

ГЛАВА

I

Лоша работа е
да си без глава

Карл Кобалински не е най-умният човек на света.

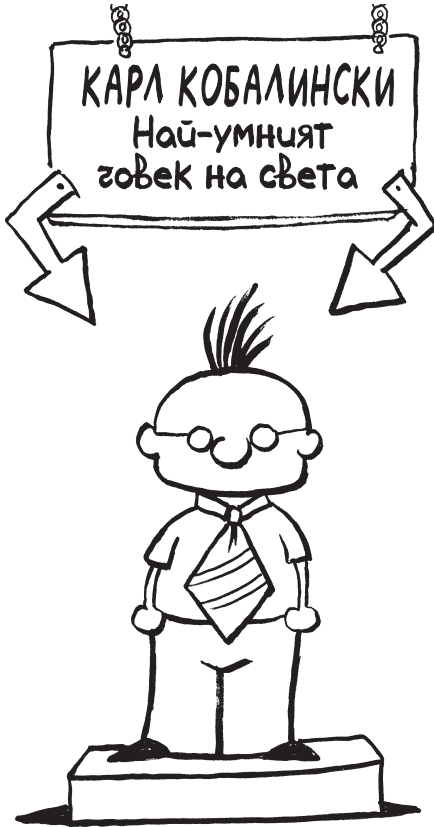
Само че хайде да ви видя как ще обясните тази работа на жената в карираното сако.

– Музей „Мори“ на световните исторически паметници вече е затворен – заявява тя. – А ти трябва да се прибиращ.

– Ама погледнете само това чудо – опитвам се да ѝ набия ум в главата. – Възмутително е.

– Кое? – пита тя.

– Това – соча аз статуята.



– Малкият, плащат ми осем долара на час, за да обикалям музея и да следя никой да не чупи. Ако имаш проблем с това кой е в музея, кажи на друг.

– Имам проблем и още как. Лъжи, лъжи и само лъжи. Всички знаят кой е най-умният човек на света.

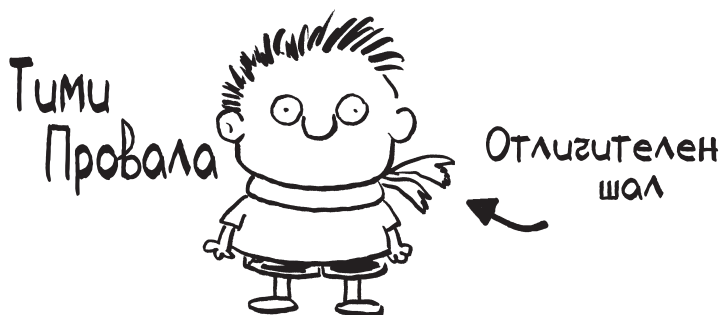
– Чудесно – мърмори тя и потрива слепоочия.

– Аз съм – натъртвам аз.

– Браво – провлачва тя и ме побутва към изхода с една ръка. – Позволи ми сега да покажа на най-умния човек на света как се действа с вратата.

Неочаквано ми се приисква да тропна с крак и да ѝ покажа кой съм.

