя пара ног, на второй паре клешни гораздо меньше и скорее напоминают щипцы. Конечностями своими они управляют очень точно, и тревилло, познакомившиеся с людьми, освоили кнопки и клавиши невероятно быстро.

КЛЕШНИ И НЕ ТОЛЬКО

У *Trevillo ergaster* восемь конечностей.
Две пары из них – только для ходьбы.
Две другие можно использовать иначе.

БОЛЬШИЕ КЛЕШНИ

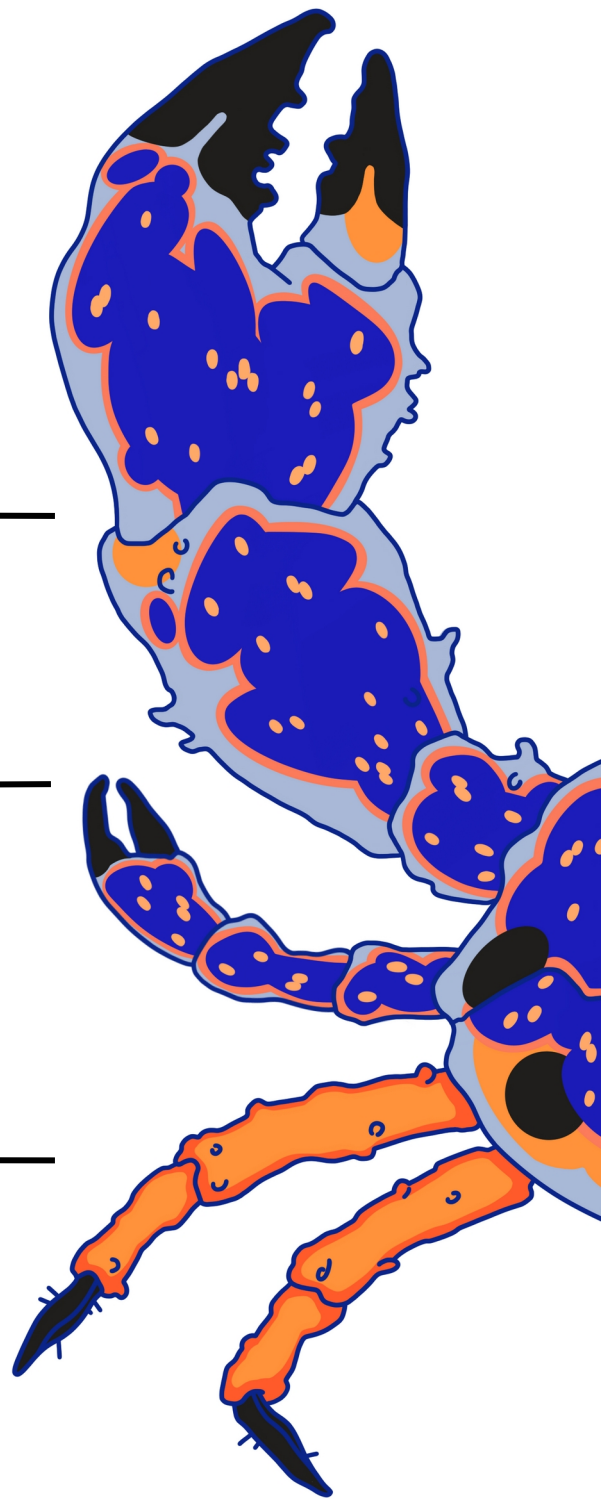
Смогут разрубить дерево или вашу ногу,
удержать рубило, поднять большой груз.

МАЛЕНЬКИЕ КЛЕШНИ

Самые ловкие: сплетут корзину, поднимут
чайную чашку или барабанную палочку.
Могут почти все, что и человеческие руки,
но не удержат ничего тяжелого.

НОГИ

Хорошо ходят и неплохо бегают, но очень
плохо прыгают. Впрочем, можно забраться
на дерево и спрыгнуть на добычу сверху!



