

C:\Users\Plazma\Desktop\Knhy pdf\Nová složka
(2)\Saberhagen_Frederick_Thomas-Bez_premysleni.PDB

PDB Name: Saberhagen_Fred-Bez_premysleni
Creator ID: REAd
PDB Type: TEXT
Version: 0
Unique ID Seed: 0
Creation Date: 15.7.2007
Modification Date: 15.7.2007
Last Backup Date: 1.1.1970
Modification Number: 0

Fred Saberhagen
Bez přemýšlení

Pevnost obřích rozměrů neobsahovala žádný život. Byl to kolos sestrojený již dávno zemřelými vládci, který měl za úkol ničit všechno živé. On a mnoho jemu podobných představovaly odkaz Země; pocházely z jakési dávné války mezi neznámými mezihvězdními říšemi, z doby, která by se těžce hledala na jakémkoli pozemském kalendáři.

Stačilo, aby se jeden takový stroj zastavil nad planetou kolonizovanou lidmi, a během dvou dnů byl schopen rozdrtit její povrch do hloubky stovky milí a změnit ji v neživá mračna prachu a páry. Právě tento stroj se už takové věci dopustil.

V jeho nevědomém, ale zatvrzelém boji proti životu nebyla žádná taktika, která by se dala dopředu předvídat. Pravěcí, neznámí hráči mu dali do vínku princip náhodného výběru, který měl za cíl zaktivizovat se nad územím nepřítele a způsobit mu co největší škodu. Lidé si mysleli, že jeho plán boje byl určen namátkovým rozpadem atomů v jakési hmotě zabudované hluboko v jeho útrokách, a proto měli zato, že ani teoreticky není možné postavit proti němu mozek, ať už lidský nebo elektronický.

Lidé nazvali tento stroj Berserkr.

Del Murray, bývalý odborník přes komputery, mu dával i jiná jména, ale právě teď měl plné ruce práce, než aby tím ztrácel čas. Pohyboval se po kabině své jednomístné stíhačky trochu vravoravými poskoky a zapojoval náhradní části zařízení poškozeného během posledního útoku Berserkrovy rakety, která jen o vlásek minula cíl. Živočich podobný velkému psu s předníma nohama, které vypadaly jako ruce lidoopa, se také pohyboval po kabině. Ve svých téměř lidských rukou držel zásobu pečetiých záplat. Kabina byla plná bílého oparu. Chvějící se opar označoval místa, kudy unikál vzduch do části trupu lodi, která nebyla pod tlakem. Pes-opice obcházel tato místa a přikládál na ně svoje záplaty.

„Hej, Foxglove!“ zakřičel Del Murray doufaje, že jeho rádio opět funguje.

„Nazdar, Murray, tady je Foxglove,“ ozvalo se náhle hlasitě v kabině. „Jak jsi daleko?“

Del byl příliš unavený na to, aby dal najevo, jak se mu ulevilo, že opět navázal spojení. „Hned ti dám vědět. Alespoň na mě na chvíli přestal střílet. Uhní, Newton.“ Zvíře nepozemského původu, jeho spojenec zvaný aiyan, se posunulo kousek dál od mužových nohou a dál automaticky pokračovalo ve vyhledávání škvír, kterými unikál vzduch.

Po další minutě práce se Del připoutal do měkce vypoštářovaného velitelského křesla. Před ním bylo něco na způsob operačního pultu. Během posledního útoku kabinou prolétly tisíce jemných ostrých třísek; bylo téměř zázrakem, že člověk a aiyan vyvázli bez zranění.

Radar byl opět v pořádku. Del řekl: „Jsem od něho vzdálen devadesát milí, Foxglove. Z opačné strany, než jsi ty.“ Byl teď v pozici, do které se snažil dostat od počátku bitvy.

