



ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ: ОРГАНИЗАЦИИ И КУЛЬТЫ

АЙРОНД РЕСТАР

18+

Айронд Рестар

Исключительный:

Организации и Культы

<https://litres.ru/74534149>

SelfPub; 2026

Аннотация

Сборник самостоятельных рассказов, раскрывающих лор вселенной цикла «Исключительный». Каждая часть — отдельная история про конкретную организацию или культ.

Содержание

Глава 1. Суверны	4
Глава 2. Канва	17
Глава 3. Алый Поток	29
Глава 4. Вита-синхро	42
Глава 5. Пути Завета	61
Глава 6. Космические пираты галактики Пурпурного Рассвета	76
Глава 7. Империя галактики Пурпурного Рассвета	92
Конец ознакомительного фрагмента.	107

Айронд Рестар

Исключительный:

Организации и Культы

Глава 1. Суверны

Суверны выглядят как люди. Но только на первый взгляд. В них нет ничего человеческого — ни слабости, ни сомнений, ни усталости. Они ослепительно красивы — настолько, что на них больно смотреть, будто свет преломляется вокруг их силуэтов, подчёркивая каждую линию лица, каждый изгиб жеста. Эта красота — не дар природы, а знак избранности, печать божественного происхождения, как они сами утверждают.

Суверны искренне считают себя высшей расой, почти богами, спустившимися править мирами в галактике. Их родословные ведутся от перворождённых, тех, кто, по легендам, стоял у истоков творения. Они носят свои титулы как короны, даже когда корон нет. Каждый Суверн знает своё место и требует, чтобы остальные тоже его знали.

Но в галактике Пурпурного Рассвета существует одна фигура, стоящая выше всех Сувернов, несмотря на то что он не принадлежит к их расе и даже не носит титула Хозяина

Миров. Император. И лишь у него одного есть право быть где угодно на всех секторах галактики.

Это парадокс, который Суверны терпят. Император не является «божественной кровью», он не может претендовать на мифическое происхождение. Но он обладает тем, чего не могут дать ни родословная, ни красота, ни древность рода — абсолютной властью, закреплённой договором, кровью и историей. Когдато, в эпоху Великого Слияния, когда миры объединялись под единым знаменем, Суверны сами признали верховенство Первого Императора — как арбитра, способного удержать баланс между их бесконечными интригами. С тех пор этот договор стал нерушимым: Суверны могут править своими владениями, диктовать законы, карать и миловать, но над ними всегда висит тень трона, и голос Императора остаётся последним словом в любом споре.

Для Сувернов это одновременно источник гордости и горькой обиды. Они гордятся тем, что их власть признана настолько великой, что требует отдельного гаранта — Императора. Но в глубине души каждый из них мечтает о дне, когда этот гарант станет ненужным, а их собственное величие — абсолютным.

Иерархия Сувернов держится не на законах, а на крови и времени. Это не простая карьерная лестница, где можно быстро подняться, если подписать нужный приказ. Это древняя система, в которой нужно заслужить свой статус. А право управлять миром приходится доказывать столетиями.

Высшие дома смотрят, насколько ты достоин, и только потом решают, можно ли тебе доверить хоть что-то серьёзное.

Высшие Суверны, главы кланов, держат в руках обширные территории и ведут себя как живые монументы власти. Они редко суетятся из-за мелочей, но одно их слово способно перевернуть судьбы миллиардов. Именно они решают, кому из младших ветвей рода дать в управление планету или звёздную систему. Право это не получают просто по рождению, даже если в твоих жилах течёт «чистая» кровь перво-рождённых. Его зарабатывают — долгими годами службы, безупречными решениями и тем, что никогда не дают повода усомниться в своей преданности высшему дому.

А на самом верху этой иерархии, если верить слухам, стоит тот, чьё имя произносят шёпотом даже среди высших. Говорят, самый старший из Сувернов правит не одной галактикой и не группой галактик, а целым сверхскоплением. Сотни тысяч галактик, связанных в единую нить, будто бы подчиняются его воле. Но подтвердить это невозможно. Сам факт его существования передаётся из уст в уста, обрастая новыми подробностями, которые никак не проверить. Это всего лишь миф. Даже среди Сувернов многие считают это выдумкой, и никто из живущих в галактике Пурпурного Рассвета никогда не встречал этого Суверна лично.

Низшие Суверны могут ждать своего часа сотни лет, а то и больше. Для них ожидание — часть воспитания. Высший клан долго присматривается: как они ведут себя, когда ни-

кто не смотрит, как распоряжаются небольшими ресурсами, как справляются с кризисами и выдерживают давление чужих интриг. Порой испытание тянется слишком долго, даже для них. И даже получив такое право, его легко могут забрать обратно — стоит лишь раз проявить слабость или допустить ошибку, которая бросит тень на репутацию всего дома.

Всё это возможно ещё и потому, что Суверны живут невероятно долго. Их век измеряется тысячелетиями. Старение у них идёт очень медленно: даже за тысячу лет они почти не меняются внешне, потом время оставляет едва заметные следы — такие, что обычный человек и не разглядит. Но даже в глубокой древности Суверн остаётся опасным соперником во всём.

В галактике Пурпурного Рассвета есть лишь один человек, способный посоревноваться с ними в долгожительстве. О нём Суверны предпочитают не говорить вслух. По слухам, он будто навечно застрял в теле 25 летнего блондина: ни морщин, ни седины, ни намёка на усталость. Его настоящий возраст никому не известен, но те, кто встречал его в хрониках разных эпох, уверяют, что лицо у него всегда одно и то же. Он не Суверн, не принадлежит ни к одному из высших домов, и всё же само его существование словно тихо бросает вызов всей их системе. Для Сувернов он — аномалия, живое напоминание о том, что даже их бессмертие не является чемто исключительным.

Иногда шёпотом добавляют, что именно этот человек стоял рядом с Первым Императором в эпоху Великого Слияния. Будто он видел, как заключался договор, и, возможно, сам убеждал Сувернов в том, что им нужен арбитр. Но это уже легенды, и в официальных хрониках его имени нет.

Частная планета, система Гетро. Столица.

Сектор А — сердце столицы. Он делится на муниципальный, деловой и правительственный районы. А1 — резиденция высшей власти, обитель элиты. За стенами невероятно высоких зданий, чьи крыши теряются в облаках, за мерцающими энергетическими куполами восседают Суверны и их приближённые. Их дворцы напоминают застывшие шпили из хрусталя и стали — холодные, безупречные, как и сами их хозяева.

В секторе А2 и А3 кипит жизнь деловых кварталов: офисы гильдий, представительства торговых домов, бесконечные потоки людей и дроидов, переговоры и сделки, способные менять судьбы целых систем. Улицы здесь широкие, а безопасность — показная: камеры и датчики висят на каждом углу, патрули ходят чаще, чем где-либо ещё. Это витрина власти, фасад, за которым скрываются настоящие механизмы управления.

Сектор В — торговые районы. В1 с его бесконечными рядами магазинов, аукционные залы в В2, закрытые клубы для состоятельных гостей в В3. А от В4 до В10 — мелкие павильоны и открытые лавки, где продают всё подряд: от еды

и одежды до запчастей. И развлекательные центры. В этом секторе всегда шумно.

Сектор С — жилой. От относительно благополучных кварталов С1–С4 с отдельными домами и охраняемыми комплексами до плотной застройки С5–С12, где дворы узкие и тёмные. В жилых секторах камер меньше, и хватает «слепых зон», которыми пользуются те, кто не хочет быть замеченным.

Сектор D не похож на остальные. Он пронумерован от D1 до D12 и весь является одним большим портом, поделённой по габаритам кораблей. В номере D8 стоят суда среднего размера. Среди них — угловатый, серебристого цвета корабль, принадлежащий трём молодым представителям расы Сувернов. Корабль для Суверна был не символом власти, а обыденностью — вроде личного транспорта, который есть у каждого, кто хоть что-то из себя представляет. Даже представители низших домов могли позволить себе не один, а несколько судов, и потому никто не смотрел на серебристый корпус в доке D-8 как на нечто выдающееся. Для Тилианы, Илларка и Радина этот корабль был просто средством добраться до места, где их ждали новые поручения старших домов. Они не правили планетами и не вершили судьбы галактик — они были теми, кто исполнял приказы, проверял контакты, собирал сведения и, если требовалось, устранял помехи. Их статус низших Сувернов означал не бедность, а подчинённость: вечные командировки, чужие интересы и необходимость до-

казывать, что они достойны большего.

Они уже долгое время находятся на этой планете. Прилетели сюда ради сделки, смысл которой знают только они сами. Тилиана добрая — но её доброта необычна. Она верит, что милосердие — привилегия сильных, тех, кто может позволить себе быть добрыми, потому что им не нужно доказывать свою власть кровью. Её взгляд мягкий, но в нём читается сталь: она может спасти жизнь, но никогда не забывает, кто она такая.

Об Илларке ходят легенды, и все они заканчиваются одинаково: смертью. Все, кто осмеливается встать у него на пути или просто проявить слабость в его присутствии, исчезают. Илларк не терпит несовершенства. Для него мир делится на сильных и бесполезных, и бесполезные не имеют права на существование. Именно он из этой троицы представляет наибольшую опасность — не только для врагов, но и для тех, кто считает себя союзником.

Радин кажется ленивым, почти безразличным ко всему, что происходит вокруг. Он редко вмешивается, предпочитая наблюдать со стороны. Но это спокойствие обманчиво: Радин — мастер компромиссов и скрытых решений. Он может предложить кажущуюся мягкость — как в тот раз, когда Илларк хотел убить случайного прохожего только за то, что тот посмотрел на него не так. Тогда Радин предложил лишить прохожего зрения, но оставить в живых. Это не было милосердием — это был расчёт, способ сохранить лицо и не раз-

жигать ненужный скандал.

И вот теперь на коммуникаторе Илларка вспыхивает громкое уведомление. Сработала сигнализация корабля. Его губы изгибаются в холодной улыбке, которая быстро становится безумной.

— Интересно, — произносит он тихо, будто пробуя слово на вкус.

Илларк не торопится рассказывать брату и сестре. Вместо этого он молча, удалённо активирует систему отложенного самоуничтожения двигателя. Не взрыв всего судна, а лишь уничтожение двигателей. Ему всё равно, что станет с кораблём или угонщиками. Важен сам факт их мучений, осознание, что они не смогут сбежать, что их ждёт медленная, унижительная расплата.

Улыбка Илларка становится шире, когда на коммуникатор приходит ответ системы: отложенный взрыв запущен. Теперь остаётся только ждать.

Сигнал тревоги уже стих, но напряжение никуда не делось. Илларк не отрывает взгляда от экрана коммуникатора, будто способен сквозь стены и датчики увидеть, кто посмел тронуть его собственность. Для него это всего лишь корабль, незначительная безделушка, но это – «Его» безделушка.

Тилиана стоит чуть в стороне. Её поза спокойна, но пальцы едва заметно сжимаются и разжимаются — привычка, которую она так и не смогла до конца побороть. Она понимает, что Илларк снова что-то задумал. Она не любит бессмыс-

ленного насилия, но знает: сейчас любые попытки урезонить Илларка он воспримет как слабость. Поэтому она молчит и только следит, как выражение его лица меняется: от холодной улыбки к чемуто острому, хищному.

Радин, как всегда, держится в стороне и не торопится вмешиваться. Его тактика проста: пусть сначала разыграется буря, а он потом предложит решение, которое всех устроит — или хотя бы поможет сохранить лицо.

Илларк усмехается. Ему не нужны длинные отчёты, чтобы понять: это не случайность. Это вызов. И тот, кто его бросил, очень скоро узнает, что значит перейти дорогу Суверну.

Планета Вейлор. Граница двух секторов. На планете Вейлор — нет столицы, эта планета не центр торговли. Она не претендует на величие, даже притом, что её размеры могут поразить даже Сувернов. Но именно сюда, на самый край цивилизованного пространства, Суверны приезжают, когда хотят чего-то, чего нельзя получить в сердцевине империи. Здесь нет сверкающих шпилей и энергетических куполов. Здесь всё проще, жёстче и честнее — насколько слово «честно» вообще применимо к миру, которым правят Суверны.

Планета поделена на три пояса. Внешний — обжитой, с городами, портами и верфями. Средний — промышленный, где заводы работают круглые сутки, питая ресурсами нужды определенных лиц сразу из двух секторов галактики. И Внутренний — закрытая зона, куда не пускают никого, кроме Сувернов и тех, кого они лично пригласили. И вся внут-

ренняя зона это одна большая Арена, только не для публичных боёв, а для частных, закрытых, где ставки делаются не только кредитами, а ещё и судьбами и кровными линиями.

Арены — отдельная глава в истории Сувернов. Они превращают целые миры в поля боёв. Планеты, где главное действие разворачивается на стадионах, в лабиринтах, на орбитальных платформах и в глубоких подземельях. Там Суверны сражаются между собой своих наёмных воинов, прирученных монстров, и даже созданных мутантов. Бои идут без перерыва, и кредиты текут через эти миры, как вода в полноводной реке. Ставки делаются на всё: на исход поединка, на количество выживших, на то, сколько секунд продержится слабейший.

Кто-то из Сувернов владеет одной такой планетой, кто-то — десятком. Все они утверждают, что это просто бизнес. И это правда — но не вся. Для многих Арена — единственный способ почувствовать хоть что-то настоящее. Тысячелетия бесконечного существования притупляют всё: радость, страх, удивление. И только чужая кровь, чужая боль и чужое отчаяние способны на мгновение разбудить в них что-то живое. Пусть и жестокое.

Снаружи Суверны похожи на аристократов: безупречные манеры, мягкие голоса, точные жесты. Но за этой маской скрывается правда, которую Суверны не любят обсуждать с чужими. Их красота — лишь оболочка. Внутри — холодное, расчётливое безумие, которое может годами спать, а потом

проснуться от малейшего повода. Одни теряют контроль от скуки, другие — от жажды власти, третьи — просто потому, что могут. Тысячелетия жизни без настоящих испытаний и серьёзных угроз превращают разум в заточённый клинок, которому не находят применения. И когда таким клинком находят применение, результат бывает кровавым.

На Вейлоре сейчас находятся двое Сувернов. Первого зовут Аркен. Он из средних домов, и его род уже четыреста лет ждёт права на собственную планету в галактике Пурпурного Рассвета. Четыреста лет для Суверна, это как 15 лет ждать повышения для обычного человека. Он прилетел на Вейлору ради одного: договориться о покупке группы наёмников, которые обеспечат ему победу в одном из закрытых турниров на Арене соседней системы. Победа в таком турнире — не трофей, а ключ к доверию высшего клана, который давно присматривается к его дому. Аркен не жесток ради жестокости. Он расчётлив, спокоен и готов ждать — но только если видит, что ожидание ведёт к цели. Его враги — не те, кого он ненавидит, а те, кто стоит у него на дороге.

Второго зовут Саэль. Она из высшего клана, и у неё уже есть целых три системы. Она не нуждается в признании, не ищет одобрения и не соревнуется за статус — ей скучно. Саэль прилетела сюда, потому что услышала об Аркене. Молодой Суверн, который пытается пробиться наверх через Арены, — для неё это развлечение. Она хочет посмотреть, хватит ли ему дерзости, или он сломается, как десятки других

до него. Саэль не жестока в привычном смысле — она не пытается и не убивает ради удовольствия. Хуже: она относится к чужим жизням как к фигурам на шахматной доске, и ей просто интересно, как партия закончится.

Саэль сидит в ложи Внутреннего пояса, в полумраке, и наблюдает за тем, как Аркен ведёт переговоры с торговцами живым товаром. Она делает заметки. Казалось бы высшие существа, боги. Но они не могут хранить всю информацию накопленную за всю свою долгую жизнь. Это своего рода специальная защита. А то что они не хотят забывать никогда, записывают. Большинство записывает на специальные чипы встроенные прямо в мозг. Но она другая. Она записывает не в чип, не на коммуникатор, а пишет от руки, в старом бумажном блокноте. Это её привычка: она не доверяет электронике, особенно когда речь идёт о тех, кого она оценивает. Записи в блокноте нельзя перехватить, нельзя скопировать, нельзя подделать. Саэль пишет медленно, тщательно выписывая каждую букву, и если бы кто-то смог заглянуть в блокнот, он увидел бы всего одну строчку, повторённую пять раз на разных страницах:

«Интересный. Но чего то не хватает.»

