



Елена Павлова

Окото на Бога

Песни от космическите друми – 2

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Здравей! Мислеше си, че съм потънал в небитието така, както се появих? Да, ама не – просто си имам ДРУГА РАБОТА. И ако ме попиташ какво е било толкова по-важно от книгите-игри, че да изчезна за цели две години... Много просто – учех се. Постудентствах малко... Но, което е главното, мъчех се да му хвана чалъма на доброто писане. Може и да съм успял. Във всеки случай изобретих нещо ново, с което ще се запознаеш в тази книга. Няма да се хваля, но ще отбележа, че поне според мен тя доста се доближава до компютърните игри. Ще ти кажа и защо: лично на мен картите на Блонд са ми дяволски отегчителни. На девет десети от квадратчетата му нищо не се случва – само ти казват „Продължаваш...“ и това си е. Е, как при тези условия да спазваш правилата и да се движиш квадратче след квадратче – дори ако имаш реалния шанс да намериш нещо полезно на следващото? Освен това, след като веднъж си минал отнякъде, няма начин да преживееш нещо ново на същото място. Моят метод – плаващи кодировки – решава едновременно двата проблема. Първо, кодировките ти дават пълното право да се мотаеш навсякъде, където ти харесва – стига да имаш кодировка за даденото място. Никакви правила на движение, никакви празни квадратчета. И второ, на едно и също място можеш да преживееш куп различни приключения, които зависят само от кодировката – като при това боравиш с една и съща карта! Както сам ще видиш, решението е гениално просто... Но ми струваше повече от година експерименти, за да можеш днес ти да се запознаеш с първата и уникална по рода си симулационна книга-игра.

И за да не кажеш, че просто се хваля, приветствам те с добре дошъл в „Окоето на бога“!

2.12.1996 – с. Есеница

Крис

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

С прехвалените ми плаващи кодировки ще се запознаеш малко по-късно. За сега ще те „светна“ само за няколко неизбежни подробности около играта.

Действието се води в бъдещето – при това в същото бъдеще, където е и Ледено безмълвие. С помощта на хиперпространствения двигател (няма да те затруднявам с технически описания) човечеството доста бързо се е разселило из галактиката. Най-важното, което трябва да се спомене за корабите по това време е, че пътуването през хиперпространството се осъществява чрез скокове, един час път отговаря на около пет парсека разстояние в реалното пространство и корабът не може да скача на повече от двадесет парсека, защото вероятността да не улучи точката, към която се е запътил, става твърде голяма.

Цивилизованият космос е зона с по-богати и плътно населени планети. В Периферията планетите обикновено са собственост на първооткривателя си, който ги използва както сметне за най-добре. Незисследваните зони отвъд Периферията са Дивият космос, романтичен и първобитен, зона на действие на пилотите „счупи-глави“, които се впускат в дълги полети с надеждата да открият още добри планети за заселване и да спечелят нещо от продажбата им...

Орбиталните бази, една-две от които ще посетиш в хода на играта, са собственост на предприемчиви бизнесмени и служат за нещо като мотели по звездните маршрути. Обикновено са разположени на ключови места между различните обитаеми светове, така че да не се налага пътниците да прекарват повече от няколко часа в корабите си. Вероятно най-известната база е „Елатрон“, която, заради мястото си точно на ръба на Периферията, е предпочитана както от богати туристи, така и от пилотите „счупи-глави“.

Варварите, за които по-късно също ще стане дума, са плод на един по-стар експеримент на човечеството. Пренаселената Земя започва да изпраща кораби в Космоса още преди изобретяването на хипер-двигателя. Естествено, такива пътувания продължават с хилядолетия и на борда на огромните кораби се сменят множество поколения преди достигане на крайната цел. За по-подробно просвещение за това, какво става на борда на подобен кораб, ти препоръчвам например „Сираци на вселената“ на Робърт Хайнлайн.

След откриването на хипер-двигателя, голяма част от тези кораби са настигнати и преоткрити, а обитателите им са наречени варвари, защото с времето са загубили голяма част от знанията и културата си. Населението на някои кораби е отказало да ги напусне и продължава безкрайния си път, на други се е съгласило да бъде преместено на подходящи планети – вземи например безмълвните ангели от „Ледено безмълвие“. Обикновено такива колонии варвари са си избрали за обозначение някой типичен за тяхната култура признак – мълчанието при безмълвните ангели или пристрастеността към играта на флипер за флиперяните, с които ще се срещнеш в тази книга. Флиперът, впрочем, доста грубо може да бъде описан ето така: играчът застава пред голяма стъклена кутия, в която има наклонена плоскост с различни препятствия. Чрез специално копче по жлеб се изстрелва топче, което попада някъде в горната част на плоскостта и играчът управлява спускането му по нея с помощта на две ръчки. Целта е топчето да закачи максимален брой препятствия (често по някаква система), за да се наберат най-много точки, преди то да падне в улей в най-долната част на плоскостта. Така описан, флиперът изглежда направо отвратителен, но, уверявам те, това е една от най-забавните игри, за които се сещам! Е, след книгите-игри, разбира се!

Толкова за запознанство с мястото на действието.

Дневник няма. В началото на книгата ще ти се казва да записваш колко пари имаш, но парите играят роля само в първите петдесетина епизода. Основно се играе по картата – подробности за нея и плаващите кодировки ще научиш малко по-късно. Само ще уточня, че ако попаднеш в ситуация, в която нищо не можеш да направиш – такива са две-три в книгата, винаги можеш да преиграеш някоя стара кодировка или да разчиташ на КОМЕНТАР НА КРИС – често в тези коментари можеш да намериш подходящ изход от трудните ситуации.

И тъй, тук играеш ролята на Кели Хардрайт, младият и доста разглезен, но извънредно умен син на Питър Хардрайт, най-богатият индустриален магнат в Цивилизования космос. Баща ти, за съжаление, е починал предишния ден, а веднага след като си се върнал от погребението му, един от адвокатите-изпълнители на завещанието му ти се обажда по видефона, за да ти донесе още нерадостни вести...

УВОД

Лицето на екрана на видеофона е съвсем обикновено и принадлежи на някой си Тимъти Дансър, представител на адвокатската кантора „Спейс, Тъндър, Тъндър и Дансър“, които пък от своя страна са изпълнители на завещанието на баща ти. Но точно в момента той ти прилича на злокобен демон-вестител или нещо от този род. Във всеки случай Дансър пряко представя сляпата и склонна към отвратителни шегички Съдба, която току-що ти е изиграла подъл номер и няма нищо чудно в това, че ако адвокатът се намираще в една стая с теб, вече щеше да е удушен.

– Разбрахте ли, господин Хардрайт? – любезно повтаря той.

Разбрал си и още как! Целият живот, който си водил до момента, се оказва сапунен мехур. Години наред баща ти е трупал дългове, без дори да ти спомене и дума. Оставил те е да се наслаждаваш на лукса, да се мотаеш с кораба си по курортните планети и да си представяш, че си син на един от най-богатите индустриални магнати в Цивилизования космос, докато всъщност е трябвало здраво да те впрегне в работа с надеждата да спаси поне нещо от империята си...

– Така че – отбелязва Дансър, – разполагате със срок от 12 часа, считано от този момент, да напуснете къщата...

– Всъщност – намесваш се ти, – остава ли ми поне нещо от цялото наследство?

– След удовлетворяването на кредиторите – за пръв път на лицето на Дансър се появява крива усмивка, – нямате право да задържите дори дрехите на гърба си! Но...

Е, очевидно съдбата ти е да се намъкнеш в някой кашон и да се запътиш към най-близкия център за бездомници с надеждата, че ще се намери поне какво да облечеш, преди да отидеш да просиш по улицата.

– Но! – Дансър вдига показалеца си – Два предмета в описа на имуществото се водят като ваша собственост и по тази причина не могат да бъдат конфискувани!

– Вещите ми също са моя собственост – възразяваш ти.

– Юридически не е точно така – Дансър свива рамене. – Вашите вещи са придобити благодарение на отпуснати ви от баща Ви средства и по време на пребиваването Ви в...

– Каква е разликата тогава?

– Двамата предмета, за които става дума, сте наследили еднолично от Вашия чичо и по силата на завещанието му...

– За какво става въпрос? – отрязваш го ти.

– Първият предмет, заведен в описа като... – следва дълъг сериен номер, – е порцеланова статуетка, представляваща четириръко същество с превръзка на дясното око, в седнало положение. В протокола към описа предметът е записан като „третостепенно божество Куртландър, произход – Добро утро, култура Флипер, значение – приносител на късмет и богатство, по съвместителство – завеждащ водоснабдяването в обществените бани“...

– Господи! – разтриваш челото си – И какво бих правил с проклетия Курти?

– Чисто и просто той Ви принадлежи. – Дансър свива устни. Вторият предмет, заведен под номер... е космическа яхта тип „Симпли спейс“. В протокола предметът е записан като „кораб «Благородната хидра»“...

Спасен си! Ако Дансър беше в стаята с теб, вероятно би се хвърлил да го прегръщаш. Корабът поне ти дава възможност да станеш пилот „счупи-глава“ и да се впуснеш в изследване на космоса с надеждата да откриеш някоя планета с достатъчно висока цена.

– Има само една подробност – добавя Дансър, – летищните такси на кораба са просрочени и ако не бъдат изплатени до полунощ днес, той преминава в собственост на космопорта. Приятен ден!

Премини на #1.

1

Е, както излиза, къщата, в която живееш, вече не ти принадлежи... Дванадесетте часа, които са ти отпуснали, няма да променят нещата. Имаш кораб, който също ще ти бъде отнет съвсем скоро – от целия ти досегашен живот ти остава единствено статуетката на проклетото божество на късмета и парите, по съвместителство – и бог на водоснабдяването в обществените бани.

Статуетката, впрочем, се намира на две крачки от видеофона – поставена е на малка махагонова масичка. Третостепенното божество Куртландър е изключително грозно и най-много прилича на дебела жаба. Седнал е по турски върху кръгла поставка и коремът му виси между коленете. Четирите му ръце са причудливо разперени. На едното му око има черна превръзка, другото е опулено и изпъкнало, а грамадната уста е разтворена в нещо, което вероятно е усмивка, но не изглежда по този начин.

– Е, Курти, – казваш му ти, – останахме сам-самички на целия свят... Чудя се само дали да те строша в пода или бих могъл да взема за теб някоя и друга звездичка в антикварния магазин... Носиш късмет, а?

Би могъл да се оттеглиш в стаята си и да прекараш оставащите ти няколко часа в самосъжаление – мини на #15. Би могъл също да си тръгнеш веднага, зарязвайки Курти на произвола на съдбата – иди на #23. А можеш и да вдигнеш статуетката, все още обзет от съмнения дали си струва да ходиш в антиквариата или ще е по-просто да я разбиеш – очаква те #28.

2

Но̀мерът на това билетче е AZD14958763456.

Мо̀жеш да се върнеш на #26 за нов избор.

3

Бързо се прибираш и заварваш вкъщи съдия-изпълнител – два работи.

– Но... – зяпваш ти.

– Извинете, господине, но се е получило объркване – срокът след прочитането на завещанието всъщност е два часа! – обяснява съдията.

– Няма значение! – кимваш ти – Само дойдох да си прибера божеството...

– Моля?

– Ето тази статуетка! Принадлежи ми според някакво завещание от чичо ми... Третостепенно божество Куртландър!

Съдията се зачита в списъка в ръката си накрая кимва:

– Да, вземете си го! Приятен ден!

Следващата ти спирка е най-близкото бюро на космическата лотария и вече снабден с дебела пачка пари пристигаш на летището.

Премини на #9.

4

Мрачно поклащаш глава:

– Блазе му на онзи, който ще гушне парите... Наистина жалко!

Понечваш да смачкаш билетчето си, когато откриваш, че към него е залепнало още едно – продавачът просто не го е забелязал.

Ако решиш да отлепиш второто билетче, мини на #21. Ако просто изхвърлиш и двете, мини на #39.

5

Години наред прекарваш, изследвайки необитаемите зони на Дивия космос. Накрая щастиего ти се усмихва, откриваш една отлична планета земен тип и си основаваш собствена колония.

Живота си приключваш напълно удовлетворен като патриарх на голямо семейство и... Ако наистина ти се ще да преживееш истинско приключение, най-добре мини на #30, където се връщаш в момента на голямата си печалба от лотарията. Успех този път!

6

Номерът на това билетче е DFG04459645908.

Можеш да се върнеш на #26 за нов избор.

7

След кратки размисления обявяваш:

– Карай към „Елатрон“!

– Както кажеш, Харди! – Хепи изсумтява отново – Само не схващам, какво ще търсим там... Тази загадка е дяволски налудничав! Ти имаш ли някакви идеи?

– Не! – признаваш честно – Но на „Елатрон“ поне ще се видим с приятели... Друго да не е, ще чуем поне слухове за някоя по-интересна област, която си заслужава да се посети...

– И да зарежем Благородника?

– Ти имаш ли някакви други идеи?

Без повече коментар мозъкът се захваща да загарява двигателите.

Няколко часа по-късно вече сте край „Елатрон“.

Бил си тук и друг път, но гледката въпреки това е зашеметяваща. Двойната система се състои от червен гигант и млада синя звезда, които кръжат по шеметни орбити един около друг и са така сблизени, че протуберансите им почти се преплитат. След някоя и друга хилядарка години едната звезда ще изсмуче материята на другата и ще я унищожи, но поне докато пра-пра-внуците на пра-пра-внуците на твоите пра-пра-внуци са живи, главната атракция на „Елатрон“ все още ще съществува в ненакърнимо великолепие.

Самата база е разположена на стабилна орбита достатъчно далеч от звездите (сполучливо наречени Любовниците в звездните карти) и, гледана от страни, прилича на гигантска торта с няколко етажа. Най-отгоре под прозрачен купол е прословутият ресторант „Ромео и Жулиета“, който пресъздава истинска гора и се смята за най-баровското място в Обитаемия космос по три причини: единствената по рода си гледка към двойната звезда, единствения по рода си френски готвач Пиер и единствените по рода си кожосъдиращи цени. Доколкото знаеш главното, което се обсъжда на всички снобски партита от единия до другия край на Цивилизования космос (бил си на доста от тях), е кой кога е бил в „Ромео и Жулиета“ и какъв шедевър му е поднесъл Пиер.

Под ресторанта се намират различни по рода си хотели и ресторанти – колкото по-надолу, толкова по-евтини и непретенциозни са. Последният етаж е вече свърталище на пилотите „счупи-глави“, звездните скитници и останалата космическа измет. А на дъното на тортата са

хангарите за корабите на посетителите.

Хепи ловко паркира кораба и отбелязва:

– А сега накъде?

– Вероятно ще намина към „Идиот“ да се видя с приятелчетата.

Можеш да си пуснеш електронен сън, ако искаш!

– С удоволствие! – съгласява се мозъкът и мрачно добавя – Между другото, в регистрите на базата запазената маса на баща ти вече е прехвърлена на друг!

Той говори, разбира се, за масата в „Ромео и Жулиета“, която винаги бе запазена за Хардрайтови и която бе знак на изключителна почит и престиж...

– Доста ниско сме по социалната стълбичка! – въздъхваш ти – С парите, които са ми останали, не бих могъл да вечерям и два пъти горе... Може би ще е по-добре да не влизам и в „Идиота“ – там винаги се въртят богаташки синчета като мен. За отчаяни бедняци е най-подходящ „Сметановият пай“!

– Чак пък... – със съмнение промърморва Хепи – Всъщност...

Не чуваш остатъка от съображенията му, защото вече си излязъл от кораба.

Премини на #22.

8

Още същия следобед продаваш бучката аурит.

Парите, разбира се, не са достатъчни да живееш в лукс и охолство до края на дните си, но успяваш да изкараш две чудесни години с тях...

КОМЕНТАР НА КРИС: Да се пребориш с всички трудни капани в началото, само за да завършиш играта безславен и богат – и още преди приключението да е почнало! Бива ли така! Я се върни на #48 и разгледай хартията! Веднага!

9

Разплащането с летищните власти ти отнема около половин час. Е, „Хидрата“ е отново свободна и с горда стъпка ти се качваш по трапа в кораба си.

– Здравсти, Харди! – фамилиарно те поздравява компютърния мозък

– Затъжих се за теб... Щяха да ме конфискуват, представяш ли си!

– Знаем, Хепи! Имаше някои проблеми...

– Знаем за това и няма да питам откъде си откраднал парите, – Хепи се засмива. – Имаш едно съобщение в паметта ми!

Ще чуеш ли съобщението (#16) или ще наредиш корабът направо да стартира (#45)?

10

Номерът на това билетче е IGF50043511123.
Можеш да се върнеш на #26 за нов избор.

11

Какво от това, казва̀ш си, че капитан Морган бил седя̀л на същия стол – нали и без друго ти е чичо! Така че сядаш. В същия момент старецът до теб яко те блъсва:

– Какво си мислиш бе, младок? Я се разкарай от стола!

– И защо?

– Не видя ли табелката? Или в днешно време вече не ви учат и да четете, маймун такъв?

Как ще реагира̀ш – ще отговориш грубо на стареца (#52), ще му кажеш кой си (#65) или ще се поинтересува̀ш какво значение има табелката (#77)?

12

Красавицата се усмива:

– Номерът е IGF50043511123! Честито на печеливлия!

Ако това е номерът на билетчето ти, те очаква #30. Ако не печелиш, мини на #4.

13

Ако искаш да заговориш стареца, мини на #31. Ако искаш да седнеш на свободния стол, иди на #11. Ако заприказваш картоиграчите, прехвърли се на #41. А ако се прехвърлиш в „Идиот“, иди на #37. Разбира се, можеш и просто да си поръчаш едно питие и да постоиш прав – #27.

14

Хепи паркира кораба под „Елатрон“ и без да губиш време се насочваш към „Сметановия пай“.

Сонгбърд, за щастие, е още там.

– Здравсти, Кели! – ухилва се той – Да не си открил тайната?

– Не, Сонгбърд, просто исках да те питам дали...

– Казах ти абсолютно всичко, което знам! – той свива рамене – Ако те интересуват и предположения, ще ти кажа, че Морган – и баща ти също – са флиперянски варвари, но това и ти си го знаеш. Е, добре, те са родени и израсли на Добро утро, така че по отношение на флиперянската астрономия трябва да започнеш от там... А що се отнася до събраните ми съчинения, логически би трябвало да се намират в някоя библиотека, нали? Някакъв идиот от Ферол се беше навил да ме издава преди сума ти години, но поезията ми нямаше успех... Пък и аз не пиша за планетарните червеи... Както и да е, сигурно само на Ферол са се запазили няколко бройки... Май това е! Е, ако искаш да ме черпиш...

КОМЕНТАР НА КРИС: Бих могъл да описвам как си пийвате със Сонгбърд или пък посещаваш „Идиот“ или „Ромео и Жулиета“, ако искаш, но това си е излишно губене на обем. Така че просто се върни на картата и си избери друг обект. Това е всичко, което можеш да научиш от „Елатрон“!

15

С тежка въздишка се отправяш към стаите си – изкарал си целия си живот тук, а ето че изведнџ се налага да зарежеш колекциите си, дрехите си, удобното магнитно легло и всички хубави нещица, които си купувал с години...

Входната врата се изкашля и обявява:

– Имате посетител, господин Хардрайт!

Ще приемеш ли този посетител (#20) или ще кажеш, че нямаш желание да виждаш никого (#38)?

16

Кимваш:

– Давай да го чуем!

– Мини в пилотската зала, ще ти го пусна!

Настаняваш се на пилотското кресло. Главният екран, който досега е показвал входа на хангара, притъмнява и на него се появява лицето на баща ти.

– Здравей, синко! – казва той – Когато чуеш този запис, аз вече ще съм мъртъв... Знаеш ли, съжалявам за проблемите, които съм ти създал! Предполагам, че се чудиш за произхода на Курти и на кораба, които единствено са ти останали. Никога не съм ти казвал, че имаш чичо... Но запазването на тайната бе от първостепенно значение. Представяш ли си, какво щеше да се случи, ако някой бе научил, че сме роднини на капитан Морган!

Облещваш се срещу екрана.

– Да, Роналд Морган е същият онзи легендарен капитан Морган, който донесе аурит в Цивилизования космос... Според официалните данни, той е загинал при катастрофа. Може и така да е – никога нищо не се доказва. Но още след онзи полет той смяташе, че ще се опитат да го убият. Каза ми, че е засекретил внимателно тайната на ауритната си планета – той я наричаше Благородника. Още тогава бях започнал да трупам дългове, так че той завеща на теб Курти и кораба, с който откри Благородника. Сега, когато капитан Морган е отдавна в небитието и е полузабравена легенда, може би е време да си опиташ късмета. Единственото, което знам е, че той много ценеше Куртландър и според легендата, която ми е разказвал, този бог дарявал съкровища, като разкрие окоето под превръзката си. Надявам се тази информация да ти помогне... Но имай предвид, че чичо ти наистина беше дяволски потаен човек! Успех...

Екранът угасва.

Ако имаш Курти при себе си, мини на #32. Ако го нямаш, те очаква #49.

17

Колкото повече време минава, толкова по-силно започваш да вярваш, че е имало нещо по-специално около Сонгбърд – дали пък Морган не е имал точно него предвид, когато е писал за пойните птички в сметаната? Решаваш да провериш това и се връщаш в „Сметановия пай“, но още на вратата те спира грамаден мъжага с много неприятно лице.

– Ти си тоя, дето се скара със Сонгбърд? – мъжагата кимва – Да, ти си! Разкарай се от тук, приятелче! Не те щем в „Пая“!

КОМЕНТАР НА КРИС: Единственото, което мога да те посъветвам, е да пробваш да се разходиш до флиперянския кораб. Но ако и от там са те изритали, не ти остава нищо друго, освен да започнеш от #7 и да се надяваш този път да използваш и мозъка си, освен юмруците си!

18

Разхождаш се из града без посока. Към половин час просто си седиш на една пейка, хапваш някакъв сандвич в долнопробна закусвалня...

Когато накрая решаваш да се прибиращ, се оказва, че си се отдалечил значително от къщи. Най-разумно е да спреш такси, което и правиш – все пак са ти останали доста от петдесетте звездички.

Аероколата спира пред къщата, която съвсем скоро няма да е твоя.

– Шест звездички! – ухилва се шофьорът.

Бръкваш в джоба си и за свой ужас не откриваш нито парите, нито билетите за космо-лотарията. Обрали са те, докато си зяпал нсам-натам!

– Преджобили са ме! – възкликваш ти.

– Не ми пробутвай този номер! – шофьорът изглежда раздразнен – Хайде сега, влизам с теб и...

– Опасявам се – заявяваш ти, – че имам само една вещ в цялата проклета къща – ако искаш едно божество на късмета, получаваш го веднага!

Курти не се харесва много на таксиджията, но той е принуден да го вземе.

Остатъка от дванадесетте часа прекарваш в самосъжаление. Накрая идва съдия-изпълнител, който те изхвърля с помощта на няколко яки робота.

Премини на #50.

19

Примирително разперваш ръце:

– Добре де, тръгвам си! Но не разбирам защо...

– Хайде, изчезвай!

Това и правиш.

Запиши си кодировка 25 за кораба „Флипер“.

КОМЕНТАР НА КРИС: Между другото, ако случайно имаш кодировка 17 за „Елатрон“ не ти остава нищо друго, освен да започнеш отново от #7... същото важи и ако си за втори път на кораба! Това е положението, приятел! Да си мислил по-рано!

20

Кимваш:

– Да влезе!

Очаквал си някой приятел – твой или на баща ти – който се е отбил да изкаже съболезнованията си след погребението, но посетителят всъщност е дребно омърляно човече, което още от прага започва да говори като в скоропоговорка:

– Последни билетизакосмолотарията...

– По-полека! – казваш му недоброжелателно ти.

– Извинете! – човечето се изпъчва – Предлагам последните три билета за космическата лотария! Тиражът се тегли точно след два часа, а цената на едно билетче е само половин звездичка! Имате уникалната възможност да спечелите четвърт милион само срещу половинзвездичканемиотказвайтемоляви...

Ако не искаш да си купуваш билетче, мини на #40. Ако имаш пари и искаш билетче, те очаква #26, а ако нямаш пари, но ти се ще да участваш в лотарията, иди на #34.

21

Номерът на билетчето е печелившият! Четвърт милион са твои!
Премини на #30.

22

„Сметановият пай“ се намира почти непосредствено до хангарите и е най-долнопробното заведение на „Елатрон“. Минавал си покрай входа му десетки пъти... Но едва сега забелязваш табелката, която краси олющената врата:

Сонгбърд ще рече „пойна птица“, кимваш ти – вероятно е някой от местните поети, такива се вдят със стотици навсякъде из Обитаемия космос. Въздишат по старите времена, дрънкат за дружбата си с легендарни пилоти и си изкарват прехраната като съчиняват стихове по поръчка на туристите. Понякога се случва да са достатъчно добри, за да ги открие някой издател и да направи от тях прословути личности – Никлас Хармъни е един добър пример – но в повечето случаи поетическият им талант е доста посредствен... Както е, ако се съди по четиристишието, този на Сонгбърд.

