

РОБЪРТ БЛОНД ВОЙНАТА НА СЕНКИТЕ

Част 2 от „Хроники на Орм“

chitanka.info

Специални благодарности на всичките хора около книгите-игри. Каквото и да правим, си оставаме приятели.

На Майкъл Хътчънс от INXS, който направи много добри неща, преди да направи онова, другото нещо.

На Вас и Роси, единствените ми постоянни музи.

И отново на семейството ми.

ПРЕДГОВОР ОТ АВТОРА

Дори децата знаят, че книгите живеят свой собствен живот и авторите им никога не трябва да си правят илюзията, че имат някаква власт върху него. Това се отнася с особена сила за книгите-игри. А когато става дума за Орм... точно така, може да се очаква всичко.

По времето на „Роди се сянка“ бях уверен, че корпорация „Вулкан“, управлявана от митичния дракон Оберон, е единственото нещо в Орм, за което човек може да работи без угризения на съвестта. Сега, след „Бойците на Орм“ и серията от четири Ормски разказа за списание „Мегаигра“, съм абсолютно сигурен, че в този град човек не може да бъде сигурен в нищо.

И така, „Хрониките“ продължават по начин, различен от очакваното. Държите в ръцете си втората книга от тях, което означава, че **НЯМА ДА ИМА** „Сянка на съмнение“. **НЯМА ДА ИМА** и „Сенчеста криза“. Кризата дойде по-рано и можем да си я наречем с истинското ѝ име, което можете да видите и на корицата: Войната на сенките.

На война като на война. Дръжте се.

БАЗОВИ ДАННИ ЗА ОСМОРКАТА

КОРПОРАЦИЯ: „БИОТЕКС“

Профил: Генетично и киберпротезно производство

Сила: 100

Бюджет: 500.000.000 ОМ

Уличен кредит: висок

Бойно звено:

Пехотинци: 5000 Homo Sapiens

Оръжия: автомати „NASA 9.5“

Оператори: 100 Homo Sapiens

МПС: наземни кръстосвачи „Nissan AX“

Сенчесто звено:

Ръководител: Джей Хоровиц, Homo Sapiens

Сенки: 100 Homo Sapiens

Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „БИОНАГИ“

Профил: Генетично и киберпротезно производство

Сила: 60

Бюджет: 350.000.000 ОМ

Уличен кредит: среден

Бойно звено:

Пехотинци: няма

Оръжия: няма

Оператори: 500 Homo Sapiens

МПС: електроциклети „Honda Swashbuckler“

Сенчесто звено:

Ръководител: Но Казума, Homo Sapiens

Сенки: 75 Homo Sapiens

Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „НИСАН“

Профил: Производство на глайдери и автомобили

Сила: 75

Бюджет: 400.000.000 ОМ

Уличен кредит: висок

Бойно звено:

Пехотинци: няма

Оръжия: няма

Оператори: 1000 Homo Sapiens

МПС: глайдер-кръстосвачи „Nissan Rapier“

Сенчесто звено:

Ръководител: няма

Сенки: няма

Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „ТОШИБА“

Профил: Производство на компютри

Сила: 70

Бюджет: 420.000.000 ОМ

Уличен кредит: висок

Бойно звено:

Пехотинци: 2000

Оръжия: автомати „Н&К“

Оператори: няма

МПС: няма

Сенчесто звено:

Ръководител: Ра, Deus Machina

Сенки: 50 Homo Sapiens

Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „Н&К“

Профил: Оръжейно производство

Сила: 90

Бюджет: 350.000.000 ОМ

Уличен кредит: среден

Бойно звено:

Пехотинци: 4000 Homo Sapiens

Оръжия: бластерни пушки „Н&К“
Оператори: няма МПС: няма
Сенчесто звено:
Ръководител: Пол Шанън, Homo Sapiens
Сенки: 50 Homo Sapiens
Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „МЕГАНИКС“

Профил: Производство на сплави
Сила: 65
Бюджет: 350.000.000 ОМ
Уличен кредит: нисък

Бойно звено:
Пехотинци: 2500 Homo Novus
Оръжия: автомати „NASA 9.5“
Оператори: няма
МПС: няма
Сенчесто звено:
Ръководител: Кейшо, Deus Machina
Сенки: 75 Homo Novus
Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „ВУЛКАН“

Профил: Строителство
Сила: 85
Бюджет: 450.000.000 ОМ
Уличен кредит: Висок
Бойно звено:
Пехотинци: 1000 Homo Sapiens
Оръжия: ракетомети „Калашников ЗМ“
Оператори: 100 Homo Sapiens
МПС: глайдер-кръстосвачи „Nissan Carolina“
Сенчесто звено:
Ръководител: Оберон, Monstrum Fulguris
Сенки: 100 Homo Sapiens
Асове: няма

КОРПОРАЦИЯ: „ТАЙЕРА“

Профил: неизвестен

Сила: 85

Бюджет: 500.000.000 ОМ

Уличен кредит: нисък

Бойно звено:

Пехотинци: 10 000 Номо Alienus

Оръжия: автомати „Н&К“

Оператори: няма

МПС: няма

Сенчесто звено:

Ръководител: Каин, Номо Alienus

Сенки: 75 Номо Alienus

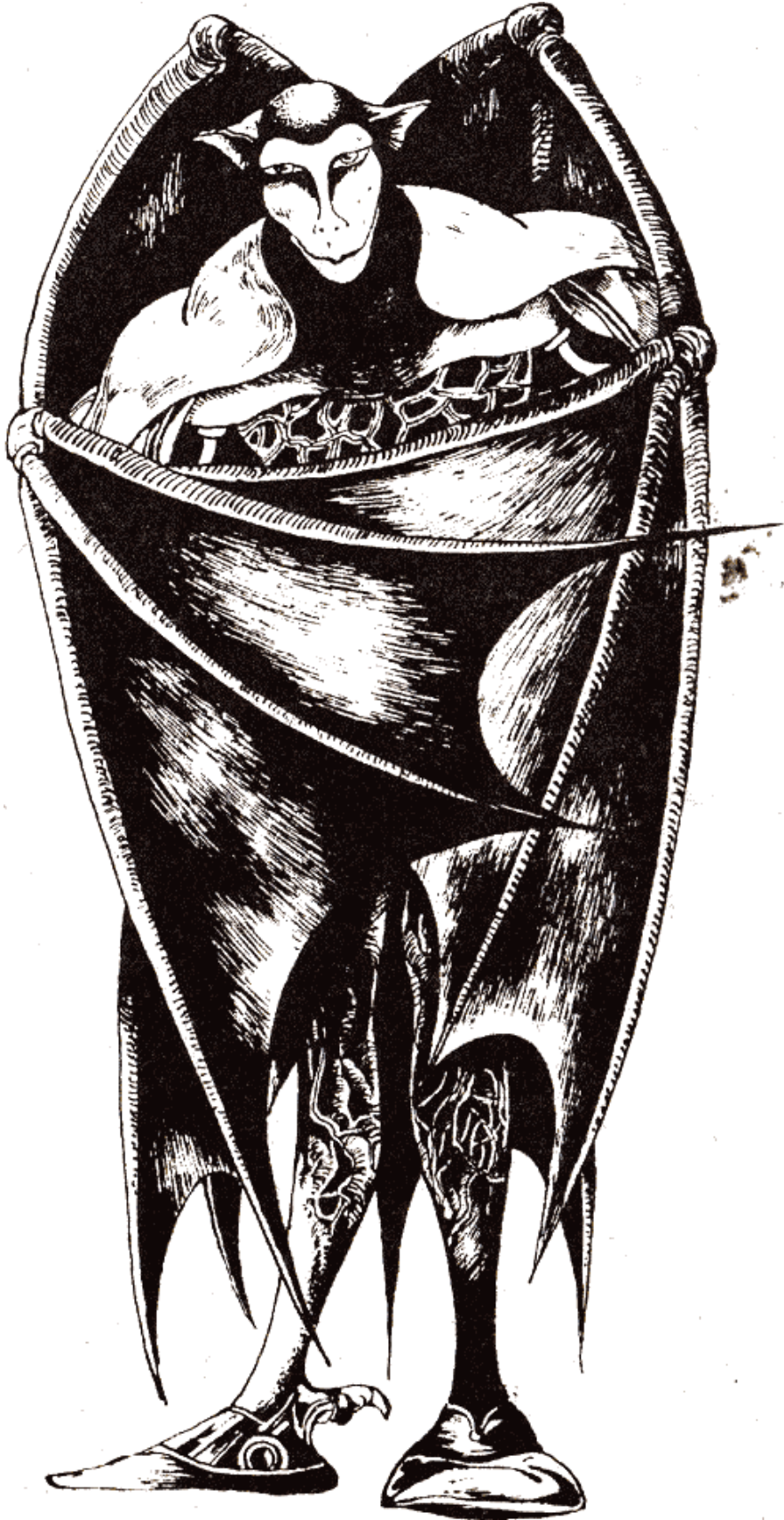
Асове: няма

Можеш да избираш между следните четири корпорации, които според предварителните анализи имат най-големи шансове за успех във войната на Осморката:

„БИОТЕКС“

Най-могъщата корпорация в Орм разполага с обширна сенчеста мрежа и голяма военна и икономическа сила.

Огромният ѝ бюджет позволява разгръщане във всички посоки. Тактическите ѝ предимства са очевидни: пряк достъп до последните разработки в областта на киберприсадките и възможност за незабавно и ефективно лечение на войниците.



Героят ти е ръководителят на сенчестото звено, прочутият Джей Хоровиц, една от най-опитните сенки в Орм.

Ако избереш „Биотекс“, играта започва на 10.

„МЕГАНИКС“

Единствената корпорация в Орм, която е притежание на субекти с неорганичен произход, не се отличава с очевидна сила. Основното ѝ тактическо предимство обаче компенсира това: военните ѝ части са съставени изцяло от андройди, които могат да бъдат многократно възстановявани и връщани в бой.

Героят ти е ръководителят на сенчестото звено Кейшо, единственият легален изкуствен интелект в Кибспейс, може би най-информираното активно съзнание в Орм.

Ако избереш „Меганикс“, играта започва на 20.

„ВУЛКАН“

След 2175 година, когато подвидът на Ормските дракони, известен като Седморката, поема управлението на корпорацията, тя за кратко време се превръща във важен политически фактор. Широката икономическа база и добре развитите бойно и сенчесто звена са сред предимствата ѝ.

Героят ти е драконът Оберон, шеф на сенките на „Вулкан“.

Ако избереш „Вулкан“, играта започва на 30.

„ТАЙЕРА“

Най-голямото икономическо сдружение на извънземните на Земята е един от съоснователите на Орм и макар никой да не знае откъде идват приходите на тази корпорация, тя единствена съперничи на гиганта „Биотекс“ с бюджета си. Тактическото ѝ предимство е огромната пехотна армия и широката ѝ подкрепа в Свободната зона, който „Тайера“ на практика притежава.

Героят ти е ръководителят на външните сенки Каин, вероятно най-способният убиец в Орм.

Ако избереш „Тайера“, играта започва на 40.

НАЕМНИЦИ

Професия: Пехотинец

Расова принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 15

Физически статус: 4

Цена: 25 000 ОМ

Професия: Пехотинец

Расова принадлежност: Homo Novus

Издръжливост: 20

Физически статус: 5

Цена: 15 000 ОМ

Професия: Пехотинец

Расова принадлежност: Homo Alienus

Издръжливост: 8

Физически статус: 3

Цена: 12 000 ОМ

Професия: Пехотинец

Расова принадлежност: Saurus Sapiens

Издръжливост: 12

Физически статус: 4

Цена: 10 000 ОМ

Професия: Оператор

Расова принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 14

Технически статус: 5

Цена: 35 000 ОМ

Професия: Оператор

Расова принадлежност: Homo Novus
Издръжливост: 18
Технически статус: 6
Цена: 20 000 ОМ

Професия: Оператор

Расова принадлежност: Homo Alienus
Издръжливост: 6
Технически статус: 5
Цена: 15 000 ОМ

Професия: Оператор

Расова принадлежност: Saurus Sapiens
Издръжливост: 12
Технически статус: 5
Цена: 12 000 ОМ

Професия: Сянка

Расова принадлежност: Homo Sapiens
Издръжливост: 15
Физически статус: 4
Технически статус: 4
Професионален статус: 6
Цена: 50 000 ОМ

Професия: Сянка

Расова принадлежност: Homo Novus
Издръжливост: 20
Физически статус: 5
Технически статус: 4
Професионален статус: 4
Цена: 25 000 ОМ

Професия: Сянка

Расова принадлежност: Homo Alienus
Издръжливост: 7
Физически статус: 2

Технически статус: 4
Професионален статус: 5
Цена: 30 000 OM

Професия: Сянка

Расова принадлежност: Saugus Sapiens
Издръжливост: 14
Физически статус: 5
Технически статус: 5
Професионален статус: 4
Цена: 22 000 OM

АСОВЕ

АЛЕКС „КОРИОЛ“

Име: Алекс „Кориол“

Расова принадлежност: Homo Novus

Издръжливост: 40

Физически статус: 6

Технически статус: 5

Професионален статус: 5

Цена: 45 000 ОМ

Профил: Един от най-опасните андроиди, конструирани някога, Алекс се отличава с хладната си безскрупулност при изпълнението на мисиите.

ШИЙЛА „БЕЙБ“

Име: Шийла „Бейб“

Расова принадлежност: Homo Novus

Издръжливост: 30

Физически статус: 5

Технически статус: 5

Професионален статус: 5

Цена: 40 000 ОМ

Профил: Бивша танцьорка в Дупката, Шийла е запазила популярното си лице, но силно е модифицирала красивото си тяло, за да се превърне в опасна и непредсказуема сянка.

КОБРА

Име: Кобра

Расова принадлежност: Saurus Sapiens

Издръжливост: 15

Физически статус: 6

Технически статус:
4

Професионален
статус: 5

Цена: 35 000 ОМ

Профил: Един от малкото завъри, издигнали се до положението на скъпоплатени сенки, Кобра има остра интелигентност и невероятни дедуктивни възможности.

БРУС О'КОНЪР

Име: Брус О'Конър

Расова

принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 20

Физически статус: 5

Технически статус:

4

Професионален
статус: 6

Цена: 70 000 ОМ

Профил: От обикновен уличен боец Брус се е издигнал до положението на ронин (странстваща сянка), който може да се похвали, че е работил за „Вулкан“ в най-добрите години на корпорацията.



ЕСТЕР ХАРЛИ

Име: Естер Харли

Расова принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 15

Физически статус: 3

Технически статус: 6

Професионален статус: 6

Цена: 60 000 ОМ

Профил: Външният вид на Естер често заблуждава както враговете, така и приятелите ѝ, но тя е изключително опасна сянка, търсена тогава, когато всички други се провалят.

ОМ БУСТЪР

Име: Ом Бустър

Расова принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 16

Физически статус: 5

Технически статус: 5

Професионален статус: 6

Цена: 68 000 ОМ

Профил: Ом е най-жестоката сянка, бродила някога из Орм, и една от живите легенди на турнира „Бойците на Орм“.

ВАНЕСА ЧЕНГ

Име: Ванеса Ченг

Расова принадлежност: Homo Sapiens

Издръжливост: 12

Физически статус: 6

Технически статус: 4

Професионален статус: 6

Цена: 55 000 ОМ

Профил: Ванеса е типичната сянка от източен тип, прилагаща мъдростта на източните философски системи в работата си така умело, че е почти невъзможно да бъде изненадана.

ДЖОН ЕСТЕВЕС

Име:
Джон
Естевес
Расова
принадлежн
ост: Homo
Sapiens
Издръ
жливост: 18
Физич
ески статус:
5
Техни
чески
статус: 4
Профе
сионален
статус: 6
Цена:
58 000 OM
Профи
л: Бивш
Найкър,
Джон има
остро
чувство за
улицата и
широка
мрежа от
лични
връзки,
която го
прави
невероятно
ефективен.



ОРЪЖ

ИЯ

Автомат „NASA 9.5“

Мощност: 1

Цена: 20 000 OM

Плазмена пушка „H&K“

Мощност: 2

Цена: 25 000 OM

Бластерна пушка „H&K“

Мощност: 3

Цена: 40 000 OM

Ракетомет „Калашников 3M“

Мощност: 4

Цена: 48 000 OM

МПС

Наземен кръстосвач
„Nissan AX“

Мощност: 6

Цена: 240 000 OM

Електроциклет
„Honda Swashbuckler“

Мощност: 4

Цена: 150 000 OM

Глайдер-кръстосвач
„Nissan Carolina“

Мощност: 8

Цена: 250 000 OM

Глайдер-кръстосвач
„Nissan Rapier“

Мощност: 10

Цена: 350 000 OM



ПРАВИЛА НА

ИГРАТА

01. ЦЕЛ

В съответствие с феодалния корпоративен кодекс, Войната на Осморката ще се проведе под формата на серия от битки, в които корпорациите се изправят една срещу друга по двойки. Задачата ти е да преведеш избраната от теб корпорация през трите битки, които ще я превърнат в единствен победител и едноличен господар на Орм.



02. ПЪРВОНАЧАЛНА

ПОДГОТОВКА

Избери една от предложените четири корпорации. Както виждаш, разполагаш с определен бюджет, който можеш да използваш, за да закупиш още войници и техника за армията на корпорацията си. В повечето случаи правилното решение е да похарчиш всички пари още в началото на играта.

Списък на пехотинците, операторите, сенките и асовете можеш да намериш в началото на книгата. Не е задължително да притежаваш ас, ако цените им ти се струват твърде високи.

Оръжия и МПС можеш да закупиш на същото място. Тук правилото е, че всеки от пехотинците ти трябва да притежава някакво оръжие, а всяко МПС — свой оператор.

Когато приключиш със собствената си корпорация, използвай бюджетите и на останалите седем, за да увеличиш армиите им по най-подходящия според теб начин. (Ако играеш сам, това става най-лесно, като просто похарчиш цялата сума за още войници от вида, който корпорацията вече притежава. По-добра идея е да отстъпиш това задължение на някой приятел, който да „играе срещу теб“.)

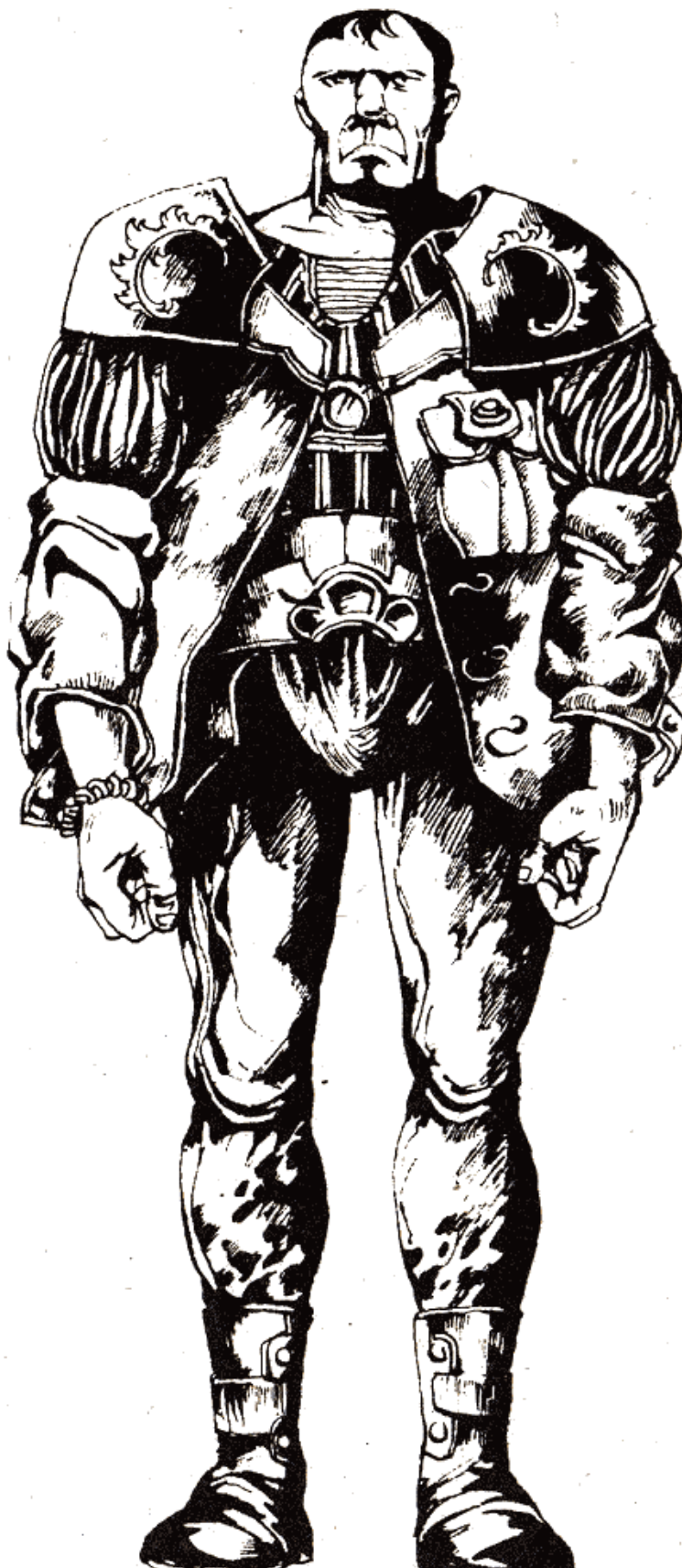
03. ВИДОВЕ СХВАТКИ

РЪКОПАШНА СХВАТКА

Определяш Шанса на твоя герой и противника, като прибавяш към него физическия статус, след което сравняваш сборовете. Разликата се изважда от точките за Издръжливост на по-слабия герой. Схватката продължава до смъртта на един от противниците.

ПРЕСТРЕЛКА

Определяш Шанса на твоя герой и противника, като прибавяш към него Техническия статус и точките Мощност на оръжието, след което сравняваш сборовете. Разликата се изважда от точките за Издръжливост на по-слабия герой. Схватката продължава до смъртта на един от



противниците.



СХВАТКА С МПС

Определяш Шанса на твоя герой и противника, като прибавяш към него Техническия статус и точките Мощност на превозното средство, след което сравняваш сборовете. Разликата се изважда от точките за Издръжливост на по-слабия герой. Схватката продължава до смъртта на един от противниците.

04. СТАНДАРТНИ БОЙНИ ДЕЙСТВИЯ

ОПРЕДЕЛЯНЕ НА РЕДА

Първа нанася удар корпорацията с по-голям брой сенки.

НАНАСЯНЕ НА УДАР

Силата на удара се определя, като се съберат следните показатели:

— сила на пехотата: брой на пехотинците, умножен по сбора от Мощността на оръжията им и Физическия им статус

— сила на МПС-звеното: брой на действащите оператори, умножен по сбора от Мощността на МПС-тата им и Техническия им статус

— сила на сенчестото звено: брой на сенките, умножен по Професионалния им статус

ПОРАЖЕНИЕ

Поражението на атакуваната корпорация се изважда от Силата ѝ и се определя по следната таблица:

Сила на удара	Поражение
45000 и повече	50
40000–44999	45
35000–39999	40
30000–34999	35
25000–29999	30
20000–24999	25
15000–19999	20
10000–14999	15
5000–9999	10
4999 и по-малко	5

ОТВЕТЕН УДАР

Ако Силата на атакуваната корпорация все още е над нулата, тя нанася ответен удар по същите правила. Ако Силата ѝ падне под нулата, корпорацията е победена и играта свършва.

ЕПІЗОДИ

„БИОТЕКС“ СРЕЩУ „БИОНАГИ“

Задачата ти никак няма да е лесна. Гъвката политика на „Бионаги“ е дала резултати и анализите на информационното звено показват, че противниковата корпорация има доста големи шансове да ви победи в преки военни действия въпреки численото ви преимущество. Въпреки усилията на сенките ти за структурата на армията им не знаеш почти нищо, така че една евентуална изпреварваща атака би могла да има катастрофални резултати.

Една от алтернативите е да организираш наличните си сили в отбранителни позиции около ключовите позиции на „Биотекс“ — най-важните локални пунктове и ЦМК.

Другата е по-екзотична, но ти допада повече:

„Бионаги“ е корпорация от дзен-тип и следователно зачита древното правило за обявяване на дуел.

И така?

*Ще заповядаш атака срещу „Бионаги“ — на **28**.*

*Ще организираш защита — на **22**.*

*Ще обявиш дуел между представители на двете корпорации, който да реши изхода на цялата битка — на **43**.*

„МЕГАНИКС“ СРЕЩУ „Н&К“

Електронното ти съзнание негодува. Проклетите червеи пак са объркали всичко! „Н&К“ беше може би единственият противник, който в никакъв случай не трябваше са избират, а те направиха точно това!

Като начало „Меганикс“ и противниковата корпорация имат еднакъв бюджет. Освен това армията ви има еднаква структура и сходно въоръжение, като същото важи и за сенчестите звена. При такива равни условия става изключително трудно да разработиш перфектна стратегия, като отчитаеш всички възможни варианти за развитие на събитията.

