

**СИМЕОН НИКОЛОВ**  
**БИТКА ПОД ВЪЛНИТЕ**

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

Започни от **1**.

# ЕПІЗОДИ

През април 1945 година части на Трета американска армия напредват бързо в областта Тюрингия, Източна Прусия. Наближава краят на Втората световна война, всеки от съюзниците бърза да завземе колкото може по-голяма територия от победената Германия. В тази война участваш и ти като офицер от военното разузнаване.

Една нощ, тъкмо когато си се унесъл в дълбок сън, някой те хваща за рамото. Ставаш веднага. Човекът, който те буди, е Алън Макграт, офицерът за свръзка на полковник Хънт.

— Полковникът те вика — казва сънено Макграт. И на него му се иска да легне някъде на топло и да се наспи като човек.

Обличаш се набързо в тъмнината и излизаш след Макграт. Въпреки че си облечен с шинел, потръпваш от студ — нощите тук са хладни. Двамата тръгвате по разкаляната улица на селцето, в което е настанена вашата част. След малко стигате до къщата на щаба. Часовият проверява документите ти, макар че те познава, и след малко влизаш в антрето. Алън чука на вратата, после двамата минавате в голяма мрачна стая със спуснати пердета. В стаята има легло, маса, два стола, леген и кана с вода. Леглото не е оправяно, полковник Хънт няма намерение да си ляга.

— Добро утро, Маркони — поздравява полковникът с типичния си южняшки акцент, като избягвало този начин досадните армейски формалности. — Наспа ли се?

Полковникът е среден на ръст, с изпъкнали скули и гъста прошарена коса, винаги сресана на път. Той е истински военен от главата до върха на идеално лъснатите си обувки. Само в обръщението си към теб е малко по-свободен. Твоето име е Марк, но полковникът те нарича Маркони, като изобретателя на радиото, заради склонността ти да изобретяваш най-различни неща.

— Не успях да се наспя — отговаряш ти — Нощите стават все по къси.

Полковник Хънт отива до масата, където е отворена карта на местността, и ти показва с молив място на около пет километра североизточно от селото, където се намирате.

— В този район се наблюдава раздвижване — казва с уморен глас полковникът. — Възможно е противникът да прегрупира силите си за контранастъпление. Искам да разбереш какво става. И внимавай, без фокуси.

С двама души от полковото разузнаване отивате на мястото, посочено от полковник Хънт. Докато стигнете, небето на изток просветлява. В ранната утринна дрезгавина виждате на шосето десетки германски камиони „Опел-блиц“, спрели на пътя. В началото, средата и края на колоната забелязвате часоци. Останалите хора от конвоя спят седнали в кабините.

Приближаваш се пълзешком към един от камионите и надникваш в покритата с брезент каросерия. Вътре има купища папки, книжа и документи. Взимаш една книга с дебела кожена подвързия и я пъхаш във вътрешния си джоб. После обхождаш още няколко камиона, докато разбереш, че целият конвой е пълен с архиви на Абвера — военното разузнаване на хитлеристка Германия. Повиканите по радиото части на Трета американска армия пленяват без бой целия архив.

По-късно, когато оставаш сам в каросерията на един американски камион, изваждаш с любопитство книгата с кожената подвързия. Това е дневникът на Лудвиг Раум, капитан на подводна лодка. Още първите страници грабват вниманието ти. Постепенно навлизаш в живота и мислите на непознатия капитан, потопил двадесетина кораба на съюзниците.

Ала част от вниманието ти е будно за нещата, които стават около теб. Тихите стъпки на човек, който се приближава, те карат да скриеш дневника. Полковник Хънт надниква в каросерията. Спокойните му сиви очи те поглеждат изпитателно.

— Е, Маркони, доволен съм от теб, добра работа свърши — казва полковникът.

— Ако не бях аз, някой друг щеше да я свърши — отговаряш ти. — Немците гледаха с четири очи как да се предадат на американската армия. Никой не гори от желание да посети безплатно Сибир.

— Понякога си прекалено скромни. Радвам се, че моите ученици напредват в занаята. Има ли нещо ново за Джозефин?

Джозефин е германска агентка. Никой не знае коя е тя. От началото на войната Джозефин е изпратила в Германия сведения за

числеността на американските самолети, за броя на корабите, много чертежи на мини, взриватели и морски оръдия.

— Напоследък хич я няма — отговаряш ти. — Откак заложихме капана, изчезна като хубавото кафе. Имам чувството, че някой я предупреждава за нашите действия.

— Нищо, ще я пипнем. Искам да поемеш случая Джозефин. Ще ми докладваш лично всичко, свързано с нея.

— Слушам, полковник.

След няколко дни войната в Европа свършва, а Джозефин изчезва безследно. Дали не е била убита при неизвестни обстоятелства? Мини на [22](#).

— Господи! — изтръгва се от гърдите на Еди.

— Какво?

— Те май се канят да ни унищожат, Марк!

От водата се подава лицето на една пирана. Още не знаеш дали пираната е заложила мина под самолета, но време за мислене няма. Ножът ти изсвирва във въздуха и попада в лицето на пираната, която потъва веднага.

Ще се обърнеш ли назад?

Да — мини на [263](#), не — на [33](#).

А може би предпочиташ друг избор — отгърни на [336](#).

### 3

— Спокойно, аз съм приятел — прошепваш на ухото на уплашения до смърт човек.

— Да, да — кима човекът, но изразът на уплаха не го напуска. — Вие сте приятел, сеньор.

— Искам да ти помогна.

— Тук всички искат да ми помогнат. Благодаря ви, сеньор. Без вашата помощ съм загубен.

Ще разпиташ човека — мини на **40**.

Ще побързаш да се махнеш — попадаш на **19**.



Спускаш се на земята и тръгваш към дългия ред бараки. Обикновено такива дъсчени къщурки се правят за работниците, но в тази плантация работниците живеят от другата страна на телта. Тогава кой, по дяволите, живее тук?

Прокрадваш се като сянка до най-близката барака. Надаваш ухо и след малко долавяш някакъв шум. Постепенно шумът става по-ясен — някой хърка зад тънката дъсчена преграда. После се чува тежка кашлица. Така кашлят старите пушачи, като полковник Хънт например.

От бараката изниква някаква сянка. Това е човек, но много странен човек. Вратът му е дебел почти колкото раменете. Що за птица е тоя? Скриваш се до стълбата и изчакваш да видиш какво ще стане. Човекът минава край теб и въпреки мрака успяваш да го разгледаш. Около врата му е сложено някакво метално тяло, в което има нещо като гъба. Това метално тяло е закрепено на гумен корсет, който обхваща врата и горната част на гърдите. Човекът диша тежко и едва плачи босите си крака в задушната тропическа нощ. Той отива до дъсчената тоалетна и след малко се връща в бараката с вид на смъртник. Дали всички, които живеят тук, са като него?

Надникваш в бараката. В полумрака виждаш нарове на два етажа. Това ти напомня за концлагерите. В главата ти се мярка една странна мисъл: дали това не са пираните, за които пише в дневника на тайните изследвания?

Ако събудиш някого от странните хора в бараката, мини на **164**.

Ако предпочиташ да разгледаш охраняваната зона, продължи на **19**.

Поглеждаш към отсрещния бряг с бинокъла за нощно виждане. Макар че тук реката е широка, виждаш по-важните сгради и места, където човек може да се скрие. Самия бряг е ярко осветен, можеш да го огледаш и без специален бинокъл. Там сигурно има цяла армия войници, готова да се хвърли срещу всеки, който премине границите на забранената зона.

Трябва ли ти точното разположение на сградите в забранената зона?

Да — мини на [210](#), не — продължи на [322](#).

Охраната заема места около входовете и изходите на делфинариума. Въоръжените войници застават край басейна на петдесет метра един от друг. В строго охраняваната зона може и без това, но такива са разпоредбите и всичко се изпълнява безупречно. А в басейна пираните се стараят с всички сили да заслужат благоразположението на големите началници, като доктор Волф и доктор Щайнер.

Ще погледнеш дресъорите на делфини — отгърни на **83**.

Ще изчакаш заповедите на доктор Волф — попадаш на **55**.

Отиваш към конюшната, откъдето се чува уплашеното цвилене на коне. Животните са полудели, след толкова нощни взривове и фойерверки те се страхуват да останат тук, миризмата на изгоряло ги плаши.

Изчакваш малко и когато животните се успокояват, влизаш внимателно в обора. Оседлаваш един хубав арабски жребец и го извеждаш навън. В охраняваната зона цари пълен хаос. Сградата на болницата продължава да гори, бараките са превърнати в пепел. През дима, който се стеле над земята, се мяркат изкривените от ужас лица на войниците. И макар че охраната не ти обръща внимание, имаш чувството, че някой те дебне внимателно в тъмната тропическа нощ.

Мини на [270](#).

## 8

Мисълта ти работи светкавично. Можеш да плениш двамата инженери и Да ги разпиташ, но не се знае дали някой няма да ги потърси. По-добре сам да разбереш целта на тази лаборатория, скрита дълбоко в скалите. Продължи на [44](#).

## 9

Чува се шум от стъпките на много хора, които идват по стълбите. Имаш чувството, че скоро ще стане някакво изключително събитие, на което ти е съдено да присъстваш. Може би сега ще успееш да откриеш тайната на бялата къща, която е част от невидимата цел.

Прехвърли се на [52](#).

Ставаш и с гръб към стената тръгваш да обходиш бараката. Ръцете ти опипват повърхността на дъските. Все някъде трябва да има нещо остро, което да ти свърши работа.

Най-сетне напипваш гвоздей, който стърчи малко над една от дъските. Сега въпросът е ще можеш ли да надупчиш с него въжетото така, че да се скъса. Започваш бавна и търпелива работа, в която сърцето ти бие учестено. Опитваш няколко пъти, но всеки опит е една разочарование, надеждата ти бързо се изпарява. Този гвоздей, който едва се подава над дъската, не може да пробие дебелото въже. Опитай нещо друго.

Прехвърли се на [46](#).

— Трябва да кацнем — казваш ти на своя приятел и си прав — в прекия двубой с виолетовата мълния вие с вашия самолет сте губещата страна.

Вече сте навлезли навътре в сушата. Вдясно блести делтата на реката, вляво на огромна площ се простира голяма гора.

— Виж, под нас има нива. Можем да кацнем там, Марк.

Спускаш се към нивата и намаляваш оборотите на мотора. Вниманието ти е насочено към случайната писта за кацане. В този момент някакъв бял лъч разсича нощта. Лъчът пада върху едно дърво и го подпалва. Вече знаеш кой пуска тези разрушителни лъчи — това е блестящият диск.

— Добре, че не кацнахме — казваш ти и пак форсираш мотора.

Преследвачите отново ви вземат на прицел. Правиш невероятни маневри, за да избегнете смъртта, и през цялото време не можеш да се освободиш от чувството, че си влязъл в ролята на преследван дивеч. Бели мълнии минават отляво и отдясно, отгоре и отдолу, но отново като по чудо не ви улучват, поне засега.

Ако усещаш някакво въздействие на летящия диск върху теб, мини на **49**.

Ако Еди усеща нещо такова, продължи на **190**.

В противен случай попадаш на **84**.



Хващаш автомата и отговаряш на нападателите с дълъг откос. Чува се вик, стрелбата срещу теб секва. Може да си улучил някого от враговете, а може просто да си им показал, че и ти имаш нокти. Мини на [32](#).

Нещо ти подсказва, че трябва да продължиш пътя си на юг. Времето е слънчево, вятърът слаб и приятен, но дори и в тихо време океанските вълни са доста големи и трябва да внимаваш да не обърнеш лодката.

Погледът ти се плъзга по плажната ивица и внимателно оглежда сушата. Виждаш рибарските лодки, няколко рибари, които кърпят мрежите, а по-навътре — ниските къщички на малко рибарско село. Край брега са поставени рибарските мрежи даляни, които задържат рибата при отлив. Ако наистина съществува бялата къща, тя сигурно не е в това забравено от бога селце.

Слизаш на брега и отиваш при един от рибарите.

— Добър ден.

— Добър ден — отвърща рибарят и поглежда изпитателно към теб, сякаш иска да каже: „Какво ли търси тук този гринго?“

— Аз съм турист. Търся интересни места за снимки.

— Тук ги има колкото щещ — свива рамене рибарят и продължава работата си.

— Казват, че наблизо имало нещо много интересно. Наричат го „Бялата къща“.

— А, това ли? — усмихва се рибарят. — Къщата е на три километра от тук, но не е за туристи. Това е имението на дон Рамиро.

— Дон Рамиро? Не съм чувал за него.

— Колкото по-малко знаеш, толкова по-добре — казва философски рибарят и ти обръща гръб. Разговорът за бялата къща не е от приятните.

— Ще ми направиш ли една услуга? Искам да изпратиш една телеграма от мое име. Ще ти дам десет долара.

Рибарят се съгласява и отива с лодката си до близкото градче. Когато се връща, той ти подава квитанцията и получава обещаното възнаграждение. Качваш се на лодката и скоро стигаш до висока сива скала, на която е построена кокетна бяла къща, подобна на вила. От двете страни на скалата има тясна плажна ивица. Изчакваш да падне вечерта и се насочваш с лодката към високата скала.

Ще се изкатериш по скалата — мини на **82**.

Ще слезеш на северната част на плажа — продължи на **113**.

Ще слезеш на южната страна на плажа — попадаш на **70**.

Без много да му мислиш, отиваш при самолета. Засега той е непокътнат, но трябва да бързаш, рано или късно охраната ще го открие и може да те хване, преди да разбереш какво става в плантацията. Изваждаш от кабината гумената лодка, надуваш я и я спускаш в тъмните води на реката. Мини на [168](#).

Тичаш наведен, като постоянно се оглеждаш и търсиш най-късия път към реката. Зад гърба си чуваш истеричните крясъци на доктор Волф. От всички страни към теб се хвърлят войници с униформи в цвят хаки. За щастие пътят към реката все още е отворен и той минава край кулата на часовия. В този миг забелязваш, че един взвод войници ти отрязва пътя за бягство. Вече нямаш избор. Мини на [26](#).

Тръгваш по коридора на северното крило. Стените тук са бели, прясно боядисани, подът е чист и толкова излъскан, че свети. Цялата сграда изглежда има грижлив и педантичен стопанин. Това ти напомня дните от края на войната, когато в германските къщи нямаше нищо за ядене, но всичко беше чисто и подредено. Вече си сигурен, че усещаш немското присъствие сред тропическата джунгла. По-нататък виждаш още две врати.

Ще продължиш ли напред?

Да — продължи на **101**, не — отгърни на **238**.

А може би ще влезеш през вратата до стълбата, която е на няколко крачки зад теб — мини на **63**, или ще разгледаш втория етаж — прехвърли се на **132**.

Няколко трасиращи снаряда профучават край самолета. Подводницата, която вече плува над водата, е насочила зенитката си към вас. Тук, в района на залива, кацнали на вълните като някакво странно насекомо, вие сте лесна плячка за оръдието на подводницата. Мини на [102](#).

Докато оглеждаш от височината на полета земята под теб, ти по навик се вслушваш в работата на мотора. Тихото равномерно бръмчене, което идва от него, те радва, всяка минута те приближава към нещо тайнствено и неизвестно.

Прехвърляш в ума си всичко, което може да е свързано със специалната задача на капитан Раум, а то не е много: някакъв кораб се блъснал в нещо. От този незначителен факт правиш големи изводи за неизвестна подводница, навлязла навътре в континента. Не се ли лъжеш?





Внезапно шумът на мотора се променя. Двигателят започва да хърка и да кашля като стар астматик, а под теб е гъста гора, в която няма място за кацане. Вляво виждаш синята безкрайна шир на Атлантическия океан. Самолетът престава да ти се подчинява. Сега ти трябва цялото майсторство на пилот, за да се спасиш и да продължиш издирването на невидимата цел. След дълга борба с непокорната машина успяваш да се приземиш на ситния бял пясък на брега на океана.

Скоро разбираш каква е причината за инцидента. Нарушено е подаването на бензин в двигателя. С помощта на инструментите в самолета успяваш да поправиш мотора и самолетът ти отново е готов за път.

Една моторна лодка спира на брега. Към теб бързат двама униформени мъже. Видът им никак не ти харесва. Какво е това, да не би да е бреговата охрана? Време е да се омиташ оттук, ако не искаш костите ти да изгният в някой южноамерикански затвор. Палиш мотора и оставяш под теб двамата мъже да крещят и ръкомахат. Единият от тях даже се кани да стреля, но в последния миг ляга на пясъка, за да не го събори въздушната струя от ниско летящия ти самолет.

Ще продължиш полета по усет — мини на **97**.

Ще погледнеш картата — отгърни на **112**.

Ще погледнеш компаса — попадаш на **39**.

Бързо се отдалечаваш от бараката, където живеят хората със странните пръстени около шиите. След всичко, което видя, вече се досещаш, че охраняваната зона е изследователски център за нови военни технологии. Но какво точно целят онези, които експериментират с хората като с морски свинчета? Има нещо важно, което още не знаеш, и точно то пречи да си съставиш цялостна представа за работата в забравената зона.

Тръгваш към дългите складове за памук, проточени на неколкостотин метра край реката, но веднага спираш и се скриваш зад една от бараките. По осветеното открито място, което повече прилича на казармен плац, идват въоръжени хора. Това е смяна на караула. Изчакваш постът да се смени и след това тръгваш с особена предпазливост към дългото бетонно здание. С помощта на въжето се издигаш до един прозорец и веднага се вмъкваш вътре. Този път учудването ти няма край — вътре има два басейна. Единият е с дължина около петстотин метра. В началото ма басейна има някаква апаратура, а в самия му край се виждат макети на кораби. В малкия басейн водата тихо плиска, нещо мърда, движи се. В басейна има делфини. Това ти прилича на военноморски изпитателен център.

Ще гледаш делфините — мини на **42**.

Ще изчакаш събитията — продължи на **60**.

Ще разгледаш апаратурата — отгърни на **131**.

Ще помислиш да взривиш делфинариума — отиваш на **89**.

Ще направиш план на делфинариума — попадаш на **115**.

Тръгваш към мястото, заградено с бодлива тел. То ти прилича на строго охранявана зона, а ако е така, сигурно има какво да крият тези синковци. Тук гората е гъста, налага се да сечеш лиани и храсти с острия си нож. Горският полумрак те кара да си нащрек — всеки миг може да те нападне я звяр, я човек. Последното ти се струва по-опасно. Най-лошото в момента е това, че не си сигурен дали не избра грешно решение.

Ще спреш — мини на [175](#).

Ще продължиш напред — отгърни на [57](#).

Ще се върнеш към селцето — попадаш на [74](#).

Оставяш лодката да плува сама по течението и хващаш автомата. Насочваш го към приближаващия се катер. Ти вече виждаш на носа на кораба картечницата, готова за стрелба. Ако не изпревариш преследвачите, може да те застрелят като яребица.

Вдигаш автомата и стреляш срещу картечницата. Катерът приближава с рев към теб, но ти продължаваш да стреляш, докато изпразниш пълнителя. Сега вече виждаш, че зад картечницата няма никой. Тя беше само мишена, а преследвачите са скрити зад бронята на катера, която е достатъчно здрава, за да ги предпази от твоята стрелба.

Трябва да стрелям по кабината, казваш си и сменяш пълнителя на автомата, но нямаш време да вдигнеш оръжието. Катерът връхлита върху малката ти лодка. Носът на кораба те блъсва в гърдите й те премазва.

Една вечер няколко години по-късно, когато седиш във фотьойла в дома си във Флорида, се сещаш за дневника и отново го изваждаш. Прелистваш го набързо и стигаш до края, където капитан Раум е оставил най-кратката си бележка: „Скоро ще получи нова подводница и ще изпълня заповедта на Върховното командване“.

Каква ли е тази заповед? В края на войната, сред хаоса, който цари в германската армия, тази задача трябва да е от изключителна важност и Лудвиг Раум или не е знаел за нея, или не е посмял да се довери на хартията. Това събужда в теб разузнавача, оня човек от войната, който е свикнал да прави изводи от най-дребни наглед факти. Първата ти мисъл е за твоя учител. Обаждаш се по телефона и го молиш да те приеме. След половин час спираш с колата си пред дома на полковник Хънт във Флорида, където той живее сам.

— Отворено е, влизай — чуваш гласа на полковника.

Той седи в инвалидна количка до отворения прозорец в хола. Вечерта е топла и приятна, полковникът вдишва с удоволствие чистия въздух. Лампата на стената осветява лицето му, което изглежда удивително младо за годините му. В последните дни на войната полковникът беше контузен при избухването на ръчна граната и оттогава е в инвалидна количка, но духът му е все така силен. Често си се чудил как се оправя в живота. Доколкото ти е известно, една жена идва да почиства къщата веднъж седмично, а през останалото време полковникът изглежда сам се справя с трудностите.

— Какво те носи насам, Маркони? Да не би да си надушил следите на Джозефин?

— Джозефин е мъртва, мир на праха ѝ. Нося ви нещо по-интересно — отговаряш в същия шеговит тон и му подаваш книгата с кожената подвързия. Полковникът я отваря, прелиства я без видим интерес, после ти я връща с безразличен вид.

— Какво е това, Маркони?

— Дневникът на капитан Лудвиг Раум, командир на подводница.

— И какво толкова интересно има в него? Да не е потопил две-три рибарски гемии?

— Много повече, и не рибарски гемии, но това не е най-важното. През април 1945 година Лудвиг Раум трябва да изпълни специална задача на Върховното командване.

— И каква е тя?

— Капитан Раум получава нова подводница за свръхсекретни цели.

Полковник Хънт отива с количката до масата, взема цигара, запалва я и през дима ѝ те поглежда с известен интерес.

— Може би е нещо свързано с настъплението на руснаците. По това време те подготвят нахлуване в Източна Пруссия.

— Ако беше така, щяхме да знаем и за други капитани, получили същата заповед. Не, мисля си, че Лудвиг Раум е изпълнил изключително важна задача. Може би е трябвало да спасява пари, ценности или живота на някои от водачите на Третия райх.

Полковник Хънт се усмихва снизходително.

— Ти си фантазьор, Маркони. Винаги витаеш във въздуха.

— Този път не. Според мен капитан Раум е тръгнал на далечен път с много ценен товар. Сигурен съм, че посоката е Южна Америка.

Твоят учител дръпва от цигарата, пуска дим от ноздрите си и те поглежда със странна смесица от недоверие и интерес.

— Ако предположението ти е вярно, той е искал да скрие нещо от нас ѝ от руснаците — подхваща колебливо той.

— Отгатнахте мисълта ми, полковник. Смятам да открия тоя капитан Раум и хората, които стоят зад него.

Полковник Хънт отваря уста да възрази, но се отказва.

— И къде ще търсиш тази невидима цел, Маркони?

— В Южна Америка.

— Южна Америка е голяма. На твоє място щях да търся следите на този капитан Раум в Аржентина, ако не са ги измили местните дъждове. Имаш ли нужда от помощ?

— Трябва ми самолет.

Полковник Хънт написва нещо в бележника си, откъсва листа и ти го подава.

— Фред Лоу е мой стар приятел, той ще ти помогне. Желая ти успех, Маркони.

Ще се обадиш ли на някой друг?

Да — мини на **91**, не — продължи на **45**. А можеш и да прегледаш отново дневника — отгърни на **176**.

— Това е истинско богатство — казваш си. — С тези неща мога да обърна в бяг цялата охрана на зоната.

Отваряш стъкленици, разглеждаш бели, жълти, сиви прахове с надписи на английски и испански. Да, това е наистина голямо богатство за човек като теб, но не можеш да го вземеш на гърба си.

Оставяш със съжаление всичко на мястото му. Колкото до най-необходимото за твоите фокуси, ти го носиш в себе си, опаковано по най-добрия начин, така че влага или прах да не попречат на моменталното му действие.

Но ето че постъпи непредпазливо. Очите ти се насълзяват, кожата на ръцете ти се зачервява и започва ужасно да те сърби. Бягай по-бързо оттук!

Ще тръгнеш надолу — попадаш на **174**.

Ще надвърнеш зад голямата двойна врата — мини на **51**.



Макар че охранителната зона изглежда почти безлюдна, това не отслабва бдителността ти. Продължаваш да бродиш безшумно като призрак из района, като оглеждаш внимателно всеки ъгъл. В една от сградите откриваш тротил — жълтобелезникави шашки с адска разрушителна сила. Това ти напомня за времето през войната, когато често ти се налагаше да работиш с този материал.

В делфинариума намиращ дрехите си и вземаш някои неща от тях. За няколко минути успяваш да минираш най-важните обекти — електроцентралата, делфинариума, сградата на лабораторията и болницата, една солидна къща, където вероятно живеят доктор Волф и другите престъпни доктори. Сега всичко може да литне във въздуха, но нещо те кара да не избързваш.

Каква опасност те дебне, ще потърсиш ли някого?

Да — мини на **61**, не — продължи на **139**.

Дали да не застреляш двамата инженери? Тази мисъл ти минава през ума, но веднага я отхвърляш. Нямах полза хората от бялата къща да разберат, че тук, дълбоко под скалата, е проникнал външен човек. Мини на [44](#).

Втурваш се към кулата на часовия. Той вече те е забелязал и насочва ослепителния лъч към теб, но с един изстрел на пистолета ти унищожаваш прожектора. Около теб удрят в земята няколко куршума. Продължаваш да тичаш към кулата, като променяш посоката, за да не те хване на мушка часовият.

Ще залегнеш — мини на **230**.

Ще продължиш — прехвърли се на **95**.

Ще се скриеш зад нещо — премини на **316**.

— Движението на бойните кораби, производството на самолети, новите магнитни мини — всичко беше изфабрикувано толкова добре, че да не предизвиква никакво съмнение. Всичко се връзваше, всичко можеше да се провери с дезинформацията, която пускахме по различни канали. Така фалшивата информация се засичаше по всички линии.

С тези приказки спечели няколко секунди. Втренчен в преbledнялото лице на полковник Хънт и в неговите немигащи, сякаш стъклени очи, ти изричаш високо и ясно, за да те чуят и войниците:

— Аз ти изкарах железния кръст, Джозефин. Мисля, че заслужавам поне една малка благодарност.

Мини на **98**.



Влизаш бързо в тропическата джунгла. Тук мракът е толкова гъст, че се надяваш да избегнеш преследвачите, но скоро чуваш шум от стъпки и дрънкане на оръжие. Цяла група въоръжени мъже идват към теб.

Отгърни на [103](#).

По-добре да не предизвиквам съдбата, казваш си и се връщаш обратно в сградата. Трябва ти време да помислиш какво да правиш по-нататък. Освен това не можеш да бъдеш сигурен, че някой не те е видял, докато беше в клоните на дървото.

Сега, когато пак си в полутъмната стая, изчакваш малко да се успокоиш и да се увериш, че в лагера е наистина спокойно.

Можеш да слезеш долу по стълбите — мини на [237](#), или да се спуснеш по водосточната тръба — продължи на [4](#).

Тръгваш в мрака през забранената зона, като в движение се мъчиш да налучкаш вярната посока. Тук има толкова много сгради и съоръжения, че се чудиш коя посока да хванеш. Може би е хубаво да се огледаш и едва тогава да пристъпиш към действие.

Такива мисли се въртят в главата ти, докато приближаваш към дългата постройка, която много прилича на огромен склад за памук. Нещо пропуква, земята пропада под краката ти и ти тупваш на дъното на дълбока яма. Това е капан за наивници и в случая ти си един от тях, но въпреки неприятните обстоятелства не губиш надежда да се измъкнеш от трапа. Сваляш въжето от кръста си и го хвърляш вън от ямата към някакъв храст, който забеляза, преди да паднеш. Опъваш внимателно въжето да се увериш, че се е хванало здраво с куката, и бавно се покатерваш по стената, докато излезеш от ямата. После пак навиваш въжето около кръста си.

Ще тръгнеш към масивната сграда — мини на [147](#).

Ще се насочиш към някаква барака — продължи на [195](#).



Най-важната точка в тази зона е кулата на часовия, която се издига на 7–8 метра над земята. От мястото, където се криеш, виждаш тъмната му фигура с автомат на гърдите. До човека на пост има мощен военен прожектор. Засега той осветява пространството пред кулата. Всичко е спокойно, часовият дори се прозява, той не забелязва, че някой е престъпил границите на охраняваната зона.

Какво ще направи часовият?

Ще насочи прожектора — отгърни на [272](#).

Ще насочи оръжието си — мини на [117](#).

Едва когато отминаваш на около двеста метра надолу по течението, надигаш глава и се вслушваш в звуците на тропическата нощ. Чува се пърхане на птици в клоните на дърветата и рев на маймуна. Реката лениво плиска вълните си и тихият нощен шум сякаш гали слуха. Нощта е влажна, гореща, изпълнена с тайнствена необяснима заплаха.

Но ето че някакъв далечен звук нарушава покоя. Скоро дочуваш равномерния пукот, който стига до теб откъм забранената зона. Няма съмнение, това е моторът на катер или голяма лодка, която идва с максимална скорост след теб. По петите ти сигурно са тръгнали десетки преследвачи. След няколко минути виждаш едно тъмно петно върху повърхността на водата, което бързо приближава. Това е катерът на преследвачите.

Ще гребеш по-бързо — мини на **48**.

Ще потърсиш убежище на брега — продължи на **90**.

Ще откриеш огън срещу катера — попадаш на **21**.

Двамата гребете с удвоена енергия. Пот като река тече от теб, но нямаш време да отриеш челото си, сега секунди или части от секундата решават всичко. Самолетът е съвсем наблизко, полюшва се безшумно на повърхността на океана и вече в душата си тържествуваш, но в този миг виждаш, че от експерименталната подводница се отделя нещо голямо, което разпенва водата около себе си. Това е торпедо.

С няколко мощни загребвалия стигате до хидроплана. Хващате се за лодките, стъпвате върху тях и ловко се качвате в кабината на самолета. Опитваш се да включиш мотора, но не успяваш.

— Не бързай, Марк. Спокойно.

