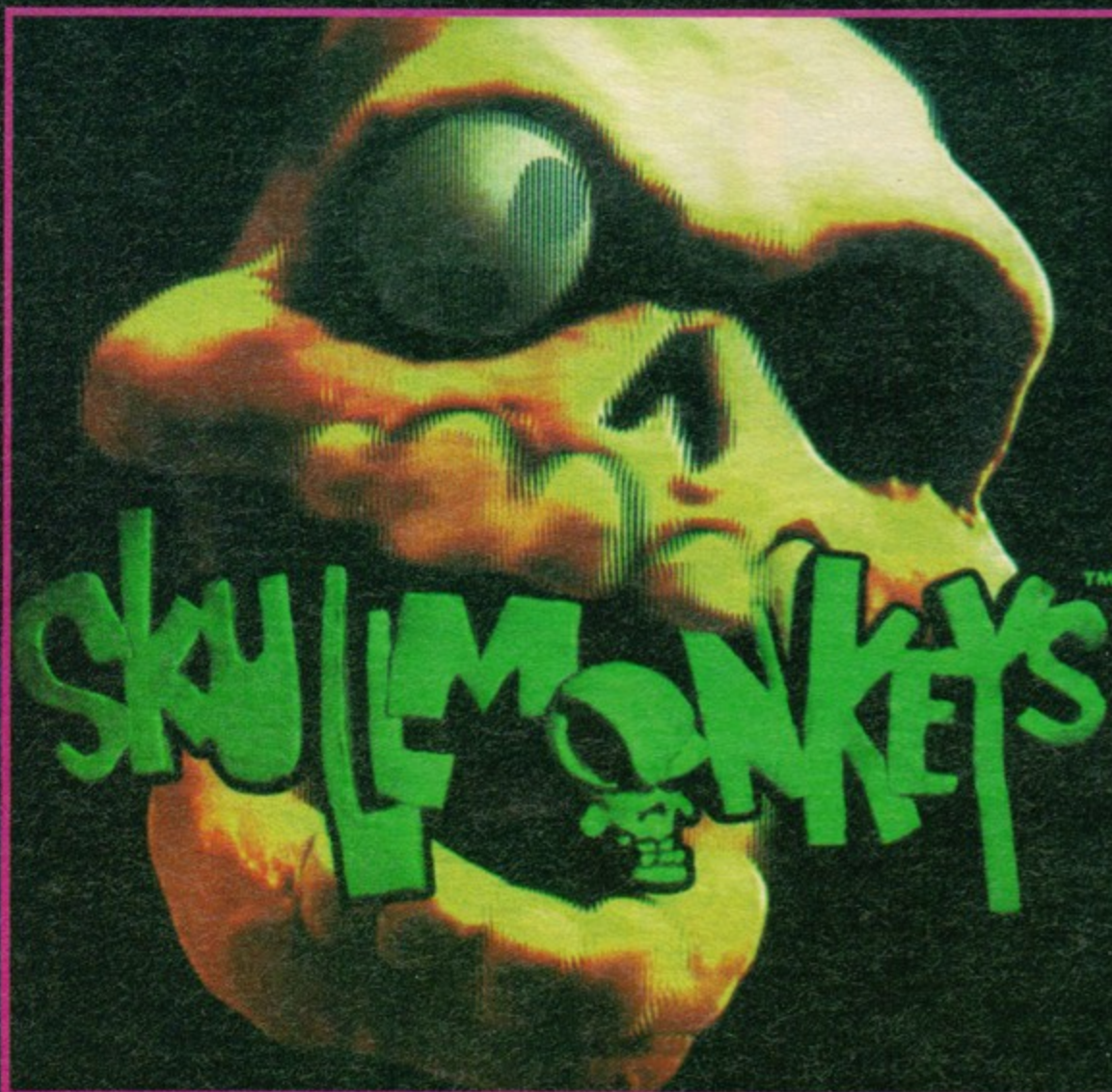




Войдя внутрь, моему взору предстала компания из трех сидящих у костра непонятных сумасшедших существ, один из которых постоянно себя деформировал, другой собирал башни из картриджей, а третий мирно жевал мои баночки с краской. Подскочив и выхватив у него изо рта очередную, я уже собирался воскликнуть, что из-за его обжорства мир останется без моих гениальных полотен, как неожиданно этот мародер повернулся ко мне и расплылся в такой трогательной улыбке, что я тут же, как пластилиновый, осел в кучку оставшихся баночек. «Вилли Тромбон...» — выдохнул я. Остальные, подтянулись поближе, с интересом стали меня осматривать. Точно, вот они — пластилиновые неверхуды: Клаймен, Вилли Тромбон... Но кто это с ними такой обезьяноподобный, со встроенной в голый череп антенной? «О! — изрек Вилли своим привычно скрипучим голосом. — Это целая история. Садись поудобнее, только слезь сначала с моего завтрака». Зная, какой дядя Вилли мастак рассказывать байки, я отполз в сторону. Тот жадно зачерпнул с пола разлитой краски и с аппетитом засунул себе в рот.

«Племя неверхудов не было единственным во Вселенной, помимо нас существовали скаллманки. Ну это такие гады, скажу тебе!!! Ты только посмотри на эту рожу! — распалившись, Вилли швырнул баночку с краской в пластилиновую гориллу, возящуюся с картриджами. — Благо, наш папа Гиборг выдворил этих балбесов на соседнюю планету ИДЖЖНАА-А-ААК! В одного из них, вот в этого, он впихнул разум и подарил нам». Разумный скаллманок в негодовании бился головой об остатки только что порушенной башни. «Поскольку эта скотина жрет и ломает все что попало, пришлось научить его пользоваться «пагером» и отправить к собратьям, дабы следил за ними. И ведь действительно, когда мы уже забыли о такой напасти,



