

РАСКРЫТЫЙ КОСМОС

Словесная ролевая игра



Вселенная бесконечна, как человеческая глупость.

А значит, в ней всегда найдется работа для
частного детектива.

**Сергей Вейс, Андрей Лящук, Константин
Михайлов, Анастасия Шевелева**

2302 год.

Новая золотая эра: экономика на подъеме, средняя продолжительность человеческой жизни выросла до 120 лет, побеждены не только знакомые людям из 21 века рак или СПИД, но и несколько новых, теперь уже исторических болезней. Средний уровень безработицы по населенным людям мирам признан самым низким с 2213 года. Наука движется вперед семимильными шагами.

В ходу летающий транспорт, бластеры и генные модификации, а расстояния в десятки световых лет преодолеваются за несколько часов. Человечество вышло за пределы Солнечной системы и начало волну межзвездной колонизации.

Преступность... Ну, тут есть над чем работать. Этим вы и занимаетесь, детектив!

Первые две волны колонизации — освоение сперва внутренних, а потом и внешних планет Солнечной системы — прошли отлично. Открытие в 2180 сверхсветового М-перехода позволило выйти в дальний космос. В 2189 году профессор Камала Сомаяджи открыла Дарвин — планету, условия на которой были достаточно схожи с земными, чтобы в терраформировании не было необходимости. В 2194 на ней уже строилась первая постоянная колония.

Третья волна колонизации началась. А с ней и охота за «новыми Землями», планетами, пригодными для комфортной жизни. В 2195 нашли Мишибижиуа, потом — Эбису, а потом ученые нащупали закономерность, и планеты стали находить чуть ли не раз в два года. К 2269 году их было уже 34. Известия об открытии тридцать пятой ждали все. Но вот чего никто не ожидал — так это того, что на ней найдутся разумные обитатели. Не аборигены, а такие же колонисты.

Подробнее об освоенном космосе — в главе **«Больше о планетах»**

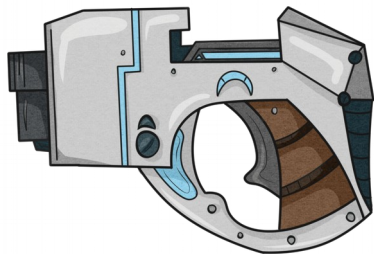
Вопреки предсказаниям футуро-пессимистов, войны первого контакта не произошло. Обе стороны то ли «достигли достаточно высокого уровня развития, чтобы предпочесть диалог конфликту», то ли проявляли осторожность, то ли просто были слишком потрясены тем фактом, что они не одни во вселенной. Пока же и люди, и, как их быстро называли журналисты, «туберианцы» оправлялись от шока, успели завязаться первые дипломатические отношения.

Сложностей хватает. Конкуренция за ресурсы и — тем более — за пригодные для колонизации планеты неизбежна. И все же дипломаты справляются. Сейчас люди и холоднокровные, похожие на земных рептилий туберианцы — скорее союзники. Короче, пока инопланетяне не убивают людей. Это продолжают делать другие люди.

Есть работа для сыщика

Жизнь стала лучше, и все же преступления случаются. Взять хоть то ограбление банка на Ватсоне, которое вы расследовали в прошлом году. А убийство на космическом лайнере «Чжан Кан»? Весь Кибер-Т трубил о нем две недели.

Всякое бывает. И, конечно, на каждой планете есть шерифы и их роботы, которые следят за безопасностью. И полиция для расследований. И еще федеральная дипломатическая полиция для сложных случаев. А когда они все не справляются, приглашают вас.



Эпоха колонизации стала золотым веком (и золотым дном) для частных детективов. Местная полиция привязана к планете, а вы нет. Федеральные службы не знают, что такое приватность. Для вас тайна клиента священна. Шерифы подписывают десятки виртуальных бумаг, в которых давно погрязли. Вам важна только одна подпись — клиента на чеке.

Конечно, вы работаете не в одиночку. На борту целая команда. Знаменитый сыщик и капитан корабля. Киберблогер в поисках материала и ученый, совмещающий вскрытия с изучением новых видов. Отставник в погоне за адренали-

Подробнее
о вашей
команде —
в главе
«Больше о
героях»

ном и робототехник с компанией позитронных друзей. В экипаже яхты найдется место почти кому угодно — и каждый будет полезен в расследовании.

Кстати, о яхте... Впрочем, о ней потом. Суммируем главное: у вас есть корабль, команда, коммуникатор и маленькие серые клеточки. Остальное приложится.

Есть о чем поспорить

К 2302 мир здорово изменился. Дело не только в том, что человечество вышло далеко за пределы Солнечной системы. Изменились сами люди. Теперь почти 85% человечества генетически модифицировано — и это не считая клонов как таковых. Да, у большинства это не бросается в глаза. Зато теперь практически все доживают до 110, а многие до 120. В 90 можно чувствовать себя активным и бодрым. Болезни не исчезли, но по большей части излечимы. О том, что такое кариес, близорукость или плоскостопие, люди просто забыли.

Ушли в прошлое и многие социальные проблемы. Расовый вопрос снят с повестки дня вместе с самой идеей расы: теперь уже сложно понять, кто белый, а кто черный, — в ходе смешения по ходу колонизации все стали примерно одинаковыми. О нации речь не идет тем более: все, кто живет на Земле, — земляне, а не японцы или эфиопы. Гендерный разрыв в оплате труда сведен к нулю. Различия между гетеро- и гомосексуалами забыты. Большинство старых политических дискуссий утратили смысл.

Подробнее
о мире
будущего —
в главе
«Больше о
республике»

Но хватает новых споров. Жители новых планет часто недолюбливают землян и селенитов, марсианам бывают не по вкусу ватсонианцы, а жителям Интаахо — кенобиты. Физические импланты вызывают у многих оторопь, а генетические эксперименты — подозрения. Туберианцы вызывают восторженный интерес у одних и ужас у других. Политика Республики нравится многим, но далеко не всем. И это не говоря о старых, но вечных проблемах: никто не отменял ни имущественного неравенства, ни бытовых конфликтов. Кому, как не детективу, об этом знать!

Есть где развернуться

В Межпланетную Демократическую Республику входит 59 планет. Одни были освоены в самом начале колонизации. На других совсем недавно воткнули голубой с белым флаг человечества. Ваш герой может быть родом с любой из них — как и ваш подозреваемый. Хотите разобраться подробно? Переходите в главу о планетах, а пока кратко о самых важных.





Земля и Луна

Милый дом, 9 миллиардов человек на Земле и 2 на Луне, где засел бюрократический центр Республики. Толпы студентов, развлечения и действительно большие деньги. Словом, место, которое либо любят, либо ненавидят. Но первое — чаще.

18.3% O₂



Марс

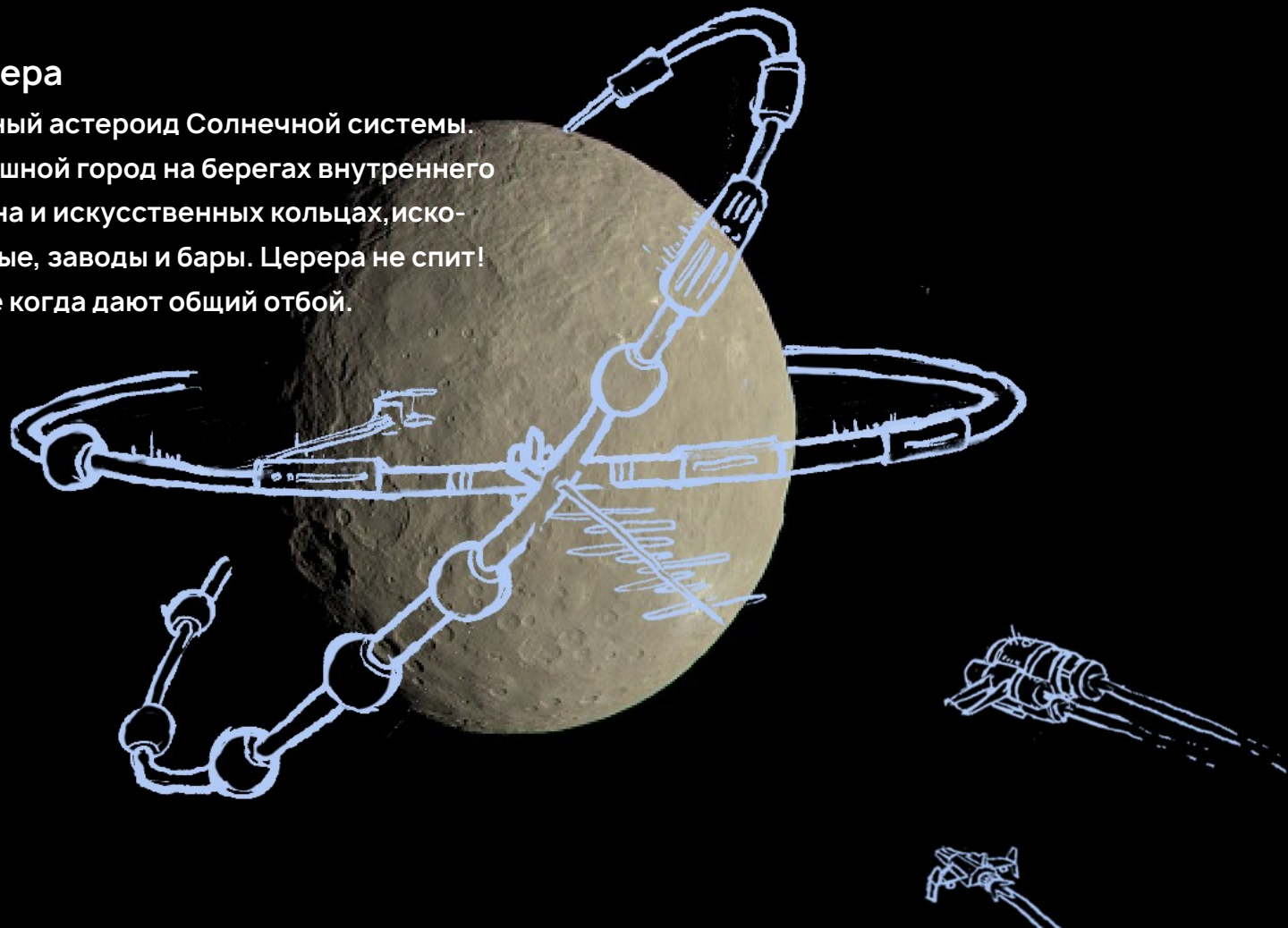
Зеленая планета: леса, свежий воздух (свободы) и продолжающееся терраформирование. Лучшая планета Республики, если вы не любите море и любите жить, наплевав на мнение окружающих.

250 $\frac{\text{km}}{\text{h}}$



Церера

Главный астероид Солнечной системы.
Сплошной город на берегах внутреннего
океана и искусственных кольцах, иско-
паемые, заводы и бары. Церера не спит!
Даже когда дают общий отбой.

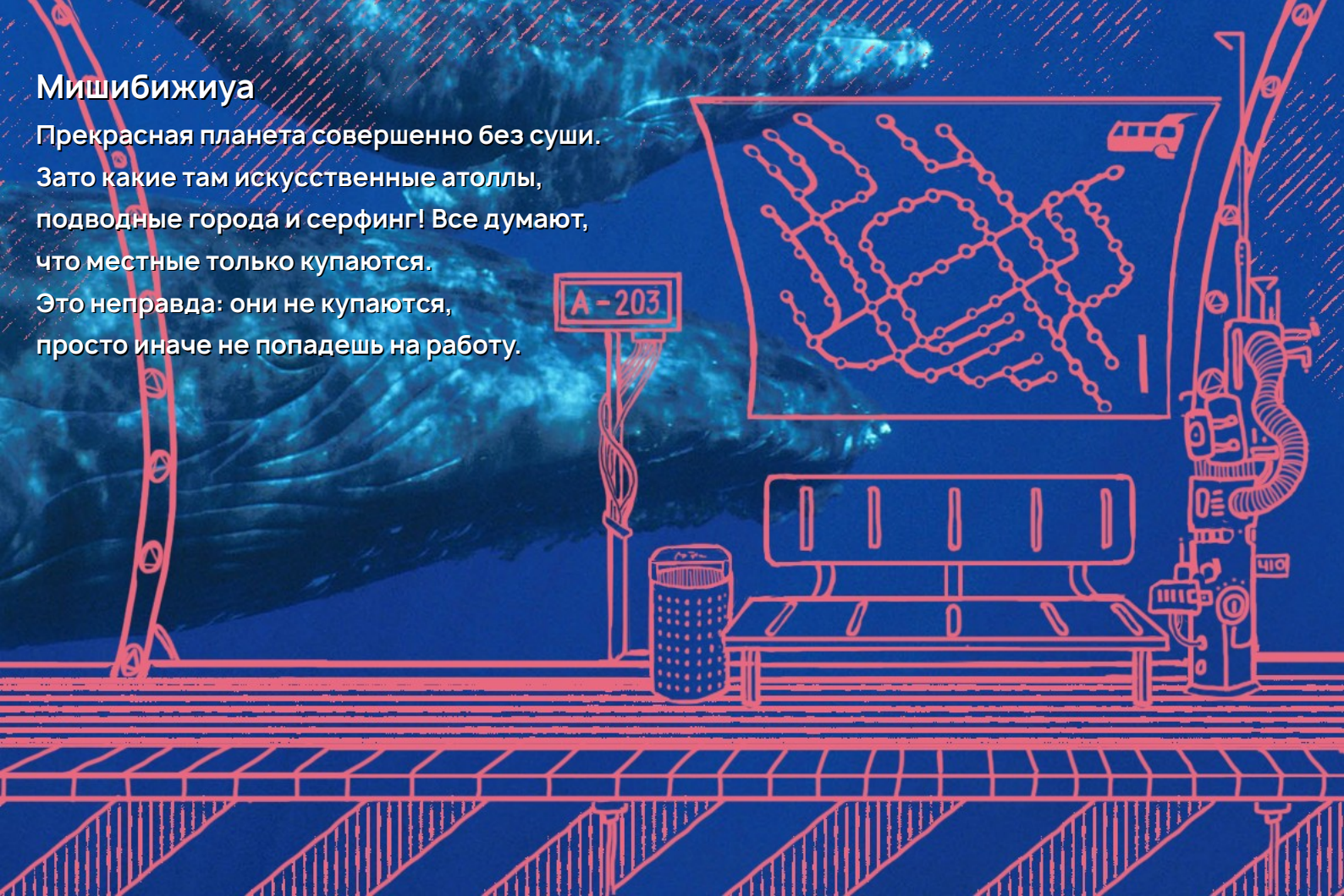


Мишибижиуа

Прекрасная планета совершенно без суши.

Зато какие там искусственные атоллы,
подводные города и серфинг! Все думают,
что местные только купаются.

Это неправда: они не купаются,
просто иначе не попадешь на работу.





23:05

+08°

Банкэй

Чудесное место с силой притяжения на 20% больше, чем надо. Ископаемые, пляжи, огромные города и население, на треть состоящее из клонов. Нет, они не все одинаковые: есть пять разных вариантов!

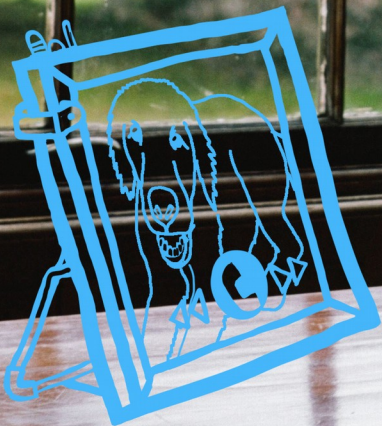
Ватсон

Все корпорации уже здесь: вращаются на одном из сорока спутников газового гиганта в центре Республики (да, центр уже не в Солнечной системе). Большие деньги, сумасшедший график, серьезные сделки и три с лишним миллиарда бизнесменов.



Скарлет

Главное казино Республики для одних, центр духовной жизни для других: верующие старики, целебные воды и совершенная тишь. Если отъехать подальше от игорных домов и поближе к деревням тех, кто не признает новых технологий.



Кеноби

Самая чистая планета. Хрустальные ручьи
посреди гигантских лесов с площадками
для медитации, а на них гуру говорят с духами.
Ну, если духи и правда существуют!
А если и нет, жить там приятно. И что,
что местных считают слегка ненормальными?



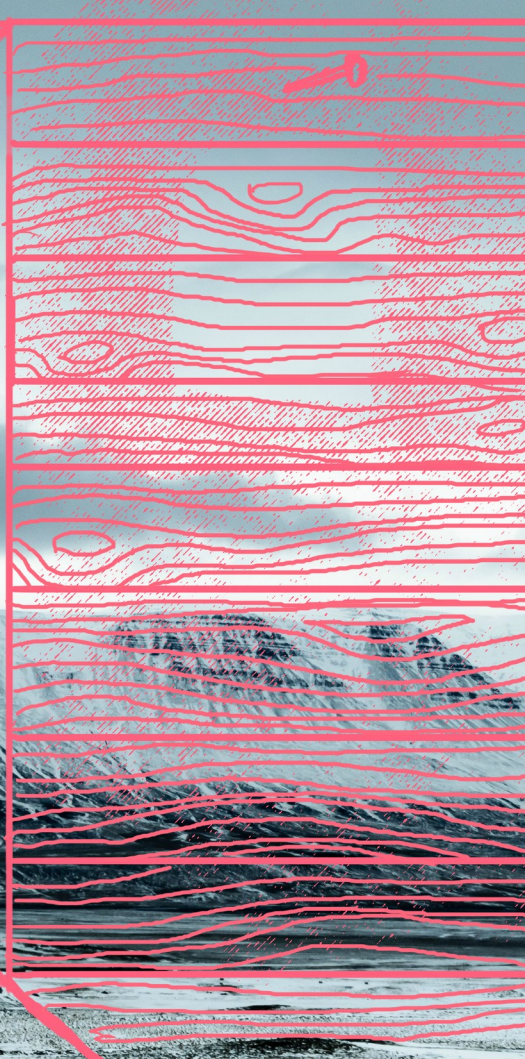
27

13:23



Напнигта

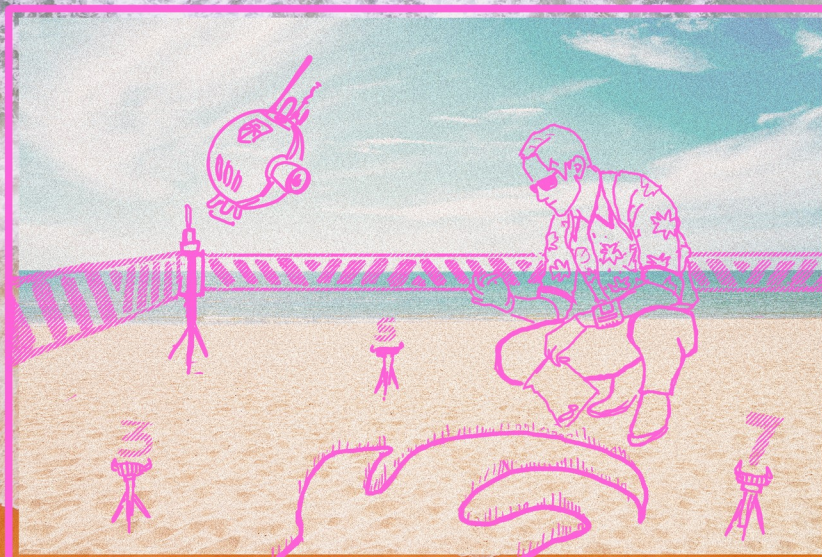
Сейчас здесь все уже в порядке. Шесть лет назад Республика разгромила местный видистский режим и установила прямое управление. Самая большая война последних десятилетий продлилась 8 дней, но на Напнигте ее следы чувствуются до сих пор.





Айзек

Под управлением искусственного интеллекта от климата до выдачи гражданства. Каждому гарантирован уютный дом, личный робот, лучшая медицина и внимание компьютерных властей. Вообще там просто здорово. И полное спокойствие, гражданин!



Калипсо

Райский курорт, который был бы еще лучше, если бы одновременно с нами его не открыли тубе-рианцы. Приходится учиться сосуществовать на одной планете. Непросто, но интересно! Главное — не пробовать их коктейли.





Интаахо

Стада, геологоразведка и бластеры: это хорошее место, если вы не робкого десятка. Хотите сделать приличные деньги? Приезжайте сейчас, пока колонистов там еще немного. Научитесь быстро открывать кобуру — и добро пожаловать в спейсерн.

Есть где приземлиться

Знаменитый частный сыщик зарабатывает много. Может быть, недостаточно много, чтобы купить себе замок на Земле или купол в поросших елями долинах Маринер, но достаточно, чтобы обзавестись собственной яхтой. Разумеется, космической. Удобный дом для десятка человек и десятка роботов экипажа, лаборатория, гостиная (надо же где-то собирать подозреваемых в конце расследования!) и все прочее. Да, вы не миллионеры. Но ведете образ жизни, по мнению многих, просто роскошный. Или, может быть, вместо собрания вин в трюме вы предпочли обзавестись мощным вычислительным центром? Тайниками в переборках? Каютой, удобной для туберианца? Решать вам.

В любом случае на орбите вас всегда ждет корабль, который отвезет вас куда угодно. По крайней мере пока у вас есть деньги на покупку топлива для М-перехода.

Есть свои подвохи

У шефа вашей команды — лицензия детектива, позволяющая вести расследования в любой точке Республики. У всех остальных, если шеф не против, лицензии его помощников. Что это значит на практике? Что у вас чертовски мало прав!

Обыскать человека? Установить жучок? Забудьте. Ведь вы, в сущности, обычные граждане Республики.

Хорошая новость: обычный гражданин может сделать куда больше, чем кажется. А если он знаменитый на всю Республику сыщик или его помощник...

Уже чувствуете, что вам нужно больше деталей? Это правильный подход, детектив.

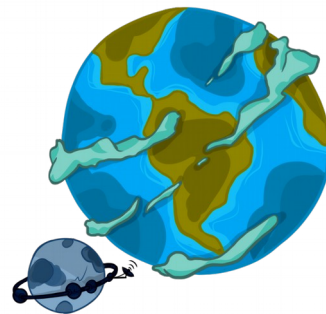
БОЛЬШЕ О ПЛАНЕТАХ

Все планеты Республики не опишешь — да и не надо. Дополняйте список сами. И все же про самые важные рассказать стоит поподробнее. Обратите внимание, что каждая планета кое-что дает вашему герою, если он вырос на ней. И не забывайте добавлять своих подробностей!

Земля и Луна

Милый дом всех людей и место постоянного обитания 9 миллиардов из них на Земле и 2 — на Луне. Очищенная от загрязнений (дорого), с контролируемым климатом (очень дорого) и гарантированным доходом для всех и каждого (непристойно дорого), Земля пережила пик урбанизации в начале XXII века. Теперь она постепенно превращается в пространство отдыха, искусства, учебы и интеллектуального труда. 99% киберкино и большая часть книг, музыки и игр создаются там. Миллионы студентов съезжаются туда каждый год. А еще там самая вкусная еда, так что состоятельные жители Луны ужинают на Земле.

На спутнике, между тем, развернулся бюрократический центр Республики. Место расположения правительства, офисов



крупнейших торговых фирм и главный космопорт человечества. Два миллиарда чиновников и клерков, их жилье, больницы, школы, банки и бары для тех, кому финансы не позволяют снимать жилье «внизу» — то есть на Земле. Но и они летают туда. 12 минут в пути, включая взлет и посадку, до развлечений, на которые можно просадить всю свою зарплату.

И да, если вы землянин, вас любят не все. Если вы селенит, вас все не любят.

Если вы с Земли

Как бы ни были хороши колонии — Кеноби с ее лесами, Миши с ее волнами, — нет места лучше, чем дома. И дело не только в идеальном климате и кристально чистом воздухе — вы находитесь в самом центре культурной жизни Республики: театр и арматеатр, выставки, фотосафари. На Земле находится самая большая в МДР библиотека бумажных книг, экспонируется коллекция Межпланетного геологического общества, до сих пор работает Сиднейская опера. Короче, тут есть все.

Что вам это дает? Ну, это здорово. Что это у вас отнимает? Время на заполнение электронных документов по любому поводу, ведь на этой планете все если не историческое достояние, то природный заповедник.

Общественное устройство: Прямая демократия, золотой стандарт Республики: у каждого есть право голоса и возможность участвовать в не-престанных референдумах. И многие и правда участвуют! Тем более что с работой на Земле не так уж хорошо. Ничего, базового дохода на все хватает. А если не на все, то по крайней мере на чемодан и билет в один конец на любую из новых планет.

Окружающая среда: Все, что было испорчено, давно почищено. Конечно, Венецию не вернуть, зато Сахара зеленеет!

Марс

Зеленая планета. На терраформируемом с 21 века Марсе все еще плохо с жидкой водой. Зато леса растут везде и всюду. Последние полвека на планете можно дышать без скафандра — и этот воздух бодрит. Внутренняя демократия с семнадцатью партиями. Общины сквоттеров в еловых долинах. Фермеры, выращивающие злаки для всей Сол-

Ношение оружия: Строго запрещено. А на Луне запрещено хранение даже в коллекционерских целях.

Все это умеют: Ужинать на Гавайях после рабочего дня на Луне или в Антарктике. Успевать на свежие премьеры в Токайдо. Искать работу (находить — особый навык, и он не для всех).

Так их представляют: Проклятые колонизаторы, бездельничающие на наши налоги. Кстати, что у них сейчас модно?



нечной системы. Гонки на роверах. И главный научный центр человечества — братство университетов, выросших из былой колонии Эллада и легендарного Проекта терраформирования. А еще там живут самые свободные 6 миллиардов человек. Не стоит с ними об этом спорить.

И да, они генно-модифицированные. Там все генно-модифицированное.

Если вы с Марса

Земля — культурный центр человечества; Марс — интеллектуальный. Конечно, свои университеты есть на каждой из населенных планет Республики, но Элладское братство — это знак качества. В 21 веке здесь учили лучших биологов, планетологов и инженеров. С тех пор список значительно расширился.

Высшее образование на Марсе получают не только марсиане. Сюда слетаются люди со всей Республики, а в последние десять лет — и туберианские студенты по программам обмена. И отнюдь не только учиться: студенты здесь активные. Партии, группы, университетские братства. Сколько бы лет ни прошло, эти связи сохраняются. Так что если вы учились на Марсе, Марс всегда с вами. Как и с вашими однокашниками, разбросанными по всей Республике. Поверьте, студенческая дружба для них не пустой звук. Впрочем, студенческие дразги — тоже; порой то, что вы с вашим собеседником принадлежали к соперничающим студенческим братствам, может сыграть злую шутку.

Общественное устройство: Многопартийная демократия с киберреферендумами по ключевым вопросам.

Окружающая среда: Ни капли жидкой воды, страшный холод (только на экваторе температура поднимается до $+20^{\circ}\text{C}$, и это достижение). И все равно они любят свои холодные леса до беспамятства, потому что каждую ель и каждый кусок лишайника здесь сажали собственными руками.

Церера

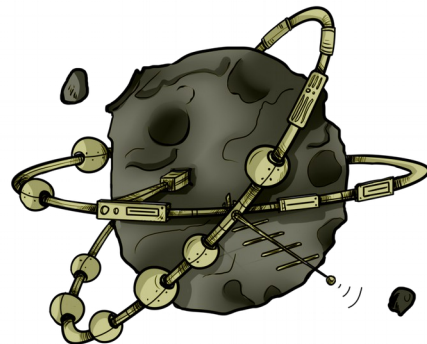
Самый освоенный кусок камня в Солнечной системе. Центр Главного пояса астероидов, выдолбленный изнутри там, где это было возможно. Главный источник пресной воды для космоса, пять миллиардов человек, живущих внутри Цереры или на двух искусственных кольцах, построенных вокруг нее. Здесь сколько угодно ископаемых из Пояса, толпы роботов, собирающих все, что

Ношение оружия: Никакого оружия. Этот купол — памятник архитектуры времен Пионеров, а этот мох растили здесь не для того, чтобы ты по нему палил.

Все это умеют: Ездить на роверах, спорить о политике, рассуждать серьезно (у каждого — высшее образование) и чинить систему обогрева.

Так их представляют: Романтики без царя в голове, но с тремя дипломами в бардачке ровера.

Колонизирован в XXI веке.



может вам понадобится, целые улицы развлечений и множество людей в форме: на Церере расквартирован Первый флот, защищающий Солнечную систему. Не всем на Церере нравится соседство с самой большой военной базой Республики. Но она приносит деньги. А если надоест смотреть на солдат в барах, можно пойти на пляж. Ведь на Церере или, вернее, внутри Цереры есть океан.

И да, теперь в нем можно купаться.

Если вы с Цереры

Вы привыкли к тому, к чему нужно привыкать с детства: работать в скафандре в условиях открытого космоса. Конечно, все могут научиться. Но вы в скафандре чувствуете себя не менее комфортно, чем другие чувствуют себя в домашних халатах. Заодно вы справитесь и с ремонтом скафандра — да и вообще сможете починить многие простые приборы: на астероидах каждый ребенок немного умеет чинить шлюз. А взрослый — и собственные импланты, которые у местных есть через одного. (Игроки могут взять на один имплант больше для героев с Цереры.)

Впрочем, есть проблема чисто психологического характера — ходить по открытой поверхности без скафандра чудовищно некомфортно. Все время кажется, что вот-вот что-то пойдет не так и вас сдует декомпрессией.

Общественное устройство: Прямая демократия.

Окружающая среда: Много камня и льда, а за стеной из них — открытый космос. Все живут внутри Цереры или в ее искусственных кольцах, а там поддерживается искусственный климат со стабильной температурой +23°C.

Ношение оружия: Строго запрещено огнестрельное оружие (оно может навредить системам безопасности). Разрешены бластеры. Это касается и солдат.

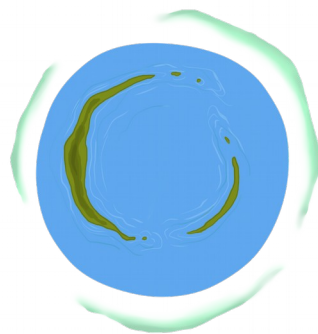
Все это умеют: Спать в скафандре. Летать на энергетическом ранце прямо в открытом космосе. Слышать даже самый тонкий свист: если воздух начал выходить наружу, у тебя есть пара минут, чтобы спастись.

Так их представляют: Хорошие ребята и настоящие работяги с агорафобией. И смешно пугаются дождя!

Колонизирована в XXI веке.

Мишибижиуа

Вторая пригодная для колонизации планета за пределами Солнечной системы имела только один недостаток. На ней вообще не было суши. К счастью, в тропической и субтропической зонах южного полушария обнаружился целый материк на глубине буквально в пару десятков метров. Так что очень скоро люди и добровольно участвующие вместе с ними дельфины уже обживали искусственные атоллы и подводные поселения. Построить их быстро помогла кража.