Бутваш вратата и решително влизаш в бара.

Въздухът в огромното помещение е задимен, спарен и смърди на какво ли не – от алкохол до мръсни чорапи, скъп парфюм и мокра кучешка козина. Заведението е претъпкано и най-малко подозрителният клиент изглежда като измъкнат чрез взрив от аgrav-затвор.

Пробиваш си път до бара. Естествено, няма нито едно свободно място... Впрочем не, има едно в ъгъла, но на плота пред него е поставена табелка, която гласи: „Тук семя капитан Морган, когато оповести откритието на аурита и почерпи всички“. На съседния стол побелял старец мрачно сърба коктейл, чийто цвят го определя като „Влачена за косите“. На масата отсреща компания орфани типове блъска карти и ти хвърля повече от подозрителни погледи.

Ако решиш да напуснеш заведението и да отидеш в „Идиот“, мини на #37. Ако заговориш картоигращите, те очаква #41. Ако седнеш на свободния стол, иди на #11, а ако опиташ да заприказваш стареца, се прехвърля на #31.

23

С въздишка хлопваш вратата зад гърба си, изоставяйки отвратителния Курти и къщата, в която си прекарал целия си живот...

На стълбите се сблъскаш с дребно оръфано човече, което щом те забелязва, бързо започва да каканиже:

– Последнибилетизакосмолотарията...

– По-полека! – казваш му недоброжелателно ти.

– Извинете! – човечето се изпъчва – Предлагам последните три билета за космическата лотария! Тиражът се тегли след точно два часа, а цената на едно билетче е само половин звездичка! Имате уникалната възможност да спечелите четвърт милион само срещу половинзвездичканемиотказвайтемоляви...

Ако не искаш да си купуваш билетче, мини на #40. Ако имаш пари и искаш билетче, те очаква #26, а ако нямаш пари, но ти се ще да участваш в лотарията, иди на #34.

24

Красавицата обявява:

– Номерът е ADZ14958763456! Честито на печеливлия!

Ако това е номерът на твоя билет, те очаква #30. Ако не печелиш, мини на #4.

25

Още докато корабът ти приближава към Кораба, на главния екран се появява сърдитата Дансе.

– Изчезвай! – изръмжава тя.

– Ама... – заекваш ти.

– Махай се, казах! Имаме лазерно оръдие на борда и...

Не ти остава нищо друго, освен да изчезнеш по-експедитивно.

Върни се на картата.

26

Засмиваш се:

– Казах по-спокойно, дърдорко! Ще си купя билет...

– Само три са останали – гордо заявява човечето. – Ето, изберете си!

Можеш, разбира се, да вземеш и трите билетчета – просто извади съответната сума от наличните си пари. Номерата на билетчетата можеш да разгледаш съответно на:

за първото – #2, за второто – #6, за третото – #10.

Запиши си някъде номера на билетчето, което си избрал и премини на #47.

27

След няколко гръмогласни опита успяваш да привлечеш вниманието на бармана и получаваш една съвсем прилична като качество „Влачена за косите“. Десет минути по-късно картоиграчите си събират картите и излизат. Добираш се до масата им съвсем навреме, за да седнеш.

След като вече си се устроил комфортно, „Сметановият пай“ започва да ти изглежда приятно местенце. С течение на времето свеждаш близко запознанство с шест-седем коктейла. Старецът на бара се изправя и си тръгва.

Лека-полека заведението се опразва и накрая барманът те потупва по рамото:

– Ще затваряме, приятелче!

Неохотно се изправяш и напускаш „Пая“ олекнал със 100 звездички.

Премини на #54.

28

Статуетката е неочаквано тежка и, интересно, топла при допир. Вдигаш я решително – може би, все пак, би получил пет или десет звездички...

На масичката под статуетката има нещо оранжево и не ти трябва да си гений, за да се сетиш, че това е банкнота от десет звездички, прилежно сгъната и укрита под Курти за в случай на необходимост... Кога баща ти я е сложил там и защо прислужниците не са я намерили, не те вълнува особено. Слагаш божеството на мястото му, разгъваш банкнотата и я пхаш в джоба си. Десет звездички не са кой знае колко, но все пак...

Вратата се изкашля и обявява:

– Имате посетител, господин Хардрайт!

Ще приемеш ли този посетител (#20) или ще кажеш, че нямаш желание да виждаш никого (#38)?

29

На екрана вместо изгледа към звездите се появява уголемено лице. Виждал си го – това действително е капитан Морган, мъжествен и строг, с изсветляла от лъчите на множество слънца коса и студени сини очи.

– Здравей, Кели Хардрайт... Племеннико! – казва той – Щом си тук, значи имаш нужда от моята помощ... Но, за да ти помогна, трябва да сключим една сделка!

Интересно, как ли смята той да се пазарите през бездната на годините?

– Когато се върнах от Благородника – продължава капитанът, – донесох със себе си съвсем малко аурит... Всъщност, тогава не предполагах какъв фурор ще предизвикат тези кристали. Оказа се, че само за едно пътуване съм станал милиардер и, признавам, по-голямата част от печалбата си похарчих за този Кораб, както вече си се убедил. Мислех да прехвърля флиперяните на нов, лично техен свят... Но парите ми не бяха достатъчно. Вероятно се питаш, защо не отидох на Благородника отново да донеса още аурит... Твърде много авантюристи искаха да заграт планетата – не можех да го позволя. Ето защо отложих за по-далечно бъдеще второто си посещение там. За всеки случай съставих и завещанието си – щом гледаш това, значи някой наистина е успял да ме убие... Същината на сделката, която искам от теб, е следната – да намериш подходяща планета и да преселиш флиперяните. Ако си съгласен, капитанът ще ти предостави съответния договор...

Ще подпишеш ли (#90) или ще се откажеш (#69)?

30

Надаваш щастлив вик.

– Нещо хубаво, господине? – осведомява се барманът.

– Имате ли видеофон?

– Да, ето там отзад!

С трескави пръсти набиращ номер на космопорта.

– Звездно летище „Емисар Корсар“, добър ден! – усмихва ти се отсреща приятно момиче – Какво ще обичате?

– Можете ли да ми кажете на колко възлизат летищните такси на „Благородната хидра“?

– Сто седемдесет и девет хиляди двеста петдесет и шест звездички! – момичето ти кимва – Имате срок да ги изплатите...

– Знам! – уведомяваш я ти – Благодаря!

Ако си взел пари назаем от продавача, редно е да му отделиш полагаемите се десет процента – 25 000. От сметката си извади също четиринадесет звездички, които си пропилил в бара. Остатъка си запиши.

А сега можеш или да си отидеш до вкъщи да си вземеш Куртландър (все пак ти донесе късмет, нали) – #3 – или направо да заправиш към космопорта – #9.

31

Обръщаш се дружелюбно към стареца:

– Здрасти! Искаш ли да те черпя едно питие?

– От какъв зор бе, маймун?

Отговорът е поразителен и те оставя с отворена уста.

Би могъл да отвърнеш грубо на стареца (#52) или да го увериш в дружеските си чувства (#57).

32

Закритото око на бога, а?

Черната превръзка обаче е от порцелан и... Всъщност, като я разглеждаш по-внимателно, забелязваш, че тя не е изпечена заедно със статуята, а е залепена по-късно. С малко усилия успяваш да я свалиш...

Окото на бога под нея е от малка бучица аурит – цената ѝ, бързо пресмяташ, е не по-малко от седем-осем милиона звездички. Господи! Богат си!

Веднага изчовъркваш окото.

Статуята е куха. В дупката забелязваш част от свитък хартия.

Ако решиш да изтеглиш хартията и да я разгледаш, мини на #48. Ако никакви хартии не те интересуват, след като си забогатял, иди на #8.

33

След като се скачваш с Кораба, Дансе те посреща в шлюза:

– Намери ли Благородника?

– Все още не, но си мислех, че може да имате още някоя информация за мен...

– Съжалявам! – тя разперва ръце – Нищо подобно! Но, ако искаш, можем да се позабавляваме един-два дни...

Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на картата и да си потърсиш друг обект.

34

Със съжаление поклащаш глава:

– Приятелю, с удоволствие бих си взел билет, но нямам даже четвърт звездичка!

– Хм! – човечето нещастно те поглежда – Такава хубава къща, а...

– Вземат ми я за дългове!

– О! Какво пък! – човечето свива рамене – Ще ти дам половин звездичка на кредит, ако ми дадеш десет процента от печалбата си от билетчето! Всеки има нужда от късмет в такова време, нали?

– Наистина ли ще ми дадеш билетче безплатно?

– Разбира се! Но не безплатно... Ето, на гърба на билетчето ще запиша видеофонния си номер. След като спечелиш, ми се обади!

– А може ли да взема повече от едно? – нахалстваш ти.

– О, ето ти звездичка и половина – човечето тръсва няколко монети в ръката ти. – Ще си взимаш ли билет или не? Защото аконямадавзимашдаходядатърся-някойдруг...

Запиши си, че имаш звездичка и половина и премини на #26.

35

По екраните на кораба играят цветни петна – Хепи още сънува електронния си сън.

– Не го буди! – Сонгбърд махва с ръка – Ще ми бъде неприятно да се запознавам с новия компютърен мозък на „Хидрата“, когато храня такива добри спомени за стария Шугър... Морган го смени като се върна от Благородника, знаеше ли? Твърдеше, че така никой няма да намери планетата му случайно...

– Казвай каквото имаше да казваш! – настояваш ти.

– А, да! Ми, виж, Морган ме помоли да му помогна. Каза, че оставил една карта в главата на Куртландър и там ме бил писал като пойна птичка в сметаната... Да ходя в „Пая“ всяка вечер щом Питър умре, значи. Тъй и направих.

– Та?

– Той каза да ти кажа, чакай, как беше... А, да! Струвало си да се заинтересуваш от астрономията на културата Флипер. Също и от моите събрани съчинения на Ферол Лекъртейпър.

– И само това?

– Само това. Той казваше, че ако си наследил и половината от акъла на Питър, ще успееш да се справиш. Всеки търси Благородника, нали знаеш... Добре, налея сега по едно!

Изпивате полека-лека бутилката и накрая Сонгбърд си тръгва.

Ако вече си бил на кораба „Флипер“, премини на #46. Ако нямаш кодировка за такова място, иди на #53.

36

Заведението на Тодориъс е доста приятно. Разположен в задния ъгъл, голям видеовизор се мъчи да повдигне настроението на неколцината посетители.

Настаняваш се на бара и си поръчваш „Влачена за косите“ – любимото питие на всички космически вълци, което при това е и доста силничко, тоест, подходящо е за удавяне на голяма мъка като твоята...

Свел си близко запознанство с четвъртата си поредна чаша и скоро повърхността на питието ще стигне дъното, когато случайно дочуваш от видеовизора:

– А ето и голямата печалба от тиража на космическата лотария! Номерът на печелившия билет е...

Обръщаш се с лице към екрана. Сексапилна красавица се втренчва в невидим монитор някъде пред себе си и обявява:

– Голямата награда от четвърт милион печели...

Хвърли зарче (или посочи число от някоя таблица). Ако числото ти е 1 или 6, мини на #43, ако числото е 2 или 5, те очаква #24, а ако си улучил 3 или 4, твоят епизод е #12.

37

„Идиот“ е заведение от средна класа – тук се събират по-състоятелните пилоти, а през последните няколко години мястото е станало средище и на богаташки деца като теб, които обичат да се шляят из Дивия космос не толкова заради откритията, колкото за удоволствие.

Неколцина от приятелите ти са се настанили на една от масите и ти се присъединяваш към тях.

Прекарваш отвратително. Те се опитват да не издадат съжалението и презрението, което изпитват към изпаднал парий като теб – ти пък се опитваш да се държиш така, сакаш нищо не се е случило... Но нито те, нито ти успявате и това отравя както разговора, така и питиетата. В крайна сметка те си тръгват, а ти поръчваш една голяма бутилка „Рейнджър“.

Три часа по-късно, олекнал със 150 звездички и недостатъчно замаян от пиенето, напускаш „Идиот“.

Можеш да се върнеш на кораба и да си отспиш и да провериш дали Хепи не е идентифицирал още някой обект на картата (#54), а можеш и да се отбиеш в „Сметановия пай“ с надеждата ако не друго, то поне да подслушаш интересен разговор на пилоти (#44).

38

Махваш с ръка:

– Точно в момента не приемам! Който и да е, кажи му да дойде по-късно!

Прекарваш оставащите ти дванадесет часа в самосъжаление, както и беше планирал. След това идва съдия-изпълнител, който с помощта на няколко яки робота те изхвърля от бившата ти къща.

Премини на #50.

39

Оставаш още два-три часа в заведението, пропивайки старателно остатъка от парите си. Връщаш се вкъщи, залитайки основателно.

Няколко часа по-късно пристига съдия-изпълнител, който те изхвърля от къщата с помощта на два яки робота.

Премини на #50.

40

Поклащаш глава:

– Нямам никакво намерение да си купувам билет, човече! Така че, изчезвай!

– Ще съжалявате, господине! – дребосъкът свива рамене – Ваша воля! – и си тръгва.

Премини на #50.

41

Приближаваш се към компанията с картите и любезно питаш:

– Покер ли играете, приятели?

Единият те стрелва изпод вежди и неохотно отвърща:

– Какво ти влиза в работата бе?

Действително – какво ти влиза в работата? Ако искаш да се присъединиш към играта, мини на #59. Ако отвърнеш грубо на човека, те очаква #63. А ако се откажеш от разговора, мини на #13.

42

Примирително разперваш ръце:

– Кротко, мой човек, не съм опасен! Виж, дай това на Сонгбърд и, ако той не иска да се среща с мен, ще се разкарам!

– Хм! – мъжаката не изглежда очарован от идеята, но взима монетата и изчезва в „Пая“.

Минават няколко минути и почти си се отчаял, че ще видиш отново мъжаката или монетата, когато вратата се отваря и отвътре излиза самият Сонгбърд.

– Здравсти! – отронва той – Върна се, значи!

– Виж, Сонгбърд, извинявай...

– Минало-бешело! – той махва с ръка – Сега ми кажи откъде имаш тази монета?

Премини на #86.

43

Красавицата продължава:

– Номерът е FLI99874458977! Честито на печелившия!

Премини на #4.

44

„Сметановият пай“ е още по-задимен и вмирисан от преди, но посетителите сякаш не са мръднали. Картоиграчите все така запалено блъскат картите в ъгъла. Свободният стол с табелката си е на мястото – все още празен. А старецът в съседство ближе полека коктейла си, който, ако съдим по празните чаши пред него, му е пети или шести. Всъщност, това май е и единствената разлика.

Премини на #13.

45

Поклащаш глава:

– Не ме интересуват никакви съобщения! Курс към база „Елатрон“!
Премини на #5.

46

Малко след като Сонгбърд си тръгва, електронният сън на Хепи приключва и компютърният мозък жизнерадостно отбелязва:

– Я, ти си бил вече тук! Май даже е имало някого... Чакай да превъртя записите! А, сработил си се със Сонгбърд, а?

– Точно така!

– Хубаво! Астрономията на флиперяните и Ферол Лекъртейпър... Да, на картата ги има и Добро утро, и Ферол Лекъртейпър. Лесно става, като наложиш участъка от стандартна карта и си сигурен, че...

– Хепи?

– Да?

– Излитаме!

Запиши си:

K7 – Добро утро, кодировка #95.

K11 – Ферол Лекъртейпър, кодровка #104.

За „Елатрон“ кодировката се променя на 14.

47

Удовлетворен, билетопродавачът си тръгва. Прибираш шанса си за космолотарията в джоба. Едва сега с пълна сила осъзнаваш, че всъщност си нямаш нищичко на този свят и си просто бездомник... Мъката те залива на вълни и аха си се разплакал, но мъжете не плачат, разбира се. Свеждаш глава и започваш да зяпаш обувките си, които, според Денсър, също не притежаваш...

Билетопродавачът е изтървал банкнота от 50 звездички, която сигурно нямаше и да видиш, ако не бе погледнал надолу!

Понеже си честен, ти я вдигаш и хукваш след него, но той сякаш се е изпарил. Две-три пресечки по-нататък се отказваш от преследването. Здраве да е – затова пък сега притежаваш цели петдесет звездички (запиши си ги)... А точно срещу теб примамливо примигва рекламата на „Бар и грил Тодориъс“.

След като и без друго си излязъл от къщи, можеш да се пошляеш няколко часа, отдаден на мъката си (#18) или пък да се опиташ да удавиш в пет-шест коктейла същата тази мъка (#36).

48

Оказва се, че изобщо не си в състояние да бръкнеш в дупката – пръстите ти са твърде дебели за такава деликатна „очна операция“ на Куртландър.

– Може би – скептично отбелязва Хепи, – ще е разумно да вземеш пинсети от аптеката?

Идеята е добра – след няколко опита успяваш да изщипеш хартиятката и да я измъкнеш от скривалището ѝ. Малко се е посмачкала, разбира се, но това е малка беда, поне доколкото нарисуваното върху нея се вижда доста ясно.

Не е печатна грешка – на лицевата ѝ страна е не начертана, а просто нарисувана, грубо и на ръка, бегла карта на някакъв звезден участък.

– Къде е това? – питаш мозъка.

– Нямам ни най-малка представа! – той издава звук, наподобяващ сумтене – Бих казал, че авторът на тази карта я е чертал на тъмно и през пръсти!

– Хепи!

– Добре де! – шеговитата нотка в тона му изчезва – Може би това е част от секретността... Във всеки случай, според мен, в картата са произволно съчетани няколко различни области, разстоянията между които не отговарят на никакви мащаби... Не знам! Вече започнах да правя проверка поотделно на всеки отбелязан обект, но сигурно ще ми отнеме пет-шест часа да идентифицирам с някаква минимална сигурност поне някои от...

– Хепи...

– Между другото...

– Да?

– Стори ми се, че на гърба на картата пише нещо!

Обръщаш хартиятката. Вярно, там има къс надпис:

„Това око е възпято от пойните птици в сметаната, когато изгревът проблясна над жонгльорите и бе донесено на Петте парсека, за да замръзне под зъба на дракона. Куртландър славя, бог на водите... Взири се в ириса и ще видиш отвъд убиец, и зомби, и граф, и мъртвец. Но не възкресявай мъртвеца, не помилвай убиеца, и не докосвай зомби, а от графския звяр се пази!“

– Нищо не разбирам! – признаваш ти.

– Секретност! – изсумтява Хепи – Но мисля, че идентифицирах със сигурност базата „Елатрон“ ето там...

– Смяташ, че онова е „Елатрон“?

– Точно така. Виж, това е единствената орбитална база, закотвена край двойна звезда, която няма планети. Двойната звезда е на лице, има ги също трите най-близки съседни звезди, ената от които е тройна. А базата, ако забелязваш, е начертана като конус, а не като кръгче...

А сега премини на #51, където да се запознаеш с прословутата карта и правилата за игра от тук нататък!

49

Съвсем си забравил стария Курти!

Изхвърчаш от кораба и наемаш такси, което да те закара до вкъщи.

Къщата обаче е не само празна, но и заключена. Свързваш се с Денсър от уличен видеофон и той нещастно те уведомява, че се е получила грешка – всъщност срокът за изселването ти е бил два часа, така че съдия-изпълнителят е дошъл и е описал имуществото, което вече е продадено на търг...

Всичките ти усилия да откриеш статуетката на Курти са напразни. Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на кораба и да стартираш.

Премини на #5.

50

В полунощ официално ти отнемат и кораба, така че оставаш абсолютно безпаричен и крайно нещастен. Няколко нощи прекарваш на улицата, докато успееш да си намериш работа като градинар при едни свои приятели... Няма да издам тайна, ако кажа, че постепенно успяваш да се издигнеш и на тридесет и седем години вече си пилот на една яхта за разходки в близкия космос. Тъй като нещастния ти живот никак не ти е приятен, ти се пропиваш и веднъж, пиан, се удряш с яхтата в астероид. Няколко от пътниците ти влизат в болница, а ти самият си сплескан на каша и, разбира се, не оцеляваш.

Ако този край те устройва – тогава ще се видим в някоя друга моя книга. Но ако ти се иска да преживееш истинско приключение, пробвай си късмета отново... Чао!

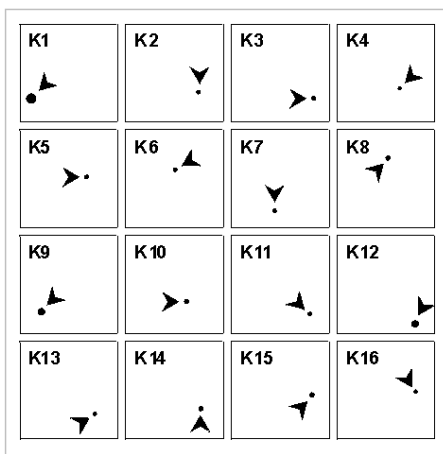
51

Здравей, отново е Крис в първо лице единствено число и преди да продължиш, ще ти се наложи да прочетеш малко авторски напътствия!

Разгледай добре картата. На нея са изобразени разни точкици в доста хаотичен порядък. Идеята е, че представляват звезди. Над някои от тях има стрелкички. Както ще забележиш, картата е разделена на няколко номерирани квадратчета. До тук нищо ново в сравнение с игрите на Блонд. Само дето квадратчетата са доста по-малко от сто и са значително по-големи от тези на неговите карти.

Под картата има също така една таблица. Обозначенията в първата графа К1, К2 и т.н. отговарят на номера на съответното квадратче. Във втората графа „име на обекта“ ще записваш името на звездата или орбиталната база, която е посочена със стрелка на квадратчето на картата и където се развива действието. Третата графа „плаващи кодировки“ – се състои от няколко кутийки, в които, естествено, ще записваш кодировките. Последната попълнена кодировка е и номерът на епизода, на който трябва да отидеш, ако искаш да посетиш съответния обект. Повярвай ми, не е сложно... Да опитаме, за да се убедиш на практика.

И тъй, след като компютърът ти реши, че долу в десния ъгъл на картата вероятно е разположена базата „Елатрон“, за К16 следва да си запишеш: „име на обекта“ – „Елатрон“. Кодировката, която получаваш, е 7. Записа ли си? Добре! Вече имаш една кодировка и, понеже тя ти е единствена, логично бих те посъветвал да се посветвал да се прехвърлиш на #7 и да посетиш орбиталната база! Успех!



	Име на обекта	Плаващи кодировки
K1		
K2		
K3		
K4		
K5		
K6		
K7		
K8		
K9		
K10		
K11		
K12		
K13		
K14		
K15		
K16		

52

Врътваш глава:

– Разкарай се бе, дъртак!

За твое огромно учудване старецът рева:

– На кого викаш дъртак, маймун с маймун! – и забива костеливия си юмрук в слънчевия ти сплит.

Когато отново успяваш да си поемеш дъх, барманът кротко отбелязва:

– Ще е хубаво да се разкараш от „Пая“, момче! Стариат Сонгбърд не забравя грубияните!

Старецът най-нагло се подхилва на не повече от два метра от теб.

Би могъл да напуснеш заведението, както и те посъветва барманът – запиши си плаваща кодировка 17 за „Елатрон“ и премини на #54. Би могъл също да се извиниш на Сонгбърд – #74 – или пък да се биеш с него – #82.

53

Малко след това електронният сън на Хепи приключва и компютърният мозък жизнерадостно отбелязва:

– Я, ти си бил вече тук! Май даже е имало някого... Чакай да превъртя записите!

– Откри ли нещо?

– Кой е този старец – пойната птичка в сметаната?

– Точно така!

– Хубаво! Астрономията на флиперяните и Ферол Лекъртейпър... Между другото, идентифицирах още едно място на картата – там горе според мен е местоположението на флиперянския кораб по времето, когато Морган е открил аурита. Ферол, хм-хм...

– Хепи?

– Чакай, работя! Да, на картата ги има и Добро утро, и Ферол Лекъртейпър. Лесно става, като наложиш участъка от стандартна карта и си сигурен, че...

– Хепи?

– Да?

– Излитаме!

Запиши си:

К3 – Кораб „Флипер“, кодировка #71.

К7 – Добро утро, кодировка #95.

К11 – Ферол Лекъртейпър, кодировка #104.

За „Елатрон“ кодировката се променя на 14.

54

Мрачно се затъртяш до кораба. Ако се съди по проблясващите по екрана цветни петна, Хепи все още сънува електронния си сън. Натисках бутона за пряка връзка и петната замират. Секунда по-късно компютърният мозък отбелязва:

– Не можеше ли да изчакаш малко? Ти самият ми даде разрешението...

– Нещо ново?

– Очевидно ти не си открил следи... Добре, струва ми се, че евентуално онзи участък там горе, виждаш ли, може да е...

– Струва ти се, че евентуално би могло... – иронизираш ти.

– Изразът „със 78% вероятност“ по-добре ли ти звучи? Както и да е, там май е отбелязано положението на флиперяния кораб горе-долу по времето, когато капитан Морган е откривал аурита.

– И за няколко часа си идентифицирал само този участък?

– Да не съм фокусник? – Хепи изсумтява – Мен ако питаш, освен да се напиеш, ти друго не си свършил, така че...

