

**ЕЛЕНА ПАВЛОВА**  
**ОКОТО НА БОГА**  
**ПЕСНИ ОТ КОСМИЧЕСКИТЕ**  
**ДРУМИ**

**2**

Част 2 от „Песни от космическите друми“

[chitanka.info](http://chitanka.info)

## НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Здравей! Мислеше си, че съм потънал в небитието така, както се появих? Да, ама не — просто си имах ДРУГА РАБОТА. И ако ме попиташи 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, мърсех се да му хвана чальма 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 уникатна по рода си симулационна книга-игра.

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

Крис

2.12.1996 — с. Есеница

# 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. Неизследваните 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 индустриски магнат в Цивилизования космос. Баща ти, за съжаление,

е починал предищния ден, а веднага след като си се върнал от погребението му, един от адвокатите-изпълнители на завещанието му ти се обажда по видеофона, за да ти донесе още нерадостни вести...

## УВОД

Лицето на екрана на видеотелефона 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 намираше 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 индустриски 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?

— Двата 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 прегръща. 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](#).

# **ЕПИЗОДИ**

# 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 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**

Номерът на това билетче е AZD14958763456.  
Можеш да се върнеш на **26** за нов избор.

### 3

Бързо се прибиращ и заварваш вкъщи съдия-изпълнител — два работа.

— 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](#).

Мрачно поклаща 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 щастието 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.

След кратки размишления обявяваш:

— Карай към „Елатрон“!

— Както кажеш, Харди! — Хепи изсумтява отново — Само не схващам, какво ще търсим там... Тази загадка е дяволски налудничава! 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 загрява 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 сближени, 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 ненакърнило великолепие.

Самата база е разположена на стабилна орбита достатъчно далеч от звездите (сполучливо наречени Любовниците в звездните карти) и, гледана отстрани, 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 шедъровър му е поднесъл Пиер.

Под ресторантата 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 стълбица! — въздъхваши — 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 преориши 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.

— Здрави, Харди! — фамилиарно те поздравява компютърния мозък — Затъжих се за теб... Щяха да ме конфискуват, представяш ли си!

— Знам, Хепи! Имаше някои проблеми...

— Знам 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 IGF5004351123.  
Можеш да се върнеш на **26** за нов избор.

## 11

Какво от това, казваш си, че капитан Морган бил седял на същия стол — нали и без друго ти е чичо! Така че сядаш. В същия момент старецът до теб яко те бълсва:

— 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 реагираш — ще отговориш грубо на стареца (52), ще му кажеш кой си (65) или ще се поинтересуваш какво значение има табелката (77)?

## 12

Красавицата се усмихва:

— Номерът е IGF50043511123! Честито на печелившия!

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.

— Здрави, 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 съхраните ми съчинения, логически би трябало да се намират в някоя библиотека, нали? Някакъв идиот от Ферол се беше навил да ме издава преди suma 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 изведнъж 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!

Настаняващ се на пилотското кресло. Главният еcran, 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 чично... 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 доказа. 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 полу забравена легенда, може би е време да си опиташ късмета. Единственото, което знам е, че той много ценеше Куртландър и според легендата, която ми е разказал, този бог дарявал съкровища, като разкрие окото под превръзката си. Надявам се тази информация да ти помогне... Но имай предвид, че чично ти наистина беше дяволски потаен човек! Успех...

Екранът угасва.

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

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 допнотробна 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 исамнатам!

— Преджобили са ме! — възкликаш 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

Примиително разперваш ръце:

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

— Хайде, изчезвай!

Това и правиш.

Запиши си кодировка 25 за кораба „Флипера“.

**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 билети за космолотарията...

— 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 половин звездичка не и отказвате моляви...

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 участвуваш 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 олощената врата:

Сонгбърд ще рече „пойна птица“, кимваш ти — вероятно е някой от местните поети, такива се въдят 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 аграв- затвор.

Пробиваш си път до бара. Естествено, няма нито едно свободно място... Впрочем не, има едно в ъгъла, но на плата пред него е поставена табелка, която гласи: „Тук седя 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 оръфани типове бълска карти и ти хвърля повече от подозителни погледи.

