

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Майкъл Майндкраш

КНИГА-ИГРА

КЛОПКА ЗА
ПОБЕДИТЕЛИ

Маїкъл МаїндкраїМ



КЛОПКА
за
ПОБЕДИТЕЛИ





ИЗЛЕЗЛИ ОТ ПЕЧАТ:

**СЪКРОВИЩЕТО НА ДРАКОНА
ТАЙНАТА НА ОРКИТЕ
КРАЯТ НА ЗЛОТО
ОСТРОВЪТ НА ДИНОЗАВРИТЕ
ЧЕРНАТА МАСКА
КЛОПКА ЗА ПОБЕДИТЕЛИ**

ОЧАКВАЙТЕ:

КРАСАВИЦАТА И ЧЕНГЕТО

Маѝкъл Маѝндкраѝм

КНИГА-ИГРА

КЛОПКА за ПОБЕДИТЕЛИ

ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА „ХЕРМЕС“

© ИЗДАТЕЛСКА КЪЩА „ХЕРМЕС“ – ПЛОВДИВ, 1997г.

Всички права над тази книга са запазени .
Текстът или откъси от него, както и търговската марка,
не могат да се възпроизвеждат без съгласието на издателя.

© Майкъл Майндкрайм (псевдоним на Димитър Дафовски), 1997г.

© Ивайло Иванчев, корица и илюстрации, 1997г.

ISBN 954-459-441-8

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Очаквах, че „Черната маска“ ще се хареса, но въпреки това останах поласкан от възторжените оценки на читателите. Явно игрите с тактически избори и къси епизоди се приема т много добре. Това ме накара да се замисля за реализацията на няколко проекта, върху които работя от дълго време.

Единият се нарича „Колонизаторите“ (работата по него върви от времето на „Златният оракул“, когато мислех върху книга за суперагента със заглавие „Завоевателите на Гигамор“) и в него читателят трябва да се справи със завладяването на непозната планета. Все още не знам как точно ще изглежда „Колонизаторите“ в завършен вид. Това много зависи от издателя. Проектът може да се реализира като книга–игра или като издание с по–голям формат, цветна карта и още няколко приложения. Другият голям въпрос е дали играта да се играе от сам човек, или да се направи като двубой, подобно на шахмат. Решението на всички тези въпроси не е проблем за мен, важното е да се намери издател, който да прецени в какъв вид този продукт може да направи пробив на пазара.

Работя усилено върху една игра за „Формула–1“ (не книга, а нещо като „Монополи“). Но нека маниаците на този спорт да не бързат да се радват. Лично аз съм твърде скептичен за възможността този проект да бъде реализиран. Изричното ми условие е играта да струва скъпо, но да бъде изпитана и да доставя върховно удоволствие – изработката си. Например настоявам за пластмасови или дървени разноцветни колички и цветни картички, няколко големи карти (с размерите на четворен плакат от списание), върху които да се развива действието. Нищо такова не е виждано досега на българския пазар и е съвсем естествено, че все още никой издател не се наема да реализира тази идея. Моята работа като автор е да създам продукта, но може би издателите са прави да смятат, че такава игра ще струва скъпо и ще бъде трудно продаваема.

Спортните книги–игри също занимават въображението ми. Напоследък следя внимателно „Ф ормула–1“, не съм се отказал и от другите си две спортни мании – футбол и баскетбол. Признавам, че „ИВА – край на коридата“ и „Футболът – тактическа игра“ можеха да бъдат много подобри! Но в тях все още експериментирах, търсех най–добрата формула за приятна и увлекателна игра. В края на тази 1997–а година смятам, че най–сетне си изясних нещата за себе си. Спортна книга–игра в две части, които ще се продават в комплект, би показала колко големи и практически неизчерпаеми са възможностите на жанра, а аз съм точният човек, когато става дума да се разработи перфектно някоя идея!

Всичко казано дотук се отнася за неясното и не договорено бъдеще. Напълно възможно е да не напиша нито една спортна книга–игра през следващата година, а скъпите ми проекти да се провалят заради икономическата ситуация в страната.

Сега бих искал да кажа нещо за следващата книга–игра от колекция „Майкъл Майндкрайм“ на издателска къща „Хермес“. Тя носи странното заглавие „Красавицата и ченгето“ и представлява смесица от хумор, екшън и добра игра. В тактически план ще отстъпва на предишните две книги от колекцията, но нейният

чар е в друго. Ако трябва да я сравня с някоя от предишните си книги, веднага се сещам за „Пробивът“. „Красавицата и ченгето“ ще бъде от онзи тип книги, които човек винаги чете с удоволствие. В нея изборът не е дали да използваш гранатомет срещу пикиращия хеликоптер, или да изстреляш няколко откоса с картечницата по приближаващите се вражи пехотинци. Напрежението в „Красавицата и ченгето“ се създава от проблема дали да купиш портокалов сок или пакетче пуканки на една капризна и ужасно заядлива холивудска звезда. Хм, трябва да прочетеш тази книга, за да разбереш колко готина игра може да се получи с такива на пръв поглед безобидни избори.

Неведнъж съм доказвал, че умея да се справям с разработването на нестандартни теми, затова ще те помоля – довери ми се още веднъж! Не мисля, че „Патрул за ада“ и „Замъкът Муш–Мурок“ бяха смешни, те по-скоро накараха голямата читателска маса да се отнася скептично към хумора и смешните ситуации в книгте–игри. Ето защо предизвикателството е налице, а ти знаеш на какво съм способен, когато имам стимул, нали!

Сега е време да те оставя с играта! Тук няма хумор, всичко е сериозно! От твоите решения зависи бъдещето на Земята и като част от тази планета искрено ти пожелавам

УСПЕХ!

Майкъл Майндкрайм

УВОД

Камерата даваш е близък план на разрушена сграда. В развалините се трудеха дорианци, които разчистваха пластовете строителни отпадъци и търсеха затрупани жертви. Лицата им бяха застинали в безизразни гримаси, от които не можеше да се съди за чувствата, бушуващи в душите им.

Жителите на Дория приличаха по външен вид на хората. Средният им ръст беше малко по-нисък от метър и седемдесет, а очите им бяха студени и безчувствени, но с това разликите между тях и хората почти се изчерпваха. На планетата нямаше различни раси, всички дорианци бяха с бледи, безкръвни лица. Жените носеха дългите си коси разпуснати, а мъжете имаха къси прически, но и при двата пола не се срещаше къдрава коса. Всъщност имаше и още една разлика – лицата на мъжете бяха гладки и недокоснати от бръснар, не им растяха бради и мустаци.

Операторът показва план на града отвисоко и едва сега Стив си даде сметка за страшната разрушителна мощ на земните оръжия. По приблизителни изчисления всяка трета сграда беше срината до основи. Колко ли са били жертвите? Сигурно повече от милион.

– Това те очаква на Дория – каза Стария. – Жестокостта на победителите и страданието на победените се смесват в смъртоносен коктейл за всяка лабилна нервна система. Ако се отдадеш на желанието да отмъстиш за всяка злина, която дорианците са ни сторили по време на войната, ако решиш да ги накажеш за това че те първи атакуваха, скоро ще се превърнеш в кръвожаден хищник. Но не по-малко опасно е да се отдадеш на състраданието. Ще станеш свидетел на покъртителни сцени.

– Знам това, шефе – прекъсна го Стив. – Също така знам, че съм избран за важна задача. Но нямам понятие каква е връзката между мен и победената планета Дория. Врагът подписа капитулация едва преди три месеца и по правило следващите две години и три месеца само военни от окупационния корпус ще имат право да стъпват на планетата. Вярно е, че съм специалист в общуването с чужди цивилизации, а също така съм участвал в няколко сражения, но това не променя нещата – нямам военен чин. Не виждам какво мога да направя, докато не бъде премахната забраната за цивилни.

– По-добре гледай екрана – отклони въпроса му Стария. Истинското му име беше Енрико Кубиляс, но от много години насам никой служител на Отдела за връзка с чужди цивилизации не го наричаше по друг начин, освен с почитителното прозвище Стария. То беше признание за опита и мъдростта му.

На екрана вървяха кадри от героична, но твърде неравностойна битка. Боен крайцер със свръхмощно въоръжение бе надвиснал над милионен град и стотиците му оръдия непрекъснато бълваха огън по безпомощните защитници. Дорианците се опитваха да отвърнат на удара, но всичките им оръжия бяха недостатъчни, за да пробият Кулмановото защитно поле* на крайцера. Погромът продължи не повече от двадесетина минути. После корабът изведнъж направи плавен завой и се понесе към Космоса. Камерата проследи изчезването му във висините.

След това вниманието на оператора отново се насочи към дорианците. Камерата показва в едър план действията в един от най-силно засегнатите от нападението квартали на града. Изминаха няколко минути, преди първият дорианец да се осмели да се покаже на открито. Той хладнокръвно огледа пораженията и започна да дава заповеди на висок глас. Стив разбираше всяка дума, защото още в началото на войната бе изкарал едномесечен езиков курс чрез хипноза. Мъжът явно имаше солиден военен опит, защото много бързо успя да подчини и организира оцелелите в спасителни отряди и всички започнаха да търсят затрупани сред развалините дорианци.

– Тази картина се е повтаряла във всеки техен по-голям град в продължение на два месеца – поклати глава Стария.

– Още в самото начало е трябвало да осъзнаят, че не могат да се съпротивяват срещу крайцерите. И въпреки това са продължавали да упорстват цели два месеца! В сравнение с това клане историята на Втората световна война би могла да мине за кръчмарско сбиване, за което докладват в най-натоварения полицейски участък на петнайсет милионната столица.

– Но докато ние гromяхме планетата им, те също не пропускаха да атакуват.

– Точно така. Нападаха военни и търговски кораби, използвайки онова проклето оръжие – аниhilатора, с което превърнаха цели флотилии в космически прах. Последните данни сочат, че в тази война Земята е загубила хиляда двеста четиридесет и осем кораба и един милион шестстотин двадесет и седем хиляди души, повечето от които са били квалифицирани специалисти в своите области.

Аниhilаторът беше най-големият коз на дорианците. В началото на войната те печелеха лесни победи с негова помощ. Никога не нападаха колонии, само кораби – без значение дали военни или търговски. От нападнатите кораби не оставаше и следа, те буквално се разтваряха в космоса. По този начин изчезнаха цели флотилии. За да унищожи един дориански кораб, въоръжен с аниhilатор, земният флот жертваше десет свои. Ясно беше, че с тези темпове войната скоро ще бъде загубена.

И тогава се случи чудото – земната наука роди поредното си откритие, този път от съдбоносна важност. Войната беше решена от сблъсъка на аниhilатора с Кулмановото поле. Оръжието на дорианците претърпя крах и това доведе до загубата им.

– Имам предчувствие – каза Стария. – Дори я крие някаква тайна и ти трябва да я разгадаеш.

Стив въздъхна. Само преди седмица Стария му беше възложил да проучи причините за отказа на Галактическия съюз на напредналите цивилизации да приеме Земята в своите редици и тази задача беше представена като изключително важна. Още на следващия ден представител на същия този Галактически съюз бе съобщил на правителството на Земята, че успехът във войната е на път да промени мнението на напредналите цивилизации за Земята. А ето че сега Стив трябваше да изостави току-що започнатата работа, за да отиде на Дория.

– Знам, че изглежда объркано – усмихна се Стария, сякаш беше прочел мислите му, – но всъщност не е така. Нека разгледаме по-внимателно хода на войната. Първо, наша изследователска флотилия открива съвсем случайно Дория. Второ, дорианците се оказват неочаквано агресивни и самоуверени типове. Може би има

защо – та те притежават аниhilатора! Трето, Кулман открива защитно поле в най-подходящия момент и това обръща хода на военните действия. Твърде много загадки има около войната ни с Дория. А най-интересното е, че след като в продължение на четиридесет и две години Галактическият съюз отказва да ни приеме, изведнъж мнението на напредналите цивилизации е на път да се промени. И причината е тъкмо войната с Дория, която е пълна със загадки! Не, трябва да съм пълен глупак, за да не надуша тук нещо гнило.

Стив бързо схвана мисълта на Стария. Досега не се беше замислял за войната, твърде зает беше с други задачи. Но фактите говореха, че сегашната му мисия може да се окаже съдбоносна за цялата планета.

– Ами военните? – попита той .

– Не бери грижа – усмихна се Стария. – Вече имаш военен чин и генерал Калахан, командващ окупационния корпус, е уведомен за пристигането на особено перспективен млад командор**. Между другото корабът за Дория тръгва след два часа, така че е добре да побързаш с пригответленията.

Отиди на ПРАВИЛА ЗА ИГРА.

**Наречено по името на откривателя си Хенри Кулман, който завършил работата си по него само няколко седмици след началото на войната между Земята и Дория. Военните историци са единодушни, че именно то е предрешило изхода на войната. – Б.а.*

***Общо приетото обръщение към всички военни чиновци, по-висши от сержант. – Б.а.*

ПРАВИЛА ЗА ИГРА

Твоят герой в тази игра се казва Стив Харисън, работи в Отдел за връзка с чужди цивилизации и е един от доверените служители на Стария. Ето защо е избран от шефа си за може би най-важната мисия в цялата история на Отдела. От нейния успех зависи съдбата на човечеството.

В следващите редове ще получиш подробни указания за начина на игра и за попълването на дневника, който се намира в края на книгата.

Правило номер едно гласи: Спазвай указанията в края на всеки прочетен от теб епизод. Понякога попадането на един или друг епизод ще зависи от твое решение или оценка от дневника, друг път изборът ще бъде по-ограничен. Във всички случаи трябва да изпълняваш стриктно указанията.

За улеснение на читателя в повечето епизоди указанията са отделени от литературния текст с курсив. Изключение правят чисто игралните епизоди, в които няма литературен текст.

Предстои ти да попълниш дневника. Той се състои от четири таблици.

Първата таблица е „ДАННИ НА ГЕРОЯ”. В нея са включени оценките на отделни качества на героя, чиито действия ще ръководиш в тази игра. Имаш възможност сам да си избереш какъв тип герой предпочиташ. И изборът на герой ще стане малко по-късно.

Може би ще забележиш, че суперагентът има най-ниски оценки и следователно с него се играе най-трудно. Ако си чел последните ми книги, сигурно се досещаш, че това не е направено случайно. Целта е да стане играта по-интересна. За новациите е препоръчително да започнат с „войнолюбец” или „добряк”, а за по-опитните играчи са нивата „ксенолог” и „воин”. Последните две нива са наистина трудни и са предназначени да доставят удоволствие на най-амбициозните и упорити играчи! Предполагам, че дори и е ще имат нужда от помощния материал в края на книгата, който разкрива някои трикове за по-добър резултат.

В таблицата „ДАННИ НА ГЕРОЯ” са изброени пет качества на твоя герой (условно приемам и времето за качество). Ето и поясненията за всяко едно от тях:

престиж – Тази оценка показва какво е отношението на висшите военни чинове към теб. Важна е, защото ако се покажеш в лоша светлина, генерал Калахан – командирът на окупационния корпус – може да те изпрати обратно на Земята. Войнствените възгледи и строгото отношение към победените дорианци ще допринесат за повдигане на престижа ти, но внимавай – твоята задача на Дория не е да се превърнеш в генералски любимец. Редно е да те предупредя, че точките престиж няма да ти помогнат да получиш по-висок военен чин. Те са важни по-късно и тогава ще са ти необходими поне 25 точки престиж.

популярност – Тази оценка показва отношението на дорианците към теб. Те имат свои тайни осведомители, от които научават за всяка твоя постъпка. Популярността ти може да се окаже важна за крайния изход на играта, защото тайната на Дория едва ли ще бъде разкрита без общуване с коренното население на планетата.

В края на книгата ще намериш материал, който ще ти помогне да оцениш своята игра, ако си избрал някое от двете най-трудни нива. Трябва да знаеш, че популярността е основен показател за добра игра! Докато точките ти за престиж няма смисъл да надхвърлят 25, то ти трябва да използваш всяка възможност да трупаш популярност.

- **енергия** – Всяко действие ще ти отнема точки енергия, така че ще трябва да внимаваш с активността си. Ако в някой момент енергията ти стане равна или по-малка от нула, считай се за сериозно болен и прекрати играта, въпреки че няма да намериш конкретни указания в текста. Ще можеш да възстановяваш енергията си с почивка или с лекарска помощ.

- **военен чин** – Важно е в края на мисията си да стигнеш до чин „генерал“, ако искаш да успееш. Ще трябва да се стремиш към повишение – за тази цел има специални мисии. Всяко повишение в чин над „лейтенант“ ще ти дава право да привличаш по един специалист в екипа си и да използваш услугите му в мисиите, които ти предстоят, или по врем е на почивките между тях.

ВНИМАНИЕ! Ако достигнеш до чин „генерал“, вече нямаш право да изпълняваш мисии за повишение в чин.

- **време** – Не разполагаш с неограничен брой дни, за да изпълниш своята мисия на Дория. Ето защо трябва правилно да разпределиш времето си! Всяко твое действие на Дория ще ти отнема определен брой дни и в крайна сметка трябва да станеш генерал и да разкриеш напълно поне три от тайните на планетата, преди времето ти да изтече.

ВНИМАНИЕ! Времето ти може да бъде и по-малко от нула. Ще дам един пример. Остават ти само три дни, а ти избираш мисия за повишение, която ти отнема пет дни. Както винаги, изваждаш тези пет дни от времето си и получаваш $(3-5)=-2$ дни (минус два дни)! За всеки ден повече от определения ти срок ще търпиш наказание, затова моят съвет е да не позволяваш времето ти да става по-малко от нула.

Таблицата „**ЗНАНИЯ**“ ще попълваш по време на играта. В нея ще отбелязваш всяко свое откритие, което води към разкриването на някоя от тайните на войната с Дория. Колкото повече точки събереш, толкова по-добри са шансовете ти за краен успех.

Думите „планета“, „агресия“, „поле“ и „съюз“ в таблицата „**ЗНАНИЯ**“ ти напомнят за четирите големи тайни. Всеки път, когато разкриеш поредната тайна докрай, ще ограждаш съответната дума и в края на играта трябва да имаш поне три оградени думи. В графата „точки“ на същата таблица ще записваш спечелените от теб точки „знание“ по време на играта. Не би могъл да спечелиш, ако в края на престоя си на планетата не си събрал поне 40 точки знание.

Точките за знание са другият основен показател за добра игра. Можеш да спечелиш най-много 50 от тях. Ако играеш за резултат, а не само за удоволствие, спечелването на петдесет точки знание е направо задължително.

В таблицата „**ЕКИП**“ са изброени петима специалисти, всеки от които е много добър в своята област. Можеш да използваш услугите най-много на четирима души. Колкото по-висок е твоят военен чин, толкова повече специалисти ще са ти подръка. Ако започнеш играта с военен чин, по-висок от лейтенант, ще получиш предимството да имаш малък екип от самото начало. Срещу професията на всеки

специалист е оставено малко свободно място. Там трябва да поставиш някакъв знак (звезда, кръст или нещо друго по свой вкус), с който да отбележиш, че си взел този специалист в екипа си.

Специалностите заслужават кратко обяснение:

– психолог – може да ти помогне с някои трикове, когато задачата ти изисква да проумееш психиката на противника.

– рекламен агент – ще ти помогне да увеличиш престижа или популярността си.

– инспектор – никой не владее по-добре от него различните техники за разпит, уменията му са полезни и при разпит на извънземни същества, каквито са дорианците.

– лекар – той може да посочи най-добрия начин да възстановиш изхабената си енергия.

– хакер – „компютърен пират“ не е особено почтена професия, но понякога един такъв човек може да ти свърши работа.

Трябва да призная, че в началото е трудно да прецениш кой от петимата е най-важен. Първо трябва да натрупаш опит в играта, а това ще стане с едно-две прочитания. Ето защо ти предлагам да започнеш от някое по-лесно ниво.

Специалистите от екипа няма да те придружават в отделните мисии (те ще бъдат в Генералния щаб на окупационния корпус), но ще можеш да се обръщаш към тях винаги когато имаш нужда от тяхната помощ.

Сега е време да избереш един от предложените шест типа герои и да запишеш данните му в дневника. Първите две предложения са най-трудни, а последните две – най-лесни.

суперагент: престиж – 12, популярност – 9, енергия – 12, военен чин – лейтенант, време – 90 дни.

агент: престиж – 9, популярност – 12, енергия – 12, военен чин – лейтенант, време – 90 дни.

воин: престиж – 14, популярност – 11, енергия – 14, военен чин – капитан, време – 93 дни. Избери един от петимата специалисти в таблицата „ЕКИП“ и отбележи, че го имаш в екипа си.

ксенолог: престиж – 11, популярност – 15, енергия – 16, военен чин – лейтенант, време – 93 дни.

добряк: престиж – 13, популярност – 17, енергия – 18, военен чин – капитан, време – 95 дни. Избери един от петимата специалисти в таблицата „ЕКИП“ и отбележи, че го имаш в екипа си.

войнолюбец: престиж – 17, популярност – 12, енергия – 16, военен чин – майор, време – 92 дни. Избери двама от петимата специалисти в таблицата „ЕКИП“ и отбележи, че ги имаш в екипа си.

Когато направиш своя избор, запиши оценките на избория от теб тип в дневника, който се намира в края на книгата.

В дневника има още една таблица – „КОДОВИ ДУМИ“. Понякога в края на прочетен епизод ще получаваш указание да запишеш кодова дума в тази таблица. Възможен е и друг вариант – от записаните в таблицата кодови думи да определиш на кой епизод да продължиш играта. И в двата случая ще получаваш подробни указания по време на играта.

Ако си прочел внимателно указанията, вече няма време за губене – започва истинската игра!

Отиди на 1.

1

Пътуването до Дория се оказа неочаквано продължително поради повреда на един от хиперпространствените двигатели. Ето защо вместо стандартните за транскосмически крайцер шест дни, то продължи два пъти повече. Стив бе разочарован от забавянето.

На борда на крайцера нямаше много възможности за приятно прекарване на времето, защото корабът бе пригоден за военни действия. Единственото развлечение е на двадесетината командори бяха разговорите в столовата. Там се водеха нескончаеми спорове по всяка по-интересна тема за току-що приключилата война. Именно в тези дискусии човек можеше да усети настроението на хората към дорианците.

Имаше и такива командори, които считаха разговорите в столовата за празно бръщолевене. Те предпочитаха да остават в каютите си и да се подготвят за предстоящите си мисии в уединение.

Какво да прави Харисън?

– да се усамоти в каютата си – отиди на 6.

– да посещава по-често столовата – отиди на 21.

2

Стив откри смущаващи факти в начина, по който се бе осъществила срещата между двете цивилизации – на хората и на дорианците. Земният изследователски кораб „Пино“ бе претърпял повреда точно по средата на един от пространствените си скокове, а според учените вероятността за подобна злополука е приблизително двадесет и пет хиляди към едно! Към това се прибавяше също така нищожната вероятност корабът да бъде изхвърлен в реалното пространство тъкмо край Дория. И като за капак, сигналът за тревога първа степен, излъчен от „Пино“, достига до Земята – вероятност почти двеста към едно!

Стив Харисън не беше от хората, които вярват в съвпаденията. Ако шансът ти обърне гръб веднъж, в това няма нищо нередно. Ако продължи да го прави още няколко пъти, значи нямаш късмет. Ако броят на провалите надхвърли десет, значи е време да провериш кой манипулира съдбата ти. В случая Стив бе склонен да повярва, че откриването на Дория е плод на нечии съзнателни усилия.

Запиши кодова дума „мил“. Печелиш 1 точка знания! Отиди на 20.

3

– Ако Калахан не бе успял да наложи своята стратегия, някои от нас нямаше да са между живите – намеси се Стив.

– Не знам какво мислите вие, но лично аз съм благодарен на генерала за „суровия курс“.

– Животът на една личност не може да се поставя на пиедестал – възрази майорът, от чиято реплика бе започнал спорът. – Нима действително мислите, че сте по-ценен от хиляда дорианци?



– От гледна точка на моите близки по този въпрос не може да има две мнения – усмихна се Стив.

– Това прилича на гледната точка на кон с капаци!

– Приемам с уговорката, че все пак става дума за жив кон – отвърна с ирония Стив. – Знаете ли, възможно е именно вашият живот да е бил спасен от „суровия курс“, който така остро критикувате!

Мнението на повечето от присъстващите на спора командори съвпаднаше с позицията на Стив и те бурно се обявиха в негова подкрепа. Майорът се принуди да отстъпи, но не и преди да отправи една последна забележка.

– Нека за миг обърнем нещата и си представим, че дорианците бяха спечелили войната, възприемайки някакъв „суров курс“ към Земята – каза той. – За да спасят хиляда от своите войници, те решават да убият един милион земяни. Сред този милион има велики хора. Един от тях скоро е щял да открие лекарство срещу рака. Друг е композитор, намерил смъртта, преди да сътвори най-величествената симфония. Трети е великолепен актьор, четвърти притежава инженерни способности... Да продължавам ли?

– Представете си обратната ситуация! – възрази Стив. – Измрели са един милион дорианци, нито един от които не би се отличил с нещо особено. В замяна са спасени хиляда мобилизирани по спешност земяни, сред които има един гениален учен, един велик поет... Да продължавам ли?

Оваците на командорите заглушиха възраженията на майора. Стив бе спечелил спора с огромно превъзходство.

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 18.

4

Стив бе следил отблизо хода на войната с Дория и разполагаше с пълна информация за всеки стадий от двубоя на двете цивилизации. Още когато беше открито Кулмановото поле, той бе надушил нещо нередно. Нямахше доказателства, нито дори насока за съмненията си, просто инстинкт на дългогодишен агент в един от най-елитните отдели на земните служби за сигурност.

На борда на крайцера Стив разполагаше с достатъчно време. Зачитайки се в дневника на Кулман, той откри интересна информация за учения. Оказа се, че Хенри Кулман се е занимавал само със създаване на мощни атакуващи оръжия, такава беше тясната му специализация. А полето бе изцяло защитно. И това беше началото на дълга редица от противоречия и съмнителни съвпадения.

Пряката работа на Кулман по време на войната е била свързана със създаване на оръжие, което да унищожава плаващите хищни петна органична материя в блатата на Савоя–3, спъващи работата на колонизаторите на планетата. Самият учен не беше в състояние да обясни защо се е заел да изучава действието на дорианския аниhilатор в свободното си време. В своя дневник Кулман на няколко пъти бе отбелязвал съвестно и с тревога, че твърде често пренебрегва преките си задачи, за да се отдаде на това странично занимание. Тези зачестили прояви на недисциплинираност от страна на учения се сториха твърде подозрителни на Стив. Той си обеща при първи удобен случай да се задълбочи по-сериозно в тайните на Кулмановото поле.

Запиши кодова дума „пор“. Печелиш 1 точка знания! Отиди на 16.

5

Стив обичаше сложните компютърни игри и при други обстоятелства с удоволствие би демонстрирал способностите си на останалите командори. Но интуицията му подсказа да се включи в разработването на програми за възстановяването на Дория от войната. Работата беше интересна и той се увлече в нея. Започна да се задържа буден до късно нощем, мислейки върху някои интересни идеи, хрумнали му през деня. Умората започна да му се отразява.

Печелиш 1 точка популярност! Губиш 2 точки енергия! Ако решиш да си дадеш почивка до края на пътуването, отиди на 15. В противен случай продължаваш работата си на 9.

6

Харисън имаше доброто желание да се сближи с командорите, но времето го притискаше, а мисията му не търпеше забавяне. Ето защо той бе принуден да ограничи присъствието си в столовата сред своите колеги и да се задълбочи в тайните на Дория. Свърх мощният портативен компютър, с който разполагаше, се оказва много полезен за откриване на нужната информация.

В коя тайна искаш да се задълбочиш?

– откриването на Дория – отиди на 2.

– откриването на Кулмановото поле – отиди на 12.