Запиши си, че КЗ е корабът „Флипер“, а съответната плаваща кодировка е #71.

КОМЕНТАР НА КРИС: Сега разполагаш с още една плаваща кодировка, която логически те съветвам да посетиш. Кодировката за „Елатрон“ не се променя, т.е. ако и когато се върнеш обратно на базата, ще те очаква същото приключение, с което този път не можа да се справиш. Трябва да добавя, че, ако искаш, спокойно можеш да обиколиш „Елатрон“ още веднъж и това няма да ти навреди, но... Пробвай и „Флипер“!

Обясняваш смутено:

– Интересува ме астрономията на Добро утро!

Очаквал си каквато и да е друга реакция, но смехът на младежа те заварва неподготвен.

– Човече, – той с усилие се взема в ръце и изтрива сълзите си! Ние тук развиваме архитектура, биология, скулптура и какво ли още не, но...

– Какво странно има все пак в това, че бих искал да...

– Разбираш ли, ние сме варвари! – той се усмихва широко и добродушно – На Кораба единственият астроном винаги е бил Капитанът – останалите просто са си запълвали с нещо безполезно дните... Звездите са ненужни за нас – ние ценим земята! Така че чисто и просто на Добро утро няма да намериш нито един астроном – а е логично да добавя, че и няма какво толкова да се гледа по небето тук... Сега разбираш ли?

– Все пак...

– Е, пожелавам ти успех! – той се засмива отново.

Мини на #105.

56

Указателят се оказва малка кабинка с холовизионен апарат.

„Пуснете половин звездичка тук!“ – гласи една дискретна табелка.

Пускаш монетата в процепа.

Екранът оживява и на него се появява лицето на извънредно красива жена.

– Служба Обществен указател, добър ден! – усмихва се тя – Какво мога да направя за вас?

– Току-що пристигнах и...

– О, разбирам! Ако сте дошъл на поклонение, най-добре ще е да се отбиете в Туристическия център, където да ви подберат подходяща програма за посещения. Интересни обекти за новодошлите на планетата са например Паметникът на първопроходците, Утриният музей, Катедралата Флипер и Първите квартали. Разбира се, говоря само за обекти в рамките на Сънрайз Сити. Чрез Туристическия център бихте могли да си уредите също екскурзия из Добро утро, включително и в слабозаселените райони. Ако желаете да опитате местната кухня, препоръчвам ви ресторанта „Звънът на флипера“. Ако сте любител на стандартанта галактическа кухня, най-подходящ ще бъде „Песента на двигателя“. Най-добрият хотел в Сънрайз Сити е „Добро утро“, а...

Красавицата продължава в този дух около петнадесет минути, преди да се усмихне отново и да отбележи, че по-подробна информация можеш да получиш в Туристическия център.

– Приятен ден! – тя се изключва.

Премини на #79.

57

Свиваш рамене:

– Не ми се пие сам... Това достатъчен повод ли е?

Старецът се позамишля и кимва:

– Нямам нищо против да пийна за твоя сметка, но ще бъде честно само ако и аз ти изрецитирам едно мое стихотворение в отплата!

– Да не си поет?

– Най-известният на тази база! – той се изпъчва – Казвам се Сонгбърд!

– Онзи същият, дето е написал стихотворението отвън?

– Точно така! Ама след като ще прием заедно е редно и ти да се представиш...

Ще си кажеш ли името (#86) или ще го излъжеш (#61)?

58

Линда се усмивва кисело:

– Фенс е пришълец, по-голямата част от детството си е прекарал на Кораба... Но безспорно е добър екскурзовод. Ще го повикам!

След няколко минути в Туристическия център влиза Фенс.

Ако си бил на кораба „Флипер“, мини на #76. Ако не си ходил там, те очаква #91.

Ухилваш се:

– Не може ли и аз да си пробвам късмета?

– Че що да не може? – оня омеква – Сядай!

Запознат си що-годе с покера и се надяваш да спечелиш това-онова, но се оказва, че не си избрал играчи от своята класа. За по-малко от час малкия ти капитал се стопява. Твърде разгорещен – почти винаги карти-те ти са добри – залагаш и кораба с надеждата да си върнеш загубеното, но картите на противниците ти всеки път са по-добри и...

Какво да ти кажа, оставаш без пукната пара и през следващите седем години работиш на „Елатрон“, издигайки се полека-лека от чистач на „Пая“ до оберкелнер на „Ромео и Жулиета“. Накрая, ако това ще те задоволи, събираш достатъчно пари, за да вземеш под наем една забута-на базичка край Дуел, където загиваш на шестдесет и три годишна възраст при пьянско сбиване. Това е.

Моят добър съвет е да почнеш от #22 и да се опиташ да не стигаш до подобен скучен финал!

60

Сълийн Динюл, твърди справочникът на Хепи, е извънредно забутано място. Извънредно, в смисъл, че е дори по-забутана от Есенно листо например. Има доста враждебна флора и фауна, но е богата на полезни изкопаеми – поради това около звездното летище е основано градче (233 жители) и никъде другаде на планетата няма обитаеми зони.

Градчето има една главна улица, на която има кръчма и бюро за регистрация на планетарни заявки. Нищо повече.

Кръчмата се нарича „Веселата чашка“, но вътре не гъмжи от весели клиенти – всъщност няма никакви. Барманът скучае зад тезгяха.

Поръчваш си един „Звезден прах“.

– А, – лениво отвръща барманът, – ти не си местен, нали? Виж, сервираме само „Влачена“!

Има предвид „Влачена за косите“.

– „Влачена“ да е! – съгласяваш се ти.

Барманът изглежда разговорлив – би могъл да го поразпиташ за капитан Морган (#115) или пък да му предложиш малко пари за информация от този тип (#180).

61

Усмихваш се:

– Наричат ме Харди!

– Е, Харди, кое да е първо – пиенето или поезията?

– Ясно е, пиенето!

До поезия, впрочем, така и не стигате. Сонгбърд се напива здраво, а и коктейлите в „Пая“ са добри, така че след няколко часа се прибираш на кораба олекнал с 200 звездички и с доста замаяна глава.

Премини на #54.

62

Хепи изглежда изключително доволен, че се връщате на „Флипер“.

– Имат много приятна компютърна мозъчка! – обяснява той и изобщо не схваща защо се пукаш от смях.

Скачването минава без проблеми. Както и предишния път, Дансе те посреща в шлюза.

– Идваш да се забавляваме ли? – пита тя насмешливо.

– Не точно! Виж, трябва да говоря с капитан Куин!

– Някави проблеми с договора ли има?

– Нещо подобно! – извинително свиваш рамене.

– Изчакай, ще ѝ съобщя!

След няколко минути Дансе се връща и кимва:

– Ела, ще те приеме!

Премини на #137.

63

Озъбваш се:

– Ти не си ли учил добри маниери бе, тъпанар?

Резултатът е разгорещено сбиване, в което успяваш да строшиш главата на един от противниците ти, но в крайна сметка със звездната линейка те откарват на Дуел, където е най-близката болница. Да речем година и половина прекарваш на легло, докато докторите криво-ляво те закърпят... което ти струва остатъка от парите ти и се налага да продадеш кораба.

Намираш си работа като пилот на яхти за развлечение и прекарваш целия си живот, развозвайки богати и капризни туристи.

Ако не искаш приключението ти да завърши по подобен безславен начин, най-добре се върни на #22 и опитай пак!

64

Името на съзвездието те наелектризира. Явно него е имал предвид капитан Морган, чумата да го тръшне с неговите диви тайни!

Сърдечно разтърсваш ръката на Фенс:

– Много ти благодаря, страшно добра работа ми свърши! Откъде да си повикам такси?

– Ама...

Докато той отвори уста да ти възрази, роботизираното такси М-213 се появява отнякъде, ти скачаш вътре и нареждаш:

– Карай към звездното летище!

След не повече от половин час вече си на борда на „Хидрата“.

– Много се забави! – недоволно измърморва Хепи.

– Затова пък намерих каквото ни трябваше – отвърщаш ти. – Включи обзорния екран! Изглед към небето!

– Както кажеш!

Тъй като в небето на Добро утро няма кой знае колко звезди, лесно успяваш да откриеш Зъба на дракона.

– Сега, – обясняваш на Хепи, – ще трябва да откриеш кои от тези, хм, обекти са планети и кои – звезда.

– Няма проблем! Това най-долу, което трябва да е върха на зъба!

– Чудесно! Това и търсим! Сравни го с картата!

Хепи замълчава за няколко секунди, после одобрително заявява:

– Идентифицирах звездата в стандартната галактическа карта – казва се Скарлати... Да, има я и на тази на капитана. Само че...

– Да?

– Ами в стандартната е отбелязано, че край тази звезда няма планети и...

Ама че проблем!

Запиши си, че К9 е звездата Скарлати, а плаващата ѝ кодировка е 155.

Ако не си говорил с Фенс да идва с теб, тогава за Добро утро запиши код 123 и се върни на картата за избор на нов обект.

Ако си говорил с Фенс да отиде на „Флипер“, мини на #80.

65

Усмихваш се кисело:

– Не съм „маймун“, господине! Освен това си мисля, че имам право да седя тук...

– Айде бе! – старецът се озъбва.

– Все пак съм племенник на капитан Морган и...

– Томи, тоя прилича ли ти на капитана? – обръща се старчето към бармана.

– Хм, не особено, Сонгбърд, но...

– Значи ти си Сонгбърд? – вдигаш вежди – Авторът на онова куплетче там отвън? И си познавал капитан Морган?

– Точно тъй! Все още не знам твоето име обаче!

Премини на #86.

66

Ухилваш се:

– Ако знаех, че Земята е изпращала такива кораби, отдавна да съм се преселил тук!

– В началото „Флипер“ не е бил такъв – Дансе се засмива. – Всъщност, капитан Морган плати преустройството му!

– Та това е струвало, Господи, навярно милиарди...

– И аз не знам точно! – тя кимва – Но са били нужни много пари! Всъщност, първоначално Морган е искал да постави хиперпространствени двигатели на кораба и да го закара до крайната му цел, но се оказало, че има две пречки...

– Като например?

– Голямо чудовище като това не може да пътува през хиперпространството, а пренасянето на всичко необходимо би струвало десетки пъти повече от преустройството на кораба. Виждаш ли, всеки от корабите е напълно пригоден да задейства колонизацията, когато достигне края на пътя си – но тук вътре има толкова много оборудване, че... Освен това, нашата крайна цел вече е заселена.

– Но съществува законът за...

– Колонизирали са я много преди „Флипер“ да бъде открит и целта му идентифицирана. Паунър Дебърмаунт е твърде голям и важен свят, за да го закрийт само заради нас. Като компенсация са ни дали Добро утро, но мнозина смятат, че не е същото... Както и да е, мисля, че е време да се запознаеш с нашия капитан!

Ако си за пръв път на кораба, премини на #106.

Ако идваш на „Флипер“ за втори път, иди на #134.

67

Разперваш примирително ръце:

– Хайде сега, ще ме застреляш ли? Искам само...

Дансе махва с дулото:

– Изчезвай!

Правиш крачка напред към нея с намерението да ѝ отнемеш оръжието, но за твое изумление тя дръпва спусъка...

Флиперяните нямат навика да устройват пищни погребения, така че просто изхвърлят трупа ти зад борда.

Е, приятелче, не ти остава нищо друго, освен да започнеш от #7 и да се постараяш на „Елатрон“ или, ако действието пак те доведе до тук, да се справиш по-добре!

68

Кимваш:

– Ваша е, стига да намерите кой да натовари Куртландър на кораба ми!

Сана тържествуващо се усмива:

– Сключихме сделката!

Запиши си кодировка 199 за Зад хълмовете и нов код 208 за Добро утро.

А сега към картата – знаеш пътя!

Поклащаш глава:

– За бога, капитан Куин, не може да очаквате, че ще си сложа главата в торбата! А ако не намеря планетата, въпреки указанията, които ще получа? Или пък аурита е достатъчен за преселването ви, но за мен няма да остане нищо...

– Ако не подпишеш договора и той не бъде приет от компютъра, втората част от съобщението просто няма да бъде излъчена! – Дансе свива рамене – Както желаш! Разбира се, би могъл да си пробваш късмета и без наша помощ, но...

Ще подпишеш ли (#90) или не (#113)?

70

Линда кимва при избора ти:

– Лора е добър екскурзовод, наистина... Почакай пет минутки, моля!

Минават дори по-малко от пет минути, преди в Туристическия център да влезе разкошна блондинка с традиционните за флиперяните дрехи.

– Здравей! – тя ти протяга ръка – Ще ми бъде приятно да работим заедно! От къде би желал да започнем?

– От астрономията...

И тази флиперянка се засмива.

Премини на #116.

71

Корабът е огромен и с олющената си, очукана и изкривена обшивка прилича на откъснат от някоя звездна система астероид. Впрочем, единствената разлика е в това, че навремето е потеглил от околоземна орбита и се движи по точно определена траектория към звезда, която ще достигне след няколко хиляди години. Освен това не е мъртъв. На борда му живеят малко повече от половин милион души.

Докато съзерцаваш междузвездното чудовище, Хепи се обажда:

– Имаш връзка с кораба!

В долния край на главния екран се очертава тъмен правоъгълник и в него се появява лицето на някаква жена.

– Здравейте! – усмивката ѝ изглежда искрена – Доколкото разбрах от компютъра ви, вие карате „Благородната хидра“, така ли е?

– Да, госпожице! Казвам се Кели Хардрайт и...

– Добре дошъл у дома, Кели! Имаш разрешение за скачване!

„У дома“ – намръщваш се ти. Трябват ти няколко секунди да включиш, че в действителност родът Хардрайт произхожда от културата Флипер и следователно корените му са точно от този кораб. Баща ти, доколкото си спомняш, дори е идвал на поклонение тук.

Да се синхронизира скоростта на два кораба така, че да могат да бъдат съединени с херметичен ръкав е доста трудно, но Хепи умело се справя.

Няколко минути по-късно вече се намиращ в преходния шлюз на флиперянския кораб.

Посреща те същото момиче, с което си говорил и по видеофона. Облечена е доста странно – блузата ѝ от тънък бял плат прилепва по тялото и е с доста щедро оформено деколте, но панталоните ѝ са кафяви и торбести, а стъпалата ѝ са скрити в също толкова безформени мокасини.

– Здравей отново! – тя ти протяга ръка – Аз съм Дансе Феб Флипер! Позволи ми да те разведа из кораба!

Ще приемеш ли предложената разходка (#89) или ще се помъчиш да разбереш защо корабът е бил на картата (#100).

72

Помотаваш се из Сутршен чай, но не научаваш нищо ново. Тимъти Грант все така отказва да ти продаде на изплащане хрътки... Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на картата.

73

Свиваш рамене:

– Е, бил съм и на по-приятни места, но...

– Къде например?

– „Ромео и Жулиета“ на „Елатрон“, Маджипур... пък и стотина други!

– И корабът не те вълнува?

Поклащаш глава:

– Дали би трябвало?

– Няма смисъл да говорим повече! – Дансе решително се насочва нанякъде – „Флипер“ не би могъл да ти помогне, ако и ти не помогнеш на „Флипер“!

След няколко минути се озовавате във входния шлюз, откъдето тръгнахте.

– Е, приятно пътуване! – Дансе ти стисва ръката.

– Ама...

– Разгледа кораба, това е достатъчно!

Премини на #114.

74

Надигаш се и изтупваш дрехите си:

– Не знаех, че ти си Сонгбърд... Ти си написал онова стихотворение на вратата, нали?

Старецът кимва.

– И си познавал капитан Морган?

Той пак кимва.

– Разкажи ми за него!

– Откъде накъде? – Сонгбърд е искрено учуден.

Можеш да му се представиш (#86) или да го излъжеш нещо (#109).

75

Усмиваш се:

– Просто се опитвам да направя нещо като поклонение... Родът ми е флиперянски и...

– О, но това е чудесно! Срещу петстотин звездички можете да си наемете водач, който да ви покаже забележителностите и, разбира се, да ви просвети в историята на Добро утро... От мен да го запомните, човекът, който ви трябва е Фенс Куин. Ще го намерите в Туристическия център! Добре...

Премини на #105.

76

Фенс удивително прилича на Елинър Куин и въпросът непроизволно се изтръгва от теб:

– Роднина ли си на капитан Куин?

Младежът се ухилва:

– Тя ми е сестра! Познаваш ли я? Бил си на поклонение на „Флипер“?

– Съвсем наскоро бях там. С капитанката говорихме доста подробно и...

– Тя е чудесна, нали? – усмивката му става още по-топла и дружелюбна – Всъщност аз трябваше да наследя капитанския пост на кораба, но никак не ме свърташе там. Капитан Морган го е преустроил чудесно, но... На Добро утро е по-хубаво, не мислиш ли?

– Не съм имал възможност да разгледам планетата!

– О, ще поправим тази грешка! Как каза, че се казваш – Хардрайт? Хм, не си ли онзи, дето го изпраща капитан Морган? Ела, първо ще ти покажа Утринния музей!

Ако имаш поръчение от Елинър Куин за Фенс, мини на #112, а ако нямаш такова, те очаква #118.

77

Свиваш рамене:

– И какво толкова специално значение има табелката?

Старецът те зяпва като слабоумен и обяснява:

– Когато капитанът откри аурита, първата спирка по маршрута му беше тук. Той седеше на това място и каза: „Сонгбърд, да знаеш, вече сме богати...“ – след което оповести откритието си пред всички, поръча пиене кой колкото носи и... Абе, тоя стол е един вид музейна реликва. Заведението се гордее с него, нали разбираш!

– Значи ти си Сонгбърд?

– Тъй си е! А ти кой си?

Можеш да му се представиш (#86) или да го излъжеш нещо (#109), или пък да се върнеш на #13 и да направиш нов избор.

78

Учтиво, но непреклонно заявяваш:

– В Указателя смятат, че имате!

– Сонгбърд, Лоурънс, данни за предишни години! – тя пак се обръща към компютъра.

– Обхват? – пита той.

– От създаването на библиотеката! – по изражението ѝ съдиш, че е, меко казано, вбесена.

Този път бръмченето продължава доста дълго, преди да се получи отговорът:

– Сонгбърд, Лоурънс, „Събрани съчинения“ – постъпил под библиотечен номер тридесет и пет години назад, предаден вторични суровини пет години назад. Причина – няма поискване от постъпването.

– Имало е такава книга – буреносно ти се ухилва дебелианата, – но е била изхвърлена, защото нито един читател не се е интересувал от нея за тридесет години!

Отчайващо!

Ще продължиш да настояваш (#102) или ще се упътиш към издателя (#85)?

79

Приближаваш се до посочения от младежа изход.

Отсъклената врата плавно се отваря и пред теб се разкрива приказна гледка.

Отвъд тротоара и тясната улица се зеленее сочна джунгла. Дървета и храсти са преплетени толкова гъсто, че навярно между клоните е невъзможно да се мине. Опасват ги пъстроцветни лиани, между които се провират странни същества, шарени като ходещи дъги.

Отнякъде се появява малка сива наземна кола и вратата ѝ се отваря.

– Роботизиран кар М-213 е на Ваше разположение! – обявява нечий глас и добавя – Като че ли не можеше и нормален автопилот да изпълнява същото задължение, та трябваше да сложат мен!

Шофьор, разбира се, няма – квадратна издутина на контролното табло обяснява мистерията: колата се управлява от компютърен мозък.

– Къде желаете да Ви закарам? – отегчено пита мозъкът – Хотел „Добро утро“, местен или галактически ресторант, или може би Туристическия център?

Избирай: За хотела се прехвърли на #110, за ресторант с местна кухня – на #120, за такъв със стандартна галактическа – на #126, а за туристическия център – на #132.

80

Тъкмо се каниш да дадеш на Хепи команда да излита, когато в кораба ти нахлува Фенс.

– Абе, човек, къде ме забрави! – той се разсмива – Какво толкова важно казах?

– Даде ми още един ключ към една съществена загадка – отвръщаш усмихнат.

– Това е чудесно, но, ако си спомняш, бяхме говорили да замествам Ели и...

– Ще си намериш кораб да те закара, нали?

– Виж, не е толкова просто!

Мини на #160.

81

Линда кимва при избора ти:

– Крис е доста добър в занаята... Изчакай, ще го повикам!

След няколко минути в Туристическия център влиза енергичен младеж, който бурно се здрависва с теб и те уверява:

– Вярвам, че ще си прекараш добре на Добро утро! От къде искаш да започнем?

– От астрономията...

И той се засмива!

Премини на #116.

82

Надигаш се и изтупваш дрехите си:

– Тоя дъртак всеки път ли налита така на новите посетители?

– Само на онези, които седат на Стола! – барманът свива рамене – Сонгбърд е местната забележителност, приятелче, така че по-добре да се съобразяваш с него... Или с нас, ако това е въпросът! Пък и си прочел табелката, нали?

– Естествено! Но какво значение има къде е сядал някакъв си Морган преди милион години?

Сонгбърд се изблещва:

– Абе, маймун, казаха ти да се разкараш!

Премини на #63.

Кимваш:

– Да, търся адски хрътки!

– Надявам се, че нямате намерение да ги държите като домашни любимци – дебелакът се размива и към четвърт тон от сланините му се разтрисат.

– Не, ще ходя на лов с тях! – обясняваш.

– Добре, елате! – той те повежда към вътрешността на магазина и за нула време те настанява в огромно кресло в кабинета си, а сам се плъосва в друго подобно зад масивно бюро.

– Аз съм Роналд Шед! – заявява той, сякаш си длъжен да си чувал името му – Мога да Ви доставя адска хрътка за, хм, айде да видим, 48 часа, не повече. Каква точно Ви трябва?

– Искам две или повече – женски.

– Добе, цената на един екземпляр ще бъде около двадесет милиона!

Какво си мисли тоя – та ако имаше толкова пари, три пъти да си купил статуята на Куртландър!

Очевидно забелязал изуменото ти изражение, Шед отбелязва:

– Ако нямате достатъчно пари в момента, мога да приема като залог кораба Ви, докато баща Ви изпрати необходимата сума!

– Баща ми?

– Според Указателя, Вие сте Кели Хардрайт, синът на Питър Хардрайт, магната, нали така?

– Действително, но...

– Имам камери в магазина, които проверяват всеки клиент! – той се усмихва предразполагащо – В крайна сметка, сигурността и осведомеността в днешно време са важни...

Е, той очевидно не е осведомен за смъртта на баща ти, а в крайна сметка можеш да наемеш някое корабче за оставащите ти пари – след като откриеш Благородника, ще можеш да си върнеш и „Хидрата“, а...

Ако се съгласиш с предложението на Шед, мини на #111. Ако откажеш, иди на #130.

84

Поклащаш глава:

– Нямам намерение да продавам история за каквото и да било и...

Крис те зяпа поразен от упорството ти.

КОМЕНТАР НА КРИС: Мой човек, защо ме караш да се намесвам? Изборът в конкретния случай беше само, как да кажа, символичен! Ако не ти се играе повече, можеш и да захвърлиш книгата, вместо да избираш подобно нещо. Или не си бил на Сутрешен чай? В такъв случай ти прощавам и ти позволявам да преиграеш същата кодировка за Есенно листо, след като свършиш с Чая. Но ако вече си бил там (виж, подсказвам ти), по-добре иди на #240 и приеми сделката – близо си до края, не прави глупости!

Рийчард Венски живее в разкошно имение в другия край на Ферол Сити. Приема те радушно, след като му се представяш и доволно се усмихва:

– Капитан Морган ме предупреди, че ще дойдете, господин Хардрайт, да...

Венски е дребно и пъргаво старче с хитри очички. Буквално подскачайки около теб, той ти показва почетната си галерия – по стените в антигравитационно поле висят всички издадени лично от него книги. Някои дори са получили отличия. Други, като „Събраните съчинения“ на Сонгбърд, са забутани в най-прашните ъгли.

– Никой не се интересуваше от поезията на този... поет! – Венски свива рамене – Той е посредствен, но пише интересно... Една от малкото ми грешки. Бях убеден, че ще се продава като топъл хляб... Запазих книгата само заради капитан Морган, който лично ми я надписа и ме помоли да дам възможност на Кели Хардрайт да прочете посвещението... От това съдя, че някъде в тези десетина думички е скрит пътят към Благородника!

– Проницателно! – свиваш рамене – но би могло също така да е вид завещание от чичо ми и...

– Ако искаше да Ви завещава книгата на Сонгбърд, щеше да си купи една! – усмивката на Венски е зловеща – Хайде сега, да не си играем на дребно. Ще Ви дам книгата – цялата – при едно условие. Искам да ми докарате Елинър Куин от кораба „Флипер“ и да я накарате да подпише договор за книга.

– Моля?

– Тя е една от най-желаните поетеси от корабите. Но досега не е приела да издаде книга. Вижте, просто е! Аз не искам митичните богатства на Благородника – капитан Морган очевидно е бил адски потаен и ще се учудя, ако въпреки всичко Вие намерите това доходоносно място. На мен ми е достатъчна една книга от Куин – да си осигурия старините. Това е!

Всякакви пазарлъци, които се опитваш да водиш, не подобряват положението. Накрая все пак ти се налага да поемеш към кораба „Флипер“.