Впрочем, на, как тут говорят, Миши ставят вопрос иначе. По мнению местных, за пределами Солнечной системы законы тогда еще не действовали, так что ничто не мешало колонистам нарушить законы об авторском праве и воспользоваться чужими патентами на плавучие космодромы, свежие хиты и, главное, генетические модификации. Модифицированные кораллы строят атоллы за несколько лет. Модифицированные легкие позволяют дышать под водой. Модифицированные рыбы кормят миллионы.

Да, корпорациям это не понравилось и они до сих пор держат планету под полным эмбарго. Но мишианцы делают себе все необходимое сами, а чего не хватает — ввозят контрабандисты. Денег хватает, благо, не растущие нигде больше оранжевые водоросли — любимая приправа людей и туберианцев, а мегакиты, любимцы всего кибер-Т, идеальная приманка для туристов. Что до Республики, то власти на Луне считают спор мишианцев и корпораций их частным делом и ни во что не вмешиваются.

Конечно, все считают эту планету раем — море, дельфины и никакого контроля. Они не знают, что такое 13-балльный шторм.

Если вы с Мишибижуа

■ Вы умеете управлять всем, что ходит по воде и под ней. Не растеряетесь и под водой: у вас есть импложабры или, что еще более вероятно, вы с рождения генномодифицированы, так что без вреда задерживаете дыхание на час и ловко плаваете благодаря перепонкам меж-

ду пальцами. На глубине в 20 метров вам отлично. На глубине в сотню — нормально, только не забудьте костюм, а то там холодно.

Проблемы начинаются, когда вы выныриваете и отправляетесь на другую планету: консерваторы не любят слишком уж заметные, по их мнению, генные модификации.

Общественное устройство: Прямая демократия, а не анархия, как многие думают. Исключая вопрос об интеллектуальной собственности, Миши — вполне нормальная планета, и даже контрабандистов тут терпят только до тех пор, пока они ввозят корпоративные товары. И да, у дельфинов есть право вето.

Окружающая среда: Если не забираться чересчур близко к полюсам, средняя температура — от +22 до +35°C. Температура воды, конечно. На поверхности жарче, но кому какое дело?

Ношение оружия: Разрешено, но только для подводной самообороны. Огнестрельного оружия тут почти нет, но есть бластеры и подводные ружья.

Все это умеют: Ловить волну, печатать на 3D-принтерах, работать в офисе и на глубине, управлять подводной лодкой, с переводчиком говорить с дельфинами и замечать хищников издалека. Но без хищников море — не море.

Так их представляют: Аполлоны и Венеры с перепонками между пальцев. Да, так и есть.

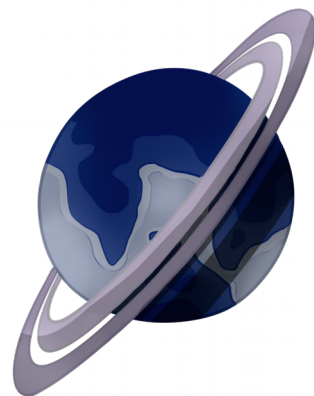
Колонизирована в 2195 году.

Бэнкэй

Одна из лучших найденных людьми планет: прекрасный климат, богатые ископаемые, выгодное расположение и чудесные кольца. Однако есть и минус: сила притяжения на 10% больше земной. Нашлись, однако, и те, кого это не испугало: теперь, спустя полтора поколения, все более заметно, что они меняются, становясь коренастыми и мускулистыми. А нехватку приезжих бэнкэйцы быстро восполнили клонированием. Пять его волн (Паки, Хопкинсы, Волковы, Бекеле, Риверы) сейчас составляют около трети из живущих там двух с половиной миллиардов человек. С непривычки приезжим сложно: все в одном поколении клонов выглядят одинаково с поправкой только на пол и небольшую разницу в возрасте. Но местные не путаются. Есть же татуировки, украшения, прически. Рабочие халаты, наконец! Как-никак, на Бэнкэе собирают половину всех космических кораблей человечества.

Проблем хватает и тут. Высшее образование на Бэнкэе можно получить только за деньги или за кабальный десятилетний контракт с распределением после учебы. А у молодых клонов деньгам взяться неоткуда. Корпорации чересчур активны. Профсоюзы часто бастуют. Зато жизнь кипит.

Конечно, многие за пределами Бэнкэя считают клонирование аморальным.



Если вы с Бэнкэя

Ли Бекеле и Джей Бекеле очень обижаются, когда вы путаете их между собой, так что ваш глаз наметан видеть мельчайшие различия между внешне крайне похожими людьми. Вы без труда отличите друг от друга не только двух Ривер или Паков, но и совершенно одинаковых для всех, кроме специалистов, туберианцев. Даже если сами вы не клон. Кстати, многие за пределами Бэнкэя относятся к клонам с подозрением. Но вам в лицо об этом не скажут. Почему?

Потому что вы на 20% сильнее большинства окружающих.

Общественное устройство: Обычная прямая демократия, большая роль корпораций и профсоюзов.

Окружающая среда: Хороший климат, похожий на Землю, богатые ископаемые и масса роботизированных разработок, высокий уровень урбанизации в тропических зонах, вахтовая жизнь в остальных. Впрочем, на шаттле до тропиков лететь 30 минут. Главное — привыкнуть к силе тяжести.

Ношение оружия: Запрещено между 25 северной и 25 южной параллелью и на орбите планеты, разрешено в вахтовых регионах севернее и южнее. Да, бывают дикие звери.

Все это умеют: Пилотировать летающие автомобили, программировать простых роботов и целоваться при свете колец планеты.

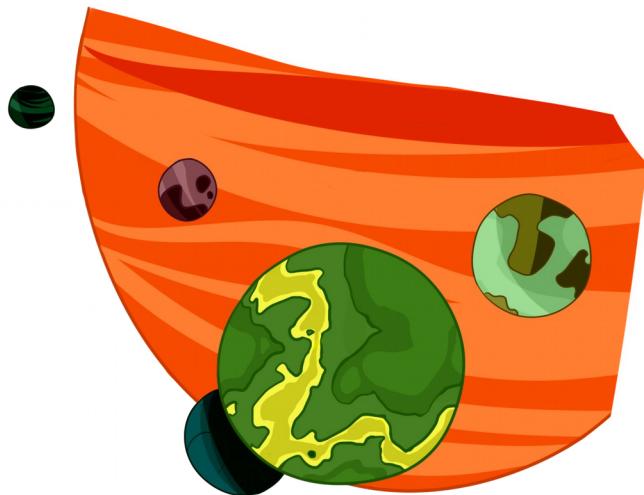
Так их представляют: Крепкие, мускулистые, имплантированные, прагматичные и совершенно одинаковые.

Колонизирована в 2213 году.

Ватсон

Экономический центр экспансии и самая населенная планета за пределами Солнечной системы. Технически, Впрочем, не планета, а спутник горячего газового гиганта, из которого ватсонианцы и черпают свои доходы — вместе с веществами, необходимыми для добычи экзотической материи, без которой не было бы М-переходов. А из сорока других спутников добывается все, что нужно для остального производства. Три с лишним миллиарда геологов, коммерсантов, авантюристов и корпоративных контролеров под защитой Второго космического флота республики. Да еще и неплохой, хотя несколько жарковатый даже в самых удобных для жизни местах климат. Впрочем, если у каждой семьи среднего класса есть деньги на путешествия, то отдохнуть можно и на Калипсо.

Конечно, вы угадали название основной планеты.



Если вы с Ватсона

Приятно знать, что ваша страховка действует на всех планетах, правда?

Кстати, на какую корпорацию вы раньше работали? Ведь на Ватсоне все либо работают в корпорациях, либо обслуживают тех, кто в них работает. А значит, почти каждый хранит в памяти немало секретов, а в комме — контакты множества людей, с которыми раньше сидел через перегородку. Хорошо это или плохо — зависит от ситуации.

Общественное устройство: Прямая демократия при активном вмешательстве корпораций, владеющих большей частью системы как своей собственностью. Последним довольны не все. Так что сторонники сильной власти республики пикетируют корпоративные офисы и с надеждой смотрят на Второй флот, который пять лет назад «разместил кратковременную базу» на орбите Холмса и к настоящему моменту уже строит верфи на одном из спутников.

Окружающая среда: Жарко, влажно, временами душновато, над головой всегда облака и часто тропические, как сказали бы на Земле, ливни. Зато почти на всем спутнике круглый год можно ходить в шортах, если корпоративные правила позволяют. И никогда не бывает настоящей темноты: если не светит местное солнце, Холмса хватает, чтобы, слегка напрягшись, читать книжку. Может быть, вы даже слегка побаиваетесь ночей на других планетах? И вообще, что такое «ночь»? Ватсон не спит никогда, потому что пока ты спишь, конкурент играет на понижение.

Подробнее о корпорациях в главе «Больше о Республике»

Ношение оружия: Разрешено практически любое. Но на корпоративных территориях могут быть свои правила, и они часто оружия не разрешают.

Все это умеют: Пилотировать шаттлы для полетов на соседние спутники Холмса.

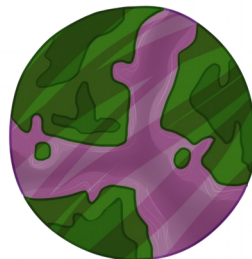
Развлекаться в кибер-Т. Говорить на птичьем языке корпоративных юристов¹.

Так их представляют: Заносчивые заморыши, никогда не державшие в руках ничего тяжелее комма. Все, что им нужно, — деньги и пятницы. Колонизирована в 2217 году.

Скарлет

Одна из рано освоенных внешних планет, поначалу показавшаяся многим совершенно бесперспективной. Неплохой климат, сильное сходство с Землей — это, конечно, хорошо. Но магистральные линии освоения космоса шли в других направлениях, а ресурсов на Скарлете было маловато. И все же колонисты нашлись: ими стали консервативные и обеспеченные группы землян, чаще всего — связанные с теми или иными религиозными сообществами христианского или исламского толка. Не фанатики. Просто старомодные люди.

Все в жизни планеты изменилось, когда в пресной воде озер Скарлета обнаружили витабактерии, микроорганизмы, существенно улучшающие здоровье человека. Всерьез их используют в медицине, и



¹И читать последний абзац мелким шрифтом.

это одна из причин, по которой теперь доживают до 120. А вот желающие попить целебной воды с видом на разросшиеся тут клены создали на Скарлете туристический центр. Воды, казино, сумасшедшие ставки, небоскребы, странноватая традиционалистская организованная преступность, страсти и веселая жизнь на Озерах. Мирные дома старых и совершенно здоровых колонистов в полусотне километров от них.

Конечно, казино работают тут только потому, что старожилы им разрешили.

Если вы со Скарлета

! У вас завидный иммунитет: большинство людей пило лекарства из витабактерий, но вы выросли в мире, где они жили даже в воде из под крана. Что еще? Особенно ничего, если не считать, что в детстве вы много читали, ваши родители верят в бога, а в вашей школе учили историю. Скарлет — маленький мир традиционалистов. С роботами, конечно, и М-двигателем. Ну, если вы не из солабаптистов, не признающих технологий новее 21 века. Но и у традиционалистов есть свои скрытые возможности: взять хотя бы ваших тетушек, разбросанных по всей Республике. И дядюшек.

Общественное устройство: Обычная прямая демократия, но, чтобы получить право голоса, надо родиться на Скарлете или прожить там 30 лет (на других планетах хватит и пяти).

Окружающая среда: Почти как Земля, но чуть прохладнее. Все три континента находятся на одном полушарии планеты, а второе полностью занимает Великий океан. Воду из него, как и всю прочую воду на Скарлете, можно пить.

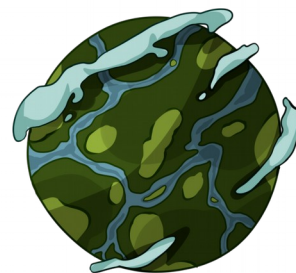
Ношение оружия: Категорически запрещено.

Все это умеют: Ходить по лесам и горам с палкой или ездить по ним же верхом. Отличать соловья от жаворонка. Помнить, что казино всегда в выигрыше.

Так их представляют: Чудаковатое старичье. Но беззлобное. И милые, деликатные и воспитанные молодые люди, которым вы не нравитесь. Колонизирована в 2219 году.

Кеноби

Секвойяморфы до небес и вечные туманы. Одна из первых пригодных для жизни планет за пределами Солнечной системы оказалась не слишком богата полезными ископаемыми. По мнению многих — тем лучше. Живущие на ней полтора миллиарда человек перебрались туда именно ради чистого воздуха и прозрачной воды. Ну и ради лекарств, которые прекрасно получают из местных растений. Прямая демократия работает тут под присмотром неосинкретистских шаманов, говорящих с духами природы. В лучших в галактике медицинских центрах для сотрудников не забывают устроить медитационные залы. Добрая четверть населения принадлежит к духовным школам, у которых часто есть свои повороты: одни недолюбливают импланты, другие — запрещают алкоголь, третьи не це-



нят кибер-Т. Хотя на самом деле далеко не все местные такие уж страстные мистики, на других планетах их скопом представляют как сумасшедших. Другие, впрочем, думают, что на Кеноби-то и живут самые нормальные.

Конечно, все спорят о том, правда ли там есть духи.

Если вы с Кеноби

У вас есть личный врач. И личный гуру (если вы сами не гуру с собственным каналом в кибер-Т). Но что гораздо приятнее, у вас есть спутник.

В жизни каждого кенобита наступает период, который называют старым понятием австралийских аборигенов: «Walkabout». Это время странствий. Чтобы найти свой путь, нужно выбраться за пределы Кеноби. Конечно, дело это добровольное, но многие отправляются в путь. Может быть, вы в странствии как раз сейчас. Может быть, были в нем раньше. Но так или иначе в walkabout не отправляются в одиночестве: вы берете с собой собаку, сквату (чудесное и умное кенобитское животное, нечто среднее между обезьяной и белкой-летягой) или саженец секвойяморфа.

Общественное устройство: Прямая демократия. Совет неошаманов, глав крупнейших школ, обладает правом вето и представляет голоса других обитателей планеты: духов, зверей и птиц. Некоторые из этих неошаманов, впрочем, скорее экологи, потому что здесь к экологии относятся всерьез.

Окружающая среда: Настоящая, такая, как надо, с минимальным вмешательством в нее. Там, где должно быть холодно, будет холодно. Там, где тепло, — тепло. И везде лучший во вселенной воздух.

Ношение оружия: Строго запрещено. Впрочем, насилие ухудшает карму, так что бластер вам здесь редко пригодится.

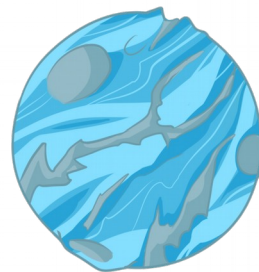
Все это умеют: Медитировать. Этому учат в школе, между прочим. Думать об окружающей среде. Приготовить бифштекс из сои и листьев псевдомелы. Вкусный бифштекс.

Так их представляют: Да они же все ненормальные!

Колонизирована в 2221 году.

Напнигта

Планета под подозрением. Находящаяся в одной звездной системе с Кчтс, одной из новой туберианских колоний, промышленная, урбанизированная и холодная Напнигта 29 из 68 лет своей истории провела под руководством Новой Партии Готовности и Действия. Своим кредо НПГД сделало декларативное антитуберианство: старые легенды о «злокозненных рептилоидах» и критика «холодных селенитов», предавших родной вид и водящих дружбу с врагом. На практике, впрочем, партия занималась в основном установлением собственного авторитарного правления и монополизацией экономики.



Для антуража устраивались даже регулярные выборы с неразличимыми конкурентами. Какое-то время это работало, но шесть лет тому назад политические репрессии и широковещательная пропаганда привлекли, наконец, внимание Генеральных Штатов. Неделей позже Второй космический флот прекратил существование Сил Обороны Напнигты, «вооруженного авангарда человеческой гегемонии». Везер (титул «великого лидера») Чермак попал под суд — и с него в психиатрическую клинику. Напнигта перешла под прямое управление Республики, под которым и остается.

Конечно, жизнь налаживается. Вроде бы налаживается.

Если вы с Напнигты

Вы родились уже под властью НПГД, и воспитывала вас лояльная партии школа, а может, и семья. Каково вам будет встретиться с настоящим туберианцем? Нет, вы абсолютно ничего против него не имеете! Но вам тревожно. Ведь всю жизнь вас учили бояться и ненавидеть таких, как он. И это не так легко сломать.

Кроме того, если уж вы беспрепятственно покинули Напнигту, то доказали лояльность Республике. Воевали в Подполье? Участвовали в работе Комиссий по Перевоспитанию? У сторонников Готовности и Действия могут быть к вам вопросы. К счастью, в кибер-Т их больше, чем в реальном мире.

Общественное устройство: Военное управление Республики (точнее, если на то пошло, республиканского флота); местная администрация из бывшего Подполья и «прошедших перевоспитание» чиновников.

Окружающая среда: Собачий холод там, где живут люди, огромные роботизированные заводские комплексы там, где холод непереносим. Тридцать теплых дней в году на экваторе.

Ношение оружия: Запрещено под угрозой трибунала. Много вооруженных офицеров флота, но из местных оружие есть только у террористов — бывших, ныне героев, и нынешних, бывших героев.

Айзек

Умная планета. Спокойный от природы и грамотно управляемый климат. Ключевые вопросы решаются прямым голосованием. Все окружающие процессы полностью роботизированы. Экономика с элементами плана рассчитывается не людьми, а компьютерами. А за работой всех систем и соблюдением законов Айзека следит планетарный ИИ. Конечно, он не искусственный интеллект в прямом смысле — собственной воли у него нет, и граждане планеты в любой момент могут устроить голосование и выключить его или внести в его работу какие-то коррективы.

Все это умеют: Вести сверхзапутанную бюрократию, читать между строк, врать людям в погонах и каким-то образом оставаться людьми.

Так их представляют: Высокие, худые, бледные, скрытные и совершенно безумные, когда доходит дело до политики.

Колонизирована в 2234 году.

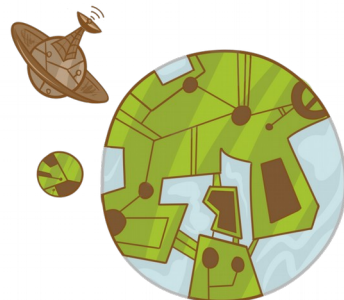
Как правило, впрочем, их все устраивает. На Айзеке — самое развитое киберпространство за пределами Солнечной системы (и, возможно, просто самое развитое вообще), самый высокий гарантированный доход, самое позднее — в 25 лет — совершеннолетие и самый низкий уровень преступности. Мучительная скука, по мнению большинства. Абсолютный комфорт для тех трех миллиардов, которые выбрали жизнь там.

Некоторые считают, что это уже не вполне демократия. Когда компьютер может принять решение о депортации преступника, — со всей возможной вежливостью, гражданин! — точно ли это власть народа? Народ, впрочем, не возражает. Или возражает, если хочет: свободу слова никто не отменял.

Конечно, там очень скучно.

Если вы с Айзека

На лучшей и самой безопасной планете в освоенной людьми галактике (даже на Земле выше криминальная статистика, чем у нас!) каждому гражданину полагается свой собственный робот-помощник. Вы получили его в год, и с тех пор он сопровождает вас, пережив все положенные трансформации от оболочки плюшевого мишки и разрисованного ге-



роями комиксов подросткового «крутого» мода до нынешнего вида. Робот подчиняется только вам и делает все, что вы скажете, кроме нападения на других людей.

Вы соединены с роботом через особый шунт-передатчик, так что, фактически, управляете им силой мысли, получаете всю собранную им информацию вдесятеро быстрее нормального разговора и можете связаться с ним в пределах планетарной орбиты.

Да, кстати! Робот собирает информацию обо всем, что вы делаете, и передает ее супер-компьютерам на Айзеке. Пусть завидуют!

Общественное устройство: Прямая демократия, однако большинство вопросов решается супер-компьютерами.

Окружающая среда: Спланированный заранее климат (через три месяца в 11:05 на вашей широте будет дождь), низкая урбанизация, идеальный общественный транспорт и равномерное расселение по всей планете, кроме полюсов. А на них — курорты.

Ношение оружия: Строго запрещено. Для обеспечения вашей безопасности у личных роботов есть безвредные для здоровья парализаторы.

Все это умеют: Выбрать тостер. Установить тостер. Починить тостер. Заставить тостер работать от солнца. Заставить тостер проигрывать музыку, аромафильмы и игры. Научить тостер приносить палку.

Так их представляют: Лощеные очкарики, не знающие проблем. Только без очков, потому что зрение им тоже исправили.

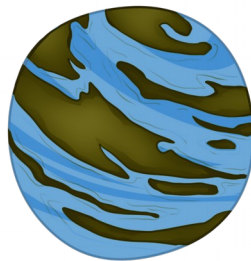
Колонизирована в 2239 году.

Калипсо/Ззщ!шс-IV

По утверждению рекламных буклетов, стоит вам сойти с корабля на Калипсо, и покажется, что все проблемы падают с ваших плеч. Это не факт. Но сила тяжести там и правда поменьше, чем на Земле или Миши, хотя и куда больше, чем на Марсе или Луне. Прибавьте к этому освоенные материки в экваториальной и субэкваториальной зоне, голубой океан, идеальный песок и живописные виды — и вы получите именно то, что и следовало. Идеальный курорт. Вот только практически одновременно с людьми его открыли туберианцы. Приоритет ясно установить невозможно, колонизацию начали обе стороны, и в наши дни люди и инопланетяне живут тут рядом по правилам, установленным договором Нчттк — Буравкина.

У всякого курорта есть обратная сторона. Калипсо — не исключение. Азартные игры, наркотики, проституция, браконьерство. Рэкет и киднеппинг. Грязные строительные подряды. Контрабанда редких минералов, торговля оружием и живым товаром, охота на местных эндемиков. Калипсо — мир возможностей не только для дипломатов и шпионов, но и для преступности.

Конечно, никто из туристов об этом не задумывается.



Если вы с Калипсо

Скорее всего, вы молоды или родились на другой планете, а на Калипсо уже выросли. Впрочем, почему на Калипсо? На Ззщ! Ведь вы неплохо говорите на туберианском. А еще лучше — на зхсо, своеобразной смеси человеческого и туберианского, которой свободно владеют все местные. «В четверг мы с Фх были на регате, а потом выпили по паре хц. Было щщщ, чувак!» Ну и, понятное дело, к языку прилагается кое-какое знание соседских реалий и традиций. Такие вещи быстро схватываешь, когда живешь бок о бок.

Общественное устройство: 80% населения Калипсо — это туристы. Оставшиеся 20% живут под двойным подчинением, и наравне с законами МДР тут действуют и правила Октархии. Конечно, они не распространяются на людей. С другой стороны — демократические нормы не распространяются на туберианцев. Для общих планет существует особый формат упрощенного законодательства, часть тех самых правил Нчтк — Буравкина. На практике, впрочем, все чаще проблемы на месте решаются прямой демократией по земному образцу — где все не

только голосуют, но и активно обсуждают происходящее.

Окружающая среда: На тех трех континентах, куда уже пускают, — рай. На остальных тоже рай, но там пока только исследовательские станции. Море чудесное. Правда, в глубине — гигантские монстры, но к поверхности они никогда не ныряют и людей с туберианцами пока ни разу не ели.

Ношение оружия: Запрещено в соответствии с правилами Нчтк — Буравкина для всех, кроме кадровых военных обеих сторон.

Все это умеют: Болтать по-тубериански безо всяких ваших новомодных имплантов (нюансы ускользают, но по сути-то все понятно!), обдурить туриста, пользоваться кремами от солнца.

Так их представляют: В гавайках и шортах круглый год. А после работы — на пляж в компании приятеля-туберианца.

Колонизирована в 2275 году.

Интаахо

Самое свежее приобретение человечества. Отличный ресурсный потенциал, отличный аграрный потенциал. И все это осваивают инвесторы с Ватсона. Точнее, несколько картелей с основным участием тех или иных ватсонианских торговых корпораций. Каждый из них независимо привлекает колонистов со всей Республики, расселяет их на размеченных заявках, эксклюзивно снабжает их, определяет закупочные цены на их продукцию.

Эмигрируют сюда все, но марсиане чаще других. Они и определили дух колонии — небольшие, часто семейные, тяжело роботизированные фермы либо рудничные заявки; соседи, видящие друг друга только в сети; закрытая (прежде всего от заезжих менеджеров, но и от соседей из другой корпорации) социальная среда; упрямая гордость своей планетой. И склонность решать споры о межах без крючкотворов.

Конечно, у них уже есть вопросы, при чем тут вообще Ватсон.



Если вы с Интаахо

Вы привыкли к открытой среде, в которой будете выживать в одиночку. Большинство обжитых планет вроде Земли или Кеноби для вас — песочница. Они не хотят вас убить. Большинство вроде безжизненного Марса или холодной Напнигты еще могут чем-то вас удивить, но даже и там вы справитесь. Тот, кто перегонял тысячу голов мегажуков в компании трех роботов, нигде не пропадет, и вы выживете везде, где вообще можно выжить. Главное, чтобы вокруг не палили из бластеров.

Впрочем, пусть палят: почти везде местные увальни достают пушку медленнее, чем вы. Такое ощущение, что у них вообще не было соседей!

Общественное устройство: Официальная власть, разумеется, — уполномоченные той или иной ватсонской корпорации. Неофициально стоит идти в фермерские советы. В последнее время в кибер-Т появляется слово «Конгресс».

Окружающая среда: Планета с парой очень разных континентов южнее экватора. Бесконечные травяные моря Запада — мечта скотовода (ладно, жуковода; гигантские жуки богаты белком!). Глубокие сырые джунгли восточного

континента скрывают горы, почти недоступные, но с прекрасными геологическими ожиданиями и чудесными зубастыми эндемиками.

Ношение оружия: Жители пользуются правом ношения короткоствола, длинноствола, многоствола и чего угодно еще. Потому что пламенно хотят жить.

Все это умеют: Ступить на планету, найти землю, построить дом с нуля, наполнить его нужными вещами, разжечь в нем очаг, приготовить в нем то, что сам убил. Застрелить каждого, кто захочет его отобрать.

Так их представляют: Грубоватые, веселые, загорелые и обветренные всеми ветрами. Кроме того, вы думаете, что у вас нож? Нет. Вот у них — нож.

Колонизирована в 2284 году.

БОЛЬШЕ О РЕСПУБЛИКЕ

Боги, гены, клоны

Космическая эра отменила старые проблемы. Человечество больше не делится на нации. За полтора века, прошедшие с исчезновения последних обособленных стран на Земле, о них позабыли все, кроме любителей истории. Расы перемешались до полной неразличимости. Если что-то и имеет значение, то только планета происхождения.

Земляне в среднем сильнее марсиан. Уроженцы Цереры комфортнее чувствуют себя в невесомости. Селениты привыкли к скафандрам, которые надевают для выходов на поверхность. В пределах Солнечной системы, впрочем, к антагонизму это не приводит: последний настоящий конфликт там случился около столетия назад, и его помнят только самые глубокие старики. Споры между марсианами, землянами и жителями астероидов, когда-то непри-

Краткая история будущего

До М-перехода

2030-е. Изобретение М-двигателя, прорывного источника дешевой энергии.

Освоение околоземного пространства.

Создание первых лунных колоний.

2046. Начало терраформирования Марса

2050-е. Усиление роли ООН в мировой политике

2070. Начало массового освоения Главного пояса астероидов

2079. Первые исследовательские станции на Венере

2087. Первая экспедиция за пределы Главного пояса

2096. Искоренена неграмотность

2100-е. Массовое распространение хозяйственных и бытовых роботов — и одновременное разочарование в поисках искусственного интеллекта

2124. Вторая астероидная война между

миримые, теперь ограничиваются дружескими подначками и анекдотами.

Сложнее отношения между Солнечной системой и Внешними колониями, то есть освоенными планетами у других звезд. Созданные за последний век теми, кто часто был недоволен порядками в метрополии, колонии культивируют собственные традиции. Переоценивать их неприязнь к Лунному правительству не стоит: перед лицом туберианцев и неосвоенного космоса человечество чувствует себя единым. Да и колонии все же еще зависимы от поставок из метрополии. И все же бэнкэйцы и марсиане уже, бывает, дерутся в барах, а на Ватсоне все чаще говорят о том, что в Солнечную систему уходит слишком много средств.

Кое-что сохранилось, впрочем, и из старого. Вопреки ожиданиям многих, с уходом расового и национального вопросов религиозный не последовал за ними. Да, больше 50% людей в начале 24 века — атеисты, а из оставшихся половина скорее допускает существование абстрактной высшей силы и верит в приметы, чем практикует какую-то конкретную религию. Однако оставшаяся четверть человечества все еще исповедует одну из трех мировых религий или

крупнейшими государствами Земли приводит к фактической передаче ООН власти над планетой. До единого государства далеко, но движение в эту сторону намечено

2130-е. Массовое распространение генетического модифицирования эмбрионов

2131. Первые люди добрались до спутников Юпитера. Несмотря на неоднократно обсуждавшиеся проекты терраформирования, они до сих пор не реализованы

2151. Создание на основе ООН общего земного правительства. Земля и Луна становятся единым конфедеративным государством

2154. Возникновение кибер-Т в виде, близком к современному

2157. Война Солнечной системы приводит к полной независимости не только Марса, но и колоний в астероидах с центром на Церере

2174. Марсианские леса переходят в фазу естественного роста

какую-то из мелких. По убыванию численности главные — неосинкретизм, христианский протестантизм или исламский суннизм. Все они, конечно, пережили трансформации. В протестантизме заметно восточное влияние (многие течения признают, например, перерождение души). Ислам сильно ориентирован на научное знание и граничит с рациональной философией, отличаясь от нее только глубокой верой в творца. Неосинкретизм, впитавший в себя движение new age и заметную часть буддизма и индуизма, наиболее разнообразен и распадается на множество течений. Так или иначе все они предполагают, что вселенная помогает тем, кто наладил с ней контакт. Упомянутые выше неошаманы с Кеноби — характерный пример. Религиозные споры не очень остры, а вот дискуссии между атеистами с одной стороны и верующими с другой возникают регулярно.

В отличие от религиозных, гендерные споры по большому счету забыты. Внешние роды (99% детей выращивают в «боксах», то есть не в утробе матери, а в лаборатории), устранение физической тяжелой работы благодаря робототехнике, распространение образования и общая гуманизация общества сделали эту тему просто неак-

В пределах памяти старших:

от М-перехода до первого контакта

2180. Открытие М-перехода

2184. Человек впервые выходит за границы Солнечной системы

2189. Открыт Дарвин, первая пригодная для жизни внешняя планета

2195. Начало колонизации Мишибижиуа

2203-2208. Земная конфедерация захватывает контроль над всеми планетами, астероидами и станциями Солнечной системы с их колониями. Создание Республики в ее нынешнем виде (критики называют это событие «неоконкиста»)

2213. Начало колонизации Бэнкэя

2217. Начало колонизации Ватсона

2218. Мятеж Большого Сирта, последнее массовое выступление против Республики, завершившийся мирными переговорами и признанием марсианской многопартийной системы

2219. Начало колонизации Скарлета

туальной: в документах гендер не фиксируется, а в реальной жизни людей вспоминается только в контексте сексуальных предпочтений. Семей с юридической точки зрения считается любое сообщество взрослых людей, которое решило объявить себя семьей, и в основном эти правила регулируют вопросы наследства. Более консервативные позиции встречаются исчезающе редко, хотя, скажем, на Скарлете встретить их можно.

