

Станционный правитель

Автор:

[Варвара Мadoши](#)

Станционный правитель

Варвара Мadoши

Сергей Александрович Плотников

Мирная стратегия #2

Сергей Плотников – известный писатель-фантаст, работающий в различных жанрах, автор нескольких популярных циклов книг. Варвара Мadoши – супруга и соавтор Сергея Плотникова. В сотрудничестве они создали несколько популярных циклов книг, один из которых – «Мирная стратегия». Здесь сочетаются космическая фантастика и антураж ЛитРПГ.

Вторая книга цикла носит название «Станционный правитель». Андрей Старостин, приглашённый крупной компанией на тестирование альфа-версии игры, успешно построил в ней космическую станцию и умело ею руководил, улаживая многочисленные конфликты между инопланетными гостями. Его пригласили и на второй этап – теперь уже с полным погружением в виртуальную реальность.

Сложности в игре нарастают. Чтобы заработать денег на содержание станции, приходится идти на самые разные ухищрения. При этом существует угроза внешней агрессии, да и на самой станции не всё ладно. Но это только цветочки по сравнению с той информацией, которая откроется вскоре герою. Хотите знать подробности? Читайте!

Сергей Плотников, Варвара Мadoши

© Сергей Плотников, Варвара Мадоши

® ООО «1С-Публишинг»

* * *

1

Давно пора запомнить: даже если кажется, что я готов ко всему, никто не может быть по-настоящему готовым к резкому переходу от одного режима бытия к другому! Эволюция *homo sapiens* просто над этим не поработала.

Я уже много раз заходил в виртуальную реальность из капсулы, и отлично знаю, что каждый раз такой вход дезориентирует. Но в этот раз дезориентация особенно сильна. Все дело в том, что во время подготовительных упражнений я появлялся в специальных тренировочных средах: в пустой комнате, на зеленой лужайке посреди парка, на продуваемой ветром смотровой вышке, в сауне – чтобы протестировать реакцию органов чувств. Однако во всех этих локациях раздражающих факторов либо вовсе не было, либо было не более одного: ветер, влажность, низкая или высокая температура...

Сейчас же меня достает со всех сторон!

Как ни странно, самой большой неожиданностью оказывается старая-добрая гравитация. И не потому, что я только что висел в невесомости, а потому, что, как оказалось, на плечи моему аватару упала с потолка одна из технических труб! Хорошо еще, что по этой трубе ничего не течет, а то был бы перебор с сюрпризами.

Скидываю обломок станционной инфраструктуры себе под ноги. Ладони пощипывает, короткий взгляд подтверждает, что они сильно порозовели:

имитация ожогов. В процессе притирки к капсуле я испытал и весь диапазон болевых ощущений, которые она способна вызывать – он почти такой же полный, как и болевые ощущения в реальности, только фитилек изрядно прикручен. То, от чего вы бы в реальности вопили как резаный или потеряли сознание, в виртуальном мире заставит разве что поморщиться. Правда, «сильная» боль накладывает еще и отрицательный бонус на скорость передвижения или, в зависимости от якобы поврежденной части тела, вообще двигаться не дает...

Избавившись от трубы и потратив несколько драгоценных долей секунды на то, чтобы прийти в себя, оглядываюсь. Картина именно такая, как запомнилась мне по последнему визиту в игру. По коридору тянет дымом, над головой вяло шипят разбрызгиватели противопожарной системы, что-то искрит, несколько стенных панелей раскалились до красна, хотя пластик так вроде бы не должен уметь. Ну да оставим это на совести художника. Тлеющий мицелий тянется вдоль стен красными и черными нитями – этаким inferнальный узор. Вспоминаю, что Томирл и его грибная семья обычно успевают вовремя отключиться от изолированного отсека, и радуюсь за них. (То, что я только что порадовался за неписей, доходит, как всегда, через секунду, и я так же привычно машу на это рукой).

Реализация погружения сделана на отлично. Я чувствую жар, ощущаю запах дыма и горелой проводки – исключительно намеками, но подсознание доделывает остальное. Мне даже начинает казаться, будто дышать тяжело, но это, ясное дело, невозможно: вентиляция в капсуле работает превосходно.

Ну что ж, пришла пора попробовать на прочность те варианты вытаскивания себя из болота за волосы, которые я успел придумать за последнюю неделю.

– Демьян! – говорю. – Где тут расположены ближайшие узлы техобслуживания?!

Про узлы технического обслуживания я вычитал в документации, посвященной инженерной поддержке станции. Согласно лору игры, о большинстве неполадок инженеры-ацетики узнают с помощью грибницы, однако им все же требуется физический доступ к техническим коммуникациям и трубопроводам станции. Для этого в стратегических местах каждого отсека предусмотрены специальные технические входы-выходы, снабженные пультами управления с индикаторами различных показателей, вроде содержания кислорода в воздухе, и, что для меня сейчас важнее, кислородными масками, подгоняемыми на головы разной формы

– благо все обитатели Узла дышат именно кислородом, даже тораи. Хотя им-то как раз эти резервные средства контроля без надобности.

– Сделано, – говорит Демьян.

В полном погружении голос его звучит точно так же, как прежде, но воспринимается немного иначе: он кажется куда ближе и, если можно так выразиться, более настоящим. Пропадает эффект наушника в ухе: Демьян словно бы незримо присутствует где-то за левым плечом.

Очень странное ощущение, должен сказать!

Но дело свое игровой искин по-прежнему выполняет на совесть: прямо по курсу одна из стенных панелей в коридоре начинает голубовато светиться. Отдельной синей рамкой интерфейс игры обводит расположенный рядом с этой панелью небольшой информационный экран.

– Приложите руку, чтобы система станции считала отпечатки ваших пальцев, – велит мне Демьян.

Бью ладонью по сенсорному датчику. Панель, перестав радовать спецэффектами, послушно отходит в сторону, открывая технический пульт, который я и рассчитывал под ней обнаружить. Но кроме пульта тут и чемоданчик с базовым набором для устранения неисправностей (понятия не имею, что в него входит и как этим пользоваться) и, самое главное, – кислородная маска! Ее-то я и искал.

Натягиваю ее немедленно. Ресурс у этих масок ограничен, а прямо сейчас она мне не нужна: в отсеке еще достаточно воздуха, чтобы поддерживать процесс горения – а значит, и на дыхание мне хватает. Да и дыма не так уж много, можно было бы пригнуться пониже, и я бы им не дышал. Если бы я рассчитывал сидеть в этом отсеке и дожидаться спасения, можно было бы экономить ресурс маски.

Однако меньше всего мне хочется провести в виртуальности несколько скучных часов, наблюдая, как уменьшается счетчик здоровья (разработчики капсулы сделали так, чтобы этот датчик все время присутствовал на виртуальном теле в виде браслета на запястье, который постепенно менял цвет от ярко-зеленого к

темно-красному). Да и неправильно это – получить такие впечатляющие новые возможности и просто плыть по течению, как будто все еще играю на своем компе. Раз решил, что выбираюсь, значит, выбираюсь.

Ну, если получится, конечно.

Гляжу на пульт управления с тоской. В сопроводительной документации он был описан довольно схематично, теперь надо посмотреть, чего тут накрутили дизайнеры... А они, оказывается, в кои-то веки вспомнили, что станция проектировалась не людьми и не для людей: на пульте вижу несколько циферблатов и кучу слов и знаков незнакомого мне алфавита.

Из лора игры я знаю, что у Межзвездного содружества нет собственного «официального» языка, а все попытки изобрести что-то вроде эсперанто провалились по тем же причинам, по которым провалились подобные проекты на Земле. Поэтому в качестве языка межзвездного общения используется один из языков 3,14, который признан самым простым для обучения, однако с алфавитом талесианок. У последних – простая буквенная азбука, где одна буква соответствует одному звуку, с делением на гласные и согласные, а у пишников в ходу нечто вроде иероглифического письма.

В общем, читать я это, разумеется, не умею. До сих пор игра меня с местным языком не сталкивала – хватало старого доброго русского...

Испытываю короткий приступ паники, но тут буквы расплываются у меня перед глазами и принимают куда более знакомые очертания. Не могу сказать, что реализовано очень уж изящно: пожалуй, лучше были бы обычные всплывающие подписи. Но ругать фантазию разработчиков мне некогда, нужно быстро разбираться с регулировкой содержания различных газов в воздухе...

Однако как я ни сверлю глазами пульт, понятнее даже с русскими надписями и нормальными цифрами не становится. Что означает, например, «впускной клапан № 3» – клапан для чего? Кислорода, азота, других газов, которые содержатся в воздухе? Или это вовсе не для воздуха, а, например, для воды? Не понять. А остальных двух клапанов просто нет...

Тут меня осеняет.

– Демьян, – спрашиваю, – как отрегулировать состав воздушной смеси в этом отсеке?

Правда, если он сошлется на то, что, опять же, у него нет соответствующего функционала, поскольку регулировка состава воздушной смеси не относится к компетенции капитана космической станции...

– Как именно желаете отрегулировать? – спрашивает меня бесстрастный голос искина.

– Максимально поднять содержание азота в воздухе, до девяноста девяти процентов, скажем!

Если моя «физичка» в пятом классе не наврала и если я не забыл ее откровения, этого будет вполне достаточно, чтобы горение прекратилось. Насколько я понимаю, такой простой способ разобраться с пожаром не пришел в голову Нирсу и Томирлу во время ситуации с заложниками в заблокированном отсеке только потому, что там кислородных масок не хватило бы на всех. В живых остался бы кто-то один... ну и малыш-тораи в своей расписной цистерне.

– Предлагаемое изменение сделает воздух в отсеке непригодным для дыхания любого находящегося на станции разумного вида, поэтому выполнить его невозможно, – сообщает мне Демьян.

Вот тебе раз. Про это я как раз ничего в сопроводилровке не нашел... А, черт! Нет, было там такое. Что-то насчет того, что у искина станции стоит жесткий блок на любые самоубийственные изменения среды... Да вашу ж мать, нужно же понимать, что ситуации бывают разные! Нет, им проще реализовать тупой запрет, чем прописывать исключения и включать логику: мол, почему бы и не изменить состав воздушной смеси, если это, наоборот, требуется для спасения жизни и благополучия разумного, попавшего в тяжелую ситуацию?

С другой стороны, «в реале» так оно и есть – чем дубовой заблокируешь, тем меньше вероятности, что какой-нибудь умник додумается, как этот запрет обойти, и натворит дел.

– Ладно, – говорю зачем-то вслух. – Тогда план «Б»! Демьян, покажи мне, как получить доступ к вентилям, регулирующим подачу кислорода и азота!

Должны же быть тут такие вентили, верно? Я уже представляю себе эту картину: какая-нибудь неприметная техническая дверца, за ней мешанина разноцветных трубок, как в кино. И Демьян таким скучным голосом будет мне командовать: отверните, мол, зеленый кран по часовой стрелке.

– Доступ к регулирующим кранам находится под пультом, – сообщает Демьян. – Для этого нужно ввести код доступа или пройти биометрическую аутентификацию при наличии нужного уровня доступа.

– У меня есть нужный уровень доступа?

Вопрос отнюдь не праздный: хоть я и капитан, но я давно заметил, что я на этой станции... ну, как бы это выразиться, не то чтобы совсем на птичьих правах, но все же она без меня отлично бы существовала. Помню, как я поначалу думал: мол, если бы мои замы были бы чуть самостоятельнее, не как обычные неписи, пропадала бы иллюзия, что игрок тут за что-то отвечает...

Так вот, так оно и получается: чем дольше играешь в эту игру, тем меньше иллюзий относительно собственного контроля над ситуацией у тебя остается. Может быть, и в жизни так. Я слышал, что крупные начальники по-настоящему ничем не командуют. Не то чтобы у меня была возможность в этом убедиться...

– Да, у вас есть соответствующий допуск, – милостиво соглашается Демьян.

Ага, то есть мне можно погладить нужный датчик ладонью.

Нахожу этот датчик сразу же: он брат-близнец того, который в принципе открыл мне доступ к техническому щитку. Прижимаю к нему все еще пощипывающую от жара руку. Ну если игра сейчас не распознает мой отпечаток ладони от того, что кожа, якобы, сильно обожжена, я не буду знать, то ли аплодировать разрабам, то ли ругать их на чем свет стоит!

Однако датчик милостиво пикает, допуская меня в святая святых.

...Где я ровным счетом ничего не понимаю.

Ей богу, если бы я умел свистеть, сейчас бы самое время было присвистнуть. Вместо аккуратного упорядоченного хаоса продуманной инфраструктуры я наблюдаю бессмысленную мешанину трубок одинакового окраса и толщины, без какой бы то ни было маркировки. И все эти трубки оплетены мицелием, для разнообразия не тлеющим... Хотя толку с него: все равно моя инженерная команда уже избавилась от связи с этим отсеком!

До меня доходит, что, раз управление инженерными системами станции было завязано на физиологию ацетиков, ничего удивительного в том, что трубы одного цвета и диаметра, нет. Небось, кто-то решил сэкономить, а мне теперь расхлебывай.

Еще отчетливо понимаю, насколько серьезную услугу оказал мне Томирл, когда согласился помочь соноранцам в установке параллельной системы контроля. Если бы он не предоставил им рабочую схему коммуникаций, они бы, небось, до сих пор здесь ковырялись.

Отлично, а мне-то кто эту схему предоставит?

– Демьян, – спрашиваю, – ты знаешь, какая из этих труб отвечает за подачу кислорода?

– Поскольку в мою память была заложена схема контрольной системы, составленная при монтаже дополнительных управляющих датчиков инженером Томирлом, то да, – отвечает искин.

О, отлично! Все-таки та моя инициатива снова меня выручает, как уже выручала в истории с ревизором-Виоланной.

– Покажи мне кислородную трубу! – командую я.

Одна из трубок начинает светиться тем же самым приятным голубым цветом.

Закручиваю кран на ней, затем, потребовав от Демьяна показать мне кран с азотом, произвожу над ним обратное действие. Вот и все! То же самое можно было сделать в ситуации с заложниками, если бы неведомых мне проектировщиков станции больше заботила бы безопасность ее жителей, а не

возможные диверсии...

...Ну или если бы сценаристы во главе с обаятельной Светланой лучше бы придумывали обоснуи для своих садистских квестов.

Огонь в отсеке гаснет... почему-то вместе с освещением. Проводка, что ли, заодно перегорела?..

Кидаю взгляд на левое запястье: ни фиги себе, браслет успел стать красно-фиолетовым.

Тупо гляжу на кислородную маску у себя в руках. Блин! Лучше поздно, чем слишком поздно, конечно же.

Торопливо надеваю спасительный девайс. Да здравствуют игровые условности – в глазах тут же проясняется, а браслет на руке зеленеет. В обычной жизни я бы так легко не отделался.

Глубоко вдыхаю воздух, который теперь, благодаря причудам подсознания, кажется мне чистым и даже немного сладким – ибо это воздух свободы, добытый с боем, можно сказать!

Затем иду к металлической переборке, блокирующей отсек. По моим подсчетам, вот сейчас...

Переборка медленно отъезжает в сторону. За нею стоит Нирс Раал, скорее зеленоватый, чем голубой, как обычно, и инженер Томирл – этот какой-то серый вместо своего обычного бежевого цвета.

– Капитан! – восклицает Нирс. – Надо же, вы сами выбрались! А мы тут пришли вас спасать.

На секунду реальность блекнет и замирает. На сером фоне вижу надпись золотыми буквами: «Ваши подчиненные по достоинству оценили найденный вами выход из сложившегося тяжелого положения. Получено очков репутации: +10».

Ага, то есть так теперь будут выглядеть системные сообщения. Ну... неплохо, хотя немного сбивает реалистичность. Хотя если бы их мне наговаривал в ухо Демьян, например, это могло бы помешать воспринимать на слух другую полезную информацию.