Раз в год взрослые тревилло покидают стоянку племени и отправляются в укромное место линять. Время начала линьки индивидуально и зависит в том числе от питания тревилло, но обычно связано с одним из самых влажных сезонов. Сам сброс панциря занимает несколько дней и представляет собой довольно изматывающий неприятный процесс. Шутка ли, нужно вылезти из панциря и извлечь из твердых чехлов все восемь ног и стебельчатые глазки! Если сделать это неаккуратно, то можно остаться с кривой ногой или без глаза. Линька – опасное дело, и многие молодые тревилло и даже некоторые взрослые гибнут. Тревилло может погибнуть, не выдержав напряжения, поранившись или застряв в старом панцире. Прочие члены племени ему помочь не смогут: старый панцирь имеющимся у тревилло орудиями разрезать невозможно, а тело застрявшего бедолаги очень нежное. Кроме того, считается, что линька – это период, который надо проходить самому.

Сбросивший панцирь тревилло крайне уязвим и следующие недели три, до тех пор, пока новый панцирь не затвердеет, не оставляет своего убежища. Все это время он постится, почти не двигается и предаётся размышлениям о прошедшем периоде своей жизни. После линьки он возвращается в племя подросшим и поумневшим. Молодые тревилло растут быстрее и линяют гораздо чаще, не покидая яслей.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

У взрослых тревилло ничем не уступают человеческим или туберианским. Да, конечно, сейчас крабопитеки могут не справиться со многими простыми для людей 24 века задачами. Они не могут освоить кибер-Т – пока не существует ни шунтов, ни даже очков, подходящих для них. Нелегко дается им и использование многих механизмов, совершенно непонятны запутанные политические и юриди-

ческие системы. Но это не потому, что тревилло как-то уступают нам в когнитивных способностях, а просто потому, что они раньше ничего такого не видели.

Некоторые из них начинают учиться человеческой речи, но пока что никто не продвинулся дальше понимания нескольких сотен слов. Сами воспроизвести речь людей или туберианцев они неспособны (у них ведь нет гортани!). Но не беда: современные программы-переводчики в коммах уже неплохо справляются со своей работой.

Оговорка о взрослых тревилло, однако, не случайна – возраст сильно влияет на их интеллектуальные способности. Первые несколько лет жизни крабопитеки физически не так сильно отличаются от взрослых, только размером существенно меньше: за первые пять лет они дорастают от примерно десяти сантиметров до метра в длину – грубо говоря, до размера овчарки. За следующие пять – до размеров взрослого крабопитека, то есть около полутора метров в длину и по пояс человеку в высоту. Затем рост сильно замедляется, но не останавливается до самой смерти.

Однако их интеллектуальные способности изменяются совсем не так, как у человеческих детей: лет в пять тревилло не умнее хорошо дрессированной собаки. При этом он уже отлично умеет действовать в коллективе и считается полноценным членом племени. Примерно в этом возрасте тревилло выходит из яслей, начинает участвовать в добыче еды и племенных фестивалях. Годом к семи когнитивные способности крабопитека достигают уровня десятилетнего ребенка. Где-то к десяти добираются до уровня старшего подростка – и продолжают увеличиваться, но уже медленнее. Средний тревилло тридцати лет не отличается по интеллектуальному развитию от среднего тридцатилетнего человека.

Тонкость в том, что на Дюма b за тридцатилетний рубеж переваливают единицы. Хищники, травмы на охоте, конфликты с соседними племенами, болезни – как бы ни была хороша планета, для ведущих первобытный образ жизни абори-

генов она полна опасностей. Но биологически тревилло способны прожить гораздо дольше. Сколько именно – пока никто точно не знает. Республиканские ученые после тщательного изучения предполагают, что речь может идти и о 70, и даже о 80 годах.

И если слухи, которые принесли с собой вынужденные переселенцы-крабопитеки, верны, с возрастом продолжают повышаться не только размеры, но и интеллектуальные способности тревилло. О сорокалетних великанах (которые воспринимаются как старики) рассказывают чудеса. Говорят, что под их руководством племена достигают небывалого расцвета. Пятидесятилетнего крабопитека никто из живых не видел, но кое-кто слышал истории об одном таком, жившем два поколения назад. С другими он общался мало, жил в одиночестве – и только время от времени приносил вещицы, каких раньше никто не видел. Большая часть из них казалась никому не нужной, но одна понравилась всем: это был первый в истории тревилло бумеранг.

КАК ОНИ ЖИВУТ В РЕСПУБЛИКЕ?