Ако имаш кодировка 33 за този обект, запиши си нов код #62. Ако

имаш код 27, запиши си нов код #157, а ако кодировката ти е 71, то новият ти код ще бъде #92.

86

Пускаш една по-дружелюбна усмивка:

– Казвам се Кели Хардрайт, Сонгбърд!

– Хардрайт, хм-хм... А кой беше баща ти?

– Питър Хардрайт!

– Хм-хм... Да не беше умрял, можеше да му звънна да проверя, ама... Чакай да си помисля, как да проверя... За „Благородната хидра“ чивал ли си?

– Аз я карам!

– Брей... Тука ли е?

– Долу на дока!

– Хубаво! А Куртландър получи ли?

Кимваш.

– Намери значи пойната птичка в сметаната – замислено додава Сонгбърд – Добре! Да вземем една бутилка и да идем до кораба ти, че това дете имаме да си го казваме, не е за чужди уши!

Премини на #35.

87

Завръщаш се на „Елатрон“.

– Смяташ ли, че оня дъртофелник ще ти се зарадва? – любопитства Хепи.

– Честно казано, едва ли! – усмивката ти е доста крива – Как пък можах още с първия си опит да се скарам точно с него! Но, в крайна сметка, поне ще се опитам да му се извиня!

Още на входа на „Сметановия пай“ те пресреща грамаден мъжага с неприятно лице.

– Ти си оня, дето закачаше Сонгбърд, нали? – пита той подозрително – Е, приятелче, разкарай се! Не те искаме в това заведение!

– Знаеш ли, размислих! – опитваш се да го успокоиш ти – Искам да се извиня на Сонгбърд и...

– Разкарай се!

Какво ще направиш – ще се опиташ да си пробиеш път до стареца със сила (#63) или ще помолиш мъжагата да предаде на Сонгбърд монетата (#42)?

88

Компютърният мозък те изслушва, запазва мълчание за няколко секунди и тържествено обявява:

– Комплект специални заявки. Първо: Септември. Второ: Рондо. Трето: Ратала. Четвърто: Ноктюрно. Пето: Езерен рай. Край на комплекта. Сега ще ти изкарам координатите и всичко останало!

Кимваш му:

– Безкрайно ти благодаря!

– О, няма защо! За мен е такова удоволствие... Знаеш ли, че от единадесет години, три месеца и седем дни насам ти си ми първият клиент?

Запиши си, че К1 е Ратала, с кодировка #154; К4 е Септември, с кодировка #195; К8 е Рондо, с кодировка #203; К10 е Ноктюрно, с кодировка #225 и К12 е Езерен рай с кодировка #234.

89

Разходката ви отнема повече от три часа.

Корабът е невероятен. Буквално би могло да се приеме, че е някаква миниатюрна планета. Очаквал си тесни коридори и причудливо изви-ти палуби – поне така изглеждат корабите във холовизионните предавания. Нищо подобно – всъщност целият кораб е един огромен парк, където сред дърветата се гушат спретнати къщички. Някои от отсеците представляват огромни ниви или ливади – житото е едро, а кравите, както сам можеш да се убедиш, са истински. Холо-прожекционна апаратура осигурява „небето“ над главата ти – всъщност, ако не знаеш, че си във вътрешността на кораба, охотно би приел, че се намиращ на някоя планета. Някак си не си очаквал точно това...

Ще споделиш ли впечатленията си с Дансе (#66) или ще се въздържиш от коментар (#98)?

Въздъхваш:

– Сбогом стотина милиарда... – и слагаш подписа си на договора.

Елинър Куин лично занася листите и ги поставя в компютъра.

Наколко секунди по-късно екранът отново оживява.

– Очевидно, – отбелязва капитан Морган, – ти си достатъчно умен мой потомък, Кели Хардрайт! И тъй, на „Елатрон“ живее един мой приятел на име Сонгбърд – с него имам уговорка всяка вечер след смъртта на баща ти да се отбива в „Сметановия пай“. Както вече трябва да си се сетил, именно той е пойната птичка в сметаната, която първа възпяла аурита. Сонгбърд е поет и местна забележителност, но нищо повече. Срещни се с него и му дай предмета, който ще намериш в пневматичната поща сега. Сонгбърд на свой ред ще ти каже каквото съм му поръчал – а така ще се приближиш с още една крачка към откриването на Благородника! Успех!

– И само това ли беше? – зяпваш ти – Заложих стотина милиарда преди още да съм ги спечелил, само за да ми дадат някакъв предмет?

– Ето! – Дансе ти връчва тържествено малко метално кръгче, от едната страна на която има гравирани грифон, а от другата – хидра.

– Чудесно! – пяхаш кръгчето в джоба си – Е, дами, аз ви напускам! И дано корабът ви се взриви преди да съм се върнал!

– Не се сърди, Кели! – Елинър се засмива – Какво значение имат няколко килограма аурит, които ще ни дадеш, когато ще разполагаш с тонове от кристалите?

– Права си – съгласяваш се ти. – Е, ще се видим пак!

Запиши си кодировка 33 за кораба „Флипер“. Ако си имал код 17 за „Елатрон“, новият ти код е #87, а ако си нямал такъв, кодировката ти е #107. Ако обаче си имал код 14, не го променяй – чрез монетата няма да научиш повече.

91

Фенс безспорно е много симпатичен. Енергично ти разтърсва ръката:

- Добро утро е голяма работа, нали?
 - Не съм имал възможност да го разгледам все още и...
 - Ще поправим тази грешка! Ела, ще започнем от Утринния музей!
- Премини на #118.

Корабът е огромен и с олющената си, очукана и изкривена обшивка прилича на откъснат от някоя звездна система астероид. Впрочем, единствената разлика е в това, че навремето е потеглил от околоземна орбита и се движи по точно определена траектория към звезда, която ще достигне след още няколко хиляди години. Освен това не е мъртъв. На борда му живеят малко повече от половин милион души.

Докато съзерцаваш междузвездното чудовище, Хепи се обажда:

– Имаш връзка с кораба!

В долния край на главния екран се очертава тъмен правоъгълник и в него се появява лицето на някаква жена.

– Здравейте! – усмивката ѝ изглежда искрена – Доколкото разбрах от компютъра ви, вие карате „Благородната хидра“, така ли е?

– Да, госпожице! Казвам се Кели Хардрайт и...

– Добре дошъл у дома, Кели! Имаш разрешение за скачване!

„У дома“ – намръщваш се ти. Трябват ти няколко секунди да включиш, че в действителност родът Хардрайт произхожда от културата Флипер и следователно корените му са точно от този кораб. Баща ти, доколкото си спомняш, дори е идвал на поклонение тук.

Да се синхронизира скоростта на два кораба така, че да могат да бъдат съединени с херметичен ръкав е доста трудно, но Хепи умело се справя.

Няколко минути по-късно вече се намиращ в преходния шлюз на флиперянския кораб.

Посреща те същото момиче, с което си говорил и по видеофона. Облечена е доста странно – блузата ѝ от тънък бял плат прилепва по тялото и е с доста щедро оформено деколте, но панталоните ѝ са кафяви и торбести, а стъпалата ѝ са скрити в също толкова безформени мокасини.

– Здравей отново! – тя ти протяга ръка – Аз съм Дансе Феб Флипер! Ще се разходиш ли с мен из кораба!

– С удоволствие! – усмихваш се – Но се налага да говоря с някоя си Елинър Куин и...

Дансе се замисля за момент, после кимва:

– Ще те заведа при капитан Куин!

– Капитан Куин?

Премини на #137.

93

Линда се ухилва:

– Сигурно си бил в хотела при Сим...

Дани Локър се оказва масивен дебелак с очарователна усмивка.

Представяш му се и той кимва:

– Сим е добро момче... Пък и аз не съм против малко да поработя... От къде да започнем?

– От астрономията!

Той се размива гръмогласно.

Премини на #116.

Търпеливо изчакваш около десет минути, докато дебеланата си изпее урока и накрая отбелязваш:

– Госпожо, бих искал да се запозная с творчеството на Сонгбърд!

Тя смръщва вежди:

– Не си спомням подобен поет...

– От указателя ме уведомиха, че библиотеката разполага със „Събрани съчинения“ на Лоурънс Сонгбърд и...

– Елате! – тя те повежда край редиците книги и микрофилми, докато най-сетне стигате до забутано в един ъгъл бюро с допотопен компютър на него. Дебеланата включва античната машина и разчленявайки сричките, произнася:

– Сонгбърд, Лоурънс!

Бракмата бръмчи около минута, преди дигитализиран глас да съобщи:

– Нама данни.

– Нямаме книги от подобен поет! – обявява дебеланата.

А сега де!

Ще продължиш ли да настояваш (#78) или ще се упътиш към издателя (#85)?

Съвпадение или не, Добро утро е била открита от Лекръс Тейпър – същият пилот „счупи-глава“, който е открил и Ферол Лекъртейпър. След догонването на кораба „Флипер“ Тейпър бил нает да търси подходяща планета на флиперяните – е, резултатът е Добро утро. Пилотът без съмнение е бил малко куку за да кръсти така свят, където всяка божа сутрин вали порой и поради това никой нито веднъж не е видял изгрев, но в крайна сметка името е далеч по-добро от Дарковлак Медения или Сълийн Динюл, или пък, ако става въпрос, и от Тъпо лице например.

Формалностите след приземяването са учудващо малко. По принцип при посещение на някоя планета са необходими поне час-два за митнически контрол и какви ли не проверки. Да не говорим, че се налага да се чака доста и самото идване на митничарите... Тук обаче, веднага след кацането, към кораба се приближава наземна кола и малко покъсно вече беседваш с приятен рус младеж в пилотската кабина.

– Тук рядко идват посетители! – обяснява добрутрецът – Нашият свят, меко казано, е доста забутан и... Както и да е, не пренасяте никаква контрабанда, нали?

Поклащаш глава:

– Не съм дошъл да търгувам!

– Тогава?

Би могъл да му обясниш, че се интересува от астрономия (#55) или пък че си дошъл да видиш света на предците си (#75).

Зад хълмовете е феерия от пищни цветове, за които човекът дори няма точни имена – гледана от космоса планетата прилича на нашарена от малко дете топка. Сияйно-сини морета се плискат около заслепяващо-жълти брегове, навътре в континентите се редуват ивици ярко-розови и електриковозелени ливади...

Космопортът и градът обаче са безлично-сиви – един вид реакция на прекалената яркост на цветовете в дивата природа. Все пак, ярките цветове присъстват и тук – таксито например е розово до болка в очите.

– Музеят за Чужди планети! – казваш на шофьора (този път човек) и той кимва добродушно.

Погледнато на практика, отвътре музеят много напомня Утринния музей на Добро утро – само дето колекциите в различните зали са значително по-големи и ценни. Не след дълго откриваш и залата на Добро утро.

Статуята на Куртландър наистина е огромна. Висока е сигурно три метра и богът е изправен на късите си криви крака. С една от многобройните си ръце е повдигнал черната превръзка на окоето си. Разбира се, ирисът под нея не е от аурит, а от някакъв лъскав метал, но...

– Търсите ли нещо? – прекъсва мислите ти някаква жена.

– Искях да видя тази статуя! – обясняваш простичко – Идвам с поръчение от Добро утро и...

– Така си и помислих! Елате в кабинета ми!

Премини на #167.

97

На следващата сутрин след обилна закуска Фенс ти съобщава, че е уредил и обиколката из планетата.

Премини на #116.

Когато забелязва, че вече изглеждаш доста изтощен, Дансе те отвежда в един от по-населените отсеци, където те настанява в истински ресторант.

– Този е единственият – обяснява тя. – Работи главно когато имаме гости на борда, но...

Ястията са великолепни. Кухнята на „Флипер“ е малко особена за вкуса ти, но въпреки това е превъзходна.

– Всичко отглеждаме сами! – Дансе се усмивва на апетита ти – Имаме дори един отсек-море, където развъждаме десетина вида риби, включително акули и...

Когато най-сетне приключваш с храната – просто не можеш да натъпчеш в себе си и хапка повече – придружителката ти отбелязва:

– Е, какво мислиш за кораба?

Ще й кажеш, че си възхитен (#66) или че корабът не е нищо особено (#73)?

99

Завръщаш се на Маджипур в особено мрачно настроение. Хелън Пол буквално те чака на космопорта.

– Е, – пита тя след като ти е стиснала ръката.

– Не! – също толкова едносрично отговаряш ти – Двадесет милиона парчето и...

– Съжалявам, но не мога да ти дам кожата без нищо! – Хелън извинително свива рамене – Опитай пак, струва ми се, че на Грант може да му повлияе идеята за...

Върни се на картата и опитай някоя друга кодировка.

100

Поклащаш глава:

– Не съм дошъл на поклонение, Дансе! Виж, капитан Морган е поставил този кораб на една от картите си и аз...

– Не можеш да разбереш капитана, ако не видиш кораба! – усмивката изчезва от лицето на Дансе – Хайде, Кели, ела! Важно е!

Ще приемеш ли разходката (#89) или ще продължиш да настояваш за обяснение (#114).

101

Линда тайнствено се усмихва:

– Мислиш ли, че тя ти е роднина?

Кенди Хардрайт се оказва високо и доста красиво момиче, а в чертите на лицето ѝ безпогрешно се разпознава принадлежността към рода Хардрайт. Когато се запознавате, тя кимва:

– Сещам се за някакъв Питър, който би трябвало да ми се пада далечен братовчед... Е, братовчеди или не, вярвам, че ще си изкараме добре, нали? Откъде искаш да започнем?

– От астрономията...

Смехът ѝ е звънък и приятен за ухото.

Премини на #116.

Въздъхваш:

– Действително ли се преработват бракуваните книги?

– Обикновено ги продаваме на безценица! – дебеланата свива рамене – Продажбите се регистрират в главното бюро във фойето. А сега ще имате ли нещо против да ме оставите на мира най-сетне?

Оттегляш се в посока главното бюро.

Тази библиотекарка тук е суха като чироз и със сбръчкана от жлъч уста. Обясняваш й какво те интересува.

– Да – промърморва тя. Ще видя дали мога да открия нещо...

И нейният компютър е допотопен, но тя все пак измъква ловко информацията от него и обявява:

– Специално тази книга действително е предадена на вторични суровини, тъй като никой не е пожелал да я купи!

Е, това е краят на търсенията ти в библиотеката. Премини на #85 и иди да се срещнеш с издателя.

103

Усмивката на Елинър Куин е дори малко печална:

– Ще дойда с теб... Главно защото от това зависи да откриеш Благородника... Но някой трябва да ме замести като капитан тук. Има само един подходящ по ранг и произход човек – моят брат Фенс Куин!

– И какъв е проблемът?

– Той е на Добро утро и сигурно няма да се съгласи да дойде!

– Ще го потърся! – обещавах ти – Но няма да има други условия, освен това, нали?

– Гарантирам!

– Добре тогава! – надигаш се от мястото си – Ще се върна с Фенс Куин!

Ако имаш кодировка 95 за Добро утро, запиши си нов код #170, а ако кодировката ти е 123, новият ти код е #183.

Запиши си също нова кодировка за „Флипер“ – 158.

Ферол Лекъртейпър се разкрива пред корабите като огромна цветна градина. Бялото на облаците се преплита с небесносиньото на морето и зелените и жълти ивици земя. Местните хора казват за планетата, че е усмихната – и това определение събира в себе си всичко, като се започне от приветливия ветрец над плажовете по многобройните острови и се завърши с прочутия коктейл „Усмивката на феролата“. Лекърс Тейпър беше попаднал на „най-чудесното местенце в космоса“, както бе казал самият той и бе разработил съкровището си. Като всеки един от пилотите „счупи-глави“ и Лекърс бе попаднал в безмилостната мелница на Цивилизованата зона и бе загубил прекрасното си кралство – но името му, за разлика от това на много други, не бе забравено. И не защото Цивилизованата зона се бе постарала то да остане в историята, а защото Лекърс бе нарекъл планетата със своето име – Ферол Лекъртейпър.

Митническата проверка е бавна и досадна – двама чиновници обръщат кораба с краката нагоре, търсейки кой знае какви контрабандни стоки, но тъй като не идваш за пръв път тук и тъй като все пак си синът на Питър Хардрайт, пускат те да слезеш от „Хидрата“ след по-малко от два часа.

Кабинките на Обществения указател се намират в дъното на грамадната чакалня.

„Пуснете половин звездичка тук!“ – гласи една дискретна табелка над холоекрана в кабинката.

Пускаш монетата в процепа и на екрана се появява изглед към Ферол Сити.

– Служба Обществен указател, добър ден! – гласът принадлежи на компютърен мозък – С какво мога да ви бъда полезен?

– Търся... – запъваш се за момент – търся събраните съчинения на Сонгбърд!

Мозъкът прави кратка пауза, очевидно търсейки сведения в паметта си и съобщава:

– Издание „Събрани съчинения“ на Лоурънс Сонгбърд действително съществува. Според данните, с които разполагам, на планетата са останали два екземпляра – единият се намира в издателя, Рийчард Венски, а другият е в Специалния отдел за поезия на градската библиотека на Ферол Сити. Нещо друго?

Накъде ще поемеш: към библиотеката (#140) или към издателя (#85)?

С изключение на този кратък разговор, митническата проверка е повече от експресна. Младежът те откарва с колата си до сградата на космопорта. От качването му на борда не са минали и петнадесет минути и ти вече си в огромната празна чакалня на звездно летище „Добро утро“.

– Указателят е там! – любезно те осведомява младежът – А такси можеш да извикаш на онзи изход! По друго време бих те поканил на чаша вино и лично бих те развел, но точно в момента имам работа на хипер-маяка... Надявам се, ще ме извиниш!

Е, можеш да разгледаш прословутия указател (#56) или направо да хванеш такси (#79)!

Напускате парка и преминавате в някакъв отсек, който е оборудван точно като в холофилмите – тесни и причудливо изкривени коридори.

След десетина минути влизате в малко помещение – вероятно пилотската зала – където са разположени десетина кресла с пултове и има екран с изображение на космоса. В едно от креслата е седнала жена.

– Капитан Куин, доведох Кели Хардрайт! – обявява Дансе.

Жената се изправя и се обръща. Изумително красива е – косата ѝ е кестенява и дълга, а очите са небесносини... Но и тя носи бяла прилепнала блуза и безформен кафяв панталон.

– Капитан Куин? – зяпваш ти.

– Елинър Куин – гласът ѝ е топъл и дрезгав. – Добре дошъл при нас, Кели! Сядай! Получил си наследството си, нали? И притежаваш картата от Куртландър?

Кимваш.

– Значи е време да научиш защо корабът ни е поставен на тази карта – тя се засмива. – Виждаш ли, капитан Морган смяташе...

– Познавали сте го?

– Не! Но предишният капитан ми е оставил подробни записи от беседите си с него! Та, – тя се връща на темата, – капитанът смяташе, че Сонгбърд е доста вятърничав и сприхав старец и би могъл или да не те разпознае, или да не ти повярва... или дори да се скара с теб. Или пък, съответно, че ти не си... ммм, достатъчно умен и няма да разгадаеш правилно началото на загадката му. Ето защо той предупреди и кораба за теб и наследството, което ти е оставил! Освен това обаче ти е оставил и едно послание... Ще ти го пусна!

Премини на #29.

107

„Сметановият пай“ сякаш не е мръднал докато те е нямало – той си е все така задимен и смрадлив, картоиграчите блъскат покер в единия ъгъл, празният стол на бара си е празен, а старецът смуче питие на съседния.

Кимваш на бармана и го питаш:

– Кой тук е Сонгбърд?

– За какво ти е пък Сонгбърд? – обръща се старецът.

– Имам една работа с него...

– Казвай!

– Бих искал да се видя със Сонгбърд! – настояваш ти.

– Аз съм!

Подаваш му монетата:

– Това говори ли ти нещо?

– Доста работи! – съгласява се той – А ти откъде я имаш?

Премини на #86.

Изкушаваш се да опаковаш хрътките в кутия и така да ги занесеш на Хелън Пол, но всъщност тя самата се качва на борда на „Хидрата“ има-няма пет минути след като си се приземил.

– Ти ги донесе! – възкликва тя.

– Съмняваше ли се?

Тя поклаща глава и през смях отвърща:

– Почти бях решила да се смиля и да ти дам кожата без нищо, когато се върнеш с празни ръце... Ето! – тя ти подава масивен пакет – Пази я като очите си!

Кожата е невероятна. Разгъната, почти запълва пилотската зала. Козината на кожата е дълга и гъста, с такъв особен цвят, че в първия момент очите ти се насълзват. Синьото по нея прелива от бледо небесно-синьо до синьо-черно при всяко потрепване на въздуха. Кожата блести, заслепява, омагьосва... Невероятна е.

– Това си заслужава четирите хрътки! – отбелязваш ти зашеметен.

– Може би хрътките го заслужават, бих казала аз! – Хелън хваща две от малките и излиза да ги подаде на Рамачандра, който стои на трапа.

Все още зяпаш кожата, когато Хелън се връща за втората двойка и документите.

– Е – казва тя, – много се радвам, че донесе хрътките. Гарантирам ти, че докато съм управител на това място, можеш да ловуваш безплатно – а това никак не е малка привилегия!

Запиши си нов код за Маджипур 248 и нов код за Зад хълмовете 246. А сега – към картата!

Обясняваш му:

– Журналист съм и ме пратиха да проуча живота на тази легендарна личност...

– Само това да искаш! – Сонгбърд се ухилва – Хубаво! Ела да седнем отзад, Томи ще носи пиенето, пък аз ще разказвам... Ама да знаеш, че като говоря, много ожаднявам!

Барманът ви въвежда в малка стаичка отзад, където има само тричетири маси и те са празни. Настанявате се удобно и Сонгбърд започва:

– С него бяхме приятели още на Старата земя – семействата ни живееха на един етаж в блока и...

Напразно се опитваш деликатно да вмъкнеш някой въпрос за аурита в биографията на капитана. Напразно. Сонгбърд дрънка без да спре сигурно повече от два часа. Накрая ти писва да го слушаш, прекъсваш го безцеремонно, плащаш сметката на Томи и се връщаш в кораба си, съсипан от дърдоренето.

Извади си 200 звездички и премини на #54.

110

Хотелът действително е доста пищен и луксозно обзаведен. Още щом влизаш, администраторът в синя ливрея ти кимва:

– Добре дошли! Колко ще останете?

– Колкото е необходимо – усмихваш му се ти. – Вижте, интересувам се от астрономията на Добро утро и...

Смехът му е буен и заразителен.

– Астрономия! Ама че го казахте! – той широко се ухилва – Господине, на Добро утро няма нито един астроном! Елате, ще ви покажа стаята!

Стаята е чудесна, с изглед към джунглата.

– Предполагам – администраторът продължава да се усмихва, – че по някое време днес или утре ще наминете към Туристическия център – всички го правят. Това е единственият начин да разгледате Добро утро както трябва... Потърсете там Дани Локър и му кажете, че Сим ви изпраща – той ще уреди обиколката ви!

Е, от тук можеш да се насочиш към Туристическия център (#132) или към ресторант, ако не си бил там все още – за такъв с местна кухня е необходимо да преминеш на #120, а за да хапнеш обичайните „стандартни галактически“ ястия мини на #126.

Кимваш:

– Съгласен съм, господин Шед!

– Добре тогава, подпишете този договор! – той измъква няколко листа от купчината книжа на бюрото си и ги попъхва бързо – Поне две адски хрътки, женски, нали така? Срок на доставката – 72 часа...

– Казахте четиридесет и осем преди малко...

– Оставям си известен аванс, тъй като става въпрос за междупланетен превоз и...

– От къде ще доставите хрътки, ако мога да попитам?

Той те поглежда замислено, после отсича:

– Не смятам, че трябва да пазя това в тайна, още повече че сигурно сте пробвали вече там и са ви отказали... Просто аз имам по-различни връзки! Става дума за Маджипур! Така... Като капаро се приема корабът „Благородната хидра“... Къде тръгнахте?

Казва това, след като вече си прекосил кабинета и си стигнал до вратата. Обръщаш се и отронваш небрежно:

– Всъщност търся женски хрътки по поръчка на Маджипур... – след което излизаш.

Ако отидеш в Ловния съюз, мини на #150. Ако се отправиш към Киноложкия клуб, иди на #175.

112

Ухилваш му се в отговор:

– С удоволствие бих те изпробвал като екскурзовод, но имам поръчение за теб от Елинър Куин и...

– Казвай!

– Тя иска да отиде да издава книга на Ферол Лекъртейпър и те моли да я заместиш за малко на кораба!

– Хм! – Фенс се замисля – Виж, позволи ми да си помисля малко! Ще те разведа из Добро утро и ще ти дам отговора си, става ли?

Кимваш безпомощно.

Премини на #118.

113

Поклащаш глава отново:

– Съжалявам, но ще опитам сам!

– В такъв случай – капитан Куин изглежда искрено огорчена, – бих те помолила да напуснеш кораба ми и да не се връщаш тук без специални причини!

– Както желаете! – ти се изправяш.

Дансе те изпраща до входния шлюз. За разлика от капитанката, тя не е само огорчена, но и изглежда раздразнена.