7

– Аз не гледам на дорианците като на кръвожадни чудовища – каза Стив. – Но в същото време не подценявам вината им за избухването на войната. Според мен е справедливо да господстваме над тях като компенсация за огромните загуби, които понесохме.

– Да ги поробим, така ли?

– Само в икономически смисъл. Нека правят каквото си искат извън работното си място, но трябва да бачкат здраво по четиридесет часа на седмица и плодовете от техния труд ще облагодетелстват Земята. Това е единственото цивилизовано решение!

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 14.

8

– След тази статия аз престанах да уважавам генерал Трушков като човек – намеси се в спора Стив. – Не оспорвам тактическия му гений, защото този руснак наистина предлага по-добри решения. Няма съмнение, че спазвайки неговите съвети, Земята щеше да победи по-бързо и лесно, жертвите от наша страна щяха да са много по-малко. Но обърнете внимание на следното – Трушков стига до тези решения дълго след като битката е приключила!

– Напълно сте прав, командоре! – намеси се един с по-висш чин. – Много е лесно да се дават съвети отстрани! Познавам лично Трушков и мога да заявя, че макар и да е отличен аналитик, него хич го няма, когато трябва да се вземат важни решения в напрегнати ситуации. Ако той ръководеше Генералния щаб по време на войната, щеше да размишлява върху стратегията за първата битка до момента, в който дорианците нахлуят в кабинета му с искане за капитулация.

– И аз мисля така – съгласи се Стив. – Не упреквам Трушков за опитите да анализира критично решенията на щаба. Това дори е полезно, защото обогатява военната ни наука. Но не мога да приема критиките му към хората, изнесли върху плещите си цялата тежест на войната! Той плюе по онези, на които дължим победата. Сигурно са бъркали понякога, но кой е безгрешен?

Повечето от командорите се съгласиха с Х арисън. Те знаеха, че решения се вземат по-лесно в уютните кабинети, но истинските битки се провеждаха на открито и понякога напрежението и липсата на време за задълбочен анализ водеха до неизбежни грешки.

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 20.

9

Въпреки умората Стив продължи да се занимава с програмите за възстановяване на Дория. Мнозина от командорите гледаха с почуда на неговия ентузиазъм. Дори и онези, които първи се бяха заели с тези програми, смятаха, че Стив прекалява с усърдието си. Все пак възстановяването на Дория от войната беше грижа на учените, а не на военните.

Печелиш 1 точка популярност! Губиш 1 точка енергия! Отиди на 30.

10

Стив обожаваше сложните стратегически компютърни игри, но работата му почти не му оставяше възможност да им посвети повече време. Ето защо той не пропусна отличната възможност да премери сили с останалите командори в новата военна игра. И без това нямаше какво друго да прави на борда на крайцера, а времето, прекарано в игра, минаваше неусетно.

Стив постигна няколко съкрушителни победи над останалите командори и дори най-умелите в играта бяха принудени да признаят превъзходството му. За да се получи равна игра, Стив даваше предимство на противниците си в началото, а след това успяваше да открие път към победата.

Увлечението по компютърната игра се превърна в мания за Стив и той все по-често се задържаше до късно вечер в залата за игри, постоянно търсейки нови съперници. Умората започна да му се отразява.

Печелиш 1 точка престиж! Губиш 2 точки енергия!

Ако решиш да си дадеш почивка до края на пътуването, отиди на 26. В противен случай продължаваш с компютърната игра на 17.

11

– Никога няма да узнаем какво точно загубихме, възприемайки „суровия курс“ на Калахан – намеси се Стив.

– За сметка на това сме наясно какво спечелихме! – възрази лейтенантът, който бе подхвърлил репликата, сложила начало на спора. – Ако не бяхме подхождали твърдо към врага, може би някой от присъстващите в тази столова нямаше да е между живите!

– Животът на един човек не може да се поставя над всичко – не отстъпи Стив. – Нима действително мислите, че сте по-ценен от хиляда дорианци?

– От гледна точка на моите близки по този въпрос не може да има две мнения – усмихна се лейтенантът.

– Това прилича на гледната точка на кон с капаци!

– Приемам с уговорката, че все пак става дума за жив кон – отвърна с ирония младият командор. – Знаете ли, възможно е именно вашият живот да е бил спасен от „суровия курс“, който така остро критикувате!

Мнението на повечето от присъстващите на спора командори съвпаднаше с позицията на лейтенанта и те бурно се обявиха в негова подкрепа. Стив се принуди да отстъпи, но не и преди да отправи една последна забележка.

– Нека за миг обърнем нещата и си представим, че дорианците бяха спечелили войната, възприемайки някакъв свой „суров курс“ към Земята – каза той. – За да спасят хиляда от своите войници, те решават да убият един милион земляни. Сред този милион има велики хора. Един от тях е учен, който скоро е щял да открие лекарство срещу рака. Друг е композитор, срещнал смъртта, преди да сътвори най-величествената симфония. Трети е великолепен актьор, четвърти притежава феноменални инженерни способности... Да продължавам ли?

– Представете си обратната ситуация! – възрази лейтенантът. – Измрели са един милион дорианци, нито един от които не би се отличил с нещо особено. В замяна са спасени хиляда мобилизирани по спешност земляни, сред които има един гениален учен, един велик поет... Да продължавам ли?

Оваците на командорите заглушиха възраженията на агента. Стив бе загубил спора, поне в очите на командорите.

Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 18.

12

Стив бе следил отблизо хода на войната с Дория и разполагаше с пълна информация за всеки стадий от двубоя на двете цивилизации. Още когато беше открито Кулмановото поле, той бе надушил нещо нередно. Нямахше доказателства, нито дори насока за съмненията си, просто инстинкт на дългогодишен агент в един от най-елитните отдели на земните служби за сигурност.

На борда на крайцера Стив разполагаше с достатъчно време. Заравяйки се в дневника на Кулман, той откри интересна информация за учения. Оказа се, че Хенри Кулман се занимавал само със създаване на мощни атакуващи оръжия. Такава беше тясната му специализация. А полето бе изцяло защитно. И това беше началото на дълга редица от противоречия и съмнителни съвпадения.

Пряката работа на Кулман по време на войната е била вързана със създаване на оръжие, което да унищожава плаващите хищни петна органична материя в блатата на Савоя-3, спъващи работата на колонизаторите на планетата. Самият учен не беше в състояние да обясни защо се е заел да изучава действието на дорианския аниhilатор в свободното си време. В своя дневник Кулман на няколко пъти бе отбелязвал съвестно и с тревога, че твърде често пренебрегва преките си задачи, за да се отдаде на това странично занимание. Тези зачестили прояви на недисциплинираност от страна на учения се сториха а твърде подозрителни на Стив. Той си обеща да се задълбочи в тайните на Кулмановото поле при първия удобен случай.

Запиши кодова дума „пор“. Печелиш 1 точка знания! Отиди на 20.

13

– Не бива да допускаме злобата в сърцата си – каза Стив. – Какво са виновни обикновените дорианци за грешките на своите властници? Нима те не са пострадали от войната точно толкова, колкото и ние, земяните? Съгласен съм, че трябва да открием истинските виновници за войната и да ги осъдим най–строго. Но ние нямаме никакво право да господстваме над обикновените жители на Дория. Ако искаме да докажем своята цивилизованост, своя висок морал, ние трябва да простим на дорианците и на свой ред да им поискаме прошка, а после да се опитаме да живеем заедно.

– Да пукна, ако мога да простя на някой от онези изверги за смъртта на двамата ми братя! – удари с юмрук по масата един от сътралезниците на Харисън. – Звучиш като папата, приятелю. Искане ми се да видя какви щеше да ги приказваш, ако поне малко бе пострадал от войната!

– Напротив, той е прав – обади се друг от командорите. – Омразата няма да ни доведе до добро.

– Дрънкайте си вие, голяма работа! Важното е, че генерал Калахан е мъж на място и няма да допусне подобни глезотии! Ще им разкажем играта на дорианците и аз ще запретна ръкави да му помагам!

Стив се задоволи да вдигне рамене. Съзнаваше, че мнозина от военните са настроени враждебно към дорианците и понеже не възнамеряваше да проповядва за мир и разбирателство, просто се оттегли от спора.

Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 14.

14

Щом разговорите в столовата му дотегнаха, Стив с удоволствие се залавяше да се рови из най–различни файлове, които съдържаха разнообразна информация за войната. Тъй като бе в началния етап на своите проучвания, не му беше необходим достъп до секретни източници.

В коя тайна искаш да се задълбочиш?

– *откриването на Кулмановото поле – отиди на 4.*

– *откриването на Дория – отиди на 22.*

15

Стив се оттегли от работата по програмите за възстановяване на Дория още щом усети първите признаци на умора. Мисията му на планетата изискваше да бъде в добра форма. Затова той предпочете да се отдаде на почивка до края на пътуването.

Печелиш 1 точка енергия! Отиди на 30.

16

Няколко дни след началото на пътуването разговорите в столовата изгубиха голяма част от своя чар и мнозина от командорите започнаха да търсят други начини да разнообразят свободното си време. Едни се заеха да разработват стратегии за по–бързото съвземане на Дория от пораженията на войната. Други предпочетоха да премерят своите сили в последната стратегическа игра, посветена на току–що приключилата война.

Какво ще правиш ти в свободното си време?

– ще се опиташ да спечелиш популярност, участвайки в разработването на стратегии за възстановяване на Дория от войната – отиди на 5.

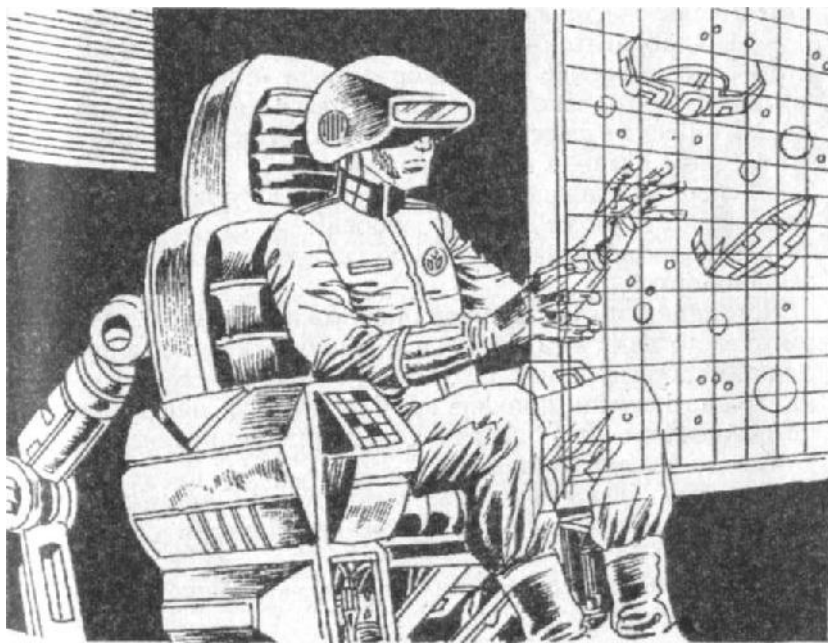
– ще се опиташ да спечелиш престиж, участвайки в стратегическата игра – отиди на 10.

– ще се отдадеш на почивка до края на пътуването, за да спечелиш малко енергия – отиди на 19.

17

Въпреки умората Стив продължи да се забавлява с играта. В края на пътуването вече бе овладял всички трикове до съвършенство и можеше да спечели игра срещу два пъти по-силен по численост противник. За сметка на това около очите му се бяха образували тъмни кръгове от постоянното седене пред екрана на компютъра.

Печелиш 1 точка престиж! Губиш 1 точка енергия! Отиди на 30.



18

Спорът за „суровия курс“ на Калахан скоро бе изместен от по-интересната тема за стратегията на Земята в наскоро приключилата война.

– Наскоро четох статия на генерал Трушков, в която той правеше на пух и прах решенията на Генералния щаб – обади се един от по-възрастните командори. – И макар да не съм критичен към началниците си, не мога да не призная, че руснакът имаше право. В защита на своята критика той привеждаше много примери, от които личеше, че сме платили прекалено висока цена за победата.

– Аз също четох статията – подкрепи го млад лейтенант. – Генерал Трушков е особено убедителен в критиката си по отношение на нашата стратегия в битката при

Юнона. С малко повече съобразителност от страна на генералния щаб загубите в нашите редици са могли да бъдат два пъти по-малко!

– Май забравяте, че генерал Трушков не е участвал в нито едно сражение срещу дорианците – обади се друг командор, който явно не споделяше възгледите на първите двама. – Лесно е да се критикува, но ако беше такъв военен гений, защо е минал толкова рано в тила?

– Генерал Трушков е виден теоретик и авторитетът му в тази област не може да бъде оспорен!

– Но го няма никакъв в практиката и това го прави празен дърдорко!

Неколцина от командорите хвърляха изпълнени с любопитство погледи към Харисън. Явно участието му в предишния спор ги караше да очакват реакция от негова страна. Той не виждаше причина да ги разочарова, още повече че имаше какво да сподели по повод статията на генерала.

Каква е твоята позиция?

– *генерал Трушков е добър тактик, но критиките в неговата статия за войната не му правят чест – отиди на 8.*

– *в Генералния щаб има много хора, на които не им е там мястото – отиди на 24.*

19

Стив обожаваше сложните компютърни игри, но съумя да се озапти и нито веднъж не прекрачи вратата на игралата зала. Знаеше, че веднъж започнал, няма да може да се спре – игрите бяха негова мания, прерастваща в порок.

Програмите за възстановяване на Дория също го интересуваха, но той много добре осъзнаваше, че не е негова работа да мисли за бъдещето на планетата. На Земята има – е много екипи, съставени от висококвалифицирани учени, които щяха да разработват различни планове. Нямахме смисъл агентът да хаби сили в област, където не беше специалист. Ето защо Стив се отдаде на почивка до края на пътуването.

Печелиш 2 точки енергия! Отиди на 30.

20

Един ден, по време на обяда, на масата, където се хранеха Стив и още трима командори, възникна интересен спор.

– Е, добре, победихме ги най-сетне! – възкликна един от командорите. – А сега какво? Властваме над няколко милиарда дорианци и май не знаем какво да правим с тях!

– Да ги накараме да си платят, задето първи атакуваха! Ако съм на мястото на Калахан, ще избия за назидание няколко хиляди дорианци.

– Така само ще задълбочиш омразата им към хората. Не, доникъде няма да стигнем, ако продължим да разпалваме тази омраза. Много по-разумно е просто да господстваме над Дория и да експлоатираме природните богатства на планетата.

– Всичко това е толкова нехристиянско! Нека забравим най-сетне за тази война, в която и двете страни дадоха много жертви! Защо да не си простим взаимно и да се опитаем да живеем заедно?

След като всеки от седящите около масата изказа своето мнение, дойде ред и на Стив.

Какво трябва да направят земляците с победените дорианци?

– *да ги държат в икономическо робство – отиди на 7.*

– *да се опитат да им простят и на свой ред да поискат прошка за всички злини, причинени от войната – отиди на 13.*

– *да избият един на всеки хиляда дорианци за назидание – отиди на 31.*

Ако не искаш да се затормозяваш с мнение по този въпрос, отиди на 25.

21

Стив прекарваше дълги часове в столовата, разговаряйки с другите командори или слушайки техните спорове. Често препирните в столовата не бяха нищо повече от празни приказки, но понякога ставаше интересно. Веднъж Стив се заслуша в разгорещен спор за военната стратегия на Земята.

– Шапка свалям на генерал Калахан за това, че защити нашите момчета и наложи „суровия курс“ – подхвърли един голобрад хлапак с лейтенантски нашивки. – Слава богу, че онези смахнати пацифисти не успяха в опита си да защитят дорианците.

– Да не забравяме, че „суровият курс“ на Калахан увеличи почти двойно загубите на Дория – прекъсна го седящият срещу него майор.

– Но намали нашите загуби почти с пет процента! – възрази разпалено лейтенантът. – А какво струват хиляда мъртви дорианци, ако тяхната смърт спасява живота на един човек?

– Не мога да се съглася с подобно мнение – обади се друг командор. – Заради такива крайно агресивни възгледи все още не можем да намерим място в Галактическия съюз. Всички мислещи същества са равни и животът им е еднакво ценен. Калахан бе излишно безпощаден към един вече сломен противник.

Харисън знаеше повече от всеки друг за „суровия курс“. След откритието, че аниhilаторът не може да пробие Кулмановото поле, изходът от войната бе предрешен. Въпросът се състоеше само в това колко дълго ще продължи съпротивата на Дория. Командващият земния флот генерал Калахан бе успял да наложи мнението си, че противникът трябва да бъде принуден да капитулира с всички възможни средства и без никаква милост.

Какво е мнението ти по въпроса за „суровия курс“?

– *„Слава на Калахан!“ – отиди на 3.*

– *„Земята е проявила излишна жестокост към Дория“ – отиди на 11.*

22

Стив откри смущаващи факти в начина, по който се бе осъществила срещата между двете цивилизации – на хората и на дорианците. Земният изследователски кораб „Пино“ бе претърпял повреда точно по средата на един от пространствените си скокове, а според учените вероятността за подобна злополука е приблизително двадесет и пет хиляди към едно! Към това се прибавяше също така нищожната вероятност корабът да бъде изхвърлен в реалното пространство тъкмо край Дория. И като за капак, сигналът за тревога първа степен, излъчен от „Пино“, достига до Земята – при вероятност почти двеста към едно!

Стив Харисън не беше от хората, които вярват в съвпаденията. Ако шансът ти обърне гръб веднъж, в това няма нищо нередно. Ако продължи да го прави още няколко пъти, значи нямаш късмет. Ако броят на провалите надхвърли десет, значи е време да провериш кой манипулира съдбата ти. В случая Стив бе склонен да повярва, че откриването на Дория е плод на нечии съзнателни усилия.

Запиши кодова дума „мил“. Печелиш 1 точка знания! Отиди на 16.

23

– Не мисля, че дорианците са по-различни от нас, генерале – тихо каза Стив.

Той не искаше да спори с Калахан, но едновременно с това не можеше да угодничи.

– Командор Харисън, боя се, че не ви разбирам! – стегна се Калахан. – Триста дяволи, да не би да приравнявате тази пасмина бледолики подлещи на хората?

– Просто казвам, че на тяхно място сигурно и ние бихме постъпили така – отвърна Стив. – Те имат проблем с пренаселеността на планетата и заедно с това притежават анихилатор, с който жънат лесни победи. Какво по-просто решение от това да разгромиш първата изпречила се на пътя ти цивилизация и да заемеш нейните територии? Ако се върнем назад в историята на Земята, ще открием толкова много примери за приликата между хората и дорианците. Генерале, нима сте забравили, че жаждата на човечеството за нови територии се утоли насилствено едва когато на пътя ни застана могъщият Галактически съюз и ние бяхме принудени да свием знамената?

Калахан се задоволи да изрази мнението си за казаното от Харисън с недоволно ръмжене.

– Още един умник, а? – кипна генералът. – Е, командоре, май се излъгах във вас! Колко жалко!

Стив Харисън сви рамене. Мисията му на Дория започваше неприятно, макар и не по негова вина. Явно Калахан бе настроен враждебно спрямо местното население.

Губиш 1 точка престиж! Отиди на 44.

24

– След тази статия аз започнах да уважавам генерал Трушков като човек – намеси се в спора Стив. – Този руснак наистина предлага по-добри решения. Няма съмнение, че спазвайки неговите съвети, Земята щеше да победи по-бързо и лесно, жертвите от наша страна щяха да са много по-малко. Може би е редно да се позамислим дали в Генералния щаб няма хора, на които не им е там мястото!

– Но обърнете внимание на следното – Трушков стига до тези решения дълго след като битката е приключила! – възрази един възрастен полковник с достолепен вид.

– Напълно сте прав, командоре! – намеси се един майор.

– Много е лесно да се дават съвети отстрани! Познавам лично Трушков и мога да заявя, че макар и да е отличен аналитик, него хич го няма, когато трябва да се вземат важни решения в напрегнати ситуации. Ако той ръководеше Генералния щаб по време на войната, щеше да размишлява върху стратегията за първата битка до момента, в който дорианците нахлуят в кабинета му с искане за капитулация.

– И аз мисля така – съгласи се полковникът. – Не упреквам Трушков за опитите да анализира критично решенията на щаба. Това дори е полезно, защото обогатява военната ни наука. Но не мога да приема критиките му към хората, изнесли върху плещите си цялата тежест на войната! Той плюе по онези, на които дължим победата. Сигурно са бъркали понякога, но кой е безгрешен?

Повечето от присъстващите се съгласиха с двамата командори и взеха тяхната страна в спора им с Харисън. Те знаеха, че решения се вземат по-лесно в уютните кабинети, но истинските сражения се провеждаха на открито и понякога напрежението и липсата на време за задълбочен анализ в бойна обстановка водеха до неизбежни грешки.

Губиш 1 точка престиж! Отиди на 20.

25

– Изобщо не ме интересува каква ще е съдбата на дорианците – повдигна равнодушно рамене Стив. – Генерал Калахан е натоварен с тежката задача да реши какво да прави с тях и аз не искам да му се бъркам.

– Заради подобни изказвания цивилните ни смятат за коне с капаци! – обади се с укор един от командорите. – Защо трябва да се подчиняваме сяпко на заповедите отгоре? Нима не бива да имаме собствено мнение? Козирувай и изпълнявай, така ли трябва да я караме? Та ние сме нормални, разумни същества!

– Спести си патоса! – срязва го Стив. – Да си ме чул да казвам, че трябва да се подчиняваме сяпко на всяка заповед и да не мислим за нищо друго, освен за това как най-добре да изпълняваме чужди нареждания? Ако имам мнение по някой въпрос, аз не го крия. Но в същото време не обичам да давам съвети по проблем, върху който не съм мислил.

Отиди на 14.

26

Стив се оттегли от битките в игралната зала на крайцера още щом усети първите признаци на умора. Мисията му на планетата изискваше да бъде в добра форма. Затова той предпочете да се отдаде на почивка до края на пътуването.

Печелиш 1 точка енергия! Отиди на 30.

27

– Аз уважавам дорианците – рече тихо Стив. – Много е дълго да обяснявам защо, но аз наистина ги уважавам. Не изпитвам омраза към тях.

– Имам достатъчно време, за да чуя причината за вашето уважение – отвърна сприхаво Калахан.

– Нищче е казал да обичаме най-силно своите най-могъщи врагове, защото според тях се измерва нашата сила. Ако бяхме победили една раса от страхливци, сега нямаше да сме така уверени в силите си. Но ние победихме упорит и коварен враг, готов да се бори до последна капка кръв!

По устните на генерала се появи сдържана усмивка.

– Интересна мисъл, командор Харисън – рече той. – Ако се бяхме сблъскали с по-слаб противник, нямаше да открием Кулмановото поле и да се сдобием с

тайната на аниhilатора. Но знаете ли какво? Аз мисля, че в сърцето на човека има достатъчно място за омраза и уважение!

Стив Харисън сви рамене. Знаеше, че на Калахан би му се понарявало, ако новодошлият командор сподели чувствата му към дорианците, но не обичаше да лъже.

Отиди на 44.

28

Заради значителното забавяне ще трябва да понесеш сериозна глоба! Губиш 2 точки енергия! Губиш 5 точки популярност! Отиди на 244.

29

Коя от изброените кодови думи си записал?

– „гора” – отиди на 38.

– „тиня” – отиди на 35.

– „вода” – отиди на 40.

Ако нямаш нито една от изброените три кодови думи (това означава, че за пръв път от началото на играта използваш правото си на почивка), отиди на 37.

30

Оставаше само един час до приземяването на крайцера в Лагер–1, намиращ се на няколко километра от Леора, столицата на Дория. Там новобранците щяха да бъдат приети лично от генерал Калахан и щяха да получат назначенията си за отделни райони на планетата. Разбира се, това не важеше за командор Харисън, който идваше от Земята със специални препоръки. Той щеше да се ползва с особената привилегия сам да избира мисиите, в които да участва.

Стив лежеше на леглото си и гледаше в един от екраните, показващи обгръщания кораба космос. Панорамата на далечните звезди му действаше благотворно. Той подозираше, че подобни мигове на пълно спокойствие щяха да бъдат изключително редки в следващите няколко месеца.

На крайцера нямаше нито един участък от прозрачен материал, през който човек да може да гледа направо към космоса. Такова беше положението и на всички останали кораби от земния флот, не зависимо дали ставаше дума за транскосмически крайцер или за някой дребен патрулен скутер, пригоден само за полети в атмосфера. Причината се криеше в простия факт, че нито един прозрачен материал не можеше да съперничи по сигурност на непрозрачните сплави, използвани за защитните брони на корабите.

Множество камери, поставени на най–различни места по външната обвивка на кораба, излъчваха постоянна картина. Компютърът в залата на пилотите следеше за изрядността и положението на камерите. Дори когато някоя от тях излезеше от строя, пак не беше необходима човешка намеса, защото компютърът стартираше програма за автоматично отстраняване на повредата.

Управлението на камерите, както и повечето от останалите операции във всеки космически кораб, се управляваше от мощна машина. Удивително бе колко много хора се боят от компютрите в зората на двадесет и втори век. Колкото до Стив, той

приветстваше пълния контрол на машината върху кораба. За него това бе сигурна гаранция, че нищо няма да се обърка.

Разбира се, винаги съществуваше възможност за саботаж. Но от няколко десетки години тази опасност беше по-скоро хипотетична, отколкото реална. Малкото наброй терористични или откровено пиратски банди не разполагаха с толкова добри специалисти, че да успеят да пробият защитите на компютрите срещу външно посегателство.

Унесен в такива мисли, Стив неусетно бе притворил очи. Характерният тих шум, съпътстващ навлизането на кораба в атмосферата на планетата, му подсказа, че идва краят на свободното му време. Дория го очакваше!

Отиди на 32.

31

– Аз смятам, че с дорианците трябва да се действа твърдо – каза Стив. – Най-добре ще е да разстреляме по един на всеки хиляда от тази папlach, за да покажем на всички, които са решили да се заяждат с нас, че не се шегуваме.

– Не е ли прекалено крайно това решение?

– Нищо не може да е прекалено крайно спрямо цивилизация, която предизвика война и нанесе тежки поражения на Земята! Колкото по-сурови сме към победените, толкова повече ще ни уважават и ще се страхуват от нас!

Печелиш 1 точка престиж, но в замяна на това губиш 1 точка популярност!
Отиди на 14.

32

Генерал Калахан прие новопристигналите в малката си приемна зала. Командорите се озъртаха смутено, несвикнали с теснотията в Лагер 1. Всички бяха наясно с причината, но им трябваше време, за да привикнат към малките помещения и тесните коридори.

Макар и победена, Дория все още имаше съпротивителни сили. По цялата планета съществуваша партизански групи, които непрестанно държаха нащрек земляните със своите изобретателни терористични актове. Ето защо Лагер 1, подобно на останалите земни бази на Дория, бе защитен с непроницаем екран. Извън охраняемия периметър войниците излизаха само укрити в кабините на патрулните скутери или всъдеходите. И понеже поддържането на защитния екран поглъщаше много енергия, лагерите бяха ограничени по площ.

Калахан бе висок и изпит мъж с изпъкнали скули на лицето и енергичен блясък в погледа. Всепризната бе заслугата му за спечелването на войната с Дория и за много хора той се беше превърнал в жива легенда. Стив имаше малко по-различно мнение за генерала, но нямаше намерение да го демонстрира. Да прави лошо впечатление не влизаше в плановете му.