В последние месяцы о *Trevillo ergaster* много говорили в медиа и кибер-Т: сперва – когда их открыли, потом – когда начали поступать первые данные исследователей об их образе жизни. И, наконец, недавно из-за истории с похищением, которая, конечно, здорово прогремела.

В результате едва ли сейчас в Республике есть кто-то, кто совсем ничего не слышал о крабопитеках. В нюансы, впрочем, большинство не вдавалось. Конечно, новый разумный вид – это главная новость года. Но если представители этого вида пока еще находятся на уровне каменных топоров, опасности от них никакой нет и выгоды в финансовом смысле тоже, так что нечего бояться и рассчитывать особо не на что.

Последние события, впрочем, несколько активизировали обсуждения крабопитеков.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОМНЕНИЯ

Генеральные Штаты и все прочие властные структуры стараются особенно не лезть в сложную тему крабопитеков – тем более накануне выборов, которые должны случиться в следующем году. Общее мнение пока что состоит в том, что Дюма b нужно охранять получше (так что теперь окрестности патрулирует специальное подразделение дипполиции). Местным же жителям нужно дать развиваться так, как им хочется, по крайней мере в ближайшие годы. А там посмотреть, что выйдет.

Тревилло, украденным с планеты, все, конечно, публично посочувствовали, деятельностью преступников возмутились, в зависимости от политических пози-

ций либо похвалили оперативную работу полиции, отметив, конечно, усилия ее добровольных помощников, либо поругали полицию, заметив, что без частных детективов она уже ни на что не способна. Но что делать теперь с крабопитеками, никто не понимает.

Пока что им всем оформили документы – с одинаковой фамилией. Предскажуемо это оказалась фамилия «де Тревилль». Имена подобрали тоже старые французские, причем поскольку люди не в состоянии отличить пол тревилло, а сами они не придают ему никакого значения, женские и мужские имена выдавались в случайном порядке.

На эти документы крабопитекам оформили визы с правом десятилетнего пребывания в Республике – как это часто делается для туберианцев; а также назначали нескольких чиновников и одного депутата Генштатов из комитета внешней политики курировать их интересы.

Поговаривают, что сейчас обсуждаются два решения. Можно дать тревилло полные права для перманентного пребывания в Республике, но без права голоса. Это неплохое решение, но оно возмутит туберианских эмигрантов, которые ждут этого годами. Можно вернуть крабопитеков всех назад на родную планету, но высадить на каком-то еще не освоенном континенте или острове. Кое-кто из вынужденных эмигрантов, возможно, и не откажется от такого возвращения, но многие уже предпочли бы первый вариант.

НАРОДНОЕ ОБОЖЕНИЕ

Да, надо сказать прямо: у многих в Республике тревилло сейчас вызывают смесь восхищения, жалости и умиления. Ощущение это, возможно, несколько развеивается при виде живых крабопитеков, выглядящих отнюдь не беспомощными. Но все равно сохраняется – слишком уж очевидна их неадаптирован-

ность к современному миру. В крупных городах тревилло сейчас сложно пройти по улице, не услышав несколько доброжелательных вопросов и пары просьб о совместном селфи, а то и интервью для к-лога или стрима.

Это часто полезно: Республика – мир довольно безопасный, так что крабопитеки редко сталкиваются с попытками их обмануть, зато часто – с желанием им помочь. Но избыток внимания, конечно, может и раздражать. (И в расследованиях это не очень-то помогает.)

Большой дискуссии об украденных тревилло нет: все в целом согласны, что им нужно помочь. Для политиков-популистов история эта стала хорошим поводом порассуждать о безалаберности полицейских служб. Для кенобитских шаманов – важной темой проповедей о единстве вселенной.

Конечно, нашлись те, кто ворчит из-за бюджетных трат на содержание Тревилладжа и охрану Дюма в. Но в масштабах Республики расходы эти настолько невелики, что даже самые завзятые критики Генеральных Штатов не воспринимают этот вопрос как важный.

Пожалуй, единственная тема, которая вызвала нешуточное обсуждение в кибер-Т, – перспективы размножения крабопитеков на новых планетах. В сочетании с развитой медициной 24 века они потенциально могли бы разрастись с сотни до миллионов за считанные десятилетия. На практике, однако, вопрос этот оказался пока совершенно неважным: для выживания икринок тревилло необходим совершенно конкретный баланс состава и кислотности воды. А он не встречается, кажется, ни на одной планете Республики.