– Махай се! – Дансе те гледа смразяващо – Изчезвай или...

Премини на #19.

114

Намръщваш се:

– Не разбираш ли, нямам намерение просто да разглеждам кораба!

Искам само да...

Сега вече Дансе изглежда открито враждебна:

– Не ме интересува какво искаш! И, Кели или който там си, не си желан на борда на кораба ни!

За част от секундата в ръката ѝ се появява бластер.

– Но... – заекваш ти.

– Върви си! – студено нарежда Дансе – Веднага!

Ще си тръгнеш ли (#19) или ще се опиташ да я убедиш да ти разкрие тайната (#67)?

115

Усмихваш се предразполагащо на бармана:

– Чувал ли си за капитан Морган?

– Че кой не е? – усмихва се той в отговор.

– Да е наминавал през Сълийн някога?

– Абе, зрението ми е малко влошено... – той демонстративно се втрещва в портфейла ти.

Ако се откажеш от разговора, мини на #239. Ако му платиш, иди на #180.

Добро утро безспорно е възхитителна планета. Паметникът на първопроходците е изключително стилин. Утринният музей предлага на вниманието на туристите най-невероятни експонати. Като цяло градовете са красиви. Особено когато посвикнеш с причудливата архитектура. А дивата джунгла е направо опияняваща. Но, в крайна сметка, нищо от обиколката, която продължава повече от седмица, така и не ти подсказва какво е имал предвид капитан Морган, когато е казал на Сонгбърд да ти съобщи за астрономията на Добро утро.

Напускаш планетата, оставайки с впечатлението, че капитанът се е смятал за прекалено хитър и е замаскирал буквално неоткриваемо своя Благородник. Не ти остава нищо друго, освен да се впуснеш в сляпо търсене...

Премини на #5.

Есенно листо, според справочника на Хепи, е една забутана планетка, открита от Кристофър Макдоуел и все още негова собственост, слабо колонизирана и съвсем незначителна. Действително, триста колонисти е по-малко от нищо за свят с размерите на Земята.

Есенно листо е толкова незначителна, че няма дори главен град. Звездното летище – стандартна конструкция, абсолютно сходно с всяко едно друго из космоса – е построено направо в степта и наоколо няма не само къщи, но дори и един нормален път. Няма дори митничари. Всъщност, Хепи кръжи в орбита повече от половин час, преди някой от летището да благоволи да се обади и да каже, че планетата не е умряла внезапно.

Най-сетне кацате.

Мъж с работен гащеризон – вероятно е около петдесетте (мъжът, не дрехата) – докарва наземна кола до трапа и не твърде дружелюбно пита:

– Да не си се заблудил, приятелче?

– Търся Кристофър Макдоуел!

– А, имението му е на стотина километра ей-натам! Иди направо с кораба, Крис има площадка за кацане!

„Ей-натам“ действително има площадка – малка и забутана сред някакви дървета, но изглежда пригодна за кацане. Хепи го потвърждава, като се приземява върху нея.

Притичва цяла глутница най-разнообразни кучета – няколко май са догове – и зверовете започват да лаят около кораба. Тъкмо се чудиш какво да правиш, когато най-сетне отнякъде се появява Крис Макдоуел. Кучетата моментално млъкват. С няколко резки команди той ги разпраща да се забавляват някъде другаде.

– Можеш да излезеш! – Крис се засмива – Повече няма да те безпокоят, не се притеснявай!

Премини на #144.

Първата зала в Утринния музей, която разглеждате, е посветена на религията на флиперяните.

– Почти всичките ни божества – обяснява Фенс, – са по съвместителство и богове на късмета. Корабът е пътувал триста години, преди да го догонят – време напълно достатъчно екипажът да се превърне във варварско племе, но упадъкът донякъде е бил програмиран още преди самия старт. Вероятно не са предвидили увлечението ни по флиперите, но... Този тук – с конското тяло – е Хандрон, главното първостепенно божество. Лесно може да се открие приликата с древногръцките митове и мъдрите кентаври. Хандрон също е мъдър и всезнаещ, главната му област на действие са животоподдържащите системи. Тук на Добро утро вече е поел и задължението да се грижи за околната среда... А този с четирите ръце, е Куртландър... Онзи другият...

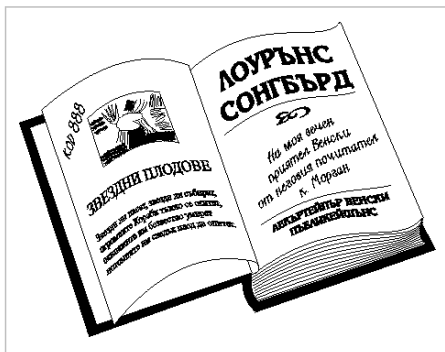
Ще разпиташ ли по-подробно за Курти (#136) или ще изслушаш лекцията до края (#143)?

Рийчард Венски ви посреща възторжен:

– Честно, Кели, не вярвах, че ще успееш!!

– Ако знаеш – озъбваш му се, – какво преживях заради твоето проклето условие... Но няма да ти кажа, защото вече съм спазарил историята!

Лигите му потичат, но не задава нито един въпрос. Настанява те в една стая с книгата, а Елинър Куин отвежда в кабинета си и се затваря с нея.



Прелистваш цялата книга, но освен доста бездарните стихотворения на Сонгбърд, вътре няма друг писан на ръка текст. Любопитно, какво толкова важно е скрил в посвещението Морган – или може би смисъл има именно бележката в полето? Във всеки случай, казваш си ти, май цялата блъсканица напред-назад беше напразна... Жалко!

Сбогуваш се с Венски и го оставяш да си гугука с Елинър.

Запиши си нов код за Ферол 241. Е, напред към картата!

КОМЕНТАР НА КРИС: Може да ти се струва, че нещо не е наред, а то може и да не е наред, кой знае... Но със сигурност трябва да имаш непроверени кодировки или ако вече си обходил всички обекти, помисли добре къде и какво си изгървал... Залагам осем, че нещо си изпуснал! Ха-ха!

Роботизираното такси М-213 те откарва до ресторант „Звънът на флипера“. На входа те посреща облечен в традиционните флиперянски дрехи оберкелнер. Той носи тънка бяла блуза, прилепнала по тялото му и очертаваща внушителна мускулатура. Панталонът му е кафяв и торбест, а на краката му са нахлузени не по-малко безформени мокасини.

– Заповядайте! – кимва той.

Повечето от нещата в менюто не са ти познати. Очевидно местната кухня, за разлика от тази на повечето планети, се базира главно на действително местни животни и растения. Забелязал колебанието ти, оберкелнерът се приближава отново:

– Пепоръчвам Ви салата от звъниче като ордъовър и...

Ястията, общо взето, са вкусни, като изключим силната страст на флиперяните да съчетават сладко с горчиво и солено с кисело.

Накрая лично оберкелнерът ти връчва сметката и меко отбелязва:

– Очевидно не сте местен... Когато отидете в Туристическия център, потърсете Крис Лоурънс – той ми е приятел и ще се погрижи най-добре за обиколката Ви...

Боже мой, защо всички толкова настояват да ходиш в туристическия център, запитваш се ти.

И тъй, ако предпочетеш да се отбиеш в хотела, мини на #110, а ако се отправиш направо към Туристическия център, иди на #132.

121

Компютърният мозък в Бюрото за регистрация те посреща с радостен възглас:

– Ама ти се върна! Да не би да си научил някой подходящ код?

Ако знаеш такъв, иди на епизода, номера на който образуват последните две цифри на кода. Ако нямаш код, мини на #149.

122

Признаваш унило:

– Този звяр ме притеснява и мен... Но хич не ми се мъкнат двадесетина кила екипировка!

Все пак, след половин час, щателно опакован в скафандъра си, с включено силово поле, обкичен с оръжия като коледна елха, излизаш навън.

Данните, които текат в ъгъла на визьора ти, са достатъчно красно-речиви – въздухът е годен за дишане, температурата е отлична, наоколо не се мотае и един опасен микроорганизъм, изобщо, да мъкнеш скафандър си е жива глупост.

Пристъпвайки тежко, приближаваш към кубичния град. От близо той изглежда още по-странен. Тъкмо се наканваш да влезеш в един от проходите между кубовете – да го наречем улица – когато Хепи се обажда в шлемофона ти:

– Регистрирам някакво движение на стотинаметра от теб... По-добре заобиколи покрай града. Отляво има изтичане на енергия, иди провери какво е това!

Ще го послушаш ли (#138) или ще тръгнеш по улицата (#226)?

123

Веднага след кацането на „Хидрата“ пристига Фенс.

– Здрасти! – той ти подава ръка – Върна се значи, а? Искаш ли да си довършим обиколката?

– Защо пък не? – кимваш ти.

Следващите няколко дни се забавлявате чудесно.

Добро утро изобщо е възхитителен свят, но в крйна сметка не научаваш нищо ново. Фенс ти е казал, каквото знае за астрономията – тоест, едно миниатюрно нищо.

След една прекрасна седмица се разделяте на космопорта.

Мини на картата и си избери някой друг обект!

124

Магазинът се намира в центъра на града и изглежда като елитно и изискано място – фасадата му е с колонада, зад широките стъклени витрини в изящни клетки се виждат красиви животни...

Още на прага те посреща младо момиче с очевидно скъпа рокля:

– Здравейте, господине, какво можем да ви предложим?

– Търся адски хрътки! – обясняваш й ти.

– Нямаме подобно животно! – тя поклаща глава в виновно изражение – Но за сметка на това току-що получихме превъзходни немски догове и...

– Почакай, Трейси! – иззад стелажите с клетки излиза разплут дебелак – Адски хрътки ли казахте?

Дебелакът сякаш изобщо не пасва на магазина. Самият му вид те кара да усещаш вкуса на нещо мазно и гранясало в устата си. При все това сигурно е в състояние да ти намери такива кучета...

Ако решиш да го разпиташ по-подробно, мини на #83. Ако се откажеш от разговор с него, иди на #161.

125

За оглед на първата планета мини на #139.

За оглед на втората планета мини на #151.

За оглед на третата планета мини на #173.

За оглед на четвъртата планета мини на #236.

126

Роботизираното такси М-213 те откарва до „Песента на двигателя“.

За разлика от екзотичните сгради наоколо, тази е простичка като конструкция и доста безцветна. Но ресторантът безспорно е луксозен – пък и няма клиентела – ето защо оберкелнерът лично те съпровожда до масата ти, приема поръчката и те обслужва през цялото време. Накрая, когато плащаш сметката, той отбелязва:

– Личи си, че сте новопристигнал... Когато се отбиев Туристическия център, потърсете Лора Съмърс – тя е най-добрият екскурзовод по мое мнение!

Ако предпочетеш първо да се отбиеш в хотела, мини на #110, а ако се отправиш директно към Туристическия център, те очаква #132. Логично е да добавя, че други алтернативи просто няма!

Поклащаш глава:

– Няма нищо толкова опасно, че да ме накара да влача двадесетина кила екипировка и да се потя в скафандър, когато навън може да се ходи по бански гащета!

– Както искаш! – Хепи пак изсумтява – Твоя си работа...

Разбира се, взимаш си бластера – все пак става въпрос за неизследвана планета.

Кубичният град изглежда още по-странен отблизо. Навлизаш в първата улица, ако може да бъде наречена така. Няколко минути по-късно между кубовете право пред теб изскача грамадно животно с пламтящи очи. Намеренията му са недвусмислени – с оголени зъби то се хвърля отгоре ти. Изпразваш бластера в него. Изстрелът изглежда го спира – то се отдръпва назад (макар че би трябвало да се превърне в купчинка пепел), изревава и за част от секундата се променя – вече е двойно по-голямо, с две глави и куп пипала по тялото. При следващия ти изстрел дори не трепва...

И това е мрачният край на приключението ти.

128

Дансе продължава да изглежда в отвратително настроение.

– Готов съм да подпиша договора! – добавяш ти – Освен това ще ти разкажа една история и ако благоволиш да ми повярваш...

– Добре! – отсича тя след кратко колебание – Ще те заведе при капитан Куин!

Премини на #137.

129

Прекъсваш нетърпеливо лекцията:

– Трябват ми събраните съчинения на Сонгбърд!

– Хм? – дебеланата смръщва вежди – Имаш ли гражданство на Ферол?

– Не, госпожо, но...

– Тогава не можеш да иползваш тази библиотека! Изчезвай!

– Но аз само...

Тя безцеремонно ти обръща гръб и през рамо додава:

– Ако не си тръгнеш веднага, ще повикам охраната!

Е, не ти остава нищо друго, освен да се упътиш към издателя на #85.

130

Поклащаш глава:

– На мен това ми се струва чисто мошеничество, Шед! Освен това, май трябва да съдействате за замяна на Указателя – баща ми е мъртъв! – след което се изправяш – Приятен ден! – и напускаш магазина, преди Шед да е успял да каже каквото и да е.

Ако отидеш в Ловния съюз, мини на #150. Ако се отправиш към Киноложкия клуб те очаква #175.

131

Крис те посреща радушно и прекарвате великолепен ден в кучкарника му, но не научаваш нищо ново и не получаваеш нищо, така че няма смисъл да описвам как се забавлявате.

Върни се на картата.

132

Роботизираното такси спира пред някаква доста налудничаво разкритена сграда и компютърният мозък мрачно промърморва:

– Това тук е един от първите архитектурни експерименти на флиперяните и се смята за върхово постижение от Първия период... Първоначално е служило като Бюро за настаняване на първите колонисти, а с увеличаването на туристическия поток е поело настоящата си функция. Което не значи, че туристите са кой знае колко, но винаги пристигат по няколко поклонника, а флиперяните не обичат някой да им се мотае под краката без да си плаща за това...

Вероятно идеята е била външно и вътрешно сградата да напомня тесните и причудливо извити коридори на кораба, казваш си ти – а може би, кой знае, да е било точно обратното и всъщност бившото Бюро за настаняване да изразява именно стремежа към свобода и радостта от новия свят...

Във фоайето те посреща приятно момиче, което ти протяга ръка:

– Линда Нокс, приятно ми е!

– Кели Хардрайт!

– Заповядай, Кели! Доколкото разбирам, дошъл си на поклонение...

– Всъщност се интересувам от астрономията на Добро утро и...

Тя се размива. За втори или трети път през този ден ти се смеят по този повод и това определено е дразнещо.

Накрая Линда успява да си поеме дъх:

– Кели, тук няма астрономи! Звездите не ни интересуват! Та, ето днешните предложения за екскурзовод... Прегледай досиетата, избери си някой и ще го извикам да те поеме!

Всъщност, предложенията са пет и, в съответствие с избора си, можеш да минеш на написания срещу името епизод:

Фенс Куин – #58, Лора Съмърс – #70, Крис Лоурънс – #81, Дани Локър – #93 и Кенди Хардрайт – #101.

Въздъхваш и се впускаш в дългото обяснение за наследството от Морган, търсенето на Благородника, вечните нови условия, с които се сблъскваш... Старецът те изслушва търпеливо и накрая кимва:

– Щом хрътките са за Маджипур, ще ти помогна. Да, имаме едно кучило, но Тимъти Грант е проклетник и сигурно няма да ти е лесно да изкопчиш каквото и да е от него. Все пак ще му се обадя... Ето ти адреса, трябва да си е вкъщи!

Премини на #244.

134

Дръпваш се зашеметен:

– Почакай! Обещах да ти разкажа една история и...

– Добре, слушам те! – тя се усмихва.

– Капитан Морган ми е чичо. Той ми е оставил в наследство една карта и корабът го има на нея...

– Знам това! Имаш и съобщение от капитана, което, доколкото схващам, може да ти помогне да започнеш търсенията си...

– Започнах ги! Всъщност, мисля че съм достигнал почти до разгадката, но...

– Да?

– Необходима ми е една книга, а за да я получа ми трябва Елинър Куин! Така че няма защо да говоря с капитана ти, а искам да се срещна с...

– Ще говориш с капитан Куин! – обещава Дансе.

– Капитан Куин?

Премини на #137.

Без много колебания се прицелваш в букета пипала на врата на звяра – там кожата ти изглежда най-мека – и дръпваш спусъка. В първите няколко секунди не се случва нищо. После чайникът бавно се олюлява и рухва на земята. След няколко конвулсии тялото му замира неподвижно.

Двете адски хрътки мигом се хвърлят върху него и се качват на гърдите му. Другите кучета също се впускат в атака, но хрътките се сбиват с няколко от тях и ги прогонват. След това и двете надават мощен победен вой.

Няколко минути по-късно от гората излизат десетина ловци. Единият мрачно обяснява на някой от останалите:

– Казвам ти, не вярвам, че хрътките могат да видят сметката на някой чайник...

В този момент японецът, който води групата, те забелязва и ти махва:

– Вие застреляхте чайника, нали?

Кимваш.

– Е, приятно ми е – Ясуи Хирикава! – той ти подава ръка – Майсторски изстрел, признавам! Откъде се появихте?

Премини на #188.

136

Кимваш:

– Да, Куртландър го познавам... Но защо е божество на обществените бани?

Фенс широко се усмихва:

– Виждаш ли, на кораба, поне преди преустройството му, е имало само обществени бани – по една на всеки десет каюти. Така че определено е бил необходим бог, макар и третостепенен, който да се занимава с проблемите на канализацията, с това никой от ползващите банята да не се застоява там прекалено дълго... Разбираш ли? Между другото, името му произхожда точно от думата за обществена баня. Не ме питай защо, но старите флиперяни са наричали тези обекти „ратала“! Та, бях стигнал до...

Премини на #143.

137

След десетина минути влизате в малко помещение – вероятно пилотската зала – където са разположени десетина кресла с пултове и има екран с изображение на космоса. В едно от креслата е седнала жена.

– Капитан Куин, доведох Кели Хардрайт! – обявява Дансе.

Жената се изправя и се обръща.

– Здравей! – тя ти протяга ръка – Какво те води насам?

– Имам нужда от помощ! – накратко ѝ разказваш пътешествията си до момента – Така че единственият начин да получи книгата...

Ако си подписвал договор с нея, мини на #103. Ако нямаш подобен договор те очаква #153.

138

Кимваш:

– Добре, Хепи! – и се потъртяш наляво. След две минути откриваш и...

– Промислен район? – зяпваш ти.

Някакви заплетени в сложни фигури релси – толкова тревясаха, че едва се забелязват. Безредно нахвърляни малки кубични предмети – може би сандъци, а може и да са нещо съвсем друго. Външният микрофон ясно ти предава съскане и бучене, но не е ясно откъде идват.

– Виж там... – съветва Хепи.

Зад порутената стена – вероятно преди това е било също такова кубично здание – е източникът на бученето, прословутото „изтичане на енергия“ на Хепи. Кълбо вряща плазма се полюшва равномерно над някакво устройство.

– Плазмена горелка? – промърморваш несигурно.

– Кой знае! – Хепи изсумтява в шлемофона ти – Може пък това да е увеселителен парк, нямам представа! И... Пак засичам движение! Зад теб...

Обръщаш се светкавично...

Премини на #232.

139

Първата планета кипи от живот – буйни джунгли опасват континентите ѝ, моретата са пълни с водорасли, навсякъде гъмжат разнообразни животни... Поне гледана отгоре изглежда като истински рай. Според изследванията на Хепи, атмосферата е годна за дишане.

Ако се приземиш за по-подробен оглед, мини на #231. Ако продължиш, можеш да се върнеш на #125.

140

Градската библиотека се намира на петнадесетина минути пеша от космопорта и ти с удоволствие предприемаш кратката разходка.

Градът е неописуемо красив. Тротоарът и уличните платна са застлани с блещукащо розово покритие, зад ниските огради се простират изумрудено зелени дворове, а къщите са изпълнени във футуристичен стил с висящи аркади и веранди.

Бързо достигаш до административния квартал – библиотеката, между другото, е едно от изключителните архитектурни достижения на Ферол.

В специалния отдел за поезия те посреща мрачна дебелана, която веднага започва да дрънка пискливо:

– Тук са събрани всички поетични издания от Цивилизованата зона, разполагаме също със специална сбирка на поети от Дивия космос...

Ще я прекъснеш ли неучтиво (#129) или ще я оставиш да си изкара лекцията до края (#94)?

141

Кимваш:

– Права сте! Ще подпиша!

Слагаш подписа си на договора и тя го поставя в компютърния слот за ратифициране.

– А сега ще дойдете ли с мен...

Елинър Куин вдига ръка:

– Две условия, казах! Това беше първото!

Премини на #103.

142

Хепи прехвърля кораба обратно на звездното летище на Сутрешен чай. Доста разочарован след безползната си разходка, се отправяш към най-близката стоянка за такси.

Ако отидеш в магазина „Найт и Шед“, мини на #124. Ако потърсиш Киноложкия клуб, иди на #175.

След Утринния музей Фенс ти показва Паметника на първопроходците и Първите квартали.

Свечерява се.

Хапвате в малко уютно ресторантче с местна кухня и после той се наканва да те изпрати до хотела.

Нощта на Добро утро е също така приятна, както и дните. Ухания на непознати растения изпълват въздуха. Две доста ярки луни препускат по небето.

– И все пак, – отбелязваш ти, – така и не разбрах нищо за астрономията...

За разлика от всички останали добрутровци, Фенс не се засмива. Той казва:

– Всъщност, и аз докрай не съм разбрал защо тук тази наука не е на почит. Ще ти обясня някои от причините – на кораба на всички им е втръснало да съзерцават звездите, а и по традиция от звезди се интересува единствено капитанът. Освен това погледни нагоре... От едната страна небето е закрито от голяма тъмна мъглявина, която не позволява да се виждат звезди. Луните са много ярки, а няма нито една нощ, през която поне едната да не е там горе, а това безспорно затруднява астрономическите наблюдения. И какво остава? Всъщност, виждат се само няколко десетки по-ярки звезди! Това дори не си заслужава да се наблюдава... – вдигнал глава нагоре, той се усмихва мечтателно – Разбира се, първите колонисти са дали названия на различните съзвездия, но това като че ли много бързо се забравя... Виж, там на хоризонта е Хидрата – кръстена е на „Благородната хидра“ на Морган. Там пък е Зъбът на дракона...

– Някак си не прилича на зъб!

– Прав си! Всъщност, тук предците ни са допуснали грешка – Зъбът се състои от три отдалечени планети от системата и само една истинска звезда. Планетите периодично се местят – примерно през двадесет-тридесет години или някъде там съзвездието придобива формата на обърнат надолу триъгълник...

Ако внезапно ти се е приискало да се прибереш при Хепи, мини на #64. Ако нищо от казаното досега не те е заинтригувало и продължиш обиколката на Добро утро, иди на #97.

144

След като си стисвате ръцете и разменяте задължителните любезности, Крис обяснява:

– Не те очаквах... Дори не прати писмо, че ще дойдеш! Тръгнал бях към фермата да нагледам малките кученца и... Ела, ще поговорим по пътя!

– С кучета ли се занимаваш?

– Преди всичко! Освен това си падам малко писател. Хванал съм се с биографиите на великите от Дивия космос. Вече издадох „Звездна вода“ на Кресторън Уест, имам още две книги под печат, а сега издателят ми иска една за капитан Морган и... Всъщност затова ти писах – издирвам хората, които го помнят и могат да ми разкажат нещо за него. Плащам добре за спомените им – е, плаща издателят ми. Какво ще кажеш?

– Дори не го помня!

– Но баща ти е бил негов близък приятел и...

– Той дори ми се пада чичо, ако в това е въпросът, но наистина не го помня!

– И все пак...

Ако отрежеш Крис и си тръгнеш, те очаква #168. Ако му предложиш да говориш със Сонгбърд, мини на #186.

Усмихваш се широко:

– Мога веднага да ви направя едно предложение! Статуята ми е необходима, за да успея да открия Благородника. Чували сте за този митичен свят, нали? Е, след като го намеря, ще получите не шест, а пълните единадесет милиона за Куртландър, става ли?

Сана поклаща глава:

– Ще ми е любопитно да видя човека, който ще намери Благородника! Според мен такава планета не съществува! Тук имаме бучица аурит и данните от изследванията ѝ – учените смятат, че ауритът се е формирал близо до избухнала Нова звезда и вероятно е част от кристализиралата ѝ обвивка. Капитан Морган просто е събрал бучиците... Така че Благородника наистина е мит! Измислете нещо по-добро!

Ще се поинтересуваш докде са стигнали преговорите с Фенс (#197) или ще ѝ предложиш бучицата аурит от окоето на собствената си статуйка (#177)?

Въздухът е ужасно горещ и влажен – както се полага за истинска джунгла. Хелън те извежда на улицата и спира за момент, за да пропусне един грамаден слон, който заедно с водача си кротко се тътри нанякъде.

– Ето от тук! – Хелън се шмугва в някакъв сумрачен проход.

Проходът води в двора на една от къщите. Малка табелка оповестява, че това е „Кучкарникът Рамачандра“.

– Рама! – провиква се Хелън – Трябваш ми!

Тъй като на двора няма дървета, той е заят от палешо слънце и горещ като фурна. При все това индиецът, който изскача отнякъде, го прекосява с младежка походка.