По всей галактике, от Первого сектора, до самых дальних станций Пятого, Суверны продолжали плести свои бесконечные интриги. Гдето заключались союзы, которые рассыпались раньше, чем успевали обрести форму. Гдето вспыхивали войны, начавшиеся изза одного небрежно брошенно-

го слова. А где-то, на забытых всеми планетах, тихо открывались новые Арены — и кредиты снова текли рекой, смывая любые сомнения в том, что эта игра стоит свеч.

Суверны столь же загадочны, сколь безумны. Их красота ослепляет, их манеры завораживают, а их решения ломают миры. Они говорят о чести, но играют судьбами, как фигурами на доске. Они клянутся древними договорами, но каждый из них втайне мечтает разорвать их, чтобы стать единственным владыкой всего сущего.

И всё же в их безумии есть своя логика — холодная, безжалостная, отточенная веками. Для Сувернов хаос — это тоже порядок, просто такой, который понятен лишь тем, кто прожил достаточно долго, чтобы перестать бояться собственных желаний.

Глава 2. Канва

«Канва» — гильдия наёмников, убийц и не только. В галактике Пурпурного Рассвета хватает организаций. Но Канва одна из самых крупных из них. Канва не самая сильная организация, но для всех она — самый полезный инструмент. Острый, надёжный, всегда под рукой. Как ищейка, которую спускают с поводка, когда нужно найти добычу, и которая возвращается с трофеем в зубах, не задавая вопросов и не требуя похвалы.

Канву - чаще всего называют «охотниками за носителями силы», хотя это название цепляется лишь за самую известную сторону их бизнеса. На самом деле «Канва» берётся за всё, что стоит больших денег. Охотники за головами. Шпионы. Наёмники. Убийцы. Охранники. Похитители. Диверсанты. Перевозчики. Если за задачу платят достаточно, «Канва» выполнит её. Не потому, что им всё равно, а потому, что прибыль — единственный принцип, который они признают.

Не орден. Не культ. Не тайное общество с идеологией и знаменем. Огромная, разветвлённая корпорация, чьи филиалы раскинулись по всей галактике, от столичных секторов до забытых окраин, где даже патрули Императора не появляются. У «Канвы» нет «высшего блага», нет миссии, нет убеждений. Только контракты, оплата и репутация. И этих трёх столпов достаточно, чтобы удерживать хватку на целых си-

стемах.

Кредо «Канвы» звучит просто: «Делай что угодно, но не порть товар и не убивай, если это не принесёт денег.» Нарушить кредо — значит навредить прибыли. В «Канве» это карается жёстче, чем предательство. Предателя могут простить, если он способен принести доход. Но того, кто испортил товар из-за глупости, вспыльчивости или азарта, — не простят никогда. Такой человек для гильдии не нарушитель, а убыток. А убытки «Канва» не терпит.

Структура «Канвы» напоминает ткань — и это не случайность. Название организации отсылает к плетению: каждый участник — нить в общей сети, и каждый узел держит форму только потому, что связан с остальными.

Ткачи — верхушка. Те, кто плетёт сеть контрактов. Они никогда не выходят в поле, не носят оружия, не сталкиваются с целями лицом к лицу. Их задача — получать заказы, оценивать работу, назначать цену и распределять задания. Ткачи работают через зашифрованные каналы связи и магических посредников, и мало кто из рядовых членов гильдии видел Ткача лично. Они существуют как слухи: имя, код, голос в коммуникаторе. Никто не знает, сколько их. Некоторые полагают, что Ткач всего один. Другие считают, что их пятеро — по числу главных секторов галактики. Третьи уверены, что Ткачей нет вовсе и что это просто алгоритм, автоматическая система, которая давно переросла своих создателей. Кто стоит во главе «Канвы», не знает никто. И, возможно, это

к лучшему: те, кто задавал слишком много вопросов о вер-хушке гильдии, как правило, переставали задавать вопросы о чём-либо вообще.

Закройщики — координаторы по регионам. Каждый ведёт свой сектор и отвечает за результат головой — не в переносном, а в прямом смысле. Получив задание от Ткачей, Закройщик собирает отряд, обеспечивает снаряжение, транспорт и план. Он — режиссёр операции, а поле — сцена, где каждый актёр должен играть свою роль без репетиций. Закройщик не прощает ошибок, потому что за ошибки отвечает собственной шеей. Он знает: если отряд провалит контракт по его вине, Ткачи не станут разбираться, кто прав, кто виноват. Они просто пришлют другого Закройщика. А бывшего, в лучшем случае, понизят. В худшем — пустят на расходный материал.

Нитки — полевые исполнители, основа гильдии. Их больше всех, и они разнятся по специализациям не меньше, чем инструменты в ящике мастера. Следопыты находят цель по запаху, следам и обрывкам слухов. Силовики удерживают добычу, не позволяя ей сопротивляться. «Глушиль-ники» — специалисты по подавлению псионики и магии, чьё присутствие ощущается как внезапная пустота, будто мир вокруг становится ватным и глухим. Медики-стабилизаторы поддерживают цель в живом и перевозимом состоянии — стабилизатор не врач, он не лечит, он следит за тем, чтобы «товар» не испортился по дороге. Но далеко не все Нит-

ки — охотники. Среди них есть и специалисты по тайным проникновениям, и взломщики систем безопасности, и диверсанты, и снайперы, и шпионы, способные месяцами жить под чужим именем, внедряясь в организацию заказчика цели. Любой контракт, требующий «работы руками», выполняют Нитки.

Узлы — информаторы и наводчики. Разведка, слухи, подслушивание, взлом баз данных. Узлом может быть кто угодно: торговец на рынке, портовый рабочий, дворецкий в богатом доме, учитель в школе, повар в таверне. Они не знают, на кого работают. Никто не говорит им: «Ты служишь Канве".» Они просто передают информацию — слухи о проявлениях силы, рассказы о странностях, заметки о подозрительных грузах, о передвижениях важных лиц, о ссорах внутри домов, о слабостях тех, кто кажется неприступным — и получают оплату по факту полезности. Узел может прожить всю жизнь, не подозревая, что его мимолётный разговор с незнакомцем в баре привёл к захвату псионика, и сделке на полмиллиона кредитов. Или к устранению советника одного из высокопоставленных домов империи.

Оплата в «Канве» устроена просто и жёстко. Ткачи берут сорок процентов от суммы контракта и платят узлам. Закройщик — десять. Отряд делит оставшиеся пятьдесят по вкладу: кто держал цель, кто глушил, кто вёл транспорт, кто перевязывал раны, кто вскрывал замки, кто держал снайперскую позицию. Узлы получают деньги за наводку — неболь-

шую сумму, но достаточную для тех кто не рискует. Никаких бонусов за героизм, никаких надбавок за риск. Риск — это часть работы.

Снаряжение у полевых исполнителей «Канвы» — смесь технологий и магии, без излишеств. Всё функциональное, ничего лишнего. Ошейники-глушилки — подавители пси-оники и магии, где технологическая основа усилена магической прошивкой. Дешёвые модели вызывают резкую боль при попытке активировать силу — грубо, но дёшево. Дорогие блокируют полностью и без побочных эффектов. «Бережём товар», — говорят в «Канве», и это не ирония. Дротики-стабилизаторы — транквилизаторы с магическим компонентом, замедляют реакции и приглушают способности. Не убивают, не калечат. Экранированные отсеки на кораблях не дают силе «пробить» стену. Следящие метки — наносятся на цель или её одежду, передают координаты. Магические метки невидимы, но недолговечны. Технологические надёжнее, но их можно обнаружить сканером. Выбор зависит от задачи и от того, насколько важна скрытность.

Личное оружие исполнителей — на вкус каждого, но правило одно: не использовать то, что может случайно убить цель, если в контракте указана доставка живой. Но если контракт подразумевает устранение, а не захват — всё меняется. Тогда в дело идёт тяжёлое оружие, взрывчатка, яды, снайперские винтовки с дистанционным наведением. «Канва» не привязана к одному типу работы. Они ловят, крадут, убива-

ют, шпионяют, охраняют, диверсируют. Всё зависит от того, что написано в контракте и сколько за это платят.

Как работает «Канва», проще показать на примере. Где-то в далёкой системе ребёнок случайно разнёс стену школы пси-ударом. Или маг-самоучка поджжёт рынок. Или кто-то из беженцев обнаружил, что может читать мысли на расстоянии в триста метров. Узел слышит — и передаёт наверх. Ткачи получают сигнал, проверяют через свои источники, оценивают «товар»: тип силы, уровень, возраст, лояльность, окружение. Формируют «карточку цели» — сухой, безэмоциональный документ, где человек описан как партия груза. Если есть заказчик — правитель, Суверн, корпорация, частное лицо — выставляют цену. Если заказчика ещё нет, могут взять цель «на склад»: поймать и держать, пока не найдётся покупатель. Это рискованно: содержание пленника требует ресурсов, а покупатель может не появиться месяцами. Но прибыль окупает риск. «Канва» не торопится. У них нет принципов, кроме одного: товар не должен испортиться.

Но поимка особых псиоников — лишь часть бизнеса, хоть и самая известная. Не менее распространены контракты на похищение важных лиц, перехват ценных грузов, устранение ключевых фигур, охрана объектов, которые слишком опасны, чтобы доверить их обычным наёмникам, шпионаж внутри конкурирующих домов, внедрение агентов в чужие структуры. «Канва» берётся за любую работу, если цена оправдывает затраты и риски. И если результат можно гарантиро-

вать. Не берутся только за то, что заведомо убыточно: спасать обречённых, штурмовать крепости в одиночку, лезть туда, откуда не вернёшься. Но граница между «невозможно» и «дорого» для «Канвы» всегда подвижна. Достаточно назвать сумму.

Закройщик собирает отряд под конкретную задачу. Против псионика — два глушильника, один силовик, стабилизатор и транспорт с экранированным отсеком. Для похищения охраняемой персоны — проникновенец, два силовика, техник по системам безопасности и отходный транспорт. Для устранения — снайпер или диверсант и никаких лишних людей. Для шпионажа — один агент, легенда, поддельные документы, длительное внедрение. Состав отряда зависит от контракта, а не от предпочтений исполнителей.

Доставка — последний этап. Цель передаётся заказчику в оговорённом состоянии. Живой. Если цель повреждена по вине отряда — штраф из их доли. Если погибла, когда в контракте значилась доставка живой, — отряд покрывает разницу между стоимостью живого и мёртвого товара. Платит дополнительно в двойном размере, и в лучшем случае остаётся в живых. Это не наказание, это бухгалтерия. И именно бухгалтерия делает «Канву» такой пугающей: за каждой операцией стоят не амбиции и не ненависть, а колонки цифр.

Суверны и «Канва». Часть Ткачей, по слухам, напрямую подчиняется кому-то из высших кланов. Это не значит, что «Канва» — личная армия Сувернов. Это значит, что когда

Суверн звонит и говорит «мне нужен псионик-бунтарь из четвёртого сектора, живой», Ткачи не торгуются и не спорят. Они принимают заказ, назначают цену и начинают работу. Суверн платит — «Канва» выполняет. Так было, так есть, и так будет, пока кредиты имеют значение. Чаще всего, высшие, используют гильдию как ищейку: спускают с поводка, указывают направление, ждут результата. Низшие дома нанимают «Канву» реже — не потому, что не хотят, а потому, что не всегда могут себе позволить. Простые задачи Суверны способны выполнять самостоятельно, а сложные задачи в Канве, даже для Сувернов стоят дорого. Цена услуги гильдии растёт вместе с риском. Гильдия не разбирает, кто перед ней — высший или низший. Она разбирает только одно: платит ли заказчик. Если платит — контракт принимается. Если нет — разговор окончен.

Для Сувернов «Канва» удобна ещё и тем, что не оставляет следов. Когда Суверн хочет устранить соперника, ему незачем марать руки. Достаточно передать через посредника заказ Ткачам — и через неделю проблема перестанет существовать. Никаких связей, никаких улик, никаких свидетелей. «Канва» работает тихо, аккуратно и без лишних вопросов. Именно поэтому Суверны доверяют им самые деликатные задачи: те, которые нельзя поручить собственным людям, потому что собственные люди болтают, а болтовня в мире Сувернов стоит дороже крови.

Среди их заказчиков — корпорации, торговые дома, пра-

вители отдельных планет, иногда даже частные лица. Гильдия не различает заказчиков по статусу. Различает только по платёжеспособности. Суверн, заказывающий поимку псионика-бунтаря, и торговец, нанимающий охрану для межзвездного каравана с ценным грузом, — для «Канвы» оба клиента. Один платит больше, другой меньше. Оба получают результат. Принцип один: платишь — получаешь. Не платишь — не получаешь ничего. Включая гарантию, что тебя самого не сделают чьей-то целью, если кто-то другой заплатит за твою голову.

Что делает «Канву» по-настоящему страшной — это не жестокость. Её у них нет. Они не ненавидят цель. Не наслаждаются её страхом. Не упиваются властью над ней. Цель для исполнителя «Канвы» — это задание. Хрупкое, дорогое, требующее аккуратного обращения, если указана доставка живой, или быстрое и чистое, если указано устранение. Они могут вежливо разговаривать с пленником, дать ему воды, успокоить — и при этом абсолютно хладнокровно доставить его на стол заказчика, зная, что там с ним будет. Не от злости. Не от безразличия. Просто потому, что так прописано в контракте.

Они сделают ровно то, за что платят. Ни больше, ни меньше. Нет монологов, никаких «теперь ты умрёшь». Охотник «Канвы» молчит, работает, уходит. Диалоги — короткие и деловые. «Спокойно. Ты — груз. В заказе указано живым или мёртвым. Но цена разная. Живым — четыре сотни ты-

сая. Мёртвым — половина. Нам выгоднее первое. Тебе тоже.» И он не лжёт. Он действительно рассуждает в цифрах.

И если ты носитель силы — помни: где-то рядом уже сидит Узел. Он улыбается тебе и спрашивает, не холодно ли тебе. А в его кармане тихо вибрирует коммуникатор, передавая наверх одно короткое предложение: «Всплеск силы».

Формально «Канва» не существует. Но все знают, что она есть.

За тканью, за «Нитями» и «Узлами», за «Ткачами» и «Закройщиками», за всеми, кто считает себя частью «Канвы», — стоит кто-то один. Если спросить тех, кто достаточно долго прослужил в «Канве», достаточно много видел и достаточно мало болтал, все они скажут одно и то же: лидер существует. Не легенда, не собирательный образ. Живой, реальный, дышащий. И больше о нём не известно ничего. Ни имени, ни лица, ни расы, ни возраста. Ни пола. Ни планеты происхождения. Ни одного документального свидетельства, которое можно было бы проверить. Словно кто-то аккуратно, методично, год за годом вырезал из истории каждую крупную информацию — каждую запись, каждое упоминание, каждый косвенный след. И преуспел.

Но так было не всегда.

Давным-давно, на заре «Канвы», когда гильдия ещё не раскинула свои нити на половину галактики, лидер действовал открыто. Не прятался за кодами и посредниками, не общался с миром через голос в коммуникаторе. Он появлял-

ся лично. Вёл переговоры, заключал сделки, встречался с заказчиками лицом к лицу. Те, кто видел его в те годы, вспоминают немного: он был невыдающимся. Ни ослепительной красоты Суверном, ни с невероятной силой наёмником-тяжеловесом он не был. Говорят, он был обычным, каких миллионы на любой станции. Разве что глаза — все, кто упоминал его, так или иначе описывали глаза. Холодные, внимательные, оценивающие. Глаза, которые смотрели на тебя и в тот же момент считали.

А потом он исчез.