В прошлом году в компьютерный мир втесалась необычная игра, целиком и полностью сделанная из чего бы вы думали — из пластилина. В век силиконов, юзеров-шмузеров и прочих сканеров, она стала белой, не побоюсь этого слова — пластилиновой, вороной, живо покорившей нас своим пластилиновым, хотя и слегка нездоровым, юмором. Это и был тот самый «The Neverhood Chronicles». Пластилиновый человечек Клаймен, спасающий свой маленький пластилиновый мир от злопыханий противного пластилинового Klogg'a, полюбился нам уже с того момента, когда попытался вытянуть из пластилиновой шарманки несколько пластилиновых мелодий. И на протяжении всех приключений заставлял нас мять наши пластилиновые мозги и растягивать пластилиновые губы в улыбке. Но это все для папаньки компьютера, а как же наш двоюродный племяш Плэйстейшн, брезгливо морщащийся при виде квестов, но страсть как желающий пожевать немного пластилинчику. Отлично, если он хочет, то и для него у дяди Вилли есть в запасе одна очень интересная история про макак с головами в виде черепа. Ух, какая пластилиновая!!!

Итак, посиживал я как-то в виртуальном мирке на полянке близ Фив, грелся и попал в настоящую магнитно-процессорную бурю, по шкале Фабра-Купа оцененную в 64 бита. Мое хрупкое тельце, только освоившее становую тягу в 32 бита, никак не могло справиться с мощным натиском новой системы. Застигнутый врасплох ливнем битов, я помчался быстрее в пещеру Дракона, дабы узнать у гуру прогноз на будущую неделю. Еще при входе, вляпавшись в неприятно вязкую массу, я услышал странные звуки, доносящиеся изнутри.

как скаллманки, этот буратино таки выслал нам сообщение о творящихся там бедах. Тогда даже сам Клаймен не знал, что его ждет. — Вилли с размаху врезал обезьяне по антенне. — Давай, рассказывай, как было дело!»

Скаллманок встрепнулся, бросил картриджи и заверещал: «Плохой, очень плохой человек свалился на нас откуда-то с неба. Сломав шею самому крепкому, он напялил на себя его череп... — скаллманок заскулил, — и... содрал с него шкуру!!!» Пещера огласилась обезьяним визгом. «Заявил, что он теперь наш повелитель, и зовут его... ммм... — скаллманок снова получает оплеуху, — КЛАГГманки!» Вилли многозначительно посмотрел на меня. «Собрав всех, он показал нам портрет «Машины Зла №9» и заявил, что собирается уничтожить страну Неверхуд».