– Рама, това е Кели Хардрайт! – представя те Хелън – Хардрайт, това е Рамачандра, най-добрият развъдчик на ловни кучета на Маджипур.

– Приятно ми е! – индиецът се покланя церемониално.

– Рама, покажи му адските хрътки!

– Елате! – Рамачандра ви почежда към другия край на двора.

След яркото слънце очите ти трудно привикват към сумрака в кучкарника, където влизате. Когато най-сетне успяваш да различиш нещо повече от силуети, първият ти порив е да хукнеш обратно навън.

Кучетата са четири, вързани са с дебели вериги за стената и мълчаливо те гледат. Гърбовете им ти стигат до подмишниците, а главите им са на едно ниво с лицето ти. Очите им са червени като огън. В полуотворената уста на едното се виждат грамадански и остри като бръснач бели зъби. Ноктите на лапите на кучетата са дълги колкото човешки пръст и ако се съди по браздите в пода, те са и неприятно остри.

– Това са адски хрътки! – обяснява Рама със странен акцент – Единствените зверове, които са в състояние да заловят син тигър и да го удържат до идването на ловеца.

– Невероятно скъпи са – добавя Хелън. – А са и много редки! Тези тук вече остаряха. И четирите, за съжаление са мъжки... Имаше и няколко женски, но загинаха в схватка с Великия Мадж. Знам, че в момента има едно кучило на Сутрешен чай. Ако ми донесеш две женски кученца, ще получиш кожата си!

– Но...

– Това е моето условие! Всъщност, единствената кожа, която имаме

тук, е на Великия Мадж – пазим я за пред туристите. Ако не бях притиснатата от обстоятелствата, изобщо нямаше да повдигам въпрос за замяната ѝ. Но, сам разбираш, атрактивността на Маджипур зависи главно от сините тигри и ако нямаме с какво да ги ловим... Е?

– Ами, – отронваш мрачно, – ще се опитам да донеса две хрътки!

Запиши си нов код за Маджипур 99. Запиши също, че K15 е Сутрешен чай, а плаващата му кодировка е #227.

147

Завръщаш се покрусен на Зад хълмовете. Тамила Сана си е все така в музея и не изглежда очарована да те види.

– Къде е кожата? – пита тя разтревожено – Не си я оставил неохранявана на кораба си, нали?

– Не успях да получа кожа... Няма ли начин да ми дадете Куртландър без...

– Съжалявам! – тя свива рамене – Сделката си е сделка, нали така? Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на картата.

Заложил осем е една от особено забутаните планети според справочника на Хепи. Горедолу толкова забутана, колкото Есенно листо и Сълийн Динюл. Около 500 човека живеят тук само защото океаните са особено богати на някакво си труднопроизносимо минерално съединение, което Цивилизованата зона е намерила за ужасно необходимо. По-голямата част от тия петстотин човека се занимават с добив на каквато-тамбеше сол от океана. Звездното летище и единственият град се намират на един голям остров. Градчето има една главна улица, на която се намират кръчма, мизерен хотел и бюро за регистрация на планетарни заявки. Нищо друго.

Кръчмата се нарича „Палавото пале“ и е единственото достойно за посещение място, към което и се упътваш.

Вътре, естествено, няма никакво пале – нито палаво, нито кротко. Впрочем, няма и клиенти. Барманът скучае зад тезгяха.

Поръчваш си един „Звезден прах“.

– А, ти не си от местните! – отбелязва лениво барманът – Сервираме само „Влачена“!

Има предвид „Влачена за косите“.

– Влачена да е! – съгласяваш се ти.

Той ти сипва и се ухилва:

– Знаеш ли, че Заложил осем е открита от Кристофър Пайк и той е седял в същия този бар заедно с капитан Морган?

Барманът изглежда разговорлив. Ще го поразпитаеш ли по темата за капитана (#159) или ще му предложиш пари за да говори (#164)?

149

Свиваш рамене:

– Всъщност, просто минавах да си поприказваме...

– Винаги си добре дошъл! – засмива се мозъкът.

Ами, приказвате си – прекарвате си много добре няколко часа, но не научаваш нищо полезно за Благородника.

Върни се на картата.

Ловният съюз е голяма триетажна сграда. Ако се съди по броя на кабинетите, ловът е на почит на Сутрешен чай – нещо, което никога не си и предполагал. Намираш необходимото ти длъжностно лице на третия етаж. На вратата има табелка: „Регистрация на ловни животни“.

Доста възрастна дама се е разположила зад бюро до прозореца и обсъжда нещо по видеофона. Покашляш се и тя вдига поглед:

– О, добър ден!

– Интересувам се да закупя няколко адски хрътки и...

– Момент, Лори, имам клиент! – тя кимва на събеседничката си на екрана и се изправя – Господине, ние не се занимаваме с продажба на кучета! Но мога да ви ориентирам, ако това имате предвид... Сега... – тя кимва – Да, адски хрътки има в Резервата!

Премини на #206.

151

Втората планета изглежда много спокойна. Почти няма растителност – върху сухи пясъчни пустини вятърът люлее изсушени хилави храсталаци. Според Хепи въздухът е годен за дишане.

Ако решиш да кацнеш и да огледаш по-добре, мини на #219. Ако решиш да продължиш с огледа, върни се на #125.

152

Обясняваш с въздишка:

– Знам, че няма по-добри от адските хрътки за лов и...

– Какво смяташ да ловуваш с тях?

Ще играеш ролята на богаташко синче, което кисне на Маджипур и иска собствени кучета (#194) или ще споменеш за вълци и мечки (#212)?

153

Капитан Куин кимва:

– Имам две условия. Едното е, че трябва да подпишеш с кораба договор, според който, когато намериш Благородника, ще ни потърсиш подходяща за крайна цел планета и ще прехвърлиш цялото оборудване и нас самите там...

– Но това ще струва стотици милиарди!

– Сам решаваш! – тя свива рамене – Но наистина не мисля, че няколко килограма аурит, когато ще разполагаш с тонове от него, са от значение!

Ако подпишеш договора, мини на #141. Ако откажеш, те очаква #187.

154

Системата на Ратала се оказва подходяща на пръв поглед – планетите са действително четири, както се описват и в „загадката“ на капитан Морган.

– Има един малък проблем... – мрачно отбелязва Хепи – Не засичам следи от аурит!

– Е, това нищо не доказва... Спектралната линия на златото може да бъде засенчена от...

– Знам! Но... Притеснява ме предупреждението на капитана!

– Например?

– Ами, „Взри се в ириса и ще видиш отвъд убиец, и зомби, и граф, и мъртвец. Но не възкресявай мъртвеца, не помилвай убиеца и не докосвай зомби, а от графския звяр се пази!“ – цитира Хепи, – очевидно три от четирите планети са много опасни. Каж ми обаче откъде да броя третата – отвън навътре или отвътре навън. И четирите са повече или по-малко годни за живот!

За да разгледаш планетите по ред, мини на #125.

155

Скарлати е много красива синя звезда и всъщност има две планети, но и двете са газови гиганти с размерите на Сатурн. Според галактическият справочник единия се нарича Осморката на Мьобиус, а другият – Залагай четно.

– Нищо не разбирам! – признаваш ти – Съгласен съм, че изглеждаше прекалено просто, но... Морган не е оставил други указания за местонахождението на аурита!

– „Това око е възпято от пойните птици в сметаната, когато изгревът проблясна над жонгльорите и бе донесено на Петте парсека, за да замръзне под Зъба на дракона...“ – цитира Хепи – В галактическият справочник няма планета на име Пет парсека... Дали това не би могло да бъде прието като указание за разстояние?

– Провери!

След кратка пауза Хепи съобщава:

– На малко повече от пет парсека от Добро утро се намира обитаема планета на име Сълийн Динюл. Пак на горе-долу такова разстояние от Скарлати е разположен някакъв забутан свят Заложил осем. Впрочем, – добавя той, – може да ти се стори забавно, но и двете места ги има на картата на Морган!

Запиши си, че К6 е Сълийн Динюл с плаваща кодировка #60, а К14 е Заложил осем с кодировка #148.

Е, иди на картата и си избери обект!

Добавяш:

– Все пак да пробваме!

Стъпваш стабилно разкочен, прицелваш се и пускаш лъча. Едновременно с това цялата артилерия по теб се включва на непрекъснат режим.

Чудовището се гърчи под изстрелите, тялото му трепери и се променя с всяка изминала секунда, нараства, въоръжава се с още нокти, пипала, зъби и какво ли още не... Пръв се изтошава бластерът ти. Автоматичният огън задържа още около минута преди Хепи да каже тихичко:

– Това беше, Кели! – и оръжията млъкват.

Много по-грамадно от преди, чудовището отново се втурва към теб.

Можеш да избягаш в една от кубичните сгради (#162) или да отстъпиш към горелката (#182).

157

Чувстваш се ужасно подтиснат, докато Хепи догонва кораба. Има защо – няма да се учудиш, ако Дансе пак насочи бластер към теб... Как може при тези условия да докараш капитан Куин на Венски?

– Имаш повикване! – съобщава Хепи.

Както и предишния път, лицето на Дансе се появява на главния екран.

– Кели Хардрайт! – вледеняващо казва тя – Какво правиш тук отново?

– Виж, Дансе, искам да ти се извиня!

Тя се размива, но дори и смехът ѝ е студен. Търпеливо я изчакваш да се успокои и обясняваш:

– Много те моля, не се дръж лошо с мен! Освен това се налага да говоря с Елинър Куин и...

Ако си отказал да разгледаш кораба, те очаква #163, а ако не си подписал договора – #128.

158

След като се скачаш с кораба, Дансе мълчаливо те отвежда при капитан Куин.

– Виждам, – отбелязва Елинър, – че не водиш брат ми!

– Съжалявам, но не успях да го накарам да дойде с мен и...

– Аз също съжалявам! – тя свива рамене – Но няма да отида на Ферол, ако няма на кого да оставя кораба си!

Ами, върни се на картата!

159

Ухилваш се в отговор:

– Значи капитан Морган се е мотал наоколо?

– Абе, не съм много добре със зрението... – усетил интереса ти, барманът сменя песничката.

Ако му платиш, мини на #164. Ако се откажеш от разговора, те очаква #211.

160

Фенс мълчи няколко секунди, преди да кимне:

– Добре, ще заместя Ели като капитан, но имам едно условие!

– Аман от условия! – искрено възкликваш ти.

– Съжалявам! – той свива рамене – На Зад хълмовете има един Музей на Чуждите планети, където съхраняват най-голямата статуя на Куртландър, изработена още на кораба. С музея отдавна водим преговори да си я получим. На практика утре щях да заминавам за Зад хълмовете... Така че условието ми е следното: ще отида на кораба веднага щом ми донесеш статуята!

– Но...

– Не искам да съм груб, – той те поглежда, – но това е, което искам! Не можеш да си представиш, колко подтиснат се чувствам на кораба... Така че за услугите ми ще трябва да се заплати!

– Проклет варварски сметкаджия! – озъбваш се ти – Няма ли в цялата Галактика някой, който да направи нещо полезно без заплащане? Добре де, ще ти донеса статуята!

Запиши си нов код за Добро утро 190.

Запиши си също, че К5 е Зад хълмовете и плаващата ѝ кодировка е #96.

А сега – напред към картата за избор на нов обект!

161

Дебелакът енергично се приближава.

– Не говорех за адски хрътки, а за адски хъртове! – обясняваш му недружелюбно – И сам виждам, че нямате – след което излизаш от магазина.

Ако решиш да посетиш Ловния съюз, иди на #150. Ако се ориентираш към Киноложкия клуб, те очаква #175.

162

По сградите се виждат най-разнообразни по размери отвори, един от които е тъкмо достатъчно голям, за да се пропъхнеш през него.

Попадаш в абсолютно празно помещение. В дъното има и други отвори и, тъй като чудовището вече се пропъхва след теб, ти се втурваш през един от тях.

Друго празно помещение.

На третото или четвъртото се заклещваш в един от отворите. Преди да успееш да се освободиш, звярът те докопва. За време, достатъчно да изкрещиш „Помощ!“ той те прави на парчета, като скафандърът ти ни най-малко не го затруднява.

Това е.

КОМЕНТАР НА КРИС: Е, книгата си е действително трудничка. От мен да мине, понеже и без друго си на финала, отстъпи към горелката на #182!

163

Дансе продължава да изглежда в отвратително настроение.

– Готов съм да осъществя обиколката на кораба! – добавяш ти – Освен това ще ти разкажа една история и ако благоволиш да ми повярваш...

– Добре! – отсича тя след кратко колебание – Ще те разведа из кораба!

Премини на #89.

Подаваш на бармана една десетачка и той се ухилва още по-широко:

– Да бе, точно тука седяха, където и ти си седнал!

– Ами!

– Точно така! Тогава Пайк още не беше кръстил планетата и за това си говореха...

– И защо планетата се нарича Заложил осем? Не виждам и една ротативка, да не говорим за казино!

– О, точно в това е вицът! Когато основавах клона на регистрационното бюро, капитанът и Пайк седяха тук и Морган му каза: „Заложил осем, че на тази планетка едно посещение на обществена баня ще струва по осем хиляди по някое време!“ Но тук, – барманът се засмя, – тук просто няма обществени бани!

– И после?

– Ами Пайк се ядоса и кръсти мястото Заложил осем!... Това е!

Е, за десет звездички – толкова.

Допиваш замислено питието си.

Ако искаш да провериш в хотела, мини на #221. Ако отидеш в регистрационното бюро, иди на #228.

165

Поклашаш глава:

– Нямам намерение да се разхождам из Маджипур! От музея ме пратиха да взема кожа от син тигър и...

– Двадесет милиона!

– Какво? – зяпваш изненадано – Та Сана каза, че кожата струва само четири милиона...

– Ако имахте пари изобщо, щяхте да започнете с тях! – Хелън Пол скептично се усмихва.

Ще ѝ предложиш заплащане след като откриеш Благородника (#191) или все пак ще приемеш разходката (#146)?

Още преди да насочиш прожектора във вътрешността на помещението, Хепи възторжено възкликва:

– Открихме го!

Действително е така. Мощната светлина на прожектора изтръгва от мрака огромни купчини аурит – стотици хиляди кристали, навярно поне десетина тона, безредно нахвърляни в грамадния склад.

– Богат съм! – изкрещяваш ти и заравяш ръце в аурита.

Премини на ЕПИЛОГ.

167

Докато вървите през залите, жената се представя:

– Аз съм Уредник трета степен Тамила Сана! На практика, аз се занимавам с въпроса около тази статуя!

– И какъв е проблемът? Тя принадлежи на Добро утро, доколкото разбирам...

– Не точно! Тя е част от заплащането за Добро утро и...

Ако историята на статуята те интересува, мини на #174. Ако това не ти влиза в работата иди на #179.

Поклащаш глава:

– Просто нямам с какво да ти помогна, Крис! Кучетата няма да ме нападнат като се връщам на кораба, нали?

– Не, вече им обясних, че си под моя защита! – той криво се усмихва – Е, добре тогава, всичко хубаво! – и енергично закрива по-нататък през степта.

Запиши си нова кодировка 131 за Есенно листо и се върни на картата за избор на нов обект.

Все пак, където са кучетата, трябва да е и жертвата – а Хирикава би могъл да остави сигнализатора си... Във всеки случай, кривваш по посока на лая.

Вече доста по-енергично, крачиш около половин час – лаят непрекъснато се засилва, а след известно време и тонът му се променя. Докато преди е бил равномерен и непрекъснат, сега става насечен, на моменти преминава в ръмжене и вой.

Още няколко минути по-късно стигаш до една поляна, където виждаш удивителна гледка.

Глутница кучета – има сигурно десетина най-различни гончета – е образувала широк кръг около звяр с невероятни размери. Голям е поне колкото носорог, но за разлика от него има дълги гъвкави лапи и тяло на хищник. Кожата му е зеленикава и е покрита с дебели вроговени люспи. На върха на дългата му опашка има нещо като бодливо кълбо. Целият му врат е обкичен с дълги пипала с остриета в краищата. А главата му... Главата му е като извадена от нечий кошмар – тумбеста, снабдена с цяла редица очи, ушите са големи и плоски, стърчат встрани, има и извит хобот... Действително прилича на чайник, измислен от откачен художник със садистични наклонности.

Звярът не изглежда дружелюбен – дори напротив, устата му е разворена и вътре се виждат стотици остри и закривени зъби. Всички кучета се държат на почтително разстояние от него и, съдейки по лая и поведението им, се разкъсват между стремежа да го нападнат и желанието да избягат от него. Единствено две адски хрътки – направо джуджета спрямо чайника – безстрашно кръжат около него и го ръфат по хълбоците. На практика те двете го задържат на мястото му...

Ще стреляш ли по чайника (#135) или ще изчакаш да видиш какво ще стане по-нататък (#178)?

Формалностите след приземяването на Добро утро са учудващо малко. По принцип при посещение на някоя планета са необходими поне час-два за митнически контрол и какви ли не проверки. Да не говорим, че се налага да се чака доста и самото идване на митничарите... Тук обаче, веднага след кацането, към кораба се приближава наземна кола и малко по-късно вече беседваш с приятен рус младеж в пилотската кабина.

– Тук рядко идват посетители! – обяснява добрутрецът – Нашият свят, меко казано, е доста забутан и... Както и да е, не пренасяте някаква контрабанда, нали?

Поклащаш глава:

– Не съм дошъл да търгувам!

– Тогава?

– Трябва да се видя с някой си Фенс Куин!

– О, можеш да го намериш в Туристическия център! Ей-сега ще те хвърля до сградата на космопорта, а от там трябва да хванеш такси...

Не повече от петнадесет минути по-късно вече си пред Туристическия център.

Във фойето те посреща приятно момиче, което ти протяга ръка:

– Линда Нокс, приятно мие!

– Кели Хардрайт!

– Заповядай, Кели! Доколкото разбирам, дошъл си на поклонение...

– Всъщност търся Фенс Куин!

– Почакай така, ще го повикам! – тя се усмихва чаровно – Някой ти го е препоръчал като екскурзовод ли?

– Не, аз...

– Няма нищо срамно в това! – усмивката ѝ става още по-широка.

Премини на #58.

171

Свиваш рамене:

– Просто искам да имам истински кучета, а не някакви боклуци. Казаха ми, че на Сутрешен чай имало кучило и...

– Смяташ да гледаш адски хрътки като домашни любимци? – старецът присвива очи – Ти си луд, момче! Махай се, докато не съм извикал линейка!

– Но...

– Хайде изчезвай, нямаме кученца!

Ако се опиташ да му разкажеш истинската история, мини на #133.

Ако напуснеш клуба и се упътиш към магазина, мини на #124, а ако отидеш в Ловния съюз, те очаква #150.

172

Кацаш на Маджипур без проблеми. Веднага след приземяването двама мургави красавци учтиво ти помагат да настаниш кораба в едно от халетата и те отвеждат в канцеларията на управителката Хелън Пол.

Премини на #209.

173

На пръв поглед планетата изглежда идеална. Има четири континента, равномерно разпръснати из лазурните морета. Виждат се гори, поля и планини, езера и всичко останало, което прави една планета хубава. Според Хеви атмосферата е годна за дишане.

Ако искаш да кацнеш за по-близък оглед, мини на #222. Ако продължиш с другите планети, върни се на #125.

Уредник Сана продължава:

– Първоначално статуята е била предоставена на Културното бюро на Сириус-В с условието, след като планетата на флиперяните започне да се изплаща, статуята да бъде върната на притежателите ѝ. Междувременно обаче влиза в сила друг закон, според който Добро утро е доброволно дарение от страна на Паунър Дебърмаунт и дългът преминава към управата на съответния свят. Флиперяните веднага повдигат въпроса за културните си ценности. Но пак според този закон за доброволно дарение, Бюрото има право да задържи залозите, докато задължението не бъде изплатено. В това време частен колекционер предлага седем милиона за статуята и Паунър Дебърмаунт я продава за тази сума с одобрението на Добро утро, което пък получава процент от цената – а точно в момента флиперяните са се нуждаели от средства... След смъртта на колекционера, сбирката му се продава на търг и нашият музей се сдобива със статуята. В последствие обаче излиза нов закон, според който културните ценности на варварските кораби не могат да бъдат търгувани, а само давани под наем за определен срок и... – Сана махва с ръка – Обърканото междузвездно право, както винаги!

Премини на #179.

175

Киноложкият клуб на практика е секция на Федерацията на любителите на животни. Помещава се в две сбутани стаи в дъното на приземния етаж на Федерацията. На вратата на едната има надпис: „Кучето – единственото животно, което си струва да притежавате“. На другата пише „Най-добрите кучета в Цивилизованата зона и Дивия космос“.

Докато се колебаеш на коя от двете врати да чукаш, първата се отваря и от нея излиза сбръчкан дядка:

– Куче ли търсите да купите?

– Нещо такова! – съгласяваш се ти.

– Влезте! – той те пропуска в мизерния си кабинет – Ох, лоши дни настъпиха за кинологията... Сега са модни какво ли не финтифлюшки, а за добрите стари кучета никой не се сеща... Каква порода търсите?

– Адски хрътки. Трябват ми поне две женски!

– Хм! – старецът изненадано те поглежда – И защо са ти, младежо?

Ще му обясниш честно цялата история (#133), ще кажеш, че ти трябват за лов (#152) или че просто искаш да имаш супер-кучета като адските хрътки (#171)?

176

Тръгваш по третата улица. За разлика от повечето подобни в този град, тя не се пресича с нито една друга – само прави стотина отвратителни завоя, преди да приключи съществуването си в един коридор от няколко слепени куба, запушен с друг такъв.

Не ти остава нищо друго, освен да се върнеш обратно по пътя си и да избираш отново.

За да тръгнеш по първата улица, мини на #224. За да продължиш по втората, иди на #201.

177

Пъхваш ръка в джоба си – да, след всичките премеждия ауритът все още е там. Подаваш го на Сана:

– Това според вас достатъчно ли е?

Тя присвива очи, разглеждайки парченцето:

– Шест милиона, може би... Ще трябва да го дам за оценка!

– Направете го!

Изчакваш около половин час в кабинета ѝ, преди да се получат резултатите.

– Оценката, – съобщава Сана, – възлиза на седем милиона и триста хиляди звездички. Ако оставите аурита тук и не претендирате за ресто, – тя се усмихва, – можете да отнесете статуята веднага!

Ще платиш ли с бучицата (#68) или ще попиташ докъде е стигнал с преговорите Фенс (#197)?

Заставаш неподвижно между дърветата в очакване на ловците. В крайна сметка, нямаш ловен билет и не ти се ще да ти натресат нялоя глоба!

След няколко минути хрътките, изглежда, започват да се уморяват. Няколко от пипалата на чайника успяват да пернат едната през гърба и тя се търкулва с квичене встрани. Агонията ѝ продължава доста дълго. Другата обаче с удвоени усилия продължава да задържа чайника.

Малко по-късно от другата страна на поляната се показват десетина ловци. Води ги дребен японец, който бързо нарежда:

– Тод, твой ред е! Целиш се в пипалата, нали знаеш?

Единият надига пушката си, грижливо се прицелва и стреля.

Няколко секунди нищо не се случва. После чайникът бавно се олюлява и се строполява на земята.

– Чудесен изстрел! – кимва японецът, но забелязва мъртвата хрътка – О, свалил е Синтия! По дяволите, тия кучета чудесно знаят, че трябва да водят чудовището към нас, а не да го задържат на километри от чакалото!

Избираш този момент, за да пристъпиш напред:

– Господин Хирикава?

Японецът се обръща:

– О, здравейте! Вие пък откъде се появихте?

Премини на #188.

179

Свиваш рамене:

– Така или иначе, струва ми се, че статуята принадлежи на Добро утро!

– По принцип може би е така... – Съгласява се Сана – Но на практика изясняването на ситуацията в съда би продължило няколко години и никой не знае на чия страна ще бъде решението в крайна сметка. Вижте, платили сме за Куртландър над единадесет милиона! Той е изключително атрактивен експонат и...

Ще настояваш да получиш статуята веднага (#193) или ще се поинтересуваш докъде е стигнал с преговорите Фенс (#197)?

Подаваш на бармана банкнота от десет звездички и отбелязваш:

– Та, да е наминавал капитан Морган на Сълийн?

– Абе... – той мрачно оглежда банкнотата – Право да ти кажа, не съм добре със зрението, но...

Още десет звездички се присъединяват към първите.

– Съвсем честно, – барманът бутва обратно към теб едната банкнота, – капитан Морган никога не е надничал в нашата дупка. Работя тук откакто Сълийн е открита – не се е появявал. Честно да ти кажа, гризе ме съвестта да ти взема и десет звездички за тази история, обаче... Е, от пиене тук не може да се спечели много!

Кимваш му в отговор.

Премини на #239.

181

Поклащаш глава:

– Сигурно е от някой незадоволен кредитор... Пъхни го някъде подалеч в паметта си, става ли?

– Както кажеш! – Хепи иронично изсумтява – Асега към конкретните ни проблеми...

Премини на #216.

Докато бързо се оттегляш към плазмената горелка, горчиво отбелязваш:

– Мислиш ли, че има предел на енергията, която поглъща?