– Должен признать, что мы немного волновались, – тем временем говорит Томирл. – Бриа, конечно, была уверена, что с вами все будет в порядке, но, боюсь, мы не до конца разделяли ее оптимизм!

Вот интересно, появление моих ближайших соратников, можно сказать, почти друзей по игре – это запасной выход, который разработчики (ну или искин игры) предусмотрели на тот случай, если я сам не справлюсь? Или они тут стоят только потому, что я уже нашел выход?

Одно из многочисленных концептуальных отличий игры от реального мира – то, что проверить невозможно. Однако мне сейчас не до рефлексий.

– Как на станции? – спрашиваю я. – И где Бриа, кстати?

– На станции – плохо, – коротко и по существу отвечает Нирс. – Бриа врет в вашу пользу Межзвездному содружеству. Пойдемте в рубку, посмотрите сами.

Иду! В конце концов, ради этого я и здесь – чтобы решать проблемы.

Деньги: – 2 000 045 кредитов (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация – 1508

Харизма – 80 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность – 121

Предприимчивость – 81

Уж не знаю, какую чудо-технологию использует «Игротехник-НЕО» или их неведомые хозяева... в смысле, я буквально не знаю: во время инструктажа мне показывали довольно подробную документацию, но я не стану притворяться, будто понял оттуда хоть что-то. Мне, признаться, казалось, что такая технология выходит за рамки возможного для современного человечества... но, помню, когда я в детстве услышал о постройке квантового компьютера, тоже в его реальность не поверил. Так что мнению моему грош цена.

Так вот, уж не знаю, какую они там использовали технологию, но реальность, созданная капсулой, становится все реалистичнее по мере того, как в нее погружаешься. Я уже говорил об этом: во время тренировочных упражнений сначала возникает сюрреалистическое впечатление, будто ты оказался внутри мультфильма, да еще в качестве персонажа. Потом привыкаешь и не обращаешь уже на это внимание: мультфильм так мультфильм. Потом настоящий мир начинает казаться тебе каким-то не таким.

А еще позже, вспоминая какое-то событие из виртуальности, ты ловишь себя на том, что придумал какие-то детали и особенности, которые неуловимо отличают реальность, созданную стараниями компьютеров и компьютерных волшебников, от реальности, сотворенной добрым боженькой или неразумным Большим взрывом... И если ты, допустим, общался с какими-то людьми и в реале, и в виртуальности, то, вспоминая, не всегда можешь даже сказать, где именно это было.

Оксана, моя коллега, с которой я волею случая (или, скорее, благодаря ее природной общительности и легкости характера, потому что моей заслуги в этом точно нет) разговаривал больше всего, сказала как-то, что это похоже на разговор на иностранном языке.

– Когда я была во Франции на практике, – объяснила она, – у меня потом в голове все путалось, и я вспоминала какой-то диалог, как будто он был по-русски, хотя я была абсолютно уверена, что тот человек русского не знает и мы только по-французски общались!

Поскольку с языками у меня туго, не могу сказать, что это сравнение мне близко. Однако я примерно понял, что Оксана имела в виду.

Более того, мне показалось, что мое сознание (или подсознание) развлекалось этими шуточками и раньше, до того, как я улегся в капсулу в самый первый раз. Иначе почему некоторые сцены, произошедшие на станции «Узел-8090», вспоминались мне так, как будто я там был на самом деле?

И сейчас со мной происходит странное.

Я иду коридорами станции – и они кажутся мне не такими. Неправильными. Опираясь на картинку из виртуального шлема, более плоскую и статичную, чем та, что транслирует мне капсула, я достраивал станцию иной.

И теперь она кажется мне более тусклой, менее настоящей. Как будто не до конца в фокусе. Но одновременно – гораздо более всамделишной, словно бы забытое место, которое мне неоднократно снилось, и куда я пытаюсь вернуться, удивляясь, как все отличается от того, что мне придумалось.

Я иду по знакомому большому коридору в направлении диспетчерской рубки. Честно говоря, он оставляет желать лучшего. Вдоль одной стены тянется ряд мелких киосков и лавчонок, сейчас по большей части пустых. Даже не заколоченных – просто выпотрошенных полностью, вместо них жалкие остовы, просто коробки с дырками для окон и витрин. На некоторых еще остались вывески, порой еще мерцающие чем-то вроде светодиодов. Из-за них место похоже на зону стихийного бедствия... Да ведь это она и есть. Что такое события последних дней (недель по станционному времени), как не самая настоящая катастрофа?

Вдобавок под ногами валяются сухие листья, которые уборщики не спешат утащить. Где они, кстати? Инженерная команда для экономии электроэнергии их выключила?

Задираю голову. Лоза, которую используют омикра для перемещения, еще держится, но выглядит пожухлой, даже больной. Очевидно, станционный кризис мимо этой мелюзги не прошел. Почему-то чувствую себя виноватым, хотя понимаю, что мыши мне не питомцы...

Кстати о питомцах! Белкин!

Испытываю короткий приступ паники: уж не позабыл ли я моего дорогого друга в охваченном огнем коридоре? Вдруг он спрятался где-то, а потом задохнулся, поскольку я не позаботился о кислородной маске для него?

Тут же расслабляюсь: даже в худшем случае ничего плохого с котом не случится, просто очнется в той же капсуле. Однако не тот у Белкина характер, чтобы забиться в угол и дрожать, если вокруг творится что-то непонятное. Нет, он бы скорее с воплями побежал меня искать и вцепился бы мне в ногу, пока я не исправлю положение.

Только я так подумал, как передо мной распахивается дверь рубки, и я слышу тот самый истошный мяв, который только что себе воображал.

Прямо на меня кидается какой-то пушистый зверек, в котором я далеко не сразу опознаю моего дорогого друга.

Но когда опознаю...

Да, кот, который начинается тереться об мои ноги, самозабвенно урча, определенно, Белкин! Я узнаю его по размеру, по пропорциям... да по цвету, в конце концов: его шерсть такая же бледно-бежевая, какой была шкура. Но это действительно шерсть, а не редкий полупрозрачный подшерсток, который покрывает складчатую шкуру сфинкса. И довольно длинная шерсть, кот из-за нее даже кажется раза в два толще.

К счастью, морда шерсти почти лишена и я узнаю знакомую вытянутую физиономию Белкина, на которой явственно читается самодовольство.

Эксперты по зоопсихологии сколько угодно могут говорить, что эмоции котов гораздо примитивнее, а мимических мышц у них нет вовсе. Это собаки, мол, развили в себе способность поднимать брови за тысячелетия совместного существования с людьми, а морды кошек, сколь угодно очаровательные, абсолютно невыразительны. Все равно любой кошковладелец без тени сомнения знает, что спектр эмоций его питомца едва ли не богаче его собственного.

И Белкин излучал именно самодовольство.

- Ну ты даешь, - растерянно говорю я. - Кто над тобой так поиздевался?

Моя первая мысль: кто-то из программистов, курирующих игру, настолько не любит сфинксов, что изменил аватар моего питомца. Или шаблоны для сфинксов просто в игре не предусмотрены - по той же самой причине.

Я в курсе, что многим сфинксы кажутся уродливыми, даже страшноватыми. Да что там, сам несколько лет назад принадлежал к числу этих людей, хотя сейчас странно об этом вспоминать. Обычно я с пониманием отношусь к чужим заблуждениям. Однако вид обросшего шерстью Белкина чуть было не погружает меня в боевую ярость. Что это за дискриминация? Ну не любите вы сфинксов, никто не заставляет, однако зачем животных-то уродовать?!

- О, ваш питомец - очень странный зверь, - уважительно говорит Бриа. Она выглядит не менее уставшей, чем Нирс и Томирл, но от приветливой улыбки ее лицо кажется почти радостным, а браслеты на руках и ногах весело позвякивают. - Когда он только появился в рубке, он был почти совершенно голым, однако вскоре шерсть на нем отросла сама собой! Видимо, ему не понравилось, какую температуру поддерживает в рубке система кондиционирования...

- Вы знаете, что это мой питомец? - удивленно спрашиваю я.

А я-то ожидал, что придется объяснять им Белкина!

- Конечно! - отвечает Бриа. - И я очень рада, что он наконец-то прошел положенный карантин после прививок и доктор Сонг разрешила выпустить его из вашей каюты!

Ага, так вот как залегендировано появление Белкина. Григорий говорил мне, что они «что-то придумают», но я был уверен, что ради кота стараться специально не будут. Мол, появился и появился, какая разница.

Но вот почему он вдруг обзавелся шубой? Если это не глюк нейросети, не имеющей подходящего шаблона для сфинкса, то что?

Хватаю кота на руки и прижимаю к себе. К моему удивлению, прямо под моими ладонями шерсть испаряется, кот прижимается к моей груди, прячет голову под подбородок и начинает урчать еще громче.

С опозданием до меня доходит, что, очевидно, обрастает он исключительно по собственному желанию. Кто бы мог подумать! То ли в коте сидит генетическая память шерстистых предков, то ли он видел других котов... ну, вообще, видел, да: я же его в детстве из приюта забрал, потом в ветеринарку не раз водил, да и всякие фильмы с Белкиным на коленях смотрел (коты одни из немногих зверей, способных увидеть изображение как на экране, так и в зеркале. В последнем случае даже узнать себя!). Остается лишь удивляться, как это он запомнил, что подобные ему создания бывают с мехом, да еще и захотел такой же мех себе.

С другой стороны, может, удивляться и не стоит: я всегда считал, что кошки умнее, чем кажутся, а Белкин и вовсе отличается выдающимися интеллектуальными способностями. Вот и в виртуальной реальности очень быстро освоился...

Однако, вообще говоря, это странно: если нейросеть игры позволяет менять облик по своему желанию, почему я не сделался высоким голубоглазым качком? Желательно еще блондином... не знаю почему, с детства хотел стать блондином.

А может, сделался?

Краем глаза ловлю свое отражение в одном из экранов. Нет, по-прежнему моя привычная, довольно скромная внешность – средний рост, средний вес, ничем не примечательное лицо, слегка оттопыренные уши и крупноватый, если честно, нос.

– Ну ладно, – говорю я, – рад, что кот тут освоился.

– Кот? – спрашивает Бриа. – Так вот как его зовут!

– Нет, – поправляю, – кот – это название вида, а зовут моего друга Белкин. В честь псевдонима одного писателя, он на его книжке заснул, когда я его принес домой... ладно, неважно. – Вообще-то, важно. Обычно меня хлебом не корми, дай рассказать о своем коте, но начинать с этого свое первое виртуальное погружение в игру, пожалуй, как-то слишком. – Расскажите лучше, что

происходило на станции, пока я был временно недоступен.

- Про станцию лучше расскажет Нирс, - качает головой Бриа, - а я общалась с Межзвездным содружеством от вашего имени.

- И как? Плохо дело?

Бриа молча кивает. Потом, спохватившись, поправляется:

- Не то чтобы очень плохо. Хуже, чем могло бы быть. По крайней мере, мне удалось не допустить, чтобы вам запретили любые активные действия без согласования с Содружеством.

- А что, они и на это были готовы? - спрашиваю я.

Про себя мне хочется материть разработчиков - или, скорее, сценаристов. Ни фиги себе, какую свинью мне пытались подсунуть! И так выбраться из заварушки, куда меня загнали, практически невозможно, а они хотели добавить лишний круг бюрократического ада.

- Не думаю, что это они всерьез, - качает головой Нирс Раал. - Все равно передача информации по галактическим каналам связи занимает время, мгновенно ничего не сделаешь. А решения на станции нужно принимать быстро. Если бы они пошли на это, Узел можно было бы закрывать.

- У меня сложилось впечатление, что они чуть ли не на это были готовы, - вздыхает Бриа. - К счастью, мне удалось вас отстоять! Адмирал Виоланна вернулась с катастрофическим для нас отчетом, мол, здесь все расплзается по швам. А тут еще банк автоматически заблокировал счет станции. Сами понимаете, Комитет по экспансии был не в восторге.

- Какой еще... - начинаю я, но тут же обрываю себя.

Разумеется, Комитет по экспансии, я видел это название в справочной информации. Запомнил, правда, только потому, что мне показалось странным: почему орган Межзвездного содружества, которому подчиняется станция, называется именно так? Ладно бы назывался комитетом по международным

отношениям, или Дипломатическим комитетом, или еще как-то в том же духе.

- Понимаю, - киваю я. - И как же вы нас отстояли?

- Ну, они были близки к тому, чтобы объявить станцию токсичным активом и снять вас с должности, - поясняет Бриа. - И в то же время никому не хотелось реально брать на себя за это ответственность... Все-таки похерится такой эксперимент, да и нового капитана искать приятного мало - кто сюда теперь согласится? - Она трет лицо жестом крайней усталости. Впрочем, усталость эту я оценил чуть раньше: впервые я слышал от Бриа даже такую мягкую ругань.

- Вам удалось убедить их дать нам еще один шанс? - спрашиваю я.

В этот момент я преисполнен к Бриа самой настоящей признательности, хоть и понимаю, что она попросту отыгрывает заложенный сценарий.

- Почти, - она морщится. - Ограничение по кредиту они так и не сняли, хотя я и пыталась объяснить, что полагаться в таком важном вопросе на автоматику - себе дороже...

- На какую автоматику? - удивляюсь я.

- Решение о блокировке вашего счета было вынесено так быстро, потому что искин Межзвездного банка проделал это немедленно после поступления жалобы, - поясняет Бриа. - Если бы ваша репутация в Межзвездном содружестве была выше, эта жалоба попала бы на рассмотрение искину более высокого уровня с более гибкими границами допусков, или даже самому Комитету. А так все немедленно было заблокировано, без всякого рассмотрения даже! Просто на основании сведений о вашей репутации.

Боюсь, лицо мое в этот момент выражало совершенно идиотское удивление. Да, я подумал еще тогда, что слишком быстро было вынесено неблагоприятное для меня заключение о блокировке счета - это при том, что решение по делу о произведениях искусства саргов все еще телепается где-то по бюрократическому лабиринту Содружества. Однако подумал, что это просто - напросто происки сценаристов, и оправдания «по игре» искать не нужно.

А оказалось, что у такой скорости и предвзятости это оправдание все-таки есть! Возможно, придуманное задним числом, но есть.

Мое уважение к Светлане и ее команде тут же несколько поднялось.

- То есть функционирование станции вообще остановлено? - деловито спрашивает Нирс Раал. - Раз наш счет заблокирован, я не смогу проводить никакие платежи, даже оплату обычных повседневных работ на станции!

- А вот тут мне удалось добиться компромисса, - Бриа чуть веселеет. - Кредит на работу служб станции по-прежнему открыт, вы можете спокойно выставлять накладные. И прибыль от уже существующих источников дохода на счет поступать будет. Вот заказать или построить что-то новое теперь не получится, пока счет разблокирован не будет.

- И когда счет будет разблокирован? - спрашиваю я.

- Когда ваша репутация поднимется до двух тысяч. Большого мне добиться не удалось. Зато получилось выбить дополнительные три дня до начала строительства нового модуля! Вы ведь должны были запустить строительство максимум сегодня... Я пыталась добиться хотя бы месяца отсрочки, но не вышло.

М-да, три дня - негусто, конечно. Но хоть так.

- Ничего, вы и так хорошо поработали, - утешаю ее я совершенно искренне.

То, что Бриа, конечно, ни над чем не работала, а просто озвучила условия, предусмотренные для меня по условиям этого странного эксперимента, мне снова приходит в голову буквально секундой позже, чем я озвучиваю похвалу своей заместительнице.

Бриа вымученно улыбается.

- Спасибо на добром слове, капитан.

- Нирс, - теперь поворачиваюсь к другому своему заму, - теперь доложите обстановку на станции.

И Нирс начинает докладывать.