«Клагг, — вставил Вилли, — удачно вышвырнутый из Неверхуда благодаря Клаймену, снова вернулся. Слава Оттоборгу, хотя бы не к нам. И кому, как не Клаймену, пришлось отправиться туда наводить порядок. Вот что было потом...»

И Вилли продолжил повествование. История по-пластилиновому тянулась очень долго. Буря закончилась, пыхало легкой 32-битной свежестью. Было очень уютно сидеть с этими странными существами, и мне почему-то очень захотелось стать одним из них. В течение всего повествования я невольно щупал себя, чтобы удостовериться, что я, к сожалению, все еще не пластилиновый.

Итак, Клаймен, невольно затянутый в круговорот событий, помимо спасения своей пластилиновой шкуры от грубых и тупых скаллманков должен еще и как-то избавиться свои хоромы от нападения «Машины Зла Номер Девять».



СКАЛЛМАНКИ ОТКРЫВАЮТ ВОРОТА (SKULLMONKEY GATE)

Клаймен приземляется прямоком на потускневшие глыбы центральной площади, построенной древними скаллманками еще до начала сотворения мира. Посему некоторые мироощущения предков (их скульптуры в должном порядке украшают территорию) несколько не соответствуют действительности. По их представлениям вся цивилизация держится исключительно на могучих плечах трех скаллманков (памятник также имеется — гордость обезьяньего рода), и



все остальное является лишь наследственной мутацией их рода. Среди порушенных колонн бегают пресловутые макаки, ощущая себя частью мифологии. Чайники приматов пусты, как аквариумы в кабинете биологии, потому достаточно просто потоптать

их ногами, чтобы все тело скаллманка разорвало на мелкие кусочки. Однако не стоит забывать, что наш неверху очень брезгливо относится ко всему окружающему и мрёт даже после одного соприкосновения. Осторожно, Клаймен! Это ведь только начало.



ЦЕНТР НАУЧНЫХ РАЗРАБОТОК (SCIENCE CENTER)

Следующей сценой головопрыгательных действий становится испытательный полигон скаллманков: удивительно, кому понадобилось строить для этих первобытных сие научное заведение? Меж построенных вокруг магнитов и трансформаторов носятся гориллы, оглашая округу уханьем и аханьем: то ли ученые, то ли подопытные, то ли результаты экспериментов. По ходу дела на пути кто-то заботливый расставил поясняющие таблички к разным интересным штуковинам, которые можно потрогать и даже взять с собой. Помимо прыганья по головам, самым интересным занятием является собирание разноцветных пластилиновых шариков, которые Клаймен



очень старательно подбирает из всяких неудобных мест («Сто шариков — один Клаймен!» — проскрипел Вилли). Более ничего занимательного здесь нет, потому без проблем покидаем лабораторию.

Скитаясь между стеллажей со всякими опасными пробирками в поисках чего-нибудь съестного, Клаймен и не подозревал, что кто-то злой и страшный наблюдает за ним. На одном из столиков он обнаруживает банку недоеденных консервов с чем-то желтым и склизким внутри, на которую немедленно набрасывается. Запихиваясь отвратительной смесью, Клаймен забыл о всякой бдительности, а между тем зубастая пасть неизвестного создания скалЛилась все шире и все ближе... Неожиданно утробный звук неперевавшей пищи оторвал обжору от трапезы. Он понял, что его начинает ПУЧИТЬ. Оглядевшись и увидев перед собой немытую рожу мутировавшего скаллманка, неверху издал произвольный «рыг!» и с проясненным сознанием понес ноги подальше отсюда. А скаллманок, вдохнув зеленоватое облачко отрыжки, немедленно умер от растекшейся по телу головы. Смешно... Вилли долго смеялся.