Ако решиш да напуснеш заведението и да отидеш в „Идиот“, мини на [37](#). Ако заговориш картоиграчите, те очаква [41](#). Ако седнеш на свободния стол, иди на [11](#), а ако опиташ да заприказваш стареца, се прехвърли 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 сблъскваш с дребно оръфano човече, което щом те забелязва, бързо започва да каканиже:

— Последни билети за космолотарията...

— 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 половина звездичка не и отказвате моляви...

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 участвуваш в лотарията, иди на **34**.

## 24

Красавицата обявява:

— Номерът е ADZ14958763456! Честито на печелившия!

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**.

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 оправва 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 неочеквано 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 пъхаш 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](#))?

На екрана вместо изгледа към звездите се появява улгемено 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... Въщност, тогава не предполагах какъв фурор ще предизвикат тези кристали. Okaza се, че само за едно пътуване съм станал милиардер и, признавам, поголямата част от печалбата си похарчих за този Кораб, както вече си се убедил. Мислех да прехвърля флиперяните на нов, лично тихен 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 заграбят 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 набираш номера 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 четирицадесет звездички, които си пропил 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 запрашиш 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 й, 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 скачаш 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 поклаща 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 бесплатно?

— Разбира се! Но не бесплатно... Ето, на гърба на билетчето ще запиша видеотелефонния 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 аконяма дава зимища доходътърся-някой друг...

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, налей 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.

Настаняващ се на бара и си поръчва „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...

Обръщащ се с лице към экрана. 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, твойт епизод е **12**.

„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 „Рейндър“.

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 подслушаши 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

Поклаща глава:

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

— Ще съжаливате, 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 отвръща:

— 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**.

Примиително 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! — мъжагата не изглежда очарован от идеята, но взима монетата и изчезва в „Пая“.

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

— Здрасти! — отронва той — Върна се, значи!

— Виж, Сонгбърд, извинявай...

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

Премини на **86**.

Красавицата продължава:  
— Номерът е FLI99874458977! Честито на печелившия!  
Премини на **4**.

„Сметановият пай“ е още по-задимен и вмирисан от преди, но посетителите сякаш не са мръднали. Кartoиграчите все така запалено бълскат 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](#).

Поклаща 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 Лекътейпър... 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.

Удовлетворен, билетопродаачът 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...

Билетопродаачът 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, отаден на мъката си (18) или пък да се опиташ да удавиш в пет-шест коктейла същата тази мъка (36).

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 аптечката?

Идеята е добра — след няколко опита успяваш да изщипеш хартийката 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 хартийката. Вярно, там има къс надпис:

„Това око е възпято от пойните птици в сметаната, когато изгревът проблясна над жонглерите и бе донесено на Петте парсека, за да замръзне под зъба на дракона. Куртландър славя, бог на водите...

Взри се в ириса и ще видиш отвъд убиец, и зомби, и граф, и мъртвец.  
Но не възкресяй 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  
налице, 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!

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 видеотелефон 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](#).

В полунощ официално ти отнемат и кораба, така че оставаш абсолютно безпаришен 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, пиян, се удриш 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... Чao!

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 точки 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 K1, K2 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. Появрай 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 K16 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 прехвърлиш на [7](#) и да посетиш орбиталната база! Успех!

Врътваш глава:

— Разкарай се бе, дъртак!

За твоето огромно учудване старецът ревва:

— На кого викаш дъртак, маймун с маймун! — и забива костеливия си юмрук в слънчевияти сплит.

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

— Ще е хубаво да се разкараш от „Пая“, момче! Старият 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](#).

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:

K3 — Кораб „Флипер“, кодировка **71**.

K7 — Добро утро, кодировка **95**.

K11 — Ферол Лекъртейпър, кодровка **104**.

За „Елатрон“ кодировката се променя на 14.

Мрачно се затътряш до кораба. Ако се съди по проблясващите по екрана цветни петна, Хепи все още сънува електронния си сън. Натискаш 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 флиперянския 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 К3 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 може 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 Пъrvите 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 ресторант „Звънът на флипера“. Ако сте любител на стандартната 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](#).