– Сами виждате докъде я докарахме с отстъпчивостта на правителството – започна уводната си реч Калахан. – Ние сме победители, а сме се сврели в миши дупки. Отвъд районите на лагерите и охраняемите от патрулни скутери зони господстват партизаните. Предложих на правителството изряден план за мащабно настъпление срещу тези терористи, но той бе отхвърлен, защото бил прекалено краен. Казвам това на всеки, който пристигне тук – един ден онези типове отвън ще

се научат как да пробиват защитния екран и тогава ще ни избият като въшки. И нашата смърт ще тежина съвестта на проклетите пацифисти, управляващи добрата стара Земя. Преди, когато ножът опря до кокала, всички ме гледаха в очите, а сега пак започват да я карат както си знаят!

Ако човек не познаваше Калахан добре, сигурно би помислил, че генералът готви военен преврат. Нищо не би могло да бъде по-далеч от истината. Старият воин драматизираше, гневеше се, но си оставаше неизменно лоялен към правителството.

– Вие ще поемете командването на отделни райони от планетата и освен за стриктното изпълнение на преките си задължения, ще трябва да се грижите за себе си и за поверените ви командоси – продължи Калахан. – Неизбежно ще се сблъскате с най-различни форми на съпротива от страна на местното население. Саботажи, кражби, терористични акции и куп други гадории, без които тук не минава и ден. Препоръчвам ви да налагате тежки наказания за всяко провинение. От Земята ни съветват да сме по-благосклонни към нарушителите, но нали не техните задници са в опасност! Не ви съветвам да устройвате кланета, но понякога суровите мерки са за предпочитане. Помнете, ще ви държа отговорни за живота на всеки поверен ви командос и не дай боже да се окаже, че смъртта му е настъпила заради ваша проява на милосърдие към дорианците! Тогава ще бъдете съдени от мен и никакво правителство няма да може да ви помогне. Затова опичайте си ума и избирайте по кои правила ще играете играта!

Смисълът на казаното беше ясен – той обещавахе подкрепата си на по-твърдите в отношението си към дорианците командоси и се опитваше да внуши на другите, че е по-добре да се вслушат в съветите му, вместо да загазят заради мекото си сърце.

– От днес вие излизате на огневата линия! Да не сте посмели да си помислите, че войната е свършила! Може би медиите на Земята не дават широка гласност на „нешащните случаи“ тук, но истината е, че поради небрежност ние търпим големи загуби в жива сила и техника. Важно е да запомните, че партизаните наказват всяка проява на нехайство относно сигурността. Ето защо – пазете се!

С тази последна препоръка Калахан завърши обръщението си и се зае да преглежда препоръките на всеки от новопристигналите. Той беседваше с командора, разглеждаше военната му характеристика и след това избираше подходящо назначение.

Когато най-сетне дойде редът на Стив, Калахан не се стърпя да се намръщи при указанието да се даде по-свободен режим на този командос. После се зачете сериозно в досието му и на няколко пъти си позволи да даде израз на своето учудване.

– Имате завидно участие в тази война, младежо! – каза с уважение генералът. – Цяло чудо е, че сте успели да оцелеете! Цейлон–2, Аксония... о–о–о, участвали сте и в битката, която обърна хода на войната! Къде точно бяхте при онази паметна атака на трите дориански кораба при Порфирио?

Стив едва се съдържа да не се усмихне. Ясно беше, че Калахан се опитва да провери досието му с допълнителни въпроси. Но агентът наистина бе взел участие във всички изброени в досието му сражения, макар и не като командос на военна служба. Затова за него не беше трудно да разказва с подробности за всяка от

битките и Калахан скоро забрави съмненията си. Разпитът неусетно прерасна в доброжелателен разговор.

– Предчувствам, че ще ми хареса да работя с вас – рече Калахан. – Вие знаете какво ни причиниха дорианците и няма да се поколебае да пипате с твърда ръка, когато е необходимо да, бъдат наказани. Толкова много убити по време на войната, а сега и тези проклетите партизани – ужасно е! Всеки ден изчезват по две–три машини и десетина войници, защото правителството не ми дава да се разправя с партизаните както си знам. А защо е това милосърдие? Колко бързо забравих ме началото на войната, когато дорианците всяваха ужас със своя анихилатор! Те ни нанасяха поражение след поражение, без дори да си дадат труда да обяснят какво имат против нас! А после, когато Кулмановото поле неутрализира анихилатора, тези мръсници продължиха да се съпротивляват, нанасяйки ни поражения до последния час от проклетата война! И вместо да ги заличим от лицето на вселената, ние дори не можем да ги наказваме справедливо за поразите, които ни причиняват!

След последната реплика настана тишина. Явно генералът очакваше да чуе и мнението на Стив по въпроса, след като вече бе прочел цяла лекция за вината на дорианците.

Какво ще отговориш?

– ние бихме постъпили по същия начин, ако бяхме на тяхно място – отиди на 23.

– когато воюват истински мъже, естествено е никой не рискува победата с напразно милосърдие и да не иска да се предава без бой – отиди на 27.

– дорианците трябва да си получат заслуженото, независимо от мнението на проклетите пацифисти – отиди на 39.

33

Губиш два дни! Печелиш 5 точки енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

34

Губиш два дни! Печелиш 4 точки енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

35

Задраскай кодова дума „тиня” и запиши кодова дума „вода”! Ако имаш в екипа си лекар, отиди на 43. В противен случай отиди на 47.

36

Заради немалкото забавяне ще трябва да понесеш неприятна глоба. Губиш 2 точки енергия! Губиш 3 точки популярност! Отиди на 244.

37

Запиши кодова дума „гора”! Ако имаш в екипа си лекар, отиди на 33. В противен случай отиди на 42.

38

Задраскай кодова дума „гора” и запиши кодова дума „тиня”! Ако имаш в екипа си лекар, отиди на 34. В противен случай отиди на 46.

39

– Законът е врата в полето, генерале – тихо каза Стив. – И ние сме достатъчно големи, за да знаем кога да я заобиколим.

– Дано съзнавате какво казвате, командоре – повдигна обнадeждено вежди Калахан.

– Казвам, че на Дория ние определяме правилата! Докато пътувахме насам, говорих с някой от момчетата и повечето бяхме на едно мнение. Ние мразим врага и сме готови да го накажем справедливо! Само че се страхуваме.

– От мен? – възкликна генералът. – Сбъркали сте човека, командор Харисън! Мога да бъда упрекнат в много грехове, но никога не бих навредил на някой, който се опитва да постави дорианците на мястото им. Проявете разум в желанието си да накажете врага и скоро ще откриете, че аз съм зад вас!

– Няма да ви разочаровам, генерале!

Калахан стисна твърдо ръката му, това беше неговият начин да покаже благоразположение. Стив прие жеста с доволна усмивка. Бе успял да налучка верния тон в разговора и спечели вниманието на генерала.

Печелиш 1 точка престиж. Запиши кодова дума „зъл”!

Отиди на 44.

40

Имам една неприятна новина за теб – нямаш право на повече почивки. Лагер 1 не е санаториум за преуморени агенти, затова ще трябва да стиснеш зъби и да продължиш напред без повишаване на енергията!

Върни се на 142 за нов избор.

41

Забавянето ти е незначително, затова и глобата не е болка за умиране. Губиш 2 точки енергия (дали пък тези не ти бяха последните?!). Отнета ти е 1 точка популярност! Отиди на 244.

42

Длъжен съм да ти подсказам! Трябва да си много закъсал за енергия, за да вземеш и втората си почивка без лекар в еипа!

Губиш два дни! Печелиш 3 точки енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

43

Губиш два дни! Печелиш 3 точки енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.



44

– Вие сте много специален случай, Харисън – рече Калахан, оставяйки настрана препоръките на събеседника си. – За пръв път ми изпращат командор, който не е изцяло под мое командване. Мога ли да знам защо имате привилегията сам да избирате мисиите, в които ще участвате?

Стив знаеше, че рано или късно генералът ще повдигне този въпрос. Нито един отговор, колкото и смислен и обоснован да беше, не би го задоволил. Ето защо Стив и Стария единодушно решиха да се придържат към мълчанието като единствено правилна стратегия.

– Не бих могъл да отговоря, генерале – каза Стив. – Самият аз не съм изцяло наясно за съображенията на висшето командване да ми даде такава свобода на действие. Но правилата ме задължават да не говоря дори за малкото, което знам.

– Разбирам, дълбока конспирация! – рече с насмешка Калахан. – Е, командор Харисън, не обичам да си пъхам носа в чужди работи! Но ще следя действията ви! Това не е забранено, нали?

Въпросът беше изцяло риторичен и още преди да го изрече напълно, Калахан вече се обръщаше към следващия командор. Стоящият зад генерала адютант направи знак на Харисън да го последва и го отведе в един от крайните корпуси на Лагер 1. Стив се разположи в малка стая, снабдена с всичко необходимо, но нищо в излишък, за един продължителен престой на планетата. Очакваха го няколко месеца, обещаващи напрегната работа!

Отиди на 142.

45

Постигна отлично време и за награда ти се полага премия! Печелиш 1 точка енергия! Отиди на 244.

46

Губиш два дни! Печелиш 2 точки енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

47

Губиш два дни! Печелиш 1 точка енергия! След като отбележиш тези промени в дневника, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

48

По време на престоя си на Дория ти имаш няколко възможности за действие:

– отдаваш се на почивка, която ще ти възстанови няколко точки енергия (почивката ще е особено ефективна, ако разполагаш с лекар в екипа си) – отиди на 29.

– работиш върху повишаване на своите оценки за престиж или популярност, без да напускаш Лагер 1 (работата ще ти спори повече, ако имаш в екипа си рекламен агент) – отиди на 59.

– опитваш се да разгадаеш някоя от тайните на планетата (в някои случаи ще е добре да имаш хакер в екипа си) – отиди на 64.

– напускаш територията на Лагер 1 и се отправяш на мисия (тези мисии ще ти носят популярност или престиж, а някои от тях са особено интересни, защото след тях ще получиш повишение в чин) – отиди на 143.

49

Имаш възможност да прибягнеш само два пъти до услугите на твоя рекламен агент. Коя от изброените кодови думи си записал?

– „град” – отиди на 53.

– „село” – отиди на 58.

Ако нямаш нито една от двете кодови думи, отиди на 55.

50

Губиш 2 дни! Печелиш 3 точки популярност! Върни се на 142.

51

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж! Върни се на 142.

52

Губиш 2 дни! Печелиш 1 точка престиж! Върни се на 142.

53

Нямаш право да използваш услугите на рекламния си агент, тъй като вече си го правил два пъти. Ако въпреки това искаш да повишиш популярността или престижа си чрез реклама (не те съветвам да го правиш, защото ще ти излезе солено, губи се много време), отиди на 57. В противен случай се върни на 142 за нов избор.

54

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки популярност!

Ако искаш да продължиш с трупането на точки популярност, отиди на 50. В противен случай отиди на 63.

55

Запиши кодова дума „село”! Коя от двете оценки искаш да повишиш?

– точките за престиж – отиди на 51.

– точките за популярност – отиди на 61.

56

Губиш 2 дни! Печелиш 3 точки престиж! Върни се на 142.

57

Коя от двете оценки искаш да повишиш?

– точките за престиж – отиди на 52.

– точките за популярност – отиди на 62.

58

Задраскай кодова дума „село” и запиши кодова дума „град”! Коя от двете оценки искаш да повишиш?

- точките за популярност – отиди на 54.
- точките за престиж – отиди на 60.

59

Длъжен съм да те предупредя, че не е желателно да губиш време за реклама, ако не разполагаш с подходящ специалист в тази област. Трябва да си много закъсал за точки престиж или популярност, за да се пробваш сам в рекламата.

Погледни в таблицата „ЕКИП”! Ако разполагаш с услугите на рекламен агент, отиди на 49. В противен случай ще се наложи да действаш сам – отиди на 57.

60

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж!

Ако искаш да продължиш с трупането на точки популярност, отиди на 56. В противен случай отиди на 63.

61

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки популярност! Върни се на 142.

62

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки популярност! Върни се на 142.

63

Длъжен съм да те предупредя, че е твърде неизгодно да се отказваш от предложението за продължителна реклама. Бих те разбрал само ако си много закъсал с времето. В противен случай размисли още веднъж.

Ако искаш да повишиш популярността си, отиди на 50. Ако искаш да повишиш престижа си, отиди на 56. В случай че държиш на решението си да не губиш повече време за реклама, върни се на 142.

64

В коя от тайните на Дория искаш да се задълбочиш?

- откриването на планетата – отиди на 67.
- откриване на Кулмановото поле (с хакер в екипа ще ти е по-лесно да се добереш до някои ценни сведения) – отиди на 73.
- необяснимата агресивност на дорианците при първата им среща с хората (може би най-трудно разгадаемата тайна, но същевременно носеща най-много точки знание цели 20!): **ВНИМАНИЕ! За да получиш право да разкриваш тази тайна, трябва да събереш поне 20 точки престиж!** – отиди на 88.
- политиката на Галактическия съюз към Земята в последно време: **ВНИМАНИЕ! За да получиш право да разкриваш тази тайна, трябва да събереш поне 24 точки престиж!** – отиди на 128.

Ако вече си разкрил всички тайни, не ти остава нищо друго, освен да се върнеш на 142 за нов избор.

65

Запиши кодова дума „мил“! Губиш 2 дни! Печелиш 1 точка знания! Върни се на 142 за нов избор.

66

Задълбочавайки се в историята на първия контакт между Земята и Дория, Стив интуитивно реши да провери каква е била реакцията на Галактическия съюз.

Според стандартната процедура при изчезване на кораб заинтересованата планета трябва да се обърне към флота на Съюза, който поема задължението да открие изчезналия кораб. В случая с „Пино“ Земята не се е отклонила нито за миг от стандартните правила.

Изненадата дошла от страна на Галактическия съюз. Отговорът на молбата за издирване на „Пино“ гласял, че точно в този моментът флотът е претоварен с по-важни задачи и е желателно Земята да поеме в свои ръце инициативата за откриването на изчезналия кораб.

Стив веднага направи справка за събитията, станали по-време на изчезването на „Пино“. Не откри нищо, което да предизвика голяма претовареност на галактическия флот. Заравяйки се още по-дълбоко в архивите, агентът стигна до интересен факт. Точно по времето на Хторнските войни, когато флотът на Съюза е бил действително затрупан с работа, изчезнал земният кораб „Космически рицар“. Тогава никой не се е оправдал с претовареност.

Противоречивото поведение на Галактическия съюз само потвърди вече оформящите се подозрения на Стив. Очевидно някой е искал двете цивилизации да се срещнат. Дали е предвиждал кръвопролитие, което последва? Съзнателно ли е предизвикана тази война или нещо се е объркало при първата среща? За да си отговори на тези въпроси, Стив трябваше да открие сведения за спасителната експедиция, пратена от Земята по следите на „Пино“. Агентът си обеща да се занимае с този въпрос при първа възможност.

Отиди на 71.

67

Коя от изброените кодови думи си записал?

– „мил“ – отиди на 66.

– „кил“ – отиди на 72.

– „пил“ – отиди на 70.

Ако не си записал нито една от трите кодови думи, отиди на 69.

68

Задраскай кодова дума „кил“ и запиши кодова дума „пил“! Губиш 7 дни! Печелиш 6 точки знание! Огради думата „планета“ в таблицата „ЗНАНИЯ“ (с това тази тайна е напълно разкрита)!

Върни се на 142 за нов избор.

69

Още когато на Земята научиха за съществуването на дорианците, Стив бе надушил нещо нередно в цялата работа. Но тогава беше прекалено зает с поредната отговорна мисия и не обърна внимание на това свое повърхностно впечатление. Сега бе време да се разрови в историята на първия контакт.

Стив откри смущаващи факти в начина, по който се бе осъществила срещата между двете цивилизации – на хората и на дорианците. Земният изследователски кораб „Пино” бе претърпял повреда точно по средата на един от пространствените си скокове, а според учените вероятността за подобна злополука е приблизително двадесет и пет хиляди към едно! Към това се прибавяше също така нищожната вероятност корабът да бъде хвърлен в реалното пространство тъкмо край Дория. И като за капак, сигналът за тревога първа степен, излъчен от „Пино”, достига до Земята – вероятност повече от двеста към едно, при положение че екипажът на кораба не е знаел пространствените си координати и следователно не е могъл да определи в каква посока трябва да излъчи сигнала.

Стив Харисън не беше от хората, които вярват в съвпаденията. Ако шансът ти обърне гръб веднъж, в това няма нищо нередно. Ако продължи да го прави още няколко пъти, значи нямаш късмет. Ако броят на провалите надхвърли десет, значи е време да провериш кой манипулира съдбата ти. В случая Стив бе почти сигурен, че откриването на Дория е плод на нечии съзнателни усилия.

Отиди на 65.

70

Ти вече си разкрил напълно тази тайна и си оградил думата „планета” в таблицата „ЗНАНИЯ”. Няма какво повече да търсиш, роейки се във вече известни неща. Съсредоточи вниманието си върху другите тайни!

Отиди на 142.

71

Задраскай кодова дума „мил” и запиши кодова дума „кил”. Губиш 4 дни! Печелиш 3 точки знание! Върни се на 142 за нов избор.

72

Стив изгуби няколко дни, докато успее да открие пълна информация за хода на спасителната експедиция. Повечето от фактите му бяха известни, но той търсеше именно скритите, непопулярните, засекретените подробности около събитието.

Спомените на агента, допълнени с новополучената информация, очертаха достатъчно ясна картина на станалото. Земята мобилизира всички свои кораби за издирване на изчезналия „Пино”. Не че някой вярваше в успеха. Да търсиш кораб в космоса без невероятните технически възможности на Галактическия флот е като да откриеш игла в копа сено. Ала на Земята не искаха да се признаят за победени, без поне да опитат да се справят с изпречилата се труд ност.

Повече от месец продължиха издирванията и отчаянието вече беше завладяло всички на Земята. Тогава най–неочаквано пристигна помощ от Галактическия съюз. Съвсем случайно, изпълнявайки своя мисия в източния край на познатата вселена, един от крайцерите на Галактическия флот уловил блуждаещ сигнал и успял да го

проследи. Оказало се, че това е второ, неполучено съобщение от „Пино“ за Земята. В него се съдържаха данни за произшествието по време на пространствения скок на „Пино“, които помогнал и на специалистите на Съюза да ограничат район от една малко позната галактика, откъдето би могъл да дойде сигналът.

По този начин Галактическият съюз посочи на Земята пътя към Дория. Осъзнавайки истинското значение на този факт, Стив премахна в себе си всякаво колебание по въпроса кой стои зад срещата на двете цивилизации. Следваше интересният и малко плашещ въпрос докъде събитията са се развивали по волята на Съюза и дали изобщо някога са се изплъзвали от неговия контрол.

Отиди на 68.

73

Коя от изброените кодови думи си записал?

– „пор“ – отиди на 80.

– „тор“ – отиди на 75.

– „бор“ – отиди на 84.

Ако не си записал нито една от трите кодови думи, отиди на 77.

74

Пробиването на защитите не беше лесна работа, но Стив и неговият хакер успяха да се справят много бързо с нея. Получената по този начин информация се оказа изключително ценна!

Губиш 2 дни! Отиди на 86.

75

Ако имаш в екипа си хакер, отиди на 85. В противен случай отиди на 79.

76

Последните стотина страници от дневника на Кулман бяха потресаващи. След като ги прочете няколко пъти, Стив вече разбираше защо правителството е положило толкова много усилия, за да ги засекури дълбоко.

„Знам, че хората на Савоя очакват от мен да измисля оръжие, с което да унищожа тамошните хищни петна, но в момента цялото ми внимание е приковано в аниhilатора. Мисълта, че може би никога няма да създам толкова мощно оръжие, ме съсипе. Като всеки талантилив и амбициозен учен, аз искам да достигна върха в своята област. А сега имам пред себе си връх, за който подозирам, че е твърде висок за мен.“

„Вече съм абсолютно сигурен в едно – аниhilаторът на дорианците е с няколко класи над всичко, създадено от мен и моите колеги. Никога, никога няма да успя да създам нещо подобно! Мразя този проклет аниhilатор!“

„Открих пътя! Сянката на аниhilатора ме преследва, но аз вече знам как да се спася от нея! Щом не мога да създам толкова мощно оръжие, защо ли да не опитам да създам щит, който това оръжие да не може да пробие? Тогава ще съм победител, нали?!“

„Работя от дълго време върху таен проект, който нарекох „Кулманово поле“. Първоначалните изчисления са толкова обнадеждаващи, че не мога да повярвам в

реалността им. По всичко личи, че моето защитно поле има шансове да спре аниhilатора!”

„Натъкнах се на пречка, която не мога да преодоля. Не знам дори същността на проблема, но опитите са категорични – моето поле се нуждае от още нещо, за да издържи на аниhilатора. Каква е жизненоважната добавка? Блъскам си главата над този въпрос от дълго време, но не мога да измисля нищо.”

„Усещам, че съм близо до решението, но не мога да стигна до него. Дорианците настъпват, така че не ми остава много време. Уви, чувствам се изцеден! Губя вяра в способностите си да променя полето и да го направя непробиваемо за аниhilатора.”

„Това е! Казват, че гениалните хора са луди и аз сигурно съм такъв! Иначе не бих действал на подсъзнателно ниво, когато част от мен се самоизключва, не издържайки на огромното напрежение. Чудото се случи преди няколко дни. Работех върху полето до изнемогване и в един момент явно съм престанал да влагам смисъл в своите действия, защото нямам никакъв спомен оттам на татък. Вършел съм всичко механично, докато съзнанието ми е спяло! Свестих се на пода с усещането за нещо важно. Прегледах отново записките си и открих, че съм нанасял поправки, за които не си спомням. Зачетох се в тях от любопитство и открих, че съм направил най-важната крачка към откритието – бях направил някои уж незначителни промени в началните параметри на полето и в някои негови компоненти. Но тъкмо тези незначителни промени правеха Кулмановото поле по-силно от аниhilатора, поне на теория. Време е да обявя своето откритие!”

След всичко, което бе научил до този момент, Стив трябваше да е спял, за да не прозре истината. Хенри Кулман може и да беше отличен учен в своята област, но в никакъв случай не беше истинският откривател на полето, наречено на негово име. Някой друг умело бе дърпал конците на учения. Някой, който бе искал Земята да спечели войната! Приятел или прикрит враг, чийто следващ ход е пагубен и непредвидим – това Стив тепърва трябваше да узнае.

Отиди на 83.

77

Стив откри с изненада, че някои данни за Кулмановото поле са строго засекретени и достъпът до тях е ограничен. Това означаваше, че трябва да пробие няколко компютърни защити, за да се добере до информацията!

Ако разполагаш с хакер в екипа си, отиди на 74. В противен случай отиди на 82.

78

Задраскай кодова дума „пор” и запиши кодова дума „тор”! Губиш 4 дни! Печелиш 3 точки знание! Върни се на 142 за нов избор.

79

Опитвайки се да разкрие докрай тайната на откриването на Кулмановото поле, Стив се сблъска с очаквана трудност – компютърните защити, които осигуряваха секретността на някои файлове.

Няма да е никак лесно да се справиш без хакер с пробиването на тези защити, но ако въпреки всичко решиш да опиташ, отиди на 76. Ако предпочетеш да се върнеш на тази загадка по-късно, отиди на 87.



80

В началото на войната земният флот губеше битка след битка. Десетки кораби просто изчезваха в пространството унищожени от аниhilатора. Мощното оръжие на дорианците правеше всяка битка безсмислена, защото дори при малобройните си победи Земята търпеше по-големи загуби от врага. Тактиката за избягване на сражения не би помогнала в случая, защото все някой трябваше да удържи устремилите се към земята дориански кораби.

Мнозина от земните учени съсредоточиха вниманието си върху аниhilатора. Те вярваха в способността си да проникнат бързо в тайните на непознатото оръжие и да създадат нещо подобно, с което силите да се изравнят.

Но твърде скоро стана ясно, че принципът на действие аниhilатора е толкова странен и чужд на всичко, измислено от човека, че едва ли може да бъде разгадан дори за година. В същото време военните стратегии прогнозираха неблагоприятен край на войната до няколко месеца, в случай че не се появи ново оръжие. Ясно беше, че при това положение изследванията върху аниhilатора трябваше да бъдат оставени за по-спокойни времена.

Стив откри, че корпорацията, за която работел Кулман по време на войната, изобщо не се е занимавала с изследвания върху принципа на действие на аниhilатора. Ето защо наличието на материали и информация за дорианското оръжие в лабораторията на учения бяха необясними и нелогични. Агентът провери внимателно цялата документация на корпорацията, за да се увери, че никой не е искал такива данни от правителството. Възможността да е станала грешка бе изключена. Оставаше само един вариант някой бе подхвърлил тези данни, може би с нарочната цел да заинтересува Кулман от аниhilатора. Дали това означаваше, че ученият съвсем съзнателно е бил воден към своето откритие? Стив разбираше, че трябва на всяка цена да намери отговора на този въпрос!

Отиди на 78.

81

Задраскай кодова дума „тор“ и запиши кодова дума „бор“! Губиш 6 дни! Печелиш 6 точки знание! Върни се на 142 за нов избор.

82

Стив разбираше от компютри, макар и да не се считаше за гений в тази област. Пробиването на неприятните защити му отне точно три дни, но наградата си заслужаваше труда.

Губиш 3 дни! Отиди на 86.

83

Задраскай кодова дума „тор“ и запиши кодова дума „бор“! Губиш 8 дни! Отнети са ти 2 точки енергия! Печелиш 6 точки знание! Върни се на 142 за нов избор.

84

Ти вече си разкрил напълно тази тайна и си оградил думата „поле” в таблицата „ЗНАНИЯ”. Няма какво повече да търсиш, ровейки се във вече известни неща. Съсредоточи вниманието си върху другите тайни!

Отиди на 142.

85

Последните стотина страници от дневника на Кулман бяха потресавачи. След като ги прочете няколко пъти, Стив вече разбираше защо правителството е положило толкова много усилия, за да ги засекури дълбоко.

„Знам, че хората на Савоя очакват от мен да измисля оръжие, с което да унищожат тамошните хищни петна, но в момента цялото ми внимание е приковано в аниhilатора. Мисълта, че може би никога няма да създам толкова мощно оръжие, ме съсипва. Като всеки талантлив и амбициозен учен, аз искам да достигна върха в своята област. А сега имам пред себе си връх, за който подозирам, че е твърде висок за мен.”



„Вече съм абсолютно сигурен в едно – аниhilаторът на дорианците е с няколко класа над всичко, създадено от мен и моите колеги. Никога, никога няма да успея да създам нещо подобно! Мразя този проклет аниhilатор!”

„Открих пътя! Сянката на аниhilатора ме преследва, но аз вече знам как да се спася от нея! Щом не мога да създам толкова мощно оръжие, защо ли да не опитам да създам щит, който това оръжие да не може да пробие? Тогава ще съм победител, нали?!”

„Работя от дълго време върху таен проект, който нарекох „Кулманово поле”. Първоначалните изчисления са толкова обнадеждаващи, че не мога да повярвам в реалността им. По всичко личи, че моето защитно поле има шансове да спре анихилатора!”

„Натъкнах се на пречка, която не мога да преодоля. Не знам дори същността на проблема, но опитите са категорични – моето поле се нуждае от още нещо, за да издържи на анихилатора. Каква е жизненоважната добавка? Блъскам си главата над този въпрос от дълго време, но не мога да измисля нищо.”

„Усещам, че съм близо до решението, но не мога да стигна до него. Дорианците настъпват, така че не ми остава много време. Уви, чувствам се изцеден! Губя вяра в способностите си да променя полето и да го направя непробиваемо за анихилатора.”