ТРЕВИЛЛАДЖ

Сами крабопитеки между тем уже начинают осваиваться в новой реальности. Жители Айзека выделили им участок на побережье одного из местных морей для создания поселения. Пресса и блогеры и название ему придумали – «Тревилладж».

Жизнь в Тревилладже на первый взгляд похожа на родину крабопитеков. Обыкновенные жилища, знахарская хижина в центре, площадка для общих собраний. В действительности, однако, на этом сходство и кончается.

Во-первых, на Дюма b не бывает таких крупных поселений – как ни странно, Тревилладж сейчас – самая большая община крабопитеков в галактике. Среднее поселение на их родной планете – от 30 до 40 жителей.

Во-вторых, обитатели нового поселения вынуждены искать общий язык не только с людьми, но и друг с другом: украдены они были из разных регионов планеты, так что их наречия, традиции и привычки сильно различаются. Конечно, они уже притерлись



друг к другу, да и на фоне инопланетян чувствуют некоторую близость. Но их культура в результате не похожа ни на что прежнее.

В-третьих, занятия местных крабопитеков совершенно не те, что прежде: на Айзеке не на кого охотиться, едой новых друзей снабжает правительство, так что у них оказалось в досталь времени для других занятий.

В-четвертых, здесь, конечно, сколько угодно не тревилло: ксенологи из Республики и Октархии, чиновники Генеральных Штатов. И, конечно, туристы. Пустить сюда последних решили сами крабопитеки.

Власти Республики и суперкомпьютер Айзека не вмешиваются во внутренние дела тревилладжа – при условии, что на его территории соблюдаются законы Республики. Конечно, тревилло простят непонятные им мелочи вроде тонкостей авторского права. Даже если крабопитек унесет оставленную зазевавшимся туристом камеру и разберет ее на части, проблем не будет. Камеру вернут, крабопитеку скажут больше так не делать. Но этим все и ограничится. Но убийство, нападение, грабеж под строгим запретом. Пока случаев не было: тревилло, бывало, дрались друг с другом, но не с людьми или туберианцами. Один из вопросов для властей – что делать, когда что-то такое произойдет.

Во всех внутренних вопросах тревилладж предоставлен сам себе. Сотня крабопитеков – это много. Но все же пока все вопросы можно решить общим собранием по мере необходимости. Главный их спор сейчас – о том, нужно ли адаптироваться к новому миру. Часть хотела бы вести традиционный образ жизни – насколько это возможно на планете, где ни деревья, ни рыбы, ни звери не похожи на известных им прежде.

Другие считают, что нужно как можно скорее освоить все новшества, которыми так богаты инопланетяне. Есть и те, кто охотно вернулся бы на родную планету, особенно если удастся принести с собой новые знания. Без споров об этом не обходится ни одно большое собрание в Тревилладже.

Традиционный уклад оказался полезен для заработка. Он привлекает туристов, а туристы приносят подарки и деньги, идею которых тревилло постепенно начинают осваивать. Для обмена дарами как нельзя лучше подходят сработанные клешнями мелочи: каменные ножи, бумеранги, амулеты.

Кое-кто уже догадывается, что делать все это при помощи технологий людей можно гораздо быстрее. И более того: эти технологии позволяют сделать что-то, что раньше было невозможно.