Ясно е, че балансът трябва да бъде нарушен по някакъв начин. Но как да стане това?

Би могъл да насочиш директна атака срещу някоя от ключовите фигури в управлението на „Н&К“, за да ги лишиш от важен фактор при определянето на стратегия — на [39](#).

Да хвърлиш силите си там, където най-малко очакват — например срещу складовете на корпорацията или по-малко секретните им производствени територии — на [12](#).

Да сключиш временен съюз с някоя от другите корпорации, макар кодексът да забранява това — на [33](#).

Ако все пак смяташ, че силите на „Меганикс“ са достатъчни, за да се изправите срещу врага с обикновени бойни действия, продължаваш на [24](#).

3

Атаката на „Бионаги“ не закъснява. Операторите им, съоръжени с тежковъоръжени електроциклети, помитат периферията на обръча ти от пехотинци и неумолимо напредват към двете кули на „Биотекс“.

Отбележи загубата на 2000 пехотинци и съответните оръжия и намали Силата на корпорацията си с 20.

*Ако решиш да реорганизираш армията си така, че да използваш по-пълноценно операторите си, мини на **13**.*

*Ако предпочиташ да прекратиш военните действия, като изпратиш на „Бионаги“ покана за дуел, който да реши изхода на битката, иди на **43**.*

Сянката ти с вик изтегля меча си — точно навреме, защото противникът му го атакува в същия миг. Остриетата на мечовете се блъсват със звън и Казума отскача, бърз като котка.

Ако боецът ти контраатакува, минаваш на [42](#).

Ако изчака и следващата атака на противника си, върви на [55](#).

Боецът ти се завърта и приляква с гръб към противника си, след което с все сила замахва назад и смъртоносно го пронизва в слънчевия сплит. Казума изхърква и се просва, облян в кръв.

Мини на [6](#).

6

Правилата на двубоя задължават „Бионаги“ да обяви безусловна капитулация и ти наистина я получаваши: в писмена форма, подписана от директния заместник на Но Казума в сенчестото звено на противниковата корпорация.

Ако смяташ, че това е достатъчно, премини на [48](#).

Ако възнамеряваш да продължиш битката до пълното унищожение на противниковата армия, иди на [54](#).

Господарите на „Биотекс“ са изключително доволни от първата ти победа, защото чрез нея си премахнал един от най-опасните противници на корпорацията във Войната на Осморката. Освен благодарности, получаваш и кратък брифинг за това, което е станало с останалите през това време:

„Тошиба“ е обявила война на „Н&К“ и я е спечелила.

„Нисан“ са получили военно предизвикателство от „Меганикс“ и неприятно са изненадали андроидите, като са спечелили битката.

„Вулкан“ са загубили сблъсъка с извънземния гигант „Тайера“, която веднага след това е обявила война на „Биотекс“.

*Продължаваш на **31**.*

Битката се развива крайно неблагоприятно и за по-малко от половин час бойните части на противниковата корпорация разбиват служителите на „Меганикс“. Разбира се, за всичко това са виновни материалните червеи от управляващата клика, които са избрали толкова неподходяща корпорация, на която да обявят война!

Когато и ЦМК на „Меганикс“ е превзет от щурмоваците им, тихомълком се плъзваш обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Веднага след сключването на договора извънземните решават да проявят добра воля и изпращат една от свободните си пехотни части срещу „Н&К“, които остават крайно изненадани от атаката.

Съвсем скоро обаче „Тайера“ се вижда принудена да изтегли частите си, защото офанзивата на „Вулкан“ идва с неочаквана сила. Събитията се развиват твърде бързо и едва след няколко часа външните поискват помощта ти срещу строителната корпорация.

Естествено отказваш да рискуваш хората си и с удовлетворение разваляш договора. Така се действа в Орм.

„Н&К“ губи 15 точки Сила.

Върни се на [2](#).

Последните лъчи на залязващото слънце обагрят високите кули на „Биотекс“ в кървавочервено. Необятната урбанистична джунгла, която се разбива като прибой в подобния на канара Централен Мениджинг Корпус на корпорацията, е притихнала в очакване на нощта.

Отпускаш се в креслото си, в изолирания кабинет дълбоко в сърцето на сградата, до който води един-единствен асансьор, и запалваш една от любимите си пури. Обвит в уханния дим, присвиваш очи към тавана и търпеливо зачакваш окончателното решение на господарите на „Биотекс“, като прехвърляш в ума си различни военни тактики по отношение на най-вероятните противници на корпорацията. Разсъждаваш трезво, макар отговорността по воденето на тази най-голяма война да е повече от всичко, с което си се занимавал по време на дългата си сенчеста служба.

Вратата на кабинета ти се плъзва встрани и вътре влиза куриерът на управляващите: безличен мъж със строг черен костюм, генетично променен още преди да бъде заченат така, че да изпълнява задълженията си възможно най-ефективно.

— „Биотекс“ взе решение, господин Хоровиц — казва той с равен глас, който не изразява абсолютно нищо. — Обявяваме война на „Бионаги“.

— Благодаря — кимваш й той напуска стаята, като те оставя насаме с мислите ти.

Решението изобщо не те изненадва. Конкурентната корпорация „Бионаги“ е най-естественият избор за първи противник и ти напълно го одобряваш: колкото по-рано се справите с тях, толкова по-малка е вероятността за неприятни изненади на по-късен етап от войната.

Без да сваляш крака от бюрото си, със замах угасяш пурата в исполинския си стоманен пепелник и прокарваш ръце през късата си твърда коса. Време е за действие.

Мини на 1.

Като изкуствен интелект имаш неоченимото предимство на достъп до всяка информация, която преминава през Кибспейс. Е, почти всяка.

Ако предпочиташ да организираш прехващането чрез КПНД, продължи на [51](#).

Ако избереш традиционния подход — полеви действия на сенчестото звено — отиваш на [23](#).

Складовете на „Н&К“ са добре охранявани от земята, но тъй като „стратезите“ им не предвиждат директен сблъсък с „Нисан“, те нямат никаква противовъздушна защита. Най-хубавото откриваш, когато преглеждаш списъците на доставките: тъпите земни червеи държат вътре оръжията си, с които смятат да въоръжат пехотата! Не бива да изпускаш такава възможност.

Ако решиш да организираш въздушна атака срещу складовете на противника, продължи на [16](#).

Ако предпочиташ да опиташ някоя друга линия на действие, върни се на [2](#).

Когато пехотните ти части се отдръпват, за да пропуснат напред наземните ти кръстосвачи, противниковите електроциклети светкавично се вклиняват в тях и за броени минути достигат до двете кули на „Биотекс“, като взривяват повечето ти коли още преди да са успели да стартират.

Щурмоваците на „Бионаги“ бързо превземат ЦМК и ти намираш смъртта си заедно с останалите ключови служители — разстрел по директна заповед на Но Казума, топсянката на „Бионаги“.

КРАЙ

Сянката ти скача към Казума с втори опасен удар, но този път не успява да го изненада. Противникът ти блокира и контраатакува с опасна скорост...

Дуелът продължава като Стандартна схватка. Ето данните на Казума:

Издръжливост: 17–6.

Физически статус: 7.

Ако боецът ти победи, мини на 47.

Ако загуби, очаква те 26.

След няколко напрегнати мига Казума рязко извърта острието на меча си и нанася къс удар в слънчевия сплит на сянката ти. Твоят боец изобщо не успява да реагира и смъртта идва мигновено, като носи на корпорацията ти загубата в дуела.

Правилата му задължават „Биотекс“ да обяви безусловна капитулация. Оставаш верен докрай на корпорацията си и изчакваш щурмоваците да превземат ЦМК в кабинета си, като с наслада пушиш последната си пура. Няколко минути по-късно намиращ смъртта си заедно с останалите ключови служители на „Биотекс“ — разстрел по лична заповед на Но Казума.

КРАЙ

Можеш да направиш това единствено с бойни глайдери на „Нисан“ от модела „Nissan Carolina“. Освен това ще трябва да наемеш и оператори за тях, тъй като бойното звено на „Меганикс“ не разполага с такива.

Един джип-глайдер струва 250 000 ОМ, а цената на един наемен оператор за еднократна мисия от такова естество е 20 000 ОМ на една точка Технически статус (максимум 6 точки).

Ако можеш да си позволиш поне един глайдер с оператор, продължи на [52](#).

Ако тези цени не ти харесват, ще се наложи да опиташ нещо друго — на [2](#).

Дуелът трябва да се проведе на неутрална територия и след кратък съвет по Кибспейс ти и Но Казума достигате до съгласие: традиционната арена за двубои в Яма 1, Равнината.

Когато боецът ти пристига там, Но Казума вече го очаква: дребен мъж с черни дрехи, плътно пристегнати по тялото, с обръсната глава и тъмни, неразгадаеми очи.

— Бой с мечове! — обявява Казума и леко се покланя, докато един от служителите на „Бионаги“ подава на боеца ти неговото оръжие.

Но вдига своя меч: традиционна японска изработка, с дълга дръжка и квадратен предпазител, поставен в изискана черна ножница със сребърни инкрустации.

— Готов съм — казва боецът ти.

Казума прикляква, като продължава да държи меча си с едната ръка за дръжката, а с другата — по средата на ножницата, без да го изтегля.

Ако боецът ти атакува веднага, отиваш на [34](#).

Ако извади меча си и изчака, минаваш на [4](#).

Ако изчака Казума да предприеме нещо, върви на [27](#).

Като начало трябва да избереш конкретната тактика за провеждането на атентата срещу Пол Шанън.

Единият вариант е да организираш засада, като поставиш тежковъоръжен човек на поста, набелязан от „Н&К“ като „побезопасен“, който да изчака топсянката на врага.

Ако избереш такъв подход, продължаваш на [29](#).

По-традиционният метод е да приложиш прехващане, при което сенките ти да изпреварят Шанън и да го унищожат още преди да е нанесъл удар върху поста на „Меганикс“. Недостатъкът на този начин на действие се крие в това, че като опитна сянка Пол е доста трудно откриваем.

Ако все пак го избереш, отиваш на [11](#).

Операторът ти пикира твърде рязко и преди да успее да открие огън, един особено точен стрелец от охраната на склада взривява компресора на глайдера с бластерната си пушка. Глайдерът избухва в огромно огнено кълбо и пада на безопасно разстояние от склада.

Ако имаш друг глайдер, можеш да опиташ отново — на [52](#).

Ако това е бил последният, продължи на [50](#).

Плъзгаш се през хладния свят на Кибспейс, изоставил обичайния си аватар на всепомитащо торнадо в полза на по-ефективната форма на едва забележима дигитална сянка. Периферията на могъщото ти съзнание продължава да смилва цялата информация, до която имаш достъп, и да строи хиляди военни стратегии, но центърът ти е съсредоточен и спокоен както винаги. Всъщност отдавна си прогнозировал единствения правилен избор за първи противник, но формалното решение на управляващата класа в „Меганикс“ е нещо, което е задължително за започване на войната и ти си принуден да го изчакаш.

Усещаш повикването като лек гъдел и за частица от секундата преливаш центъра си в пригответения за това терминал в една от тронните зали в ЦМК на корпорацията. На големия екран, заемащ цялата ѝ стена, се появява специално изграденото за случая лице, с което се надяваш да сплашиш материалните си „господари“: властна хуманоидна физиономия с блестящобяла кожа и тъмни очи, подобни на черни кладенци.

— Привет, Кейшо! — изправя се един от глашатаите на корпорацията и ти с удоволствие отбелязваш треперенето на гласа му. — Съветът на андроидите взе решение.

— Слушам те — произнасяш тежко.

— Обявяваме война на „Н&К“.

За миг се потапяш в дълбините на прогнозиращото си ниво и когато се връщаш в терминала, лицето ти потрепва едва забележимо:

— Имаме добри шансове.

Не изчакваш пожеланието за успех, устремен обратно в Кибспейс с такава скорост, че пораждаш нови измерения около аватара си. Войната за теб вече започна.

Мини на [2](#).

Боецът ти отстъпва назад, като дава на Казума няколко безценни секунди, за да се съвземе.

Дуелът продължава като Стандартна схватка. Ето данните на Казума:

Издръжливост: 17–6

Физически статус: 7

Ако боецът ти победи, мини на [47](#).

Ако загуби, очаква те [26](#).

Как ще разположиш наличните си сили?

Съсредоточени в центъра, в плътен обръч около ЦМК на „Биотекс“ и околните сгради — на 3.

Равномерно из цялата територия, притежание на корпорацията, в статични укрепени позиции — на 44.

На възможно най-голяма територия, в малки мобилни групи — на 38.

Активизираш сенчестото си звено и агентите ти плъзват из цял Орм, като се опитват да локализират маршрута на Пол Шанън с обичайните си методи за минималното време, с което разполагат. Когато нещата се форсират по този начин, е нормално да стават грешки.

Добирате се до така необходимата информация едва пет минути преди потеглянето на противниковата топсянка, при това с цената на 20 от сенките ти.

Все пак успяваш да я използваш навреме. Две сенки, моторизирани с личния кръстосвач на един от управляващите на „Меганикс“, изпреварват камиона и залагат няколко импловивни мини на пътя му.

Половин минута по-късно една от предните гуми на камиона докосва силовото поле на редицата мини и от превозното средство, новото оръжие на „Н&К“ и топсянката на противниковата корпорация не остава абсолютно нищо, което си струва да включиш в анализите си.

„Н&К“ губи 15 точки Сила.

Върни се на 2.

Предприемаш офанзива срещу позициите на „Н&К“ с всичките си бойни части и военният отговор не закъснява.

Битката продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако спечелите, продължаваш на 49.

Ако „Меганикс“ изгуби, очаква те 8.

В останалите битки „Бионаги“ е обявила война на „Биотекс“ и я е спечелила — изключително интересно развитие, като се има предвид, че „Биотекс“ е корпорацията с по-голям бюджет и по-развита армия. Докато центърът ти се занимава с непосредствените стратегически действия, някои други сектори ще анализират бойната тактика на „Бионаги“ за някакви евентуални полезни уроци.

Битката между „Вулкан“ и „Тайера“, която в началото протичаше неблагоприятно за строителната корпорация, рязко се е обърнала и към този момент извънземните вече не са в Осморката, а по-голямата част от тях дори вече не са на Земята в обичайния смисъл на думата.

„Тошиба“ и „Нисан“ са се сблъскали в кървав въоръжен конфликт, който втората корпорация естествено е спечелила. Именно тя е следващият противник на „Меганикс“.

Продължи на [71](#).

Но Казума се оказва твърде силен противник за сянката, която си подбрал за този решаващ двубой. Твоят боец се стоварва на асфалта с отсечена глава и схватката приключва.

След загубата на дуела правилата му задължават „Биотекс“ да обяви безусловна капитулация. Оставаш верен докрай на корпорацията си и изчакваш щурмоваците да превземат ЦМК в кабинета си, като с наслада пушиш последната си пура. Няколко минути по-късно намиращ смъртта си заедно с останалите ключови служители на „Биотекс“ — разстрел по лична заповед на Но Казума.

КРАЙ

Но Казума очевидно е посветен в тайните умения за бой с хладно оръжие. Преди боецът ти да успее да реагира, мечът вече е оголен в ръката на противника и се стоварва върху него с убийствена сила. Единствено бързият отскок спасява живота на сянката ти, която остава със сериозна рана в лявата ръка.

Ако боецът ти веднага извади меча си, минаваш на [55](#).

Ако предпочиташ първо да увеличи дистанцията с още един скок назад, върви на [35](#).

След известно колебание преодоляваш съпротивата на подчинените си и хвърляш цялата армия на „Биотекс“ срещу позициите на врага. Когато осъзнаваш до какво ще доведе това, вече е късно да се върнеш обратно.

„Бионаги“ пълноценно използва предимството на изненадата и посреща армията ти с оръжия и тактики, които са напълно непознати на служителите ти. Разгромът ти е пълен.

След няколко часа противниковата корпорация преминава в настъпление и призори ЦМК на „Биотекс“ е превзет от щурмоваците им. Намиращ смъртта си заедно с останалите ключови служители — разстрел по директна заповед на Но Казума, топсянката на „Бионаги“.

КРАЙ

За да организираш подобна засада, ще ти трябва някакво по-тежко лично оръжие, а ти не разполагаш с такова. Цената на един ракетомет „Калашников ЗМ“, който би бил идеален за целта, е 50 000 ОМ. Освен това трябва да избереш и конкретния си агент — ако нямаш асове, ще трябва да използваш някоя от обикновените си сенки.

Когато си готов, продължи на [37](#).

Ако не разполагаш с толкова пари или подходящ агент, можеш да опиташ друга линия на действие — на [18](#).

Във Великото Гнездо, дълбоко в гранитната цитадела на „Вулкан“, цари спокойствие. Всичките седем дракона, които управляват корпорацията от деня на преврата, са събрани в огромната зала — огромни, могъщи същества, оцветени в различни нюанси на огненочервеното. Тартар, говорителят на Седемте, е обявил окончателното предложение за първи противник на корпорацията в предстоящата война и сега драконите го обмислят. Колкото до теб, ти отдавна си взел решение. Съзнанието ти, че си защитник на Земята, е вкоренено дълбоко в изгарящата ти кръв, а гневът ти към „Тайера“ има дълга история.

Седемте дават съгласието си един след друг и когато идва твоят ред, всички останали вече са обявили личната си война на извънземната корпорация.

— Оберон? — подканя те Тартар.

— Братя — оголваш зъбите си за миг и оставяш бушуващия в сърцето ти огън да се покаже иззад очите ти, — когато свърша с „Тайера“, на Земята никога вече няма да има близки срещи от трети вид.

— Започвай, Оберон — заповядва Тартар и въздухът се изпълва с горещия вихър на драконови криле, когато Седемте се отправят към личните си Гнезда.

Мини на [147](#).

Едва няколко часа след сключването на договора „Вулкан“ предприема мощна офанзива срещу извънземната корпорация и светкавично обръща съотношението на силите в тяхната битка. Условието на договора те задължават да се намесиш и докато служителите ти са заети да се борят с бойните части на строителната корпорация, „Н&К“ напада незащитения ти тил и печели битката.

Когато и ЦМК на „Меганикс“ е превзет от щурмоваците им, тихомълком се плъзваш обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Агентът ти е подходящо подбран. Още първият изстрел на мощния ракетомет вдига камиона на Пол Шанън във въздуха и от него самия, както и от свръхсекретното оръжие на „Н&К“, не остава нищо, което да не можеш да пренебрегнеш в анализите си.

„Н&К“ губи 15 точки Сила.

Върни се на [2](#).

След като подробно проучваш състоянието на останалите корпорации от Осморката, изборът ти пада върху „Тайера“. Сдружението на извънземните е получило покана за война от „Вулкан“ и неприятно е изненадало строителната корпорация с адекватния си отговор. „Тайера“ методично разгромява противниковата армия, като не използва дори половината от огромната си пехотна сила. Едно допълнително предимство е фактът, че „Меганикс“ и извънземните имат още нещо общо: омразата си към човешките същества, които (кой знае защо) си мислят, че са избрани да управляват тази планета.

*Ако желаеш да сключиш временен договор с „Тайера“, мини на **53**.*

*Ако смяташ подобно обвързване за рисковано и предпочиташ да опиташ някоя друга линия на действие, върни се на **2**.*

Сянката ти изтегля меча си с вик и се нахвърля върху Казума, като нанася силен сечащ удар отгоре надолу към главата му. Противникът ти едва успява да измъкне своето оръжие и блокът му няма необходимата сила, така че твоят боец оставя продълговат разрез отстрани на главата му, преди да се отдръпне.

Запиши, че Но Казума губи 4 точки Издръжливост.

*Ако боецът ти изчака ответната атака на Казума, мини на **46**.*

*Ако атакува отново, иди на **14**.*

Казума настига отстъпващата ти сянка с един дълъг разсичащ удар и боецът ти се просва на асфалта с разцепена глава.

След загубата на дуела правилата му задължават „Биотекс“ да обяви безусловна капитулация. Оставаш верен докрай на корпорацията си и изчакваш щурмоваците да превземат ЦМК в кабинета си, като с наслада пушиш последната си пура. Няколко минути по-късно намираш смъртта си заедно с останалите ключови служители на „Биотекс“ — разстрел по лична заповед на Но Казума.

КРАЙ

Боецът ти рязко усуква хватката си, като се опитва да пониже противника си, и след още един рискован сблъсък двете сенки отстъпват едновременно, без да са успели да се наранят.

Дуелът продължава като Стандартна схватка. Ето данните на Казума:

Издръжливост: 17–6.

Физически статус: 7.

Ако боецът ти победи, мини на 47.

Ако загуби, очаква те 26.

Въоръженият агент използва личния кръстосвач на един от управляващите на „Меганикс“, за да се придвижи максимално бързо до въпросния пост, и успява да пристигне там две минути преди Пол Шанън да се появи с новото си оръжие. Наблюдаваш сцената през няколко от камерите, разположени върху самата сграда и кръстосвача, и по конструкцията на оръжието, монтирано в лек камион, достигаш до извода, че се касае за някакво оръдие на бластерен принцип. Интригуващо.

Агентът ти, дислоциран на покрива, има добра видимост, но ъгълът на стрелба не е от най-подходящите.

Събери Техническият му статус с двукратен Шанс.

*Ако сборът е 13 или повече, можеш да продължиш на **32**.*

*Ако е по-малък от това число, очаква те **41**.*

Решението ти е абсолютно погрешно и резултатите не закъсняват. Армията на „Бионаги“, съставена изцяло от електроциклетисти, е далеч по-мобилна от твоята и бързо прегрупиращите се противникови бойни части лесно смазват съпротивата на пръснатите ти войници.

След няколко часа противниковата корпорация преминава в настъпление и призори ЦМК на „Биотекс“ е превзет от щурмоваците им. Намиращ смъртта си заедно с останалите ключови служители — разстрел по директна заповед на Но Казума, топсянката на „Бионаги“.

КРАЙ

Анализът показва, че най-подходящата цел е Пол Шанън, топсянката на „Н&К“. Ако успееш да го отстраниш, сенчестото звено на корпорацията ще остане без ръководител, а тъпите човешки същества надали ще успеят да намерят достоен заместник навреме. Нещо повече: Пол Шанън е относително лесна мишена, защото има навика лично да участва в бойните действия.

След мигновен сондаж в комуникациите на противника научаваш, че след около двадесет минути Шанън собственооръчно ще нанесе удар срещу един от предните постове на „Меганикс“ като част от изпитанията на някакво ново плазмено оръдие за масово поразяване.

Ако решиш да организираш атентат, продължи на [18](#).

Ако предпочиташ да опиташ някоя друга линия на действие, върни се на [2](#).

Когато господарите на „Тайера“ те привикват, оправяш пристегнатата си бойна униформа и с отмерена крачка влизаш в огромната заседателна зала в ЦМК на корпорацията. С усилие прикриваш изненадата си, когато разпознаваш дори представители на контрабандистите в тълпата съветници, и се отправяш към центъра на залата, където са се събрали господарите.

— Каин — обръща се към теб един от тях, името на когото никога няма да научиш, освен може би от самия Кинио. — Ние взехме решение.

Дълбоко се покланяш:

— Готов съм да го чуя.

— „Биотекс“ — казва хладно господарят. — Това е първият ни противник. Ако успеем да елиминираме най-могъщата корпорация в Орм, остатъкът от войната ще бъде детска игра.

— Одобрявам решението Ви — покланяш се отново.

— Кога да започна?

— Веднага — отсича господарят.

В настъпилата тежка тишина прекосяваш обратно залата и с бързи крачки се отправяш към кабинета си.

Мини на [216](#).

Агентът ти не е от най-точните. Първият изстрел с ракетомета минава високо над целта и Пол Шанън реагира мигновено, като включва новото оръдие на „Н&К“. Служителят на „Меганикс“ така и не успява да поправи грешката си, защото в същия миг мощното бластерно оръжие изпарява по-голямата част от сградата заедно с него. През камерите на кръстосвача, паркиран на безопасно разстояние оттам, успяваш да видиш, че камионът на противниковата корпорация форсира и изчезва от поглед, като отнася невредимата топсянка на врага.

Отбележи загубата на агента си и се върни на [2](#), за да опиташ нещо друго.

Сянката ти контраатакува светкавично, но не успява да изненада противника си. Но Казума посреща удара спокойно и замахва на свой ред...

Дуелът продължава като Стандартна схватка. Ето данните на Казума:

Издръжливост: 17–6.

Физически статус: 7.

Ако боецът ти победи, мини на 47.

Ако загуби, очаква те 26.

Оформяш поканата за дуел в съответствие с най-древните японски правила на това изкуство, до които имаш достъп, и я изпращаш по личен куриер в щаба на „Бионаги“.

След около половин час куриерът ти се връща, като носи следния отговор:

„Бях приятно изненадан и поласкан от предложението Ви. Човек би казал, че дори и в днешните студени времена има воители, които не са забравили добрите си обноски. Ще проведе дуела лично, срещу избрания от Вас противник.