Существенно сложнее вопрос о генетических модификациях. Не то чтобы кто-то был принципиально против них: едва ли среди людей сейчас найдется 1% тех, кто не был объектом модификации еще в зародышевой колбе или в крайнем случае не унаследовал модифицированные гены от предков. Как-никак, модификации проводятся уже без малого два века. Вопрос скорее в том, как далеко они могут зайти.

Подавляющее большинство модификаций затрагивает в основном здоровье: предупреждает наследственные заболевания, улучшает функционирование внутренних органов. Благодаря открытию пригодных для жизни планет генетические приспособления к экстремальным условиям, популярные в годы освоения

2221. Начало колонизации Кеноби

2224. На Бэнкэе создана первая линия клонов типа Пак

2234. Начало колонизации Напнигты

2238. Введены в эксплуатацию искусственные кольца Цереры

2239. Начало колонизации Айзека

2240. На Бэнкэе создана первая линия клонов типа Хопкинс

2246. На Марсе стало можно дышать без скафандра

2251. Серия слияний, начавшаяся двенадцатью годами раньше, приводит к формированию системы четырех доминирующих корпораций: Тука-Тука, Грок Тим, Шань Ниао и Церес Роботикс

2252. На Айзеке начинает действовать административная система суперкомпьютеров

2255. На Бэнкэе создана первая линия клонов типа Волкова

Марса или Цереры, сошли на нет. Но время от времени разговор о них все же заходит. Что, если будущее человечества не в освоении планет, похожих на Землю, а в максимально широком распространении? Что, если мы должны не сохранять людей такими, какими они есть, совершенствуя работу селезенки и щитовидки, а стать радикально другими? И этично ли делать еще не родившихся детей жертвами политических взглядов и убеждений взрослых?

К последнему вопросу тесно примыкает вопрос о клонировании людей. На протяжении последних 200 лет оно совершалось неоднократно, а на нескольких внешних планетах — прежде всего на Бэнкэе — стало вещью обычной. Для колонизации нужны люди, и правительство готово выращивать их и воспитывать в прекрасных, комфортных и уютных, но все-таки сиротских приютах. Генеральные Штаты Республики ведут на этот счет непрекращающуюся и бесплодную дискуссию; попытки запретить клонирование наталкиваются на твердое противодействие внешних планет, а общество, между тем, кипит — от жалости к бедным клонам или презрения к тем, кто подменяет общие нужды человечества сомнительными моральными рассуждениями. Не так уж им и плохо, говорят одни.

2259. Кибер-Т окончательно принимает нынешний вид: создана Пикадилли-Овердрайв, а мусорный код закрыт для свободного перемещения

2262. Открытие витабактерий на Скарлете

Недавнее прошлое:

от первого контакта до наших дней

2267. Первый контакт человечества с туберианцами

2268. Подписан пакт Нчттк — Буравкина

2269. В рамках договора Республика передает Октархии Делютан, ныне Кчтс, жаркую планету в системе Напнигты

2269. Создана Школа золотой ветви, крупнейшее неошаманское братство Кеноби

2270. На Бэнкэе создана первая линия клонов типа Бекеле

2270. На Напнигте к власти приходит Новая Партия Готовности и Действия

2272. Первые успешные эксперименты человечества с антигравитацией

Даже лучше, чем многим земным детям. — Может, и так, отвечают другие, но все же, все же.

Наконец, никто не отменял самого очевидного: экономического неравенства. Да, человечество забыло, что такое голод. Роботы, успехи биологии и новые источники энергии позволяют обеспечить всех минимальным доходом, определенным уровнем медицинских услуг, образования и комфорта. Но чтобы добиться большего, нужно приложить нешуточные усилия. И хорошо еще, если есть такая возможность: планеты Солнечной системы тонут в безработице. Спасает от нее только массовая колонизация: на новых мирах работы хватит всем. И все же на миллиарды людей, обходящихся приемлемым (и даже позволяющим съездить на курорты Калипсо) минимальным доходом, приходится несколько десятков миллиардеров, владеющих целыми спутниками и коммерческими флотами. Драматизировать ситуацию не стоит. Благодаря минимальному доходу расцветают искусство и наука, решено множество социальных проблем, а у мелкого бизнеса много возможностей. И все же люди по-прежнему готовы убивать из-за денег.

Неплохая новость! Иначе бы вы остались без работы.

2274. Главные офисы крупнейших корпораций переезжают с Земли на Ватсон. С этого времени там — главный экономический центр Республики

2275. Начало колонизации Калипсо

2278. Катастрофа круизного лайнера «Ариосто» в районе Цереры. Крупнейшая техногенная катастрофа эпохи, полторы тысячи погибших и до сих пор неясные причины

2279. Эпидемия малярии Карсона разгорается на Кеноби и заносится на Землю и Марс. Лекарство найдено в том же году

2282. Операция «Помпей-2», организованная зачистка пиратских баз и кораблей силами Второго и Третьего флота Республики

2283. Корпорация Церес Роботикс после коррупционных скандалов разделена и поглощена Грок Тим и Шань Ниао

2284. Начало колонизации Интаахо

2285. На Бэнкэе создана первая линия клонов типа Ривера



Генеральные Штаты

Из учебника «Государство и право», Дельта-8, 2299 г.

Генеральные Штаты есть высший представительный орган Межпланетной Демократической Республики. Формируется по принципу представительства всех населенных планет в соответствии с численностью населения, но не более трех мест. Исполняет функцию законодательной власти плюс к этому из своего состава делегирует ряд комитетов, прежде всего Исполнительный (по сути, правительство МДР с весьма ограниченными полномочиями), Обороны (ведает общереспубликанскими вооруженными силами) и Контрольный (ведает инспекциями как работы аппарата МДР, так и правительств отдельных планет).

Правительства отдельных планет, соответственно, наделены широкими полномочиями до тех пор, пока их деятельность и нормативные акты соответствуют нормам, принятым Генеральными Штатами. Также они обязаны содействовать республиканским вооруженным силам, гражданским службам и инспекционным комиссиям.

2286. Возникновение хакерской группы R.U.R.

2287. В результате сильного маремота (подводного землетрясения) цунами смыло несколько атоллов на Мишибижиуа; погибло три тысячи человек, тысячи пострадали

2296. Военная операция на Напнигте, крупнейшее военное столкновение за последний век

2297. Последние выборы в Генеральные Штаты (следующие должны пройти в 2303 году)

2300. XXXV игры Республики, крупнейшее спортивное соревнование последних лет, прошли на Марсе (зимние) и Ватсоне (летние). Следующие состоятся в 2304 на Кеноби и Земле

2301. Выход седьмой части гиперсаги Чэня Кроля «Ветчина и яичница»

2302. Наши дни

Налаживая червоточины

Технология, которая сделала человечество тем, чем оно является в 24 веке, — это технология сверхсветового М-перехода. В остальном космические корабли Земли несущественно отличаются от своих предшественников середины 2150-х. Ну, да, искусственная гравитация обеспечивает возможность ходить без магнитных ботинок даже без корабельного ускорения и вращения корабля по оси. Да, большую часть рутинной работы по техническому обслуживанию выполняют роботы. Трюмы стали больше, каюты удобнее. Но основная идея остается той же — и даже двигатели все те же: с тех пор, как оказалось, что выведенный на нестабильный режим работы М-двигатель позволяет прокалывать пространство. И преодолевать огромные расстояния за доли секунды.

Открытие М-перехода — «феномена М-индуцированных квазистабильных червоточин», если быть совершенно точным, но абсолютное большинство людей называет его М-переходом, — было почти случайным и притом трагическим. В 2180 году терпящий бедствие трейлер, двигавшийся по маршруту Луна-Церера, в одно мгновение пропал с радаров марсианского космопорта — и появился на радарх космопорта Цереры, искореженный и изломанный. Расследование инцидента заняло полгода. Остов корабля разобрали едва ли не по винтикам. И не зря: в итоге было обнаружено, что с помощью М-двигателя можно прокладывать червоточины.

Еще несколько лет ушло на доводку: как стабилизировать червоточины, как наводить прыжки (мало радости обнаружить себя выходящим прямо в звезду). Сверхсветовое перемещение пере-

стало быть задачей фантастической и сделалось задачей инженерной. Решение, впрочем, было предложено теоретической физикой еще 21 века: экзотическая материя с отрицательной плотностью энергии. Просто добывать ее методами 21 века было невозможно, да и на пике технологий 22 века задача получалась та еще. В конечном счете экзотическую материю в ограниченных количествах стали извлекать из смесей газов в средних слоях атмосферы Юпитера. Объемы добычи были ничтожны. И все же их хватило, чтобы первые сверхсветовые аппараты человечества вышли в галактику. Колонизации и разработка новых планет стала вопросом времени и техники.

Связь

М-переход позволяет быстро — за несколько часов — добраться от одной звездной системы до другой. Но для колонизации было нужно и еще кое-что.

Из ответов на вопросы после окончания межпланетной конференции «Homo cosmicus 2301», Луна



Профессор Санчес: Единая человеческая культура? Может быть, это Шекспир, Басе, Строгов. Может. Но нельзя было бы говорить ни о какой о единой человеческой культуре без сверхсветовой связи. Первое, главное и пока что единственное крупное открытие, которое мы сделали, изучая тонкости тех изменений пространства-времени, которые сопровождают М-переход. Теперь сигнал Земля-Марс идет с задержкой в тысячные доли секунды. До самой дальней из внешних планет данные доберутся за несколько секунд. Ваши данные или

новый фильм. Или новый сонет? Это не предел. Дайте нам десять лет, и вы получите не только мгновенную, но и дешевую связь.

Профессор Яиларма: И так мы говорим уже сорок лет...

Да, межсистемная связь несовершенна. Жители Ватсона и Земли не поговорят друг с другом без задержки в несколько секунд. И все же связь достаточно хороша, чтобы протянуть кибер-Т за пределы Земли. Сейчас человечество, пусть и переболевшее кибер-Т-манией, все еще использует один, единый, глобальный кибернет, позволяющий прямое подключение к сети и фактически связующий человечество так, как это делал Интернет на земле в начале XXI века — и даже гораздо лучше. Люди посещают кибер-Т регулярно, а часть — из тех, кто может себе это позволить, немного в относительных цифрах, но несколько миллиардов в абсолютных — и вовсе живет преимущественно там.

Подробнее об этом — в главе **Больше о кибер-Т**

Роботы на работе

Как некогда Солнечная системы, дальний космос осваивался прежде всего роботами. Люди больше не занимаются опасной работой или чем-то требующим слишком высоких физических нагрузок там, где вместо этого можно запрограммировать робота. Или, если вы полагаете, что это недостаточно надежно — подключиться к нему напрямую.

Роботы, от мала до велика, окружают людей каждый день и повсюду. Не только на Айзеке, хотя, конечно, Айзек — это вершина человеческой интеграции с технологиями. И на Земле, и на Ватсоне вас разбудит ваш коммуникатор, отвезет по адресу беспилотное такси, еду приготовит автоматический пищевой процессор... ну, если вы, конечно, вы этого хотите. На Кеноби, Скарлете или Интаа-хо, скажем, найдется немало тех, кто предпочтет справляться самостоятельно. Комм коммом, а все же человек должен быть, по их мнению, способен самостоятельно сделать все, а не только то, в чем специализируется.

Впрочем, роботы на каждом шагу и там. Большинство людей жизни без них давно не мыслит. Жаль только, что хотя робот часто умеет говорить и решать тысячи проблем, создать настоящий искусственный интеллект так и не получилось. А может, и не жаль, кто знает? Да и вообще что такое искусственный интеллект? Псевдоинтеллекты на кораблях и в вычислительных центрах, да и умные роботы могут почти все, что могут люди. Искусственным интеллектом их не называют только по двум причинам: во-первых, программа не позволит им нарушать законов, во-вторых, не даст уклониться от приказа человека — какого-то одного в случае личных роботов, нескольких конкретных в случае, скажем, роботов на военных базах или в банках, или всех вообще: робот-уборщик всегда сделает все, что ему велют и что при этом не нарушит законов. Говоря проще, у роботов нет свободы воли.

Антигравитация

Есть вещи, в которых люди сильнее туберианцев. Скажем, у них не было ничего вроде кибер-Т и совершенно не развивалось клонирование, пока они не научились всему этому у человечества. Но бывает и наоборот. И главный пример тут — антигравитация.

Для людей это новая, малоизученная и активно развивающаяся сфера. В последние годы исследования идут небывалыми темпами, и в основном благодаря контакту с туберианцами, естественными телекинетиками.

Из рассказа инженера бэнкэйских доков Сью Пак



Что умеем делать мы? Гравитатор размером с четыре холодильника. Амплитуда воздействия — фуфло. Точность — до 15 ньютонов по мощности, до кубометра по объему, то есть тоже фуфло — одна флуктуация, и ваш ящик бабушкиного хрусталя вместо стояния на столе пытается расколотить потолок. Человеку не страшно, человек тяжелый, а вот легкое и хрупкое... Где мы можем использовать все это? Практически нигде, потому что это свински дорого. Так что гравитаторы у нас стоят только на космических кораблях. Вместо того, чтобы крутить судно по оси, а значит, строить цилиндрическим, мы суем в корму гравитатор и строим, как нам вздумается, а потом можем в космическом корабле пить коктейль из бокала, а не из тубика. И то лучше небьющийся бокал брать.

Что умеют делать туберы? Гравитаторы размером с чемодан. Амплитуда — огромная. Точность — идеальная. И дешево! Куда они их суют? Куда угодно, кроме нашего трюма: да-да, нам они гравитаторы не продают.

Музы на гиперприводе

Кажется, в истории никогда не случалось, чтобы возникшее однажды искусство исчезло без следа. Ничего подобного не произошло и в 24 веке. Люди все так же любят читать, хотя, конечно, давно не пользуются для этого бумажными книгами. Бах не устаревает и при прямой трансляции в мозг через шунт. Ничто не заменит хорошего танца, даже если вы смотрите на него через кибер-Т с другой планеты, а блестящий снимок воздействует на вас не хуже от того, что сразу делается в 3D.

И все же многое поменялось.

Во-первых, появилось принципиально новое искусство — киберпластика. Оно совмещает архитектуру и скульптуру в кибер-Т пространстве (и, естественно, совершенно отлично от них по методам).

Во-вторых, до уровня общепризнанного искусства поднялись видео- или, вернее, киберигры.

В-третьих, старое искусство тоже преобразовалось. Наиболее консервативна оказалась литература: конечно, романы 24 века отличаются от романов 21 так же, как те — от романов 17. Но не на-

Предсказывать развитие искусства — занятие совершенно бессмысленное. Лучше всего будет, если ведущий и игроки по ходу истории сами придумают, как они видят культуру будущего. Все описанное ниже — не более чем предположения, от которых мы предлагаем вам отталкиваться.

столько, чтобы в космическом путешествии турист не мог почитать, помимо ультрамодной гиперс- ги Чэня Кроля, старую Вирджинию Вульф и древнего Свифта.

Сложнее ситуация в музыке и танце: балет космической эпохи рассчитан на всю пластичность генномодифицированного тела, а танцы на вечеринках сильно изменились из-за полного устранения старых гендерных норм. И если академическая музыка, конечно, все так же слушается ценителями, то популярная в значительной степени срослась либо с измененным состоянием сознания («Наши ритмы вгонят вас в транс!»), либо с аромаискусством («Купите наушники и получите наносники в подарок!»). На больших дискотеках запахи разливаются централизованно — к большому удовольствию зашедших туда туберианцев.

В живописи, скульптуре, а до определенной степени — и в кинематографе и кибериграх сейчас господствуют два основных направления. Доминирует характерный для искусства Солнечной системы метаэкспрессионизм. Это далекое от реализма, направленное прежде всего на передачу ощущений искусство, родившееся на стыке собственных поисков людей и шока от столкновения с туберианской культурой. Противовесом ему служит экзонизм (или, как его называют, неорегионализм) — искусство внешних колоний, стремящееся к развитию собственных традиций, умеренному реализму и вниманию к местным особенностям. Словом, если вы видите что-то вроде кибер-Сезанна, скорее всего, вы смотрите на работу «метаэкса». А если на реалистичное, но доходящее до романтизма изображение горных цепей на Ватсоне — перед вами явный неорегионализм. Все это, ра-

зумеется, не отменяет ни очередного кибербоевика, ни спейсернов (фильмов об освоении новых миров), ни приличной стрелялки.

В гуманитарных науках тоже оживление. Историки (договорившиеся закончить модерн второй половиной XX века и предполагающие, что теперь люди живут не в «новое время», а в «космическую эпоху») страстно увлечены туберианским прошлым и пытаются разобраться с человеческими конфликтами последних столетий. Космосоциология на небывалом подъеме — никогда еще у нее не было так много материала для изучения. Туберианские исследования резко подстегнули филологию. А времени для научных штудий и искусства у людей теперь предостаточно.

Законы

Республика — запутанная штука. Это знает каждый, кто имел дело с ее законами. Начать с того, что они существуют сразу на двух уровнях.

Во-первых, есть федеральное законодательство. Общие принципы, обязательные для всех планет без исключения. Во-вторых, местные законодательства, которые не могут нарушать федеральное — но вносят в него сильные коррективы. Скажем, нигде нельзя воровать. Но на Айзеке за кражу тебя оштрафуют и депортируют. На Кеноби — оштрафуют и присудят пройти курсы саморазвития. А на Интаахо заставший вора на своей территории фермер может его и застрелить — и будет в своем праве. И хотя за пределами Интаахо его после этого многие будут считать убийцей, закон его нигде за это не накажет — хотя на тот же Айзек эмигрировать уже не дадут.

Словом, у каждой планеты есть свои особенности. Безусловно, нигде в Республике не разрешено физическое насилие (кроме как для самозащиты), воровство, нарушение прав частной собственности. Везде и всюду изнасилованием считается любой секс без явно выраженного согласия. Везде совершеннолетием считается как минимум 21 год. Нигде не существует смертной казни. Но есть и различия. На Церере, Бэнкэе, Напнигте и Интаахо есть тюрьмы, а в остальных местах преступника сочтут больным и отправят на принудительное психологическое лечение. На одних планетах разрешено ношение оружия, а на других — нет.

Общий набор разрешенного и запрещенного вполне очевиден: он вообще не так уж сильно менялся на протяжении всей мировой истории. Что изменилось к 24 веку — степень гуманизма. Впрочем, в 2302 не то что, скажем, запрещено бить детей в воспитательных целях — просто сама эта идея в голову практически никому не придет.

Специфику вносят только отдельные планеты. На Кеноби запрещено насилие не только по отношению к людям, но и по отношению ко всем живым существам. Везде и всюду покушение на роботов карается штрафом, покушение на роботов с развитым псевдоинтеллектом (то есть умных почти до уровня искусственного интеллекта) — штрафом и психологическими консультациями. Но на Айзее второе приравнено к покушению на человека.

На многих планетах депортация без права возвращения автоматически полагается за покушение на местные базовые правила: на Церере и Мишибижуа — за порчу систем жизнеобеспечения, на Скарлете и Кеноби — за попытку нанести вред религиозным объектам (например, священным дере-

вьям), на Марсе — за нарушение принципов Проекта (то есть повреждение всего, что касается terraformирования). На Напнигте действует военное положение и в принципе ограничен и въезд, и выезд без разрешения армейского руководства, а заодно введен сухой закон и запрещены психоактивные вещества. Помимо Напнигты и Марса алкоголь разрешен везде. Прочие психоактивные вещества — частично; безвредные для окружающих — везде, кроме Напнигты и Айзека. Естественно, под действием такого рода веществ запрещено пилотировать, управлять подводными катерами на Мишибижуа и т. д.

Везде в Республике действует суд присяжных для всех серьезных преступлений — убийств, крупных краж и так далее. За мелкое нарушение судья (или компьютер на Айзеке) выпишет вам штрафсам.

Сложно быть детективом!

Немного сведений о законах, которые вам точно пригодятся во время расследований.

Обыск

1. Вы не можете обыскивать помещение без разрешения его владельцев, если только у вас нет сведений о том, что это необходимо для спасения людей. То есть, скажем, можно обыскать помещение, если вам известно, что в нем лежит бомба. Но это нужно будет потом доказать властям. И если вы не сможете доказать, любые найденные вами улики будут отвергнуты судом.

2. Безусловно, вы нарушали это правило (нет такого детектива, который не похищал, скажем, у шантажиста документы, им же самим перед тем украденные). Обыск считается преступлением только в случае, если на него пожаловался хозяин помещения. Так что, скажем, обыскивать логово бандитов можно без страха — ну, по крайней мере, без страха, что вас оштрафуют.

3. Вы не можете обыскивать людей. Исключение одно: вы можете обыскать преступника, взятого с поличным.

4. Если при незаконном обыске помещения или человека вы обнаружили доказательства преступления, вы обязаны об этом сообщить. Вас все равно, скорее всего, оштрафуют, так что заранее придумайте что-то, что смягчит мнение суда.

Сбор сведений



Робот-камера
«Бейли-Л»

1. Вы — детективы с лицензией и можете следить за людьми, записывать разговоры с ними и снимать то, что они делают, хотя обычные граждане на это права обычно не имеют. Все собранное вы обязаны по первому требованию показать представителям властей, кроме материалов о несовершеннолетних (если они не нарушили закон).

2. Вы не имеете права передавать собранные сведения никому, кроме нанявшего вас клиента, лица, о котором вы их собрали, его наследников, представителей власти и журналистов. Но с последними можно

поделиться информацией только в случае, если она обладает общественной значимостью. Популярный блогер, влогер и так далее считается журналистом. Если суд потом сочтет, что информация не обладала общественной значимостью, у вас отберут лицензию.

3. Вы не можете использовать прослушивающие устройства или засылать незаметных роботов на территорию, находящуюся в частной собственности.

4. Если вы в интересах дела расспрашиваете представителя власти (то есть чиновника, шерифа, офицера и т. д.), вы обязаны сказать, что вы — частный детектив. Другим людям вы можете этого не говорить. Фактически вы можете лгать о том, кто вы. Но не можете называться представителем властей.

Использование техники

1. Вы не имеете права взламывать чужие компьютеры, облачные хранилища и личные кибердомены (но, скорее всего, вам случалось это делать; хитрость в том, чтобы вас не вычислили).

2. Ваш робот — ваша вещь, и его можно использовать для слежки и сбора информации только тогда, когда они были бы разрешены и для вас. То же касается всех остальных технологических устройств. Большинство роботов на самом деле не понимают в нюансах, что такое закон, и сделают почти все, что вы им прикажете, но они не могут причинить физический вред человеку. Личный робот айзекианца не нарушит законов планеты, на которой находится (и напомним вам, что вам этого делать не стоит). Зато если вам будет грозить опасность, он вас защитит.

3. Вы можете отобрать у преступника оружие, но не его импланты. Полиция может отключить его импланты, если сочтет нужным. Ваш хакер тоже может это сделать, взломав их, но это противозаконно.

Нарушения закона

Вам нельзя нарушать эти правила, как и вообще нельзя нарушать закон. В сущности, вы обычный гражданин, только можете следить за окружающими. Однако 99% частных детективов время от времени нарушают закон. Власти знают это, и во многих ситуациях от шерифа или дипломатической полиции можно будет отболтаться, если вы поделитесь с ними чем-то полезным для них. Во многих случаях, но далеко не всегда.

Кто может быть детективом?

Кто угодно, если он а) совершеннолетний, б) дееспособен, в) имеет гражданство Республики и г) не отбывает наказание и не проходит психологический курс, связанный с совершенным преступлением.

На каждой планете действуют свои законы о совершеннолетию, то есть, скажем, айзекианец на Марсе будет считаться совершеннолетним в 21 год и сможет там быть детективом. Но на родном Айзеке его лицензия действовать не будет. Глава вашей команды, признанный на всех планетах детектив, может раздать сколько угодно лицензий своим помощникам. Но обязан платить помощникам за работу хотя бы символическую сумму.

Что может капитан корабля?

1. На своем корабле — почти что угодно. Может заключить брак двух пассажиров (это, впрочем, формальность на большинстве планет). Может запереть человека в каюте, обыскать ее и т. д.; в общем, он сам себе полиция и суд. Выбросить человека за борт он, впрочем, не может: смертная казнь запрещена. И не может забрать чужие вещи себе — только поместить на хранение до прибытия в ближайший порт.

2. На обезвреженном пиратском судне: может делать все то же самое, но должен быть готов доказать, что это судно пиратское.

3. На чужих обычных кораблях: ничего без разрешения капитанов этих кораблей. Однако если с капитаном что-то случилось и у него нет официальных помощников (возможно на маленьких яхтах, баржах и т. д.), капитан обязан взять корабль под свой надзор до прибытия в ближайший порт и получает права в полном объеме.

4. Все это, однако, касается только кораблей в открытом космосе или на неосвоенных планетах. В пределах стационарной орбиты (то есть, грубо говоря, вплоть до орбиты, на которой вращаются большинство искусственных спутников) действует законодательство соответствующей планеты. Исключения из этого правила два: во-первых, общее правовое поле Земли, Луны и всего пространства между ними и, во-вторых, правовое поле Ватсона, распространяющееся на все спутники основной планеты, Холмса.

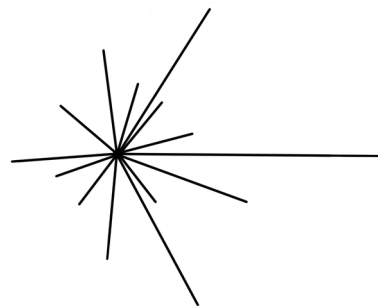
Преступность и полиция

Вообще говоря, вы редко сталкиваетесь что с организованной преступностью, что с мелким криминалом. Частные детективы не ловят карманников и не гонятся за мафией — это работа шерифов и полиции. Но время от времени нечто подобное происходит. И, кстати, не только потому, что вы преследуете преступников, но и потому, что подчас детективу приходится обращаться к ним за помощью. Глядите только, чтобы об этом никто не узнал! Ну а уж связи в полиции имеет каждый уважающий себя частный сыщик.

Кем могут быть ваши знакомые с той и другой стороны закона? Придумайте их сами, а мы приведем несколько примеров организаций, на которые они могут работать.

Дипломатическая полиция

Стоит над шерифами и планетарной полицией. В общем, это главная и единственная специальная служба Республики. Ничего особенно секретного в ней нет и на разведку она не похожа (говорят, нечто вроде разведки есть у командования флотов, но вы с ними не сталкивались). Дипломатическая полиция — служба расследований, имеющая право работать на любой планете и в межпланетном пространстве Республики. Работают там компетентные и, как правило, очень усталые люди, которые любят частных сыщиков за то, что они делают работу вместо дипломатической полиции. И не любят ровно за то же самое.



Из разговора в офисе дипломатической полиции, Ньюблэкхилл, Кеноби, 2301

Знаете, что это за стук, старина? Вот это тум-тум-тум? Это главный местный фестиваль, Ночь огней. Неошаманы созывают паству. До утра будут танцевать, пить, курить и, ручаюсь, одежды на большинстве собравшихся будет минимум. Так что руки в ноги и на праздник: такие вещи пропускать не стоит. Да, конечно, из этнографических соображений, как же иначе? Особенно советую то, что они называют медовухой. Этнографический эффект гарантирован, там 73 градуса. Фольклорная мощь, как былиной по голове. Вперед, вперед!

Я? Нет, я останусь тут. Вы закончили расследование, а мне надо до утра заполнить форму D173/14f. Тоже нечто вроде фольклора, если вдуматься.

Мунгики

Из главы «Множество» книги «Инициатические сообщества космической эры» Х. М. Уорда, Ватсон, 2299

Сейчас Множество — именно так «мунгики» переводится с кикуйу, языка, на котором сейчас никто, кроме Мунгики, не говорит, — включает в себя всех. Черных и белых, землян и марсиан, мистиков и атеистов. Среди жриц Мумби-Гончарки мне доводилось видеть широкоплечую Марли Волкову и Гудвайф Робинсон, рожденную в коммуне солабаптистов на Скарлете.

Но есть одна вещь, которую нужно помнить о Мунгики — и для полицейских она составляет самую суть проблемы. Мунгики — рационалисты. Как и все мы.

Самый мощный и разветвленный криминальный синдикат в Республике. Когда-то, еще в 20 веке, это была кенийская племенная милиция народа кикуйу, на высокогорьях защищавшая свои деревни от вороватой армии. В 21 — помесь криминального синдиката, неоязыческого культа и ультраконсервативной политической партии, охватившая всю Восточную Африку и сыгравшая весомую роль в центральноафриканских войнах шестидесятых. К началу 22 века — отбросившая, казалось, всякую идеологию безжалостная всеземельная преступная группа, подмявшая под себя Африку, Луну и укрепившаяся на Марсе.

В 23 веке Мунгики поставили на Землю, продали Марс — и выиграли. Земля получила Солнечную систему, Мунгики — все, что смогли подобрать после уничтожения своего главного конкурента, марсианской Фирмы. Ее кадры — ученые, энтузиасты, люди идейные — ушли в марсианское общество как таковое, способствовав его восстановлению и сохранению дистанции от Земли. Мунгики же остались главной организованной преступностью единого человечества — и продолжают быть ей до сих пор, контролируя добрые 80% всех криминальных операций. Хорошо еще, что у этой гидры много голов, которые любят закусить друг другом.



Хакерская группа R.U.R.

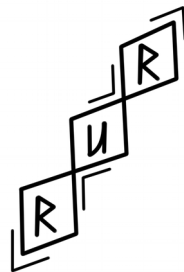
Из анонимного манифеста «Не рады», кибер-Т, 2287



А теперь подождем сказанное. У нас тут маленькая миленькая векторалистская утопия. У нас одна большая линия, а не сеть. У нас тут один поток, одна эстетика, одни и те же облики у тех, кто ее энфорсят бесплатно. Один на всех протокол. И все, что туда не ложится, они скидывают вниз и отскребают зубной щеткой.

Не потому, что это чем-то там им опасно. Вы не опасны. Не потому, что не нравится. Им там ничего не нравится. А потому, что такие данные проще обрабатывать.

Недовольные люди, которых вы никогда не видели: члены R.U.R. общаются с окружающими только через кибер-Т. Кажется, это самые успешные хакеры поколения, и кажется, у них есть политическая программа: им не нравится «селенитская бюрократия, айзекианская цифровая диктатура, интаахийская пальба и напнигтский идиотизм». Да и вообще мало что нравится, кроме высокоскоростного доступа в виртуальный мир и легких денег. Наверное, принципы у них есть. Всегда остается вероятность, что старшему из них еще нет восьми лет, верно? В кибер-Т ни одна собака не знает, кто ты такой. Но что с того, если им нравится работать со знаменитым частным детективом? Если, конечно, вас не пугает, что R.U.R. читает вашу почту.