„Това е! Казват, че гениалните хора са луди и аз сигурно съм такъв! Иначе не бих действал на подсъзнателно ниво, когато част от мен се самоизключва, не издържайки на огромното напрежение. Чудото се случи преди няколко дни. Работех върху полето до изнемогване и в един момент явно съм престанал да влагам смисъл в своите действия, защото нямам никакъв спомен оттам на татък. Вършел съм всичко механично, докато съзнанието ми е спяло! Свестих се на пода с усещането за нещо важно. Прегледах отново записките си и открих, че съм нанасял поправки, за които не си спомням. Зачетох се в тях от любопитство и открих, че съм направил най-важната крачка към откритието – бях направил някои уж незначителни промени в началните параметри на полето и в някои негови компоненти. Но тъкмо тези незначителни промени правеха Кулмановото поле по-силно от анихилатора, поне на теория. Време е да обявя своето откритие!”

След всичко, което бе научил до този момент, Стив трябваше да е спял, за да не прозре истината. Хенри Кулман може и да беше отличен учен в своята област, но в никакъв случай не беше истинският откривател на полето, наречено на негово име. Някой друг умело бе дърпал конците на учения. Някой, който бе искал Земята да спечели войната! Приятел или прикрит враг, чийто следващ ход е пагубен и непредвидим – това Стив тепърва трябваше да узнае.

Отиди на 81.

86

Стив следеше отблизо хода на войната с Дория и разполагаше с информация за всеки стадий от двубоя на двете цивилизации. Още когато беше открито Кулмановото поле, той бе надушил нещо нередно. Нямаше доказателства, нито дори насока за съмненията си, просто инстинкт на дългогодишен агент в един от най-елитните отдели на земните служби за сигурност.

Заравяйки се в дневника на Кулман, Стив откри интересна информация за учения. Оказа се, че Хенри Кулман се е занимавал изключително със създаване на мощни атакуващи оръжия, такава беше тясната му специализация. А полето бе изцяло защитно по своята същност. И това беше началото на дълга редица от противоречия и съмнителни съвпадения.

Пряката работа на Кулман по време на войната е била свързана със създаване на оръжие, което да унищожава плаващите хищни петна органична материя в блатата на Савоя-3, спяващи работата на колонизаторите на планетата. Самият учен не беше в състояние да обясни защо се е заел да изучава действието на дорианския

анихилатор в свободното си време. В своя дневник Кулман на няколко пъти бе отбелязвал съвестно и с тревога, че прекалено често пренебрегва преките си задачи, за да се отдаде на това странично занимание. Тези зачестили прояви на недисциплинираност от страна на учения се сториха твърде подозрителни на Стив. Той си обеща да се задълбочи в тайните Кулмановото поле веднага щом намери достатъчно време за това.

Запиши кодова дума „пор“! Печелиш 1 точка знание! Върни се на 142 за нов избор.

87

Стив реши да пробие една от защитите, но бързо се отказа. Знаеше, че може да се справи, но това щеше да му отнеме много време. Може би някой ден, когато можеше да си позволи да използва услугите на хакер, щеше да се върне отново към разгадаването на тази тайна.

Върни се на 142 за нов избор.

88

Надявам се, че не си пренебрегнал условието за идване на този епизод! Ако нямаш поне 20 точки престиж, ти нямаш право да четеш по–нататък! Трябва да се върнеш на 142 и да направиш нов избор. В случай че имаш необходимите точки престиж, продължи да четеш!

Коя от изброените кодови думи си записал?

– „тук“ – отиди на 98.

– „лук“ – отиди на 111.

– „чук“ – отиди на 119.

Ако не си записал нито една от трите кодови думи, отиди на 89.

89

Агресивността на дорианците при първата им среща с кораб от земния флот все още оставаше загадка за всички. Но войната бе приключила скоро и командването на окупационния корпус имаше много по–важни проблеми за решаване. По–късно на Дория щяха да пристигнат екипи от квалифицирани учени, за да се заемат с изучаването на победения противник. За момента целта на Калахан бе да овладее планетата и да не остави на местното население никакви шансове за терористични актове или организиране на по–сериозна съпротива.

Ако разполагаше с повече време, Стив с удоволствие щеше да остави на специалистите да разгадаят тайната на агресивността на Дория. Но дните му на планетата бяха преброени, а въпросът му се струваше важен. Първата стъпка към отговора бе изучаването на по–важните философски системи, създадени от дорианските мислители. За целта Стив имаше нужда и от помощта на неколцина дориански преподаватели по хуманитарни изкуства. Разбира се, не можеше да се срещне с тях, но и връзката чрез компютъра му беше достатъчна.

Колко точки популярност имаш?

– повече от 22 – отиди на 93.

– 20, 21 или 22 – отиди на 97.

– по–малко от 20 – отиди на 102.

В малкото си свободно време Стив обичаше да разговаря с Клеор на различни теми. Дорианецът беше словоохотлив и с удоволствие разказваше за своята планета. Знаеше толкова много и интересни неща, че агентът никога не би могъл да скучае с него. Но веднъж Клеор изненада събеседника си с една странна молба.

– Трябва на всяка цена да те свържа с един приятел – настоя Клеор. – Намери начин да ми дадеш координатите на сигурен канал за свързка, който да не се следи от компютрите на твоите началници в окупационния лагер.

– Това е противозаконно!

– Довери ми се!

Стив не се колеба дълго. Стария се беше погрижил неговият агент да разполага с няколко тайни канали за свързка, които Калахан или някой от подчинените му да не може да следи. Ученият получи координатите на един от тях. Няколко часа по-късно Стив вече разговаряше с приятеля на Клеор.

– Не можем да говорим дълго, защото ти нямам доверие каза непознатият. – Сигурно се досещаш, че съм един от ръководителите на Съпротивата. Не мога да си позволя да засечеш моя отряд.

– Какво искаш и какво можеш да предложиш в замяна? – попита Стив.

– Искам да изтеглиш вашите окупационни части от Севера.

– Невъзможно е! – възкликна Стив.

– Помисли добре! Знам, че се ровиш из тайните на нашата планета и мога да ти бъда полезен. Изпълниш ли молбата ми, ще ти се отплатя щедро! Не бих си позволил да те излъжа, защото така ще изложа на опасност свой приятел.

Стив бе получил уверение от Клеор, че условията на сделката ще бъдат изпълнени, ето защо не се опасяваше от некоректност.

Ако прецениш, че си заслужава да рискуваш с предложение за оттегляне на окупационните части на Земята от Севера на планетата, отиди на 95. В противен случай трябва да откажеш сделката – отиди на 100.

Калахан срази дръзкия млад командор със стоманен поглед.

– Сериозно ли говорите, полковник Харисън? – рече ледено той. – Предложението ви ми се струва, меко казано, необосновано!

– Едва ли съм достигнал до този чин, давайки необмислени предложения, генерале! – възрази Стив. – Според мен в Севера на Дория сме струпали прекалено много войска, докато други райони имат нужда от подкрепление.

– Така е – призна с неохота Калахан. – Въпреки всичко изтеглянето на войските ни от тази част на планетата ми се струва прекалено.

Губиш 2 точки престиж! Какво ще направиш сега?

– *ще оттеглиш предложението си – отиди на 109.*

– *ще настояваш за частично изтегляне на войски от Севера – отиди на 114.*

– *ще упорстваш за пълно изтегляне на войските от Севера – отиди на 122.*

Дорианецът се оказа добър източник на информация.

– Ако управлявах флота на Дория, вие никога нямаше да спечелите войната – заяви Ерион. – Всъщност никога не бих влязъл във война с вас.

– Толкова ли сме страшни? – усмихна се агентът.

– Аз съм противник на агресията – отвърна генералът. – Но ако разгледаме военните решения на нашите управници в чисто теоретичен план, те бяха покъртително глупави!

– Става дума за стратегията да не нападате наши колонии на други планети, нали? – досети се Стив.

– Естествено! С помощта на аниhilатора лесно можехме да се справим със съпротивата на колониите ви и тогава щяхме да напреднем много бързо към самата Земя – нашата цел. Щяхме да разполагаме с близки до главната ви планета бази, вместо само с орбитални станции около отделни планети.

– Все още никой на Земята не може да си обясни вашата стратегия. Би било по-разбираемо, ако бяхте нападнали само колониите и бойните ни крайцери, без да обръщате внимание на пътническите и търговските кораби.

– Млади неприятелю, аз и моите приятели също не можем да си обясним това решение на управляващите. В началото смятах, че става дума за грешка и се опитах да вразумя ръководителите ни. Колкото по-настойчив ставах, толкова по-изолиран се оказвах от бойните действия. Точно преди да ме откъснат съвсем от хода на войната, притиснах един от онези, които командваха флота на Дория. От него изтръгнах неясно и неразбираемо признание. Той намекна, че някой е заставил нашите управници да не атакуват колониите ви. Попитах го кой е този някой, който стои над управниците, а той млъкна като попарен и отказа да говори с мен. Един час след този разговор бях уведомен, че минавам в запаса до второ нареждане.

Стив остана поразен от смисъла на онова, което му разказа Ерион. Генералът не можеше да си обясни кой може да стои над управниците на планетата, но за агента не беше трудно да измисли няколко възможни варианта. Всички събрани до този момент факти сочеха, че поне една от цивилизациите – основателки на Галактическия съюз, е влязла тайно в контакт с управниците на Дория и ги е насърчавала да започнат война със Земята. Но този отговор пораждаше много въпроси!

Задраскай кодова дума „лук” и запиши кодова дума чук”! В таблицата „ЗНАНИЯ” огради думата „агресия”! Печелиш 6 точки знания! Върни се на 142 за нов избор.

93

Губиш 1 ден!

Толкова време ти трябва, за да проникнеш в същността на основните философски системи, господстващи над Дория! Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 107.

94

Стив не посмя да влезе в спор с Калахан и се принуди да приеме компромисното решение за частично оттегляне на войски от Севера. Не знаеше дали това ще

задоволи дорианеца от Съпротивата и затова се зарадва, когато онзи се обади по секретния канал.

– Тревожеш се да не съм се провалил – рече Стив.

– За мен е достатъчно, че поне се опита да изпълниш своята част от сделката – отвърна непознатият. – Все пак постигна някакъв резултат и в замяна ще получиш обещаната награда.

Печелиш 3 точки популярност! Отиди на 116.

95

– Ако ме излъжеш, ще те открия и ще те накарам горчиво да съжаляваш за стореното! – заплаши Стив.

– Не се притеснявай – засмя се непознатият дорианец. – Веднага щом видя как окупационните части напускат Севера, ще си получиш наградата.

Връзката прекъсна, а само час по-късно Стив предложи на Калахан окупационните части на Земята да бъдат изтеглени от Севера на планетата.

Виж до какъв военен чин си се издигнал и колко точки престиж имаш!

– ако имаш чин полковник и поне 28 точки престиж, отиди на 91.

– ако имаш чин генерал и поне 25 точки престиж, отиди на 115.

– ако нямаш необходимия военен чин или нужните точки престиж за нито един от горните два варианта, отиди на 105.

96

Много неразумно решение, за което ще си понесеш подобаващо наказание! Мисля, че за следващата игра ще усвоиш един важен урок – трябва да имаш хакер в екипа си, ако се стремиш към знания!

Губиш 2 дни! Върни се на 142 за нов избор.

97

Губиш 2 дни!

Толкова време ти трябва, за да проникнеш в същността на основните философски системи, господстващи на Дория! Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 107.

98

След като се бе запознал подробно с основните философски системи на дорианците, Стив реши да научи нещо повече за съвременната история на планетата. Може би именно там се криеше ключът към загадката за неочакваната агресивност на дорианците към „Пино” и последвалите го кораби от спасителната експедиция.

Колко точки популярност имаш?

– повече от 24 – отиди на 112.

– 22, 23 или 24 – отиди на 106.

– по-малко от 22 – отиди на 103.

99

Стив бе успял да спечели доверието на Клеор и в замяна на това дорианецът му оказва незаменима помощ. Именно той накара агента да потърси един негов приятел на име Ерион.

– Той беше един от най–талантливите и опитни генерали на Дория, но остана настрана от войната, макар и не по свое желание – рече Клеор. – Съветите му бяха пренебрегвани от върхушката дори когато стана ясно, че губим войната. Не беше лесно човек да открие Ерион, нито пък да получи съгласието на генерала за разговор. Макар и озовал се в лагера на победените, този дорианец отказваше да преклони глава пред земляните. Ала Стив се оказа упорит, а и получи помощ от няколко приятелски настроени дорианци.

Колко точки популярност имаш?

– по–малко от 24 – отиди на 104.

– 24 или 25 – отиди на 108.

– 26 или 27 – отиди на 113.

– повече от 27 – отиди на 118.

100

– Искаш твърде много – рече Стив.

– Съжалявам, но не смятам да се пазаря. Все пак искам да знаеш, че ти губиш много повече от мен.

Връзката прекъсна. Стив остана загледан в монитора на компютъра. Не знаеше какво да мисли за току–що приключилия разговор, но като че ли това вече нямаше значение.

Запиши кодова дума „хаос“. След това се върни на 142 за нов избор.

101

Тази част от тайната не е от най–лесните. Ако решиш да се пробваш без помощта на хакер, отиди на 96. В случай че предпазливо оставиш задълбането в тайната за агресивността на Дория за друг път, отиди на 110.

102

Губиш 3 дни!

Толкова време ти трябва, за да проникнеш в същността на основните философски системи, господстващи на Дория! Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 107.

103

Губиш 6 дни!

Толкова време ти трябва, за да събереш подробна информация за историята на планетата в последните няколко години преди началото на войната. Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 117.

104

Губиш 8 дни!

Толкова време ти трябва, за да откриеш Ерион и да получиш съгласието му да разговаря с теб!

Отиди на 92.

105

Калахан срази дръзкия млад командор със стоманен поглед.

– Вие сигурно сте се побъркали, Харисън! – рече ледено той. – Не смятам да обсъждам с вас разположението на окупационните ни сили. Моля ви друг път да се намесвате по-смислени предложения, за да не ме принуждавате да ви отзова от тукашния гарнизон. Може би ви трябва малко почивка?

Стив прие отказа с външно спокойствие. Калахан нямаше вина, агентът трябваше да предвиди неговия отказ. Приятелят на Клеор не се обади повече и сделката пропадна.

Затиши кодова дума „хаос“. Губиш 1 точка престиж! Губиш 1 точка популярност! Върни се на 142 за нов избор.

106

Губиш 4 дни!

Толкова време ти трябва, за да събереш подробна информация за историята на планетата в последните няколко години преди началото на войната. Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 117.

107

Стив откри с изненада, че философските течения, добили популярност сред дорианците, не се различават от земните. Еринео, Колтус, Диадон и Волвек – това беше великата четворка дориански философи, популярни и почитани на планетата.

Еринео беше дорианският Исус. Живял преди няколко хиляди години, този месия бе проповядвал за ненасилие, милосърдие, взаимна любов и добросъседство. Най-големият труд на Еринео бе озаглавен „Крчки по пътя към щастието“, от който Стив си отбеляза един характерен за духа на произведението цитат:

„Ако съседът ти има нужда от нещо, което ти можеш да дадеш, дай му го и ще направиш крачка по пътя към щастието. Не отказвай помощта си дори когато ти е трудно да я дадеш. Бог възнаграждава най-богато именно онзи, който дава с обич и последната си дреха на своите събратя! Ала ти казваш, че съседът ти иска твоята земя и ако му я дадеш, ти и твоето семейство ще сте обречени на глад. Кажете тогава на съседа си: „Ще ти дам земята си на драго сърце, но в замяна искам да се храниш на моята софра и да гладуваш с жена ми и децата ми. Ще бъдеш ли щастлив да притежаваш целия свят, ако пред очите ти е нашата нищета?“ Завоевателите на света сами тласкат себе си към ада.“

Колтус бе живял няколко стотици години след Ериное и трудовете му не бяха толкова наивни. В тях се разглеждаха отношенията между вече създадените империи на планетата. Даваха се съвети за мъдро управление.

„Никои не е толкова могъщ, че да завладее света и да го задържи! Ако се появи владетел с такава мечта, то всички трябва да се обединят срещу него и да го смажат, защото той е заплаха за света!

Управлявай така, че твоите поданици да не роптаят срещу теб. Когато годината е добра за теб, прави подаръци на съседите си. Когато те са в беда, помагай им. Когато ти изпаднеш в беда, не страдай от излишна гордост и протегни ръка към тях.

Бъди готов за война, но никога не започвай пръв!”

Диадон беше още по–настоятелен в развиването на теорията за дружбата между отделните държави:

„Няма война, която да донесе благополучие! Няма щастие, изградено върху мизерията на друго! Няма хляб в земя, напоена с кръвта на мъртви воители!

Ако видиш, че съседът ти става могъщ и силен, не завиждай! Запитай се как е успял да постигне всичко добро и направи същото за своите поданици. Помни, че не можеш да си присвоиш чуждо щастие! Отнемеш ли щастieto на съседа си, ще го направиш нещастен, но и ти няма да си по–щастлив.”

Волвек беше умрял само дванадесет години преди Дория да влезе във война със Земята и затова Стив се зае да изучава трудовете му с най–голям интерес. Но и в тях нямаше следа от агресивност.

„Най–големият враг на нашата цивилизация е враждебността, която една държава може да, таи към друга! Стремещт към разширяване на владенията е признак за варварщина! Отличителен белег на идеалния управник е способността му да твори за благо на своя народ в частност и на планетата като цяло.

Всяка държава трябва да поддържа армия! Ако една държава пожелае да завладее друга държава, то всички други държави трябва да заемат страната на нападнатия! Това е единствената сигурна гаранция, че нито една държава на нашата планета няма да прибегне до агресия спрямо своя съседка!

Поддържането на силна армия е наложително и по друга причина. Ние все още не познаваме космоса и не знаем какви идеологии могат да се развият на други планети. Ето защо трябва да бъдем достатъчно силни да отблъснем агресия от чужди войнолюбиви цивилизации.”

Получаваше се парадокс! Всички дориански философски системи отхвърляха насилието, а историята на Дория показваше, че последната война на планетата е завършила преди стотина години. И въпреки всичко още при първата си среща с чужда цивилизация дорианците бяха атакували, без изобщо да помислят за преговори. Стив си даде дума при първа възможност да се задълбочи в тази мистерия.

Запиши кодова дума „тук”! Печелиш 1 точка знания! Върни се на 142 за нов избор.

108

Губиш 7 дни!

Толкова време ти трябва, за да откриеш Ерион и да получиш съгласието му да разговаря с теб! Отиди на 92.

109

Стив не посмя да продължи спора с Калахан и бе принуден да отстъпи. Нито един боец не бе изтеглен от северните райони на окупираната планета. Въпреки това дорианецът от Съпротивата отново се свърза с агента.

– Мислех, че съм се провалил – рече Стив.

– За мен е важно, че поне се опита да изпълниш своята част от сделката – отвърна непознатият. – Затова ще получиш обещаната награда.

Губиш 1 точка популярност! Отиди на 116.

110

Мога само да те поздравя за разумното решение! И едно подсказване – не пропускай да разгадаеш докрай тази тайна, че дори и нещо повече! Ще разбереш пълния смисъл на това подсказване едва когато стигнеш по честен път до епизод 125.

А сега се върни на 142 за нов избор!

111

Виж с какъв екип разполагаш! Ако имаш хакер, отиди на 99. В противен случай отиди на 101.

112

Губиш 3 дни!

Толкова време ти трябва, за да събереш подробна информация за историята на планетата в последните няколко години преди началото на войната. Популярността ти сред местното население се оказва достатъчна, за да накара неколцината ти дориански събеседници да се отпуснат и да те приемат за учен, а не за окупатор.

Отиди на 117.

113

Губиш 5 дни!

Толкова време ти трябва, за да откриеш Ерион и да получиш съгласието му да разговаря с теб!

Отиди на 92.

114

Стив не посмя да влезе в спор с Калахан и се принуди да приеме компромисното решение за частично оттегляне на войски от Севера. Не знаеше дали това ще задоволи дорианеца от Съпротивата и затова се зарадва, когато онзи се обади по секретния канал.

– Тревожех се да не съм се провалил – рече Стив.

– За мен е достатъчно, че поне се опита да изпълниш своята част от сделката – отвърна непознатият. – Все пак постигна някакъв резултат и в замяна на това ще получиш обещаната награда.

Губиш 1 точка престиж! Печелиш 2 точки популярност! Отиди на 116.

115

Калахан хвърли озадачен поглед към младия командор.

– Дали съм ви разбрал правилно, генерал Харисън? Може би войските ни в северните райони са повече от необходимото, но ми се струва неразумно да оставяме такава голяма територия без окупационни сили.

Ако Стив не бе достигнал до равен на Калахан чин, генералът едва ли би се поколебал да отхвърли предложението му. Но високият военен пост на Харисън придаваше солидна тежест на неговата идея.

Какво решавааш?

– предлагаш частично изтегляне на войските от северните части на планетата – отиди на 94.

– настояваш за пълно изтегляне – отиди на 124.

116

– След няколко часа в Лагер 1 трябва да бъде изпълнена пъртната присъда на един мой близък приятел – продължи непознатият.

– И това е част от моята награда? – попита Стив, изпълнен с подозрения.

– Това е молба, която няма отношение към нашата сделка. Вината на приятеля ми не е доказана.

Стив знаеше за случая. Дорианецът, на когото предстоеше да срещне смъртта, беше заподозрян в атентат, при който бяха изчезнали шестима войници. Нямахме преки доказателства, но няколко косвени улики се бяха сторили достатъчни на Калахан да произнесе присъда. Тъй като окупационните сили все още не можеха да овладеят ситуацията решението на генерала за назидателна екзекуция изглеждаше правилно.

– Въпреки това вината му не е доказана! – настоя дорианецът. – Нима вашето законодателство е толкова несъвършено, че можеш да бъдеш осъден на смърт без категорично доказателство за вина?

Запиши кодова дума „хаос“.

Какво е твоето решение за осъдения на смърт партизанин?

– ще се застъпиш за пълното му помилване – отиди на 126.

– ще поискаш замяна на смъртната присъда със затвор до установяване на вината на заподозрения – отиди на 120.

– ще откажеш да уронваш престижа си пред Калахан – отиди на 121.

117

Стив осъзнаваше, че дорианците са се чувствали много силни, притежавайки аниhilатора. Ето защо той се постара да събере всички възможни данни за това невероятно оръжие. Оказа се, че аниhilаторът е бил държан в строга секретност от управниците на планетата. Нещо повече – обикновените дорианци са научили, че планетата им е във война с чужда цивилизация едва когато земните крайцери са се появили в небето на Дория.

Стив разговаряше с различни учени, някои от които бяха участвали пряко в управлението на планетата преди и по време на войната. Всички те бяха единомисленици в едно – никой от тях не беше чувал за аниhilатора, преди свръхмощното оръжие да изпари земния кораб „Пино“ в космоса. Един от тях,

Клеор, се оказа неочаквано осведомен и благоразположен събеседник. Той беше заемал висок пост във военната йерархия на Дория преди поражението и знаеше много неща.

– Вашите учени успяха ли да разгадаят анихилатора? – попита Клеор.

– Все още не – поклати глава Стив.

– Обзалагам се, че няма да успеят! Самият аз нямам представа за принципа на действие на това оръжие.

– Я почакай! – възкликна Стив. – Нали ми каза, че си бил важна фигура във военната индустрия! Би трябвало да си участвал в разработката на анихилатора.

– Но не съм! Нещо повече – не познавам учен, който да е участвал в разработката на това оръжие! Към това прибави и неоспоримия факт, че земляните са първата цивилизация, с която... хм, поне официално осъществих ме контакт.

– Сериозно ли твърдиш, че някой е подхвърлил анихилатора на вашите управници?

– И то точно навреме за вашата поява! – добави Клеор. – Но това е недоказуемо, защото истинските управници на тази планета загинаха при едно от последните нападения на вашите крайцери. Както сам знаеш, тази беше истинската причина да се предадем.

Стив не се довери на Клеор и провери версията му в разговор с още няколко дорианци, участвали в управлението на планетата, подобно на учения. Те бяха членове на онази група оцелели управници, които обявиха пълна капитулация на Дория и се предадоха след смъртта на шепата войнолюбиви управници. И всички до един потвърдиха казаното от Клеор.

Стив реши да не обявява сензационната новина, защото се опасяваше, че това може да попречи на мисията му. Свърза се само със Стария по засекретен канал и шефът му се съгласи тайната да остане неоповестена до края на мисията на агента. Към останалите задачи на Стив се прибавяше още една – да открие кой е подхвърлил анихилатора на дорианците, подтиквайки ги към война със Земята.

Задраскай кодова дума „тук” и запиши кодова дума „лук”! Печелиш 3 точки знания! Върни се на 142 за нов избор.

118

Губиш 4 дни!

Толкова време ти трябва, за да откриеш Ерион и да получиш съгласието му да разговаря с теб! Отиди на 92.

119

Тайната на агресивността на Дория е открита напълно! Ако имаш кодова дума „хаос”, сега си длъжен да се върнеш на 142 и да направиш нов избор! В противен случай имаш право да продължиш на 90, но не ти препоръчвам този избор, ако си в началото на своята мисия.

120

Стив не можеше да отрече правотата на дорианеца. Той обеща да направи каквото е по силите му и това по-късно му навлече гнева на Калахан. Все пак

смъртното наказание на заловения дорианец бе отменено до откриване на сигурни доказателства за вината му.

Губиш 3 точки престиж! Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 125.

121

Ако си достигнал до военен чин генерал, отиди на 127. В противен случай отиди на 123.

122

Стив осъзнаваше, че не е разумно да възразява на Калахан, но за него беше важно да изпълни своята част от сделката. Затова продължи да настоява за пълно изтегляне. В крайна сметка Калахан отстъпи, явно недоволен от поведението на младия командор.

Дорианецът от Съпротивата не закъсня да се свърже с агента.

– Благодаря ти! – каза непознатият. – Ти изпълни своята част от сделката и в замяна ще получиш нещо много ценно – информация, върху която си заслужава да помислиш!

Губиш 3 точки престиж! Печелиш 3 точки популярност! Отиди на 116.

123

– Съжалявам, но нямам власт да отменям решенията на генерал Калахан – отсече Стив. – Виновен или не, твоят приятел ще умре. Това проваля ли сделката ни?

– Аз държа на думата си! – засегна се дорианецът.

Отиди на 125.

124

Стив осъзнаваше, че не е разумно да възразява на Калахан, но за него беше важно да изпълни своята част от сделката. Затова продължи да настоява за пълно изтегляне. В крайна сметка Калахан отстъпи, явно недоволен от поведението на младия командор.

Дорианецът от Съпротивата не закъсня да се свърже с агента.

– Благодаря ти! – каза непознатият. – Ти изпълни своята част от сделката и в замяна ще получиш нещо много ценно – информация, върху която си заслужава да помислиш!

Губиш 1 точка престиж! Печелиш 4 точки популярност! Отиди на 116.

125

– Не е ли странно колко изолирани сте вие в своите лагери? – попита дорианецът.

– Накъде биеш?

– Изолирани сте и в корабите си, в патрулните катери, във въсходите! Екзекуциите на заловени партизани се предават по всички телевизионни мрежи. Ти можеш да гледаш екзекуция на дорианец по някой от мониторите в лагера, нали?

– И какво от това?

– Можеш ли да присъстваш на екзекуцията или пък да изпълниш собственоръчно присъдата?

– Много добре знаеш, че заловените терористи са изолирани в специални помещения и за тях се грижат роботи. Те изпълняват и присъдите. Цялата процедура се излъчва специално за назидание на вас, непокорните дорианци.

– Точно така! Вашите камери са навсякъде, за да ви осведомят какво се случва навън! Командирите ви казват, че това е от съображения за сигурност, но дали не ви заблуждават? Може би и те са заблудени! Не те ли притеснява мисълта, че не виждаш нищо със собствените си очи, а се доверяваш на управлявани от компютърни системи камери?

– Това се прави от съображения за сигурност – отвърна Стив. – Не виждам нищо нередно.

– Ами ако някой успее да проникне в системите?

– О, я остави тези идеи!

