

Чертопоягодная история

По мотивам рассказа “Свист Дракона” Грегори Бэнфорда и Марка Лэйдлоу

Александр Яковлев

11 ноября 2009 г.

Содержание

I	2
1 В воздухе	2
2 Фабрика “Чертопоягодка”	4
2.1 Посадочная площадка	4
2.2 Ремонтный отсек	4
2.3 Кабинет директора	5
3 Путь домой	7
3.1 В воздухе над каской	7
3.2 В Калатине	8
4 Квартира Дрейка	8
4.1 Коридор	8
4.2 Туалет	9
4.3 Спальня	9
4.4 Кухня	10
4.5 Зал	12
5 Ангис	13
5.1 Посадочная площадка	13
5.2 Балкон таверны	13
5.3 Скальный выступ	15
II	17
6 Скальная платформа	17
7 Финал	19

Часть I

Меня накрыла тень, закрыв большой желтый диск Беты. Коричневая сумка надо мной распластала крылья и победно крикнула. Она увидела короба с ягодами и поняла, что что-то не так. Скорее всего, с его слабыми глазами, Дракон подумал, что это корзины с яйцами - мертвый сезон, но что Драконы знают о сезонах? - и атаковал бы их. Это была оптимистическая теория. Пессимистическая теория говорила, что Дракон увидел одного из нас. Я больно столкнулся с угловатым валуном и бросил взгляд наверх. Его пах вздувался и наливался фиолетовым: злость. Неутешительный знак. Яйцекрады не беспокоят Драконов до такой степени.

Его крылья подняли сильный ветер. Он соскользнул с выступа и полетел. Длинная шея извивалась в воздухе, как змея, и два близко посаженных глаза отыскиали меня среди камней. Нос расширился, поймав мой запах. Дракон триумфально зашипел.

Наш глассер был настроен на быстрый взлет. Но он был на 200 метров ниже, на единственном гладком месте, которое мы смогли найти. Я сложил руки в мегафон и крикнул в слабый горный туман: "Леопольд! Грабь воздух!". Я вдохнул поглубже и, разбежавшись, прыгнул.

Драконы неповоротливы в полете вверх, но они могут падать камнем. Единственный способ добраться до глассера быстрее - это череда падений.

Я заложил вираж вниз, вытянув руки. Гравитация на Лекс - это всего треть от нормальной на Земле. Даже когда ты падаешь, у тебя есть время все обдумать. Я могу производить расчеты довольно быстро - все получилось за девять секунд - но пытаться просчитывать без ошибок вместе с Драконом на твоём хвосте уже другая задача. Я отсчитал секунды и открыл парашют. Он взлетел и раскрылся.

Глассер приближался быстро; мое лицо обдувал ветер. Затем меня толкнули лямки; я рубанул по сбросу и дальше полетел уже свободно. Над головой раздался трубный рев. Что-то приближалось на четыре часа, и я повернулся, схватив блазер. Могло ли оно быть таким быстрым? Но это был Леопольд, на парашюте. Я побежал на глассер. Тот был направлен по лучшему попутному ветру, крылья уже откинута: стандартная предосторожность. Я пристегнулся, бросая ноги на педали.

Я поймал влажный, нечистый запах Дракона. Все громче рев, ближе. Леопольд прибежал захватившимся. Он поднялся и втиснулся в заднее сиденье. Глухой шум крыльев. Потолок сморщенной кожи. Какой-то свист наверху.

Драконы не летят, они плавают. У них есть большой зеленый мешок на спине, наполненный водородом. Они создают водород в желудках и могут пикировать, выпуская его сзади. Этого дракона пучило все больше, пока мы удалялись; он падал. Я заложил вираж, повернулся посмотреть на грозную коричневую гору, ухажующую всем своим гневом на нас, и усмехнулся.

"Беру назад все, что сказал утром", - с трудом выговорил Леопольд. - "Ты разделишь весь доход вместе с комиссионными, с самого начала."

Я ничего не сказал. Для себя я только что отметил, что где-то сзади налил в свои ботинки до краев ¹. Я закрыл глаза и успокоился.

1 В воздухе

Вы стоите с закрытыми глазами. Сзади доносится раскатистое негромкое бормотание мотора. Снизу шуршат верхушки деревьев.

Здесь игроку предлагается сделать одно логичное действие:

> открыть глаза

Если он медлит, изучает или не может додумать, то внешний мир начинает реагировать:

Откуда-то сзади я услышал голос Леопольда: - Ты что? Ты ведёшь глайдер с закрытыми глазами?!

Открой глаза сейчас же!

Вы не можете это сделать, поскольку не видите, что делать. Откройте глаза.

¹ Я не очень хочу подобную реалистичность, герою достаточно переодеться просто потому, что он изрядно провонял в Логове.

> кто я

Вас зовут Дрейк. В настоящее время вы проходите испытательный срок на должность собирателя чертопоягод. Любимое занятие: летать.

> открыть глаза

Вы открываете глаза и видите перед собою бескрайние облака Лекс.

С заднего сиденья доносится голос Леопольда:

-Давай я тебя заменю. А ты пока переоденься в чистое, а то мы, пока лазили в этом Логове, хорошо провоняли. Вещи там, сзади.

Вы меняетесь с ним местами: теперь он ведёт глайдер, а вы сидите сзади.

> переодеться

Пока вы переодеваетесь, Леопольд ведёт глайдер к фабрике. Мимо проплывают вершины гор, извилистые русла горных ручьёв. Вокруг ручьёв плотно растут столетние будры². Хотя будры и сбрасывают листву на зиму, на их верхушках растут вечнозелёные кусты чертопоягод. Поэтому сверху складывается впечатление, что вся роща покрыта зелёным ковром.

Под вами летают стервятники, высматривая в высоких лугах сонтра ужин.

Справа вы видите одинокого Дракона. Он с остервенением изрыгает пламя на невинные чертопоягоды. Если бы он только знал, что огонь подстёгивает их к росту....

Тем временем, вы заканчиваете. Вы устраиваетесь поудобнее на сиденье и смотрите за жизнью внизу.

Зима на Лекс удивительно красива. Если летом основной цвет вокруг - это красный, а осенью - жёлтый, то зимой все деревья странным образом зеленеют. Это просто феномен планеты, о котором в своё время долго спорили и искали причины...но так ничего толком и не нашли. Воздух в это время сухой, дождей мало, а солнца много. Из-за холодной погоды зимой ничего не растёт, но ничего и не отмирает. Очень удобно обсыпать поля, потому что чем бы ты их ни посыпал, оно пролежит аж до весны.

Под вами пролетают грозовые тучи. Вы слышите гром.

“Похоже, мы сядем в дождь,” - перекрикивает грозу Леопольд. - “В лучшем случае, на платформе будет мокренько. Но я бы предпочёл быть мокрым, чем вонючим.”

Вы выполняете вираж и проскальзываете сквозь облако. Солнце исчезает в тумане, и теперь на вас капает проливной дождь. Вам не за что спрятаться, поэтому вы терпите. Леопольд прав: быть просто мокрым намного приятнее, чем быть мокрым и вонючим.

Леопольд подводит глайдер к посадочной площадке, где вас уже ждут. Глайдер садится бесшумно и незаметно. Вы окончательно покидаете воспоминания о равнинах. Люди Леопольда подходят, чтобы взять упаковки с чертопоягодами. Леопольд вылезает и прислоняется к глассеру. Он смотрит, как отшелушиваются ягоды. Он выглядит устало и немного бледен.

