

ПРАВО НА ЯРОСТЬ

Драко

Revisions by

--

Current Revision by  
Драко

Фантастический фильм  
СИНОПСИС

## 1. Жанр и целевая аудитория

«*Право на ярость*» – фантастический триллер, рассчитанный на технологию частичной 3D анимации, подобно фильму «Динозавр» студии Диснея. Сюжет гармонично совмещает в себе космическую оперу с фэнтези, создавая почти безграничное поле для развития, углубления и расширения показанного мира. Главным отличием «*Права на ярость*» от любой другой картины является ее подход к изображению нечеловеческих рас: они показаны значительно глубже и подробнее, чем обычно, к ним относится львиная доля персонажей. Среди указанных рас основную (подавляющую) часть экранного времени оккупируют драконы.

Драконы в картине «*Право на ярость*» ничем не напоминают стереотипное представление о них как о крупных летающих ящерах без особого интеллекта. В данном случае, речь идет о высокоразумных и цивилизованных жителях гипотетической планеты «Дракия», где наука и техника развиты гораздо сильнее, чем на сегодняшней Земле. Противопоставление таких драконов сложившимся в жанре традициям, как раз и лежит в основе сюжетной интриги.

Также, исключительно важен новый, нестандартный подход в изображении эмоций и, главное, собственных желаний «нечеловеческих» персонажей. Драконы в фильме «*Право на ярость*» – не транспорт, не монстры и не звери; не экзотические пришельцы, не символ и не боги. Они – полноценные, живые герои, именно об их жизни и приключениях повествует сюжет. Как именно повествует – см. ниже.

## 2. Концепция дракона.

Для полного понимания сюжета и особенностей проекта «*Право на ярость*», очень важно осознать концепцию дракона, лежащую в основе всего.

Следует заметить, что здесь и далее под «драконом» подразумевается далеко не типичный для жанра "фэнтези" могучий одинокий ящер, живущий в пещере, собирающий золото и т.д. Драконы Дракии – гордая, могучая, цивилизованная, технически высокоразвитая раса.

Львиная доля литературы, фильмов и игр оставляет драконам роль этаких пугал, страшных и сильных, но всегда терпящих поражение от протагониста. Более того, сам факт непременного противостояния дракона и протагониста стал настолько устойчивым стереотипом, что любой отход от него

воспринимается чудачеством. Ведь, как правило, при слове "дракон" в уме любителя фантастики возникает картина огромного огнедышащего ящера, обычно крылатого, и практически всегда – с интеллектом животного.

Нетрудно заметить, сколь далека подобная картина от реальной – т.е. той, которая могла бы иметь место на некой гипотетической планете, населённой, к примеру, людьми и драконами. Само понятие "реализм", применительно к Фэнтези, меняет смысл: в мире возможно всё, в том числе многотонные летающие чудовища, магия, бессмертные эльфы и даже боги. Но это не значит, что понятие "реализм" неприменимо к фэнтези! Просто в этом жанре "реализм" означает психологическую достоверность героев и их реакций на совершенно нереальные события. Событие может быть нереальным; но герой должен вести себя так, как вёл бы себя человек (дракон, эльф, грифон, гном и т.д.) на его месте. Именно это чаще всего и забывают авторы фэнтези. Они упорно пренебрегают фактом, что разумный ящер размером с вагон, пусть даже и способный летать, прежде всего не стал бы вести себя "как дракон" – то есть годами жить в пещерах, питаясь исключительно людьми, собирать золото, похищать принцесс и ожидать рыцаря.

Принято считать, что, дав драконам возможность говорить и назвав их разумными, можно продолжить приключения героев, моментально забыв, что дракон и сам имеет желания или планы. От подобного одностороннего подхода страдает просто катастрофическое число произведений, вовсе не обязательно связанных с драконами. Разумеется, автор волен навязывать зрителю или читателю свои «правила игры», но коли уж условия заданы – зачем играть в поддавки? У зрителя, способного не только жевать попкорн, подобное пренебрежение вызывает лишь неприятие, поскольку пренебрегают его интеллектом, его способностью анализировать обстановку. Худшее, что может услышать автор от своего зрителя – «За кого нас тут держат?»

В сценарии «Право на ярость», как и в романе, лежащем в его основе, я постарался дать своё видение, какими могли бы стать драконы, наиболее популярные персонажи фантастического бестиария, если поместить их в классическое фэнтези-окружение, ограничить теми же рамками, что и в оригинале – однако затем позволить им действительно мыслить, а не разыгрывать из себя говорящий скот.

По причине всего вышесказанного, драконов в сценарии я постарался вывести максимально реалистичными, и при моделировании это необходимо учесть. Я "уменьшил" драконов до разумных размеров, убрал невозможные с научной точки зрения параметры типа огненного дыхания. Более подробные сведения см. ниже, в таблице характеристик.

Дракон (Draco Sapiens)

Место обитания: планета Дракия.

Тип планеты: Зм(-150М), 28000км, 0с, 0.95g, 20ч.

Жизнь: органическая углеродная.

Разумная жизнь: один неколлективный вид, двуполые общественные существа.

Тип цивилизации: индустриальная.

Общество: бесклассовое, сложное, частично первобытно-общинное, резко специфическое в связи с физиологией расы.

Автохтонное название расы: дракиане. (транскр. [Дррракх])

Общепринятое название расы: драконы.