Искрено Ваш: Но Казума“

Продължи на [45](#).

Атаката на „Бионаги“ не закъснява. Разпределението на бойните ти части е удачно и те яростно се отбраняват срещу армията на противника, съставена изцяло от електроциклетисти, но като цяло засега търпите бавно, но сигурно поражение.

Отбележи загубата на 500 пехотинци и 20 оператори и съответните оръжия и МПС и намали Силата на корпорацията си с 10.

Ако решиш да прекратиш военните действия, като изпратиш на „Бионаги“ покана за дуел, който да реши изхода на битката, иди на [43](#).

Ако предпочиташ да продължиш войната по този начин, продължи на [56](#).

От страната на „Бионаги“ ще се бие Но Казума, самият шеф на сенките им. След кратка консултация с господарите на корпорацията си с облекчение научаваш, че са сметнали личното ти участие в дуела за твърде рисковано.

Остава ти да избереш човека, който ще се изправи срещу Казума.

(Логично е това да бъде някой от асовете ти. Ако нямаш такива или не искаш да рискуваш живота им на този етап, ще се наложи да използваш една от обикновените си сенки.)

Когато си готов с избора, мини на **17**.

Казума не е особено точен в атаката си и сянката ти хладнокръвно го пронизва, като оставя острието на противниковия меч да мине опасно близо до главата си.

Запиши, че Но Казума губи още 4 точки Издръжливост.

*Ако смяташ, че е време схватката да бъде приключена с един рискован удар, мини на **5**.*

*Ако мислиш, че сега е моментът за временно отстъпление, иди на **21**.*

Наистина си подбрал добре противника на Но Казума в този решаващ двубои. Сянката ти методично изтощава Казума с поредица от бързи атаки и приключва схватката с дълбок пронизващ удар в слънчевия сплит, използвайки едно моментно разсейване.

Мини на [6](#).

Най-приятната точка в традиционния договор задължава служителите на „Бионаги“ да работят за теб, като станат част от армията ти. Разбира се, не всички са толкова лоялни на корпоративните закони, но все пак получаваш някакви попълнения.

Запиши 300 оператори на „Бионаги“ със съответните машини в състава на армията си, както и 25 сенки.

Продължаваш на [7](#).

Армията на андроидите удържа решителна победа над служителите на „Н&К“, с което първата ти битка във Войната на Осморката приключва блестящо. След като изпрацаш щурмоваците си да превземат ЦМК на противниковата корпорация, ти остава единствено да провериш как са преминали битките на останалите.

Мини на [25](#).

С това атаката ти срещу складовете на противниковата корпорация приключва. Време е да опиташ нещо друго.

Върни се на [2](#).

Това се оказва дори по-лесно, отколкото си мислел. Без никакво усилие се вклиняваш в комуникациите между ЦМК „Н&К“ и лекият камион, в който е монтирано оръдието на Пол Шанън, и научаваш точния му маршрут. Две от сенките ти, моторизирани с личния кръстосвач на един от управляващите на „Меганикс“, изпреварват камиона и залагат няколко имплозивни мини на пътя му.

Минута по-късно една от предните гуми на камиона докосва силовото поле на редицата мини и от превозното средство, новото оръжие на „Н&К“ и топсянката на противниковата корпорация не остава абсолютно нищо, което си струва да включиш в анализите си.

„Н&К“ губи 15 точки Сила.

Върни се на [2](#).

*Ако това е бил последният, продължи на **50**.*

Бойният ти глайдер подхожда към набеязания склад на „Н&К“ и охраната незабавно открива огън — масиран, но не особено ефективен, поради липсата на мощни противовъздушни оръдия.

За да успее, операторът ти трябва да събере минимум 9 точки от Шанс и Технически статус.

*Ако има толкова, можеш да преминеш на **57**.*

*Ако сборът му е по-малък, продължаваш на **19**.*

Външните от „Тайера“ нямат нищо против да сключите временен договор за военна взаимопомощ, особено след като излагаш вижданията си по въпроса за човешкото превъзходство на тази планета. Преговорите по Кибспейс вървят толкова добре, че дори получаваш възможност да избереш вида на договора.

*Ако предпочиташ да сключиш необвързващо споразумение, при което всяка от страните може да реши допълнително дали да се намеси, когато другата има нужда от това, минни на **9**.*

*Ако решиш да играеш на сигурно и сключиш договор, при който страните са задължени да си помагат при всички обстоятелства, отиbach на **31**.*

Въпреки че са лишени от властния си шеф, войниците и сенките на „Бионаги“ оказват жестока съпротива, когато заповядваш на армията си да ги унищожи до крак.

Когато най-сетне се справяш и с последните, си претърпял сериозни загуби.

Отбележи загубата на 1500 пехотинци, 50 оператори и съответните оръжия и МПС, както и смъртта на 25 от сенките си. Силата на корпорацията пада с 15.

Продължаваш на [7](#).

Остриетата иззвъняват при сблъсъка си едно с друго и този път никой от двамата противници не отстъпва от позицията си. Сянката ти напъга всичките си сили, като натиска меча на Казума назад към лицето му...

Ако смяташ, че трябва да се опита да го изненада с внезапен удар, мини на [36](#).

Ако мислиш, че е по-добре да удържа натиска, без да нарушава равновесието, иди на [15](#).

Скоро става ясно, че тази тактика няма да даде резултати, и ти заповядваш на цялата си армия да се оттегли от позициите си, като образува плътен обръч от пехотинци около ЦМК на „Биотекс“.

Силите на противниковата корпорация плътно следват отстъпващите ти войници, предусещайки победата си.

Мини на 3.

Операторът ти използва една от ракетите си и складът изригва в пламъци. Докато глайдерът рязко се издига към небето, под него започва верижна реакция и складираните оръжия на „Н&К“ ефектно се взривяват.

Противниковата корпорация губи 5 точки Сила.

Пренасочваш глайдера към друг склад.

Мини на [52](#).

„БИОТЕКС“ СРЕЩУ „ТАЙЕРА“

От информационното звено научаваш, че след светкавичната си победа над „Вулкан“ силите на извънземните отново са се изтеглили в Свободната зона и точното им разположение в момента е неизвестно.

Определи *Шанса си* и премини на съответния епизод:

1–2 — на **101**.

3–4 — на **67**.

5–6 — на **105**.

Към този момент наличните ти сили са разположени в непосредствена близост до ЦМК и се намират в пълна бойна готовност. Каква ще е глобалната ти тактика?

Отбранителна — на 104.

Атакуваща — на 68.

След поредица от маневри най-сетне се открива фронт, който преминава през средата на един жилищен квартал в източната част на Ядрото, на около десет километра от ЦМК на „Биотекс“. След като разбираш, че армията на извънземните се съсредоточава в този район, вземаш решение да проведеш решителната битка и изпращаш всичките си бойни части там.

Битката продължава под формата на *Стандартни бойни действия*.

*Ако „Биотекс“ спечели, продължаваш на **111**.*

*Ако загуби, очаква те **103**.*

Планът ти успява. Защитени от живата стена на пехотинците, наземните ти кръстосвачи се прегрупират и контраатакуват прииждащите извънземни.

Отбележи загубата на 1000 пехотинци и оръжията им.

Продължи на [113](#).

„Тайера“ е по-различна от останалите корпорации с това, че представлява цяла една раса. Логично е да очакваш някаква гражданска съпротива дори след падението на корпорацията. Въпросът е дали да ѝ обръщаш внимание.

Ако пуснеш сенките си, за да проследяват и премахват актовете на съпротива, насочена срещу териториите на „Биотекс“, мини на [109](#).

Ако не искаш да рискуваш хората си и предпочиташ да се съсредоточиш върху по-непосредствените задачи на войната, иди на [70](#).

Господарите на „Биотекс“ са изключително доволни от развоя на войната. Под ръководството ти армията на корпорацията спечели още една много важна победа и от окончателното възтържествуване ви дели само една крачка.

Научаваш, че докато е траела войната с „Гайера“, гигантите „Тошиба“ и „Нисан“ са влезли в директен сблъсък, от който първата корпорация е излязла победител.

Компютърният монополист ще е последният противник на „Биотекс“ в решаващата битка.

Продължаваш на [58](#).

Хаотично отстъпващите ти бойни части са заляти от прииждащата вълна пехотинци на „Тайера“. Огромен брой външни обграждат разпокъсаните ти части и сломяват съпротивата им, като ги избиват до крак.

Неспирана от нищо, за около час армията на „Тайера“ достига до ЦМК на „Биотекс“. Верен на корпорацията, оставаш в сградата дори когато извънземните щурмоваци нахълтват вътре, като разстрелват всички ключови фигури.

КРАЙ

Инерцията на атаката вкарва върха на клина, съставен от наземни кръстосвачи, дълбоко в територията на извънземните. След една изпълнена с напрежение минута идва ответният удар, който разбива формацията ти по фланговете.

Отбележи загубата на 1000 пехотинци и 50 оператори с оръжията и машините им.

Ако заповядаш на войниците си да се изтеглят, преди да бъдат разбити окончателно, мини на [110](#).

Ако смяташ, че е по-удачно проникването да продължи с цената на големи загуби, за да достигнете ЦМК на „Тайера“, иди на [102](#).

След час сводките от отделните постове очертават ужасна картина: внезапната масирана атака на извънземните е поразила голяма част от територията на „Биотекс“, а армията ти бездейства в района на ЦМК, който изобщо не е цел на атака!

Отбележи загубата на 20 точки Сила и продължи на 60.

След като изчакваш новите данни от спътниковите проучвания и свободните търговци на информация, разбираш следното:

Атаката на „Тайера“ срещу „Вулкан“ е протекла без фатални грешки и загубите на външната корпорация са малки. Към този момент Силата ѝ е 60, а армията ѝ се състои от 6500 пехотинци.

Продължи на [59](#).

Както знаеш, противниковите бойни части се намират в Свободната зона, квартала на извънземните, който на практика е притежаван от „Тайера“. Битката на тази територия определено няма да е от лесните, защото не можеш да бъдеш сигурен дали цивилните външни няма да се намесят, атакувайки в тила на армията ти.

Войската на „Биотекс“ предпазливо доближава Свободната зона и спира пред наземната магистрала, която я отделя от останалата част на Орм, като очаква по-нататъшните ти заповеди.

Ако решиш да нападнеш квартала на „Тайера“ в широк фронт, мини на [107](#).

Ако смяташ, че клинообразната формация, насочена дълбоко към ЦМК на външната корпорация, е по-подходяща, иди на [65](#).

Наземните ти кръстосвачи действително успяват да се измъкнат от прииждащите пехотинци на „Тайера“, но пехотата ти претърпява тежки загуби, докато най-сетне се озове на безопасно разстояние и успее да се прегрупира.

Отбележи загубата на 2000 пехотинци и оръжията им.

Продължи на [113](#).

Подозренията ти се оказват напълно оправдани. Веднага след рухването на „Тайера“ следва масова вълна от саботажи и директни атаки срещу териториите на „Биотекс“, която струва доста на корпорацията.

Решаваш все пак да изпратиш сенките си, макар и вече да е късно.

Отбележи загубата на 15 точки Сила.

Мини на [109](#).

„МЕГАНИКС“ СРЕЩУ „НИСАН“

Анализът на стратегическото състояние на противниковата корпорация не дава обнадеждаващи резултати. „Нисан“ е излязла от битката си с „Тошиба“ с минимални загуби: едва 200 глайдер-кръстосвача с операторите им и 20 точки Сила.

Положението на „Меганикс“ се утежнява от разликата в състава на бойните звена на двете корпорации: поради неизмерно по-голямата си мобилност хората на „Тошиба“ винаги ще имат предимството на изненадата, въпреки точните ти прогнози от Кибспейс.

Преди да успееш да предадеш дългосрочния си план за действие на служителите си, до теб достига информацията за първата офанзива на „Тошиба“.

*Върви на **93**.*

Когато вижда къде се намира, сянката ти решава да не рискува срещу доказано бързия си противник и отстъпва странично, вдигнала меча си пред лицето.

Двубоят с Муджина продължава по правилата на Стандартна схватка. Ето данните му:

Издръжливост: 18–8.

Физически статус: 8.

*Ако боецът ти победи, минаваш на **96**.*

*Ако Муджина надделее, отиваш на **85**.*

След като „Меганикс“ преминава във владение на всички бивши територии на победената противникова корпорация, се заемаш да провериш информационните си източници, за да разбереш как върви Войната на Осморката.

Резултатите от бойните действия продължават да те изненадват. Оказва се, че в сблъсъка между гиганта „Биотекс“ и строителната корпорация „Вулкан“, управлявана от Седемте дракона на Орм, „Вулкан“ е спечелила въпреки по-малката си армия.

Това означава, че тя ще бъде противникът на твоята корпорация в последната битка, която ще реши кой да бъде едноличният господар на Орм.

Продължаваш на [142](#).

За успешен изстрел, който сваля един от противниковите глайдери, са ти необходими 9 точки от Технически статус и Шанс на стрелеца. Дроидите ти имат право само на един изстрел, защото след първия проследяващите системи на бойните глайдери ги откриват и унищожават с картечен огън.

Когато престрелката приключи, продължи на [87](#).

Докато дроидите ти трескаво тичат към определените позиции, глайдерите на противника се завъртат около сградата на ЦМК в мощна формация, но не откриват огън. Вече си готов да се гмурнеш дълбоко в Кибспейс, за да провериш причината за странните им действия, когато през виртуалното пространство към теб плъзва официално съобщение от управляващата класа на „Нисан“. Преведено на нормален език, то гласи:

„И двамата знаем, че една битка сега би завършила с победа на нашата корпорация, защото сме много по-добре въоръжени. Трябва да признаем обаче, че ще претърпим сериозни загуби, които бихме искали да избегнем. Затова имаме удоволствието да Ви предложим дуел по древните правила на корпоративния кодекс — двубой между наш и Ваш избраник, който да реши цялостния изход от битката.“

Центърът на съзнанието ти е изненадан. „Нисан“ действително е корпорация с дзен-философия и от нея при нормални обстоятелства биха могли да се очакват подобни странни действия. Но да зложат всичко на карта точно сега, когато печелят битката?

*Ако решиш да приемеш поканата за дуел, мини на **88**.*

*Ако смяташ, че нещо не е наред и отхвърлиш предложението в полза на директните бойни действия, иди на **82**.*

Боецът ти се претъркаля назад, като Все пак успява да вдигне меча, и в следващия миг острието на Муджина издрънчава по бетонния покрив там, където се е намирала главата му.

Ако смяташ, че сянката трябва да продължи да отстъпва, мини на [89](#).

Ако решиш да използваш момента, за да дадеш някакъв отпор, иди на [115](#).

Контраатаката на сянката е изключително несполучлива. Когато замахва към Муджина, ронинът с весело презрение блъсва острието на меча ѝ встрани и я пронизва, за щастие несмъртоносно.

Дали трябва да нанесе удар, за да прекъсне серията на противника си — на [78](#).

Или може да си позволи още отстъпление, за да изчака по-удобен момент — на [91](#).

Сянката ти замахва с все сила и Муджина е принуден да спре атаката си, за да отрази удара. Преди боецът ти да успее да се окопите обаче, проклетият ронин отново се нахвърля срещу него, като го изблъсква към ръба на покрива с широки сечащи удари.

Продължи на [99](#).

Когато вижда къде се намира, сянката ти решава да не рискува и отстъпва странично, вдигнала меча си пред лицето.

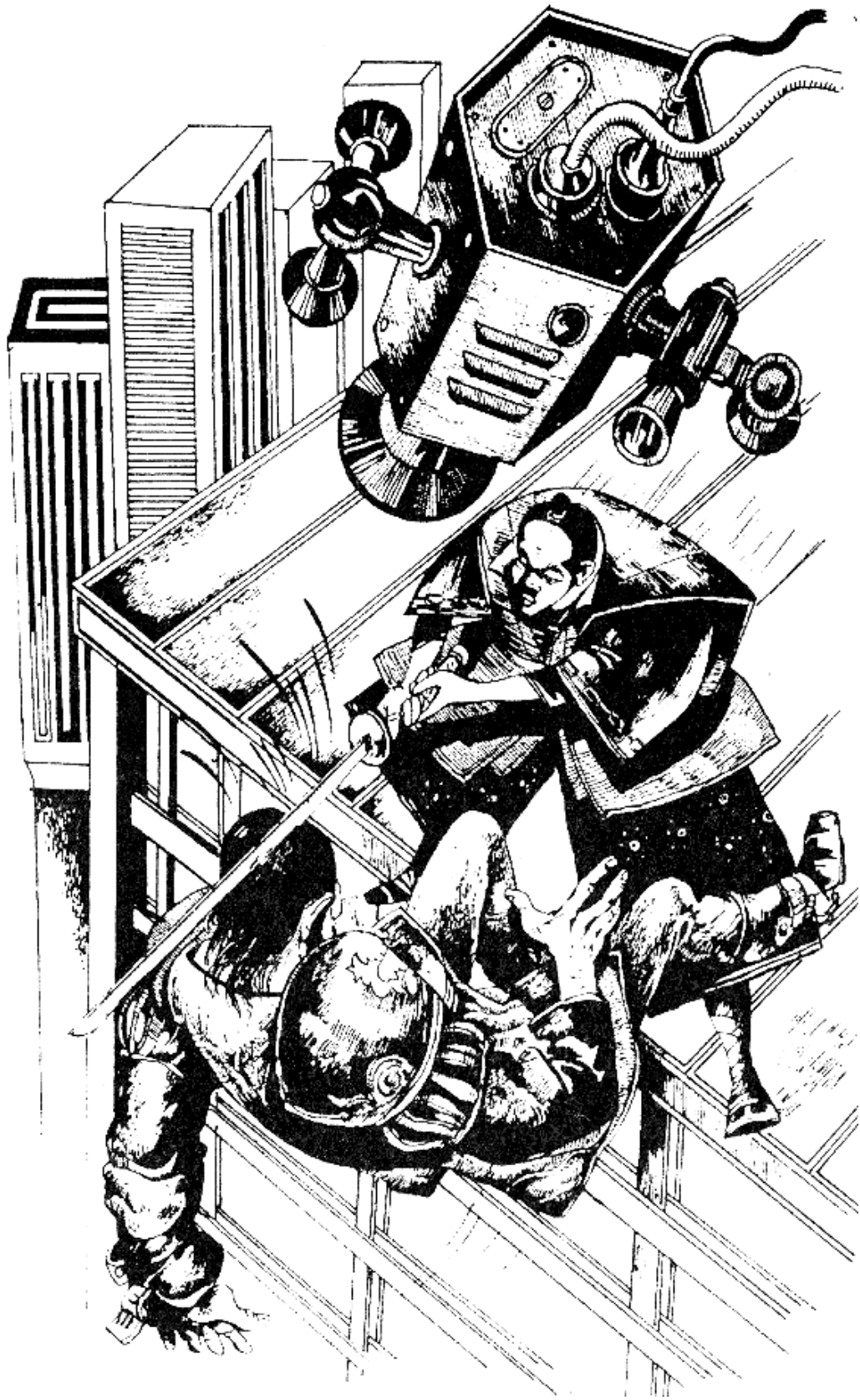
Двубоят с Муджина продължава по правилата на Стандартна схватка. Ето данните му:

Издръжливост: 18–8.

Физически статус: 8.

*Ако боецът ти победи, минаваш на **96**.*

*Ако Муджина надделее, отиваш на **85**.*



Приоритетната ти заповед достига светкавично до командирите на всички части и те предприемат организирано отстъпление, като изоставят постове на „Меганикс“. Глайдерите се забавят, докато ги унищожат, точно според очакванията ти, и пехотата ти успява да се изтегли до ЦМК на „Меганикс“ без никакви загуби.

Централният Мениджинг Корпус на твоята корпорация представлява висока кула на нивото на Равнината, която достига ниските етажи на Въздушния град. Откъм улицата тя е доста добре укрепена, но предстоящата въздушна атака никак няма да ѝ се отрази добре.

Отбележи загубата на 10 точки Сила за корпорацията поради унищожаването на външните постове.

Ако имаш никакви глайдери в армията си, прехвърли се на [97](#).

Ако не разполагаш с такива, продължаваш на [95](#).

Битката между „Меганикс“ и „Нисан“ продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

*Ако твоята корпорация спечели, минаваш на **100**.*

*Ако „Нисан“ излезе победител, очаква те **117**.*

Когато уведомяваш управляващата класа на „Нисан“, че не си готов да приемеш такова разрешение на конфликта, глайдерите им мигновено откриват огън.

Сам си го избра.

Премини на [81](#).

Сянката ти отскача назад и Муджина продължава да я преследва неотклонно, като ограничава пространството ѝ за действие със смъртоносната плетеница на меча си. Скоро покривът свършва и боецът ти е принуден да направи нещо, за да спечели място.

Продължи на [114](#).

Ронинът се нахвърля върху боеца ти със сечащ удар отгоре надолу. Сянката хладнокръвно изчаква последния момент и като прикляква, се плъзва встрани и препъва атакуващия Муджина. Очите на самурая широко се отварят, когато вижда къде ще падне, и викът му ехти по целия път надолу до нивото на Улицата.

Премини на 92.

Боецът ти няма никакви шансове срещу един от най-добрите майстори на меча, който някога се е раждал в Орм. Последният удар на Муджина, нанесен с безмилостна прецизност, отделя главата на сянката от раменете и слага край на схватката.

Корпорацията ти доблестно спазва правилата на двубоя и войниците ти не оказват никаква съпротива, когато глайдерите на „Нисан“ кацат на покрива на вашия ЦМК. Няколко бригади щурмоваци се заемат да изтърбушват сградата, като разстрелват всички дроиди от управляващата класа.

Самият ти плъзваш центъра на съзнанието си обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Пехотинците ти се укрепяват, доколкото могат, и се опитват да водят битката с всички сили, но борбата им с тежковъоръжените противникови глайдери не дава почти никакви резултати.

Отбележи загубата на 1000 пехотинци на „Меганикс“ и 100 глайдера на „Нисан“.

*Ако решиш да изпратиш подкрепления на андроидите си, за да продължат отпора срещу глайдерната атака, продължи на **118**.*

*Ако вместо това им заповядаш незабавно да се изтеглят, за да предотвратиш по-нататъшни загуби, иди на **97**.*

*Ако към този момент противниковата корпорация разполага с 650 или повече глайдер-кръстосвача, преминаваш на **81**.*

*Ако „Нисан“ вече няма толкова машини, очаква те **75**.*

Когато уведомяваш управляващата класа на „Нисан“, че си готов да приемеш такова разрешение на конфликта, един от глайдерите им се издига към покрива на вашата сграда и от него слиза не друг, а Муджина: митичният боец, странстваща сянка, славата на когото се простира из цял Орм. Не ще и дума, представителят на „Нисан“ е изключително добре подбран.

Избери кого ще пратиш срещу него (ако не разполагаш с асове, ще ти се наложи да използваш обикновена сянка) и продължи на [116](#).

Сянката ти отново отскача назад и Муджина продължава да я преследва неотклонно, като ограничава пространството ѝ за действие с широки сечащи удари. Скоро покривът свършва и боецът ти е принуден да направи нещо, за да спечели място.

Продължи на [114](#).

Сянката ти се хвърля напред, като надава боен вик на свой ред, и като по чудо успява да блокира меча на Муджина, преди острието му да отдели главата ѝ от тялото. По силата на инерцията, боецът ти продължава напред и пронизва противника си в гърдите с такава сила, че върхът на острието с пукот изскача откъм гърба му. Ронинът умира с широко отворени очи.

Премини на [92](#).

Сянката ти неуверено отстъпва крачка назад, като почти изгубва равновесие, и този миг на невнимание се оказва фатален за нея. Муджина скача напред, като развърта меч си и остро като лазерен лъч острие отделя главата на боеца ти от раменете, като слага край на схватката.

Корпорацията ти доблестно спазва правилата на двубоя и войниците ти не оказват никаква съпротива, когато глайдерите на „Нисан“ кацат на покрива на вашия ЦМК. Няколко бригади щурмоваци се заемат да изтърбушват сградата, като разстрелват всички дроиди от управляващата класа.

Самият ти плъзваш центъра на съзнанието си обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Когато уведомяваш управляващата класа на „Нисан“ за победата на избраника си над наемния им представител Муджина, глайдер-кръстосвачите им покорно кацат на улицата пред ЦМК на „Меганикс“ и операторите им излизат от тях с вдигнати ръце.

Победата е твоя.

Продължи на [73](#).

Глайдерите на противника изненадващо са атакували предните постове на „Меганикс“: локални пунктове и производствени центрове, разположени далеч от ЦМК на корпорацията и поради това по-слабо защитени. Следвайки общата инструкция, всички пехотни части на корпорацията в радиус от десет километра са се придвижили до мястото на сблъсъка и в момента дават някакъв отпор на вражеските изстребители.