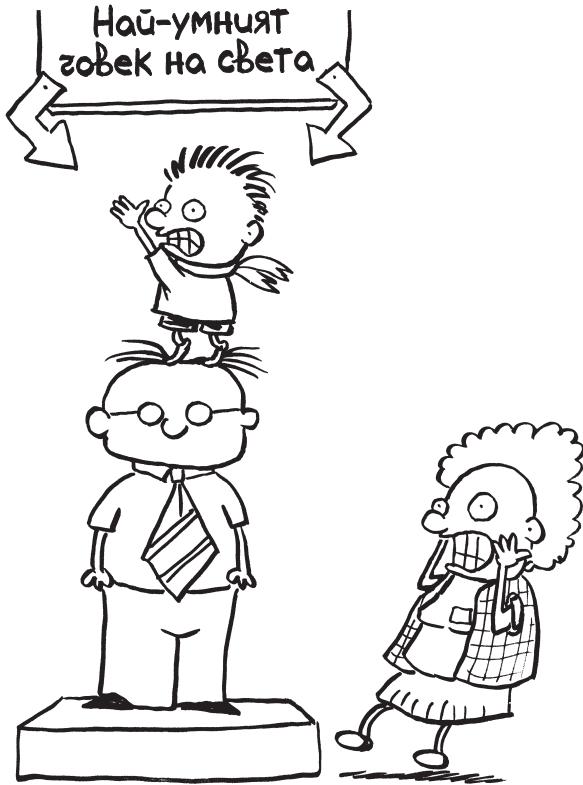
Ще ѝ покажа аз на нея кой съм аз:



Името е толкова добре познато, че тя би трябвало на секундата да се сети, че става въпрос за създателя, президента и главния изпълнителен директор на най-великата детективска агенция в града, може би дори в щата. Дори в страната.

Само че аз не си придавам важност. Пряка нещо много по-хитроумно.

Изкатервам се по Карл Кобалински и се опитвам да смъкна надписа.



– Какви ги вършиш? – писва жената от музея.

– Спасявам институцията ви от лъжа и измама! – тросвам се аз.

Само че не се получава.

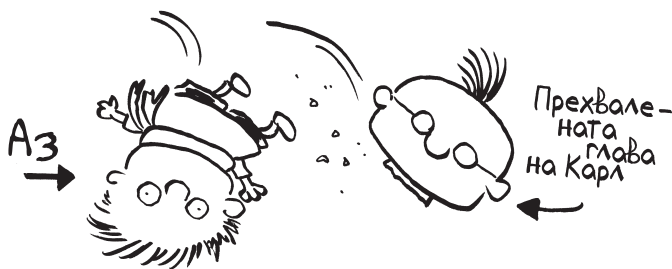
Няма как да се добера до надписа, без да подскоча. А се намирам на два метра и седемдесет от пода.

Затова правя онова, което би направил най-умният човек на света.

Скачам.

Едва тогава разбирам, че Карл може и да е имал як мозък, но статуята му не е с як врат.

Тъкмо когато подскачам, тя се пречупва, при което и аз, и прехвалената глава на Крал се търкулваме.



Озоваваме се право на пода на музея.

Оттам се разнося ново пропукване.

Този път идва откъм крака ми.

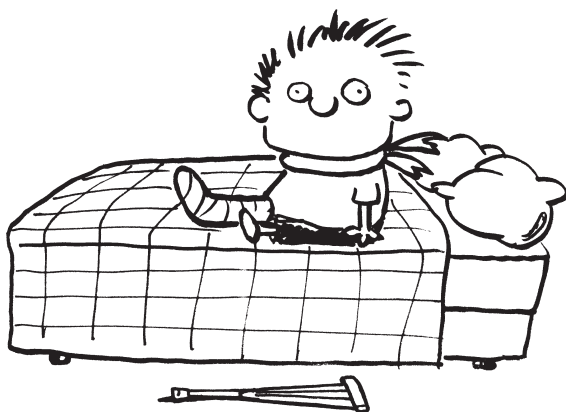
Обръщам се към приведената над мен жена от музея и изричам единствените логични думи.

– Видя ли сега какво направи?

ГЛАВА 2

Гипсът, който ми прегзи

Когато си лежите в леглото със счупен десен крак, можете или да плачете, или да си пишете мемоарите.

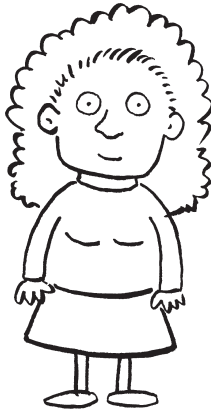


Тими Провала обаче не плаче.
Затова ви представям мемоарите си:

Родих се.
Показах какво е величие.
Създадох империя.