МАКАКИНА ГРОБНИЦА (MONKEY SHRINES)

Логично предположить, что рядом с лабораторией должна находиться свалка для переработанных отбросов ученых мыслей скаллманков. Для этих целей классно подошли развалины какого-то древнего захоронения («Туда им и дорога», — отозвался знакомый голос), где Клаймен немедленно устраивает «танцы на костях». Сразу находится интересная руна, оставленная, видимо, пластилиновыми предками, которая сама по себе очень занимательна. Называется она... эээ... как бы это выразить... «ФУКАЮЩАЯ голова» и представляет из себя в некотором роде спиритический сеанс облегчения внутренностей, из-за чего у Клаймена происходит раздвоение души, и он наделяется временным пофигизмом. Очень помогает, потому как некоторые макаки упорно не желают хорониться и бегают по кладбищу, объятые «огнями Святого Эльма». А тут еще ночь наступила... Жуть!



ХРАНИТЕЛЬ ГРОБНИЦЫ (SHRINES GUARD)

Тем кошмарней забрести в полузаваленный мавзолей, где все свободное место занимает здоровенная недоразложившаяся гориллища, неистово барабанящая в свою могучую грудь. Что не спасает ее череп от напрыгиваний настырного археолога. Тут главное помнить, что обезьяна большой любитель покатасть свое забальзамированное тулово по полу, и надо успеть отпрыгнуть в сторону, дабы навсегда не запечатлеться на каменных плитах. Пара секунд терпения — и взбунтовавшаяся макака погружается в вечный сон («Большому кораблю — большая торпеда», — мрачно произнес Тромбон).



Клаймен распаковал подарочек и первым делом накинудся на клубень и уж потом принялся за чтение (с конца, конечно): «P.S. Только не ешь Священный Клубень, а то замучаешься вычесывать сыпь». И лицо его щедро испещрилось здоровенными волдырями.

CHEr (SNO)

После стольких происшествий Клаймену просто необходим здоровый отдых. А что если в горы слазить, на лыжах покатасться? Чем не времяпрепровождение: и снежок, и свежий воздух, и скалманки...

Что, и они здесь? Да не просто так, а с крупнокалиберными снегOMETами! У них свой отдых — турнир по прицельному забрасыва-



нию неверхуда снежными комами. Чтобы не вытряхивать потом снег из воротника («Снежный человек — это звучит гордо!» — поднял палец Вилли), следует почаще прыгать на промерзшие черепа артиллеристов. Полезно захватить с собой маленькое животное, сидящее под табличкой «СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЙ ХОМЯК», который начинает бегать вокруг Клаймена и в прямом смысле этого слова сбивать всех подряд. А вы разве не знали, что хомяки — злейшие враги скалманков?

СКАЛЛМАНКИ ЖАРЯТ ХОТ-ДОГИ (SKULLMONKEYS BRAND HOT DOGS FACTORY)

Ну, это по меньшей мере не эстетично, оказаться после белоснежных сугробов в какой-то канализационной помойке.



КОТЕЛЬНАЯ (HARD BOILER)

Захватив грязное бельешко, Клай отправляется в котельную. Под покровом ночи скалманки устраивают в бойлерной дьявольские оргии с топкой котлов и разжиганием всех конфорок, что позволяет предположить, что стирать ваши

носовые платочки никто не намерен. Особо сообразительные, вооружившись накрахмаленными салфеточками, весело парят в потоках теплого воздуха. Некоторые печки так крепко раскошегарены, что свербят огромными столпами огня через несколько этажей. Клаймену стоит быть повнимательней, дабы не порадовать макак пластилиновым омлетом.

Выбравшись из котельной, Клаймен приводил себя в порядок, вытаскивая червяка из глазного отверстия. И случилось ему попасть в поле зрения сторожевой башни скалманков, откуда кто-то пристально за ним трубоподзорил. К счастью, этот кто-то оказался нашим неверхудовским шпиеном. Напечаттав немедленно письмо о последних новостях по делу Клагга и привязав его к Драгоценной Картофелине, скалманок примерился и с силой зашвырнул бандерольку в неверхуда. Очухавшись после прямого попадания в голову,