В най-критичния момент Еди те успокоява, но ти знаеш, че трябва да бързащ, торпедото е на петдесетина метра от вас. Този път успяваш да включиш мотора и неговото ниско боботене вдъхва вяра в душите на двама ви. Лошото е, че не остава време, преди още да излетиш, торпедото ще ви настигне и бууум! — без вас. Остава ти единствената възможност — да се отстраниш от пътя на торпедото. Самолетът се плъзва по вълните на океана и се отдалечава на двайсетина метра от мястото, където го беше оставил Еди. Торпедото минава на няколко метра от опашката му. Екипажът на подводницата беше пресметнал всичко освен бързината, с която действяхте двамата.

Ще гледаш да изчезнеш по най-бързия начин от това място — продължи на **96**.

Ще караш ниско над вълните — отгърни на **310**.

Ще погледнеш към мястото, където се появи странната подводница — попадаш на **17**.

Най-близкото прикритие — някакви храсти, се намира на двайсетина метра от вас.

— Насам, Еди!

Двамата се скриват в гъсталака. Това ти беше необходимо, имаш нужда от малка почивка да си поемеш дъх и да решиш какво да правиш.

Ще огледаш плажа — мини на [291](#).

Ще се качите на лодката — продължи на [200](#).

Отляво към теб се хвърля човек от охраната с карабина в ръка, но заповедта на доктор Волф не му позволява да я използва за стрелба. Войникът замахва с приклада на карабината към гърдите ти, ала ти успяваш да отскочиш. В тъмнината нападателят се сблъсква с други двама преследвачи. Този път успя да избегнеш попадането в плен.

Опасност отдясно — мини на [260](#).

Опасност срещу теб — продължи на [127](#).

Поглеждаш наляво. Там се издига огромната сграда на делфинариума. В него могат да се крият стотици войници, въоръжени до зъби, и всеки миг те могат да се хвърлят върху теб под прикритието на нощта.

Ще погледнеш напред — мини на [109](#).

Ще погледнеш надясно — продължи на [53](#).

Сноп ярка светлина те заслепява. Посягаш веднага към джоба си, но ръката ти увисва във въздуха. Някакъв странно познат глас казва:

— Спокойно, Маркони, ако ти е мил животът, стой кротко. С твоите фокуси понякога ставаш досаден.

Светват още два ярки лъча. Тук, на плажа, са трима души. Към теб се приближава една тъмна фигура, в която има нещо познато. Ти вече се досещаш чий е този глас, но не бързаш да правиш изводи. Това, което ти минава през ума, ти се струва невъзможно.

В светлината на фенерчетата влиза полковник Хънт. В дясната си ръка държи пистолет, в лявата стиска фенерче. Инвалидът от войната е в цветущо здраве и очевидно няма нужда от инвалидна количка.

— Харесва ли ти тази среща, Маркони? Признай, че си изненадан.

— Никак — отговаряш спокойно ти.

— Никак? — полковникът извисява учудено гласа си. — Искаш да ме лишиш от удоволствието на победителя. Това е най-силният ход, който съм правил някога.

— Слаб ход, Джозефин. В шахматните книги това се отбелязва с две въпросителни.

Полковник Хънт се вкаменява. Няколко секунди той те гледа втренчено, без да издаде нито звук. Както се надяваше, ударът попадна право в целта.

— Е, Маркони — започва полковникът, като провлачва предпоследната сричка на прякора, който той ти е измислил. — Признавам, че те подцених, ти надмина себе си. Самолетът трябваше да се повреди над Карибско море, но те докара до изпитателния център в джунглата. Там трябваше да те убият, но ти вдигна всичко във въздуха. Не е никак зле за фантазьор като теб.

Твоят учител млъква за малко, после задава въпроса, който очакваш:

— Кога разбра за Джозефин?

— В края на войната. Когато Джозефин се измъкна от най-хитрите ни клопки, сякаш тя самата ги е поставила.

Бях почти сигурен, че полковник Хънт и Джозефин са едно и също лице. А когато полковник Хънт стана инвалид и беше награден с орден, а Джозефин изчезна, бях сто процента сигурен. Бях бесен, мислех си, че никога няма да го докажа. Трябваше да минат години, докато разбера, че не всички шансове са загубени.

— И какъв беше твоят шанс?

— Невидимата цел.

— Невидимата цел беше последното нещо в твоя живот. Искам да ти кажа нещо, преди да умреш, момче. Така триумфът ми ще бъде пълен.

Ще го изслушаш — прехвърли се на **68**.

Ще помислиш да го порaziш с бенгалски огън — мини на **193**.

Ще помислиш да го неутрализираш с разпалена жарава — отгърни на **80**.



Шперцът, който владееш до съвършенство, веднага отваря вратата. Пред теб е малък склад без прозорци. Бързо затваряш вратата след себе си и запалваш единствената лампа. От пода до тавана са наредени купища кутии с надпис „пирана-1“.

Отваряш една от кутиите. Вътре има тънка черна гума, подобна на къса фланелка, и кръгла пореста материя, поставена в корпус от тънка ламарина. Корпусът може да се разтваря, а в порестата материя, подобна на гъба, има никелирана метална тръбичка с клапан.

Такова нещо не си виждал през живота си. Разглеждаш внимателно странното устройство, после го сгъваш и го оставаш на мястото му. Ако някой надникне тук, едва ли ще забележи, че си го пипал.

Ще погледнеш какво има зад голямата врата — мини на **51**.

Ще провериш какво има в съседното помещение — продължи на **106**.

Поглеждаш към компаса. Стрелката му показва, че си се отклонил малко на запад от пътя, който мислено си начертал върху картата. Плавно променяш курса и продължаваш полета към невидимата цел. Попадаш на **97**.

- Как се казваш? — питаш го ти.
  - Седем хиляди сто и дванайсет, сеньор.
  - Кой си ти?
  - Пирата №2. Усъвършенствана.
  - Но ти си човек.
  - Аз съм пирата №2 — държи на своето странното същество.
- Мини на **19**.

От височината над скалите блясват огнените всевиждащи очи на прожекторите. Техните два лъча се плъзват по спокойната вода на океана и вихващат здраво в пресечната си точка. Войниците откриват огън срещу вас. Ако не им запушиш устата, няма да се измъкнете от капана на прожекторите.

— Продължавай да гребеш — казваш на Еди и му пъхаш в ръцете своето гребло, а сам вземаш пушката. Ярката светлина така те заслепява, че за прицелване не може и дума да става, просто насочваш по усет пушката към целта и стреляш веднъж, после втори път. Прожекторите на бялата къща угасват. Спечелихте още няколко секунди. Мини на **73**.

Делфините са четири-пет, а може и повече. В тъмнината те плуват бавно и само понякога гърбовете им се подават над водата.

Приближаваш се до басейна, загребваш малко вода и я поднасяш към устата си. Водата е солена, това е още една изненада за теб. Странно, напълването на толкова голям басейн с морска вода изисква огромни цистерни. Освен това водата трябва да се сменя на няколко дни, а това прави невъзможно съществуването на този басейн далеч от морето. И все пак той съществува.

Очакваш опасност — продължи на **60**.

Ще разгледаш апаратурата и машините — мини на **131**.

Ще помислиш да взривиш делфинариума — отгърни на **89**.

Ще направиш план на делфинариума с разположение на различните машини — попадаш на **115**.

Един от водолазите с необикновените костюми се връща в стаичката, изглежда е забравил нещо. В главата ти веднага се оформя смел план. Напускаш скривалището си, минаваш покрай стената, за да не те забележи някой, и заставаш до вратата на стаята, където се преобличат хората с водолазните костюми. В ръцете си държиш пистолет, сърцето ти бие лудо. Ще успее ли безразсъдният ти план?

Човекът излиза от съблекалнята. Замахваш рязко и го удряш по главата с дръжката на пистолета. Непознатият пада като подкосен на циментовия под. Вмъкваш го безшумно в стаичката. Сваляш костюма на падналия човек, събличаш дрехите си, навличаш подводния костюм, слагаш в джоба му някои важни неща, скриваш дрехите си и се оглеждаш. Сега приличаш на всеки един от водолазите. Отвън се чува нервен глас:

— По-бързо! Къде се бавиш, Хосе?

Излизаш тичешком и отиваш към басейна. В този вид приличаш на останалите водолази и никой не може да те познае. Виждат се само очите ти, и то при по-силна светлина, а осветлението тук е символично. Костюмът ти е затворен, а дишаш нормално. Вероятно новата синтетична тъкан пропуска въздуха, но какво ще стане в басейна? Този въпрос не те тревожи много — ако другите дишат под водата, ще се справиш и ти.

Скачаш в басейна и отиваш към един от апаратите, подобни на торпедо. В края на апарата има две дръжки, а между тях забелязваш копче, което включва подводен винт. Преди да хванеш дръжките на подводния апарат, потапяш глава под водата и с учудване усещаш, че дишаш толкова леко, колкото и на суша.

— Готов! Старт!

Ще тръгнеш към подводницата — мини на [223](#).

Ще плуваш към линейния кораб — продължи на [167](#).

Ще се насочиш към торпедния катер — отгърни на [248](#).

След като двамата инженери излизат от залата, ти обръщаш поглед към сребристия диск. Неговата гладка повърхнина и съвършената му форма сякаш те омагьосват. Още не знаеш неговото истинско предназначение, но си сигурен, че инженерите от бялата къща не са си губили времето напразно. Ала тайните на лабораторията не се изчерпват само с тази зала, трябва да побързаш. В дъното на залата има две врати.

Ще минеш през дясната — продължи на **293**.

Ще минеш през лявата — попадаш на **166**.

Ще се върнеш и ще излезеш през желязната врата — отгърни на **207**.

Твоят учител има право, Южна Америка е много голяма. Трябва да стесниш района на търсенето, иначе само ще си загубиш времето. Ти вече имаш идея. В градската библиотека преглеждаш вестниците от някои страни в Южна Америка през периода април — май 1945 година. Дали репортерите не са забелязали нещо странно, което да те насочи по дирите на капитан Раум?

След дълго ровене из старите вестници намираш нещо, което ти дава някаква слаба надежда. Това е кратко съобщение за инцидент в една плавателна южноамериканска река. Някакъв търговски кораб се натъкнал на подводни скали и потънал с цялата си стока. В това съобщение нямаше да има нищо интересно, ако не беше твърдението на капитана, че на това място няма подводни скали, а дълбочината на водата по това време е била девет метра, напълно достатъчна за търговски кораб от този тип. Може би търговският кораб се е блъснал в подводница, за която никой не е знаел?

Слагаш най-необходимото в една чанта и след около час пристигаш на едно частно летище близо до Тампа, Флорида. Фред Лоу вече те очаква.

— Полковник Хънт ми се обади — казва той и ти подава ръка. — Тук имам един самолет, той ще ти свърши работа.

Няколко минути по-късно излиташ от летището и поемаш курс на югоизток. Прелиташ Карибско море и вече си над Южна Америка.

Ще се вслушаш в шума на мотора — мини на **18**.

Ще летиш ниско — прескочи на **203**.

Ще летиш високо — отгърни на **88**.

Ще се придържаш към брега — попадаш на **154**.



Оглеждаш внимателно бараката. Сега всяка секунда с ценна, ако не успееш да се освободиш до сутринта, скоро ще ти пробият дупка в трахеята и на шията ти ще сложат някаква гъба или пластмаса, през която ще дишаш под водата. Животът на тези нещастници като пирани, както вече видя, е твърде кратък. Най-много след десетина опита ще бъдеш износен и дон Рамиро ще си потърси нови морски свинчета за експеримента.

Погледът ти спира в ъгъла на бараката върху нещо, което проблясва мътно в мрака. Това е бутилка. Изправяш се и тръгваш със ситни крачки, колкото ти позволява въжетото, към бутилката. Избутваш я с крак от ъгъла, обръщаш се с гръб към нея, успяваш да я вдигнеш, след това внимателно я изпускаш върху една греда. Бутилката се счупва.

Изчакваш малко и като не виждаш никаква намеса на охраната, вземаш едно голямо парче от бутилката и с бързи движения прекъсваш въжетата. Най-последно си свободен! Отваряш тихо вратата, хващаш часовия за гушата и го вкарваш в бараката. Събличаш дрехите му, завързваш го, запушваш му устата и се обличаш като войник от частната армия на дон Рамиро.

Ще претърсиш ли някои сгради?

Да — мини на [105](#), не — продължи на [24](#).

Трима въоръжени войници се хвърлят след теб. От устата им се изтръгват викове и гневни ругатни. Докато бягаш към бараката на пираните, един от тях се опитва да те хване с ласо, но примката минава с тънко свистене край теб, без въжето да те хване. Войниците продължават да тичат запъхтени след теб. Трудно е, когато някой ти диша във врата, особено в знойна тропическа нощ.

Ще се скриеш — мини на [244](#).

Ще свиеш към болницата — попадаш на [110](#).

Ще избереш пътя към делфинариума — продължи на [151](#).

Хващаш греблата и започваш да гребеш по течението с цялата мощ, на която си способен. Няколко минути поддържаш добро темпо, но катерът на преследвачите все повече стопява разстоянието до теб. Силите ти бавно намаляват. На лицето ти избива пот, влажната тропическа нощ се превръща в огнена пещ, в която трябва да се спасяваш от преследвачите с цената на неимоверни усилия. Скоро катерът на преследвачите идва толкова близо, че забелязваш картучницата на предната палуба. Трябва да я унищожиш на всяка цена, казваш си, но точната стрелба от разлюляната лодка е само илюзия, затова грабваш автомата. Само че преследвачите са по-бързи от теб. Дълъг картучен откос те прерязва през гърдите. Тялото ти пада в мътната вода и потъва на дъното.

Внезапно главата ти натежава и започва да бучи. Цялото ти тяло отмалява. Усещаш как губиш воля за борба и вечната си жажда за живот. В това състояние вече не можеш да избягаш от странната небесна чиния, която ви даде добър урок.

Интересува ли те състоянието на твоя приятел?

Да — мини на **190**, не — продължи на **84**.

Изведнъж усещаш заплахата от близка опасност. Това не е нито шум, нито някаква сянка, просто имаш чувството, че възприемаш с кожата си надвисналата над теб заплахата. Поглеждаш надолу и застиваш от ужас — един въоръжен войник се приближава към дървото, но което си застанал.

Без да искаш, даваш повече тежест на десния си крак, който е стъпил на тънък клон. Клонът се счупва със страхотен трясък. Войникът спира на място и се кани да освети дървото с фенерчето си. Докато с едната си ръка се държиш за клона, с другата изваждаш пистолета от джоба си. Пръстът ти е на спусъка. Вече си сигурен, че без стрелба няма да се размине.

В нощта се чува вик на маймуна.

— Проклетата маймуна — казва войникът и продължава обиколката. През време на дежурството си той трябва да обходи най-важните места на охранявания обект.

Този път се размина със стрелбата.

Ако усещаш нова опасност, продължи на **162**.

Ако бързаш да слезеш на земята, попадаш на **4**.

Зад голямата врата се намира хирургическа зала. В светлината, която идва отвън, забелязваш хирургическа маса, специално осветление, специална медицинска апаратура, метален шкаф с хирургически инструменти.

Изглежда целият втори етаж е болнично заведение. Тази болница не е за ратаите, те нямат достъп тук. Тя едва ли е само за господаря на плантацията. Изобщо ако това беше болница като всички болници, надали щяха да я крият зад бодлива тел. Тук има някаква страшна тайна и ти трябва да я откриеш.

Погледът ти пада върху една схема, закачена на стената. На нея е показан разрез на главата на човек. Една тръбичка води от шията му към трахеята. Може би тук правят точно тази странна операция?

Ще слезеш от втория етаж по водосточната тръба — върни се на **4**.

Ще излезеш на клоните на едно дърво — продължи на **211**.

Ще слезеш по стълбите — мини на **237**.

За късо време залата се изпълва с хора. На площадката се появяват двайсетина души с дебела обвивка около врата. Това са пираните, жертви на чудовищен експеримент. Пазят ги поне пет-шест души, въоръжени с автомати. Положението ти напомня онова, което вече видя в делфинариума на забранената зона. Но защо експерименталните същества са тук сега, какво ново ще правят с тях?

Пираните се строят в две редици и чакат команди. До тях застават група водолази. Хората от пещерата им раздават специални костюми, взети от един малък склад близо до теб. Доктор Волф излиза две крачки пред мъжете, с които се появи в пещерата.

— Внимание, искам да поясня целите на изпитанията. Вие трябва да поставите тези предмети на макетите, които се намират в края на пристанището, а след това — на истинска подводна цел в океана. Всеки, който изпълни задачата, ще получи тридневен отпуск и по-добра храна. Ясно ли е?

Отговорът на пираните е глух и прилича повече на ропот. Изкуственият отвор в трахеята не прави гласовете им силни и ясни.

Светлините угасват, остава само дежурното осветление. Експериментът трябва да се проведе при условия, близки до бойните. Отначало в изпитанията участват делфините, после идва ред на пираните и най-сетне се включват хората със специални костюми без кислородни апарати. Както вече знаеш, порестата синтетична материя пропуска кислорода, който е разтворен в океанската вода.

В тези изпитания не забелязваш нищо ново. Вече си убеден, че те са прелюдия към най-голямото и последно изпитание — поразяване на истинска противникова цел в условия, близки до бойните. Тази твоя мисъл като че се потвърждава. Дебелата решетка, която отделя пещерата от океана, се вдига, подводният изход от пещерата е открит.

Време е да се спасяваш, но как?

Ще се опиташ да излезеш от пещерата с плуване, но без водолазен костюм — мини на [241](#).

Ще облечеш водолазен костюм — продължи на [171](#).

Ще използваш асансьора — попадаш на [123](#).

Ще се върнеш по стълбите — отиваш на [149](#).



Един бърз поглед надясно към бараките те убеждава, че тази посока е опасна. В бараките могат да се скрият толкова хора, че да те унищожат веднага. А време за губене няма; след малко кулата ще рухне и вече никой не може да те спаси.

Прехвърли се на [109](#).

Решаваш да останеш още малко в кабината на странния апарат, дори нещо повече — обхваща те желанието да разучиш устройството на диска и неговото предназначение. Не е ли той тайното оръжие на Третия райх?

Разглеждаш внимателно командното табло. По приборите на таблото бързо се ориентираш кое за какво е. Така, лека-полека, стигаш до един лост, под който е написано: „ЕНЕРГИЯ“. А, значи това е лостът за включване на енергийното захранване!

Включваш внимателно лоста. Цялото табло светва, чува се лек звън. Мощно електромагнитно поле изпълва кабината на странния апарат. Полето те парализира моментално. Опитваш се да избягаш, но само се разтреперваш целият, без да можеш да направиш и най-малкото движение по собствено желание. Обхваща те чувството на пълна безпомощност. Температурата ти се повишава. Нещо сякаш избухва в теб. Пламваш и изгаряш като факел.



След последната пирана по нареждане на доктор Волф пускат делфини от страничния басейн в главния. В края на басейна застава един инструктор. До него има куп черни лъскави предмети. Като на игра делфините скачат високо от водата, хващат със зъби плоските предмети, които им подава инструкторът, и потъват във водата. Музиката, която звучи в цялата зала, сякаш е част от играта на делфините. Малко по-късно те се появяват в другия край на басейна, където вече са сложили магнитни мини под макета на един от трите кораба. Делфините, естествено, са много по-бързи от пираните, и това

се отразява в дневника на изследванията. В точността на изпълнение можеш да не се съмняваш.

В този миг чуваш слаб шум.

Ще погледнеш ли към близката врата?

Да — мини на **140**, не — продължи на **198**.

Внезапно синьовиолетова светлина залива кабината на самолета.

— Те са зад нас, Марк! — обажда се твоят приятел.

Да, те вече са зад гърба ви. Този странен предмет вече е променил цвета си и сега лети с бясна скорост след вас. Имаш чувството, че скоро една лилава мълния ще удари самолета и ще го превърне в куп димящи останки. Форсираш мотора и излиташ рязко нагоре, после се спускаш право надолу, изравняваш самолета и се мъчиш да се слееш със земята, за да не те открие светещият диск. Надеждата не е голяма — дискът е бърз, лесно подвижен и вероятно има системи за откриване на летящи цели.

След няколко маневри разбираш, че си прав. Каквото и да правиш, както и да маневрираш близо до земята, летящият диск безпогрешно те открива.

Ще вземеш решение — продължи на **11**.

Ще те предупреди Еди — отгърни на **184**.

Ще избегнеш опасност — попадаш на **142**.

Продължаваш напред. След стотина крачки гората започва да оредява. Сега тръгваш по-бавно, защото тук и дърветата имат очи. Скоро забелязваш оградата от бодлива тел и удвояваш вниманието си. Първото нещо, което трябва да направиш, е да не се появяваш в цял ръст на голо място край оградата. Тук дебнат безброй опасности — по телта може да тече електрически ток, местността може да се прострелва, наоколо сигурно бродят подвижни постове, а в зелената корона на някое вековно дърво може да дебне снайпер с оптически прицел.

Предпазливо пропълзваш напред във високата трева и стигаш до бодливата тел. Оглеждаш се наляво и надясно, но не забелязваш никакви постове. Внимателно обмисляш действията си. През такива мрежи си минавал през войната, защо да не минеш и сега?

Когато надигаш глава и протягаш ръка към горния джоб на якето си, нещо прошумолява в тревата. Една змия се надига и те ухапва по оголената китка. Изваждаш ножа си и веднага я убиваш, но вече е късно, отровата навлиза в кръвта ти. Само след няколко минути ще бъдеш мъртъв.

— Внимавай, картечница! — предупреждава те отзад Еди.

— Откъде стрелят? — питаш го с прегракнал глас.

— От бялата къща.

— Запуши им устата.

Еди пуска един дълъг ред от картечницата, монтирана на самолета, а ти рязко поемаш нагоре. Време е да се изплъзнете от тази голяма опасност.

Мини на **185**.

Група мъже излизат от кръчмата. В стаята с дъх на вкиснало влиза млада жена и идва при човека, който седи на твоята маса.

— Да вървим! — казва тя.

— Няма какъде да бързам — опъва се старецът. — Ние тук си приказваме.

— Дон Рамиро не обича дърдорковците — повишава тон жената и поглежда сърдито стареца с черните си очи.

— Оставете го да си приказваме — намесваш се ти.

— Я да мълчиш, чужденецо — избухва младата жена. — Това е моят баща и той трябва да се прибере вкъщи.

— Ще се прибера, обещавам ти. Младата жена те поглежда право в очите.

— Помогни ми да го изведа оттук и ще ти кажа нещо важно.

Двамата с младата жена хващат полуслепия старец и излизат от кръчмата. Най-трудната част е да смъкнете стареца по вертикалната дървена стълба, но и в това успявате. Твоят събеседник живее съвсем наблизо. С общи усилия настанявате стареца на пода на жалката му къщурка.

— Ако ти е мил животът, махни се веднага от тук — казва на един дъх жената. В мрака не виждаш очите ѝ, но в нейния глас долавяш дълбока тревога.

Ще преплуваш реката — отгърни на **137**.

Ще използваш подходящ предмет — мини на **14**.

Ще се скриеш в гората — прехвърли се на **28**.

Ще тръгнеш по брега на реката — продължи на **103**.

Ще се опиташ да се скриеш у жената — попадаш на **72**.



Навън се чуват бързи стъпки. Няколко души минават край делфинариума и ако се съди по шума на стъпките, отиват към бараките. Открехваш близката врата и поглеждаш към дългия ред мрачни дъсчени бараки. Двама въоръжени войници влизат в една от бараките. Чуват се виковете, вдига се шум, от бараките един по един или на цели групи започват да излизат странните хора с необикновените приспособления на шиите. Това са пираните, жертви на чудовищен експеримент. Скоро пред бараките застават петдесетина странни човешки същества.

Строени по двама, те тръгват към делфинариума. Какво ли е накарало собственикът на плантацията да ги вдигне посред нощ? Дали охраната не е усетила по някакъв начин твоето присъствие тук?

Скриваш се зад някаква машина. След малко пираните влизат в делфинариума и цялата зала грейва, обляна в ярка светлина. Това е опасно, в ярко осветената зала могат лесно да те открият, но така можеш да разгледаш по-добре пираните. Те са високи, слаби, с голям гръден кош. Лицата им са измъчени, повечето от тях гледат безумно.

В залата влизат трима души с бели халати — двама мъже, единият от които с очила, и около четиридесетгодишна жена. Те сядат на столове с гръб към теб. В другия край на басейна се виждат трите макета на кораби.



— Готови ли сте за изпитанията? — пита жената.

— Готови сме, доктор Волф — отговаря мъжът с очилата.

— Много добре, доктор Щайнер. Започваме предварителните опити с номер 5117.

По нареждане на охраната всички пирани се събличат по бански, като остават със странните гумени корсети, обхващащи шията и горната част на гърдите. След това всички влизат в басейна и застават до стената. Само един от странните хора още се бави.

Ако те интересува какво ще направи той, мини на **186**.

Ако те интересуват останалите, продължи на **136**.

Тръгваш бързо към къщата, където живеят по-важните особи на тази специална зона. Промъкваш се тихо, без излишен шум. Скоро в една от стаите откриваш заспал доктор Щайнер. Внимателно завързваш ръцете му към железния креват и го събуждаш. Като те вижда, доктор Щайнер изпулва очи, сякаш влиза в деветия кръг на ада.

— Къде са пираните? Къде са всички от охранителната зона? — питаш шепнешком ти.

— Н-н-н-не зная — мънка доктор Щайнер и долната му устна трепери от страх.

Показваш му запалката и пускаш един огнен сноп до тавана.

— Ако не ми кажеш, ще ти изгоря лицето с това.

— Не зная — държи на своето докторът.

— Къде е бялата къща? — питаш го небрежно.

Този път попадаш право в целта. Лицето на твоя пленник пребледнява.

— Не зная точно. На брега на океана, някъде около делтата.

— А подводницата? Немската подводница на капитан Раум.

— Няма никаква подводница — отговаря веднага доктор Щайнер.

Струва ти се, че сега той не лъже. Може просто да не знае за подводницата. Но тук, разбира се, я няма.

Оттегляш се на безопасно разстояние и взривяваш всичко, което може да послужи на нечовешките експерименти в тази опасна зона. Нощта се превръща в ден. Става ти по-леко на душата, но те чака още много работа. Трябва да откриеш бялата къща, да намериш подводницата и да я унищожиш. Въсъщност, както каза полковник Хънт, съществува ли такава подводница?

Ще използваш мотоциклет — мини на **268**.

Ще тръгнеш с кон — върни се на **7**.

Ще се спуснеш с лодка по течението на реката — продължи на **189**.

Ще ти предложат помощ — отгърни на **145**.

Ще тръгнеш пеша — прехвърли се на **182**.

Ще отидеш в селото за помощ — прескочи на **303**.

Ще използваш самолет — попадаш на **246**.

Духва вятър, излизат малки вълни. Внезапно някаква тъмна маса се появява пред теб. Чуват се звуци, сякаш някой трака зъби. Отначало ти се струва, че това е гърбът на огромно животно, но след внимателно виране във водите на реката виждаш няколко големи трупи, завързани с въже. Сигурно са паднали от някой шлеп. Вятърът тласка трупите към теб.

Хващаш греблата и отклоняваш лодката от пътя ѝ. След няколко минути трупите, на които едва не налетя, остават зад гърба ти. Прехвърли се на [153](#).

Пристъпваш тихо към вратата. Нещо ти подсказва, че зад нея са скрити тайните на тази загадъчна плантация. С какво ли се занимават тук?

Погледът ти търси да открие алармената система. Да, алармена система има, но за теб тя не е пречка. Обезвреждаш сигнализацията и отваряш вратата. От пръв поглед личи, че това е лаборатория. В дъното ѝ забелязваш друга врата. Тук има микроскопи, колби, епруветки, предметни стъкла, библиотека с книги по медицина и физиология. Върху дълги маси са поставени големи стъклени съдове, свързани с червени гумени тръбички. На една от стените са закачени някакви диаграми. До прозореца е поставено бюро с чекмеджета, в ъгъла има гардероб. Това ти прилича на тайна лаборатория за производство на хероин или някакви други наркотици. Но ако е така, къде е суровината?

Оглеждаш се. Може би тук някъде — в бюрото, в шкафа или пък в касата, има някакви протоколи от изпитанията?

Ще надникнеш в чекмеджетата на бюрото — мини на [229](#).

Ще се опиташ да отвориш касата — продължи на [208](#).

Ще отвориш шкафа — попадаш на [143](#).

Внезапно изпитваш чувство на тревога. Първата ти мисъл е, че не правиш нещата като плувците от експерименталната група. Опитваш се да им подражаваш, доколкото е възможно да разгледаш движенията им в подводния мрак, но дали наистина успяваш? Един плувец се приближава до теб и ти дава някакъв знак, който не успяваш да разбереш. Това трябва да е част от експеримента.

Ако охраната вече се е досетила, че си новак, трябва да направиш нещо. В последния момент решаваш да смениш курса. Насочваш се към подводницата, от нея е най-близо до изхода от делфинариума.

Отиваш на [167](#).



Слизаш от лодката на брега и тръгваш на изток покрай реката. Тук движението е много трудно, храстите са така преплетени, че трябва да ги сечеш с остър нож, за да си проправиш път през тропическата джунгла. На всичко отгоре земята под краката ти е несигурна. Тук цялата местност е заблатена и много трудно можеш да се измъкнеш от този ад здрав и читав. Единственото хубаво на цялата работа е само това, че никой няма да посмее да те преследва в това злоещо тресавище, над което се вият отровни изпарения. Най-вероятно ще те оставят да хвърлиш топа. Мини на [182](#).

С цялата си енергия се хвърляш към макета на линейния кораб. Сега вече материята на водолазния костюм не пропуска достатъчно кислород за белите ти дробове и вече се задъхваш. Преди да изплуваш на повърхността, очите ти забелязват нова, още по-голяма опасност. Прехвърли се на [224](#).

Хвърляш се към войника с нож в ръка. Трябва да го премахнеш тихо, за да не усетят присъствието ти останалите войници. Но дъсченият под започва да скърца под краката ти. Войникът се обръща. Макар че не очаква нападение, войникът реагира мигновено: хваща китката ти и се опитва да ти извие ръката, като същевременно надава силен вик. Останалите войници скачат веднага и се нахвърлят яростно върху теб. След няколко минути борбата свършва. Войниците не жаят ругатни и удари. Два часа по-късно умираш в ужасни мъки.

