

Татуин.

Пустынные пески Татуина воют, а холодный засушливый воздух планеты вызывает мороз, поскольку половина планеты остывает из-за захода солнца. Три луны, Гомрассен, Гермесса и Ченини, медленно вращаются по орбите и освещают ночное звездное небо, не оставляя места для темных теней.

В фактической столице, Мос Эспа, раздавались приглушенные звуки деятельности, отражающиеся от каждого здания в главном районе. Напротив, в рабском отвлечении, где размещались рабы, было совершенно тихо.

Это было убежище для контрабандистов и преступной деятельности. Время от времени можно было заметить развоплощенные мозги тех, кто принадлежал к Ордену Б'омарр, плавающие в банках, которые висели под их паукообразными телами дроидов.

Ночью, когда происходило большинство сделок на черном рынке, созданном на планете Татуин. Большая часть богатства в конечном итоге попадала в город Мос Эспа, причем большая его часть была получена от азартных игр и внеземной торговли, особенно через прибыльный черный рынок.

Приток коммерческих предприятий способствовал росту Мос Эспа, в итоге закрепив его региональное значение как центра экономической и финансовой деятельности. Основными экспортными товарами с Татуина были дилариевое масло, оксалат силикакса и, конечно же, рабы. Импортировались различные технологии, расходные материалы из-за планетарных условий и вода.

Из-за высоких тарифов, введенных хаттами, некоторые считали, что могут избежать их уплаты, занимаясь бизнесом в фактической столице планеты, однако часто оказывались обманутыми и разоренными если не из-за азартных игр, то из-за простого невезения.

В здании, где шумели, собирались более состоятельные покровители, чтобы проиграть свои кредиты или другие ценные вещи, включая рабов.

За одним из столов играли четыре человека с очень выраженными инопланетными чертами лица и один - человеческого происхождения. Один из инопланетян был Тойдариан, разумный, крылатый вид, способный летать.

Мужские черты лица, голубой цвет кожи, оранжевые глаза. Маленький рост 1,37 метра, перепончатые ноги, похожие на утиные, по три пальца на руках и ногах, лицо странной формы с волосами на лице, крючковатым длинным рылом, напоминающим хобот, кривыми зубами и лицевыми клыками.

Внешне он не слишком напоминал гибридизированную муху. Уникальная особенность - то, что Тойдарианцы известны как волевые и устойчивые к ментальным манипуляциям с помощью Силы.

Его имя - Уотто, фамилии нет, так как Тойдарианам разрешалось иметь фамилию, только если они происходили из знатной или королевской семьи. Большая часть его жизни прошла в армии Тойдарианского правительства в качестве солдата, служащего монархии. Однако после ранения он покинул Тойдарию и отправился на Татуин, где посмотрел, как местные джавы продают подержанные товары, и решил начать свой собственный бизнес.

В результате он открыл свалку, которую назвал "Лавка Уотто".

Сегодняшний день - это день, когда он завоевывает новых рабов, или уже завоевал, но, вполне возможно, это будет его последний раз, когда он увидит свет дня или песок Татуина.

[]

Азартные игры - это ставки кредитами или имуществом в пари или играх, подобных сабакку, и были популярной формой развлечения в галактике на протяжении тысячелетий. Азартные игры процветали на Татуине благодаря преступной деятельности и развивающейся культуре, над которой господствовали хатты. Азартные игры, по сути, оказались весьма влиятельными в истории Галактики и продолжают оказывать влияние и в последующие годы.

Одной из распространенных игр, в которую играли на Татуине заядлые игроки, была сабакк.

Сабакк - это популярная карточная игра, в которую часто играли по высоким ставкам. При профессиональной игре за игрой следил дилер, либо органический, как в клубе "Аутлендер" на Корусанте, где четырехрукие киугфидские дилеры раздавали карты и забирали деньги для заведения, либо механический, как в других местах, где за игрой следили автоматические дроиды-дилеры.

Рыны утверждали, что изобрели колоду сабакк и карты как средство гадания.

В игре сабакк используется колода из семидесяти шести карт, включающая шестьдесят пронумерованных карт, разделенных на четыре масти, и две копии восьми специальных карт.

