



Михаил Милушев

Дуел

1.

– Малко храна за бедния Скаг?

Просяци.

Протягам празната си ръка и пускам в отворената му длан дебел сандвич. Амралът, черен камък с неправилна форма окачен на сребърна верижка около врата ми, леко се затопля. Какво ли намират в това унизително съществуване? Защо продължават агонията си?

Просяци. Скаги. Хора, загубили в Дуел. Обикновено Дуелите се провеждат на оживени места. Само най-безрасъдните дръзват да предизвикат Дуел на някой по-безлюден свят. Колкото и да е сигурен в себе си човек, изходът на двубоя никога не е сигурен. Некра-4 е доста оживен свят, тук Скагите оцеляват.

Продължавам по пътя си и скоро стигам хълма, който си набелязах когато пристигах. Мястото е усамотено и спокойно, точно като за мен. Разпъвам любимата си вила наоколо и влизам. Амралът приятно топли гърдите ми.

2.

Днес отпътувам. В маршрута, който съм си набелязал влизат още доста светове, а съм обещал на Шона да се върна след две седмици. Тънки снопове енергия излитат от моят Амрал и оформят полупрозрачната външна обвивка, в която ще пътувам.

Отново на път! Яйцето, което съм си подготвил леко се издига над повърхността. Невидими полета изтласкват всяка отделна молекула от моето тяло нагоре, към звездите. Наблюдавам как тъмната половина на Некра-4, осеяна с бледите разноцветни светлинки на други Лункети се отдалечава под мен. Някои от светлинките също се откъсват от планетата и политат в пространството, понасяйки своите притежатели към неизвестни светове. Още миг и малката искрица, в която се е превърнала планетата, по която до скоро ходих се стопява.

Звездите прелитат край мен, сякаш закъсняват за някаква тяхна си работа. Постепенно малките искрици се удължават и се превръщат в синкав от сиянието на Яйцето тунел, през който летя. Амралът си знае работата и уверено ме води към следващият свят – Арквил-7.

3.

Понякога се питам защо върша всичко това. Защо пътешествам из странни светове, защо се боря с неznайни зверове от далечни краища на вселената, защо наблюдавам пъплещия, окован към повърхността народ на някоя изостанала планета. Защо какво ме кара да продължавам?

И често си отговарям – Дуелът е причината. Чрез безсмъртието си моята раса се лиши от развитие, и единственото, за което си струва да живея, единственото развитие в живота ми е Дуела. Дуелът, поставящ на карта всичко което имам – моят Амрал. Дуелът, от който един ден ще излезе един единствен, последен Лункет – притежател на Амрал. Дуелът, от който като победени са излезли Скагите, лазещи в прахта, без собственост, зависещи изцяло от благоволениято на чуждия Амрал.

Рискът.

4.

Арквил е бил Последният Технически Свят. Своеобразен музей на предходните стадии на развитие на моята раса, с градове, посещавани от малобройни туристи, дошли да съзерцават Възхода на цивилизацията, градове, поддържани от отегчени Лункети, решили поне временно да посветят живота си на Материалното. Арквил е един от най-посещаваните светове в цялата вселена – където и да отидеш, винаги наоколо има двама-трима Лункети, разглеждащи някоя стара сграда или машина, или просто губещи времето си с създаване на форми и образи от материя и светлина.

Разхождам се из улиците на стария град. Холо-реклами и надписи са приканвали посетителите към това или онова заведение или магазин. Различни предмети, някога представлявали ценност ме гледат изпод полираната, блестяща повърхност на холокубовете. Влизам в заведение, което някога е имало име, но вече надали някой помни как да го прочете. От вътре представлява голяма куполообразна зала, с кръгли масидискове летящи във въздуха, всяка с по четири анти-Г кресла с високи облегалки. В отдалеченият край на залата барът описва дъга покрай четвърт от стената на купола, с малки традиционни столчета без облегалки, полюшващи се от течението.