Иллюстрации: (см. в директории «Concept-Art»)

Специфика расы: крупные, способные к свободному полёту гомойотермные живородящие рептилии. Гетеротрофные, всеядные, шесть конечностей, все кроме крыльев – с втяжными когтями. Пальцеходящие (тип "кошка"); в нормальном положении тело ориентировано горизонтально, опорных точек четыре. При необходимости способны к полноценному прямохождению. Пятипалые передние конечности обеспечивают развитые манипуляционные возможности, четырёхпалые задние отличаются большой мускульной силой (в прыжке развиваемое усилие достигает 60 тонн). Общаются низкочастотными звуковыми колебаниями (~10 – 35000 Гц), зрение – цветное, стереоскопическое, широкоугольное, направленное вперёд; глаза бинокулярные с изменяемым фокусным расстоянием, коэффициент приближения – 0...12х, светосила соотв. ~200...50, диапазон воспринимаемых частот значительно расширен в инфракрасную область. Способны кратковременно повышать инфракрасную чувствительность сетчатки в несколько раз. Масса тела достигает 2 – 2.5 тонн, длина (без хвоста) – до 4 – 5 метров, с хвостом превышает 9 метров. Высота в плечах до 1.8, на кончике рогов – до трёх метров. Тело покрыто прочной и пластичной чешуёй, крылья (до 16 метров в размахе) перепончатые, складывающиеся, прочность перепонки на разрыв 8 тонн. Максимальная скорость в полёте – до 500 км\ч, на земле – до 80 км\ч, потолок 18 км, предельный манёвр 5G, предельные нагрузки: до потери сознания 12G, до травм 54G, грузоподъёмность в полёте 1.5 тонн, на земле 4 – 7 тонн. Дальность беспосадочного полёта (взрослый самец, 300 км\ч, без груза) – до 4000 км. Способ наземного передвижения – частично прямоходящий.

Особенности: по цвету чешуи различают девять подвидов, все способны скрещиваться и давать полноценное потомство. Общие особенности расы: высокая устойчивость к жёсткому излучению; высокая температурная адаптивность; уникальная эффективность обмена веществ (до 80%); уникальная эффективность регенерации тканей и утраченных органов (независимо от степени тяжести травмы, выживший организм восстановится в первоначальном состоянии менее чем за полгода); уникальная способность тканей переходить к анаэробному дыханию при

опасности для жизни организма; высокая биохимическая эффективность (все необходимые для жизни вещества и аминокислоты организм вырабатывает сам); высокая выносливость и неприхотливость к условиям окружающей среды, в частности, почти универсальная кормовая база и слабая восприимчивость к ядам; исключительно быстрое восстановление ресурсов организма после переутомления или контузии; полное отсутствие генетических и эпидемических заболеваний; практически полная устойчивость к любым заболеваниям. Полёт обеспечивается биологическими гасителями гравитации. С развитием науки драконами было произведено изменение генотипа расы, разработано индивидуальное бессмертие, многие параметры организма усилены либо модифицированы. Оригинальный вид не сохранился.

Краткая характеристика: высокоразумная, воинственная и эмоциональная раса с ярко выраженной склонностью к машинной цивилизации. Сильно развиты инстинкты, в особенности альфа-доминанта предковых хищных форм; наибольшее проявление находит при защите потомства. Слабый половой диморфизм выражен только в повышенной агрессивности самцов; как правило, моногамны, семейные ячейки очень устойчивы. Обычно размножаются с периодичностью 15 – 20 лет, самка приносит не более одного детёныша. Заботу о потомстве всегда проявляют оба родителя, половое созревание детей наступает в 12-13 лет. Исключительно быстро обучаются; очень высокий средний уровень интеллекта; низкая плотность популяции (самки способны предохраняться от зачатия, население планеты не превышает 100 миллионов особей). Уникальная особенность расы: полное отсутствие внутривидовой воинственности, связанное с чрезвычайно сильными социальными и общественными чувствами. Ответственность перед родом и альтруизм присущи подавляющему большинству особей, что в совокупности с мощным интеллектом обеспечивает необычайно высокий уровень жизни и общественного сознания.

Теперь, когда о расе и способностях героев уже имеется представление, можно перейти к сюжетной основе проекта «Право на ярость».

### 3. Персонажи.

Здесь перечислены лишь основные персонажи картины (играющие в сюжете хоть какую-то роль).

*Волк Аррстар* – главный герой, молодой синий дракон, состоит в армии страны Тангмар. Мечтательный, романтичный, часто печальный. Скорбит о потере подруги во время войны, мечтает освободить драконов из рабства у людей.

*Тайга* – вторая главная героиня, фиолетовая драконесса, названная сестра Волка. Невероятно красивая, добрая, весёлая и немного наивная, обожает детей. Эксперт в области боевых искусств. Тайга, как и Скай (см. ниже) – Диктатор (т.е. богиня), хотя сама она этого не знает.

*Негоро Криг* – человек, солдат, всадник и друг синего Волка. Пожилой, очень одинокий, но добродушный воин. Любит своего дракона гораздо сильнее, чем сам полагает, и пользуется большим уважением среди крылатого народа (о чем не ведает вовсе).

*Аракити* – человек, королева страны Тангмар. Очень умная, опытная и смертельно опасная воительница, считает, что цель всегда оправдывает средства. На редкость выдающаяся, яркая личность, прирожденный лидер и стратег. И прекрасно это понимает.