— Сигурно се мислиш за много хитър — подхваща полковникът с такъв тон, сякаш не говори на теб, а на себе си. — Дали един човек е хитър или не, решава животът. Ако ти ме държеше сега на мушка, ти щеше да си хитрият, но не си. Толкова години през войната те използвах като източник на информация и ти даже не се досети. Чрез теб проверявах сведенията за производство на боеприпаси, за самолетите и корабите, за движението на военните части. Ти беше дясната ръка на Джозефин, без сам да знаеш. Ха, ха, ха!

Смехът на полковник Хънт оглася плажа. Сега е твой ред да му натриеш носа.

— Сигурен ли сте, че сведенията са били точни? Това, което излизаше от мен, беше пълен боклук. Прах в очите на Джозефин, прах в очите на адмирал Канарис, прах в очите на върховното командване на Германия.

— Така ли? — полковник Хънт вече не е толкова сигурен в себе си.

— Спомняте ли си десанта в Северна Африка? Ами десанта в Нормандия? Вие винаги получаваште от мен погрешна информация, но тя беше толкова тънко съставена, че не предизвикваше съмнение.

Ще продължиш да протакаш време — мини на [27](#).

Ще мислиш как да се спасиш — отгърни на [125](#).

Ще се огледаш — продължи на [98](#).

Едва забележима светлина в далечината привлича вниманието ти. Взираш се в мрака да разбереш какво е това. Скоро разбираш, че някакъв кораб плува нагоре по течението. Тук реката е дълбока и понякога големи океански кораби навлизат на стотици километри навътре в континента. Корабът е далеч, той не представлява заплаха за теб, и не си струва да чакаш, време е да направиш решителната крачка към тайните на забранената зона. Мини на [253](#).

Подминаваш скалите и спираш с лодката от южната им страна. Тук нещата изглеждат много лесни. Промъкваш се до високата желязна ограда и се притаяваш там. Няма защо да бързаш, време има достатъчно, цялата нощ е пред теб.

Докато чакаш, в имението се чува лай. Огромно зло куче се приближава с оголени зъби и изплезен език до мястото, където се криеш. След него тичат няколко войници. Цялата ограда се осветява с ярка светлина. Хвърляш се на земята и пропълзяваш до един голям камък, зад който се скриваш. Зад себе си пръсващ малко прах, който пречи на кучето да души следи.

Войниците дълго оглеждат мястото, без да те забележат. Най-подир това им омръзва и те прибират задавящото се от лай куче.

Продължи на **82**.

Когато при въздушен двубой противникът ти изчезне, трябва да го затрудниш и ти, иначе ставаш лесна плячка на този, който вече знае къде си и къде отиваш. Пикираш право надолу, после изравняваш полета над земята, след което минаваш с рев над бялата къща. Вашият самолет се насочва към залива.

Продължи на **56** или на **337**.

— Моля те, скрий ме у вас. Утре сутринта ще се махна оттук — казваш ти на жената.

— Върви си, че ще подпалиш и нашата къща — отвръща тя.

— Ще ти платя за услугата — опитваш се да я омилостивиш ти.

— Няма никаква полза — по-меко казва младата жена. — И да те скрия, ще те намерят.

— Давам ти сто долара.

— Сто долара? — Жената се колебае, в това забравено от бога място сто долара са цяло състояние. — Ела, само ми обещавай, че преди зори ще се махнеш от нашата къща.

Жената те води към обора. Там ще правиш компания на една крава, а твоята спасителка се прибира при своето семейство.

Скоро в селото се чува шум. Младата жена тича изплашена при теб.

— Бягай, чуждоземецо, идват да те убият.

— Кой?

— Хората на дон Рамиро.

— Трябва да ти платя.

— Бързай, ще те убият!

Излизаш от обора, прехвърляш дъсчената ограда и във влажната южна нощ бързаш да се махнеш от това проклето място.

Можеш да се скриеш в гората — мини на **28**, или да отидеш към реката — прехвърли се на **103**.



Внезапно вълнението се усилва. Чува се шум, нещо започва да клоkochи, сякаш от океанската бездна се надига невидимо чудовище. Това, което в подводната база мислеше за макет на скутер, всъщност е малка и необикновена подводница със специално предназначение. Сега подводницата изплува на стотина метра от вас.

— По-бързо, Еди!

Твоят приятел и без теб вижда, че работата е сериозна. Остават броени секунди, в които можете да се спасите. Ако не успеете, необикновената подводница ще се разправи много бързо с вас. Срещу нея не можеш да излезеш с пистолет или нещо подобно.

Мини на **128**.

Скрит в гората, ти оглеждаш внимателно селото. Къщите са дъсчени, покрити с листа, и са наредени край реката върху колове, забити в дъното на реката. В някои от тях свети мъждива светлина. До теб стигат детски и женски гласове, чува се цвилене на кон. Всичко е мирно и тихо. Под прикритието на здрача стигаш до селцето, минаваш по брега, като оглеждаш жалките къщурки, и безпогрешно откриваш кръчмата.

Още при влизането неколцина мъже те оглеждат от главата до петите и пак продължават започнатия разговор на чашка, а ти сядаш на масата на един стар местен жител и поръчваш две питиета от тукашната ракия. Кръчмарят, нисък човек с навъсено потно лице, веднага изпълнява поръчката.

— Наздраве! — вдигаш чашата ти.

Старецът посяга към питието си, но не може да го хване с ръка. Той е полусляп. Подаваш му чашата в ръката.

— Наздраве! — чука се с теб човекът.

— Как се казва това село? — питаш ти тихо.

— Това село няма име. Всичко е на дон Рамиро. Ние сме кабокльо, ратаи. Събираме сок от каучуковите дървета, отглеждаме памук.

— А онова, което е зад телената мрежа, и то ли е на дон Рамиро?

— Там са складовете.

Ще изпиеш ли питието си?

Да — мини на [124](#), не — продължи на [59](#).

Продължаваш напред с повишено внимание. Сега всяка крачка крие смъртна опасност, затова изваждаш пистолета си и свалящ предпазителя. В тази земя, далеч от спокойния, добре подреден свят, трябва да си готов на всичко.

Чува се звън на стъкло. Обръщаш се надясно и стреляш напосоки към прозореца, но войниците от охраната, които вече са те взели на мушка, те изпреварват и откриват огън. Няколко куршума попадат в главата, шията и гърдите ти. Смъртта ти настъпва мигновено.

Спокойствието на топлата нощ и бавното приспивно поклащане на лодката по вълните не успяват да притъпят твоята бдителност. Ти вече познаваш врага и знаеш какво те чака. Играта, в която се намеси, е толкова голяма, че прилича на огромна машина за смилане на месо — всеки по-непредпазлив рано или късно пада в алчното ѝ зинало гърло и не може да чака пощада. Ако искаш да стигнеш до края здрав и читав, отваряй си очите и бъди нащрек!

Обръщаш се назад. Някъде далеч зад гърба ти проблясва заревото от пожарите в забранената зона. Дон Рамиро сигурно няма да забрави фойерверките, които му поднесе в неговото имение.

Но засега всичко е спокойно. Реката влачи лениво водите си към океана и ти продължаваш пътя си към новата невидима цел.

Мини на [197](#).

Поглеждаш към тъмните води на залива. Сега откъм океана може да те изненада някаква опасност. Един катер, една моторница или малка лодка може да ти донесе големи неприятности и ако не си готов за борба, врагът ще те повали, преди да направиш опит за защита.

Нощта е тъмна и това те радва. Обзема те чувството, че сам диктуваш правилата на борбата, защото знаеш за неприятеля и го атакуваш, преди още той да е научил нещо за теб. Това ти дава голямо предимство в битката, невидимата цел вече е нанесена на картата. Остава само решителната атака, за да я порaziш завинаги.

Сега можеш да огледаш плажа — мини на [254](#), или да хвърлиш поглед към бялата къща — продължи на [312](#).

Ако това не ти харесва, прехвърли се на [37](#).

Оглеждаш внимателно брега на реката, малкия дървен кей, на който спират някои параходи. Навярно оттук тръгват по света суровите продукти, произведени в имението на дон Рамиро — памук, каучук, може би малко кафе. Ала засега още не си наясно дали производството на памук и естествен каучук е накарало собственикът на тези земи да построи това малко пристанище на реката или той е имал нещо друго предвид.

Ще държиш сметка за часовия — мини на **31**.

Ще вземеш предпазни мерки — продължи на **311**.

Тръгваш с малката си лодка на север, като постоянно оглеждаш брега. Тук белите плажове се редуват с високи скали, вълните на океана блискат едва чуто на брега, но не виждаш нищо такова, което да прилича на бялата къща.

Ще продължиш пътя си на север — мини на [111](#).

Ще обърнеш лодката на юг — отиваш на [204](#).

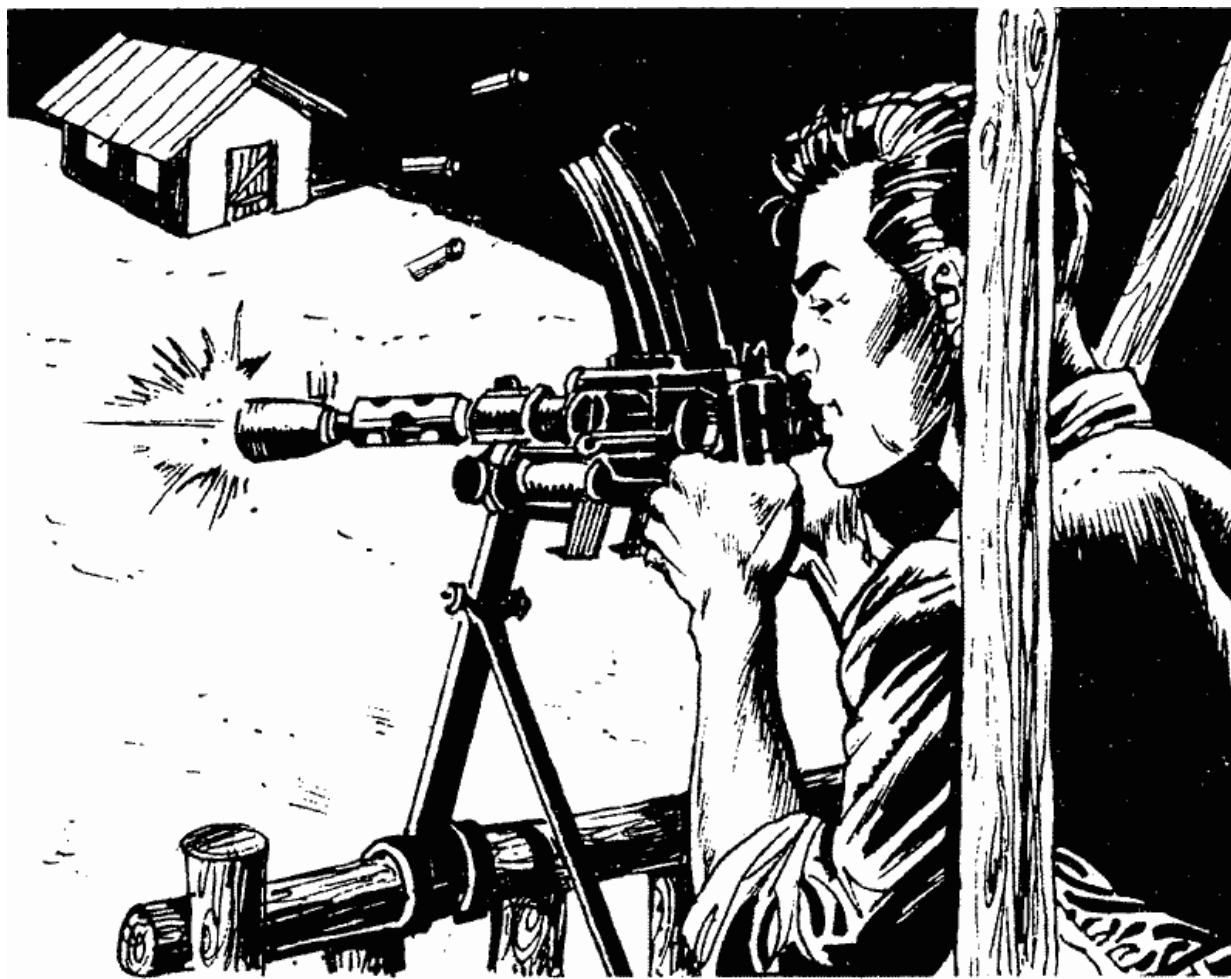
Защо ли да не им предложиш на тези високомерни противници танц върху разпалена жарава? Ако трябва да спасяват собствената си кожа, те изобщо няма да мислят за теб, а когато се сетят, ще бъде късно. Само че полковник Хънт е от стара коза яре, с него шега не бива. При атака първо трябва да обезвредиш него, с останалите ще се справиш лесно. Засега опасността не е смъртоносна, имаш и други начини за въздействие върху събитията. По-добре да изчакаш как ще се развият нещата. Мини на **68**.



Зад ъгъла на болницата един въоръжен войник се опитва да излезе и тръгне срещу теб, но огънят на твоята картечница го вразумява. Същото става и с други двама, които изскачат иззад дъсчените бараки. Притиснати към земята от твоята стрелба, те се оттеглят пълзешком назад.

— Няма да ви се дам, страхливи плъхове — провикваш се ти, но знаеш, че дълго няма да издържиш на тая кула. Патроните ще свършат бързо, картечницата ще замлъкне и тогава цялата сган ще се втурне срещу теб. Умът ти прехвърля хиляди варианти, как да се махнеш от тази кула, където се чувстваш като в капан за мишки.

Ненадейно под краката ти избухва ярък пламък.



Отначало си мислиш, че това е експлозия, но скоро разбираш как стоят нещата. Под прикритието на мрака някой се е промъкнал до дебелите греди на кулата, облял ги е с бензин и сега кулата гори като факла. Първата ти мисъл е да застреляш човека, който подпали огъня под теб, но веднага я отхвърляш, по-добре да помислиш за себе си. Огнените езици вече стигат до теб и ти усещаш жаркия им дъх. Ако в близките две-три секунди не направиш нещо важно, ще се опечеш като патица в тази непозната страна, далеч от близки и приятели.

Ще погледнеш пред теб — мини на **109**.

Ще погледнеш наляво — отгърни на **36**.

Ще погледнеш надясно — попадаш на **53**.

Вече си решил, че трябва да атакуваш бялата къща през най-трудно достъпната точка — по скалата. На останалите места, както вече си забелязал, има засилена охрана и шансовете ти за успех са нищожни.

Скалата се издига на двайсетина метра над нивото на водата, а океанските вълни, които се разбиват с грохот в камъните, лесно могат да хвърлят лодката ти върху някой остър камък. С цялото си майсторство успяваш да приближиш лодката до скалата, хващаш се с две ръце за камъка и увисваш над водата с един пистолет в джоба, с няколко изненади за противника и с мъглявата представа за онова, което те чака горе.

Нощта е тъмна, а грохотът на прибоя заглушава шума от изкачването ти по отвесната скала. Това е много удобно за човек като теб, който трябва да изненада противника и да го победи. Ако тук има противник, разбира се!

Изкачването ти отнема половин час. Когато най-подир стигаш задъхан на върха на скалата, първата ти работа е да се скриеш в една пукнатина и да си дадеш кратка почивка.

Ще се ослушаш — мини на [232](#).

Ще се огледаш — продължи на [255](#).

Ще действаш без подготовка — попадаш на [148](#).

Появяват се двама души в бански костюми. Това са дресьори на делфини. Скоро те застават на една осветена площадка до странния басейн. Светват електрическите лампи над басейна и няколко делфина веднага отиват при своите учители. Дресьорите им дават по една риба. Може би това е начинът да се включат делфините в някаква игра, която вероятно ще бъде военна.

Имат ли нужда от друга подготовка делфините?

Да — мини на [135](#), не — попадаш на [55](#).

Изпитваш чувството, че хората, в странния светец предмет просто си играят с вас. Дискът се появява ту, отляво, ту отдясно, издига се бързо над вас, после моментално изчезва. И в тази смъртоносна игра единствената губеща стана сте вие, двамата приятели — Марк и Еди. Може би вие с вашия самолет сте част от изпитанията в условия, близки до бойните?

Внезапно дискът се спуска отгоре към вас и трябва да се снишиш още малко, за да избегнеш сблъсъка. Отново като по чудо оцелявате в момент, когато колесникът ви почти докосва земята. Издигаш се бавно, за да избегнеш удара с летящия диск, и мислиш как можете да се спасите от преследвача.

Прехвърли се на [219](#).

С котешка стъпка тръгваш по стълбата към тайнственото, подземие под теб. Стълбата е широка и слабо осветена. Стъпалата, изсечени в скалата, те водят все по-надолу и по-надолу. Струва ти се, че спускането няма край. Дали тази стълба не води към дъното на океана.

На една площадка виждаш затворена стоманена врата с надпис „Вход ЗАБРАНЕН!“. Това разпалва любопитството ти. Оглеждаш внимателно вратата и забелязваш две фотоклетки: едната на две педи от земята, другата — на около метър и двайсет сантиметра височина.

Сгъваш се в кръста, за да минеш под лъча на горната фотоклетка, прескачащ лъча на долната, натискаш дръжката на стоманената врата и влизаш вътре. Намираш се в голяма зала. В средата на залата се издига метална конструкция със стълбички върху нея. Върху металната конструкция има някакво тяло със сребрист цвят, нещо като сплескано кълбо или като гигантски диск. В залата проблясват някакви резервоари, пълни с машинно масло, множество тръби, които водят към металната конструкция с лъскав метален цилиндър в нея. Това очевидно е мощна хидравлична система, носеща върху себе си странното тяло, покрито частично с брезент. Покривът на залата е от лека метална конструкция. Отначало ти се струва странно, че в огромната скала е изсечен камъкът, за да бъде заменен с лек метален покрив, но после разбираш, че всичко е много добре измислено.

В ъгъла има голяма остъклена кабина, през която се вижда табло с манометри и някакви други уреди, под които са наредени десетина бутона.

Ще се приближиш ли до блестящия диск?

Да — мини на **87**, не — продължи на **130**.

Тихо се промъкваш до телената мрежа. Скъсваш носната си кърпа на четири парчета. Изваждаш от джоба си едно шишенце със смес от солна и азотна киселина, намокряш парче от носната си кърпа и го слагаш върху една от жиците. Телта се разяжда със съскане и пада на земята. Повтаряш номера още три пъти и пътят ти през бодливата тел е отворен. Мини на **30**.

Внимателно отиваш при голямото тяло, поставено на хидравличната платформа. Още не можеш да разбереш какво е това, но то те привлича толкова силно-, че действията ти сякаш изпреварват мисълта.

Вдигаш леко брезента и надникваш любопитно. Под него се крие огромен светъл диск от блестящ сребрист метал. Към отворения вход в странното съоръжение води малка метална стълбичка.

Ще влезеш ли в диска?

Да — мини на **206**, не — продължи на **130**.



Придърпваш лоста към себе си и плавно се издигаш на две хиляди метра над морското равнище. За сега тази височина ти се струва безопасна, но веднага си спомняш думите на инструктора, който те научи да летиш: „Няма безопасна височина, всеки полет крие рискове.“

Ще запазиш ли курса?

Да — мини на [18](#), не — продължи на [154](#).

Това съоръжение с цялата му апаратура е строено дълго и с много пари, мислиш си, като гледаш огромното хале. Ако искаш, можеш да го вдигнеш във въздуха и дон Рамиро с неговите въоръжени войници няма да успеят да го възстановят много бързо. Така нечовешките експерименти ще спрат поне за известно време. Но дали това ще направи живота на нещастните жертви по-хубав? Те всички са оперирани и вероятно не могат вече да живеят като нормални хора, а и делфините ще загинат. Не, това засега изглежда неприемливо.

Ще разгледаш апаратурата — мини на [131](#).

Ще скицираш плана на делфинариума — продължи на [115](#).

Очакваш опасност — прехвърли се на [60](#).

Хващаш греблата и започваш да гребеш с всичка сила към брега на реката. Сега всяка секунда е ценна, всеки миг може да се простиш с живота си. Вече виждаш силуетите на двайсетина преследвачи, застанали на борда на катера с пушки, готови за стрелба. Дано само не са те видели!

С отчаяни усилия се доближаваш до брега и се сливаш с тъмните храсти. Сега те са единствената ти закрила, единственото ти убежище срещу въоръжените до зъби войници от охраната на дон Рамиро.

Катерът приближава, сега той е на стотина метра от теб, ти вече чуваш гласовете на преследвачите.

— Къде изчезна тоя гринго?

— Тук е, няма къде да избяга.

— Ето го! Хайде, момчета, да го направим на решето. При тези думи дъхът ти спира. Този път съдбата ти обърна гръб, така си мислиш ти в лодката.

Дружен залп от катера раздира тишината. За твое учудване войниците на дон Рамиро стрелят към другия бряг.

— Хей, Педро, куче краставо, какво ти се привижда? Това е дънер.

Ще изоставиш ли лодката?

Да — мини на [65](#), не — продължи на [247](#).

Връщаш се вкъщи. Разговорът с полковник Хънт не само че не решава съмненията, натрупани дълбоко в теб, но все повече те разколебава. Сега имаш нужда от близък човек, с който да споделиш мислите си за този отдавна забравен случай, който по някаква случайност едва сега изплува в паметта ти. Отиваш веднага при телефона.

— Ало, Еди? Добре, че си в къщи. Можеш ли да дойдеш? Искам да поговоря с теб.

След около четвърт час Еди пристига с колата си. Той е висок, с гъста черна коса и продълговато лице. С него те свързват много общи неща.

— Здравсти, Марк. Какво толкова е станало, че звъниш като на пожар?

Двамата говорите до късно през нощта, но от това неизвестните не стават по-малко. Главата ти вече е пламнала.

Ще прегледаш ли отново дневника?

Да — мини на [176](#), не — продължи на [45](#).

Скриваш се в гардероба с разтуптяно сърце. Ако нощният пазач не е забелязал нищо нередно, той може и да си отиде, без да надникне в шкафа, но ако вече има сигнали за чужд човек в лагера, тогава работата става дебела.

Ще останеш в гардероба — мини на [187](#).

Ще напуснеш веднага лабораторията — отгърни на [132](#).

Ще се скриеш в съседната стая — попадаш на [215](#).

Лягаш на пода и веднага заспиваш. През нощта чуваш странен шум, сякаш някой се приближава до теб. Отваряш очи и се вслушваш внимателно. Вън има хора. Тихо изваждаш пистолета от джоба си, без да ставаш от пода. Непознатите отварят бавно вратата, но нейните несмазани панти скръцват. Скачаш на крака и насочваш пистолета към тъмните фигури.

— Горе ръцете!

Нощните посетители вдигат смутено ръце. В мрака не можеш да ги разгледаш добре, но ти се струва, че вече си виждал лицата им. Зад гърба ти се чува изстрел. Ти не успя да забележиш цевта на пушката, която се подава от прозореца. Куршумът пронизва сърцето ти. Падаш в краката на тайнствените нощни посетители.

— Още един чуждоземец си отиде, мир на праха му! — казва един от двамата и се засмива.

Единият от спящите войници промърморва нещо насън и се надига. Застиваш на мястото си и се молиш да не те е забелязал, защото положението ти ще стане много трудно. Тук, в опасната зона, охраната сигурно е многобройна и добре въоръжена, няма начин да се пребориш с нея, все някой ще успее да те простреля.

Ще изчакаш — мини на **120**.

Ще убиеш събудилия се войник — отгърни на **67**.

Когато стигаш до кулата, часовият насочва към теб автомата си. След миг от тъмното дуло ще изригне срещу теб смъртоносен огън. Преди да натисне спусъка, ти го облъчваш с инфразвуковата свирка и той пада на земята от седем метрова височина. Грабваш неговия автомат и тичешком се изкачваш на кулата.

Над охраняваната зона се разнася тревожния вой на сирената. В нощния мрак тя предизвиква тръпка на ужас. Мини на [222](#).



Твоят приятел е неспокоен.

— Дай аз да карам самолета, Марк.

— Ще се справя, Еди, бъди спокоен. Ти само гледай някой да не ни връхлети, докато водим този светски разговор.

Отгърни на [17](#).

В късния следобед стигаш до делтата на реката, на която през май 1945 година е потънат търговският кораб, и с плавен завой надясно тръгваш срещу течението. Под теб по реката плуват малки и големи параходи, лодки, шлепове. Тук движението на плавателните съдове е доста оживено, а от двете страни на реката има градчета, села или самотни къщички на местните жители.

По-нататък бреговете на реката са обрасли с гъста тропическа гора. Остават още няколко километра до мястото, където е потънал търговският кораб. Усещаш как напрежението в теб нараства. Дали наистина тук има нещо, свързано с подводницата на капитан Раум, или всичко е игра на твоето въображение?

Вече си над мястото, където е станала катастрофата. Тук плитчини няма, корабът отдавна е изваден, реката влачи бавно и величествено кафявите си води към океана, от земята лъха странна първична сила. И все пак струваше ли си да биеш път дотук само заради красивата гледка?

Отляво се появяват постройките, които приличат на складове. До тях има гола червеникава земя с малък дъсчен пристан. Скоро забелязваш нещо много по-важно — част от района около постройките е оградена с телени мрежи, а на няколко места се издигат дървени кули за охраната на района. Малко по-нататък край брега виждаш колибите на малко селце. Свечерява се. Изгасяш мотора и тихо се приземяваш на една поляна между охраняваната зона и селцето.

Ще тръгнеш към охраняваната зона — мини на [20](#).

Ще изчакаш — продължи на [175](#).

Ще отидеш в селото — попадаш на [74](#).

Полковник Хънт успява да се овладее. Нещо подобно на усмивка плъзва по пребледнялото му лице.

— Бива те да фантазираш, Марконй — засмива се ехидно той. — Да беше писател, добри пари щеше да изкарваш, ама за разузнавач не те бива, плитки са ти хитрините. Аз те научих на азбуката, не забравяй това, Маркони. Аз ти предавах правилата и така те обърках, че никога няма да внесеш ред в мислите си. Пък и защо ти е тоя ред, като скоро ще се пренесеш в по-добрия свят?

Хвърляш скришом един поглед към плажната ивица. Словесният дуел отива към края си, единствената полза от него беше, че отклони вниманието на полковник Хънт от това, което си беше наумил — да те унищожи веднага. Направи го, защото познаваш тънката струна, на която можеш да изсвириш нещо завладяващо. Времето за приказки изтече, можеш да кажеш само още няколко думи.

Ще продължиш ли да баламосваш полковник Хънт?

Да — мини на [265](#), не — отгърни на [125](#).



В тъмнината се чува глас, който се извисява над шума на вълните:  
— Хвърлете оръжието, момчета!

Това е твоят приятел Еди. Тъкмо се чудеше дали е получил телеграмата и ще се появи ли най-сетне той, защото иначе работата ставаше дебела. Още когато тръгваше на изпитание му беше казал да чака вести от теб в малък хотел в най-близкия град до устието на реката. Тревогата ти е била напразна, ето че той е тук и с двата пистолета в ръце държи на прицел полковника и неговите горили.

— Е, полковник, животът реши кой е хитрият — подхвърляш ти с усмивка.

Войниците спират, но не бързат да хвърлят оръжието, само се опитват да разберат откъде иде тоя глас. Вълните, които се удрят в близката скала, им пречат да определят мястото.

— Без номера, момчета! Хвърлете оръжието, казах! И ти, Джозефин.

Единият от войниците трепва. Усецаш, че след миг ще вдигне оръжие, и го изпреварваш. В дясната си ръка вече стискаш едно флаконче с течност, която се самозапалва във въздуха. Натискаш копчето и тънка струя облива войниците. Дрехите им пламват мигновено. Дватама хвърлят веднага оръжието си и започват да се търкалят по пясъка, обзети от нечовешки ужас. Огънят, лумнал от двете живи факли, осветява плажа.

Чуват се изстрели. Пукотевицата идва от бялата къща. В суматохата полковник Хънт отскача назад и се скрива в някаква ниша между скалите.

Подаваш ръка на приятеля си.

— Благодаря ти, Еди — прошепваш ти. — Вече мислех, че си отишъл за риба и си забравил какво ти казах.

— Тук рибата е по-голяма. Толкова голяма, че може да ни глътне двамата. Да се махаме, Марк.

Ще вземеш ли оръжието на войниците?

Да — мини на [209](#), не — продължи на [134](#).

Хвърляш се към двамата си противници с едно твое старо изобретение — инфразвуковата свирка. Натискаш я няколко пъти, едно малко колелце в нея се завърта, като изтласква въздуха през отвора, и инфразвуковата свирка издава едва чут вибриращ звук. Насочваш я ту към единия, ту към другия от двамата си противници. Лицата им се сгърчват от болка, защото свирката въздейства върху сърдечната дейност. Войниците, падат като два трупа на земята, макар че скоро ще се оправят.

Бягаш на зигзаг — отиваш на **26**.

Бягаш изправен — мини на **188**.

Бягаш наведен — продължи на **15**.

Веднага отиваш към дъното на коридора, където има две врати. Когато вече се каниш да отвориш едната от тях, чуваш далечен шум от стъпки. Някой идва към теб и след малко ще се покаже на ъгъла. Кой ли е този човек? Войник, нощен пазач, някой от онези тайнствени хора, които са се заселили тук? Който и да е той, срещата в този късен час не е никак приятна. Сигурно ще вдигне вой до бога, преди да разгледаш това, което те интересува.

Връщаш се бързо във вестибюла.

Ще тръгнеш по южното крило — мини на [238](#).

Ще те заинтересува вратата до стълбището — продължи на [63](#).

А може би ще се качиш по стълбите? Попадаш на [132](#).

Форсираш мотора, хидропланът се плъзва по водата и под канонадата на противника се издига над океана. Ще те предупреди ли Еди за опасността?

Да — мини на **58**, не — продължи на **185**.



Това място е забулено в тайна. Кой е дон Рамиро и защо хората толкова се страхуват от него? Какво има в охраняваната зона? Каквото и да става зад телената мрежа, то е скрито от очите на външни хора и всеки неканен гост зле ще си изпати. Съветът на жената изглежда много добър, но ти си тук точно за да си пъкнеш носа в тези тайни работи и затова по най-бързия начин отиваш към реката.