Dvě pozemské lodi a Berserkr se nacházely půl světelného roku od nejbližšího slunce. Berserkr nemohl vylétnout z normálního vesmíru a vrhnout se směrem k bezbranným koloniím žijícím na planetách v systému tohoto slunce, pokud obě lodi zůstávaly v jeho blízkosti. Na palubě Foxglove byli pouze dva muži. Měli k dispozici více bojové techniky než Del; obě lodi však byly téměř mikroskopické ve srovnání s jejich protivníkem.

Radar ukázal Delovi prastarou masu kovu, v průměru jen o něco menší než New Jersey. Lidé do ní vypálili díry velikosti ostrova Manhattan a na mnoha místech zanechali krátery roztavené strusky velké jako jezera.

Avšak Berserkr byl stále ještě silný. V boji s ním doposud žádný člověk nezmáčknil. Mohl teď rozmáčknot Delovu malou loď jako komára; z neznámých důvodů se k němu ale choval jemně. Tato nepředvídaná situace měla v sobě zvláštní přidech hrůzy. Lidé nebyli nikdy schopni děsit svého nepřítele tak, jako on děsil je.

Taktika lidí ze Země, založená na hořké zkušenosti z bojů s ostatními Berserkry, vyžadovala současný útok tří lodí.

Foxglove a Murray představovaly dvě. Třetí by měla být na cestě, ale stále vzdálena ještě kolem osmi hodin.

Pohybovala se v hyperprostoru rychlostí C-plus. Dokud nepřiletí, Foxglove a Murray musí držet Berserkra v šachu; ten však zcela určitě bude mezitím spřádat svoje nepředvídatelné plány.

Může zaútočit na kteroukoliv loď v libovolném okamžiku, nebo může dát přednost chvilkovému příměří. Může také čekat hodiny, dokud lodi samy nezaútočí - a pak okamžitě přejít do protiútku. Naučil se jazyku pozemšťanů, mohl by také zkusit s nimi komunikovat. Ale nakonec se vždycky bude snažit zničit je a vše živé, co potká na své cestě. To byl základní instinkt, který mu byl naprogramován pravěkými válečnými magnáty.

Před tisíci lety by takové lodi, které mu nyní čelily, lehce smetl ze své cesty, bez ohledu na to, jestli nesly na palubě atomové bomby. Nyní si však jakousi elektrickou cestou uvědomoval, že rány, které utrpěl, ho oslabily. A snad také dlouhá staletí bojů přespříč galaxií ho naučila opatrnosti.

Dělové detektory náhle ukázaly silová pole formující se za jeho lodí. Loď byla v jejich objetí, ze kterého nebylo úniku stejně jako z objímajících tlap ohromného medvěda. Del očekával smrtelný úder. Držel třesoucí se ruku nad červeným tlačítkem, které by vyslalo atomové rakety na Berserkra - ale kdyby zaútočil sám, nebo i s Foxglovem, ten ďábelský stroj by odrazil útok, rozdrtil jejich lodí a vydal se zničit další bezmocnou planetu. Na útok bylo třeba tří lodí. Zmáčknutí červeného tlačítka představovalo jen nejzazší mez, poslední zoufalé gesto.

Del hlásil Foxglovu zprávu o silových polích, když tu jeho mysl pocítila první záchvěv dalšího útoku.

„Newton!“ zavolal ostře. Rádiové spojení nepřerušil; Foxglove uslyší a porozumí, k čemu se schyluje.

Aiyan okamžitě vyskočil ze svého lehátka. Stál před Dělem jako hypnotizovaný, veškerou pozornost upnutou na člověka. Del se někdy chlubil: „Ukaž Newtonovi obrázek, kde budou různobarevná kolečka, přesvědč ho, že představují určitý řídicí pult, a on bude mačkat knoflíky tak dlouho, dokud světla na skutečném pultu nebudou odpovídat symbolům na obrázku.“

Avšak žádný aiyan neměl lidskou schopnost učit se a tvořit v abstraktním pojetí. Právě proto se Del nyní chystal předat Newtonovi řízení lodí.