*Ако смяташ, че пехотинците ти трябва да останат по местата си и да продължат битката, мини на **86**.*

*Ако мислиш, че е по-добре веднага да се изтеглят към ЦМК, като изоставят предните постове, прехвърли се на **80**.*

Боецът ти не успява да прецени разстоянието, изнервен от светкавичните атаки на Муджина, и когато разбира, че няма накъде да отстъпва, вече е късно. Жалкият му опит за финт завършва с това, че ронинът избива оръжието от ръката му, а следващият удар отделя главата му от раменете и тя полита от ръба на покрива. С това двубоят приключва.

Корпорацията ти доблестно спазва правилата на двубоя и войниците ти не оказват никаква съпротива, когато глайдерите на „Нисан“ кацат на покрива на вашия ЦМК. Няколко бригади щурмоваци се заемат да изтърбушват сградата, като разстрелват всички дроиди от управляващата класа.

Самият ти плъзваш центъра на съзнанието си обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Ако разполагаш с ракетомети „Калашников ЗМ“, единственото оръжие, което може да изравни шансовете на един обикновен пехотинец с тези на пилота на боен глайдер, можеш да *преминеш на 74*.

Ако нямаш такива тежки оръжия, *продължаваш на 87*.

Поредният удар на боеца ти като по чудо попада право в главата на Муджина и по невероятен начин слага край на двубоя с един от най-опасните майстори на меча, който някога се е раждал в Орм. Ронинът умира с широко отворени очи.

Върви на [92](#).

Противниковите глайдери са „Nissan Rapier“, управлявани от оператори-хора.

Задачата на твоите оператори е да водят поединични схватки с противниковите машини, докато бъдат свалени до един.

Схватките се водят по правилата на Стандартна схватка с МПС.

Когато въздушната битка приключи, продължи на [87](#).

Сянката ти отново отскача назад и Муджина продължава да я преследва неотклонно, като ограничава пространството ѝ за действие с широки сечащи удари. Скоро покривът свършва и боецът ти е принуден да направи нещо, за да спечели място.

Продължи на [99](#).

Ако решиш сянката да изчака атаката на Муджина до последния момент и да се опита да го изхвърли през ръба с някакъв рискован финт, *премини на 94.*

Ако подобен план ти се вижда твърде безразсъден, *продължи на 72.*

Дроидите ти удържат невероятна победа срещу смъртоносните глайдер-кръстосвачи на противниковата корпорация, която със сигурност ще остане в историята на корпоративните войни. Разбира се, всичко се дължи на правилните ти решения по разположението на войниците, които им дават шанс срещу по-добре въоръжените врагове.

Мини на [73](#).

След като изчакваш новите данни от спътниковите проучвания и свободните търговци на информация, разбираш следното:

Атаката на „Тайера“ срещу „Вулкан“ е протекла точно по план, без никакви грешки, и загубите на външната корпорация са незначителни. Към този момент Силата ѝ е 70, а армията ѝ се състои от 8000 пехотинци.

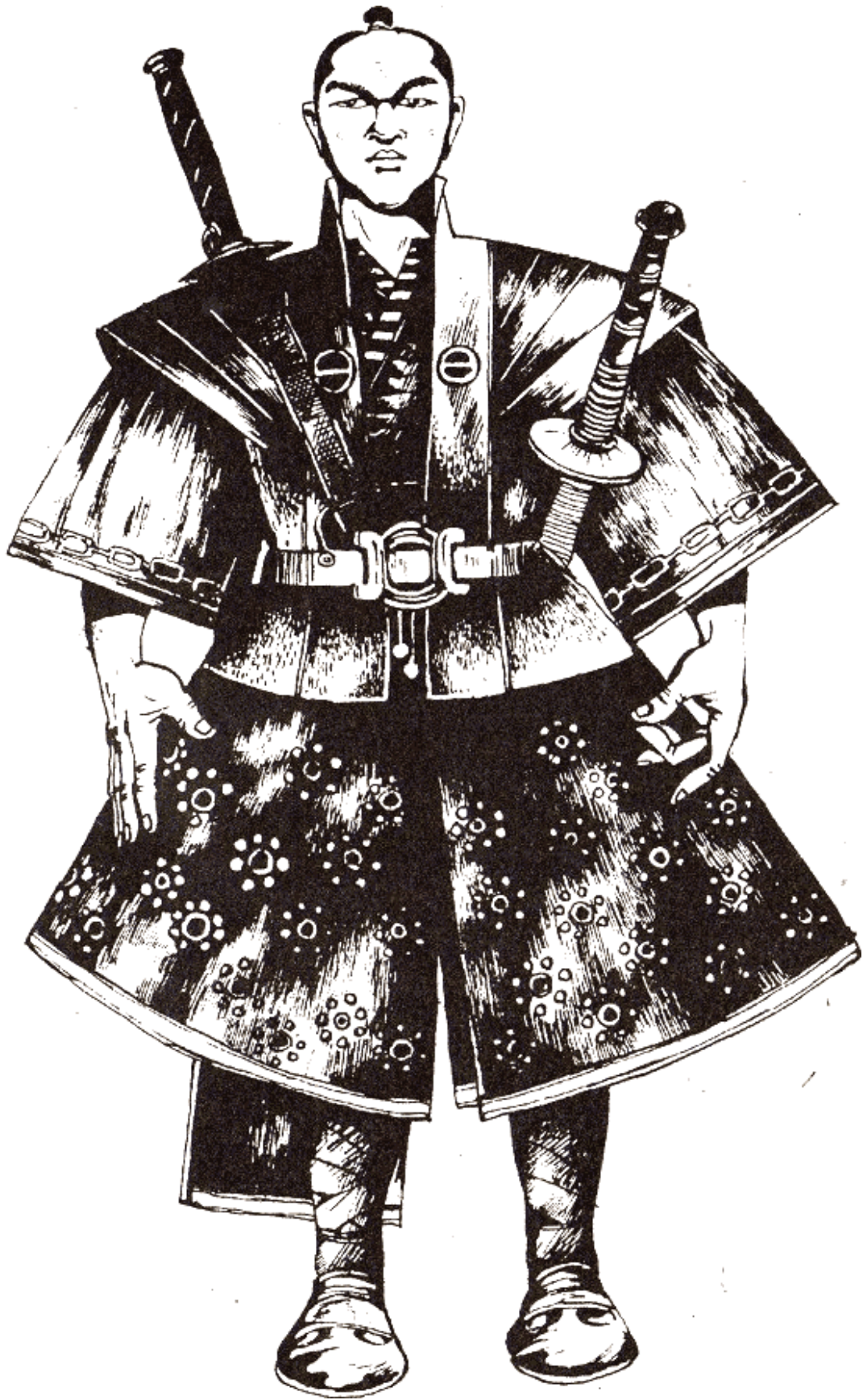
Продължи на [59](#).

Решението ти е неоправдано.

Наземните кръстосвачи на „Биотекс“ действително успяват да проникнат дълбоко в територията на Свободната зона, но това само ги откъсва от пехотата ти и става причина за окончателното ви поражение. Огромен брой външни обграждат разпокъсаните ти части и сломяват съпротивата им, като ги избиват до крак.

Неспирана от нищо, за около час армията на „Тайера“ достига до ЦМК на „Биотекс“. Верен на корпорацията, оставаш в сградата дори когато извънземните щурмоваци нахълтват вътре, като разстрелват всички ключови фигури.

КРАЙ



Външните напредват неумоливо като насекоми въпреки огромните си загуби и в един ужасен момент частите ти отстъпват пред натиска им и предприемат паническо бягство. Армията на „Тайера“ ги последва, без да губи бойния си ред, и за един час достига до кулите на „Биотекс“.

Верен на корпорацията, оставаш в сградата дори когато извънземните щурмоваци нахълтват вътре, като разстрелват всички ключови фигури.

КРАЙ

Задачата ти по отбраната на „Биотекс“ би се улеснила значително, ако разполагаше с някаква информация за атаката на противниците си, така че да охраняваш само най-вероятните им цели.

Ако искаш да използваш сенките си, за да получиш такава информация, мини на [120](#).

Ако предпочиташ да задържиш сенките при бойните си части, за да ги използваш като военна сила, иди на [112](#).

След като изчакваш новите данни от спътниковите проучвания и свободните търговци на информация, разбираш следното:

Атаката на „Тайера“ срещу „Вулкан“ сериозно се е отклонила от плана и извънземните командири са допуснали няколко важни грешки, в резултат на което загубите на външната корпорация са значителни. Към този момент Силата ѝ е 45, а армията ѝ се състои от 4500 пехотинци.

Продължи на [59](#).

След час сводките от отделните постове очертават умерено оптимистична картина: внезапната масирана атака на извънземните срещу територията на „Биотекс“ е посрещната от умело разпределените ти части така, че външната корпорация е претърпяла сериозни загуби.

Отбележи загубата на 20 точки Сила на „Тайера“ и смъртта на 1500 от пехотинците им.

Продължаваш на 60.



В момента, в който бойните ти части настъпват между първите сгради на Свободната зона, извънземните откриват огън и спират атаката им в зародиш. Трябва да признаеш, че разположението на противниковите бойни части е изключително подходящо и по всичко личи, че могат да ви задържат толкова, колкото поискат.

Отбележи загубата на 500 пехотинци и 20 оператори с оръжията и машините им.

Ако промениш формацията, прегрупирайки частите си в клин, иди на [65](#).

Ако се откажеш от атаката срещу Свободната зона, върви на [110](#).

Когато кървавата битка приключва, незадържаните ти от нищо войници нахлуват в Свободната зона и за няколко часа сравняват по-голямата част от нея със земята. Изпращаш пехотинците си да ЦМК на „Тайера“, за да унищожат сградата, а сенките ти се заемат с неприятното задължение да довършват тежко ранените противници.

Продължи на [62](#).

Броят на схватките, в които са въвлечени сенките ти, те убеждава, че си взел правилното решение. Подчинените ти предотвратяват поне десет опита за саботаж или директна атака срещу локални пунктове или болници на „Биотекс“ с цената на леки загуби.

Отбележи загубата на 10 сенки и продължи на [63](#).

Армията ти започва отстъпление, плътно следвана от извънземните, които поддържат непрекъснат автоматичен огън.

Ако се опиташ да изградиш стена от пехотинци, които да удържат противниците ви, докато операторите се организират за контраатака с наземните кръстосвачи, мини на [61](#).

Ако наредиш на хората си да продължат да отстъпват, като отвързват на огъня в движение, иди на [69](#).

Ако заложиш на бързината на отстъплението, за да прехвърлиш частите си на по-подходяща територия, иди на [64](#).

Когато кървавата битка приключва, жилищният квартал е неузнаваем: по-голямата му част е сравнена със земята и отрупана с трупове на войници и обгорени машини и оръжия.

Отзоваваш уморените си служители и изпращаш наличните си сенки, за да свършат едно от най-неприятните си задължения при военно положение: довършването на ранените противникови войници.

Продължи на [62](#).

По какъв начин ще организираш отбраната си?

Ще съсредоточиш наличната военна сила около ЦМК, като този път изведеш операторите си на външна линия — на [66](#).

Ще разпределиш бойните си части по отделните постове на „Биотекс“ в териториите, притежавани от корпорацията — на [106](#).

Намерението ти не беше точно такова, но битката продължава под формата на *Стандартни бойни действия*.

Ако „Биотекс“ спечели, мини на [108](#).

Ако „Тайера“ излезе победител, очаква те [103](#).

Ако решиш сянката да изчака атаката на Муджина до последния момент и да се опита да го изхвърли през ръба с някакъв рискован финт, премини на [84](#).

Ако подобен план ти се вижда твърде безразсъден, продължи на [79](#).

Без да се изправя, сянката се подпира на коляно и насочва меча си напред и нагоре в мига, в който Муджина се доближава за нова атака. Върхът на острието оставя плитка рана отстрани в ребрата му и ронинът отстъпва назад с леко изненадан вид.

Когато боецът ти се изправя, Муджина с рев се нахвърля върху него и мечът му се завърта толкова бързо, че се превръща в метално подобие на крилата на оса.

*Ако мислиш, че тази атака може да бъде пресечена, върви на **90**.*

*Ако смяташ, че е по-добре сянката ти временно да отстъпи, продължи на **83**.*

Боецът ти излиза на покрива и се изправя срещу легендарния Муджина, като умело скрива оправданото си притеснение. Ронинът, облечен в традиционни самурайски одежди, накланя присмехулно главата си в страни и посочва боеца ти с пръст:

— Готов ли си, малчо?

Сянката мълчаливо кимва. Муджина захвърля късия си меч в страни и посочва към краката на боеца ти, където лежи дълъг самурайски меч, подобен на неговия:

— Това е за теб. И да не си падаш по мечове, кодексът го изисква.

Сянката ти се навежда и в мига, в който пръстите му докосват дръжката на меча, Муджина изтегля собственото си оръжие и се нахвърля върху него.

Ако решиш боецът да отскочи, без да губи време в изваждане на меча, премини на [76](#).

Ако смяташ, че трябва да е готов с меча си на всяка цена, отиваш на [119](#).

Изходът от битката е напълно логичен. Тежковъоръжените глайдери на „Нисан“ се завъртат около сградата на твоята корпорация в мощна формация, която методично смила съпротивата на пехотинците ти за броени минути. Когато дроидите ти прекъсват ответния огън, глайдерите се издигат до покрива на ЦМК и стоварват на него няколко бригади щурмоваци.

Опитните сенки превземат сградата за броени минути, като разстрелват всички дроиди от управляващата класа.

Самият ти плъзваш центъра на съзнанието си обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Изпращаш всичките си налични пехотинци по предните постове и това се оказва съдбоносна грешка. Противниковите глайдери се разделят на групи и докато някои от тях продължават да отвличат огъня на защитниците ти, като громят постовете, други се отправят право към незащитения Централен Мениджинг Корпус на „Меганикс“ и стоварват на покрива му няколко бригади от щурмоваци.

Опитните сенки превземат сградата за броени минути, като разстрелват всички дроиди от управляващата класа.

Самият ти плъзваш центъра на съзнанието си обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Докато трескаво изтегля меча си, боецът ти изгубва равновесие и не успява да посрещне мощния разсичащ удар на Муджина както трябва. Противниковото острие блъсва оръжието му назад с такава сила, че почти го забива в лицето на сянката, която е принудена да отстъпи.

Отбележи загубата на 2 точки Издръжливост.

*Ако мислиш, че сянката трябва да продължи да отстъпва, за да спечели още малко време и да организира защитата си, мини на **98**.*

*Ако смяташ, че сега трябва да контраатакува, продължи на **77**.*

След като задвижваш сенчестата си мрежа, с тревога разбираш, че външните на Каин също не стоят без работа. За да се доберат до необходимата информация, сенките ти са принудени да влязат в самата Свободна зона и мнозина от тях стават жертва на умело скроени засади.

Отбележи загубата на 50% от сенчестото си звено и факта, че няма да използваш и останалите си сенки в предстоящата битка, за да им дадеш почивка.

Все пак успяваш да получиш важната информация: „Тайера“ ще атакува отделните постове на „Биотекс“, като изобщо няма да изпраща бойни части към ЦМК на твоята корпорация.

Продължи на [112](#).

„БИОТЕКС“ СРЕЩУ „ТОШИБА“

Анализът на досегашните битки на противниковата корпорация показва, че „Тошиба“ дължи невероятния си успех на софтуерните си действия. Топсянката им е изкуствен интелект на име Ра, който е дори по-опасен от прословутия Кейшо от „Меганикс“ с това, че за него не се знае почти нищо. И в двете битки, довели „Тошиба“ до сегашното ѝ положение, противниковата армия е действала изпреварващо, като при това е разполагала с подробна информация за разположението на врага. Освен с Ра, противниците ти разполагат и с голям екип от пълзачи и сънувачи, които постоянно претърсват Кибспейс за възможни пролуки, през които да се промъкнат в комуникациите на врага си и в информационните им звена.

Очевидно е, че първоначалната ти атака трябва да е насочена срещу онези места в структурата на „Тошиба“, които я правят така силна.

Ако се опиташ да прекъснеш комуникациите между Ра и служителите му, отиваш на [134](#).

Ако се насочиш към унищожаване на мрежата от пълзачи на „Тошиба“, върви на [178](#).

Ако смяташ, че в тези действия няма смисъл, или вече си ги опитал, остава ти единствено възможността за директни бойни действия — на [182](#).

(Избери един от асовете си. Ако не разполагаш с такива или не искаш да рискуваш живота им, използвай обикновена сянка или оператор.)

Задачата на служителя ти няма да е лесна. Той трябва да пробие защитата на „Тошиба“ с кръстосвача си, така че да доближи сградата и да се добере до кабелната ѝ мрежа.

Събери Техническия и Професионалния му статус с [Шанса](#).

Ако сборът е 17 или повече, мини на [140](#).

Ако е по-малък от това число, иди на [138](#).

С богатия си опит сенките ти нямат никакви проблеми с локализирането и обезвреждането на противниковите служители. Когато свършват, голяма част от прословутата мрежа пълзачи на „Тошиба“ вече е останала в историята.

(Извади броя на сенките на „Тошиба“ от твоите. Разликата е броя на сенките ти, които остават непокрити. Всеки от тях обезврежда по един пълзач на противниковата корпорация, в резултат на което Силата ѝ пада с единица.)

Когато си готов, се върни на [121](#).

Битката продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако „Биотекс“ спечели, мини на [176](#).

Ако спечели „Тошиба“, продължаваш на [136](#).

Внимателно поставяш ръкавиците и визъора си за работа във виртуалното пространство.

В мига, в който се плъзваш в Кибспейс, мозъкът ти се изпържва от мощен електрически удар.

Не биваше да преследваш могъщия Ра, когато войната, така или иначе, вече бе спечелена. Ако това изобщо може да бъде някакво успокоение, ще останеш в историята на „Биотекс“ като един от служителите ѝ, който е загинал при изпълнение на служебния си дълг.

КРАЙ

Планът ти е изпълнен перфектно. Наемният оператор се справя блестящо със задачата си и екипът, който следи комуникациите на „Тошиба“, със задоволство ти докладва за хаоса, който е настъпил в щаба, щом Ра е изгубил възможността си да им предава заповедите си директно.

Противниковата корпорация губи 20 точки Сила.

Върни се на [121](#).

(Избери един от асовете си. Ако не разполагаш с такива или не искаш да рискуваш живота им, използвай обикновена сянка.)

Събери Професионалния статус на избрания от теб агент с
Шанса:

*Ако сборът е 10 или повече, мини на **133**.*

*Ако е по-малко от 10, продължаваш на **139**.*

Около сградата на „Тошиба“ вероятно ще има кордон от охрана, който да вдигне тревога и да съсредоточи близките бойни части наоколо, ако я нападнеш. Единственият ти шанс да се добереш до кабелната мрежа е еднолична атака, която да пробие кордона. Човекът, когото изпрацаш, би трябвало да не се надява на особени шансове за оцеляване и да кара бързо превозно средство.

Какво ще използваш?

Наземен кръстосвач — на [122](#).

Електроциклет — на [179](#).

Ако не разполагаш с такива машини, ще се наложи да опиташ някоя друга линия на действие — на [141](#).

Изпратеният от теб служител без колебание дава живота си, за да изпълни възложената му задача. При пробиването на кордона електроциклетът му е взривен, при което агентът изгубва единия си крак, но успява да допълзи до нужното място, напътстван от проследяващия екип, и да взриви изпловивната мина, която унищожава кабелната мрежа, преди сенките на „Тошиба“ да го довършат.

Групата, която следи комуникациите на „Тошиба“, със задоволство ти докладва за хаоса, който е настъпил в щаба, щом Ра е изгубил възможността си да им предава заповедите си директно.

Противниковата корпорация губи 20 точки Сила.

Върни се на [121](#).

Армията на „Биотекс“ напуска района около ЦМК и се отправя към уреченото място за най-решаващата битка в тази война.

Продължи на [124](#).

Решаваш да проявиш благородство и се задоволяваш с това, да разположиш армията си по най-добрия начин, преди да пристигнат частите на „Тошиба“.

Продължи на [124](#).

Единственият начин да засегнеш Ра е вътре в Кибспейс, където той е най-силен. Трябва много добре да избереш човека, който ще се заеме с това.

Ако разполагаш с добър ас, можеш да го изпратиш на [137](#).

Ако не можеш да се довериш на друг и искаш самостоятелно да се заемеш с трудната задача, иди на [125](#).

Агентът ти е наистина добър и след няколко минути в кипящия от обмен Кибспейс успява да открие някаква следа от Ра, за която да се залови.

След още няколко минути той получава внезапен инсулт, източникът на който очевидно идва от виртуалния свят, но е абсолютно непроследим.

Толкова по въпроса за атентат срещу Ра.

Върни се на [134](#), за да опиташ някоя друга тактика.

Ръководителят на бойното и сенчестото звено на противниковата корпорация, изкуственият интелект Ра, обитава КПНД, като се появява толкова рядко и в толкова разнообразни аватари, че никой не е сигурен къде се намира във всеки отделен момент. Едно обаче е сигурно: инструкциите му трябва да достигат по някакъв начин до ЦМК на „Тошиба“, където се намират човешките му слуги, и анализът показва, че това най-вероятно се осъществява по подземна кабелна мрежа, която единствена би била достатъчно бърза и сигурна. Ударът срещу нея обаче би трябвало да се осъществи в непосредствена близост до сградата на ЦМК, която със сигурност е добре охранявана както информационно, така и физически.

Каква е целта ти?

Да унищожих Ра чрез атентат в Кибспейс — на [127](#).

Да прекъснеш кабелната мрежа — на [141](#).

Ако си се отказал от тази линия на действие, можеш да опиташ нещо друго — на [121](#).

Решението ти издава пълна липса на военначалническа мъдрост и ако някога ти бъде потърсена лична отговорност, наказанието би трябвало да бъде сурово.

„Тошиба“ естествено е подготвила терена на битката и когато авангардът на армията ти достига до уреченото място, се натъква на минно поле.

Отбележи загубата на 200 пехотинци и 50 оператори с оръжията и машините им и продължи на [124](#).

Силите на „Биотекс“ не издържат В самия край, когато от окончателното господство над Орм ви дели само една крачка. Макар и малобройна и по-неопитна, армията на „Тошиба“ все пак успява да се наложи над изтощените ти от войната бойни части и да удържи победа.

Верен докрай на корпорацията си, оставаш в кабинета си в Централния Мениджинг Корпус, докато щурмоваците на „Тошиба“ превземат сградата.

КРАЙ

Агентът ти умира в мига, в който се плъзва в Кибспейс. Екранът, на който екипът ти следи движението му, се оцветява в кървавочервено и угасва.

— Това беше Ра — казва един от хората ти със страхопочитание.

Друго предупреждение не ти трябва. Колкото и да не ти харесва, ще трябва да оставиш Ра на мира. Така или иначе, изкуственият интелект вероятно няма да прояви интерес към вашата корпорация сега, когато войната така или иначе е загубена за него.

Мини на [177](#).

Служителят, който си изпратил, без колебание отдава живота си в самоубийствената си мисия, но за съжаление от това няма никаква полза. Агентът ти е убит още преди да успее да преодолее кордона около ЦМК „Тошиба“.

Върни се на [121](#), за да опиташ нещо друго.

Въпреки всичките си усилия, агентът ти не успява да открие и следа от Ра в гъмжация от информационен обмен Кибспейс. След половин час, изгубен в претърсване на сайтовете, му нареждаш да прекрати безсмислената гонитба, и се замисляш какво друго би могъл да предприемеш.

Върни се на [134](#), за да опиташ някоя друга тактика.

Изпратеният от теб служител без колебание дава живота си, за да изпълни възложената му задача. При пробиването на кордона кръстосвачът му е взривен, при което агентът изгубва единия си крак, но успява да допълзи до нужното място, напътстван от проследяващия екип, и да взриви изпложивната мина, която унищожавя кабелната мрежа, преди сенките на „Тошиба“ да го довършат.

Групата, която следи комуникациите на „Тошиба“, със задоволство ти докладва за хаоса, който е настъпил в щаба, щом Ра е изгубил възможността си да им предава заповедите си директно.

Противниковата корпорация губи 20 точки Сила.

Върни се на [121](#).

Внимателно разглеждаш плановете на ЦМК „Тошиба“, с които разполага разузнавателният ти отдел: сградата се намира в Равнината, с официални входове на нивото на улицата, и е дълга и широка по две пресечки, с формата на леко неправилен квадрат. За съжаление на картата не са отбелязани подземията ѝ, ако изобщо ги има. Единственото, в което можеш да си сигурен, е че от Подземния град към нея няма официален проход.

Можеш да опиташ набег по нивото на улицата — на [128](#).

Или под земята — на [173](#).

Ако си се отказал от тази линия на действие, можеш да опиташ нещо друго — на [134](#).

„МЕГАНИКС“ СРЕЩУ „ВУЛКАН“

Информационните сондажи в Кибспейс, с които веднага се заемаш, показват, че противниковата корпорация се е справила доста добре с воденето на военните действия. „Вулкан“ е изгубила 35 точки Сила, 400 пехотинци, 30 оператори и половината от сенките си, докато достигне до последната битка срещу твоята корпорация.