Тръгваш по брега, като по навик внимателно се вслушваш в шумовете на гората и тихото плискане на водата. Незнайно защо те обхваща остро чувство за връхлитаща опасност. Оглеждаш се, ала не виждаш жива душа и продължаваш напред.



Внезапно от гъсталака еква залп. Куршумите пропищяват край ушите ти, без да те закачат, но животът ти вече виси на косъм, следващият залп сигурно ще те направи на решето. Падаш по гръб във водата, потъваш към дъното и оставяш течението да те носи към охраняваната зона. След минута изплуваш над водата и чуваш някой да казва:

— Очистихме го. Дон Рамиро ще бъде много доволен.

Продължаваш да плуваш по течението на реката и след няколко минути стъпваш на дъното близо до охраняваната зона.

Ще минеш през телената мрежа — продължи на **86**.

Ще продължиш по реката — отгърни на **201**.

Ще проникнеш по друг начин в охраняваната зона — попадаш на **156**.

Но пираната изглежда отново е станала човек и този човек вече не признава никаква власт над себе си. Войникът оставя пушката и го разтърсва. Пираната го блъска с две ръце и войникът полита назад, пада, но веднага се изправя и с приклада на пушката разбива главата на пираната.

Двама въоръжени мъже изнасят убития от сградата. Експериментите в делфинариума продължават. Мини на [136](#).

Обгорели греди от дървената кула стърчат на двајсетина метра от теб. Сега караулният не стои на кулата, защото след подпалването тя се срути. Часовият обикаля целия район, така че при движението си из забранената зона трябва да бъдеш много внимателен. Надникваш в бараката на войниците. На някои кривати спят войници. Къде ли са останалите?

Пълзешком и с къси прибежки пресичаш площадчето на опасната зона и влизаш в болницата. Доколкото можеш да съдиш оттук, повечето от обитателите на опасната зона са заминали някъде. Спомняш си шума, който чу, и вече си сигурен, че жертвите на експеримента и техните господари са заминали с параход. Мини на **24**.

В тази малка стаичка е пълно с химикали. Това не те изненадва. Очевидно тук хората правят някакви научни експерименти и тук са складирани част от материалите, с които си служат учените. По вида и количеството на химикалите не може да се каже каква точно е работата на тези хора, скрити дълбоко в джунглите на Южна Америка, но е съвсем сигурно, че тя е свръхсекретна. Ако се съди по надписите, някои от праховете и киселините тук могат да ти послужат за това, което полковник Хънт нарича „фокуси“.

Ще поровиш ли из химикалите?

Да — мини на **23**, не — продължи на **51**.

Втурвате се като луди по брега. Еди бяга напред, той е много по-свеж, пък и винаги е бил добър атлет, а ти се задъхваш, бягането по пясъка те изтощава, изцежда последните ти сили. Борбата беше тежка, отчаяна, титанична, невидимата цел излезе голям звяр — нито да го закачаш, нито да го отминеш. За такъв звяр още не е измислена пушка.

Еди изостава малко да ти помогне, но жестът му е излишен — няма да те вземе на ръце, нали така?

— Остави, Еди, сам ще се справя — казваш на пресекулки ти.

Ще тръгнете към лодката — мини на **200**.

Ще огледаш плажа — продължи на **291**.

Ще се скриете в храстите — попадаш на **34**.

Без много да му мислиш, тръгваш по коридора. Той е слабо осветен, но тук е опасно, ако някой те изненада, няма къде да се скриеш. Какво е това, дявол да го вземе? Склад за оръжие, изследователски център, шпионска централа? В главата ти минават много възможни варианти, но ти не искаш да решаваш прибързано, пък и скоро ще разбереш истината, ако имаш късмет.

Коридорът завива наляво. Спираш на ъгъла и се оглеждаш. Чуваеш гласове. Двама мъже излизат от една стая и тръгват към теб. Сега всяка секунда може да ти струва живота. Връщаш се бързо към стълбата, която води надолу. Прехвърли се на [85](#).

Срещу теб се задава лека кола. Пускаш дълъг откос с картечницата и успяваш да я спреш на няколко метра от горящата кула, после без да губиш време, скачаш върху покрива на колата. От нея веднага се хвърляш на земята и се прекатурваш по-надалеч. Колата избухва в пламъци. Хубавото е само това, че успя да спасиш кожата, макар и временно.

Тази мисъл изглежда пророческа. Преди още да се изправиш, няколко войници от частната гвардия на дон Рамиро се хвърлят върху теб. Затиснат под тежестта на куп човешки тела, ти си напълно безпомощен, вече нямаш никаква възможност да измъкнеш от джоба си някое от своите любими изобретения, които ти помагат в най-трудните минути на живота. Задъхан, блед и разярен, ти раздаваш юмруци и ритници, но силите ти бързо свършват. Само след минути войниците те завързват с дебели въжета.

Най-сетне идва ред на твоите врагове да тържествуват. Къде ще те заведат войниците?

Към бараките — мини на **138**.

В болницата — продължи на **285**.

При охраната — попадаш на **161**.



Тръгваш към болницата без определен план за действие. Изневиделица в мрака изникват няколко войници. Те се хвърлят срещу теб с изкривени от злоба лица. Нападателят могат да те застрелят веднага, но нещо ги кара да рискуват живота си, само да те хванат жив. Може би дон Рамиро или доктор Волф са им обещали някаква награда, затова така се стараят тези момчета. Ала ти пускаш малко огън след себе си, скриваш се зад близката сграда и докато преследвачите крещат отчаяно, успяваш да им се изплъзнеш под закрилата на тропическата нощ. Мини на [61](#).

Продължаваш да гребеш на север. Привечер приближаваш малък град. Решаваш да спреш и да отседнеш в някой хотел. Така ще можеш да се измиеш и да си починеш след дългата нощна борба.

Съдържателят те поздравява учтиво.

— Какво ще обичате, сеньор?

— Най-хубавата стая.

— Най-хубавата стая? Ето ви номер 27 — най-хубавата стая в целия хотел. Да ви придружа ли?

— Няма нужда.

С бързи крачки изкачваш стълбата и отваряш стая №27. Хвърляш багажа си на един стол и сядаш на леглото да събуеш обувките си. В този миг забелязваш, че вратата на гардероба трепва. Посягаш към пистолета, но нямаш време да го извадиш. От гардероба излича един брадат човек и те разстрелва с автомата си.

Хвърляш един поглед към картата на района и определяш мястото, където се намиращ сега. Още е рано, предстои ти дълъг път, но не можеш да бъдеш сигурен, че в края на пътя те чака спокойно невидимата цел. Нищо, свикнал си да рискуваш, пък и в миналото си имал много разочарования. Нищо чудно това пътуване да се превърне в едно голямо разочарование.

Ще погледнеш ли компаса?

Да — мини на **39**, не — продължи на **97**.

Връщаш се с лодката малко назад и слизаш на плажа северно от скалите. Тук пясъчната ивица е удобна за спиране, но по-нататък започват трудностите. На двадесетина метра от водата започва голяма стръмнина, а върху скалата се вижда двуетажна сграда. С малко повече фантазия човек може да преодолее сипея и да се изкачи горе, а след това да проникне в сградата, казваш си и тръгваш нагоре: Напредваш бавно, пясък и камъни се сипят под краката ти, а шумът на океанските вълни, връхлитащи върху скалите, заглушава стъпките ти. Нощта е тъмна и това ти помага много.

Най-сетне след дълга борба със стръмнината стигаш до високата метална ограда, която на върха завършва с остри шипове. Досега не те е спряла нито една ограда, няма да те спре и тази.

Оглеждаш се наляво и надясно и като не виждаш никаква опасност, пристъпваш към оградата. Изваждаш фазомер и го докосваш до един дебел прът на оградата. Лампичката не светва, оградата не е под напрежение. Хващаш с две ръце дебелия прът и започваш да се катериш нагоре. В този миг се чува воят на сигналната сирена.

Скачаш на земята и се втурваш през глава надолу по стръмнината. Над теб се чуват гласовете на войниците от охраната. Лягаш на земята и замиращ, а горе войниците дълго се въртят край оградата, докато най-подир се прибират. Веднага се мяташ на лодката, за да си опиташ късмета на друго място.

Прехвърли се на **82** или на **70**.

Обръщаш се мълниеносно. В нощния мрак успяваш да различиш лицето на един индианец, което се подава между клоните на крайбрежните храсти. Индианецът се кани да изстреля срещу теб една стреличка, напоена с отрова. Тръбата е насочена право срещу лицето ти. Ако успее да те улучи със своето примитивно оръжие, смъртта ти ще настъпи мигновено.

Правиш един от обикновените си фокуси. От ръката ти излиза огън и осветява храстите край брега. По лицето на индианеца се изписва ужас. Уплашеният до смърт туземец хуква да бяга с все сили от мястото, където дебнеше в засада. Може би си мисли, че е вдигнал ръка срещу самия бог. Кой знае?

Ще продължиш по реката — мини на [216](#).

Ще оставиш лодката — отгърни на [65](#).

Изваждаш от джоба малък бележник и светеща писалка. Това е писалка, в която си монтирал миниатюрна батерия с лампичка. Нахвърляш набързо плана на делфинариума с всички съоръжения и приблизителните размери на всяко едно от тях. Още не знаеш за какво правиш всичко това, но един вътрешен глас ти подсказва, че някой ден това ще ти потрябва. Продължи на **60**.

Асансьорът тръгва нагоре. Някой го е повикал и след малко сигурно ще дойде тук. Кой ли се кани да слезе посред нощ в това подводно пристанище? Изследовател, въоръжена охрана или хора, превърнати в морски свинчета?

Скриваш се в най-далечния край на площадката, където има сандъци, платнища и някакви по-малки кутии. Сега вниманието ти е насочено към асансьора. От него излизат няколко души. Сред тях забелязваш една жена. Веднага я познаваш, това е доктор Волф.

Цялата пещера грейва от ярка светлина.

Ще изчакаш ли спокойно събитията?

Да — мини на **52**, не — продължи на **9**.

Часовият трепва. Той спира, обръща се и застива на мястото си. От цялата му тъмна фигура лъха напрежение. Какво ли е чул, или видял, та изведнъж така настръхна? Най-вероятно е усетил присъствието ти на този враждебен бряг. Питаш се дали не направи грешка, като тръгна с лодка по реката. Имаше толкова много възможности да се вмъкнеш в забранената зона. В този миг, под напрежението на тревожното очакване, още по-силно усещаш горещината и влагата на тъмната тропическа нощ.

Мислиш да си послужиш с огнестрелно оръжие — мини на [170](#).

Очакваш опасни действия — продължи на [272](#).

Мислиш да употребиш нож — отгърни на [213](#).

Ще си помислиш за едно от своите изобретения — отиваш на [235](#).



Вън се чува шум от много хора. Напрягаш слуха си да чуеш нещо, но успяваш да доловиш само отделни думи. На няколко пъти чуваш някой да повтаря израза „каза бланка“, но не можеш да разбереш смисъла. Това може да означава бяла къща, Белия дом или дори града Казабланка. После чуваш шум от корабни машини и пликане на вълни. Следва скърцане, тропот на крака, команди, докато най-подир всичко утихва. Какво ли става тук?

Настъпва странен покой. Имаш чувството, че цялата охранителна зона се е изнесла някъде далеч с всичките си тайни и остава само земята, където растат само каучукови дървета, памук и кафе.

Ще се опиташ да надупчиш въжето с гвоздей — мини на **10**, ще потърсиш остър метален предмет — продължи на **231**, ще търсиш стъкло — попадаш на **46**.

— Чувам те — отговаряш високо.

Сега мислиш как да спечелиш време, за да офейкаш от тук. Това няма да е никак лесно, дори нещо повече — бягството от кулата в този миг е невъзможно.

Ще водиш преговори — продължи на **252**.

Не ти трябва пазарлъци — попадаш на **81**.

Войникът се обръща на другата страна и заспива дълбоко.  
Прескочи на [147](#).

Веднага отбиваш встрани. Струва ти се, че твоята лодка едва се влачи. Въпреки отчаяните ти усилия катерът с въоръжената охрана идва все по-близо до теб.

Дулата на няколко пушки се насочват към теб. От борда на катера откриват безразборна стрелба. В първия миг пукотевицата те оглушава и парализира волята ти. Куршумите свирят край ушите ти, падат в топлата речна вода, бият по листата и дънерите на дърветата.



С усилие на волята излизаш от вцепенението, в което изпадна от оглушителния смъртоносен залп. Добре тренираният ти ум веднага открива най-слабото място на противника. Оставяш за миг греблата,

вдигаш автомата и изпразваш целия пълнител срещу човека, който управлява катера. Куршумите строшават стъклото на кабината за управление и повалят кормчията. Останал без управление, катерът завива рязко към брега, врязва се в пясъчната ивица и се накланя на една страна. Чуват се отчаяни викове, главорезите на дон Рамиро падат като зрели круши от палубата. Сега никой не мисли за теб, всеки гледа само как да си спаси живота. Резервоарът с горивото избухва и огромно огнено кълбо осветява реката. В лумналия пламък намират смъртта си по-голямата част от преследвачите.

Ще се приближиш до катера — мини на **259**.

Ще продължиш — отгърни на **169**.

Ще изчакаш на разстояние — попадаш на **306**.

Доктор Волф докосва с ръка материята на водолазните костюми и внимателно ги оглежда. Засега не можеш да разбереш дали костюмите са нови или се срещаш с педантичен подход към работата. Във всеки случай всичко тук е добре организирано за опитите, които се извършват. Но хитлеристка Германия капитулира отдавна, Третият райх не съществува. За кого тогава работят тези хора, кой плаща разходите по изследванията?

Прехвърли се на [198](#).

Прокрадваш се към асансьорната шахта и тихо се вмъкваш в асансьора. Сега всичко зависи от твоята бързина и разбира се, от твоя късмет. Продължи на [332](#).

Надигаш чашата и я изпиваш до дъно. Усещаш как веднага в теб пламва огън, сякаш самият ад се е настанил в стомаха ти.

— Бр-р! — казваш ти. — Това ми прилича на чист авиационен бензин.

— Ами, най-обикновена ракия, от захарна тръстика. Сами си я правим тук.

Главата ти започва да шуми, една жила в слепоочието ти пулсира така мощно, сякаш всеки миг ще се пръсне под напора на тази адска смес. Очите ти се премрежват, всичко започва да плува в мъгла.

Мини на [150](#).



Лицето на полковник Хънт все повече пребледнява.

— Стига! — крясва той. — Вържете го!

Двама въоръжени мъже изгасват фенфчетата си и тръгват решително към теб. Сега няколко секунди решават целия ти живот. Ще блъфираш ли?

Да — мини на [251](#), не — продължи на [99](#).

Стреляш с пистолета срещу диска, който идва след вас. Сам разбираш, че това не решава изхода от боя, но не се сдържа да посплашиш малко пазителите на тайната лаборатория.

Ще хвърлиш ли бомба?

Да — мини на **250**, не — продължи на **165**.

Вече си забелязал човека, който идва срещу теб със заредена карабина в ръце. Той е бял, с права коса и малка брада. Войникът вдига пушката и я насочва към гърдите ти. В този миг той стои пред теб неумолим като пратеник на съдбата.

— Стой, ако не искаш да нахраниш червеите! — заповядва ти войникът.

Забавяш малко крачките си. Този път опасността наистина е голяма, а и след теб тичат взвод войници.

— Хей, омбре, не чу ли заповедта на доктор Волф? — опитваш се да успокоиш човека с пушката.

— Каква заповед?

— Доктор Волф ме иска жив, Ако ме застреляш, ще делиш гроба с мен.

Войникът изглежда малко смутен и това ти стига. Правиш още една крачка напред, хващаш цевта на пушката, отклоняваш я встрани, за да не те засегне куршума, и светваш в лицето на войника с твоето специално заслепяващо фенерче. Цветът на лицето му се променя, той целият се отпуска и бавно се свлича на земята. За известно време войникът излиза от играта.

Ще вземеш ли пушката му?

Да — мини на [234](#), не — продължи на [100](#).

Никога през целия живот не ти се е налагало да бързаш толкова. Сега животът на двама ви зависи от здравината на вашите мускули. В този миг битката с водната шир се превръща в борба на живот и смърт. Ако успеете да стигнете невредими до хидроплана, ще спасите кожата си, но това няма да е никак лесно. По-вероятно е да се превърнете в идеална мишена върху вълните на океана.

Ще продължите да гребете — мини на **33**.

Еди ще се обърне назад — продължи на **199**.

Еди ще ти каже нещо — прехвърли се на **2**.

Внимателно се насочваш към макета на подводницата, но в този миг забелязваш нова опасност. Продължи на [224](#).

По стълбите се чуват стъпки. Дали хората, които слизат надолу, не идват в тази секретна зала? Има голяма опасност да те хванат тук, в тази непозната обстановка, където и стените помагат на врага. Без да протакаш време, се скриваш зад една машина.

В залата влизат двама души, облечени в сини престилки. Единият от тях е висок, около петдесетгодишен, с очила и гола глава, другият е към трийсет и пет годишен, среден на ръст, с широки рамене. Двамата отиват към сребристото тяло на диска.

— Как минаха изпитанията, Дитрих? — пита човекът с очилата.

— Много добре, господин майор.

— Дай ми дневника.

Дитрих отваря едно шкафче и изважда от него дебела тетрадка. Полковникът я отваря и за известно време се задълбочава в съдържанието на дневника. После той вдига глава и поглежда към своя спътник.

— Това вярно ли е? Може ли да развие такава скорост?

— Три хиляди километра в час? Ако е с постепенно натоварване, може.

— Добре. Доволен съм от твоята работа, Дитрих. Мисля, че заслужаващ повишение.

— Благодаря, господин майор.

— Ще взема дневника да прегледам данните — казва майорът. Двамата тръгват към вратата.

Ще ги оставиш да излязат — мини на **44**.

Ще ги плениш — прехвърли се на **8**.

Ще ги застреляш — попадаш на **25**.

Бързаш да разгледаш машините и апаратите около делфинариума. Тук има няколко помпи, свързани с големи резервоари в земята. Вероятно солената морска вода се докарва тук с кораби и се излива в огромните резервоари, откъдето се подава в делфинариума.

В мрака забелязваш няколко големи везни. Може би изследванията са свързани с теглото на отделните участници в изпитанията. Има и друга апаратура със скали и циферблати, но не всичко можеш да разбереш веднага. За това ти трябва време.

Мини на **60**.

Чуват се стъпки. В главата ти се върти мисълта как да проснеш на земята с най-малко шум човека, който идва към теб. Този човек няма нужда да се крие, той или е изследовател, или е от нощната охрана и проверява сигурността на секретните обекти. Сградата, в която се намиращ, може да е един от тях.

Лъчът на фенерчето се плъзва по пода. Качваш се по стълбата към втория етаж. Светлото петно стига до долната част на стълбището. Ускоряваш крачка, без да вдигаш шум. Само след няколко секунди ти вече си на втория етаж и по една желязна стълба се качваш през един капак на тавана. Капакът зад теб се затваря. Изпълва те чувството, че тук си в безопасност.

Когато нощният пазач си отива, слизаш бързо по желязната стълба. Наблизо има две врати, а по-нататък виждаш голяма двойна врата.

Ще погледнеш какво има зад вратата отляво — мини на **38**.

Ще провериш какво има зад вратата отдясно — продължи на **106**.

Ще те привлече голямата двойна врата — отгърни на **51**.



Тръгваш по крайбрежието на север. В далечината се вижда някакво селце. Там ще можеш да научиш нещо за бялата къща. Докато вървиш по брега на океана, една мисъл не ти дава покой: съществува ли наистина бялата къща?

Умората бавно се натрупва в тялото ти. Имаш нужда от почивка, но сега е много важно да откриеш бялата къща — тази невидима цел.

Ще продължиш на север — мини на [325](#).

Ще предпочетеш движението на юг — отиваш на [236](#).

Няколко сенки се появяват в мрака. Те идват откъм скалите, изглежда там има таен вход, известен само на посветените хора, и този вход служи за скривалище и внезапно нападение.

— Насам, Марк!

Поглеждаш своя приятел. Сега той сочи нещо, което се вижда като сива точка. Двамата хукват към водата, където се намира малка гумена лодка. Зад гърба ви се чуват изстрели. Появяват се няколко тъмни сенки, това е армията, охраняваща секретната база. Войниците стрелят така, сякаш се стремят да вдигнат шум, а не да ви улучат. Нито един куршум не успява да ви засегне.

— Тези гащници са пияни, Еди — казваш тихо на приятеля си.

— И слава богу!

Забавяш крачка и разливаш тичешком малко течност от оная, която винаги носиш със себе си. Ще ти се циркът да бъде пълен.

— По-бързо, Марк, ще ни хванат! Остави тези фокуси! Но това не са фокуси, а сериозна изненада за местните войници. Изливаш цялото шишенце и хукваш с все сили след Еди. Пукотевицата зад гърба ви продължава, после няколко взрива разтърсват плажа и стрелбата секва, но само за миг. Някои преследвачи падат на пясъка, пред останалите израства огнена преграда. Огънят пълзи като живо същество, двата му края се съединяват и образуват огнен обръч. Преследвачите остават затворени в лумналите пламъци. Чуват се крясъци, стонове, викове за помощ.

Докато тичаш, обръщаш се назад и хвърляш поглед през рамо. Виждаш как някои от преследвачите успяват да избягат от огнения кръг. Полковник Хънт и неколцина войници пресичат огъня и се скриват между скалите.

Ще бягате по брега далеч от това място — мини на [107](#).

Ще се спасявате с лодката — продължи на [200](#).

Ще се скриете в храстите — отгърни на [34](#).

Ще огледате плажа — попадаш на [291](#).

Един от дресьорите отива до стената и, протяга ръка към таблото, монтирано на нея. В залата се чува музика. Веднага разпознаваш хора на ловците от „Ловци на бисери“ от Верди. Това пък какво е?

Мини на [55](#) и ще разбереш.

Светлината в делфинариума угасва. Само на едно бюро в края на басейна върху една маса остава да свети малка настолна лампа. Тук лаборантът записва резултатите от експеримента. Други двама застават с хронометър в края на басейна близо до макетите на корабите, за да засичат резултатите на всеки участник.

Пираните получават някакви тъмни плоски предмети и по заповед на един от ръководителите се пускат в подводно плуване. След няколко минути първата пирана излиза от другата страна на басейна, където са макетите на корабите. Спомняш си схемата в хирургическата зала и едва сега ти става ясно — пираните носят магнитни мини и ги поставят под кила на кораба, а странните метални кафези около шиите им са дихатели, с които тези хора дишат под водата. Порестият материал в дихателите служи като филтър и пропуска кислорода от водата. Колкото до мините, те няма да избухнат тук, но в бойни условия корабът ухапан от пирана, ще отиде на дъното.

Ще следиш думите на доктор Щайнер — мини на [221](#).

Ще слушаш думите на доктор Волф — отгърни на [157](#).

Ще се заинтересуваш от делфините — продължи на [55](#).

Ще гледаш какво прави охраната — попадаш на [6](#).

Нагазваш във водата. Тук реката е широка, течението е бавно, можеш да преплуваш на отсрещния бряг, където няма хора. Така поне ще избегнеш част от опасностите, които дебнат на този бряг. Потопяваш се в топлата вода и тръгваш с плуване към левия бряг, като не мислиш за опасностите на тропическите води.

Скоро стигаш средата на реката. Плуваш леко, без усилия, но умът ти постоянно мисли за невидимите неща. Тази тропическа река е пълна с изненади, в нея има хищни риби пирани, електрически змиорки, водни змии, най-различни дребни животни, които носят в себе си смъртна опасност.

Един голям гръб се мярка над водата до теб. Първата ти мисъл е, че някакво праисторическо животно изплува от дъното на голямата река, но скоро разбираш, че това е една от големите риби, обитаващи речните води — рибата пираруки, която понякога стига на дължина до 3 метра.

Няколко минути по-късно излизащ на другия бряг.

Мини на [205](#).

Войниците те повличат към бараките, но един глас се обажда:  
— Насам, доктор Волф иска да го разпита лично.  
Мини на [285](#).

Тайнственото заминаване на голяма част от хората, които живеят в охраняваната зона, не ти дава покой. Твоята поява едва ли е уплашила ръководителите на експеримента, те са сигурни, че жив отгук няма да се измъкнеш. Не е ли това признак, че се готви нещо ново и още по-голямо?

Трябва да разпиташ някой, който знае какво става тук, и това може да бъде човек, който живее в голямата масивна сграда зад болницата. Тръгваш нататък, като внимателно оглеждаш мястото, през което минаваш. В този миг зад гърба ти се чува хриплив глас:

— Ето го!

Втурваш се напред и се скриваш зад най-близката сграда.

Ще тръгнеш към болницата — мини на **110**, отиваш към сградата зад болницата — продължи на **61**, ще те подгонят войниците — продължи на **47**.

От склада излиза един човек в син работен комбинезон, който носи нещо в ръце. Това ти прилича на дрехи, внимателно сгънати и поставени в прозрачни пликосе. Човекът с комбинезона отива при лекарите. По тяхно нареждане той изважда от пликосете съдържанието им — три еластични костюма, вероятно за водолази. Те са оцветени в различни цветове. Още не можеш да разбереш дали различните цветове показват различни видове водолазни костюми.

Какво ще направи доктор Волф?

Ще пристъпи веднага към изпитанията — мини на [198](#).

Ще огледа костюмите — продължи на [122](#).



— Давай, Еди, не ги жали!

Двете бомби политат към подводницата. Едната пада на няколко метра и вдига в небето висок воден стълб, но другата улучва целта. Взривът отваря голяма дупка в корпуса на подводницата и тя започва да се пълни с вода, но този път не по волята на екипажа.

Продължи на [194](#).

— Внимавай, ще налетиш на скалата — обажда се Еди.

— Виждам, не съм сляп — отвърщаш спокойно ти. Скалата пред теб бързо се приближава. Издигаш се над нея и пак се спускаш ниско над земята с надеждата, че летящият диск по трудно ще ви открие над сушата.

Продължи на **11** или на **338**.

Дръпваш дръжката на шкафа и отваряш вратата му. Вътре има само две лекарски престилки, закачени на дървени закачалки. Опипваш джобовете на престилките. Те са празни.

Ще се опиташ да отвориш касата — отгърни на [208](#).

Ще погледнеш в чекмеджетата на бюрото — попадаш на [229](#).

Заставаш с гръб към стената и започваш да търсиш с пръсти остри неща по нея — гвоздей, ламарина, нещо такова, което на бърза ръка ще те освободи от въжетата. Търсенето е бавно и мъчително, през цялото време се стараеш да не вдигаш шум, защото вън, на няколко крачки от теб, е часовият.

Опитите ти да намериш остър предмет завършват неуспешно, но ти не губиш надежда. Пред теб има няколко часа, може и да успееш.

Ако си помислиш за друг начин, мини на [202](#).

Ако се вслушаш какво става зад дъсчената преграда, продължи на [118](#).

Някой изтичва в мрака срещу теб. Насочваш към него дулото на оръжието си, но той ти прави отчаян знак с ръце. Това е младеж с униформа на войник. Той е на не повече от 20 години.

— Не стреляй, за бога, не стреляй! Спираш на достатъчно разстояние от него.

— Какво искаш, човек?

— Искам да избягам оттук. Вземи ме със себе си, ще ти бъда полезен. Познавам цялата местност.

Предложението на войника изглежда приемливо, но един вътрешен глас ти подсказва да не го приемеш. Предстои ти голяма борба и в нея трябва да разчиташ само на собствените си сили. Освен това не ти се иска да намесваш този младеж в голямата игра.

— Съжалявам, не мога да те взема — казваш ти и продължаваш по пътя. Мини на **303**.

Изпразваш пушката на единия войник и я хвърляш на пясъка. Сега тя е напълно ненужна — ако някой от тях успее да се спаси от пламъците, той няма да представлява заплаха за вас. За себе си оставяш един пистолет и една пушка. Мини на [134](#).

Навеждаш се и притичваш безшумно в мрака към масивната двуетажна сграда. Прилепваш се до вратата в очакване на подходящ момент. Наоколо не се вижда жива душа, само часовият на дървената кула оглежда района отвисоко. Това сигурно отдавна му е омръзнало, нощта е задушна и цели облаци комари налитат върху всеки, който се покаже навън. Когато часовият се обръща на другата страна, натискаш дръжката. Вратата е заключена.

Изваждаш от джоба си шперц, внимателно го пъхваш в ключалката и се опитваш да го превъртиш. На третия път успяваш. Вратата се отваря. Влизаш веднага в сградата, преди да те е забелязал някой. Вътре свети дежурното осветление.

Няколко стъпала водят към вестибюл, от който тръгват двете крила на зданието — северното и южното. Право срещу теб една стълба води към втория етаж, а близо до стълбата забелязваш врата.

Ще се ослушаш — мини на **101**.

Ще влезеш през вратата пред теб — отгърни на **63**.

Ще тръгнеш по южното крило — продължи на **238**.

Ще избереш северното крило — попадаш на **16**.

Ако искаш да огледаш втория етаж — прехвърли се на **132**.

Изтичваш наведен към бялата къща. Два от прозорците й светят, останалите са тъмни. Колкото и примамливо да изглежда влизането през врата, ти се отказваш решително от него. Вътре сигурно има охрана и можеш да станеш лесна плячка на шепа главорези.

Избираш един балкон на втория етаж, където прозорците са тъмни. За човек като теб не е трудно да се изкачи на втория етаж, особено когато има със себе си въже. След няколко секунди безшумно изкачване вече си на балкона. Въпреки топлината на нощта всички прозорци са плътно затворени. Изваждаш от джоба си пистолета, счупваш стъклото, отваряш внимателно прозореца, вмъкваш се като котка в стаята, после пак затваряш прозореца. Дръпваш завесите и светваш с фенерчето си. Това е спалня — чиста, спретната и скромна. Железен креват, нощно шкафче, лампа, шкаф с книги.

Дали не сбърка, като дойде в бялата къща?

Излизаш тихо в тъмния коридор и слизаш на долния етаж. Пред теб се разкрива дълъг коридор, а стълбата продължава да води надолу.

Ще продължиш надолу — мини на **85**.

Ще тръгнеш по коридора — прехвърли се на **108**.