Vypnul palubní komputery. Stejně jako jeho vlastní mozek nebudou k ničemu během útoku, ke kterému, jak vycítil, se schylovalo. Ohlásil Newtonovi: „Situace Zombie.“

Zvíře zareagovalo okamžitě a přesně, jak bylo naučené. Pevně uchopilo Dělové paže a jednu po druhé je připoutalo ke stranám velitelského křesla.

Lidé se tvrdě poučili o Berserkrově zbraní, napadající lidskou mysl, i když podstata její činnosti byla stále ještě neznámá. Útok začínal pomalu a účinky netrvaly déle než dvě hodiny. Potom zřejmě musel Berserkr zbraň vypnout na stejně dlouhou dobu. Ale během svého působení zbavila jakýkoli lidský nebo elektronický mozek schopnosti plánovat a předvídat, aniž by si byl mozek schopen svoji nezpůsobilost uvědomit.

Delovi se zdálo, že tohle se už kdysi odehrálo, možná více než jedenkrát. Newton, ten zábavný chlapík, zašel ve svých skopičinách trochu daleko. Nechal ležet malé krabičky s barevnými korálky, které byly jeho oblíbenými hračkami, a pohyboval kontrolními páčkami na řídicím panelu. O svoji zábavu se s člověkem nechtěl dělit a nějakým způsobem se mu povedlo přivázat ho ke křeslu. Toto chování bylo vskutku neomluvitelné, zvláště když kolem měla podle všeho zuřit bitva. Del se snažil uvolnit své paže. Zavolal na Newtona.

Newton táhle zakňučel, ale zůstal u pultu.

„Newton, ty pse jeden, pojď a rozvaž mě. Já vím, co musím říci: před čtyřikrát dvaceti a sedmi...* hej, Newton, kde máš svoje hračky? Ukaž mi ty tvoje hezké korálky...“ Na palubě byly stovky maličkých krabiček s různobarevnými korálky, pozůstatky nějakého výměnného obchodu, se kterými si Newton velice rád hrál. Del pokukoval po kabině a pochechtával se nad svojí vlastní chytrostí. Rozptýlí Newtonovu pozornost a potom... nejasná myšlenka se rozplynula ve víru ostatních groteskních nesmyslů, které zaplnily jeho mysl.

Newton sem tam zakňučel, ale zůstával u pultu. Řídl teď loď sám. Mačkal kontrolní tlačítka v pořadí, kterému byl naučen. Celá tato akce byla zastíracím manévrem, jehož cílem bylo zmást Berserkra a přesvědčit ho, že řízení lodí je stále pevně v rukou člověka. Newtonova ruka se nikdy nepřiblížila k červenému tlačítku. Zmáčkl by ho pouze v případě, kdy by sám pocítil smrtelnou bolest nebo našel v křesle Delovo mrtvé tělo.

„O, rozumím a přepínám, Murray,“ ozval se čas od času hlas v rádiu, jako kdyby přijal zprávu. Někdy Foxglove dodal pár slov nebo čísel, která mohla něco znamenat. Del by byl rád věděl, o čem se vlastně mluvilo.

Konečně začal chápat, že Foxglove se snažil pomáhat udržet Berserkra v domnění, že Delovu loď stále ještě řídí funkční mozek. Strach se mu rozlil po celém těle, když si uvědomil, že opět přežil účinky zbraně, která útočila na jeho mysl. Rozmrzelý Berserkr, napůl génius a napůl idiot, vyčkával s útokem do chvíle, kdy si bude jistý úspěchem. Možná ho oklamali, možná to byla jeho strategie, která se absolutně nedala předvídat.

„Newton,“ zvíře zaregistrovalo změnu v hlase člověka a otočilo se. Nyní byl Del schopen předříkat slova, která pro Newtona znamenala, že už je bezpečné svého pána osvobodit. Byla to prakticky celá pasáž, příliš dlouhá na to, aby ji mohl odrecitovat člověk, jehož mysl se nacházela pod vlivem Berserkrovy zbraně.