В этот раз он говорит словами, подробно и обстоятельно. Куда подробнее, чем я привык по прежнему режиму игры, когда неписи проговаривали только самое важное, а все остальное подавалось в виде цифровых сводок или записей в логах, которые нужно было откапывать самостоятельно. Или не откапывать – это я дотошничал, а в принципе, можно было играть и без этого.

Белкину быстро становится скучно, он спрыгивает у меня с рук и отправляется в обход рубки. Едва его лапки касаются пола, как на коте снова нарастает пушистая шуба, еще краше прежней. Слежу за ним взглядом, машинально оглядывая рубку.

Она почти не изменилась, хотя, как и коридор, при этом кажется мне неуловимо иной. Иначе при ближайшем рассмотрении выглядит и Нирс Раал: по-прежнему слегка мультяшный, но куда больше похожий на человека... не в смысле, что он выглядит менее инопланетно, а в смысле, что у него мимика богаче, что ли? Так сразу и не поймешь, да и нет у меня сейчас времени подмечать множество тонких отличий этой виртуальной реальности от той, к которой я привык в своем шлеме.

Так вот, в рубке все то же самое: множество пультов, за которыми изображают работу вахтенные неписи, круглое диспетчерское окно, как на аэродроме, огромная махина пестрого газового гиганта – кажется, что рядом, рукой подать, но на самом деле в невероятной дали.

Все то, что стало мне родным за прошедшие недели, но умудрилось остаться незнакомым.

Мне хочется сказать что-то вроде «Я соскучился по вам, ребята!» – но, понятное дело, молчу. Вместо этого пытаюсь вникнуть в доклад Нирса.

Если верить ему, тяжелая ситуация понемногу рассасывается: пожары и погромы, с одной стороны, создали для нас дополнительные проблемы, с другой – из-за них большинство беженцев сидит себе по отведенным квартирам, боится нос наружу показать. Да и докеры, подав жалобу, как-то активизировались и начали быстрее обслуживать корабли: уже объявлено пять рейсов, которые

должны вывести почти всех избыточных жителей станции, которые либо здоровы, либо прошли карантин.

– А что с теми, кто не прошел?

– Я этой информацией не владею, нужно обращаться к главному врачу, – говорит Нирс. – Но прямо сейчас она ушла отдыхать и проснется... – он смотрит на ручной хронометр, – примерно через полтора часа.

Ладно, полтора часа я могу подождать. Все равно мне пока надо придумать, как именно поднять репутацию и заработать денег без возможности тратиться на поднятие репутации. И с мафией нужно разобраться, что там Вергаас с докерами без меня наворотили. И решить для себя, буду ли я дальше сотрудничать с Отцом Родным, а если не буду, что мне потребуется сделать, чтобы выйти из игры с наименьшими потерями...

М-да, многовато, пожалуй, полтора часа никак не хватит. Может быть, хватило бы в прежнем, обычном режиме игры, когда я просто сидел на стуле и тыкал в кнопки интерфейса, но не теперь.

Тут чувствую, что мне приспичило в туалет. Да сильно так!

– Подождите, – говорю я Нирсу и Бриа, – мне нужно отойти.

И направляюсь к малозаметной двери в стене (раньше ее не было), на которой красуются красноречивые гуманоидные фигурки. Как мне объяснили, такие двери теперь будут в каждом помещении и на всех секциях коридора. Это больше, чем требовалось бы на реальной космической станции, и больше, чем было бы экономически оправдано, – но такая условность позволит игрокам каждый раз выходить из игры, затрачивая минимум времени. То есть в игре пройдет только то время, когда мы будем идти до туалета (он расположен прямо при бассейне, в раздевалке) и обратно.

Нирс и Бриа раньше не сталкивались с моими отлучками, но понимающе кивают: их явно перепрограммировали.

Едва я касаюсь ручки неприметной дверцы, как тут же открываю глаза в погасшем шлеме, и начинаю по скобам выбираться из жидкости нулевой плавучести (ее не сливают каждый раз, когда игроку нужно выбраться на короткое время, а то не напасешься).

Вроде и рядом туалет, а все-таки до чего неудобно! Может, стоило попросить специальный подгузник, как тот, в который запаковали Белкина?..

В этот момент понимаю, что даже в таком режиме игры есть свои недостатки.

- Ну ничего, - говорю я вслух, накидывая халат у подножия лестницы (в помещении бассейна мне кажется зябко). - Зато я вам всем покажу. Я выберусь из этого дерьма, вот увидите!

Кому я это обещаю, мне пока не очень ясно. Но в своем обещании я уверен.

Правда, за неделю тренировок мне не удалось придумать ничего особенно интересного, хотя инфы я перелопатил целую гору, однако где наша не пропадала! Кроме того, приходит мне в голову, если Нирс Раал в виртуальном режиме теперь выдает мне более подробные сведения о происходящем, то, может быть, это будет касаться и остальных неписей? И, может, мне удастся собрать более полную информацию... а значит, и придумать что-нибудь нетривиальное?

Направляюсь к туалету в смешанных чувствах, но с твердой решимостью. Вот теперь, думаю я, игра начинается по-настоящему! Я не я буду, если не приложу все усилия к тому, чтобы выиграть.

Деньги: - 2 000 148 кредитов (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация - 1508

Харизма - 80 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность – 121

Предприимчивость – 81

3

– Таким образом, в общих чертах наши четыре эпидемии взяты под контроль, – докладывает доктор Сонг и издает звук, похожий одновременно на зевок и невнятное ругательство. Что вовсе не такое достижение, как кажется на первый взгляд: естественного происхождения «динамик» вместо рта позволяет представительнице расы гнорр производить и более сложные рулады.

– А вы-то сами как? – спрашиваю я.

– Нормально, – отвечает врач. – На людей пока не кидаюсь. Возможно, только за отсутствием людей в моем окружении, но все-таки...

Уж не знаю, как ей удастся выглядеть такой же вымотанной, как два моих зама и главный инженер, но вот удастся – при том, что ничего антропоморфного в ее облике абсолютно нет, а значит, нет и маркеров, на которые можно полагаться при определении степени ее усталости. Даже кожные покровы не изменили цвет (если это действительно покровы, а не хитроумный скафандр). Да и голос звучит точно так же, как прежде.

Однако по каким-то неуловимым деталям – может быть, угол наклона туловища и угол сгиба конечностей? – чувствуется, что наш главный врач утомлена донельзя.

– Вам дать денек отпуска? – спрашиваю я.

Доктор Сонг (это прозвище, на самом деле у нее нет имени, а только цифровое обозначение) мне нравится. Несмотря на максимально чуждую внешность, из всех неписей на станции она больше всех похожа на человека. Даже черный юмор ее мне близок и понятен. Подозреваю, потому что сценаристы решили, что стереотипному медику без стереотипного же черного юмора никуда. Но все

равно это подкупает.

– Какой к демонам отпуск? – вопрошает доктор Сонг. – Вам потом всех роботов-уборщиков не хватит – отскребать станцию от слизи!

– От какой слизи? – опешиваю я.

– Я же сказала, что эпидемии взяты под контроль «в общих чертах», – говорит доктор Сонг. – А вовсе не окончательно. Но, кстати, почему нет. Возможно, такой декор пойдет нашим коридорам на пользу – учитывая, что в них уже творится...

Судорожно припоминаю, имела ли хотя бы одна из четырех болезней, которые широко распространились по станции, симптомы с выделением оранжевой слизи. Ничего такого припомнить не могу. Одна из них напоминает оспу, две поражают дыхательные пути, и одна, самая, наверное, неприятная – что-то вроде дифтерии. Я, помню, еще радовался тогда, что игра не требовала от меня заходить в лазареты, только на экраны смотреть. А если бы и потребовала, к счастью, тогдашний мой шлем не был оборудован запаховой приставкой. В отличие от нынешней капсулы, так что контактов с этими больными я бы все же постарался избежать.

– Это не совсем эпидемия, – поясняет Сонг. – Хотя бы потому, что эта пакость пока размножилась только один раз, так что нам предстоит отловить всего лишь от пятнадцати до девятнадцати особей. Но в любой момент может размножиться снова, и тогда злобная геометрическая прогрессия всех нас под собой погребет.

– Что за пакость? – деловито спрашиваю я.

– Один из эвакуантов с Дей-ко принес под кожей яйцо червя зогг, – говорит Сонг таким тоном, что, будь у нее мимика, она бы непременно не то что сморщилась – скривилась бы, словно от запихнутого в рот лимона. – Причем он о нем знал, конечно же – но не счел нужным сказать моим ребятам! Я всегда говорила, что в старатели идут существа без инстинкта самосохранения. Пару часов назад зогг, конечно, вылупился и, конечно, сразу же дал потомство! Которое расплодилось по всей станции в поисках приключений. Я попыталась доложить вам немедленно, но вы в этот момент развлекались на каком-то огненном шоу.

– Ага, прямо отдыхал и горя не знал, – отвечаю в тон доктору. – Что надо предпринять в связи с появлением этого червя? И вообще, что он делает? При чем тут оранжевая слизь?

Я уже успеваю представить что-то вроде Чужого, который выпрыгивает из грудных клеток своих жертв, неопратно забрызгивая стены и пол разноцветными инопланетными внутренностями.

– Выбравшись из носителя, эта хрень имеет тенденцию избавляться от всего лишнего, упаковывая это в экскременты такого вида, – сообщает главный врач. – Туда же и яйца откладывает, если нажралась достаточно.

«Выбравшись», ага. Похоже, мое предчувствие насчет вскрывающего грудные клетки чужого оказалось верным.

– А носитель, выходит, погибает?

– Нет, – говорит Сонг, – просто сочится оранжевой слизью из всех физиологических отверстий несколько дней... ну, или не оранжевой, кому как с внутренней требухой повезло. Некоторые, хвала Бездне, вообще иммунны для зогг, как джаштанши. Тораи эта зараза не берет по понятным причинам – зогг под водой не живут. А вот омикра после заражения и умереть могут, но у остальных обычно дело ограничивается слабостью.

– А засечь заражение, конечно же, нельзя? – Про себя я прикидываю, что события, конечно же, как всегда, будут развиваться по самому худшему сценарию, а значит, в скором времени ко всеобщей картине разрухи и запустения на станции добавится еще новаторское граффити оранжевой слизью.

– Конечно же, можно, – бурчит Сонг. – Даже при том, что, на мой взгляд, все гуманоиды существуют как во сне, пропустить червяка у себя под эпидермисом было бы как-то слишком.

Содрогаюсь от этого описания. На воображение я никогда не жаловался, а всяких насекомых попросту боюсь – и не стыжусь в этом признаться, благо страх этот вложен эволюцией. Слишком эти твари от нас далеки, чем меньше с ними контактов, тем лучше. Я и раков побаиваюсь, даже готовить их так и не

научился, хотя что уж проще.

А то, о чем говорит Сонг, вообще напоминает фильм ужасов, и даже довольно крупнобюджетный: насколько я знаю, изобразить всякие манипуляции с человеческим телом довольно трудно. Это слэшеры всякие снимаются практически на коленке, всего расходов – на кетчуп, клюквенный соус и горючку для бензопилы.

– Но дело в том, – продолжает главный врач, – что большинство больных, наоборот, пытаются скрыть заражение правдами и неправдами.

– Потому что болезнь считается позорной? – сразу же предполагаю я.

– Да нет, боятся, что их вылечат, – хмыкает Сонг. – Лечиться-то довольно просто, да только зогг выделяет нейротоксин, вызывающий у заболевшего исключительно приятные впечатления. Да еще и паранойю вызывает: им кажется, что все против них, поэтому большинство гуманоидов в таком состоянии становятся скрытными и глупеют еще больше, чем обычно.

– Однако... – я даже не знаю, что сказать.

– Вот-вот, – фыркает Сонг. – Поэтому я и говорю, что пресечь это дело в зародыше шансов мало. Моим ребятам придется бегать по всей станции с детекторами и убеждать тех, кого поймали, что мы не отобрать у них единственное счастье в жизни хотим, а вылечить.

У меня мелькает мысль, а стоит ли лечить в таком случае – если от этих зогг не умирают, а только ловят кратковременные глюки? Однако в оранжевой слизи приятного мало, конечно. Но на всякий случай спрашиваю:

– А кроме оранжевой слизи есть какие-нибудь проявления?

– А вам ее мало? – удивляется Сонг. – И неадекватности зараженных? Вы представляете, что начнется, если эта гадость в технические коммуникации просочится? Или если заразится технический персонал? Да хоть те же ваши горячо любимые докеры. Им же еще корабли обслуживать. Закапают слизью свои пульта и вызовут столкновение. Вам это надо?

Приходится признать, что об этом я не подумал.

– Какая вам нужна помощь от меня?

– Ну, – говорит Сонг, – если бы вы в этой консервной банке еще оставались боты службы безопасности, я бы попросила вас их перенастроить. Но нет так нет. Лучше просто расширьте штат моих санитаров, чтобы мне было кого посылать бегать по коридорам с детекторами.

Уже открываю рот, чтобы пообещать Сонг всю посильную помощь... и тут же его закрываю. Легко сказать, увеличьте штат! В принципе, даже и сделать легко: хотя, согласно справочной информации, нужные специалисты для найма есть не всегда, пока я всерьез не сталкивался с невозможностью кого-то нанять, если уж мне так приспичило.

Однако денег-то у меня по-прежнему нет!

Поэтому рот закрываю, секунды две обдумываю формулировку и наконец говорю:

– Доктор, попытаюсь сделать все, что в моих силах, чтобы вам помочь.

– Да уж попытайтесь, – буркает Сонг. – Это в ваших же интересах... Во имя Бездны, как же мне хочется курить! – с этими словами она исчезает с экрана.

Тут я соображаю, что главный врач на протяжении всего разговора так и не приложилась к своей курительной ракетнице – насколько я понимаю, это что-то вроде мини-кальяна. Интересно, почему? Тоже, что ли, какую-то болезнь подхватила, которая не дает ей это делать?

После разговора с главврачом понимаю, что мне срочно нужно поразмыслить, причем желательно так, чтобы никто не отвлекал.

После разговора с Нирсом и Бриа я собирался немедленно заняться стратегическим планированием, однако ничего не вышло, хотя было у меня целых полтора часа, пока доктор Сонг дрыхла. Нужно было заняться множеством мелких вопросов, которые раньше на станции разрешались в

автоматическом и полуавтоматическом режиме, а теперь, оказывается, требуют моего присутствия.

Поставить подписи, посмотреть логи... Последнее, казалось бы, не должно отнимать больше времени, чем раньше: какая разница, как читать одну и ту же информацию! Оказывается, разница есть, и еще какая. Когда я просто играл, находясь снаружи, я мог позволить себе роскошь просто скользить по строчкам глазами, машинально схватывая только самые важные сведения. Теперь я вчитываюсь, и это сложнее, потому что то и дело отвлекают всякие мелочи: ветерок из системы кондиционирования, чей-то кашель за одной из рабочих станций, сигнал на пульте о том, что очередной корабль находится в опасной близости к станции (разумеется, чтобы пришвартоваться к Узлу, нужно к нему приблизиться, но автоматика все равно предупреждает о каждом таком случае. Наверное, правильно делает, но это пиканье еще надоедливее, чем сигналы микроволновки, в которой забыли разогретое блюдо!)

В общем, внезапные обязанности по реальному менеджменту отняли у меня все эти полтора часа. И вот теперь нужно было придумать, где отыскать еще время. Черт, а ведь совсем недавно мне казалось, что, если я окажусь в игре целиком, этого самого времени будет больше!

Наивный чукотский мальчик, что сказать.

Вдруг вспоминаю, как в самом начале игры обнаружил, что на моем капитанском самокате вполне можно кататься по прозрачным соединительным коридорам между модулями. И что они длинные, то бишь в один конец ехать довольно долго... Тогда я еще подумал, что это неплохое средство психологической разгрузки – но зачем оно нужно, в игре-то, которая сама вроде как таким средством является?