“Проклятье,” - говорит Леопольд, словно обращается в пустоту. - “Я не могу этого понять, малыш. Драконы тащат больше ягод, чем обычно. Но тем не менее, мы не можем проникнуть в Логово. Ты бы подумал, что у них идет брачный сезон по тому, как они атакуют моих людей. Но ведь брачный сезон только через шесть месяцев, когда ветрокусты цветут на верхушках деревьев!”

Он поворачивает голову к вам и понимает удивление на вашем лице.

- “Когда ветрокусты цветут, то они выделяют очень много пыльцы. Ветер разносит её по долине, как понятно из названия. Пыльца будит в них инстинкты спаривания - заставляет их собирать ягоды с усиленным рвением, но также ослабляет их...Урожай подсакивает, но они его очень рьяно охраняют. Ты знаешь, что такое пыльца ветрокустов? А, да, у тебя же аллергия на неё, ты говорил...”

Леопольд замолкает и внезапно снова произносит - уже для себя:

-“Я не могу понять этого...В моих проектах всё было верно..”

Вы вылезаете из глайдера, но Леопольд вас останавливает:

-“Подожди, есть ещё кое-что. Я даю тебе полный ранг пилота - после того, что сегодня случилось, и вообще. Без тебя я бы сейчас переваривался в животе у того Дракона. Глайдер твой. Ты можешь

²Рассказ явно нуждался в расширении мира... Слово "будр" я образовал от бука и кедра. Чёрт знает, как Оно выглядит, потому что я никогда не встречал буков. Будем считать, что Этому больше 2000 лет, в высоте больше 50 метров и оно лиственное.

полететь на нем домой сегодня вечером, при условии, что встретишь меня в Таверне Ангис за стаканом как-нибудь потом. И приведи с собой свою девушку Эвелейн, если хочешь. А пока - счастливой дороги домой, Дрейк. ”

С этими словами Леопольд уходит, смотря на людей, шелушащих ягоды.

2 Фабрика “Чертопоягодка”

2.1 Посадочная площадка

Капает мелкий дождик.

Вы стоите на посадочной площадке компании “Чертопоягодка”. Повсюду текут ручейки, сливаясь в лужи и просачиваясь сквозь щербатую, потрескавшуюся поверхность площадки.

Перед вами стоит глайдер, готовый к отлёту. Вам достаточно лишь сесть в него.

На полу перед ним валяются шкурки чертопоягод.

Чуть поодаль от глайдера стоят кем-то забытые пустые клетки высотой примерно до пояса. Слева стоит здание компании - большая ржавая пирамида, на вершине которой стоит острый длинный шпиль. В одном из боков пирамиды виднеется массивная дверь.

В другом боку есть углубление. Под удобной железной крышей располагается ремонтный отсек. Отсюда видны различные механизмы и приборы для починки глайдеров. Видимо, в последнее время там было много работы.

> кто я

Вы - Дрейк. Вы работаете собирателем чертопоягод и имеете для этого собственный глайдер новейшей модели. Правда, ваша девушка пока что об этом не знает.

> осмотреть клетки

Клетки сделаны из прочного дерева, но выглядят так, словно их здесь забыли. Они поставлены друг на друга.

> взять клеть

Клеть слишком велика неуклюжа, чтобы таскать с собой. Оставьте её здесь, как её оставили до вас.

> подобрать шкурки(чертопоягод)

Вы собираете горсть шкурок в карман. Очень интересно, зачем они вам могут понадобиться.

> осмотреть шпиль

Шпиль как шпиль. Торчит посреди пирамиды, и смотрит в небо³

>войти в здание

Вы входите в здание “Чертопоягодки”. Вы стоите в небольшом коридорчике.

Слева от вас находится ржавая железная плотно закрытая дверь. Туда ушли Леопольд и его люди.

Прямо от вас уходит лестница вверх. Указатель над лестницей гласит: “Кабинет директора ↑ ”.

Справа - ещё одна ржавая железная дверь, но она уже открыта. Через неё явственно можно увидеть ремонтный отсек.

2.2 Ремонтный отсек

Вы входите в ремонтный отсек. Вам в глаза бросается механическая рука одного из ремонтных роботов. Она раскрыта, и её три пальца словно хотят поймать вашу шею.

Опомнившись от секундного шока, вы осматриваете отсек тщательнее. Здесь есть какой-то непонятный робот с котелком вместо руки, ещё более непонятный робот с одной трёхпалой рукой (это он хотел вам переломать шею) и какая-то мусорка на колёсах⁴.

> осмотреть мусорку

Как гласит бирка на дне, мусорка на колёсах - это на самом деле Робот Универсало Назначения.

³Интересная идея - действительно использовать эту общую странную архитектуру.

⁴R2D2 очень похож на мусорку, по-моему :-)

> скормить роботу универсального назначения шкурки⁵

Вы кладете в приёмный отсек робота горстку ягодных шкурок. Робот удовлетворенно чавкает. Уничтожив всю биомассу, он начинает гудеть. Когда он останавливается, в боку открывается другое отверстие. Там стоит пластиковый стаканчик с густым ягодным соком.

> выпить ягодный сок

Вкусно⁶.

> осмотреть робота с котелком

Станный робот с котелком вместо руки. Где включается, непонятно. Котелок пуст.

> налить сок в котелок

Вы выливаете стакан чистейшего ягодного сока в грязный котелок. Котелок нагревается и начинает раскручиваться. Вы отходите подальше, чтобы вас не зацепило. Когда котелок останавливается, на дне под слоем сока лежит что-то ягодное, но непонятное.

> взять сок

Вы сливаете сок вместе с чем-то непонятным обратно в стаканчик.

> выпить сок

Вы осушаете стаканчик. Вкусно. На дне стаканчика плещется полутвёрдая смесь из чего-то непонятного и...другого чего-то непонятного.

> отдать смесь мусорке

Вы ставите стаканчик в приёмное отверстие. Робот начинает гудеть. Когда гудение заканчивается, робот начинает пищать. Когда же он заканчивает и пищать, то он издаёт вздох и открывает выходной отсек.

Там лежит кусок пластика.

> отдать кусок пластика трёхпалой руке

Рука приходит в движение и быстро лепит вам из кусочка пластика элегантную фигурку Дракона. Вы берете из руки фигурку и прячете в карман.

2.3 Кабинет директора

Вы поднимаетесь по ржавой лестнице, и заходите в кабинет.

Кабинет Леопольда чист и убран. На окнах висят горизонтальные жалюзи и приятные белые занавески. Стены обклеены обоями с изображениями различных видов Драконов. Через окна можно увидеть, как дождь бьёт по посадочной площадке. По левую сторону от двери висят:

- красный диплом
- изображение анатомического строения Дракона
- патент
- портрет самого Леопольда в обнимку с маленьким Дракончиком

По правую сторону можно рассмотреть:

- План по сбору чертопоягод
- Какой-то график
- Вырезка из газеты

Красный диплом

Награждается красным дипломом Леопольд Ирсен, закончивший Университет Биологии и Генетики Альдебарана по специальности: биоинженерия.

⁵Я описываю лишь действие; когда будем программировать, вот тогда уже надо будет думать над тем, как описать это действие кратко

⁶Сока больше нет, и дальнейшие манипуляции невозможны.

Анатомия Дракона

Рот - 2 ряда зубов, второй ряд загнут внутрь. Пометка гласит: “Дракон заглатывает ветку с ягодами и двигается назад. Ягоды не могут пройти сквозь зубы и остаются в защёчных мешках”. Язык очень груб, чтобы выдержать высокие температуры.

Купол с водородом. Водород образуется в желудках и поднимается в купол. При необходимости водород извергается через рот.

Воспламенительный орган. Находится у основания языка. Поджигает водород, когда Дракон выдыхает его. Драконы опаляют верхушки деревьев, что способствует росту чертопоягод.