„...nevymizí z této Země,“** zakončil Del. Newton radostně zakňučel a odstranil pouta z Dělových rukou. Del okamžitě zapnul rádio.

„Podle všeho působení zbraně skončilo, Foxglove,“ ozval se Delův hlas v reproduktoru větší lodě.

Velitel se oddechl: „Už má opět vládu sám nad sebou!“

Druhý důstojník řekl: „To nám dává určitou šanci na vítězství během příštích dvou hodin. Navrhuji zaútočit teď!“

Velitel pomalu, ale rozhodně zavrtěl hlavou: „Se dvěma loděmi nemáme žádnou reálnou naději. Za necelé čtyři hodiny dorazí Gizmo. Musíme čekání protahovat, jestli chceme vyhrát.“

„Berserkr zaútočí hned, jakmile se mu přístě povede zavařit Delův mozek! Myslím, že jsme ho neoklamali ani na minutu... My jsme z dosahu, na nás ta jeho zbraň nemůže, ale Del je v obklíčení. A od aiyanu nemůžeme očekávat, že bude bojovat místo Děla. Potom už bude pozdě, až Del a jeho loď budou zničeni.“

Velitelovy oči se bez přestání pohybovaly po řídicím pultu. Počkáme. Nemůžeme si být jisti, že Berserkr zaútočí, až přístě znovu zamíří svoji zbraň na Delův mozek...

Berserkr náhle promluvil. Jeho hlas se dutě nesl kabinami obou lodí. „Mám pro tebe návrh, malá lodi.“ Znělo to křaplavě, protože jeho hlas byl tvořen nahranými slovy a slabikami zajatých lidí obou pohlaví a různého stáří. Částičky lidských emocí, roztříštěné a seřazené vedle sebe jako motýli připíchnutí na špendlících, pomyslel si Velitel. Nebylo

důvodu si myslet, že Berserkr nechal zajatce naživu poté, co se od nich naučil jazyk.

„Ano?“ Delův hlas zněl ve srovnání s Berserkro-vým pevně a rozhodně.

„Vynalezl jsem hru, kterou budeme hrát,“ odpověděl Berserkr. „Když budeš hrát dobře, nezabiji tě okamžitě.“

„To nám chybělo,“ zamumlal druhý důstojník.

Po třech vteřinách přemýšlení udeřil Velitel pěstí o opěradlo křesla. „Chce testovat Delovu schopnost učit se, soustavně kontrolovat jeho mozek, a mezitím namíří paprsek zbraně na jeho mysl a bude zkoušet různé její modulace. A jestli nabude přesvědčení, že zbraň účinkuje, okamžitě zaútočí. Vsadím na to svůj krk. To je ta hra, kterou chce hrát.“

„Budu přemýšlet o tvém návrhu,“ chladně odpověděl Del.

Velitel řekl: „Nemusíš spěchat. Berserkr nebude schopen zapojit paprsek zbraně dříve než za dvě hodiny.“

„Ale my potřebujeme ještě další dvě hodiny...“

Delův hlas řekl: „Popiš hru, kterou chceš hrát.“

„Je to zjednodušená verze lidské hry zvané dáma.“

Velitel a druhý důstojník se na sebe podívali. Ani jeden si neuměl představit Newtona, jak hraje dámu. A ani jeden nepochyboval o tom, že Newtonovo selhání bude jejich smrtí a že další planeta bude bezbranná proti Berserkrově útoku.

Po minutě ticha se Del zeptal: „Co budeme používat místo hrací plochy?“

„Svoje tahy vždy oznámíme rádiovým spojením,“ řekl Berserkr bez zaváhání. Potom popsal hru podobnou dámě, která by se hrála na menší ploše a s menším počtem hracích kamenů, než bývá v normální hře. Nebylo na tom nic složitého, avšak hraní takové hry vyžadovalo funkční mozek, ať už lidský nebo elektronický, schopný plánovat a předvídat.