Каждый игрок получает две карты (иногда пять, в зависимости от правил, действующих за столом), которые составляют его руку. В каждой руке есть четыре фазы: Ставка, Коллинг, Сдвиг и Розыгрыш.

В текущей ситуации за столом находятся четыре игрока и автоматический дроид-дилер. Человек, тойдарианец, синитянин и хатт в настоящее время заняты игрой в сабакк.

Только двое из этой группы остались доигрывать текущий матч, и торги идут по высокой цене.

Если присмотреться, то можно опознать хатта как Гардулла Старшего. Через посредника Гардулла Старшая прибегает к азартной игре. В этой игре участвуют два ее раба, и если она проигрывает, ей придется передать право собственности на своих рабов.

Эти двое будут названы Шми Скайуокер и ее трехлетний малыш Энакин Скайуокер.

Говорит на хаттском языке: -Tee-tocky buttmalia. Chuba! Ateema uba wan ma, minkee jos. No bargon. (Время делать ставки. Эй ты! На этот раз ты заплатишь, маленькая муха. Никакой сделки.) - говорит гаргантюанского размера хатт.

Помощник переводчика говорит на основном галактическом языке, чтобы сидящие за столом могли понять. -Моя госпожа сказала, что пришло время делать ставки. Ты, Тойдарианец, заплатишь, и торга не будет. - Переводчик опускает некоторые детали и изменяет некоторые слова, чтобы лучше передать и скрыть некоторые оскорбления.

'Че~. Глупые жирные хатты и их еще более жирное эго'. - думает Тойдарианец внутри, но далее выражает свое крайнее желание угодить женщине-Преступнику. -Да, да, спасибо. Если бы я только мог стать таким же великим, как ты.

Другие игроки, очевидно, понимают, что Тойдарианец пытается добиться расположения, и, кажется, это немного получается.

- Grancha, minkee jos. Vos bsha da. (Очень хорошо, маленькая муха. Пойдем дальше).

- Моя госпожа говорит, очень хорошо, и продолжать игру. - Раб-переводчик переводит. Очевидно, снова опускает некоторые детали.

Итак, начинается последний напряженный поединок, который должен решить, получит ли Уотто, наконец, несколько рабов для себя, или Гардулла Старшая отыграет понесенные потери.

[]

Пока планета медленно вращается и продолжает свой 34-часовой, 17-часовой цикл день-ночь. Время медленно течет мимо, и в свете ночных лун одно здание звучит громче других.

Внутри идет напряженная игра между Гардуллой Старшим и Уотто, новым торговцем хламом. Пока что игра между ними не продвинулась далеко, на стороне Гардуллы была свобода действий, но у Уотто было кое-что припрятано в рукаве.

Глубокий смех хатта разнесся по всей каморке азартных игроков. -Hou-hou-hou-hou-hou-

HOU! Ateema dolpee koon da nu, won ubana nabukee nu, bsha da. (На этот раз я выиграю, а ты никогда не выиграешь, маленькая муха), - высокомерным тоном говорит Преступный Лорд Хатт.

Переводчик, конечно, сохраняет сердечность перевода. -Госпожа говорит: "Я собираюсь победить, а ты - нет".

Добавляя свои два цента, переводчик также добавляет: -Проще говоря.

С прямым покерфейсом Уотто не выдает своих внутренних мыслей, а зрители тоже молчат, опасаясь навлечь на себя гнев печально известную преступную владычицу хаттов.

Толпа в предвкушении результатов игры затягивает тишину.

- Игра окончена, победитель - Уотто. - Объявляет автоматический дроид-дилер, когда толпа начинает расходиться по двум причинам: не желая находиться рядом с разъяренным преступным лордом хаттов и потому что азарт игры уже позади.

- Chou?! (Что?!)- Возмущенная тем, что проиграла, она издает несколько ругательств на своем родном языке.

- Хе-хе. - Уотто делает небольшой вираж в воздухе, хлопая своими крошечными крылышками, похожими на мушиные, как у принцессы, тихо бормоча про себя в пьяном ступоре.

Гардулла Старшая, насупившись, бодро начинает покидать казино, но не раньше, чем передаст важный документ своему рабу-помощнику-переводчику.