Хвост. До 3 метров в длину, он короче у самок. Обладает сильной мускулатурой, помогает в полёте.

Крылья. Плохо приспособлены для полётов, но хорошо помогают планировать. Перепонка крыла способна выдержать выстрел из блазера в упор.

Гипоталамус...так, дальше можно не читать. В этих анатомических терминах сам чёрт ногу сломит.

Патент

Пятилетние права на патент по генетике. До истечения срока ещё полгода.

Портрет

Подпись гласит: “Леопольд Ирсен, вместе с одним из 76 первых экземпляров нового вида”

План по сбору чертопоягод

Глядя на план, трудно поверить в него. На фабрике остался всего один глиссер, и тот только что подарили вам. Видимо, цифра “1 600 тонн” напротив этого месяца немного устарела.

График

График показывает количество выделенной ветрокустами пыльцы за последние несколько лет. Прогноз на два года хороший: пыльцы становится меньше. Твёрдой рукой Леопольда на графике прочерчены две линии: синяя подписана как “Минимальный уровень для возбуждения брачных инстинктов”, красная - как “Максимальный уровень, разрешенный для сбора ягод”. Столбик на этот год находится чуть выше синей отметки.

Вырезка из газеты

“Леопольд Ирсен получил премию за выдающееся открытие в области биоинженерии от Университета Биологии и Генетики Альдебарана”

...Мр. Ирсен вывел абсолютно новый вид животных. Потомки родной формы Лекс, раздутиков, стали намного больше, крепче и у них проявилась огромная жажда к сбору чертопоягод. Эти лакомства роскошно хороши, богаты протеином и восхитительны. Новый вид на вооружении Лекс позволит существенно сэкономить на сборе чертопоягод, подняв экономику планеты на существенно новый уровень. Мр. Ирсен уже получил патент на сбор...далее дифирамбы в адрес Университета Биологии и Генетики.

- > сесть в глайдер
- > полететь домой (домой)
- > взять глайдер

3 Путь домой

3.1 В воздухе над каской

Глайдер свистит как отвратительный телефон на всем пути до дома. На горизонте вы видите какое-то легкое облачко. Приблизившись, вы распознаёте летучие заросли ветроежевики. Вы замечаете что-то блестящее в зарослях, и останавливаетесь. Парус глайдера складывается и исчезает внутри мачты.

Вы стоите в висящем на высоте пятисот метров глайдере. Перед вами, и под вами — живое облако из цепляющейся, барахтающейся и переливающейся всеми оттенками черного и фиолетового ветроежевики. Где-то в середине облака вы видите что-то жёлтое. Похоже на каску.

> улететь отсюда (лететь дальше)

Вы вылетаете из зарослей, не обращая внимания на каску.

> осмотреть глайдер

Сейчас глайдер находится не в лучшем виде: на заднем сиденье лежит ваша грязная одежда, багажник заляпан ягодным соком, мачта поцарапана неизвестно почему, лобовое стекло помутнело... Но тем не менее, он сохраняет свой величественный вид.

Ещё бы — ведь это же модель D-750, самая быстрая на этой планете! Леопольд не зря тратил деньги на них. Уникальная форма крыла с улучшенной обтекаемостью — специально приспособленная под здешние атмосферу и гравитацию, телескопическая мачта, надёжно хранящая тонкий чувствительный парус, удобные сиденья... Глиссер мал, но чертовски ладно выполнен. Ощущения его пассажиров никак не похожи на ощущения полёта — вас ни когда не покинет уверенность в том, что вы едете по скоростному шоссе, а под вами — надёжный асфальт, а не полкилометра ветра. От машины его отделяет три вещи: он работает на парусной тяге; багажник открывается к заднему сиденью, а не от него; здесь нет дверей, чтобы их открывать. Широкое лобовое стекло защищает вас от ураганного ветра, а высокий борт не даст вам ненароком упасть. Багажник глайдера специально увеличен, чтобы вмещать до 30 упаковок с ягодами.

> осмотреть багажник

Багажник не прячет в себе ни одной ягодной корзины. В углу сиротливо лежат ящик с инструментами и якорь.

> достать якорь

> осмотреть якорь

Тяжёлый якорь для закрепления на трудных участках. Большому кольцу якоря привязана длинная вевка.

> выкинуть якорь

Вы выкидываете якорь вместе с верёвкой⁷

> поддеть якорем каску (подцепить якорем каску)

Вы осторожно выбрасываете якорь, держа свободный конец верёвки. Поддев якорем каску, вы начинаете вытаскивать её из зарослей.

Сильный порыв ветра сбрасывает каску с якоря, и она летит вниз. Она застревает на два метра ниже, чем раньше; теперь вы лишь смутно можете разобрать её.

> поддеть якорем каску

Вы осторожно выбрасываете якорь и спускаете его по верёвке как только позволяет её длина...но он не может даже задеть каску; он висит в метре над нею.

> привязать одежду к верёвке (привязать рубашку, штаны)

Вы удлиняете верёвку, привязав к свободному концу вашу грязную рубашку. Наверное, она выдержит вес якоря.

> поддеть якорем каску

Вы выбрасываете якорь за борт и осторожно спускаете его до уровня каски. Затем вы так же осторожно поднимаете каску вверх, зацепив её якорем.

⁷Единственно верное действие далее — лететь прочь.

Якорь стучается о днище глассера и опасно накреняется...но вы успеваете схватить каску перед тем, как она срывается с крючка⁸

> осмотреть каску

Жёлтая каска носит эмблему “Чертопогодки” - компании Леополяда. Похоже, раньше у него была какая-то форма работников. Каска очень напоминает спелеологическую, только под фонарём прикреплена железная табличка: “Лорн Крамер”.

> лететь дальше

Мачта открывается, и вновь раскрывшийся парус ведёт вас к Калатину. Вы подчищаете салон от упавших веточек ветроежевики, и забываете о помехе.

3.2 В Калатине

Вы подлетаете к Калатину — большому высокому городу, шпили которого видны издалека. Город кажется старше времени — он был построен 1200 лет тому назад первыми людьми на Лекс. Когда дерево в нижних постройках старело и разрушалось, поселенцы строили новые кварталы, прямо над ними; они моментально вписывались в город. Когда-нибудь Калатин станет мечтой археолога; сейчас же это — кошмар поселенца.

Вы приближаетесь к своему дому, тщательно ведя скиммер среди столбов и поддержек старого города. Наконец, вы останавливаетесь в центре этой огромной деревянной паутины, прямо под крышей вашего дома.

> приземлиться

Деревянная крыша поката и неровна; она не подходит для приземления на неё.

> взять якорь (достать якорь)

> бросить якорь на крышу

Вы бросаете якорь на крышу. Теперь скиммер надёжно закреплён рядом с крышей.

> спуститься на крышу

Вы осторожно спускаетесь на крышу. Она скрипит под вашей тяжестью. Вы тихонечко проходите к люку чердака и спускаетесь внутрь дома.

> прыгнуть на крышу

Вы прыгаете на крышу, и старые брёвна не выдерживают вашего веса. Вы летите вниз вместе с крышей, и увлекаете за собой весь дом. Ударившись об землю, ваше тело перемалывается огромными прогнившими бревнами.

Игра окончена.

4 Квартира Дрейка

В квартире царит лёгкий беспорядок. Ну, не то чтобы лёгкий — баллов на 8. Вы с Эви только что переехали, поэтому во всех комнатах стоят ещё не распакованные чемоданы, баулы, тюки, мешки, мешочки, корзинки, а в спальне даже есть сундучок.