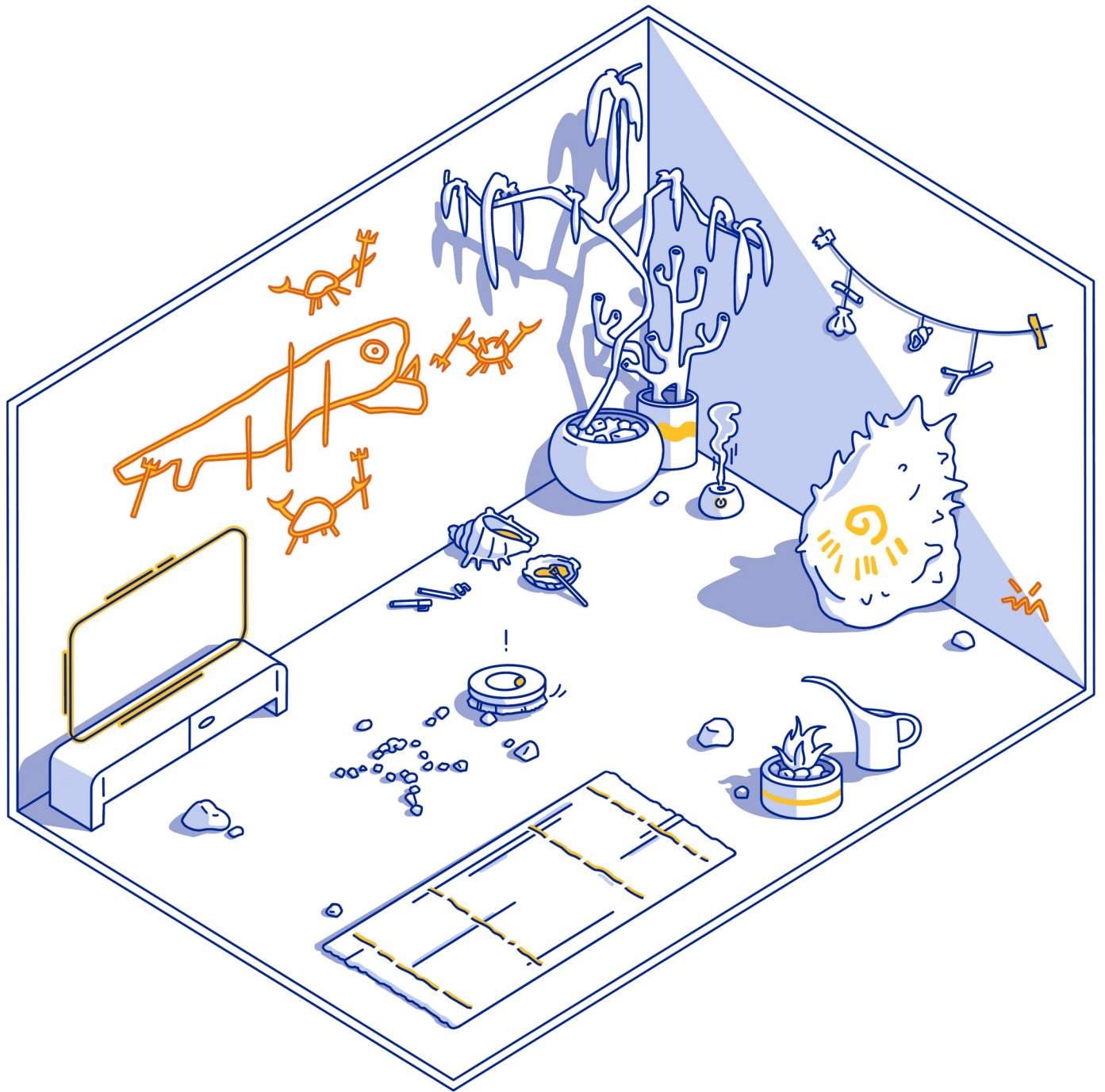
Самые любопытные из крабопитеков уже начинают исследовать новый мир. Республика не запрещает им покидать тревилладж и даже легально устраиваться на работу за его пределами. Нельзя только возвращаться домой, на Дюма в. Пока, конечно, возможностей для работы в Республике у новых жителей немного. Но их становится все больше. Почему бы, скажем, не пойти в команду великого сыщика?

ГОТОВЫ К НАЙМУ?

Подавляющее большинство тревилло осело сейчас в поселении, Тревилладже на Айзеке, но кое-кто оказался смелее других и готов к приключениям. Надо сказать, что те из них, кто оказался украден, и изначально были не самыми осторожными и вообще не самыми обычными представителями своего вида. Преступники похищали тех, кто в одиночку отправлялся по каким-то делам далеко от стоянок, а это, как вы понимаете, делают сколько-то часто далеко не все крабопитеки. В результате в Республике оказались если не самые мудрые, то уж точно самые смелые и любознательные тревилло.