*Драко* – золотой дракон, пришелец из космоса, профессиональный спасатель, мастер рукопашного боя, капитан спасательного корабля «Шторм». Слегка помешан на безопасности всех, кто его окружает, постоянно перестраховывается, однако в случае необходимости способен и на решительные действия, и на героизм. Влюблён в фиолетовую Тайгу.

*Скай Фалькорр* – могучий синий дракон, пришелец из космоса, спутник золотого Драко, пилот корабля «Шторм». Диктатор. Жестокий, беспощадный убийца; уничтожает всех, кто представляет опасность драконам. Эмоционален и горяч.

*Рэйден* – самое могущественное существо планеты Ринн (до появления Диктаторов), чёрный маг, древний и таинственный мудрец, играющий с людьми и драконами в непонятную, кровавую игру. На Ринн попал в попытке скрыться от своих давних врагов, Диктаторов (обитателей другой Галактики).

*Такара Юки* – телохранитель и любовник Аракити, классический самурай.

*Дарк* – могучий черный дракон, персональный транспорт королевы Аракити.

*Шер'к'хан* – красный дракон, носит в седле телохранителя Аракити, Такару Юки. Друг Дарка.

*Хирсах* – молодой золотой дракон, ареал-вождь драконьих армий страны Даналон. Жестокий, целеустремлённый, холодный.

*Кром* – юный золотой дракончик, сын Хирсаха. Спасён от смерти Волком. Эпизодический персонаж.

*Джок* – человек, друг Негоро. Эпизодический персонаж.

*Уймас* – шаманка племени орков, подруга и немного учительница Тайги. Эпизодический персонаж.

*Роджер Оуэн* – охотник на драконов, подлец, детоубийца. Встретив его, Скай впервые осознал себя Диктатором. Эпизодический персонаж.

#### 4. Общий синопсис фильма.

(подробное изложение см. в сценарии (файл Rage.rtf))

Сюжет повествует о нескольких весьма бурных днях из жизни планеты Ринн – крупной, необычайно разнообразной по части населяющих ее жизненных форм. Обстановка на Ринне сознательно сделана максимально «типичной» для произведений фэнтези, поскольку она создает общий фон, на котором развиваются события.

Имеются три континента: Лэнс (где проходит все действие фильма), Восточный Эрранор (аналог земной Азии, там живут восточные эльфы) и Западный Эрранор (земли эльфов, в сюжете не участвуют). Подавляющее большинство сцен происходит в обстановке, напоминающей Европу 6-го – 10-го веков (т.н. «золотая» фэнтези).

Политически, на Ринне идет многовековая холодная война (регулярно перетекающая в активную фазу). Две супердержавы, расположенные на Лэнсе и граничащие друг с другом, уже две тысячи лет борются за мировое господство. На севере – королевство Тангмар, южнее королевство Даналон. Все остальные страны Ринна не обладают драконьими армиями, а потому в военном отношении ничего из себя не представляют и попросту игнорируются супердержавами.

Драконы являются главной военной силой и Тангмара, и Даналона. В Тангмаре они рабы; их удерживают в цепях с помощью тотальной системы заложников, магией и жестокой охотой на «вольных» и беглецов. В Даналоне, напротив, драконы – свободные союзники людей, у них имеется собственный город (единственный на планете). Ввиду того, что противостояние между Тангмаром и Даналоном длится уже

тысячи лет, и обе державы предпочитают лишь строго определенные расы драконов, между крылатыми существует глубокая пропасть.

Золотые, серебряные, бронзовые и медные драконы служат лишь в Даналоне; они носят общее название «металлических» и весьма враждебно относятся ко второй группе рас, именуемой «хроматовыми драконами Тангмара» и состоящей из черных, красных, синих и зеленых.

В период действия фильма только-только завершилась очередная война, и оба королевства собирают силы для следующей.

Началу основного сюжета предшествует короткий пролог: показана жестокая охота на последних вольных драконов Тангмара. В процессе охоты, вождь вольных драконов, Кай Танг, перед смертью приводит в действие некий прибор, который посылает в космос лазерный луч чудовищной интенсивности. Жар от луча испепеляет охотников, в живых остается лишь маленький сын Кая Танга, юный дракончик Волк. Его спасает от гибели таинственный маг Рэйден, которому впоследствии предстоит сыграть очень важную роль в сюжете. Чуть позже, к опустевшей пещере прилетает будущая главная героиня фильма – приемная дочь Кая Танга, совсем юная, едва научившаяся летать фиолетовая драконочка по имени Тайга. Ее не было в пещере, когда напали охотники. Обнаружив свою приемную семью убитой, несчастная Тайга улетает, куда глаза глядят, надеясь отыскать новый дом за пределами жестокого Тангмара.

Проходит 12 лет.

Начинается основной сюжет. Главные герои картины – пожилой тангмарский офицер Негоро Криг и его «персональный» синий дракон, молодой Волк, тот самый детеныш из пролога. Их история начинается с того, что Негоро вызывают к начальнику и сообщают, что королева Тангмара, Аракити, которой Негоро однажды спас жизнь на поле боя, желает видеть его во дворце: у нее есть особое задание для ветерана.

Радостный Негоро собирается во дворец, однако неожиданность меняет планы. Пока он был в кабинете начальника, его дракон, молодой Волк, заметил, как в город въехал обоз охотника на драконов, подлеца и детоубийцы Роджера Оуэна. Там везли клетку с живым детенышем.