„Když přijmu tvůj návrh,“ promluvil Del pomalu, „jak se rozhodne, kdo bude táhnout první?“

„Snaží se celou záležitost zdržovat,“ pronesl Velitel. Hryzal si nehet na palci. „Nebudeme moci přispět žádnou radou, když ta věc bude poslouchat. Déle, měj se na pozoru, chlapče!“

„Abychom věc zjednodušili,“ řekl Berserkr, „v každé hře potáhnu jako první já.“

Del se mohl těšit ještě z jedné hodiny bez zbraně útočící na jeho mysl. Sestavil už šachovnici. Tahy hracími kameny se budou rádiem přenášet Berserkru a osvětlené čtverce na desce ukážou Delovi, kam táhl jeho oponent. Jestliže na něho bude Berserkr mluvit během hry, kdy jeho mozek bude pod vlivem zbraně, Delův hlas bude odpovídat z pásky, na kterou nahrál neurčitě, trochu agresivní věty, jako například: „Hraj a nezdržuj!“ nebo „Chceš to vzdát?“

Neřekl nepříteli, jak daleko byl se svými přípravami, protože se stále ještě zabýval něčím, o čem Berserkr nesmí vědět - systémem, který umožní Newtonovi hrát zjednodušenou dámu.

Del se nad svou prací tichounce zasmál. Ohlédl se na Newtona, který se povaloval na svém lehátku. Tiskl v rukou hračky, jako kdyby z nich čerpal útěchu. Tenhle trik přinutí aiyana sáhnout až na dno svých schopností, ale Del neviděl žádný důvod, proč by to nemělo vyjít.

Del podrobně prostudoval miniaturní obdobu dámy. Na malých kartách připravil schéma každé možné pozice, která se mohla vyskytnout. Newton bude na řadě pouze sudými tahy; díky Berserkru za tento přesný údaj! Del vyřadil určité tahy, které by vzešly z některých špatných počátečních tahů Newtona, a tím dále zjednodušil jeho úkol. Na kartách, zobrazujících možné zbývající pozice, narýsoval teď Del šipku, která označovala nejlepší tah. Nyní může rychle naučit Newtona hrát - stačí se jen podívat na příslušnou kartu a udělat tah, který ukazuje šipka.

„Ach,“ řekl Del, a jeho ruka se zastavila. Zadíval se do prázdna. Newton zakňoural, když slyšel toň jeho hlasu.

Del se kdysi zúčastnil šachové simulánky proti mistru světa Blankenshipovi. Vydržel do poloviny hry. Když se šachový velmistr opět zastavil u jeho šachovnice, Del postrčil dopředu pěšáka. Myslel si, že dosáhl pozice, kam na něho šachový velmistr nemůže, a že bude moci sám zahájit protiútok. Blankenship posunul figurku na nevinně vyhlížející políčko a odkráčel k další šachovnici - a v tom okamžiku uviděl Del blížící se šach mat. Byl vzdálen čtyři tahy, což bylo ale o jeden dále, než aby s tím mohl cokoliv udělat.

Velitel najednou vyslovil jasně a zřetelně neslušné slovo. Takové chování u něho bylo velice řídké. Druhý důstojník se na něho překvapeně podíval: „Prosím?“

„Myslel jsem, že to zvládneme.“ Velitel se odmlčel. „Doufal jsem, že Murray vymyslí nějaký systém, aby Newton mohl hrát tu hru, nebo aby to vypadalo, že ji hraje. Ale to nebude fungovat. Ať Newton bude hrát podle jakéhokoliv systému, ve stejné pozici bude vždy táhnout stejně. Může to být dokonalý systém - ale člověk tak nehraje, k čertu!

Člověk dělá chyby, mění strategii. I v takové jednoduché hře by to dělal! Ale hlavně, člověk se učí v průběhu hry a postupně se zlepšuje. To Newtona prozradí, a to právě ten bandita chce. Pravděpodobně ví o aiyanech. Jakmile si bude jistý, že proti němu stojí hloupé zvíře, a ne člověk nebo komputer...“

Po chvíli druhý důstojník řekl: „Přicházejí signály jejich tahů. Začali hrát. Možná bychom si měli pořídit šachovnici, abychom mohli sledovat hru.“

„Raději budme připraveni, až se přiblíží čas.“ Velitel pohlédl bez naděje na odpalovací knoflík a potom na hodiny. Ještě zbývaly dvě celé hodiny, než mohou začít doufat, že se Gizmo objeví.