Свиваш рамене:

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

Старецът се позамисля 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 пием заедно е редно и ти да се представиш...

Ще си кажеш ли името ([86](#)) или ще го изльжеш ([61](#))?

## 58

Линда се усмихва 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 картите 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  
забутана базичка край Дуел, където загиваш на шестдесет и три  
годишна възраст при пиянско 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 скучава зад тезгая.

Поръчващ 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 прибиращ 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 й съобщя!

След няколко минути Дансе се връща и кимва:

— Ела, ще те приеме!

Премини на [137](#).

## 63

Озъбваш се:

— Ти не си ли учили 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!

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 M-213 се появява отнякъде, ти скачаш вътре и наредждаш:

— Карай към звездното летище!

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

— Много се забави! — недоволно измърморва Хепи.

— Затова пък намерих каквото ни трябва — отвръщаш ти. — Включи обзорния еcran! 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 K9 е звездата Скарлати, а плаващата й 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 „Флипър“, 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, навсярно 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 оказалось, 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 закрият 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](#).

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 твоето изумление тя дръпва спусъка...

Флиперяните нямат навика да устроиват 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 постараеш на „Елатрон“ или, ако действието пак те доведе до тук, да се справиш по-добре!

## 68

Кимваш:

— Вasha е, стига да намерите кой да натовари Куртландър на кораба ми!

Сана тържествуващо се усмихва:

— Сключихме сделката!

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

А сегакъм [картата](#) — знаеш пътя!

## 69

Поклаща 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 желаеш! Разбира се, би могъл да си пробваш късмета и без наша помощ, но...

Ще подпишеш ли (**90**) или не (**113**)?

Линда кимва при избора ти:

— Лора е добър екскурзовод, наистина... Почакай пет минути, моля!

Минават дори по-малко от пет минути, преди в Туристическия център да влезе разкошна блондинка с традиционните за флиперянците 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](#).

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“ — намръщаш 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 намираш в преходния шлюз на флиперянския кораб.

Посреща те същото момиче, с което си говорил и по видеотелефона. Облечена е доста странно — блузата ѝ от тъньк 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](#)).

Помотаваш се из Сутрешен 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](#).

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?

Поклаща 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](#).

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](#)).

Усмихваш 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.](#)

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 „Флипър“?

— Съвсем насконо 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**.

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 открытието 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 изльжеш нещо (109), или пък да се върнеш на 13 и да направиш нов избор.

Учтиво, но непреклонно заявяваш:

— В Указателя смятат, че имате!

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

— Обхват? — питат той.

— От създаването на библиотеката! — по изражението ѝ съдиш, че е, меко казано, ввесена.

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 сировини пет години назад. Причина — няма поискване от постъпването.

— Имало е такава книга — буреносно ти се ухилва дебеланата, — 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](#))?

Приближаваш се до посочения от младежка изход.

Остъклена 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](#).

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 — отвръщащ 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**.

Надигаш се и изтупваш дрехите си:

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

— Само на онези, които сядат 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 разсмива 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 пълосва 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](#).

Поклаща 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 отлиния. 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 чично 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 доходносно място. На мен ми е достатъчна една книга от Куин — да си осигурия старините. Това е!

Всякакви пазарльци, 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**.

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 дето имаме да си го казваме, не е за чужди уши!

Премини на [35](#).

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 заведенийце!

— 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)?

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 K1 е Ратала, с кодировка **154**; K4 е Септември, с кодировка **195**; K8 е Рондо, с кодировка **203**; K10 е Ноктюрно, с кодировка **225** и K12 е Езерен рай с кодировка **234**.

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 извити 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 отсеките 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 намираш 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](#))?

Въздъхваš:

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

Елинър Куин лично занася листите и ги поставя в компютъра.

Наколко секунди по-късно еcranът отново оживява.

— Очевидно, — отбелязва капитан Морган, — ти си достатъчно умен мой потомък, Кели Хардрайт! И тъй, на „Елатрон“ живее един мой прител 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? — зяпваš 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 гравиран грифон, а от другата — хидра.