Кладка

Из подстрочного перевода песни «Право выхода на берег» с аромаальбома «Кладка» исполнителя Ххэч, 2298



Не ощущай. Ты — просроченный актив, тебя нельзя продать. Не тянись к предмету. Ты — неудачное вложение, мы с тобой ошиблись. Не считай. Нанесенный тобой ущерб уже не возместить, ты — дырка в сети на крупную рыбу. Не вспоминай. Твои отцы, матери, сестры и братья забудут о тебе завтра. Ведь они знают правила. Ведь они — Кладка.

Туберианская организованная преступность — самая организованная, если не считать Октархию. Когда-то Кладка, видимо, и впрямь была «семьей», то есть биологическим братством, этакой прото-Линией. Разумеется, это давно уже не обязательно, но Кладка до сих пор очень тесно связанное сообщество. В отличие от Мунгики или семей Скарлета, там нет конкуренции и клик, да и внутренняя вражда может быть разве что личной. «Всегда есть кого грызть и снаружи». Судя по рассказам туберианцев и вашим кратким контактам с ней (а на Калипсо, скажем, это случается), Кладка не гнушается методами, которые в Республике даже самые нецивилизованные бандиты зачастую сочли бы чрезмерными. Туберианская оргпреступность исповедует принцип непропорционального ответа — если вы наступите на хвост одному из них, другие сожгут ваш дом и продадут вашу жену. Но есть у них и приятная особенность: туберианская мафия считает неправильным вмешивать в свои дела посторонних, так что, скажем, марсианского преступника, залезшего в их бизнес, они убьют

без сомнений, а вот марсианского туриста разве что ограбят. Да и вообще до чужих дела им нет. А почти все люди для них — чужие.

Товарищество

Из популярного романа «Бесконечная могила» Дж. Фукунаги, Марс, 2387

«...Как только первый показался из стыковочного отсека, я просто продырявил его из пневмо-молота. Воздух, покидающий скафандр, хрипел, как умирающий. Дэйв, уже приготовивший было топор, подтянул им к себе бластер покойного — и лучи осветили платформу. Больше из коридора никто не появлялся — а мы могли сидеть тут еще долго. Пока не кончится воздух...

Тут-то и ожил мой комм. Сиплый голос из него сказал: «Успокойтесь, обезьяны. Платформа все равно не ваша. Так что можете задохнуться, а можете проехаться до станции Марракеш. Или сменить работу».

Старые недобрые пираты и — в куда большей степени — все то, что к ним прилагается. На одного из тех, кто в глубинах космоса (точнее, на маршрутах поновее и позанюханнее) перехватывает, берет на бордаж и уводит с собой корабли, приходится пять-семь тех, кто потом эти корабли оценивает, разбирает, пересобирает и продает. Это большой бизнес — некорпоративные шахтеры и средние и малые перевозчики нуждаются в дешевых кораблях, а Мунгики, контрабандисты и туберианские республиканцы — в незарегистрированных расходниках. Товарищество скорее, аналогично, представляет из себя торговую и промышленную корпорацию, чем собственно банду. Но у них достаточ-

но не только денег, но и мускулов, чтобы оборонять свой кусок пирога от Мунгики. Более того, достаточно, чтобы через подставных лиц и якобы семейные фонды владеть несколькими населенными астероидами, где законы Республики работают... творчески.

Семейства Скарлета

Из дискуссии после премьеры фильма «Собеседники» К. МакЭйвити, 2285



...На минуту, вы поняли, почему в жанре не стоит «криминальный боевик»? Нет? Отлично. Вернитесь к фильму. Сколько там занимают разборки из-за краж продуктов для жертв скарлетотрясения? Вот. А сколько — сама помощь пострадавшим? Вот. Ах, мисс, вы говорите, что этого мафиози все равно бьет простой фермер. Да нет. Мужчина со Скарлета бьет мужчин со Скарлета. Свой — своих. Остальное не значит ничего.

Романтическое воспоминание о мафии прошлых лет. Казалось бы, Скарлет просто не нуждался в своей собственной преступности — это неизящно и хлопотно. Но в какой-то момент на планету пришли туристы. А если о туристах не позаботиться своими силами — о них позаботится Мунгики. А разве это подходящая компания для мирной планеты?

Так родились Семейства. Те, кто живет с чужих так, чтобы не затронуть своих. Они кропотливо воспроизвели дух преступности из европейских и американских книг — не слишком всерьез, но проникнутый старомодным джентльменским духом с налетом патриархальности.

Впрочем, социально они куда больше напоминают японскую якудзу или марсианскую Фирму. Социальная ответственность, неформальное сотрудничество с властями планеты. Они — как и все прочие на Скарлете — просто заполняют очевидную нишу своими, чтобы это место не занял никто чужой. Даже если для этого придется погрузить его ноги в старый добрый цемент.

Корпорации

В 24 веке большой бизнес стал действительно большим. Корпорации владеют целыми астероидами и континентами на новооткрытых планетах. Их грузы перевозят тысячи судов, многие из которых в сотни раз больше вашей яхты. Работа миллиардов людей так или иначе связана с их заводами, офисами и филиалами, хотя физически 95% продукции, конечно же, производят роботы.

Власть корпораций далека от абсолютной: в конечном счете правительство большинства планет могущественней любых, даже самых влиятельных корпораций (из перечисленных выше исключения составляют Ватсон и Интаахо). Тем более влияние бизнеса не идет в сравнение с республиканским правительством на Луне. Зато у корпораций есть лоббисты, информация и скорость — как бы неповоротливы они ни были, правительство всегда действует медленнее. А вы всегда действуете быстрее. За это корпорации платят детективам. И за это же они вас на дух не переносят.

Тука-Тука

Производит пищу — духовную, телесную и очень неприязательную. Наполняет равно супермаркеты и фастфуд-джойнты, сетевые таблоиды и ароматеатры, туристические бунгало из пластикового бамбука и тонкие сферы орбитальных транзитных мотелей. Продукция Туки-Туки доступна каждому, и даже те, кто претендует на духовные выси, потребляют ее иронически. Тука-Тука предельно децентрализована, предельно диверсифицирована и вездесуща, проводит большую часть своего времени во внутренних интригах и тихих, но кровопролитных войнах отдела анимации и дирекции по полуфабрикатам. Но ее служащему есть на что опереться в каждом уголке вселенной. Даже в Октархии у совета директоров есть интересные.

На каких планетах заметнее всего: Земля, Скарлет, Калипсо

Отношение к политике: Тука-Тука аполитична. Вообще. Совсем. В принципе. Политическая повестка — любая! — является безусловным препятствием к повышению и хорошим плюсом в вопросе об увольнении. Потому что политика может создать ситуацию, когда Тука-Тука может недополучить прибыль, а это совершенно недопустимо. Хотя на Кеноби их так и так ненавидят.

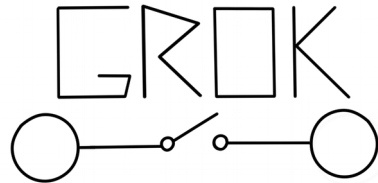


Grok Team

Прежде всего это связь. Практически любая невоенная, важно понимать — не только кибер-Т, не только голая межсистемная связь, но также архаичный интернет, кое-где популярный как хобби, и очень редко кому нужное оборудование для экстремальной либо автономной связи. Ровно так же они активно работают с рынком легких бытовых роботов — да, их образцы несравнимо проще продукции Айзека, но и несравнимо дешевле. Как и их земные предки, Гроки не выбрасывают ничего. То же самое относится и к людям — Грок Тим настолько социально ориентирована, насколько может быть мегакорпорация, делая ставку на лояльность персонала и на устоявшуюся чуть ли не с Земли начала XXI века внутреннюю культуру. Последнюю Грок Тим еще и транслируют вовне, в восемьдесят седьмом году был ужасно популярен ровермэнский сериал «Водяные Братья». Общеизвестна и корпоративно порицаема также привычка Грок Тим переманивать к себе специалистов конкурентов, иногда чрезвычайно агрессивно.

На каких планетах заметнее всего: Марс, Церера, Айзек

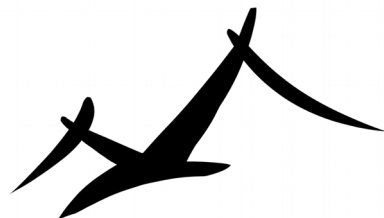
Отношение к политике: Гроки — республиканцы... вот только это не значит любви к Земле с Луной. Напротив, корпорация открыто декларирует поддержку федералистским проектам, развитию горизонтальных связей планет и «нашим общим для Земли и Марса ценностям свободы». Все это не мешает им с энтузиазмом осваивать свою часть Интаахо.



Shan Niao Ltd.

Узнаваемую эмблему, черную галочку, напоминающую одновременно гору и летящую птицу, можно найти на десятках тысяч кораблей, на целых дивизиях устрашающей гусеничной техники и на бро-нированных плечах легионов экзоскелетов. Потому что без всего этого в добыче полезных ископаемых в наше время никуда. А везде, где Горная Птица не свила гнездо из шахтных тоннелей сама, она просто скупает и перевозит добытое субподрядчиками. Ровно так же, для своих и чужих нужд, «птицы» занимаются тяжелым робото-строением — и за счет массовости их продукция доступнее всех остальных на рынке, хотя более специализированные модели берут не у них. Почему-то исторически сложилось, что в Совете директоров много этниче-ских выходцев со старого Пояса — чуть ли не потомков первопоселенцев Цереры, и характерный предельно меркантилистский стиль прямиком из литературы XXII века считается визитной карточкой компании. Немногие знают, что оттуда же компания перенесла трансгуманизм. «Абсолютная пустота — Родина», говорят они словами древней школы Байляньцзяо — и делают все, чтобы каждый постоянный рабочий получил импланты, а его дети — наследственно за-крепленные модификации, делающие его как можно более приспособленным к пустоте над крошеч-ными площадками астероидов, давящим глубинам Бэнкэй или серебрящему кожу холоду Напнигты.

На каких планетах заметнее всего: Церера, Бэнкэй, Напнигта



Отношение к политике: Шань Няо более чем устраивает Республика в ее текущем виде. Корабли должны ходить, маяки должны работать, новые и новые планеты должны осваиваться на одной и той же правовой платформе. Чем более централизованной, тем удобнее. Разумеется, с Флотами Республики Горную Птицу связывает сердечнейшая дружба.

Разумеется, стоит помнить, что все распределение сфер влияния между корпорациями условно. Каждая из них владеет тысячами фирм, работающих в самых разных сферах. Так что и ресурсы ей доступны самые разнообразные, но и в конфликт между собой корпорации вступают по самым неожиданным поводам. Более того, как на Ватсоне, так и на Интаахо представлена в вечной борьбе вся Большая Тройка в равной мере — а на Мишибижиуа прямо не представлен никто.

Конфликты: из разговоров 2301 года

1: Студенческий клуб на Кеноби

...едят трупы. Скажете, хлестко звучит? А как еще это можно назвать? Представьте себе, как это делается на Интаахо, и не отворачивайтесь. Живому существу в голову вгоняют пулю. Потом его тело разрезают на части и, измазавшись в крови, потрошат. Излишки — сердце, которое гнало ему по жилам кровь, мозг, которым животное мыслило, — выкидывают или отправляют на переработку. Остальное пожирают. Как должен нормальный кенобит относиться к такому? Да просто — нормальный человек?

2: В баре «Тщшт!» на Калипсо

Ты думаешь, что мы одинаковые, да? Все на одно лицо. Это не мудрено, ведь ты и собственного лица от задницы не отличишь. Сомневаюсь, что отличит хоть кто-то. Да, я клон. Хочешь знать номер? Нет проблем: Бекеле 148/2273. Доволен? А теперь запомни раз и навсегда. Меня зовут Джим. Еще разок для ясности? Джим. Джим. Джим.

Хлипкие эти марсиане, да? Кто-нибудь, выкиньте его наружу.

3: Домашний разговор на Земле

Папа, мне страшно! Вдруг эти ящерицы всех нас съедят? Я зашла вчера в кибер-Т в одно место и там обсуждали... Я знаю, что ты не разрешал. Но я только чуть-чуть. погоди, дослушай. Они говорили, что нельзя им верить, потому что туребианцы... Ну туберианцы, не перебивай! Они хладнокровные. И, наверное, они злые. И у них мало своих планет, и они отберут у нас все наши, если они теплые. Потому что два вида не могут выжить в мире. Так что будет война. И... И... Ну ты понял, да? погоди, я еще не закончила!

4: Из беседы с психологом на Церере

...встречались недавно с нашими друзьями с Мишибижиа. Они решили, что их ребенок будет мальчиком с голубыми глазами, брюнетом — и что-то еще про форму носа. И я с тех пор думаю, доктор. А правильно ли это? Я понимаю, что мы все на самом деле отредактированы. Болезни убраны. Наследственные генетические изменения. Но это ведь все-таки разные вещи? Хотя, конечно, почему бы и нет? Почему пол и внешность ребенка нужно доверять случаю? И я вот думаю: а вдруг ему не

понравится. Но с другой стороны, вдруг ему не понравится то, что выйдет без редакции? Разве мало таких людей на свете, которые с радостью вернулись бы и отредактировали все что только можно. Вспомнила, что говорила об этом с мамой лет шесть тому назад...

5: В столовой пассажирского корабля «Меданг»

Знаете, сын мой, большая проблема с туберианцами. Ладно, пусть Вифлеемская звезда не подходит ни под одну зарегистрированную сверхновую того времени. Пусть эволюцию надо понимать аллегорически. Но туберианцы! Умер ли наш Господь и за их грехи? И если да, то почему им никто об этом раньше не рассказал? И все-таки знаете, я верю. Иррационально. Глупо. Но я верю. Потому что Он — это свет, и не перестает им быть даже тогда, когда мы сами движемся быстрее скорости света.

6: Конференц-зал отеля «Кьюриосити» на Айзеке

Помойка. Одна большая космическая помойка. Это как с болезнью: любое лечение труднее и дороже, чем профилактика. Сколько ресурсов нам понадобилось, чтобы очистить Землю? Я не буду загружать вас большими цифрами — в нашем новом докладе есть точные подсчеты. Но просто чтобы вы представляли: больше, чем все затраты на поиск и первичное освоение Бэнкэя. И даже несмотря на это, изменения уже непоправимы: где старые экосистемы Сахары? Что сделано с Антарктикой? А теперь мы делаем то же самое снова: на Ватсоне, на Дельте-8, на том же Бэнкэе. Мы используем планету и движемся дальше, на «запасную». Но что мы станем делать, когда они кончатся? И не лучше ли остановиться сейчас?

Спасибо! А теперь я с радостью отвечу на ваши вопросы. Да, прошу вас?..

БОЛЬШЕ О ГЕРОЯХ

В команде сыщика может оказаться совершенно кто угодно. Не может там быть разве что скучных людей, так что не стесняйтесь придумывать своим героям увлекательные биографии — ну и, конечно, причины, по которым они вообще работают на детектива.

Скорее всего, ваши герои достаточно компетентны, раз шеф принял их к себе. Что они умеют? Есть, конечно, вещи, с которыми справится каждый. Пользоваться коммом и кибернетом, читать и печатать. Проработали в команде сыщика несколько лет? Значит, вы, скорее всего, немного умеете стрелять из бластера и пистолета или знаете, как управлять шаттлом для перелетов в пределах планеты. Но все же, чтобы сделать операцию, пилотировать космический корабль или программировать роботов, нужна специальная подготовка.

Ниже вы найдете перечень возможных специальностей героев. Для своего персонажа вы можете выбрать из них две — одну на базовом уровне, другую на уровне (2). Устроено это так:

Специальность

Общее описание того, что умеет в соответствующей сфере начинающий профессионал. Не совсем новичок, но и не великий мастер. Не забывайте, что любая специальность дает не только физические или технические умения, но и часто куда более ценные в расследовании знания. А подчас и интересные знакомства.

(2) Описание того, что умеет в ней же по-настоящему крупный специалист. Если ваш герой владеет специальностью на этом уровне, неудач у него, скорее всего, не будет. В худшем случае — удачи, подмоченные неприятными последствиями.

(?) Сомнения, вопросы и сложности, возникающие у специалиста. На базовом уровне можно не учитывать, но на уровне (2) стоит обратить на них внимание.

Не ограничивайтесь списком, который найдете ниже. Придумывайте свои специальности, фантазируйте и, если ведущий не возражает, вводите новые идеи в игру. Мы не можем описать всего. Вдруг ваш герой до начала приключений был церерским циркачом, кенобитским поваром или земным переворачивателем пингвинов? В любом случае этот опыт что-то добавит общей истории.

Великий сыщик

В рамках нашей системы всякий герой может справиться с простой детективной работой. Во-первых, большая часть экипажа уже давно сопровождает детектива и понимает, как искать улики и опрашивать свидетелей. Во-вторых, есть же, слава прогрессу, роботы и коммы, которые найдут все, что ускользнет от глаза и здравого смысла!

Но быть гениальным сыщиком не значит просто «найти еще одну улику». Речь о чем-то большем, верно? И хотя действительно великим детективом (2) может быть только один из героев, кое-кто из них мог подхватить от шефа некоторые умения и привычки.

Детектив

Человек, посвятивший свою жизнь решению загадок, расследованию преступлений и восстановлению справедливости (или сохранению чужих секретов, как посмотреть). Даже на уровне (1) он умеет больше других людей. Запомнить мелкие детали. Понять по внешности кое-что о собеседнике. Незаметно проследить за человеком на улице. Не слишком сильно, но изменить внешность. Справиться с мелким бандитом.

(2) Великий сыщик умеет гораздо больше. Да, все то, о чем вы читали в романах. Ну или почти все. Изменить внешность так, что его не узнают даже друзья. Определить по виду человека не только его настоящее, но и прошлое. Написать текст чужим почерком. Заметить мелочь, которую упустит любой другой. Нокаутировать громилу. И хранить в памяти невероятный объем сведений: если вы Детектив (2), то на (1) можете взять не один, а сразу два других навыка.

Более того, если вы беретесь за роль великого детектива, вы можете выбрать для себя один из его подтипов. Любой из них задаст свой стиль игры.

Логик

Как Шерлок Холмс или Эркюль Пуаро, вы необыкновенно наблюдательны: ни одна деталь не ускользнет от вас. По внешнему

Психолог

Как отец Браун или лейтенант Коломбо, вы — тонкий знаток человеческих душ. А ваши ритуалы (другим они могут показаться чу-

Ищейка

Как Филипп Марлоу или Сэм Спэйд, вы прежде всего умеете быть везде и всюду. Забраться туда, куда нужно. Провести экс-

виду человека вы легко восстановите многое из его биографии. По вещам на месте преступления — примерный ход событий. А ваша память сохранит самые мелкие детали (спросите у ведущего то, что забыли, и он ответит).

дачествами) приносят плоды — озарения, ставящие все на свои места. (Трижды за расследование вы можете спросить ведущего о подсказке — и получите ее.)

перимент там, где необходимо. Отстреливаться, когда без этого не обойтись. Благодаря чему? Прежде всего — разнообразному жизненному опыту (вы можете взять не две дополнительных специальности, а три).

(?) Как хорошо было быть великим сыщиком в 19 веке! Надо полагать, Холмса не снимали блогеры на улицах. Приятно, что вас знает каждый человек в галактике, умеющий читать. Но, мягко говоря, не слишком полезно для работы.

Экипаж яхты

Собственная яхта — дорогое удовольствие, но в работе детектива такого класса без нее не обойтись. Зато на ней удобно живет и экипажу, и друзьям сыщика. Впрочем, экипаж давно стал друзьями и наоборот.

Если игроки не захотят занять места членов экипажа, ведущий введет их в качестве собственных персонажей второго плана. Но, конечно, активно участвовать в расследовании они не будут. А если пилот, инженер или врач окажутся героями, то есть будут исполняться игроками, то никаких огра-

ничений тут нет, и они, как и все остальные, могут иметь лицензии помощников детектива. Кроме того, не стоит забывать, что специальности героя и его роль в команде не всегда могут совпадать. Ничто не мешает вам быть одновременно Инфлюэнсером (2) и Пилотом (1) или, скажем, Врачом (2) и Гуманитарием (1). Мало ли как сложилась биография вашего героя!

Пилот

Сыщик не привязан к одной планете. Расследование может привести его в любой уголок Республики. И кто-то должен его туда доставить, верно? Вы именно этот человек — и умеете пилотировать космическую яхту, да и вообще разберетесь с любым небольшим кораблем известных моделей. Не говоря уже о любом простом летательном аппарате от дрона до орбитального шаттла.

(2) Да, вы пилот с нешуточным стажем и бывали в разных переделках. Отставной военный, контрабандист, пират, гонщик, исследователь? Как бы то ни было, вы можете то, что другие сочли бы чудом. И управляете всем, что летает, от воздушного шара до военного крейсера. О чем говорить, ведь там все интуитивно понятно!

(?) Пилота такого уровня завтра же с удовольствием примут в высоком чине в военный флот. Дадут корабль для изучения дальних планет. Наймут командовать яхтой миллиардера с окладом, о котором детективу и его друзьям не приходится и мечтать. Почему вы здесь, капитан?

Подробнее
о кораблях и
пилотах в
главе
«Больше о
полетах»

Инженер

На корабле без инженера не обойтись. Конечно, девяносто процентов работы за вас делают роботы. Но оставшиеся десять процентов — именно то, от чего зависят жизни всех на борту. И если вы способны починить космическую яхту, любое технологическое устройство попроще вам по плечу.

(2) Высокотехнологичный инженер способен починить все, что только способно сломаться, прямо на ходу. Об этом и говорить скучно. Вот что интереснее: вы знаете, как устроены вещи. Где может быть тайник в куполе. Где будет аварийный выход. Где удобнее устроить засаду. Так что в расследованиях пригодитесь не только на борту корабля. Кстати, на борту корабля у вас есть собственная мастерская, на которую не нужно при создании яхты тратить очки.

(?) Неумолимая статистика: вы окружены тремя категориями людей — а) теми, кто ломает механизмы, б) теми, кто хочет нанять вас во что бы то ни стало, чтобы вы чинили механизмы для них, и с) теми, кто очень хочет, чтобы лично вы никаких механизмов больше не чинили. Третьих, как правило, и разыскивает детектив.

Врач

Робот-хирург отлично оперирует. Робот-стоматолог... Да полноте, кто хочет лечиться у роботов? Робот не понимает, что у человека может болеть сердце потому, что его близким плохо. А вы поймете. На этом корабле вы на своем месте. Лечите, конечно. А когда лечить уже поздно —

осматриваете трупы, собираете анализы и сопоставляете следы, которые робот, конечно, найдет. Но не поймет.

(2) Вы отличный врач. Откуда вы попали на корабль? Из собственной практики или госпиталя на одной из центральных планет? Со своими роботами, инструментами и операционной (на которую не нужно тратить очки) вы только что не вытаскиваете людей с того света. Да и туберианцев, если, конечно, у них есть «тот свет». А кроме того, прекрасно разбираетесь в биологии, химии и многом другом, связанном с медициной.

(?) К сожалению, талант не спрячешь в кармане. Очередь знакомых, жаждущих получить у вас совет, не иссякает даже в самых неподходящих обстоятельствах. А значит, даже стоя над трупом, вы можете узнать о чем-то нехорошем кашле. Ничего, что я вас отвлекаю, доктор?

Команда детектива

Яхта — это полезно. И все же большинство расследований происходят на поверхности планеты, а не в космосе. Многое — очень многое — делает сам сыщик. Но его работа — прежде всего думать. Может быть, он и вовсе, как Ниро Вульф в романах Стаута, старается не выходить на улицу? Словом, ему нужны помощники, которые собирают улики, опрашивают свидетелей и ведут слежку. Многие из них, вероятно, могут владеть специальностью «Детектив» на базовом уровне (и, кстати, юридически иметь лицензию детективов с наибольшей вероятностью будут именно они). Но этим их способности не ограничиваются.

К-серфер

Специалист по киберсерфингу, то есть сбору информации в виртуальном мире, и по кибербезопасности. Умеет зашифровать данные клиента. А если нужно, и добраться до чужих секретов. Это, конечно, незаконно. Но часто необходимо.

(2) Вы — к-серфер экстра-класса. Для некоторых начинающих вы — живая легенда и пример для подражания, у вас есть свои, написанные своими руками «киберспутники» — прикладные программы, выглядящие как милые зверушки. У вас есть свой укрепленный домен и все, что нужно специалисту такого уровня...

(?) ...а еще у вас есть не только фанаты, но и хейтеры, определенный исторический след из взломов и их последствий, а еще — почерк. Невозможно удержаться от творчества и изящной шутки. Но это скорее нюанс. Настоящая проблема в том, что в кибер-Т вся ваша чертова жизнь — и оказаться отрезанным от него, запертым в «мясе» для вас — неловко и неприятно.

К-серфер — единственный, кроме пилота, инженера и врача, член команды детектива, который может быть персонажем ведущего, а не игроков. Но только если ведущий и игрок, взявшийся за роль Сыщика, решат, что логика требует присутствия компьютерщика на борту, а другие игроки взяться за эту роль не захотят.

Подробнее о жизни к-серфера в главе «Больше о кибер-Т»

Юрист

Сыщик и его команда раскрывают преступления. Но боже, как они это делают! Иногда кажется, что они ничего не слышали о Республиканском праве. Хорошо, что на борту есть вы, способный ответить на любой важный юридический вопрос и найти нужную лазейку. И не забудьте о региональной планетарной специфике!..

(2) Кем вы были, прежде чем оказались на корабле великого сыщика? Адвокатом, прокурором, судьей? Впрочем, адвокатом ничто вам не мешает быть и сейчас. Словом, у вас есть связи. Старые клиенты. Давние партнеры. Высокопоставленные чиновники. Допустим, по одному на каждой планете — и все они благодарны вам за что-то. Конечно, в разумных пределах.

(?) Конечно, вам не может быть меньше шестидесяти лет — люди младше просто не успели еще получить ваш опыт. Тридцать лет из этих шестидесяти вы занимались разными делами, в том числе и громкими. Время от времени они дают о себе знать в самый неподходящий момент.

И если бы только они!

Оперативник

Мастер рукопашного боя и стрельбы: ветеран напнигтского инцидента или тамошний подпольщик, фермер с Интаахо, бывший полицейский с Ватсона или что-то еще в этом духе. Как бы сыщик ни хотел обойтись без насилия, это не всегда оказывается возможным — и тут на первый план и выходите вы.

(2) Вы мерзли во льдах, горели в огне и побывали в таких местах, от одного упоминания о которых у новичков начинает сосать под ложечкой. Вы научились бить из любого положения и стрелять из любого оружия, кроме туберианских лучевиков. Вы встаете после удара, который уложит любого другого. Ваши старые боевые товарищи разбросаны по всей Республике. Но главное не это. Главное, чему вы научились, — это при необходимости причинять так мало вреда, как это вообще возможно.

(?) У бойца вашего уровня практически наверняка за спиной не один убитый враг. А значит, есть и те, кто все еще идет по вашему следу, и те, кто не хочет вас видеть. Теперь гуманные времена! Даже если на вашей планете это убийство было законно, даже если вы убивали, потому что служили в армии, на Айзек и Кеноби официальный въезд для вас закрыт. Хорошо, что яхты не проверяют таможенники! Но первый же шериф там депортирует вас после проверки документов.

Гуманитарий

Гуманитарий — историк, искусствовед, философ, религиовед, филолог, лингвист. Может показаться, что вся эта теория в детективной работе ни к чему. Но преступления совершаются не в безвоздушном пространстве. Во всяком случае, не только в нем! И пользу вашего широкого кругозора не стоит недооценивать.

(2) Конечно, вы знаете ответы на все вопросы (а в самых сложных случаях знаете, где их посмотреть или у кого узнать). Гораздо важнее, впрочем, та сложная система связей, в которой вы принимаете деятельное участие. Да, за перепиской проходит иногда пара часов в день. Зато на любой планете есть университет, где вас встретят с овациями, а на некоторых — и не один.

Сыграть научную работу в этой и других сферах вам поможет наша подсистема «Нормальная наука»

(?) Гуманитарная наука неизбежно соседствует с определенной системой ценностей и идеологией. Вашу последнюю книжку читали по всей Республике, и будьте уверены: не все планетарные правительства и подпольные кружки — поклонники ваших идей. (Какие именно? Решите сами!)

Космосоциолог

А кроме того — психолог, экономист, теоретик права, политолог; словом, любой специалист по общественным наукам. Путешествия с детективом для вас — возможность поработать в поле (и какая отличная монография из этого выйдет!). А сыщику и его друзьям совсем не повредят ваши знания о политике, финансах и прочих сложностях жизни Республики.

(2) Серьезные вопросы — серьезные ресурсы. Деньги вам особенно не нужны, а вот доступ к правительственным базам данных вы давно себе выбрали. Хватает и полезных знакомых в политических и финансовых кругах. Но есть и вопрос посерьезнее. Влияет ли исследователь на процесс исследования? В вашем случае — безусловно. Каждое ваше интервью становится руководством к действию для политиков, активистов и чиновников и избирателей. Иногда это хорошо.

(?) А иногда не очень.

Естественник

Физик, химик, астроном, биолог, планетолог, словом, специалист в естественных науках, которому надоело сидеть дома. Планеты Республики разнообразны, в работе сыщика полезен консультант по ним, да и на корабле всегда найдется работа для человека, смыслящего в науке.

(2) Во-первых, вам надоело сидеть дома. Но вам не может надоест сидеть в лаборатории, так что на борту корабля у вас есть решительно все необходимое (и на него не надо тратить очки усовершенствования корабля). Во-вторых, у вас есть робот-ассистент, который умеет делать все, что умеет делать Естественник (1) в вашей и отчасти смежных областях. Даже шутит! Только думать умеет плохо.

(?) Не могли же вы бросить дома Эксперимент? Так что в вашей лаборатории есть известная всему экипажу Очень Защищенная Капсула, в которой что-то происходит. Проверять это что-то и снимать данные нужно минимум каждые 24 часа, оно очень чувствительно к перепадам температуры и влажности. А вы чувствительны к чужому любопытству: проект не готов, но уже сейчас все от коллег до репортеров мечтают узнать, что у вас там такое.

Туберолог

Вообще говоря, хчшштолог. Так-то! Представитель одной из самых молодых научных дисциплин — и одной из самых междисциплинарных. Вы овладели не только языком туберианцев (включая его ароматическую составляющую) и каким-то представлением об их культуре и социуме, но и знаниями об их биологии, экономике и технологическом развитии. К счастью, обо всем этом известно пока не слишком много, так что вмещается в одну институтскую специализацию.

(2) Вы не только овладели теорией, но и преуспели на практике. У вас много знакомых среди туберианцев, вы разбираетесь в последних хитах аромакино и можете отличить в языке диалекты (уроженцы Фшшс!с говорят с легкой кислинкой, а ваш приятель с Ххшззс — с перечной нотой). Конечно,

пришлось поставить импланты — носовые накладки и ручные аромадиспенсеры просто не дают той плавности речи! — но оно того стоит.