– Ами ако се оставяте да бъдете заблудени от компютърна симулация на реалност? Ти пътуваш към Дория с кораб, който е истински, и пристигаш в истински лагер. Това е всичко, което знаеш със сигурност. Другото го научаваш от камерите. Ти не си глупав, човече! Вече научи много за Дория, това е просто поредната информация, която би трябвало да те накара да се усъмниш. Помисли върху нея!

След тези думи дорианецът прекъсна връзката.

Стив не се нуждаеше от много време, за да си представи последствията от едно злонамерено проникване в системите, управляващи камерите. Ала едва ли на Земята съществуваше някой, който да е в състояние неусетно и безнаказано да извърши подобно нещо. Невъзможно бе такъв специалист да съществува и сред дорианците. Но дали това правеше всякакви съмнения в показанията на камерите излишни? Стив потръпна от вълнение, когато осъзна къде го отвеждат мислите му.

Губиш 2 дни! Печелиш 10 точки знание! Върни се на 142 за нов избор.

126

Стив не можеше да отрече правотата на дорианеца. Той обеща да направи каквото е по силите му и това по-късно му навлече гнева на Калахан. Все пак смъртното наказание на заловения дорианец бе отменено до откриване на сигурни доказателства за вината му.

Губиш 6 точки престиж! Печелиш 2 точки популярност! Отиди на 125.

127

– Съжалявам, но не притежавам властта да отменям решенията на генерал Калахан – отсече Стив. – Виновен или не, твоят приятел ще умре. Това проваля ли сделката ни?

– Аз държа на думата си! – засегна се дорианецът. – Макар да съм разочарован от твоя отказ, няма да се отметна.

Губиш 1 точка популярност! Отиди на 125.

128

Надявам се, че не си пренебрегнал условието за идване на този епизод! Ако не си спечелил поне 24 точки престиж ти нямаш право да четеш по-нататък! Трябва да се върнеш на 142 и да направиш нов избор. В случай че имаш необходимите точки престиж, продължи да четеш!

Коя от изброените кодови думи си записал?

– „кал” – отиди на 134.

– „сал” – отиди на 137.

– „фал” – отиди на 140.

Ако не си записал нито една от трите кодови думи, отиди на 131.

129

Запиши кодова дума „кал”! Губиш 2 дни! Печелиш 1 точка знания! Върни се на 142 за нов избор.

130

Без помощта на хакер е трудно, но не и невъзможно да проникнеш в секретните файлове на Галактическия съюз. Ако решиш да опиташ, отиди на 136. В противен случай отиди на 133.

131

Задълбочавайки се в тайните на войната между Дория и Земята, Стив не можеше да се отърве от все още неясното предчувствие, че Галактическият съюз играе някаква роля в този междупланетен конфликт. И дума не можеше да става за конкретно обвинение срещу могъщите цивилизации, влизащи в съюза. Дори смътните подозрения трябваше да бъдат старателно укривани. Ето защо агентът подходи твърде внимателно към темата, макар да знаеше, че деликатните методи ще му отнемат много време.

Две-трети от цивилизациите, членуващи в Съюза, имаха свои посолства на Земята. Стив реши да се заеме най-напред с проучване на дейността на тези емисари, защото информация от този род можеше да бъде получена сравнително лесно.

Агентът откри рязко повишаване на броя на посланиците само няколко месеца преди екипажът на „Пино” да се натъкне, за своя зла участ, на дорианците. За Стив, чиято предишна мисия бе свързана пряко с политиката на Галактическият съюз, не представляваше трудност да си обясни този факт. Макар и да разполагаша с невероятни технически средства, развитите цивилизации не пропуснаха да прибегнат до преки наблюдения, преди да вземат важно решение относно някоя планета. Агентът знаеше поне за два примера на подобно поведение от страна на Съюза към планета, която кандидатства за членство.

Изводът се натрапваше на очи – след няколко десетилетия безуспешни опити да се присъединят към великите сили, управляващи познатата част от вселената, хората от земята най-сетне бяха успели да привлекат вниманието на Галактическият съюз. Дали избухналата малко по-късно война не беше станала пречка за приемането на Земята в компанията на развитите цивилизации? Или пък самата война... Но подобна теория беше твърде невероятна, за да бъде обмисляна и затова

Стив предпочете да не тръгва по този път, преди да разполага с по-обширна информация.

Отиди на 129.

132

По-добре късно, отколкото никога! Решението да се откажеш беше малко позакъсняло, но все пак ти спести някои друг ден. Заповядай пак, когато привлечеш в екипа си хакер.

А сега се върни на 142 за нов избор.

133

Разумно решение! Направи всичко, което е по силите ти, за да привлечеш хакер в екипа си. А сега се върни на 142 нов избор.

134

Една на пръв поглед безумна идея се бе загнездила в съзнанието на Стив напоследък и не му даваше мира. Възможно ли бе посланици на Галактическия съюз да са оказали влияние върху хода на войната? А може би дори да са я предизвикали? Втората част от предположението изглеждаше недоказуема, затова Стив наблегна в проучванията си върху възможността за чужда намеса в междупланетен конфликт между Дория и Земята.

В продължение на няколко дни нищо не подсказваше, че натрапчивата идея е нещо повече от начин да бъде пропиляно безценно време. Но агентът прояви упоритост и накрая бе възнаграден.

Когато Хенри Кулман обявил създаването на защитно поле, което може да спре аниhilатора, малцина повярваха на думите му. Било прекалено хубаво, за да е истина.

В началото всичко почивало на теоретични разработки и компютърни симулации. Земята не разполагала с образец на аниhilатора и затова изобщо не било сигурно, че Кулмановото поле ще проработи в бойна обстановка. Земята трябвало да хвърли много ценни ресурси, за да инсталира Кулмановото поле на някои от бойните си крайцери. В замяна на това нямало гаранция за успех.

В този момент Калахан получил уверение от посланика на Клерика, една от водещите цивилизации в Галактическия съюз, че Кулмановото поле е способно да издържи на атаките на аниhilатора. Калахан описал в строго засекретен доклад срещата си с клериканеца, на която присъствал Хенри Кулман. Извънземният се държал добронамерено, но отказал да сподели как е научил за откритието на Кулман и откъде е сигурен в неговата ефикасност. За генерала това потвърждавало подозрението, че Галактическият съюз ни следи изкъсо, сякаш сме опитни мишки в лаборатория.

Калахан оставил на политиците да размишляват по въпроса дали да бъде повдигнат въпросът за шпиониране от страна на Галактическия съюз. Генералът заложил репутацията си на Кулмановото поле и скоро това смело решение дало резултати – земният флот започнал да печели победи срещу дорианците.

Размишлявайки върху наученото, Стив стигна до извода, че намесата на посланика на Клерика е била решаваща за изхода на войната. Без неговото положително мнение Кулмановото поле едва ли е щяло да бъде инсталирано

толкова бързо, а това неизбежно е шяло да доведе до загуба на войната. Грубата намеса на Галактическия съюз във войната ставаше все по-очевидна.



На пръв поглед развитите цивилизации бяха взели страната на Земята. Но Стив се питаше какво ли ще поискат един ден в замяна!

Отиди на 138.

135

Губиш 7 дни! В замяна на това проникваш в секретни файлове, съдържащи rapорти на неколцина специални пратеници на Галактическия съюз, отговарящи за Земята.

Отиди на 139.

136

Губиш 3 дни! Ако и това не те вразуми, отиди на 141. В противен случай се отказваш от идеята да проникнеш в секретни файлове без хакер – отиди на 132.

137

Стив трябваше да направи една последна и много опасна крачка, за да се сдобие с информация. Предстоеше му да се промъкне в компютърната система на Галактическия съюз и да получи достъп до някои строго секретни файлове.

Ако имаш хакер, отиди на 135. В противен случай отиди на 130.

138

Задраскай кодова дума „кал” и запиши кодова дума „сал”! Губиш 4 дни! Печелиш 3 точки знания! Върни се на 142 за нов избор.

139

Докладите, които Стив Харисън откри в секретните файлове, не оставяха място за съмнение. Посланиците на различни цивилизации, влизащи в Галактическия съюз, бяха следили всяко действие на Земята по време на войната с Дория. Един от тях беше написал за изчезването на „Пино”:

„Първият контакт мина успешно!”

Много от докладите проследяваха дейността на Хенри Кулман. Те потвърждаваха подозрението на Стив, че ученият е бил умело направляван, за да открие полето тъкмо навреме. Нямахше място за съмнение – Галактическият съюз бе подарил Кулмановото поле на хората в момент, когато двубоят между двете цивилизации навлизаше в решителен етап.

Напускайки навреме компютърната система на Галактическия съюз, за да не бъде заловен, Стив Харисън се чудеше какво да докладва на Стария. Накрая реши да запази информацията за себе си, докато не разкрие напълно мистерията около Дория.

Задраскай кодова дума „сал” и запиши кодова дума „фал”! В таблицата „ЗНАНИЯ” огради думата „съюз”! Печелиш 6 точки знания! Върни се на 142 за нов избор.

140

Ти вече си разкрил напълно тази тайна и си огради думата „съюз” в таблицата

„ЗНАНИЯ”. Няма какво повече да търсиш, ровейки се във вече известни неща. Съсредоточи вниманието си върху другите тайни!

Отиди на 142.

141

Губиш 8 дни! В замяна на това проникваш в секретни файлове, съдържащи рапорти на неколцина специални пратеници на Галактическия съюз, отговарящи за Земята.

Отиди на 139.

142

Погледни в таблицата „ДАННИ НА ГЕРОЯ” и виж колко дни са ти останали в графата „време”. След това определи на кой епизод да отидеш.

- повече от минус четири дни – отиди на 28.
- минус три или минус четири дни – отиди на 36.
- минус един или минус два дни – отиди на 41.
- нула дни – отиди на 45.

Ако времето ти е по-голямо от нула, имаш два възможни избора:

- прекратяваш престоя си на Дория и отиваш на 45.
- продължаваш с поредната мисия и отиваш на 48.

143

Войниците и командорите от окупационния корпус прекарваха в надеждно защитените лагери само малка част от времето си. Тъй като все още нямаше достатъчно разчистена площ за настаняването на повече хора, всички бяха изключително натоварени. Най-важната част от работата им беше даването на наряди извън териториите на лагерите.

Стабилните всъдеходи побираха четирима души и можеха да покриват голяма територия. Обикновено те биваха изпращани да патрулират в селища, където окупационните сили отдавна бяха затвърдили властта на Земята. Само в редки случаи бяха използвани за преследване на дорианските партизани.

Патрулните скутери пък се грижеха за по-далечните и все още неовладени територии от планетата. Те бяха двуместни – един пилот и един стрелец – и притежаваха изключителна маневреност. Не бяха снабдени с Кулманово поле, но за сметка на това притежаваха значителна огнева мощ. Обикновено летяха по тройки. Патрулните скутери тормозеха партизаните и ги държеха надалеч от вече завладените територии. Другата им важна задача бе да прокарват път на окупационните сили, сломявайки съпротивата на непокорните градове.

Макар да бе дошъл на Дория с цел да изследва тайните на планетата, Стив Харисън не можеше да не вземе участие и в някои от бойните акции. Не му харесваше ролята на безпощаден завоевател, но понякога се налагаше да се вживява и в нея. Агентът не забравяше, че една от важните задачи бе да се издигне бързо във военната йерархия и да достигне генералски пост.

Има няколко вида мисии и нито една от тях не е по-добра или по-лоша от останалите три. Просто печалбата от всяка мисия е различна и затова трябва внимателно да подбиращ в какви акции ще участваш.

Акциите за популярност са леки и приятни, при тях няма да се налага да употребяваш насилие. Ще трябва да общуваш с дорианци от вече овладени територии и да решаваши проблемите им.

Акциите за престиж изискват строгост към местното население. При тях се налага да преследваш партизани и да наказваш непокорни градове.

Смесените акции дават възможност да повишиш едновременно популярността и престижа си.

Акциите за повишение са много важни, защото успешното им изпълнение ще ти носи по-висок чин, а заедно с това – и привилегията да привлечеш още един специалист в своя малък екип.

В какъв тип акция искаш да участваш този път?

– за престиж – отиди на 144.

– за популярност – отиди на 148.

– смесена – отиди на 152.

– за повишение в чин – отиди на 155.

144

Имаш право да избираш между три вида мисии за популярност. Разликата се състои в броя на дните, които си склонен да отделиш за такава мисия. Колкото по-дълга е, толкова повече точки популярност ще спечелиш. При всяка такава мисия, независимо от продължителността ѝ, ще губиш по една точка енергия.

Какъв тип мисия избираш?

– кратка – отиди на 145.

– средна – отиди на 146.

– дълга – отиди на 147.

Можеш да отидеш на някоя от тези мисии и повече от един път, макар да не е разумно (от тактически съображения) да го правиш повече от два–три пъти.

145

Стив хвърли бърз поглед на данните от няколко монитора. Дорианците от малкото селище в долината бяха прави – в района имаше повишена радиация. Това можеше да означава само едно – някъде наоколо бе катастрофирал един от старите модели дориански кораби и двигателите му се разпадаха, разпространявайки смъртоносно излъчване.

Калахан удовлетвори молбата на Стив за патрулен скутер, който да засече източника на лъчението. Проблемът бе отстранен няколко часа след откриването му и Стив успя да се върне в лагера още същата вечер, изпратен с благодарност от дорианците.

Губиш 1 точка енергия! Губиш 1 ден! Печелиш 1 точка популярност! Върни се на 142 за нов избор.

146

Гигантско срутване на скална маса бе препречило магистралата, нанасяйки страхотни щети. Дорианците от двата града, откъснати един от друг поради това бедствие, не разполагаха с техника да разчистят и поправят пътя.

За да им помогне, Стив прекара няколко часа в ожесточен спор с генерал Калахан, който не смяташе за необходимо да се лишава от патрулни скутери и всъдеходи заради нуждите на местното население. Накрая командорът все пак постигна целта си, но денят беше загубен. Едва на следващата сутрин един патрулен скутер и осем всъдехода се заеха с трудната задача да отстранят последиците от срутването. Земната техника за пореден път доказа високото си качество и до вечерта магистралата отново започна да функционира.

Губиш 1 точка енергия! Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

147

Преди войната градът е бил един от десетте най-големи на планетата, но пораженията, нанесени от земните крайцери, го бяха превърнали в умиращ гигант. Повечето от комуникационните връзки бяха прекъснати, много от държавните служби изпитваха недостиг на служители и изобщо цялата работа плачеше за човек, който да успее да направи добра организация. Калахан мълчаливо одобри решението на командор Харисън да се захване със случая. Ако градът успееше да възстанови нормалната си дейност, Земята щеше да извлече голяма полза от произведените продукти.

Стив отдели три дни, за да се запознае с проблемите на града и да начертае стратегия за възстановяването на гиганта. След това той остави двама командори, в които бе открил неподозирани организаторски способности, да управляват града. Ако всичко вървеше по план, до един месец трябваше да са налице първите резултати.

Но агентът не разполагаше с толкова време, за да се наслади на плодовете на своя труд. Завръщайки се в Лагер 1, той посети генерал Калахан, за да получи похвала за добре свършената работа. Веднага след това трябваше да се заеме със следващата задача.

Губиш 1 точка енергия! Губиш 3 дни! Печелиш 4 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

148

Имаш право да избираш между три вида мисии за престиж. Разликата се състои в броя на дните, които си склонен да отделиш за такава мисия. Колкото по-дълга е, толкова повече точки престиж ще спечелиш. При всяка такава мисия, независимо от продължителността ѝ, ще губиш по две точки енергия.

Какъв тип мисия избираш?

– кратка – отиди на 149.

– средна – отиди на 150.

– дълга – отиди на 151.

Можеш да отидеш на някоя от тези мисии и повече от един път, макар да не е разумно (от тактически съображения) да го правиш повече от два-три пъти.

149

Всъдеходът се бе притаил зад малко възвишение. Стив наблюдаваше внимателно радарите, които бяха уловили група промъкнали се под прикритието на нощта

партизани. Ако продължаваха да се движат с постоянно темпо, скоро авангардът щеше да зърне предната броня на всъдехода.

Машината изръмжа и се стрелна напред само миг преди първият от партизаните да извърне глава в нейната посока. Дорианецът реагира светкавично, насочвайки оръжието си към всъдехода – лишен от смисъл ход поради надеждната дебелина на бронята.

Ала изстрел не последва. Две от оръдията на всъдехода кръстосаха лъчите си, запращайки мъртвия враг по гръб.

В тази битка между окупационни сили и партизански отряди не се вземаха пленници по изрично нареждане на Калахан. Генералът имаше известно право за тази сурова мярка, защото дорианците първи бяха показали, че не познават бялото знаме. От началото на войната нито един землянин не беше попаднал в плен, което обезсмисляше размяната на военнопленници след капитулацията.

Объркани, партизаните се пръснаха с достойна за уважение бързина. Те отлично разбираха, че това е единствената тактика, която може да даде шанс на един или двама от тях да отгърват кожата. Всъдеходът беше един и не можеше да преследва всички едновременно.

Стив бе предвидил разпръсването на врага. Той беше приел да командва тази наказателна акция, за да спечели уважението на Калахан и затова не искаше да изпускат нито един от враговете. Агентът бе застанал на пулта, откъдето можеше да контролира стрелбата на всичките осем оръдия. Първо засипа с огън група от трима партизани. Огледа се в тази посока, не видя нищо съмнително и обърна машината. Секунда по-късно хвърли поглед към монитора, който даваше картина от гърба на всъдехода. Двама дорианци, добре укрити до този момент, скочиха на крака и побягнаха. Може би си въобразяваха, че вниманието на екипажа е насочено напред. Ала бързият и смъртоносен залп на машината ги опроверга...

Преследването продължи половин час. Нито един от партизаните не успя да се измъкне. Завръщайки се в Лагер 1, Стив и останалите от екипажа на всъдехода бяха посрещнати като герои на деня. Самият Калахан не пропусна да стисне ръката на отличилия се командор и да го насърчи за нови подобни подвизи.

Губиш 2 точки енергия! Губиш 1 ден! Печелиш 1 точка престиж! Върни се на 142 за нов избор.

150

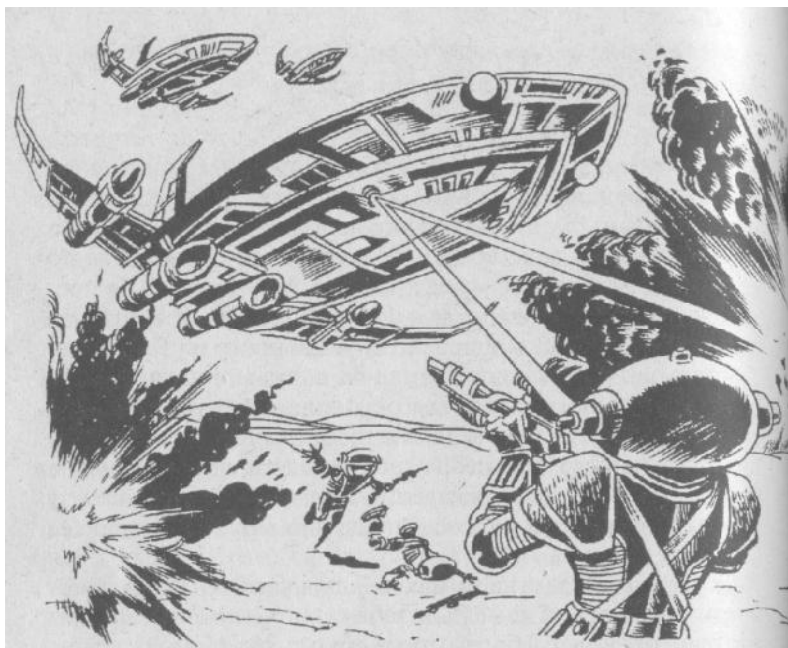
Влизайки в кабината на патрулния скутер, Стив още чуваше наставлението на Калахан. Мисълта да връхлети изневиделица върху стотина нищо неподозиращи дориански партизани и да даде всичко от себе си, за да ги избие до крак, за назидание, не му се нравеше. Ала задачата бе поставена и някой трябваше да я изпълни, а Стив се нуждаеше от бойни подвизи, за да спечели уважението на Калахан.

Големият партизански отряд бе направил истинско чудо, промъквайки се дълбоко в окупираната от земните сили територия. Несъмнено Калахан щеше да потърси отговорния за тази престъпна небрежност. Ала първо трябваше да бъде унищожен приближаващият се отряд, който между другото бе добре въоръжен и сигурно можеше да нанесе известни щети на Лагер 1.

Скутерът се издигна на максимална височина и потъна в ниските облаци, за да не бъде забелязан. Стив следеше внимателно радарите и бързо откри приближаващата се група. Бяха открили как да се маскират, за да станат почти неоткриваеми за радарите на земяните. Ако не внимаваше за враг, командорът сигурно нямаше да забележи промъкващите се към Лагер 1 партизани.

Стив се прокрадна точно над дорианците, надеждно прикрит от облаци. Можеше да нападне веднага, но предпочете да изчака. Тактиката на отряда се следеше от няколко камери. По-късно записите щяха да бъдат изгледани от специалисти, които щяха да открият начин да попречат на следващите дориански смелчаци да се приблизят толкова много към Лагер 1 или някоя от останалите бази.

Измина един час, след което Стив реши, че е време да пристъпва към действие. Скутерът се стрелна светкавично към земята и откри унищожителен огън. С крайчеца на окото си Стив забеляза група от четирима партизани, които явно не се притесняваха от връхлитащата смърт. Те бързо монтираха някакво устройство, чието предназначение беше повече от ясно. Стив откри огън по четиримата в мига, когато от дулото на странното оръдие изригна мощен лъч.



Щитът на скутера пое голяма част от ударната мощ, но не можа да предпази напълно кораба. Няколко тревожно мигащи червени светлини известяха за повреди в различни сектори. Стив направи светкавична проверка. Резултатите бяха обнадеждаващи – нямаше нищо фатално. Скутерът бе под контрол, а оръдията му отново се задействаха на пълна мощност.

Скоро от отряда не остана и помен. Едва тогава Стив успя да прегледа повредите и установи, че няма мощност да се прибере до Лагер 1. Налагаше се да кацне в една

по-близка база и да изчака ремонта.

Един ден по-късно записите с тактическата маневра на партизаните и тяхното ново оръжие бяха предадени на специалистите за старателен анализ. Стив получи поздравления за умело свършената работа. Калахан показа задоволството си от работата на командора и не пропусна да го насърчи за нови подвизи в тази насока.

Губиш 2 точки енергия! Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж! Върни се на 142 за нов избор.

151

Ятото от три патрулни скутера се разпръсна за по-малко от секунда. Бяха засекали тайнствен летящ обект и сега искаха да го обградят. Не се съмняваха, че дорианците също разполагат с радари, само се надяваха земните да ги превъзхожда в обхват и чувствителност.

Шпионите бяха съобшили за новата инициатива на един от големите партизански отряди само преди няколко дни. Доскоро дорианците не можеха да се противопоставят на атаките на патрулните скутери, но явно сред тях имаше умели инженери, защото положението бе променено. Стив наблюдаваше резултата от творческите напъни на дорианците от екрана на своя радар. Не можеше да се отрекат достойнствата на този първи „опит за летене“.

– Първи, на позиция! – обади се пилотът на един от скутерите.

– Втори, на позиция! – последва секунда по-късно рапортът на другия пилот.

– Обградихме сме го, момчета, няма къде да избяга! – каза Стив. – Бъдете кротки и не му давайте да ни забележи! Дръжте го в самия край на обсега на радара! Искам да го проследим.

Нямаше коментар на тази заповед. Стив бе приятно изненадан от схватливостта на двамата си придружители. През трите дни на мисията те неведнъж се бяха досещали за замисъла на своя командир, затова той не се съмняваше, че и сега схващат идеята – корабът на дорианците правеше пробен опит и щеше да се завърне в някаква тайна база. Там може би имаше още няколко летателни устройства. Стив искаше да унищожи всичко с един замах. При малко късмет можеше да се окаже, че ударът ще унищожи и примитивната работилница, в която дорианците създаваха корабите си.

Един поглед към екрана подсказа на Стив, че апаратът се готви да се приземи. Радарът засече с безпощадна точност мястото на кацането. Таен хангар отвори вратите си, за да приюти кораба. Миг по-късно нищо не подсказваше, че под земята има скривалище, способно да приюти една или няколко големи машини.

Стив включи скенера. Апаратът се нуждаеше от няколко минути, за да даде подробна информация за скривалището чието разположение бе разкрито въпреки земния пласт почва.

Един от пилотите подсвири, когато Стив обяви резултата. Скривалището беше покрито с петметров пласт пръст. Осем кораба, подобни на проследения, бяха подредени в две редици. Имаше и просторно помещение, в което дорианците бяха разположили множество машини. Стив потри доволно ръце – беше открил „фабриката“ на врага.

– Пригответе сондите! – нареди той. След това посочи по три цели за всеки от пилотите, запазвайки други пет за своя арсенал. Сондите представляваха мощни

бомби, които проникваха на предварително зададе на дълбочина в земята и едва тогава избухваха. Тези единадесет взрива щяха да унищожат покрива на скривалището и да го открият за атака от въздуха. Оръдията на скутерите щяха да довършат останалата част от работата.

– Огън на три! – нареди хладнокръвно Стив. – Едно, две, три!

Първите три сонди полетяха едновременно...

– Отлична работа, командоре! – похвали го Калахан. – Действайте винаги така умно и нищо чудно след време да се изравним по чин.

Стив прие комплимента с учтива усмивка. Повишението идваше трудно, но по-важно бе уважението на генерала.

Губиш 2 точки енергия! Губиш 3 дни! Печелиш 3 точки престиж! Върни се на 142 за нов избор.

152

Имаш право да избираш между два вида мисии за престиж и популярност. Разликата се състои в броя на дните, които си склонен да отделиш за такава мисия. Колкото по-дълга е, толкова повече точки престиж и популярност ще спечелиш. При всяка такава мисия, независимо от продължителността ѝ, ще губиш по две точки енергия.

Какъв тип мисия избираш?

– нормална – отиди на 153.

– продължителна – отиди на 154.

Можеш да отидеш на някоя от тези мисии и повече от един път, макар да не е разумно (от тактически съображения) да го правиш повече от два-три пъти.

153

„Отиди там и въдвори ред!“ – беше наредил Калахан и Стив не искаше да си представи какво ще се случи, ако не успее да изпълни заповедта на генерала в рамките на определения убийствен срок.

Градът бе един от първите, овладени от окупационните сили. Целта не беше избрана случайно – мощната индустрия на района го правеше привлекателен. Работният процес бе възобновен и градът започна бързо да се възражда, превъзможвайки последствията от разрушенията. И тъкмо когато положението изглеждаше овладяно, дорианците започнаха да се карат помежду си. Разбира се, това се отрази на производителността.

Стив имаше известен организаторски опит, затова бързо схвана проблемите на града. Имаше бюрократични пречки, недомислени действия от страна на командора, който отговаряше за града, както и чисто саботажни прояви на дорианците. Нищо, с което агентът да не може да се справи. Трябваша му два дни, за да възстанови реда.

Отнети са ти 2 точки енергия! Губиш 2 дни! Печелиш 1 точка престиж и 1 точка популярност! Върни се на 142 за нов избор.

154

Макар и да всяваха ужас сред партизаните, патрулните скутери и всъдеходите съвсем не бяха само военни машини. Те вършеха много полезна работа в овладените райони, където властта на Земята беше утвърдена и хората помагаша на

дорианците да възстановят пораженията от войната. Тъй като повечето големи машини на дорианците бяха унищожени при набезите на земните крайцери, всъдеходите и скутерите изпълняваха всевъзможни задачи. Понякога бяха пригаждани за някоя работа с промени в устройството им. Този процес се извършваше на място, а специалистите не бяха много и това понякога блокираше работата в много райони. От паузите в производството в еднаква степен страдаха хора и дорианци.