Волк умоляет хозяина выкупить детеныша, чтобы спасти его от смерти. Негоро, который в душе очень любит своего дракона и сочувствует его собратьям, соглашается спасти пойманного малыша и покупает его у охотника, отдав последние



деньги.

Параллельно линии Волка и Негоро, в фильме развивается сюжетная линия фиолетовой драконессы Тайги (уже взрослой). Молодая, прекрасная и добрая, она живет в Восточном Эрраноре, в монастыре, где с детства изучает боевые искусства и восточную философию.

Ее приключения начинаются с того, что, отдыхая в своей «пещерке», Тайга замечает, что одно из ее «сокровищ» – красивый металлический предмет, где никогда раньше не светились огоньки – начинает ритмично мигать лампочками. Она, разумеется, не знает, что причина этому – приближение к планете инопланетного звездолета, но приходит в страшное возбуждение и твердо решает выяснить, откуда взялся ее прибор. Оставив записку настоятельнице монастыря, Тайга быстро собирает вещи и летит на юг (поскольку прибор доставили оттуда).

Тем временем, в Тангмаре, Волк и Негоро оставляют спасенного ими детеныша у знакомой драконессы, а сами летят во дворец королевы Аракити. Там Негоро узнает, что королева его не забыла; Аракити предлагает Негоро пост своего личного воина, и рассказывает о коварном плане покушения на короля Даналона. Несколько дней назад, охотники изловили в горах золотого дракона Хирсаха, который служит королю Даналона личным транспортом; королева желает, чтобы Негоро инсценировал «спасение» Хирсаха из темницы и полетел на его спине в Даналон, где Негоро, используя магический амулет, управляющий драконами, прикажет Хирсаху растерзать короля. Волк, перекрашенный в бронзовый цвет, будет сопровождать хозяина и спасет его после покушения.

Пока Негоро и Волк готовятся к спецзаданию, Тайга прилетает в примитивное племя орков, где живет ее стародавняя подруга, шаманка Уймас. Уймас удивленно разглядывает мигающий прибор и признается, что понятия не имеет, почему он вдруг стал светиться. «Но я нашла этот талисман не здесь», – говорит Уймас. «Далеко на юге, где начинаются Мертвые Земли, есть удивительная долина, в центре которой – озеро, похожее на чашу. Там, на дне, можно найти много удивительных вещей». Выслушав рассказ, Тайга приходит в еще большее возбуждение и мчится дальше на юг.

Оставим ее лететь, и вернемся в Тангмар; здесь Негоро, вместе с самой королевой (она всегда лично участвует в секретных операциях) ночью осуществляет план и «спасает» пойманного Хирсаха из темницы. Очень кстати оказывается, что детеныш, которого они с Волком выкупили у охотника – сын Хирсаха, и именно его поиски привели королевского дракона в подземелья Тангмара.

Хирсаха удастся обмануть; поверив, что Негоро стремится всего лишь получить выкуп за жизнь малыша, Хирсах позволяет тангмарцам сопровождать его в Даналон. План Аракити развивается идеально, казалось бы, уже ничего не в силах ему помешать...

Между тем, далеко на юго-востоке, Тайга находит таинственную долину и круглое озеро. Однако там она неожиданно встречает Рэйдена; маг занимается каким-то весьма подозрительным делом на берегу круглого озера. Притаившись за камнем, Тайга наблюдает, как Рэйден с помощью неизвестного прибора смотрит в небо. Обнаружив то, что хотел, маг нажимает кнопку и моментально испаряется на месте, оставив прибор лежать в снегу. Удивленная Тайга подбегает ближе.

На экране прибора видна планета Ринн, опоясанная пунктирными траекториями. Два движущихся крестика вот-вот сольются в один. Прежде, чем Тайга понимает, чем это грозит ей, крестики касаются один другого, и из центра озера в космос ударяет сверхмощный лазерный луч. Волной раскаленного воздуха Тайгу отбрасывает назад, она ударяется о скалу и теряет сознание.

Луч видит не только Тайга. Волк, Негоро и Хирсах, отдыхающие от долгого полета на полпути между Тангмаром и Даналоном, также замечают его мертвенно-синий отблеск. А затем с неба падает настолько ослепительный свет, что меркнет само Солнце; драконы и человек с криками бросаются на землю, заслоняя глаза. По всем металлическим предметам начинают пробегать молнии, "магический талисман", при помощи которого Аракити надеялась погубить короля Даналона, сторает с электрической вспышкой и дымом. А поскольку жители Ринна не разбираются в радиотехнике, менять план они не спешат. Тем временем, на глазах драконов с неба падают две огненные капли (аварийные капсулы), одна - далеко на севере (в Тангмар), другая где-то на юго-востоке (поблизости от круглого озера).

Испуганные, путешественники спешат в Даналон, поскольку предвидят, что вскоре к месту падения «звезды» потянутся патрули обеих враждующих стран.

Пока они летят, Тайга приходит в себя. Она не видела космического взрыва. Возбужденная и немного испуганная, драконесса решает изучить таинственное озеро и найти на дне источник луча. Оставив все снаряжение (включая и светящийся приборчик-радиомаяк) на заснеженном берегу, Тайга ныряет в Круглое озеро, надеясь отыскать ключ к тайне. Вынырнув после одного из погружений, она с изумлением замечает красивого золотого дракона, стоящего на берегу и изучающего ее вещи.