Вы закрываете дверь на чердак и осматриваете коридор.

4.1 Коридор

Трудно назвать эту комнату коридором. Скорее, это — полоса препятствий. Всякий входящий (или входящая) в эту полосу обязательно наткнётся на поставленную прямо напротив двери вешалку, сейчас пустую. Затем его или её ждёт линия из трёх мешков с одеждой, через которые надо перешагнуть и оказаться перед входом в спальню. Если спальня — не то, что вас устраивает, то извольте осторожно проскользнуть между огромным шкафом и деревянной сучковатой стенкой. Если кухня

⁸Здесь можно сделать различие по трудности: при выбранной сложности больше нормы каска опять срывается...и что-то там дальше. Если привязать одежду к верёвке раньше первого раза, то верёвка будет слишком длинной и будет лишь запутываться в зарослях. С другой стороны, Дрейк же сам регулирует её, то есть, можно и разрешить подобное действие.

— опять не то, то перед вами стоит последнее испытание — шаткий скрипучий пол перед залом. Одно неверное движение — и прогнившие доски унесут вас вниз вместе со своими обломками. Словом, безопасно пройти можно только в туалет. Курорт для мазохиста...но молодыжёнам без работы была важнее цена, чем удобство. Хотя, вспоминая знаменитое “С милым рай и в шалаше”, вы бы лучше согласились на шалаш.

Вы стоите в коридоре. Перед вами — пустая вешалка. Вы можете пойти в туалет, спальню, кухню или зал.

4.2 Туалет

Вы стоите в туалете. Здесь очень темно, и нельзя ничего разглядеть.

> включить свет

Старая лампочка нехотя загорается и льёт свет на тёмные механизмы внутри туалетной комнаты. Теперь вы можете понять и воочию увидеть всю мощь и умение местных строителей.

Комната разделена на три части. Посередине стоит деревянная чаша с водой; под ней висит зеркало. Удивительно, но чаша тверда и целёхонька, хотя в таком возрасте давно должна была прогнить и рассыпаться. На краю чаши лежит мыло. Вода в чаше, по замыслу строителей, должна собираться из дождевой, падая с крыши через специальное отверстие; тем не менее, когда над домом возвели новый ярус города, подобный механизм был заменен стандартным дровопроводом⁹.

Справа от этого импровизированного умывальника стоит аналогичный, только побольше. Он пустует, но над ним висит огромная бадья, из которой торчит шланг с ситечком. Эта ванна немного потрескалась и, возможно, пропускает воду — но тем лучше для нижних соседей; главное, что душ работает — и вы это знаете. Рядом с этой большой ванной подвешен крючок для полотенец — к сожалению, он пуст.

В левой части комнаты стоит большой деревянный унитаз. Вас никогда не интересовало его строение и принцип работы, а по удобству он мало отличается от дырки в полу, но! - на него можно сесть, а это радует. Сливной бачок стоит рядом, но воды в нём нет.

> помыться

Вы сбрасываете одежду и принимаете душ. Теперь вы чисты и нормально пахнете.

[Да, и ещё: вы голый. Если вы не оденетесь, то Эви вам напомнит.]

[Если принять душ без мыла, то вы не вымоете волосы.]

[Если принять душ, то вы автоматически вымоете руки.]

> снять бадью

Бадья надёжно прикреплена к потолку так, чтобы её можно было повернуть, но не снять.

4.3 Спальня

Вы стоите в спальне. Всё, что здесь есть — это большая резная деревянная двуспальная кровать, ласково застеленная белой простынёй и покрывалом, и платяной шкаф. На подоконнике стоит маленькая плоская подставка для статуэток.

Остальное пространство занято хаосом.

> открыть шкаф

На одиноких плечиках висит ваш запасной костюм.

> переодеться

Если в одежде Вы сбрасываете с себя одежду и переодеваетесь в чистое.

⁹Жители Калатина, обладая ничем, кроме дерева, быстро научились обрабатывать дерево так, чтобы оно было долговечным, не портилось от воды и не пропускало воду. Из такого материала и был построен весь город, включая дровопровод. Но эта технология незнакома Дрейку.

> одеться

если голый из ванной Вы одеваетесь в чистый костюм.

> кто я

Чистый, одетый и прекрасно пахнущий мужчина в полном расцвете сил. Между прочим, жена-тыйй.

> осмотреть кровать

Кровать была оставлена здесь предыдущими хозяевами — слишком большая, чтобы вынести. Твёрдая порода и изысканный резной рисунок сразу понравились молодожёнам. Этот живой памятник искусству древних мастеров выглядит не очень старым, хотя прежние хозяева уверяли, что ему лет 200, не меньше. Рисунки на ножках, спинках и сторонах изображают древних духов из созвездия Водолея. Видимо, они должны были оберегать спящих.

> взять подставку

Подставка надёжно приклеена к подоконнику.

> поставить фигурку Дракона на подставку

Фигурка Дракона покрывается белым светом вместе с подставкой. Вы видите, как большое белое пятно меняется в размерах. Когда же свет исчезает, перед вами стоит большое ПАСХАЛЬНОЕ ЯЙЦО.

> разбить пасхальное яйцо

Вы разбиваете яйцо коленом.

Оттуда вываливаются очки.

Поздравляем! Вы заработали 1000 дополнительных очков прохождения.

Вам вручена медаль "Курилка"¹⁰!

> осмотреть сундучок

Сундучок надёжно спрятан в куче хлама и, если бы вы не знали, что он там есть, вы бы никогда его не нашли. Это небольшой сундук, размером с два чемодана. Он сделан из чистого дерева и обит железом. Массивная крышка ничем не заперта.

> открыть сундучок

В сундучке вы видите: кусок проволоки толщиной с карандаш, острый на конце; маленький железный куб; длинный железный прямоугольный стержень; такой же стержень, но прикрепленный к квадратному железному широкому основанию.¹¹

> поставить стержень на платформу

Стержень защелкивается, и в ваших руках оказывается красивая железная двухступенчатая пирамидка.

> поставить куб на пирамиду

Щелк! Пирамида обзаводится третьим ярусом.

> поставить кусок проволоки на куб (пирамиду)

Щёлк! И теперь на пирамиде стоит длинный шпиль.

Поздравляем! Вы заработали 500 дополнительных очков прохождения.

Вам вручена медаль "Строитель"!

4.4 Кухня

Кухня — пожалуй, самая красивая из всех комнат. Здесь много света и мало тюков с вещами, поэтому чувствуется какой-то...простор, наверное. Открытый огонь в Калатине запрещён, поэтому плита, стоящая здесь, использует микроволновую и солнечную энергии. К слову, на тех же принципах работает и холодильник, только с другими целями.

Над плитой подвешен шкафчик для посуды. В нём хранятся кастрюли, тарелки, столовые приборы и прочее, что не хочется оставлять на виду.

Между плитой и холодильником стоит деревянная раковина с краном.

На широком обеденном столе лежит клочок бумаги, на котором что-то нацарапано.

¹⁰Я думаю над тем, чтобы ввести достижения в игру. Или медали..общая мысль ясна - средство слежения за прохождением, очки либо медали.

¹¹Дальнейшее можно сделать на протяжении всего квеста. Подсказка к этому будет дана на входе в таверну.

> взять ключок

Вы берете записку и читаете:

“Дрейк, я вернусь позже обычного. Свари себе суп сам, сухая смесь лежит в холодильнике. Твоя Эви.”

Здесь есть два варианта: ждать или сварить суп.

> ждать

Проходит некоторое время. В замке поворачивается ключ, и в квартиру входит Эви.