Теперь я внезапно понял.

– Бриа, – говорю я, – назначь мне встречу с... с комитетом саргов. У них в «предбаннике».

Моя заместительница по дипломатической работе все еще присутствует в рубке: тоже разгребается с делами, которые продолжают валиться на нас тоннами кирпичей. Если я все правильно понял, ее задача сейчас – отвечать на

бесчисленные раздраженные ноты, авторы которых недовольны сложившимся на станции положением дел и считают это личным оскорблением для своих правительств и для себя лично. Та еще работенка.

Неудивительно, что Бриа отрывается от нее чуть ли не с восторгом:

– Когда назначить?

– Чем скорее, тем лучше, – говорю я. – Но чтобы я успел добраться. А я прямо сейчас пойду, чтобы время не терять. Надо будет – звоните.

– Не сомневайтесь, – отвечает мне Нирс, – позвоним.

В его голосе, обычно настолько вежливом и любезном, что даже почти подобострастным, звучит почти незавуалированная угроза. Видимо, мой зам вообразил, что я сбегая с поля боя, бросив их с Бриа вдвоем разбираться с последствиями недавнего аврала. Хотя аврал-то, строго говоря, еще не совсем закончился, а вполне себе продолжается.

Но объяснять моему чешуйчатому подчиненному мотивы своих поступков мне некогда и неохота, так что хватаю самокат и отправляюсь на поиски столь желанной ментальной передышки.

Как ни странно, мне не приходится заново учиться управлять этой хренью: навыки, полученные еще в виртуальном шлеме, остаются при мне. И это хорошо, потому что обдумать-то ситуацию действительно надо, а голова всегда работает лучше, когда занимаешь тело какой-нибудь несложной монотонной работой. По крайней мере, и у меня самого так, и в книгах я читал об этом неоднократно.

Саргов я, кстати, выбрал вовсе не потому, что до их модуля добираться дольше всего. Просто еще в реале, во время этой тренировочной недели, у меня появилась на их счет идея. Довольно бредовая, но лучше, чем ничего.

Нет, по сути своей эта идея оригинальностью не отличалась. Как всякое дитя современной кредитной системы, я решил, что если уж своих денег у меня нет, нужно занять. А раз не получается занять у финансового института, то бишь банка Межзвездного содружества, нужно попытаться занять у кого-то из тех,

кто присутствует на станции.

Возможно, виной тому была мелькнувшая у меня еще в предыдущей итерации игры мысль, что Ардено Нолькарро будет так мне благодарен за спасение своего ученика, что подкинет деньжат... ага, держи карман шире! Если строить далекоидущие выводы на основании сделанного Нолькарро намека (мол, карманных денег у его ученика по меркам «более бедных рас» немеряно), то тораи, скорее всего, процветают... Ну или по крайней мере лично Ардено Нолькарро и его маленькая школа процветают, один хрен. Однако исключительный эгоизм кальмаромедузов заставляет предположить, что добровольно назначить кому-то награду выше их понимания. А если они и предоставят денег в ответ на просьбу, то проценты, надо думать, будут грабительские.

Кто там у нас есть еще?

В первую очередь приходят в голову З,14 – они были моими подрядчиками, пока я не отказался от их услуг, а значит, могут хотеть возобновить деловые отношения. Однако их склонность к жульничеству и мошенничеству разного рода буквально вошла в легенды. Хотя у той же Цуйшели я особой хитрости не видел... а с другой стороны, как сказать – умудрилась же она обвести вокруг пальца и меня, и ученика Нолькарро, и безвестного художника-сарга!

Правда, не то чтобы она меня действительно совсем провела. Насколько я помню ход своих мыслей в тот момент, я не поверил ей до конца, просто решил позволить девчонке действовать так, как намекала игра, в надежде, что это разрешит хотя бы часть моих проблем. Не разрешило, только новых добавило. Видимо, ложная была подсказка.

А может быть, вот настолько я простодушный простофиля, что меня можно провести даже таким нехитрым способом.

Талесианки... ну, с ними у меня до сих пор отношения напряженные. У Превосходных, кажется, больше гонору, чем финансовых возможностей, да и в число рас-спонсоров они не входят, а значит, предложение вложиться в станцию воспримут менее охотно. Последнее можно сказать и о соноранцах, а о статусе этой расы я вообще без понятия.

Кто у нас еще остается из спонсоров? Сарги да преи. С преи, кажется, уже все горшки побиты. Значит, только сарги. Нет, конечно, если с ними не выгорит, то нужно попытаться и с остальными, вдруг повезет. Но именно на саргов я возлагал больше всего надежд.

Однако, так я рассудил еще во время тренировочной недели, предложить саргам вложить средства просто в исправление последствий моих собственных решений, – это как-то куце выглядит. Беспомощно. Я бы на их месте не слишком заинтересовался.

На этом этапе моих рассуждений я решил, что шансов на поиски новых инвесторов в принципе немного – последний довод мог касаться какой угодно расы, хоть спонсоров, хоть не спонсоров, хоть гуманоидов, хоть нет. С какой стати кому-то еще оплачивать мою попытку вытащить самого себя из болота за волосы?

Если какой-то шанс и кроется здесь, то только если его заложили разработчики... И тогда нужно поискать какой-то намек на него в описании либо инопланетных рас, либо самой игры, либо еще где-то... Да хоть в технической документации о самой станции!

В общем, я искал этот намек часами, нашел несколько, но все они показались мне маловероятными. Однако мои размышления снова и снова возвращались к саргам. Может быть, потому, что их модуль был самый яркий – так и бросался в глаза...

Большой плакат с рисунком станции висел в моей комнате в «санатории». Расположение модулей было иным, чего и следовало ожидать от рекламного постера, но модуль саргов имелся: шар с полупрозрачной верхушкой, и под стеклом разноцветный город, полный расписных небоскребов.

И вот смотрел я на этот постер, смотрел – и меня осенило.

Наверное, подумал я, модуль саргов неспроста такой красивый. Как фантик от конфеты: яркий, блестящий, приманчивый.

Упаковка, она же маркетинг – это солидная часть любого бизнес-проекта. Нас этому еще в колледже учили... ну плохо учили, тяп-ляп. Я не самый

заинтересованный в мире студент, но даже мне это было понятно. Однако кое-что все же преподавали, в том числе и насчет подачи блюд, и насчет рекламы... Одна из специальностей называлась как-то вроде «маркетолог заведений общественного питания», ну и остальным специальностям засунули ознакомительный курс до кучи. В общем, немного про бизнес-проекты и их раскрутку я все же знаю.

А ведь станция Узел-8090 – это такая большая попытка создать среду для реализации межпланетных бизнес-проектов.

Значит, все, что мне нужно, – придумать такой бизнес-проект, который заинтересует саргов, и чтобы они мне под него отвалили бабла. Конечно, проект этот придется выполнить, но, глядишь, выделенные средства позволят мне поднять репутацию и заткнуть первоочередные дыры – а дальше денег найду.

И даже концепцию такого бизнес-проекта я худо-бедно придумал. Правда, пришлось снова залезть в дебри технических описаний – но в результате я все же раскопал, что мне было надо.

Ну как... то есть я надеюсь, что раскопал. В данном случае я не был уверен, что нашел уже предусмотренную лазейку. А если об этой лазейке разработчики не подумали, пойдет ли управляющая игрой нейросеть мне навстречу?

В отличие от прошлого раза, сарги встретили меня без энтузиазма. Мне довольно долго пришлось дожидаться на балконе своих визави, разглядывая красочный город саргов, пока наконец ко мне не вышли.

– Чем могу помочь капитану? – спросила одна из комитетчиц, предельно вежливо, но, как мне показалось, с некоторой неприязнью.

Она не представилась, поэтому я в точности не знал, кто это – Сэми, Айри или Лари. Но то, что она была одна, без своих коллег и без председателя Гра Пока, говорило о том, что мои, так сказать, акции, упали. То есть падение репутации уже зримо отразилось на взаимоотношениях с диаспорами, хотя когда я с ними разговаривал в прошлый раз, репа у меня была примерно такая же, как сейчас... вроде бы.

Ну да ладно, видно, при падении репутации для остальных персонажей игры действует еще какой-то отрицательный бонус, и это даже логично.

– У меня для вас выгодное предложение, – тут же взял я быка за рога. – Я хочу предложить вам исключительную площадку для занятия искусством. С вашей помощью мы увеличим поток туристов на Узел, и все больше разумных узнают о великом искусстве саргов.

Саргиня наклоняет голову и изучающе рассматривает меня. Вот интересно, зачем они это делают – чтобы фасетки сфокусировать?

– Мы уже добавили достаточно произведений искусства в ваши коридоры, – отвечает она, – и вы были не в восторге.

Странно слышать ее слова без обязательного хора остальных подружек, а также без одобрительного баса Гра Пока. Оставшись в одиночестве, сарги сразу из комических персонажей превращаются в довольно недружелюбных насекомых. А до этого мне даже не приходило в голову, что они сделаны нестрашными даже для инсектофобов не только графическими средствами.

– Все дело в масштабе, – пытаюсь я выкрутиться. – Искусство в малой форме трудно... как бы это сказать... оценить по достоинству. Тут нужно быть ценителем. А я вам предлагаю по-настоящему большой масштаб.

– Какой? – спрашивает саргиня. На сей раз, кажется, заинтересованно.

Я набираю в грудь воздуха для объяснений.

Мой улов из справочной информации состоит в следующем: для покраски крупных объектов сарги используют точно таких же паучков-фабрикаторов, которые собирали станцию. Только попроще: фабрикаторы, которые строили Узел – штучный товар, пригодный для работы в космическом пространстве и переработки самых разных материалов. Мини-роботы, с помощью которых сарги украшают свои жилые помещения, имеют куда более скромный набор возможностей. Но принципиально платформа мало чем отличается... ну или я со своей гуманитарной колокольни так понял.

Так мне пришла в голову идея: если перепрограммировать фабрикатеры, пожалуй, они смогут выполнять культурные запросы саргов с куда большим размахом! Например, можно расписать малые астероиды и вывести их на орбиту вокруг станции на радость туристам.

Именно это предложение я озвучиваю саргине. Объясняю, как это будет круто: мы, мол, расположим камни в такой плоскости, чтобы они не мешали швартующимся судам, но при этом к ним легко можно будет отправлять фабрикатеров, чтобы те распыляли краску по индивидуально заданной программе. А туристы пусть знай себе из окон любуются.

– С меня – фабрикатеры и поиск подходящих космических скал, с вас – художественная идея, – вещаю я, пытаюсь изобразить вдохновенный блеск в глазах.

Саргиня смотрит скептически, хотя чтобы разобрать скепсис на этой морде нужен особый род воображения. Однако ее молчание говорит само за себя: с каждым следующим словом идея мне самому кажется все более нелепой. Черт, зачем я вообще ее начал предлагать, ладно игровая непись, но ведь вся эта красота еще пишется для изучения разработчиками игры, да и несчастного искина, которого будут использовать, возможно, для оборонных нужд, я на такую чушь программирую...

– Очень интересное предложение, – наконец вежливо говорит саргиня, когда я заканчиваю разоряться. – Однако его экономический потенциал представляется мне сомнительным. Вряд ли из окон станции можно будет разглядеть астероиды, достаточно мелкие для того, чтобы не представлять угрозы ни для станции, ни для швартующихся кораблей.

– Можно сделать специальные бинокли... – начинаю я.

– Увы, – она качает головой. – Масштаб и зрелищность не поражают воображение. У вас все?

По идее, я должен извиниться и, не тратя больше ни мое, ни ее время, линять отсюда подобра-поздорову, чтобы заняться спасением вверенной мне станции другими методами. Однако внезапно для себя я сержусь. Надоело, черт побери! Будет всякая непись тут на меня смотреть сверху вниз и намекать, что я не умею

мыслить с размахом и не знаю физики! Поэтому говорю:

– Нет. Это был только разогрев. Если в росписи астероидов для вас недостаточно блеска – то как насчет расписать кольца газового гиганта?

Кажется, тут я ее пронял: саргиня замирает, ее мохнатые усики слегка дрожат.

– А имеете ли вы право предлагать такое? – спрашивает она после паузы в несколько секунд.

К счастью, мои изыскания подарили мне ответ на этот вопрос.

– Да, – говорю, – весь этот кусок пространства находится в ведении Межзвездного содружества, а значит, и в моем, как его полномочного представителя. С должности меня никто не снимал. Я имею право передавать его в субаренду, в том числе, насколько я помню, и для нужд воздвижения памятников и монументов... думаю, объект искусства относится к тому же ряду.

Ну ни фига я разозлился, даже про памятники вспомнил. А может, оно и неудивительно: в лоре игры не так уж много информации, написанной скучным псевдоюридическим языком, а то игроки бы от скуки сдохли. Естественно, эти фрагменты притягивают внимание.

Саргиня склоняет голову сильнее.

– Вы не возражаете, если я позову для более подробного разговора своих коллег? – спрашивает она.

– Зовите, конечно, – говорю я.

Еще бы я возражал: я хорошо помню краткую лекцию Бриа об особенностях коллективного мышления саргов. В группах, мол, они лучше соображают, поэтому поодиночке серьезными вопросами не занимаются.

Значит, наконец-то начинаются настоящие переговоры!

Деньги: – 2 000 502 кредита (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация – 1508

Харизма – 80 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность – 121

Предприимчивость – 81

4

Все же великую власть имеет над нами собственный мозг.

Я совершенно точно знаю, что нахожусь в игре. Более того, если дать себе труд присмотреться, то становится очевидно: меня окружают предметы и интерьеры, созданные не господом богом или Большим Взрывом, а другими людьми. Тут вам и текстуры, и формы... ну сложно объяснить. Это как сон. Когда просыпаешься, знаешь, что вокруг реальность, без тени сомнения. А вот когда спишь, мозг вполне может решить, что все вокруг происходит на самом деле. Некоторые вот даже во сне умирают от избытка чувств.

Так и с игрой.

Когда рядом со мной об стену шмякается толстый шматок ярко-оранжевой слизи, я сперва инстинктивно отшатываюсь, потом вспоминаю разговор с доктором Сонг, потом успеваю испугаться, что яйца этого самого зогг залезут мне под кожу, и только потом вспоминаю, что нахожусь в игре и что бояться мне по большому счету нечего, а можно с чистой совестью получать удовольствие от выплеска адреналина.

– Держите его! – вопит кто-то.

Оборачиваюсь и вижу, как по коридору с выпученными глазами бежит какой-то Превосходный, путаясь в долгополом национальном костюме. Вообще-то по-настоящему длинные и неудобные тряпки у них носят только представители элитных линий. Тот же Гарвик третий, по моим ощущениям, наматывает на себя целый магазин тканей. Однако этот Превосходный, явно из Дивизионов, судя по недостаточно закрученным рогам, видно, решил сравняться с аристократией: его костюм, хоть явно из не столь дорогих и блестящих материалов, все-таки похожего покроя. А вот украшающие его пятна ярко-оранжевой слизи явно в образ не входят.

За жертвой разрекламированной доктором Сонг напасти мчатся еще трое – соноранец, З,14 (к счастью, не Цуйшели) и инопланетянин того же вида, что и Вергаас (так и не выяснил, как они называются!)

– Да стой же! – это уже другой голос.

Чувак в оранжевой слизи пролетает мимо. Скорость он развил такую, что моему должностному самокату и не снилось, при этом не собирается останавливаться на достигнутом.

И вот так на полной скорости влетает в коридор, ведущий к модулю саргов.

Все трое преследователей останавливаются, будто наткнулись на невидимую стену. Похожий на Вергааса тип выкрикивает несколько коротких слов, абсолютно мне незнакомых, но, судя по экспрессивной силе, ругательных.