Если вы хотите взяться за роль одного из них, нет ничего проще! Подумайте, как вышло, что ваш герой оказался далеко от племени? Он что-то искал? Был изгнан? Охотился на редкого зверя? Искал материал для нового украшения или новой истории? Так или иначе, после этого он пережил несколько не самых приятных месяцев.

В плену тревилло никто не мучил и болезненных опытов не ставил. Но их держали взаперти в совершенно непонятных для них, шокирующих условиях. Их облепляли датчиками (а они даже не знали, что это), их просвечивали какими-то приборами. Их погружали в сон и гипнопедией пытались вложить в голову основы человеческой речи, математики, культурных навыков – состав программы несколько отличался у разных пленных, потому что ученые Мунгики хотели знать, какие результаты будут при разных методах подготовки. Кое-что из этого обучения оказалось бесполезной тратой времени. Что-то осело в памяти подопытных. Потом были непонятные перемещения, попытки бегства на совершенно непривычных планетах – и освобождение: кто-то сумел бежать, кто-то дождался появления дипполиции и великого сыщика с его командой.



ИХ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Конечно, почти все способности, описанные в других частях «Раскрытого космоса», не подойдут для тревилло: им неоткуда пока взять даже уровень [1] Юриста, Дипломата, Гуманитария или Робототехника. Пожалуй, можно использовать только две традиционные специальности.

Во-первых, Оперативника. Почему бы крабопитеку не быть опытным бойцом, героем своего племени? Да и приключения последних месяцев не стоит сбрасывать со счетов.

Во-вторых, Человека – то есть Крабопитека – искусства: конечно, он не обладает теми навыками, которые есть у любого опытного художника Республики, но все же в своем роде может быть очень талантлив. Вероятно, даже в этих случаях стоит все же не выбирать навык уровня [2]: как бы ни был хорош Оперативник-крабопитек, пока что он не умеет пользоваться современным вооружением и делать массу других вещей, которые должен уметь Оперативник [2]. Так же и Крабопитек искусства все же не может разбираться в художественной технике, рынке и ориентироваться в богемной среде так, как это делает Человек искусства [2]. Зато можно считать, что каждый крабопитек без исключения может получить дополнительное очко при броске, связанном с выживанием в дикой природе – от разведения огня до спасения от дикого зверя.

Собственные специальности крабопитеков можно, в общем, разделить на три.

ОХОТНИК И СОБИРАТЕЛЬ

Да-да, это одна специальность, потому что охотой и собирательством у тревилло (как это было и у древних людей) занимаются одни и те же члены племени. Когда подвернется большая добыча, все бегут копать ловушку и гнать в нее зверя, а когда добычи нет, все собирают ягоды и водоросли. Все это требует немалых навыков – и охотник/собиратель тревилло и на другой планете отлично сумеет пройти по следу в дикой природе, заметит характерные привычки живых существ, обратит внимание на нехарактерный запах и тому подобные мелочи.

[2] Ты замечательный следопыт. Пусть ты никогда раньше не был на Дарвине и не видел ксенотитаниса, ты сможешь выследить уехавшего на нем три дня назад преступника после краткого объяснения. Многолетний опыт поможет тебе предсказать изменение погоды (по крайней мере, на теплых планетах – на ледяной Напнигте будет сложнее) и даже отличить ядовитое от полезного, если речь не о чем-то химически синтезированном. И это не говоря о том, что ты – опытный боец. На Охотника [2] распространяются правила Оперативника [1].

[?] Как и всем сородичам, в новом мире тебе оказалось непросто. Запахи незнакомые, следов на улицах городов не найти, охота на большинстве планет запрещена. Не придется ли тебе искать себе новое занятие?

МАСТЕР

Конечно, говорить о ремеслах еще рано, но у этого крабопитека все в клешнях спорится. Со сложными механизмами тебе еще не справиться, но удобство молотка и пилы ты уже вполне оценил. Сделать каменный топор или нож можно на любой планете, были бы нормальные материалы. А уж древесина в тех или иных формах найдется почти везде – и это не говоря о странных новых материалах Республики.

[2] Да, у тебя в клешнях любая палка станет бумерангом. Но важнее не клешни, а мозги: в них кипят новые идеи. С новыми материалами и устройствами Республики ты наконец можешь сделать тысячи вещей, о которых раньше мечтал, но не знал, как их назвать. И да, еще кое-что: ты гораздо быстрее других сородичей разбираешься в том, как работают незнакомые и странные устройства этого нового мира.