На поясе этого дракона висят множество странных приборов, левый рог украшает стальной приборчик с антенной, глаза скрывает зеркальное забрало, в общем – все кроме Тайги моментально понимают, что перед ними космонавт.

В бурной беседе между Тайгой и незнакомцем выясняется, что его зовут Драко, он капитан экспериментального сверхсветового звездолета «Шторм» и прибыл из космоса, получив сигнал бедствия с громадного корабля-города «Аякс», много лет назад пропавшего в этом районе. Страшный космический взрыв, напугавший Волка и Хирсаха, означал гибель звездолета «Шторм»; Драко полагает, что причиной стала неисправность экспериментального двигателя. Однако, рассказ Тайги о лазерном луче быстро меняет его мнение.

Драко убежден, что Тайга попала на Ринн вместе с экипажем исчезнувшего звездолета «Аякс», и в какой-то степени он прав, но истину драконам предстоит узнать еще нескоро. Гибель «Шторма» не особо ужасает космического гостя; в ранце Драко хранится миниатюрная нанофабрика, способная построить из любой материи новый звездолет, или город, или даже небольшую планету – хватило бы энергии.

Встреча с Тайгой и ее рассказ об ужасной судьбе драконов Ринна полностью переворачивают планы космонавта. Отложив поиски «Аякса» на потом, Драко решает заняться спасением сородичей из рабства. Тайга восторженно приветствует нового единомышленника и решает отвезти его в Хендж, единственный на Ринне драконий город (в Даналоне), чтобы пришелец мог познакомиться с местными вождями и скоординировать усилия. Драконы летят к ближайшему порту.

Путь их не близок, и у нас есть время поведать других героев. Драко был не единственным членом экипажа звездолета «Шторм»; вместе с ним, на Ринн в спасательной капсуле рухнул главный антагонист фильма, жестокий Скай Фалькорр, убийца и мститель. Впрочем, он пока еще не знает о своей жестокости и склонности к убийствам, поскольку его сюжетная линия рождается лишь сейчас.

Как уже говорилось выше, вторая огненная звезда упала на севере, неподалеку от столицы Тангмара, мрачного города Танталас. Королева Аракити наблюдала «жесткую посадку» спасательной капсулы и, разумеется, решила посмотреть на упавшую звезду поближе. Верхом на своем драконе, могучем черном Дарке, королева в сопровождении телохранителя, Такары, мчится к месту падения.

Там она видит горящий лес, кратер, и громадного дракона в скафандре, пытающегося спасти из кратера остатки снаряжения. Удивленная Аракити приземляется за лесом, чтобы

дождаться окончания пожара, но ей не приходится ждать, поскольку Скай, в чьем скафандре заканчивается хладагент, выбегает из огня и падает на траву прямо к ногам Аракити, судорожно глотая прохладный воздух.

Естественно, первый контакт – с королевой Тангмара – ничем не напоминает сценарии, которым Ская обучали в космическом центре. Аракити, привыкшая к драконам, видит в Скае лишь очередного «вольного», раздобывшего странные доспехи и слишком нагло ведущего себя с королевой. Разгневавшись на «странное» поведение Ская, она приказывает своему дракону конвоировать пришельца в Танталас, чтобы «позже с ним разобраться», а сама жаждет наложить руки на упавшую звезду. Скай, слишком шокированный, чтобы сопротивляться, вынужден исполнять приказ. Его под конвоем отправляют в город.

Между тем, пока одного из космонавтов ведут в плен, а Тайга и Драко знакомятся в заснеженной долине, Волк, Негоро и Хирсах добираются до столицы Даналона, носящей легендарное имя Авалон. Там, разумеется, возвращение королевского дракона и его спасенного сына встречают с восторгом. Сам король выходит поприветствовать своего «крылатого коня». Волк и Негоро наблюдают за торжеством со стороны, стоя в толпе зрителей на краю дворцовой площади.

Негоро, верный своей королеве, пытается использовать талисман и приказать Хирсаху растерзать короля. Он не понимает, что ядерный взрыв на границе атмосферы вызвал чудовищный электромагнитный импульс, уничтоживший все электронные схемы внутри талисмана. Зато это прекрасно понимает Рэйден; неожиданно появившись прямо в центре Авалона, рядом с Волком и Негоро, маг сообщает им о причине неудачи, и дает новое задание, якобы от Аракити: лететь в город гномов на крайнем юге континента и раздобыть таинственную стальную шкатулку, хранящуюся в неуязвимом сейфе Кая Танга, последнего вождя свободных драконов. «Почему мы?», спрашивает удивленный Волк. Рэйден объясняет, что сейф запечатан с помощью ДНК, и единственный, кто способен его открыть – родной сын Кая Танга, то есть Волк.

Молодой дракон потрясен, ведь он не помнил ничего о своих родителях. Чтобы ускорить события, Рэйден прямо с дворцовой площади Авалона моментально переносит Волка и Негоро к воротам города гномов. Тем ничего не остается, как отправиться исполнять приказ мага.

Оставим их на краю бездны, и вернемся в Восточный Эрранор, где два молодых дракона ищут в порту корабль, способный перевезти их через море. К счастью, Тайга быстро находит скоростной эльфийский парусник, чей капитан – ее

верный друг, поскольку драконесса однажды спасла и его, и всю команду от гибели на рифах. Эльф соглашается отвезти Тайгу и Драко в Даналон; радостные драконы поднимаются на борт.