Пишник успокаивающе говорит ему:

– Да ладно, Верг, ну ушел и ушел! Так даже лучше.

– Прибыль упустили... – говорит тот, кого назвали Вергом, затем замечает меня: я отшатнулся в сторону, чтобы на меня и ошметки слизи не попали, и погоня с ног не снесла. – А, – продолжает он со сложной интонацией, – наш новый региональный менеджер.

– Вергаас! – восклицаю я; теперь понятно, что это не инопланетянин того же вида, а именно он. – Что ты здесь делаешь?

Про себя прикидываю, является ли встреча с моим подчиненным в мафиозной иерархии намеком на какой-то квест или просто случайно получилось. От этой игры я уже ожидаю всего чего угодно.

- Да так, - говорит Верг, - обычные разногласия. Абсолютно ничего криминального.

И выразительно косится на мою грудь.

Поскольку я не прекрасная девушка, да и декольте не ношу, этот интерес нельзя считать оправданным. Перевожу взгляд туда же и вижу - что бы вы думали? - капитанскую нашивку. Насколько я помню по описанию игры, это маленькое устройство с опознавательным чипом, которое, помимо всего прочего, обеспечивает связь с носителем где угодно.

- Да, - говорю, - власти станции это не интересует, - и невзначай закрываю нашивку рукой. Мол, как бы то ни было, я это собираюсь разбирать с точки зрения организованной преступности, а мой ранг как главного начальника и ставленника Межзвездого содружества в этой консервной банке никакого значения не имеет.

Тут же вижу системное сообщение: «Вы успешно применили искусство не прямых переговоров. +1 к дипломатии».

Ну надо же, ну наконец-то. А я уже забыл, что игра должна мне какие-то статусы повышать, так редко это происходит. С тех пор, как я в капсулу залез, кажется, вообще первый раз.

А за такой пустяк, кажется, мне даже в начале игры не давали баллы... Светлана ведь говорила, что я играл с «прикрученными» настройками, когда очки мне зарабатывать было значительно труднее, чем остальным игрокам. Может, это местная нейросеть в порядке извинения? Тогда лиха беда начало.

- Только посреди коридора об этом не болтать бы... - произносит Вергаас, оглядываясь.

Коридор, конечно, пустует: станция все еще не пришла в порядок после гуманитарной катастрофы, которую я на ней устроил собственными руками. И ведь нет даже утешения, что людей спас... то есть спас, конечно, но это все были неписи. В настоящем мире еще был бы смысл рисковать, но тут, в игре, получился сплошной убыток и расстройство.

Хотя, с другой стороны, может быть, именно из-за этого меня взяли испытывать новые капсулы? Что я отношусь ко всему как к реальной жизни, и транслирую то же отношение обучаемому искину? Тогда все-таки польза получилась, но польза сугубо для меня, а вовсе не для игры.

В общем, неважно, главное, что коридор пустует. Но и нежелание Вергааса заключать потенциально незаконную сделку под взглядом камер службы безопасности тоже понятно.

- Где предпочитаешь беседовать? - спрашиваю я.

Вергаас оглядывается, потом машет рукой.

- Ладно, - говорит, - Отец Родной тебе все равно должен был пропуск дать... Не сегодня завтра сам найдешь.

Прежде чем я успеваю переспросить, что он имел в виду, мафиози манит меня за собой ужасно знакомым жестом. В первый момент я думаю, что идти за признанным бандитом и рэкетиrom - не самый умный поступок. Потом вспоминаю, что я, теоретически, его начальник. Если, конечно, розовый феячный босс еще не велел меня убрать дистанционно.

И в-третьих, наконец, я вспоминаю, что вокруг все ненастоящее. А значит, рисковать можно и нужно. Более того, если я правильно понял, без риска и периодических походов ва-банк тут все равно каши не сваришь. В смысле - не выйдешь победителем.

В общем, иду за Вергаасом.

Он подходит к очередному техническому лючку, вроде того, который я использовал в горящем коридоре для доступа к коммуникациям. С интересом

смотрю, как он его откроет. Почему-то представляется, что Вергаас взламывает терминал доступа каким-нибудь хитрым устройством.

Ничего подобного – мафиози просто прикладывает к маленькому экранчику большую трехпалую ладонь, и замок его пропускает!

То есть реально вот так берет и пропускает!

Офигеть, насколько глубоко прокралась бандитская зараза в самое сердце величайшего достижения межзвездной дипломатии.

«С этим точно нужно разобраться, – думаю я. – Неважно, что там по игре, но разобраться нужно...»

При этом я сам не до конца понимаю, в каком смысле я хочу разобраться: то ли выяснить все досконально, то ли решить вопрос до конца и закрыть его (например, выкорчевать организованную преступность на моей станции с корнем). То ли и то и другое сразу.

Мое изумление продолжает умножаться: за техническим лючком оказывается отнюдь не хорошо знакомая крохотная подсобка с маленьким пультом и регулируемыми кранами. Там – еще более узкий лаз куда-то вглубь стены, освещенный крохотными фонариками под потолком.

– Прошу, – говорит Вергаас.

Ну теперь уж глупость не глупость, а я просто не могу отвертеться от этого визита. Ибо я зол. И раздосадован. И ощущаю своим долгом познакомиться с тем, что сотворили с моей станцией.

Понятное дело, игра есть игра. В ней подробно изучить какое-то место просто невозможно: что нарисовали, там и ходишь. «Узел-8090» уже проявил себя на удивление адаптивным, подстраиваясь и прорисовываясь согласно выбранным мною по сюжету действиям. А если где-то и оставались белые пятна (например, как во время спасения мятежников из горячей секции станции), то это происходило так редко, что и говорить не о чем.

Но одно дело – какие-то левые закутки, которые никто не удосужился изобразить за полной их ненужностью. А другое дело – целая дополнительная экосистема в стенах станции! По всей видимости, моя должность капитана – действительно одна фикция, раз никто не удосужился мне сообщить об этом! Ведь по крайней мере Томирл должен был знать. А может быть, и Нирс Раал. Завхоз он или где?

Пока я киплю от возмущения, мы пробираемся на полусогнутых ногах по этому извилистому коридору, где под потолком и на стенах тянутся провода. Время от времени в стенах появляются ниши, от которых тянутся еще какие-то коридоры, в основном уже и темнее нашего. Из некоторых тянет странными запахами. Возможности запаховой приставки капсулы ограничены, однако я понимаю, что пытались обозначить условно съедобные и условно духи. Иногда пахнет мусором.

– Большой босс должен был вам дать подключение к нашей системе, – подсказывает Вергаас.

Подключение к системе... А! Теневое зрение! Так вот как оно залегендировано. Я, помнится, почему-то ни капли не удивился в прошлый раз, что у меня появилась такая чуть ли не сверхспособность, которая позволяла выявлять агентов мафиози на станции и связываться с ними, хотя фэнтези и прочей магией в игре и не пахнет. А оно вон как: мне просто дали доступ в их информационную систему.

Почему-то ощущаю себя не настоящим руководителем, пусть даже и региональным, а таким же лидером на птичьих правах, как в целом по жизни... я имею в виду, на станции. То есть поставить-то меня поставили, но объяснить забыли, и реальными полномочиями снабдить – тоже. Крутись как знаешь.

Тем не менее, поискав у себя меню (оно так же находится пристальным сверлением всяких неудобоваримых углов моего поля зрения), мне таки удастся подключить это самое Теневое зрение. Теперь ответвления от основного коридора обретают подписи, которые словно парят над дверями: «Приют радости», «Склад № 9», «Ринг» и даже «Харчевня тетушки Мо». Все это словно (хотя почему словно?) специально сделано для того, чтобы показать мне срез деятельности преступников на станции: бордели, подпольные бои, торговля чем-то незаконным... оружием, скорее всего, и наркотиками. Хотя, если учесть, что речь у нас идет об инопланетных контактах, на деле торговать они могут всем

чем угодно, хоть плюшевыми игрушками, если на какой-то планете они объявлены вне закона.

Больше всего удивления вызывает «Харчевня тетушки Мо»: я все понимаю, но какой смысл держать в подполье едальню? Разве не выгоднее сделать ее легально и принимать не только своих клиентов, но и левых цивиллов? Или тут подают какую-то особую незаконную еду?

Словно бы специально чтобы удовлетворить мое любопытство, к харчевне мы и сворачиваем.

Внутри оказывается неожиданно уютно: низенькие столики на японский манер, возле них вместо сидушек раскиданы мягкие подушки. Столиков, кстати, очень немного – штук пять в маленькой комнате, которая по размеру скорее напоминает квартиру, чем заведение общепита. Впрочем, говорят, в тех же азиатских странах и поменьше харчевни бывают. Правда, сам не видел.

Мы рассаживаемся друг напротив друга, и Вергаас говорит:

– Ну вот, теперь можно и обсудить все спокойно... Вас интересовало, зачем мы за тем Превосходным хмырем гонимся?

Киваю.

– Мы хотели извлечь из него яйца зогг, – объясняет Вергаас.

– Зачем вам эта пакость? – удивляюсь я.

– Кто сказал, что пакость? – хмыкает Вергаас. – Самый что ни на есть мягкий наркотик, а заодно лекарство от депрессии. Одна сплошная польза и никакого вреда! А эти нытики, межзвездные медики, зачем-то взяли и запретили.

– Допустим, – говорю я с самым серьезным видом. – И зачем вы хотели захватить этого голубого рогача – чтобы безвозмездно нести людям радость?

– Почему безвозмездно? За хорошую деньгу. Этих зогг в природе днем с огнем не сыщешь, большая удача, что они тут у вас завелись.

- Если верить нашему главному врачу, их тут скоро будет даже в избытке.

Вергаас фыркает.

- Небось, у этой вашей гнорр свой интерес. Зогг быстро размножаются, да, но они вне родной среды не могут нормально выживать. У них как заряд кончается. Вырождаются с каждым поколением. Десять-двадцать поколений – и все. И еще многое зависит от того, какое поколение в неволе был самый первый зогг... Их только поэтому не разводят.

Ну и ну, думаю я, неужели у Сонг в самом деле свой интерес? Почему она подала мне новость об этой эпидемии как о катастрофе, если на самом деле нужно просто подождать, и бедные инопланетные черви, лишенные возможности копошиться в родной грязи, вымрут строго самостоятельно?

С другой стороны, математика – не самая моя сильная сторона. Надо прикинуть: если речь идет о геометрической прогрессии, десять-двадцать итераций – это, походу, охрененно много. У нас в самом деле вся станция в оранжевой слизи утонет.

- Ладно, – говорю я, – то есть вы хотели поймать этого зогг, потому что считаете, что он – один из представителей первого поколения?

- Примерно, – хмуро кивает Вергаас. – Мы его вычислили. А теперь все пропало! Он к саргам унесся, просить у них убежища.

- Политического? – удивляюсь я.

Превосходный, который просит политического убежища у саргов, – это даже не анекдот. Это просто что-то за гранью. В принципе, Превосходный, который просит у кого-то политического убежища, – та еще шутка, даже без дополнительных уточнений. Превосходные слишком горды для этих политических игр. Но если еще учитывать своеобразную психологию саргов, то вообще получается что-то очень странное.

- Нет, натурщиком к ним попросится, – фыркает Вергаас. – Ну типа того... Сарги по доброй воле заражать себя яйцами зогг не будут. Да и вроде бы на них они

слабее действуют, чем на многие другие расы. Но они же слабые телепаты... или эмпаты, бездна их знает. В общем, если у кого другого от эйфории башку снесет – им приятно рядом находиться. Вдохновенно, как они сами говорят.

Растерянно хмыкаю на этой новости о том, что сарги, оказывается, практикуют непрямую наркоманию. И о том, что они телепаты заодно. В описаниях это нигде впрямую не говорилось, но надо было, наверное, догадаться: раз у саргов коллективный разум, а друг к другу они никак физически не подключаются, в отличие от ацетиков, значит, какой-то вариант ментальной связи там есть.

– Понятно, – говорю, – ну да еще найдете. Если верить доктору Сонг, на станции сейчас этих зогг около двадцати.

– Найдем, – серьезно кивает Вергаас.

– Но я хотел поговорить немного о другом. – Усилим воли перевозжу фокус своего внимания с оранжевой слизи и таинственной эйфории от заражения подкожным инопланетным паразитом к гораздо более скучным делам. – Докеры. Если помнишь, я тебя просил с ними разобраться.

Мне повезло, что лицо Вергааса, а стало быть, и мимика, так похожи на человеческие. Он явственно замыкается в себе, явно готовясь оправдываться, но одновременно наглет. Не спрашивайте меня, как это сочетается, в людях я разбираюсь плохо. А особенно если они инопланетяне-неписи, порождение таких странных и непонятных личностей, как разработчики компьютерных игр... Честно говоря, иногда мне кажется, что любые разработчики чего угодно большие инопланетяне, чем все существа, ими придуманные. Вы только на современную архитектуру посмотрите.

– Ну просил, – говорит Вергаас. – Я все сделал, как ты велел!

Нет, ну это понятно, что даже если Вергаас накосячил, он теперь ни за что не признается. А также понятно, что дело не в его косяках, а в каких-то особенностях игры, из-за которых у меня оказалась слишком низкая репутация для пользования услугами мафии. Однако говорить Вергаасу об этом я не спешу.

– Мне нужно точно знать, что ты им сказал, желательно вместе с формулировками, – говорю я. – Они ведь на меня в суд подали, и банк, не

дожидаясь вердикта, взял да и заблокировал мой счет.

- Отмазываться хочешь? - вздыхает Вергаас. - Извини, босс. Боюсь, не выйдет. Разве что найдешь очень хорошего адвоката.

- Ты им что, прямо говорил, что от меня пришел? - ужасаюсь я.

- Да не, уж такой ошибки я не сделал, - фыркает Вергаас. - Но что у нас крыша высокая - да, намекнул. Причем сказал, что крыша эта - выше завхоза вашего. Ну а выше него только ты один.

- Ну ты дал маху, - говорю я.

- Прости, босс. - Вергаас ухмыляется, показывая зубастую пасть. - Но кто ж знал, что у тебя репутация в Содружестве настолько упала! Обычно-то голословные обвинения в расчет не принимаются - ну мало ли что я там про тебя наговорил.

Вновь вспоминаю давешнее ощущение: мол, на эту роль типа регионального начальника мафии меня отрядили не столько даже из-за моего административного ресурса, сколько в качестве проверки, раз уж под руку подвернулся, справлюсь или не справлюсь. А по-настоящему делами, скорее всего, заправляет тот же Вергаас. Или еще кто, с кем я пока не знаком.

И сейчас эти лейтенанты местной мафии внимательно смотрят на то, как я дергаюсь. Если просчитают, то либо сожрут, либо... не знаю даже.

Ну ладно, будем надеяться, моя следующая идея поможет. Хотя придумал я ее только что, наспех. И теперь даже не буду притворяться сам перед собой, что это программисты аккуратненько вложили ее в контекст и мне подсказывают - вряд ли, больно она дикая. Но зато, если получится, часть моих затруднений должна разрешить довольно изящно.

- Так, - говорю, - ладно, с этим разберемся, когда будет актуально. Пока я вот что тебя спрошу: как ты насчет наняться в наш лазарет в качестве фельдшера?

- Что? - Кажется, полет моей мысли ставит Вергааса в тупик.

- А то, - отвечаю я. - Моему главврачу нужно выловить всех зогг. Может, у нее правда личный интерес, может, она за станцию радеет, не знаю. Персонала у нее не хватает. А я нанять сейчас никого не могу, денег нет... ну по той причине, что счет заблокировали. Зато ты и твои ребята, если найметесь, сможете преследовать больных абсолютно легально, без всяких помех от станции. Ну и если пару-тройку яиц присвоите под шумок, мы с доктором в сторонку посмотрим. Главное, чтобы у меня никто из персонала на рабочем месте слизью не капал.