Причина, по слухам, была до смешного незначительной. Мелкая сделка, мелкий заказчик, мелкая сумма. Что-то вроде невыполненного контракта или сорванного срока — настолько пустякового, что в любой другой организации на это махнули бы рукой. Но кто-то из заказчиков счёл это личным оскорблением. Кто именно — версии расходятся. Одни говорят, что это был молодой Суверн из низшего дома, только начавший свой путь и болезненно реагировавший на любые проявления неуважения. Другие шепчут, что это был не Суверн, а кто-то пострашнее. Но все говорят одно — что это был блондин, — а может, это тоже враньё. И как бы то ни было, лидер «Канвы» поплатился.

Его избили. Не убили — именно избили. Жестоко, методично, без спешки. Не как мститель карает врага, а как мастер выбивает из инструмента последние искры, прежде чем выбросить. Говорят, он после этого не появлялся несколь-

ко лет. Для гильдии, которая жила контрактами и сроками, несколько лет без лидера — срок смертельный. Любая другая организация рассыпалась бы. Но «Канва» выжила. Ткачи продолжали плести, Закройщики координировали, Нитки выходили в поле, Узлы передавали наводки. Машина работала без того, кто её создал.

А когда он вернулся, он уже был совсем другим. Не в смысле характера — характер, судя по всему, у него всегда был тот же, холодный и расчётливый. А в смысле присутствия. Он больше не появлялся лично. Не вёл переговоры, не встречался с заказчиками, не показывал лица. Голос в коммуникаторе — и только. Иногда не даже голос, а текст. Иногда не текст, а посредник, который сам не знал, от кого передаёт слова. Лидер «Канвы» растворился в собственной организации, стал невидимой нитью, которая держит всю ткань, но которую невозможно ни увидеть, ни потрогать, ни даже с уверенностью сказать, существует ли она вообще.

Глава 3. Алый Поток

«Алый Поток» — культ Поглотителя Крови.

Это не просто религиозное объединение, не секта фанатиков, а древняя, глубоко законспирированная структура, которая столетиями и тысячелетиями действует в тени империи, и за спинами Сувернов. Его структура не хаотична: она подобна кровеносной системе чудовища, где каждая клетка знает своё место и функцию, а любое отклонение карается мгновенной атрофией — смертью. Культ не стремится к публичному признанию, их цель — призвать Поглотителя Крови, ужасного тирана, который питается самой сутью жизненной силы, повелителя, что правил галактикой и был свергнут когда то, в эпоху Великого Слияния, когда миры объединялись под единым знаменем.

Суть веры и философия:

Культ верит, что Поглотитель Крови — это изначальная пустота, принимающая форму бесконечного голода. Он не «бог добра или зла» — он сама потребность, доведённая до абсолюта. Философия культа строится на парадоксальном восприятии реальности как бесконечного резервуара энергии, запертой в органической оболочке. Поглотитель Крови в их доктрине — не демиург, не творец, а разрушитель границ: он поглощает не тела, а идентичность, память, волю — всё, что делает существо собой. Кровь для «Алого Потока»

— это не метафора, а физический носитель сознания. Каждая капля содержит слепок личности: боль, страх, надежду, последние мысли умирающего. Ритуал — способ декодировать эти слепки и направить их в единый поток, который служит маяком для Поглотителя. Чем больше уникальных «голосов» в этом потоке, тем громче зов. Отсюда и главный догмат:

«Кровь — язык вселенной. Пусть она стекает бесконечным потоком и молвит в его честь! Он слышит!».

Это не поэтическая строка, а формула, которую шепчут перед каждым надрезом, перед каждым убийством, перед каждым политическим переворотом, организованным культом. Они не проповедуют. Не раздают листовки. Их работа — тишина, кровь и ожидание.

Иерархия «Алого Потока» выстроена по принципу убывающей видимости и возрастающей ответственности. На вершине — «Суть крови», верховные жрецы, чьи имена стёрты из всех архивов, а лица скрыты под тенью — они те, кто помнит. Их сила — в знании: они хранят тексты, самые древние тексты. Эти тексты содержат не молитвы, а уравнения — математические модели реальности, где переменные — количество жертв, географические координаты, фазы небесных тел. Они почти никогда не появляются на публике. Их голоса слышат только избранные.

Дневник верховного жреца:

Текст нанесён на тонкие пластины из окровавленного

пергамента. Без дат — автор не считает время привычным образом.

Запись первая.

Касался стены. Пульс слабее, чем вчера. Или позавчера. Я перестал различать. Время здесь течёт иначе — не вперёд, а вглубь, как кровь, которая уходит в желоб и не поднимается обратно. Стена гудит всегда, но сегодня гул другой. Тише. Будто он прислушивается. Не ко мне — к чему-то снаружи. К чему-то, что я не могу почувствовать, потому что сижу в камне и не вижу неба уже сто лет, или двести. А он видит. Он всегда видит.

Запись вторая.

Сорок Семь доложил: чужак в периметре. Устранён. Я спросил, кто. Сорок Семь не знает. Не его задача — знать. Его задача — убирать. Я не спрашиваю, как. Не хочу знать. Не из брезгливости — из разделения. Я не должен знать, как проливается кровь вне ритуала. Моя роль — хранить тексты и слушать стену. Остальное — для других.

Запись четвёртая.

Новый Сосуд прибыл. Женщина. Молодая, но тело уже изменилось — линии под кожей, глаза тёмные. Она не боится. Это хорошо. Или плохо. Боящиеся отдают чище — страх — это вкус, который Поглотитель различает. Бесстрашные отдают ровно, без привкуса. Не знаю, что лучше. Тексты не уточняют. Может, я забыл. Или этот фрагмент ещё не проявился.

Запись восьмая.

Снилось небо. Голубое, с облаками. Я давно не вижу снов — или не помню их. Этот запомнился. Я стоял на поверхности планеты, смотрел вверх, и облака были красными. Не от заката — от крови. Я проснулся и долго сидел, ладонь на стене. Стена молчала. Впервые за долгое время — молчала. Я не знаю, что это значит. Может, ничего. Может — он слушал мой сон вместо стены.

Последняя запись.

Стена вздрогнула. Не гул — толчок. Физический, ощутимый, как будто кто-то ударил с той стороны. Я упал. Впервые за сотни лет — упал. Сердце билось так, что я его слышал. Я давно не слышал своё сердце. Странно. Оказывается, оно ещё работает. Я думал, оно уже не нужно — что меня держит стена, а не кровь. Оказалось — нет. Меня держит кровь. Моя собственная. Последняя капля, которая ещё принадлежит мне, а не ему.

Ниже — Кровавые Повелители, архитекторы катастроф. Они не убивают своими руками, но проектируют смерть. Их задача — превратить хаос в ритуал. Война, эпидемия, экономический коллапс — для них это не социальные явления, а формы сосудов, в которые можно собрать кровь. Они рассчитывают каждый шаг с холодной точностью: если в секторе начнётся голод, это даст определённый процент жертв; если спровоцировать конфликт между двумя домами Сувернов — получится другой, более концентрированный поток.

Для них ритуал — это уравнение, где кровь — переменная, а результат — приближение к призыву.

Дневник Кровавого Повелителя:

Автор — педантичен, записи краткие, деловые. Между строк — вычисления, графики, координаты.

Дата: 12 год.

Расчёт по пятому сектору завершён. Окончательный вариант: семьдесят три миллиона жертв. Запас есть. Отправил. Жду одобрения.

На этом запись обрывается.

Стражи крови — это не просто воины, а живые инструменты подавления. Они не носят имён, только номера, выжженные на внутренней стороне запястий, а у некоторых из них и на мантиях. Эти мантии пропитаны ритуальной кровью, которая со временем полимеризуется, становясь непробиваемой, но при этом остаётся гибкой, как шёлк. Это не просто защита. Мантии усиливают способности носителя: приглушают эмоции, обостряют рефлексy, позволяют чувствовать колебания жизненной силы в радиусе сотен метров. Стражи крови не знают жалости, потому что их эмпатия была удалена хирургически ещё на этапе инициации: им вырезают участки мозга, отвечающие за сострадание, и заменяют их имплантатами, реагирующими на запах железа. Стражи главные палачи культа. Они охранники древних храмов. Убийцы устраняющие неудобных.

Дневник Стража крови 717

Записи сделаны на внутренней стороне мантии — мелким, почти неразборчивым почерком. Без дат. Без обращения к кому-либо. Скорее — памятки самому себе.

Мантия. Сегодня заметил: ткань на левом плече стала тоньше. Третье обновление за... не помню. Нужно будет пропитать заново. Кровь для пропитки — не из резервуара, а из личного резерва. Мне положено двести миллилитров в месяц на обновление мантии. Это — моя единственная личная кровь. Остальная принадлежит ритуалу.

Запах. Сегодня Сосуд прошла мимо. От неё пахло не железом, а чем-то другим. Сладковатым. Имплант среагировал: я почувствовал... что-то. Не знаю, что. Может, сбой. Завтра проверю у медика. Если имплант сломался — заменят. Если нет — буду игнорировать.

Мальчик-Капля. Рисует на стене. Видел. Он не знает, что я видел. Рисует линии, похожие на руны, но не руны. Не нарушает — он не знает рун, значит, не может подделать. Но узор... странный. Похож на символ на странице сорок семь, который Суть крови показывал мне однажды. Совпадение? Вероятность — низкая. Но не нулевая. Не трогаю. Наблюдаю.

Стена. Гудела. Сильно. Сильнее, чем обычно. Приложил ладонь — тепло. Не от камня, а от того, что за камнем. В груди что-то дёрнулось. Там, где было сострадание. Фантомная боль. Я думал, она исчезнет со временем. Не исчезла. Становится сильнее. Может, это не фантом. Может, это — то, что

выросло на месте удалённого. Что-то новое. Не сочувствие — но что-то, что откликается на гул. Не нравится. Не люблю новое в себе. Новое — непредсказуемо. А непредсказуемое — угроза ритуалу.

Сосуды — самые трагичные и одновременно самые опасные члены культа. Это добровольцы, прошедшие через серию мутаций, позволивших их телам вмещать объёмы крови, в десятки и даже сотни раз превышающие нормальный объём. Их вены расширены, сердце перестроено, а метаболизм адаптирован для переработки чужой жизненной силы. Они путешествуют по галактике, собирая «образцы» — не просто убивая, а впитывая кровь жертв, чтобы сохранить её энергию. Их цель — набрать максимальный объём, после чего они добровольно приносят себя в жертву на алтаре, становясь катализатором для крупного ритуала. Их жизнь коротка: перегрузки разрушают организм за несколько лет, но они воспринимают это как честь — стать частью великого потока.

Дневник безымянного сосуда:

Прошлый поход был тяжёлым. Планета Ольвен, Пятый сектор. Игра Сувернов вышла из-под контроля. Говорят, что это «Канву», их наняли наводить порядок, но я их не видела. Видела только тела. Много тел. Я стояла среди них три часа. Моё тело впитывало, а я смотрела на небо. Голубое. Я давно не видела голубое небо. В святилище неба нет вообще, а на заданиях я обычно не смотрю вверх. В тот раз посмотрела. И

заметила, что голубое — тоже цвет. Не красный, не тёмный, не чёрный. Голубой. Я забыла, что такое голубой.

Линии на руках стали толще. Сегодня насчитала двадцать семь на одной руке и тридцать одну на другой. Несимметрично. Это нормально — Повелитель сказал, что тело распределяет нагрузку неравномерно. Но мне не нравится. Нравится — не нравится — это уже роскошь. У меня нет роскоши. У меня есть функция.

На нижнем уровне — Капли, массовка, выполняющая грязную работу. Среди них есть и добровольцы, и те, кто попал под влияние культа через ритуалы контроля разума. Их используют для сбора информации, транспортировки грузов, отвлечения внимания. Они не знают всей картины, им дают только отдельные задачи.

Дневник Капли Рика:

Записи на обрывках бумаги. Почерк детский, с ошибками. Без дат — автор не знает календаря.

Меня зовут Рик. Мне двенадцать. Я Капля. Это значит — делай что скажут. Я делаю.

Сегодня мыл полы. В ритуальном зале.

Носил сосуды. Тяжёлые. Чёрные. Тёплые. Я не люблю, когда они тёплые. Это значит — внутри что-то живое. Или было живым. Я не думаю об этом. Думать — нельзя. Нам сказали: «Не думайте. Делайте». Я стараюсь.

Сегодня был ритуал. Маленький. Я стоял в углу. Видел, как жрец — не Суть крови, а другой, из средних — резал

ладонь и капал в чашу. Чаша шептала. Я слышал. Не слова — звуки. Как будто кто-то дышит через стекло. Мне стало страшно, но я не отвернулся. Нельзя.

Ритуалы «Алого Потока» делятся на три уровня, каждый из которых служит своей цели в общей схеме призыва. Малые подношения — это ежедневные практики, поддерживающие активность алтарей. Они включают ритуальные надрезы на теле адептов, сбор крови в чёрные чаши. Эти чаши не просто сосуды: они работают как резонаторы.

Средние церемонии проводятся в древних храмах, скрытых в мёртвых зонах космоса — областях, где гравитационные аномалии искажают сигналы сканеров и делают их невидимыми для Империи. В этих храмах кровь сливают в желоба, ведущие к центральному резервуару, который служит временным хранилищем энергии. Резервуар — это не просто ёмкость, а сложный артефакт, способный удерживать жизненную силу в жидком состоянии, не давая ей рассеяться. Его стенки покрыты рунами-каналами, которые направляют поток по строго заданной схеме, усиливая эффект ритуала.

Великие Вопли — это кульминационные ритуалы, требующие колоссальных жертв. Культ может годами готовить одну такую церемонию, манипулируя событиями так, чтобы миллиарды погибли «естественно», а он лишь собрал урожай. Войны, восстания, катастрофы — всё это инструменты для создания нужного объёма крови. Великие Вопли не проводятся в одном месте: они синхронизированы по всей га-

лактике, чтобы создать резонанс, способный пробить барьер между мирами.

Артефакты культа — это не просто предметы, а активные компоненты ритуалов.

Чёрные чаши, помимо сбора крови, впитывают эмоции, боль и страх, накапливая их до тех пор, пока не начинают «шептать» — воспроизводить обрывки мыслей жертв, которые могут влиять на разум тех, кто находится рядом. Руны-каналы, вырезанные на посохах или оружии, не только направляют поток крови, но и усиливают магические эффекты, позволяя культу контролировать пространство вокруг себя. Одежания, пропитанные ритуальной кровью, служат не только защитой, но и усилителями способностей: они делают носителя менее заметным, приглушают его эмоции и позволяют чувствовать колебания жизненной силы. Живые якоря — это носители силы (маги, псионики), которых используют для усиления ритуалов. Их не убивают сразу: сначала из них «выжимают» силу, используя специальные устройства, которые преобразуют их энергию в кровь, а затем пускают кровь, чтобы завершить ритуал.

Скрытность «Алого Потока» — это не просто осторожность, а стратегия выживания. Их святилища расположены в мёртвых зонах космоса, где гравитационные аномалии искажают пространство и делают их невидимыми для сканеров Империи. Эти зоны — не случайность: культ веками изучал гравитационные поля галактики, чтобы найти места, где

реальность наиболее податлива к изменениям. Храмы построены так, что их архитектура повторяет структуру кровеносной системы: коридоры извиваются, как вены, а залы напоминают камеры сердца. Это не только символично, но и функционально: такая планировка усиливает магические эффекты ритуалов.

Култ также использует систему меток и жестов, понятную только посвящённым. Капля крови на стене, определённый узор на полу, положение сосуда — всё это сообщения, передающие информацию без слов. Даже тишина в их святилищах — часть коммуникации: отсутствие звука здесь так же значимо, как и его наличие. В помещениях культа всегда пахнет железом и сладковато-гнилым, как будто где-то гниют фрукты. Это запах крови, смешанный с химикатами и магией, который въедается в стены и одежду, становясь частью атмосферы.

Масштаб зла «Алого Потока» измеряется не в количестве жертв, а в искажении реальности. Триллионы литров крови — это не просто цифра, а результат вековой работы по перекраиванию галактики под свои нужды. Целые планеты были превращены в фабрики смерти, где култ годами устраивал «эпидемии», чтобы собрать жертвы. Войны, спровоцированные ради одного ритуала, стирали целые системы с карты галактики. Поколения людей выросли в культовых общинах, где кровь считалась нормой, а смерть — частью повседневной жизни. Для «Алого Потока» время — не препятствие,

а союзник. Они готовы ждать ещё тысячу лет, если это приблизит призыв Поглотителя.