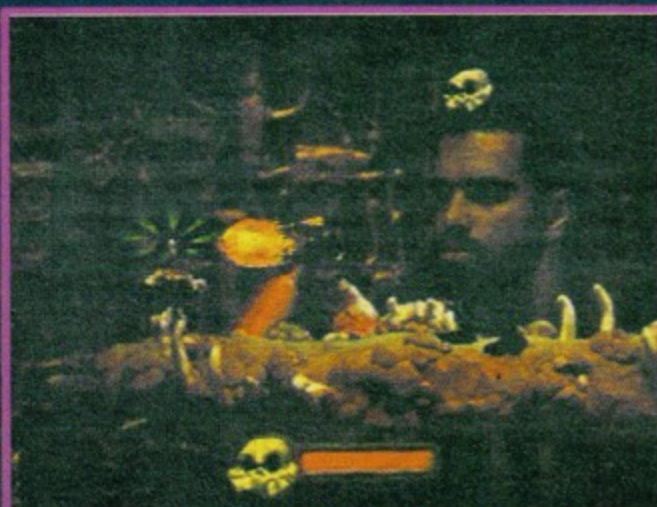
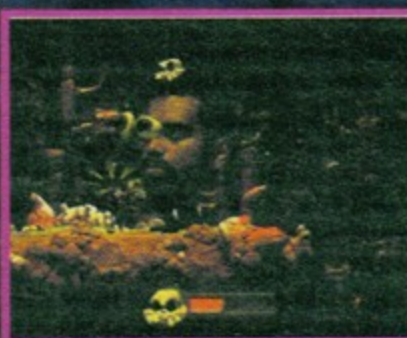
Никаких тебе противогазов, баллончика дезодоранта никто не подкинет. По навозным водам сточной канавы можно перебраться и вброд, но чистоплотный Клаймен предпочитает переправляться по кастрюлям и ящикам, размеренно проплывающим под трубами. Зажав двумя пальцами нос (если он у него есть), на мысочках, чтобы не сильно извазюкаться, аккуратно, перепрыгивая с трубы на трубу, уворачиваясь от вонючих скаллманков и стараясь не поскользнуться, добираемся до заветного пластилинового выхода.



ДЖОГОЛОВЫЙ ДЖО (JOE-HEAD-JOE)

Дабы жизнь медом не казалась, Клаймен оказывается вовсе не на свободе, а во владении здоровяка Джо. Вам, наверное, интересно, кто это? Так вот, я и

сам не знаю, но это чудо генной инженерии очень похоже на моего настырного педагога (хотя, говорят, он — сотрудник какой-то студии «Dream Works»). Чтобы вы представляли, с кем мы имеем дело, вот как оно выглядит: у нас есть скаллманок, у которого на месте брюха находится голова бородатого человека, одновременно заменяющая ему желудок. Как раз сейчас он (или она) плотно позавтракал (а может они оба), и у Джо начинается обычное в таких случаях несварение желудка. Великана попеременно мучает то изжога, отчего он выдает огненный «рыг!», то неста-



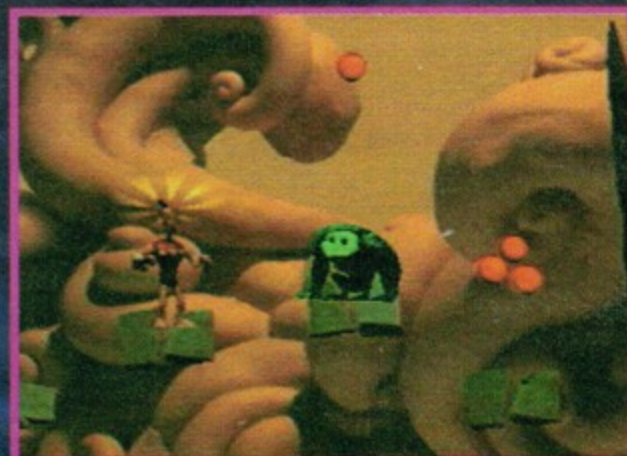
бильная концентрация кислоты, отчего его глаза выдавливаются из глазниц и укатываются в неизвестном направлении. Общение с этим типом — занятие не из приятных, но главное — дожидаться, когда он случайно поперхнется пузырьком воздуха, чтобы прыжком настигнуть его пустую голову и растоптать. Обезьяньим визгом верхняя слабовыраженная головенка дает о себе знать, после чего вновь погружается в доминирующие размышления живота. Наконец, Клаймен избавляет Джо от страданий его же Джо, и исполин, смешно подскочив, заваливается на бок и засыпает крепким сном. Наверное, у него просто был ленивый желудок...