Подготовка к отплытию бедна приключениями, так что пора вспомнить о Скае, который все еще надеется, что два конвоирующих его дракона – космонавты с пропавшего «Аякса». Он расспрашивает их, пытается завязать разговор, и в процессе беседы неожиданно узнает от Дарка, что капитан «Аякса» – тот самый вождь Кай Танг, чей сын (Волк) сейчас вместе с Негоро спускается в город гномов – был убит охотниками вместе со всей семьей.

Отказ Ская верить в существование охотников (для него это дико, непредставимо) ведет к яростному монологу Дарка, где черный дракон кратко объясняет космонавту реалии планеты Ринн. Это вызывает у Ская шок. Хотя «шок» – слабо сказано, поскольку, в отличие от Драко, второй космонавт узнает о судьбе драконов Ринна из самых, если можно так выразиться, первых крыльев: Дарк в детстве испытал на себе все прелести охоты, он был наживкой.

Чудовищный шок, в сочетании с волнениями первого контакта и посадки на иную планету, побеждает самоконтроль Ская, и на волю вырывается тот, кто с самого рождения прятался в его душе: беспощадный хищник. Почти утратив рассудок, Скай вламывается в таверну охотника Рождера Оуэна (беседа с Дарком протекала рядом), видит на стене коллекцию драконьих черепов, звереет окончательно и устраивает в таверне кровавую мясорубку при помощи бластеров. Самого Оуэна Скай живьем насаживает на вертел.

Слегка утолив жажду крови и придя в себя, космонавт в ужасе понимает, что за три первых часа на неизвестной планете, он успел растерзать двадцать девять аборигенов. Новый шок бьет несчастного дракона чуть ли не сильнее, чем рассказ Дарка; потеряв голову от отчаяния и ужаса, Скай в панике расправляет крылья и мчится, куда глаза глядят, ничего не сознавая и не видя. Зато его самого видно отлично, особенно Рэйдену, наблюдающему за драконом из окна своей мрачной башни.

Волк и Негоро, в подземном городе гномов, естественно, ничего не знают о событиях в Танталасе. Они уже нашли тайник Кая Танга и готовятся его открывать. Волк мечтает отыскать оружие предков.

Внутри тайника, помимо шкатулки, что требовал Рэйден, молодой дракон действительно находит бластер. Однако Волк, никогда не видевший оружия, верит алчным гномам,

утверждающим что находка – всего лишь прибор, ищущий подземные реки, и оставляет бластер на месте. Забрав лишь шкатулку, Волк и Негоро возвращаются на поверхность.

Внутри шкатулки – звездные карты с «Аякса» и коды межзвездной связи космического флота Дракии. Волк и Негоро об этом не подозревают, поэтому решают исполнить приказ Рэйдена и передать ему главную тайну Кая Танга. Путь в Тангмар им предстоит проделать на крыльях, вновь посетив Даналон. И путь этот – долгий, так что пора вернуться к Драко и Тайге.

Эльфийский парусник мчится сквозь ночь. Драко и Тайга беседуют с капитаном, Тайга демонстрирует свои замечательные душевные качества, уговаривая эльфа забыть о вражде его народа с драконами. С каждой минутой в обществе фиолетовой красавицы, Драко все сильнее в нее влюбляется.

Эпизод на корабле – первая и единственная музыкальная сцена в фильме, и одна из самых важных сцен, поскольку Драко и Тайга олицетворяют собой разум, доброту и благородство, их путь – не война, но дружба. Разительный контраст со следующим эпизодом!

...поскольку мы вновь возвращаемся в Тангмар, на берег озера, где измученный Скай пытается восстановить душевное равновесие. Это ему не удастся; мешает Рэйден, жаждущий проникнуть в разум космонавта и узнать все его тайны. Маг использует свои способности, пытаясь атаковать Ская, но внезапно понимает, что перед ним не дракон. В измученном космонавте Рэйден неожиданно узнает свой кошмар, чудовище из другой галактики – беспощадного Диктатора, чьи сородичи много тысяч лет назад едва не уничтожили родную планету Рэйдена. Ужаснувшись, маг в панике бежит от Ская, а тот, осознав наконец собственную сущность, понимает, что попал на Ринн не случайно.

Остатки древней памяти Диктатора пробуждаются в Скае. Чувствуя, как душа сгорает в пламени ненависти, бывший космонавт дает волю своей магии и принимает облик человека, чтобы с большей эффективностью истреблять врагов драконов. Бросив злобный взгляд на ничего не подозревающий город, новорожденный хищник отправляется на охоту.

День сменяет ночь. Ужасные события в Танталасе только начинаются, но нам сейчас не до них – Волк и Негоро подлетают к столице Даналона. С высоты им хорошо виден прекрасный эльфийский парусник, входящий в акваторию порта.

А на борту парусника, изумленный Волк замечает двух драконов, один из которых фиолетовый. Он не верит своим

глазам, ведь по легенде, именно появление фиолетовых драконов знаменует начало Дня Гнева, несущего революцию и свободу рабам Тангмара. Уговорив Негоро чуть-чуть задержаться, Волк мчится в драконий город Хендж. Именно туда прямо с корабля полетели Драко и Тайга.