Когато Стив случайно спомена пред Калахан, че има прилични инженерни способности и е участвал в разработката на един от по-старите видове всъдеходи, генералът веднага му възложи промяната в устройството на няколко машини, така че да могат да извършват подземни изкопни работи. Задачата не беше никак лесна и се наложи Стив да прекара няколко безсънни нощи, докато открие решение на проблема. Но усилията му бяха възнаградени от ласкавото мнение на Калахан за способностите му, както и от благодарността на дорианците, за които новите машини означаваха по-добър живот.

Губиш 2 точки енергия! Губиш 5 дни! Печелиш 3 точки престиж и 3 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

155

Съвсем правилно си се ориентирал към този тип мисии. Сигурно вече си открил, че е много трудно да вършиш добре работата си на Дория, ако не притежаваш определени специалисти в екипа си. А това може да стане само като печелиш повишение след повишение, докато накрая стигнеш до чин генерал и започнеш да си говориш с Калахан като с равен.

ВНИМАНИЕ! Ако вече си стигнал до чин генерал, ти нямаш право да продължаваш да четеш този епизод! Върни се на 142 и направи нов избор!

Има четири интересни и отговорни мисии, всяка от които завършва с повишение. Само от теб зависи с коя от четирите възможни задачи да се заемеш. Най-важната разлика между тези мисии и останалите е, че можеш да изпълняваш само по веднъж всяка от четирите мисии за повишение.

В следващите четири епизода ще намериш подробни описания за всяка от предстоящите мисии и едва тогава ще трябва да решиш какво да правиш.

Ето и четирите варианта:

– назначен си за **кмет на град** (всъщност за съветник на кмета, но за няколко дни ти просто заставаш на негово място) и трябва да повишиш производителността, въвеждайки ред и дисциплина с желязна ръка (*имаш право да отидеш на тази мисия само ако не си записал кодова дума „едно“*) – отиди на 156.

– трябва да оглавиш хайка за **залавяне на партизанин**, командир на един от големите отряди, който е особено находчив в старанието си да създава проблеми (*имаш право да отидеш на тази мисия само ако не си записал кодова дума „две“*) – отиди на 157.

– в един от вече овладените дориански градове избухва бунт и твоята задача е да **потушиш въстанието** (*имаш право да отидеш на тази мисия само ако не си записал кодова дума „три“*) – отиди на 158.

– трябва да поемеш **управлението на лагер** за политически затворници (*имаши право да отидеш на тази мисия само ако не си записал кодова дума „четири“*) – отиди на 159.

Ако почувстваш, че точно сега не ти се ходи на мисия, в края на която те очаква повишение, трябва да се върнеш на 142 за нов избор.

156

В овладените територии на планетата управлението е изцяло в ръцете на хора от окупационния корпус. Дорианците са само помощници и нито един от тях не притежава власт да взема решения и да дава заповеди. Всеки град се управлява от кмет и понякога този кмет има нужда от малко помощ. Ти си човекът, когото могат да изпратят, за да се справи с възникналите проблеми.

Ако тази мисия те привлича, трябва да се подготвиш за решаването на три задачи, свързани с повишаване производителността на града. Ще изгубиш пет дни и усилията ще ти костват четири точки енергия.

Можеш да се върнеш на 155 за избор на нова мисия или да поемеш тази мисия – отиди на 175 .

157

Макар дорианските политици отдавна да са подписали капитулацията на планетата, все още продължава съпротивата на отделни малки групи, които водят партизанска война. Тази тактика е обречена на провал от самото начало, но окупационните сили на Земята все още не са достатъчно многобройни, за да утвърдят властта си над Дория. Ето защо понякога партизаните успяват да нанесат сериозни вреди.

В тази мисия ще се наложи да издириш и заловиш командира на един от най-активните партизански отряди. Ще изгубиш най-малко три дни (но може да станат и осем!) и усилията ще ти костват шест точки енергия. Решенията ти няма да се харесат на дорианците, но в замяна на това ще спечелиш няколко точки престиж като добавка към повишението в чин.

Можеш да се върнеш на 155 за избор на нова мисия или да поемеш тази мисия – отиди на 179.

158

В своята политика относно вече овладените територии генерал Калахан се придържа към простото правило: „понижена производителност – понижени дажби“. В обратния случай дажбите се повишават, но не с много. Калахан е идеологът на „суровия курс“ и не обича да поощрява дорианците.

В един от вече овладените градове избухва бунт. Гражданите са недоволни от факта, че се отнасят лоялно към новата власт и постигат изключително добра производителност, а в замяна не получават никакви придобивки. Някой трябва да се нагърби с нелеката задача да потуши бунта, а наградата е ясна – повишение в чин!

Ще изгубиш най-малко три дни (но може да станат и осем!) и усилията по потушаване на бунта ще ти костват пет точки енергия.

Можеш да се върнеш на 155 за избор на нова мисия или да поемеш тази мисия – отиди на 202.

159

След като Дория загубва войната срещу Земята и ръководителите на планетата подписват безусловна капитулация, далеч не всички дорианци се примиряват с поражението. Някои стават партизани. Други не притежават издръжливостта, необходима за живот сред дивата природа. Те предпочитат да останат в градовете и да подстрекават с изкусни слова съпланетниците си към съпротива срещу узурпаторите – земляни. Когато земните власти откриват такива подстрекатели във вече овладените градове, те ги събират в специални лагери. Настанените там дорианци са осъдени на тежък физически труд и живеят с оскъдни дажби храна, надзирават ги специални работи, програмирани за полицейска работа.

В тази мисия ще трябва да поемеш управлението на един такъв лагер за политически затворници и да накараш заточените там дорианци да работят усилено.

Ще изгубиш най-малко шест дни (но може да станат и осем!) и усилията ще ти костват четири точки енергия.

Можеш да се върнеш на 155 за избор на нова мисия или поемеш тази мисия – отиди на 203.

160

– Напоследък работите във вашия град не вървят добре – започна речта си Стив. – И аз съм тук, за да променя нещата. Съветват ме да бъда строг към вас и да раздавам наказания. Може и да са прави, но аз вярвам в разума. За това ще се опитам да направя така, че да изпълня заповедта началниците си, без да бъда лош към вас. От днес нататък дажбите няма да се разпределят по равно. За онези от вас, които работят добре, ще има повишени дажби. Засега няма да прибягвам към наказания за останалите. Искам да видя как ще потръгнат нещата с добро. Но ви предупреждавам, че ако производителността не се повиши, ще взема сериозни мерки срещу лентяите и саботьорите!

Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 178.

161

– Мнозина смятат, че кражбите са нещо нормално дори в цивилизованите общества – каза Стив. – Аз не съм социолог, затова не мога да се произнеса компетентно по този въпрос. За мен е важно да откроя начин да предотвратя кражбите и вече имам една идея как да го сторя. От днес нататък всеки заловен крадец ще получава смъртно наказание независимо от размера на кражбата! Съзнавам колко строга е тази мярка, но съм принуден да прибягна до нея, за да озаптя престъпниците! Това беше всичко, което имах кажа днес! В следващите няколко дни ще стане ясно дали съм взел правилно решение, или стратегията ми се е провалила. За доброто на всички ни се надявам да не съм сбъркал!

С тази прикрита заплаха Стив приключи обръщението си към дорианците.

Печелиш 2 точки престиж! Губиш 1 точка популярност! Отиди на 177.

162

Три дни след като Стив разпространи вестта за обявената награда, сред дорианците се намери предател, който издаде местоположението на отряда. Генерал

Калахан, който вече бе започнал да се съмнява в способностите на командора да се справи с възложената задача, остана доволен.

Губиш 3 дни! Отиди на 181.

163

Разпитите са хубава тактика, но дали не забрави, че става дума за почти непозната цивилизация? Следователно техниката за разпит на човек може да се окаже доста неправилна, приложена спрямо дорианец! Бързите резултати зависят от един много важен член на твоя екип – инспектора!

Ако имаш инспектор в екипа си, отиди на 197. В противен случай отиди на 174.

164

По молба на Стив генерал Калахан награди всеки от войниците от гарнизона край града с допълнителен едноседмичен отпуск и малка парична премия. В знак на благодарност момчетата организираха прощално тържество преди отпътуването на командора към Лагер 1.

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 183.

165

– Напоследък работите във вашия град не вървят добре – започна речта си Стив. – И аз съм тук, за да променя нещата. Бих искал да вярвам, че всичко може да се оправи с добра дума, но от личен опит знам, че този метод не е нищо повече от добро пожелание за бъдещето. И така, от днес ще бъдат въведени строги мерки за повишаване на производителността. Съветват ме да бъда добър към онези от вас, които работят добре. Но защо? Нима не е тяхно задължение да работят добре?

Стив направи малка пауза, за да подсили ефекта от риторичния въпрос.

– Аз виждам решението на проблема в отношението към онези от вас, които лентяйстват на работните си места. От днес нататък всеки мързеливец или саботьор ще получава намалена дажба! И помнете, че това не е крайна мярка! Ако работите не потръгнат и след това насърчение, ще бъда принуден да покажа най-лошите черти от своя характер. Във ваш интерес е да не ме принуждавате да го правя.

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 178.

166

Още когато се съгласи да приеме тази мисия, Стив знаеше, че тя ще постави на изпитание съвестта му. Не му харесваше идеята да използва насилие, но осъзнаваше, че именно от позиция на силата е най-лесно да изпълни задачата си. Ето защо не се поколеба да нареди на пилотите на скутерите да открият огън. За тази заповед по-късно получи специална похвала от Калахан...

Губиш 1 ден! Печелиш 2 точки престиж (Калахан оценява проявите на жестокост към победените дорианци)! Губиш 3 точки популярност (дорианците оценяват проявите на жестокост към мирно население)! Отиди на 198.

167

– Мнозина смятат, че кражбите са нещо нормално дори в цивилизованите общества – каза Стив. – Аз не съм социолог, затова не мога да се произнеса компетентно по този въпрос. За мен е важно да открия начин да предотвратя кражбите и вече имам една идея как да го сторя. От днес нататък всеки заловен крадец ще бъде наказван с драстично намаление на дажбата! Съзнавам колко строга е тази мярка, но съм принуден да прибегна до нея, за да озаптя престъпниците! Това беше всичко, което имах да кажа днес! Следващите няколко дни ще стане ясно дали съм взел правилно решение, или стратегията ми се е провалила. За доброто на всички ни се надявам да не съм сбъркал!

С тази прикрита заплаха Стив приключи обръщението си към дорианците.
Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 177.

168

Наистина ли вярваш, че Земята разполага с шпиони сред дорианците? Съжалявам, ако съм те навел на тази мисъл, станало е неволно. Убеден съм, че никъде в текста не съм споменавал за земна агентура, която действа сред дорианците.

Губиш 2 дни (честно казано, не вярвам да отбележиш тази загуба в дневника, но съм длъжен да я спомена – просто за принципа)! Върни се на 179 за нов избор на тактика.

169

Прилагането на смъртно наказание е тактика, която неизменно оказва влияние върху застрашените. Дори изключително смели мъже могат да се огънат пред лицето на смъртта. Бързо откриваш, че това важи и за пленените дорианци. Когато разбират, че наистина смяташ да убиваш по един на всеки петима чрез жребий, докато някой не пропее, веднага се намират неколцина предатели, от които научаваш къде да търсиш командира на отряда.

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж (Калахан уважава суровите мъже)! Губиш 3 точки популярност (дорианците няма да ти простят за използването на варварски методи като смъртното наказание)! Отиди на 182.

170

– Напоследък работите във вашия град не вървят добре – започна речта си Стив. – И аз съм тук, за да променя нещата. Бих искал да вярвам, че всичко може да се оправи с добра дума, но от личен опит знам, че този метод не е нищо повече от добро пожелание за бъдещето. И така, от днес ще бъдат въведени строги мерки за повишаване на производителността. Съветват ме да бъда добър към онези от вас, които работят добре. Но защо? Нима не е тяхно задължение да работят добре?

Стив направи малка пауза, за да подсили ефекта от риторичния въпрос.

– Аз виждам решението на проблема в отношението към тези от вас, които бездействат на работните си места. От днес нататък всеки мързеливец или саботьор ще получава най-тежкото наказание – смъртна присъда! Може би някой ще възрази, че ако избия половината население на града, производителността няма да се

повиши, дори оцелелите да работят до изтощение. Но за мен няма значение колко ще произвежда градът, моята цел е да накарам всеки от вас да работи усърдно.

Печелиш 2 точки престиж! Губиш 1 точка популярност! Отиди на 178.

171

Стив използва благоразположението на генерала, за да се застъпи за дорианците.

– Те са разумни същества и ние трябва да ги възнаграждаваме, когато се държат лоялно към нас – настоя той.

– Те нямат друг избор! – изсумтя недоволно Калахан. – Загубиха войната!

– Но ние не можем да се отнасяме с тях като с роби! Ако искаме да работят за нас, трябва да ги насърчаваме и случаят е подходящ.

– Бих предпочел да не сте толкова загрижен за дорианите, командор Харисън – рече генералът. – Можеше да поискате премия за момчетата от гарнизона например. Въпреки това ще изпълня молбата ви. Докато поддържат такава производителност, дорианците от този град ще се радват на повишени дажби.

Стив преглътна упрека. Можеше само да се надява, че дорианците ще оценят постъпката му. В противен случай щеше да се окаже, че напразно си е навлякъл неприязънта на войниците от гарнизона край града. Те останаха неприятно изненадани, когато разбраха, че не им се полага премия за повишената производителност на дорианците.

Печелиш 2 точки популярност! Губиш 1 точка престиж! Отиди на 183.

172

Стив изчака търпеливо, докато неколцина от дорианците успяха да се свързат от първоначалния ужас и да влязат във връзка със земляните. Тогава командорът започна преговори с тях за предаването на търсения партизанин.

Ако имаш психолог в екипа си, отиди на 189. В противен случай отиди на 200.

173

Два дни след като командор Харисън заплаши, че е възможно невинни да пострадат вместо партизаните, ако някой не издаде къде се крият партизаните, един страхлив дорианец издаде смелите си съпланетници. Генерал Калахан, който вече бе започнал да се съмнява в способностите на командора да се справи с възложената задача, остана доволен.

Губиш 2 дни! Губиш 1 точка популярност (не е хубаво да поощряваш предателите)! Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 181.

174

Когато разпитваш дорианците, ти не си близо до тях. Те са затворени в специални помещения и достъп до тях имат само специално програмирани за полицейска дейност работи. Ти можеш да даваш нареждания на работите какво да правят с арестантите.

Има два метода за разпит. Единият е по-мек и отрича използването на насилие, това е така нареченият „психологически” разпит. Другият метод е изобретен още в древни времена и се основава на насилието.

Ако избереш психологическия метод, отиди на 199. Ако предпочетеш по-простия, насилническият метод, отиди на 190.

175

Стив пристигна в града късно следобед. Чувстваше лека умора, но не си позволи лукса да почива. Поиска среща с командора, който управляваше града, и научи от него за проблемите.

– Производителността е с осем процента по-ниска от очакваната – сподели разтревожено кметът. – Опитах някои мерки, но нищо не даде резултат. Генерал Калахан трябва да е много недоволен от мен, щом ви праща.

Стив го измери с поглед. Не обичаше такива хора. Вместо да е загрижен за града, този тип се притесняваше за собствената си кариера.

– Генерал Калахан е твърде зает, за да се ядосва на неуспехите на хора като вас – отвърна рязко. Стив. – Нека да хвърля един поглед върху статистиката!

Твърде скоро агентът откри колко погрешно бе подходил кметът към ситуацията. Данните недвусмислено подсказваха, че дорианците не влагат достатъчно старание в работата си. Нищо друго не можеше да бъде причина за пада на производителността. Мерките на кмета се изчерпаха с няколко плахи опита да повдигне ентузиазма на дорианците.

На следващия ден всички предприятия в града прекъснаха работа точно по обяд. Специалното изявление на пристигналият от Лагер 1 командор се излъчваше от местната телевизия. Всички дорианци бяха задължени да го гледат.

Какви мерки ще вземеш за повишаване на производителността (не се притеснявай за възможността някоя от тези мерки да се окаже неприложима)?

– повишена дажба за онези, които се отличат в работата – отиди на 160.

– намалена дажба за онези, които мързелуват на работното си място – отиди на 165.

– разстрел за онези, които мързелуват на работното си място – отиди на 170.

– повишена дажба за онези, които се отличат в работата, и разстрел за онези, които мързелуват на работното си място – отиди на 180.

– повишена дажба за онези, които се отличат в работата, и намалена дажба за онези, които мързелуват на работното си място – отиди на 186.

176

Може би някъде в необятната и все още непозната част от вселената, обитаема от представители на най-висши цивилизации, не се срещат предатели. Може би там съществата са толкова морални и извисени, че биха предпочели смъртта пред предателството. Бих искал да вярвам, че някъде съществува такава цивилизация.

Ала дорианците не са стигнали до такава духовна извисеност. Изкушението на наградата се оказва прекалено силно за неколцина от тях и ти научаваш къде трябва да търсиш командира на отряда.

Губиш 3 дни! Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 182.

177

Три дни по-късно Стив разбра, че мисията му е приключила с успех. Данните показваха повишаване на производителността и драстично намаление на кражбите.

Генерал Калахан остана толкова доволен от постигнатите резултати, че отстъпи пред молбата на командора за специална премия.

Каква премия ще поискаш?

– подобряване на условията на живот на войниците от окупационните сили в града – отиди на 164.

– повишаване на дажбите на местното население – отиди на 171.

– компромисно решение, което да задоволи еднакво войниците и дорианците – отиди на 194.

178

– Но намалелото желание за работа при голяма част от населението съвсем не е единственият проблем на града – продължи Стив. – Статистиката показва рязко повишение на престъпността и по-точно на кражбите. Почти два процента от произведената стока отива в ръцете на крадците! Не мога да позволя подобна ситуация да продължава дълго, затова съм принуден да взема строги мерки срещу всеки, който се опита да присвои незаконно каквато и да е стока.

Кражбите са сериозен проблем и ти трябва да решиш какво да предприемеш срещу крадците. Имаш на разположение три възможни варианта:

– смъртно наказание за всеки заловен крадец – отиди на 161.

– намаляваш наполовина дажбата на всеки заловен крадец – отиди на 167.

– всеки заловен крадец ще бъде изпратен на работа в тежки условия – отиди на 193.

179

Обикновено тактиката на непокорните дорианци да водят партизанска война не се увенчаваше с успех. Земляните разполагаха с прекалено развита техника, за да бъдат изненадани от много по-зле екипираните отряди. Но понякога сред дорианците се намираше по някой особено способен тактик, който откриваше пробойни в защитата на земляните и успяваше да нанесе вреди.

Един такъв опасен тип върлуваше с отряда си из източните части на големия континент на планетата. След няколко успешни набега този дорианец се превърна в трън в очите на генерал Калахан и той реши да изпрати наказателна експедиция по петите на партизаните. Стив съзря отлична възможност да спечели уважението на генерала и се самопредложи за мисията. Желаящите да напуснат сигурната защита на Лагер 1 не бяха много, затова младият командор веднага получи назначението.

Първата задача е да откриеш следите на дорианеца. Какви мерки ще предприемеш, за да научиш къде можеш да откриеш отряда?

– предлагаш награда на дорианеца, който издаде къде се крие отрядът – отиди на 162.

– активизираш всички земни шпиони сред дорианците, за да открият къде се крие отрядът – отиди на 168.

– заплашваш вече покорилите се на Земята дорианци района, че ще бъдат сурово наказани, ако не издадат къде се крие отрядът – отиди на 173.

– предлагаш награда на дорианеца, който издаде къде се крие отрядът, и активизираш всички земни шпиони сред дорианците, за да открият къде се крие отрядът – отиди на 185.

– предлагаш награда на дорианеца, който издаде къде се крие отрядът, и заплашваш вече покорилите се на Земята дорианци в района, че ще бъдат сурово наказани, ако не дадат изискваната информация – отиди на 191.

– активизираш всички земни шпиони сред дорианците, за да открият къде се крие отрядът и заплашваш вече покорилите се на Земята дорианци в района, че ще бъдат сурово наказани, ако не издадат къде се крие отрядът – отиди на 196.

Ако имаш в екипа си психолог, би могъл да се консултираш с него, преди да вземеш решение какви мерки да вземеш за издирване на партизанския отряд – отиди на 184.

180

– Напоследък работите във вашия град не вървят добре – започна речта си Стив. – И аз съм тук, за да променя нещата! От днес въвеждам нови правила! Първо, искам да дам възможност на онези от вас, които разбират от добра дума. Дажбите вече няма да се разпределят по равно. Онези от вас, които работят добре, ще получават по-високи дажби!

Командорът нарочно направи кратка пауза, преди да съобщи още една новина, този път много неприятна за дорианците.

– От личен опит знам, че мнозина не разбират от добро отношение. Колкото и да ги насърчавам да работят, те ще продължават да лентяйстват. Налага се да взема сериозни мерки срещу тях. От днес нататък всеки мързеливец или саботьор ще получава най-тежкото наказание – смърт! Може би някой ще възрази, че ако избия половината население на града, производителността няма да се повиши, дори оцелелите да работят до изтощение. Но за мен няма значение колко ще произвежда градът, моята цел е да накарам всеки от вас да заработи усърдно.

Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 178.

181

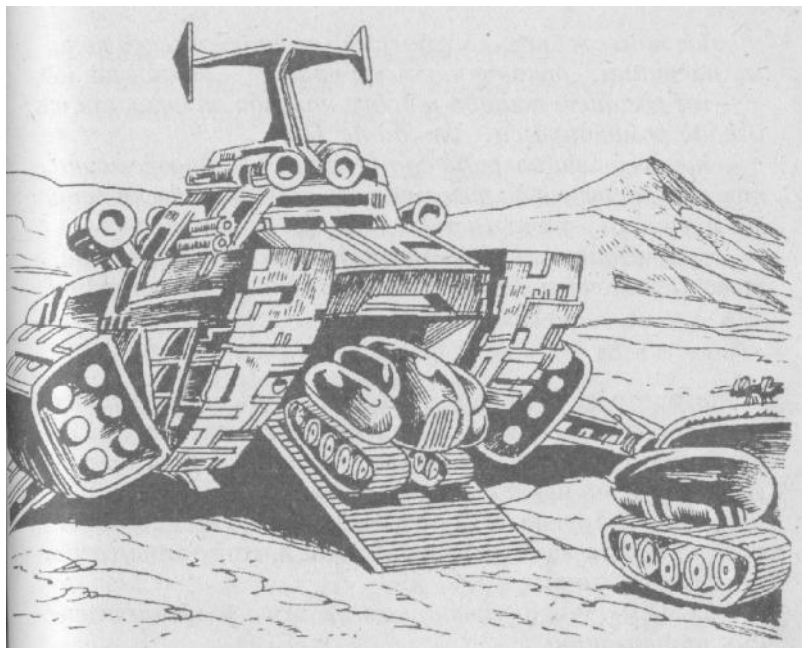
Ятото от пет патрулни скутера се носеше зловещо в потъмнялото от дъждовни облаци дорианско небе. Машината на Стив водеше останалите към мястото, където според, сведенията трябваше да се крие партизанският отряд. Дори само един скутер щеше да е достатъчен, ако целта бе унищожение на отряда. Но Калахан искаше ръководителите на партизаните живи, а за това трябваше няколко всъдехода.

Стив засече партизаните с радара на своя скутер и веднага даде разпореждания на останалите четирима пилот. Те издигнаха машините си на максималната възможна височина. Едва когато надвиснаха над лагера на партизаните, пилотите рязко насочиха машините си към земята.

Скутерите замряха само на метър над повърхността и от люковете в задната им част изпълзяха всъдеходите. По това време паниката сред разкритите партизани бе в разгара си. Те знаеха от опит, че е излишно да стрелят срещу скутерите, земните машини имаха достатъчно добра защита, за да не се притесняват от вражия огън.

Акцията завърши с пленяването на двайсетина партизани и безжалостното изтребване на останалата част от отряда. Но Стив трябваше да преглътне разочарованието си, когато от разпита на заловените се разбра, че търсеният дориански командир не е сред заловените. Заедно с още няколко партизани той бе напуснал лагера само ден преди нападението и сега се криеше някъде. Имаше само

един начин да бъде открит – Стив трябваше да накара някой от заловените партизани да издаде своя командир!



Какво ще направиш, за да откриеш търсения партизански командир?

– ще опиташи със сериозни разпити на заловените партизани – отиди на 163.

– ще приложиш сила, убивайки по един на всеки петима пленници, „докато някой не пропее” – отиди на 169.

– ще обещаеш пощада и добра награда на онзи, който издаде командира си – отиди на 176.

– ще обещаеш награда за предателя и едновременно с това ще започнеш да разстрелваш по един на всеки петима пленници – отиди на 187.

– ще обещаеш награда за предателя и едновременно с това ще започнеш да разпитваш пленниците – отиди на 195.

182

Методите на Стив дадоха бързи резултати и той успя да изтръгне от пленените дорианци местонахождението на техния командир. Оказа се, че дорианецът се крие в малко градче, имащо няколкостотин къщи.

Когато патрулните скутери надвиснаха над селището сред жителите му настана паника и за няколко минути улиците се обезлюдиха.

Какво смяташ да предприемеш, за да заловиш търсения партизанин?

– унищожаваш селището за назидание на всички дорианци, за да не посмеят да укриват партизани – отиди на 166.

– изчакваш жителите на селото да се успокоя и започваш преговори с тях за предаването на партизанина – отиди на 172.

– пускаш въсдеходите из градчето и чрез тях залавяш командира на отряда – отиди на 192.

183

Завръщайки се в Лагер 1 след неколководно отсъствие, Стив научи приятната новина лично от генерал Калахан – очакваше го повишение за отличните постижения в току що завършилата мисия!

Запиши кодова дума „едно“! Губиш 5 дни! Губиш 4 точки енергия!

Получаваш повишение в чин:

– ако си бил лейтенант, ставаш капитан.

– ако си бил капитан, ставаш майор.

– ако си бил майор, ставаш полковник.

– ако си бил полковник, ставаш генерал.

Върни се на 142 за нов избор.

184

Нямаш нужда от психолог, за да се сетиш, че никъде в книгата не се споменава Земята да има свои шпиони сред дорианците. Следователно няма как да се възползваш от техните услуги.

Заплахата ще подейства само на по–страхливите дорианци, докато наградата ще изкуси мнозина – това е заключението на психолога от твоя екип!

Върни се на 179, за да направиш своя избор.

185

Три дни след като Стив разпространи вестта за обявената награда, сред дорианците се намери предател, който издаде местоположението на отряда. Генерал Калахан, който вече бе започнал да се съмнява в способностите на командора да се справи с възложената задача, остана доволен.

Губиш 3 дни! Отнема ти се 1 точка престиж (никъде в текста не съм споменавал, че Земята разполага с агенти сред дорианците, следователно не е правилно да разчиташ на шпиони)! Отиди на 181.

186

– Напоследък работите във вашия град не вървят добре – започна речта си Стив. – И аз съм тук, за да променя нещата. От днес въвеждам нови правила! Първо, искам да дам възможност на онези от вас, които разбират от добра дума. Дажбите вече няма да се разпределят по равно. Тези от вас, които работят добре, ще получават по–големи дажби!

Командорът нарочно направи кратка пауза, преди да съобщи още една новина, този път неособено приятна за дорианците.

– От личен опит знам, че мнозина не разбират от добро отношение. Колкото и да ги насърчавам да работят, те ще продължават да лентяйстват. Налага се да взема сериозни мерки срещу тях. От днес нататък всеки мързеливец или саботьор ще получава намалена дажба! И помнете, че това не е крайна мярка! Ако работите не

потръгнат и след това насърчение, ще бъде принуден да разкрия най–лошите черти от своя характер. Във ваш интерес е да не ме принуждавате да го правя.

Печелиш 1 точка престиж! Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 178.