- О, Дрейк, ты уже тут. - она немного удивилась вам. - Звонил Леопольд - я рада, что ты получил работу. Кстати, он ждёт нас в твоем... Извини, что задержалась, просто надо было заскочить кое-куда. - Эви снимает верхнюю одежду, и вы видите её чёрный строгий наряд - Ты ничего не ел? Я же оставила тебе смесь, сварил бы супчику... Ладно, тогда подожди, пока я переоденусь, и мы пойдём. [Кстати, тебе бы самому не помешало переодеться, ты ужасно выглядишь.

[Эви подходит чуть ближе, но останавливается и водит носом: “Что это за запах? Ты всё-таки решил приготовить суп? Такое впечатление, что кто-то умер, и ты в это всё — сейчас же иди мыться. Я оставлю твой костюм в туалете, на крючке.]].

С этими словами она уходит в другую часть коридора. [...]

/или/

> открыть холодильник

Вы открываете холодильник. В морозном ящике лежит сухая смесь, дожидаясь вашего внимания.

> взять сухую смесь (взять смесь)

Борщ сухой (обезвоженный), 1 порция. Негусто...

> прочитать смесь

Насыпать содержимое пакета в кастрюлю с кипячёной водой, размешать и довести до кипения.

> открыть шкаф

В шкафу лежат алюминиевая кастрюля, две ложки, два гранёных стакана, поварёшка и две тарелки.

> взять кастрюлю

Вы берёте алюминиевую кастрюлю. Она пуста и чиста.

> налить в кастрюлю воды

Вы открываете кран и наливаете в кастрюлю воды до половины.

> поставить кастрюлю на плиту (кастрюлю с водой)

Вы ставите кастрюлю на плиту и включаете плиту. Вода начинает нагреваться и вскоре вскипает.

> насыпать сухую смесь в кастрюлю

Вы сыпете сухую смесь в кастрюлю.

> снять кастрюлю с плиты

Подождав несколько минут, вы снимаете суп с плиты.

> вымыть руки

/если у вас нет мыла и вы не принимали душ, то руки вы не вымоете. /

>есть суп (съесть суп)

Ням-ням.

/приходит Эви, всё повторяется/

4.5 Зал

Все нераспакованные вещи в зале сгружены в одном из углов, поэтому здесь достаточно просторно. На полу лежит большая циновка. Напротив входа, за циновкой, стоит во всю длину стены книжный шкаф. Слева, у входа, - мягкое кресло, обитое ситцем в цветочек¹².

> открыть шкаф

Книги пока что не расставлены по полкам, поэтому шкаф пуст.

> развязать тюки

Вам неохота возиться с вещами; их можно разобрать позже.

> сесть в кресло

Мягкое кресло убаюкивает вас...

> спать (заснуть)

Вы засыпаете.

Фон страницы меняется от белого к чёрному, потом — опять к белому.

- Милый, проснись.

Вы открываете глаза. Эви целует вас.

- Звонил Леопольд, он ждёт нас в таверне. - Эви одета в чёрный строгий наряд и выглядит усталой - Извини, что задержалась, просто надо было заскочить кое-куда. Ты ничего не ел? Я же оставила тебе смесь, сварил бы супчику... Ладно, тогда подожди, пока я переоденусь, и мы пойдём. [Кстати, тебе бы самому не помешало переодеться, ты ужасно выглядишь[и, по-моему, странно пахнешь]].

С этими словами Эви уходит в коридор.

[Эви уходит в спальню и закрывается там. Костюм Дрейка она вешает в туалете на крючок для полотенец.]

> встать с кресла

> выйти в коридор

Вы выходите в коридор, перебираясь через сумки и чемоданы.

> постучать в дверь спальни¹³

-Что, милый? - вы слышите голос Эвелийн из-за двери.

> поторопить Эвелийн (поторопить Эви)

- Я уже готова.

Дверь открывается, и к вам выходит Эвелийн в длинном синем платье с широкими вырезами.

-На чём ты приехал?

> открыть входную дверь

Вы вспоминаете, что глайдер стоит на крыше, а не у входа.

> открыть дверь на крышу (лезть на крышу)

Вы с Эви вылезаете на крышу.

- Я не пойду по этим доскам. Я на каблуках, они не выдержат меня. - говорит Эвелийн.

> взять Эвелийн на руки (поднять Эвелийн)

Вы поднимаете Эви на руки и осторожно несёте её к глайдеру, ступая по хрупкой деревянной крыше.

¹²Хотел сделать полукресло, да здравый смысл взял верх...

¹³Если игрок не догадается, то через 10 ходов Эви сама выйдет из спальни и они оба автоматически окажутся на крыше.

5 Ангис

Ангис — это широкое старое место, которое построено вокруг огромной каменной пирамиды. Подножие пирамиды застилает оранжевый туман — дымка, отделяющая Ангис от нижнего города. Сам город довольно удобен для того, чтобы подлететь на глайдере, но плотные кусты и кактусы вокруг него не сулят ничего хорошего. Ночью будет довольно трудно спорить с ними. Когда-то они защищали город от хищников (а местные кусаки меньше всего любят портить шкуру; стоит их поцарапать, и они убегут восвояси), сейчас же они отгораживают разный сброд.

Пирамида идёт ввысь и заканчивается огромным шпилем. Шпиль расширяется по мере приближения к земле, и простирается вокруг до горизонтов, уходя под туман, жёлтый в лучах заката. Пирамида состоит из нескольких ярусов — ступеней, каждая из которых примерно по шесть метров шириной. Таверна расположена внутри пирамиды.

Вы садите скиммер по левую сторону пирамиды, на свободном ярусе, третьем от вершины. Именно на нём находится балкон таверны.

5.1 Посадочная площадка

Вы стоите пеед блестящим алюминиевым скиммером на каменной платформе пирамиды таверны Ангиса. Заходящее солнце Лекс озаряет оранжевым светом туман под вами. Вдали видны силуэты хищных птиц и Драконов, летящих за ужином. Густой туман клубится, скрывая под собой тёмный город.

Эвелейн идёт к входу в пирамиду, жестом приглашая вас следовать за ней.

> идти за Эвелейн

5.2 Балкон таверны

Вы входите на балкон таверны Ангиса.

Отсюда открывается красивый вид на таверну. На потолке примерно в десяти метрах над вами висят флуоресцирующие шары, дающие зелёный оттенок верхним этажам. С этих шаров свисают длинные шнуры, идущие до вашего балкона. Всюду, где можно увидеть, в стенах выдолблены ниши, в которых ждут своих посетителей столики, на каждом по горящему подсвечнику.

Эвелейн подходит к краю балкона. Она хватается за один из свисающих шнуров, и делает шаг в пространство.

Вы видите, как она летит вниз, паря на воздушном шаре, мимо каменных стен и ярких свечей, и её платье делает взмах вам на прощанье...

> взять шнур

Вы берёте шнур от светящегося шара.

> шагнуть с балкона (прыгнуть с балкона)

Никогда ещё прыжок с балкона на высоте четырёх километров не был настолько притягательным.

Вы парите, вцепившись в шнур. Где-то высоко ваш шар немного покачивается, и вы чувствуете, как вас ведёт из стороны в сторону. Если бы не врожденная любовь летать и цепкие руки, вам бы это не понравилось. Внизу вы видите Леопольда, растянувшегося в некотором подобии паутины; под его столиком лежат две пустые кружки. Рядом с ним стоит Эвелейн. Кое-как движениями тела направив шар в их сторону, вам удаётся спрыгнуть со шнура на выступ.

-Ты опоздал. - заметил Леопольд. - Но я прощаю, потому что успел познакомиться с этой замечательной девушкой.