Поглеждаш към стълбите. Разстоянието до тях е не повече от двайсет крачки. Сега, когато цялото внимание на охраната и изследователите е насочено към изпитанията в условия, близки до бойните, пътят по каменните стъпала изглежда най-безопасен. Под прикритието на мрака се прокрадваш към изхода от пещерата. В ушите ти кънтят командите на доктор Волф:

— Номер 7569 — старт! Номер 7570 — старт!

В огромната пещера ехото повтаря многократно гласа на жената, замислила и изпълнила зловещия проект с пираните.

С котешка стъпка тръгващ нагоре по стълбите. С всяко ново стъпало екотът на подводната пещера отслабва. Жестокостта на нечовешкия експеримент те кара да бързаш още повече. Ако не срещнеш никакво препятствие, след малко ще се измъкнеш от този ад. Но може ли някой да каже с какъв неприятел ще се срещнеш по пътя нагоре?

Ще извадиш нож — мини на [295](#).

Ще приготвиш пистолет — продължи на [324](#).

Ще минеш без оръжие — попадаш на [335](#).

В кръчмата влизат двама въоръжени мъже. Те идват право при теб. Лицата им се разливат пред очите ти, телата им се напъват като хармоника, всичко в тях ти се струва нереално, гласовете им идват до теб сякаш от оня свят.

— Готов ли е?

— Като пън.

Ще ти се да им кажеш, че не си чак толкова гипсиран, но от устата ти не може да излезе нито звук.

Двамата мъже те хващат за ръцете. Заедно с тях излизаш от кръчмата и заставаш разкрячен на една пътека, нещо като селска улица, минаваща зад къщите. Сега вече си сигурен, че въоръжените хора съществуват.

— Не ти е мястото тук, чуждоземецо — казва единият от тях. — Омитай се оттук, докато си цял. Разбра ли?

— Разбрах — успяваш да произнесеш ти. Първоначалният удар от местната ракия вече преминава.

Мъжете си тръгват, а ти отново влизаш в кръчмата да си платиш питието. Трябва ли ти време и спокойствие да обмислиш положението?

Да — мини на [179](#), не — продължи на [59](#).

Наближаваш дългото мрачно здание на делфинариума. То е толкова голямо, че вътре могат да се скрият спокойно десетина бегълци като теб. И за да вържеш ръцете на преследвачите, трябва да изключиш електрозахранването или да вдигнеш във въздуха електростанцията. В една голяма и тъмна зала преследвачите ще са безпомощни. Те не могат да завардят изходите от делфинариума, а дори да го направят, остават прозорците и покривът. Винаги има начин да ги водиш за носа.

Зад гърба ти гръмва залп, после се чува автоматична стрелба. Тъмната тропическа нощ става още по-гореща. Край теб куршумите бръмчат като ято разсърдени оси и даже е чудно, че още си жив.

Втурваш се към входа на делфинариума. В този миг става нещо ужасно — случаен куршум попада в една цистерна. Цистерната избухва, събаря част от сградата на делфинариума. Водата му потича като огромна река към теб. Една могъща вълна те подхваща и те блъсва в стената на съседната сграда. Вълната те залива и ти се удавяш в солената вода, докарана тук от Атлантическия океан.

Двамата с Еди гребете бързо и ритмично към хидроплана, който се полюшва леко над вълните в залива. Трябват ви само две-три минути да стигнете до самолета, оттам нататък работата е лесна. Неизвестността те кара да бързаш, още не знаеш какво ще направят вашите противници, за да запазят тайната на бялата къща! А те ще хвърлят всички сили и цялата мощ на тайната лаборатория, можеш да бъдеш сигурен в това.

Залп от много оръжия слага край на тишината. Поглеждаш назад и виждаш високо горе силуетите на войниците. За щастие оръжията не са насочени към вас, войниците обстрелват плажа. Те още не знаят, че имате лодка, просто покриват с град от куршуми всяка педя от тъмния плаж, където бяхте преди малко. Засега заблудата на полковник Хънт и неговите хора ви дава малко предимства, но нещо ти подсказва, че приближават решителните минути на схватката, в която един от двата противника ще бъде победен.

Какво ще направят вашите неприятели?

Ще насочат към вас прожектори — мини на **41**.

Ще пуснат осветителни ракети — попадаш на **245**.

Изстрели раздират нощната тишина. Куршумите пропищяват над главата ти. Хвърляш се на дъното на лодката и със замряло сърце очакваш враговете да спрат огъня, но вместо това стрелбата се засилва, куршумите свирят около теб и носят своята смъртоносна сила. За щастие нито един от тях не те засяга.

Няма да отговориш на огъня — продължи на [32](#).

Ще стреляш с пистолет — попадаш на [239](#).

Ще стреляш с автомат — отгърни на [12](#).

Ще хвърлиш бомба — мини на [177](#).

Местността, която се простира под теб, е хълмиста и обрасла с гора. Между хълмовете се вие сивата лента на някакво шосе, по което рядко се срещат стари коли и камиони. Тук, над тази дива местност, една повреда в самолета може да ти струва живота. Продължи на **18**.

Загребваш безшумно с греблата и тръгваш към брега. Лодката се плъзга тихо към група високи палми. Това място ти изглежда най-подходящо за проникване в опасната зона. Внезапно близо до теб една голяма риба изскача над повърхността и пада тежко във водата. Топли капки речна вода опръскват лицето ти. Замръзваш от ужас, шумът може да привлече вниманието на нощния страж.

Ще се послушаш — мини на [180](#).

Ще слезеш на брега — продължи на [253](#).

Ще престанеш да гребеш — отиваш на [271](#).

Ще забележиш нещо — попадаш на [69](#).

Ще си приготвиш пистолета — прехвърли се на [196](#).

Минаваш край телената мрежа и се отдалечаваш от брега. По пътя непрекъснато оглеждаш дърветата близо до бодливата тел. Някои от тях могат да ти помогнат. Най-сетне намиращ това, което търсиш.

Качваш се на едно високо дърво, прехвърляш на един клон въжето, което носиш, увисваш внимателно на въжето и започваш да се люлеееш. Веднъж, втори, трети път, последен замах, пускаш единия край на въжето, прелиташ над телената мрежа и падаш в забранената зона. Няколко минути оставаш да лежиш на земята, за да разбереш дали не са те усетили хората от охраната. Не, всичко е спокойно, можеш да разгледаш района.

Мини на **30**.



— Готови ли са новите корпуси? — пита доктор Волф мъжа до нея.

— Да. Сега минават на механични изпитания. Другата седмица ще ги получим.

— А филтрите към тях?

— Вече са в склада.

— Мисля, че с тях ще подобрим дишането на пираните.

— И аз се надявам, доктор Волф.

Ще проследиш действията на охраната — мини на [6](#).

Ще изчакаш заповедите на доктор Волф — попадаш на [55](#).

Спираш на място и се оглеждаш. Сега полутъмната каменна стълба ти изглежда като смъртоносна клопка, от която е невъзможно да избягаш. И връщането назад, и продължаването на пътя напред крият опасности, а ти си сам и всяка твоя грешка може да бъде наказана със смърт.

Ще обмислиш план за действие — продължи на [315](#).

Ще продължиш пътя си — попадаш на [296](#).

Връщаш се назад с голяма предпазливост. Вече си сигурен, че войниците те търсят и няма да се церемонят с теб, ако им паднеш в ръцете. Но твоето връщане в забранената зона не е просто прищявка, то е проява на ясното ти чувство за обстановката. От опасната зона можеш да тръгнеш към океана с най-различни средства. Освен това най-сигурният път до океана, ако изобщо може да съществува нещо сигурно в тропическата джунгла, е реката.

В хаоса на всеобщата бъркотия, сред дима и пламъците на пожара трябва да запазиш хладнокръвие и да решиш как да продължиш пътя си.

Ще тръгнеш с лодка — продължи на **189**.

Ще изслушаш предложение за помощ — отгърни на **145**.

Ще вървиш пеша — прехвърли се на **182**.

Ще отидеш в селото за помощ — мини на **303**.

Ще използваш самолет — попадаш на **246**.

Ако решиш да тръгнеш с мотоциклет, прехвърли се на **268**.

Това навярно не е единственото чудо на бялата къща, казваш си и излизаш със съжаление от апарата. Оглеждаш внимателно цялата зала, за да запомниш всичко, каквото има тук. Някой ден това ще ти потрябва. Мини на [130](#).

Войниците те хващат и веднага те отнасят в бараките на охраната: Там те хвърлят на голите дъски и започват да те бият. Всеки от тях минава край теб, ритва те с все сила и отстъпва мястото си на следващия. В тяхното търпение да те довършат бавно и мъчително има нещо нечовешко. Мъчиш се да им кажеш нещо, но устата ти е пълна с кръв. Опитите ти да се свиеш и с това да се предпазиш не дават резултат. Усещаш, че вече идва краят ти и правиш последен опит да се надигнеш. Един от войниците застава пред теб със зверска усмивка на лицето. Някой влиза в бараката.

— Спрете! — крещи той. — Доктор Волф го иска жив.

Но вече е късно — с един удар на приклада войникът размазва черепа ти.

Какво е това? В един от прозорците на отсрещната сграда виждаш светлина. Дали някой не те е забелязал? Колкото и да е неприятно, човек не може да остане дълго време незабелязан.

Минава ти мисълта, че трябва да се махнеш по-скоро от това място. Може би тук трябва да дойде голяма, добре организирана група агенти с нужната техника. Веднага отхвърляш тази идея. Ти си пред прага на една съдбоносна тайна и държиш всичко да откриеш сам.

Светлината в прозореца изгасва. Искат ти се да вярваш, че това е добър знак.

Можеш да се върнеш обратно в сградата — мини на [29](#), или да се спуснеш по водосточната тръба — продължи на [4](#).

Изчакваш малко, заслушан в ноцните звуци на гората край голямата река. Няколко минути трябва да останеш в сянката на крайбрежните дървета, а после можеш да продължиш пътя си по реката.

Но слухът ти долавя някакъв шум, който не прилича на останалите горски звуци. Имаш чувството, че някакво животно прошумолява, докато се промъква между храстите.

Ръката ти веднага посяга към оръжието, но после се досещаш, че имаш по-добри средства за отбрана.

Ще се обърнеш — мини на [114](#).

Ще изоставиш лодката — продължи на [65](#).





Влизаш на пръсти в дъсчената барака и заставаш до началото на нара. Поглеждаш надолу към човека, който спи с отворена уста. Около гърлото му има някакъв апарат, който се състои от метален корпус от перфорирана ламарина. В корпуса е разположена гъбеста еластична материя. Целият апарат е свързан с черна гума, наподобяваща къса фланелка, облечена върху голото тяло на човека.

Бутваш леко заспалия човек. Той трепва и се събужда. Дори в полумрака на бараката забелязваш, че на лицето му е изписан страх.

Ще го разпиташ — мини на **40**.

Ще го сплашиш — продължи на **218**.

Ще побързаш да се махнеш — попадаш на **19**.

Ще успокоиш човека — прехвърли се на **3**.

— Пусни димна завеса, Еди!

Огромен тъмен облак обвива самолета, скалата и бялата къща. И в този облак се чува само сърдитият вой на мотора, който ви издига нагоре.

Обръщаш се и поглеждаш назад. Дискът навлиза с бясна скорост в кълбата от гъст черен дим. Вятърът от движението на светеция диск раздухва дима, В последния момент хората от странния диск забелязват скалите и се опитват да избегнат удара, но вече е късно — апаратът се врязва в бялата къща и избухва. Ярките пламъци се издигат към небето. Чуват се още няколко взрива. Избухват цистерните с гориво. Пожарът осветява водите на залива, за няколко секунди нощта се превръща в ден.

Мини на [228](#).

Зад дясната врата няма нищо интересно. Там е разположен само един голям трансформатор за нуждите на лабораторията. Прехвърли се на [207](#).

Насочваш се към линейния кораб в края на басейна, Витлото на подводния апарат мощно те дърпа напред. Изпитваш чувството, че си истинска риба, която днес иска да покаже всичките си умения.

Но въпреки главоломното втурване в авантюрата не си спокоен. Преследва те мисълта, че отнемането на водолазния костюм не мина съвсем гладко и че скоро някой от тези хора ще открие измамата. Обръщаш се и поглеждаш назад. Във водата е тъмно, но успяваш да различиш сенките на двама водолази, хванати за подводните влекачи, които минават край теб и те разглеждат подозрително настойчиво. Тук водолазите се пускат през интервал от трийсет секунди, а сега изведнъж стартират няколко души със специални костюми. Един от тях стреля в теб с малък подводен заряд, който успяваш да избегнеш с отчаяни усилия.

Можеш да минеш на [224](#) или на [191](#).



Качваш се в лодката, влизаш навътре в реката и оставаш лодката да плува по течението, като от време навреме я насочваш с греблото, за да не се отдалечиш много от брега. Нощта е тъмна, въздухът е влажен и задушен, комарите налитат отвсякъде. По гърба ти се спуска тънка струйка пот. Пътят към забранената зона обещава да бъде труден и мъчителен. Засега не можеш да си представиш какво дириш — дали несметни съкровища, тайни складове с боеприпаси, ракетни площадки за Фау-1 и Фау-2, или пък нещо съвсем различно, което не се побира в главата.

Улисан в мислите си, ти не забелязваш, че лодката ти плува много близо до брега. Неусетно си стигнал до забранената зона.

Ще продължиш безшумно — мини на [155](#).

Ще слезеш веднага на брега — продължи на [253](#).

Разсъмва се. Наближаваш най-оживената част от реката. Тук вече плават малки и големи лодки, търговски кораби. От двете страни на реката се издигат бараки, дъсчени и тухлени къщи, жени перат дрехи край домовете си, а полуголи деца гледат с любопитство корабите и лодките. Така минава почти целият ден. Следобед минаваш делтата на реката и стигаш до брега на океана.

Ще тръгнеш на север — мини на **79**.

Ще се насочиш на юг — попадаш на **13**.

С един куршум можеш да повалиш часовия. От мястото, където се намиращ, спокойно ще го улучиш в главата или в гърдите, но това не решава въпроса, напротив, сам ще си затвориш пътя към охраняваната зона. Всеки изстрел през нощта ще вдигне на крак цялата охрана и тогава в този район няма да остане нито едно потайно кътче. Не, в този миг стрелбата по часовия е абсолютно неприемлива, по-добре да измислиш нещо безшумно.

Ще си помислиш за някои от твоите изобретения — мини на [235](#).

Ще си послужиш с нож — продължи на [213](#).

Очакваш опасност — отгърни на [272](#).



Промъкваш се незабелязано в склада за специални костюми и грабваш първия, който ти попада пред очите. Събличаш дрехите си, слагаш някои неща в джоба на водолазния костюм, скриваш дрехите си в един сандък, после се промъкваш до площадката и се спускаш във водата. Този път е доста по-трудно. Водата в пещерата е много по-дълбока, изходът не се вижда и само по движенията на други водолази с ярки костюми успяваш да се ориентираш. Скоро се промъкваш с плуване през изхода от пещерата.

Една сянка минава като мълния пред очите ти. Заострената муцуна и големият плавник на гърба не оставят никакво съмнение — това е акула, страшилището на моретата. Изваждаш ножа и се оглеждаш с разгуптяно сърце. След умората от изтощителната борба ще успееш ли да се справиш с още един кръвожаден противник?

Акулата започва да се върти около теб, като все повече стеснява кръговете. С бързото си и леко плуване тя е абсолютен господар на положението. Няма да ти се дам лесно, казваш си на ум и стисваш зъби. И когато акулата се хвърля в атака към теб, замахваш с ножа, забиваш го в нейната гъвкава плът и разпаряш корема ѝ. Кръвта на морския хищник те облива и обагря водата в розово.

След малко тук ще гъмжи от акули, знаеш го много добре и трябва да се спасиш колкото може по-бързо. Завиваш наляво към малкия плаж, който по това време на нощта е напълно безлюден. Ако успееш да стигнеш невредим до сушата, ще избегнеш нашествието на морските хищници, а невидимата цел ще бъде унищожена в най-скоро време.

И ето че стъпваш на дъното близо до крайбрежната ивица. Излизаш задъхан на сушата, отдалечаваш се на двайсетина крачки от брега и се каниш да свалиш водолазния костюм.

Ще бързаш да изчезнеш от това място — мини на [37](#).

Ще огледаш океана — продължи на [77](#).

Ще погледнеш към бялата къща — попадаш на [312](#).

Ще огледаш пясъчната ивица — прехвърли се на [254](#).

— Трябва да довършим тази подводница — обажда се Еди от задната седалка на самолета.

Ти си съгласен. Борбата още не е завършила, не ти се иска екипажът на тази модерна подводница да се спаси с бягство.

Ще пикираш над подводницата — мини на **305**.

Ще дадеш на Еди да се прояви — мини на **141**.

Изведнъж стрелбата спира.

— Хей, чужденце!

Това е женски глас. Поглеждаш към мястото, откъдето, идва гласът. Това е сградата на болницата. На прозорците не се вижда никой, жената или е зад стената, или се крие зад самата сграда.

— Аз съм доктор Волф, началник на лабораторията. Заобиколен си отвсякъде. Предлагам ти да спреш съпротивата. Ако се предадеш, ще ти запазя живота. Чуваш ли ме?

Ще отговориш — мини на [119](#), ще водиш преговори — продължи на [252](#).

Тръгваш надолу по стълбата. Сега целият си в слух. Ако някой дойде срещу теб, няма да те изненада. Вече си долу и се каниш да излезеш от сградата, но внезапно трепваш и спираш на място. Струва ти се, че чуваш шум от стъпки в зданието. Това не е ли плод на опънатите ми нерви и разпаленото ми въображение, питаш се. Не, тук наистина идва някой. Мими на [132](#).

Спираш за малко. Някъде високо над теб се чуват виковете на маймуните, но ти не можеш да ги видиш през гъстите листа на тропическата гора. Засега острият ти слух не долавя човешки стъпки или гласове. Един наивник може да си каже, че няма никаква опасност, но ти обикновено не взимаш прибързани решения, всичко трябва да се обмисли.

Ще тръгнеш ли към района, ограден с бодлива тел?

Да — мини на [57](#), не — продължи на [74](#).

За кой ли път отваряш дневника. Страниците му вече са започнали да пожълтяват, но това няма никакво значение, важно е можеш ли да извлечеш някакви сведения за задачата, която върховното командване на Вермахта е поставило на капитан Раум. Той е получил новото назначение на 14 април и това е най-важният ти опорен пункт. Тук стигаш до интересен извод: задачата на Лудвиг Раум е изключително важна. Каквото и да е направил капитан Раум, то е станало през април или началото на май 1945 година. Да, но какво е то? Прехвърли се на 45.

Напипваш хладното тяло на една граната в джоба си. Изваждаш я, дръпваш халката, отброяваш три секунди и хвърляш бомбата срещу неприятеля. Доколкото можеш да прецениш в тъмното, бомбата пада далеч от целта, но стрелбата срещу теб спира. Успя да им запушиш устата, какво по-хубаво от това?

Мини на [32](#).

Мисълта е наистина необикновена и дори прекалено хазартна — да се пъхнеш във водолазния костюм и да участваш в изпитанията тук, далеч от всякаква помощ, е пълна лудост. Има толкова много охрана и помощен персонал, все някой ще те усети и тогава изобретателят на всякакви трикове едва ли ще успее да спаси кожата си.

Но ако номерът мине? Ако успееш да участваш в изпитанията на тези нови костюми, по-лесно ще можеш да откриеш тайната на тяхното производство. Рискът си заслужава. Опитай да се включиш в изпитанията.

Мини на [43](#).



Излизаш веднага от кръчмата и тръгваш по пътеката към гората, но сега тропическата джунгла не те интересува, твоята цел е изоставената къщурка в края на селцето, която си видял на отиване към кръчмата. Оглеждаш се и като не забелязваш нито един човек наоколо, вмъкваш се бързо в прогнилата къща. Покривът ѝ е пробит на няколко места, но за това не те е грижа. Залостваш зад себе си вратата, сядаш тихо на пода, облягаш се на стената и оставаш така в мрака, за да помислиш какво да правиш. Колкото повече размишляваш, толкова по-трудно ти се вижда положението.

Ще напуснеш къщата — мини на [340](#).

Ще останеш да пренощуваш — отгърни на [93](#).

Нещо прошумолява на брега. В топлия и влажен въздух, пропит с дивия аромат на джунглата, в храстите на брега виждаш сянката на някакво животно. Струва ти се, че това е едно от дивите прасета, които се срещат из тези места, но не си съвсем сигурен. Лошото е, че този шум може да привлече вниманието на нощната охрана, затова сега трябва да си по-тих от водата, по-нисък от тревата.

Ще слезеш на брега — продължи на [253](#).

Ще престанеш да гребеш — мини на [271](#).

Ще приготвиш оръжие — отгърни на [196](#).

Ще се огледаш — попадаш на [69](#).

Хващаш се за един от клоните на дървото й се качваш високо над земята. Макар че и тук вали, побеснялата вода на поройния тропически дъжд не може да те запее. Ще трябва да изчакаш тук. Дано поне пороят свърши скоро!

Мини на [243](#) или на [266](#).

Пътят покрай реката е същински ад. Тук целият район е едно безкрайно блато, в което господари са змии, комари и други досадни животинки. Мракът, изпаренията и миризмата на гнило могат да уплашат и най-смелия човек. Краката ти затъват ту до глезена, ту до коляното, но ти продължаваш упорито напред, към делтата, където величествената река се влива в океана.

Много скоро разбираш, че още не си видял най-страшното от това място, където кал и смрад допълват адската жега. Забелязваш около себе си няколко двойки червени светлини, подобни на малки-немигащи лампички. Към теб тръгват истинските господари на тези блата — кайманите, южноамериканските крокодили. Преброяваш бързо животните, които те заплашват. Те са четири.

Пистолетът вече е в ръцете ти. Стреляш четири пъти между очите на крокодилите. Три от тях потъват веднага, четвъртият започва да се мята и едва не те събаря с опашката си. Стреляш още веднъж. Кайманът притихва, тялото му потъва в тресавището.

Продължи на [276](#).



Изгубил почва под краката си, ти се опитваш да тръгнеш назад, където се чувстваше достатъчно стабилно. След отчаяни усилия успяваш да се обърнеш назад, но това не става даром, при обръщането си хлътваш почти до раменете в зелениясалата миризлива вода. Над блатото се носят рояци мухи, комари и най-различни насекоми. Те кацат по лицето и шията ти, докато се опитваш да стигнеш до близката туфа, къс от здравата земя, на която искаш да стъпиш сега.

Тресавицето бавно и неумолимо те засмуква. Вече не можеш да извадиш нито въжето, нито своето ново изобретение. След минута зеленикавата вода на блатото се затваря над главата ти. Този път нямаше късмет, бялата къща ще остане дълги години като истинска крепост на брега на океана.

— Внимавай, Марк, дърво отляво!

Предупреждението на Еди идва навреме. Увлечен в играта на котка и мишка, в която мишката без съмнение сте вие, ти си загубил височина и летиш право към едно дърво. В последния миг с отчаяна маневра издигаш самолета нагоре. Ските му едва докоснаха клоните на дървото.

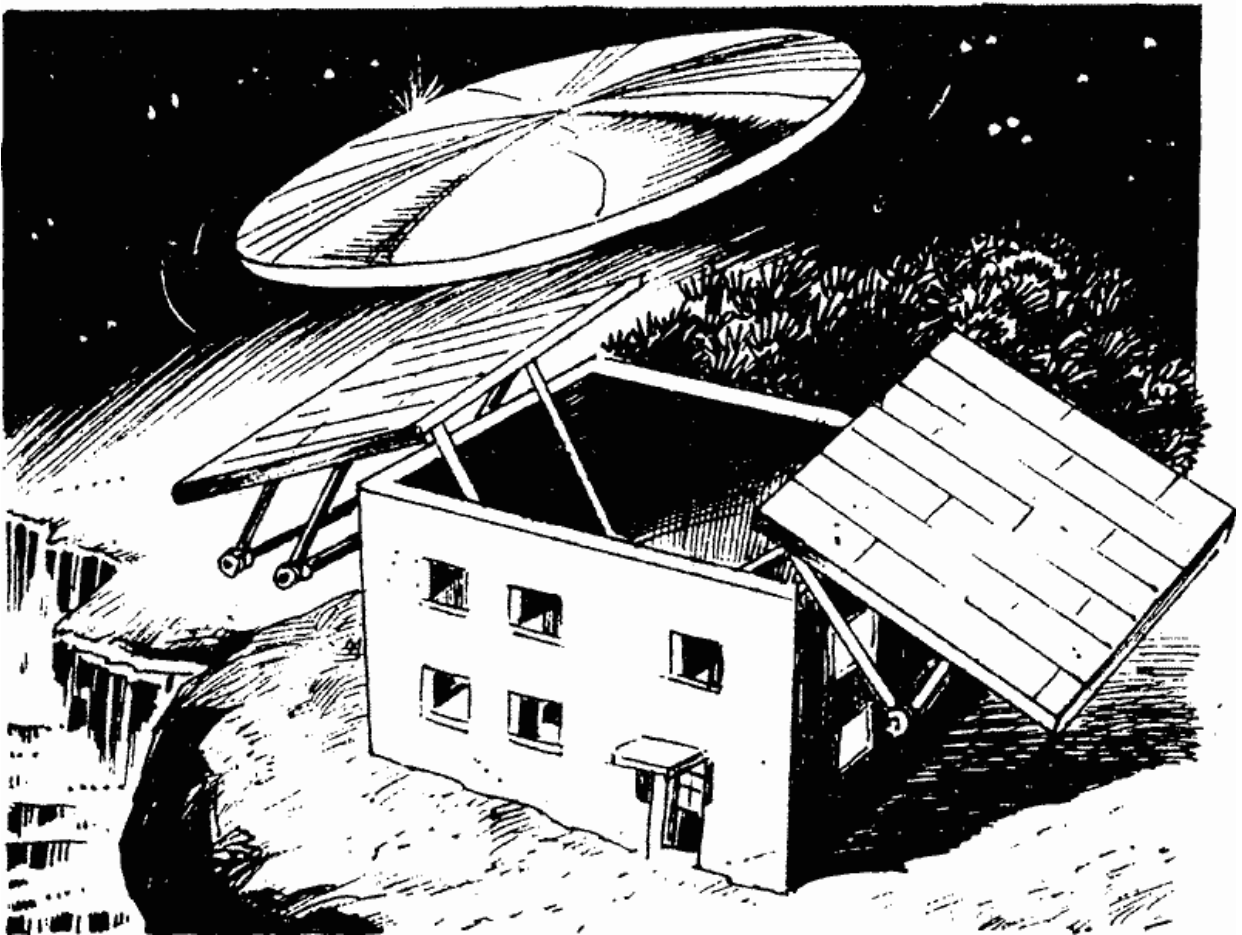
Този път имаше голям късмет! Мини на **11**.

Правиш кръг над залива и се връщаш назад.

— Време е да накажем бялата къща — казваш ти високо, за да надвикаш рева на мотора.

Насочваш самолета към самотната бяла къща, кацнала върху скалата. Ако оцелееш след бясната стрелба срещу самолета, скоро ще ликвидираш тази база или поне за известно време ще я извадиш от строя, а после някой ще се заеме с нея. Сега вече не търсиш невидима точка в пространството, целта е ясна и определена.

— Какво става, Марк?





В гласа на Еди долавяш тревога. Ти също си доста изненадан. Плоският покрив на бялата къща се разтваря като крила на птица. От нея полита огромен светещ диск. Ярка бледосиня светлина огрява вилата, скалата и целия залив.

— Внимавай, Марк, ще се блъснем!

Завиваш надясно, за да избегнеш сблъсъка със странния летящ апарат.

Една мисъл ти минава през ума.

Ще я кажеш ли на Еди?

Да — мини на [225](#), не — продължи на [56](#).

— По-бързо! — крясва един от войниците. Човекът сякаш не чува какво му казват. Той просто седи на пейката до другите експериментални същества и изобщо не си прави труда да се съблече. Пираната иска поне за миг да отхвърли чудовищните експерименти, в които е малка брънка, поне за миг да почувства, че стои над всички, които се подиграват с човешкото достойнство, поне за миг да се почувства човек. Войникът изтичва към него.

— Чу ли какво ти казах? — крещи войникът. — Събличай се веднага! Това е заповед.

Ще влезе ли човекът в басейна?

Да — мини на [249](#), не — продължи на [104](#).

Ако те интересува какво става в делфинариума, попадаш на [136](#).

От задуха и влажния въздух целият се изпотяваш. Свит на две в гардероба, ти мислиш за човека, който идва насам. Може да е обикновен пазач, а може и да е добре въоръжен войник, който идва точно към тази стая, точно към този шкаф, точно към теб. Тогава ти няма накъде да бягаш и можеш да станеш лесна плячка на някой, който иска да се поупражнява в стрелба с автоматично оръжие по жива цел. Тук нямаш никаква възможност да се спасиш.

Ще се скриеш в съседната стая — продължи на [215](#).

Ще излезеш веднага от лабораторията — прехвърли се на [132](#).

Хвърляш се към реката, изправен в цял ръст. Сега трябва да бягаш колкото може по-скоро, без да се грижиш за прикритието си. Из цялата охранявана зона се вдига шум, повечето прозорци светят, времето работи срещу теб. Чуват се изстрели. Край ушите ти свирват няколко куршума.

Ще тичаш наведен — мини на [15](#), ще бягаш на зигзаг — продължи на [26](#).

Въоръжен с пистолет, автомат и няколко бомби, ти се качваш на една надувна лодка и с най-голяма бързина отплуваш надолу по течението. В главата ти се въртят най-различни мисли. Не можеш да забравиш вида на измъчените хора, които в нечовешкия експеримент се наричат просто пирани.

Когато стигаш до средата на реката, спираш да гребеш и оставаш течението да те носи само към делтата. След ожесточената борба с охраната в забранената зона имаш нужда от малка почивка. Трябва да помислиш и за бялата къща, за която чу да се говори в лагера.

Ще продължиш спокойно — мини на [153](#).

Ще погледнеш назад — отгърни на [76](#).

Ще огледаш внимателно реката пред теб — попадаш на [197](#).

— Как си, Еди?