То есть, в переводе, хотите устраивать притон - устраивайте, но знайте меру.

Лицо Вергааса, и без того длинное, вытягивается еще сильнее. Я практически вижу, как управляющая игрой нейросеть, которая транслирует мне эту картинку, где-то на заднем плане просчитывает варианты развития событий.

- Ну ладно, босс, - говорит он. - Надо попробовать.

Отлично! А теперь осталось уговорить принцессу... то есть доктора Сонг.

Деньги: - 2 000 528 кредитов (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация - 1508

Харизма - 80 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность - 122

Предприимчивость - 81

Как ни странно, доктор Сонг и не думает возражать.

– Да мне все равно, кого вы наймете, хоть диких верки, – отмахивается она от меня.

И очень хорошо: после этого я с чистой совестью ретируюсь из лазарета.

Не то чтобы мне так уж обязательно было туда заходить: я вполне мог позвонить своему главному врачу по системе внутривидеонаблюдения и сообщить умеренно хорошие новости именно так.

Однако ничего не вышло: Сонг просто сбрасывала вызов. Раза три я ее набирал, и раза три повторялось все то же самое. Слышал, такое бывает, когда пытаешься дозвониться до бывших или до должников. С подчиненными такого происходить, по логике, не должно. В конце концов я решил, что игра вынуждает меня полюбоваться на тот ад, что сейчас в лазарете творится.

Я оказался прав по обоим пунктам: во-первых, там действительно ад, во-вторых, да, меня таки вынуждали. В принципе, разработчиков можно понять: если бы я нарисовал такую красоту, я бы тоже хотел, чтобы игрок ее заценил.

То есть красоту, конечно, в переносном смысле. Ничего красивого в помещении, где повсюду стоят каталки с больными, накрытые куполами индивидуальной воздушной среды (для избежания перекрестного заражения, насколько я понял), а между всей этой красотой носятся взмыленные медики в блестящих комбинезонах индивидуальной защиты, я не увидел. Но сложно нарисовано и достоверно, как с натуры. Представляю, сколько мощностей нейросети уходит на анимацию всей этой толпы!

Но это если помнить о реальности. А если не помнить, то просто по-человечески жалко было и Сонг, и ее команду. Потому что сама главный врач, которая восседала посреди этого всего без своей обычной курительницы и, следовательно, без привычно окутывающего ее облака дыма, тоже выглядела усталой донельзя.

Причем она сначала рявкнула на меня, мол, с чем пожаловал и как смел отрывать ее от работы, которая, возможно, не позволит станции в ближайшем будущем развалиться на совсем уж маленькие осколки.

Я даже обалдел и опять, как раньше в берлоге у Томирла, не спросил, почему она позволяет себе такой тон с непосредственным начальством. Мне всегда было ясно, что медики – особая каста. А теперь, увидев, с каким хаосом ей приходится иметь дело, я убедился: Сонг сейчас можно все и даже немного больше.

Зато выслушав меня, она сменила гнев на милость.

– Отлично, что придумали выход, – сказала она, а потом добавила эту самую фразу про то, что ей все равно, с кем я договарюсь. Лишь бы работу ее санитаров выполняли на совесть.

В общем, с этой частью работы наконец покончено.

Пора заняться другим делом первоочередной важности: добычей денег.

Потому что с саргами я, конечно, принципиально договорился, но только в самых общих чертах, а никаких других шагов не предпринял: то меня Вергаас отвлек, то потом в лазарет потребовалось самому топтать. Хорошо хоть, не ножками, а на капитанском самокате, но все равно какое-то время на это потратить пришлось.

Однако первым делом отправляюсь в рубку: мне приходит в голову, что надо поставить Нирса и Бриа в известность о достигнутых договоренностях. Как-никак они мои заместители, значит, по идее, знать обо всем этом – не просто их право, но и обязанность. Да и мне проще. Честно говоря, не представляю, как формулировать и заключать соответствующий договор с саргами.

На всякий случай обращаюсь к своему искину:

– Демьян, мне нужно подготовить договор с Великим Саргонатом о росписи колец ближайшего газового гиганта.

(Вдруг понимаю, что я даже название этой планеты не удосужился узнать... если, конечно, оно в природе существует. Потому что в принципе это небесное тело может зваться просто каким-нибудь номером из каталога.)

– Вопрос юридического сопровождения не входит в мою компетенцию как вашего секретаря, – привычным бесстрастным тоном сообщает мне Демьян. – Рекомендую обратиться по этому поводу к вашим заместителям.

Ну значит точно, пора мне возвращаться в рубку.

Однако по дороге происходят два важных события, которые заставляют меня изменить планы. Во-первых, у меня возникает некое странное чувство, которое не сразу удастся опознать. Во-вторых, мне по дороге попадается Белкин: бежит по коридору, распушив свою несуществующую шубу, и мяукает.

Я еле успеваю затормозить, не переехав своего друга, и хватаю его на руки. Шуба, конечно же, сразу пропадает – и слава богу, потому что только этой шизы мне и не хватало. Белкин же, глядя мне в лицо, требовательно мяукает. Ровно тем же тоном, каким мяукал, вытаскивая проводок из моего шлема.

Ага, соображаю я. Так я просто-напросто голоден! Вот откуда это странное ощущение в животе.

Ну надо же, оказывается, мой кот продолжает честно выполнять свои обязанности даже в виртуальной реальности, хотя я его этому не учил. Всем бы так.

– Ладно, – говорю Белкину, – уговорил. Пошли пожрем.

На самом деле, если я не выберусь вовремя, Белкина накормят по часам прямо в капсуле, я специально оговорил это в контракте. Потому что мало ли какие у меня срочные дела возникнут. Человек может потерпеть без еды. Кот, конечно, тоже может, но ему не объяснишь, почему это необходимо. Так и будет жалобно мяукать и смотреть на тебя полными доверчивого недоумения глазами.

По-моему, это самое худшее, что можно придумать – не мочь накормить зависимое от тебя существо. Ну или облегчить его боль. Это я уже один раз проходил, больше не хочу.

– Бриа, – вызываю свою помощницу по коммуникатору, – подготовь, пожалуйста, проект договора с саргами, что мы нанимаем их расписать кольца той планеты,

вокруг которой вращаемся.

- Мы - что?! - удивленно восклицает Бриа.

- Правда, хорошая идея? - спрашиваю я. У меня на редкость отличное настроение: Белкин всегда на меня так действует, а в игре, оказывается, этот эффект еще и умножается - я почти забыл, что мой кот тоже здесь, так что встретить его в коридоре оказалось особенно приятно.

- Идея-то хорошая, но вы же на испытательном сроке в Межзвездном содружестве! - говорит моя заместительница. - Я обещала им, что вы не будете делать лишних телодвижений.

- И потом нас всех вместе без лишних телодвижений похоронят, вместе с проектом «Узел», - неприязненно отвечаю я. - Этот контракт с саргами может всех нас спасти. Так что ты уж постарайся.

- Постараюсь, - нехотя обещает Бриа. - Между прочим, Нирс вас ждет, ему нужны ваши подписи на каких-то накладных.

- Я скоро, - обещаю я. - Пообедаю и приду.

- Обедать будете у себя в каюте, как всегда? - деловито спрашивает Бриа.

- Да, - согласно киваю, - у себя.

Вот уже и «как всегда», хотя раньше я, конечно же, никогда в игре не обедал. Просто необходимости не было: все здесь замирало, когда я разлогинивался, как и положено в игрушке на одного пользователя. А теперь, хотя других пользователей здесь нет (или пока нет), но мир стал куда более живым. В том смысле, что развивается постоянно, независимо от моего присутствия. И даже вроде как некоторые основные роли в ключевые моменты должны отыгрываться живыми актерами.

Вспомнив об этом, невольно задумываюсь: а не сталкивался ли я уже с живыми игроками? Может быть, оператор был на месте Нирса, когда он выдавал мне вводную? Или на месте Вергааса, когда он вел со мной переговоры? А может,

один из четверки саргов, которым я доказывал, что мое предложение не чушь собачья, а отличный арт-проект, был живым? Или доктор Сонг, когда она сначала меня послала, а потом обрадовалась?

Вроде бы пока никто из них особенно не отличался от тех неписей, к которым я привык. Но ведь и все неписи в этой игре отменно удались. Настолько, что мне было легко и приятно в самом деле вообразить их моими приятелями, хотя с приятелями-то у меня на самом деле туго.

За этими мыслями я прямо с Белкиным на руках подхожу к ближайшей двери туалета, устроенной в стене коридора и помеченной привычными мне значками.

Можно было бы, конечно, пойти в свою капитанскую каюту – согласно инструкции, там тоже находится терминал выхода. Но я пока еще не знаю, где она, не настолько освоился. Через туалет можно выйти куда быстрее.

Кстати говоря, меня предупредили, что если я не буду выходить в туалет или еще куда достаточно долгое время – скажем, часов шесть – меня вытащат силой. Но я, разумеется, не собираюсь до такого доводить. Хотя выходить очень не хочется. Хочется разобраться, что там за накладные у Нирса, уточнить у Томирла, как идут ремонтные работы после пожаров, поговорить с Бриа по поводу договора с саргами и так его оформить, чтобы комар носу не подточил. А заодно узнать у нее, не продешевил ли я...

С одной стороны, не думаю, что можно всерьез продешевить, торгуясь с нейросетью, которая пишет игру. Особенно учитывая, что ты назначаешь цену за уникальное действие, которое ты сам только что и придумал, и у этой чертовой нейросети никакого специфического шаблона нет. Однако, с другой стороны, у меня было полное впечатление, что во время переговоров за Сэми, Айри и Лари играл живой оператор – причем один за всех, уж больно они слаженно, чуть ли не хором говорили. А торговались – ну словно продавец халвы из какой-нибудь экранизации «Ходжи Насреддина»! То есть весело, задорно, но семь шкур с меня спустили, и семь потов заодно. Даже вспоминать не хочется.

В общем, экспертное мнение Бриа мне требуется позарез... И может быть даже, его будет излагать не нейросеть, а живой человек. Хотелось бы надеяться.

Но делать нечего: спорить с Белкиным себе дороже. Как я уже говорил, ему не объяснишь, почему ты предпочитаешь задержаться и больше не хочешь делить с ним трапезу. В этом смысле обидеть неразумное животное, по-моему, даже хуже, чем обидеть ребенка.

Короче говоря, нахожу ближайшую дверь в «туалет» и касаюсь ручки. Этого достаточно, чтобы очнуться в капсуле, по шею в растворе нулевой плавучести.

* * *

Хорошо, все-таки, когда играешь не из дома, а из специально организованного ради этого комплекса! Все удобства к твоим услугам. Не надо ни готовить еду, ни даже ходить далеко: столовая для игроков находится прямо рядом с бассейном. И переодеваться, чтобы пообедать, тоже не надо: накинул халат, сунул ноги в тапочки – и иди как есть.

Повара предупреждены о Белкине, поэтому, когда я подхожу к прилавку с подносом и делаю заказ, приложив свой идентификационный браслет к терминалу, мне без лишних слов выдается сразу миска с любимым кормом моего кота.

Между прочим, мне предложили заменить его корм на какой-то там супер-премиум, по результатам консультации с ветеринаром. Я, не будь дурак, согласился, хотя был уверен, что кормлю кота самой лучшей едой: от бесплатной консультации зачем отказываться?

Так местный вет полностью одобрил и мой выбор, и расчет порции, и даже то, что я два раза в неделю даю Белкину кошачий паштет. Очень приятно было. Ну и заодно камень с души: как я ни доверяю «своему» ветеринару, а все-таки для спокойствия хорошо лишний раз получить подтверждение, что если Белкин и заболевает, то не потому, что я за ним плохо или неправильно ухаживаю.

В общем, сажусь за стол вместе с подносом, ставлю миску для Белкина на соседний стул: кот мой не то чтобы очень большой, на стуле как раз хватает места и для него, и для миски. Тут напротив меня плюхается Оксана. И ладно бы только она! На четвертый стул опускается малознакомый мне тип. Кажется, его зовут Петр, и он – единственный в нашей компании про-геймер. А впрочем, точно

не помню.

- Не возражаете? - спрашивает он.

Молча пожимаю плечами: мол, столовая мною не куплена, располагайтесь.

Оксана, кстати, даже не спрашивает, сразу начинает уплетать салат. При этом она упихивает себе зелень за щеки так, что они раздуваются. Я невольно вспоминаю хомяков и адмирала Виоланну.

Пожалуй, это главный недостаток здешней столовой: столы слишком большие, и отвязаться от компании, если еще три человека решат осчастливить себя твоим присутствием, никакой возможности нет. Во всяком случае, понятия не имею, как сделать это вежливо. А невежливо... нет, тоже понятия не имею.

- Ну, как тебе первые игровые полдня? - с энтузиазмом спрашивает Оксана.

- Нормально, - говорю я.

Мою почти приятельницу отсутствие энтузиазма ничуть не обескураживает: она готова поддерживать разговор за двоих. Именно это качество и стало причиной нашего продолжительного общения.

- Чума, - говорит Оксана. - Просто крышу сносит! Я обалдела просто, вроде бы все так мультипликационно поначалу, а потом прямо привыкаешь, и это здесь все вокруг нереальным кажется!

Киваю с куда большим чувством: да, я этот эффект заметил еще во время тренировки, но во время игры он особенно бросается в глаза.

- И не говори, - замечает Петр. Он, кстати, с Оксаной на ты, а на меня кидает какие-то странные взгляды. Не могу понять, что они значат. - Мне приходится все время напоминать себе, что это игра. Иначе темп падает.

- У тебя темп падает? - смеется Оксана. - Ты же профи!

Ага, ну точно. Значит, я для разнообразия верно запомнил.

– А вот. – Петр комично разводит руками. – И на старуху бывает проруха. Вот это впечатление реалистичности... оно все портит. Начинает казаться, будто на тебе правда лежит ответственность за жизни людей и будущее союза разумных рас, – он корчит еще одну гримасу. Наверное, она призвана показать, что он сам серьезно к своим словам не относится, потому что они слишком пафосны, и нам не советует. Но не поручусь, я тот еще физиогномист. – Слишком тяжело.

– А для меня это самое важное, – говорю я. – Как будто от меня реально многое зависит.

Говорю – и сам себе удивляюсь. Никогда об этом раньше не думал в таком ключе и не ожидал, что скажу. А вот вылетело.

Нет, в самом деле. Я всегда любил такие игры, где нужно было строить город или какой-то инфраструктурный объект, типа госпиталя или аэродрома. С детства. Мне нравилось упорядочивать и организовывать, добиваться экономической отдачи. Не думаю, что из меня вышел бы хороший управленец в реальности. Насколько я знаю, для этого нужно уметь не только управлять, но еще и в людях разбираться как минимум. Всякие там неформальные контакты и тому подобное. А в игре – самое то. Только то, что я люблю, и ничего лишнего: все аккуратно, организовано и по правилам.

Однако тут вдруг оказалось, что именно близость Узла-8090 к реальности и делает эту станцию такой дорогой моему сердцу. Как будто это все не понарошку, а от меня в самом деле что-то зависит.

Удивительно. Сам от себя не ожидал.

Впрочем, мои собеседники меня не совсем понимают.

– Ой да! – хихикает Оксана. – Слушай, так приятно было почувствовать себя реально самой главной! Нирс, ну, мой зам, так смешно мне кланяется! В шлеме не видно было, а тут! Я никогда никем не командовала.