Култ не ограничивается физическими ритуалами: он проникает в культуру, политику и экономику галактики. Через подставные корпорации, тайные общества и даже государственные структуры он распространяет своё влияние, оставаясь в тени. Его агенты занимают ключевые посты в Империи, в домах Сувернов, в гильдиях — везде, где можно получить доступ к ресурсам и информации. Они не стремятся к власти ради власти: их цель — создать условия для призыва, а власть — лишь инструмент для достижения этой цели.

Даже язык культа — это оружие. Их молитвы не произносятся вслух, а вырезаются на коже, выжигаются на металле, вплетаются в узоры на одежде. Каждый символ — это не просто знак, а заклинание, активирующееся при определённых условиях. Их священные тексты написаны на языке, который не имеет гласных, только согласные, обозначающие оттенки боли. Эти тексты содержат не истории, а инструкции — как манипулировать реальностью, как направлять поток крови, как усиливать эффект ритуалов. «Алый Поток» — это не просто култ, а антисистема, противопоставляющая себя всей галактике. Его философия отрицает ценность индивидуальной жизни, заменяя её концепцией общего потока, где каждая капля важна только как часть целого.

Его ритуалы — это не акты поклонения, а инженерные

проекты, рассчитанные с математической точностью. Его артефакты — это инструменты, способные изменять реальность. И его главная сила — в терпении: он готов ждать столько, сколько нужно, чтобы вернуть Поглотителя Крови и погрузить галактику в вечный голод.

Глава 4. Вита-синхро

В галактике Пурпурного Рассвета смерть — это не неизбежность, а финансовый вопрос. Для тех, у кого достаточно кредитов, смерть можно отложить на десятилетия, а при определённых обстоятельствах — практически обойти. Дело не в магии, и нет божественного вмешательства. Есть только одна корпорация, которая превратила биологию в индустрию, а бессмертие — в услугу премиум-класса.

«Вита-Синхро». Медицинская корпорация. Монополист. Империя здоровья, биотехнологий и управления жизнью, чьи клиники стоят почти в каждой системе, чьи лаборатории скрываются за фасадами охранно-транспортных контор, а чьи настоящие доходы текут по каналам, о которых Император, по всей видимости, не знает. Или не хочет знать. Или не может знать, потому что те, кто должен был ему доложить, давно куплены.

Слоган «Вита-Синхро», который висит на каждом медицинском модуле, в каждой клинике, на каждом транспортном судне корпорации, звучит так: «Мы сохраним тебя — в любом виде, в любое время.» А ниже, мельче, тем же шрифтом, но с другой интонацией: «Твоя жизнь — наш приоритет. Твоя копия — наша гарантия.» Для обычных слоёв населения это реклама, не более. Для богатейших — это стало философией. Не лозунг, а образ мысли: ты не умираешь,

потому что у тебя есть контракт. Ты не исчезаешь, потому что твоя копия уже растёт в капсуле. Ты вечен — настолько, насколько хватает кредитов.

Официально «Вита-Синхро» занимается продлением жизни и омоложением. Это легально. Биостимуляция тканей, замена изношенных органов на выращенные, перезагрузка иммунной системы — всё это одобрено имперским министерством здравоохранения, сертифицировано и доступно всем, кто может заплатить. Генетическая коррекция — исправление наследственных дефектов, усиление физических и когнитивных параметров — также легальна, в определённых рамках. Криоконсервация — заморозка тел и мозга для будущего лечения, — услуга премиум-класса, формально не запрещённая, хотя и вызывающая странные споры среди этиков.

Но всё это — фасад. Витрина, за которой стоит настоящий бизнес.

Клонирование. Из образца ДНК «Вита-Синхро» может вырастить точную биологическую копию живого организма. Человека, представителя любой разумной расы, животное, растение — что угодно, чей генетический код достаточно хорошо сохранён. Срок выращивания — от трёх до десяти лет, в зависимости от сложности ДНК. Простой организм с базовым геномом — три года. Человек с поправками, корректировками и синхронизацией — от пяти до восьми. Сложная структура с дополнительными модификациями — до десяти.

Клонирование в галактике Пурпурного Рассвета запрещено. Правитель, Великий Император, запретил все виды клонирования указом, который выгравирован на стене верховного суда в Первом секторе. Нарушение карается смертной казнью для всех участников процесса — от биотехника до заказчика.

«Вита-Синхро» это не останавливает. Они подкупают инспекторов здравоохранения Империи — всех, от рядовых проверяющих до начальников отделов. Тех, кого нельзя подкупить устраняют — не убийством, а компрометацией: сфабрикованные улики, подставные дела, после которых инспектор теряет не жизнь, а репутацию и должность. А до занятых другими, более важными делами ушей Императора слухи о клонировании не доходят. Слишком уж он далеко сидит и слишком много слоёв бюрократии между лабораторией и тронном, слишком много людей на каждом уровне, чьё молчание куплено. Император знает, что «Вита-Синхро» — крупнейшая медицинская корпорация галактики, что его личный врач «работает» в ней, что услуги корпорации доступны в большинстве секторов. Он не знает — или не знает официально, — что в изолированных станциях, спрятанных в мёртвых зонах космоса, в прозрачных капсулах растут точные копии самых влиятельных людей галактики.

Сфера услуг корпорации широка, но делится на две категории: легальную и ту, о которой не говорят вслух.

Легальные услуги — это лицо корпорации, её витри-

на. Терапия и омоложение: биостимуляция тканей позволяет обновлять клетки, замедляя старение на десятилетия. Замена органов — изношенные органы удаляются и заменяются на выращенные из собственных клеток пациента, что исключает отторжение. Перезагрузка иммунной системы — полная очистка и перепрограммирование, после которой организм заново учится бороться с болезнями. Генетическая коррекция — исправление наследственных дефектов на эмбриональном этапе, усиление физических и когнитивных параметров в рамках, разрешённых законом. Криоконсервация — заморозка тел и мозга в жидком азоте с добавлением магических стабилизаторов, которые предотвращают повреждение тканей. Услуга для тех, кто надеется, что будущее принесёт лекарство от неизлечимого. Иногда приносит. Иногда нет. Деньги за криоконсервацию берут вперёд и не возвращают, что бы ни случилось.

Клонирование — основной доход корпорации, её сердце и её скелет в шкафу. Из образца ДНК, полученного в результате долгого и сложного процесса забора, корпорация выращивает точную биологическую копию. Клон развивается в искусственной среде — прозрачной капсуле, наполненной питательной средой, которая имитирует амниотическую жидкость, но с добавлением техномагических компонентов, ускоряющих рост и контролирующих развитие. Биосканеры и алгоритмы следят за каждым этапом: формирование скелета, развитие нервной системы, созревание органов. Откло-

нение от нормы — и процесс корректируется или, если коррекция невозможна, прекращается. Прекращение — мягкое слово. На деле: капсулу опустошают, содержимое утилизируют, процесс начинают заново.

Синхронизация памяти — частичная. С помощью нейроинтерфейсов, анализа поведенческих паттернов и техномагических процедур «Вита-Синхро» переносит на клон ключевые воспоминания и навыки оригинала. Не всю личность — полная перезапись сознания считается этически и технически спорной даже внутри корпорации, а результаты непредсказуемы. Но узнаваемые черты — привычки, профессиональные умения, манеры, лиц близких — переносятся. Этого достаточно, чтобы клон узнавал родных, мог продолжить семейное дело и не вызывал подозрений у посторонних. Процесс синхронизации многоступенчатый: сначала в мозг клон имплантируют чипы с нанороботами, которые создают нейронные мосты между искусственной и естественной памятью. Затем через пси-волновую аппаратуру записывают паттерны воспоминаний оригинала — не сами воспоминания, а их каркас, структуру, по которой мозг клон достраивает детали. Нанороботы работают на клеточном уровне, связывая новые нейронные цепи с уже существующими, а пси-волны задают эмоциональный контекст: любовь к матери, страх перед отцом, привязанность к дому. Получается не копия сознания, а его слепок — узнаваемый, но не идентичный. Оригинал и клон похожи, но не одинаковы. Как

два отпечатка одной ладони: форма совпадает, линии — нет.

Корпорация разнесена по секторам галактики с точностью, которая говорит о стратегическом расчёте.

Главный офис и генеральный директор находятся в Первом секторе, в центральной части галактики. Здание главного офиса — не небоскрёб и не комплекс, а орбитальная станция, висящая над столичной планетой. Станция спроектирована так, что издалека напоминает цветок — лепестки-крылья расходятся от центрального ядра, и в каждом лепестке размещён отдельный отдел. Внешний вид станции вызывает зависть даже у некоторых высших Сувернов: панорамные окна, орбитальные сады с редкими растениями, привезёнными из десятков далёких систем крайних секторов, системы освещения, которые имитируют солнечный свет с точностью до спектра. Первый сектор — лицо, и лицо должно быть безупречным.

Основные сервисные офисы и лаборатории находятся в двух секторах: Втором и Третьем. Второй сектор — не столица, но её ближайшая орбита, во всех смыслах. Здесь расположены клиники для элиты: закрытые, элитные, с персоналом, подписавшим соглашение о неразглашении, нарушение которого карается не штрафом, а исчезновением. Третий сектор — индустриальное сердце галактики, и именно здесь стоят крупнейшие биолaborатории и архивы ДНК. Третий сектор выбран не случайно: здесь столько корпораций, заводов и фабрик, что одна лаборатория больше или меньше не

привлечёт внимания. Биолaborатории «Вита-Синхро» спря-таны среди заводов по производству ошейников-глушилок и фабрик по сборке корабельных двигателей. Снаружи — невзрачное здание с вывеской «Логистика Гранд». Внутри — тысячи капсул, в каждой из которых растёт чья-то копия.

Клиники и медицинские центры — есть почти в каждой системе Четвёртого и Пятого секторов. Это «доступные» сектора, открытые для всех. Клиники здесь меньше, проще, но чисты и исправны. Они оказывают легальные услуги: терапия, омоложение, генетическая коррекция. Клонирование здесь не проводится — слишком рискованно. Зато здесь набирают клиентов: богатый торговец из Четвёртого сектора, который пришёл за омоложением, через несколько лет может узнать, что «Вита-Синхро» предлагает кое-что ещё. Не здесь — в другом месте. По приглашению. После проверки.

Закрытые инкубационные комплексы — изолированные станции, где выращивают клонов. Местоположение — засекречено. Доступ — только для Биоархитекторов и высших биотехников. Координаты не хранятся в единой базе: каждый Биоархитектор знает только свой комплекс, и никто не знает все сразу. Станции замаскированы под заброшенные промышленные объекты, астероидные шахты или мёртвые спутники. Снаружи — ржавый корпус и тишина. Внутри — стерильность, мягкий свет и тысячи прозрачных капсул, в которых кто-то растёт.

Архивы ДНК — защищённые хранилища, где образцы

хранятся веками. Каждый образец — пробирка с генетическим материалом, помещённая в криокамеру с магической стабилизацией. Каждый образец имеет уникальный криптографический ключ, без которого материал невозможно идентифицировать: даже если архив украдут, без ключей укравший получит набор пробирок с безымянной биомассой. Ключи хранятся отдельно от архивов, в зашифрованных базах, доступ к которым есть только у трёх человек в корпорации. Кого именно — не знает никто, кроме, генерального директора.

Иерархия «Вита-Синхро» выстроена с хирургической точностью, как и подобает организации, чей бизнес — биология.

На вершине — генеральный директор. Прозвище — «Бессмертный». Он личный врач Императора. Это не должность, а статус: тот, кто лечит Императора, не может быть обычным врачом. Он — доверенное лицо, которому доверяют тело, а значит, и жизнь. «Бессмертный» получил своё прозвище не только за то, что не умирает, а еще и за то, что делает бессмертными других, почти бессмертными. Его настоящее имя известно узкому кругу — возможно, пяти-шести человек в галактике. Он не появляется на публике, не даёт интервью, не участвует в публичных мероприятиях корпорации. Его голос слышен только в советах, за закрытыми дверями. Он — единственный, кто знает все координаты инкубационных комплексов и все ключи к архивам ДНК. Если он

исчезнет, корпорация потеряет способность клонировать — и, возможно, не сможет восстановить эту способность никогда. Это и есть его главная защита: он незаменим, и потому неприкосновенен. Даже Суверны, которые могли бы устранить его, чтобы захватить корпорацию, не рискуют — потому что без него технологии бесполезны.

Совет Биоархитекторов — высшее руководство корпорации в научной сфере. Это не менеджеры, а учёные: генетики, нейробиологи, биоинженеры, специалисты по техномагическим интерфейсам. Они разрабатывают технологии, улучшают процессы, решают, какие модификации возможны, а какие — нет. Биоархитекторы не общаются с клиентами и не выходят в поле. Их место — в лабораториях, среди капсул и сканеров. Их власть — абсолютна в научной сфере: даже генеральный директор не станет приказывать Биоархитектору провести процедуру, которая технически невозможна или слишком рискованна. Не по тому что не может, а потому что заменить Биоархитектора невозможно, их слишком мало.

Совет директоров — управляет сервисными офисами, лабораториями и крупными центрами. Это бизнес-структура: они отвечают за финансы, логистику, безопасность, связи с заказчиками. Директора — не учёные, а управленцы, и именно они принимают решения о том, кому продавать, сколько брать и как прятать. Они же отвечают за подкуп инспекторов и устранение свидетелей — не сами, конечно, а

через «Канву», которая для «Вита-Синхро» — постоянный контрагент. Гильдия никогда не задаёт вопросов. А для «Вита-Синхро» — это самое главное.

Клинические кураторы — закрепляются за VIP-клиентами и сопровождают весь процесс. Куратор — это не врач, а менеджер: он не лечит, а координирует. Он знает, что нужно клиенту, когда это нужно и сколько это будет стоить. Он — связующее звено между клиентом и лабораторией, между заказчиком и клоном. Куратор знает всё о клиенте: его здоровье, его генетику, его семейное положение, его страхи. Это знание — власть, и кураторы этой властью пользуются, хотя и осторожно. Куратор, который проболтался, — это не просто уволенный сотрудник. Это труп. Или, что хуже, — материал для нового клона.

Биотехники и инкубаторы — специалисты, которые работают непосредственно с образцами и клонами. Они — руки корпорации. Биотехник следит за капсулой, за ростом клона, за показателями сканеров. Инкубатор — специалист по среде: он готовит питательный раствор, настраивает температуру, контролирует магическую стабилизацию. Их работа — рутинная, но ошибка стоит дорого: испорченный клон — это потерянные годы и миллионы кредитов. Поэтому биотехники и инкубаторы работают в условиях строжайшего контроля: каждое действие фиксируется, каждый шаг протоколируется, любое отклонение — повод для проверки. Не на компетентность — на лояльность.

Услуга «Наследник по заказу» — то, ради чего элита галактики обращается к «Вита-Синхро». Богатейшие семьи используют клонирование как способ сохранить династию. Омоложение работает не вечно: каждый цикл омоложения даёт меньше эффекта, чем предыдущий, и после пяти-шести процедур тело начинает отказывать — не от старости, а от усталости тканей, которые больше не принимают стимуляцию. Когда омоложение исчерпано, остаются два пути: умереть и оставить наследство тому, кого назначит закон, или заказать копию себя — и пусть клон правит, чем неизвестно кто. Большинство дворян и аристократов выбирают второе, и не потому, что любят себя. Они не любят даже своих родных: дети для них — это конкурент за власть, братья — угроза, сёстры — валюта для брака. Родная кровь — понятие, которое для элиты значит не больше, чем марка на товаре. Клон, по крайней мере, — это гарантированная копия, управляемая и предсказуемая. А родной сын может вырасти и решить, что отец слишком долго сидит на троне.