ПОДНЕБЕСНАЯ СТРУКТУРА ТЕРРОРИЗМА (ELEVATED STRUCTURE OF TERROR)

Из грязи в князи: затоптав канализационного авторитета Джо, Клаймен возносится к облакам и еле удерживает равновесие от

вмиг закружившейся головы. Перед ним расстилается ковер узких дощатых панелек, точно Млечный путь протянувшихся по небу. Мимо проносятся кофейные облака, овеявая легким муссоном высотные постройки. Раскидав пару сизых каркающих птичек, ползающих по дощечкам, Клаймен кладет себе в карман еще одну занимательную вещь. Теперь это ни много ни мало — «ВСЕМИРНАЯ КЛИЗМА». Само название внушает животный страх, а на деле оказывается еще круче: Клаймен преобразо-

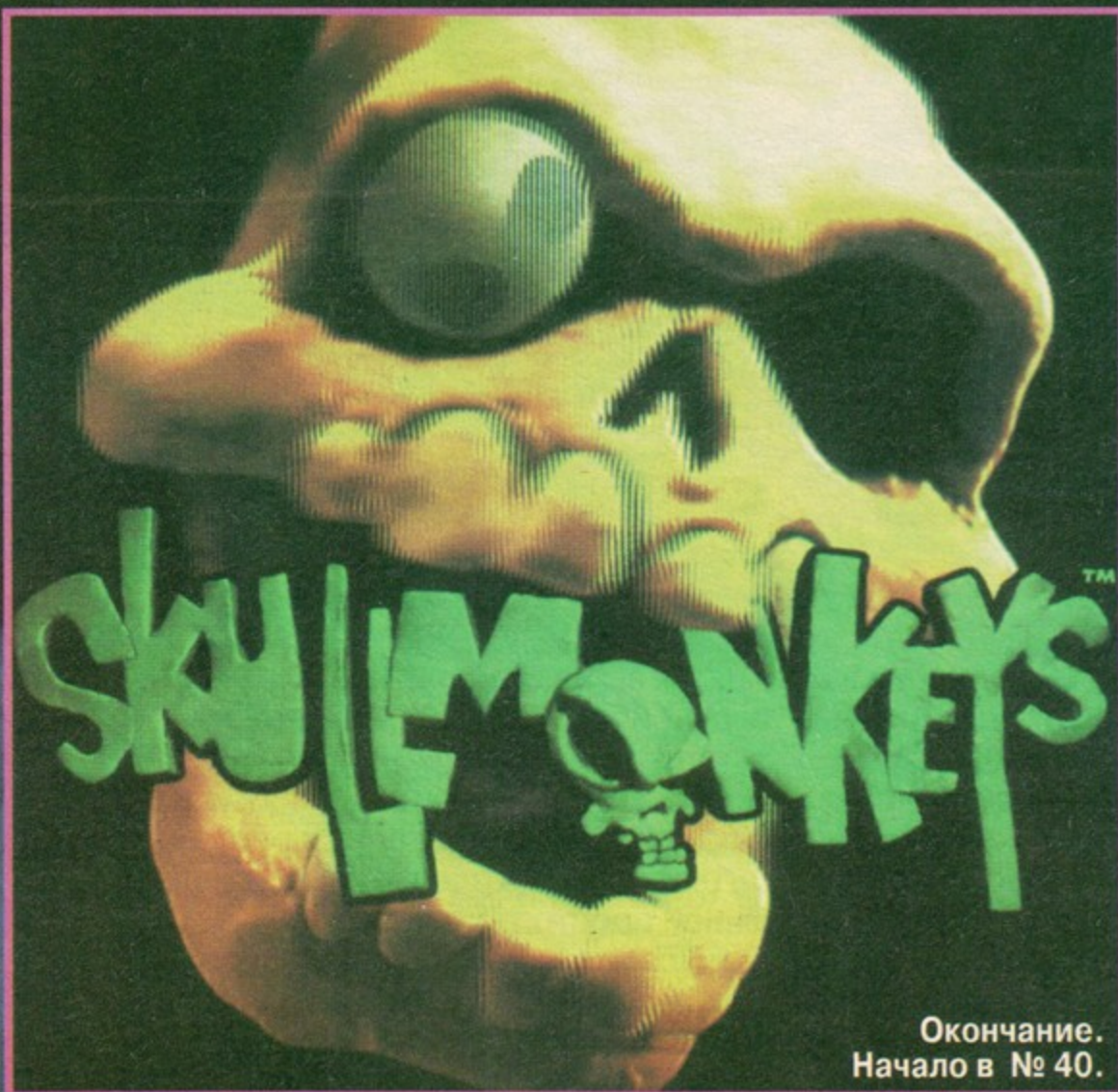


вывается в накачанного супермена и, громогласно проорав: «UNIVEEERSE ENEMAAA!!!», распространяет распирающую его энергию вокруг. Естественно, все — с копыт, даже сам зачинщик армагеддона после этого валяется оглушенный, вверх тормашками. Эх, Клаймен, погубит тебя твое любопытство... Наткнувшись на очередную безделушку, он неожиданно



уменьшается до таких микроскопических размеров, что становится хилее вороны и с трудом противостоит напору стратосферных завихрений. А ведь вокруг полно скаллманков, причем в натуральный рост. Падать чего-то очень не хочетсяяяяяААААА!!!

Нави Кичто



Окончание.
Начало в № 40.



ВЫМЕРШИЙ САД (DEATH YNT GARDEN)

Приземлившись на лужайку после неудачного падения с небес, хромя на обе ноги, Клаймен нос к носу сталкивается с двумя мобилизованными скаллманками, обкатывающими на боевом джипе свои владения. Ба! Грех тут не прихлопнуть безоружного неверхуда. Однако