Испытываю два чувства одновременно: во-первых, что-то вроде ревности – как это твой зам, Нирс же мой зам! Так-то я вроде знаю, что неписей во всех версиях игры зовут одинаково (хотя игра, по сути, пишется нейросетью для каждого

игрока индивидуально, в ней достаточно констант, чтобы сэкономить вычислительные мощности и сделать станцию узнаваемой), но что-то внутри меня возмущается. Даже мелькает мысль: «Зато ты-то, в отличие от меня, Томирла не спасла, и он тебе так не помог, как мне!»

А во-вторых, удивление: как так, мне-то Нирс не кланялся! Или я просто не заметил?.. Или Оксана себе репутацию больше отрастила, и поэтому с ней Превосходный обходится уважительнее?

– Да, немного забавно ощущать себя как средневековые морские капитаны, первым после бога, – снисходительным тоном соглашается Петр. – Девушки на шею вешаются, опять же.

Оксана морщит носик.

– Сексизм, между прочим! – говорит она. – Девушек там сколько угодно, а симпатичных мужских персонажей – раз-два и обчелся! И вешаться мне на шею они не спешат.

Девушки?! Вешаются?! Мы вообще в одну и ту же игру играем?!

– Ничего, – смеется Петр. – Когда доберешься до обряда плодородия у три-четыренадцать, там полное равноправие! Что для мальчиков, что для девочек.

– Да я добралась уже, – машет рукой Оксана. – Но я себе включила настройки «до восемнадцати», как-то не тянет на клубничку. Так что эта радость жизни прошла мимо меня.

– Там и в восемнадцать-плюс только массаж, – хмыкает Петр. – Не много потеряла.

Ого. Смотрю на них, как баран на новые ворота. Меня про версию восемнадцать плюс никто не предупредил! Интересно, почему?

Оксана ловит мой удивленный взгляд и говорит:

– Ой, Андрей, я и забыла! Ты ведь испытываешь версию с мафией и криминальной активностью, да? Ты уже кого-нибудь убил?

Еще не легче.

– Оксан, отстань ты от человека, – говорит Петр. – Дай спокойно поесть.

Да! Очень своевременное предложение!

А потом добивает контрольным в голову:

– Это вообще только слухи, что у каждого из нас дополнительные опции подбираются исходя из психопрофиля. Подумаешь, ну выпал у Андрея криминальный сюжет. Это не значит, что он асоциальный тип, просто так совпало.

Деньги: – 2 000 528 кредитов (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация – 1508

Харизма – 80 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность – 122

Предприимчивость – 81

6

Асоциальный тип – это еще не значит конченный злодей. Во всяком случае, я так не думаю, а то бы Белкин меня не любил.

Хотя-а... Говорят ведь, что кот на руках как раз положен всякому уважающему себя злодею? Ну, в общем, неважно. Будь я нехорошим человеком, наверное, придумал бы какой-нибудь другой, несимпатичный способ выбраться из сложившихся у меня на станции затруднений. Например, убил бы всех – или хотя бы половину. Или конфисковал чье-то имущество. Или разузнал, нельзя ли как-то вылизать коллективную задницу Межзвездному сообществу... ни за что не поверю, что в такой хорошей и разнообразной игре, как «Узел-8090», нет подобной функции!

А я заключил договор на разрисовку граффити природной достопримечательности. Целого небесного тела. Некоторые, правда, сказали бы, что тут и проявляется моя злодейская природа: мол, только граффити на планетарных кольцах не хватало! Но я же видел художества саргов. Графические дизайнеры на них отвели душу... в том смысле, что изрядно постарались. Думаю, и то, что изобразят на кольцах, не разочарует.

Если, конечно, нам удастся заключить этот чертовый договор!

– Нас не устраивает вот этот пункт, – говорит одна из саргов-комитетчиц, тыкая передней лапкой в текст, что прокручивается перед нею на экране.

Мы все сидим (то есть мы сидим, а сарги стоят на своих роликах) в переговорной около рубки. Я настолько привык к этому месту, что оно стало мне родным, вроде собственной каюты. Хотя вот как раз каюту я пока даже ни разу не видел и не знаю, доберусь ли до нее сегодня. По идее, надо, потому что где я своего аватара оставляю, там он и пробудет всю ночь, и оттуда мне его придется забирать с утра. И так уже Бриа выразила сдержанное удивление, что я все время обеденного перерыва просидел в туалете, и осведомилась, не нужно ли мне обратиться в лазарет.

Не хочу повторять эту неловкость... А с другой стороны, может быть, проще прослыть эксцентриком, чем каждый раз добираться до этой мифической спальни, где я должен оставаться на ночь. Вроде как.

Ну ладно, про свою каюту подумаю в другой раз, а пока нужно сосредоточиться на договоре. Точнее, на споре Айри, Сэми и Лари (почему-то в этот раз они притащились без своего Гра Пока, которым на словах так восхищаются) и моей заместительницы Бриа.

– Это стандартный пункт, – говорит та. – Изображения, которые вы выберете для росписи колец, не должны быть оскорбительными ни для кого из рас, входящих в Межзвездное содружество!

– Тогда что нам останется рисовать? – восклицает другая саргиня.

– Да ничего! – это они кричат хором.

– Вовсе нет, – возражает Бриа. – Есть множество художественных образов, эстетически привлекательных для всего Содружества...

– А то как же, – фыркает третья из саргов. Звук получается весьма впечатляющий, если учесть, что ротовой аппарат саргов – это хоботок. Причем я как-то не думал, что он способен на более-менее трубные звуки, а оказалось, вполне. Не как у слона, конечно, но близко к тому.

– Талесианки находят оскорбительными растительные орнаменты, – вновь берет слово первая из саргов. – Доскональное изображение существующих растений им не претит, однако любые стилизации и упрощения вызывают гнев. И напротив, любое изображение чего бы то ни было с фотографической точностью расстраивает джаштаншей, которые считают, что искусство не должно стараться быть бледной тенью реальности.

– Между тем, согласно наиболее распространенной из трех религий Превосходных, под запретом находятся изображение существ, обладающих разумом, – вступила вторая саргиня. – А преи окружили любое изображение зверей и птиц таким количеством суеверий, что проще им ничего не показывать – все равно отвернутся и убегут!

– Гнорр считают, что искусство не должно опускаться до изображения геометрических форм, – продолжила третья, – а ацетики, наоборот, считают, что геометрические формы – это наивысшая сакральная ступень любого творчества, которой не подобает любоваться в компании! Тогда как мы собираемся расписать ни много ни мало крупную планету!

– А что омикра? – с несколько нездоровым интересом спрашиваю я.

Вряд ли интересы такой малозначительной расы, как мышебелки, учитываются, однако мне уже просто становится интересно.

Сарги переглядываются.

– У омикра, кажется, нет никаких табу в этой области... – нерешительно начинает одна из них.

– Зато у вашей расы, капитан, табуировано изображение всего, что напоминает половые органы! – торжествующе произносит другая. – Учитывая, сколь эти органы разнообразны в Содружестве, я вообще не могу придумать, что можно изобразить такого, что устроит всех!

Испытываю большой соблазн сообщить им, что от имени человечества я снимаю возражение против половых органов, так что они вполне могут разрисовать кольца местного Сатурна в стиле школьной парты. Однако сдерживаюсь. Понятия не имею, где в игре были настройки «18+», о которых говорили Оксана и Петр, и включил ли я их; по идее, об этом должно было быть в договоре, который я подписывал, однако наотрез не помню. И пока мне как-то не хочется вносить ясность по этому вопросу, хотя таинственный ритуал плодородия 3,14 вызывает нешуточное любопытство.

– Однако абстрактные изображения не ограничиваются абстрактными узорами, – вкрадчиво произносит Бриа. – Некоторые виды искусства позволяют выразить себя через чередование разноцветных пятен и полос. Более того, я слышала, что великие мастера могут заставить других видеть в такой картине много сюжетов одновременно.

– Не пытайтесь нам льстить, – сухо говорит одна из саргов.

– Но такое и правда возможно, – говорит другая.

Они переглядываются, потом все трое синхронно скидывают руки к переводческим устройствам на груди и отключают их.

Несколько секунд в переговорной царит стрекот, чем-то напоминающий песню сверчков в подполе (не хочу вспоминать, как я это узнал) или столь

разрекламированное китайцами и японцами пение цикад. С той только разницей, что сверчки и кузнечики поют однообразно, а тут даже мне были слышны модуляции и явное разделение на фразы.

В очередной раз я восхитился тем, как здорово продумана игра. Кажется, что разработчики ни единой мелочи не упустили... хотя это, разумеется, не может быть так. Просто мне здесь нравится, и немногие нестыковки я настроен прощать. Да и работа действительно выше всяческих похвал: и не лень было им все эти нюансы продумывать! Даже если речь саргов на самом деле обработанная в аудиоредакторе запись сверчкового хора, до этого ведь надо было додуматься, а потом еще не полениться сделать.

Нет, я и раньше знал, что «Узел-8090» делался толпой упоротых фанатов, которые пытались на его примере доказать, что игры могут стать новой реальностью... Ну или что-то в этом роде. Однако именно вот такие тонкости служат настоящим подтверждением.

– Ладно. – Все трое саргинь разом включают переговорные устройства (горящие на них диоды из красных становятся голубыми) и одна из них обращается к нам с Бриа: – Возможно, абстрактный рисунок из цветных пятен не покажется оскорбительным никому из известных рас, а кроме того, будет хорошо сочетаться с естественным фоном планеты. Но это станет недопустимым креативным ограничением для наших художников. Необходимость творить в таких условиях будет отрицательно влиять на их тонкую душевную организацию!

И ведь без тени иронии говорит. Правда, иронию не расслышишь за искусственным голосом из переговорного устройства. Если ее сейчас отыгрывает реальный оператор, должно быть, он веселится от души.

– Ну что ж, – вздыхает Бриа с таким видом, как будто идет на колоссальные уступки, – полагаю, что эту формулировку можно изменить... Написать, что мы отдаем выбор темы и эскиза рисунка исполнителю. Однако в таком случае необходимо включить в пятый раздел пункт о том, что именно исполнитель выплачивает штраф и несет репутационные риски в том случае, если выбранный сюжет вызовет раздор между разумными расами.

Сарги переглядываются.

– Это приемлемо, – хором говорят они.

А если они сказали хором – то здорово, пункт утвержден.

– Отлично, – лучезарно улыбается Бриа. – Переходим к следующему параграфу!

...И мы правда переходим. Никакой тебе перемотки. Мне приходится терпеть это чертово объяснение!

Воистину, никак не могу понять две вещи: во-первых, почему я когда-то думал, что Бриа – этакий декоративный секретарь, только еще хуже, потому что от нее даже кофе не дождешься. А во-вторых, почему это я решил, что в капсуле играть веселее и интереснее, чем в шлеме? При прежнем формате игры никто не заставлял меня переживать все эти длиннющие переговоры с моими инопланетными постояльцами, они начинались одной ритуальной фразой и заканчивались еще после пары фраз. А с саргами мы талдычим уже, такое ощущение, часа два!

Правда, когда я гляжу на свой коммуникатор, выясняется, что мои «два часа» уложились минут в двадцать. И все же даже это гораздо дольше, чем, по-хорошему, можно выделить в рамках динамичной игры на разборки с одним эпизодом, пусть даже довольно значительным.

Хотя я не могу сказать, что скучаю по-настоящему. Пока мне еще довольно интересно... Но если Бриа всерьез начнет фиксироваться на каждом подпункте, придется представлять, как я ее душу, чтобы как-то взять себя в руки!

Однако Бриа берет быка за рога – приступает к обсуждению наших взаимных финансовых обязательств.

И вот это действительно самое сложное: с одной стороны, сарги должны заплатить мне за аренду своей художественной площадки и фабрикаторов. С другой стороны, я должен приплатить им за то, что они оставляют у меня свой шедевр искусства, который, в перспективе, привлечет на станцию туристов.

В общем-то, я и не против заплатить... будь у меня деньги. Поэтому нам с Бриа приходится договариваться о том, что свою долю в этот совместный проект

сарги внесут сразу, а мы – чуть погодя. В идеале, когда туристический поток действительно увеличится.

– Нет уж, – делает одна из саргинь решительный взмах рукой. – Мы еще даже не знаем, удастся ли станции возродиться! Может быть, туристы сюда вообще никогда не вернуться.

– У нас есть свои подходы, – говорю я. – Вы знаете меня как человека, который обычно решает проблемы.

– Если бы мы вас не знали, – вступает другая саргиня, – мы бы вообще на переговоры не пошли. Однако у вашей репутации есть свои пределы.

– И сложившаяся ситуация, возможно, станет вашим концом, – припечатывает третья.

– Тогда почему вы вообще согласились на этот проект?! – недипломатично восклицаю я.

– Потому что вы предложили нам беспрецедентный холст, а масштабы – наша слабость, – снова говорит первая.

– Даже если станция погибнет, наш шедевр будет жить здесь вечным памятником чистому искусству, – добавляет вторая.

– Но это не значит, что мы готовы рисовать его в ущерб себе, – заканчивает третья. – Не сойдемся в условиях с вами – ну что ж, так тому и быть, подыщем другую площадку.

Да уж, когда они восторженно щебетали, какой их председатель Гра Пок великий, они мне нравились больше!

– Другая площадка будет не такой удобной, – говорит Бриа. – Кроме того, ваша помощь может сейчас помочь возрождению станции, одним из спонсоров которой является ваше правительство. Разве это не дополнительный довод в нашу пользу?

– Довод, – соглашается одна из саргов. – Но только если вы согласитесь внести свой вклад!

– Мы и не отказываемся, – говорим я. – У нас есть некоторые фонды, однако сейчас они нужны на контроль текущей ситуации, – никаких фондов у нас нет, если не считать возможности увеличивать свой долг банку за счет автоматических выплат. Но об этом, понятное дело, говорить вероятным деловым партнерам не стоит.

– Этот проект – шанс для всех нас, – поддерживает меня Бриа. – Мы не отказываемся от своей части вклада. Однако мы просим возможности внести его позже.

– Когда, может быть, и вся станция прекратит свое существование, – неприязненно произносит одна из саргов.

– Нашими совместными усилиями... – начинает Бриа.

– Не прекратит, – перебиваю я, стараясь, чтобы мой голос звучал как можно тверже. – Это я вам обещаю.

* * *

Когда мы выходим из переговорной, Бриа улыбается мне странной улыбкой.

У человеческой женщины я бы, пожалуй, счел ее кокетливой. Однако из справочной информации я помню, что талесианки бесполоы и, хотя иногда могут вступать в романтические отношения с представителями других рас, делают это скорее из любопытства, чем по каким-либо другим причинам.

– Вы хорошо держались, капитан, – говорит она.

Да, я знаю, что хорошо держался. Когда мы подписали договор (разумеется, электронной подписью на планшете; мне нужно было просто приложить мой коммуникатор), я получил системное сообщение, которое дало мне +100 к репутации, +10 к дипломатичности и +5 к харизме. Очень круто получилось, я даже не ожидал.

Но вот что странно: я воспринял это сообщение почти с раздражением. Мол, сам знаю, что проделал трудное дело и вышел молодцом, не мешайте! Вообще-то удивительно: покажите мне геймера, который не любит смотреть, как у него прибывают статьи? Это зрелище похлеще, чем горящий огонь и бегущая вода.

И все же...

Однако похвалу Бриа я воспринимаю совсем не так, как золотые буквы на фоне выцветшей до черно-белого кино реальности. Мне приятно. И приятно потому, что у нее какая-то сложная, нетипичная, человеческая интонация. Как будто она и рада за меня, и опасается чего-то.

- Спасибо, - отвечаю я. - Без тебя бы я не справился.

Бриа, к которой я привык, лучезарно улыбнулась бы и ответила, серьезно или шутливо, что нет, конечно, справился бы, но она рада помочь. Эта новая Бриа наморщила лоб и сказала:

- Да, задача получилась нетривиальная. Такой договор... не думаю, что кто-то когда-то заключал нечто подобное. Очень интересно вышло!