Процесс начинается с консультации. Клиент встречается с куратором — не в офисе, а в нейтральном месте: частной клинике, закрытом санатории, иногда — на борту личного корабля клиента. Куратор объясняет варианты: точная копия, с корректировками — например, без наследственных болезней, которые мучали оригинала, — или «версия в улучшении» с усиленными физическими параметрами. Большинство выбирает корректировку: сохранить внеш-

ность, убрать слабости, добавить немного выносливости. «Версия в улучшении» — редкость: слишком очевидно, что наследник не похож на отца, а это вызывает вопросы.

Забор ДНК — долгий и сложный процесс. Недостаточно капли крови, пряди волос или фрагмента кожи. Подготовка занимает годы: клиент проходит серию обследований, в ходе которых «Вита-Синхро» собирает полный генетический профиль — не только ДНК, но и эпигенетические маркеры, данные о экспрессии генов, информацию о мутациях, накопленных за жизнь. Только после этого производится финальный забор: тканевый образец из глубоких слоёв, который содержит максимально чистый генетический материал. Процесс болезненный, требует восстановления, но клиенты терпят — ставки слишком высоки.

Выращивание клона проходит в искусственной среде. Клон растёт в капсуле, его развитие контролируют биосканеры и алгоритмы. Рост ускорен, но не произвольно: алгоритмы следят за тем, чтобы каждая стадия развития соответствовала естественной. Ускорение — не в формировании, а в сроках: то, что в природе занимает годы, в капсуле происходит за месяцы, потому что организм не тратит энергию на движение, пищеварение и реакции с внешней средой. Он только растёт. Тихо, в темноте, в питательной жидкости.

Синхронизация начинается, когда клон достигает возраста трёх-пяти лет или нужного этапа развития. С ним работают нейropsychологи и наставники — люди, а не алгоритмы,

потому что человеческий контакт необходим для формирования личности. Часть воспоминаний оригинала переносится через чипы с нанороботами и пси-волновую аппаратуру в мозг клона. Нанороботы работают на клеточном уровне, создавая связи между искусственными и естественными нейронными цепями, а пси-волны задают эмоциональный контекст воспоминаний. Остаётся достроить детали — и это делается через воспитание: наставники повторяют с клоном те же ситуации, что и с оригиналом в детстве, создавая ассоциативные связи, которые дополняют перенесённый каркас. В результате клон не помнит жизнь оригинала как свою, но реагирует на знакомые лица и ситуации так, как реагировал бы оригинал. Узнаваемо, но не идентично.

Передача клиенту — финальный этап. Клона передают семье, где его воспитывают как полноценного наследника. Никто, кроме главы семьи и ближайших советников, не знает, что наследник — клон. Для всех остальных — просто сын, племянник, воспитанник. Клон не знает, что он клон. Не должен знать. Это — главное правило: клон, который знает о своём происхождении, — это риск, а риски «Вита-Синхро» не терпит.

Для сверхбогатых есть услуга «Параллельное взросление»: клон растёт одновременно с настоящим ребёнком. Это позволяет получить нескольких наследников на выбор: если настоящий ребёнок вырастает слабым, больным или неуправляемым — его заменяют клоном. Если клон полу-

чается лучше — настоящему ребёнку находят «почётную должность» где-нибудь в дальней провинции, а клон занимает место наследника. Эта услуга стоит столько, что доступна только тем, для кого миллионы кредитов — мелочь.

Даже у самой респектабельной корпорации есть свои скелеты в шкафу. У «Вита-Синхро» их несколько, и каждый — бомба с часовым механизмом.

«Синдром двойника» — явление, при котором клон узнаёт или догадывается о своём происхождении. Иногда это происходит случайно: клон находит документы, слышит разговор, замечает несоответствия в воспоминаниях. Иногда — интуитивно: клон чувствует, что что-то не так, что его «воспоминания» не совсем его, что его реакции — не его реакции. Результаты — непредсказуемы. Был случай, когда клон одного правителя средней системы сбежал, стал пиратом и с помощью знаний, полученных при синхронизации, взломал базу данных всей системы. Это привело к краху экономики нескольких союзных систем вместе с этой. Дальше — расследование, суд, и правителя системы, и всех, кто был связан с клонированием, казнили. Но «Вита-Синхро» осталась в стороне — потому что ни один из осуждённых не назвал корпорацию. Не потому, что верны — потому, что боятся. «Вита-Синхро» умеет пугать тихо: достаточно одного намёка, одного разговора, после которого клиент понимает, что, если корпорация падёт, за ней потянется слишком много людей, и в их числе — он.

Проблемы с синхронизацией памяти и поведения — явление, которое «Вита-Синхро» предпочитает не обсуждать. Даже после синхронизации клоны проявляют неожиданные черты характера, которых не было у оригинала. Семья может получить не «себя в молодости», а совершенно другого человека: агрессивного, пассивного, хитрого, трусливого — любого. Это не сбой, а природа: клон — не копия, а новый организм с чужой памятью, и его мозг достраивает детали по своему. Решение — простое и жестокое: удаление и замена. Клона, который не соответствует ожиданиям, утилизируют, а на его место выращивают нового. Для корпорации это — рутинная процедура. Для клона — это смерть, о которой он не знает, потому что не знает, что он — клон.

Моральные дилеммы, связанные с синдромом двойника, проявляются иначе: клон знает, что он клон, и не все клоны согласны быть «копиями». Некоторые начинают бунтовать против своей роли в семье, требуя признания как отдельной личности. Они не хотят быть «продолжением» — они хотят быть собой. Исход — всегда один: удаление и замена. «Вита-Синхро» не терпит бунтов. Бракованный товар — утилизируется.

Конкуренция — ещё одна тёмная сторона. Культи, в первую очередь «Алый Поток», охотятся за технологиями «Вита-Синхро». Утечка ДНК-образцов — серьёзная угроза: если культ получит доступ к архиву ДНК, он сможет использовать генетический материал для своих ритуалов. Кровь

клона, выращенного из ДНК могущественного существа, может оказаться ценнее крови обычного человека — по крайней мере, так считают Кровавые Повелители. Утечка технологий — ещё опаснее: если кто-то другой научится клонировать, «Вита-Синхро» потеряет монополию, а вместе с ней — власть. Поэтому корпорация тратит огромные суммы на безопасность архивов и лабораторий, а тех, кто пытается проникнуть, — устраняет. Опять же, через «Канву».

Политическое давление — постоянный фон. Клонирование запрещено во всей Империи. Если правда о «Вита-Синхро» выйдет наружу, последствия будут катастрофическими: не только для корпорации, но и для всех её клиентов. Поэтому «Вита-Синхро» работает настолько скрытно, что даже заказчики не всегда знают, что именно они покупают. Некоторым говорят: «генетический наследник», «биологическое продолжение» — термины, которые можно трактовать двояко. Клиент думает, что ему выращивают наследника из модифицированной зиготы, а не клон из его собственной ДНК. Разница — семантическая, но юридическая пропасть. «Вита-Синхро» предпочитает, чтобы клиенты не знали правду целиком. Меньше знают — меньше риск.

Дизайн клиник «Вита-Синхро» — часть имиджа. Они выглядят как храмы науки: стерильные, светлые, с мягким освещением, которое не режет глаза, и живыми растениями в биокуполах, которые очищают воздух и создают ощущение покоя. В VIP-зонах — панорамные окна на орбитальные са-

ды, где цветут растения, привезённые из десятков систем. Главному офису могут позавидовать даже некоторые из высших Сувернов: и это — намеренно. «Вита-Синхро» хочет, чтобы клиент, входя в клинику, чувствовал не тревогу, а благоговение. Здесь не лечат — здесь дарят вечность. И обстановка должна это подчёркивать.

Униформа сотрудников — белые халаты с тонкими светящимися линиями. Это не декор, а индикаторы состояния здоровья персонала: линии реагируют на изменения в организме — температуру, пульс, уровень гормонов стресса. Если сотрудник болен, встревожен или скрывает что-то, линии меняют цвет. Это — контроль, замаскированный под дизайн. Никто не хочет, чтобы больной биотехник работал с клонами. И никто не хочет, чтобы нервный куратор разговаривал с VIP-клиентом.

Язык корпорации — отдельное оружие. В общении с клиентами сотрудники «Вита-Синхро» никогда не используют слова «клон», «копия», «дубликат». Вместо этого — «биологическое продолжение», «генетический наследник», «синхронизированный профиль». Это не эвфемизмы, а идеология: корпорация хочет, чтобы клиент воспринимал клон не как продукт, а как продолжение себя. Не товар, а наследие. Не покупку, а инвестицию. Язык формирует мышление, а мышление формирует согласие. Клиент, который думает, что заказывает «продолжение», не задаёт вопросов. Клиент, который думает, что покупает «копию», — задаёт. А вопро-

сов «Вита-Синхро» не любит.

Был разговор в одной из лабораторий Третьего сектора. Стеклянная стена, за которой в прозрачных капсулах росли клоны. Два человека: Биоархитектор — пожилой, спокойный, в белом халате со светящимися линиями — и младший биотехник, который стоял перед ним, бледный и напряжённый.

Биоархитектор говорил ровно, будто обсуждал прогноз погоды:

— Вы должны были синхронизировать базовые воспоминания и навыки. Он должен был соответствовать заказчику на все сто процентов. Заказчик недоволен. А вы должны знать — в принципе, все знают, — каким становится Смотритель Бездны, когда недоволен.

Биотехник молчал. Он знал. Все знали. Смотритель Бездны — один из высших Сувернов, чьё имя произносили шёпотом во всей галактике. Его недовольство — это не письмо с жалобой. Это исчезновение людей. Иногда — целых систем.

— Клон проявил несинхронизированные черты. Слабость не характерная для оригинала. Смотритель не приемлет слабость в наследнике. — После этих слов Биоархитектор помолчал, и потом коротко сказал. — Сотрите его.

— Но...

— Сотрите. И начните заново. Исправьте алгоритм синхронизации. И в следующий раз — проверьте дважды,

прежде чем докладывать мне, что клон готов.

Биотехник повернулся и ушёл. За стеклянной стеной, в капсуле, кто-то продолжал расти. Не зная, что его уже приговорили. Не зная, что он — клон. Не зная, что через несколько часов питательная среда в его капсуле будет заменена на нейтрализующий раствор, и рост остановится, и он перестанет существовать — тихо, безболезненно, без свидетелей.

А потом, двумя днями позже, Биоархитектор вызвал к себе другого биотехника — того, что работал над клоном самого Биоархитектора. Того, который тоже допустил ошибку: не учёл эпигенетический маркер, и клон Биоархитектора получил предрасположенность к той же болезни, от которой лечился оригинал. Ошибка. Биоархитектор не терпел ошибок — особенно когда речь шла о нём самом.

— Сотрите его, — сказал он. — Обоих. Начните заново. С нуля.

И двух живых существ не стало. Клона и биотехника. Тихо. Без монологов. Просто — "сотрите".

Глава 5. Пути Завета

«Путь Завета» — негосударственная вооружённая организация, действующая в галактике Пурпурного Рассвета. В официальных отчётах Имперской разведки числится как преступная группировка экстремистского типа. Формулировка стандартная — её применяют ко всем, кто мешает тем, кто пишет отчёты.

На деле «Путь Завета» — не экстремисты и не секта. Это меч. Тупой, тяжёлый, без вычурной гравировки. Бьёт по тем, до кого не может дотянуться закон, потому что закон написан теми самими, против кого направлен удар.

Причина существования

Суверны правят мирами по праву, закреплённому договором эпохи Великого Слияния. Их власть подкреплена силой, которую подчинённые оспорить не могут. Часть Сувернов правит жестоко, относясь к населению как к пыли. Империя такими случаями не занимается — не потому, что не может, а потому, что не видит. Бюрократия Первого сектора работает как фильтр: чем дальше от трона, тем больше шума гасится на промежуточных уровнях. Доклад о жестоком Суверне проходит через пять-шесть инстанций и к моменту, когда теоретически мог бы достичь Императора, превра-

щается в формулировку «локальные волнения, ситуация под контролем». Суверн продолжает править.

Не все Суверны жестоки — есть и справедливые. Но их процент настолько мал, что проще считать всех «злом». «Путь Завета» существует для тех случаев, когда контроля нет и не будет.

Руководство

Глава организации — Леон Дозак. По слухам, выглядит как человек двадцати пяти лет: блондин, голубоглазый, невероятно сильный. Суверны стараются о нём не говорить — он ошибка, проблема, страх. Среди «низших» его обсуждают там, куда не достают уши «высших» Сувернов.

Говорят, он стоял рядом с Первым Императором в эпоху Великого Слияния. Будто видел, как заключался договор, и, возможно, сам убеждал Сувернов в том, что им нужен арбитр. В официальных хрониках его имени нет. Но те, кто встречал его в записях разных эпох, уверяют: лицо всегда одно и то же. Ни морщин, ни седины, ни намёка на усталость. Он аномалия — живое напоминание о том, что даже бессмертие Сувернов не уникальность.

В организации он ведёт себя не как глава, а как рок-звезда, собравшая фанатов у себя дома. На высокие посты назна-

чил абсолютно непохожих друг на друга людей, с которыми познакомился при разных обстоятельствах. Большинство из них он спас от смерти от рук Сувернов или Алого Потока. Именно они занимаются всеми важными делами, благодаря им организация живёт. Леон не может сам управлять такой структурой. Он — кулаки. Самые мощные кулаки справедливости в галактике.

Отношение Леона к репутации организации описывается одним словом: похер. Убил жестокого Суверна, а другие решили, что правитель был хорошим? Плевать. Уничтожил планету ради одного культа? Плевать. Потерял людей? Ему больно, но он не покажет — не потому, что не чувствует, а потому, что чувствовал слишком долго и слишком много. Он не оправдывается. Никогда. Ни перед кем.

Базы

Единой постоянной базы нет. Местоположение часто меняется, но название остаётся неизменным — Алексисос. Как правило, это подземное убежище на безжизненных планетах. Например, Алексисос 11 — большая оперативная база под песчаной поверхностью: доки, арсеналы, медицинские отсеки, командный центр, отдел связи, жилые блоки, лаборатория, тренировочные залы.

Вступление

В организацию не вступают по заявлению или вербовке. Кандидата находят — обычно после того, как он сам, без чьей-либо помощи, пытается бороться с несправедливостью и проигрывает. Или выигрывает, но понимает, что одного боя недостаточно. Большинство, столкнувшись со злом, отворачивается или приспосабливается. Те, кто продолжает бороться, — редкость. Те, кто готов бороться, зная, что их назовут преступниками, — ещё реже. Именно они — материал «Пути Завета».

Структура

Членов «Пути Завета» немного — по сравнению с крупными формированиями. Если считать всех: шпионов, бойцов, агентов, техников, медиков, аналитиков, штабных офицеров — соберётся не армия и не легион. Не огромная бомба. Скорее меч, который бьёт быстро и точно. «Пути Завета» не нужны армии: нужна точность и чаще всего шпионаж для добычи информации.

Шпионы. Обычные люди средних лет, с не привлекающей внимания внешностью, с лицом, которое забываешь через пять минут после знакомства. Это главное оружие: незаметность. Не потому, что маскируется, а потому, что не выделяется. Ни ростом, ни цветом волос, ни манерой речи. Работает под прикрытием: въезжает на планету под чужими, но подлинными документами, задаёт ровно столько вопросов,

сколько задаёт любой человек его легенды. Не торопится. Слушает, присматривается, собирает. Передаёт данные по зашифрованным каналам через промежуточные узлы. Срок одной командировки — обычно один-два месяца, реже дольше.

Штурмовые группы. Основа группы — ветераны, у каждого из которых есть ученик-напарник, работающий с ним на всех заданиях, как оруженосец. Группа невелика: для устранения одного низшего Суверна достаточно двенадцати. Тактика: войти, найти, убрать, выйти.

Роли внутри штурмовой группы:

Командир — руководит операцией на месте, принимает решения о штурме или отступлении. Связывается с базой и передаёт приказы группе. Хладнокровный, опытный боец, способный действовать в контакте и принимать решения под давлением.

Снайпер — занимает позицию на дистанции, прикрывает группу, снимает цели до контакта. Часто работает на крышах или возвышенностях в сотнях метров от точки штурма.