Brzy na to druhý důstojník řekl: „Zdá se, že první hra skončila. Del prohrál, jestli dobře rozumím jejich výsledkové tabuli.“ Odmlčel se. „Pane, tady je opět ten signál, který jsme zachytili minule, když Berserkr zapojil paprsek zbraně na Dělo v mysl. Muselo to na něho zase začít působit.“

Velitel nemohl nic říci. Dva muži tiše čekali na nepřítelův útok a jenom doufali, že ho budou moci hodně poškodit v těch několika vteřinách, než je přemůže a zabije.

„Hraje další hru,“ řekl druhý důstojník nevěřícně. „A teď právě jsem slyšel, jak řekl 'Pohněme s tím trochu.'“

„Mohl nahrát svůj hlas. A pro Newtona musel připravit nějaký plán hry, ale to Berserkra na dlouho neoklame. To nejde.“

Čas se pomalu plížil kolem nich.

Důstojník řekl: „Prohrál první čtyři zápasy. Ale nedělá pokaždé stejné tahy. Škoda, že jsme si neudělali šachovnici. „Mlč už o té šachovnici! Dívali bychom se. na ni místo na řídicí pult. Zůstaň v pohotovosti!“ Po několika minutách, které se zdály nekonečné, druhý důstojník pronesl: „To snad není možné!“ „Co?“ „Teď to byla remíza.“ „Potom Del nemůže být pod vlivem paprsku. Jsi si jistý, že...“ „Je! Podívejte, tady. Stejně údaje, jaké jsme zaznamenali minule. Už na Děla působí skoro celou hodinu, a je stále silnější.“

Velitel se nevěřícně podíval na údaje, ale věděl, že se může na druhého důstojníka spolehnout. A informace na panelu byly přesvědčivé. Pronesl: „Potom se někdo - nebo něco - bez funkčního mozku učí, jak hrát. Ha, ha,“ dodal, jako kdyby se snažil vzpomenout, jak se smát. Berserkr vyhrál následující zápas. Další remíza. Další vítězství pro nepřítele. Potom tři nerozhodné hry za sebou. Jednou uslyšel druhý důstojník, jak se Delův hlas chladně zeptal: „Chceš to vzdát?“ Příštím tahem prohrál. Ale následující zápas skončil opět nerozhodně. Bylo zřejmé, že si Del dává s každým tahem víc na čas než jeho oponent, ale zase ne tolik, aby u něho vzbudil netrpělivost. „Berserkr zkouší různé modulace paprsku,“ řekl druhý důstojník. „A o hodně zvýšil jeho intenzitu.“ „Jo,“ vydechl Velitel. Několikrát už téměř zkusil zavolat Děla rádiem; chtěl říci něco, co by Děla povzbudilo. Chtěl se také zbavit vlastní horečnaté nečinnosti a zjistit, co se probíhá na lodi odehrává. Ale nemohl si dovolit riskovat - vměšování by mohlo pokazit ten zázrak. Nemohl uvěřit, že tento nevysvětlitelný úspěch ještě neskončil fiaskem, i když se celá hra postupně změnila v nekonečnou řadu remíz mezi dvěma dokonalými soupeři. Už před několika hodinami se Velitel rozloučil se životem i naději, a zatím stále ještě čekal na onen osudný moment. A čekal dál.