В заведението няма никого. Не, сега забелязвам, че в края на бара, седнала на столче и стъпила на поставката за крака се е облегла на плота червенокоса жена. Протяга ръка с чаша през бара и роботът-барман налива кехлибарена течност от прозрачна бутилка с екзотична форма. Един робот-сервитьор се отправя към мен, може би с намерение да ми покаже свободна маса (каква ирония) и привлича погледът на жената към мен. Някъде от дълбините на паметта ми изплува мисълта, че жената всъщност е още момиче, но това разбира се не е вярно. Всеки може, чрез силовите полета на Амрала, да промени ДНК-то и външния си вид, или просто да създаде от самите тях каквото си поиска. Жената беше, разбира се, на моята възраст. След милион години живот, разлика от десетки, дори стотици години е направо смехотворна.

Отправлям се към нея с намерение да я покая да прекара няколко часа с мен. Приближавам се до бара, тя ме гледа спокойно и безмълвно.

– Здравей, аз...

На рамото ми ляга нечия ръка и чак сега забелязвам, че на бара има

две чаши. Обръщам се и виждам мъж, който изглежда на същата възраст като жената.

– Дуел – казва той.

Една единствена дума. Предварително заложената в двата ни Амрала програма ги задвижва, когато той произнася предизвикателството. Дуелът не може да бъде отказан, Амралите сами излитат във въздуха и се отдалечават достатъчно далеч, за да не наранят никого, и достатъчно близо, за да виждаме добре всяко движение около тях. Потрепервам – неговият камък сияе по-силно от моя – спечелил е повече Дуели и погълнатата от победените сила очаква да бъде хвърлена срещу моята.

Битката започва – синкав лъч като стрела полита от неговия Амрал към моя. Дуелът се води изцяло със полета, всички други способности на камъка са блокирани. Хвърлям странично моето поле което се обвива около стрелата му и я повлича далеч от Амрала, но той вече е хвърлил нови сили в атака. Неусетно битката се разделя и вече и двамата трябва да следим по няколко отделни схватки. В това е същността на Дуела – Амралите са еднакво мощни и победата трябва да бъде спечелена с ловкост, а не със сила. Той, като притежател на повече енергия може да хвърли повече нападатели, стига да може да ги координира.

Неочаквано ярък лъч се стрелва право към камъка ми. Капацитетът на Амрала е вече изчерпан и се налага да отклоня лъча като освобождавам едно блокирано вражеско поле. Мисля, че ще успее да го хвана отново, преди да се е измъкнал...

5.

Седя, подпрял лакът на бара. В ръката ми чашата с кехлибарена течност блести на оранжевата светлина, влизаща през прозореца. Другата ръка стиска скъсаната сребърна верижка.

Януари, 1995

КРАЙ

© 1995 Михаил Милушев

Източник: <http://sfbg.us>

Публикация:

СТОМАНЕНИ КУЧЕТА. ЦИВИЛИЗАЦИИ И ФАНТАСТИКА. 1997. Изд. Неохрон, Пловдив и Изд. Орфия, София. Алманах за остросюжетна литература. SF Трилър, No.30. Редактор-съставители: Веселин РУНЕВ, Григор ГАЧЕВ. Превод: Григор ГАЧЕВ, Христо ПОЩАКОВ. Формат: 115×165. Страници: 192. Цена: 1500.00 лв.

Съдържание:

Въведение – с.2;

Стоманени кучета – Рей ОЛДРИДЖ / пр. Григор ГАЧЕВ – с.3;

Мисионери – Любов ЛУКИНА и Евгений ЛУКИН / пр. Григор ГАЧЕВ – с.44;

Лицето – Ед ГОРМЪН / пр. Христо ПОЩАКОВ – с.133;

„SF Made in Bulgaria“: Дуел – Михаил МИЛУШЕВ – с. 150 (Lance ing, януари 1995)

[по това време на 16 години; дебют в жанра.];

Извън картината – Григор ГАЧЕВ – с. 155;

Конкурс – с. 188;

Ако сте пропуснали – с. 189;

Абонамент – с. 191.

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/606>]