Тяжёлая поддержка — боец выдающейся физической силы, обеспечивает прикрытие при отходе и прорыве. Часто совмещает роль связиста: обеспечивает закрытый канал связи между группой и базой.

Медик-псионик — штурмовик с псионическими способностями низшего уровня. Залечивает несмертельные раны прямо в бою, при этом метко стреляет. Совмещение боевой и лечебной роли — необходимость при малой численности группы.

Техник — мастер по взлому систем безопасности и отключению коммуникаций. Работает не грубым взломом, а подменой: вместо реального сигнала в систему подаётся записанный фрагмент, показывающий «всё спокойно». От его работы зависит, насколько долго группа останется незамеченной.

Телепат — боец неизвестной расы, не способный к речи, но читающий эмоции и передающий мысли визуально, в виде картинок. Бесценен для координации в условиях, где голосовая связь невозможна или опасна.

Оруженосцы — ученики-напарники ветеранов. Всюду следуют за наставником, учатся на реальных заданиях. По мере опыта становятся полноценными бойцами и получают собственных оруженосцев.

Аналитики. Работают на базах, обрабатывают данные, полученные шпионами и разведкой. Оценивают масштаб угрозы, проверяют гипотезы, готовят материалы для командиров. Часто нервные, невыспавшиеся, склонные к сомнениям — потому что от их выводов зависит, отправится ли группа на штурм или нет. Аналитик обязан задавать вопрос «достаточно ли данных», даже когда все вокруг уже приняли реше-

ние.

Штабные офицеры. Принимают решение о проведении операции на основе данных аналитиков. Формируют штурмовые группы, определяют цели, утверждают планы. В случае критической ситуации могут получить прямой приказ от главы организации — и тогда решение штаба отменяется мгновенно.

Снаряжение

Снаряжение подбирается в зависимости от задачи, но чаще всего используется один и тот же набор. Броня — гибкие композитные пластины, выдерживающие попадание из дальнобойного оружия слабой мощности: лазерные винтовки, бластеры, фазовые излучатели, плазменные пушки. Против кинетического и электромагнитного оружия бесполезна. Оружие компактное: энергетические пистолеты, винтовки с глушителями, короткие клинки. Никаких тяжёлых систем, никакого артиллерийского оснащения.

Примеры спецопераций

Операция «Ксериуз»

Тип: Шпионаж с последующим штурмом.

Цель: Низший Суверн, правитель планеты Ксериуз. В официальных отчётах — образцовый: стабильная экономи-

ка, низкая преступность, высокая занятость. Фальшивка.

Разведка: Шпион провёл на планете четыре месяца под личиной торговца, используя подлинные документы давно погибшего человека. В первые же недели заметил странность: люди говорили о правителе с отрепетированной похвалой, слово в слово, от разных людей в разных местах. Будто под гипнозом. На втором месяце нашёл «нормальных» в трущобах, куда патрули не заходили. По крошкам информации, передвигаясь ночами, узнал правду: переселения шли два года, сначала десятки, потом тысячи, потом десятки тысяч. Перестали считать и начали бояться. Бывший работник дворцового хозяйства видел контейнеры с маркировкой биологической опасности. Запах — металлический, сладковатый, как кровь.

Штурм: Двенадцать человек. Техник отключил внешние сенсоры за двенадцать минут подменой сигнала. Снайпер занял позицию в восьмистах метрах. Первый контакт — через семь минут: шестеро охранников сняты бесшумно. Подземелье оказалось перерабатывающим комплексом: камеры с клетками, трубками, иглами. Резервуары, заполненные миллионами литров человеческой крови. Население уничтожено. Планета — кровавая ферма Алого Потока.

Срыв: Суверн обнаружил группу, обратился по каналу

связи: «Приём, крысёныши, ждите, сейчас приду поиграем». С базы пришёл прямой приказ главы организации: отступить немедленно. Группа начала отход. Снайпер с дистанции видел, как Суверн на невероятной скорости приблизился ко входу.

Развязка: На место прибыл глава организации — Леон Дозак. Суверн был уничтожен лично им.

Итог: Цель уничтожена. Данные о кровавой ферме собраны и задокументированы.

Операция «Пустой трон»

Тип: Устранение цели, расследование коррупции.

Цель: Низший Суверн, правитель промышленного мира в четвёртом секторе. По данным Имперской разведки — лояльный, стабильный. По данным «Пути Завета» — лично руководил переброской рабов с соседних планет на тайные рудники, где люди работали до смерти.

Разведка: Шпион внедрился в портовую администрацию под личностью логиста. За два месяца собрал данные: корабли с «добровольными переселенцами» прибывали раз в неделю, разгрузка проходила в закрытом доке, после чего люди исчезали. Маршрут прослежен до астероидного пояса,

где фиксировалась активность горнодобывающего оборудования.

Штурм: Группа из десяти человек проникла через портовый док во время разгрузки очередного корабля. Техник заблокировал системы оповещения. Командир и тяжёлая поддержка прошли к личным покоям Суверна. Суверн оказал сопротивление: двое бойцов ранены, медик-псионик залечил ранения в процессе боя. Суверн устранён.

Дополнительная задача: Техник и оруженосец вскрыли центральный сервер и скопировали журналы перевозок. Данные указывали на ещё трёх Сувернов, связанных с цепочкой поставок.

Итог: Цель устранена. Рабы на астероидных рудниках освобождены силами союзной ячейки. Данные переданы аналитикам. Запущены две новые операции.

Операция «Тихий сектор»

Тип: Разведка без штурма, наблюдение.

Цель: Система в четвёртом секторе, правитель — Суверн из дома высшего ранга. По слухам, он не просто жестоко правил — проводил ритуалы с участием «Алого Потока» на территории дворца.

Разведка: Два шпиона под разными легендами: один — торговец, второй — странствующий лекарь. Каждый работал самостоятельно, не зная о втором. Независимые наблюдения должны были подтвердить или опровергнуть слухи. Торговец за месяц не нашёл ничего существенного. Лекарь, имевший доступ к нижним уровням города, на третьей неделе обнаружил людей с характерными следами на телах: шрамы в форме символов, не поддающихся идентификации. Один из пациентов, в бреду, повторял слова на языке, которого лекарь не знал. Запись передана аналитикам.

Решение штаба: Данных недостаточно для штурма. Шпионы получили приказ продолжить наблюдение.

Провал: Шпионов обнаружили. Лекарь успел доложить штабу, но был схвачен. Торговец избежал захвата и эвакуировался.

Развязка: Леон Дозак лично устранил Суверна.

Итог: Цель уничтожена. Лекарь погиб в плену. Торговец доставил последние данные аналитикам.

Операция «Мёртвый эфир»

Тип: Саботаж, спасение.

Цель: Орбитальная станция ретрансляции, через которую Суверн контролировал связь целой системы. Население трёх планет системы получало информацию только через эту станцию: новости, приказы, пропаганда. Суверн использовал её для подавления любых попыток сопротивления. На одной из планет вспыхнуло восстание, которое ждало поддержки.

Разведка: Шпион под легендой инженера-связиста провёл на станции шесть недель. Изучил структуру ретрансляции, нашёл уязвимый узел. Зафиксировал, что станция также использовалась для перехвата и уничтожения личных сообщений между планетами.

Действия: Техник и двое бойцов проникли на станцию под видом ремонтной бригады. Техник внедрил в систему программу-«призрак»: она не разрушала станцию, а в течение шести часов постепенно заменяла пропаганду на реальные записи — перехваченные приказы Суверна, внутренние переписки, протоколы «переселений». Население трёх планет услышало правду. Одновременно с этим группа отключила блокировку личных сообщений.

Дополнительно: В последний момент командир группы получил данные о камере содержания на станции, где держали лидера восстания с планеты. Камера была вскрыта, лидер

эвакуирован.

Итог: Станция не уничтожена, но нейтрализована. Восстание получило доступ к связи и координировало действия между планетами. Суверн потерял контроль над системой за трое суток. Операция признана образцовой: ноль жертв среди группы, цель достигнута без штурма дворца.

Операция «Последний порт»

Тип: Засада, перехват.

Цель: Транспортный конвой Алого Потока, перевозивший контейнеры с биоматериалом. Маршрут — от планеты-фермы до координат, не отмеченных на картах. Предположительно, пункт назначения — храм Алого Потока.

Разведка: Шпион, внедрённый в портовую службу планеты-фермы, передал расписание конвоя и состав грузов. Аналитики рассчитали вероятный маршрут по данным о предыдущих рейсах.

Действия: Засадная группа из восьми человек расположилась на астероиде вдоль маршрута конвоя. Техник заранее установил ретранслятор-«призрак» на корпус астероида, имитируя сигнал аварийного маяка. Когда конвой остановился для проверки, снайпер снял пилотов эскорт-кораб-

лей, а тяжёлая поддержка протаранила транспорт астероидом, лишив его хода. Группа взяла конвой на abordаж.

Нахождение: Контейнеры вскрыты. Внутри — герметичные камеры с живыми людьми, подключёнными к системам переработки крови. Часть людей ещё жива. Медик-псионик провёл первичную сортировку: из шестидесяти контейнеров живы двадцать три человека. Остальные погибли.

Срыв: Один из кораблей успел передать сигнал тревоги. Через четыре минуты в зоне появились два боевых корабля культа. Командир принял решение: эвакуировать живых, заминировать транспорт, отойти. Транспорт уничтожен вместе с оставшимися контейнерами и записями.

Итог: Двадцать три человека спасены. Данные о маршруте конвоя и координатах пункта назначения получены. Пункт назначения передан штабу для подготовки новой операции. Группа потеряла одного оруженосца — погиб при abordaje.

Вот такими делами и занимается «Путь Завета». Не ради славы, не ради наград и уж точно не ради того, чтобы кто-то потом сказал: «Они были правы». Они берутся за то, от чего отворачивается закон, потому что закон слишком долго пишет отчёты, а бумага не слышит криков.

Они идут туда, где Суверны правят, будто миры — это их личные игрушки, а люди — расходный материал. «Путь Завета» не устраивает парадных судов и не вешает таблички «здесь творилось зло». Их работа — быстрая, точная, почти невидимая.

Они не ждут благодарности. Не пытаются объяснить, почему убили того, кого Империя считала «образцовым правителем». Им не важно, что скажут потом. Важно, что здесь и сейчас они сделали то, что никто другой не сделал бы. Бьёт в те места, куда закон не дотягивается, и делает это так, чтобы удар был точным, а след — почти незаметным. Потому что иногда справедливость — это не громкий суд, а тихий шаг в темноте, после которого мир становится чуть менее жестоким.

Глава 6. Космические пираты галактики Пурпурного Рассвета

Общая информация

В галактике Пурпурного Рассвета есть явление, с которым Империя борется уже не первое столетие. Имперский флот силён, многочислен и оснащён лучше любой пиратской армады — но пиратов нельзя победить одним сражением, потому что у них нет единого лица. Космические пираты — не организация, не союз, не фракция. Это явление. Явление, которое зародилось в трещинах между мирами, в мёртвых зонах, куда не дотягиваются законы Империи и где слово «порядок» не значит ничего. Империя охотится на них постоянно: патрули, засады, спецоперации, награды за головы — миллиарды кредитов за каждого из пяти королей. Но пираты неуловимы. Не потому, что сильнее — потому что не стоят на месте, не держат оборону, не принимают бой, если не уверены в победе. Уйдут сегодня — вернутся завтра. Уйдут в одном секторе — появятся в другом.

В официальных документах Имперского флота пираты делятся на три категории: «мелкие банды», «организованные группировки» и «высшая угроза». Первые — мусор, который патрули зачищают регулярными рейдами. Вторые — проблема, требующая координации между секторами. Тре-

ты — категория, в которой стоят ровно пять имён. Эти пять имён не произносят без приставки «король».

Суверны и пираты

Сувернам пираты, по большому счёту, безразличны. Большинство Сувернов воспринимает их как мелкую неприятность, не стоящую внимания. Но есть и другое: некоторые мелкие относительно богатые Суверны тайно сотрудничают с пиратами. Тогда, когда обращаться к Канве слишком дорого, а для выполнения задачи нужны руки, которые не боятся испачкаться. Нужен товар, который нельзя провести через официальные каналы? Пиратский корабль. Нужно устранить мелкого, но вредного конкурента, не пачкая рук? Пиратский рейд, оформленный как «нападение неизвестных». Нужно переправить людей, которых лучше не показывать патрулям? Пираты. Суверн делает запрос — пираты берут плату и исполняют. Простой обмен. Пусть Суверны не любят говорить об этом в открытую, такие связи существуют, и в некоторых секторах таких связей слишком много.

Мелкие банды

Основная масса пиратов — мелкие банды от пяти до сорока человек. У них нет единого командования, нет кодекса. Один корабль среднего размера — чаще списанный или угнанный, вооружённый чем попало: от импульсных орудий, снятых с военных дронов, до самодельных плазменных пушек, собранных из реакторных деталей. В редких исключениях к кораблю пристёгнуты ещё несколько истребителей —

старых, чинёных, едва держащихся в воздухе, но способных хоть немного прикрыть при отступлении. Этого хватает для нападения на безоружный транспорт, но не для боя с патрулём.

Они нападают на торговые конвои в слабо патрулируемых секторах, грабят мелкие станции, иногда промышляют рэккетом — берут «плату за защиту» с одиноких колоний, до которых Империи нет дела. Мелкие банды живут недолго. Большинство гибнет в первый год: либо от патрулей, либо от конкуренции с более крупными группировками, либо от собственных ошибок — плохо закреплённый реактор, сломанная система жизнеобеспечения, неверно выбранная цель. Выживают лишь те, кто умеет быстро бегать и не задавать лишних вопросов.

Средние пиратские группировки

Из выживших мелких банд вырастают средние группировки — от трёхсот до полутора тысяч человек. У таких групп уже есть имя, репутация и своя территория — не планета и не станция, а сектор маршрутов, «кормовая зона», которую они считают своей. У них не один корабль, а флотилия: три-пять судов разного класса — от переделанных грузовых барж до лёгких крейсеров, собранных по частям. Истребители уже не пара штук, а полноценное крыло: двадцать-тридцать машин, пусть и разношёрстных, но действующих как единое звено.

У средних группировок появляется подобие структуры:

есть капитан, есть совет старших офицеров, есть своя иерархия и даже неписанный кодекс — не столько мораль, сколько правила выживания. Они не лезут на рожон: не атакуют патрули, не трогают объекты Сувернов, не устраивают показательных расправ. Их цель — стабильная добыча: конвои, грузовые терминалы, склады на окраинах систем. Они умеют договариваться: с местными властями — за молчание, с другими пиратами — за проход, с контрабандистами — за логистику.

Именно средние группировки — главная рабочая сила пиратского мира. Они дают работу сотням мелких банд, скупая у них добычу, предоставляя укрытие, снабжая запчастями и оружием. Они же служат «фильтром»: слабые и безрассудные сгорают на этом уровне, умные и расчётливые учатся играть по правилам, которые сами и устанавливают. Но и они — лишь ступенька. Потому что над ними есть те, кто хочет большего.

Претенденты на «трон» королей

Выше средних группировок — претенденты. Это молодые, дерзкие капитаны, у которых достаточно людей, кораблей и наглости, чтобы метить на место одного из пяти королей. Их флоты — уже не просто сборище разномастных судов, а настоящие армады: от десяти до тридцати кораблей, включая тяжёлые суда, способные выдержать бой с эскадрой Имперского флота. У них есть разведка, есть связи, есть собственные верфи в мёртвых зонах, есть сеть информаторов на

станциях и даже в портах Империи.

Претенденты не просто грабят — они строят систему. Они создают цепочки поставок, договариваются с Сувернами о «серых» контрактах, выкупают технологии, собирают специалистов: инженеров, навигаторов, техников, бывших военных. Их цель — не выживание, а власть. Они хотят не просто быть самыми сильными в своём секторе — они хотят диктовать условия. И единственный способ это сделать — занять место одного из королей.

Между претендентами идёт постоянная скрытая война. Они не объявляют друг другу войну открыто, не устраивают генеральных сражений — слишком дорого и рискованно. Вместо этого они бьют точно: саботаж, подкуп, устранение ключевых фигур, перехват чужих контрактов, уничтожение репутации. Иногда достаточно пустить слух, что капитан кого-то предал, или подбросить доказательства связи с Империей — и целая группировка рассыпается изнутри.