— Ох, не ме питай! — простенва зад гърба ти твоят приятел. — Тези от летящия диск са ни облъчили с нещо. Ще ми се пръсне главата.

— Трябва да издържиш, Еди!

Ще направиш ли маневра?

Да — мини на **307**, не — продължи на **84**.

Ако искаш да опиташ друг вариант, прескочи на **339**.

От другия край на басейна срещу теб идва един водолаз с костюм като твоя. Той носи в ръцете си къса тръба, подобна на гранатомет. Само че какво ще прави с гранатомет под водата. Скоро разбираш тайната на тръбата. Твоят противник я насочва към теб и веднага натиска спусъка. От тръбата излитат десетина оловни тежести, за които са свързани краищата на широка мрежа, заплашваща да те улови като голяма и глупава риба.

Но водолазът срещу теб не успява да те улови. Гмуркаш се дълбоко в басейна, избягваш мрежата на нападателя и докато той се мъчи да те открие в тъмната вода, продължаваш напред, макар да не си сигурен, че това е най-добрият начин за спасяване от надвисналата опасност.

Кой от макетите ти се струва най-безопасен?

Подводницата — мини на [129](#), торпедният катер — продължи на [302](#), линейният кораб — отиваш на [66](#).

Срещу теб се втурват двама войници с насочени напред автомати.  
Спираш нападението им с два точни изстрела.  
Прехвърли се на [233](#).



Нищо не ти струва да го порaziш с бенгалски огън. Всъщност това не е бенгалски огън, а най-обикновен магнезий, с който в най-трудните минути от живота си заслепявал противника. Ярката бяла светлина на магнезия изважда врага от строя за около седем секунди, а седем секунди са страшно много време, нали така? Можеш да грабнеш оръжието на някой от тези юначаги, да ги сриташ и да им заровиш мутрите във влажния пясък, имаш време да им поднесеш някоя и друга изненада. Нещо ти подсказва, че трябва да побързаш.

Ще се откажеш от бенгалския огън — мини на **68**.

Ще обмислиш друга идея за поразяване на противника — попадаш на **80**.

Правиш завой и тръгваш отново в атака. Този път и двамата хвърляте бомби върху корпуса на беззащитната подводница. В обшивката ѝ се отварят още няколко пробойни. Това вече е гибелта на този странен и неизвестен кораб, може би последното дело на военните инженери от Третия райх.

Прехвърли се на [341](#).

Прокрадваш се с тихи котешки стъпки към бараката, воден от любопитството и желанието да направиш нещо необикновено. Сетивата ти са напрегнати, в случай на нужда трябва да се защитиш или да се скриеш, за да избегнеш смъртта. Открехващ безшумно вратата и веднага разбираш за какво служи тая съборетина. Това е караулно помещение.

Ще огледаш ли вътрешността на бараката?

Да — мини на [217](#), не — продължи на [147](#).

А може да се случи и нещо непредвидено — прехвърли се на [94](#).

Изваждаш от джоба си пистолета. Докосването до хладната стомана ти връща усещането за сила, дава ти сигурността, че каквото и да стане, можеш да отблъснеш всяко нападение. Ако някой войник от охраняваната зона те вземе на мушка, трябва да отговориш на удара с удар.

Ще погледнеш ли напред?

Да — мини на [69](#), не — прехвърли се на [253](#).

Един поглед напред те успокоява. Никъде не се виждат села или градове, не се забелязват и сигналните светлини на кораби. Само някакъв шлеп, натоварен с дървен материал, минава край теб, но на него не може да има хора от охраняваната зона. Въпреки това минаваш вдясно и изчакваш шлепът да отmine.

Ще продължиш да гледаш напред — мини на **62**.

Ще обърнеш поглед назад — продължи на **153**.



След малко от стаичката близо до теб излизат хора в костюми за подводно плуване, плътно прилепнали към телата им. Костюмът скрива и главите на водолазите с изключение на очите, на които има специални очила. Водолазните дрехи са оцветени в различни цветове. Въпреки необикновения им вид костюмите не те учудват много. Само едно нещо ти прави впечатление — костюмите не се захранват с кислород.

Макар че си изобретател и полковник Хънт не напразно ти вика Маркони, този път си глътваш езика. Тези хора, макар и с нечовешки

средства, са постигнали голям напредък в овладяването на подводния свят.

Четирима души носят към басейна някакъв апарат с винт, подобен на торпедо, и го спускат във водата. После спускат във водата още няколко такива машини. Скоро разбираш за какво служи странният уред — това е малък подводен скутер. Един от водолазите хваща дръжките на торпедото, гмурка се под водата и с негова помощ стига много бързо до отсрещния край на басейна, където трябва да сложи магнитната мина под някой от вражеските кораби. В този миг много ти се ще да видиш какво представлява костюмът за подводно плуване.

Ще се втурнеш ли веднага в тази авантюра?

Да — мини на **43**, не — продължи на **178**.

Еди поглежда назад. По лицето му се чете напрежение.

— Какво има, Еди?

— Нещо се бавят, не зная защо.

— Мислят, че сме им в кърпа вързани.

— Не, просто искат да опитат нещо друго.

Няма какво повече да чуеш от Еди — продължи на **33**.

Ако искаш да получиш още някои сведения, мини на **2**.



Само след няколко секунди се качвате в лодката, хващате здраво греблата и с дружни усилия навлизате навътре в океана.

— Къде е самолетът, Еди? — питаш задъхано ти.

— Ето го там.

Вглеждаш се в мрака. Хидропланът, с който е дошъл Еди, се полюшва леко над вълните на двеста-триста метра от вас. Ако всичко върви по плана, скоро и двамата ще бъдете вън от опасната зона, в която няма гаранция за живота.

— Те могат да унищожат самолета, Еди.

— Могат — съгласява се Еди и продължава да гребе. Какво очакваш от бялата къща?

Да открие огън — мини на **152**.

Да ви преследва — продължи на **73**.

Да освети цялата местност — отгърни на **245**.

Да ви засече в светлината на прожекторите — попадаш на **41**.

Въпреки ярката светлина, с която е осветен брегът, решаваш да проникнеш в охраняваната зона от реката и продължаваш да се носиш по течението в топлата вода. Докато плуваш, внимателно оглеждаш целия район, ограден с бодлива тел. Тук има стари и нови бараки, електростанция с дизелов генератор, две масивни постройки, кула за часовия, най-различни бараки и една много дълга сграда, която трябва да е склад за памук, кафе и... Чудиш се за какво още, защото сградата е много голяма, за да пази само памук и кафето.

Когато часовият обръща поглед, ти се приближаваш тихо до един голям камък и се скриваш зад него. Охраната не те забелязва. След минута се отдалечаваш от брега и се скриваш зад една от постройките. Прехвърли се на **30**.

Неочаквана идея те кара да напрегнеш усилията си. Хрумва ти да използваш някои от твоите номера, както ги нарича полковник Хънт. Обикновено в джоба си носиш шишенца, кутийки и фунийки, пълни с най-различни вещества, които гърмят, горят, димят и предизвикват ужас у хората, които не очакват нещо такова. Но този път те очаква разочарование — част от тези неща останаха в една малка стая в делфинариума, а останалите изразходва в борбата с войниците.

Продължи на [118](#).

Тук предпочиташ да намалиш височината и да продължиш ниско над земята. В страните на Южна Америка военните от противовъздушната отбрана обичат да изпробват качествата на своята зенитна артилерия срещу граждански самолети. Засега полетът на предизвиква трудности, но в далечината се появяват хълмове, обрасли с гъста гора.

Ще се издигнеш високо в небето — отгърни на **88**.

Ще се насочиш към бреговата ивица — продължи на **154**.

Ще запазиш курса — попадаш на **18**.

Обръщаш лодката и тръгваш на юг. В далечината виждаш кораб, но той не те интересува. Сега трябва да намериш на всяка цена бялата къща, ако все пак тя съществува. Продължи на **13**.

Тръгваш по левия бряг и хиляди пъти проклинаш избора си. Тук джунглата е толкова гъста, че понякога не успяваш да си проправиш път с острия нож и тогава отново трябва да газиш във водата, за да продължиш напред. Реката и тропическата гора ти поставят безброй препятствия по пътя, а горещата влажна нощ, изпълнена с комари, сякаш не ти дава да дишаш спокойно. В тези трудни минути се опитваш да мислиш философски — това е част от играта, в която се втурна въпреки благоразумните съвети на полковник Хънт.

Ще продължиш с плуване — мини на [274](#).

Ще се върнеш назад — продължи на [266](#).

Ще вървил! по брега — попадаш на [280](#).

Ще се пребориш с неочаквана трудност — отгърни на [298](#).

Провираш се под брезента, изкачваш бързо металната стълбичка и влизаш в сребристия диск. В него светят само малки разноцветни лампички върху широко командно табло, разположено в полукръг около трите седалки с високи облегалки. Това ти прилича на подводен апарат. Стените на апарата се прозрачни, през тях се виждат брезентът и подът. Това, което помисли за металната обшивка на корпуса, е стъкло или пластмаса. Но ако е подводен апарат, формата му е доста странна.

Ако напуснеш необикновения апарат, мини на **160**.

Ако решиш да останеш, продължи на **54**.

Излизаш тихо през желязната врата, като се стараеш да избегнеш включването на сигнализацията. Ако задействаш алармената система, ще се вдигне такъв вой, че никой вече не може да те спаси. Тук, на тази стълба, ти се намиращ в самия център на огромната скала, а около теб гъмжи от въоръжена охрана. В случай, че те открият, бягството ти е абсолютно невъзможно.

Слизаш бързо още по-надолу и след малко стигаш до огромна пещера. Няколко малки лампи с бледата си светлина дават само приблизителна представа за огромната строителна работа, извършена тук.

В единия край на пещерата има широка площадка, в края на която забелязваш асансьори. От площадката започва вода, която заема огромна площ; В другия край на пещерата се виждат три макета — на крайцер, линеен кораб и някаква странна, необикновена подводница. В огромната зала се чува шумът на прибоя. От океана те дели само дебелият скала. Във водата виждаш трима души като тези в забранената зона. Дали и тук няма да правят някакви изпитания?

Прехвърли се на **116**.



С най-голяма предпазливост изключваш алармената система на касата и отваряш дебелия стоманен врата. В касата има куп тетрадки. Прелистваш една от тях до прозореца, за да използваш слабата светлина, която идва отвън. Както и очакваш, тетрадката е изпълнена с колонки от цифри, записани грижливо с калиграфен почерк. Над цифрите с пореден номер на експеримента се срещат три думи: делфини, пирани, костюми.

Първоначалната ти мисъл, че това е тайна лаборатория за наркотици, сега ти изглежда погрешна. Тук става нещо друго, но още не можеш да разбереш какво. Трябва да откриеш какви са тези делфини и пирани, за които са направени толкова много експерименти, ако може да се съди по този дневник...

Чуваш далечен шум. Външната врата се отваря и някой тръгва по стълбите към вестибюла. Оставяш дневниците, затваряш бързо вратата на касата, като в това време мислиш какво да правиш.

Ще се скриеш в съседната стая — мини на **215**.

Ще се качиш на втория етаж — отгърни на **132**.

Ще се пхнеш в гардероба — продължи на **92**.

Грабващ оръжието на войниците и го изтръскваш от пясъка. Крайно време е да се спасявате от това място. След малко тук ще дойде цяла армия войници и двамата трябва да се защитавате срещу огъня на техните автомати, нещо напълно невъзможно на това голо място.

Усещаш ли близка опасност?

Да — мини на [134](#), не — продължи на [146](#).

Внимателно оглеждаш видимата част на секретната зона. Някои имат нужда от лист и молив, но за теб това са излишни неща. В, паметта ти се запечатват като на фотолента всички сгради, дървета и бараки. Сега вече си готов да нахлуеш на вражеска територия.

Попадаш на [322](#).

Отваряш прозореца и стъпваш с единия крак на дебелия клон на дървото пред сградата. Хващаш се за клона над теб, с рязко движение се отблъскваш от перваза и се скриваш сред листата на дървото. От тук можеш да слезеш на земята съвсем тихо и никой няма да те чуе.

Можеш да се спуснеш по водосточната тръба — мини на **4**.

Можеш да изчакаш — продължи на **50**.

Спираш до близките дървета, завързваш коня и се притаяваш. Засега не знаеш колко са неприятелите. Може би те са направили засада и само чакат да минеш по пътя, за да те прострелят от удобното си скривалище? Трябва да изчакаш малко, може би враговете сами ще издадат присъствието си.

Някакъв едва доловим шум привлича вниманието ти. Вдигаш глава и замръзваш от ужас. Една гигантска боа, увиснала от клоните на дървото, се кани да те нападне.

Светкавично изваждаш пистолета. Изстрелите прозвучават глухо във влажната нощ. Тялото на змията започва да се гърчи. Скоро тя се отпуска и пада на земята.

Ако изчакаш, мини на [275](#).

Ако се върнеш в забранената зона, продължи на [159](#).

Ако продължиш с коня, попадаш на [233](#).

Ако забележиш човек, който стреля срещу теб, отгърни на [287](#).

Ако действаш незабавно с оръжието, прехвърли се на [192](#).

Дали да не понижеш часовия с нож? Ножът е оръжие, което владееш добре, но разстоянието е доста голямо, има опасност да пропуснеш целта, а това може да предизвика стрелба и нощна тревога. Освен това още не е сигурно, че нощният пост те е забелязал.

Ще изчакаш събитията — прехвърли се на [272](#).

Ще използваш едно от своите изобретения — мини на [235](#).

Преди още ягуарът да се хвърли срещу теб, ти насочваш към него една ампула с приспивателен газ. Натискаш копчето на флакона. Чува се съскане и тънката струя обвива муцуната на звяра. Той се опитва да скочи и да те разкъса с острите си нокти, но от опита му нищо не излиза. Ягуарът просто се строполява в краката ти. Сега той не е опасен. След час-два ще се събуди и ще тръгне на лов из дивата джунгла край реката. Дотогава ти ще бъдеш далеч от тук.

Отгърни на [274](#).

Тихо се вмъкваш в съседната стая. От прозореца идва слаба светлина, която осветява няколко маси с научна апаратура, табла с диаграми, аптекарски везни, шкафове. Първата ти мисъл е за прозореца — в случай на опасност можеш да скочиш долу. Засега няма нищо страшно, възможно е този, който идва насам, просто да обикаля стаите, както правят това нощните пазачи.

Все пак предпазливостта не е излишна, пък и в тази стая на втория етаж положението ти не е много сигурно. Трябва да направиш нещо по-смислено. Мини на [132](#).



С голяма предпазливост се отделяш от спасителната сянка на брега и продължаваш надолу по течението. Шумът от мотора на катера вече не се чува и можеш за малко да си отдъхнеш, но нещо ти подсказва, че трябва до бъдеш нащрек. Откакто тръгна да търсиш невидимата цел, животът ти постоянно виси на косъм.

Около четвърт час плаваш спокойно по течението на реката. Топлата тропическа нощ те кара да се отпуснеш и дори да задремеш на кормилото.

Някакъв нов шум се втурва в съзнанието ти. Отваряш очи и поглеждаш напред. Няма нужда да се вглеждаш дълго, катерът изведнъж се очертава пред теб с цялата си въоръжена сган. Струва ти се, че всички пушки са насочени към теб.

Нямаш време за мислене. Събитията налагат да вземеш мигновено решение.

Ще се помъчиш да избегнеш срещата — отгърни на [121](#).

Ще тръгнеш срещу катера — попадаш на [240](#).

В помещението е задушно въпреки отворения прозорец. На леглата спят трима души. Поглеждаш часовника ей. Ако часовете се сменят на два часа, до смяната на караула има доста време.

Най-добре ще е да се махнеш по-скоро от тук, за да не предизвикваш съдбата, но това си е лично твоя работа.

Ако останеш още малко, мини на **94**.

Ако се махнеш, продължи на **147**.

— Ш-ш-шт! — просъскваш тихо в мрака. — Само да мръднеш и си мъртъв!

Човекът лежи на нара, сумти тихичко и върти отчаяно уплашените си очи, без да каже нито дума.

Ще го успокоиш — мини на **3**.

Ще го разпиташ — продължи на **40**.

Ще се махнеш от бараката — попадаш на **19**.

Завиваш рязко и насочваш самолета към залива.

— Какво правиш? Ти си полудял — вика зад теб Еди.

Нямаш време да му обясняваш. Светещият диск отново е зад опашката на самолета и пуска няколко мълнии след вас. Трябва да смениш височината и посоката, за да избегнеш изпепеляващите лъчи, които излизат от диска.



Правиш още един завой и насочваш самолета право към голямата скала. Този път изстискваш от вашия самолет цялата скорост, на която е способен. Скалата пред вас бързо нараства и закрива всичко. Вече ти се

струва, че прекали и смъртта е неизбежна. Дръпваш с все сили лоста на управлението към себе си. Самолетът рязко излита нагоре към тъмното нощно небе.

Ще стреляш срещу диска — мини на **126**.

Ще пуснеш димна завеса — продължи на **165**.

Ще хвърлите бомба срещу бялата къща — попадаш на **250**.

Положението ти наистина е отчайващо. Водата вече стига до раменете ти, така че трябва да вдигаш високо ръка, за да хвърлиш към целта мокрото въже. В този момент си на границата на отчаянието, но ти не се поддаваш на страха. През войната си се измъквал от много сложни положения, ще се измъкнеш и сега, повтаряш си наум, за да не изгубиш контрол над действията си. Без самообладание всеки на твое място е загубен.

Вдигаш високо над главата си натежалото от влага въже, завърташ го и го хвърляш с все сила към клоните на най-близкото дърво. От отчаяното усилие хлътваш почти с една педя по-дълбоко във вонящата тиня. Въжето не улучва целта, а водата вече стига до устата ти. Опитваш се да издърпаш въжето, да направиш нещо, което да даде практически резултат, но не успяваш. Тялото ти бавно потъва и изчезва в блатото край една река в Южна Америка. Никой никога няма да научи къде и как си загубил живота си.

— Някои от пираните не ми харесват — казва доктор Щайнер.

— Защото не изпълняват предписания им режим. Трябва да ги постегнете малко.

— Да, разбира се. Но ми се струва, че можем да подсилим организмите им с някои нови лекарства.

— Това е мое задължение, ще спасим всичко годно. Останалите ще загинат по законите на естествения подбор.

Ще изчакаш заповедите на доктор Волф — мини на [55](#).

Ще чуеш въпроса на доктор Волф — продължи на [157](#).

Ще следиш действията на охраната — отгърни на [6](#).

От караулното помещение към кулата се втурват няколко войници от охраната. Насочваш картечницата към тях и с една дълга серия ги приковаваш на земята. Други излизат от бараките и стрелят хаотично срещу теб. Твоята картечница ги кара да замлъкнат.

Настъпва тишина. За няколко секунди противниците прекратяват огъня, но това не може да те заблуди. Под прикритието на нощта те се прегрупират така, че по-лесно да се справят с нарушителя на спокойствието в тази толкова добре охранявана зона.

Внезапно охраната открива огън срещу теб от всички страни. Куршумите пицят край ушите ти и всеки от тях може да сложи край на твоя живот, но ти нямаш време да мислиш за това. Със стрелбата на картечницата успяваш да държиш настрана противниците си, само че колко време можеш да изкараш така? Пет минути, половин час, до сутринта?

Няма да допуснеш неприятелите близо до кулата — мини на **81**.

Ще обърнеш внимание на нечий глас — продължи на **173**.



Засега не си наясно с правилата на изпитанията. Дали всеки може да избира къде да сложи мината, или участниците са разделени на групи? В тъмната вода на басейна трудно можеш да разбереш кой къде отива, трябва сам да решиш това.

С всеки миг плуването ти става все по-уверено. Вече успяваш да приспособиш дишането си към ритъма, с който плуваш под водата.

Мини на [64](#).

Двама от хората със специални костюми вече те настигат. Един от тях вече протяга ръка да те хване за крака. Забавяш малко движението си, ритваш го силно в главата и отново избързваш напред. Преследвачът изостава и потъва на дъното, а другият продължава да те преследва, като внимава да не го последва съдбата на неговия другар.

Минаваш бързо под макета на линейния кораб, залепваш мината на кила му и излизаш от другата страна на макета. Тук вече се събират няколко водолази. Излизаш от водата и се изкачваш по макета на линейния кораб, като в движение дръпваш ципа и отхвърляш назад еластичната качулка със стъклата. От двете ти страни изплуват и се покатерват по макета десетина водолази. Те тръгват мълчаливо към теб с вид на хора, които вече те държат в ръцете си, само че ти не мислиш така. Изваждаш от джоба на костюма си един малък цилиндър с копче. Насочваш цилиндъра към враговете отляво и натискаш копчето. От малкия предмет изригва десетметров стълб огън. Нападателяте се дръпват и политат във водата. Същото става и с останалите преследвачи, преди още да ги опърлиш с пламъка, те се хвърлят във водата.

Отстрани няколко души насочват към теб автомати, но в тоя миг се чува острият крясък на д-р Волф.

— Искам го жив!

Има да взимаш, казваш си наум и с огромен скок прескачаш от макета на линейния кораб на циментовата площадка край басейна. После хукваш презглава навън от тази мрачна, кънтяща зала.

Човек отляво — мини на **35**.

Човек отдясно — отгърни на **260**.

Двама срещу теб — продължи на **100**.

На няколко крачки един се цели в теб — прехвърли се на **127**.

- Аз бях там, Еди — извикваш на своя приятел.
  - Къде?
  - При тази чиния.
  - Сигурен ли си?
  - Разбира се. Не знам защо не ѝ сложих една бомба. Сега нямаше да имаме проблеми.
- Мини на [313](#).

В мрака на дивата джунгла забелязваш нещо голямо и светло. Чува се пукот на клони и вейки от храстите, преплетени с лиани. Спираш на място. Няколко минути слушаш как някакво диво животно се пробива път през гъсталака и бавно се отдалечава от теб. Пак се оглеждаш и виждаш същото светло нетно на същото място. Пристъпваш бавно напред и скоро забелязваш голяма каменна плоча, върху която се издига някаква фигура от бял шуплест камък.

Фигурата е висока около 3 метра и най-вероятно е от предколумбовата епоха. Това е човек с плоска шапка на едрата си глава, с големи очи, широка уста и ръце, скръстени молитвено пред гърдите. Върху леко издутия корем виси муска или талисман.

Оглеждаш внимателно фигурата, но мракът ти пречи да разбереш нещо повече за нея. Очевидно няма никаква връзка между подводницата на капитан Раум и фигурата, която е поне на петстотин години. Мини на [280](#).

Форсираш до крайност мотора. Самолетът увеличава скоростта си, но скоро нещо в двигателя започва да чука и това е първият признак, че скоро ще спре или ще се пръсне. Вече не можеш да разчиташ на тази разнебитена машина, трябва да направиш нещо, за да стигнеш здрав и читав на земята.

Ще запазиш посоката — прехвърли се на [294](#).

Ще изхвърлиш всички предмети — мини на [317](#).

Ще се опиташ да оправиш управлението — отгърни на [284](#).

Ще се насочиш към реката — продължи на [330](#).

— Да се махаме оттук, Марк — казва зад гърба ти Еди. — Ние си свършихме работата.

Поглеждаш към залива. Подводницата, която стреляше по вас със зенитното си оръдие, започва бързо да се потапя под водата.

— Още не сме си довършили работата — казваш ти и насочваш самолета към подводницата. — Има ли някоя бомба тук, Еди?

Твоят приятел вече стиска в двете си ръце по една бомба. Насочваш самолета към подводницата, която се кани да изчезне под водата.

Ще се издигнеш — попадаш на **305**.

Ще се спуснеш надолу — мини на **283**.

Ще дадеш знак — отгърни на **141**.

Изваждаш едно след друго чекмеджетата на бюрото. В тях има няколко празни тетрадки, пакет бяла хартия, индиго, кутия с подострени моливи. Нищо интересно!

Продължи на [208](#).

В суматохата на боя успяваш да запазиш хладния си разсъдък. Хвърляш се по очи на земята, изчакваш няколко секунди, скачаш на крака и отново се втурваш към кулата на часовия. Ако успееш да се качиш горе, ще имаш картечница и поглед към целия район около кулата.

Прехвърли се на [95](#).



Един от пазачите надниква в бараката, ритва те за всеки случай и пак затваря вратата. Оставаш сам с тревогите си в горещия и спарен въздух.

Отново търсиш нещо остро, с което да прережеш въжетата. Този път съзираш нещо да проблясва в мрака. Това е ламарина, закована високо на дъсчената стена. Единият ѝ край стърчи извън дъската. Гледаш с желание тази тънка ламарина, но илюзиите ти бързо отминават — до тази височина не можеш да стигнеш с вързани ръце.

Трябва да потърсиш други, по-достъпни предмети.

Мини на **10** или на **46**.

Вслушваш се в шумовете около теб. Нощта сякаш е изтъкана от мрак и шума на прибоя. Отначало не чуваш нищо, освен отмереното пликане на вълните, но след малко към този фон се прибавя нов звук. Скоро разбираш какво е това. Някой ходи с подковани обувки съвсем близо до теб. Както и предположи, на скалата има пост.

Ще действаш без подготовка — мини на [148](#).

Ще се огледаш — продължи на [255](#).

Пътят води през джунглата. Понякога той е толкова тесен, че едва се промъкваш през шубраците. За щастие вече се разсъмва и можеш да се ориентираш в местността по изгряващото слънце, чиито лъчи едва пробиват дебелия зелена маса на листата. Вече се досещаш, че този път върви успоредно на реката.

Ще срещнеш ли хора?

Да — продължи на [261](#), не — отгърни на [314](#).

Издърпваш пушката от ръцете на войника и продължаваш напред. Сега за теб единственото спасение е реката, със своите тъмни води тя веднага ще те скрие. Всяко друго убежище на брега е временно, тук хората на дон Рамиро веднага ще те намерят. През оградата от бодлива тел, по която тече ток, бързото бягство е невъзможно.

Ала кръгът около теб бавно се затяга. В този опасен миг не ти остава голям избор.

Напред — мини на **301**, назад — продължи на **100**.

Хрумва ти да използваш едно от твоите стари изобретения — изчезващата топка. Това е нетрайно кълбо, голямо колкото топка за тенис, което на въздуха започва да се изпарява и образува облак от задушлив газ, поразяващ противника. Действието на опасното кълбо е почти безпогрешно. Дори да мине на два-три метра от целта, то пак оставя достатъчно отровен газ във въздуха, който да поразии целта. Само че ако искаш да хвърлиш топката, трябва да излезеш от скривалището си и да се появиш на осветената земя, където има опасност някой да те види. Не можеш да бъдеш сигурен, че часовият на дървената кула е единственият нощен страж. По-разумно е да не започваш пръв бойните действия.

Мини на [272](#).

Тръгваш на юг. Въпреки умората вървиш бързо, подтикван от силното желание да видиш бялата къща и да откриеш тайната ѝ. Мини на [269](#).

Слизаш по стълбите, но на долния етаж забелязваш хора с фенерчета. В полумрака те не успяват да те забележат. Отстъпваш безшумно назад, качваш се на втория етаж и отиваш към голямата врата с надеждата, че там ще се скриеш най-сигурно.

Върни се на [51](#).

В слабата светлина на лампата южното и северното крило ти изглеждат съвсем еднакви. Подът е лъснат толкова добре, че обувките ти издайнически поскърцват. Това може да ти навлече неприятности, ако не вземеш мерки, затова тръгваш по-бавно и още по-внимателно.

Ненадейно слухът ти долавя някакъв звук, сякаш група хора идват откъм караулното помещение насам. Спираш за миг, но дълго не можеш да останеш така.

Ще се върнеш във вестибюла и ще влезеш във вратата до стълбите — мини на **63**.

Ще продължиш напред — отгърни на **75**.

А може би ще се качиш по стълбите? Прехвърли се на **132**.



Насочваш пистолета си към мястото, откъдето идват гърмежите, и изстрелваш цялата пачка срещу преследвачите. В тъмното надали ще улучиш някого, но се надяваш поне, че твоите изстрели ще сплашат врага. Прехвърли се на [32](#).

Тръгваш срещу катера. Той вече се очертава на фона на просветляващото небе. Виждаш картечницата на носа и група въоръжени войници. Това вече разколебава първоначалната ти увереност. Битката с цял отряд войници е пълна лудост, а ти предстои още много работа, за да разкриеш докрай невидимата цел.

Ще напуснеш лодката — мини на [65](#).

Ще приемеш боя, но в по-удобно за теб място — продължи на [121](#).

С голяма предпазливост излизаш от прикритието си. Пропълзяваш до края на площадката и внимателно се спускаш във водата. На няколко метра под водата е изходът от тази подводна база. Доскоро той беше затворен с дебела метална решетка, но сега пътят към океана е открит, остава само да минеш по този път и да напуснеш тайнствената лаборатория в скалата. Това, което научи за нея, ти стига.

Изчакваш да пуснат поредната пирана, поемаш дълбоко дъх и се гмуркаш под водата. Тук е много тъмно, но очите ти веднага откриват изхода като голямо бледо петно пред теб. Но в момента, когато излизаш от пещерата, пред теб се мярка дълга сянка. Акули! Изваждаш малко пакетче и го разтваряш във водата. Това е вещество, което плаши агресивните морски хищници. С няколко мощни загребвания, преди дати свърши въздухът, поемаш нагоре към повърхността.

След малко излизаш задъхан от дълбокото гмуркане на пясъчната ивица и се отдалечаваш на двайсетина метра от брега, за да се скриеш в сянката на стръмния склон.

Продължи на [37](#).

— Пригответи минуте, Еди! Зад гърба ти се чува смях.

— Вече съм готов. Ще пратя малко зарзават на тези мили хора от подводницата да не хванат скорбут.

Прехвърли се на [141](#).

Дъждът продължава. В такава нощ почти всичките ти планове са обречени на провал, но времето е лошо и за охраната на забранената зона, така че можеш да обърнеш пороя в своя полза. По-добре е да тръгнеш към забранената зона. Мини на [309](#).

Скачаш в ямата за отпадъци и се притаяваш с разтуптяно сърце. Тук вонята в топлата тропическа нощ е ужасна, но това е най-малкото зло. Можеше да бъде и по-лошо — някой да те открие и цял взвод от армията на дон Рамиро да те пребие с ритници.