(?) Таких специалистов по туберианцам, как вы, едва ли наберется больше десятка. Увы, это имеет свою цену: носовые импланты превращают все запахи вокруг вас в те, которые воспринимает хч-шт, и не похожими ни на что из вашего до-имплантированного опыта. Для изучения вам пришлось получить доступ к разведанным, и правительство не забыло об этом — в любой момент оно может привлечь вас к работе, которая далеко не всегда вызывает у вас восторг. И да: у вас есть друзья-туберианцы. И в последнее время у этих друзей все чаще возникают проблемы.

Робототехник

К началу XXIV века количество роботов давно превысило количество людей, и разрыв только растет. Роботы повсюду: они взяли на себя тяжелую и опасную работу, они помогают собирать данные и проводить операции. Да что там говорить? Даже городские улицы в штатном режиме патрулируют роботы — и неплохо бы уметь находить с ними общий язык. Вы умеете все, что нужно. Программировать роботов, чинить их и, что особенно важно в расследовании, получать от них информацию. А робот нередко — важный свидетель. Кстати, у вас тоже есть робот, и он поумнее многих иных.

(2) Вы знаете, что искусственного интеллекта не существует (кому, как не вам, это знать?) — но знаете также и то, насколько вариативны и сложны последовательности, определяющие действия ваших механических приятелей в той или иной ситуации. У всех есть свои ограничения — но если дать вам покопаться в программе, вы сможете заставить его совершить почти невозможное.

(?) Модель UNR-GP-840 во время испытаний лишь в 95% случаев распознавала следы микротрещин на коже пальцев как следы микротрещин, а в остальных 5% случаев считала их частью папиллярного узора. У 843 модели проблемы с распознаванием речи. Роботы несовершенны — и вы знаете, что им не всегда можно доверять. Но они хотя бы логичны, а люди нет. Это досадно! Пусть и непонятно, что именно: лучше бы, чтоб люди были как роботы? Или наоборот?

Пассажиры

Конечно, на яхте детектива может оказаться решительно кто угодно. Главное, чтобы он был другом ее хозяина или кого-то из его команды. Но есть несколько наиболее очевидных вариантов, которые стоит упомянуть.

Журналист

Человек с редакционным удостоверением может стать для детектива настоящей находкой. Конечно, далеко не все заходят беседовать с прессой, но у некоторых — например, представителей государственного аппарата, — до известной степени нет выбора. А один вовремя заданный вопрос часто может продвинуть расследование больше, чем лучшая улика.

(2) В любой местной газете с руками оторвут любой ваш материал на любую тему, потеснив для этого все что угодно с первой полосы завтрашнего утреннего издания (или сегодняшнего вечернего!).

(?) Журналистская этика — серьезная штука. Репортер вашего уровня не может себе позволить ее игнорировать. Четких правил тут, правда, нет. Но вы же и сами знаете, как правильно поступить?

Дипломат

Серьезная дипломатия — то, чем занимаются на конгрессах с туберианцами. Вы, наверное, тоже там бывали, но в основном решаете местные проблемы, так скажем, федерального уровня. Беженцы с Напнигты. Ссоры интаахцев и кенобитов. Межпланетные коммерческие споры. По существу вы — разъездной чиновник на службе министерства внутренних дел или одного из комитетов Генштатов Республики. Вас мало кто контролирует, но раз в месяц вы должны давать отчет о сделанной работе в приличном объеме. К счастью, сыщик и его друзья, как правило, оказываются именно там, где проблем предостаточно.

(2) Вам предлагали место консула на одной из туберианских планет и место главы дипломатической службе на Ватсоне, но вы отказались. Почему? Потому что за тем, что всем кажется хаотичным перемещением на уютной яхте детектива, есть Миссия, которая интереснее и важнее всего остального. Правительство на Луне понимает это, выдало вам собственный шаттл с экстерриториальными правами, снабжает вас деньгами и необходимыми сведениями, доверяя вашему чутью.

(?) Ну, теперь правительство на Луне ждет, что эта миссия будет для вас важнее всего остального. Как же иначе?

Инфлюэнсер

Звезда светской хроники, знаменитый блогер, ведущий подкастов и к-скульптор: кем бы вы ни были, вас знают миллионы. Половина из них вас боготворит, другая — ненавидит. Круг ваших связей огромен, уровень доходов весьма неплох, и вы умеете гораздо больше, чем кажется. Каких только вещей не приходилось делать, чтобы набрать лайков! И каких только еще не придется: быть инфлюэнсером значит быть инфлюэнсером всегда. И кажется, этот новый проект со знаменитым сыщиком — самое то!

(2) У вас есть деньги. Лучшая модель кибертранслятора на борту (и очков на него тратить не нужно). Но не это главное. Главное — ваши фанаты обожают вас. Не миллионы, а миллиарды каждый день смотрят ваш влог. И для них все в вас, от мнения до манеры одеваться, имеет нешуточный вес.

(?) Времена, когда, выходя на улицу, вам нужно было надевать черные очки, прошли. Теперь марка ваших новых очков будет обсуждаться в кибер-Т через пять минут после вашего выхода из дома.

Преступник

Конечно, вы больше не преступник. Просто вы были им до того, как детектив не разоблачил вас и не убедил, что вашим талантам можно найти более интересное применение. Взломщиком, мошенником, подрывником, контрабандистом, корпоративным шпионом? Точно можно сказать одно: знаменитый преступник, друг великого сыщика, не может быть просто мокрушником. Это человек с умом и достоинством.

(2) Вы — живая легенда в своем деле. Хотите набрать команду для любого дела? Приготовьтесь к очереди желающих. Точно так же нет проблем и с добычей любых, сколь угодно противозаконных вещей, нужных для работы детектива.

(?) Люди, с которыми вы начинали, стали закоренелыми негодьями, а вы нет. Почему? Дело в вашем чувствительном сердце? Жестком кодексе? Философских убеждениях? Так или иначе, есть вещи, которых вы никогда не делали, никогда не сделаете и ни при каких обстоятельствах не позволите сделать другим. И возможно, пока вы даже сами не знаете, какие именно.

Простые правила

Итак, ваш герой в чем-то разбирается лучше, в чем-то хуже, а в чем-то почти совсем не разбирается. Что это значит на практике, во время игры?

Прежде всего — ваш герой не справится с вещами, которые требуют узкоспециальных умений. Все остальное ему, в принципе, по плечу. Рассказывайте, что он делает, без стеснения. Если ведущий усомнится, он может попросить вас бросить один шестигранный кубик. Ну или вы сами можете это предложить, если не уверены, что задача вашему герою по силам.

Нередко бывает, что задача требует компетенции, но не чрезвычайной. Скажем, вашему герою нужно сделать перевязку. Если он Врач (2) или даже (1), бросать кубики вообще не нужно: опытный-то доктор явно с этим справится. А вот если ваш герой не врач, проверка не помешает.

Как правило, чтобы достичь успеха, вам надо будет выкинуть 4 очка или больше. В зависимости от ситуации ведущий может немного увеличить сложность (скажем, минимум 5 очков) или уменьшить ее.

Другой вариант: задача не суперсложная, но действительно непростая. Скажем, за полчаса найти редкие научные данные, касающиеся религиозных традиций Кеноби. Ученым для этого быть не обязательно, при некоторой удаче справится любой. Но это нелегко. В этом случае все зависит от уровня вашей компетенции, но кубик придется бросать в любом случае.

Космосоциолог (2) безусловно достигнет успеха. Если вы выкинете 4, 5 или 6, это будет успех безоговорочный. Если выкинете 1, 2 или 3, сведения вы тоже найдете. Но успех будет сопряжен с какими-то «но» — скажем, информация будет не очень надежная или для ее получения придется попросить кого-то оказать вам услугу, которую придется потом вернуть.

Космосоциолог (1) тоже, скорее всего, с задачей справится. Но это будет посложнее. Если вы выкинете на кубике 5 или 6, успех будет полный. Если 3 или 4, возникнут те же самые «но». Если 1 или 2, информацию найти не удастся.

Наконец, если ваш герой вообще не космосоциолог, а сведения все же ищет, вам придется выкинуть на кубике 5 или 6 — и все равно какие-то «но» непременно будут. А если вы выбросите 1, 2, 3 или 4, данные герой не найдет.

И только в случае самых сложных задач неспециалисту нет смысла даже и пытаться. Проведение операции на мозге, приземление на штормовую планету, анализ генома нового вида по силам только профессионалу.

Звучит все это не очень весело, но на самом деле волноваться не стоит: такие задачи возникают очень редко. А подавляющее большинство действий в нашей игре вообще не требуют бросков кубика. Задача ведущего не в том, чтобы сделать жизнь ваших героев сложной; он просто рассказывает историю вместе с вами и обычно с радостью выдаст вашим героям все необходимые сведения. А если не выдаст, значит, это сделает сюжет более интересным. Даже если в конце расследования преступник ускользнет от ваших героев, что за беда? Значит, впереди еще одно интересное расследование: каждому Холмсу нужен свой неуловимый Мориарти.

Соревнование!

Единственная ситуация, когда без броска никак не обойтись, — это разного рода соревновательные ситуации. Ваши герои бегут наперегонки. Ваш герой дерется с одним из персонажей ведущего. Или, скажем, прячется от ищущих его громил, работающих на Мунгики. Как в этой ситуации понять, кто победит?

Поможет тот же бросок шестигранного кубика. Кто набрал больше очков, тот и победил. При этом можно добавлять небольшие модификаторы, то есть дополнительные очки. Скажем, двое героев устроили состязание в армрестлинге. Но один из них — настоящий силач, что не раз упоминалось в

игре раньше. Будет справедливо дать ему дополнительное очко, которое он сможет прибавить к результату броска: выбросит, скажем, 4, прибавит 1 и получит результат — 5.

Лучше всего помогают специальности вашего героя. Пилот (1) преследуя кого-то на орбитальном шаттле, добавит в броску 1, Пилот (2), соответственно, добавит 2. Помните, что знания вашего героя разнообразны, их можно применять не очевидно: Юрист (2) знает не только законы, но немного и латынь, и воровской жаргон. Дипломат наверняка учил и географию, и основы туберианского. Преступник (2) разбирается не только в отмычках, но и работе видеокамер или банковской системе. Робототехник прекрасно умеет программировать, а не только паять. Врач понимает не только в медицине, но и в химии. И так далее: при некотором воображении вы сможете применить модификаторы своего героя в очень неожиданных обстоятельствах.

Ну и, конечно, никогда не помешают модификаторы, которые дают вам некоторые предметы. Доктор (2), конечно, всегда справится с операцией. Но в операционной экстракласса ему будет работать удобнее, чем посреди напнигтских снегов, а инфлюэнсеру удобнее будет снимать новый ролик на хорошую технику, а не на дрожащий в руках приятеля комм. Ведущий все это может учесть и выразить в модификаторах, а вы можете ему подсказывать.

Хорошая драка

В общем, это частный случай соревнования. Но поскольку в детективах драки — самое частое соревнование кроме разве что преследований, а модификаторов в них может быть гораздо больше, скажем о них пару слов.

Первое и самое главное: не бойтесь, ваш герой не умрет. Ну, конечно, если вы решите, что он вышел без скафандра в открытый космос, пустил пулю в лоб или дал пощечину боссу Мунгики, словом, если вы решите, что он должен умереть, герой погибнет. В других ситуациях это маловероятно. Дух приключенческого детектива не предполагает смертей главных героев.

Однако в детективе герой может быть ранен, и довольно тяжело, а потом долго проваляться в постели. Может быть избит и вышвырнут за порог, оглушен, обезоружен, связан и брошен посреди болота с крокодилами. Словом, у него могут возникать серьезные проблемы, и он может проиграть бой. Более того, это очень часто случается, и далеко не все герои классических романов и фильмов такие уж хорошие бойцы: на всякого владеющего джиу-джитсу Холмса или ниндзя-Фандорина приходится малоподвижный Ниро Вульф и миролюбивый отец Браун. А уж их помощниками и подавно бывают самые разные люди. Да и вообще по закону вы не можете использовать оружие иначе как для защиты собственной жизни или жизни окружающих, а на некоторых планетах и вовсе не должны иметь его при себе. Полагайтесь на слова!

Ну а если драки все-таки не удалось избежать, придется бросить кубик. Принцип тот же: вам надо будет выбросить больше, чем другому игроку или ведущему. И тут, конечно, помогут модификаторы, которые прибавят вам (и, к сожалению, вашим противникам) оружие и умения.

-1

Да, в бою могут немного и отобрать! В трех ситуациях: персонаж болен, ранен, словом, не вполне владеет своим телом. Персонаж очень юн или, наоборот, исключительно стар. И, последний случай, в ходе рукопашного боя — если персонаж уроженец места с низкой силой тяжести (Церера, Марс, Луна, орбитальные станции) и не прошел никакого обучения рукопашному бою, а бой идет в условиях обычной силы тяжести.

0

Здоровый уроженец большинства планет без оружия, особых навыков и модификаций.

+1

Персонаж прошел обучение рукопашному бою; имеет в качестве хобби какой-то силовой вид спорта; просто очень силен от природы; вырос на Бэнкэе; до недавнего времени работал в сфере, требующей физической силы; вооружен дубинкой или каким-то подручным средством — бутылкой, табуреткой и так далее. Наконец, он не раз бывал в переделках — как Детектив (1).

+2

Персонаж — мастер того или иного вида рукопашного боя; вооружен ножом или электрошокером. Персонаж — робот-телохранитель (в том числе и айзекианский), Оперативник (1) или Детектив (2), если ваша трактовка Великого сыщика предполагает, что он умеет как следует драться.

+3 Персонаж — бывший солдат с большим боевым опытом, Оперативник (2) или одет в строительный экзоскелет.

+4 Персонаж вооружен тазером-парализатором.

+5 Персонаж вооружен пистолетом или бластером.

+6 Персонаж вооружен чем-то скорострельным — штурмовым бластером, автоматом или чем-то в этом роде.

Обратите внимание, что Оперативник (1) получает +2 очка, а Оперативник (2) +3 очка.

Некоторые модификаторы, кроме того, могут давать еще и импланты, о которых будет сказано ниже. Встречаются они, впрочем, не очень часто.

Модификаторы суммируются. Если ваш герой старый солдат (+3) и вооружен бластером (+5), модификатор будет +8. Но модификаторы одного типа, конечно, не соединяются: опытный солдат, конечно, прошел обучение рукопашному бою, но это само собой разумеется и добавлять за это еще 1 очко не стоит. Равным образом, если у вашего героя в руках два бластера разом, дела это принципиально не меняет.



Кто бьет первый?

Это совершенно неважно, потому что ваш бросок определяет результат всего боя от начала до конца. Если герои устроили ловкую засаду на врага, ведущий может учесть это, дав вам небольшой модификатор.

А если противников несколько?

Бросок кубика делается только один, а потом к результату прибавляются модификаторы всех, кто участвует в драке с одной стороны. Если ваши герои толпой навалились на преступника, то же самое: один из игроков делает бросок, и к нему прибавляются модификаторы всех героев. Но если речь идет об очень важной для сюжета схватке (как бой Мориарти и Холмса над Рейхенбахским водопадом) мы советуем играть ее один на один: это больше соответствует жанру игры.

А если мой герой проиграл?

Если вы выбросили меньше, ваш герой проиграл. Вы и только вы определяете, закончился ли на этом бой. Если вы считаете, что ваш герой нокаутирован, так оно и будет. Если решите, что у него есть силы встать, — он встанет. Обычный герой может сделать так один раз. Солдат (2) может встать дважды.

Ведущий или игрок, с героем которого сражался ваш герой, скажут вам, чего хотел добиться враг. И вы сами решите, добился ли он этого в полной мере или не совсем. Да, получается, что от вас зависит, насколько сильно может быть ранен ваш герой, и вы можете сделать ранение не очень силь-

ным. Не стесняйтесь: тут дело не в строгой логике, а в том, что будет лучше для сюжета и развития вашего героя.

Но помните, что часто и для сюжета, и для развития как раз лучше, чтобы вы проиграли. Или, во всяком случае, выиграли не до конца. Если бы тот же Холмс не был вынужден скрываться от врагов после Рейхенбахского водопада, мы не получили бы одного из самых захватывающих детективных сюжетов в истории, верно?

Незаменимые помощники

Шерлоку Холмсу хватало трубки и скрипки, но современному детективу пригодится что-то чуть более технологически сложное. Или, наоборот, кое-кто старый и проверенный.

Поисковые роботы

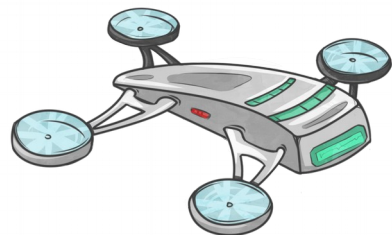
То, что есть у вашей команды почти наверняка: два-три маленьких летающих робота-дрона, которые возьмут на себя скучную часть расследования. Что они умеют?

— **Замечать невидимые глазу улики:** отпечатки пальцев, частицы крови, слюны, пороха и тому подобных вещей. Помните, что они могут заметить только то, на что настроены. Если на месте преступления кто-то разлил банку смородинового варенья, роботы ее пропустят, потому что не знают, что на нее нужно обратить внимание.

- **Создавать 3D-модель места преступления или любого другого пространства:** такой виртуальный куб с ребром до 20 метров. Эту модель роботы загружают в кибер-Т, так что потом можно воссоздать ее там — или даже в реальном мире в виде голограммы. Удобно, когда нужно вспомнить детали.
- **Записывать звуки и другое аудио на расстоянии до полусотни метров.** Помните, что закон не всегда это одобрит!
- **Следить за движущимся объектом.** Но не слишком быстрым: роботы летают самое большее со скоростью около 50 километров в час, так что за аэромобилем или, тем более, шаттлом не угонятся.
- **Проецировать любые голограммы,** то есть чуть прерывистые синеватые копии объектов или людей в том или ином масштабе.
- **Передавать информацию на расстоянии** в пределах одной планеты и ее стационарной орбиты.

Псевдоинтеллект яхты

У любого космического корабля есть какие-то системы автоматического управления. У некоторых — нечто посерьезнее, полноценный псевдоинтеллект. Настоящего искусственного интеллекта придумать пока что не удалось, но псевдоинтеллект с бытовой точки зрения отличается от него только одним: у него нет свободы воли. Так что псевдоинтеллект вашей яхты может даже иметь нечто вроде характера (который, правда, можно перестроить по вашему желанию). Что он может?



Поисковый робот
BS-221b

— **Управлять яхтой в большинстве ситуаций, кроме самых сложных.** В принципе, с ним можно обойтись без пилота, но закон этого не разрешает. В бою и преследовании использовать псевдоинтеллект не стоит, у него не очень хорошо с воображением.

— **Хранить в своей памяти огромные объемы информации.** Особенно полезно, если расследования заведут вас на планеты, не подключенные к кибер-Т.

— **При наличии хорошей лаборатории — проводить простейшие анализы и синтезировать некоторые вещества** (лекарства — да, яды — нет, если только вы не взламываете заводские настройки; не стоит этого делать!).

— **Беседовать с вами (или кем-то другим) на любые темы.**

— **Все, что могут поисковые роботы,** и даже лучше: больше, дальше, качественнее. Естественно, для сбора улики корабль не очень удобен, если только убийство произошло не в открытом космосе.

Что он не может? Поступить против воли капитана корабля, причинить вред человеку (но может изолировать его в одном из отсеков корабля по приказу капитана), солгать без приказа капитана.

Айзекианский робот-помощник

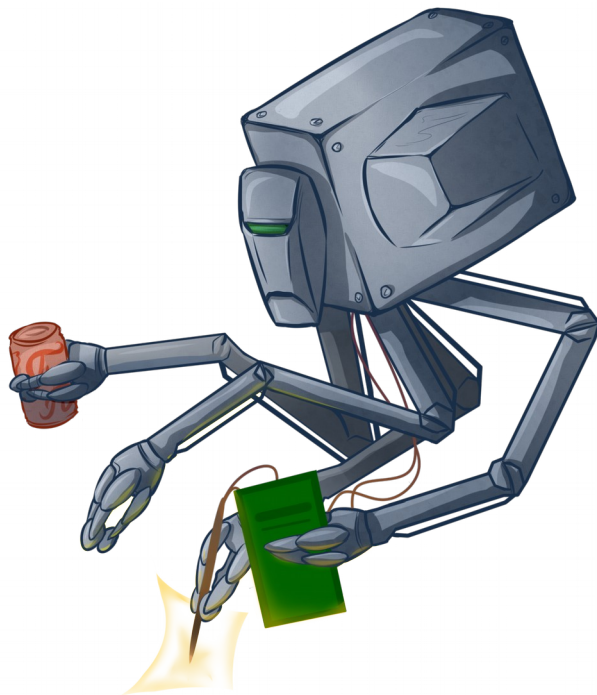
Полноценный псевдоинтеллект в теле прекрасно изготовленного и очень надежного робота, неизменный спутник любого гражданина Айзека. В младенчестве он был вашей нянькой, в детстве — товарищем по играм, а теперь стал другом, помощником и секретарем. И конечно, у него есть имя.

Для большинства айзекианцев робот — все равно что человек и уж, во всяком случае, значит не меньше, чем любимое домашнее животное.

Что он может?

- **Все, что могут поисковые роботы, но лучше.**
- **Защищать хозяина** встроенными тазерами, а при необходимости — подставив себя под удар.
- **Предупреждать желания хозяина** (он не читает ваши мысли, просто знает вас всю вашу жизнь).
- **Беседовать**: конечно, это псевдоинтеллект, но вы вряд ли отличите его от полноценного интеллекта. Считайте, что это еще один член вашей команды, но одержимый защитой одного члена экипажа.
- **Проявлять характер**: робот-помощник не может не исполнить приказа хозяина. Но это не значит, что он не будет при этом ворчать.
- **Связаться с суперкомпьютерами Айзека**. В любой момент из любой точки Республики, в которой есть хотя бы мини-

Айзекианские роботы выглядят так, как хочется их хозяевам. Куб с ручками — частая форма, но вы можете сделать своего друга и антропоморфным, и каким угодно другим



мальный сигнал кибер-Т. Иногда при этом он может доложить о том, что вы сделали что-то противозаконное. Но может и запросить помощь, а это иногда бывает ценно.

— **В принципе, практически все, что может делать человек** и чему не препятствует его кибернетическая природа.

Что он не может?

— **Нарушить приказ хозяина.**

— **Нарушить приказ суперкомпьютера Айзека.** Если приказы хозяина и суперкомпьютера будут противоречить друг другу, робот исполнит то, что велел хозяин — но доложит об этом суперкомпьютеру.

— **Поставить чьи бы то ни было интересы выше интересов хозяина.**

— **По собственной воле удалиться от хозяина** больше, чем на сто километров, и дольше, чем на 6 часов.

— **Отключиться.**

— **Стать полноценным человеком:** получить свободу воли, испытать настоящие чувства и так далее.

— **Убить человека или причинить ему излишний вред** даже по приказу хозяина. И навредить человеку может, только защищая хозяина.

Можно ли взяться за роль айзекианского робота? Можно, но в этом случае стоит сразу сказать, что это экспериментальная модель с большей степенью разработанности «псевдохарактера». Обычные роботы не слишком разговорчивы и, как правило, довольно сдержанны в духе дворецких старой школы. Играть такую роль будет интересно не всем.

Собака

С тех пор, как их предки подошли к кострам древних людей, собаки только улучшались. Ваш пес — само обаяние, и, конечно, он законный герой детектива: в мире цифровых преступлений никто не ждет появления симпатичного носа с острым нюхом.

Собаки — частый спутник путешествующих кенобитов, не любящих расставаться с питомцами. Но ничто не мешает завести собаку и кому угодно другому, верно?

Очень грубо говоря, вы можете выбрать для вашего питомца одну из трех специализаций:

— **Острый нюх.** Ваш пес хорошо умеет брать след и может подать лаем или позой знак, когда чувствует рядом какие-то особые вещества: кровь, наркотики, порох и так далее. Охота на большинстве планет запрещена, но если ваш герой завел себе любимца на Интаахо, Напнигте или Скарлете, ваш пес может пригодиться и для отслеживания зверя.

— **Надежная помощь.** Собака прошла обучение по принципам собак-поводырей или спасателей. Нюх тут не главное, но важен ум.

— **Радость и счастье.** Да, ваш питомец не гений охоты и не вытянет вас из-под лавины. Ну и что? Вы не для того его заводили, а чтобы любить.

В 24 веке существуют своего рода переводчики, помогающие общаться с животными. К сожалению, только с самыми умными. Интереснее всего говорить с дельфинами и обезьянами, они почти не уступают людям в интеллекте. Но с собой в путешествие их не возьмешь, им нужен простор. С собаками переводчики поговорить тоже дадут, но, увы, сложную беседу с ними не поддержишь. Максимум их объяснений — «пошли гулять», «хороший день», «чужой человек», «большой», «маленький». Ни толковым свидетелем, ни великим поэтом собака пока стать не может и, в общем, опытный собачник и без переводчика понял бы несущественно меньше.

Скватты

Третий по популярности после кошек и собак домашний питомец, очаровательное трехглазое существо родом с Кеноби. Скватты — существа размером с кошку, но похожи на нечто среднее между обезьяной, енотом и белкой-летягой: ловкие, с четырьмя цепкими лапками и летательными перепонками между ними. Они покрыты густым мехом, обычно черно-белым, хотя бывают и другие расцветки.

В живой природе скватты обитают в гнездах на деревьях-гигантах Кеноби, питаются фруктами и листвой. Летать они не могут, но прекрасно планируют с дерева на дерево и очень быстро лазают. И, к счастью для людей, довольно коммуникабельны, так что стали отличными домашними питомцами.

Совет неошаманов поощряет связь местных с скваттами. Проводятся даже особые медитации для установления особой связи с животными (которые, кажется, не очень сильно на что-то влияют). Так что среди кенобитов скватт содержат многие. А вот у жителей других планет они встречаются редко, потому что их разрешено вывозить только тем, кто гарантирует создание удобной для скватты среды. Проще говоря, для этого вы должны быть очень богаты и понравиться неошаманам.

Скватты — умные существа. Умнее собак и лишь немного уступают человекообразным обезьянам. Некоторые исследователи даже полагают, что в очень далекой перспективе, через пару миллионов лет из них может развиться разумная жизнь. Но пока что до этого дело не дошло. Хозяева скватт, впрочем, в один голос твердят, что скватты поразумнее многих, и то, что они в ответ на вопросы через переводчик визжат, вопят и рассказывают про листву и фрукты, это только доказывает. Они могут участвовать в наших делах. Просто не хотят.

Могут ли у моего героя быть другие животные?

Да, конечно — из числа тех, которые хорошо переносят полеты. Скажем, на многих космических лайнерах по старой морской традиции есть корабельные кошки. А если вы родом с Мишибижиуа, у вас наверняка есть друзья-дельфины. Конечно, это не домашние питомцы: на всех планетах, куда их завезли (кроме Земли и Миши сейчас они обитают на Церере; небольшая колония есть на Скарлете), дельфины, как и живущие только на Земле киты и человекообразные обезьяны, приравнены к разумным существам. Разумеется, дельфина нельзя взять с собой на корабль. Но ничто не мешает

вам с ним связываться: самые умные дельфины с Миши не уступают по развитию десятилетним детям и вполне способны поддерживать с вами регулярную видеосвязь.

Импланты

В 24 веке импланты — вещь довольно обыкновенная. И все-таки, скорее всего, у вашего героя их либо вообще нет, либо очень мало. Ведь он хорошо зарабатывает. Простые импланты стоят дешево, но помощник детектива может позволить себе не экономить на здоровье. Или, во всяком случае, поставить себе устройства разрядом повыше.

Почти у всех есть только шунт, позволяющий выходить в кибер-пространство. Не ставят его себе разве что страстные адепты теорий заговоров и последовательные верующие, да и то не все — только пара кенобитских неошаманских школ и одно скарлетское движение солабаптистов настолько не одобряют технологии.

Если вам хочется, можете выбрать для своего героя из списка ниже один или два импланта. Но подумайте, откуда и почему они у него взялись. Если ваш герой родом с Цереры или много лет работал на Shan Niao Ltd., можете взять три.

Шунт

Самый статистически распространенный имплант — в том или ином виде встречается почти у 98% взрослых людей.

— **Модификация связи.** Базовая комплектация шунта, позволяющая в пределах планетостационарной орбиты связаться с кем угодно и входить в кибер-Т. Вдалеке от освоенных планет вы будете ограничены радиусом передатчика вашей яхты. Все три другие модификации шунта включают эти базовые свойства.

— **Модификация управления техникой.** Частая версия шунта, позволяющая управлять техникой разного рода, прямо подключаясь к ней: средствами передвижения, промышленными роботами и т.д. Прямого соединения проводом не требуется, достаточно находиться в радиусе 50 метров от прибора.

— **Модификация пилота.** Необходима для эффективного пилотирования, то есть для любого Пилота (2). Позволяет подключиться к кораблю и управлять им гораздо быстрее. Требует прямого физического соединения проводом с кораблем.

— **АА-передатчик.** Версия шунта, позволяющая поддерживать постоянную (и неразрываемую в пределах той же планетостационарной орбиты) связь с личным роботом-помощником. Есть у всех жителей Айзека, практически никогда не встречается у всех остальных.

Линзы

Мало кто после потери глаза захочет вставить себе механический, если можно вернуть настоящий. И уж тем более никто в здравом уме не заменит обычный глаз на имплант. Но некоторые ставят на глаза постоянные линзы. Самыми полезными могут быть три вида:

— **Полицейский анализатор.** Позволяет разглядеть то, чего не видно обычному глазу: от отпечатков пальцев до следов химических веществ. Впрочем, ваши роботы справятся с этим не хуже.

— **Научный анализатор.** В зависимости от вашей специальности может отражать самые разные данные: незаметные обычному глазу лучи, температуру, время с точностью до сотой доли секунды. Решите сами, что может пригодиться вашему герою-ученому в работе. Большинство, впрочем, обходится без линз.

— **Встроенная камера.** Линза, закрепленная на глазе, фиксирует все, что видит, и сразу передает эту информацию в облако (конечно, при наличии шунта). Запись, конечно, выходит не уровня качественной операторской работы, но для документирования может пригодиться.

Все линзы не очень бросаются в глаза, но опытный врач, инженер или, разумеется, детектив всегда их заметят.

Туберианский пакет

Необходимые для работы профессионального хщшштолога импланты. Общаться без них с туберианцами будет возможно, но о нюансах стоит забыть. Словом, пакет есть у каждого Туберолога (2), работать без него серьезно просто невозможно.

— **Детектор запахов.** Имплант, крепящийся в носу. Превращает ваше обоняние в подобие обоняния туберианца, изменяя сигналы, которые ваши рецепторы посылают в ваш мозг. В результате вы раз-

личаете больше запахов, чувствуете их острее и, главное, совершенно иначе, чем люди. По следу вы не пройдете, зато не пропустите сарказм с запахом 3B13 (напоминает корицу).