Некоторые претенденты годами кружат вокруг королей, работают на них, выжидая момент слабости. Другие пытаются действовать напрямую — устраивают засады, атакуют конвои королей, пытаются подорвать их авторитет. Почти все такие попытки заканчиваются провалом: короли слишком опытные, слишком хорошо защищены, слишком глубоко выросли в структуру пиратского мира. Но лишь один такой претендент, за всю историю пиратов, смог занять место одного из королей — и тогда в списке королей появилось но-

вое имя.

Пять королей пиратов

Выше мелких банд, средних группировок и претендентов стоят пять фигур, известных во всей галактике как «короли пиратов». Это не титул, не должность и не выборная позиция. Это — факт, признанный всеми, включая Имперский флот. Королём пирата делает не армия и не богатство, а корабль и способность удержать то, что у тебя есть.

Каждый из королей — это не просто капитан, а центр притяжения целой сети: мелких банд, средних группировок, претендентов, поставщиков, информаторов, даже некоторых Сувернов. Они задают правила, по которым живёт пиратский мир. Они решают, кто получит доступ к ресурсам, кто сможет действовать в их секторах, а кто исчезнет без следа.

Их корабли — это не просто суда. Каждый флагман размером с несколько городов, объединённых в единую конструкцию. Тридцать тысяч человек — минимум, без которого такой корабль просто не будет функционировать. Экипажи некоторых королей достигают пятидесяти и даже шестидесяти тысяч: бойцы, инженеры, медики, техники, штабные офицеры, фермеры, выращивающие пищу, рабочие, обслуживающие реакторы, семьи, дети, старики. Каждый флаг-

ман — это мир в миниатюре, способный существовать автономно годами, не нуждающийся ни в портах, ни в станциях, ни в чьём-либо разрешении.

Именно за их головы Империя выставляет миллиарды кредитов. Не потому, что Империя слаба — а потому, что эти пятеро слишком глубоко вросли в ткань галактики. Уничтожить одного — значит освободить место для другого. Поймать — значит спровоцировать цепную реакцию: десятки группировок начнут делить территорию, сотни капитанов бросятся занимать освободившееся место, и хаос на время станет ещё сильнее. Поэтому охота идёт постоянно, но осторожно. Империя не спешит. Она ждёт. И в этом ожидании — вся суть её борьбы с королями пиратов.

Король первый — «Хозяин Верфи»

Единственный из пяти королей, чья раса известна точно — и она заставляет многих недоверчиво щуриться. «Хозяин Верфи» — Суверн. Из дома Верольд, одного из младших домов второго сектора, угасшего после серии внутренних распрей. Когда дом пал и его владения были поделены между соседями, он не стал ни просить, ни торговаться, ни погибать, как поступило большинство его родичей. Он ушёл. Забрал всё, что мог унести: технологии, чертежи, контакты, несколько десятков преданных специалистов — и исчез. Через три года в мёртвой зоне между третьим и четвёртым секторами появился корабль, которого не видел никто и нико-

гда.

«Несокрушимый» — это не просто корабль. Это плавучая верфь, завод и крепость одновременно. Размером с несколькими городами, он несёт на себе доки, способные производить и ремонтировать истребители, корветы и десантные шаттлы. Внутри — жилые блоки на тридцать пять тысяч человек, фермы по выращиванию пищи, системы переработки воды и кислорода, мастерские, склады, арсеналы. Экипаж — тридцать пять тысяч: инженеры, строители, бойцы, техники, медики, фермеры. «Несокрушимый» не прячется — он слишком велик, чтобы прятаться. Он движется по мёртвым зонам между секторами, и ни один патруль не осмеливается к нему приблизиться.

«Хозяин Верфи» не нападает на конвои сам. Он продаёт корабли и ремонт другим пиратам — за долю от добычи, за ресурсы или за «повинность». Многие мелкие банды обязаны ему своим вооружением. Некоторые обязаны жизнью: он принимает на борт тех, кто потерял корабль, даёт новый — и забирает половину всего, что те добудут. Система простая и работает безупречно. То, что он Суверн, придаёт ему вес в переговорах. Бывший Хозяин Миров знает, как устроена власть, как договариваются дома, где у Империи слабые места, какие каналы можно использовать, не привлекая внимания. Другие Суверны не любят вспоминать о нём — он живой позор их расы, доказательство того, что один из них выбрал свободу вместо власти. Хотя он и владеет множеством

жизней, но для них всё равно он — позор.

Имперский флот трижды предпринимал операции против «Несокрушимого» — все три закончились потерями среди имперских сил и ни одной потерей среди пиратов. Корабль оказался слишком хорошо защищён, слишком быстро маневрировал для своих размеров и слишком плотно окружён эскортом из более мелких, но опасных кораблей.

Награда за «Хозяина Верфи» — четыре миллиарда кредитов. Живым или мёртвым.

Король второй — «Шептун»

Если «Хозяин Верфи» — это сила, то «Шептун» — это информация. Настоящее имя неизвестно, хотя Имперская разведка располагает тремя версиями, ни одна из которых не подтверждена. «Шептун» не ведёт боевых действий в привычном смысле. Его флагман — корабль-призрак «Безмолвный» — не несёт тяжёлого вооружения и не подходит для прямого столкновения. Но он способен заглушить связь в целом секторе, подменить координаты навигационных данных, имитировать сигналы имперских патрулей и заставить торговый конвой изменить курс — прямо в руки ждущих пиратов.

«Безмолвный» — это информационный флагман. Тридцать две тысячи человек экипажа — и почти половина из них не бойцы, а аналитики, шифровальщики, операторы систем перехвата, техники вычислительных центров. Внутри — не казармы и арсеналы, а вычислительные центры, станции пе-

рехвата, лаборатории по взлому шифров и фабрики дезинформации: поддельные голоса, поддельные документы, поддельные сигналы. «Шептун» торгует не добычей — он торгует знанием. Знает маршруты конвоев, расписание патрулей, слабые места в обороне. Покупатели — другие пираты, но не только: по слухам, к нему обращаются и Суверны, Корпорации, и даже высокопоставленные чиновники империи. «Шептун» не берёт сторону — он берёт плату.

Империя пыталась отследить «Безмолвный» по характерным сигналам глушения. Каждый раз след обрывался — корабль менял частоты, маршрут, маскировку. Два агента Имперской разведки, внедрённые в окружение «Шептуна», бесследно исчезли. По слухам, один из них до сих пор работает на него — не потому, что предал, а потому что «Шептун» знает о нём то, что не позволяет ему вернуться.

Награда — три с половиной миллиарда кредитов.

Король третий — «Кровавый Капитан»

Самый прямой и жестокий из пяти. «Кровавый Капитан» — единственный из королей который по любому поводу называет всем своё имя и просит повторит: Драйвен Кол, бывший офицер Имперского флота, дезертировавший семнадцать лет назад после того, как его подразделение было брошено командованием на растерзание Алому Поток в ходе неудачной операции в пятом секторе. Он выжил. Его люди — нет. После этого он исчез, а через два года появился на другом конце галактики с кораблём, который называл «Гнев».

«Гнев» — **Дредноут** Имперского флота. Оснащён — «суперпушкой», которой может при необходимости одним залпом уничтожить маленькую планету. Кол угнал его, и не известно как и где, об этом корабле нет никаких данных. Есть лишь одна единственная информация: впервые обнаружен в пределах третьего сектора. Основное вооружение, помимо «суперпушки», тяжёлое: плазменные орудия главного калибра, торпедные аппараты, системы ПВО и артиллерийские батареи. Внутри — арсеналы, ангары с истребителями, тренировочные залы, десантные отсеки. Экипаж — сорок тысяч человек: бывшие военные, дезертиры, уволенные со службы, брошенные командованием. «Гнев» рассчитан на войну — не на грабёж.

«Кровавый Капитан» нападает на всех, на военные конвои, в том числе и базы. Он не берёт добычу — он уничтожает корабли, берёт пленных и оставляет посланием: «Я приду за вами». Его люди преданы ему фанатично. Империя трижды объявляла амнистию пиратам, которые сдадут «Кровавого Капитана». Никто не сдал. Награда — пять миллиардов кредитов. Самая высокая из пяти.

Король четвёртый — «Ткачиха»

Единственная женщина среди королей. Настоящее имя — Ред Белл, бывшая рабыня, бежавшая с рудников в пятом секторе. Её флагман — корабль «Колыбель» — не похож ни на один из остальных. «Колыбель» — это город-сад: внутри корабля разбиты плантации, фермы, парки, жилые кварталы.

Размер — с торговый узел, а экипаж — тридцать восемь тысяч человек, и не все из них пираты. На борту живут семьи, дети, старики — люди, которых «Ткачиха» спасла из рабства и дала дом. «Колыбель» — единственный пиратский корабль, который не все готовы назвать пиратским.

«Ткачиха» нападает на работоторговцев и корабли, перевозящие живой груз. Она не берёт выкуп — она освобождает людей и забирает корабль. Освобождённые получают выбор: остаться на «Колыбели» или уйти. Многие остаются. За годы «Ткачиха» создала сеть из трёхсот кораблей, каждый из которых — бывший рабовоз, переоборудованный под жилой и боевой. Её «флот» — не армия, а община. Но община, способная постоять за себя.

Империя не раз предлагала «Ткачихе» сделку: прекратить деятельность, сдать корабли, получить амнистию. Она отказывалась каждый раз. Причина проста: амнистия не распространяется на тех, кого она спасла — по закону Империи, бывший раб, не имеющий документов, подлежит «возвращению законному владельцу». «Ткачиха» не вернёт никого.

Награда — три миллиарда кредитов.

Король пятый — «Странник»

Самый загадочный из пяти. О «Страннике» почти ничего не известно — ни имени, ни расы, ни прошлого. Его флагман — корабль «Призрак» — никогда не видели дважды в одном виде. Описания противоречат друг другу: одни говорят, что это огромное судно, другие — что корабль меняет

конфигурацию, перестраивая корпус прямо в полёте. Третьи утверждают, что «Призрак» — не один корабль, а несколько, и «Странник» просто пересаживается с одного на другой.

«Странник» не торгует, не разговаривает, не заключает союзов. Он появляется — уничтожает и исчезает. Его видели в пяти доступных секторах за последние десять лет, всегда в моменты, когда происходило что-то значительное. Как например сражение Имперского флота с пиратами. Он появился, уничтожил обе из сил, потом исчез. Единственный случай, когда «Странник» оставил свидетелей — четыре года назад, когда имперский крейсер, преследовавший мелкую пиратскую банду, оказался в зоне гравитационной аномалии. «Призрак» появился, забрал пиратский корабль — и исчез. Крейсер не пострадал.

О численности экипажа «Призрака» можно только гадать. Те, кто видел корабль вблизи и выжил, описывают десятки палуб, тысячи иллюминаторов, ангары, способные вместить не один десяток судов. Если это действительно один корабль — на борту не меньше тридцати тысяч. Но кто они, чем занимаются, зачем нужны «Страннику» — никто не знает.

Имперская разведка считает «Странника» либо агентом неизвестной силы, либо носителем технологии, недоступной остальным. Награда — два с половиной миллиарда кредитов. За поимку или за точную информацию.

Империя и пираты

Имперский флот — самая мощная военная сила в галак-

тике Пурпурного Рассвета. С пиратами он справился бы, если бы пираты сражались по правилам. Но пираты не сражаются по правилам. Они не стоят на месте, не держат оборону, не принимают бой, если не уверены в победе.

Причины три. Первая — масштаб пространства. Галактика огромна: семь секторов, из которых шестой и седьмой недоступны, а между остальными лежат мёртвые зоны, где связь не работает, навигация неточна, а патрули не доходят. Пираты существуют там постоянно, они живут в самом космосе и знают эти зоны. Империя — нет.

Вторая — ресурсы. Флот переброшен между десятками задач: охрана торговых путей, подавление восстаний, противодействие Алому Поток, обеспечение безопасности стратегических объектов. На полноценную охоту за королями пиратов не хватает ни кораблей, ни людей.

Третья — короли не воюют с Империей в открытую. Они избегают прямых столкновений, действуют в мёртвых зонах, не трогают стратегические объекты. Империи проще оставить их в покое, чем тратить ресурсы на войну, которая может длиться годами и не дать результата.

Пираты и «Путь Завета»

«Путь Завета» и пираты — не враги. По крайней мере, не враги по определению. У «Завета» нет времени на пиратов: их цели лежат в другой плоскости — Суверны, Алый Поток, те, кто правит и убивает. Пираты грабят и убивают тоже, но масштаб совершенно иной, и «Завет» не располагает ресур-

сами, чтобы воевать на два фронта. Империя занимается пиратами — пусть плохо, пусть медленно, но это её работа, не «Завета».

Кроме того, между «Заветом» и пиратами нет жёсткой границы. Среди членов «Пути Завета» есть те, кто поддерживает связи с пиратами — иногда дружеские. Кто-то когда-то был спасён пиратским кораблём. Кто-то покупает у них снаряжение, которое нельзя достать через официальные каналы. Кто-то обменивается информацией: пираты знают много интересных слухов, а «Завет» нуждается в них. Это не союз — это сосуществование. Несколько человек в организации, если честно, и сами-то с трудом отличают «связь» от «дружбы», а «дружбу» от «сотрудничества».

Бывают, конечно, и злые пираты. Те, кто не просто грабит, но и режет, и насилует, и берёт в рабство, и торгует людьми, и работает на Алый Поток. Такие попадают. Но «Путь Завета» не устраивает на них целенаправленных охот. Нет времени, нет людей, нет ресурса. Единственное исключение — если такая шайка попадётся по пути. Буквально. Если группа «Завета» возвращается с задания и натывается на пиратов, которые прямо сейчас режут людей или тащат их в трюм, — тогда да. Тогда командир группы может принять решение. И если поблизости окажется сам Леон Дозак — а он иногда бывает поблизости, потому что странствует, где хочет, — тогда всё заканчивается быстро. Леон уничтожит их. Просто шёл мимо и увидел, что кого-то режут. Похер, пират или не

пират — режешь людей при нём, ты труп. Его это не заботит, не записывает в отчёт, не оформляет как операцию. Просто сотрёт в пыль.

В остальном — «Завет» и пираты проходят мимо друг друга. В мёртвых зонах можно встретить корабль с эмблемой «Завета» и пиратский баркас, стоящие рядом на одной станции, и никто никого не тронет. Пираты знают, что «Завет» не охотится за ними. «Завет» знает, что большинство пиратов не стоят его внимания. Равновесие хрупкое, но оно держится — потому что обе стороны заняты другими делами.

Вот так и живёт галактика Пурпурного Рассвета: Империя охотится и выставляет награды, Суверны правят мирами и иногда делают дела с Канва и пиратами, Вита-синхро занимается своими тёмными делишками, «Путь Завета» бьёт в темноте, а пять кораблей-городов дрейфуют в мёртвых зонах — слишком больших, чтобы их поймать, слишком опасных, чтобы их игнорировать, и слишком разных, чтобы их понять. Мелкие банды рождаются и гибнут, как рябь на воде, средние группировки держат территорию, претенденты рвутся наверх — но под рябью, под течением, на самом дне — короли. И сменяются они так редко, что каждое новое имя в этом списке становится легендой.

Глава 7. Империя галактики Пурпурного Рассвета

Империя — главная государственная структура галактики Пурпурного Рассвета. Главная — но не единственная. Во многих системах есть собственные правители: короли, князья, советы, кланы, династии. Не все из них — Суверны. Галактика огромна, и Империя никогда не стремилась поглотить каждый мир, каждую станцию, каждую колонию. Она — каркас, на котором держится остальное: самый прочный, самый широкий — но всё же каркас, а не всё здание.