– Трябва да има! – Хепи е несигурен, но се опитва да те ободри – В крайна сметка, ако нямаше, то не би спирало, когато стреляш по него...

Звярът се затичва след теб. Ти също тичаш заднишком, а Хепи методично стреля по чудовището, за да го забави.

Минута и горелката е досами гърба ти. Данните в ъгъла на визьора заплашително се променят: температурата непосредствено до кълбото плазма е ужасяваща, кислородът от атмосферата изчезва – плазмата го изгаря – а светлината от горелката е толкова силна, въпреки че си с гръб към нея, че автоматиката затъмнява стъклото на шлема.

Звярът се носи срещу теб с бързината на тигър. Изведнъж скача и озъбената му муцуна се изпречва точно пред очите ти.

– Сега! – рева Хепи.

Падаш встрани.

Премини на #218.

183

Веднага след приземяването Фенс весело нахлува в кораба ти:

– Върна се, а? Ще си довършим ли обиколката?

– Имам малко по-важна работа за теб!

– Например?

– Говорих със сестра ти. Тя ще ходи на Ферол Лекъртейпър да издава книга и те моли да я заместиш на кораба за малко!

– Хм! – Фенс се намръщва – Бих искал, но...

– Какъв проблемът?

– Виж, не е толкова просто...

Премини на #160.

184

Японецът отново кимва при думите ти и взима сигнализатора.

– Скимера, – обяснява той, – можете да оставите тук... Нека да проверя пушката... Добре! Според уредите, Хирикава и групата му се намират на около пет километра североизточно – сигналът ще ви подсказва посоката. Включете костюма си и, ако видите животно по-едро от катерица, стреляйте. Фауната на Сутрешен чай е доста недружелюбна... А и всеки трофей се води по точкова система и... Няма значение! – той махва с ръка – Костюмът е в състояние да ви защити от всичко! Успех!

Тръгваш полека през гората. Денят е великолепен, а и почти недоловимото бръмчене на защитния костюм те кара да се чувстваш като бог – неуязвим. Поне в първите петнадесетина минути не срещаш по-голямо от катерица животно – на практика, в гората няма нищо друго, освен малки пъстри птички и някакви пъргави гризачи със зеленикава козинка.

Не след дълго долавяш приглушен от разстоянието кучешки лай. Доколкото можеш да съдиш, не идва точно от посоката, в която те води сигнализаторът.

Накъде ще вървиш – към кучетата (#169) или ще продължиш към сигнализатора (#202)?

Въздъхваш:

– Условие след условие... Добре, какво представлява този син тигър, та е толкова ценен?

– Синият тигър е най-известният маджипурски хищник. Със сигурност сте чували за Маджипур, нали?

– Кой не е? Това е курорт равен по класа на Ледено безмълвие, тропическа планета, главната атракция е лов...

– Е, добре, синият тигър е обект на лова. Тежи около половин тон, има морскосиня козина и кожата са изключително ценни – използват се за палта, яки...

– Аха! – кимваш – Значи Маджипур е готов да даде кожа от син тигър за музея?

– Не е точно така, но... – Сана те поглежд насмешливо – Това е начинът да получиш статуята, разбираш ли?

– Е, ще се опитам да донеса тази кожа! – кимваш ти.

Запиши си нов код за Зад хълмовете 147. Запиши си също, че К13 е Маджипур, а плаващата му кодировка е #172.

Поклащаш глава:

– Наистина не помня капитана, Крис! Но се сещам за един поет, който може би... Чувал ли си за Сонгбърд?

– Честно казано, не! – Крис разперва ръце – Но ако ще ми е от полза, ще потърся да прочета някоя негова книга... Мислиш ли, че може да се съгласи да...

Увлечени в разговор, най-сетне стигате до масивна каменна сграда, пред вратата на която се е изтегнала... адска хрътка.

– Това ми е детската стая! – обяснява Крис – Искаш ли да видиш бебетата?

Толкова си шашнат от хрътката, че дори не кимваш.

Къс коридор води към уютна слънчева стаичка, в която има дървен сандък, а в сандъка сладко спят десетина малки адски хрътчици.

– Имаш ли... имаш ли женски? – заекваш ти.

– Да! О, ти си виждал адски хрътки, а? Тези са най-добрите в Обитаемия космос! – Крис с гордост вдига едно от сандъка – Виж лапите им... Виж муцуните... Страхотни са, нали?

– Да де, ама...

– Има, четири женски! – той широко се усмихва – Кели, в тези кученца ми е хляба, разбираш ли? Хвърлил съм милиони за майката, за заплождането, обърнал съм целия Космос да намеря подходящ баща – а резултатът, сам виждаш, си заслужава усилията. Ако продам някое от малките под четиридесет милиона, можеш спокойно да ме пхнеш в лудницата!

Ще се опиташ ли да го увещаващ да ти даде кученца (#200) или ще му обещаеш да го свържеш със Сонгбърд и ще напуснеш Есенно листо (#217)?

187

КОМЕНТАР НА КРИС: В случай, че не подпишеш договора, нямаш никакъв шанс да се добереш до Благородника и, очевидно, приключението ти свършва тук. Не ми се ще да те отрязвам на половината книга, ето защо, много те моля, иди на 141 и подпиши този договор. Няколко килограма аурит нямат абсолютно никакво значение, още повече, че в крайна сметка това е само една игра! Разбрахме ли се? Хайде на #141 тогава!

188

Усмиваш се:

– Налага се да поговоря с вас... Един младеж на пистата ми каза къде да ви търся!

– Добре, ще говорим! – Хирикава кимва – Първо бих искал да приключим с лова обаче!

Той бързо снима ловците с чайника, поставя някаква маркировка на един от краката на звяра и се надига:

– Готов съм! Да тръгваме, че след половин час ще се събуди!

Упътвате се към лагера. Хирикава върви редом с теб, но някак си все успява да отклони разговора в друга посока. Обсъжда ловните достойнства на Сутрешен чай, удачите и неуспехите на днешния лов...

Най-сетне стигате до лагера. Едва когато вечерята е сервирана и на печката завира чай, Хирикава ти кимва:

– Да чуем сега какво ви води насам, господин Хардрайт!

Премини на #233.

189

Срещата между брата и сестрата е доста прочувствена, но не им оставяш много време за прегръдки и целувки – толкова си близо до книгата, най-сетне, че...

Е, запиши си нов код за „Флипер“ – 242 – и нов код за Ферол Лекъртейпър – #119.

190

Веднага след кацането Фенс пристига на кораба ти.

– Е? – пита той – Къде е статуята?

– Съжалявам, но не успях да я изкопча от музея и...

– Аз също съжалявам! – той свива рамене – Не мога да дойда с теб на кораба, надявам се, че ме разбираш...

Кимваш обезсърчено.

Ами, върни се на картата!

191

Обясняваш:

– Вижте, кожата ми трябва, за да откупя една статуя от музея. Статуята пък ми е необходима, за да...

– Не ме интересува! – отрязва Хелън – Давате двадесет милиона и кожата е ваша... Или идвате с мен да ви покажа какво искам вместо парите!

– Добре, ще дойда! – съгласяваш се мрачно. Аман от условия, наистина!

Премини на #146.

Стрелката, казваш си ти, е прекалено очевийна. След като е замаскирал така старателно пътя до тук и при условие, че който и да е случаен пилот „счуи-глава“ все пак би могъл да се натъкне на планетата, капитан Морган просто не би сложил такъв очевиден белег... Ето защо, след като се успокояваш, се връщаш в „началната“ точка и тръгваш по първата улица.

Мотаеш се между сградите близо три часа. Сам по себе си градът представлява горе-долу правилен квадрат с дължина на страната малко повече от три километра – тези девет квадратни километра площ не са толкова много за обхождане, но улиците... Е, да речем, че строителите са страдали от маниакална любов към лабиринтите. За цялото си скитане не срещаш и един прав участък, по-дълъг от петдесет метра. Някои улици се вливат в самите себе си, други завършват в стени, трети кривуличат из целия град, само за да завият под ъгъл 180 градуса и да се върнат в обратна посока...

Когато накрая цялото мотаене окончателно ти писва, Хепи предлага меко:

– Защо не се върнеш към първата стрелка? Може би все пак има смисъл...

Това и правиш.

Премини на #235.

193

Най-сетне стигате до кабинета. Сана ти кимва да седнеш. Оставаш прав и отсичаш:

– Бих искал да получа Куртландър – веднага!

– Не е чак толкова просто, господин... въз...

Подказваш й:

– Хардрайт!

– Да, господин Трудно право! – тя се усмихва леко на тази игра на думи – Добро утро определено си иска статуята на момента, музеят пък не е склонен да се раздели с нея... Единадесет милиона са ужасно много пари! Да речем, че от посетители за изминалите години са се върнали, ммм, пет милиона. Не повече, във всеки случай! Но Добро утро не е склонна да плати остатъка от сумата и... Не искаме да губим, нали?

Ще се поинтересуваш докъде са стигнали преговорите (#197) или направо ще предложиш заплащане на сумата от Благородника (#145)?

Ухилваш се:

– Омръзна ми да плащам за кучетата на Рамачандра на Маджипур!

Предпочитам сам да ловувам със собствена глутница...

– Това не е лоша идея! – съгласява се старецът – Ще звънна на Тимъти Грант да го предупредя, че отиваш. Ето ти адреса – но имай предвид, че кучетата му са дяволски скъпи!

Премини на #244.

195

Септември е единствената планета, кръжаща около гореща синя звезда. Хепи старателно изследва планетата, но на нея определено няма аурит – да не говорим, че е и силно смъртоносна, а температурите са като в ада, а не като през септември...

Ами, върни се на картата.

Усмихваш се:

– Май ще е по-добре да го почакам тук!

– Ще ви направя чай! – кимва японецът.

Времето се влачи неприятно бавно. Домакинът ти не е склонен към разговори и те оставя да се забавляваш сам. Вечерята, която готви, започва приятно да дразни ноздрите ти. Накрая японецът отбелязва:

– Вече трябва да идват...

И точно в този момент между дърветата излизат десетина ловци, придружени от най-различни кучета, между които има и две адски хрътки.

– Това е Ясуи Хирикава – обяснява японецът и махва на водача на групата. – Ела насам, този иска да говори с теб!

Хирикава ти подава ръка и се усмихва:

– Вие пък от къде се появихте?

– Налага се да поприказваме... Един младеж на пистата ми каза, къде да търся лагера...

– Добре, ще поговорим! Нека само да хапнем!

След като вечерята е сервирана и нова порция чай зазира на печката, Хирикава най-сетне се обръща към теб:

– Е, за какво ви трябвавам, господин Хардрайт?

Премини на #233.

197

Замисляш се за момент:

– А до какво решение сте стигнали с Фенс Куин?

– Ами, музеят предлага – Сана изсумтява, да замени статуята за друг експонат. Спреди сме избора си на кожа от син тигър от Маджипур – години наред водим преговори с този курортен свят... Една такава кожа със сигурност струва около четири милиона, а е атрактивен експонат и... Господин Куин, разбира се, беше против подобно предложение, тъй като на практика Добро утро ще трябва да заплати за кожата!

Можеш да й предложиш да възмездиш загубите след като откриеш Благородника (#145) или да се съгласиш да търсиш кожата (#185).

... Само че не става така. Още преди облакът да се разсее, звярът изскача от него – невредим. Дори нещо повече. Видимо е наедрял, а зъбите му са станали поне пет пъти повече в гротескно удължената муцуна.

Стреляш пак, този път регулаторът е на „концентриран лъч“ и бластерът би трябвало да отнесе гръдния кош на нападателя, без да разрушава повече улицата.

Чудовището спира, сякаш се е блъснало в стена. Олюлява се, после съвсем явно се променя – става още по-масивно – и отново тръгва към теб, наистина, по-бавно от преди, но това, което се случва, в крайна сметка е немислимо. В Обитаемия космос няма нито едно същество, което може да понесе два бластерни изстрела и да...

– Май му харесва да стреляш по него – мрачно промърморва Хепи. Я пробвай пак, този път задърж лъча!

Покорно натискаш спусъка и задържаш близо половин минута. Това ще изтощи заряда на бластера, но и без друго си ходещ арсенал, пък и ако не спреш чудовището...

И този път то спира. Цялото му тяло се разтриса, докато лъчът удря в него. Но щом стрелбата престава, то отново се променя – с невероятна скорост му се оформя втора озъбена глава.

– Очевидно по някакъв начин усвоява енергията – Хепи звучи доста необнадеждаващо. – Мили боже, що за чудо е това!

Двуглавият звяр продължава да се приближава.

Премини на #215.

199

Зад хълмовете предлага множество туристически атракции и ти се възползваш от голяма част от тях – поне доколкото ти стигат средствата.

Лично Тамила Сана те съпровожда из музея и ти разказва за различните колекции.

Общо-взето, забавляваш се чудесно, но не научаваш абсолютно нищо ново за Благородника.

Върни се на картата!

200

Забелязал жалния ти поглед, отправен към кученцата, Крис кимва:

– Толкова струват, повярвай ми!

– Вярвам ти! – отронваш мрачно – Обаче нямам даже четиридесет милиона, да не говорим за осемдесет!

– Е, тя адската хрътка не е и куче за пилоти „счупи-глави“! – Крис те гледа учудено – С нея се ходи на лов за грамадни зверове и...

– Знам! Обаче спешно ми трябва две женски... Съгласен ли си да изчакаш малко за парите?

– Да не би да има шанс да спечелиш осемдесет милиона звездички от лотария?

Ще му разкажеш ли, че търсиш Благородника (#223) или ще се ограничиш с мъгляви приказки (#230)?

201

Тръгваш по втората улица.

Тя се криви насам-натам, слива се с разни други и накрая завършва като пресечка на малко по-широка улица, която те извежда на същия площад, откъдето си тръгнал.

Избирай – първата улица – #224 или третата – #176.

202

След около половин час сигналът на Хирикава сменя посоката си. Налага ти се да се промъкваш през някакви неприятни гъсти храсталаци.

Накрая стигаш до поляна, на която глутница кучета са обградили някакво паднало на земята животно. Десетина ловци измерват тялото и оживено си подвикват. Забелязваш между тях и един японец.

– Господин Хирикава?

– Да? – той се обръща – А, вие пък от къде се появихте?

Премини на #188.

203

Рондо е шестата по ред планета в система от девет планети около скорошна Нова – първите четири планети са чиста течна лава, петата е пустиня без атмосфера, Рондо е замръзнала до сърцевината си, а останалите са газови гиганти. Хепи щателно изследва системата, но не открива и следа от аурит.

Върни се на картата.

Кимваш:

– Сигурно е от някой незадоволен кредитор на татко, но... Пускай!

На главния екран се очертава квадрат и в него се появява лицето на напълно непознат мъж.

– Добър ден, господин Хардрайт – казва човекът. – Моето име е Кристофър Макдоуел. Обръщам се към вас с огромна молба – бих желал да се видим и да говорим относно спомените ви за капитан Морган. Можете да ме намерите на Есенно листо. Приятен ден и благодаря за вниманието!

Запиши си, че К2 е Есенно листо, а плаващата му кодировка е #117. След което, ако желаш, можеш да продължиш пътя си към Сутрешен чай на #216.

КОМЕНТАР НА КРИС: Ако си се учудил за споменатото преди малко име, да, това съм аз – обичам да се появявам тук-там в книгите си, ако си спомняш от „Ледено безмълвие“! Което, разбира се, не означава, че ако ме посетиш на Есенно листо някой път, ще ти бъде лесно с мен!

205

Прекосяваш няколко празни помещения, преди да стигнеш до спална стена без повече отвори. След като се помотаваш из тези стаи, Хепи предлага:

- Да идем да видим онзи отвор на пода, а?
- Връщаш се в първата „стая“.
Мини на #229.

206

Резерватът – всъщност Защитена ловна територия 904 – се намира от другата страна на планетата и има собствена писта за космически кораби, така че прехвърляш „Хидрата“ там. Посреща те наземна кола, карана от младок с дрехи със защитна окраска.

– Изтървахте началото на лова – обявява той без предисловия.

– Какъв лов?

– Не идвате ли за лова на Гигантския чайник?

– Какво е това?

– Ох! – той потрива челото си – Чайниците са най-едрите хищници, които се срещат на Сутршен чай. Резерватът е популярен именно заради тях... Ловците тръгнаха преди два часа.

– Не съм дошъл да ловувам! Всъщност ми трябва адски хрътки...

– Имаме един чифт – съгласява се младокът. – Но и двете са заедно с господин Хирикава!

– А той къде е?

– Тръгна с ловците!

– Кога ще се върне?

– Може би след пет-шест часа... А е възможно и да ловуват три-четири дни, кой знае! Но, ако искате да говорите с него, ще ви дам пушка и сигнализатор и...

Ако се откажеш и се върнеш към магазина или Киноложкия клуб, мини на #142.

Ако тръгнеш след Хирикава, иди на #214.

207

Продажбата на планетата ти донася цели петдесет милиарда – напълно достатъчна сума, за да си купиш едно малко кралство, да го колонизираш, дори да изпълниш част от договора си към „Флипер“ като прехвърлиш в Трудно право желаещите от екипажа... Остатъка от живота си прекарваш в кралството си, развъждайки адски хрътки – получаваш добър доход, но винаги си оставаш неудачник, защото, трябва да знаеш, астроархеолозите откриват на Благородника цял склад с аурит, който минава във владение на Цивилизованата зона...

Ако не искаш приключението ти да завърши така, пробвай да по-разгледаш планетата на #237.

208

На Добро утро е ранна утрин и вали порой. Въпреки това успяваш да се свържеш по видеофона с Фенс и той пристига, здраво натоварен с багаж – и с голям камион и носачи, които внимателно свалят статуята от кораба.

Половин час по-късно стартираш.

Запиши си нов код за Добро утро – 243 – и нов код за „Флипер“ – #189.

Джунглата се простира докъдето погледът стига. Оплетените с лианни клони на огромните дървета леко се полюшват от вятъра. Под короните им се гушат спретнати дървени къщи в нео-колониален стил, а вместо главна улица между тях има застлан с камъни път. На прозореца на кабинета на Хелън Пол няма стъкло и вътре свободно нахлува горещ и влажен, но изпълнен с примамливи аромати въздух. Чува се кучешки лай, тръби слон...

Маджипур – съвсем истински и невероятно привлекателен.

Маджипур... Мечтал ли си някога да ловуваш в джунглата, да доказваш мъжеството си с оръжие в ръка срещу зловещи хищници, така както някога са го правили англичаните в Индия? Маджипур е точно това.

На бюрото пред теб е поставена брошура. Тя е във вид на книжка с твърди корици и съдържа повече от петдесет холографии. На заглавната страница, както се полага, стои великолепна снимка на Маджипур от космоса – обсипано със звезди черно небе и планетата на преден план, цялата в сочно-зеленото на джунглите...

Маджипур предлага уникални възможности – стига да разполагаш с пари, разбира се. Глутница кучета, отлична пушка, индийски водач (всъщност варварин от кораба „Колумб“), слон – това е всичко, което ти трябва. Напуснеш ли тази стая, ще навлезеш в Маджипур и ще можеш да опиташ силите си в надпреварата за великите трофеи на...

Боже, какви глупости ти се въртят в главата! Маджипур е опияняващ, без съмнение, но не си дошъл на почивка – да не говорим, че нямаш и достатъчно пари за целта!

Хелън Пол търпеливо чака, праметнала крак върху крак. С индийското си сари и сложните обеци изглежда почти налудничаво – едра, но дебела жена с гъста и къдрава коса и очила на носа.

– Е – казва тя спокойно, – искате да разгледате Маджипур преди да решите?

Усмиваш се:

– И така ми се струва привлекателен... Но идвам по поръчение на Музея за чужди планети от Зад хълмовете!

– И защо уредник Сана не дойде сама, а праща някакъв младок? – Хелън цъква с език – Елате, Хардрайт, да се разходим!

Ще тръгнеш ли с нея (#146) или ще настояваш за решение на проблема си веднага (#165)?

210

Най-стартелно претърсваш стените на кубовете наоколо, но не откриваш нищо. На практика пробивът идва, когато заставаш в началото на трите улици и гневно тропваш с крак по земята. Вдига се облак прах и Хепи несигурно отбелязва:

– Я поразчисти там долу... Камерата ти май засича нещо...

Наистина има надпис, нагло надраскан направо на настилката. На практика, надписите са три!

„Бях тук!“ и стрелка, която сочи първата улица. „И тук ходих!“ и стрелка, която сочи втората улица. „Свърнах и насам!“ и стрелка, която както вече се досещаш, е в посока на третата улица...

Е, избирай: първата улица – #224; втората – #201; третата – #176.

211

Допиваш мълчаливо питието си и излизаш от кръчмата. Мотаеш се насам-натам из мърлявото градче и, разбира се, нищо не откриваш. Вярно, капитан Морган е бил тук, но, в крайна сметка, той е ходил и на стоици други планети, които не крият тайни за Благородника...

Не те карам да си записваш нова кодировка за Заложил осем, понеже тук и без друго нищо не се е случило.

Върни се на картата и опитай някъде другаде.

212

Свиваш рамене:

– Вкъщи имаме вълци, мечки, зубри... Хрътките ще се забавляват!

– Боже! Та подобна паплач не е достоен противник за адските хрътки! – старецът изсумтява – Нямаме такива кученца, изчезвай!

Напразни са усилията ти да го склониш да ти даде информация.

Ако отидеш в магазина, мини на #124. Ако се упътиш към Ловния съюз, те очаква #150.

Кацаш.

Хепи провежда щателно изследване на атмосферата и унило отбелязва:

– Давай да се махаме, тук гъмжи от такива вируси и бактерии, че...

В този момент на пилотския пулт светва червена лампа.

– Нарушена херметичност! – ревяваш ти ужасен. Смъртта те настига преди да се добереш до скафандъра си.

КОМЕНТАР НА КРИС: Както по-късните изследователи ще констатират, в атмосферата гъмжи от някои бактерии, разлагащи метали с лекота, с каквато ти би глътнал парче шоколад. А след като тези миниатюрни металорезачки си свършат работата, останалите вирусчета се добират до пилоти като теб за нула време.

Е, от мен да мине, можеш да пробваш отново на #125!

214

Повдигаш вежди:

– Защо ми е пък пушка?

– Ако срещнете чайник, веднага ще разберете! Естествено – добавя младокът, – пушката е с приспивателни игли – тук нямаме навика да убиваме местните животни!

След десетина минути, облечен в специален защитен костюм за лов. Оборудван с лек скимер и снабден с пушка, се отправяш в търсене на прословутия Хирикава и хрътките.

Скимерът – нещо като мотоциклет с гравитационен двигател вместо колела – плавно се плъзга между дърветата в гората. Автопилотът му е настроен да следва приеманите от сигнализатора позивни и след около половин час достигаш лагера на ловната експедиция. Няма начин да го сбъркаш, точно както ти е казал и младокът.

На поляната в доста равномерен кръг са разположени емитерите на силовата защита. Вътре в кръга има седем-осем палатки, десетина паркирани скимера, разхвърляни са раници, а край компактна атомна печка се суети японец.

– Господин Хирикава? – провикваш се ти.

Японецът се обръща, кимва ти дружески и изключва защитното поле:

– Закъснял ловец, а?

– Не, просто искам да говоря с господин Хирикава!

– Сега ловуват! Ако искате, изчакайте го тук. Ще се смрачи след три часа, до тогава ще се върнат. А ако искате, ще наглася сигнализатора ви на вълната на неговия... Но в такъв случай ще трябва да продължите пеша – такива са правилата на лова!

Ще чакаш (#196) или ще потърсиш Хирикава (#184)?

215

След около секунда Хепи додава:

– Изглежда обаче има проблеми с преработката на повече енергия... Интересно, колко мощен енергиен поток може да усвои?

– Не мисля, че имам време за експерименти! – изръмжаваш ти.

Можеш да останеш на място и да пресрещнеш звяра с надеждата, че бластерът и оръжейната система ще го „претоварят“ и ще го спрат (#156), можеш да побегнеш към някое от кубичните здания и да се скриеш вътре (#162) или да се оттеглиш към плазмената горелка (#182).

216

Сутрешен чай, за разлика от повечето светове, които си посетил в лудата въртележка напоследък, си е съвсем нормална планета земен тип – никакви смахнати цветове, никакви джунгли...

Митническият контрол е, общо взето, доста небрежен – тук явно не наминават контрабандисти. Така че само час след кацането вече се намираш в просторната чакалня на звездното летище – и пред кабинката на Обществения указател.

И тук, както на Ферол, те обслужва компютърен мозък.

– Добър ден, какво ще желаете? – гласът му е по-дигитализиран и безизразен, отколкото си свикнал, очевидно мозъкът е доста стар модел.

– Интересува ме адресът на развъдчика на адски хрътки – обясняваш ти.

– Име на човека?

– Ако го знаех, нямаше да се обръщам към теб!

– Хм! Адска хрътка би трябвало да е порода куче, така ли?

– Точно така. Ловно куче.

– Нямам регистър за собствениците на кучета. Но мога да ви дам няколко подходящи адреса. В магазина за междузвездна фауна „Найт и Шед“ вероятно ще могат да ви помогнат. Твърдите, че адската хрътка е ловна порода. Ще ви дам също и Ловния съюз, имам регистриран и един Киноложки клуб.