[Твоя супруга выглядит великолепно. А вот ты мог же переодеться.] - Леопольд понюхал воздух, но ничего не сказал.]]

Вы отпускаете шар, и он взвивается к потолку так, как будто бы 10 метров шнура под ним — это пёрышко. Вы садитесь за стол.

“Здесь довольно много людей сегодня”, - заметила Эвелейн. Она никогда не была в тавернах такого класса.

“Тяжёлые времена означают полные таверны.” - ответил Леопольд. - “Пиво, эль, тингль — вы-бирайте ваш яд.”

Эвелейн обладает прямою деревенской девушки и знает свои пределы; она выбрала мягкий тингль.

Официанты медленно шли между столиков; время тянулось долго. За разговором вы успели внимательно осмотреть таверну.

Каждый столик находился в своей нише, со своим прекрасным видом на центр здания. Столики опоясывали эту пустоту. Чтобы передвигаться по ярусам здания, с его четырёх сторон света находились лестницы. Для верхних ярусов можно было взять быстрый спуск на шарах, другим же оставались только лестницы; к тому же, шары не могли поднять вс на ярус выше. Посадочные площадки была наверху; тем не менее, самые богатые столики располагались на нижнем ярусе, возле бара. Там, в самом низу, кипело движение. Официанты бегали вокруг столов, словно мухи. В центре зала стояла большая установка для освещения всей таверны.

Вы сидели всего на три этажа выше, но даже здесь движение не было таким оживлённым. Примерно через пятнадцать минут наконец-то пришёл официант и принял заказ.

- Теперь осталось лишь подождать, пока он принесёт всё то, что мы заказали. - заметил Леопольд.

О работе мы почти не говорили. Бытовой разговор, прошлые дела. Эвелейн рассказывала о жизни на равнинах; Леопольд рассказывал о жизни в горах. Линии беспокойства на лице Леопольда постепенно сглаживались; Эви делает с людьми чудеса. Она естественна и прямолинейна.

“Я не очень довольна жизнью в городе. Вы знаете, на равнине всё проще. Всё тише и спокойнее, у каждого есть работа. Вы правы, справляться с домом сложнее — но зато мы можем скользить по небу в циклонах, летом. Это рай.”

Принесли наши напитки. За спиной официанта стоял большой тёмный самоуверенный гражданин¹⁴.

“Ты не ответил на мою ’грамму.” - сказал он, обращаясь к Леопольду.

“Не нуждался в этом, Рианг.” - кратко заметил тот.

“Продай. Я заплачу хорошую цену.” - Рианг как ни в чём ни бывало подплыл своим массивным боком к краю стола. “Ты становишься слишком старым.”

Что-то слегка рванулось в глазах Леопольда; он ничего не сказал.

“Речь идёт”, - Рианг тихо продолжил, - “рынок падает.”

“Может быть.” - сказал Леопольд. - “Сколько ты выручаешь за кило?”

“Не скажу.”

“Скрытные губы и ограниченные умы идут рядом.”

Рианг встал, его бочковитая грудь шла ходуном. “Тебе бы не помешала маленькая инструкция в вежливости.”

“От тебя?” - Леопольд хихикнул. - “Ты заплатил патентному клерку за то, чтобы он выпустил мои настройки генов раньше. Это вежливо?”

Рианг пожал плечами. - “Это прошлое. Сегодняшняя реальность - это то, что может образоваться перенасыщение чертопогодами. Рынок не настолько велик, чтобы удержать две большие команды, как наши. Слишком много - ”

“Слишком много тебя, в этом моя проблема. Пошёл вон, Рианг.”

Рианг твёрдо сжал губы, но ничего не сказал. Он поклонился вам, игнорируя Эвелейн, и, бросив презрительный взгляд на Леопольда, ушёл.

“Кваланг Рианг, мой конкурент на рынке. Ну, вот вы с ним и познакомились.” - заметил Леопольд. - “Ладно..мне уже что-то расхотелось здесь сидеть.”

Вы встали и вышли через ближайшую дверь из таверны.

Пирамида украшала только верхнюю часть башни Ангиса. Нижние ярусы были по возможности круглыми, и вокруг скалы спиралью поднимались навесные деревянные мостики и дорожки. Чуть

¹⁴Я немного изменил ход событий рассказа; следование канве без оглядки даёт ощущение вождения за ручку. Чем подкидывать игроку кучу мнимых загадок и линейных “поворотов”, проще посадить его и дать посмотреть без проблем. К тому же, это не сбивает приключение с взятой планки на сложность. (линейного полёта а шарах было достаточно для нужного темпа)

выше виднелись также дорожки, выдолбленные в скале — они ответвлялись от деревянных и шли в темноту.

Под вами блестел Ангис. Фосфоресцирующие улицы всего в каких-то 100-200 метрах внизу.

Вы прошли под фосфором. После второго поворота Леопольд шепнул вам на ухо: “Я видел одного из них. Правая рука Рианга.”

Вы поспешили. Эвейлайн тут же поняла, что всё серьёзно.

“Дальше по пути развилка. Если они проследуют за нами, мы узнаем...”

Он не закончил. Мы повернулись. Они следовали по нашему пути. Мы хорошо оторвались, и стояли чуть выше на прямом выступе скалы, в затемнении.

“Задержи их. Мы пойдём дальше, я пригоню глайдер.” - шепнул Леопольд, и они с Эвейлайн исчезли в темноте.

5.3 Скальный выступ

Вы стоите на прямом узком скальном выступе. Слабый свет фосфора на скале не доходит сюда, а навесные фонари освещают только дорожку. Дорожка отходит от выступа, чуть ниже. Вы можете допрыгнуть до неё.

На выступе растёт ветрокуст. Вы с трудом можете различить его в темноте. Здесь мало света, поэтому его ветки хилы. Выступ усеян обсидиановыми камнями. От них идёт слабое свечение¹⁵.

> осмотреть ветрокуст

Ветки куста слабы, но цепки. Вы замечаете, что за верхушку зацепился кусок плотной тёмной ткани. Её трудно увидеть без света.

> взять кусок ткани

Вы снимаете с веток кусок плотной ткани.

> кто я

Человек, стоящий в кромешной тьме на каком-то скальном выступе в километре над землёй и внимательно изучающий высохший куст. Вам определённо стоит подумать о карьере ботаника.

> взять камни

Вы берете несколько камней.¹⁶

> подбросить камни

Вы подбрасываете горсть обсидиановых камней вверх. В низкой гравитации Лекс они быстро улечиваются из виду; им понадобится много времени, чтобы вернуться.

> выпрыгнуть на тропинку (дорожку)

Вы выпрыгиваете на деревянные доски из темноты. Дорожка сильно покачнулась, но выдерживает ваш вес.

Ваши преследователи останавливаются в двух шагах от вас от неожиданности. Их двое.

Парень помускулистее, стоящий левее, вытаскивает нож.

-Начнём с тебя, раз сам вызвался.

Булыжник рядом с ними падает вниз. Это ударил первый обсидиан.

Три следующих камня не заставили себя ждать, ударя мускулистого в плечо, правого - в голову. Оба рухнули, и их тела полетели в спящий город у подножья башни.

> положить камни в ткань

Вы кладете камни в ткань и получаете удобную пращу. Или палицу, что вам угоднее.

> прыгнуть на дорожку

Вы выпрыгиваете на деревянные доски из темноты. Дорожка сильно покачнулась, но выдерживает ваш вес.

Ваши преследователи останавливаются в двух шагах от вас от неожиданности. Их двое.

Парень помускулистее, стоящий левее, вытаскивает нож.

¹⁵Это отраженный свет, не внутренний.