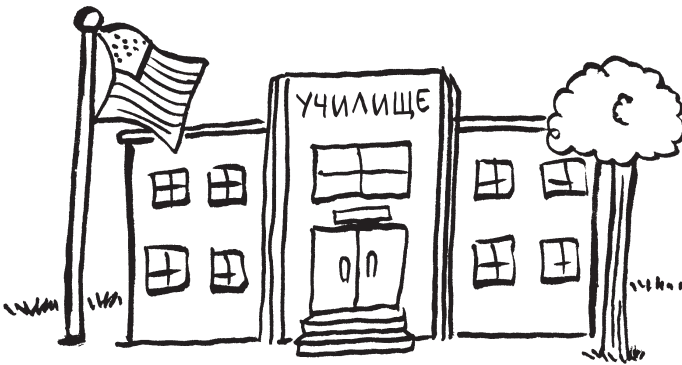
Империята беше вдигната на крака въпреки многото препятствия, които ме заобикаляха.

Като например Препятствие № 1.



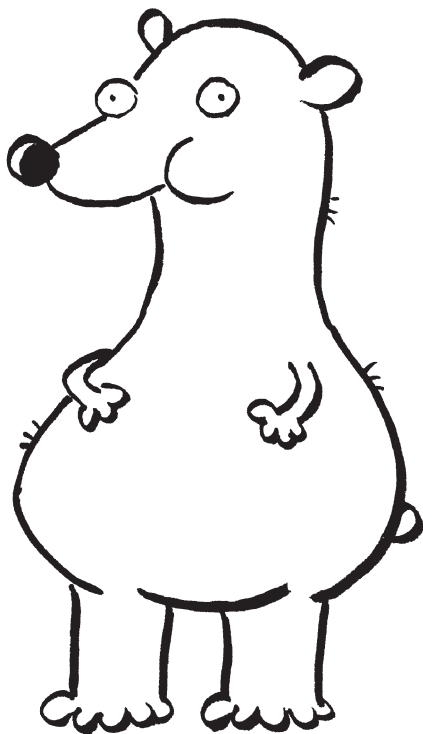
Това е мама. Тя е готин човек. Само че си има своите слабости.

Като например да настоява да ходя на това място:



Всъщност, училището не е лошо, но за онези, които имат нужда от него. За онези обаче, които са докоснати от величие, то представлява най-обикновена затъпяваща досада.

Да не забравяме и Препятствие № 2.



Той се казва Тотал. Той е шестстотин и осемдесет килограмова мечка. Роден е в Арктика.

Домът му обаче се топи като ледено кубче на слънцето. Освен това се е лутал цели 4990 километра чак до дома ми.

Затова му дадох работа.

През първите шест месеца нямаше друга полярна мечка, някога наемана от мен, на която да съм разчитал повече.

След това обаче си показа рогцата.

Това предателство беше толкова разтърсващо, че дори не желая да говоря за него.

Ще ви кажа обаче следното.

Ако някоя полярна мечка работи много упорито за вас през първите шест месеца, имайте предвид едно:

ТОВА СИ Е ЧИСТА ПРОБА ЗАМАЗВАНЕ НА ОЧИТЕ.

В НИКАКЪВ случай не го правете партньор в детективската ви агенция.

В НИКАКЪВ случай не се съгласявайте да промените името на агенцията от „Провал“ ООД на „Тотал Провал“ ООД.

И още нещо, докато реда предупреждения: не взимайте за пример човека, който е Препятствие № 3.



Той се казва Топчо Дебеланков. Той е най-добрият ми приятел. И е голям досадник.

Голям досадник е, защото се интересува единствено от оценките си.

Друго описание за него няма.

Освен това ще запълня страницата, която той щеше да заеме в тези мемоари, с рисунка на моето си лице.