— Чудесно! — пъхаш 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 — съгласяваš 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 разтърска 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 еcran се очертава тъмен правоъгълник и в него се появява лицето на никаква 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 намираш в преходния шлюз на флиперянския кораб.

Посреща те същото момиче, с което си говорил и по видеотелефона. 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](#).

Линда се ухилва:

— Сигурно си бил в хотела при Сим...

Дани Локър се оказва массивен 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 разсмива 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 смиръща 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 настъпва 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 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 никаква контрабанда, нали?

Поклаща глава:

— Не съм дошъл да търгувам!

— Тогава?

Би могъл да му обясниш, че се интересуваш 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 прилика на нашарена от малко дете топка. Сияйно-сини морета се плискат около заслепяващи-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 окото си. Разбира се, ирисът под нея не е от аурит, а от някакъв лъскав метал, но...

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

— Исках да видя тази статуя! — обясняваш простишко — Идвам с поръчение от Добро утро и...

— Така си и помислих! Елате в кабинета ми!

Премини на [167](#).

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 отсеки, 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 ѝ кажеш, че си възхитен ([66](#)) или че корабът не е нищо особено ([73](#))?

Завръщаш се на Маджипур в особено мрачно настроение. Хельн 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! — Хельн 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

Поклаща 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](#).

Въздъхва:

— Действително ли се преработват бракуваните книги?

— Обикновено ги продаваме на безценица! — дебеланата свива рамене — Продажбите се регистрират в главното бюро във фоайето. 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 жълч 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 сировини, 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 срећнеш 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 замества 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! — обещаваш 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“. Лекръс 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 Лекръс бе попаднал в безмилостната мелница на Цивилизираната зона и бе загубил прекрасното си кралство — но името му, за разлика от това на много други, не бе забравено. И не защото Цивилизираната зона се бе постарала то да остане в историята, а защото Лекръс 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 „Хидрат“ 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 съхраните 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](#))?

## 105

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 еcran 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 прилепнala 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 вятерничав 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... мmm, 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**.

„Сметановият пай“ сякаш не е мръднал докато те е нямало — той си е все така задимен и смрадлив, картоиграчите бълскат 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 Хельн Пол, но всъщност тя самата се качва на борда на „Хидрата“ има-няма пет минути след като си се приземил.

— Ти ги донесе! — възклика тя.

— Съмняваше ли се?

Тя поклаща глава и през смях отвръща:

— 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 насълзяват. 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! — Хельн хваща две от малките и излиза да ги подаде на Рамачандра, който стои на трапа.

Все още зяпаш кожата, когато Хельн 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 проучва 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 три-четири 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, съсиран 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 — усмихващ 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 попълва 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. Обръща се и отронващ 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 изprobвал 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

Поклаща 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 връща тук без  
специални причини!

— Както желаете! — ти се изправяш.

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

— Махай се! — Данс се гледа смразяващо — Изчезвай или...

Премини на [19](#).

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 нареджа 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 наминал през Сълийн някога?

— Абе, зренietо ми е малко влошено... — той демонстративно се втренчва в портфейла ти.

Ако се откажеш от разговора, мини на [239](#). Ако му платиш, иди на [180](#).

## 116

Добро утро безспорно е възхитителна планета. Паметникът на първопроходците е изключително стилен. 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 никакви 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 мълкват. С няколко резки команди той ги разпраща да се забавляват някъде другаде.

— Можеш да излезеш! — Крис се засмива — Повече няма да те беспокоят, 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 изслуша 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 изтървал... 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 звъничес 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**.

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.

Денните, които текат в ъгъла на визьора ти, са достатъчно красноречиви — 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... Подобре заобиколи покрай града. Отляво има изтиchanе 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.

— Здрави! — 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 крайна 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!

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 ѝ ти.

— Нямаме подобно животно! — тя поклаща глава в виновно изражение — Но за сметка на това току-що получихме превъзходни немски договори 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 простишка 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 отбиете в 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!