— Къде изчезна тоя негодник? — чува се глас.

— Като че вдън земята пропадна — отговаря друг.

Лъчът на джобно фенерче се плъзва по близките храсти и няколкото палми на брега. Войниците са объркани, чуват се проклетия, после стъпките на твоите противници бавно заглъхват към реката.

Подаваш глава от ямата. Наоколо не се забелязва вражеско присъствие.

Ще тръгнеш към болницата — продължи на **110**.

Ще тръгнеш към сградата зад болницата — мини на **61**.

Няколко светли точки се издигат в тъмното южно небе и над главите ви увисва сноп бели осветителни ракети. В ярката им светлина вашата лодка става идеална мишена. Охраната на бялата къща веднага ви забелязва и открива стрелба по лодката с всички възможни оръжия. Куршумите пицят, падат във водата край вас, вдигат пръски солена вода, без да ви улучат. Животът ви виси на тъничък косъм.

За щастие ракетите угасват. Това ви дава още една възможност да се спасите.

Враговете ще насочат прожектор към вас — мини на [41](#).

Ще ви преследват — попадаш на [73](#).

Отиваш бързо до мястото, където остави самолета си. От време на време хвърляш един поглед назад, за да избегнеш преследването. Засега си сигурен, че преследвачи след теб няма.

Оглеждаш набързо самолета. В тъмната тропическа нощ ти се струва, че никой още не е успял до го открие и засега е цял и невредим. Само че това не стига да напуснеш веднага опасната зона край реката. Сега имаш нужда от достатъчно голяма писта за излитане, а тук свободната площ е съвсем малка и мракът пречи да прецениш добре разстоянието до най-близките дървета. Рискът при излитане е голям, но самолетът е твоят най-добър шанс да стигнеш навреме до бял ата къща. Качваш се в кабината на самолета, палиш мотора, засилваш се по голата местност край брега на реката и излиташ. Опасенията ти са основателни, пистата не е достатъчна за излитане, при издигането над земята закачаш клоните на едно от близките дървета. Чува се удар. С големи усилия успяваш да овладееш самолета и да го задържиш във въздуха.

Мини на [323](#).



На палубата се чува смях. Катерът отминава надолу по течението. Най-подир можеш да въздъхнеш спокойно. Ще се послушаш — мини на **163**. Ще продължиш спокойно напред — попадаш на **216**, Ще се огледаш — прехвърли се на **114**. Ще изоставиш лодката — отгърни на **65**.

Сам не знаеш защо избра посоката към торпедния катер. Всъщност басейнът не е много широк и изборът е относителен, ако се наложи, всеки момент можеш да смениш посоката. Макетите са поставени на не повече от три-четири метра един от друг. В края на изпитателното разстояние има хора, които засичат времето и записват резултатите. Там трябва да внимаваш много, за да се измъкнеш от положението, в което те доведе твоят авантюризъм. А засега отработваш плуването и честотата на вдишване в новия водолазен костюм.

Продължи на [64](#).

Експерименталното същество сякаш идва на себе си и се връща сред унижените и оскърбени човешки същества. Видът на озверелия войник го ужасява много повече от безкрайните гаври, на които е подлаган и ще бъде подлаган в бъдеще. Пираната започва да се съблича и дори бърза да покаже как гори от желание да изпълни своя дълг. Това донякъде усмирява гнева на войника. Експериментът продължава. Мини на [136](#).

Издърпваш халката на една граната и я хвърляш върху главите на войниците. Под теб се чува адски трясък. Всички хукват да бягат към бялата къща. Там скалата е много масивна, една бомба не може да ѝ направи нищо.

Е, беше много забавно наистина, но освен малката подигравка, която си направи с войниците, друга полза от хвърлянето на гранатата не виждаш.

Мини на [165](#).

— Внимавайте, аз съм опасен — предупреждаваш съвсем спокойно ти. — Ако стреляте, всички ще хвъркнете във въздуха. Нищо няма да остане от вас.

Войниците трепват. По лицата ѝ напрегнатите им фигури забелязваш, че са склонни да се отдръпнат. Хич не им се ще да се захващат с такъв перко като теб.

— Какво чакате? — побеснява полковник Хънт. — Хванете го! Ще го пусна с вързани ръце при рибите, тях да плаши.

Прехвърли се на [99](#).

— Искам да ми осигуриш безопасно напускане на охраняваната зона — започваш да се пазариш ти.

— Първо се предай, после ще помислим за това — обажда се от скривалището си доктор Волф.

Премини на **81**.

Тук мястото е плитко, водата стига до коленете ти. Забранената зона е много добре осветена, трябва да вложиш цялото си умение и предпазливост, за да излезеш незабелязан на сушата. Измъкваш лодката и я скриваш в сянката на близките дървета.

Някакъв шум те кара да трепнеш. В първия миг мислиш, че това е невидим нападател, но скоро разбираш причината — в клоните на дървото е кацнало ято папагали. Това те успокоява за миг, но твоето остро чувство за нещата, ти подсказва, че в тази опасна зона много очи ще се впиват в мрака, за да те заловят и унищожат.

Ще огледаш мястото — мини на **78**.

Ще държиш под око часовия — продължи на **31**.

Ще вземеш предпазни мерки — отиваш на **311**.

Оглеждаш брега. По светлата ивица на плажа не се забелязва жива душа. В началото на стръмния склон се виждат тъмни храсти и няколко дървета. Има ли някой в храстите, не можеш да разбереш, но над брега цари спокойствие, само тихият нощен вятър леко шумоли в листата на дърветата.

Мини на [31](#).



Внимателно надигаш глава над края на скалата. Отначало виждаш само бялата къща. Тя тъне цялата в мрак, само един прозорец свети. После забелязваш тъмната фигура на човек от охраната. Друга опасност освен него не се вижда. Това препятствие е преодолимо. Мини на **148**.

Слагаш бързо парашута на гърба си. Пялата работа ти отне няколко секунди, а в това време самолетът губи още малко от височината си. Успяваш да се измъкнеш някакси от кабината и скачаш от падащия самолет.

Това беше най-голямата ти грешка. Височината не стигаше за нормалното отваряне на парашута. Падаш на земята със затворен парашут. Смъртта настъпва мигновено.

Заблатената джунгла ти даде добър урок, който никога няма да забравиш, затова решаваш да облекчиш малко пътя си през знойния ад. От клоните на храста изплиташ нещо като широки подметки, които завързваш към краката си. Така вече няма да потънеш в рядката миризлива кал. Твоята изобретателност ти даде още една възможност да продължиш напред.

Мини на [288](#).

Погледът ти търси място, където можеш да прережеш въжето, но мракът не ти позволява да разгледаш добре бараката. Напрягаш зрението си до крайност, а надеждата продължава да тлее в теб. Може би ще успееш да скъсаш въжето, като го триеш о една издадена дъска?

Ставаш тихо, обръщаш се с гръб към стената и вдигаш ръце да достигнеш дъската, но не успяваш. Навеждаш се, за да вдигнеш по-високо ръцете си, но те чака нов неуспех — издадената дъска е много високо.

Ще потърсиш нещо остро — продължи на **144**.

Ще изчакаш събитията — попадаш на **118**.

Ще опиташ с огън — мини на **202**.

Приближаваш се до пламналия катер. Огнените езици намаляват, но на кораба не може да се проникне. А и за какво ти е, в него няма никакви секретни материали. Трябва да побързаш към бялата къща, може би там ще научиш тайната на забранената зона.

Мини на [169](#).

Някой се хвърля отдясно в краката ти. За теб това е съвсем неочаквано, защото в мрака не си успял да го забележиш. Скачаш напред, превърташ се във въздуха, падаш на земята, правиш кълбо и отново се изправяш. Хвърляш зад себе си малко от това вещество, което вдига толкова много шум. Ако можеше да направиш това с цялата охрана, всичко щеше да е наред, но сега те очаква поредната опасност — пред теб е човек със заредена карабина, зад гърба вече те настигат двама души със специални водолазни костюми. Прехвърли се на [127](#).

На разсъмване виждаш на пътя пред себе си няколко индианци. По облеклото и оръжието им предполагаш, че са хора от местните племена, тръгнали на лов. Срещата те радва, макар че индианците невинаги са дружелюбни към белите хора, които са им донесли техника, болести и алкохол.

Ще ги питаш ли за пътя?

Да — мини на [304](#), не — отгърни на [314](#).

Ягуарът надава рев и се хвърля с диво изящество срещу теб. Стреляш светкавично с пистолета и отскачаш встрани, готов за тежка и продължител на битка. Ягуарът пада прострелян на мястото, където стоеше преди малко, изправя се и тръгва срещу теб, като влечи по земята предната си лапа. С два точни изстрела го поваляш на земята.

От другата страна на реката се чува сирена. Вдигнати по тревога, войниците се качват на два катера и ги насочват към мястото, където се намиращ. След малко те вече стъпват на брега и започват претърсване на джунглата.





Опитваш се да влезеш навътре в мрачната гора, ала това не е толкова лесно, на пътя ти се изпречват гъсти непроходими храсти, преплетени с лиани. Яростно сечеш клоните и се мъчиш да избягаш, но многобройната армия на дон Рамиро е чула ударите на ножа и вече е по петите ти. Зад гърба ти гръмва дружен залп. Няколко куршума попадат в сърцето ти. Жалко, че не успя за разгадаеш тайната на охраняваната зона.

Обръщаш ре назад. Сега виждаш какво си е помислил Еди. Трима водолази със специални костюми, въоръжени с харпуни, се подават над водата. Вече си сигурен, че те очакват най-опасните мигове в твоя живот. Един харпун изсвирва край слепоочието ти и пада на двадесетина метра зад вас. Вдигаш пистолета и стреляш, без да се целиш. Най-близкият от водолазите е поразен, останалите се скриват под водата, където твоите куршуми не могат да ги настигнат. Те също не могат да ви поразят с харпуните си, удоволствието е взаимно.

Мини на [33](#) или на [336](#).

Около кръста си имаш запасан непромокаем гумиран пояс. Това е едно твое изобретение, което неведнъж ти е спасявало живота. И сега, в тези трудни минути, отново разчиташ на него.

Веднага отвиваш кранчето на малък метален балон, пълен с втечен газ. Чува се съскане и гумираният пояс около кръста ти започва да се пълни с лек газ. След няколко секунди поясът се надува до пълните си размери и поема теглото на твоето тяло. Увисваш над вмирисаната блатна вода, пълна с всевъзможни насекоми, дребни животни и огромни хищници. Сега вече си сигурен за живота си.

Мини на **300**.

— Искам да ви попитам нещо, полковник — казваш миролюбиво ти с единствената цел да отложиш още малко назряващите решителни действия.

— Питай, Маркони.

— Наистина ли ме смятахте за толкова наивен?

По устните на полковник Хънт плъзва тънка, едва забележима усмивка.

— Да. Признавам си, че понякога съм грешил.

— Не само понякога, а винаги. Използвах ви като пионка.

Мини на [125](#).

Връщаш се назад. Макар и с голяма мъка, ти изминаваш обратния път и спираш да обмислиш как да стигнеш до забранената зона. След кратко колебание решаващ, че най-лесният начин е с плуване. Продължи на [274](#).

Замахваш с юмрук и удряш с все сила таблото. За миг ти причернява от болка. Този път действието ти беше погрешно, не успяваш да спреш мотора, асансьорът продължава да се издига нагоре към човека, който го е повикал.

Ще се опиташ да изключиш захранването — мини на [299](#).

Ще спреш асансьора — продължи на [286](#).

Под един навес има няколко мотоциклета. Отдавна си хвърлил око на един от тях. Сега, когато охраняваната зона е унищожена и няма изгледи да се възстанови в близко време, можеш спокойно да тръгнеш с мотоциклета към новата невидима цел, макар че тук пътищата не са от най-добрите.

Скачаш на мотоциклета, палиш го и с пълна газ тръгваш да напуснеш тази смъртоносна зона.

Някой ще ти предложи помощ — мини на [145](#).

Ще потърсиш помощ от селото — продължи на [303](#).



От случайни срещи с рибари край брега на океана научаваш нещо за бялата къща. Плащаш на един от тях да отиде до града и да пусне бърза телеграма, после лягаш да поспиш под едно дърво. Когато пада вечерта, внимателно отиваш до бялата къща, построена върху една висока скала край океана. Дълго обикаляш край оградата и се чудиш как да проникнеш вътре. Най-подир успяваш да намериш място, където можеш да прескочиш оградата, без да те забележи някой.

Мини на **148**.

Мяташ се на коня и го пришпорваш. Заобикаляш горящата болница, минаваш край група войници, които се чудят какво да правят, и се насочваш към портала на забранената зона. Вратите са широко отворени, ти вече ликуваш, скоро ще бъдеш вън от опасната зона и ще тръгнеш да търсиш тайнствената къща, ако тя наистина съществува.

Навеждаш се над шията на коня, сливаш се с него и в галоп напускаш забранената зона. Хубаво е, че пак си на свобода, но въпреки радостта от спасението, ти все още не си решил как да стигнеш до океана.

Вляво от теб еква изстрел. Куршумът минава над тавата ти.

Ще продължиш на кон — мини на **233**.

Ще се откажеш от коня — отгърни на **159**.

Ще изчакаш край охраняваната зона — попадаш на **212**.

Пускаш веслата по водата. Иска ти се да станеш толкова тих и невидим, че никой на този бряг да не те открие. Трябва само да се слееш с реката, с нощта, с дивата природа. Лягаш на дъното на лодката и оставяш вечните речни води да те носят надолу по течението. Бордът на лодката закрива тъмните брегове на реката, но един часовник в теб отмерва времето и те предупреждава, че е време да направиш нещо, преди да отминеш най-подходящото място за проникване в опасната зона.

Можеш да си приготвиш оръжието — мини на [196](#), да погледнеш напред — продължи на [69](#), или да слезеш на брега — попадаш на [253](#).

Часовият хваща прожектора и го насочва към дърветата, сред които се криеш. В яркия лъч заиграват хиляди нощни пеперуди, подобни на ластовици. В настъпилата тишина се чува пърхането на птиците в клоните на дърветата.

Притискаш се към дънера на едно дърво и застиваш в очакване на автоматична стрелба. Устата ти пресъхва, сърцето ти бие лудо. Под яркия лъч на прожектора тропическата нощ се превръща в нажежена пещ.

Миговете се точат като столетия. Какво прави този войник, дявол да го вземе? Наистина ли не те е видял или, това е опит да огледа крайбрежната ивица на охраняваната зона? Прожекторът бавно се плъзва по брега на реката и се насочва към другия край на забранената зона, където се намира малко дъсчено пристанище.

Продължи на **30**.

Сега, след като избегна смъртта в това вонящо блато, трябва да решиш как да продължиш пътя си към океана. Покатерваш се на едно дърво и внимателно оглеждаш местността. Скоро през листата на дърветата забелязваш движение на конници и каруци. Това е път, и най-вероятно към брега на океана. Внимателно пресичаш блатистата местност и излизаш на пътя. Мини на [288](#).

Скачаш без колебание в реката и с плуване се насочваш към отсрещния бряг. Започваш отново борба с водата, с времето, с опасните речни обитатели, и тази борба ти отнема голяма част от силите, преди още да си стигнал до истинските битки. В теб се заражда чувството, че не избра най-верния, най-прекия път, но с усилие на волята успяваш да го отпъдиш. В края на краищата въпреки изтощителния път ти още си пълен със сили и вече си открил едно място, забутано в джунглата, над което витае сянката на страха и смъртоносната тайна.

С най-голяма предпазливост тръгваш към брега. В този миг мощен електрически удар те поваля. В главата ти сякаш избухва бомба. Веднага разбираш причината — една електрическа змиорка се е увила около крака ти. С последни сили излизаш на брега и прерязваш с острия си нож тялото на змиорката.

Продължи на **86**.

Скрит зад дърветата, ти изчакваш събитията. От своето прикритие оглеждаш внимателно мястото около себе си. Скоро между листата на храстите забелязваш дулото на пушка. Дулото бавно се насочва към теб.

Ще нападнеш — мини на [287](#).

Ще продължиш напред — отгърни на [233](#).

Слънцето изгрява, но това не ти помага много. Пътят напред остава все така труден, мъчителен и непоносим. Отровните изпарения са надвиснали като непрогледен облак над джунглата, короните на дърветата са скрити в мъгла.

При всяка крачка напред внимателно опитваш почвата под краката си. Така можеш да бъдеш сигурен, че земята няма да те погълне като разярен алигатор. И въпреки това допускаш фатална грешка. Когато минаваш през една плитка наглед локва, хлътваш изведнъж до кръста. Това, което не успяха да направят срещу теб войниците на дон Рамиро, заплашва да стори дивата природа. Наблизо има някакви хилави храсти, далеч от теб са дебелите стволоче на дърветата. Имаш въже, имаш и едно твое изобретение, което може да ти послужи в тежките условия на тресавището.

Ще използваш въже — мини на **318**.

Ще се опиташ да хванеш хилавите храсти — продължи на **300**.

Ще се върнеш назад — попадаш на **183**.

Ще си послужиш с твоето изобретение — отиваш на **264**.



Поглеждаш надолу. Тук някъде трябва да се намери едно местенце за кацане, казваш си, но в мрака на топлата тропическа нощ не виждаш подходяща площадка, навсякъде се простира дивата джунгла. Оставяш самолета да продължи пътя си към тъмните води на реката под теб. Прехвърли се на [321](#).

По това време на годината корабоплаването по голямата река е доста оживено, можеш да очакваш, че все някой кораб ще мине оттук. Сядаш на брега и се взираш в спокойните води на реката. Минава час, два, а нито един кораб не се задава по течението. Търпението ти се изчерпва, така скоро няма да стигнеш до океана.

Можеш да тръгнеш по брега — мини на [282](#), или да извикаш за помощ — продължи на [319](#).

С остър завой избягваш удара. Самолетът като по чудо успява да се задържи във въздуха, без да се блъсне в клоните на някое от високите дървета пред теб.

Ако искаш да продължиш напред, мини на [294](#).

Ако отчаяните ти усилия да промениш курса са дали резултат, отиваш на [321](#).

Изподраскан, нахапан от комарите и съсипан от умора стигаш до мястото, откъдето се вижда осветената част на охраняваната зона. В средата забелязваш масивна сграда, а от двете ѝ страни, успоредно на реката, се издигат някакви бараки. Това може да са складове за произведените суровини — памук, естествен каучук, кафе, а може и да са жилища за войниците или сезонните работници. Няма да се учудиш, ако тук има роби, защото за белите хора местните индианци са като дивеч — нещо, което може да се преследва, стреля и убива, или пък да се използва като безплатна работна ръка.

Очакваш опасност — мини на **322**.

Правиш скица на охраняваната зона — продължи на **210**.

Оглеждаш внимателно отсрещния бряг — отгърни на **5**.

Намираш прикритие — прехвърли се на **308**.

Без да се бавиш нито секунда, тръгваш нагоре по стълбите, но вместо да се насочиш към изхода, влизаш в първата отворена врата. Ако се съди по обзавеждането на стаята — гардероб, легло, малка масичка, шезлонг, малък шкаф с книги, това е спалнята на някой от изследователите в проекта за използване на пирани срещу военни и граждански обекти.

Излизаш на терасата, слизаш на земята, промъкваш се тихо в топлата тропическа нощ далеч от поста, прескачаш оградата и с помощта на въже се спускаш на плажа. Влажният нощен въздух и шумът на прибоя те изпълват със спокойствие и сигурност. Най-сетне можеш да си починеш след толкова напрегната борба. Вече знаеш как да се разправиш с тайната лаборатория и подводната база за обучение на пирани.

Прехвърли се на [37](#).

Тук наблизно трябва да има път. Спомняш си, че на идване го видя от самолета. Сега това е много важно за теб, защото и пътят през джунглата на левия бряг, и пътят през блатистата местност на десния бряг изглеждат еднакво опасни и невъзможни.

Два дни по-късно стигаш до брега на океана. От случайно срещнат рибар научаваш, че на една висока скала край брега на океана има една бяла къща, но кой живее в нея, никой не знае. Срещу скромно заплащане рибарят се съгласява да отиде в близкия град и да пусне една телеграма от твое име.

Привечер отиваш към бялата къща. Тя е оградена с висока каменна ограда, но скоро успяваш да се прехвърлиш от другата страна на стената. Сега вече си съвсем близо до целта.

Продължи на **148**.

Издигаш самолета високо в небето, правиш лупинг, земята се завърта, после пак се връща в нормалното си положение. През цялото време около теб минават светлите дири на трасиращите снаряди.

Мислиш да подходиш право срещу подводницата — мини на **172**.

Ще пикираш рязко — попадаш на **305**.

Ще дадеш възможност на Еди да се прояви — отгърни на **141**.

Поглеждаш таблото пред теб. Скоростта продължава да пада, самолетът е почти неуправляем, опасността за живота ти нараства с всяка изминала секунда. Ако пооправиш управлението, ще успееш да се приземиш нормално и да продължиш пътя си към бялата къща.

Завърташ кормилото наляво, после надясно. Самолетът изобщо не реагира. Вече си твърдо убеден, че в останалите няколко секунди е невъзможно да оправиш системата за управление, трябва да търсиш други възможности за спасение.

Ще запазиш посоката — отгърни на **294**.

Ще се насочиш към реката — продължи на **330**.



Няколко войници те повеждат към сградата на болницата. Докато вървиш напред, по гърба ти се сипят удари. Всички са страшно разярени и с удоволствие биха те пречукали на място, ако не беше заповедта на някой от главните да те заведат здрав и читав за разпит.

Вратата се отваря. Изкачваш няколко стъпала и след малко те въвеждат в лабораторията, където вече седят доктор Волф и доктор Щайнер.

— Кой си ти? — пита на испански жената. Доколкото можеш да съдиш, тя е по-главната тук.

— Не разбирам — отвърщаш ти.

— Кой те изпрати? — пита доктор Волф на немски.

— Попаднах тук случайно — започваш ти, макар да знаеш, че това е наивно. Мъчиш се да спечелиш време, за да обмислиш възможността за бягство.

Жената те удря с юмрук в лицето.

— Ти си един мръсен шпионин и ще си платиш за всичко — казва през зъби доктор Волф. — Ако не си признаеш всичко, скоро ще нахраниш червеите.

Започваш да приказваш празни приказки, как компасът ти се е повредил и самолетът ти е паднал близо до мястото, където се намиращ сега. Лицето на жената бавно позеленява.

— Този човек говори с американски акцент. Разстреляйте го! — казва тя на войниците от гвардията.

Двама от тях те хващат за ръцете. Мозъкът отчаяно се мъчи да намери изход от смъртната опасност.

— Защо да не го превърнем в пирана? — обажда се доктор Щайнер, който досега мълчеше като риба.

Заплашителна усмивка плъзва по лицето на жената в бяла престилка.

— Добра идея! — казва тя. — Така поне този негодник ще свърши някоя полезна работа. Можете ли да го направите сам?

— Разбира се, направил съм над две хиляди пирани — усмихва се в отговор доктор Щайнер. — Утре сутринта ще го оперирам.

Двама души те отвеждат в една от бараките и те затварят вътре, завързан здраво с дебели въжета, които се впиват в месото ти. Отвън оставят пост. Смутителят на спокойствието не трябва да има никакъв шанс за спасение.

Ще направиш опит да използваш огън — мини на **202**.

Ще изчакаш — продължи на **118**.

Ще се опиташ да стигнеш до нещо остро — отиваш на **144**.

Ще се помъчиш да претриеш въжето — отгърни на **258**.

Без колебание натискаш бутона „стоп“. Асансьорът спира, преди още да е стигнал точно срещу вратата на най-близкия етаж. Поглеждаш през стъклото на вратата. Тук никой не чака.

Отваряш малък дървен капак и натискаш изключвателя. Сега вратата е освободена. Отваряш я и се промъкваш в тесния отвор. В момента, когато стъпваш на площадката за асансьора, те обхваща чувството, че току-що си се отървал от една голяма клетка, бягството от която е невъзможно.

На горните етажи някой натиска сигналния звънец. Крайно време е да се омиташ отгук.

Ще действаш ли незабавно?

Да — мини на [329](#), не — отгърни на [333](#).

Сега нямаш право да губиш нито секунда. Изваждаш от джоба си една приспивна топка и я хвърляш към храста, където се крие войникът от охраняваната зона. Чува се съскане, над храстите увисва малък облак. Противникът моментално тупва на земята. Той е изведен от строя за няколко часа.

Има ли опасност от друг противник?

Да — продължи на [192](#), не — отиваш на [233](#).

Късно следобед, потънал в кал и пот, успяваш да стигнеш до океана. Случайни хора те упътват към онова, което наричат „бялата къща“. Срещу дребно възнаграждение те отиват до града да изпратят една твоя телеграма.

Привечер тръгваш към бялата къща. През цялото време по пътя си мислиш дали тази къща не е свързана с тайнствената подводница на капитан Раум.

От морето пътят към бялата къща — една обикновена наглед вила, е доста труден, затова предпочиташ да опиташ друг начин за проникване в тази нова за теб зона. След половинчасово обикаляне около оградата успяваш да се прехвърлиш от другата страна. Скриваш се в близките храсти и изчакваш часовият да се обърне. Мини на **148**.

Тук, на брега на океана, вече си мислиш, че не успя да свършиш голяма част от работата си. Тайната лаборатория продължава работата си, в подводното пристанище продължава обучението на пирани и делфини за поразяване на военни и граждански обекти. А имаше толкова много възможности да унищожих целта, която доскоро беше невидима. Твоята решителност да продължиш борбата нараства. Вдъхваш дълбоко соления въздух и тръгваш смело към бялата къща. Мини на [37](#).

Оглеждаш се. Ако наблизно има хора, те могат да ти помогнат с лодка или да ти покажат пътя към океана. Не горят ли наблизно огньовете, не се ли носи насам миризма на пушек? Внимателно търсиш селце или някакви колиби, но колкото и да се вглеждаш в мрака, не забелязваш човешко присъствие. Мини на [278](#).

На светлата пясъчна ивица вече няма нито един човек. Дори и войниците, които опитаха коронния ти номер, с много усилия успяха да се измъкнат и може би вече са се прибрали с големи и малки изгаряния в бялата къща. Засега пряка опасност няма, но не трябва да забравяш, че тайнствената лаборатория заема стратегическо място, тя се издига над цялата местност. Продължи на **200**.



Тръгваш по десния коридор с надеждата, че никой няма да те забележи, но скоро виждаш как срещу теб идват двама войници. Единият от тях сваля автомата от рамото си.

— Стой, кой иде?

— Свой — отговаряш ти.

След още две крачки вдигаш една метална ампула с втечен приспивателен газ. Двамата войници облещват очи, зяпват като риби на сухо и с посинели лица падат на пода. Телата им започват да треперят, сякаш са обхванати от силна тропическа треска. Единият от тях се опитва да повдигне оръжието си и да те застреля, но ръцете му са много слаби и реакцията му е забавена. С нова струя приспивателен газ го приковаваш окончателно към пода. Продължи на **329**.

Отваряш дясната врата и влизаш в малък склад. Около стената до самия таван се издигат рафтове, на които са подредени различни части и уреди — електрически шини, релета, манометри, ремъци, редуктори. Това не те интересува особено, по-важно е изпълнението на крайната цел.

Ще погледнеш какво има в съседното помещение — мини на [166](#), или ще излезеш от лабораторията — продължи на [207](#).

Повредите на самолета са толкова много, че вече не разчиташ на управлението. Продължаваш напред с надеждата, че скоростта е достатъчно голяма да прелетиш над близката група дървета и да се спуснеш към реката, където опасността от сблъсъка е най-малка.

Ала в мрака не дооценяваш истинската опасност. Чува се трясък, самолетът счупва няколко клона на дърветата. За сетен път успяваш да се издигнеш над земята, но това е последният подвиг на твоята разнебитена машина.

Ще оставиш самолета да продължи пътя си — мини на [321](#).

Ще скочиш с парашут — продължи на [256](#).

Ще се опиташ да кацнеш — отгърни на [277](#).

Ръката ти посяга инстинктивно към ножа. В живота си често си използвал други средства — по-шумни, по-ефектни и обикновено несмъртоносни, но сега случаят е особен, трябва да разчистиш пътя си без много шум и да се измъкнеш с най-голяма предпазливост на свобода. Ако не успееш, тази огромна куха скала ще стане последното убежище на праха ти.

Продължи на [335](#).

Ускоряваш крачка по пътя си нагоре, но продължаваш да стъпваш все така безшумно. Сърцето ти бие до пръсване. Ако не успееш да изпълниш плана си, ще се сблъскаш на стълбите с няколко души от тази тайна база, а още не знаеш въоръжени ли са, или не. За късмет стигаш без произшествия до площадката с асансьора и се скриваш в полутъмния коридор, откъдето виждаш как двама въоръжени войници и един човек с бял халат слизат към подводната база. Този път съдбата беше благосклонна към теб.

Ще побързаш нагоре по стълбите — мини на [281](#).

Ще изчакаш да обмислиш действията си — продължи на [334](#).

Ще използваш асансьора — отиваш на [123](#).

Стискаш здраво дръжката на ножа. Това оръжие ти се струва най-приемливо, то не вдига шум и в твоите ръце е абсолютно сигурно. Ягуарът се свива и с изящен скок се хвърля върху теб. Отскачаш в страни и замахваш светкавично с ножа. Той оставя по шията на звяра дълга кървава диря. Ягуарът оголва белите си зъби и надава рев, в който яростта срещу противника се примесва с болката от дълбоката рана. И макар че се зъби, звярът е готов да отстъпи, ти вече си сигурен в това.

Продължи на [274](#).

От небето руква пороен дъжд. Веднага става студено, краката ти потъват до глезените във вода, която бързо започва да се покачва. Притискаш се с гръб към влажния дънер на едно дърво, за да се скриеш от пороя, но дъждът е навсякъде. Скоро небе, земя и река стават едно голямо, мокро и опасно място.

Ще се спасиш на дървото — мини на **181**.

Дъждът продължава — продължи на **243**.

Връщаш се назад — отгърни на **266**.

Вървиш напред — прескочи на **309**.

Стигаш срещу охранителната зона — попадаш на **280**.

Влизаш в реката — премини на **274**.