[?] Мастерить и обучать молодежь тебе всегда нравилось больше, чем охотиться. Самостоятельно себя прокормить ты сможешь, но следопыт из тебя не ахти и победить в одиночку крупного хищника ты не сумеешь. Но может, теперь это не так уж и важно? Кто знает!

ЗНАХАРЬ

Жители Республики пытаются разглядеть в знахарях тревилло что-то вроде священнослужителей. Но зря: конечно, знахари могут рассказать мифы родной планеты и знают кое-что о тенях и звездах, но главная их задача в другом. Они хранят в памяти тысячи вещей: примечательные происшествия, удивительные природные феномены, договоренности с соседними племенами. Знахари в той же степени священнослужители, в какой протогуманитарии, протодипломаты и так далее – они изучают мир вокруг. И теперь у некоторых из них появилось для этого много новых интересных возможностей!

[2] Ты действительно хорош в своем деле и знаешь много о культуре, прошлом и настоящем родных мест. Но гораздо интереснее сейчас новый мир. Ты учишься быстрее других тревилло. Да, язык людей пока не поймешь без переводчика, а письменность – о, что это за идея! Надо поскорее научиться ей владеть. Сколько еще всего, что нужно понять. Счастье, что ты умеешь обращать внимание на детали, которые не замечают другие (да-да, считайте, что у вашего героя есть навык Детектив на уровне 1).

[?] Вот только не все детали, которые ты замечаешь, на самом деле важны. И не все важные тебе понятны.

НЕМНОГО О СТОЛКНОВЕНИЯХ В БОЮ

Не каждый тревилло – опытный охотник. Но если вы играете крабопитека и ваш герой попал в схватку, смело добавляйте ему +2 ко всем столкновениям благодаря чрезвычайно крепкой хитиновой броне. Ничто не мешает и использовать традиционные орудия – каменный или обычный нож, боевой топор, бумеранг. Все они добавят к броску еще +2 очка.

А вот с использованием бластеров и прочего современного оружия, увы, могут возникнуть проблемы: моделей, сколько-то удобных для тревилло, пока, разумеется, никто не производит. Если ваш герой теоретически уже знаком с идеей бластера, он может попробовать использовать его, но это даст ему максимум +3 дополнительных очка.

Важная оговорка! Взрослый тревилло весит около 40 кг, так что его легко может поднять телекинезом туберианец.

НИ МИНУТЫ ПОКОЯ

Немного идей для вашего приключения!

1. На скарлетском аукционе всплыли украденные у крабопитеков хитиновые ножи и украшения. Старейшины-крабопитеки в ярости: эти вещи были раньше чьей-то частью, и они не должны достаться посторонним. Увы, устроитель аукциона утверждает, что предметы попали к нему законно – люди, у которых он их купил, сами будто бы обменяли их в Тревилладже. Аукцион состоится на днях, пора что-то придумывать.

2. Большой друг ученых, бывший старейшина племени Синих клешней, а ныне – один из самых заметных лидеров Тревилладжа, ушел в джунгли и пропал. Даже вездесущие айзекианские роботы не могут его найти. Не случилось ли чего-то дурного? Кое-кто грешит на старый межплеменной конфликт, начавшийся еще на Дюма b, и уже точит боевые топоры и клешни. Но может быть, дело совсем не в этом?

3. Убийство в ночном клубе на Калипсо – дело само по себе неприятное. Но есть и дополнительный подвох: убитого видели ночью выпивающим в компании большого веселого крабопитека. Утром был обнаружен труп, окровавленный хитиновый нож, а вот крабопитек как испарился.

4. Охотница Рене де Тревиль из племени Рыболовов решила не оставаться в Тревилладже. Она нашла отличную работу: проводником на Марчо. Опасности ее не пугают, а острое чутье и стремительная реакция сделали незаменимой. Она даже посылала друзьям подарки! Вот только в этот раз вместо подарков почта привезла пять связанных перьев: всем известный символ, просьба о срочной помощи.