Поклаща глава:

— Няма нищо толкова опасно, че да ме накара да влача двадесетина кила екипировка и да се потя в скафандр, когато навън може да се ходи по банска 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 покъсно 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 трявало 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 заведа при капитан Куин!

Премини на **137**.

Прекъсваш нетърпеливо лекцията:

— Трябват ми съ branите 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

Поклаща 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 получаваш нищо, така че няма смисъл да описвам как се забавлявате.

Върни се на [картата](#).

Роботизираното такси спира пред някаква доста наудничаво разкривена 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 разсмива. 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](#).

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 мощнен 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 чайнника, нали?

Кимваш.

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

Премини на [188](#).

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 ползвашите 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.](#)

След десетина минути влизате в малко помещение — вероятно пилотската зала — където са разположени десетина кресла с пултове и има еcran 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 получа книгата...

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

Кимваш:

— Добре, Хепи! — и се потътряш наляво. След две минути откриваш и...

— Промишлен район? — зяпваши ти.

Някакви заплетени в сложни фигури релси — толкова тревясали, 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...

Обръщаши 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](#).

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 Цивилизираната 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](#))?

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 безполезната 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 Пъrvите 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 разbral защо тук тази наука не е на почит. Ще ти обясня някои от причините — на кораба на всички им е втърьсало 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, пъrvите 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](#).

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 чично, 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 докъде са стигнали преговорите с Фенс ([197](#)) или ще ѝ предложиш бучицата аурит от окото на собствената си статуяка ([177](#))?

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

— Ето от тук! — Хельн 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 Хельн — Трябваш ми!

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

— Рама, това е Кели Хардрайт! — представя те Хельн — 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, вързни 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 бърснач 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 Хельн. — 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 притисната 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, — отронващ 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](#).

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](#).

Заложи осем е една от особено забутаните планети според справочника на Хепи. Горе-долу 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 Цивилизираната зона е намерила за ужасно необходимо. По-голямата част от тия петстотин човека се занимават с добив на каквато-там-беше 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 тезгая.

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 Заложи осем е открита от Кристофър Пайк и той е седял в същия този бар заедно с капитан Морган?

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

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](#).

## 150

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 видеотелефона. 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](#))?

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](#).

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. Кажи ми обаче откъде да броя третата — отвън навътре или отвътре навън. И четирите са повече или по-малко годни за живот!

За да разглеждаш планетите по ред, мини на [125](#).

Скарлати е много красива синя звезда и всъщност има две планети, но и двете са газови гиганти с размерите на Сатурн. Според галактическия 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 галактическия 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 Заложи осем. Впрочем, — добавя той, — може да ти се стори забавно, но и двете места ги има на картата на Морган!

Запиши си, че K6 е Сълийн Динюл с плаваща кодировка **60**, а K14 е Заложи осем с кодировка **148**.

Е, иди на картата и си избери обект!

Добавяш:

— Все пак да пробваме!

Стъпваш стабилно разкрачен, 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 изминалата секунда, нараства, въоръжава се с още нокти, пипала, зъби и какво ли още не... Пръв се изтощава бластерът ти. Автоматичният огън задържа още около минута преди Хепи да каже тихичко:

— Това беше, Кели! — и оръжията мълкват.

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](#)).

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 разсмива, 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 разглеждаш кораба, те очаква **163**, а ако не си подписал договора — **128**.

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**.

Фенс мълчи няколко секунди, преди да кимне:

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

— Аман от условия! — искрено възкликваши.

— 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! — озвърбаши 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 K5 е Зад хълмовете и плаващата й 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 недружен любно — 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 изкризиши „Помощ!“ той те прави на парчета, като скафандрът 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 пошироко:

— 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 Заложи осем? Не виждам и една ротативка, да не говорим за казино!

— О, точно в това е вицът! Когато основаваха клона на регистрационното бюро, капитанът и Пайк седяха тук и Морган му каза: „Заложи 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 Заложи 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](#).

Поклаща глава:

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

— Двадесет милиона!

— Какво? — зяпващ изненадано — Та Сана каза, че кожата струва само четири милиона...

— Ако имахте пари изобщо, щяхте да започнете с тях! — Хельн Пол скептично се усмиваша.