„... nevymizí z této Země!“** řekl Del Murray, a Newtonovy netrpělivé ruce začaly okamžitě uvolňovat jeho pravou ruku z pouta. Hra na šachovnici před nimi zůstala nedokončena. Paprsek působící na Delovu mysl byl vypnut v tom okamžiku, kdy Gizmo vletěl do normálního vesmíru, přesně v pozici a pouze o pět minut pozdě. Berserkr byl nucen soustředit všechnu svoji energii proti útoku Gizma a Foxglova. Del se vrhl ke computerům, které se také vzpomínaly z účinků paprsku, a zamířil na obrazovce na zjižvenou vypouklou střední část Berserkra. Máchl rukou a smetl hrací kameny s šachovnice. „Šach mat!“ zakřičel chraplavě a spustil pěst na červený knoflík. „Jsem rád, že nechteš hrát šachy,“ řekl Del později, když rozmlouval s Velitelem lodi Foxglove. „Z toho bych se nikdy nebyl dostal.“ Muži se dívali z oken ven na mrak rozpínajícího se plynu, který býval Berserkrem; kovová masa byla ohněm očištěna od pravěkého zla.

Velitel sledoval Děla: „Přiměl jsi Newtona hrát tak, že postupoval podle tvých diagramů, tomu rozumím. Ale jak se mohl naučit hrát?“

Del se zazubil: „On ne, ale jeho hračky ano. Počkej, než mě praštíš.“ Zavolal k sobě aiyana a vzal z jeho rukou malou krabičku. V krabičce to slabě zachrastilo, když ji pozvedl. Na vrchní straně byl nalepen diagram jedné možné pozice zjednodušené hry. Šipky jiné barvy označovaly každý možný tah Dělovými kameny. „Spotřeboval jsem pár stovek takových krabiček,“ řekl Del. „Tato byla ze skupiny, kterou Newton 'studoval' pro čtvrtý tah. Když našel krabičku, Jejíž diagram odpovídal situaci na šachovnici, vyňal z ní korálky bez dívání - mimochodem, to byla nejtěžší část, kterou jsem ho musel ve spěchu naučit,“ ukazoval při řeči Del. „A tenhle korálek je modrý. To znamená táhnout tak, jak ukazuje na vrchní straně krabičky modrá šipka. Oranžová šipka by teď znamenala chybný tah, vidíš?“ Del vysypal všechny korálky na dlaň. „Žádné oranžové korálky nezbývají. A na začátku jich tam bylo šest od každé barvy. Ale Newton dostal příkaz nikdy korálek do krabičky nevracet, dokud hra neskončila. Když potom výsledek na tabuli ukázal, že naše strana prohrála, vrátil se a všechny korálky, které použil, vyhodil. Tak byly postupně vyloučeny všechny špatné tahy. Za několik hodin se Newton a jeho krabičky naučily hrát perfektně dámu.“ „Hm,“ řekl Velitel. Zamyslel se na chvíli, potom natáhl ruku a podrbl Newtona za ušima. „Na to bych nikdy nepřišel.“ „Mělo mě to napadnout dříve. Základní myšlenka je stará pár století. A komputery mají být mým oborem.“ „To může být velká věc,“ řekl velitel. „Chci tím říci, že tvoje základní myšlenka může posloužit jakékoliv posádce, která by se dostala do styku s Berserkrovým paprskem mířícím na lidskou mysl.“ „Ano. A taky...“ Del o něčem uvažoval. „Co?“ „Přemýšlel jsem o chlapíkovi, se kterým jsem se jednou setkal. Jmenoval se Blankenship. Zajímalo by mě, jestli jsem přece jenom mohl něco vymyslet...“

* Úvodní část proslovu prezidenta Abrahama Lincolna, který přednesl 19. listopadu 1863, v době občanské války, při zasvěcování válečného póte u Gettysburgu v Pensylvánii jako hřbitova pro ty, kteří zde padli v bitvě v červenci toho roku. Poetický obrat 'Před čtyřikrát dvaceti a sedmi lety' poukazuje na rok 1776, kdy byla vyhlášena americká nezávislost. Tato řeč, velice slavná v amerických dějinách, je vytesaná v žule na stěně Lincolnova památníku ve

Washingtonu.

** Závěr tohoto proslovu. (Pozn. překl.)