— **Шунт с диспенсером.** Исполняет все функции обычного шунта, а кроме того, синхронизируется с диспенсером, закрепленным на руке или ноге, и по вашей ментальной команде выбрасывает в нужные моменты вещества, имитирующие запахи, выделяемые туберианцами. Диспенсер может тоже быть имплантом (не стоящим дополнительных очков), но чаще просто закрепляется ремнями.

Диспенсер очень хорошо заметен внешне, да и детектор запахов бросается в глаза: у вас из ноздрей торчат небольшие фильтры. Выглядят они аккуратно, не уродуют лица. Но скрыть их сложно. Впрочем, зачем бы?

Туловище и конечности

Импланты, охватывающие практически все тело человека. Все, кроме экзоскелета, внешне не обращают на себя внимания.

— **Система жизнеобеспечения.** Вторая по популярности модификация после шунта: комплекс имплантов, поддерживающих работу внутренних органов человека в критической ситуации (а у пожилых людей и просто постоянно). Может спасти жизнь в момент инфаркта или падения со второго этажа, но не защитит от травм и, тем более, выстрела.

— **Имплажабры.** Очень популярны на Мишибижиау, в других местах практически не используются. Позволяют дышать под водой и без проблем нырять на глубину до 100 метров (но для погружений ниже 20 метров стоит надеть специальный костюм).

— **Легочные фильтры.** Позволяют дышать в атмосфере, сильно отличающейся от земной. Фильтруют и перерабатывают большую часть газов в пригодную для человека смесь. Очень полезно для первопроходцев новых планет, практически бесполезно для всех остальных. Но всякое бывает.

— **Экзоскелет.** Укрепление всего тела комплексом имплантов, резко увеличивающих силу и выносливость человека. Чрезвычайно заметно: помимо внешне видных конструкций на теле, вы еще и издаете тихий шум, когда шевелите чем бы то ни было. Как правило, используется людьми с серьезными медицинскими проблемами. Большинство тех, кому для работы нужны экзоскелеты, не вживляют их в себя, а просто надевают при необходимости. (Дает модификатор в бою +3.)

— **Модифицированная рука.** Штука не слишком частая: если вам по карману нестандартная модель импланта руки, то и приживление клонированной, скорее всего, по средствам. Но иногда такие замечены все же делают: инженеры встраивают в импланты руки инструменты, врачи — медицинские приборы, ученые — измерительные.

— **Модификации ног.** Встречаются почаще, но не слишком. Самый популярный (насколько тут можно говорить о популярности) имплант в роботизированных ногах — крепежные системы. Стопы дополняются комплексом выдвижных шипов и магнитов, позволяющих удерживаться практически на любой поверхности и в любом положении, хоть вверх ногами. Здорово бросаются в глаза и при ис-

пользовании рвут любые ботинки. Сколько-то часто встречается только у тех, кто часто работает на астероидных шахтах, где нет нормальной силы тяжести, но куда подается воздух. То есть прежде всего — у жителей Цереры.

Ничто не мешает вам вместе с ведущим придумать и любые другие импланты для вашего героя. Медицина и робототехника 24 века творят чудеса. Но помните, что импланты туловища и особенно конечностей, как правило, означают, что в прошлом у вашего героя осталась чертовски неприятная история — и что она продолжает давать о себе знать и теперь. Не говоря уже о том, что чем сложнее имплант, тем больше у хакеров возможности его взломать. Не забывайте про безопасность!

БОЛЬШЕ О ПОЛЕТАХ

У вас есть космический корабль, и вы не побоитесь его использовать. К сожалению, не только вы, так что стоит рассказать подробнее о том, какие космические корабли бывают, что может ваш корабль и как в нашей игре космические суда сражаются друг с другом (или удирают с поля боя).

Если ваш герой ничего не смыслит во всех этих делах, можете спокойно пропустить эту главу. А если вы собираетесь играть пилота, космического инженера, ветерана флота или кого-нибудь еще в этом духе, читайте дальше.

Немного о правилах

Если в детстве вы играли в «Морской бой», вы уже знаете почти все необходимое.

В космических боях 24 века никто не лупит друг в друга на глазок. Попадания рассчитывают сложные навигационные системы, а прямо разглядеть с одного корабля другой часто и вовсе невозможно. Поэтому если уж ваши герои целятся в чужой корабль или (что, возможно, будет случаться чаще) кто-то целится по ним, то никто не делает этого через бортовой иллюминатор. Для прицела есть контуры на бортовом компьютере.

Как это играть?

Таблицу
пилота и
игровое поле
вы можете
скачать на
нашем сайте
lavikandia.ru

Проще простого. В начале столкновения обе стороны берут заранее заготовленные поля — 10 на 10 клеток (иногда больше или меньше, об этом ниже). Все как в детском морском бое. На одном поле отмечается свой корабль, на другом начинается охота за кораблем противника. Однако есть важные отличия.

Во-первых, на поле боя чаще всего будет только один корабль.

Во-вторых, стрелять иногда можно не один раз за ход, а несколько — и накрывать сразу несколько клеток.

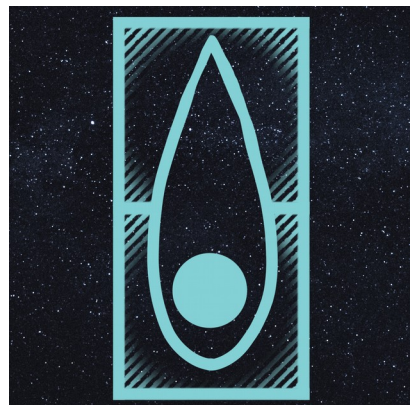
В-третьих, можно (и часто — нужно) сбежать с поля боя.

В-четвертых, даже самый маленький корабль может оказаться сильнее и крепче, чем кажется.

Да, в сущности, мы предлагаем вам прямо посреди словесной ролевой игры сыграть в морской бой. Но это будет довольно азартный морской бой — и вполне уместный.

Список кораблей

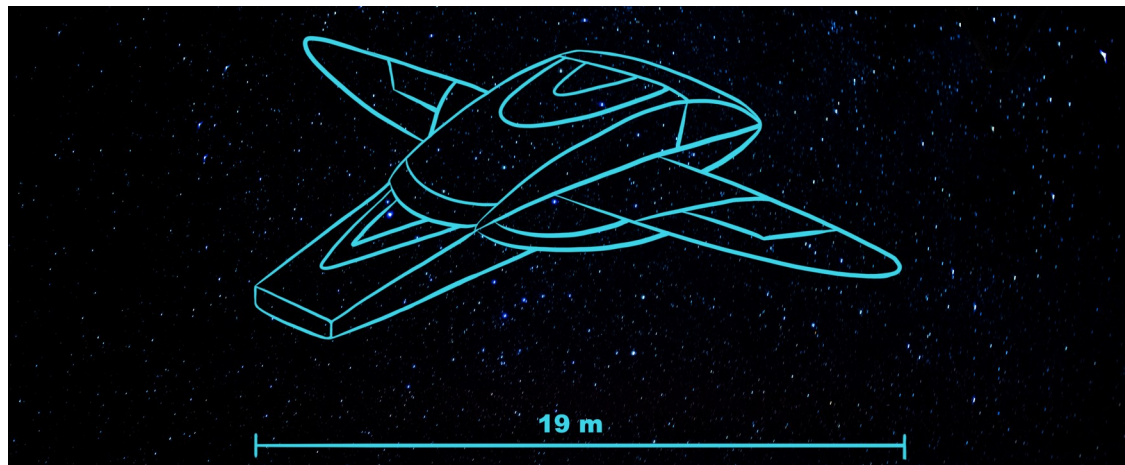
В Республике давным-давно принято делить все космические суда на шесть больших типов. Даже если ваш герой никогда не служил во Флоте, с этой идеей он знаком — и даже люди, никогда не бывшие дальше орбиты, слышали в сериалах что-то про классы кораблей.



Так выглядит на игровом поле
яхта детектива. Другие примеры
см. ниже и в Таблице пилота

1 класс. Планетарные суда

Крошечные корабли размером примерно с самолет-истребитель или автомобиль. Рассчитаны на одного пилота, иногда позволяют взять на борт еще несколько человек: самое большее — около десятка. Как правило, не несут тяжелого вооружения и не годятся для путешествий между планетами, хотя бывают и исключения.



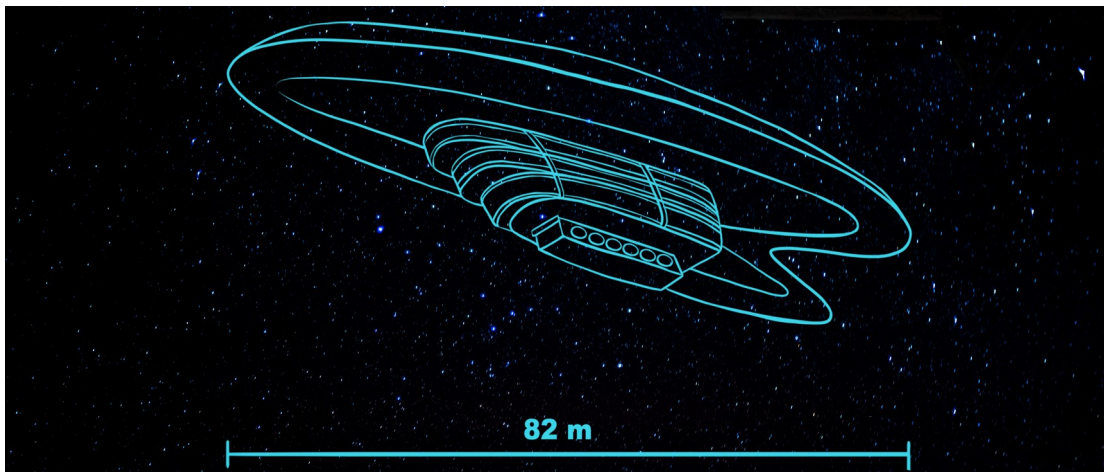
Шаттл L-1,
типичный
корабль 1
класса

Примеры: Шаттлы для спуска и подъема на орбиту и путешествий между удаленными точками одной планеты. (Возможно, такой шаттл есть и на вашей яхте!) Истребители и десантные шаттлы космического флота. Гоночные болиды.

Обозначаются на карте 1 клеткой.

2 класс. Легкие суда

Корабли длиной примерно до 75 метров, позволяющие взять на борт десяток человек и груз. Могут быть вооружены и вполне приспособлены даже для самых дальних экспедиций, но, как правило, не очень хорошо защищены. Ваша яхта — как раз такая.



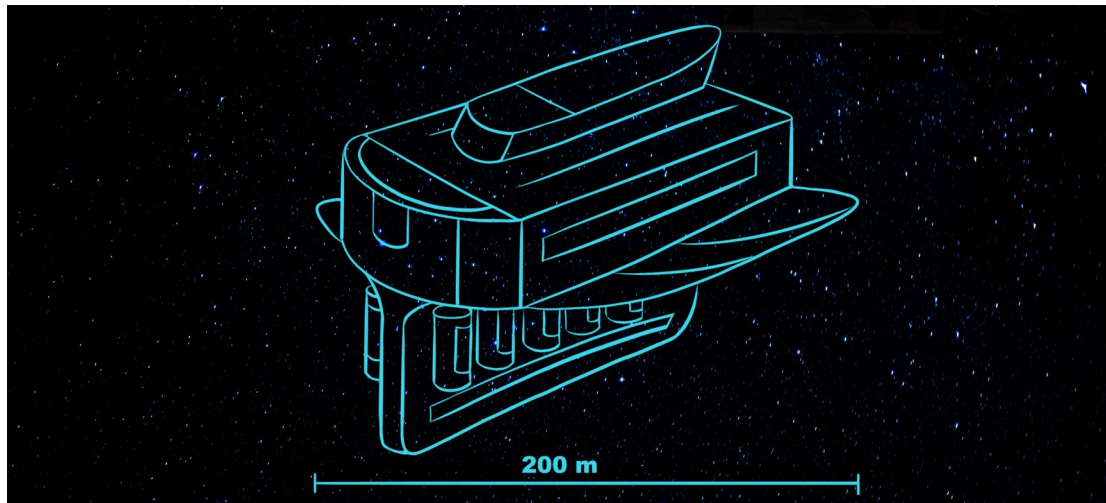
Яхта «Карнак».
Примерно так
может
выглядеть яхта
детектива

Примеры: Небольшие военные патрульные суда. Маленькие пассажирские корабли, например, корабли регулярного сообщения между планетами одной системы (особенно много их в Солнечной системе и на спутниках Холмса). Личные яхты. Небольшие грузовики легальных перевозчиков или контрабандистов.

Обозначаются на карте 2 клетками.

3 класс. Средние суда

Некрупные, длиной до 200 метров, пассажирские или военные суда с командой в два-три десятка человек, предназначенные для путешествий между звездными системами. Самый разнообразный тип судов и чаще всего встречающийся, если не считать планетарных шаттлов.



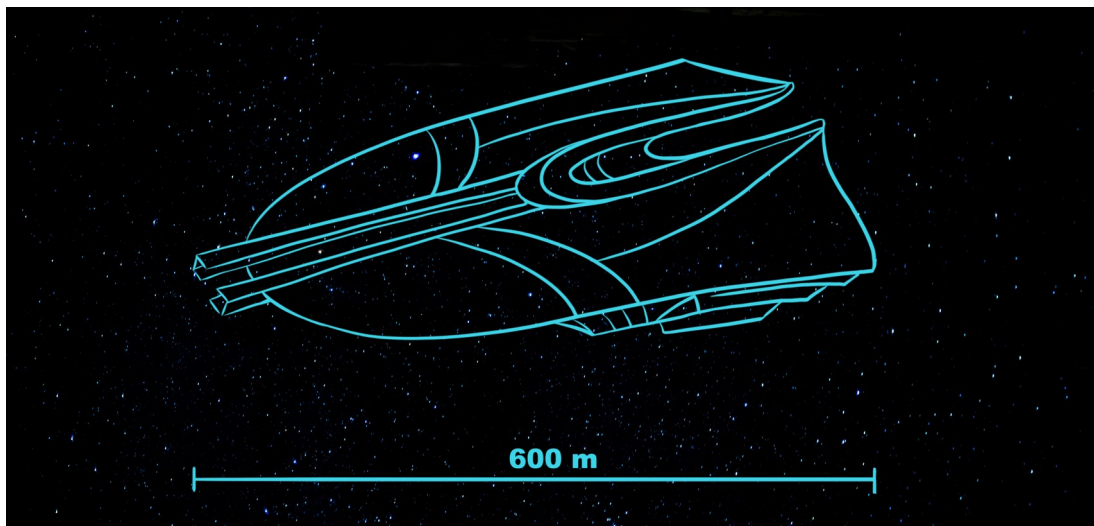
Грузовое судно
«Монтечито»
транспортирует
газовые
контейнеры

Примеры: Корветы космического флота, самый частый тип военного корабля Республики. Исследовательские суда. Стандартные баржи-грузовозы. К этому же типу относятся многие небольшие исследовательские станции.

Обозначаются на карте 3 или 4 клетками. Расположены ли они одной линией или как-то иначе (например, квадратом) — зависит от формы корабля. Но все участники игры должны эту форму заранее себе представлять. Тот же принцип верен и для более крупных судов.

4 класс. Тяжелые суда

Сотни человек команды и пассажиров, большая грузоподъемность, длина до 600 метров, в случае военного корабля — тяжелое вооружение. Большинство людей никогда не видело корабля крупнее этого типа. Как правило, тяжелые суда не приземляются на поверхность планет и даже собираются сразу на орбите. Орбите Бэнкэя в 90% случаев.



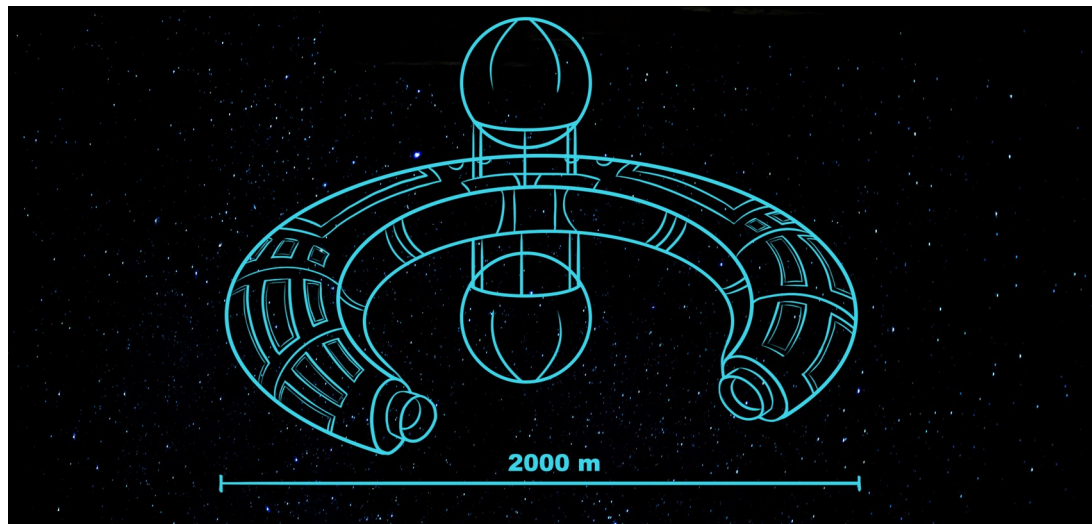
Штурмовой
линкор
Республики
«Карента»

Примеры: То, что видели все: космические лайнеры, тяжелые пассажирские суда, главный способ попасть с планеты на планету (и лучше — не третьим классом). Грузовозы для перевозки минералов. Линкоры, самые тяжелые военные суда, сколько-то часто используемые Республикой, и мобильные космопорты, нечто вроде авианосцев.

Обозначаются на карте 5 или 6 клетками.

5 класс. Сверхтяжелые суда

Массивные корабли до 2 тысяч метров длиной и космические станции, способные к перемещению (на самом деле перемещаются они редко). Станции такие видели все, корабли — только опытные путешественники.

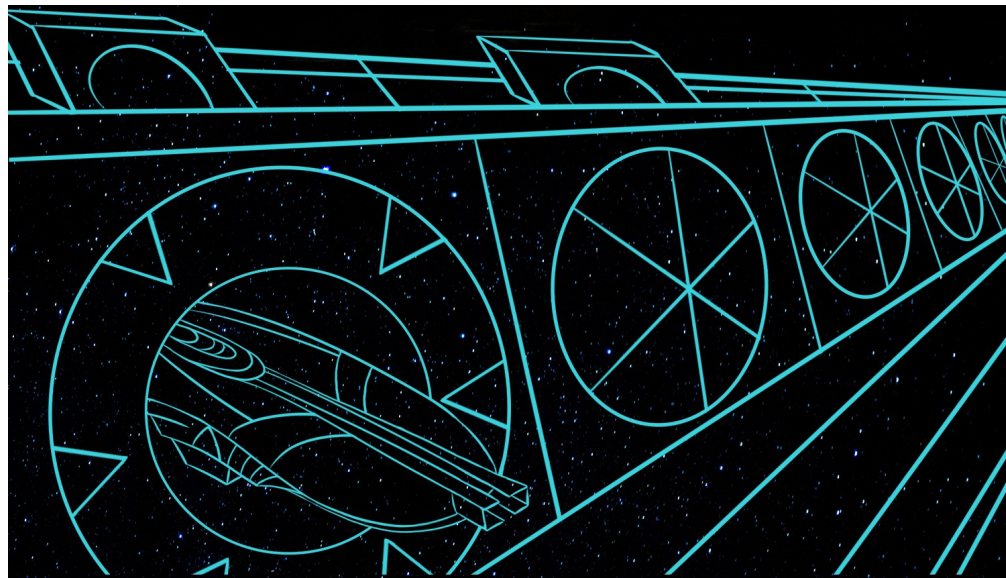


Станция-ретранслятор
«Оливо»
корпорации
Grok Team

Примеры: Большинство кораблей этого класса — газовые супертанкеры. Помимо них встречаются еще корабли-ковчеги для перевозки флоры и фауны на осваиваемые планеты (их пять на всю Рес-публику) и два дредноута, сверхмощных боевых корабля, которые ни разу еще ни в кого не стреляли. Станций такого размера много, самая известная — «Камону» на геостационарной орбите Земли. Обозначаются на карте 9 или 10 клетками.

6 класс. Стабильные искусственные объекты

Кораблей такого размера не бывает. Все это — гигантские рукотворные космические станции многокилометрового размера с тысячами (а чаще — десятками тысяч) обитателей и экипажа.



Участок
орбитальных
Доков 7, Бэнкэй

Примеры: Не сказать, что их очень много, но встречаются. Типичный пример — орбитальные доки Бэнкэя или искусственные кольца Цереры.

Занимают всю карту (и более того, во многих случаях не вмещаются в нее). Сложно представить ситуацию, в которой вам нужно будет их обстреливать, но если что — имейте в виду, что стрелять стоит по слабым местам. Иначе большинство ваших попаданий им никакого вреда не причинит. Оно, впрочем, и к лучшему.

Как называют корабли?

В принципе — как угодно. Официальные службы Республики не регистрируют только оскорбительно звучащее или чрезвычайно сложное для произношения название. В остальном все выдумывают кто во что горазд. Традиции есть только у военного флота республики: корабли 5 класса называют в честь вымышленных миров (дредноут «Арда»), тяжелые суда 4 класса — в честь вымышленных стран (штурмовой линкор «Лавикандия»), средние суда 3 класса — в честь вымышленных городов (исследовательский корвет «Готэм»), легкие суда 2 класса — в честь героев произведений (патрульный катер «Ланселот»). Шаттлы 1 класса обычно привязаны к более крупным кораблям и различаются по номерам или цветам (скажем, на линкоре «Лавикандия» шаттлы будут называться «Л-оранжевый» или «Л-зеленый»).

Ваша яхта — частное судно, и вы сами решаете, как она будет называться. Ничто не мешает вам использовать тот же принцип, то есть взять имя персонажа из какой-то книги или фильма, но и любое другое название подойдет ничуть не хуже.

Нет предела совершенству

Нельзя достроить космический корабль до конца — в него нужно будет вносить те или иные улучшения. Какие? Это можете решить вы.

Что представляет из себя ваша яхта в, так скажем, комплектации по умолчанию? Это изящный и достаточно быстрый космический корабль, в котором с комфортом могут разместиться человек десять, а кроме того, еще останется место для столовой, кухни, рубки, трюма, медицинского отсека, кабинета и гостиной. А может, и не только для них.

Ваша яхта — не рухлядь. У нее достойный двигатель, нормальная искусственная гравитация (так что герои могут ходить по ней, а не парить в невесомости), рециркулятор воздуха, спасательный шаттл и все прочее, нужное для нормальной жизни. Конечно, время от времени все это может ломаться. Но по идее не должно.

В начале приключения вы — прежде всего, игрок, взявший на себя роль капитана корабля, — можете дополнить корабль некоторыми усовершенствованиями. Список примеров приведен ниже. Каждое дополнение стоит 1 или 2 очка усовершенствования. Если сыщик во главе команды богат, у вас 4 таких очка. Если безобразно богат — 6.

Некоторые герои могут принести с собой некоторые усовершенствования без траты очков. Скажем, если среди героев есть крупный ученый-естественник, на корабле можно, не расходуя очков, разместить отличную лабораторию; если есть врач экстракласса — операционную. И даже если никого такого нет, каждый из игроков может назвать одну колоритную, но не слишком дорогую деталь, которую привнес на корабль его герой — при условии, что этот герой летает на корабле достаточно долго. Будут ли это цветочные горшки в неожиданных местах, корабельный кот, велотренажер? Решать вам.

Усовершенствования для удобства экипажа

(1 очко) Второй спасательный шаттл, который, кстати, можно использовать и как жилое помещение. Если на борту живет Дипломат (2), второй шаттл не требует траты очков. Но это личный шаттл дипломата представительского класса с экстерриториальным статусом (то есть обыскать его может только федеральная дипломатическая полиция).

(1) Операционная первого класса: роботизированная, снабженная всем необходимым для спасения умирающих. Если среди героев есть Врач (2), тратить очков на нее не нужно.

(1) Оранжерея: не только позволяет выращивать на борту вкусное и полезное, но и улучшает психологическое состояние экипажа.

(1) Тренажерный зал с тиром. Не улучшает ничьего психологического состояния, но все равно полезная штука.

(1) Лаборатория: все, что может понадобиться для современных научных разработок. Без ученых, естественно, пользы никакой. С ними — как пойдет. Если среди героев есть Естественник (2), тратить очков на нее не нужно.

(1) Мастерская: все что нужно, чтобы довести до ума запчасти, собрать робота поумнее обычного и обслуживать имеющих. Если в команде есть Инженер (2) или Робототехник (2), мастерская может быть взята без траты очков.

(1) Кибертранслятор: мощный ретранслятор, позволяющий членам команды в полном объеме использовать кибер-Т не только в пределах стационарных орбит планет, но и в открытом космосе. Без него придется обходиться текстовой версией кибер-Т (на уровне современного интернета). Если на корабле есть Киберсерфер (2) или Инфлюэнсер (2), на кибертранслятор не нужно тратить очки.

(1) Псевдоинтеллект. Корабельный компьютер экстракласса, настолько близкий к просто интеллекту, насколько это возможно. Ваш верный друг, всегда играющий по правилам и беспрекословно подчиняющийся вам.

(2) Дополнительный трюм: вместительный, но не увеличивающий класс корабля.

(1) Тайники на борту: что за корабль без тайников?

(1) Каюта для туберианца. Наполовину бассейн, что не так уж просто на космическом корабле!

(1) Оборудование для внешних манипуляций: роботизированная вытяжная рука, которая позволяет поднять груз размером не меньше десяти кубических сантиметров и не больше кубического метра, не выходя из корабля

(2) Туберианский тягловой луч: может все то же самое, что и роботизированная вытяжная рука, только лучше: от кубического сантиметра до пяти кубических метров. Люди такого делать пока не умеют.

(1) Роскошь: винный погреб, бильярдная, бумажная библиотека, картинная галерея, старинный «Стейнвей» — словом, то, что нужно сыщику и его друзьям для того, чтобы чувствовать себя как в старых добрых романах. Каждая такая деталь обойдется в 1 очко. Советуем начать с этого пункта!

Боевая мощь

Честно говоря, всерьез обсуждать боевые качества вашей яхты смешно. Все, что на ней есть, — пара лазерных пушек как бы для защиты от легковооруженных пиратов. На практике пользы от них мало. Но может быть, вы не мыслите себе жизни без возможности это исправить? В таком случае вот варианты:

(1) Дополнительное легкое вооружение. Еще одна лазерная пушка! (В бою вы накрываете еще 1 квадрат каждый раунд.)

(2) Дополнительное тяжелое вооружение. Торпеда всегда лучше лазера в таких делах. Но у властей она вызывает вопросы. Летать с торпедами на борту не противозаконно, но странно. (Накройте еще 2 квадрата каждый раунд.)

(2) Обезвреживающее вооружение. Электронный парализатор! Перед выстрелом вы можете объявить, что применяете его; попадания в таком случае не наносят урон кораблю противников, вместо этого отключая его двигатель на один раунд. Отличная штука, но для всех, кроме военного флота и дипломатической полиции, это запрещено. В том числе и для вас.

Прочность

При прочих равных ваш корабль выдержит четыре прямых попадания. Дальше — смерть в безвоздушном пространстве, если вы не успели добежать до шаттла. Хотите дать себе дополнительный шанс? Вперед:

(1) Дополнительный генератор щита: позволяет выдержать 1 дополнительное попадание

(1) Генератор щита для шаттла. Ваша спасательная шлюпка совершенно не защищена. Это можно поправить.

(1) Военная броня: позволяет выдержать 2 дополнительных попадания, но снижает скорость — для бегства или преследования нужно на 1 раунд больше.

(2) Стелс-система: ваш корабль становится невидим для всех поисковых систем. (После этого совершается одна проверка: сравнивается положение вашего и атакующего судна. Если ни одна

клетка у них не совпадают (скажем, ни один из них не находится на клетке D5), сражение заканчивается, и ваш корабль может улететь спокойно. Любая ваша атака нарушает стелс-режим.) Не вздумайте использовать ее против военных и полицейских судов, это запрещено!

(1) Ложные данные: ваш корабль может выдать о себе фальшивые сведения, и противник сочтет его кораблем другого вида и класса. Полезно, особенно пока они не догадаются посмотреть на вас при помощи оптических приборов. Например, собственными глазами. (И конечно, властям вы обязаны давать точную информацию.)

Скорость

У вас приличный и довольно маневренный корабль. Но всегда есть к чему стремиться, верно?

(1) Охлаждение двигателя. Ваш корабль летит быстрее. Для бегства или преследования нужно на раунд меньше, но не менее 2 раундов.

(1) Форсированный генератор червоточин. Ваш корабль преодолевает длительные расстояния в два раза быстрее нормы. В сражении не помогает, но пригодится во многих других ситуациях. Полет между системами занимает часы, отчего бы не сократить это время?

Точность

В том редком случае, когда вам все-таки придется стрелять, самое печальное — промахнуться. У яхты нормальная система наведения, не хуже других. Но можно ведь сделать и лучше?

(1) Военная система наведения. Сокращает поле поисков вражеского корабля на ваших навигационных приборах (9 на 9 вместо 10 на 10).

(2) Сверхточный радар. Сокращает поле поисков более существенно (8 на 8 вместо 10 на 10).

(1) Радар-анализатор: поле поисков не сокращает, зато позволяет определить с гарантированной точностью тип и класс судна, число пассажиров на борту и некоторые грузы (радиоактивные, из особых материалов и пр.). Чтобы использовать его эффективно, на борту нужно иметь Пилота (2) или Естественника (2) со специализацией в физике или чем-то подобном. Или корабельный псевдо-интеллект.

Орудия к бою

Все дальнейшее в этой главе будет касаться только деталей космического боя. Если вы собираетесь играть героя с навыком Пилот, вам, возможно, стоит это прочесть, чтобы не растеряться во время игры. Всем остальным — совершенно необязательно.

Если вы ведущий, прочтите непременно — или скачайте с нашего сайта брошюру «Просто космос!», обобщающую эти правила. Она поможет вам и в создании других кораблей.

Боевая мощь

Итак, в начале столкновения обе стороны располагают на своих картах корабли, которыми командуют. С одной стороны — ваша яхта, с другой — ее противник или, если вам не повезло, противники.

Компьютеры сообщают, с какими судами предстоит сражение, и демонстрируют их форму, так что, атакуя, скажем, грузовой тяжеловоз, угнанный пиратами, вы не сочтете его ни крошечным шаттлом, ни боевым крейсером.

После этого начинается собственно сражение. Происходит оно так же, как и в морском бое: удары наносятся по секторам, то есть по клеткам. В2! А6! В случае попадания компьютер сообщает о достигнутой цели: «Частичное повреждение корпуса! Полное отключение систем!»