Конечно, это Драко и Тайга – единственная на Ринне фиолетовая драконесса. Полагая, что время действовать наконец пришло, Тайга увлекает Драко в город Хендж, надеясь пробудить в даналонских драконах чувство вины и уговорить их оказать помощь сородичам в Тангмаре. Она еще не знает, что два дня назад, вместе с Роджером Оуэном Скай растерзал посла Даналона и всех его помощников, развязав тем самым новую войну...

Долетев до Хенджа, Волк и Негоро попадают прямиком на митинг, устроенный Тайгой. Молодая драконесса горячо агитирует даналонцев покончить с враждой, рассказывает о госте со звезд – Драко, демонстрирует свое уникальное мастерство в боевых искусствах. Однако вождь даналонских драконов, Хирсах, не столь наивен. Он пытается объяснить Тайге все трудности миротворчества, когда замечает Волка и Негоро.

Следует бурное выяснение отношений, в процессе которого Тайга неожиданно узнает в Волке своего названного брата, ведь они вместе росли в семье Кая Танга. Услышав это имя, Драко едва не теряет сознание: Кай Танг был капитаном пропавшего звездолета «Аякс», в поисках которого Драко и Скай попали на Ринн! Однако дальнейшие события мешают космонавту узнать подробности.

Поскольку начинается война.

Чтобы выяснить ее причины, нам придется вернуться на два дня назад, когда Скай разгромил таверну охотника Оуэна. Разумеется, первой на месте кровавой бойни появляется Аракити.

Королева изучает испепеленные тела людей, будто бритвой разрезанные стенные балки, оплавленные кости. Такара докладывает о гибели посла Даналона, на свою беду находившегося в таверне. Аракити понимает, что на Ринне есть лишь одно существо, обладающее достаточно сильной магией, и в ярости мчится к Рэйдену, поскольку не планировала новую войну так скоро и плохо к ней готова.

Но ее ждет сюрприз: Рэйден не знает о разрушенной таверне. Впрочем, расспросив королеву, маг быстро понимает, чьих это лап дело. Его самые страшные кошмары превращаются в реальность.

Не в силах справиться со Скаем один на один, Рэйден вынужден просить помощи у Аракити. Он рассказывает ей жуткую историю о пришельцах из другой Галактики, всемогущих Диктаторах, чью сущность почти невозможно понять, поскольку у них нет даже тела. Диктаторы явились из межгалактического пространства примерно 30 тысяч лет назад и атаковали родную планету магов, где жили сородичи Рэйдена – почти столь же могущественные, как и пришельцы. Почти.

Страшная война закончилась обоюдным уничтожением сторон. Выжило лишь пять магов и трое Диктаторов. Рэйден, единственный из магов, пытался прекратить резню, однако ему не вняли, и в последней битве погибли все до единого маги, забрав с собой и Диктаторов. Как они полагали...

Но вскоре выяснилось, что Диктаторы не были уничтожены, хотя и тяжело пострадали от войны. По меньшей мере двое Диктаторов все еще живы – они утратили разум и память, но нашли себе новые тела.

Один из них, как нетрудно догадаться, Скай; но личность второго Диктатора повергает и Аракити, и зрителей в изумление. Рэйден рассказывает, что двадцать шесть лет назад обнаружил в горах новорожденную фиолетовую драконочку, в которой, к собственному ужасу, распознал дремлющую силу Диктатора. К счастью, маг рискнул подождать, пока его находка подрастет, и так на Ринне появилась Тайга, самая добрая и прекрасная из драконесс.

Рэйден, наконец, раскрывает тайну, мучавшую Драко с первого мига, как он увидел Тайгу: откуда на Ринне появились драконы. Выясняется, что они действительно потомки экипажа «Аякса», однако история их корабля куда сложнее и драматичнее. Двенадцать лет назад, перехватив сигнал о помощи – тот самый, посланный к звездам в прологе к фильму – капитан звездолета «Аякс», Кай Танг, приказал изменить курс и направиться к Ринну. Подлетая к планете, драконы встретили НЕЧТО: Рэйден полагает, то был третий выживший Диктатор, сохранивший и разум, и силу. «Аякс» успел послать домой, на Дракию, панический зов о помощи, прежде чем Диктатор атаковал звездолет и бросил его на две тысячи лет в прошлое, нанеся тяжкие повреждения.

А спустя две тысячи лет, на помощь «Аяксу» явился спасательный звездолет «Шторм». Драко и Скай ожидали найти поврежденный корабль, но получили целую планету с драконами... Королева, а также Дарк, с изумлением слушают мага.

Окончив рассказ, Рэйден объясняет Аракити, зачем он поведал ей эту историю. Дело в том, что маг убежден: третий



живой Диктатор пытается вновь собрать выживших сородичей вместе, именно поэтому он и устроил встречу на Ринне Ская и Тайги. «Я должен уничтожить их прежде, чем они вспомнят слишком многое», говорит Рэйден. «Для этого мне нужна война».

Он объясняет, что не в силах совладать со Скаем один на один, однако, если начать войну, Скай – фанатично защищающий драконов – непременно попытается ее остановить и растратит всю энергию. Обессилевшего Диктатора легко уничтожить. Аракити требует взамен помощь мага в войне с Даналоном; Рэйден, до сих пор не вмешивавшийся в местные войны, вынужден согласиться и обещает Аракити завоевать для нее мир.