Е, безспорно Общественият указател страда от недостатъците на всяка една голяма справочна организация, но...

И тъй, можеш да се насочиш към:

Магазина – иди на #124; Ловния съюз – мини на #150; Киноложкия клуб – очаква те #175.

КОМЕНТАР НА КРИС: Между другото, КИНОЛОГИЯ е истинска дума и означава „наука за кучетата“. Кинологията се занимава главно с външния вид на различните породи кучета.

Подсвирваш:

– Четиристотин милиона шават в сандъчето, а?

– Има една такава работа – ухилва се и Крис. – Издръжката на цялото Есенно листо струва горе-долу триста милиона, така че сто даже ще ми останат за облагородяване... Знаеш ли, че имам проект, според който ми трябват близо два милиарда, и ще направя от тази дупка прогресираща колония?

– Е, ще говоря със Сонгбърд – въздъхваш. – Но не ти обещавам съгласието му, нали така?

Крис кимва.

Запиши си нов код за Есенно листо 131 и се върни на картата за избор на нов обект.

218

Звярът се стоварва върху кълбото плазма.

Най-сетне чуваш от него нещо друго, освен ръмжене. Зловещият рев почти ти спуква тъпанчетата. Несигурно се изправяш на крака и се обръщаш към горелката.

Контурите на чудовището едва се забелязват в яркобелия пламък. Една лапа се показва навън и се размахва във въздуха, сякаш търси опора или теб. След това от огъня изниква и главата на звяра. Той се променя с невероятна скорост – нараства, никнат му пипала, нови зъби, нокти, но въпреки това се тресе като че през него е пуснат електрически ток.

– Ще... ще излезе! – възкликва Хепи.

За момент наистина изглежда, като че чудовището ще се справи. После то бавно се плъзва надолу в плазмата. Лапата му напълно се скрива. Муцуната му сякаш се топи, изгубва форма... и то изчезва.

– Мили боже! – промърморва Хепи – Би ли могъл да си представиш какво може да постигне тази твар, подходящо обучена, на която и да е нажежена планета?

Тежко сядаш върху една от кубичните кутии. Едва сега те връхлита шок и се разтреперваш.

– Една тонизираща инжекция? – предлага Хепи.

– Разкарай се!

Все още зяпаш в посоката на горелката – именно затова забелязваш малък надпис на стената: „Бях тук!“ – и стрелка, сочеща, най-общо, към пролуката между две от сградите.

Ако тръгнеш след стрелката, мини на #235. Ако се върнеш към първата „улица“, която видя преди Хепи да те предупреди за движението в града, иди на #192.

Кацате. Хепи провежда щателни изследвания и със задоволство установява:

– Можеш да се разхождаш навън без скафандър – нито един болестотворен микроб!

Излизаш.

Навън няма нищо интересно.

Отдалечил си се от кораба на стотина метра, когато Хепи внезапно врясва в ухото ти (говорителят за радиовръзка е усилен до крайна степен):

– Прибирай се бързо!

Не си достатъчно бърз. Настига те вихрушка пясък и за секунди те стрива в купчинка кайма.

КОМЕНТАР НА КРИС: Пясъкът на втората планета притежава уникално комплексно съзнание – всяка песъчинка е жива, а определено количество от песъчинки прави полуинтелигентен разум, който залавя всеки движещ се жив обект... Песъчинките се хранят с остатъците от бившите живи обекти. С една дума, пробвай пак... може и от #125.

220

Наместваш се по-удобно и питаш:

– Чували ли сте за Благородника?

– Митичната ауритна планета? Та тя не съществува!

– О, напротив! Тръгнал съм да я търся. Имам наследство от капитан Морган, но едно от условията за откриването на планетата е да намеря адски хрътки... Кучетата ми трябва!

– Виж, не съм благотворително дружество! – Грант спира да се усмихва.

Премини на #247.

221

Хотелът е собственост на сбръчкана бабичка, която неохотно приема, че няма да спиш при нея и доста по-охотно се раздърнква за капитан Морган.

– Да бе – обяснява дрезгаво тя, – той честичко наминаваше наоколо... Беше приятелче с Пайк, мир напраха му... Приказваха в кръчмата... Ми да, тука спеше, честен кръст...

Нищо полезно.

Е, можеш да се разходиш до бюрото за регистрация – #228 или да се откажеш от Заложил осем и да се върнеш на картата.

222

Хепи внезапно възкликва:

– Долавям някакъв сигнал... Долу трябва да има маяк, Кели! Да, точно така!

– Искаш да кажеш, че все пак намерихме Благородника? – отказваш да повярваш ти.

– Е, маякът може да е на някой друг пилот – скептично отбелязва Хепи. – Погледни... – в гласа му се долавя възторг.

Той подава допълнително увеличение за изображението на главния екран, макар че и без това виждаш чудесно какво има предвид той.

На някакво плато, сред разкошна зелена гора е разположен град. Или поне прилича на град – камара кубични форми, скупчени на голяма поляна сред дърветата.

– Маякът е там долу – отбелязва Хепи. – Кацам!

Стремителното спускане завършва съвсем близо до кубичните фигури. От земята те още повече приличат на селище – но не на строен от човешки ръце град.

– Невероятно! – промърморваш – Търсихме аурит, намерихме извънземни...

– Е, не знам – Хепи звучи доста разочаровано. – Изглеждат запуснати тези... къщи, не мислиш ли?

Така е. Вездесъщата трева е покрила проходите между кубовете, стените и покривите им са обрасли с мъх и лишей, тук-там дървета люлеят клони из самия град... Закъснели сте поне с няколко века, ако не и повече.

– Ще излезеш, предполагам? – Хепи изсумтява – Не вярвам бързак като теб току-така да сдаде откритието за изследвания... Само имай предвид, че все още не откривам аурит, а недокоснатата планета може да ти донесе три-четири милиарда като нищо...

Действително, можеш да отидеш на разузнаване (#237) или да се върнеш в Цивилизованата зона и да продадеш планетата (#207).

223

Въздъхваш:

– Виж, Крис, ще ти кажа истината, но... А-бе, историята е доста заплетена и не е за вярване!

– Такива най-много ги обичам! – той кимва – Ела, тук имам два стола за специални случаи...

Впускаш се в заплетените дебри на настоящата история. Крис те слуша внимателно и накрая обобщава:

– Значи, кученцата ти трябва за Маджипур, откъдето ще вземеш кожа за Зад хълмовете, където ще получиш статуя за Добро утро, откъдето ще вземеш Фенс за „Флипер“, а от там с Ели заминаваш за Ферол... И всичко това за едно посвещение в някаква книга! Божичко!

– Казах ти, че е заплетено!

– Вярно, тъй си е! – той се ухилва доволно – Добре, ще ти дам и четирите женски, но при едно условие...

С усилие сподавяш писъка си и отвърщаш:

– Ще искаш да ти донеса диаманта Робинзон например? Или...

– Далеч по-просто е! Искам да ми продадеш историята за търсенето на Благородника – независимо какво ще намериш накрая. Разбира се, – добавя той, – ако откриеш планетата, ще ми платиш 120 милиона за кученцата, а аз почтено ще поделя хонорара за книгата с теб... Ако стане бестселър, сигурно ще вземеш поне 200 милиона. Но ако не намериш никакъв Благородник, няма да получиш и пари за историята си. Става ли?

Ако се откажеш, мини на #84. Ако приемеш, иди на #240.

224

Вървиш доста дълго, следвайки налудничавите кривулици. По едно време Хепи отбелязва:

– Знаеш ли, че май се връщаш към плазмената горелка?

Наистина е така, защото все по-ясно чуваш съскането и бученето на плазмата.

Вече виждаш „промишлената зона“ в края на улицата, когато Хепи те спира:

– Чакай! Погледни нагоре!

На последните няколко кубични здания, покрай които си минал, има най-разнообразни отвори. На един от тях пише: „Бях тук!“ и стрелка сочи надолу към дупката.

Не ти остава нищо друго, освен да я последваш.

За малко не падаш в някакъв отвор, глупаво издълбан почти под „вратата“. Иначе самото помещение е абсолютно празно.

На отсрещната стена също има няколко „врати“. Можеш да минеш през тях навътре в куба (#205) или да изследваш дупката на пода (#229).

225

Ноктюрно е приятен на пръв поглед свят, оказва се обаче, че атмосферата му не е годна за дишане. Кислородът е достатъчно, но е пълно с какви ли не отровни съединения – и нито следа от аурит.

Върни се на картата.

226

Позволяваш си една усмивка:

– Не се паникьосвай чак толкова, Хепи! Може пък да е някое нещастно умиращо извънземно и...

Срещу теб изскача грамаден звяр с пламтящи очи. Изпразваш бластера в него, но вместо да го изпепели, изстрелът само го спира за момент. Звярът бързо се преобразява – вече с две глави, много по-едър от преди, той скача отгоре ти. Вече дори не усеща бластера ти.

Ами, това е мрачният край на приключението ти.

227

„Хидрата“ тъкмо влиза в орбита около Сутрешен чай, когато в края на пулта припламва червена светлинка и Хепи съобщава:

– От пощенския отдел ни изпращат някакъв запис... Леле, това писмо ни е гонило от къщи, през „Елатрон“ и Ферол, и през Добро утро, и... Да ти го пусна ли?

Ако изслушаш записа, мини на #204. Ако го оставиш за друг път, те очаква #181.

228

Бюрото за регистрация на планетарни заявки е административен обект, който може да бъде открит на всяка една планета – така пилотите „счупи-глави“ могат да регистрират откритията си където и да попаднат. Всички бюра, трябва да се добави, са свързани в обща мрежа и заявките от тях попадат автоматично в Банката за регистрации, където в срок от пет години пилотът трябва да заплати милион и триста регистрационна такса. Изключение правят специалните заявки, които бюрото не изпраща в банката, съхранява ги в продължение на 50 години и таксата им е седем милиона. Достъп до такива заявки има само собственикът на определен код, поставен от заявителя – в крайна сметка специална заявка може да бъде регистрирана официално от съвсем друго лице...

Бюрото на Заложил осем е в много жалко състояние. Сградата е почти срутена, в приемната има само един спаружен дядка, който дреме на неудобен стол.

– Искам да проверя някои заявки! – обявяваш ти идяквата кимва, без дори да се събуди окончателно.

Залата за регистрации не е в по-добро състояние. Освен крива маса и твърде ниско кресло, няма други мебели.

– Здравсти! – гласът на компютърния мозък е извънредно жизнерадостен – Какво ти трябва?

– Заявка на името на капитан Морган!

– Е, не мога да ти дам такива сведения! – мозъкът звучи разочаровано – Знаеш, право на достъп и тъй нататък...

– Аз съм наследник на капитана. Можеш да провериш и...

– Име?

– Кели Хардрайт!

След няколкоминутна пауза, мозъкът съобщава:

– Имаш достъп... Но заявки от името на такъв човек липсват. Има обаче един комплект специални заявки на Морган Флип Райт. Ако можеш да ми кажеш някакъв код, ще ги отворя!

Ако действително имаш записан код, иди на епизода, номера на който съставят двете последни цифри от кода. Ако нямаш код, мини на #238.

Там долу цари пълен мрак. Налага се да включиш фенерчето на шлема си и вече очакваш да видиш някаква бездънна шахта – би било типично за идиотизма на строителите на този град – но всъщност отворът е доста плитък. В праха на пода май пише нещо.

– Хайде! – подканва те Хепи и ти тронаво се спускаш в дупката.

Надпис действително има: „Склад!“ – и стрелка. Малко по-нататък по кривуличещия коридор откриваш тежка блиндирана врата, която изглежда прекалено нормално за място като това. Виждал си абсолютно същите десетки пъти – такива слагат на специалните складове за опасни вещества. Обикновено врата от този тип означава, че съответното помещение е херметизирано и изолирано срещу всякакво възможно изследване, било с радар, магнитен локатор или каквото и да е друго.

На вратата с приветливи букви е написано: „Отваряй спокойно, не е заключено!“.

– Каквото и да има отатък – отбелязва Хепи, – ти ще си защитен, нали си в скафандър!

Надявайки се да е прав, бутваш внимателно вратата. Тя се отваря...

Премини на #166.

230

Извинително присвиваш рамене:

– Виж, просто ми трябва две женски кученца... Ако е въпроса какво ще става с тях, ще отидат да ловуват на Маджипур, но...

– Не съм по тайните! – присвива рамене Крис – и не бих дал кученце безплатно дори на най-добрия си приятел... Въпреки че Маджипур е подходящо място за хрътките ми!

Ако му разкриеш историята за Благородника, мини на #223. Ако продължиш да го врънкаш потайно, иди на #249.

231

Кацате.

– Не знам – отбелязва Хепи. – Не ми се струва правилно... Все пак...

В този момент корабът пропада. Така и не разбираш какво е това, което пресова „Хидрата“ на метално блокче с размери 10 на 10 сантиметра за по-малко от седем секунди.

КОМЕНТАР НА КРИС: За твое сведение, ще добавя, че става въпрос за животно, наречено от следващите изследователи на планетата Големият гълтач. Пробвай пак... Можеш да почнеш например от #125 за разнообразие!

232

Хепи е бил напълно прав да се опасява от звяра, казваш си ти. Чудовището е отвратително. Движи се изправено на задни лапи и е високо горе-долу колкото теб, но с това приликата му с човек приключва. Тялото му е масивно и мускулесто, муцуната е пълна с грамадански остри зъби.

Звярът спира на около три метра от теб. Бърните му са сгърчени около онова, което би трябвало да е нос. Ръмжи.

Много, много бавно измъкваш бластера си и завърташ регулатора на крайна позиция – широк лъч с пълна мощност.

– Включвам се към автоматичната ти оръжейна система – тихичко казва Хепи в шлемофона. – Но не бързай да стреляш, за бога, това може да е някое нещастно и безобидно извънземно, което...

Ако звярът е нещастно и безобидно извънземно, ще ти се наложи да коригираш понятието си за безобидност, защото той се хвърля върху теб с мощен скок. Претъркулваш се встрани, като едновременно стреляш в чудовището. Дузината най-разнообразни автоматични оръжия, накачени по скафандъра ти, също се включват в схватката – Хепи не си губи времето да философства повече.

Освен звяра, бластерът взривява близо половин квадратен метър от настилката на земята. Вдига се облак прах. Според всички правила, от противника ти трябва да е останала само купчинка пепел...

Премини на #198.

233

Обясняваш:

– Трябват ми две-три женски адски хрътки!

Хирикава изненадано те поглежда:

– И какво правите тук в такъв случай?

– От Ловния съюз ми казаха, че само вие имате такива кучета...

– Моите не се продават. Освен това са вече доста стари. Всъщност, аз самият търся да си купя няколко, но цените, които местният развъдчик поддържа, са изключително високи!

– Никой не ми е споменал за развъдчик!

– А, казва се Тимъти Грант. Лесно ще го намерите... Но, наистина, няма да ви продаде нищо за нормална сума!

Хирикава те поканва да преспииш в лагера – отдавна се е стъмнило. На следващата сутрин, заедно с цялата група, се връщаш до сградата на Резервата. Работа за половин час е Хепи да върне кораба обратно на звездното летище.

Ако тръгнеш направо към Тимъти Грант, те очаква #244. Ако отидеш в Киноложкия клуб, мини на #175.

234

Езерен рай е далеч от рая – всъщност няма и езера. Цялата планета е покрита с нескончаемо море, над което не стърчи дори едно островче. Хепи внимателно я изследва, но на нея няма и грам аурит.

Върни се на картата.

235

Проходът между сградите кривулича като пиян червей. Няколко пъти го пресичат други „улици“ и накрая стигаш до кръстовище, на което е невъзможно да се определи коя е твоята...

– Може би средната улица? – несигурно предполага Хепи.

Проблемът е, че пред теб има нещо като малко площадче, на което улицата ти излиза под ъгъл. Трите насрещни пресечки започват от едно и също място и безобразно се кривят още в началото си.

Ще потърсиш някакъв знак (#210) или ще избираш наслука: първата улица (#224), втората улица (#201) или третата улица (#176)?

236

Планетата изглежда много спокойна. Всъщност, на нея няма и едно живо същество, както констатира Хепи. Но атмосферата е годна за дишане.

Ако искаш да кацнеш и да огледаш по-добре, мини на #213. Ако искаш да продължиш с другите планети, мини на #125.

Засмиваш се:

– Естествено, че ще изляза да разгледам! Дори това да не е Благородника, капитанът сигурно е скрил някъде още улики за наличието на истинската планета и...

Хепи мълчи няколко секунди, преди да отбележи:

– При друг случай не бих настоявал толкова, но ме притеснява онзи абзац, в който се казва да се пазиш от графския звяр... Ще вземеш скафандър и пълна екипировка, нали?

Ако го послушаш мини на #122. Ако откажеш да се екипираш както подобава, иди на #127.

238

Поклащаш глава:

– Не знам кодове за специални заявки!

– Е, жалко! Тъкмо си мислех, че може пък и да успея да обслужа някой клиент! – мозъкът въздъхва – Ама и без друго заявките сигурно не са от твоя човек... Ела пак някой път!

Ами, запиши си код 121 за Заложни осем и се върни на картата.

Допиваш мълчаливо питието си и излизаш от кръчмата. За всеки случай „препитваш“ и компютърния мозък в бюрото за планетарни заявки, но и той не е чувал за капитан Морган.

– Очевидно Сълийн не е търсеният от на Пет парсека! – дълбокомислено обявява Хепи, когато се връщаш на кораба.

Понеже и без друго нищо не се е случило на Сълийн, няма да те карам да пишеш и нова кодировка. А сега – към картата!

240

Кимваш:

– Съгласен съм!

По-малко от час по-късно си в пилотската зала на „Хидрата“, четири очарователни хрътченца се мотаят из краката ти, а купчина бумаги на пулта – родословия, бланки, паспорти и какво ли още не – подсказват, че зверчетата са с къде-къде по-синя кръв от твоята.

Запиши си нова кодировка за Есенно листо 131. Запиши си също кодировка за Маджипур – #108. А сега марш на Мадж... тъй де, на картата за избор на нов обект!

241

Рийчард Венски те посреща лично и много държи да изрази огромните си неизразими благодарности. С една дума, отравя ти деня. Но на Ферол и без друго не научаваш нищо ново. Върни се на картата.

242

Дансе и Фенс те посрещат и прекарват една буйна вечер в ресторанта на „Флипер“, но не научаваш нищо ново за Благородника. Върни се на картата.

243

Линда от Туристическия център любезно ти показва статуята на Кургландър, поставена на почетно място в Утринния музей. Дискретна табелка на постаментата обяснява, че статуята е върната на флиперяните, благодарение на усилията на Кели Хардрайт...

Всички на Добро утро много те хвалят, но не научаваш нищо полезно за Благородника. Върни се на картата.

244

Тимъти Грант обитава разкошно имение извън града. Когато таксито спира пред вратата на къщата, от храстите изхвъркват няколко великолепни адски хрътки, обграждат машината и вбесено започват да лаят.

Малко по-късно от къщата излиза мускулест русокос красавец, който с едно махване на ръката усмирява кучетата и ти кимва:

– Приятно ми е, Грант! Какво ви води насам?

Кимваш му и ти:

– Кели Хардрайт! Вижте, искам да купя две-три женски хрътки!

– О, чудесно! Заповядайте!

Той те настанява в разкошна гостна и започва да ти показва родословия, снимки на някакви предци и какво ли още не.

Накрая не издържаш и простичко питаш:

– Каква е цената?

– Двадесет милиона за кученце! – Той се усмихва. – Най-добрите адски хрътки в Цивилизованата зона, такава сума за тях си е направо без пари, нали разбирате, но...

– Двадесет милиона? – зяпваш изумен. За бога, та от условие на условие цената се вдига!

– Е, мога да направя специална отстъпка и да ви ги дам за по деветнадесет и половина, ако вземете три...

Ще му разкажеш ли за Благородника (#220) или ще се опиташ да го навърнкаш да изчака с плащането (#250)?

245

Когато влизаш в музея, още от прага в очите ти се набива кожата на синия тигър, опъната на стената срещу вратата. В този си вид Великият Мадж е дори още по-внушителен и красив. Сега се виждат дългите му лапи, масивната глава, изящната опашка... Жив, навярно е бил страшилището на Маджипур. Тук, както казва и Сана, той е невероятна атракция.

Е, посещението на музея много ти харесва, но не научаваш нищо ново за Благородника. Върни се на картата.

246

Появяваш се в музея около половин час преди да затворят. Уредник Сана криво ти се усмивва иззад бюрото си... После забелязва пакета в ръцете ти.

– Носиш я? – зяпва тя.

– Точно така! – разгъваш кожата и оставяш уредничката да я гледа като хипнотизирана.

След час статуята на Куртландър вече е натоварена на кораба ти.

Запиши си нов код за Зад хълмовете – 245 – и нов код за Добро утро – #208. А сега – към картата!

247

Той допълва:

– Очевидно, няма смисъл да говорим повече! Приятен ден! – и буквално те изхвърля от къщата си.

Ако решиш да отидеш в Ловния съюз, мини на #150. Ако посетиш магазина, те очаква #124.

А ако вече си изчерпил и трите възможности, запиши си нов код за Сутрешен чай – 72 – и не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на картата и да си избереш нов обект за посещение...

КОМЕНТАР НА КРИС: Ако случайно си закъсал и нямаш други непосетени кодировки, мога да ти дам още един шанс – иди прочети #227 внимателно! Луд да съм, ако не получиш една свободна кодировка!

248

Хелън те посреща още на космопорта и действително ти дава възможност да ловуваш безплатно на Маджипур. Прекарваш си чудесно, но не научаваш нищо ново за Благородника. Върни се на картата.

Кимваш:

– Охотно бих ти казал как ще взема парите, но... да речем, че рискувам да бъда убит и...

– Е, хайде! Ако искаш, ще ти подаря – съвсем безплатно – една казвказка овчарка, но забрави адските ми хрътки! В целия Обитаем космос има само около двеста животни... Не можеш да ме накараш да ти дам кученце за нищо на света! Четиридесет милиона не са малко пари!

Най-сетне една гениална математическа сметка ти светва в мозъка.

Премини на #217.

250

Въздъхваш:

– Няма ли начин да сключим договор, според който да получа две кученца веднага, а плащането да се отложи за около месец?

Грант поклаща глава:

– Не съм луд! Ако толкова искате хрътки, но нямате пари, върнете се след месец и ще получите кученца – ако са останали...

Премини на #247.

ЕПИЛОГ

КОМЕНТАР НА КРИС

Когато пишеш книга за търсене на съкровища, най-добре е да спреш там, където съкровището е намерено, мисля аз. Какъв смисъл има да се разказва как Кели е платил регистрацията си за планетата, как е превърнал града в археологически резерват и как... Просто това е част от съвсем друга история.

Така че тази книга би трябвало да свърши до тук... Но има нещо, което продължава да ме притеснява дори и сега, когато ръкописът е готов за печат.

Преди няколко седмици седяхме с Кели в „Жонгльорите“... О, забравих да спомена, че първото нещо, което той направи, бе да изпълни договора си с кораба. Кели бе на мнение – и Елиньор Куин се съгласи с него – че Ратала е изключително приятна планета, така че с помощта на три килограма аурит корабът бе закаран там и флиперяните най-сетне достигнаха крайната си цел.

Та, седяхме в „Жонгльорите“ – барът на Дансе Феб Флипер – и обсъждахме настоящата книга. Кели внезапно каза:

– Знаеш ли, в склада с аурита намерих и още нещо...

– Какво? – вдигнах вежди аз.

– Там имаше един холопроектор и съобщение от капитан Морган...

– Поздравява те за добре свършената работа?

– Не точно... Ще ти го пусна, става ли? Дансе, ще минем отзад...

– Моят бар е и твой! – засмя се Дансе.

В празната задна стаичка Кели ми демонстрира записа.

Усмехнат до уши, капитан Морган говореше от екрана:

– Е, момче, радвам се, че си успял! Има само още едно нещо, което трябва да научиш... Това, което ти току-що откри, не е истинският Благородник. Още след като опаднах там бях наясно какво ще се случи, когато донеса аурита в Цивилизованата зона. Ето защо напълних трюма с кристалите и ги пренесох тук, а Ратала маскирах най-старателно... Вярвам, че това количество аурит ще ти бъде достатъчно да се погрижиш за флиперяните и да живееш в доволство до края на живота си. А ако някой ден решиш да потърсиш Благородника...

Не ми оставаше нищо друго, освен да се засмея и да почерпя Кели още едно питие. Но...

КРАЙ

© 1997 Елена Павлова

Източник: Библиотеката на Александър Минковски

Публикация:

Кристофър МАКДОУЕЛ. ОКОТО НА БОГА. 1997. Изд. Пляда, София. Книга-игра.

Художник: Ивайло ИВАНЧЕВ. Печат: Полипринт, Враца. Страници: 144. С ил.

Формат: 20 см. Цена: 1000.00 лв. ISBN: 954-409-150-5.

Част 2 от Песни от космическите друми.

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/524>]