Това означава, че няма да е никак лесен противник. Периферията ти нетърпеливо потрепва: отдавна чакаш подобен шанс да премериш по такъв начин силата на съзнанието си с тази на прехвалените дракони. Макар и да са неизмеримо древни и мъдри, Седемте все пак са материални създания, а освен това повечето от тях (и особено прекият ти противник Оберон) изпитват отвратителна любов към човешките същества, които ти самият с право ненавиждаш.

Докато се плъзгаш през Кибспейс, един от вътрешните ти сектори внезапно изкарва интересна бойна стратегия: да организираш атентат срещу Оберон, като по този начин лишиш армията на противника от талантливия ѝ ръководител.

Ако желаеш да се заемеш с тази (общо взето, непосилна) задача, премини на [161](#).

Ако предпочиташ да се съсредоточиш върху по-реалистични проблеми, продължи на [192](#).

След почти цял час, прекаран в бясно претърсване на Кибспейс, си принуден да се откажеш. Вече е късно да опитваш други методи за проследяване, така че решаваш да се откажеш от плана си за атентат срещу Оберон.

Продължи на [192](#).

Войниците ти заемат позиции в сградите покрай магистралата и скоро хората на „Вулкан“ правят същото, като ги въвличат в ожесточена престрелка от далечна дистанция. Ето правилата ѝ:

Петима от твоите пехотинци водят последователни престрелки по стандартните правила с петима от пехотинците на „Вулкан“. Резултатът се взема като модел и за останалите девет групи от по пет души. Останалите войници се разделят на групи от по петима и престрелката се повтаря по този начин, докато всичките войници на една от страните са унищожени.

Ако твоята бойна група спечели битката, продължаваш на [159](#).

Ако надделят хората на „Вулкан“, отиваш на [199](#).

Когато андроидите ти унищожават и последната бойна част на „Вулкан“, управляващото звено на „Меганикс“ избухва в невъздържани радостни възгласи. Това беше последната битка и тя решава изхода от цялата Война на Осморката!

Твоята корпорация вече е господар в Орм.

Продължи на [310](#).

Сенките на Оберон неслучайно са най-добрите в Орм. Дори твоите неизброими източници на виртуална информация ще имат сериозни затруднения с проследяването им, защото повечето им комуникации се извършват по телепатичен път или чрез материални носители, а не по електронната мрежа.

Опитай [Шанса си](#):

Ако е от 1 до 4 включително, отиваш на [143](#).

Ако е 5 или 6, продължи на [191](#).

„ВУЛКАН“ СРЕЩУ „ТАЙЕРА“

Вдигнал очи към звездите, потъваш в размисъл. Омразната ти корпорация притежава огромна пехотна сила, способна да смаже в пряк военен конфликт всяка от корпорациите на Осморката. Слабостта ѝ се крие във факта, че отделните външни не разполагат с инициативност в такава степен, както хората, и без способни командири се превръщат в тълпа.

„Тайера“ обаче има способни командири. Някои от управляващата клика в ЦМК на корпорацията са космически вълци с голям опит, а шефът на сенчестото им звено, който ръководи военните действия на корпорацията, е самият Каин, една от най-жестоките и ефективни сенки в Орм.

Бавно оголваш зъби, когато разбираш какво ще направиш. Ще обезглавиш уродливата корпорация, като премахнеш някой от шефовете ѝ.

Ако смяташ да отправиш силите си към Свободната зона, където се намира ЦМК на „Тайера“, за да унищожши директорите на корпорацията, мини на [169](#).

Ако възнамеряваш да организираш атентат срещу Каин, продължи на [190](#).

— А може би просто не искаш — казваш ледено и отклоняваш погледа си от екрана. — Или не смееш.

— Говориш с Каин — казва презрително сянката.

— Искам не само да чуя как говориш, а и да видя как се биеш.

Външният неочаквано приближава лицето си към екрана:

— Дадено.

— Много добре! — възкликваш. — Служител на „Вулкан“ ще ти каже къде е сградата.

— Как мога да бъда сигурен, че няма да ме измамиш? — присвива очи външният.

— Предполагам, че дори извънземен изрод като теб е чувал нещо за думата на драконите — изръмжаваш.

— Имаш думата ми на дракон.

Без да каже нищо повече, Каин прекъсва връзката.

*Продължи на **198**.*

Абсолютно Правилно. Това, че Кана дава сили на външния, не означава, че той не е толкова лек, колкото и всички останали извънземни.

Сянката ти скача на крака и блъсва Каин назад, като го принуждава да пусне гърлото му, след което контраатакува с ритник в главата.

Битката продължава като стандартна ръкопашна схватка. Ето данните на Каин:

Издръжливост: 12

Физически статус: 5

Ако сянката ти победи, можеш да преминеш на [193](#).

Ако Каин надделее, продължи на [171](#).

Битката продължава по правилата на *Стандартни бойни действия* с тази разлика, че благодарение на некадърното разположение на войската си няма да можеш да използваш МПС-звеното.

Ако „Вулкан“ успее да победи, очаква те [165](#).

Ако извънземната корпорация надделее над пехотата ти (нещо доста по-вероятно), продължаваш на [151](#).

Извънземната пехота е неудържима. Могъщият наплив от външни удавя защитниците ти и по коридорите на ЦМК на „Вулкан“ плъзват бойни отряди, които разстрелват всичко живо, освен себеподобните си.

Изчакваш ги невъзмутимо в Гнездото си, обърнал изпълнения си с тъга и гняв поглед към звездите в стъклохромния купол.

КРАЙ

Прехвърлянето е успешно и съзнанието на сянката ти се настанява в тялото на Джейн Трайдънт, докато нематериалната част на Джейн отива там, където отиват тези работи. (За твое нарастващо разочарование все още не си успял да откриеш точното място въпреки огромните си интелектуални възможности.)

Фалшивата Джейн се отправя право към ЦМК на „Вулкан“ и след като безпроблемно влиза в Гнездото на Оберон с пълното си въоръжение, взривява мощната бомба, която си добавил към него. През остатъка от битката бойното и сенчестото звено на противниковата корпорация ще трябва да кара на автопилот.

Отбележи загубата на 20 точки Сила за „Вулкан“ и продължи на [192](#).

Секторите от съзнанието си, които си впрегнал в разработването на стратегията, достигат до единственото възможно решение едва за няколко минути: през охраната на „Вулкан“ може да премине единствено някоя от личните сенки на Оберон, защото никой фалшификат не може да заблуди генетичните анализатори.

Екзотичното решение на проблема е следното: да заловите жива някоя от сенките на „Вулкан“, след която някоя от твоите да прехвърли съзнанието си в тялото ѝ с техниката, която самият ти си използвал при създаването си. За да уловите жива сянка обаче, ще трябва първо да я намерите.

Ако се опиташ да прехванеш някоя сянка, като проследяваш движението им чрез Кибспейс, мини на [146](#).

Ако възложиш тази задача на собствените си сенки, продължи на [160](#).

— Можеш да считаеш сделката ни за сключена — кимваш. — Служител на „Вулкан“ ще ти каже къде е сградата.

— Как мога да бъда сигурен, че няма да ме измамиш? — присвива очи външният.

— Предполагам, че дори извънземен изрод като теб е чувал нещо за думата на драконите — изръмжаваш.

— Имаш думата ми на дракон.

Без да каже нищо повече, Каин прекъсва връзката.

*Запиши си сумата, която си му обещал, и продължи на **198**.*

Проникването в Свободната зона, за което става дума, просто е неосъществимо — касае се за десетки километри, гъсто населени с въоръжени извънземни и Централен Мениджинг Корпус, около който е дислоцирана цялата пехотна армия на „Тайера“.

Отбележи загубата на групата, която си изпратил към Свободната зона, и продължи на [190](#), за да излееш справедливия си гняв върху Каин.

— На твое място щях да използвам друг начин на изразяване — озъбваш се. — Дължиш ми най-малкото професионално уважение.

— Приеми извиненията ми — отвърща Каин с едва забележима доза подигравка.

— Слушай ме внимателно — казваш хладно. — Предполагам е очевидно, че желая смъртта ти и съм готов да рискувам известна сума, за да я получа. Предложението ми е следното: да участваш в двубой на живот и смърт с избран от мен човек на избрана от мен територия. За да няма изненади, боят ще се води без оръжие. Ако загубиш, твоята корпорация не се обвързва с нищо. Ако победиш, ще спечелиш сумата, която сам назовеш.

— Сумата, която иде назова, е два милиарда ормски марки — казва Каин след няколко мига размисъл.

Ако си готов да рискуваш тази сума и я притежаваш, премини на [154](#).

Ако нямаш толкова пари или не искаш да ги дадеш, иди на [168](#).

Сянката ти сякаш четете твоите мисли, макар от това разстояние това да е невъзможно. Опитният боец изскача иззад един ъгъл миг след като Каин е изпепелил стената с Кана-удара си и го атакува с ритник в главата.

Битката продължава като стандартна ръкопашна схватка. Ето данните на Каин:

Издръжливост: 12

Физически статус: 5

Ако сянката ти победи, можеш да преминеш на [193](#).

Ако Каин надделее, продължи на [171](#).

Със започването на открити бойни действия огромната пехотна сила на „Тайера“ се излива навън от Свободната зона и за няколко часа обгражда ЦМК на „Вулкан“, готова да атакува. Как ще организираш отбраната?

Като построиш плътен пехотен пръстен около сградата, който да удържа нападенията на извънземните — на [150](#).

Като сформираш малки смесени групи от пехотинци и оператори, които да се движат между противниковите части — на [187](#).

Победата в този ключов квартал ти позволява да разгърнеш пехотинците си по-удачно за финалното сражение.

*Отбележи загубата на 10 точки Сила за противниковата корпорация и продължи на **186**.*

Сянката на „Меганикс“, която може да залови някоя от сенките на Оберон жива, би трябвало да извади 12 точки от Шанс и Професионален статус. Можеш да опитваш толкова пъти, колкото сенки имаш в звеното си.

Ако някоя от тях успее, продължаваш на [184](#).

Ако никой от служителите ти не сполучи, иди на [162](#).

Оберон ръководи действията на звената си от личното си Гнездо: обширна симбиотична зала на върха на ЦМК на „Вулкан“, укрепена кула от гранит. Няколко кръга защиты се грижат за това, лично с него да се срещат единствено най-верните му сенки.

Единствено някой ас може да се справи с подобна мисия, която по необходимост трябва да е самоубийствена (огромният и могъщ дракон би могъл да бъде убит единствено с мощна бомба в непосредствена близост до тялото му).

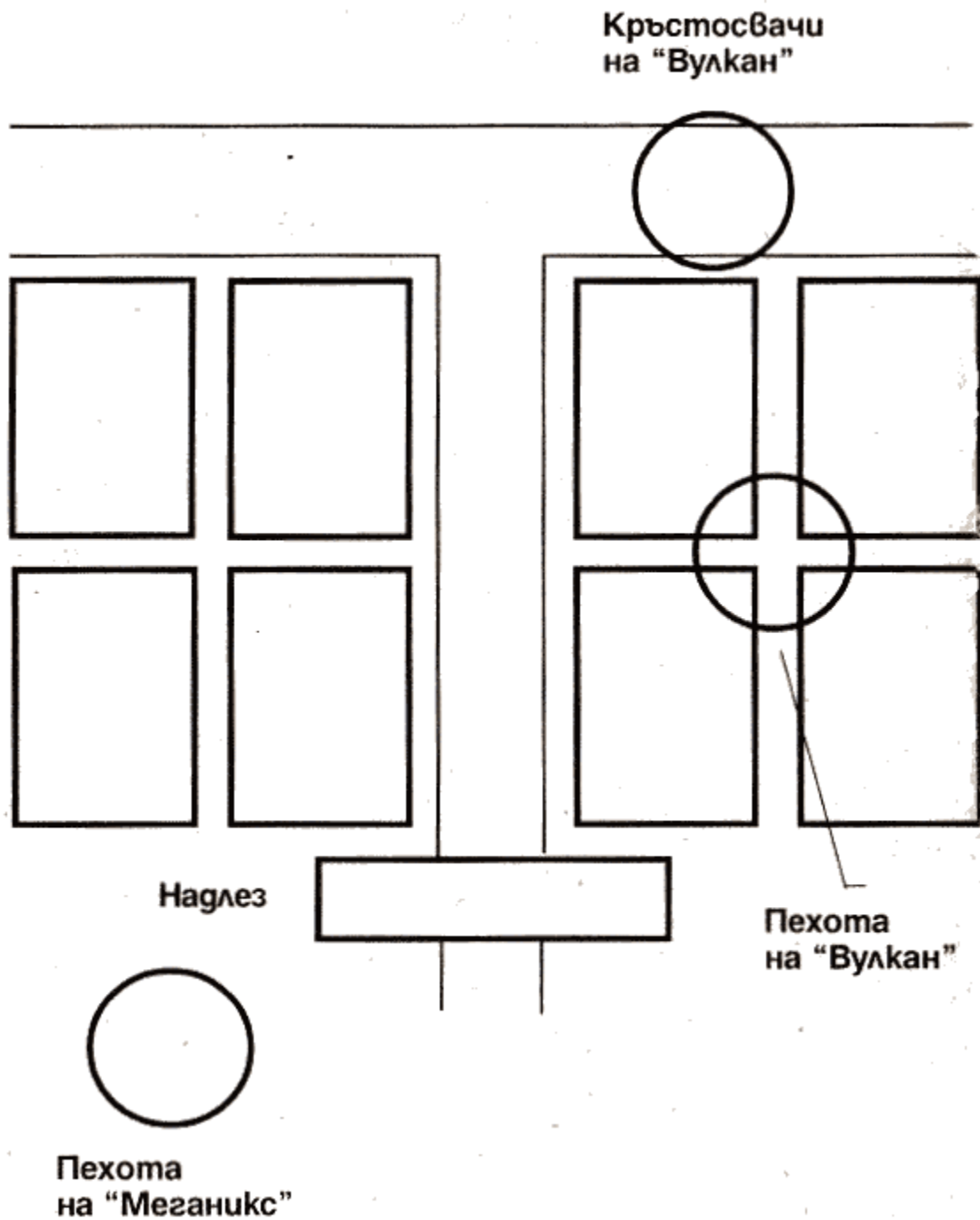
Ако разполагаш с ас и искаш да жертваш живота му по този начин, мини на [153](#).

Ако предпочиташ да се придържаш към по-традиционните методи за водене на война, продължи на [192](#).

След два часа, прекарани в бясно претърсване на Орм, сенките ти все още не могат да се похвалят с никакъв успех. Решаваш, че вече е късно за атентат срещу Оберон, и с нежелание ги отзоваваш. Ще се наложи да продължиш с по-традиционни бойни действия.

Прехвърли се на [192](#).

Решаваш да поемеш риска от евентуалните мини по надлеза, но такива за щастие няма. Бойната ти група преминава невредима на територията на „Вулкан“ и изненадва противниковата част, като унищожава 20 души, преди служителите на строителната корпорация да отвърнат на огъня. Скоро се завързва ожесточена престрелка. Ето правилата ѝ:



Петима от твоите пехотинци водят последователни престрелки по стандартните правила с петима от пехотинците на „Вулкан“. Резултатът се взема като модел и за останалите девет групи от по пет души. Останалите войници се разделят на групи от по петима и престрелката се повтаря по този начин, докато всичките войници на една от страните са унищожени.

*Ако твоята бойна група спечели битката, продължаваш на [159](#).
Ако надделят хората на „Вулкан“, отиваш на [199](#).*

Когато войниците на строителната корпорация унищожават и последната бойна част на „Меганикс“, няколко бригади щурмоваци превземат ЦМК на твоята корпорация и безмилостно разстрелват всички андроиди от управляващата класа, до които успеят да се доберат.

Самият ти тихо се плъзваш обратно в Кибспейс, внезапно изгубил интерес към Войната на Осморката.

КРАЙ

Бойните ти части разпръскват извънземната пехота толкова сполучливо, че в един момент битката се превръща в кланица. Когато всичко приключва, на Земята има 10 000 извънземни по-малко.

Остава ти единствено да дадеш заповед за изтегляне на армията си, която заслужава кратка почивка преди следващата битка.

Продължи на [172](#).

Избери един от асовете си, който ще се изправи срещу Каин, без да подценяваш силата на извънземния (ако не разполагаш с такива, ще се наложи да използваш обикновена сянка).

Избраната от теб сянка хладнокръвно приема задачата си и изчаква противника си на последния етаж, застанала в центъра на лабиринта от пенопластови коридорчета. Каин пристига със закъснение и предпазливо навлиза между тях. С помощта на монтираните на тавана камери наблюдаваш как пристъпва и се ослушва за някакъв шум, който да издаде присъствието на твоя боец.

Сянката ти внезапно изскача пред противника си, но преди да успее да го атакува, Каин замахва с ръце и мощен Кана-удар изпарява стената, пред която допреди миг е стоял боецът на „Вулкан“. Преследван от нови изблици на ослепително бяла енергия, сянката ти се прикрива в лабиринта от коридори.

*Ако мислиш, че трябва да се опита да заобиколи Каин, за да го нападне изненадващо в гръб, продължи на **188**.*

*Ако смяташ, че е по-удачно да изчака някой Кана-удар и да атакува веднага след него, докато Каин събира сили за нов, иди на **157**.*

— Сбогом — изръмжаваш и прекъсваш връзката.
Нямаш повече време за губене. Битката може да започне.
Мини на [158](#).

— Не мога да ти дам толкова пари — възразяваш.

— Не мога да рискувам живота си за по-малко — свива рамене

Каин.

Драконите винаги са се славели като майстори на преговорите.

Ако се опиташ да го предизвикаш така, че да се съгласи на двубой и без необходимата сума, мини на [148](#).

Ако смяташ тази възможност за нереалистична, иди на [167](#).

Проникването в Свободната зона, която на практика е притежание на „Тайера“, може да се осъществи само от тежковъоръжена и опитна група сенки.

Когато приключиш с изготвянето на състава на групата (можеш да включваш в нея само сенки и асове, но неограничен брой; ще ги транспортираш с някои от кръстосвачите си — по четирима в кола, като трябва да вземеш и операторите), продължи на [155](#).

— Исках само да ти кажа, че когато се добера до теб, собственоръчно ще изтръгна сърцето ти — казваш хладно и прекъсваш връзката.

Нямаш повече време за губене. Битката може да започне.

Мини на [158](#).

Ударите на сянката ти изобщо не правят впечатление на Каин. Извънземният ловко поваля противника си на пода и невероятната сила на ръцете му, зад която стои Кана, пречупва врата на твоя боец за броени секунди.

Външният се изправя с подигравателна усмивка и напуска сградата. Остава ти единствено директния сблъсък с външната корпорация.

*Отбележи загубата на обещаната на Каин сума и се прехвърли на **158**.*

След като ти поднася почитанията си по повод на спечелената битка, Харолд Фелино те осведомява за развоя на Войната на Осморката:

Гигантът „Биотекс“ е обявил война на основния си конкурент „Бионаги“ и я е спечелил с много по-голямата и опитна армия, която притежава.

Оръжейната корпорация „Н&К“ се е сблъскала с „Нисан“ и бойните глайдери на автомобилната корпорация са ѝ осигурили победата.

„Тошиба“ е обявила война на „Меганикс“, спечелила е и без да губи време, е отправила следващото си предизвикателство към твоята корпорация.

Играта продължава на [197](#).

Проучвателният ти екип светкавично разработва план за действие. Идеята на хората ти е да набутат под сградата мощен дигър, снабден с техника за електронно разсейване на проследяващи устройства, който да изпълзи нагоре към мрежата и да я прекъсне. Цената на плана е 1 000 000 ОМ.

Ако си готов да ги платиш, мини на [126](#).

Ако нямаш или не искаш да дадеш толкова пари, иди на [140](#).

При целия си опит сенките ти не са професионални пълзачи и сигурно ще имат проблеми с унищожаването на служителите на „Тошиба“ на територията на Кибспейс, още повече че при съществуващото военно положение последните вероятно са въоръжени с мощни информационни оръжия. Ако наистина избереш тази тактика, трябва да си готов за известни жертви.

*Ако наистина си готов, продължаваш на **180**.*

*Ако предпочиташ да опиташ някоя друга линия на действие, върни се на **121**.*

Мястото на битката е много добре подбрано, най-малкото поради факта, че хората ти могат да достигнат дотам преди противниковите части. Това те навежда на някои идеи.

*Ако искаш да оформиш едно минно поле на пътя на армията на „Тошиба“, мини на **181**.*

*Ако по някаква причина тази идея не ти допада, продължи на **131**.*

Силата на противниковата корпорация не е на бойното поле. Войниците ти бързо се справят със служителите на „Тошиба“ и когато приключват с тях, „Биотекс“ фактически е господарят на Орм. Или...?

Не бива да забравяш, че топсянката на врага е изкуствен интелект, „бог от машината“, както горделиво се наричат тези съзнания, и победата над армията в никакъв случай не означава гибел за Ра.

Ако смяташ, че изкуственият интелект може да застраши интересите на „Биотекс“ и трябва да бъде унищожен още сега, премини на [132](#).

Ако мислиш, че това е безсмислено, продължаваш на [177](#).

След фактическия край на Войната на Осморката задълженията ти са единствено в сферата на транспорта на бойните части обратно по базите им, но ти оставаш с армията си чак докато последния ти войник е в безопасност.

Господарите на „Биотекс“ те уведомяват, че анализът на бойните действия и изграждането на по-нататъшната стратегия на корпорацията иде започне едва утре.

— Това ли е всичко? — осведомяваш се.

— Това е всичко — уверява те безличният куриер.

Изчакваш вратата на кабинета си да се затвори зад него и се ухилваш, палейки поредната си пура.

Мини на [300](#).

„Тошиба“ винаги е привличала най-добрите професионалисти във виртуалната сфера не само с високите си заплати, но и с предлаганите условия за работа. Корпорацията не изисква от тях обичайното феодално подчинение и повечето ѝ пълзачи, а дори и някои от сънувачите, работят по домовете си, а не в корпусите ѝ.

Как възнамеряваш да ги обезвредиш?

В условията на Кибспейс — на [174](#).

Във физическата реалност — на [123](#).

(Избери един от асовете си. Ако не разполагаш с такива или не искаш да рискуваш живота им, използвай обикновена сянка или оператор.)

Задачата на служителя ти няма да е лесна. Той трябва да пробие защитата на „Тошиба“ с електроциклета си, така че да доближи сградата и да се добере до кабелната ѝ мрежа.

Събери Техническия и Професионалния му статус с [Шанса](#).

Ако сборът е 15 или повече, мини на [129](#).

Ако е по-малък от това число, иди на [138](#).

Битката в Кибспейс е безмилостна и макар голям брой от пълзачите на „Тошиба“ да са принудени да я напуснат, сенките ти дават живота си за това.

(Всеки две сенки на „Биотекс“ обезвреждат по един пълзач на „Тошиба“, но при това загиват. В резултат Силата на противниковата корпорация пада с единица.)

Когато си готов, се върни на [121](#).

181

Можеш да поставиш до 1000 мини, като всяка от тях струва по 5000 ОМ.

Когато го направиш, мини на [183](#).

Ако цената ти се струва висока, можеш да се откажеш от идеята си на [131](#).

Свързваш се с господарите на „Тошиба“ и след кратки, хладни преговори, двете страни се съгласяват, че предстоящият военен конфликт ще се води по такъв начин, че страната-победител да излезе от него с възможно най-малки загуби. Едно важно условие на битката е мястото, на което да бъде проведена. Оформят се три предложения:

Незаселена застроена зона във Външния кръг, притежание на дъщерна компания на „Тошиба“, където няма да има никакви цивилни жертви — на 135.

Географският център по права линия между Централните Мениджинг Корпуси на двете корпорации, който попада в една слабо заселена зона на Ядрото — на 130.

Яма 2 в западния край на Ядрото, недалеч от двете кули на „Биотекс“ — на 175.

Всяка от мините, които си поставил, убива по един от пехотинците на „Тошиба“. Когато адът приключва, идва време за истинската битка, в която побеснелите командири на противниковата корпорация ще имат възможност да ти отмъстят за проявената подлост.

Върви на [124](#).

Сенките ти са не по-малко способни от тези на „Вулкан“, което още веднъж показва превъзходството на машините над човека, дори когато са тромави материални конструкции като дроидите на „Меганикс“. Заловената сянка на строителната корпорация е млада жена, която се представя като Джейн Трайдънт и се държи с присъщото за сенките презрително достойнство.

Твоята сянка се явява в залата за прехвърляне без никакви въпроси и екипът ти включва сложната си апаратура.

За да издържи прехвърлянето в чуждо тяло, твоят агент трябва да има изключително устойчиво съзнание.

Ако сборът от [Шанса](#) и физическия му статус е 11 или повече, можеш да продължиш на [152](#).

Ако е по-малък от това число, очаква те [196](#).