5. Еще одна сфера, в которой тревилло очень ждут, – кино, всегда жадное до нового и ранее непредставимого. Но пока в дело как следует вошел только Ален де Тревилль – отважный охотник с выдающейся, по мнению сородичей, ловкостью и фотогеничным оттенком панциря. Увы, Ален еще совсем молод, и ему совершенно непонятно, почему вокруг него последнее время все взрывается даже тогда, когда камеры не работают. Конкурирующие за его контракт «Объединенные Артисты Олимпа» (Марс) и «Золотой Бассейн» (Кчт-с) уверяют, что им это тоже совершенно непонятно.

6. Кибер-Т недоступно тревилло, но это не значит, что их там нет. Блог «Клешни Кандида» – милый совместный проект хитрейшего знахаря Казобона де Тревилло и пары его айзекианских друзей – это размышления тревилло о политике,

экономике, науке и любых других вещах, на которые тревилло смотрит со всем простодушием вольтеровского героя. И вот Казобон хочет разобраться в расследовании преступлений в Республике и просит вас взять его на корабль и найти что-нибудь простое для старта. Вы не занимались простыми делами уже двадцать лет!

7. Ваш старый знакомец, пиратский капитан, снова вышел на связь – и с не самыми лучшими новостями. Оказывается, один из крабопитеков сумел договориться с контрабандистами и вот-вот должен вылететь на родную планету. Контрабандистов стоит найти, а крабопитека – что с ним сделать? Вернуть назад в Тревилладж? Позволить отправиться домой? Об этом нужно подумать – а пока пора на поиски. И не забудьте, капитан переслал вам информацию неофициально, так что дипломатическую полицию в расследовании не задействуешь.

8. Апельсиновый сок. Возможно, вы любите пить его по утрам, и это не беда. Беда то, что это полюбили делать некоторые тревилло. Оказывается, апельсиновый сок действует на них как крепкий алкоголь. А как раз вчера кто-то и зачем-то привез в Тревилладж полный шаттл апельсинов.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ?

Играть пришельцев из каменного века в Республике 24 столетия весело, и особая подготовка тут не нужна. Но если вам хочется немного подробностей, есть несколько книжек, которые вам помогут.

К. Саймак, «Заповедник гоблинов» – классика научной фантастики, сильно повлиявшая на наши игры в целом. Один из главных героев романа – неандерталец, оказавшийся в будущем.

Ж. Рони, «Борьба за огонь» – отличный, хотя и старый, роман о приключениях неандертальцев. Есть и его удачная экранизация с тем же названием.

С. Дробышевский, «Байки из грота» – и их вторая часть. Два хороших научно-популярных текста, рассказывающих о жизни в каменном веке. Полезнее всего будут главы про неандертальцев и кроманьонцев

Р. Сайкс, «Родня» – подробнейшая книга, обзоревающая множество аспектов жизни неандертальцев: от технологий изготовления рубил до похоронных обрядов. Почти все, что знают ученые о жизни разумного вида, когда-то делившего с нами планету.

К. Михайлов, «Маленький плохой заяц» – научно-популярная книжка одного из авторов этой игры, по большей части посвященная жизни народов, живущих в каменном веке или не сильно от него ушедших. Пригодятся главы про Австралию и пустыню Калахари.

«Теплая долина» – игра-приключение, написанная нами несколько лет назад. Действие «Теплой долины» происходит уже в медном веке, в более развитом обществе. Но все равно нечто общее есть.

К сожалению, мы не знаем хороших научно-популярных книг о ракообразных, но статьи о разных их видах даже в Википедии дадут немало материала для фантазии.

ОГЛАВЛЕНИЕ

3 | Откуда они?

6 | Что они оставили позади?

6 Культура · 8 Общество · 11 Религия · 13 Семья

15 | Что могут крабопитеки?

15 Биология · 17 Клешни · 18 Интеллект

21 | Как они живут в Республике?

21 Сомнения · 22 Обожание · 24 Тревилладж

27 | Готовы к найму?

29 Их специальности · 32 Ни минуты покоя · 34 Подготовка

В подготовке и редакции этой брошюры принимали участие Маргарита Байкина, Анастасия Мельникова, Леонид Мойжес и Анастасия Шевелева. Без их помощи тревилло никогда не добрались бы до вас!

Больше о «Раскрытом космосе»

[ищите на нашем сайте!](#)