Отличие от морского боя в том, что разные корабли снабжены разным оружием. На вашей яхте его минимум (скорее всего — две пушки, каждая стреляет по одному квадрату за раз, то есть всего вы можете накрыть два сектора за раунд). Некоторые корабли вооружены очень мощно. При прочих равных соотношение такое.

I класс	II класс	III класс	IV класс	V класс	VI класс
Безоружен / или накрывает 1 квадрат за раз	Оружие накрывает 2 квадрата за раз	6 квадратов за раз	8 квадратов за раз	10 квадратов за раз	Если вообще снабжено оружием ближнего боя, то от 20 квадратов за раз

Говоря проще, не стоит лезть в бой с линкором Республики. Да и вообще лезть в бой вам обычно не стоит: яхта детектива для этого не предназначена.

Внимание! Кто стреляет первым?

В большинстве случаев это будет понятно из сложившейся в игре ситуации. Но если два корабля атакуют друг друга одновременно, первыми квадраты стрельбы определяет та команда, корабль которой обладает большей точностью (см. ниже). Если точность одинаковая, первой будет та, у которой выше мастерство пилота. Если и они равны, стоит просто бросить монетку или кубик. На практике вопрос о том, кто стреляет первым, важен только в случае, если вы сражаетесь с маленьким корабликом 1 класса, все остальные все равно выдержат больше 1 попадания.

Прочность

Если по вашему кораблю попали, все определяет его прочность. Она тоже зависит от класса.

I класс	II класс	III класс	IV класс	V класс	VI класс
Выдержит 1 попадание	Выдержит 4 попадания	Выдержит 8 попаданий	Выдержит 12 попаданий	Выдержит 15 попаданий	Выдержит столько попаданий, сколько нужно, чтобы поразить уязвимые места

Помните, что повреждения корабля не исчезают после боя. Даже если вы победили или сумели успешно бежать, полученные попадания обернутся проблемами. В лучшем случае денежными — при покупке новых запчастей и ремонте. В худшем — куда большими неприятностями. Открытый космос опасен.

Скорость

В серьезном бою лучшее, что можно сделать на вашем месте, — сбежать. Для этого нужно поддерживать скорость больше, чем у противника, и выдержать несколько раундов без критических повреждений. Получилось? Можете смело сказать ведущему, что ваши герои сбежали.

Хорошая новость в том, что у вас быстрый корабль. В рамках нашей системы чем меньше корабль, тем он, как правило, быстрее — так что ваша яхта хотя и не слишком крепкая, зато обгонит мощное военное судно. Так что для того, чтобы сбежать, продержаться вам надо будет разное число раундов. Вот так:

От I класса	От II класса	От III класса	От IV класса	От V и VI классов
5 раундов	4 раунда	3 раунда	2 раунда	1 раунд

Чтобы догнать корабль, нужно минимум один раз попасть во все его квадраты или отключить его двигатель парализатором, то есть попасть им 1 раз: это и считается критическими повреждениями. Потом можно начинать абордаж (только помните, что на большом корабле и команда будет большой). Пока абордаж не начат, поврежденный корабль может продолжать бежать и отстреливаться. Если он получил максимум попаданий (см. выше), то дрейфует в космосе, теряя воздух. Надемся, с вами этого не случится!

Внимание! Полный сверхсвет!

К сожалению, стремительно уйти в сверхсветовой скачок у вас не получится — для этого нужен разгон. Но если вы выдержали нужное число раундов, вы можете перейти и в скачок, и тогда вас точно уже никто не сможет догнать.

Внимание! Маневр уклонения!

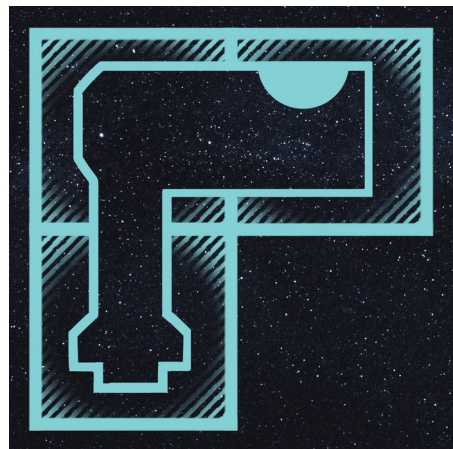
Ваша яхта, конечно, не шаттл и не истребитель, но она небольшая. И вы можете это использовать. Маскируйтесь в рельефе, проскакивайте между небоскребами Ватсона или горными пиками Интаахо, прячьтесь на маленьких астероидах.

Словом, включайте фантазию: за это ведущий вполне может сократить число раундов преследования, которые вашему кораблю нужно выдержать, чтобы спастись.

Точность

Последнее важное качество вашего корабля, немаловажное, если вам придется отстреливаться.

В нормальной ситуации радар вашей яхты способен отследить корабль противника с точностью до 100 секторов — то есть как раз на поле размером в 10 на 10 клеток. Это неплохо, у большинства гражданских судов радары хуже. Уменьшить поле можно усовершенствованиями радара (о них уже было сказано выше).



Исследовательский корвет
«Исола» на игровом поле

Экипаж

Как бы ни был хорош корабль, без хорошей команды далеко он не улетит. А с хорошей можно добиться отличных результатов. Опыт ваших героев может оказаться тут очень кстати. Что именно он дает?

Пилот (1) позволит кораблю пережить на одно попадание больше. То есть не то чтобы кораблю оно вовсе не повредило, просто в последний момент удалось повернуть яхту так, чтобы удар пришелся не по самым жизненно необходимым ее частям. На починку потом потратиться придется!

Пилот (2) тоже сумеет это сделать, даже дважды. А еще будет хорошо представлять себе детали «рельефа» — астероиды, заброшенные станции и тому подобные объекты, которые можно использовать в бою. Фантазируйте! Если идея будет хороша, ведущий может учесть это как при бегстве, сократив его, так и при атаке, уменьшив поле радара: опытного пилота лишние помехи не обманут!

Инженер (1) сумеет выжать из двигателя все возможное: для бегства или преследования вам понадобится на раунд меньше. Правда, потом двигатель придется чинить.

Инженер (2) сделает то же без вреда для двигателя. Да и вообще, если он давно работает на корабле, это тоже не прошло бесследно. Корабль перенесет на одно попадание больше. Да, ремонт потом понадобится. А когда вообще он не был нужен?

Наконец, если штатный боец команды заметную часть жизни был офицером на космическом флоте, это тоже может пригодиться.

Оперативник (1) может вспомнить кое-что об особенностях противника, и решить, стоит ли направить больше энергии на защиту (+1 к прочности) или нападение (+1 выстрел за раунд)

Оперативник (2) может использовать разом и то, и другое: на этот случай есть пара старых трюков, да и регулярные учебные тревоги не прошли даром.

Разумеется, к солдатам космической пехоты, бывшим криминальным громилам или боксерам в отставке это не относится: бонусы получают только те герои, у которых есть способность «Оперативник» и прошлое офицера флота или чего-то в этом духе: пиратских кораблей, судов корпоративной охраны и тому подобных.

Все остальные члены экипажа прямо в бою участвовать вряд ли могут — по крайней мере пока дело не дошло до абордажа. Но если подумать, то почти любой из них сможет помочь каким-то советом, а то и делом. К-серфер может, скажем, попробовать взломать корабли на борту противника. Ученый-естественник справится с радарам. Не стесняйтесь использовать неожиданные свойства героев. Никогда не знаешь, что окажется спасительным в решающий момент.

БОЛЬШЕ О КИБЕР-Т

Каждый день десятки миллиардов людей пользуются кибер-Т, виртуальной реальностью. Некоторые предпочитают использовать ее версию на экране, кибертекст — нечто вроде современного нам интернета, только гораздо быстрее и мощнее. Но все хотя бы иногда выглядят и собственноручно в киберпространство. Или, как это говорится обычно, на Пикадилли-Овердрайв.

Приличные места

Все слышали, что кибер-Т, виртуальная реальность, состоит из двух слоев. Но подавляющее большинство видело только один из них, общедоступный. На самом деле, конечно, все это код. Но с точки зрения пользователя это выглядит как трехмерное и, как правило, довольно реалистичное пространство, куда ты попадаешь и по которому потом перемещаешься. Но, конечно, это пространство не подчиняется законам физики и по существу просто нарисовано. Устроено оно просто.

Домены

У всякого желающего в кибер-Т есть собственное пространство — именно в нем вы, как правило, оказываетесь, когда попадаете в кибер-Т. Такое пространство называется «доменом». У большинства людей домен совсем маленький: это крошечная виртуальная комната, бесплатно (то есть в обмен на важные для рекламы личные данные) полученная вами у корпорации; нечто вроде

современного e-mail-ящика. Но если вам хочется, вы можете арендовать кусочек виртуальной реальности и создать свой собственный домен размером побольше (продолжая аналогию — нечто вроде собственного сайта). Как он будет выглядеть, насколько сложно будет устроен и так далее — решать вам. Безусловно, такой личный домен есть у сыщика — это нечто вроде его приемной в кибер-Т; конечно, если в команде есть Инфлюэнсер (2) или К-серфер (2), у них тоже есть свои собственные домены. Чем больше и сложнее домен, тем дороже он вам обходится, так что большинство ограничивается маленькой комнаткой, где можно настраивать свою внешность в виртуальной реальности и хранить свои данные. О том, насколько это безопасно, мы расскажем чуть позже.

Пикадилли-Овердрайв

Все домены мира — личные, корпоративные, официальные и нет, так или иначе выходят на одну бесконечную виртуальную улицу: Пикадилли-Овердрайв. Она правда выглядит как улица для пешеходных прогулок и отрисована очень тщательно. Где-то улица поуже, где-то пошире и превращается в своего рода виртуальные площади. Хотя по ней можно ходить пешком, никто и никогда не проходил ее так от начала до конца. Если люди хотят погулять по Пикадилли-Овердрайв, скажем, за разговором, они делают это на ста ее центральных «километрах».

Особенно много людей всегда в Двоичном парке — единственных десяти километрах улицы, на которые не выходят никакие домены: в этом месте Пикадилли-Овердрайв расходится на множество

тропинок и проходит через виртуальный парк со смоделированными растениями и птицами с разных планет. Тут же иногда устраивают художественные выставки.

Остальные 90 виртуальных центральных километров заняты офисами больших корпораций, республиканскими государственными приемными, точками входа известных игр, виртуальными копиями музеев и так далее. Чтобы разместить свой домен на «Ста золотых километрах», нужно платить, и немало: деньги уходят в общественный фонд кибер-Т — из них оплачивается работа волонтеров, обслуживающих Пикадилли-Овердрайв.

Естественно, идти пешком по улице было бы нестерпимо долго — ведь ходьба там занимает столько же времени, сколько заняла бы в жизни. Поэтому большинство пользуется поисковиками: достаточно произнести название любимого (например, Grok!), и перед вами появится скейт, самокат, роборикша — словом, какое-то средство передвижения, с которым ассоциирует себя поисковик. Вы становитесь на него (или заходите в него), называете место, куда вы хотели бы попасть, и немедленно оказываетесь там, где нужно. В принципе, на скейте или самокате по улице можно и покататься, настроив скорость — и многие так делают. Впрочем, ничто не мешает вам загрузиться в киберпространство прямо у нужного вам места на Пикадилли-Овердрайв. Выглядеть в этом случае вы будете так же, как перед последним выходом из кибер-Т.

Супердомены

На Пикадилли-Овердрайв выходят не только домены обычных людей, но и супердомены: гигантские комплексы, включающие в себя десятки тысяч, а иногда и миллионы помещений. Большие кибер-

игры, правительственные приемные, корпоративные комплексы, библиотеки, виртуальные музеи, танцевальные клубы — все, что вы можете себе вообразить, от зала кошачьей славы до точной копии Парфенона времен Сократа (кроме порно с живыми актерами: в Республике оно под запретом).

Эти супердомены — чья-то собственность. Так что в них есть свои правила, которые нельзя нарушить — по крайней мере не используя специальные и часто не вполне законные программы. Скажем, в правительственных приемных ваш кибероблик сбрасывается до базового — то есть до вашей реальной внешности. А в игре «Четвертая война», фэнтезийной онлайн-РПГ, вы можете выглядеть как орк или эльф, но не как офисный клерк.

С другой стороны, супердомены часто дают дополнительные возможности. На Пикадилли-Овердрайв вы можете только слышать и видеть, но другие органы чувств не будут задействованы. В арома-к-театре «Контакт» вы сможете почувствовать и запахи, в к-ресторанах — и запах, и вкус (но насытиться их блюдами, конечно, нельзя). В некоторых пространствах передаются и ощущения — от очень ослабленных (когда враг в «Четвертой войне» бьет вас мечом, вам не больно, но вы чувствуете дрожь) до полных и даже несколько увеличенных — скажем, можно почувствовать запахи как собака или туберианец или увидеть мир глазами сокола или мишианского спрута.

Часть супердоменов оказывает услуги только за регулярную плату: если у вас есть оплаченный доступ, вы можете войти внутрь. В противном случае вас не пропустят дальше первых помещений. В некоторых транзакции совершаются уже внутри (в ресторане, скажем, когда вы выбрали блюдо).

Часть, естественно, бесплатны. Если это не правительственные службы и не результат работы энтузиастов, скорее всего, супердомен зарабатывает на рекламе.

Если у вас нет собственного домена, в кибер-Т у вас есть помещение, расположенное в одном из супердоменов: грандиозном небоскребе киберкорпорации.

Пространство данных

Практически все люди 24 века пользуются кибер-Т каждый день. Даже если вы не выходите в 3D на Пикадилли-Овердрайв, вы пользуетесь мессенджерами, смотрите видео, слушаете музыку, управляете роботами — и все это благодаря кибер-Т. В большинстве случаев именно там проще всего оформить документы или заплатить налоги. Даже просмотреть фотографии в большом разрешении: конечно, можно вывести их на экран, но если под рукой только маленький личный комм, не проще ли при помощи шунта немедленно войти в кибер-Т? В вашем личном пространстве там стена по первому приказу превратится в экран.

И, естественно, именно в кибер-Т хранится практически вся информация — кроме разве что той, что люди доверяют только своей памяти. Кроме художников, никто больше не пользуется бумагой — как в 20 веке никто не писал на пергаменте. Что бы вы ни записывали — текст, аудио, видео, 3D, — оно немедленно синхронизируется с кибер-Т.

Словом, ваши данные, данные ваших клиентов, данные ваших подозреваемых и всех остальных миллиардов людей хранятся в кибер-Т. Следовательно, перед вами всегда стоит два главных во-

проса. Как сохранить свою информацию? И, раз уж вы детектив, как найти чужую? О втором подробнее чуть ниже, а с первой задачей помогут справиться хранилища данных.

Конечно, самый надежный способ защитить информацию — в принципе не выкладывать ее в кибер-Т. Храните ее в своей памяти. Запишите ее на стене своей квартиры. Купите жесткий диск трехсотлетней давности или слепите глиняную табличку. Но если вы не готовы к таким крайностям, просто заплатите за уровень безопасности.

Информацию в кибер-Т можно уберечь. Это касается и вашего домена — и по существу это просто вопрос денег. Условно есть пять уровней защиты. Большинство частных доменов пользуются первым, самым базовым уровнем. Домен Сыщика — второго уровня. Если вам захочется, вы можете потратить на его укрепление одно очко конструирования корабля, и уровень будет поднят до третьего (но, конечно, тогда не получится потратить его собственно на корабль). Если в вашей команде есть К-серфер (2), он тоже может создать домен с третьим уровнем защиты, и тратить очки на это не придется. Но в общем домены с защитой даже второго уровня взломать непросто. Третьего — почти невозможно, если за это не берутся мастера экстракласса. Четвертым и пятым уровнем пользуются крупные корпорации. И, кстати, да: благодаря этому дешевый «ящик» в небоскребе корпорации, через который в кибер-Т попадают люди, не имеющие собственного домена с выходом на Пикадилли-Овердрайв, часто защищен куда лучше этих самых собственных доменов.

Войны правок

Пространство супердоменов защищено от изменений. Но сама Пикадилли-Овердрайв — общественное достояние. Это значит, что в него можно вносить коррективы. Обычные люди делать этого, как правило, не умеют, но к-серфер и всякий, кто проводит в кибер-Т действительно много времени — скажем, Инфлюэнсер (2), — справится. Правил два: невозможно перекрыть движение по улице и повредить ее саму. Но, скажем, установить прямо посреди нее статую носорога в наполеоновской треуголке, сделать небольшую часть улицы пружинящей, как батут, или организовать маленькую процессию гномиков, марширующую вдоль здания «Ватсонианской газовой добычи», вполне можно.

Проблемы две. Во-первых, вы не единственный, кто пытается внести коррективы в Пикадилли-Овердрайв. Во-вторых, существуют волонтеры — люди, которые очищают улицу от такого рода цифрового мусора. Поэтому созданный вами объект продержится на улице очень мало: 1d6 десятков секунд (бросьте шестигранный кубик; если у вас выпало 2 очка, изменение протянет 20 секунд, если 4 — сорок, если 6 — минуту). После этого оно исчезнет без следа.

Дольше могут продержаться только объекты, которым ставят лайки: каждый может сделать это в кибер-Т, просто подмигнув в нужную сторону. Пока лайки появляются, объект существует. Если он продержится так месяц, его сохраняют на год. Если будет получать лайки дальше и после этого — навсегда, но могут перенести: в проектах у волонтеров создание еще одной «золотой зоны», но пока они еще не решили, где бы ее сделать.

И короткий FAQ

Как я выгляжу в кибер-Т?

В момент первой загрузки — в точности так же, как в жизни. После этого можете изменять свою внешность как вам хочется, но в некоторых особых пространствах (сугубо деловых или, наоборот, со своими традициями внешности) вы будете выглядеть как в жизни или иначе. Сменить внешность на Пикадилли-Овердрайв можно в любой момент, но принято делать это у себя, а не посреди улицы.

Где находится кибер-Т на самом деле?

Нигде. Никакого централизованного сервера не существует, кибер-Т постоянно распределен между киберстанциями, которых миллионы (одна из них, возможно, есть и на вашем корабле).

Все ли в кибер-Т — люди?

Нет. Во-первых, там очень много программ, некоторые из которых могут выглядеть как люди. Во-вторых, некоторые туберианцы освоили кибер-Т. Но таких очень мало, буквально несколько сотен на фоне миллиардов пользователей кибер-Т.

Где в кибер-Т бывали все?

В Двоичном парке, в офисе крупнейшего поисковика и супердомена «Грок» и в правительственном супердомене «Голосуй здесь!». Именно там, и правда, голосуют за депутатов Генеральных Штатов Республики.

Время в кибер-Т идет быстрее?

Нет. Шаг в кибер-Т вы делаете за столько же времени, за сколько сделали бы его в жизни, и беседа идет с обычной скоростью. Но там есть много способов быстрого и даже мгновенного перемещения.

Работают ли в кибер-Т законы физики?

Смотря где. На Пикадилли-Овердрайв вы можете ехать на скейте со скоростью 500 километров в час, и ни вы, ни те, сквозь кого вы проедете, ничего не почувствуют. И можете подпрыгнуть до уровня второго этажа, если хотите, но не можете взлететь. В доменах и супердоменах — такие правила, какие установили хозяева.

Могу ли я в кибер-Т почувствовать боль?

Только если зайдете в специальные места, где она существует: некоторые клубы, художественные галереи и так далее. Для создания такого места надо заполнить тонну бумаг.

Есть ли в кибер-Т вирусы?

В чистом виде — нет, но бывают опасные программы. Вы вряд ли с ними сталкивались, если вы не ксерфер.

Вредно ли долгое пребывание в кибер-Т для здоровья?

Конечно! Особенно по мнению вашей марсианской бабушки, которым она поделилась с вами во время последней прогулки в Двоичном парке.

Мусорный код

Пикадилли-Овердрайв и выходящие на нее домены — это 90% кибер-Т и максимум того, с чем сталкивается обычный пользователь. Но за этим слоем есть еще один: мусорный код.

По существу это гигантская мусорная корзина, в которую сбрасываются излишки кибер-Т: куски кода, целые работы киберскульпторов и архитекторов, устаревшие программы. Помните, вы установили гигантскую свинью-копилку на Пикадилли? Она теперь тоже там.

По правилам все, что стирается в кибер-Т, должно проходить процедуру разбивки, чтобы в мусор уходили просто числовые данные. На практике большинство людей разбивку не делает, а стирает целыми кластерами: не понравилась комната, спланированная для домена, — берешь и стираешь ее всю сразу. Все это оседает в пространстве, которое и называется мусорным кодом.

Нормальный пользователь не может с ним соприкоснуться. Но если взломать свой шунт, как это делает большинство к-серферов, в мусорный код можно войти. Строго говоря, никакого продуманного и спланированного пространства там нет. Но поскольку шунт подключен к вашему мозгу, а мозг отлично умеет находить взаимосвязи, это будет переживаться как пребывание в некоем странном, составленном из кусков пространстве, которое постоянно движется и меняется. Что-то в нем постоянно исчезает, что-то, напротив, появляется. Разные люди переживают это немного по-разному: кому-то кажется похожим на сновидение, кому-то на галлюцинации от кенобитских древес-

ных грибов. Большинство видит мусорный код как темно-серое бесконечное пространство, заполненное кусками виртуальных объектов.

Хорошая новость для к-серфера в том, что по мусорному коду можно перемещаться. Это полезно, потому что в мусорном коде можно иногда найти полезные сведения и, что важнее, через него можно иногда пробраться в места, куда иначе попасть очень сложно. Плохая новость: перемещаться по мусорному коду сложно. И в некоторых случаях опасно.

Расследования в кибер-Т

Если вы хотите достать информацию в кибер-Т, есть четыре способа.

1. Вооружитесь поисковиком и терпением. В открытых данных предостаточно ответов на самые неожиданные вопросы.

2. Спросите. В кибер-Т можно найти специалиста в любой области, надо просто его разговорить.

3. Взломайте. У всякого домена есть защита. В принципе эту защиту можно обойти: пароль можно взломать, сигнатуры хозяина можно искусственно смоделировать так, чтобы ваш шунт выдавал что-то похожее на то, что выдает шунт владельца домена. Это сложно, но любой К-серфер (2) вскрыет домен с защитой первого уровня без проблем, а домен с защитой второго уровня имеет шансы вскрыть с некоторыми усилиями (и большим риском быть замеченным). Это, конечно, незаконно. Увы, с уровнем защиты от третьего и выше в одиночку, без длительных приготовлений и под-

Таблицу К-серфера вы можете скачать на нашем сайте lavikandia.ru

бора программ специально под эту задачу ни один к-серфер не справится. А с пятым уровнем может не хватить никакой подготовки в мире.

4. Пройдите через мусорный код.

Взламывать хорошие системы защиты бесполезно, потому что их писали не люди, а псевдоинтеллекты, которые не допускают ошибок. По счастью, из кусков написанного ими кода объекты виртуального мира составляют люди. А люди невнимательны, ленивы и склонны делать все тяп-ляп. Если поискать, почти в любом виртуальном объекте найдутся слабые места. И подавляющее их большинство связано как раз с мусорным кодом. Во-первых, в нем можно найти много такого, что поможет обойти защиту. Во-вторых, через него часто можно проникнуть в защищенную систему.

Но есть и сложности.

Мусорный код — опасное место. Каждый раз, когда вы делаете в нем что-то, вы перегружаете свой шунт данными — и это легко может привести к проблемам.

Если что-то идет не так (это называется — «не удержаться на волне»), ваш шунт переполняется и вас вышибает из кибер-Т. В лучшем случае вы можете зайти в него снова тут же, но начать путешествие по мусорному коду придется с самого начала. В худшем — шунту понадобится сколько-то времени, чтобы отвиснуть — а значит, четверть часа, или пару часов, или даже сутки вы вообще не сможете войти в кибер-Т. Ну разве что при помощи комм посмотреть видео и почитать что-нибудь. В совсем скверном случае шунт садится, то есть просто перестает работать. После этого нужно искать новый шунт и, что сложнее, доктора, который вам его заменит. К тому же перегрузке сопут-

ствуют неприятные ощущения. Незначительные, как бы сильно вас ни вышибло. Но все же: красные глаза, легкая тошнота, легкое же головокружение или звон в ушах. Ничего, что не прошло бы само за несколько часов отдыха в самом худшем случае. Такое случается и без всякого погружения в мусорный код. Но радости мало. Особенно если на эти несколько часов остаться без выхода в кибер-Т, в котором у такого специалиста, как вы, как правило, проходит большая часть жизни.

Провалы, между тем, случаются чаще, чем хотелось бы. Мусорный код нелогичен. Виртуальная комната, в которую вы хотели войти, может в последний момент исчезнуть без следа. Виртуальная лестница, по которой вы поднимались вверх, — привести вниз. Модель орка из «Четвертой войны» может начать не на шутку размахивать топором — и, конечно, он вас на самом деле не убьет, но потерю волны обеспечит.

Кроме того, в мусорном коде действует множество опасных для вас программ. Специалисты по защите информации отлично знают, что мусорный код позволяет обойти их барьеры, ведь в сущности они — такие же точно к-серферы, только с постоянным местом работы. Поэтому они регулярно сливают в мусорный код разного рода программы, мешающие потенциальным взломщикам.

Наконец, раз в пятнадцать минут волонтеры, обеспечивающие безопасность кибер-Т, пропускают через мусорный код общую программу переразбивки (на сленге — белую волну). В идеале она должна расщепить все в нем. На практике этого никогда не происходит, но если вы попадете под волну, вас выкинет из кибер-Т. Никакого вреда от этого не будет. Просто помните, что так или иначе через мусорный код вы должны пройти за четверть часа. В противном случае все пойдет насмарку.

Правила взлома

Как это выглядит для вашего героя? Он пытается систематизировать и упорядочить хаос мусорного кода перед собой, чтобы получить доступ к нужной информации. Как именно этот хаос будет выглядеть — расскажет ведущий. Это может быть обрывок популярной онлайн-игры, в котором все встало с ног на голову. Безумная мешанина кода, которую специалист приводит в рабочий вид. Нелепо скомпонованные обрывки чьих-то личных доменов.

Как это выглядит для игрока? Довольно просто: больше всего это похоже на игру Memory или правила нашей «Нормальной науки».

Перед игроком, взявшимся за роль к-серфера, раскладывается поле из карточек. Размер поля зависит от сложности домена, который нужно взломать. Каждая карточка встречается на поле дважды. Но в начале взлома непонятно, какие одинаковые, потому что все карточки лежат рубашкой вверх.

Каждый ход игрок переворачивает две карточки. Если они окажутся одинаковыми, игрок добился успеха и карточки можно убрать с поля. Если разными, случилась ошибка. Придется вернуть назад, снова положив рубашкой вверх. Задача взломщика — убрать с поля все карточки.

Кажется несложным. Но если игрок совершит слишком много ошибок, это означает, что много ошибок допустил и его герой — и взломщик потеряет волну. Героя выкинет из кибер-Т.

Домены кибер-Т

Уровень защиты домена	Размер поля	Пример
1	4×4	Личный домен скарлетской бабушки частного детектива. Домен маленькой офлайновой компании.
2	5×4	Личный домен преуспевающего частного детектива. Домен маленькой компании, ведущей дела в кибер-Т.
3	5×5	Личный домен детектива, поссорившегося с хакерами. Домен интаахского отделения корпорации Тука-Тука и второй бабушки детектива — той, что с Миши.
4	6×5	Домен новостного агентства Республики. Домен диспетчерской службы любого космопорта.
5	6×6	Защищенный домен ватсонианского отделения Тука-Тука. Домен республиканского общества изучения туберианской литературы.

Если герой — **К-серфер (1)**, то он может допустить 6 ошибок, прежде чем его выкинет из сети. **К-серфер (2)** может ошибиться 10 раз. И помните, что у вас всегда будет мало времени на взлом (на усмотрение ведущего — от пяти до пятнадцати минут до следующей белой волны). А кроме раскрытия карточек, нужно будет еще и успеть рассказать о том, что происходит в коде: каждую ошибку и каждую удачу стоит описать хотя бы в одной фразе.

«Киберспутники»

Как легко догадаться, взлом — дело рискованное, и вскрыть домен с хорошей защитой на чистом азарте почти невозможно. К счастью, можно не обходиться везением — опытные специалисты по кибер-Т применяют еще и подготовленные заранее программы, которые, как правило, пишут самостоятельно. Программ этих — неимоверное количество, ведь взлом мусорного кода балансирует на грани между наукой и искусством. Но условно их можно разделить на четыре основные категории.

Чем более компетентен к-серфер, тем эффективнее программы, которые он использует. **К-серфер (1)** с их помощью сможет изучить все в зоне воздействия (на уровне игрока — скажем, перевернуть ненадолго один ряд карточек и убрать пары, если они там появятся). Программы **К-серфера (2)** позволяют провести глубокий анализ (и, соответственно, перевернуть те же карточки, оставив их открытыми до конца взлома, снять все пары в зоне воздействия и автоматически снять пару, если после этого на любой из перевернутых карточек окажется совпадающей с открытыми).

Мало кто любит работать с чистым кодом. Это тяжело для сознания, да и скучновато. Поэтому серьезные киберсерверы придают своим рабочим программам несерьезный облик и даже некоторый псевдоинтеллект — получая что-то вроде очень умных питомцев, существующих как в обычном кибер-Т, так и в мусорном коде. Собственно, никто даже не называет их «программами», используя слово «киберспутники». Считается, что подобное хорошее отношение к своим «спутникам» — залог того, что программа не откажет в самый важный момент. Ерунда? Может быть. Хакеры — народ немного суеверный.

Как выглядит киберспутник, зависит от задачи, которую он решает. Мы приведем несколько примеров — а вы, придумывая программы для своего героя, сочините что-нибудь свое. Возможно, ваш герой общается с программами чаще, чем с людьми и наверняка сделал их уникальными.

Название	Примеры обликов и характеров	Зона воздействия
Сканер	Целеустремленная собака-ищейка с острым носом, внимательный и задумчивый мультяшный герой с огромными ушами, большая глазастая сова, сидящая на плече и ухающая.	1 ряд по вертикали
Щуп	Бодрый и динамичный дятел психоделической расцветки, киборгизированный муравьед с любопытным носом, суровая летающая большая игла с глазами и экранчиком для вывода данных.	1 ряд по горизонтали

Генератор шума	Улыбчивый обнимающийся осьминог, тревожный попискивающий дроид на колесиках, большой желтый смайлик с меняющимся выражением «лица»	6 произвольных карточек
Логический таран	Рыба-молот с умным взглядом, небольшой ворчливый гном с двуручным молотом, маленький бульдозер, перемигивающийся морзянкой.	Квадрат 3×3

Увешаться всеми программами на свете и надеяться прорваться сквозь мусорный код только на них нельзя: чем сложнее программа, тем больше внимания хакера и ресурсов шунта она занимает. Более того — их нужно загружать в шунт до подключения и считать ресурсы осторожно. Без проблем с собой удастся взять только двух «киберспутников», все последующие уменьшат допустимое количество ошибок — на одну за каждого добавочного спутника (если вы K-серфер (2) — ваши спутники сложнее и за каждого «лишнего» вы теряете возможность допустить две ошибки).