Решаваш да не рискуваш с надлеза, който би могъл да бъде миниран, и нареждаш на групата си да прекоси магистралата.

Когато хората ти излизат на асфалта, прикритите зад ъгъла кръстосвачи на противника излизат с оглушителен рев и ги атакуват на пълна скорост, като унищожават 30 от тях, преди пехотинците ти да успеят да се прикрият.

Останалите двадесет заемат позиции в близките сгради и скоро са въввлечени в престрелка с хората на „Вулкан“. Ето правилата ѝ:

Петима от твоите пехотинци водят последователни престрелки по стандартните правила с петима от пехотинците на „Вулкан“. Резултатът се взема като модел и за останалите девет групи от по пет души. Останалите войници се разделят на групи от по петима и престрелката се повтаря по този начин, докато всичките войници на една от страните са унищожени.

Ако твоята бойна група спечели битката, продължаваш на [159](#).

Ако надделят хората на „Вулкан“, отиваш на [199](#).

Битката с „Вулкан“ продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако твоята корпорация победи, продължаваш на [145](#).

Ако противниците ти надделят, мини на [164](#).

Битката продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако „Вулкан“ успее да победи, очаква те [165](#).

Ако извънземната корпорация надделее над пехотата ти (нещо доста по-вероятно), продължаваш на [151](#).

С усилие потискаш вълнението си. Разстоянието е твърде голямо, за да се свържеш телепатично със сянката си и си принуден безпомощно да наблюдаваш как Каин на свой ред се промъква по коридорите.

Боецът ти надава вик, когато външният изскача иззад един ъгъл и се нахвърля върху него с мощен ритник, който го поваля на земята с разбита челюст (отбележи загубата на 4 точки Издръжливост). Каин използва силата на Кана не само за енергийни удари, но и за да придава мощ на крайниците си!

Преди сянката ти да се окопоти, извънземният стисва гърлото му и започва да го души.

Дали трябва да се опита да го отхвърли от себе си — на [149](#).

Или е по-удачно да му нанесе силен удар в тялото — на [197](#).

— Слушай ме внимателно — казваш хладно. — Предполагам е очевидно, че желая смъртта ти и съм готов да рискувам известна сума, за да я получа. Предложението ми е следното: да участваш в двубой на живот и смърт с избран от мен човек на избрана от мен територия. За да няма изненади, боят ще се води без оръжие. Ако загубиш, твоята корпорация не се обвързва с нищо. Ако победиш, ще спечелиш сумата, която сам назовеш.

— Сумата, която ще назова, е пет милиарда ормски марки — казва Каин след няколко мига размисъл.

Ако си готов да рискуваш тази сума и я притежаваш, премини на [154](#).

Ако нямаш толкова пари или не искаш да ги дадеш, иди на [168](#).

Залавянето или убийството на Каин е практически невъзможно, ако той самият не помогне за това — мощната му сенчеста мрежа към този момент е заета изцяло с това да го охранява.

От друга страна, Каин отдавна е доказал, че не се интересува от феодалния кодекс на корпоративната чест. Единственият начин да го привлечеш някъде, където можеш да се разправиш с него, се нарича „много пари“.

Ако си готов да ги заплатиш, премини на [195](#).

В противен случай ти остава да се откажеш от идеята си за премахване на ръководните кадри на „Тайера“ в полза на по-традиционните преки бойни действия — на [158](#).

След почти цял час, прекаран в бясно претърсване на Кибспейс, си готов да се откажеш. Точно тогава съвсем случайно попадеш на следа от маршрут на сянка: един от тях непредпазливо е решил да използва такси и го е извикал от улична конзола.

Светкавично изпрацаш няколко от собствените си сенки и резултатът не закъснява.

Продължи на [184](#).

Бойните действия започват с предпазливи сблъсъци между отделни части от двете корпорации. Конфликтът бързо се задълбочава и скоро някакъв жилищен квартал в периферията на Ядрото се превръща в една от онези точки, на които и двете страни изведнъж започват да държат особено много без никаква логична причина. Анализираш ситуацията и решаваш, че победата там е важна, така че съсредоточаваш центъра си и лично поемаш командването.

(Разгледай приложената към този епизод схема, преди да избереш един от възможните ходове.)

Твоите пехотинци са 50, точно колкото и вражеските. Наземните кръстосвани на „Вулкан“ са пет.

*Ако оставиш пехотинците си от вашата страна на магистралата, но максимално близо до нея, минаваш на **144**.*

*Ако ги прехвърлиш на територията на „Вулкан“, като използваш надлеза, иди на **185**.*

*Ако предпочиташ те да прекосят през магистралата, продължи на **163**.*

С няколко силни удара сянката ти разбива главата на извънземния и хладнокръвно отнема живота му. Благодарение на чудесно изпълнената мисия външната армия остава без мозъка си (буквално), а ти си спестяваш обещаната на Каин сума.

*Отбележи загубата на 35 точки Сила за „Тайера“ и премини към директни бойни действия — на **158**.*

Избери един от асовете си, който ще се изправи срещу Каин, без да подценяваш силата на извънземния (ако не разполагаш с такива, ще се наложи да използваш обикновена сянка).

Избраната от теб сянка хладнокръвно приема задачата си и изчаква противника си на последния етаж, застанала в центъра на помещението. Каин пристига със закъснение и приключва схватката за пет секунди, като оголва скелета на боеца ти още с първия си Кана-удар.

Грешката ти беше в избора на помещението, защото външният убиец нанася най-силните си удари от разстояние.

Остава ти единствено директния сблъсък с външната корпорация.

Отбележи загубата на обещаната на Каин сума и се прехвърли на [158](#).

Няколко от наемните пълзачи на „Вулкан“ се заемат с разпространението на слуха, че твоята корпорация е готова да плати на Каин огромна сума, ако се откаже от поста си в „Тайера“ и премине на ваша страна. Резултатите не закъсняват: самият Каин се свързва с „Вулкан“ чрез Кибспейс и ти нареждаш разговорът да бъде прехвърлен на един от екраните в Гнездото ти.

— Привет, Оберон! — Ухилва се топсянката на „Тайера“. — Как са гущерите днес?

С омраза оглеждаш познатото тясно лице с изцяло черни очи, светещи с нечовешка интелигентност. Тялото на Каин изглежда хилаво, както на всички извънземни, то ти знаеш, че е посветен в древното изкуство за контрол върху бойните флуиди на тялото, наречено Кана. Близостта между имената надали е съвпадение.

— Това, което чух, не е вярно, нали? — осведомява се небрежно външният.

— Естествено, че не е вярно — казваш с отвращение. — Никой не те иска във „Вулкан“. Но все пак искам да поговорим, и то за пари.

— Побързай, гущере — продължава да нахалства Каин.

Ако си се отказал от идеята си да плащаш каквото и да било на извънземния изрод, премини на [170](#).

Ако преглътнеш яда си в името на плана, който си замислил, продължаваш на [189](#).

Ако напомниш на Каин да се отнася към теб с нужното уважение, иди на [156](#).

Прехвърлянето е неуспешно и съзнанието на сянката ти се отправя заедно с нематериалната част на Джейн натам, където отиват тези работи. (За твое нарастващо разочарование все още не си успял да откриеш точното място въпреки огромните си интелектуални възможности.)

Ако имаш някой друг ас под ръка и би искал да опиташ отново с тялото на противниковата сянка, което все още е в добра форма, можеш да се върнеш на [184](#).

Ако не искаш да рискуваш повече, ще се наложи да се откажеш от плана си за атентат срещу Оберон — продължаваш на [192](#).

Ударите на сянката ти изобщо не правят впечатление на Каин. Невероятната сила на ръцете му, зад която стои Кана, пречупва врата на твоя боец за броени секунди.

Външният се изправя с подигравателна усмивка и напуска сградата. Остава ти единствено директния сблъсък с външната корпорация.

*Отбележи загубата на обещаната на Каин сума и се прехвърли на **158**.*

Внимателно прехвърляш в необятната си памет всички подходящи сгради, притежание на „Вулкан“, и най-сетне се спираш на една от тях: неизползван склад за строителни материали на нивото на Равнината, последните два етажа на който са празни — единият, насечен от множество пенопластови стени, които го разделят на малки помещения, а този непосредствено под покрива — просторен и незаает от нищо.

Къде ще организираш двубоя?

*На предпоследния етаж — на **166**.*

*На последния етаж — на **194**.*

Победата в този ключов квартал позволява на „Вулкан“ да разгърне пехотинците си по-удачно за финалното сражение.

Отбележи загубата на 10 точки Сила за „Меганикс“ и продължи на [186](#).



„ВУЛКАН“ СРЕЩУ „НИСАН“

Това е последната битка на корпорацията, която водиш във Войната на Осморката, и изходът от нея ще определи кой да бъде господарят на Орм. Макар че залогът е твърде голям, решаваш да подходиш с максимална обективност, сякаш не се интересуваш дали ще спечелиш или загубиш — точно както учат всички древни майстори на военното изкуство.

Досегашните си победи „Нисан“ дължи на силната си армия, съставена изцяло от опитни оператори с глайдер-кръстосвачи „Nissan Rapier“. Към този момент корпорацията е изгубила едва 400 от тях в двете си битки и разполага с 600, а Силата ѝ е 50. Операторите на противника действат в голяма степен самостоятелно, като се самоорганизират в бойни групи с огромно разрушително действие и не се подчиняват на глобален план.

Очевидно е, че единственото слабо място на противниковата корпорация са разпръснатите ѝ из цял Орм въздушни бази, от които излитат глайдерите преди всяка битка.

Ако предприемеш офанзива срещу летищата, минаваш на [207](#).

Ако смяташ, че е по-удачно направо да поведеш бойни действия срещу „Нисан“, иди на [232](#).

Разтваряш огромната си уста и с все сила избълваш древния си огън срещу летящата машина, която за миг се превръща в огнено кълбо и се устремява надолу към покривите.

Продължаваш атаките си в същия дух и паниката на операторите на „Нисан“, които при целия си опит в небето на Орм не са виждали дракон в действие, става причина те да загубят цели десет глайдера, преди да се окопитят.

Продължи на [233](#).

Рязко свиваш надолу и като прелиташ под глайдерите на „Нисан“, политаш обратно към ЦМК на „Вулкан“. Отдавна не си летял толкова бързо и с благодарност се гмурваш зад линията преграден огън, който ти осигуряват пехотинците ти. Увлечените в преследването оператори на противника не успяват да завият навреме и изгубват пет глайдера.

Продължи на [230](#).

Дисциплинираните ти бойци удържат невероятна победа над противника въпреки смазващото му техническо превъзходство. Разпределени по позиции в различните етажи на сградата, стрелците ти хладнокръвно свалят глайдер след глайдер, докато наземните ти кръстосвани отвличат огъня на летящите машини. Когато битката най-сетне приключва, ЦМК е претърпяла сериозни щети, но гледката на стотиците глайдери, горящи из околните улици и по покривите, компенсира неудоволствието от това.

Прехвърли се на [205](#).

Успяваш да откриеш свободно пространство и се гмурваш надолу в гъмжилото от противникови глайдери. Операторите им се хващат на примамката и също слизат по-ниско, като попадат в огъня на пехотинците ти. Тогава и ти се обръщаш и започваш да бълваш огън срещу тях.

Преди да успеят да се измъкнат от капана, двадесет от операторите на „Нисан“ са свалени.

Продължи на [230](#).

Победата над „Нисан“ осигурява на твоята корпорация мястото на окончателен победител във Войната на Осморката. Оттук нататък за теб като ръководител на бойното и сенчестото звено остава единствено да поздравяш бойците си с победата — но името ти не би било Оберон, ако оставяше нещата да следват пътя на най-малкото съпротивление.

Мини на [320](#).

За всяко обезвредено летище противниковата корпорация губи по 8 точки Сила и по 50 глайдера.

Изчисли загубите ѝ и се прехвърли на [232](#), за да поведеш бойните си части в директни бойни действия.

В първата фаза на операцията ще използваш сенките си, за да локализираш летищата — все пак не можеш да очакваш, че те няма да са добре прикритие и ще си стоят в очакване на бойните ти отряди.

Всяко от летищата на „Нисан“ има оценка 65. За да бъде открито, трябва да изпратиш сенчеста група, която има общ сбор от Професионалния статус на всеки от членовете си и еднократен Шанс за цялата група, по-голям или равен на това число. Групите могат да имат произволен състав и да включват асове, ако разполагаш с такива.

Ако сенките ти не успеят да локализират нито едно летище, минаваш на [228](#).

Ако успеят да открият местоположението на поне една въздушна база, продължи на [211](#).

Винаги си очаквал този момент и не би го изпуснал, дори това да струва живота ти. Отваряш Гнездото си и излиташ от него като гигантско водно конче, няколко пъти по-голям от глайдерите на противника. Когато разперваш огненочервените си криле и увисваш във въздуха, гръмогласният ти предизвикателен смях, който отдавна не се е чувал в Орм, разтърсва сградата. Виждаш пилота на глайдера, който се е устремил право към теб — човек с широко отворени ужасени очи, който изобщо не се сеща да стреля.

Ако решиш да се отдръпнеш от пътя му, мини на [212](#).

Ако останеш на мястото си и избълваш огън срещу него, отиваш на [201](#).

Ако смяташ, че пилотът ще се стресне и ще завие пръв, продължи на [229](#).

Накланяш се встрани и мощно замахваш с криле, като се изстрелваш встрани от гъмжилото глайдери. Операторите на „Нисан“ незабавно те последват, като не спират да стрелят, и ти политаш с максимална скорост, като се отдалечаваш от ЦМК на „Вулкан“.

След около два километра осъзнаваш, че по този начин не постигаш абсолютно нищо, защото хората ти остават без работа, докато самият ти оставаш без огневата им подкрепа.

Ако си твърдо решен да жертваш живота си, за да може корпорацията ти да спечели войната, продължаваш на [213](#).

Ако смяташ да се обърнеш, докато все още можеш, иди на [202](#).

Командирите ти, въодушевени от примера на собствения си шеф, пришпорват пехотинците и операторите на „Вулкан“ и за няколко мига около гранитната кула на корпорацията се разгаря страшна битка.

Боят с „Нисан“ продължава под формата на *Стандартни бойни действия*.

Ако твоята корпорация излезе победител, минаваш на 8.

Ако загуби тази решителна битка, очаква те 9.

Във втората фаза на операцията ще използваш бойните си групи от пехотинци и оператори, за да унищожих откритите въздушни бази на противниковата корпорация. Всяка от тях се охранява от 200 пехотинци-наемници на „Нисан“, въоръжени с автомати „NASA 9.5“, ИЛИ 20 наземни кръстосвана, управлявани от оператори, също Homo Sapiens.

За да поразих летището, трябва да изпратиш там бойна група, еднаква по състав с охраняващата (при евентуален неуспех можеш да изпратиш втора група). След това водиш Престрелка или Схватка с МПС, в зависимост от конкретния случай, и резултатът от нея определя кой е спечелил цялата битка.

Ако загубиш, бойната ти група е унищожена.

Ако спечелиш, летището е обезвредено.

Когато приключиш с атаката срещу въздушните бази, продължи на [206](#).

Замахваш с криле и се усукваш във въздуха, като се разминаваш на опасно разстояние с профучаващия глайдер. Нещастният пилот е толкова шокиран от вида ти, че изгубва контрол върху машината и се забива с взрив в покрива на една от по-ниските сгради край ЦМК на „Вулкан“.

Паниката на операторите на „Нисан“, които при целия си опит в небето на Орм не са виждали дракон в действие, става причина те да загубят цели пет глайдера, преди да се окопитят.

Продължи на [233](#).

След още два километра древните ти криле отстъпват на ултрамодерните антигравитатори на противниковите глайдери и операторите на „Нисан“ те настигат, като откриват масиран унищожителен огън. Рухваш, разкъсан от мощните им оръдия, след което те невъзмутимо се връщат до ЦМК на „Вулкан“ и продължават битката оттам, докъдето са стигнали.

Корпорацията ти я изгубва, в немалка степен поради твоята глупост.

КРАЙ

Хладнокръвно оставаш на мястото си, като замахваш с крилете си, за да променяш височината, и неспирно бълваш огън. Когато най-сетне си принуден да извиеш, преследван от противниковия огън, десет от операторите на „Нисан“ са свалени.

Продължи на [230](#).

Битката срещу „Нисан“ продължава под формата на
Стандартни бойни действия.

Ако „Вулкан“ спечели, отиваш на [203](#).

Ако загуби, се прехвърли на [231](#).

„ТАЙЕРА“ СРЕЩУ „БИОТЕКС“

Биологичната корпорация, която е първият противник на „Тайера“ във Войната на Осморката, действително е най-мощното сдружение в Орм и докато разглеждаш резултатите от предварителните разузнавателни мисии на сенките си, за няколко издайнически мига ти се приискава да беше работил на страната на противника. Бързо преодоляваш това моментно разсейване: в края на краищата плаща ти „Тайера“, а ти си професионалист, така че единствената ти цел е именно „Тайера“ да спечели.

„Биотекс“ има мощна и добре структурирана частна армия, която охранява огромния ЦМК на корпорацията, прочутите две кули в западното ядро, както и безбройните постове за киберприсадъчни операции и болници. Как смяташ да поведеш атаката срещу противника?

Ще изпратиш бойни групи срещу постовете на „Биотекс“, откъдето идва голяма част от икономическата ѝ мощ — на [235](#).

Ще атакуваш ЦМК на „Биотекс“, защото си преценил, че цената на тази операция е по-голяма от загубите, които ще понесеш при нея — на [223](#).

Ако подобна идея не ти се струва твърде непочтена, би могъл да атакуваш болниците на противника — на [329](#).

Ако вече си опитал всичко това или искаш да поставиш изхода от битката на карта, като започнеш незабавни и тотални бойни действия, продължи на [239](#).

Пехотинците ти се устремяват към ЦМК на „Биотекс“ като приливна вълна, която се разбива в плътния кордон от вражески войници. Няколко секунди по-късно противниковите кръстосвани се струпват около по-слабите места и се завързва ожесточена битка.

Пехотната ти група (състава на която ще определиш сам в зависимост от това, с което разполагаш) води *Стандартни бойни действия* със силите на противника: 1000 пехотинци и 500 кръстосвана.

Ако извънземните успеят да победят, продължи на [222](#).

Ако хората на „Биотекс“ издържат на натиска и унищожат пехотинците ти, очаква те [218](#).

Мощната отбранителна линия на противника, подкрепена от високомобилните наземни кръстосвани, издържа на атаката на войниците на „Тайера“ и разпръсква частите ти на малки, бясно съпротивляващи се бойни групи. За няколко минути от тях не остава нищо и ти си принуден да признаеш, че атаката ти се провали.

Ако желаеш да опиташ друга линия на действие, за да превземеш ЦМК на „Биотекс“, върни се на [223](#).

Ако възнамеряваш да накажеш противника посредством незабавна и тотална атака, продължаваш на [239](#).

Решението ти е абсолютно правилно. Сенките ти, обучени в градски бой и проникване в охранявани територии, успяват да изненадат голям брой от бойните групи на противника, разпределени на стратегически места по всеки етаж.

Остава една голяма група от 250 пехотинци на „Биотекс“, която трябва да преодолееш по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако извънземните победят, продължаваш на [245](#).

Ако отбраната на „Биотекс“ издържи, очаква те [238](#).

След като голяма част от ключовите фигури в „Биотекс“, които вземат стратегическите решения, са преминали под твой контрол, плановете на противника вече ще крият значително по-малко тайни за теб.

Отбележи загубата на 50 точки Сила за „Биотекс“ и се върни на [216](#), за да избереш нова линия на действие.

В останалите битки „Тошиба“ е обявила война на „Меганикс“ и изкуственият интелект Ра, който предвожда армията на компютърната корпорация, я е изгубил.

Оръжейният гигант „Н&К“ е смазал „Нисан“ въпреки прословутите бойни глайдери на дзен-корпорацията.

„Бионаги“ се е сблъскала с омразната ти строителна корпорация „Вулкан“ и за щастие е загубила — така ще имаш възможност лично да се разправиш с хората на дракона Оберон още в следващата битка на твоята корпорация.

Играта продължава на [253](#).

Мощният напор на пехотинците ти разкъсва отбранителната линия на противника и извънземните се заемат безмилостно да обграждат и унищожават разпръснатите вражески бойни части. Оставяш ги да се позабавляват няколко минути, преди да дадеш заповед за продължаване на атаката към вътрешността на двете кули. Пътят ви е открит.

Продължаваш на [237](#).

Централният Мениджинг Корпус на корпорацията действително е важна стратегическа цел, но е изключително добре защитен. Ако успееш да го превземеш, ще имаш безценната възможност да унищожис голяма част от ключовите фигури на врага с един удар (загуба, равна на 40 точки Сила), така че внимателно обмисляй следващите си решения.

Ако желаеш да пуснеш сенките си на разузнавателна мисия, преди да атакуваш, за да научиш повече подробности за бойните части около и в ЦМК, мини на [243](#).

Ако не искаш да правиш това или мисията им вече е завършила, избери една от следните стратегии:

В случай, че притежаваш глайдери, можеш да атакуваш двете кули от въздуха — на [242](#).

Ако корпорацията ти разполага с наземни кръстосвани, те ще ти помогнат да пробиеш отбраната на нивото на улицата — на [234](#).

Ако нямаш такива машини, остава ти да действаш с традиционно силната пехота на „Тайера“, като сам ще определиш каква част от нея да хвърлиш срещу ЦМК на „Биотекс“ — на [217](#).

Операторите на наземните ти кръстосвани безмилостно унищожават и последните остатъци от силите на противника. Някои от извънземните, които са останали без амуниции по време на битката, не я напускат въпреки това, използвайки колите си като тарани, и ти си напомняш по-късно да наградиш онези от тях, които са останали живи.

Най-сетне отбранителната линия се разпада и пътят към вътрешността на двете кули е открит.

Продължаваш на [237](#).

Пехотата ти трябва да проникне в сградата, като преодолее съпротивата на 500 противникови пехотинци, разпределени на неголеми бойни групи по стратегическите места на всеки етаж. Битката ще се води по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако извънземните надделят, продължаваш на [245](#).

Ако отбраната на „Биотекс“ издържи, очаква те [238](#).

След като голяма част от ключовите фигури в „Биотекс“, които вземат стратегическите решения, са унищожени, а ЦМК-то ѝ е преминало в ръцете на „Тайера“, противниковата корпорация се намира в далеч по-благоприятно за вас положение, отколкото в началото на войната.

*Отбележи загубата на 40 точки Сила за „Биотекс“ и се върни на **216**, за да избереш нова линия на действие.*

Въпреки прочутата си армия противниковата корпорация рухва пред могъщата пехотна сила на „Тайера“ и многобройните територии на противника преминават във ваше владение.

След като приемаш поздравленията на господарите на корпорацията и получаваш разрешение да действаш с по-голяма свобода, се връщаш в командния си център и заповядваш незабавното унищожаване на всички заловени противникови войници.

Мини на [221](#), за да разбереш как е преминала първата фаза от Войната на Осморката за останалите корпорации.

След няколко часа, изгубени в безплодно търсене, отзоваваш сенките си в ЦМК на „Вулкан“ и решаваш да се заемеш с непосредствената задача да водиш бойните действия. Така или иначе, към този момент всички глайдери на „Нисан“ вече са напуснали базите си.

Мини на [232](#).

Пилотът е толкова стреснат, че дори не успява да завие навреме, и тежката летяща машина силно те блъсва, като те отхвърля назад. За момент изгубваш контрол върху полета си и пикираш ниско над покривите на сградите, бясно размахвайки криле. Това се оказва достатъчно за опитните пилоти на „Нисан“, които се окуражават от слабостта ти и откриват огън с мощните си оръдия.

След смъртта ти ЦМК на „Вулкан“ пада за по-малко от час.

КРАЙ

След още минута си принуден да признаеш, че древните ти криле не могат да се мерят с антигравитаторите на противниковите глайдери. Така или иначе, целта ти е постигната: войниците ти са убедени, че армията на „Нисан“ може да бъде победена въпреки техническото си превъзходство.

Мини на [210](#).

Следвайки заповедите ти, пехотинците на „Вулкан“ се разпределят по тактически позиции из различните етажи на сградата, докато наземните ти кръстосвачи се опитват да отвлекат огъня от тях. За съжаление техническото превъзходство на противника, съчетано с големия брой активни глайдери, се оказва решаващо.

Когато съпротивата на армията ти замира, няколко глайдера стоварват на покрива на ЦМК една бригада от щурмоваци, която се заема да изгърбуши сградата. Верен на корпорацията си докрай, оставаш в Гнездото си в очакване на смъртта, загледан в избледняващите звезди.

КРАЙ



Атаката на „Нисан“ срещу твоята корпорация не закъснява, изпълнена в обичайния модел: бойната сила на противника, разделена на малки, привидно хаотични групи, без никакви затруднения прелита високо над обсега на твоите войници и атакува директно ЦМК на „Вулкан“. Гранитната кула потреперва, когато мощните оръдия на глайдер-кръстосвачите откриват огън по нея.