¹⁶Здесь я решил сделать два варианта прохождения. Первый: по рассказу. Подбросить камни, выпрыгнуть на тропинку. Второй: отсебятина. Положить камни в ткань и использовать её как оружие.

-Начнём с тебя, раз сам вызвался.

Вы кидаете в них ткань, набитую камнями. У них нет шансов увернуться; от мощного удара булыжников их выбрасывает с дорожки, и они летят в спящий горо у подножья башни.

Сверху доносится свист паруса. Крутя педали, к вам приближается Леопольд. Он держит в руках блазер. На заднем сиденье с опаской поглядывает на него Эви.

Увидев, что вам ничто более не угрожает, Лео прячет блазер обратно в бордачок.

Он плавно, как опытный пилот, подплывает к уступу, и вы легко забираетесь в глайдер. Эви обнимает вас. Леопольд направляет глайдер к Калатину.

КОНЕЦ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

Часть II

Я упаковывал ягоды на изобилующем пещерами логовище Парамаунт, когда затрещал предупредитель в кармане. Дракон на подлёте. У меня было время, но не очень много. Я решил, что лучше закончить эту упаковку, чем бросать мой упаковочный пистолет. Последняя капля жидкости распласталась по вороху ягод и тут же начала свёртываться; её чрезвычайно высокое поверхностное натяжение опоясало её вокруг неправильной кучи и превосходно замкнуло. Я спрятал пистолет, оставляя упаковку на потом. Я повернулся -

Медленный шлёпающий рокот. И сморщенная коричневая стена.

Меня уже достаточно долго дурачили — сейчас я нырнул в укрытие.

Я занял место в твёрдой коллекции материалов для гнезда. Сзади слышалось дыхание Дракона; он мог задавить меня одной левой, ходя по пещере в поисках. Тут предупредитель снова затрещал. Это было странно, потому что он настроен трещать лишь раз в пять минут. Я проверил: так и есть, приближается ещё один дракон. Это невозможно. Это невозможно за шесть месяцев до сезона спаривания. Двое Драконов в чужом Логове. Но это происходит со мной.

Дракон с грохотом падает в Логово. От удара часть сухих веток осыпается, и моё убежище становится тоньше. Я срываюсь с места и бегу внутрь пещеры — насколько я помню, она сквозная. Я бегу по тёмным коридорам, пока вдали не вижу манящий свет...

6 Скальная платформа

Вы стоите на широкой скальной платформе у входа в Логово, на восточном склоне Парамаунт.

На многие мили вокруг простирается зелёное поле чертопоягод.

У серой скальной стенки лежит тёмная непонятная куча тряпья и камней.

Ваш скиммер припаркован под вашей платформой, примерно в четырёх - пяти метрах внизу.

> осмотреть кучу

Вы подходите к тёмной куче тряпья. Это - чья-то одежда, изрядно потрепанная и немного обгоревшая. Посреди пустого рукава вы видите идентификационный браслет “Чертопоягодки” и надпись “Лорн Крамер”. Когда вы открываете другой рукав, из него сыплются кости. Они кажутся такими идеально белыми на фоне тёмной подпаленной одежды...

Где-то из глубины горы доносится рёв Дракона.

> кто я

Судя по всему - скоро будете трупом.

> где блазер

Блазер забыт вами на другой стороне горы. Сожалею.

> прыгнуть со скалы (спрыгнуть со скалы)

Вы прыгаете со скалы в безбрежное зелёное море, и медленно опускаетесь к нему. Сверху вы слышите рёв Дракона. Внезапно солнце меркнет. Вы поднимаете голову и видите, как на вас опускается коричневое небо. Это вроде бы уже другой Дракон; но уже неважно. Вы пытаетесь отлететь, но столкновение неизбежно; и вас мнёт под собой 20-тонная туша.

Игра окончена.

> прыгнуть со скалы в скиммер (глайдер)

Вы прыгаете со скалы, целясь на переднее сиденье скиммера. Вы раскрываете парашют, и падение превращается в медленный спуск. Примерно на полпути, вы замечаете как солнце меркнет. Вы поднимаете голову и видите, как на вас опускается коричневое небо. Это вроде бы уже другой Дракон; но уже неважно. Вы успеваете втиснуться в сиденье и надавить на педали. Соскользнув с якоря, скиммер парит ввысь.

Дракон от ярости ударяет хвостом по скале. Сверху на вас сыпятся камни; шальной булыжник попадает вам по голове, и вы отключаетесь. Вас легко настигает Дракон.

Игра окончена.

> надеть каску

> спрыгнуть со скалы в глайдер

Вы прыгаете со скалы, целясь на переднее сиденье скиммера. Вы раскрываете парашют, и падение превращается в медленный спуск. Примерно на полпути, вы замечаете как солнце меркнет. Вы поднимаете голову и видите, как на вас опускается коричневое небо. Это вроде бы уже другой Дракон; но уже неважно. Вы успеваете втиснуться в сиденье и надавить на педали. Соскользнув с якоря, скиммер парит ввысь.

Дракон очень зол¹⁷. Его пучит так, что кажется, будто он сейчас взорвётся. От ярости он ударяет хвостом по скале - на вас сыпятся булыжники, но они отскакивают от твёрдой каски. Вы направляете скиммер всё выше и выше, но Дракон не отстаёт. Вам приходится лавировать между горами и логовами, надеясь на его неповоротливость. Обогнув очередную гору, вы видите три скиммера, которые летят наперерез вам. На их боках пристроены корзины, из которых сыпется жёлтый порошок. Порошок стелется по всей долине, заплывая в каждое Логово.

Пилоты замечают вас и поворачивают в вашу сторону. Вы можете узнать одного из них: это сам Кваланг Рианг. Его помощник отстёгивает что-то от пояса...

Вы берете резкий поворот и только это спасает вас от прямого попадания блазером. Выстрел достаётся Дракону, которому, впрочем, он ни о чём. Вам также удаётся увернуться от второго выстрела, но Рианг прицеливается - и его точное попадание разрубает вашу ведущую цепь пополам. Теперь педали крутятся вхолостую. Ехидно улыбнувшись, Рианг даёт знак, и они втроём продолжают сеять порошок по долине.

Вы летите в неуправляемом глайдере. Под вами - километр ураганного ветра, пояс жёлтого порошка и зелёное море листвы деревьев. Впереди - бескрайние просторы и, возможно, ещё полдня медленного планирования до первой преграды. Над вами - Бета, которая словно растёт из дорожек жёлтого порошка. За вами - нервно дышащий, но неунывающий Дракон. Он наглотался порошка, и потерял свою крышу далеко позади. Дракон летит чуть ниже, стараясь не терять вас из виду, но также держась жёлтого пояса. Он низко держит голову, вдыхая порошок обеими ноздрями.

> прыгнуть на дракона

Вы разбегаетесь по глайдеру, насколько позволяет его длина, и делаете длинный прыжок.

Дракон всю поглощён порошком и уже не замечает, как вы приближаетесь сверху. После долгого падения Вы наконец приземляетесь ему на хвост.

Здесь просто напрашивается различие в сложности. На максимальной сложности следует сначала отцепить парус от мачты, а потом уже быстро прыгнуть, используя парус как дельтаплан.

Дракон поворачивает голову и видит вас. Вы быстро бежите на его туловище, чтобы он не сбросил вас с хвоста. Дракон открывает рот...но вы уже сидите на его спине. Что-то щёлкает в драконьей голове, что подсказывает ему не жарить вас вместе со всем своим запасом водорода, поэтому Дракон умиряется. Ну, или почти умиряется. Он делает мертвую петлю, потом закладывает вираж, и вы вместе начинаете выполнять фигуры высшего пилотажа, летая по всей долине. Только крепкие ноги, цепкие руки и слепое везение помогают вам всё-таки держаться на коне.