Результатом их договора становится вопль «Война!!!», заставляющий Тайгу прервать речь в Хендже, а Хирсаха и прочих даналонских драконов – броситься на защиту границ.

Битва обещает стать ужасной. Аракити, уверенная в победе, посылает на Даналон всех тангмарских драконов, а это более четырех тысяч крылатых. Хирсах и другие даналонцы, которым в случае поражения грозит как минимум многовековое рабство, бросают на защиту все, что имеют. Две гигантские армии мчатся навстречу друг другу, война обещает стать самой кровопролитной в истории Ринна.

В первых рядах даналонской армады мчатся Драко, Тайга и Волк. Все трое в отчаянии кричат соседним драконам, чтобы те остановились, не доводили до резни. Скай, во главе тангмарской армии, занимается тем же самым – и тоже безуспешно.

Скаю и Драко одновременно приходит в голову мысль опередить армады, чтобы устроить между ними какой-нибудь катаклизм и помешать схватке начаться. Рванувшись вперед и обогнав местных драконов, оба космонавта неожиданно видят друг друга.

Скай кричит, чтобы Драко закоротил две батареи от бластеров и устроил небольшой ядерный взрыв. Но Драко оставил батареи в Хендже, вместе с нанофабрикой. Скай обещает быстро доставить их к полю боя и, применив свою новообретенную магию, со скоростью реактивного самолета мчится в Хендж. На Драко и Тайгу тем временем нападают тангмарские драконы, Волк кидается на помощь названной сестре.

Пока они сражаются за свою жизнь, Скай долетает до Хенджа. Там его ждет шокирующий сюрприз: вместо контейнера с нанофабрикой, посреди площади стоит Рэйден. Маг начинает

с драконом жестокую игру, бросая ему обвинение в начале войны. Рэйдэн издевается над Скаем, уверяет, что по его вине сейчас гибнут сотни драконов, обещает расправиться с выжившими после боя.

Скай, который и так на грани безумия от бессильного гнева и тревоги, не выдерживает психической атаки Рэйдэна; его сердце разрывается, и дракон, умирая, падает к ногам мага. Тот, слегка удивленный легкостью победы над Диктатором, возвращается на поле битвы, однако в последние секунды совершает летальную ошибку; посчитав Ская мертвым, Рэйдэн вслух «прощается» с ним, произнеся слово «Диктатор» на родном языке магов.

Это слово, будто детонатор, вызывает цепную реакцию в недрах умирающего разума Ская. Всего за несколько секунд к дракону возвращается память его Альтер-эго, таинственного существа из другой Галактики. Скай вспоминает миллионы лет чужой жизни, полеты меж звезд без кораблей, купание в звездах, наслаждение могуществом и свободой. Однако разум дракона не гибнет, поглощенный бесконечно более могучей личностью Диктатора; их «я» сливаются в единое целое. Любовь, ненависть, жажда знаний и страх смерти, мудрость миллионолетнего Диктатора и неистовые эмоции молодого дракона соединяются, порождая новое существо.

Скай открывает глаза. Новая память стремительно отступает в темные уголки мозга под натиском действительности; вспомнив, что Драко и Тайга сейчас погибают на поле боя, Скай впервые в жизни дает волю своей новой силе, высвобождая жалкие крохи истинного могущества Диктатора.

Между армадами Тангмара и Даналона происходит грандиозный катаклизм. Бешенство энергий настолько ужасает обе враждующие стороны, что армии в панике бегут с поля боя, и лишь лидеры продолжают сражаться над океаном огня. Драко, Тайга, Волк, Дарк и еще один тангмарский дракон бьются на смерть.

Следующая волна энергии швыряет их на землю. Драко подбегает к Тайге, драконы и люди ужасно изранены. Тайга, наименее опытная из всех, пострадала особо тяжело. Драко в ужасе понимает, что без немедленной медицинской помощи она истечет кровью прямо у него на руках.

Появляется Рэйдэн. Маг долго смотрит на беспомощную Тайгу, на попытки Драко ее спасти. Космонавт поднимает голову, смотрит на волшебника сквозь кровавую пелену в глазах.

«Помоги...»

Рэйден продолжает стоять неподвижно, скрестив руки за спиной. Его пальцы сжимаются и разжимаются. Наконец, приняв решение, маг проводит ладонью над умирающей Тайгой. Раны драконессы ту же исцеляются, она изумленно приоткрывает глаза.

«Кто ты?» – тихо спрашивает Тайга.

«Ты этого никогда не узнаешь», – глухо отвечает Рэйден, поворачивается и уходит.

Драконы смотрят ему вслед. Тайга, приподнявшись, недоверчиво обводит взглядом опаленное поле битвы.

«Что теперь будет, Драко?» – спрашивает она. Космонавт нежно прижимает ее к себе.

«Все будет хорошо, Тая. Теперь все будет хорошо...»

Так завершается первый фильм о приключениях гостей с Дракии на планете Ринн. Им предстоит еще много работы и удивительных встреч, они узнают тайну круглого озера и обнаружат забытую страну глубоко под землей, погрузятся в далекое прошлое в поисках истинных родителей Ская, найдут планету Диктаторов, вместе с Диктаторами бросят вызов новым богам из центра Галактики и сами станут богами.

Но что бы ни случилось – Драко и Тайга всегда будут вместе бороться за мир, свободу и дружбу между разумными существами Вселенной.

Конец