187

Ефектът от обещаната награда е подсилен от една жестока, но може би необходимата в случая мярка – по жребий избираш по един на всеки петима дорианци и го осъждаш на смърт пред очите на другите, докато някой от пленниците не проговори. При този невероятен психологически натиск върху пленниците не е чудно, че неколцина от тях предават своя командир и ти научаваш къде можеш да го откриеш.

Губиш 1 ден! Печелиш 2 точки престиж (Калахан оценява прилагането на жестоки мерки спрямо победените във войната дорианци)! Губиш 3 точки популярност (насърчаваш една от най–долните постъпки – предателството)! Отиди на 182.

188

Решението ти е възможно най–доброто в дадената ситуация! Ти разполагаш с ценен специалист в своя екип, а психологическият натиск върху разпитваните дорианци се увеличава и от изкушението на обявената награда. Съчетанието на тези два фактора дава бързи резултати!

Губиш 1 ден (отлично постижение)! Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 182.

189

Стив успя бързо да внуши на представителите на малкото селище, че за тях няма друг изход, освен да предадат партизанина. С малко помощ от страна на един от членовете на своя малък екип той притисна дорианците и те скоро осъзнаха безизходицата, в която се намираха. Партизаският командир нямаше как да бъде спасен, но при излишно упорство можеха да пострадат и невинни жители. Търсеният дорианец пръв стигна до този очевиден извод и се предаде, за да спаси малкото градче от разрушение...

Губиш 1 ден! Печелиш 1 точка популярност (дорианците оценяват безкръвното решение на проблема)! Не печелиш престиж (Калахан не оценява безкръвното решение на проблема)! Отиди на 198.

190

Насилието е в основата на всеки метод за разпит. При психологическия метод става дума за насилие върху психиката. Но психиката на дорианците не е добре позната и затова едва ли е възможно този метод да даде бърз ефект. Докато стандартното физическо насилие е по–добре приложимо в случая!

Губиш 1 ден! Печелиш 2 точки престиж (Калахан уважава суровите мъже)! Губиш 3 точки популярност (дорианците не могат да ти простят насилието)! Отиди на 182.

191

Взетите от командор Харисън мерки дадох светкавичен резултат. Мнозина от дорианците, особено по-страхливите, не одобряваха действията на партизаните. Други пък бяха толкова жалки и дребнави, че не се спираха пред никаква подлост, за да подобрят положението си. Стив разчиташе именно на такива хора, когато обяви награда за главата на търсения партизанин. И не сгреша!

Губиш 1 ден! Отнема ти се 1 точка популярност (не е хубаво да поощряваш предателите)! Печелиш 1 точка престиж (генерал Калахан одобрява всяка демонстрация на сила спрямо победените във войната дорианци)! Отиди на 181.

192

Стив реши да не дава възможност на дорианците да се съвземат от първоначалната уплаха. Той нареди на пилотите на скутерите да слезат ниско до земята и от задните люкове на корабите изпълзяха всъдеходи. Машините бяха пригодени за всякакъв терен и бързо плъзнаха из градчето. Те минаваха направо през къщите, прогонвайки обитателите им на улицата.

Когато стана безпощадно ясно, че земяните няма да се спрат пред нищо, за да постигнат целта си, партизанският командир взе смело и благородно решение. Той се предаде доброволно, за да спаси селището от пълно разрушение.



Губиш 1 ден! Печелиш 1 точка популярност (макар да използваш насилие, все пак не убиваш невинни дорианци)! Печелиш и 1 точка престиж (генерал Калахан одобрява всяка демонстрация на сила спрямо местното население)! Отиди на 198.

193

– Мнозина смятат, че кражбите са нещо нормално дори в цивилизованите общества – каза Стив. – Аз не съм социолог, затова не мога да се произнеса компетентно по този въпрос. За мен е важно да открия начин да предотвратя кражбите и вече имам една идея как да го сторя. От днес нататък всеки заловен крадец ще бъде изпращан да работи при особено тежки условия! Съзнавам колко строга е тази мярка, но съм принуден да прибегна до нея, за да озаптя престъпниците! Това беше всичко, което имах да кажа днес! В следващите няколко дни ще стане ясно дали съм взел правилно решение, или стратегията ми се е провалила. За доброто на всички ни се надявам да не съм сбъркал!

С тази прикрита заплаха Стив приключи обръщението си към дорианците.
Отиди на 177.

194

Когато премисляше какво може да поиска от Калахан като награда за повишената производителност на града, Стив се спря на компромисно решение. Справедливо беше дорианците да получат награда, защото в крайна сметка именно тяхната работа беше в основата на успеха. От друга страна, войниците щяха да останат неприятно изненадани, ако не получеха някакво насърчение.

– Ако се откажете от желанието си да угодите на дорианците, ще ме убедите да увеличи премията на войниците, командор Харисън – рече подкупващо Калахан, когато Стив му събщи молбата си. – Знам вашето положително мнение за дорианците, но все пак те загубиха войната и едва ли заслужават награда.

Въпреки натиска на генерала Стив остана твърд и устоя позицията си. Премията за успеха бе разпределена по равно между войниците и населението на града.

Печелиш 1 точка популярност! Отиди на 183.

195

Комбинацията от два метода често се оказва по-ефикасна от прилагането само на един от тях. Така се събират положителните черти и на двата подхода, което води до бързи резултати. В случая развоят на събитията зависи и от твоя военен чин.

Ако имаш инспектор в екипа си, отиди на 188. В противен случай отиди на 201.

196

Два дни след като командор Харисън заплаши, че е възможно невинни да пострадат вместо партизаните, ако някой не издаде къде се крият те, един страхлив дорианец издаде смелите си съпланетници. Генерал Калахан, който вече бе започнал да се съмнява в способностите на командора да се справи с възложената задача, остана доволен.

Губиш 2 дни! Отнема ти се 1 точка популярност (не е хубаво да поощряваш предателите)! Не печелиш престиж (никъде в текста не съм споменавал, че Земята разполага с агенти сред дорианците, следователно не е правилно да разчиташ на шпиони)! Отиди на 181.

197

Като използваш познанията на един от членовете на твоя екип, ти постигаш добри резултати при разпитите на дорианците и бързо откриваш къде се крие партизанският командир!

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 182.

198

Калахан посрещна завърналия се от успешна мисия командор Харисън с почести. Генералът бе впечатлен от методите на действие на своя подчинен и повишението в чин не закъсня!

Запиши кодова дума „две“! Губиш 6 точки енергия! Получаваши повишение в чин:

– ако си бил лейтенант, ставаши капитан.

– ако си бил капитан, ставаши майор.

– ако си бил майор, ставаши полковник.

– ако си бил полковник, ставаши генерал.

Върни се на 142 за нов избор.

199

Отричайки физическото насилие върху пленените дорианци, ти тръгваш по пътя на едно друго, по-fino насилие – психическото. Отнема ти известно време, докато разбереш подобна извънземна психика, но все пак успяваш да откриеш начин да притиснеш пленниците и един от тях „пропява“.

Губиш 3 дни! Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 182.

200

Стив успя бързо да внуши на представителите на малкото селище, че за тях няма друг изход, освен да предадат партизанина. Той притисна дорианците и те скоро осъзнаха безизходицата, в която се намираха. Партизанският командир нямаше как да бъде спасен, но при излишно упорство можеха да пострадат и невинни жители. Търсеният дорианец пръв стигна до този очевиден извод и се предаде, за да спаси малкото градче от разрушение...

Губиш 2 дни! Печелиш 1 точка популярност (дорианците оценяват безкръвното решение на проблема)! Не печелиш престиж (Калахан не оценява безкръвното решение на проблема)! Отиди на 198.

201

Решението ти в дадената ситуация е разумно! Макар и да не разполагаш с необходимия специалист в своя екип, ти оказваш силен психологически натиск върху разпитваните дорианци, изкушавайки ги с обявената на града. Не минава много време и резултатът е налице – предател издава своя командир!

Губиш 2 дни! Печелиш 2 точки престиж! Губиш 1 точка популярност (насърчаваш низките инстинкти на дорианците, възнаграждавайки предателите)! Отиди на 182.

Слухът за избухналия в един от големите дориански градове бунт обиколи бързо Лагер 1. Малко по-късно генерал Калахан събра всички командори на спешно съвещание. В очите на стария воин проблесваха опасни пламъчета, когато започна да излага фактите пред своите подчинени.

– Целият град е полудял! Отказват да работят, издигат барикади срещу въсходите, струпват се по улиците и крещат разни безсмислици. Идеолозите на бунта са достатъчно умни, за да не се издадат, но вече са определили свои представители, които търсят връзка с нас за започване на преговори.

– Не разбирам какво ги е накарало да се бунтуват – обади се Стив. – И още нещо – какви са техните искания?

– Отдавна настояват за повишени дажби и сега са решили да си ги извоюват – отвърна раздражен Калахан.

От тона на генерала ставаше ясно, че за него подобни претенции са проява на висша наглост.

– Един от вас трябва да се справи с бунта! – заяви генералът. – Има ли доброволци?

Стив не се поколеба нито за миг. Той знаеше, че в края на мисията го очаква повишение. Нямаше право да пропусне изгодната възможност и изобщо не му минаваше през ум, че може да се провали.

– Отлично! – възкликна генералът. – Какво смятате да предприемете, командоре? Искам да ви обърна внимание върху факта, че досега на Дория не е избухвал бунт в толкова голям град. Ако не успеем бързо да се справим със ситуацията, може да се получи верижна реакция в други градове. Ето защо предлагам да действаме бързо и безмилостно. Ако разрушим половината град за назидание, ефектът може да се окаже поразителен! След това едва ли някой дорианец ще помисли за бунт.

Какво ще отвърнеш на предложението на генерала?

– не си привърженик на насилието и ще го използваш само в краен случай (мнението ти противоречи на идеите на Калахан!) – отиди на 211.

– приемаш насилието като добър метод за налагане на волята на Земята (точно това, което Калахан иска да чуе!) – отиди на 218.

– трудно ти е да прецениш в момента, ще решиш на място (твърде уклончив отговор!) – отиди на 228.

Още в самото начало на мисията си Стив откри колко несвършена е организацията в лагера за политически затворници. Повечето от намиращите се там дорианци прекарваха работното си време в интелектуални разговори и спорове за бъдещето на своята планета и начините тя да бъде освободена от окупаторите. Ясно беше, че при това положение не може да се очаква производителност.

Из лагера сновяха много работи, но те до един бяха програмирани с полицейски функции. Това означаваше, че не могат да помагат на затворниците в работата им, нито пък да следят лентяте и да ги принуждават да се трудят.

Вечер затворниците се събираха в огромна столова, защитени от суровата природа. Именно в това помещение с завързваха най-ожесточените дискусии.

Човек можеше да научи много за дорианците, ако само се заслушаше в препирните на тези мъже. Стив бързо схвана, че разговорите в столовата вечер са единственото удоволствие на лагерниците.

Тъй като нямаше опити за бягства, полицейските работи бездействаха. Храната не беше обилна, нито вкусна, но успяваше да засити дорианците и да им даде сили за новия работен ден. Те не се оплакваха от дажбите си.

Стив изчака края на вечерята и се представи на дорианците тъкмо преди началото на най-приятната част от техния делник (понеже бяха затворници, работеха всеки ден и всъщност нямаха празници). С делови тон той им разказа за причината да поеме управлението на лагера в свои ръце, обясни им, че не е свикнал да се проваля и делово изреди мерките, които възнамеряваше да предприеме, за да изпълни заповедта на генерал Калахан за повишаване на производителността.

Дадени са цели девет варианта на възможни мерки за повишаване на производителността. Избери онзи от тях, който ще накара затворниците да се поразмърдат и ще ти донесе повишение:

ВАРИАНТ 1 – забраняваш разговорите в столовата след вечеря, докато производителността не се повиши, и намаляваш дажбите за същото време – отиди на 207.

ВАРИАНТ 2 – забраняваш разговорите в столовата след вечеря, докато производителността не се повиши, и повишаваш дажбите за същото време – отиди на 212.

ВАРИАНТ 3 – забраняваш разговорите в столовата след вечеря, докато производителността не се повиши, и въвеждаш физически наказания за всеки уличен в лентяйство затворник – отиди на 216.

ВАРИАНТ 4 – въвеждаш физически наказания за всеки уличен в лентяйство затворник и намаляваш дажбите, докато производителността не се повиши – отиди на 222.

ВАРИАНТ 5 – въвеждаш физически наказания за всеки уличен в лентяйство затворник и повишаваш дажбите за същото време – отиди на 225.

ВАРИАНТ 6 – забраняваш разговорите в столовата след вечеря, докато производителността не се повиши, и препрограмираш някои от излишните полицейски работи (за да могат да помагат на затворниците в работата им или да торможат лентяите) – отиди на 231.

ВАРИАНТ 7 – препрограмираш някои от излишните полицейски работи (за да могат да помагат на затворниците в работата им или да торможат лентяите) и намаляваш дажбите, докато производителността не се повиши – отиди на 235.

ВАРИАНТ 8 – препрограмираш някои от излишните полицейски работи (за да могат да помагат на затворниците в работата им или да торможат лентяите) и повишаваш дажбите, докато производителността се повиши – отиди на 239.

ВАРИАНТ 9 – въвеждаш физически наказания за всеки уличен в лентяйство затворник и препрограмираш някои от излишните полицейски работи (за да могат да помагат на затворниците в работата им или да торможат лентяите) – отиди на 243.

Патрулните скутери прелетяха няколко пъти над град всеки път все по-бавно, за да стане безпощадно ясно, че бунтовниците не разполагат с подходящо оръжие срещу земните кораби. При първите полети бяха посрещани с бесни залпове. Постепенно ентузиазмът на дорианците спадна.

При последното преминаване нито едно от оръдията на града не даде изстрел. Тогава Стив даде заповед за огън. Скутерите се разпръснаха и малко по-късно няколко сгради в различни райони на града бяха сринати до основи от бластерите на въздушните терористи.

Сред гражданите настана паника. Очевидно беше, че мнозина от тях вече не споделяха революционния устрем на ръководителите на бунта. Беше въпрос на време да бъде възстановена властта на Земята над този град.

Губиш 1 ден! Печелиш 2 точки престиж! Губиш 1 точка популярност!

Как ще продължи твоят натиск върху жителите на града?

– ще спуснеш долу всъдеходите – отиди на 209.

– ще продължиш да унищожаваш отделни сгради, докато онези долу не се предадат – отиди на 219.

205

Колкото и да мразеше смъртното наказание, Стив бе принуден от обстоятелствата да послуша съвета на генерала. В интерес на истината, дивацината даде резултат – много скоро след началото на разстрелите производителността на затворниците се повиши и мисията на командора приключи с относителен успех.

Губиш 5 точки популярност! Отиди на 242.

206

– И аз съм участвал в тази война наравно с всички останали, генерале! – засегнат, възрази Стив. – Мои приятели загинаха в нея!

Гневът на Калахан поомекна. Все пак срещу него стоеше командор с висш военен чин.

– Съжалявам за избухването си, командор Харисън – промърмори той. – Мисията е ваша, вие вземате решения! Но помнете, че отговорността е голяма!

Стив схвана заплахата. Ако примерът на бунтовниците се окажеше заразителен, на Дория нямаше да има място за него. Калахан нямаше да се поколебае да го отпрати към Земята с първия кораб, за да бъде изправен пред военен съд.

– Бунтът ще бъде потушен, генерале! – отвърна хладнокръвно агентът. – Не се безпокойте, скоро ще получите добри новини!

Калахан промърмори нещо неясно в отговор. Личеше си, че не е особено доволен. Ако нещо се объркаше, Стив щеше сериозно да пострада.

Губиш 2 точки престиж! Печелиш 2 точки популярност! Отиди на 233.

207

Забранявайки разговорите в столовата, ти отнемаш на затворниците и последното удоволствие в техния нелек живот. После не бива да се чудиш защо никак не им се работи. Не е зле от време на време да прибягваш и до поощрения.

Печелиш 1 точка престиж! Губиш 3 точки популярност! Отиди на 221.

208

Колкото и да мразеше смъртното наказание, Стив бе принуден от обстоятелствата да послуша съвета на генерала. В интерес на истината, жестокостта даде резултат – много скоро след началото на разстрелите производителността на затворниците се повиши и мисията на командора приключи с относителен успех.

Губиш 3 точки популярност! Отиди на 242.

209

Единайсетте всъдехода плъзнаха из улиците на града. В небето кръжаха патрулните скутери. Всеки опит за съпротива беше премазван в зародиш.

Целият град беше блокиран. Всяко движение се посрещаше с предупредителен изстрел от въздуха. Ако дорианецът не си направеше светкавичен извод, следващият лъч го умъртвяваше. След няколко дни съпротивителните сили на дорианците се изчерпаха и те се признаха за победени.

Губиш 5 дни! Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 241.

210

Първите слънчеви лъчи се показваха свенливо над хоризонта, когато патрулните скутери достигнаха целта на дългия си преход. По заповед на командора корабите се снишиха току до покривите на сградите и профучаха над главите на сънливите бунтовници с включени сирени. От няколко места откриха огън по тях, но защитата на скутерите превишаваше неколккратно ударната мощ на дорианците.

Какъв е твоят план за действие?

– прибягваш до насилие, унищожавайки няколко сгради, колкото да сплиши бунтовниците – отиди на 204.

– прибягваш до насилие, унищожавайки няколко десетки сгради, за да разберат бунтовниците, че си дошъл със сериозни намерения – отиди на 227.

– твърдо си решен да не използваш насилие и разчиташ на преговори – отиди на 234.

211

– Говорите за смъртта на почти един милион разумни същества, генерале! – възрази хладнокръвно Стив. – Това е крайна мярка и аз ще прибегна до нея едва когато всички други методи не дадат резултат!

– На война – като на война! Изпитвате неуместни чувства към врага! Нима те се смияваха над нас, като използваша проклетия аниhilатор?

В гнева си Калахан се беше приближил само на крачка от дръзкия командор.

Ако си успял да се издигнеш до чин полковник, отиди на 206. В противен случай отиди на 217.



212

Забранявайки разговорите в столовата, ти отнемаш на затворниците и последното удоволствие в техния нелек живот. После не бива да се чудиш защо никак не им се работи.

Светъл лъч са повишените дажби, но не бива да забравяш, че в този лагер си имаш работа с интелигентни хора. Може би е истина, че никой не е по-голям от хляба, но за някои натури разговорът в задушевна обстановка е дори по-нужен от храната.

Губиш 1 точка популярност! Отиди на 221.

213

Колкото и да мразеше смъртното наказание, Стив бе принуден от обстоятелствата да послуша съвета на генерала. Позволи си само да направи промяна в броя на случайно избраните жертви – намали ги от един на сто на един на петстотин.

В интерес на истината, жестокостта даде резултат – много скоро след началото на разстрелите производителността на затворниците се повиши и мисията на командора приключи с относителен успех.

Губиш 3 точки популярност! Отиди на 242.

214

– Погрешно ме разбрахте, командор Харисън! – хладно отвърна Калахан. – Не ви предлагам мисия, а само едно малко развлечение. Извинете, забравих за вашите хуманни методи. Връщайте се в Лагер 1!

Стив пренебрегна подигравката в гласа на генерала. Както Калахан сам намекна, той отдавна се бе примирил с миролюбивото поведение на командора към дорианците.

Губиш 1 точка престиж! Печелиш 3 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

215

Колкото и да мразеше смъртното наказание, Стив бе принуден от обстоятелствата да послуша съвета на генерала. Позволи си само да направи промяна в броя на случайно избраните жертви – намали ги от един на двеста и петдесет на един на хиляда.

В интерес на истината, жестокостта даде резултат – много скоро след началото на разстрелите производителността на затворниците се повиши и мисията на командора приключи с относителен успех.

Губиш 1 точка популярност! Отиди на 242.

216

Забранявайки разговорите в столовата, ти отнемаш на затворниците и последното удоволствие в техния нелек живот. После не бива да се чудиш защо никак не им се работи.

Физическите наказания са унижителни дори в края на двайсети век, да не говорим за бъдещето! Все пак затворниците ги приемат по-леко от забраната за разговори.

Губиш 3 точки популярност! Отиди на 221 .

217

– И аз съм участвал в тази война наравно с всички останали, генерале! – засегнат, възрази Стив. – Мои приятели загинаха в нея!

Подведен от гнева си, Калахан не успя да се овладее.

– Започвам да се съмнявам, командор Харисън! – предизвикателно отвърна той. – Все пак мисията е ваша, вие вземате решения! Но помнете, че отговорността е голяма! Лично ще се погрижа да бъдете изправен пред военен съд, ако се провалите!

Стив схвана заплахата. Ако примерът на бунтовниците се окажеше заразителен, Калахан щеше да го смачка.

– Бунтът ще бъде потушен, генерале! – отвърна хладнокръвно агентът. – Не се безпокойте, скоро ще получите добри новини!

Калахан промърмори нещо неясно в отговор. Дори не си даваше старание да прикрие обзелата го ярост. Ако нещо се объркаше, Стив щеше сериозно да пострада.

Губиш 4 точки престиж! Печелиш 2 точки популярност! Отиди на 233.

218

– Не бих искал да осъждам на смърт повече от един милион разумни същества, генерале! – заяви откровено Стив. – Но няма да се поколебая да го сторя, ако

дорианците откажат да се подчинят. Те не бива да забравят, че загубиха войната и нямат право на капризи!

– Правилно, командоре! – възкликна доволно Калахан. – Убеждавам се, че имате тънък усет към ситуацията. С нетърпение ще очаквам добри новини!

Губиш 2 точки популярност! Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 233.

219

Градът изобщо не оказваше съпротива. Но и отказваше да развее бялото знаме. Упоритостта на бунтовниците разяри Стив и той нареди на екипажите на скутерите да продължат с огъня.

На следващия ден обстрелът продължи. Почти една трета от града беше срината, преди съпротивителните сили на дорианците да се изчерпят и те да се признаят за победени.

Губиш 1 ден! Отнемат ти се 2 точки популярност! Печелиш 3 точки престиж! Отиди на 241.

220

– Бих приел, ако няма кой друг да изпълни тази мисия генерал Калахан! – уклончиво отвърна Стив. – Тези затворници наистина ме изтощиха и сега искам само час по-скоро да се върна в лагера за малко почивка. Разбира се, мога да пренебрегна умората, ако наредите да поема унищожаването на двете дориански селища!

Ако си записал кодова дума „зъл“, отиди на 230. В противен случай отиди на 214.

221

Когато стана ясно, че постигнатите резултати съвсем не са толкова добри, колкото искаше Калахан, генералът посъветва Стив да вземе изключително строги мерки срещу саботажните действия на затворниците – по един случайно избран дорианец на всеки сто затворници да бъде разстрелван от полицейските роботи за назидание на оцелелите.

Как ще приемеш съвета на Калахан?

– изпълняваш го – отиди на 205.

– приемаш по принцип съвета, но намаляваш строгостта му, осъждайки на смърт по един на всеки петстотин затворници – отиди на 213.

– категорично отказваш да предприемеш такава варварска мярка – отиди на 229.

222

Физическите наказания са унижителни дори в края на двайсети век, да не говорим за бъдещето! Колкото до намалените дажби, не знаеш ли, че гладна мечка хоро не играе?

Не те упреквам за строгите мерки, те са част от играта. Но нямаше ли да е добре да прибягнеш и до някое поощрение?

Печелиш 1 точка престиж! Губиш 2 точки популярност! Отиди на 221.

223

– Гледайте да не се бавите излишно, командоре! – замислено рече Калахан. – Не ме карайте да съжалявам, че ви поверих тази мисия!

– Бунтът ще бъде потушен, генерале! – отвърна хладнокръвно агентът. – Не се безпокойте, скоро ще получите добри новини!

Калахан промърмори нещо неясно в отговор. Личеше си, че не е особено доволен. Ако нещо се объркаше, Стив можеше да си изпати.

Отиди на 233.

224

Упоритостта на бунтовниците разяри Стив и той нареди на екипажите на скутерите да продължат с огъня. На следващия ден обстрелът продължи. Почти една трета от града беше срината, преди съпротивителните сили на дорианците да се изчерпят и те да се признат за победени.

Губиш 1 ден! Отнемат ти се 2 точки популярност! Печелиш 2 точки престиж!
Отиди на 241.

225

Физическите наказания са унизителни дори в края на двайсети век, да не говорим за бъдещето! Колкото до повишените дажби, за тях заслужаваш похвала. Нали знаеш, че гладна мечка хоро не играе!

Отиди на 226.

226

Когато стана ясно, че постигнатите резултати не са толкова добри, колкото искаше Калахан, генералът посъветва Стив да вземе строги мерки срещу саботажните действия на затворниците – по един случайно избран дорианец на всеки сто и петдесет затворници да бъде разстрелван от полицейските роботи за назидание на оцелелите.

Как ще приемеш съвета на Калахан?

– изпълняваш го – отиди на 208.

– приемаш по принцип съвета, но намаляваш строгостта му, осъждайки на смърт по един на всеки хиляда затворници – отиди на 215.

– категорично отказваш да предприемеш такава варварска мярка – отиди на 232.

227

Патрулните скутери прелетяха няколко пъти над града, всеки път все по-бавно, за да стане безпоощадно ясно, че бунтовниците не разполагат с подходящо оръжие срещу земните кораби. При първите полети бяха посрещани с бесни залпове. Постепенно ентузиазмът на дорианците спадна.

При последното преминаване нито едно от оръдията на града не стреля. Тогава Стив даде заповед за огън. Скутерите се разпръснаха и малко по-късно няколко сгради в различни райони на града бяха сринати до основи от бластерите на въздушните терористи.



През целия ден и в началото на следващия скутерите продължиха разрушителното си дело. Гражданите бяха изпаднали в паника и мнозинството от тях очевидно отдавна не споделяше революционния устрем на ръководителите на бунта. Но все още никой не развяваше бялото знаме.

Губиш 2 дни! Печелиш 3 точки престиж! Губиш 3 точки популярност!

Как ще продължи твоят натиск върху жителите на града?

– ще продължиш да унищожаваш отделни сгради, докато онези долу не се предадат – отиди на 224.

– ще спуснеш долу въздухоходите – отиди на 236.

228

– Трудно ми е веднага да взема решение, генерале – уклончиво рече Стив. – Бих предпочел да го сторя едва след като се запозная лично с обстановката в града и настроението на дорианците.

Ако си записал кодова дума „зъл“, отиди на 238. В противен случай отиди на 223.

229

Стив осъзнаваше, че не е разумно да противоречи на генерала, особено когато не е готов да предложи по-добро решение. Ала цялото му същество се бунтуваше срещу убийството. Ето защо командорът пренебрегна съвета на Калахан.

Няколко дни по-късно мисията му приключи с минимален успех. Генералът не скриваше недоволството си от мекото държане на своя подчинен към затворниците.

Губиш 3 точки престиж! Отиди на 242.

230

– Погрешно ме разбрахте, командор Харисън! – хладно отвърна Калахан. – Не ви предлагам мисия, а само едно малко развлечение. Изглежда, останал съм с погрешни впечатления от вас. Връщайте се в Лагер 1!

Стив някак си преглътна студенината на генерала. Осъзнаваше, че е направил грешка, перчейки се при пристигането си на Дория. Оставаше надеждата Калахан бързо да забрави за случая.

Губиш 5 точки престиж! Печелиш 3 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

231

Забранявайки разговорите в столовата, ти отнемаш на затворниците и последното удоволствие в техния нелек живот. После не бива да се чудиш защо никак не им се работи.

Колкото до препрограмирането на роботите, това е от лична идея!

Печелиш 1 точка престиж! Губиш 1 точка популярност! Отиди на 226.

232

Стив осъзнаваше, че не е разумно да противоречи на генерала, особено когато не е готов да предложи по-добро решение. Ала цялото му същество се бунтуваше срещу убийството. Ето защо командорът пренебрегна съвета на Калахан.