Для повышенной сложности:

Вы видите справа три знакомых глайдера. Они следуют прежним курсом и пока что не обращают внимания на бешеного Дракона. видимо, у него просто сорвало крышу от порошка.

> повернуть направо

Вы пинаете Дракона что есть силы, и ваш конь послушно закладывает сложную петлю направо.

Для обычной сложности:

С трудом обуздав Дракона, вы нагоняете ваших старых знакомых.

¹⁷Я сильно думал. Сильно думал, как адаптировать сюжет под квест. Но тогда, во-первых, от меня потребовалась бы огромная сюжетная вставка, а во-вторых, от игрока бы потребовалось пройти через "бутылочное горлышко" - сюжетную загадку, причём не самую простую. Поэтому я решил написать свою сюжетную заставку с последующей загадкой.

7 Финал

Рианг с подручными не успевают выхватить блазеры, как мощный удар хвостом отправляет один из глайдеров в нокаут. Тот уходит в штопор и исчезает в зелёных ветках где-то внизу.

Выстрелы только щекотят вашего Дракона, раздражая его ещё больше. Он раскрывает рот - и второй глайдер падает в огне и дыму. От радости Дракон делает петлю Нестерова с заходом в колокол, и поток воздуха срывает вас.

Вы летите, закрыв глаза.

Вы летите долго, не зная куда. Возможно, вас ждёт скала. Возможно, жёсткие ветки леса. Возможно, произойдёт чудо и Дракон подберёт своего неудачного наездника.

Ветер обдувает ваши щёки. Сколько осталось до земли? Километр... может быть, два. А может быть, и полкилометра.

На Лекс очень слабая гравитация.. Полёт совсем не чувствуется. Вы словно лежите на воздухе. Милый ветерок... Лететь можно долго. Это будет минут десять...пятнадцать. Если не повезёт, то все тридцать. Всё зависит от высоты и силы удара.

Сначала будут высокие ветки. Они тверды, но полны ягод. Чертопогоды растут на верхушках... Да, они мягкие. Но колючие.

Потом будут средние ветки. Они жестки, но от них ещё можно оттолкнуться и как-то отпрыгнуть, если постараться. Можно...но нужно ли? Ведь так приятно лежать...когда тебя обдувает ветер.

Потом будут толстые нижние ветки. В них очень просто запутаться. Они намного твёрже, выше, толще и старше вас. Перед их авторитетом ничто не выдержит. Бетонная стена - и та всего лишь мягкая подушка по сравнению с такой веточкой.

А потом -

Земля...

Вам что-то щекочет нос. Вы открываете глаза и видите мир в жёлтом. Жёлтый цвет занял всё вокруг. Он подступает к вам, обволакивает вас и начинает разъедать глаза.

Вы не можете остановить слёз. Вы опускаетесь в белую пелену. Вы начинаете чихать.

Ничто не вызывает у вас аллергии сильнее, чем пыльца ветрокустов.

Вы не можете сдержать себя. Пыльца залезает в глаза, в ноздри, в уши. Вы чихаете не переставая, ваши глаза не могут закрыться - даже когда вы закрываете глаза, под веки просачивается пыльца. Слёзы не останавливаются.

Тут вы падаете на что-то мягкое. Вас несёт наверх. Ветер становится быстрее и резче, он сдувает пыльцу.

Вы пытаетесь протереть глаза, но пока что у вас плохо получается: они всё ещё слезятся, а вам непреодолимо хочется чихать.

Наконец, из жёлтого тумана выныривает голубое небо. Вы снова видите свет.

Вы лежите на заднем сиденье глайдера.

Пилот прекращает крутить педали. Он встаёт со своего кресла и поворачивается к вам.

“Мне нравится твой стиль, парень”, - говорит Кваланг Рианг.

Сделав небольшую паузу, он продолжил:

“Мы раньше не имели возможности поговорить.. Я хотел сказать, что мне нужны пилоты. Что я заплачу больше, чем платит Леопольд. Что у меня пилотам не приходится бежать от Драконов и рисковать своими шкурами ради какой-то корзины с ягодами.”

“Но это было раньше. После всего сегодняшнего, я изменил своё мнение о тебе. Я удвою всё, что платит Леопольд. Мне нужен такой человек, как ты. Давай, ты лишь тратишь своё время попусту с Леопольдом. Я даю тебе шанс.”

“Давай, черт тебя дер! Я только что спас тебе жизнь. Между прочим, мне было нелегко высмотреть твою жёлтую каску в этой пыли. Ты лежишь в моём глайдере, не забудь.”

Рианг вытащил из-за пояса блазер и направил на вас.

“Хотя нет...” - сказал он про себя. - “Почему я буду тебе угрожать быстрой смертью? Медленные для меня намного интереснее. К тому же, их не так-то легко просечь.”

Он положил руку на руль.

“Ты лежишь в моём глайдере. Мне достаточно... сделать вираж, чтобы ты продолжил своё падение. Теперь, я думаю, ты видишь, чем тебе грозит неправильный ответ. Итак, да или нет?”

>да (сказать да)

Вы поняли, что отступать некуда. В конце концов, за это решение дорого заплатят. Вернуться к Леопольду уже не с чем: глайдер разбит, корзины оставлены... Так зачем возвращаться?

“Ну, вот и прекрасно.” - Рианг опять занял место пилота. - “Устраивайся поудобнее. Мы летим домой.”

И вы полетели назад по дороге из жёлтого порошка.

>нет (сказать нет)

Вы вспомнили всё. Нападение в Ангисе. Глайдеры с пылью. Идентификационная табличка на вашей каске с надписью "Лорн Крамер".

Этот человек пытался вас убить много раз. Почему бы наконец не дать ему шанс?

“Прекрасно.” - сказал Рианг и крутанул руль.

Вас выбросило за борт в безбрежное воздушное море. Его волны ласкали вас. Но вы, словно лодка, давшая пробоину, пошли на дно. Глубокое зелёное дно. Где вас встретили сначала верхние, затем средние, а потом - нижние ветки деревьев. А потом вы опустились на сырую землю. И время поглотило вас.

Игра окончена.

> кто я

Вас зовут Дрейк. Только что вы чудом спаслись от свирепого Дракона, разбили три глайдера, выполнили на том же Драконе все известные фигуры сложного и высшего пилотажа вместе с парочкой неизвестных, но импровизированных, пролетели пятьсот метров вниз без парашюта... Теперь вы сидите на борту чужого глайдера весь в пыли ветрокустов, на вас нацелен блазер и вы выглядите так, будто перед этим долго плакали и чихали. Словом, вам можно только завидовать.

> достать упаковочный пистолет

“Что ты собираешься делать?” - улыбнулся Рианг. - “Упаковать меня?”

> выстрелить из упаковочного пистолета (упаковать Рианга)

Серая жидкость выстрелила через короткое пространство между вами, мгновенно замкнув руки Рианга. Он выстрелил из блазера, но ему удалось лишь расплавить упаковку настолько, что оружие сломалось.

Его глаза расширились. Он ожидал смерть от удушья.

“Нет.” - поперхнулся он.

Чтобы миновать встречу в голову, он отпрыгнул в сторону. Больно ударившись о борт глайдера, он перегнулся... и, дрыгнув ногами, полетел вниз.

Вы проследили, как неудавшийся чертопоягодный магнат падает в зелёные луга чертопоягод. В конце полёта он всё-таки ухитрился дёрнуть за кольцо парашюта, но вы не смогли понять, помогло ли ему это.

Вы взяли управление скиммером и направили машину домой.