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

## 166

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

— Открихме го!

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

— Богат съм! — изкрештяваш 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](#).

## 168

Поклаща 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 закрачва 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 Хирика би могъл да остави сигнализатора си... Във всеки случай, кривващ 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 зеленикова и е покрита с дебели врографени 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 разтворена 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 никаква контрабанда, нали?

Поклаща 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 фоайето 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 поширока.

Премини на [58](#).

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 Хельн 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 Хепи 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](#).

Киноложкият клуб на практика е секция на Федерацията на любителите на животни. Помещава се в две сбути 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 Циеилизованата 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, запущен 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](#).

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 в страни. 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 нареджа:

— 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 олюолява 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 Хирикова?

Японецът се обръща:

— О, здравейте! Вие пък откъде се появихте?

Премини на **188**.

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](#))?

## 180

Подаваш на бармана банкнота от десет звездички и отбелязваш:

— Та, да е наминал 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**

Поклаща глава:

— Сигурно е от някой незадоволен кредитор... Пъхни го някъде по-далеч 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 погълъща?

— 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! — ревва Хепи.

Падаш встани.

Премини на [218](#).

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...
- Какъе в проблемът?
- Виж, не е толкова просто...

Премини на **160**.

Японецът отново кимва при думите ти и взима сигнализатора.

— Скимера, — обяснява той, — можете да оставите тук... Нека да проверя пушката... Добре! Според уредите, Хирикова 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 чувствуаш 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 зеленикова 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](#))?

Въздъхва:

— 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 моркосиня козина и кожите са изключително ценни — използват се за палта, яки...

— Аха! — кимва — 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! — кимва ти.

Запиши си нов код за Зад хълмовете 147. Запиши си също, че K13 е Маджипур, а плаващата му кодировка е [172](#).

Поклаща 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 массивна 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, разбиращ 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 пъхнеш в лудницата!

Ще се опиташи ли да го увещаваш да ти даде кученца ([200](#)) или ще му обещаеш да го свържеш със Сонгбърд и ще напуснеш Есенно листо ([217](#))?

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!

Усмихваш 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 никак 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 Хельн — 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 очебийна. След като е замаскирал така старателно пътя до тук и при условие, че който и да е случаен пилот „счупи-глава“ все пак би могъл да се натъкне на планетата, капитан Морган просто не би сложил такъв очеваден 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... ъъъ...

Подсказваш 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... Единаесет милиона са ужасно много пари! Да речем, че от посетители за изминалите години са се върнали, мmm, 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 готови, 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 Хиrikava — обяснява японецът и махва на водача на групата. — Ела насам, този иска да говори с теб!

Хиrikava 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 завира на печката, Хиrikava най-сетне се обръща към теб:

— Е, за какво ви трябвам, господин Хардрайт?

Премини на [233](#).

Замисляш се за момент:

— А до какво решение сте стигнали с Фенс Куин?

— Ами, музеят предлага — Сана изсумтява, да замени статуята за друг експонат. Спрели 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 ѝ 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 изскуча 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 трябало да отнесе гръдния кош на нападателя, без да разрушава повече улицата.

Чудовището спира, сякаш се е бълснало 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 задръж лъча!

Покорно натискаш спусъка и задържаш близо половин минута. Това ще източи 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 звуци 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 трябват 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 мъгливи 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-широва 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 храсталащи.

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 еcran 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 K2 е Есенно листо, а плаващата му кодировка е **117**. След което, ако желаеш, 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 сляпа 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**.

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 Сутрешен чай. Резерватът е популярен именно заради тях... Ловците тръгнаха преди два часа.

— Не съм дошъл да ловувам! Всъщност ми трябват 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 тричетири 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](#).

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 завинаги си оставаш неудачник, защото, трябва да знаеш, астроархеолозите откриват на Благородника цял склад с аурит, който минава във владение на Цивилизираната зона...

Ако не искаш приключението ти да завърши така, пробвай да поразгледаш планетата на [237](#).

## 208

На Добро утро е ранна утрин и вали порой. Въпреки това успяваш да се свържеш по видеотелефона 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 „Флипър“ — **189**.