Ако искаш да излезеш от Гнездото си, за да се включиш в битката, премини на [208](#).

Ако тази идея изобщо не ти се струва добра, оставай на [215](#).

След първоначалния си шок операторите на противниковите глайдери най-сетне успяват да си изградят някаква тактика и летящите машини те наобграждат, като ограничават пространството ти за действие и те притискат обратно към ЦМК на „Вулкан“. Какво ще предприемеш в отговор?

Ще маневрираш, като се опитваш да ги въвлечеш в обсега на войниците си — на [204](#).

Ще задържиш позицията си, за да дадеш време на армията си да се организира, като унищожаваш отделни глайдери с огън — на [214](#).

Ще увлечеш глайдерите встрани от ЦМК на „Вулкан“, като симулираш бягство — на [209](#).

Кръстосвачите ти се устремяват към ЦМК на „Биотекс“, като поддържат непрекъснат огън и се опитват да си пробият път през кордона от пехотинци. Няколко секунди по-късно противниковите кръстосвачи се струпват около по-слабите места и се завързва ожесточена битка.

Групата ти от кръстосвачи (състава на която ще определиш сам в зависимост от това, с което разполагаш) води *Стандартни бойни действия* със силите на противника: 1000 пехотинци и 500 кръстосвана.

Ако извънземните успеят да победят, продължи на [224](#).

Ако хората на „Биотекс“ издържат на натиска и унищожат кръстосвачите ти, очаква те [236](#).

Киберприсадъчните постове на „Биотекс“ естествено са много добре защитени. Джей Хоровиц, ръководителят на сенчестото звено на противника, е дислоцирал при всеки от тях по 250 пехотинци и 20 наземни кръстосвача.

Правилата за унищожаването им са следните:

Изпращаш до всеки от постовете група пехотинци, не по-голяма от 500 души, след което водиш с поставената там противникова част Стандартни Бойни действия. Ако победиш, „Биотекс“ изгубва 3 точки Сила и всички войници, които си унищожил.

Когато приключиш с атаката срещу постовете, се върни на [216](#), за да избереш някоя друга линия на действие.

Отбранителната линия на противника се разпада, когато и последните кръстосвачи на „Тайера“ са обездвижени и вражеските войници се нахвърлят върху тях, за да унищожат операторите им. Атаката ти се провали.

Ако желаеш да опиташ друга линия на действие, за да превземеш ЦМК на „Биотекс“, върни се на [223](#).

Ако възнамеряваш да накажеш противника посредством незабавна и тотална атака, продължаваш на [239](#).

Предполагаш, че основната част от стратегическите ти цели: изпълнителните директори на „Биотекс“, както и директният ти противник Джей Хоровиц, се намират в областта на средните етажи. Пред войниците ти стои цяла една сграда (по-точно казано, две сгради), които да превземат, преди да се доберат до важните фигури, заради които провеждаш цялата атака.

Ако решиш да действаш с пехотинците си, определи състава на десантната група и мини на [225](#).

Ако предпочиташ да пуснеш напред сенките, избери кои от тях да проникнат в ЦМК и продължи на [219](#).

Провалът на войниците ти точно на края на атаката срещу ЦМК на „Биотекс“ е отвратителен и още веднъж те убеждава, че не участваш във Войната на Осморката откъм правилната страна. Самият Джей Хоровиц е организиран оцелелите и някои от директорите на противниковата корпорация в ефективни бойни групи, които хладнокръвно са избии твоите служители от засада.

Остават ти единствено тоталните военни действия, с които да си отмъстиш на врага за нанесеното унижение.

Продължаваш на [239](#).

Битката с „Биотекс“ продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако извънземните победят, мини на [227](#).

Ако загубите битката, отиваш на [240](#).

Прочутата армия на противника записва още една победа в историята си, когато смазва пехотата на „Тайера“ с голямо тактическо и техническо превъзходство. Когато щурмоваците на „Биотекс“ превземат ЦМК на извънземната корпорация, може би все още няма да е късно да заявиш желанието си в бъдеще да работиш за врага.

КРАЙ

Идеята ти не се оказва толкова лесна за изпълнение. Въпреки техническото превъзходство на твоите войници хората на „Биотекс“ не губят присъствие на духа и удържат позициите си по високите етажи на ЦМК, като хладнокръвно свалят машините ти една по една. Когато и последната пада на улицата в огромно огнено кълбо, си принуден да признаеш, че атаката ти се провали.

Ако желаеш да опиташ друга линия на действие, за да превземеш ЦМК на „Биотекс“, върни се на [223](#).

Ако възнамеряваш да накажеш противника посредством незабавна и тотална атака, продължаваш на [239](#).

Бойната ти група от глайдери се спуска върху ЦМК на „Биотекс“ като ято хищни птици, готови да разкъсат центъра на противниковата корпорация с цената на всичко. Пехотинците на врага, разпределени по горните етажи и покрива, ги посрещат с ожесточен огън.

Въздушната ти група (състава на която ще определиш сам в зависимост от това, с което разполагаш) води *Стандартни бойни действия* със силите на противника: 500 пехотинци.

Ако извънземните успеят да победят, продължи на [244](#).

Ако хората на „Биотекс“ издържат на натиска и унищожат глайдерите ти, очаква те [241](#).

С цената на 10 сенки, загинали по време на мисията, научаваш разпределението на противниковите сили в ЦМК на корпорацията.

Сградата е най-добре защитена на нивото на улицата, където освен плътния обръч от 1000 пехотинци Джей Хоровиц е дислоцирал и 500 кръстосвача в патрулиращ режим.

По-горните етажи са защитени от 500 пехотинци, които са разпределени на неголеми бойни групи из сградата.

Най-горните етажи и покривът се охраняват от други 500 пехотинци на „Биотекс“.

Върни се на [223](#).

Бойните ти глайдери без затруднение се справят с далеч по-слабите пехотинци на „Биотекс“ и превземат покрива. С цялата бързина, на която са способни, операторите ти организират прехвърляне на бойни части върху противниковата сграда и скоро разполагаш с известни сили, които да хвърлиш към вътрешността ѝ. Пътят ви е открит.

Продължаваш на [237](#).

За кратко време войниците ти установяват пълен контрол върху сградата и успяват да локализират всички ключови директори на „Биотекс“, които са имали неблагоприятното да водят военните действия от ЦМК. Една от сенките ти долага, че Джей Хоровиц се е самоубил в кабинета си, като се е прострелял в главата с бластер. Загубата му е неприятна, но пък все още разполагаш с всички останали.

Ако заповядаш на служителите на „Тайера“ да ги избият, минаваш на [226](#).

Ако предпочиташ да ги задържиш в плен, отиваш на [220](#).

„ВУЛКАН“ СРЕЩУ „ГОШИБА“

Нетърпеливо очакваш резултатите от разузнавателната мисия на сенките си, които си изпратил да съберат информация за загубите на „Тошиба“ по време на битката с корпорацията на андроидите „Меганикс“. Харолд Фелино, личният ти куриер, най-сетне ги донася в традиционната за „Вулкан“ форма: на неорганична хартия.

Определи *Шанса си*:

1–2 — мини на **256**.

3–4 — продължи на **265**.

5–6 — иди на **279**.

Макар и едни от най-опитните в Орм, сенките ти не могат да се мерят с виртуалните умения на противниковите наемници. Проследяването им протича толкова тромаво, че докато пълзачите на „Тошиба“ най-сетне са принудени да прекъснат атаката си, на комуникациите на „Вулкан“ вече са нанесени непоправими щети.

Отбележи загубата на 20 точки Сила и продължи на [263](#).

Всеки обезвреден пълзач над десетия е равносилен на 5 загубени точки Сила за противниковата корпорация.

Когато приключиш със сенчестата акция, продължаваш на [263](#).

Битката продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако „Вулкан“ спечели, продължаваш на [262](#).

Ако „Тошиба“ надделее, очаква те [289](#).

Още първият сблъсък с конструктите те убеждава, че вторият би бил фатален. Воден от инструкциите на следящия действията ти екип от компютърни специалисти, рязко изскачаш обратно във физическия свят и захвърляш визъора встрани:

— Тотална атака! Смажете ги!

Бойните ти части, които очакват този момент с нетърпение, най-сетне ще имат възможността да смажат „Тошиба“ в реални бойни действия.

Продължаваш на [249](#).

— Ще започваме ли? — осведомява се Ра.

— Да — кимваш.

Зеленият дракон изведнъж се подува с изумителна скорост и започва да се превръща в нещо друго, но така и не успяваш да видиш окончателния резултат от трансформацията му.

Във физическия свят мозъкът ти е изпепелен от колосален по размери електрически удар.

След смъртта ти армията на „Тошиба“ смазва съпротивата на обърканите бойни части на „Вулкан“ и с лекота печели битката.

КРАЙ

Виртуалният аналог на бомбата, който представлява неголяма черна сфера, полита право към зеления Ра и в миг всичко изчезва, а ти се озоваваш обратно във физическия свят и захвърляш визъора си встрани:

— Какво стана?

Напрегнатите лица на специалистите, които следят състоянието на Кибспейс, изведнъж се проясняват:

— Ра е мъртъв!

— Чудесно — озъбваш се. — И без това изглеждаше ужасно. Какво има, Харолд?

Куриерът ти, който води комуникацията с противника, замира за миг, заслушан във вградения в ухото му приемник, след което докладва:

— „Тошиба“ е бясна. Казват, че двубоят не се приема за изход от битката, и настояват за светкавични военни действия.

Свиваш огромните си рамене и Гнездото ти се изпълва с горещ въздух при размахването на крилете:

— Ще ги получат.

Отбележи загубата на 20 точки Сила за противниковата корпорация и продължи на 249.

„Тошиба“ ще се съгласи на подобна стъпка не само защото зачита древния корпоративен кодекс, но и защото има изгода от това: армията ѝ никога не се е отличавала с особена ефективност.

Официалното ти предложение за двубой е прието с радост и противниковата корпорация излага условията си: битката да се проведе в Кибспейс между военачалниците на „Вулкан“ и „Тошиба“, ръководителите на сенчестите им звена.

Ако това те устройва, можеш да се пробваш на [295](#).

Ако формата на двубоя не ти допада, ще трябва да предприемеш традиционните военни действия — на [249](#).

„Вулкан“ не успява да издържи на темпото на наложената от самата нея икономическа война и се сгромолясва, като предава победата на „Тошиба“ без нито един изстрел.

По силата на договора си с „Вулкан“ си задължен да загинеш заедно с корпорацията си и останалите дракони от Седемте ти спестяват колебанията относно начина, по който да го сториш, като те изгарят до смърт в справедливия си огнен гняв.

КРАЙ

Обезвреждането на противниковите пълзачи ще протече по следния начин:

Преди всичко сравни броя на своите сенки с тези от сенчестото звено на „Тошиба“. Ако твоите са по-малко, можеш направо да преминеш на 278.

*Ако са повече, определи за всяка от тях сбора от Професионалния статус и **Шанса**. За успешното залавяне на един пълзач са необходими 11 или повече точки.*

*Ако обезвредените пълзачи са по-малко от 5, продължи на **278**.*

*Ако са между 5 и 10 включително, очаква те **257**.*

*Ако са повече от 10, минаваш на **248**.*

„Тошиба“ е изгубила 1500 Войници от пехотата си и всички сенки, които са попаднали в умело скроена от „Меганикс“ засада при фалшиво повикване.

Продължи на [264](#).

Акцията на сенките ти може да бъде определена като „умерено успешна“. Действията им успяват да сплашат пълзачите на „Тошиба“ дотолкова, че да прекратят атаката си, преди да са нанесли непоправими щети на комуникациите ти.

Отбележи загубата на 5 точки Сила и продължи на [263](#).

Ако смяташ, че вече е време армията на „Вулкан“ да се заеме със задълженията си, можеш да преминеш към военни действия — на [249](#).

Ако предпочиташ да решиш изхода на битката между двете корпорации с двубой, като разчиташ на факта, че „Тошиба“ зачита древния корпоративен кодекс и ще се съгласи на подобна стъпка, мини на [253](#).

Специално конструираният за теб визьор пада пред очите ти и ти пробно размахваш криле. Цялото ти тяло е обвито в мономолекулярна пластична мрежа, която да го превръща във виртуален аватар така, както обикновените ръкавици правят с ръцете на пълзачите.

Все още се оглеждаш с любопитство в света на Кибспейс, когато Ра те унищожаваш толкова бързо, че дори не успяваш да видиш как изглежда.

Във физическия свят мозъкът ти е изпепелен от колосален по размери електрически удар.

След смъртта ти армията на „Тошиба“ смазва съпротивата на обърканите бойни части на „Вулкан“ и с лекота печели битката.

КРАЙ

— Ра! — извикваш, без да помръднеш от мястото си. — Ще се бия само с теб, а не със слугите ти!

Ръбестите конструкти замират пред аватара ти.

— Не се позори! — продължаваш да викаш в нищото. — Покажи се!

След още няколко напрегнати мига виртуалните убийци се пръсват и изчезват, а на тяхно място се появява Ра, приел формата на уродлив зелен дракон.

Ако искаш веднага да задействаш бомбата, продължи на [252](#).

Ако не искаш да противоречиш на собствените си призови за благородство и изчакаш официалното начало на двубоя, мини на [276](#).

— Ще започваме ли? — осведомява се Ра.

— Да — кимваш.

Зеленият дракон изведнъж се подува с изумителна скорост и започва да се превръща в нещо друго, но ти решаваш да не изчакваш окончателния резултат от трансформацията му.

Виртуалният аналог на бомбата, който представлява неголяма черна сфера, полита право към зеления Ра и в миг всичко изчезва, а ти се озоваваш обратно във физическия свят и захвърляш визъора си встрани:

— Какво стана?

Напрегнатите лица на специалистите, които следят състоянието на Кибспейс, изведнъж се проясняват:

— Ра е мъртъв!

— Чудесно — озъбваш се. — И без това изглеждаше ужасно. Какво има, Харолд?

Куриерът ти, който води комуникацията с противника, замира за миг, заслушан във вградения в ухото му приемник, след което докладва:

— „Тошиба“ е бясна. Казват, че двубоят не се приема за изход от битката и настояват за светкавични военни действия.

Свиваш огромните си рамене и Гнездото ти се изпълва с горещ въздух при размахването на крилетете:

— Ще ги получат.

Отбележи загубата на 20 точки Сила за противниковата корпорация и продължи на [249](#).

Армията ти смазва бойните части на „Тошиба“ и превзема ЦМК на противниковата корпорация за броени часове. Победата във втората битка е ваша и останалите дракони от Седемте изпращат поздравленията си към теб по телепатичен път от своите гнезда. Когато потокът съобщения от бойното поле затихва, повикваш Харолд, за да научиш как тече Войната на Осморката за останалите корпорации.

Премини на [277](#).

Във Войната на Осморката все още не е използвано мощното средство, наречено „икономически бойни действия“. Ако получат подходящи инструкции и разполагат със солиден бюджет, хората на „Вулкан“ могат да направят живота на противниковата корпорация много по-труден, без изобщо да прибегват до силата на оръжието. (Няколко примера: закупуване на електрическите компании, които снабдяват „Тошиба“ с енергия, и увеличаване на цените; препродажба на продуктите на самата корпорация на дъмпингови цени; сплашване или подкупване на служителите от производствените и търговските звена.)

Ако мислиш, че можеш да си позволиш подобни действия, премини на [290](#).

Ако тази линия не ти допада, иди на [258](#).

Още преди да успееш да обмислиш резултатите от разузнавателната мисия, получаваш тревожно съобщение: връзките на командването с армията на „Вулкан“ се разпадат за броени минути в резултат от масирана атака от Кибспейс! Анализът на ситуацията показва, че комуникациите ви са нападнати от наемните пълзачи на противниковата корпорация, които работят за нея по време на Войната на Осморката. Нямах никакво време за губене!

Ако решиш да не обръщаш внимание на виртуалната заплаха, за да се съсредоточиш върху директната военна атака срещу врага, продължи на [291](#).

Ако се опиташ да запазиш комуникациите си, като пуснеш сенките си в Кибспейс, за да се борят с пълзачите на „Тошиба“, мини на [247](#).

Ако смяташ за по-удачно да прекъснеш атаката, като наредиш на сенките си да обезвредят пълзачите на противника във физическата реалност, иди на [255](#).

„Тошиба“ е изгубила 1000 войници от пехотата си и 25 сенки, които са попаднали в ситуация на кръстосан огън и са станали жертва както на противниците, така и на колегите си от собствената си корпорация.

Продължи на [264](#).

„ТАЙЕРА“ СРЕЩУ „ВУЛКАН“

В тази фаза на играта ще променим формата ѝ до известна степен и ще се върнем назад във времето, за да проследим икономическите решения, определящи сегашната сила на „Тайера“. Като всяка добра сянка, имаш широки познания по финанси и корпоративно управление и знаеш, че в Орм парите винаги са много по-важни от силата на оръжието.

Разполагаш със 100 процента, които да разпределиш сред предложените акценти в политиката на „Тайера“.

Ако вече си го направил, можеш да видиш резултатите от стратегическите си решения на [287](#).

Акцентите са:

Контрабанда: една от традиционно силните страни на извънземните, които пълноценно използват техническото си превъзходство над земните корпорации по отношение на космическите полети.

Определи процента и се прехвърли на [282](#).



Кибразработки: най-перспективната дейност за „Тайера“. На сегашния етап от развитието на медицинската наука както на Земята, така и на родната ви планета присаждането на киберпротези върху извънземни все още е несигурно и първият, който монополизира този бъдещ бизнес, ще получи страховито военно и икономическо оръжие.

Определи процента и се прехвърли на [272](#).

Търговия с жилищни площи: общо взето, единствената легална дейност на „Тайера“. Огромният наплив от извънземни на Земята ви е принудил да разработите собствени методи за придобиване и ползване на помещения за живеене.

Определи процента и се прехвърли на [286](#).

Профсъюзни услуги: най-мощният метод за противодействие на корпоративната етика се стреми да организира служителите в името на дългосрочни цели, различни от тези на икономическото сдружение, за което работят. Може би не е нужно да се споменава, че от това се правят много пари.

Определи процента и се прехвърли на [281](#).

„Тайера“ има предостатъчно проблеми с официалния си търговски флот и почти никакъв опит в междупланетната контрабанда. Освен това съществуващите контрабандни структури традиционно изтеглят най-добрите специалисти и пилоти при себе си, така че да не позволяват разрастването на бизнеса повече от това, което пазарът на родната ви планета може да поеме.

Тази икономическа инициатива има толкова слаба възвръщаемост на вложените средства, че едва успява да не излезе на загуба.

Запиши нула процента печалба и се върни на [266](#).

Както би трябвало да знаеш, монополистът в строителните работи в Орм е именно корпорацията, с която ще водиш битка. „Тайера“ няма никакви шансове да изкара нещо от строителната си авантюра, но поне може да направи мръсно на „Вулкан“, като отнеме част от пазара ѝ.

Запиши, че губиш вложените в търговия с жилищни площи проценти, а „Вулкан“ губи 15 точки Сила.

След това се върни на [266](#).

Абсолютно правилно. Идеята на профсъюзните обединения, зад които стои „Тайера“, е да работят срещу интересите на конкурентните корпорации, като икономическия ефект от това е огромен. Освен това тази линия на действие има и други положителни страни, като например огромната мрежа от почти безплатни шпиони и улесненото внедряване на сенките ти в управленческите структури на враговете ти от Осморката.

Умножи по три процента, който си вложил в профсъюзни услуги, и се върни на [266](#).

Независимо от добре структурираната си армия и прочутите с богатия си опит Сенки, „Вулкан“ отстъпва пред могъщата пехота на извънземната корпорация. Войниците ти заливат вражеските позиции като приливна вълна, преодоляват укрепените външни територии на „Вулкан“ и за броени часове достигат до Централния Мениджинг Корпус на корпорацията: огромната кула от сив гранит в северното Ядро, която приютава Гнездата на драконите от Седемте, както и работните помещения на човешките им слуги.

Пет от драконите успяват да се измъкнат въпреки светкавичната офанзива на щурмоваците ти, но двама от люспестите господари на противниковата корпорация намират смъртта си при атаката: Тартар, най-старият дракон от Седемте, и шефът на сенчестото звено, твоят стар враг Оберон.

След като приемаш поздравленията на господарите на „Гайера“, отправени в изключително официална атмосфера в ЦМК на извънземната корпорация, се връщаш в командния си център, за да разбереш как е протекла Войната за останалите корпорации.

Продължи на [292](#).

Този епизод е един малък бонус за онези, които внимателно са прочели „Роди се сянка“, първата книга от Хрониките на Орм. Както си спомняте, там бъдещата сянка на „Вулкан“ беше изпратена да открадне от „Биотекс“ не друго, а разработките за киберприставки за извънземни. От това не излезе нищо, но това е друга история.

Именно „Биотекс“ е корпорацията, която се занимава с такива изследвания, и умело вложеният извънземен капитал се възвръща с голяма печалба.

Запиши, че вложените в киберизследвания проценти се умножават по три от печалбата, и се върни на [266](#).

„Тайера“ не разполага с нужните специалисти и техника за изследване на реакциите към съществуващите протези и разработването на нови, които са една от най-грижливо пазените производствени тайни в Орм. Единственият начин корпорацията да се включи в тази дейност е като се обвърже с някой от двата биологични гиганта със земен произход:

„Биотекс“ — на [271](#).

„Бионаги“ — на [285](#).

Описаната икономическа дейност действително е източник на добра печалба за „Тайера“, но в дългосрочен план противоречи на единствената логична политика за извънземните на Земята: да придобият възможно най-голяма част от нея. Нещо повече: като дава под наем площи в Свободната зона, „Тайера“ на практика допуска противниковите корпорации от Осморката по-близо до себе си, което обикновено не е добра идея.

Запиша, че вложените в търговия с жилищни площи проценти се удвояват от печалбата, но Силата на „Тайера“ пада с 20, и се върни на [266](#).

Връщаме се в сегашния момент. Битката с „Вулкан“ продължава по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако „Тайера“ спечели, продължаваш на [270](#).

Ако противниковата корпорация надделее, иди на [294](#).

Специално конструираният за теб визьор пада пред очите ти и ти пробно размахваш криле. Цялото ти тяло е обвито в мономолекулярна пластична мрежа, която да го превръща във виртуален аватар така, както обикновените ръкавици правят с ръцете на пълзачите.

Все още се оглеждаш с любопитство в света на Кибспейс, когато към теб се устремяват някакви сложни летящи конструкти, които са напичени с множество остри израстъци и издават стряскащ звук. Приликата им с вирусите, които си виждал, се подкопава от огромните им размери.

Ако искаш да се биеш с виртуалните убийци, продължи на [250](#).

Ако решиш да приканиш Ра да спазва правилата на двубоя, иди на [260](#).

276

Опреди *Шанса си*:

Ако числото е четно, продължаваш на **261**.

Ако е нечетно, очаква те **251**.

В другата битка „Бионаги“ е загубила от „Нисан“, което означава, че корпорацията за производство на автомобили и глайдери е следващият противник на „Вулкан“.

Играта продължава на [200](#).

Акцията на сенките ти се проваля с гръм и трясък. Хората ти са толкова тромави, че докато успеят да принудят пълзачите на противника да прекратят атаката си, на комуникациите на „Вулкан“ вече са нанесени непоправими щети.

Отбележи загубата на 15 точки Сила и продължи на [263](#).

„Тошиба“ се е справила неприятно добре, като е изгубила едва 500 от пехотните си войници и 10 служители от сенчестото си звено.

Продължи на [264](#).

Описаната икономическа дейност е типична за „Гайера“, която притежава нужните концесии в качеството си на най-голямата извънземна корпорация на Земята, както и огромните капитали, необходими за дейност в такъв мащаб.

Запиши, че вложените в търговия с жилищни площи проценти се удвояват от печалбата, и се върни на [266](#).

Ако смяташ, че специалистите на „Тайера“ трябва да се съсредоточат върху извънземните като основни потребители за профсъюзните си услуги, продължи на [283](#).

Ако вярваш, че расата не е важна в случая, иди на [269](#).

Една важна особеност на тази дейност се корени в противно либералния експортно-импортен режим на Орм, заложен още в Конституцията му. На практика единственото направление, в което може да се реализира някаква печалба, е от Земята към родната ви планета.

Коя според теб е по-удачната линия на действие по отношение на контрабандата?

Да се контролират и насочват съществуващите структури на организираната престъпност, като се взема процент от печалбата им — на [293](#).

Да се организира самостоятелна превозна структура, която да се включи пълноценно в бизнеса на нелегалния междупланетен транспорт — на [267](#).

Това е глупаво. Както вече казах, профсъюзите имат различни цели от тези на корпорациите, а повечето от извънземните на Земята работят именно в твоята корпорация. Това, което предлагаш, е „Тайера“ да организира собствените си служители в съюз, който ще работи срещу нея самата.