Няколко дни по-късно мисията му приключи с относителен успех, макар генералът да не скриваше недоволството си от мекото държане на своя подчинен.

Губиш 1 точка престиж! Отиди на 242.

233

Стив ясно разбираше, че най-важно е да потуши бунта. Ако успееше да го стори, независимо по какъв начин, Калахан нямаше да се заяжда излишно. Въпреки омразата си към дорианците, генералът не беше маниак и щеше да оцени по достойнство заслугите на командора.

Единадесет патрулни скутера напуснаха Лагер 1 само няколко часа след края на съвещанието. Минаваше полунощ, а им предстоеше дълъг път. Призори трябваше да са достигнали целта си.

Стив се стремеше да не мисли за мига, в който щеше да се наложи да вземе решение. Предпочиташе да не пролива кръв и се молеше дорианците да не се окажат твърдоглави. Но вътре в себе си чувстваше, че подобна вероятност е твърде минимална.

Губиш 1 ден! Отиди на 210.

234

Патрулните скутери прелетяха няколко пъти над града, всеки път все по-бавно, за да стане безпощадно ясно, че бунтовниците не разполагат с подходящо оръжие срещу земните кораби. При първите полети бяха посрещани с бесни залпове. Постепенно ентузиазмът на дорианците спадна.

Ягото земни кораби надвисна заплашително над града. Стив включи високоговорителите на своя кораб, за да се обърне към ръководителите на бунта. Така започнаха преговорите...

Няколко дни по-късно дорианците бяха принудени да се признаят за победени. Стив не пожела да удовлетвори нито едно от исканията им, макар да му се струваха справедливи. Но той знаеше, че Калахан не е очарован от бавното и миролюбиво разрешение на проблема. Суровият генерал нямаше да понесе отстъпки.

Губиш 7 дни! Печелиш 3 точки популярност! Губиш 1 точка престиж! Отиди на 241.

235

Предприетите от Стив мерки бързо дадоха резултат. В началото затворниците посрещнаха на нож намалените дажби, храната и без това не беше обилна. Но скоро стана ясно, че препрограмирането на някои от полицейските работи дава добър ефект и производителността бързо нараства. Заедно с това и дажбите се повишиха. Нямаше съмнение, че командорът се справя отлично със задачата си!

Печелиш 2 точки престиж! Отиди на 242.

236

Единайсетте всъдехода плъзнаха из улиците на града. В небето кръжаха патрулните скутери. Всеки опит за съпротива беше премазвай в зародиш.

Целият град беше блокиран. Всяко движение се посрещаше с предупредителен изстрел от въздуха. Ако дорианецът не си направеше светкавичен извод, следващият лъч го умъртвяваше. След няколко дни съпротивителните сили на дорианците се изчерпаха и те се признаха за победени.

Губиш 3 дни! Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 241.

237

– Надявам се да не сте много уморен, командор Харисън! – каза бодро Калахан.
– Случайно изскочи един повод за развлечение тъкмо в района, където се намирате. Реших да го предложа първо на вас.

Стив бе станал особено подозрителен спрямо развлеченията на генерала. Имаше защо. Както стана ясно от бързото обяснение на Калахан, две дориански селища се развълнували и в щаба било взето решение да бъдат унищожени за назидание.

– Вашият скутер е напълно достатъчен за това приятно малко отклонение от курса – завърши ведро генералът. – Помислете си само за удоволствието да отмъстите на онези, които причиниха проклетата война!

Какъв е твоят отговор на предложението на генерала?

– отказваш под благовиден предлог – отиди на 220.

– приемаш малката задача без възражения – отиди на 240.

238

– Не сте ли твърде предпазлив, командоре? – рече раздранено Калахан. – Доколкото си спомням от разговора при първата ни среща, вие твърдо вярвахте в управлението от позиция на силата. Едва ли ще ви се удаде по-удобен случай да внушите на дорианците, че не е разумно да се бунтуват.

– Разрушенията ще причинят смъртта на стотици хиляди!

– Дорианците си го просят с този бунт! Все пак решението е ваше. Не ме карайте да съжалявам, че съм ви поверил тази мисия!

Стив схвана заплахата. Ако примерът на бунтовниците се окажеше заразителен, Калахан щеше да го смачка.

– Бунтът ще бъде потушен, генерале! – отвърна хладнокръвно агентът. – Не се безпокойте, скоро ще получите добри новини!

Калахан промърмори нещо неясно в отговор. Личеше си, че не е особено доволен. Ако нещо се объркаше, Стив можеше да си изпати.

Губиш 1 точка престиж! Отиди на 233.

239

Предприетите от Стив мерки бързо дадоха резултат. Повишените дажби дадоха сила на затворниците. Скоро стана ясно, че препрограмирането на някои от полицейските работи дава добър ефект. Производителността бързо нарасна. Заедно с това и дажбите се повишиха. Нямахме съмнение, че командорът се справя отлично със задачата си!

Печелиш 2 точки популярност! Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 242.

240

Внезапно изникналата мисия се оказа детински лесна. Огневата мощ на скутера направо помете селищата, превръщайки ги в димящи развалини. Когато се върна в Лагер 1, Стив получи искрени поздравления от Калахан. Отначало си помисли, че става дума за решенията му при управлението на затворническия лагер. Но бързо стана безпощадно ясно, че генералът е очарован от унищожаването на двете дориански селища.

Губиш 2 дни! Печелиш 4 точки престиж! Губиш 3 точки популярност! Върни се на 142 за нов избор.

241

Завръщайки се в Лагер 1, Стив научи, че веднага след потушаването на бунта Калахан е издал заповед командорът да бъде повишен в чин.

Запиши кодова дума „три“! Губиш 5 точки енергия! Получаваши повишение в чин:

- ако си бил лейтенант, ставаши капитан.*
- ако си бил капитан, ставаши майор.*
- ако си бил майор, ставаши полковник.*
- ако си бил полковник, ставаши генерал.*

Върни се на 142 за нов избор.

242

Патрулният скутер на Стив бе изминал половината от пътя до Лагер 1, когато внезапно спешно съобщение сепна командора. Самият генерал искаше да говори с него.

Запиши кодова дума „четири“! Губиш 4 точки енергия! Губиш 6 дни!

Получаваши повишение в чин:

- ако си бил лейтенант, ставаши капитан.*
- ако си бил капитан, ставаши майор,*
- ако си бил майор, ставаши полковник.*
- ако си бил полковник, ставаши генерал.*

Отиди на 237.

243

Физическите наказания са унизителни дори в края на дваисети век, да не говорим за бъдещето! Колкото до препрограмирането на роботите, то е отлична идея!

Печелиш 1 точка престиж! Отиди на 226.

244

Дните се низеха неусетно. Обръщайки се назад, Стив не можеше да си даде сметка как е дошло време отново да се върне на Земята.

Има няколко условия, за които беше предупреден в началото на играта:

- трябва да си достигнал чин генерал.*
- трябва да си оградил поне три от четирите думи в таблицата „ЗНАНИЯ“.*

- точките ти за знания трябва да са повече от 39.
- точките ти за престиж трябва да са повече от 24.

ВНИМАНИЕ! Ако не отговаряш дори само на едно от тези четири условия, трябва да отидеш на 245.

Ако си от онези умници, за които книгите–игри нямат тайни и вече си усял „да разбиеш“ поредната игра (изпълнил си и четирите условия!), не ми остава нищо друго, освен да те пусна на епизод 246 за един последен рунд!

245

Уви, приятелю, ти беше дотук! Клопката за победители понякога щраква и около победените, както стана в твоя случай.

Ако едва започваш да играеш тази книга и това е един от малкото ти провали (най–много трети!), няма нищо страшно. Всяка добра книга–игра си има разни трикове, които могат да се научат само в процеса на игра. Ти вече разкри някои от тях, така че защо не опиташ отново?!

246

Корабът се готвеше за поредния пространствен скок. До Земята оставаха само два дни път. Стив Харисън се беше усамотил в своята каюта и трескаво премисляше за сетен път как да поднесе новината на Стария.

Всичко, което агентът бе открил на Дория, показваше, че Земята е била въввлечена в една инсценирана и ловко режисирана война. Всички улики доказваха, че тайнственият кукловод на междузвездната война, взела толкова много жертви и от двете страни, е Галактическият съюз. От няколко дни насам Стив си блъскаше главата над простия въпрос „Защо?“ и не намираше отговор.

Отиди на 249.

247

Стив се отпусна удобно в стола, а Гносирул остана прав, като посаден в пода. Долните му пипала – „корените“, както ги наричаше мислено Стив – бяха подебели от „клоните“, но иначе си приличаха с тях. Клорифулинът преплете клоните си в сложна фигура и прошумоля доволно – в знак, че се чувства добре.

– Нямаме много време – започна без увертюра Гносирул. – Корабът ми става нервен, когато остане дълго без мен, а за него вашият половин час е цяла вечност.

Стив си припомни, че корабите на клорифулините бяха живи. Никога не бе успял да разбере какво точно означава това, но Гносирул говореше за своя като за капризна съпруга, която очаква мъжа си всеки ден да се връща от работа в точно уречен час.

– Знам, че не ме харесваш – въздъхна клорифулинът. – Мислиш си, че мразя Земята, щом толкова време я държа настрана от Съюза и не давам ход на молбата ви за членство.

– Няма да отричам очевидното – каза Стив.

– Но днес съм дошъл при теб с най–изгодното предложение, което някой землянин е получавал, получава в момента или му предстои да получава! Ти ще бъдеш първият посланик на Земята в Галактическия съюз!

Стив се олюля, макар да беше седнал. Предложението звучеше абсурдно.

– Искаш да кажеш, че най–после сме вътре в Съюза? – рече развълнуван той.

– Все още сте извън него, но ще влезете вътре, ако се представиш добре на предстоящата среща. Тъкмо затова минавам да те взема така спешно. Ще закъснеем за срещата, ако не се размърдаш!

Стив заподозря нечий подъл план в изненадващото предложение на Гносирул. Нищо чудно клорифулините да бяха манипулирали войната, а сега да се опитваха да провалят земната кандидатура за Съюза. Вземаха един неподготвен агент, произвеждаха го в чин посланик, след това го представяха в неблагоприятна светлина на поредната среща на ръководството на Галактическия съюз и по този начин цялата планета на нещастния наивник минаваше в трета глуха за неопределено време.

Какво ще направиш сега?

– ще обясниш, че като генерал имаш задължения и не можеш да напуснеш току така – отиди на 252.

– махваш с ръка и просто се понасяш по течението – отиди на 261.

248

Стив Харисън трябваше да направи най–трудните и изпълнени с напрежение няколко крачки в живота си, за да прекоси откритото пространство от входа на огромната зала до подиума за ораторите. Всички очакваха от него реч по случай приемането на Земята в Галактическия съюз.

Приемането на нов член на съюза беше рядко събитие и затова присъстваха представители на всички цивилизации – членки. Стив никога не бе предполагал, че във вселената може да има такова разнообразие от висши разумни същества. И всички те го гледаха, аплодираха го и очакваха да каже нещо вълнуващо, с което да го запомнят.

– Най–интересно и напрегнато беше, когато заподозрях, че дорианците не съществуват – каза Стив в речта си. – Цялата информация за тях получавахме чрез записи, направени с камери, които се управляваха от компютърни системи. Помислих си, че някой може да се промъкне през примитивните ни защитни системи и тогава ще сме изцяло в неговата власт.

Гносирул бе потвърдил най–смелата хипотеза на Стив – не съществуваха никакви дорианци. Специалисти от Галактическия съюз бяха проникнали в системите за управление на камерите и оттам нататък беше лесно да се подменят истинските показания на камерите с компютърни симулации. Хилядите изтребени с аниhilатора земляни всъщност бяха само отвлечени и докато траеше речта на Стив пред представителите на развитите цивилизации, тези хора вече пътуваха към домовете си за радост на своите близки.

На слизане от подиума Стив бе отрупан с въпроси. Един от тях бе доста занимателен, зададе го мешест представител на Клокарианския океан. Той се интересува какво би станало, ако дорианците наистина съществуваха и бяха загубили войната със Земята. Тогава Стив не можа да даде отговор, но по–късно, когато остана сам, се зами ли.

Каква щеше да бъде тяхната съдба?

– Земята щеше да изтегли окупационния си корпус на Дория веднага след влизането си в Галактическия съюз – отиди на 254.



– дорианците щяха да получат много права и свободи, но поне за известно време окупационният корпус щеше да управлява планетата – отиди на 257.

– щяха да бъдат политически и икономически роби на Земята – отиди на 260.

249

Изглежда, умората бе надвила организма на младия мъж. Когато се огледа, събуден от рязкото отваряне на вратата на каютата, Стив разбра, че е задрямал на бюрото, кљомнал върху клавиатурата на компютъра.

Инстинктът му на агент проработи за стотни от секундата. Дори капитанът на кораба нямаше възможност да отвори плъзгаща се врата, защитена с няколко нива на разпознаване и програмирана лично от Стив да се подчинява единствено на неговите характеристики.

Нещо прошумоля над главата на капитана. Клон от дърво? Не! Съществува с пипала, които много приличаха на клоните на земните дървета, беше родом от планетата Клорифул и заемаше важен пост в ръководството на Галактическия съюз. Стив го позна веднага. Именно с него бе свързана предишната мисия на агента. Това същество носеше основната вина за изолирането на Земята от развитите цивилизации.

– Гносирул! – възкликна Стив. – Какво правиш тук?

– Дошъл съм при теб и за теб, приятелю! – отвърна клорифулинът на име Гносирул. – И съм приятно изненадан да открива, че не си забравил името ми.

При досегашните си две срещи със съществото от Клорифул Стив бе стигнал до извода, че то не му носи късмет. А ето че сега нахълтваше в каютата му. Ръката на агента неволно трепна към малкия, но изключително мощен бластер, скрит под широката дреха, точно до дясното бедро.

Ситуацията е неочаквана и няма много време за мислене. Какво ще направиш?

– стреляш по клонестото същество, което нахълтва в каютата ти – отиди на 251.

– изобицо не си правиш сметки да се проявяваш като екипн-герой – отиди на 255.

– решаваши да извадиши бластера при първия опит на съществото да се приближи до теб – отиди на 258.

250

Корабът се понесе през космическото пространство с невъобразима скорост, а Гносирул използва времето за кратък разпит.

– Много време прекара на Дория, ровейки се в разни неща – подхвърли клорифулинът. – Откри ли кой е виновникът за тази война?

Какъв е твоят отговор?

– Земята и Дория са еднакво виновни – отиди на 253.

– Дория е виновна – отиди на 256.

– Земята е виновна – отиди на 259.

– цялата вина е на Галактическия съюз – отиди на 262.

251

Ама ти сериозно ли? Дай да се разберем! Има поне няколко основателни причини да не правиш точно този избор. Първо, съществото вече те е изненадало. Мислиш ли, че не е предвидило бластера? Второ, в тази игра екшънът не беше застъпен, така че защо да го правя в самия край на историята?

Вярно, подведох те с факта, че хлорифулинът е виновен за изолацията на Земята от развитите цивилизации. Обаче я се огледай! Мислиш ли, че човечеството дори и след сто години ще се отърве в достатъчна степен от вредните си навици, за да се нарече цивилизовано? Тъй че напразно се възмущаваш, съществото е било съвсем право да ни държи далеч от благата на вселенските цивилизации. Реакцията ти да гърмиш по всеки, който не ти играе по свирката, доказва колко умен е Гносирул.

Отиди на епизод 258, където Стив Харисън взема компромисното решение да стреля само при самозащита!

252

– Не знам ти как си, ама аз имам началници! – възрази Стив. – Генералският ми чин не ми дава право да се отлъчвам внезапно!

– Хайде сега, военни дрънканици – възрази отегчено Гносирул. – След няколко дни ще бъдеш посланик на Земята в Галактическия съюз и никой няма да посмее с пръст да те пипне!

Проклетият хлорифулин отново беше прав и на Стив му оставаше само да се подчинява. Той обясни накратко на невярващия капитан на кораба по каква причина напуска, после тръгна след Гносирул и влезе с него в живия кораб, който ги посрещна с неразбираемо за землянина мърморене.

Отиди на 250.

253

Гносирул се изсмя нагло на отговора на землянина.

– Ако ще ти говориш такива и пред Галактическия съюз, по-добре да те върна на Земята – рече той. – Пак забравяш, че мога да чета мисли!

Стив разбра, че е безсмислено да увърта. Изложи теорията си на Гносирул, а странното същество потвърди, че всичко е истина.

Отиди на 248.

254

Не е ли прекалено да прощаваме всичко на дорианците? Все пак те са започнали войната и трябва да си платят!

Отиди на ЕПИЛОГ.

255

Стив мигновено си припомни най-странната и понякога неприятна способност на хлорифулините – те можеха да четат мисли! По време на общуването си с Гносирул агентът бе започнал да разбира езика на жестовете, които съществото непрекъснато правеше с клоните си. Сега положението на пипалата му издаваше приятно оживление.

– Добре стана, че не посегна към бластера, генерал Харисън – засмя се Гносирул.
– Хайде, време е да се изявиш като гостоприемнен домакин.

Стив се усмихна при спомена за още една особеност на хлорифулините – обичаха да пият вода, много вода. Агентът поиска да донесат няколко кофи, колкото да има за начало на разговора. От направения намек се подразбираше, че съществото се кани да отведе някъде земянина.

Печелиш 1 точка знания! Отиди на 247.

256

Гносирул се изсмя нагло на отговора на земянина.

– Ако ще ти говориш такива и пред Галактическия съюз, по-добре да те върна на Земята – рече той. – Дорианците имаха някой зад гърба си, когато бяха насърчени да бъдат агресивни. Май постоянно забравяш, че мога да чета мисли!

Стив разбра, че е безсмислено да увърта. Изложи теорията си на Гносирул, а странното същество потвърди, че всичко е истина.

Отиди на 248.

257

Компромисното решение винаги е правилно в такива ситуации!

Печелиш 1 точка знания! Отиди на ЕПИЛОГ.

258

Гносирул бе успял да изненада агента, нахълтвайки в каютата му. Стив не вярваше да му се удаде лесно да стреля по съществото. Ето защо предпочете да остави тази възможност за последно.

По време на общуването си с Гносирул агентът бе започнал да разбира езика на жестовете, които съществото непрекъснато правеше с клоните си. Сега положението на пипалата му издаваше приятно оживление.

– Май си позабравил някои неща за мен и расата ми! – рече хлорифулинът.

Стив се почувства засрамен, когато се досети за какво намеква съществото – хлорифулините бяха едни от малкото същества във вселената, които можеха да четат мисли.

– Добре стана, че не извади бластера, генерал Харисън – засмя се Гносирул. – Хайде, време е да се проявиш като гостоприемнен домакин.

Стив се усмихна при спомена за още една особеност на хлорифулините – обичаха да пият вода, много вода. Агентът поиска да донесат няколко кофи, колкото да има за начало на разговора. От направения намек се подразбираше, че съществото се кани да отведе някъде земянина.

Отиди на 247.

259

Гносирул се изсмя нагло на отговора на земянина.

– Ако ще ти говориш такива и пред Галактическия съюз, по-добре да те върна на Земята – рече той. – Твоите съпланетници бяха жертви на чужда агресивност, каква вина имат в случая? Май постоянно забравяш, че мога да чета мисли и се опитваш да ме заблудиш!

Стив разбира, че е безсмислено да увърта. Изложи теорията си на Гносирул, а странното същество потвърди, че всичко е истина.

Отиди на 248.

260

Решението ти е твърде крайно. Робството отдавна е отишло в историята! Компромисният вариант е много по-цивилизован.

Отиди на ЕПИЛОГ.

261

– Не е ли редно да се свържа поне с прекия си началник? – попита неуверено Стив. – Все пак никой не ме е упълномощил да представям Земята.

– Слушай, Земянино, да не мислиш, че някой от Земята трябва да те упълномощи, за да получиш толкова висок пост? Тези работи ги решаваме на съвещанията на ръководството на Галактическия съюз, а твоят избор е лично мое дело. Така че забрави за началниците си, на път си да се превърнеш в голяма клечка!

Проклетият клорифулин отново беше прав и на Стив му оставаше само да се подчинява. Той обясни накратко на невярващия капитан на кораба по каква причина напуска, после тръгна след Гносирул и влезе с него в живия кораб, който ги посрещна с неразбираемо за земянина мърморене.

Печелиш 1 точка знания! Отиди на 250.

262

Агентът дори не опита да скрие мислите си.

– Точно ти ли трябваше да ме попиташ? – стрелна го с поглед Стив. – Галактическият съюз е предизвикал войната и после се е намесвал твърде грубо в нея. Някой от вас си е играл на „Зевс и компания по време на Троянската война“! Няма да се учудя, ако разбере, че цялата идея идва от теб!

Гносирул се захили, шумолейки доволно с клоните си, и потвърди, че всички догадки на агента отговарят на истината.

Печелиш 1 точка знания! Отиди на 248.

ЕПИЛОГ

Ти постигна всичко в тази игра! Ако си играл на ниво „суперагент“, значи си истинска фурия и нищо не може да те спре! В противен случай винаги можеш да се опиташ да подобриш постижението си!

УСПЕХ!

ЗА АМБИЦИОЗНИТЕ ИГРАЧИ

(За онези, които играят на най-трудните нива постигат добри резултати)

Събери точките си за знания и популярност! Така ще получиш своята оценката тази книга. Ако играеш отлично на ниво „суперагент“, можеш да спечелиш общо 95 точки – 54 точки знание и 41 точки популярност.

ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ ЗА ПО-ДОБРА ИГРА

(Някои тънки МОМЕНТИ в „КЛОПКА ЗА ПОБЕДИТЕЛИ“)

Докато си на кораба, не бързай да навлизаш в тайните на планетата.

На епизод 16 избери пълна почивка.

На епизод 32 не се опитвай да се подмазваш на Калахан с агресивно настроение към дорианците.

Избирай реклама или почивка едва след като привлечеш в екипа си рекламен агент и лекар.

Тайната на Кулмановото поле и финалната част от тайната за участието на Галактическият съюз във войната трябва да бъдат разгадавани с хакер, защото така пестиш време.

Стани генерал, преди да започнеш да се занимаваш с тайната на агресивността на планетата. Там има и още едно продължение на епизод 119, в което влизаш от епизод 88 с кодова дума „чук“. Специално за това продължение е задължително да си генерал, ако не искаш да понесеш големи загуби.

На 115 избери частичното изтегляне, а на 116 не се опитвай да спасиш осъдения дорианец.

Най-лесна от мисиите за повишение в чин са първата и четвъртата (започват от епизоди 156 и 159). При тях изискванията към играча са най-ниски.

Бих могъл да изброя още толкова тайни на играта, но тогава за теб няма да остане нищо за откриване. Затова ще спра дотук с подсказванията.

КАК ДА НАДХИТРИШ „ЧЕРНАТА МАСКА”!

(Седем златни трика за изиграване на предишната книга от колекция „Майкъл Майндкрайм”)

1. В началото на играта винаги търси как да спечелиш пари и не се тревожи за друго.
2. На епизод 17 не използвай жребий, а направо отивай на 20.
3. Нямаш нужда от екип генетици, това е излишно хвърляне на средства.
4. Едва на последния, осми ход открий нови работни места.
5. Започни икономическите мерки с автоматизация и твърдо обещавай на Дебора, че рано или късно ще разкриеш нови работни места.
6. На четвъртия и петия ход нападни съответно Кавалера и Благородния Оливие.
7. На епизод 54 избери да отидеш на 33 епизод.

РАЗКАЗ ЗА КНИГАТА...

Писах „Клопка за победители” в продължение на няколко месеца. Това е може би най-дълго протаканата книга в моята кратка кариера. Започвах я, после я зарязвах заради някой по-спешен проект, връщах се към нея, пак я зарязвах и така до началото на ноември, когато най-сетне всичко приключи.

Много време ми отне една стратегическа компютърна футболна игра, посветена на испанското първенство от сезона 1993-1994-а година. Добре че компютърът ми е безнадеждно остарял и нито една от новите игри не си дава труда да тръгва на него. Иначе щях да бъда изправен пред сериозната заплаха да зарежа писането заради игричките.

Прочетох една книга-игра („Надпреварата във Формула 1”), което не ми се беше случвало поне от три години (като изключим предишните ми редакторски задължения в МЕГА). Освен това се отдадох на художествена литература и това също отне много време. Хареса ми „Залезът” на Джоузеф Хелър - един от любимите ми автори. Отвратих се от пиесите на Харолд Пинтър и разказите на Борис Виан. Бях приятно изненадан от Джон Фаулс и неговия сборник „Абаносовата кула”. Накрая прочетох и „Квит сме” на Уди Алън, в която има толкова много пълнеж.

Много често си пусках „Ixnay on the hombre” , последната тава на „The Offspring”. Ограничих кафето до една чаша на няколко дни, отказах се почти напълно да пия кока-кола, а колкото до любимата ми ракия - прибягнах до нея едва в последния ден от работата по книгата, защото усетих, че започвам да настивам, а и за кураж!

Майкъл Майндкрайм

ДРУГИ КНИГИ ОТ СЪЩИЯ АВТОР:

- „ИЗПИТАНИЕТО” - октомври 1993 година.
- „ЗЛАТНИЯТ ОРАКУЛ” - март 1994 година.
- „ДЕМОНИТЕ В NBA” - април 1994 година.
- „БОГОВЕТЕ НА ФУТБОЛА” - юни 1994 година.
- „НОМЕРЪТ НА ХЮ” - декември 1994 година.
- „ИЗГРЕВЪТ НА МРАЧНОТО СЛЪНЦЕ” - януари 1995 година.
- „ТЪМНАТА СТРАНА НА ЗЕМЯТА” - март 1995 година.
- „NBA - КРАЯТ НА КОРИДАТА” - април 1995 година.
- „ПРОФЕСИЯ ЧЕНГЕ” - юли 1995 година.
- „ПЪТЯТ КЪМ ШАНГРИ” - октомври 1995 година.
- „ПРОБИВЪТ” - февруари 1996 година.
- „ЗАПЛАХАТА (БИТКАТА ЗА ШАНГРИ)” - февруари 1996 година.
- „ФУТБОЛЪТ - ТАКТИЧЕСКА ИГРА” - май 1996 година.
- „ОТМЪСТИТЕЛЯТ НА ШАНГРИ” - юли 1996 година.
- „ГНЕВЪТ НА В ИКИНГИТЕ” - април 1997 година.
- „СЪКРОВИЩЕТО НА ДРАКОНА” - юни 1997 година.
- „ТАЙНАТА НА ОРКИТЕ” - юли 1997 година.
- „КРАЯТ НА ЗЛОТО” - август 1997 година.
- „ОСТРОВЪТ НА ДИНОЗАВРИТЕ” - септември 1997 година.
- „НАШЕСТВИЕТО НА ВИКИНГИТЕ” - септември 1997 година.
- „ЧЕРНАТА М АСКА” - октомври 1997 година.



ДНЕВНИК

ДАНИ ЗА ГЕРОЯ

Престиж	
Популярност	
Енергия	
Военен чин	
Време	

ЗНАНИЯ

Точки:	
Планета	Агресия
Поле	Съюз

ЕКИП

Професия	*
Психолог	
Рекламен агент	
Инспектор	
Лекар	
Хакер	

КОДОВИ ДУМИ



Майкъл Майндкрайм

КНИГА-ИГРА

Не пропускай да се включиш заедно със звездните рейнджъри в една рискована експедиция в Космоса.

Поредната междузвездна война е завършила. Земята е победила планетата Дория, която сега е окупирана от хората. Ала посветените продължават да се измъчват от мисълта, че някой много могъщ дърпа конците в Галактиката и разпалва междупланетни конфликти.

Елишен отряд заминава със секретна мисия на Дория, за да открие истината.

Опитай се да му помогнеш!