Джунглата се простира докъдето погледът стига. Оплетените с лиани 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 опиташи 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, преметнала крак върху крак. С индийското си сари и сложните обеци изглежда почти наудничаво — едра, но дебела жена с гъста и къдрава коса и очила на носа.

— Е — казва тя спокойно, — искате да разгледате Маджипур преди да решите?

Усмихваш се:

— И така ми се струва привлекателен... Но идват по поръчение на Музея за чужди планети от Зад хълмовете!

— И защо уредник Сана не дойде сама, а праща някакъв младок?

— Хельн 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 стотици други планети, които не крият тайни за Благородника...

Не те карам да си записваш нова кодировка за Заложи 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**.

## 213

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! — ревваши ти ужасен. Смъртта те настига преди да се добереш до скафандря си.

КОМЕНТАР НА КРИС: Както по-късните изследователи ще констатират, в атмосферата гъмжи от някои бактерии, разлагачи 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 mine, можеш да пробваш отново на **125!**

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 събъркаш, 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 пресрецнеш 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](#)).

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 намират контрабандисти. Така че само час след кацането вече се намираш в просторната чакалня на звездното летище — и пред кабинката на Общественияния указател.

И тук, както на Ферол, те обслужва компютърен мозък.

— Добър ден, какво ще желаете? — гласът му е подигитализиран и безизразен, отколкото си свикнал, очевидно мозъкът е доста стар модел.

— Интересува ме адресът на развъдчика на адски хрътки — обясняваш ти.

— Име на человека?

— 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 Кинологки 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](#); Кинологкия 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.

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 обръща 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! — възклика 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 скафандр — нито един болестотворен микроб!

Излизаш.

Навън няма нищо интересно.

Отдалечил си се от кораба на стотина метра, когато Хепи внезапно връска 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 трябват!

— 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 раздрънква 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 Заложи осем и да се върнеш на [картата](#).

Хепи внезапно възклика:

— 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 въздорг.

Той подава допълнително увеличение за изображението на главния еcran, 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 настроен 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 лишеи, 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 открытието 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 Цивилизираната зона и да продадеш планетата ([207](#)).

Въздъхваš:

— 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 заплетеените дебри на настоящата история. Крис те слуша внимателно и накрая обобщава:

— Значи, кученцата ти трябват 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 отвръщаš:

— 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](#).

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 отсрецната 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](#).

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.

„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 изслушааш записа, мини на **204**. Ако го оставиш за друг път, те очаква **181**.

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 един 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 Заложи 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 идядката 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.

— Здрави! — 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 тромаво се спускаш в дупката.

Надпис действително има: „Склад!“ — и стрелка. Малко понататък 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 оттатък — отбелязва Хепи, — ти ще си защитен, нали си в скафандр!

Надявайки се да е прав, бутваш внимателно вратата. Тя се отваря...

Премини на [166](#).

## 230

Извинително присвиваш рамене:

— Виж, просто ми трябват 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 бесплатно 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 разбиращ 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!

Хепи е бил напълно прав да се опасява от зяра, 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 массивно и мускулесто, мускулата е пълна с грамадански остри зъби.

Зярът 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 зярът е нещастно и безобидно извънземно, ще ти се наложи да коригираш понятието си за безобидност, защото той се хвърля върху теб с мощн скок. Претъркулваш се встани, като едновременно стреляш в чудовището. Дузината най-разнообразни автоматични оръжия, накачени по скафандръра ти, също се включват в схватката — Хепи не си губи времето да философства повече.

Освен зяра, 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](#).

Обясняваш:

— Трябват ми две-три женски адски хрътки!

Хирикова 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.

Въщност, 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!

Хирикова те поканва да преспиш в лагера — отдавна се е стъмнило. На следващата сутрин, заедно с цялата група, се връща 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 — въщност 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 кривуличи 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 наслуга: 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 скафандр и пълна екипировка, нали?

Ако го послушаш мини на [122](#). Ако откажеш да се екипираш както подобава, иди на [127](#).