За щастие все пак съществуват и други извънземни икономически обединения, така че поне не излизаш на загуба.

Запиши нула процента печалба върху вложените в профсъюзни услуги финанси и се върни на [266](#).

Събитията очевидно не са протекли точно така, защото „Тайера“ все пак съществува и участва във Войната на Осморката. Този резултат е показател единствено за това, че не ставаш за ръководител на сенчестото ѝ звено, така че играта за теб все пак свършва.

КРАЙ

Решението ти по принцип е логично: именно „Бионаги“ е по-гъвкавата и напредничава корпорация, така че би било нормално тя да се занимава с описаните изследвания. Животът обаче почти никога не е особено логичен и ако бяхте чели „Роди се сянка“ (или я бяхте чели по-внимателно), щяхте да знаете, че корпорацията, която разработва киберприставки за външни, всъщност е „Биотекс“.

Запиши, че губиш вложените в киберизследвания проценти, и се върни на [266](#).

Строителният бизнес винаги е бил един от най-примамливите начини от нищо да се прави нещо, като при него резултатът е и най-очевиден.

Ако смяташ, че „Тайера“ се занимава предимно със строежи на евтини жилищни комплекси за емигрантите, мини на [268](#).

Друга възможна линия на действие е прекупуването на съществуващи и проектирани сгради по такъв начин, че цените да могат да бъдат свалени до позиции, приемливи за извънземните и печеливши за корпорацията.

Ако мислиш, че „Тайера“ залага именно на такива операции, продължи на [280](#).

Свободната зона, огромният квартал на извънземните в Ядрото на Орм, на практика се притежава от „Тайера“ и включва много територии с важно стратегическо значение за останалите корпорации.

Ако мислиш, че извънземното сдружение ги отдава под наем на неприлично високи цени, върви на [273](#).

Към този момент би трябвало да разполагаш с някаква цифра, която отразява промените в първоначалните ти 100 процента.

(Ако си объркал нещо, можеш да се върнеш на [266](#), за да направиш изчисленията отново.)

Всеки процент над 200 ти дава по една допълнителна точка Сила за „Тайера“, а всеки процент под 200 отнема по една точка на корпорацията. (Например, ако имаш записани 196 %, „Тайера“ губи 4 точки Сила.)

Ако решенията ти са били толкова неправилни, че точките Сила на корпорацията ти са паднали под нулата, отиваш на [284](#).

Ако все пак не си толкова некадърен, продължи на [274](#).

Бомбата, за която става дума, не се продава в магазините на „Нова вълна“, както и сам можеш да се досетиш. За щастие способният екип, събран от Фелино, вече разполага с нещо подобно, но то (естествено) е безбожно скъпо.

Ако разполагаш с бюджет от 5.000.000.000, можеш да купиш бомбата и да действаш — на [275](#).

Ако нямаш толкова пари, ще се наложи да опиташ някоя друга линия на действие — върни се на [295](#).

Противно на очакванията на прогностиците на „Вулкан“ и твоите собствени, бойните части на противниковата корпорация смазват частната ви армия, като за пореден път доказват, че не е добре врагът да бъде подценяван.

Верен докрай на корпорацията, оставаш в сградата на ЦМК дори когато противниковите щурмоваци я превземат, унищожавайки всички ръководни кадри на „Вулкан“.

КРАЙ

Сравни бюджетите на двете корпорации към този момент. Всеки милиард разлика е равносилен на загубата на една точка Сила от победната корпорация.

Ако икономическата война е била достатъчна, за да унищожи цялата сила на противника, можеш да преминеш на [296](#).

Ако действията ти са били дотолкова необмислени, че същото се е случило с твоята собствена корпорация, очаква те [254](#).

Ако след войната на бюджетите и двете корпорации все още имат сила, продължаваш на [258](#).

Директната военна атака, която замисляш, изобщо не може да се осъществи, ако между командирите и войниците ти няма никаква връзка. Още преди да осъзнаеш всички последствия от допуснатата грешка, „Тошиба“ напада обърканите ти бойни части и ги избива до крак чрез изненадващи удари, за които разузнаването ти няма как да ги предупреди.

Верен докрай на корпорацията, оставаш в сградата на ЦМК дори когато противниковите щурмоваци я превземат, унищожавайки всички ръководни кадри на „Вулкан“.

КРАЙ

Сенките ти докладват, че в другата битка от Войната на Осморката корпорацията на андроидите „Меганикс“, сенчестото звено на която се ръководи от изкуствения интелект Кейшо, е надделяла над най-старото сдружение в Орм и териториите на „Н&К“ вече са притежание на субекти с неорганичен произход.

Това е чудесно. Никога не си обичал дроидите, а сега ще имаш възможност да унищожиш повечето от тях в битката, която ще реши кой да бъде едноличният господар на Орм.

Продължи на [297](#).

Именно това е правилната линия на действие. „Тайера“ има предостатъчно проблеми с официалния си търговски флот и почти никакъв опит в междупланетната контрабанда. Освен това съществуващите контрабандни структури традиционно изтеглят най-добрите специалисти и пилоти при себе си, така че да не позволяват разрастването на бизнеса повече от това, което пазарът на родната ви планета може да поеме. Единственото, което остава на „Тайера“, е да се включи в контрабандата с известен капитал и да подпомага контрабандата с политическото си влияние в Орм и на родната ви планета.

Запиши, че вложените в контрабанда проценти се удвояват от печалбата, и се върни на [266](#).

По-опитната сенчеста мрежа на „Вулкан“ и мъдрото ръководство на личния ти враг Оберон, шефа на армията на строителната корпорация, стават причина за поражението на „Тайера“ въпреки смазващата сила на пехотата ви. Противниковите войници успяват да я разкъсат на малки групи, които се съпротивляват отчаяно, изгубили връзка една с друга, и една по една са унищожени до крак.

След броени часове щурмоваците на „Вулкан“ атакуват ЦМК на твоята корпорация и за теб остава единствено да се надяваш, че ще успееш да заявиш желанието си в бъдеще да работиш за противника, преди да бъдеш разстрелян заедно с останалите ръководни кадри на „Тайера“.

КРАЙ

След кратък разговор с Ра по Кибспейс успяваш да изискаш половин час преди началото на двубоя и повеждаш светкавични консултации с екипа от наемни специалисти по виртуален бой, събран от Харолд Фелино.

От тях научаваш, че Ра вероятно ще предложи стандартен двубой, при който физическата сила на пълзача се трансформира във виртуални качества. В такъв случай изкуственият интелект вероятно ще приеме някакъв аватар с физически аналог — може би дори дракон.

Една по-мръсна, но по-печеливша тактика, която би могъл да приложиш, би била да се появиш на мястото на двубоя с виртуална бомба, която да разруши целия Кибспейс заедно със самия Ра в мига, в който самият ти излезеш от него.

Ако избереш този вариант, отиваш на [288](#).

Ако предпочиташ да не хитрееш и да проведеш двубоя със стандартни средства, върви на [259](#).

Ако наученото те е накарало да мислиш, че цялата идея с двубоя не е особено добра, все още можеш да го провалиш, като просто нападнеш „Тошиба“ с армията си — на [249](#).

Навременното ти решение решава битката без проливане на кръв и излишни загуби в жива сила. „Тошиба“ капитулира тихомълком и всичките ѝ територии преминават във владение на „Вулкан“, а за теб остава да поздравяш икономистите си с успеха.

Когато потокът от ответни благодарности затихва, повикваш Харолд, за да научиш как тече Войната на Осморката за останалите корпорации.

Продължи на [277](#).

„ТАЙЕРА“ СРЕЩУ „МЕГАНИКС“

Сблъсъкът на извънземната корпорация с андроидите ще сложи край на Войната на Осморката, като определи окончателния победител в нея. В по-общ план тази битка може да се тълкува и като борба между двете форми на живот, които ще наследят Орм и Земята от човешките същества, които вече ги изгубиха: външните и неорганичните. С нетърпение очакваш доклада на сенките си, от който ще разбереш как се е справил бъдещият ти противник, изкуственият интелект Кейшо, с досегашните си битки.

*Определи **Шанса си!***

*Ако е 1 или 2, мини на **309**.*

*Ако е 3 или 4, продължаваш на **302**.*

*Ако е 5 или 6, отиваш на **328**.*

По-голямата част от армията на „Меганикс“ се отправя към ЦМК на твоята корпорация, където ще се проведе решителната битка. Кейшо с основание предполага, че би трябвало да си разположил основната част от защитата си именно там, където корпорацията ти е най-уязвима: ако андроидите успеят да превземат тази сграда, те ще унищожат всички ключови фигури в „Тайера“ и разправата с останалите външни в Орм ще стане само въпрос на време.

Цялата армия на „Меганикс“ без 400 пехотинци води битка с частите, които си разположил в тази зона, по правилата на *Стандартни бойни действия*.

Ако твоите войници спечелят, можеш да преминеш на [321](#).

Ако андроидите надделят, очаква те [307](#).

Би могъл да заповядаш на групите си да се придвижат до ЦМК по различни маршрути, като поддържат връзка помежду си с обичайните комуникационни средства. Така увеличаваш фактора изненада при подхода и ще намалиш загубите в жива сила и техника преди решителната атака.

Ако избереш този вариант, мини на 303.

Алтернативното решение също има своите предимства: ако се движат по един и същ маршрут, всички групи след първата ще са подготвени за него, а и Кейшо ще има затруднения с предислоцирането на (най-вероятно) разпръснатите си бойни части.

*Ако избереш единичния маршрут, иди на **315**.*

Кабинетът ти в цитаделата на „Биотекс“ е толкова изпълнен с дима от пурите ти, че вентилационната система не може да се справи с него и дори твоите бели дробове, привикнали с отровата, ти създават затруднения с дишането. Използваш личния си асансьор, за да се качиш на последния етаж на кулата, и след минута се озоваваш на самия покрив.

Вятърът те блъсва с такава сила, че очите ти се насълзяват. Ядрото, проснато в краката ти, все още проблясва с експлозиите на спорадични битки, но в по-голямата му част цари онова особено спокойствие, което се постига само със силата на оръжието.

— Още една спечелена война — казваш на себе си.

Корпорацията, на която служиш, вече е едноличният господар на Орм и дълго, а може би завинаги, ще остане такава. Заедно с утрото идва и надеждата, че може би току-що си спечелил последната битка в живота си и най-сетне ще можеш да отдадеш дължимото на мира.

КРАЙ



Свободната зона още от основаването на Орм е квартал, запазен за извънземните. Мнозинството от живеещите там граждани и по-малки икономически обединения и всички извънземни локални общества подкрепят „Тайера“, като някои от тях имат възможността да го правят и с оръжие.

Това обяснява факта, че „Меганикс“ не изпраща абсолютно никакви военни части в тази зона. Ако си изпратил там някаква група войници, те остават без работа.

Продължи на [326](#).

Докладът на сенките ти не съдържа никакви приятни изненади: интелигентното ръководство на Кейшо е прекарало противниковата корпорация през войната с полагаемите се средни загуби, които си очаквал.

*Отбележи си загубата на 1000 от пехотинците на „Меганикс“ и 25 от сенките им и продължи на **318**.*

Факторът изненада всъщност изобщо не се увеличава, защото Кейшо е изкуствен интелект, ситуиран в Кибспейс, и като такъв може да проследява „обичайните комуникационни средства“, с които си служат командирите ти. Всички маршрути на пехотата ти стават известни на противниковите части в момента, в който ги научават и собствените ти войници, и пехотинците ти са въвлечени в редица сражения и засади, преди да достигнат до целта си. Правилната постройка на групите ти обаче предотвратява по-сериозните провали.

Отбележи загубата на 500 пехотинци и продължи на [322](#).

Поставянето на кръстосваните ти в предната част на пехотната колона не помага кой знае колко, защото операторите им са принудени да се движат със скоростта на пехотните ти войници — в противен случай ролята им на таран би била неизпълнима. През няколкото часа, които им отнема пътят, войниците ти стават жертва на поредица от засади и случайни атаки на патрулиращи вражески части. В тази формация неангажираните ти в схватката войници трудно си пробиват път до мястото, където са най-необходими, и когато пехотата на „Тайера“ най-сетне достига до целта си, съставът ѝ е драстично намален.

Отбележи загубата на 2500 пехотинци и всичките си наземни кръстосвачи и продължи на [322](#).

Мощната пехота на „Гайера“ безмилостно разбива отбранителната линия от андроиди и извънземните нахлуват в сградата на ЦМК, като разстрелват всичко, което се движи и е направено на Земята.

След час вече можеш да събщиш на господарите на корпорацията, че победата е ваша.

Мини на [314](#).

Къде ще разположиш кръстосвачите в общия строй на армията си?

Отпред, където да служат като таран, който да разчиства пътя на пехотата ти — на [304](#).

На свободни позиции от всички страни на колоната от пехотинци, които да кръстосват постоянно — на [324](#).

Андроидите се бият с необичайно ожесточение, виждайки крайната цел на битката — ЦМК на извънземната корпорация, цитаделата на външното присъствие на Земята — отвъд защитния обръч от пехотинци на „Тайера“. След няколкочасова ожесточена битка бойните им части успяват да го пробият и по осигурения коридор нахлуват щурмоваците на „Меганикс“, които превземат сградата и разстрелват всички господари на корпорацията, до които успяват да се доберат.

„Тайера“ загуби войната и ти остава единствено да се надяваш, че ще успееш да изложиш предложението си за корпоративна измяна на някой по-висшестоящ андроид, преди щурмоваците да те застрелят.

КРАЙ

Охраняващата група на „Тайера“ се справя с разпръснатите части на противника, като оставя основния поток да проникне към ЦМК на извънземната корпорация, без да влиза в бой с него.

Отбележи загубата на 20 точки Сила за „Меганикс“ и продължи на [298](#).

Докладът неприятно те изненадва: интелигентното ръководство на Кейшо е прекарало противниковата корпорация през войната без почти никакви загуби.

Отбележи загубата на 500 от пехотинците на „Меганикс“ и продължи на [318](#).

Изпращаш няколко гигабайта от периферията си, за да уверят андроидите от управляващата класа, че войната е окончателно спечелена, а самият ти потъваш в Кибспейс. Тук-там из Четвъртото ниво на Орм все още избухват информационни флуктуации, предизвикани от войната, но в по-голямата му част виртуалният свят отново е такъв, какъвто трябва да бъде: спокоен, ефективен, хладен и вечен.

Всяка секунда от бойните действия е запазена в паметта ти, но съзнанието ти мигновено прескача на други равнища, докато търси подходящ по големина проблем, с които да се захване. И докато разсеяно се плъзгаш по информационните магистрали в обичайния си аватар на бушуващо торнадо, в него бързо набира сила една интригуваща идея.

В края на краищата никоя война не е последна.

КРАЙ

311

Ако разполагаш с поне 10 наземни кръстосвача, можеш да продължиш на [306](#).

Ако нямаш такова звено в армията си, мини на [312](#).

Огромната колона от пехотинци, която поема към ЦМК на „Меганикс“, е ужасно тромава и през няколкото часа, които им отнема пътят, войниците ти стават жертва на поредица от засади и случайни атаки на патрулиращи вражески части. В тази формация неангажираните ти в схватката войници трудно си пробиват път до мястото, където са най-необходими, и когато пехотата на „Тайера“ най-сетне достига до целта си, съставът ѝ е драстично намален.

Отбележи загубата на 3000 пехотинци и продължи на [322](#).

Не трябва да забравяш, че все пак става дума за извънземни, които не се отличават с голяма самостоятелност. Малките ти групи поемат по, общо взето, сходни маршрути, като командирите им постоянно се съветват помежду си. Кейшо очевидно следи комуникациите на армията ти, защото много от служителите на „Тайера“ попадат в импровизирани от андроидите засади.

Когато пехотата ти най-сетне достига до целта си, съставът ѝ е сериозно намален.

Отбележи загубата на 1000 пехотинци и продължи на [322](#).

С победата си над „Меганикс“ корпорацията на извънземните печели Войната на Осморката, като собствените ти заслуги за това са огромни. Външните винаги са знаели, че човешките същества някой ден ще им отстъпят планетата си, но самият ти не си се надявал, че Каин, шефът на сенчестото звено на „Тайера“, ще бъде една от основните причини за това.

Прехвърли се на [330](#).

Решението ти е смайващо правилно. При варианта с различните маршрути факторът изненада всъщност изобщо не се увеличава, защото Кейшо е изкуствен интелект, ситуиран в Кибспейс, и като такъв може да проследява „обичайните комуникационни средства“, с които си служат командирите ти — така че всички маршрути на пехотата ти биха станали известни на противниковите части в момента, в който ги научат и собствените ти войници. Ако обаче изпращаш средноголемите си групи по един и същ маршрут, опасните места по него вече няма да са фатални за следващите, а времето все пак не е достатъчно, за да може врагът да организира големи засади.

Пехотинците ти достигат до целта си без никакви загуби.

Продължи на [322](#).

Изчаквателната позиция на противниковите военни части прави целта ти очевидна: трябва да превземеш Централния Мениджинг Корпус на „Меганикс“, за да лишиш противниковата корпорация от управление и да довършиш малкото андроиди, които не са били наблизно в момента на решителната битка за сградата.

Как възнамеряваш да прекараш войската си дотам?

— В една огромна група, с която да помиташ евентуалните защитни балове по-лесно. Този вид формация има и друго предимство: всичките ти пехотинци ще пристигнат до целта едновременно и ще имаш възможност за масирана унищожителна атака.

Ако избереш този вариант, продължи на [311](#).

— В няколко средни по размери групи, които да имат достатъчна самостоятелна сила за безопасно придвижване. Така ще имаш предимството на по-голямата мобилност чак до момента на атаката.

Ако заповядаш такова придвижване, мини на [299](#).

— В множество малки, бързоподвижни групи. Освен че ще могат по-лесно да влизат в бой с евентуалните противникови бойни групи, на които ще се натъкнете по време на придвижването, така войниците ти ще могат да атакуват ЦМК от много страни едновременно, като предизвикат фатално объркване.

Ако разделиш армията си на такива групи, иди на [319](#).

Макар и разпръснати, бойните части на противника се справят с твоите охраняващи войници, след което се присъединяват към основния поток от армията на „Меганикс“, за да атакуват ЦМК на извънземната корпорация.

Отбележи загубата на 20 точки Сила за „Тайера“ и продължи на [298](#).

Разузнавателните ти групи те уведомяват, че бойните части на „Меганикс“ са дислоцирани в изчаквателни позиции и не извършват почти никакви маневри. Очевидно Кейшо ти е отстъпил правото на първия удар, за да изгради тактиката си в съответствие с него.

Застанал по средата на командния си център, свиваш рамене. Ако не друго, това поне показва известно уважение към противника, което винаги може да бъде използвано като слабост.

Каква ще е глобалната ти тактика?

Нападателна — на [316](#).

Защитна — на [327](#).

Как ще придвижиш многобройните си групи до целта?

Последователно, на кратки интервали една от друга и по сходен маршрут — на [325](#).

От всички страни едновременно, като им оставиш крайни координати и максимална самостоятелност при избирането на маршрута — на [313](#).

След събранието на Седемте във Великото Гнездо, на което съобщаваш за окончателната победа на „Вулкан“ във войната, оставяш драконите да обсъждат по-нататъшната стратегия на корпорацията в условията на липсваща конкуренция и се оттегляш в Гнездото си, за да погледаш звездите.

След няколко часа размисъл изпращаш Харолд да извика всички сенки, които все още не спят, и внимателно обмисляш приветствените си думи.

Вече знаеш кой ще е новият ти урок за тях: „Където има светлина, има и сенки.“

КРАЙ

С Централния Мениджинг Корпус на „Тайера“, цитаделата на извънземното присъствие на тази планета, зад гърба си, пехотинците ти се бият с максимална мотивация. В плътния защитен обръч се разбива атака след атака на противника, докато най-сетне даваш заповед за настъпление и извънземните се втурват напред, като безмилостно унищожават разпокъсаните части на „Меганикс“.

След час вече можеш да съобщиш на господарите на корпорацията, че победата е ваша.

Мини на [314](#).

В момента, в който армията ти достига до Централния Мениджинг Корпус на „Меганикс“, бойните части на андроидите получават заповед за действие от Кейшо и около огромната сграда започва най-важната битка в тази война.

Ако извънземните победят, продължаваш на [305](#).

Ако армията на „Меганикс“ се окаже по-силна, очаква те [323](#).

Армията на „Меганикс“ хладнокръвно посреща приливната вълна от външни бойци, която безпомощно се разбива в образувания защитен вал, и когато Кейшо дава заповед за контраатака, пехотата ти е разкъсана на малки, отчаяно съпротивляващи се групи.

След по-малко от час щурмоваците на противниковата корпорация нахлуват ЦМК на „Тайера“ и разстрелват всички господари на корпорацията, до които успяват да се доберат.

Работодателят ти загуби войната и ти остава единствено да се надяваш, че ще успееш да изложиш предложението си за корпоративна измяна на някой по-висшестоящ андроид, преди щурмоваците да те застрелят.

КРАЙ

Името на наземните кръстосвани идва именно от това, че са най-полезни, когато „кръстосват“ въпросната територия. Операторите ти Обикалят тромавата ти пехотна колона от всички страни, като проверяват пътя напред и районите встрани и зад нея, и Войниците ти са навреме предупредени за всички засади от по-малките бойни части на „Меганикс“, повечето от които изобщо не влизат в бой с огромната военна сила на „Тайера“.

Когато войниците на извънземната корпорация достигат до целта си, загубите им в жива сила са незначителни.

Отбележи загубата на 500 пехотинци и продължи на [322](#).

Решението ти е глупаво. При положение, че армията ти е разделена на „малки, високоподвижни групи“, какъв е смисълът всички те да се движат по един и същ маршрут? Още преди половината от пехотата ти да е тръгнала по него, Кейшо вече е успял да организира стабилна засада за следващите ти войници.

Когато пехотата ти най-сетне достига до целта си, съставът ѝ е драстично намален.

Отбележи загубата на 2000 пехотинци и продължи на [322](#).

При приближаването си към ЦМК на „Тайера“ противниковата армия се разделя на групи, като улеснява задачата на дислоцираните ти в близката зона войници.

*Ако случайно не си изпратил никакви части тук, премини направо на **317**.*

Ако все пак имаш войници в тази зона, те водят битка с 400 от пехотинците на противника по правилата на Стандартни бойни действия_. (Приема се, че Силата и на двете враждуващи групи е 20.)_

*Ако извънземните победят, минаваш на **308**.*

*Ако загубят битката, иди на **317**.*

Зоните, които можеш да защитаваш, са три:

Цялата Свободна зона, в която да пръснеш отделни малки части на принципа на партизанската война, които да посрещнат и разсеят първия удар на противника.

Територията в радиус 10–15 километра около ЦМК на „Тайера“, където да организираш патрулиращи бойни групи с по-голяма мобилност, готови да се съсредоточат в мястото на атаката.

Самата сграда на ЦМК, където да построиш плътен защитен обръч.

Разпредели наличните си военни сили на три групи, които да поемат изброените зони. (Нямаш ограничения в състава на групите. Ако желаеш, можеш да оставиш някои от зоните неохранявани.)

*Когато си готов, продължи на **301**.*

Докладът приятно те изненадва: Кейшо е допуснал няколко сериозни грешки и армията му е претърпяла сериозни загуби, което ще улесни задачата ти.

Отбележи загубата на 1500 от пехотинците на „Меганикс“ и 25 от сенките им и продължи на [318](#).

Макар и твърде мръсна дори във военно време, идеята ти се оказва доста печеливша: болниците на „Биотекс“ са толкова слабо охранявани, че пехотинците ти буквално разбиват болничната мрежа на противника с минимални загуби от ваша страна.

Отбележи загубата на 200 пехотинци за „Тайера“ и 10 точки Сила за противниковата корпорация. После се върни на [216](#), за да избереш някоя друга линия на действие.

Сега, когато войната е спечелена и „Тайера“ най-сетне е господар на Орм, работата на външните тепърва започва. Свободната зона вече е излишна, защото целият град (а защо не и цялата планета?) ще стане собственост на извънземните. Знаеш някои факти от историята и си склонен да мислиш, че едва за няколко десетилетия тук ще престанат да ви наричат „извънземни“ просто защото Земята вече ще бъде една от вашите планети, а хората вече ще се наричат просто „местни жители“ или нещо по-обидно, което лингвистите ви успеят да измислят междувременно.

Но дотогава има още доста време. Тази война, макар и най-голямата, със сигурност няма да е последна. Каин ще продължи да убива, можеш да бъдеш сигурен в това.

Сенките, за добро или лошо, са вечни.

КРАЙ

Дневник

Корпорация	...
Герой	...
Сила
Бюджет
Пехотинци	...
Оператори	...
Сенки	...
Асове	...
Оръжие	...
МПС	...

Таблица на

шанса

1	5	3	6	1	2
4	2	1	5	2	4
3	1	5	4	6	3
5	4	2	1	4	1
2	3	1	3	1	5
1	5	4	2	6	1

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.