Мусорный код — странное место, и взламывать его, колотя одной и той же программой подряд, не выйдет. Даже если это будут разные программы одной категории — успешно взломанные дыры ла-таются, особенно однотипные. Со временем, впрочем, конфликтующие обновления и автоматически улучшаемый код снова накопят достаточно неконсистентностей и ошибок, чтобы можно было снова применить ранее примененную программу. Чтобы отобразить это в игре — учитывайте, что успешно применять одну программу одного типа можно только один раз за расследование. Ну или

вы должны быть готовы потратить несколько часов на ее повторную подготовку: мусорный код меняется быстро, и программы приходится часто переписывать. Впрочем, «успешно примененными» считаются только программы, которые применялись при успешном взломе.

Удачного взлома и хорошей волны! Только не забывайте, что все это противозаконно. Что бы ни говорил на этот счет детектив.

БОЛЬШЕ О ТУБЕРИАНЦАХ

10 фактов о туберианцах, которые известны всем

1. Туберианское государство называется Октархия. Оно вышло в дальний космос на два десятилетия раньше человечества. Поэтому у людей — 52 сколько-то освоенных планеты, а у туберианцев 59. Еще семь принадлежат Республике и Октархии одновременно и регулируются договором Нчттка — Буравкина.

2. Туберианцы похожи на крупных земных рептилий — что-то среднее между вараном и крокодилом — и перемещаются на всех четырех конечностях. Как и наши рептилии, холоднокровны. Но в отличие от многих земных рептилий, туберианцы очень яркие: кислотно-зеленых, ярко-красных, концентрированно синих оттенков и так далее — как правило, один цвет основной, а другие расположены на нем пятнами и полосами.

3. Взрослый туберианец — примерно по пояс взрослому человеку. Разумеется, пока не поднимется на задние ноги: длина его тела, не считая хвоста, — около двух метров. С хвостом — три.

4. Туберианцы владеют телекинезом. Рук в нашем понимании у них нет. Передние конечности иногда используются — чтобы передвинуть предмет или в бою, но, скажем, не чаще, чем люди для тех же целей используют ноги. В обычных ситуациях туберианцы пользуются врожденными

способностями к телекинезу. С его помощью взрослый инопланетянин может приподнять предмет массой до 70 килограмм в радиусе примерно метра вокруг себя и пользоваться им так же ловко, как человек при помощи рук.

5. Туберианцы — развитая культура, но не во всем. У них лучше, чем у людей, развиты технологии антигравитации и терраформирования. Но хуже — робототехника, клонирование и киберсфера.

6. Да, у туберианцев нет кибер-Т. Но есть большие электронные базы данных, общедоступные энциклопедии и возможность обмениваться сообщениями. Все это, кажется, контролируется государством.

7. У туберианцев большие семьи. Очень большие, с десятками членов. Это как-то связано с тем, что они яйцекладущие и, грубо говоря, получается, что у каждого туберианца в кладке много братьев и сестер

8. Туберианская Октархия — странное государство. И туберианцы, общающиеся с людьми, часто говорят о нем без большой любви. Кажется, там в ходу даже смертная казнь.

9. Но большинство туберианцев — приятные ребята. Конечно, они разные, но те, кто много общаются с людьми, контактные, а их чувство юмора похоже на человеческое. Правда, выучить их язык очень непросто, потому что они общаются не только звуками, но и запахами. Но специалисты-туберологи выучивают, а для всех остальных есть отличные переводчики в любом комме (и даже прямо в вашем шунте).

10. Туберианцы и люди заинтересованы друг в друге. Не в смысле политики, а просто так: туберианцы любят земную кухню и трехмерный кинематограф, а люди переняли туберианские ароматеатры и пьют туберианское вино. Те 15% счастливицков, которые при его употреблении не получают анафилактического шока.



Общедоступные сведения

Большинство людей не интересуется инопланетянами серьезно. Но все же многие это делают. И это не только туберологи. Фанаты туберианских аромасериалов, политические конспирологи, пишущие доклады школьники, великие сыщики и туристы, отправляющиеся на Калипсо, — мало ли кто может почитать о туберианцах немного? Если вы думаете, что ваш герой как раз такой, читайте дальше. Если нет — не стоит.

Происхождение

Из брошюры «Ящеры, кто они и откуда», Напнигта, 2293



Селениты скажут тебе, что туберианка откладывает яйца «всего» один, ну два раза за жизнь. Яйца уязвимы. Развиваются только в теплой слабосоленой воде, да и на созревание им нужно аж 14 земных месяцев. Только все равно людям их не обогнать. Видишь ли, яиц сразу от 12 до 20. Раньше, на заре их эволюции, у ящеров выживало 2–3 детенышей. Теперь вылупляется каждое яйцо. Каждое. Подумай, что это значит для всех нас.

Строение и развитие

Из экскурсии для младших классов в космологическом музее им. Джузеппе Пиатци, Церера, 2299

Маленькие туберианцы совсем не похожи на вас. Они земноводные. Кости у них хрупкие, а голова очень большая. Но уже к концу первого года пропорции становятся как у взрослых. А

жабры, которые давали в детстве возможность плавать, зарастают к 20, самое позднее к 22 годам. Но все равно они очень любят плавать!

Туберианцы растут дольше, чем люди. Вы перестанете серьезно расти уже годам к 17. А они растут все первые 20 лет своей жизни. Сильнее всего правда, за первые 8 лет. Рождаются они вот такими — примерно 50 сантиметров в длину. К 8 годам становятся уже около 2 метров от носа до кончика хвоста. А к 20 годам дорастают и до 3 метров в длину и 90 сантиметров в высоту. Так что если встают на задние лапы, то оказываются выше не только вас, но и большинства взрослых людей.



Вы станете взрослыми очень постепенно. А они в какой-то момент сильно изменятся: жабры зарастут, кожа станет жестче. И они смогут много времени проводить на суше.

Маленькие туберианцы не очень похожи на взрослых. А вот внешней разницы между мужчинами и женщинами — ученые это называют «половой диморфизм» — у них нет. Специалисты часто не могут даже отличить одних от других. И никакой разницы в общественном смысле тоже нет. Вместе работают, вместе воспитывают детей. А как вы думаете, как они друг друга различают? Кто угадает, тому я подарю этот значок с туберианцем Щ.

По запаху, конечно! Все разом, молодцы. Придется мне сходить за дополнительными значками.



Туберианец Щ!
(неотеническая личинка)

Особенности характера

Владелец казино «Зеленые волны» Кэсомун Крамер, Скарлет, 2301



Знаете, из-за того, что мимика туберианцев такая блеклая, ее невозможно распознать. К тому же это сходство с варанами... В общем, кажется, что все туберианцы флегматичные и безэмоциональные крокодилы.

Это не так.

Телекинез

Из ролика «Наши удивительные соседи», кибер-Т-канал «Загадки вселенной», 2300

Телекинез, которым владеют все без исключения туберианцы, пока что изучен очень слабо. Октархия и лунные власти договорились о запрете взаимных исследований. Но внимательному наблюдателю может открыться многое...



Как любой навык, телекинез требует практики. Новорожденные туберианцы могут поднимать небольшие предметы, но делают это неловко. Зато дряхление ему не грозит, и старые телекинетики становятся только искуснее. Правда, известны случаи, когда телекинетические способности страдали при травме головы или позвоночника.

Взрослый туберианец может поднять и удерживать в воздухе предмет примерно в семьдесят, а то и в девяносто килограмм. Аксолотли — в сорок-шестьдесят килограмм. Тяжелые

атлеты, которые среди наших соседей есть, поднимают и существенно больше — вплоть до полутора центнеров. Но как штангисты — только ненадолго.

Зато с жонглированием проблем у туберианцев нет. Даже новорожденный аксолотль уже может держать в воздухе один или даже два объекта. Подростки справляются и с пятью. Взрослые добираются и до шести, так что туберианец может, например, одновременно курить, счищать кожуру музи, рисовать на аромаборде и фотографировать друзей. По слухам есть и те, кто справляются с целым десятком предметов. Необыкновенная ловкость даже по инопланетным меркам. Ученые надеются, что когда-нибудь исследования позволят и людям овладеть тайнами телекинеза. Но, может быть, они есть среди нас уже сейчас? Подробнее об этом расскажет потомственный целитель...

Политическое устройство

Из протоколов совета директоров «Тука-Тука», Ватсон, 2301

...позволю себе объяснить собравшимся ситуацию. Да, за последние пять лет мы утроили поставки туберианцам, и наши батончики сейчас у них вошли в моду. Это отличная новость, поздравляю с этим всех присутствующих. Но! Мы должны понимать, что сейчас мы зависли в подвешенном положении.



Почему? Дело в том, что мы не можем выйти на новые рынки. Октархия туберианцев — не единое государство. Она делится на восемь частей, так называемых линий — все, наверное,

об этом слышали. Так вот у каждой линии свое правительство и, более того, своя система управления и законодательства. На планетах одной линии за воровство тебя оштрафуют, а на другой — отправят на рудники. Они признают общие законы в финансовой сфере, у них есть вышестоящие общие суды, нечто вроде общего правительства, где заседают представители всех линий. Но на самом деле линии — почти самостоятельные государства.

Поэтому мы, вопреки тому, что говорилось раньше, вовсе не вышли на рынок Октархии. Мы подписали договор о торговле с двумя линиями из восьми. С остальными еще работать и работать. Третья сейчас в процессе, но их согласие подумать о нашей газировке уже обошлось нам... Так, выключите запись, это не под протокол.

То, что знают не все

Все, что было рассказано выше, известно любому, взявшему на себя труд как следует пошуровать в кибер-Т. Но есть и вещи, которые известны только специалистам. Часть из них секретные, часть — просто малоизвестные, узкоспециальные и не слишком интересные широкой публике. Ваш герой туберолог, дипломат, страстный фанат туберианской культуры или много лет плотно работал с инопланетянами? Если так, читайте дальше. Если нет — не стоит. Ваш герой вряд ли знает эти детали, а вам будет интереснее при необходимости разобраться в них уже в процессе игры.

Большие семьи

Из лекции профессора туберлогии Яна Нгуэна, Земля, 2301

Общество туберианцев, коллеги, пронизано тесными горизонтальными связями. Вместо нуклеарной семьи они образуют то, что мы называем «семейными сообществами» или familia. Это группы, обычно из 15–25 особей обоих полов, признанные другими членами общества, живущие в общем доме и ведущие общий быт. Ну это сухо, академично. Сейчас обычно главный фактор, конечно, эмоциональная близость. Желание всех участников определять себя как семейное сообщество. Прочие факторы с каждым десятилетием отходят на задний план.



Идеи индивидуального родительства у туберианцев нет. Какая бы женщина ни отложила яйца и какой бы мужчина их ни оплодотворил, члены familia заботятся о кладке вместе. И вылупившихся детей воспитывают вместе. Мне случалось брать интервью у туберианцев, которые рассказывали, что ближе сходятся не с биологическими родителями, а с другими членами семьи. Обычное дело. Тем более что родители иногда покидают семейное сообщество, не дожидаясь вылупления яиц.

Вообще, туберианцы ценят семейные связи. Вырастая и покидая дом, они поддерживают постоянную связь с братьями и сестрами по кладке — это почти всегда. Как правило — и с родительской семьей. Ну всякое бывает, конечно: туберианцы разные, как и люди. Но общественные нормы Октархии предполагают, что бросать родственников нехорошо.

«Аксолотли»

Из обзора туберианских релизов перевод-группы «Хчшт'Шпррс» («Гладкие туберианцы») в молодежном разделе портала «КеноКино», 2303 год

Тут ведь как? Туберианец-подросток здорово отличается от взрослого — не просто как мы и наши редакторы, а еще и, хм, биологически. Они, по факту, личинки — потому и зовут их «аксолотлями», кто разводит кенобийских саламандр, тот в курсе. То есть, если послушать вот того же господина Тхтф из «Линьки в сезон дождя», он не просто считает своих учеников незрелыми. Они для него пока еще не вполне равные. Недочеловеки.



Разумеется, сами туберианцы так не считают в массе своей, потому Тхтф, спойлер, в конце выгоняют с работы. Но все-таки — разница видна. Жаберные щели, перепонки между пальцами, плавниковый «гребень» вдоль хвоста.

Но главное не это. До двадцати ты конкретного пола не имеешь. То есть, есть и тот, и тот комплект — но размножаться тебе пока не светит. Но, как мы видим по сценам в кампусе, только размножаться. Так что народ особенно не волнуется.

А вот потом — да, потом созревание. Про угри и месячные сразу забудьте — это мы легко отделались. А у аксолотлей зарастают жабры, отсыхают перепонки, ну и шкура становится толстой — в прямом смысле. Больно, говорят — и я вот верю. Длится эта радость месяц, и лучше в больнице — а то раньше, до нормальной медицины, можно было так и умереть аксолотлем.

Ну и пол определится. Совершенно случайным образом! Вот, например, Цхчч, в «Линьке» главный заводила и «бунтарь без паузы», сейчас снимается в новом историческом аромафильме и играет Матриарха Чшт. Тоже, правда, ту еще бунтарку. Ну, об этом в следующем обновлении, хорошо?

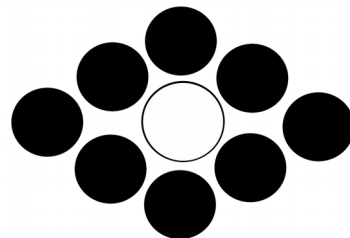
Кстати, гражданские права — на семью, должность и тому подобное — у них тоже привязаны к метаморфозу, а не ко дню рождения. Что совершенно не мешает аксолотлям всю жизнь общественной жизнью и затыкать пасти советующим «подрости». В чем мы наших разноцветных товарищей и поддерживаем.

Октархия

Из статьи «Дискурс Контакта на колониальных планетах туберианской Октархии», Вестник Туберологии, Мишибижиуа, № 2 (18), 2301

С самого начала своей истории туберианцы были крайне территориальны. Семейные сообщества занимали свои домены сотнями лет, мигрируя только в силу крайней нужды: голода, эпидемии, изгнания. Предположительно тогда же сложилась и традиция своеобразной эндо-экзогамии, частично актуальная до сих пор: партнеров для создания семейного сообщества искали среди соседей, избегая при этом членов своей кладки.

Символ туберианской
Октархии



Постепенно такие поселения росли, их социальная организация усложнялась при сохранении, однако, территориальности. Именно благодаря ей туберианские кхт (буквально «соединения», своего рода республики, управляемые элитарными группами по тому или иному признаку) веками почти не испытывали взаимного военного давления. Основным двигателем международных отношений служила торговля, и немногочисленные войны велись из-за торговых противоречий.

Так продолжалось до тех пор, пока возросший уровень жизни не привел к планетарному демографическому буму и дефициту ресурсов. Начавшаяся война совершенно не походила на наши мировые войны. Она не была коалиционной, никакой координации не осуществлялось. В том числе и поэтому она длилась более сорока лет и завершилась не столько победой какой-то из линий (как в какой-то момент стали обозначать воюющие стороны), сколько всеобщим предельным истощением. Почти половина населения планеты погибла, если не на войне, то от голода или болезней, мир, каким его знали хчшшт, был разрушен, нужно было воссоздавать его заново.

Тогда-то и появилась Октархия — совет правителей восьми сохранившихся по итогам Конфликта линий. Октархия равноправна и принимает решение на основе полного консенсуса (на практике часто на основе компромисса). Этим, в том числе, объясняется ее крайний консерватизм.



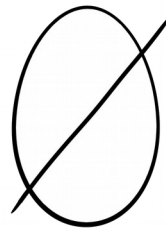
Бесконечная Вселенная, открывшаяся с появлением М-перехода, сделала политику Октархии по ограничению потребления бессмысленной и заставила пересмотреть отношение к колонизации. Линии запустили почти независимые колонизационные программы, конкурируя за планеты, и это могло бы привести к новой сепарации — но тут появились люди. Контакт поставил перед Октархией новые проблемы, впервые привнес в политику внешнее давление — и новые идеи.

Революция

Из меморандума аналитика Три-О Целестина Хопкинса «О категорической невозможности сокращения финансирования Отдела Оценки Обстановки», 2301 год

Вопреки распространенным на Луне мнениям, политическая система туберианцев не обеспечивает им государственной стабильности.

Да, возможно, ранее дела и обстояли именно так, вопросы Контакта и угроза нашей динамичной экспансии поставили перед Хчштс новые, цементирующие общество вызовы. Но он, Контакт, имел и другие «длинные» последствия.



«Треснувшее яйцо»

Символ туберианских
революционных демократов

В частности, туберианское общество очень впечатлила идея представительной демократии — и впервые в истории их вида возникло сомнение в том, что монархическая власть старейшин действительно хороша.

Похоже, их политические аналитики еще не оценили в полной мере некоторые неизбежные издержки принятого нами способа управления, и чтобы сохранить это положение, мы рекомендуем обдумать еще большее ограничение на пограничных планетах оборота подрывной литературы. Однако вернемся к туберианцам.

За тридцать пять прошедших с контакта лет эти сомнения породили мощное и организованное движение, название которого примерно можно передать в человеческих терминах как «партия революционных демократов». Туберологи, впрочем, сообщают, что это крайне неточно. По факту используется набор понятий, обозначающих пробивание аксолотлями скорлупы яйца изнутри. Отсюда и главный символ движения, перечеркнутый овал. Иллюстрации прилагаю.

Усложняет ситуацию то, что революционное движение давно уже переросло фазу узкого круга подпольщиков. Ему сочувствуют очень многие. Грубо и с большой долей недоверия, но можно сказать, что каждый сотый туберианец знает хотя бы одного подпольщика лично; каждый десятый разделяет часть идей революционеров: скажем, выступает за ограничение власти Октархии представительным органом; каждый третий читал тексты, посвященные демократии, и задумывался на этот счет. Число вовлеченных только растет — и среди детекти-



вов Общего наблюдения (аналога нашей Дипломатической полиции) революционеры или сочувствующие им тоже неоднократно фиксировались.

К чему это приведет, покажет время. Наш же долг — следить за развитием ситуации и сохранять бдительность.

Из анонимного аромпамплета «На сушу!», нелегально распространяемого на Калипсо

Не верьте Октархии. Письма вашей кладки читают. Новостные рассылки не стоят собственного электричества. От вас скрывают не меньше, чем от хомо.

Мы не просто террористы. Нет, разумеется, мы салютуем непостижимой храбрости бойцов, положивших в прошлом году конец паршивой жизни верховной советницы спокойствия Шшэфт, когда Пожирательница Яиц прибыла на Ззщ!шс-IV понежить хвост в теплом океане. Они отважны, но они уже давно не первый ряд нашей борьбы!

На Сщщ!с, четвертой из всех планет, куда туберианец вынырнул из темных вод космоса, пять лет назад бунты были подавлены с применением военной силы. Это единственное, что слышали о нашем деле наши друзья-хомо. Мне лично довелось слышать от одного из них, честного хомо и профессионала своей непростой и рискованной работы, что речь шла о региональном бунте, затеянном местным губернатором! Мне оставалось лишь пояснить ему, а теперь и вам, что в действительности Афф!хт Второй Линии отправили в тюрьму не за организацию мятежа, а за преступную невнимательность сначала и «чрезмерные» жертвы при подавлении потом.



Эти жертвы не были напрасны. Ветераны Сщщ!с рассеялись по космическим трассам. Обернитесь — рядом с вами, быть может, кто-то из них готов предложить вам свой опыт и свою правду. Потому что скорлупа хрупка, а наша Общая Суша ждет!

Устройство линий

Из книги д-ра Дж. Пратапа Тюленева «Империя покоя»

В настоящее время каждый из туберианцев все еще относит себя к какой-либо из восьми Великих Линий. Повторюсь, это ни в коем случае не значит кровного родства! Если уж на то пошло, то можно уподобить Линию племени либо клану старой Земли: элита ведет род от общего первопредка, а определенное понятие об общности прошлого цементирует Линию.

Но главное не это. И даже не представление об общности и эксклюзивности занятого Линией хозяйственного пространства, хотя именно эта черта, когда-то стоившая туберианцам Эры Раздора, и теперь разбивает Октархию на автономные многопланетные суб-Империи.

В первую очередь Линию объединяет представление о существующим в ее пределах общественном укладе — куда более стабильном, чем может представить себе «хомо». Долгое время внутри Линий не было политической оппозиции как таковой, не было даже такой идеи. Та же логика распространялась и на все области жизни хчшшт: несогласный с правилами своего семейного сообщества покидал его; несогласный с порядками, заведенными внутри



Линии — покидал Линию, не допуская даже возможности, что эти порядки могут — и должны быть — изменены.

Старый туберианский эпос знает трагический сюжет, в котором герою не подходит не одна из восьми Линий, но в жизни такого не бывало практически никогда — до недавнего времени. Теперь же открытый общий с хомо космос предлагает многим туберианцам сразу две новых альтернативы. Первая состоит в том, что в этом новом мире можно жить, не принадлежа ни к одной Линии вообще — и туберианцы уходят «в свободное плавание», находя новый дом и новое сообщество среди таких же одиночек, как они сами. Вторая альтернатива предполагает кардинально новую идею: она говорит, что если уклад Линии тебе не подходит, то его можно и нужно изменить.

Из книги д-ра Слободана Гавранчича «Это семейное: "просачивание" и масштабирование социального образца в Линиях хчшшт»

Перед Линиями всегда стоял вопрос — как обеспечить и специализацию, и универсальность. Почему? Да потому, что специализация притягивает мигрантов других линий, а универсальность позволяет существовать плюс-минус наособицу.

Но если смотреть в самый корень, так вопрос сводится к другому. В каком обществе будет удобнее всего существовать ведущей семье Линии и тем туберианцам, которые на них похожи? В каком обществе обыкновения, установления и хотения одной невероятно древней корпорации станут определяющими и желательными для всего этого общества?



Вот это каждый из них и построил. Без вмешательства семи остальных.

Из объяснений решалы (переговорщика) Мунгики доктора Джэй Цинь Сю новому помощнику

Чтобы ничего не запороть, а то — мало ли — даже принести пользу, тебе надо бы понимать, с чем мы тут имеем дело. Значит, запоминай.

Линий всего восемь, так. Ну с обидками между ними понятно. Но чтобы они все сколько их есть между собой собачились — это ни в жизнь не бывало, чтобы нам так повезло. Так что нет. Между собой они дружат, но, к счастью, не все вместе, а вроде как стенка на стенку.

Четыре линии, половина от всех — это традиционалисты, консерваторы, такие хвостатые старперы. Вообще они самые адекватные, и это, в общем, неплохо, что они сейчас на коне. Что они хотят? Чтобы все было как-то нормально. Без крайностей. Тихонько колонизировать, что там плохо лежит. С людьми не ссориться. Сохранение полного статус кво в их внутренних делишках. Статус кво? Ну это типа чтобы все было так, как оно и раньше было.

РевДемов они, понятно, хотели бы распылить — но распылить по-тихому, без шума и пыли, не привлекая к этому внимания не только Республики, но своих собственных подданных. Ну, ты знаешь такой типаж: замечать все под ковер получается у них рефлекторно, без участия сознания. А пока одной ногой они это замечают, второй — следите за телекинезом! — они отвлекают внимание и наших, и своих на что-нибудь другое. Они заключают договоры с Тука-Тукой, и теперь все туберы на их планетах сами не свои до модной газировки, а толстосумы



на Ватсоне — сами не свои до новой прибыли. Они устраивают межвидовую планетологическую конференцию, и ученые с обеих сторон вне себя от счастья. А потом почему-то пленарный доклад читает не профессор Фщцзс, а неизвестный никому аспирант, а у фирмы-импортера Туки-Туки меняется торговый представитель — но это уже никого не напрягает. Мало ли что случилось, верно? В общем, ты понял суть.

Не понял? Ладно, давай еще раз и попроще.

Из аудиописьма действительного консула дипломатической службы Республики Викуэя Хорна

...сложные переговоры с «Колонистами», и я, конечно, устал, любимая. Досадно, всего две Линии из восьми, а создают столько проблем. Но есть и удачи. Во-первых, отличные пейзажи, дивная красота. Во-вторых, сумел скопировать сегодня один из их памфлетов. Стилистически напоминает наш 21 век, а местами и 19. Как бы это лучше перевести? «Великая Октархия и ее лучшие представители должны объединиться...» Нет, тут что-то с горчинкой. Наверное, «собраться с силами». Да. «Изгнать никчемных гладких...», нас то есть с тобой и всех прочих людей. Ну и так далее — усилить колонизацию! Разобраться со внутренними предателями! Установить абсолютную гегемонию Октархии на каждой пригодной к жизни планете известного космоса!

Знаешь, даже по-своему поэтично. Был бы настоящий подарок нашим сумасшедшим с Напнигты, если бы они смогли это прочесть. Но самое интересное, конечно, за пределами пам-



флета. В сущности они ведь хотят перетянуть одеяло на себя. Весь этот джингоистский дискурс не то чтобы для отвода глаз, конечно. Но главная задача другая. Сместить центр тяжести. Шшффт, ведущая линия Колонистов — самая многочисленная из всех линий Октархии. И, кажется, они были бы не прочь, чтобы все остальные оказывали этой силе побольше уважения. Для нас тут это хорошая новость: все их капризы больше нужны для того, чтобы произвести впечатление на своих. А с нами в результате будут спокойно договариваться Традиционалисты. Ццс передает, кстати, тебе привет и обещает в следующем году снова заехать к нам погостить. Сколько уже мы с ним работаем на конференциях? Еще был жив Буравкин, да?

Из протоколов допроса напнигтской террористки Изабель Ким [ИК] капитаном третьего ранга Маликом Парином [МП]

...

ИК: Нет.

МП: Случалось ли вам сталкиваться с туберианцами до совершенного вами взрыва?

ИК: Дважды.

МП: Они причинили вам вред?

ИК: Всем нам, офицер.

МП: (издает нечленораздельный возглас)



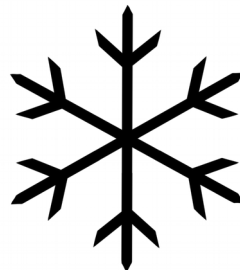
ИК: Вы не хуже меня знаете, что они — опасность для человечества. Иначе бы зачем вашим селенитским хозяевам был нужен ваш флот? Верховный лидер...

МП: Слушайте, вы сегодня уже шестая у меня тут в кабинете, и честно говоря — не под протокол, так сказать, — у меня уже опухла голова слушать этот бред. Вы что, не знаете, что рядом с вашей чертовой Напнигтой обосновались те единственные — единственные, вы понимаете? — туберианцы, которые видели вас в гробу? Вас, нас, Нчтк — Буравкина? Это две линии чертовых Изоляционистов! Что их должно было привлечь в Напнигте? Шестьдесят пять сортов снега? Снежные, мать их, эму или как их?

ИК: Не смейте! Ксенотитанисы — символ...

МП: Вот и ездили бы на ксенотитанисах вдоль и поперек экватора! Вам достались идеальные, хвост им в рот, соседи! Ни внешней политики. Ни активной экспансии. Они даже торговлю с нами не ведут. Да они даже с другими туберианцами ее почти не ведут! Все, что им надо, — чтобы другие ребята из их же Октархии их не трогали, и побольше своих внутренних свобод. А нас они демонстративно игнорируют. Но нет! Вам надо было устроить тут это шапито, накачать целую планету своим бредом, едва не посорить нас всех с Октархией, устроить взрывы, бойню на Напнигте. И в результате нормальным офицерам приходится заниматься допросами, как шпикам! Ксенотитанисы мне в зад!..

Символ Новой партии
готовности и действия



Благодарности и права

Все материалы этой книги распространяются по лицензии Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0), если не оговорено иное.

Дополнительные материалы и другие игры нашей студии вы можете найти на сайте lavikandia.ru

Авторы игры: Сергей Вейс, Андрей Лящук, Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Редактор и корректор: Анастасия Мельникова

Иллюстрации созданы Александрой @alex_corvus Бондарь, Василием @Balanomorpha Жарковым, Таисией Ястремской и частично используют фотографии, находящиеся в общественном достоянии

Снимок Напнигты сделан HUMNA_HUMNA_BONER:

https://www.reddit.com/r/EarthPorn/comments/330iaq/dark_clouds_forming_over_mountains_iceland

Снимок мегакита, использованный для иллюстрации Миши, сделан sanc0612 (NOAA's Sanctuaries Collection), изначально опубликован на flickr под названием «Mother humpback and calf» и распространяется по лицензии Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0):

<https://www.flickr.com/photos/noaaphotolib/19156085084>

Мы благодарим за помощь и вдохновение в создании этой игры Маргариту Байкину, Руфину Зайдулину, Алису Касиляускайте, Анастасию Соловьеву, Александру Степынину и Эльзу.

Конечно же, этой игры не было бы без авторов и режиссеров, объяснивших нам, как выглядит мир 24 века. Прежде всего это Синьитиро Ватанабэ, Станислав Лем, Клиффорд Саймак, Дэн Симмонс и Нил Стивенсон.

Детективные сюжеты, вдохновлявшие нас, создали Эдгар Аллан По, Артур Конан Дойл, Агата Кристи, Борис Акунин, Райан Джонсон, Ричард Левинсон и Уильям Линк, Жорж Сименон, Ридли Скотт, Рекс Стаут, Дэшил Хэммет, Рэймонд Чандлер, Гилберт Кит Честертон и многие другие.

Теперь дело за вами.

Удачи в расследованиях!

Оглавление

Есть работа для сыщика.....	4
Есть о чем поспорить.....	5
Есть где развернуться.....	6
Есть где приземлиться.....	19
Есть свои подвохи.....	19

Больше о планетах.....21

Земля и Луна.....	21
Марс.....	23
Церера.....	25
Мишибижиуа.....	27
Бэнкэй.....	30
Ватсон.....	32
Скарлет.....	34
Кеноби.....	36

Напнигта.....	38
Айзек.....	40
Калипсо/Ззщ!шс-IV.....	43
Интаахо.....	45

Больше о республике.....48

Боги, гены, клоны.....	48
Налаживая червоточины.....	55
Связь.....	56
Роботы на работе.....	57
Антигравитация.....	59
Музы на гиперприводе.....	60
Законы.....	62
Сложно быть детективом!.....	64

Преступность и полиция.....	69
Корпорации.....	76
Конфликты: из разговоров 2301 года.....	80
Больше о героях.....	83
Великий сыщик.....	84
Экипаж яхты.....	86
Команда детектива.....	89
Пассажиры.....	96
Простые правила.....	99
Соревнование!.....	101
Хорошая драка.....	103
Незаменимые помощники.....	107
Импланты.....	115

Больше о полетах.....	121
Немного о правилах.....	121
Список кораблей.....	122
Как называют корабли?.....	129
Нет предела совершенству.....	130
Орудия к бою.....	136
Больше о кибер-Т.....	143
Приличные места.....	143
Мусорный код.....	152
Больше о туберианцах.....	162
10 фактов о туберианцах, которые известны всем.....	162
Общедоступные сведения.....	165
То, что знают не все.....	169

Благодарности и права.....	183
-----------------------------------	------------