Поклаща 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 Заложи 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 връща 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 прекарвате 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 Куртландър, поставена на почетно място в Утринния музей. Дискретна табелка на постамента 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](#).

Тимъти Грант обитава разкошно имение извън града. Когато таксито спира пред вратата на къщата, от храстите изхвръкват 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 настанива в разкошна гостна и започва да ти показва родословия, снимки на някакви предци и какво ли още не.

Накрая не издържаш и простишко питаш:

— Каква е цената?

— Двадесет милиона за кученце! — Той се усмихва. — Найдобрите адски хрътки в Цивилизираната 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 наврънкаш да изчака с плащането ([250](#))?

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, массивната глава, изящната опашка... Жив, навсярно 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](#).

Появяваш се в музея около половин час преди да затворят. Уредник Сана криво ти се усмихва 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!

Той допълва:

— Очевидно, няма смисъл да говорим повече! Приятен ден! — и буквально 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**

Хельн 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 бесплатно — 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

Въздъхваš:

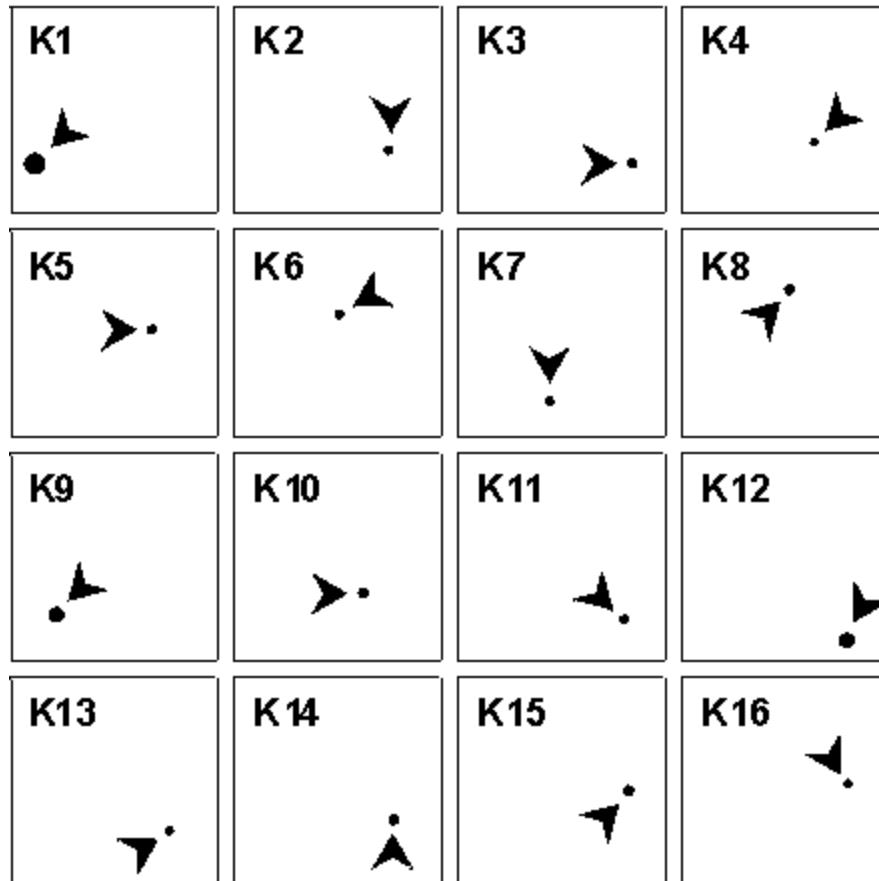
— Няма ли начин да сключим договор, според който да получа две кученца веднага, а плащането да се отложи за около месец?

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](#).

# КАРТА



№	Име на обекта	Плаващи кодировки
K1		
K2		
K3		
K4		
K5		
K6		
K7		
K8		

K9		
K10		
K11		
K12		
K13		
K14		
K15		
K16		

# 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 Елинър 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.

Усмихнат 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 Цивилизираната зона. Ето защо напълни 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 засмее и да почерпя Кели още едно питие. Но...

# ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на **Моята библиотека** и нейните всеотдайни помощници.



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.