- В смысле? - удивился я. - До сих пор никто не отдавал саргам коллективный подряд на украшение чего-то?

- В принципе межпланетные деловые связи - изрядная редкость, я уже говорила вам, - кивает Бриа. - Этот проект требует сотрудничества актива Межзвездного содружества и актива Великого Саргоната, причем затеян не по инициативе сверху, а снизу... насколько я могу припомнить, беспрецедентный случай.

Говорит она не с энтузиазмом, а скорее задумчиво. Я безошибочно понимаю: вот он, живой оператор. У нее неуловимо меняется даже манера: если прежде Бриа выглядела довольно юной и даже, может быть, наивной, то теперь она кажется мне если не изрядно пожившей женщиной, то уж по крайней мере компетентным специалистом с солидным опытом.

Вот что значит серьезное выражение лица и легкое изменение осанки - она как будто голову стала держать выше.

- Думаете, все получится? – спрашиваю я ее.

- Поживем – увидим! – Она улыбается мне ослепительно, по-прежнему. – Для этого и создавался «Узел-8090» – чтобы раздвинуть границы возможного для наших рас, а значит, избежать гибели.

- Что? – вопрос вырывается сам собой. – А разве не для подготовки к совместной экспансии?..

- Одно другому не мешает... Ну ладно, разговор, конечно, для другого раза. Сейчас у меня к вам вопрос... – Она пытливо смотрит мне в глаза, чуть снизу, но почти на равных: Бриа примерно одного роста с моим аватаром.

- Д-да?

Странно устроен человек: я всего лишь мультяшка, и Бриа всего лишь мультяшка. То, что сейчас за нее играет живой оператор, – не более чем моя догадка. И не факт, что этот оператор женщина. Или – что молодая и привлекательная женщина; вполне может оказаться кто-то вроде главной сценаристки Светланы Степановны. А то и даже она сама, почему нет.

И все-таки от такой близости наших лиц мне становится... странно. То ли некомфортно, то ли наоборот, что-то замирает в груди. Меня сразу же тянет отойти на несколько шагов, но одновременно приятно, что Бриа встала так близко и смотрит мне в глаза.

- Вам нужна еще моя помощь? – спрашивает Бриа.

- То есть?

Вопрос совершенно обыденный и более чем закономерный: в конце концов, она моя заместительница по дипломатической работе. Однако мне чудится в нем нечто большее. Не в романтическом плане, естественно. Просто Бриа делает ударение на слове «моя» – легкое, едва заметное ударение, такое, что, может быть, показалось...

Ну что ж...

– Мне нужно как можно больше информации о судебной системе и о том, как избавиться от штрафа, который на меня наложили за взаимодействие с мафией, – говорю я. – А заодно – как призвать докеров к ответу. Ведь началось-то все с того, что они зажали пошлину за корабли, которые не занимались гуманитарной миссией! То есть платили за них так, как будто они занимались, а на самом деле...

Рассуждаю я так: все что я мог выжать из игры по этому делу, я уже выжал. А если на месте Бриа сейчас кто-то из команды разработчиков, то она может рассказать мне больше, и это «больше» поможет мне в итоге обмануть систему.

Ведь я же сказал тогда еще, что буду жульничать? Мое слово твердо! А раз ни одного чит-кода мне так и не сказали, буду добывать их сам.

– Я поняла, – коротко говорит Бриа. Она как будто обдумывает что-то, потом принимает решение: – У меня будет свободное время после ужина. Я могу прийти к вам в каюту.

У меня в голове опять проносятся мысли о бесполости талесианок, рейтинге 18+, ритуалах плодородия и о том, что, как сказал Петр, ничего круче массажа все равно не светит.

Потом говорю себе не быть подростком. Даже если бы непись-Бриа вешалась мне на шею, повинувшись программе, реальная женщина, отыгрывающая эту роль, вряд ли станет делать нечто подобное. Особенно в игре, где каждый шаг записывается.

– Приходите, – говорю я. – Чаю вам, правда, не обещаю.

– Мне даже знать не положено, что такое чай, – Бриа морщит нос.

Не очень понимаю, шутка это или правда, но на том и договариваемся.

Деньги: – 2 001 003 кредитов (счет заблокирован)

Характеристики капитана:

Репутация – 1610

Харизма – 85 (Уверенный Лидер)

Дипломатичность – 132

Предприимчивость – 81

7

Очень жаль, что станции «Узел» не существует в природе. Потому что личная каюта капитана – идеальное помещение, на которое я с удовольствием наложил бы лапу! Если бы было, на что накладывать.

Мне, конечно же, грех жаловаться. Квартира, которую я арендую, аккуратная, чистая, удобная и, пожалуй, даже больше, чем мне нужно: зачем одному парню с котом две комнаты? Я бы обошелся и одной, но не удалось быстро отыскать однушку, куда пускали бы с животными. Все потом рассчитывал найти вариант подешевле, но так и не выбрал время. А постепенно стал достаточно зарабатывать, чтобы аренда уже не висела на мне непомерным грузом, и решил, что от добра добра не ищут: зато мне не приходится все время существовать в одной комнате. Есть на кухне, работать в кабинете, а спать в спальне – по моему, отлично. Почти по заветам профессора Преображенского.

Ну и Другу, а потом и Белкину, на лишних квадратных метрах, конечно, удобнее.

Ну вот, уж на что свою съемную квартиру я за пять лет обитания в ней обустроил по своему вкусу, а капитанская каюта сразу мне понравилось больше. Не потому, что она оказалась очень просторной и состояла аж из трех комнат: гостиной, совмещенной с кухней, спальни и рабочего кабинета. Не потому, что ее обставили футуристической мебелью полностью в моем вкусе (диван, совмещенный со столиком для напитков, например). А потому что вдоль одной из стен в каждой из комнат тянулся огромный иллюминатор с видом на

космическую ночь.

Я же говорил, что очень люблю космос? Могу еще раз повторить. Потому что я очень, очень его люблю.

А именно потому, что люблю, немного интересуюсь достижениями человечества в этой области – насколько хватает свободного времени и образования, разумеется. В частности, понимаю, что такие огромные иллюминаторы в реальных космических кораблях и на станциях мне не светят: это одна сплошная уязвимость конструкции. Да и не нужны иллюминаторы в космических кораблях. Даже если корабли будут летать со скоростью, в несколько сотен раз выше световой, что вроде как теоретически невозможно, пейзаж за окнами все равно меняться не будет. Точнее, будет меняться столь медленно, что человеческий глаз не заметит разницы.

На станции, конечно, дело обстоит несколько лучше: у нас есть пока еще не разрисованный газовый гигант и свита его спутников, которые танцуют свой вечный танец в зоне прямой видимости. Однако танец этот, опять же, слишком неспешен, да и по-настоящему красивыми его фигуры бывают не всегда... То есть, если выразиться нормальным языком, а не метафорами, поди еще дождись, чтобы у тебя в окно заполз хотя бы один спутник! Или чтобы один-два спутника начали прохождение по диску местного Сатурна...

С тем же успехом можно просто повесить на стену фотографию. Или, с поправкой на высокотехнологическую эпоху, телеэкран. И на этот экран можно, при большом желании, транслировать все, что происходит за стенами этой нашей консервной банки. Это и уберет уязвимое место в конструкции станции, и позволит вносить разнообразие в скучную жизнь персонала.

Но тут я сразу понял, что передо мной не экраны, а самые настоящие окна.

Я подхожу к этому окну и прижимаюсь к нему ладонями.

Почему же я так уверен в том, что на расстоянии всего в паре десятков сантиметров от моих ладоней – космический вакуум? Ну гладкая прохладная поверхность слегка утоплена в стену – так ведь и телеэкран можно смонтировать точно таким же образом. Ну не видно ни рамки, ни каких-либо управляющих кнопок... мало ли.

Все просто: я вспомнил, что видел их снаружи, из режима демиурга (в который, кстати, не выходил с момента появления в капсуле). Просто уж очень приметная форма: неравнобедренная трапеция. Я вроде как даже пролетал мимо этих окон на своем мусоросборочном катере, но тогда они изнутри не светились.

Теперь мне легко представить, что сейчас они светятся, и что оттуда, снаружи, можно увидеть мой силуэт... и силуэт Белкина, который, любопытствуя, привстал на задних лапках и положил передние на стекло – мол, на что это хозяин так пристально смотрит?

Однако по первому пункту я был прав: картина довольно однообразная. Правда, вращение станции постепенно вынесло в поле моего зрения газовый гигант. Не сказать даже, что он отсюда кажется мелким: четверть поля зрения примерно занимает. И зрелище это мне пока что не приелось – полосы газа все время выглядят немного по-другому, а когда из-за его бока показывается центральное светило (или, наоборот, удаляется за его бок), это выглядит по-настоящему фантастически.

Однако сейчас местное солнце мирно светит себе в стороне, не спеша совершать перемещения прямо перед моими глазами. А без него в статичной картинке нет ничего такого уж удивительного. С тем же успехом ее действительно могли просто транслировать с наружных камер – человеческий глаз не ощущает разницы...

А вообще говоря, неважно, настоящие ли это иллюминаторы или нет. Ведь в любом случае все, что меня окружает – лишь картинка, очень талантливо отрисованная командой специалистов и транслированная мне на сетчатку глаза с помощью целой кучи очень крутых современных технологий. Тоже чудо, кто бы спорил, но когда я думаю об этом, энтузиазм как-то пропадает.

Отнимаю руки от окна. На стекле остается еле видимый след от прикосновения моих ладоней.

Можно было бы снова порадоваться тому, как отлично сделана игра, но я внезапно ощущаю раздражение, даже гнев. Надо же, как я увлекся. Почувствовал эту игру своей, начал тешиться иллюзией, что от меня здесь что-то зависит. А это всего лишь картинка. Они могут тут не только непрактичные иллюминаторы нарисовать, но и вообще изобразить, будто стены станции

состоят из силовых полей, удерживающих воздух – и будут в своем праве.

И капитанская каюта сразу перестает мне казаться такой уж красивой и удобно устроенной. Ну подумаешь, элегантный минимализм. Подумаешь, футуристическая мебель. Небось из какого-нибудь каталога дорогого магазина передрали. Или вообще какая-нибудь коллекция Икея с непроизносимым названием (даром, что ли, шутят, что им их придумывает пленный инопланетянин?), я в них не разбираюсь.

Да даже если бы все здесь действительно было устроено так классно, как мне сначала показалось! Конечно, на этот диван можно прилечь, за стол сесть, а водой из остроумно встроенного в минибар крана умыться – но все равно это не настоящая комната, и жить в ней нельзя.

А я так влип во все это только потому, что жалкий неудачник, неспособный осуществить свою единственную настоящую мечту с детства: попасть в космос! Неспособный даже что-либо последовательно делать в этом направлении. Причем с детства неспособный! То мое дурацкое решение стать библиотекарем – это ведь было следствие плохих оценок по физике и математике, что я себя обманываю... Было бы больше способностей к точным наукам – выучился бы на инженера... или, с поправкой на то, как много времени требуется на обретение по-настоящему глубоких знаний, сейчас все еще учился бы, получая еще одну специализацию или углубляя имеющиеся. И если и не сам стал бы космонавтом (опять же, глядя правде в глаза, богатырским здоровьем и атлетизмом я никогда не отличался), то уж хотя бы работал бы с ними.

Вдыхаю и выдыхаю, стараясь успокоиться. Иногда накатывает. Наверное, кризис среднего возраста...

Игры – это тоже очень важно, говорю я себе. Сколько человек реально могут попасть в космос сейчас? Десятки... ну, может, сотни, если Лунная база таки заработает в штатном режиме. И то вряд ли. Обещанной еще в моей глубокой юности колонизации Марса я тоже, похоже, уже и не дождусь. И дождется ли вообще остальное человечество – большой вопрос.

А игра – вот она, почти такая же сложная и интересная как самая что ни на есть реальная реальность. И я помогаю ей сбыться. А к ней доступ будут иметь миллионы, может быть, даже миллиарды... с поправкой на имущественный

статус, здоровье и тому подобное. Тоже полезное дело.

Вот что странно: у меня вроде и физического тела нет, а Белкин все равно чувствует, что мне не по себе! Трется об ногу, даже приподнимается на задние лапы и тычется лбом в колено. Мол, что это с тобой?

Приседаю на корточки и глажу кота. Ничего, дружище, ничего. Просто сожаление о несбыточном. Со всеми бывает.

* * *

Когда Бриа звонит в дверь, я уже успеваю справиться с этим малодушным приступом ощущения бессмысленности бытия.

Игра все равно мне нравится очень сильно – а еще не факт, что работа над настоящей космической станцией так бы понравилось. Сколько там сейчас, шесть модулей? И трое космонавтов из России плюс один из Китая, если я не ошибаюсь? Размах совсем не тот. И инопланетян нет ну вот буквально ни одной штуки, если правительство нам не врет.

А я, в сущности, мечтательный лентяй. Как и большая часть человечества.

И смысл жизни вовсе не в том, чтобы время от времени делать невозможное и прыгать выше головы. А в том, чтобы получать удовольствие. Удовольствие же я от игры получаю полной мерой, бери – не хочу.

...Да, в общем, тяжело себя обманывать.

Но когда я открываю Бриа, все эти внезапные откровения и успокоительные мантры, в которые я сам не верю, вылетают у меня из головы, потому что выглядит она ужасно. А когда твой друг или знакомый выглядит ужасно, ты пытаешься ему помочь – независимо от того, живой он человек или компьютерный персонаж, это ясно.

На Бриа лица нет, но это ладно бы. Главное, что она выглядит очень странно. Ее лицо и тело как будто поменяло пластику, стало угловатым, заострилось... странно объясняю, да? Но я не художник, к сожалению, и не могу описать эти

небольшие, но хорошо заметные перемены, которые внесли в ее отрисовку. Могу только сказать, что она стала значительно меньше походить на человека, чем я успел привыкнуть.

- Здравствуйте, капитан, - устало говорит Бриа. - Извините, не смогла привести себя в порядок. Денек был тот еще.

- Проходите, - приглашаю ее в каюту. - Вы и впрямь... уж не прорасть ли начинаете?

Спрашиваю это - и обмираю от внезапного холодного предчувствия: да-да, небось, так и выглядит первая фаза прорастания! Миа-то я не видел до того, как она превратилась в дерево.

Бриа смеется.

- Ну вы даете! По мне что, кажется, что мне так хорошо и приятно живется?

Вспоминаю, что да, талесианки в молодости прорастают, только если попали в особо благоприятные условия.

- Нет, но...

- И кстати, вопрос довольно бестактный, - перебивает Бриа. - Но я на вас не в обиде, вы просто еще не успели познакомиться с тонкостями этикета. Просто если этот вопрос задается молодой талесианке, то вы либо намекаете, что она распустиха, либо что старше, чем выглядит. А если спрашиваете об этом пожилую... ну, тут вообще можно очень крепко попасть! Вдруг она обращалась в Большой Совет за разрешением на прорастание, и его не получила? Тогда вы ей на больную мозоль наступите!

Я понимаю, что дал маху. Делаю себе мысленную пометку узнать, как все-таки этот Большой Совет регламентирует прорастание талесианок: по-моему, если уж речь идет о естественном физиологическом процессе, то чего уж проще - найди свободный клочок земли и прораствай себе на здоровье.

– Вам налить воды? – спрашиваю я вместо того, чтобы удовлетворять свое естествоиспытательское любопытство. – Или чего покрепче?

– Чего хотите, того и налейте, – она машет рукой, – мой метаболизм способен нейтрализовать все жидкости, которые земляне считают съедобными... Ну я не думаю, что медики у вас разместили что-нибудь ядовитое, за такой недогляд и под суд угодить можно.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/madoshi_varvara/stacionnyy-pravitel

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)