История Империи уходит корнями в эпоху до Великого Слияния — события, определившего устройство всей галактики. Великого Слияния — не только договор, по которому Суверны получили право править мирами, и появился Император ставший верховным арбитром. Это ещё и акт низвержения: задолго до Великого Слияния и до зарождения империи галактикой правил Поглотитель Крови — тиран, питавшийся самой сутью жизненной силы. Он был свергнут, когда миры объединились под единым знаменем, и договор закрепил новый порядок. Культ, известный как Алый Поток, хочет вернуть свергнутого, и само суще-

ствование культа доказывает, что низвержение не было окончательным. С тех пор прошло не одно тысячелетие, и система устоялась, но не стала монолитной: в ней всегда оставалось место для разнообразия форм власти.

Вся галактика поделена на семь секторов. Шестой и седьмой сектора недоступны: что там происходит, не знает почти никто. Первый сектор — центр, сердце, трон. Со второго по пятый — периферия: именно там живёт большинство населения, правят Суверны, короли, советы и кланы.

Сектора галактики

Первый сектор. Центральный, старейший, наиболее населённый. Здесь находится столица Империи — Велос, резиденция Императора и тронный зал, где вершились судьбы галактики ещё до Великого Слияния. В Первом секторе сосредоточена высшая власть: советники Императора, верховные суды, архивы, хранилища древнейших договоров и печатей. Здесь живут Суверны из высших кланов, чьи дворцы поднимаются над поверхностью планет, как иглы, пронзающие небо.

Первый сектор — самое безопасное место в галактике, если ты на правильной стороне. И самое опасное — если нет. Патрули здесь не ходят — они стоят. Камеры не висят — они вшиты в каждый метр по-

верхности. Безопасность здесь абсолютна и удушающая: любая ошибка заметна, любое нарушение мгновенно фиксируется. Но даже здесь, в самом защищённом месте галактики, безопасность не абсолютна от всего. Агенты Алого Потока проникают и в Первый сектор — минимально, редко, на самых глубоких уровнях, но достаточно, чтобы имена верховных жрецов культа оказались стёрты из архивов, которые хранятся именно здесь. Империя не знает об этом. Но факт остаётся: если культ способен добраться до архивов Велоса, то «абсолютная безопасность» первого сектора — не более чем иллюзия, которую никто ещё не потрудился разрушить.

Это единственный сектор, где «Канва» работает особенно осторожно. Слишком много глаз, слишком много сил, слишком близко к трону. Контракты выполняются «тише воды, ниже травы»: никаких следов, никаких свидетелей, никаких ошибок. Ошибка в Первом секторе — это не штраф, это конец, причём не только для одного отряда.

Со второго по пятый сектор. Периферия, где Империя присутствует, но не доминирует. Патрули ходят, но не везде. Законы действуют, но не всегда: их применение зависит от местных условий и интересов. Бюрократия работает так, что чем дальше от трона, тем сильнее гасится любой «шум». Доклад о жесто-

кости местного правителя проходит через пять-шесть инстанций и к моменту, когда теоретически мог бы достичь ушей Императора, превращается в безликую формулировку «локальные волнения, ситуация под контролем». И Суверн продолжает править.

Именно здесь галактика наиболее разнообразна и противоречива. На одной планете правит Суверн, получивший свой мир как часть территорий Высшего Суверна, а тот, в свою очередь, получил их по договору времён Великого Слияния. На соседней — королевская династия, которая старше самого договора: её родословная уходит в доимперские времена, во времена когда правил Поглотитель Крови, а этой династии просто повезло остаться не тронутой, или они хотят чтобы все так думали. А её легитимность держится на традициях, а не на имперских грамотах. На третьей планете — выборный совет, не признающий ничьей верховной власти, кроме торговой: для них важнее контракты и маршруты, чем указы из Велоса. Они сформировались объединением разных крупных сил, на ничейных землях. На четвёртой — клан воинов, унаследовавший планету от предков, и не собирающийся её отдавать никому. Клан, который даже не вылетает за пределы своей системы, и к ним никто, ни Суверны, ни даже сама Империя не лезет.

Империя со всеми ими сосуществует: одних вклю-

чает в свою структуру как провинции с налогами и имперским гарнизоном, других — как союзников по договорам, с третьими торгует, четвёртых просто не трогает, потому что конфликт с ними обойдётся дороже, чем выгода от контроля. Но при этом все эти правители, кроме Империи и Сувернов, могут в любой момент потерять своё право на трон: если интересы Империи столкнутся с их независимостью, бюрократия и флот быстро напомнят, кто здесь устанавливает рамки.

Шестой и седьмой сектора. Недоступны. Официальной информации о них нет. Неофициальной — тоже почти нет: только слухи, обрывки отчётов, показания тех немногих, кто вернулся. Империя не комментирует. Флот не летает. Суверны не претендуют. Это два закрытых сектора на карте галактики, про которые знают все и не говорят никто. Почему они закрыты, что там находится и кто (или что) их закрывает — вопросы, на которые нет ответа. Есть предположение, что связь с ними была потеряна ещё до Великого Слияния, но архивы Первого сектора об этом молчат.

Император и верховная власть

Император — верховная власть галактики: не символ, а действующая сила. Его слово определяет судьбы секторов, его решения меняют границы, его молчание тоже является решением. Он правит из Велоса,

из резиденции, которая старше самой Империи. Тронный зал, где он принимает решения, был построен ещё до Великого Слияния: тогда Суверны были не правителями, а силой, с которой приходилось договариваться. Первый Император заключил с ними договор и сверг Поглотителя Крови — тирана, что правил галактикой до объединения миров. Этот договор до сих пор остаётся основой устройства галактики. Но Империя не любит вспоминать, что свержение не было окончательным: Поглотитель не уничтожен, а лишь отстранён, и культ, который ждёт его возвращения, действует уже не первое тысячелетие.

Но Император не всесилен. Он не видит половины того, что происходит, потому что любая информация на пути к трону проходит через фильтр бюрократии. Чем дальше от Первого сектора, тем гуще этот фильтр. Доклад о жестоком Суверне превращается в «ситуацию под контролем», доклад о кровавой ферме — в «образцовую планету». Император не знает не потому, что не хочет знать, а потому, что система устроена так, чтобы наверх доходили только те сведения, которые не создают проблем тем, кто их передаёт.

Имперский флот и поддержание порядка

Имперский флот — самая мощная военная сила в галактике Пурпурного Рассвета: по численности, оснащению и технологическому уровню ему нет рав-

ных. Он разделён на эскадры, каждая из которых закреплена за сектором. Первая эскадра — самая сильная: она охраняет Первый сектор и столицу. Вторая—пятая эскадры прикрывают периферию. Шестой и седьмой эскадры занимаются патрулированием на краю пятого сектора, и ими командует напрямую сам Император.

Флот решает десятки задач: охрана торговых путей, подавление восстаний, борьба с Алым Поток, защита стратегических объектов, патрулирование мёртвых зон, охота на пиратов. При этом задач всегда больше, чем ресурсов: галактика огромна, а мёртвые зоны поглощают силы и время. Корабль, патруль или сигнал могут просто «потеряться» в этих участках пространства.

С пиратами флот борется постоянно: патрули, засады, спецоперации, награды за головы. За каждого из пяти пиратских королей обещаны миллиарды кредитов, но никто ещё не получил ни одной такой награды. Мелкие банды уничтожаются регулярно — это рутинная работа. Средние группировки накрывают, когда находят. Но короли остаются недостижимыми: они не принимают генерального боя, не держатся на одном месте и исчезают раньше, чем флот успевает их окружить.

С восстаниями сложнее. Флот подавляет их регу-

лярно — но природа некоторых из них не случайна. Конфликты между домами Сувернов, восстания на периферийных мирах, экономические коллапсы в отдельных системах — часть этих событий выглядит естественной, но является спровоцированной. Кровавые Повелители Алого Потока проектируют катастрофы: война, эпидемия, голод — для них не социальные явления, а формы сосудов, в которые можно собрать кровь. Они рассчитывают каждый шаг: если в секторе начнётся голод, это даст определённый процент жертв; если спровоцировать конфликт между двумя домами — получится более концентрированный поток. Империя подавляет восстание, не зная, что тушит пожар, который культ разжёл намеренно. Культ получает кровь от обеих сторон: от жертв конфликта и от потерь Империи. Каждая потеря флота — тоже кровь, тоже поток.

Бюрократия как механизм и как фильтр

Бюрократия — третий столп Империи, возможно, даже более важный, чем армия и трон. Это система инстанций, отчётов, фильтров и формулировок, через которую проходит всё: от ремонта дороги до подавления восстания. Бюрократия не враг, она — механизм, который позволяет Империи функционировать в масштабах целой галактики.

Но тот же механизм, который обеспечивает рабо-

ту Империи, одновременно её ослепляет. Бюрократия гасит информацию, которая может создать проблемы.

И здесь — самое тревожное: часть этого гашения не случайна. Агенты Алого Потока проникают в бюрократический аппарат Империи — не на верхних уровнях, не на виду, а в промежуточных инстанциях, через которые проходят доклады. Не большинство, не целые ведомства — но достаточно, чтобы ключевые отчёты о культе исчезали раньше, чем дойдут до верха.

Законы Империи и разнообразие миров

Законы Империи защищают прежде всего тех, кто их пишет. Например, закон о рабах гласит, что бывший раб без документов подлежит «возвращению законному владельцу». Это значит, что человек, бежавший из рабства, не становится свободным: его могут вернуть прежнему хозяину, вне зависимости от того, как он попал в рабство и что пережил.

При этом законы Империи — не единственные законы в галактике. Миры, не входящие в прямое подчинение Империи, живут по своим правилам. На одних планетах рабство запрещено и карается смертью. На других — узаконено и открыто торгуется. На третьих формально запрещено, но фактически процветает, потому что местный правитель получает свою долю. Империя не вмешивается, пока это не затраги-

ваёт её интересы. А когда затрагивает — вмешивается жёстко и без лишних вопросов.

Алый Поток: угроза, которую нельзя спрятать

Алый Поток — сила, с которой Империя борется всерьёз. Это не пираты и не восстания. Это культ Поглотителя Крови — древняя, глубоко законспирированная структура, действующая в тени Империи и за спинами Сувернов уже не одно тысячелетие. Цель культа — призвать Поглотителя, того самого тирана, что был свергнут в эпоху Великого Слияния. Культ не стремится к публичному признанию. Его работа — тишина, кровь и ожидание.

Империя сталкивается с последствиями: люди исчезают, планеты теряют население, а флот теряет корабли и эскадры. **Алый Поток** неуловим: он появляется, забирает и исчезает, не оставляя понятных следов.

Против **Алого Потока** Империя бросает лучшие силы, но потери остаются высокими. И здесь — страшная деталь, которую Империя не хочет признавать: масштаб несопоставим. Флот и культ могут понести одинаковые потери в одном бою, но — культ всегда остаётся в плюсе. Каждая потеря, каждый погибший солдат — для культа не трагедия, а переменная в уравнении. Ещё одна капля в потоке.

Путь Завета и пространство, где система молчит
«Путь Завета» существует как ответ на ситуацию,

когда все столпы Империи — трон, флот, бюрократия — молчат. Не потому, что не хотят, а потому что не слышат. Бюрократия гасит доклады — частично по своей природе, частично потому, что агенты культуры помогают их гасить. Флот не успевает — задачи множатся, ресурсы тают. Император не знает — потому что система устроена так, чтобы он не знал. В этих слепых зонах появляются те, кто действует иначе: организация под началом Леона Дозака, для которой важно не признание, а результат.

Иногда они делают то, чего Империя не может — не потому, что слабее, а потому, что Империя связана законом, договором и бюрократией, а «Завет» не связан ничем, кроме собственной совести. И именно поэтому «Завет» встречает Алый Поток там, где Империя его не видит: на планетах-фермах, в подземельях Сувернов, в мёртвых зонах, куда флот не долетает, а доклады не доходят.

Архивный отчёт 4729В: система Кэла2, планета Ортэн (Четвёртый сектор)

Статус: закрыт, приоритет понижен до «планово», далее — «не требует вмешательства» Дата регистрации первичного сигнала: 12.07.1221 Первоначальная формулировка: «массовые исчезновения персонала на шахте города квартала 17» Итоговая формулировка: «локальные инциденты с персоналом; ситуация

под контролем»

Хронология событий:

На планете Ортэн, формально числящейся как «провинция с особым статусом», в городеквартале 17 зафиксированы случаи исчезновения рабочих. Первоначально местные власти квалифицировали инциденты как производственные аварии (обвал, утечка газа). Компенсации выплачены, дела закрыты.

Через три месяца количество исчезновений превысило порог статистической заметности. Отчёт прошёл пять инстанций, в ходе чего формулировка была изменена с «массовые исчезновения» на «локальные инциденты с персоналом». Первичный сигнал получен младшей инспекторкой имперской службы надзора Лирой Вент, которая вылетела на Ортэн с минимальной группой (два техника, один офицер связи) для фиксации обстоятельств.

По данным полевого отчёта Вент, имелись признаки насильственных похищений: следы волочения, срезанные камеры наблюдения, пустые личные шкафчики. На стенах зафиксированы метки, идентифицированные как ритуальные знаки культа «Алый Поток».

Лирой Вент был отправлен срочный рапорт: «Подозрение на деятельность культа Алый Поток. Требуется вмешательство флота и проверка архивов».

Рапорт прошёл через три узла шифрования, два ретранслятора и шесть уровней проверки. На третьем уровне приоритет документа был понижен с «срочно» до «планово», формулировка изменена на «слухи о ритуальных практиках в рабочей среде». Документ рассмотрен как рутинный, помечен «ситуация под контролем», закрыт.

Согласно оперативным данным, на Ортэне в заброшенных тоннелях под городом функционировал ритуальный узел культа «Алый Поток», использовавшийся для накопления «потока» посредством похищений и ритуальных практик, направленных на приближение возвращения Поглотителя Крови.

Инспекторка Лира Вент продолжила полевое исследование, обнаружила тайный тоннель, ведущий от шахты к старому перерабатывающему заводу, и была захвачена неизвестными лицами. Дальнейшая судьба — неизвестна. Тело не найдено.

Спустя неделю на Ортэн прибыла ударная группа организации «Путь Завета» (по наводке агентурной сети). Группа ликвидировала ритуальное оборудование и персонал узла, оставила метку «Пути Завета».

Имперский флот прибыл через два дня. Командиром эскадры инцидент квалифицирован как «разборка между преступными группировками» на основании: разрушенного оборудования, отсутствия прямых

доказательств деятельности культа, наличия метки «Пути Завета». Доклад: «Инцидент локализован. Угроза отсутствует. Ситуация под контролем».

Доклад прошёл стандартную цепочку инстанций. На третьем уровне, при обнаружении упоминания «Пути Завета», приоритет был понижен, формулировка адаптирована для минимизации эскалации. Документ помещён в папку «текущие вопросы» Первого сектора.

Повторные исчезновения зафиксированы спустя месяц. Количество жертв — ниже порога статистической заметности. Первичные сигналы не поступали.

Выводы:

Исчезновения на Ортэне не квалифицируются как системная угроза. Признаки деятельности культа «Алый Поток» не подтверждены документально. Оперативное вмешательство «Пути Завета» расценено как проявление активности преступной группировки. Ситуация считается локализованной.

Архивариус, ответственный за хранение: [неразборчиво] Дата закрытия файла: 23.08.1221

А где-то в Первом секторе, в правительственном здании Империи, чиновник с невыразительным лицом и усталыми глазами сидит за своим терминалом. Он просматривает очередную стопку «текущих вопросов», находит файл по системе Кэла2, задерживает

взгляд на строке «Путь Завета», едва заметно качает головой — и нажимает «Удалить записи». И улыбается. Просто потому, что сегодня всё сошлось: ни конфликтов, ни комиссий, ни лишних вопросов. Ещё один день, когда Империя может притворяться, что всё под контролем.

Вот так и держится галактика Пурпурного Рассвета: на каркасе Империи, на разнообразии местных властей, на бюрократии, которая одновременно поддерживает и ослепляет систему — а часть её и вовсе заражена врагом, которого не видно, на флоте, который защищает, но не успевает везде, на культе, что ждёт в тени уже тысячелетия, и на тех, кто действует там, где официальные механизмы не работают. Это хрупкий, противоречивый, но устойчивый порядок — потому что альтернативы ему нет. Пока.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.