Гардулла коротко обращается к мухоподобному пришельцу: -Bu malia tu tuna, an ba wa pooluy bed cheet me kee me shags! (Пари заключено, и тебе удалось получить моих рабов!).

Повозмущавшись немного, она затем, уточняя свои инструкции, говорит своему рабу-переводчику: -Chalya bu bsha da bu chuunmooleeaquee an bu shags nibokawwan, row boska! (Дайте маленькой мухе документацию и рабам-переводчикам, тогда пойдем!).

Переводчик даже не утруждает себя переводом, бросает документацию и кладет контроллер раба на стол казино, а затем быстро следует за своей хозяйкой.

Уотто медленно выходит из состояния эйфории. Он не только выиграл щедрую сумму кредитов, но и теперь смог получить своих собственных рабов. Рабы-люди, но рабы, тем не менее, позволяющие, вероятно, снять с него часть нагрузки.

Он не знает, что его новые рабы не только освободятся сами, но даже если бы он это сделал, он

бы пришел к тому, что рабы будут бесполезны для него, чтобы быть в состоянии помочь ему. Один из них будет всего лишь младенцем, а другая - слабой женщиной, особенно из рода человеческого, едва способной к ручному труду и минимальному образованию.

[]

Татуин.

Прошло три года с момента его возрождения, Энакин и Шми были проданы хатту Гардулу Бесадию на пустынной планете Татуин, и их двоих доставили на планету на грузовом корабле, хотя им не разрешили узнать место назначения, а единственный рефрижератор корабля во время полета дал задний ход, создав пассажирам переполненного корабля крайне неудобные условия.

Во время полета у него были предчувствия, связанные с подрейсингом, и он увидел видение себя, как пожилого человека, мчащегося по плоскогорью Татуина.

'Как ни странно, мне стали сниться не только сны о подрейсинге.'

От сна его пробудила мать, которая вынесла его из корабля, когда они приземлились, и их выстроили перед Гардуллой и ее помощниками.

'Какой уродливый вид, по крайней мере, уродливый для моего нормального человеческого восприятия'. Энакин был прав, говоря, что хатты выглядели не слишком привлекательно, особенно для людей, которые не испытывали к ним влечения.

Прошло еще немного времени, и Энакин привык к жизни на Татуине.

Пока он был рабом Гардуллы, он подружился с товарищами-рабами Китстером Чанчани Банаем и Пала Кви'тексой, человеком и тви'леком. Хотя все трое в конце концов были проданы другим хозяевам, они остались друзьями, поскольку все они жили в Мос Эспе.

Энакин решил пока придерживаться этого сюжета, так как было бы легче сбежать из рабства, если бы это был Уотто, а не Хатт.

Через несколько месяцев после прибытия на Татуин, ремонтируя испаритель возле резиденции Гардуллы, Энакин решил взять инициативу в свои руки и модифицировать устройство.

Его работу заметил Уотто, торидарианский торговец хламом, который часто играл с Гардуллой в подрасы или в азартные игры в местном районе.

Впечатленный, тодарианец сыграл в азартные игры на право опеки над Скайуокерами и

выиграл, став владельцем пары через два дня.

Только вот Уотто впоследствии придется немного помучиться.

У Энакина было достаточно времени, чтобы тайно украсть несколько дроидов у своих предыдущих рабовладельцев, а когда его перевели к Гардулле, он украл несколько и у нее.

Осторожно, но незаметно он спрятал дроидов здесь, на планете Татуин, после прибытия.

Меха-Деру, надо отдать ему должное, была та еще штучка, и он не слишком удивился, что, учитывая талант оригинала, смог научиться этому так быстро.

Но теперь, когда ему исполнилось три года, он развился настолько, что мог пользоваться оружием, не то чтобы оно ему было нужно, учитывая, что оружием станут его дроиды, но это не значит, что он не будет тренироваться пользоваться им.

Самым лучшим оружием был пистолет, с некоторой помощью Силы он мог бы правильно держать его в руках и правильно целиться в то место, куда ему нужно было бы выстрелить.

Но пока это можно оставить на потом.

Сейчас ему нужно разобраться с мухой.

<http://tl.rulate.ru/book/66236/1871592>