Светкавично оглеждаш кабината на асансьора. Захранващият кабел е скрит под дървената ламперия и за няколко секунди е трудно да го откриеш, а освен това е невъзможно да спреш безопасно, кабелът е под напрежение, достатъчно да те убие мигновено. Продължи на **286**.



Протягаш ръце към близките храсти. Върховете на пръстите ти докосват листата на храста, но не могат да стигнат до неговите клони. Блатото продължава да те засмуква като алчна, прегладняла, ненаситна паст. Опитваш отново и отново. И ето че успяваш да хванеш края на един от клоните на храста пред теб:

Внимателно тръгваш напред, без да се отпускат само върху тази крехка опора, и с всеки изминат сантиметър успяваш да хванеш по някоя нова клонка. Сега вече държиш цял сноп клони и можеш да си отдъхнеш. Най-подир успяваш да се измъкнеш на здрава почва, но вече ще запомниш урока на джунглата.

Ще потърсиш път — мини на [273](#).

Ще си починеш — мини на [320](#).

Ще измислиш нещо, с което да ходиш спокойно по блатото — продължи на [257](#).

Срещу теб вече идва цяла група войници. Гръмваш във въздуха да ги сплашиш и насочваш оръжието към тях.

— Никой да не мърда!

Войниците спират. Ако се хвърлят едновременно срещу теб, ще те хванат веднага, но всеки се бои за живота си, пък и те не бързат — зад теб вече се чува тежкия тропот от нозете на охраната, с която не можеш да се справиш.

Поглеждаш назад. Един от войниците скача към теб и хваща с една ръка пушката, а с другата те удря в корема. Останалите се нахвърлят като свирепа глутница върху теб.

— Чакайте! — крещиш диво ти. — Знаете ли какво заповяда доктор Волф?

Разярените войници те пребиват с ритници, преди да научат каква точно е заповедта на доктор Волф.

Плуваш бързо към макета на торпедния катер. Вече се каниш да излезеш на повърхността, когато забелязваш нова опасност. Отгърни на [224](#).

Сега ти трябва помощ от селото. В тази опасна обстановка някой трябва да ти помогне, за да продължиш борбата. Втурваш се с всички сили към няколкото колиби, струпани на брега на реката.

Приближаваш се до къщурките, уморен от борбите и непосилния бяг. Още с влизането ти в селото се вдига ужасен шум. Индианците мислят, че ги е нападнал враг. Положението ти е крайно неприятно — излишно е да се биеш с местните жители, те и така вече са изпили до дъно горчивата чаша на цивилизацията. И все пак имаш нужда от помощ, трябва да успокоиш духовете или поне да говориш човешки с някой от ратаите.

Ако искаш да тръгнеш пеша към новата цел, мини на **182**.

Ако потеглиш с кон, отгърни на **7**.

Ако предпочиташ своя самолет, който остави наблизо, продължи на **246**.

А може и да се спуснеш с лодка по течението на реката — попадаш на **189**.

— Хей, приятели!

Индианците спират нерешително. Един от тях носи лъкове и стрели, други стискат в ръце къси леки копия. В мълчанието на местните жители има нещо враждебно. Тук трябва да си много внимателен. Един случаен жест може да се изтълкува като враждебно действие и тогава прости се с живота си.

Ще повториш ли опита си за разговор?

Да — мини на [327](#), не — отиваш на [314](#).

Ако имаш готово друго решение, продължи на [159](#).

Пикираш със самолета надолу. Сега усещаш в себе си неочакван прилив на свежи сили. Може би това е хазартът на боя, тръпката, с която тръгваш да победиш противника, или пък усещаш, че идва краят на една тежка и непосилна борба.

Изравняваш самолета и го насочваш към подводницата.

Ще дадеш знак на Еди — мини на [242](#).

Ще го оставиш да действа — продължи на [141](#).

Изчакваш няколко минути далеч от горящия катер. Гледката е величествена, в тъмните води на реката се отразяват пламъците на бойния кораб, който завърши пътя си като огромен факел край брега. Никой не успява да се спаси от огнената стихия. Мир на праха им, казваш си. Тези хора вече не могат да те преследват, те станаха жертва на собствената си агресивност.

Продължи на [169](#).

Дръпваш рязко лоста и издигаш самолета право нагоре в тъмното южно небе. Огромното натоварване от ускорението те притиска към седалката. Вече знаеш, че с тази маневра няма да избягаш от преследвача, но така ще спечелиш няколко секунди. Няколко секунди, в които ще решиш как да продължиш борбата със странния летящ апарат.

Мини на **339** или на **84**.



Скриваш се сред гъстите храсти и оставаш така, заслушан в шумовете на влажната гора. Преди да, погледнеш към тайнствената зона на другия бряг, трябва да осигуриш собствената си безопасност. От едната страна на колана ти е кобурът с пистолета, от другата страна имаш нож, а джобовете на гърдите ти са пълни с всевъзможни фойерверки.

Изчакваш няколко секунди. Нищо не подсказва, че наблизо има враг.

Ще използваш бинокъл за нощно виждане — продължи на **5**.

Ще запомниш най-важните сгради — мини на **210**.

Ако все пак очакваш опасност, отиваш на **322**.

Вървиш напред без път и посока. Дори реката сякаш се е изгубила или по-скоро се е преобразила, около теб се простира едно голямо блато, сред което храсти и дървета, заливани от пороен дъжд, се издигат като непреодолима преграда. Мокър до кости, изтощен от непосилната борба с развилнялата се стихия, ти продължаваш отчаяните си опити да стигнеш до забранената зона.

Но ето че най-сетне дъждът спира.

Ще се вгледаш в гората пред теб — мини на [226](#).

Ще погледнеш към другия бряг — попадаш на [280](#).

— Хвани картечницата, Еди! — казваш на приятеля си. — Ако някой се спусне отгоре или открие огън от брега, дай му да разбере.

— Ами самолета?

— Аз ще се оправя. Продължи на **17**.

Тази земя е враждебна за всеки, който дръзне да стъпи на нея, затова трябва да бъдеш сигурен, че никой няма да те изненада на това място. Мислено си спомняш къде се намират всички онези неща, с които при нужда можеш да отблъснеш цяла рота войници. Твоите изненади за зверове, птици и хора са добре подредени в многобройните ти джобове. Най-простото ти оръжие е пистолетът, но си свикнал Да минаваш и без него.

Оглеждаш се и правиш бърза оценка на положението си. Тук, в сянката на дърветата, на няколко крачки от брега, имаш много възможности за бягство и защита. Пътят към дърветата минава през полуосветено равно пространство. Слагаш на няколко крачки пред теб една от своите огнени изненади, която може да вземе акъла на много смели мъже. В случай че те нападнат войниците на дон Рамиро, имаш всички средства да ги спреш.

Продължи на **31**.

Един поглед към бялата къща, която се извисява високо над плажа, ти дава спокойствие и сигурност. Нито един, прозорец не свети, цялата къща е потънала в мрак, само стените ѝ излъчват призрачна зеленикава светлина, сякаш някакъв задрямал зъл дух живее в нея. Океанът плиска едва чуто, всичко е толкова тихо и спокойно, че ако не знаеше за огромните лаборатории вътре, можеше да си помислиш: ето една къща, в която човек си прекарва спокойно дните далеч от хорската суета.

Ще огледаш ли плажа?

Да — мини на [254](#), не — прехвърли се на [37](#).

— Това нещо май е доста повратливо — обажда се зад гърба ти Еди.

— Така изглежда.

— Ще му тегля куршума, друг път да не се пъха срещу нас.

Но странният апарат изчезва от погледа ви, преди Еди да го хване на прицел.

Ще измениш курса — мини на [71](#).

Ще забележите опасност — отиваш на [56](#).

Има и друг вариант — попадаш на [337](#).

Цял ден препускаш по прашния път. На няколко пъти минаваш край малки селца, но гледаш да избягваш всякакви срещи с хора. Тук един човек като теб бие на очи, а сега трябва да стигнеш незабелязан до далечната и невидима цел.

Уморен и прашен, целият плувнал в пот, ти най-сетне стигаш до океана. Конят рухва под теб.

Ще тръгнеш на юг — мини на [269](#).

Ще поемеш на север — продължи на [133](#).

Мисълта ти отчаяно търси спасителен изход от положението. Тук си като в каменна клетка, притиснат от всички страни. Под теб, в подводното пристанище, са събрани десетки войници, срещу които нямаш възможност за победа. Отгоре идват други хора, най-вероятно въоръжени, но те са много по-малко на брой. Колкото и да е трудно положението, пътят нагоре е по-малкото зло и ако имаш шанс, можеш да се скриеш в някой от коридорите или в огромната зала на лабораторията.

Мини на [296](#).



Скриваш се зад едно дърво. В тъмната трошен нощ просто се сливаш с него. Сянката на короната за известно време те приютява и ти дава няколко секунди покой, но не бива да злоупотребяваш с него. Времето е нещо повече от злато, сега то е живот.

Мини веднага на [95](#).

Оставяш за малко управлението на самолета и започваш да изхвърляш всичко, каквото има в кабината — комплект инструменти, туба с бензин, някакви резервни части. Скоро в кабината не остава нищо излишно, ала от цялата работа нямаш особен успех, самолетът продължава да губи височина.

Ще се насочиш към реката — мини на [330](#).

Ще запазиш посоката — отгърни на [294](#).

Ще се опиташ да оправиш управлението — попадаш на [284](#).

Развиваш въжето от кръста си, докато все още не си затънал прекалено дълбоко. Сега имаш някакви шансове да стигнеш до твърда земя, макар че в блатистата местност около реката никой не може да каже кое точно е здрава земя. Бързо навиваш въжето около лакътя си и го мяташ към близкото дърво. Въжето се извисява над блатото, изсвирва в горещия влажен въздух и пада в зеленикавата вода, без да стигне до клоните на близкото дърво. Изтръпваш от ужас. През това време пропадна с десетина сантиметра, а клоните на най-близкото дърво са тъй далечни и недостижими!

Пак ще използваш въже — мини на **331**.

Ще се опиташ да стигнеш да близките храсти — продължи на **300**.

Ще използваш едно твое изобретение — попадаш на **264**.

— Хей, хора, помогнете ми!

Викът ти се понася над тъмните води на величествената река. Изчакваш няколко минути. Никой не се обажда. Когато вече се каниш да тръгнеш край брега, по течението на реката се задава параход. Запалваш огън да привлечеш вниманието на екипажа и с радост разбираш, че са те забелязали. След няколко минути корабът спира близо до теб и една лодка идва да те вземе. Качваш се щастлив на борда на малкия кораб.

Срещу теб идва капитанът.

— Този ли е? — пита той един от хората, които са с него.

— Да. Той вдигна във въздуха няколко къщи в имението на дон Рамиро.

Веднага разбираш грешката си. Това е корабът, който те издирва и ти сам се пъкна в устата на вълка. Капитанът дава едва забележим знак с очи. На палубата настъпва раздвижване, няколко войници се втурват към теб да те хванат.

Без да губиш нито секунда, скачаш през перилата на кораба в реката. Дълго плуваш под водата, а куршумите падат около теб, без да те засегнат. От кораба се опитват да те открият с помощта на мощен прожектор, но не успяват. Изтощен от борбата, ти излизаш на брега и се скриваш дълбоко в джунглата. Сега вече няма да търсиш помощ, а ще разчиташ на собствените си сили.

Мини на [282](#).

Сядаш да си починеш. След яростната борба с блатото вече си наясно, че така не можеш да продължиш напред. Трябва да измислиш нещо, за да запазиш живота си в блатистата местност край голямата река и да стигнеш по бързо до бялата къща.

Скоро ти идва една блестяща идея. Ако искаш да стъпваш стабилно върху меката почва в тази блатиста местност, трябва да увеличиш площта на подметките си, или казано по-просто — да си направиш нещо като блатни ски. Така шансовете ти да стигнеш до бялата къща се увеличават. Продължи на [257](#).

Сега самолетът се носи стремително към реката. Вече не ти остава нищо друго, освен да забавиш скоростта, за да увеличиш шансовете си за спасение.

Ударът във водата е доста силен, но ти си готов за него. В кабината нахлува вода. Самолетът започва да потъва. Имаш само няколко секунди да напуснеш кабината, но те ти са напълно достатъчни. Измъкваш се от самолета и скачаш в топлата вода. До брега на реката има около петдесет метра. Скоро стъпваш на здрава земя и поглеждаш назад. Самолетът вече е изчезнал под водата.

Ще търсиш близко селце — мини на [290](#).

Ще чакаш кораб — продължи на [278](#).

Ще тръгнеш пеша — попадащ на [282](#).

Внезапно въздухът около теб трепва едва доловимо. Тънкият усет те предупреждава за голяма опасност. Нещо в гъстата джунгла се е променило и ти веднага долавяш това. Първата ти мисъл е дали те заплашва човек. Това изглежда доста невероятно — наблизко не се виждат нито колибите на индианци, нито жилища на бели хора. Единственото цивилизовано място се намира на другата страна на реката.

В мрака забелязваш фигурата на един ягуар, който се крие в клоните на близкото дърво. Очите му се впиват в теб като два пламнали въглена.

Ще се защитаваш с нож — мини на [297](#).

Ще използваш газ — продължи на [214](#).

Ще влезеш в реката — попадаш на [274](#).

Ще използваш пистолет — отгърни на [262](#).

Още не знаеш каква е повредата, но засега самолетът се държи сравнително добре във въздуха. Ако всичко е наред, след един час можеш да стигнеш до океана.

Ала повредата е по-голяма, отколкото си мислиш. Скоро долавяш някакво чукане в двигателя, което с времето става все по-сериозно. Самолетът започва да губи височина, но това не е единствената опасност. Още по-неприятно е, че апаратът престава да ти се подчинява. Пред заплахата да се забиеш в някое дърво предпочиташ да кацнеш веднага, но очите ти не намират удобна площадка за кацане. Под теб е реката, отляво е гъстата и непроходима джунгла, отдясно се простира широка блатиста местност, далеч по-опасна от реката.

Самолетът рязко губи височина и се насочва към най-близкото дърво.

Ще продължиш напред — мини на [294](#).

Ще промениш посоката — отгърни на [279](#).

Ще увеличиш скоростта — попадаш на [227](#).



След кратко колебание изваждаш от джоба си пистолета. Ако срещу теб изскочат неочаквано въоръжени хора, огнестрелното оръжие е за предпочитане, макар че вдига много шум — в опасност като тази първо трябва да спасиш живота си, а после да мислиш за последиците от изстрелите на това място от стълбите, изсечени в скалата.

Прехвърли се на [335](#).

Дълго оглеждаш брега. Тук никъде не виждаш нещо, което да ти прилича на бяла къща. Жалките рибарски къщурки в далечината не влизат в сметката. Вместо да гадаеш, продължаваш пътя си напред към рибарското селце. Там една жена ти казва, че си сбъркал посоката, бялата къща е на юг.

Продължи на [236](#).

Още след първите стъпки по левия коридор от една стая излиза войник, въоръжен с автомат. В полутъмния коридор войникът не вижда ясно лицето ти, което остава в сянка. Сега ти трябват железни нерви и цялото самообладание, на което си способен. Едно трепване може да те провали веднага.

— Къде отиваш? — пита войникът. — Сега всички са долу.

— Зная — отвърщаш ти, — просто забравих нещо. Едно от твоите тайни оръжия е вече в ръцете ти. Това е писалка, която изстрелва малки стрели, напоени с приспивателна течност. Разстоянието между вас бързо намалява. Сега войникът забелязва грешката си, но е вече късно. Насочваш писалката напред и натискаш скритата пружина. Чува се леко съскане. Една малка стрела се забива в лицето на войника и той пада на пода. Сигурно ще спи няколко часа преди да се събуди.

Връщаш се бързо назад.

Ще тръгнеш нагоре — продължи на [329](#).

Ще минеш по десния коридор — попадаш на [292](#).

Индианците се хвърлят в храстите и изчезват във влажната джунгла, но те не съжаляваш за това. С добър кон и малко търпение все някак ще стигнеш до целта.

Мини на [314](#).

Сега, когато си в безопасност, започваш да мислиш дали завърши успешно нахлуването си в бялата къща. Въпреки щастливото ти измъкване от бърлогата на звяра дълбоко в себе си чувстваш неудовлетвореност. Питаш се свърши ли си работата по най-добрия начин. Можеше да пуснеш малко огън от своите резерви в горивото и взривните материали, скрити във военната лаборатория на бялата къща. С импровизираните фойерверки можеше да превърнеш подводното пристанище в един малък ад. Колкото повече мислиш за това, толкова повече ти се ще да се върнеш назад и да унищожиш секретната база. Продължи на [37](#).

Втурваш се нагоре по стълбите, като на всяка площадка забавяш бяга си. Ако този, който е извикал асансьора, чака тук, трябва да го премахнеш, преди той да вдигне тревога.

За твой късмет успяваш да стигнеш незабелязано до един коридор, където се скриваш, докато няколко души минават надолу по стълбите. После се вмъкваш в една от стаите, излизаш на балкона, скачаш на скалата и се спускаш с въже на плажа. Тук на брега на океана вече усещаш, че си на сигурно място. Сега тропическата нощ е твоят най-верен съюзник.

Ще помислиш какво си пропуснал — мини на [328](#).

Ще помислиш да се върнеш — продължи на [289](#).

Ще оставиш нещата така — попадаш на [37](#).

Завърташ рязко кормилото на самолета надясно. Самолетът леко се отклонява от курса и успява да се задържи още малко във въздуха, като ту се издига, ту се снишава над тъмната тропическа гора.

Ще се насочиш към реката — мини на [321](#).

Ще продължиш напред — попадаш на [294](#).

Издърпваш въжето и отново го навиваш на лакътя си. В критичното положение, в което изпадна, решаваеш да заложиш отново на въжето като единствена възможност за твоето спасение. Този път не бързаш, стараеш се да пресметнеш по-добре разстоянието да клоните на най-близкото дърво. Изчакваш няколко секунди, после замахваеш решително. В това хвърляне влагаш цялото си умение. Само че под краката си нямаш опора, а това не ти дава да използваш цялата си сила. Въжето отново не достига до целта.

Ако използваш свое изобретение, мини на **264**.

Ако отново си послужиш с въжето, продължи на **220**.

Ако решиш да стигнеш да близките храсти, попадаш на **300**.



За твоя голяма изненада асансьорът тръгва, преди още да си натиснал едно от копчетата на таблото. Някой от горните етажи иска да слезе в подводното пристанище и ако не направиш нещо, само след секунди ще се сблъскаш, лице в лице с него. Не трябва да допуснеш това, тук пространството е толкова малко, че няма къде да бягаш.

Ще спреш асансьора — мини на [286](#).

Ще помислиш да счупиш таблото — продължи на [267](#).

Ще се опиташ да изключиш захранването — попадаш на [299](#).

Един бърз оглед на полутъмните стълби те кара да потръпнеш от ужас. Никой и нищо не може да те спаси тук, в самото сърце на голямата скала, ако веднага не си плюеш на петите, макар че и в това няма никаква гаранция. Пътят назад е отрязан, подводната база долу гъмжи от войници. Остава само пътят към бялата къща. С бързи стъпки стигаш до една площадка, от която два коридора тръгват наляво и надясно. Имаш три възможности:

Наляво — мини на [326](#), надясно — продължи на [292](#), нагоре — отиваш на [329](#).

Желанието ти да обмислиш пътя за бягство взема връх. Облягаш се на каменната стена и в тъмнината се мъчиш да предвидиш всички клопки и опасности, които те дебнат по пътя към свободата. Представяш си как изкачваш стъпалата до върха, как излизаш от бялата къща и...

Внезапно една врата се отваря и по коридора тръгва някакъв човек в бял халат. Сега в ума ти се заражда нов план. Когато човекът приближава до теб, хвърляш се върху него, събаряш го на земята и го приспиваш с едно от твоите изобретения. Сваляш от пленника белия халат и го обличаш. В този момент някой се хвърля на гърба ти. Няколко души те повалят на земята и с вързани ръце те вкарват в една каменна стая с решетки.

На другия ден доктор Волф ти прави операция и ти пъхва една тръбичка в трахеята, а на врата ти слага подводен дихател, закрепен с помощта на еластичен корсет. Така ти ставаш пирана номер 7711, обучена да поразява военни и граждански обекти от дълбочините на океана.

Внезапно някъде над главата ти се чуват стъпки. Двама или трима души слизат по стълбите към теб. Ако се съди по звука, те са още много далеч, имащ няколко секунди да избегнеш сблъсъка или да минеш през тях по пътя си нагоре.

Ще продължиш нагоре — мини на [296](#).

Ще спреш — продължи на [158](#).

Ще помислиш какво да правиш — попадаш на [315](#).

Вече приближавате самолета, когато едно зловещо предчувствие те кара да се обърнеш назад. Твоето шесто чувство не те лъже, от подводницата се отделя торпедо. С отчаяни усилия стигате до самолета и се качвате на него.

Няколко снаряда минават край вас. Подводницата е изплувала и стреля по вас, а торпедото вече ви догонва.

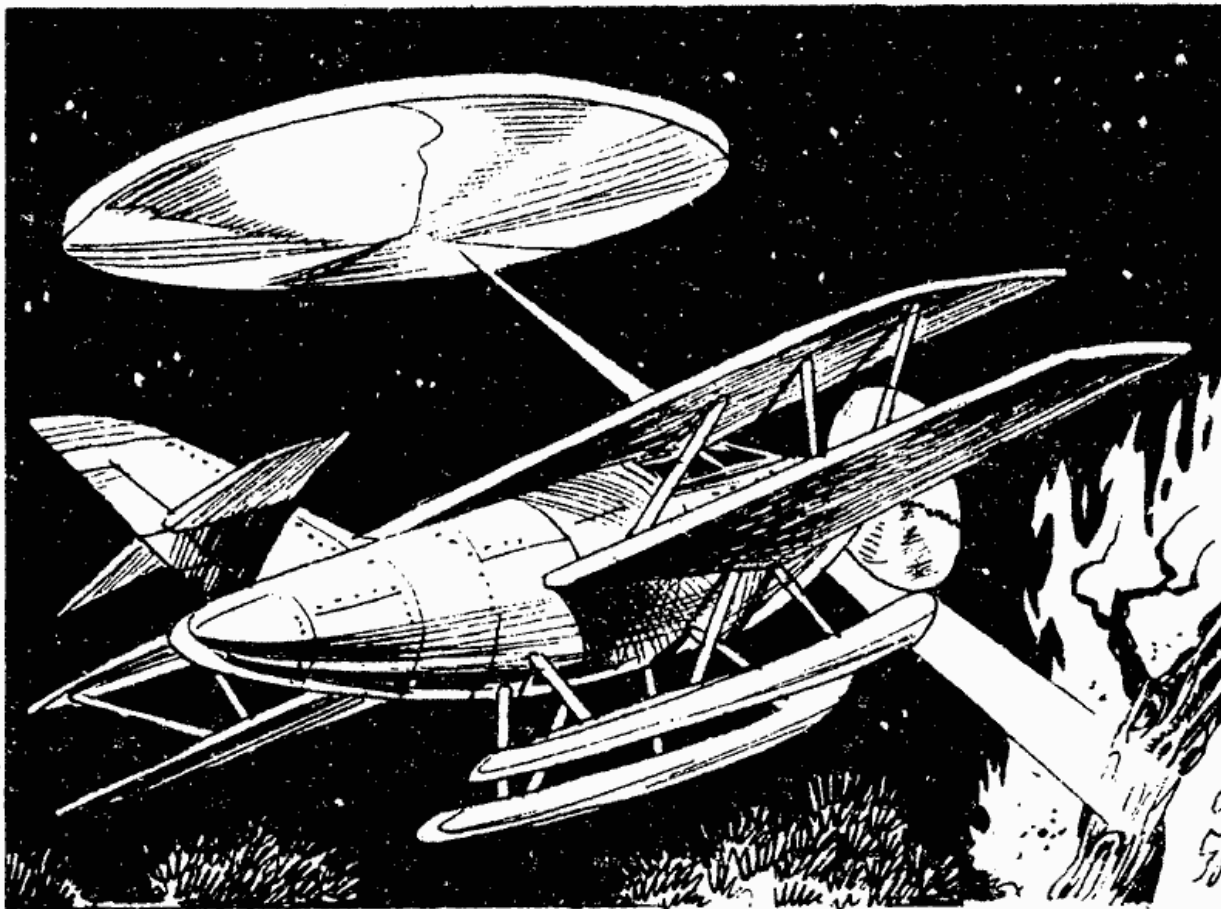
Пускаш мотора, изчакваш да набере обороти, после рязко форсираш. Хидропланът се плъзва по вълните на залива и след секунди се издига над океана.

Торпедото минава под вас. Ще те предупреди ли Еди?

Да — мини на **58**, не — продължи на **185**.

Изпитваш необикновеното чувство, че си насекомо, поставено под микроскоп. Това чувство идва от синьо-виолетовата светлина, която залива кабината на самолета. Странната чиния вече е зад вас и може би се кани да ви свали на земята. Правиш свредели, лупинги, показваш целия висш пилотаж, на който си способен, но не успяваш да се измъкнеш от преследвача. Както и да водиш самолета, твойт противник винаги е зад теб, а ти даже не знаеш коя част на диска е предна и коя задна. Така никога няма да ги изненадаш откъм гърба. И все пак предпочиташ да летиш над земята.

Един бял лъч излиза като мълния от летящия диск. Успяваш да го избегнеш, но това, което виждаш, те изпълва с тревога. Лъчът пада върху едно дърво и то лумва в пламъци. Започва нова игра на живот и смърт. Смъртоносният лъч минава ту отдолу, ту отгоре, ту от двете ви страни, и само невероятният шанс ви спасява от неговата могъща разрушителна сила.



Чувстваш нещо необикновено — мини на **49**.  
Еди се оплаква — отгърни на **190**.  
Продължаваш борбата — попадаш на **84**.

От известно време мисълта да кацнеш и да се скриете някъде те кара да огледаш земята под вас. Вече се насочваш към някаква нива, когато един лъч излита от летящия диск, минава край самолета и подпалва едно дърво под вас. Започваш да правиш най-различни фигури, за да се спасиш от преследвача, но той отново се намества зад самолета. Внезапно дискът се спуска рязко към вас и трябва да се снишиш още малко, за да избегнеш удара.

Тази игра на котка и мишка започва да ти омръзва. Вземаш курс към океана, правиш завой над залива и се насочваш право към голямата скала със цялата скорост, на която е способен вашият самолет. Скалата се приближава заплашително към вас. Дали този път не прекали с маневрите?

Дръпваш с все сила лоста на управлението към себе си. Самолетът рязко излита нагоре към мрачното южно небе.

Ще хвърлите бомба — попадаш на **250**.

Ще пуснете димна завеса — продължи на **165**.

Ще стреляш срещу диска — мини на **126**.



Внезапно дискът се спуска мълниеносно към вас и двамата с Еди едва избягвате катастрофата. Това вече прелива чашата на търпението. Правиш един завой и насочваш самолета към бледото петно на скалата, върху която е построена бялата къща. Когато приближаваш скалата, дръпваш с все сила лоста на управлението към себе си и излиташ рязко нагоре.

— Пусни димната завеса, Еди! — извикваш ти на своя приятел.

Обръщаш се назад и виждаш как дискът навлиза в пушека, който оставя след себе си вашият самолет. Хората от диска изглежда не разбират хитростта ти, а когато забелязват скалите, е вече късно. Странният летящ апарат се забива в бялата къща и избухва в ярки пламъци. Чуват се още няколко взрива. Това са цистерните с гориво. Ярка светлина огрява водите на залива. Поглеждаш към океана. Подводницата, която се опита да ви торпилира, сега бавно потъва под водата.

— Хайде да си довършим работата, Еди! — казваш ти и се спускаш към подводницата, която прави опит да ви се изплъзне.

Еди вече е готов, а самолетът ви настига бягащия неприятел.

Ще вдигнеш самолета високо — мини на **305**.

Ще се спуснеш ниско — продължи на **283**.

Ще дадеш знак на Еди — прехвърли се на **141**.

Връщаш се в кръчмата и сядаш при стареца, който кротко продължава да си пие питието. Мини на [59](#).

Кацате със самолета във водата близо до плажа. Високо над вас продължава да гори бялата къща. Пламъците ѝ осветяват водите на залива.

Дълго гледате към мястото, където потъна необикновеният кораб. Най-сетне във водата се появява тъмно петно. Някой се е спасил от сигурна смърт. Човекът плува бавно към брега. Той или е ранен, или е задушен. Движенията му са бавни, той влага в тях последните си сили.

Двамата с Еди влизате във водата да помогнете на единствения човек от кораба, избягнал смъртта. Това е полковник Хънт. Изнасяте го на брега и го слагате върху пясъка. Полковникът се надига и се оглежда.

— Лежете спокойно, полковник — казваш му тихо ти. Полковникът се вглежда в теб. Няколко секунди минават, докато той разбере къде се намира.

— А, Маркони, ти ли си? Хубав номер ми погоди, едва се измъкнах. Стар съм вече за тия работи, Маркони.

— Къде е подводницата? — питаш го ти.

— Каква подводница?

— На капитан Раум.

— А, оная подводница? — полковник Хънт млъква. Струва ти се, че събира сили да каже нещо важно.

— Тоя подводница беше най-обикновена. Не беше новото оръжие на Райха. Тя само трябваше да докара тук някои учени и тяхната апаратура.

— Какво стана после, полковник?

— Дълго мислихме какво да я правим. След инцидента с търговския кораб разбрахме, че не можем да я скрием. По-важното беше да спасим чертежите, плановете, идеите на учените.

— Къде е сега подводницата, полковник?

— На дъното на океана.

— Кой е дон Рамиро? Капитан Раум?

Полковник Хънт събира всичките си сили и изрича едва чуто:

— Капитан Раум остана в подводницата. Аз съм дон Рамиро.

Той затваря очи. Главата му клюмва настрани. Полковник Хънт, германският агент по прякор Джозефин, е мъртъв.

— Трябва да се обадим по радиото — казва Еди.

— Ще се обадим от самолета. Да се махаме по-скоро от тук. Ние си свършихме работата, невидимата цел е поразена.

КРАЙ

# ЗАСЛУГИ

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

**МОЯТА БИБЛИОТЕКА**



<http://chitanka.info>

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