вскоре, оставив тщетные попытки накормить его свинцом, старший из скаллманков бросается с ножницами в рукопашную и, гоняясь за юрким Клайменом, нечаянно умерщвляет какого-то голодного бормоглота. А потом также по ошибке получает пулю от меткого снайпера, сидящего в джипе. Который, ведя прицельный огонь по неугомонному Клаймену, разносит к ядерной фене свой драндулет со всем содержимым. А как же наш шалопай? Ну, конечно, он лишь удивленно похлопал глазами, и, как ни в чем ни бывало, отправился в сад.



В сад, все в сад! Слушать комические куплеты, исполняемые жужжащими янтами. Весь огород кишмя кишит дроздофильными насекомыми, некоторые из которых бегают по травке, остальное большинство болтается в воздухе, распространяя вокруг ароматы любви. Раздобыв среди нитратных дебрей вечно-зеленого огорода какую-то маленькую, не внушающую доверия птаху, ценник которой уверяет в ее немалых пара-



шютных способностях, Клаймен присоединяется ко всеобщему порханию. Все летательные янты облачены ногонепробиваемыми панцирями, потому рулить птичкой надо грамотно и глядеть в оба, чтоб ее не сожрали. Это вам, понимаешь, не майских жуков ловить.



ЯНТОВА ШАХТА (YNT MINES)

Теперь Клая одолевает гранитная лихорадка, и захватив кирку, он погружается в штольню. В подземелье слоняются от безделья местные насекомусы, о которых все давно забыли, а одичавшие рудокопы, почесываясь, бродят среди заброшенной шахты и бросаются на все пластилиновое. Ничего полезного и ископаемого отсюда вынести не удастся, все лифты поломаны и циклически крутятся на одном месте.

Впрочем, также бессмысленно это полезное и искать, как бы самому потом не стать ископаемым.



ЯНТОВЫ СОРНЯКИ (YNT WEEDS)

Выбравшегося на свет Клаймена ожидает неудача: небо заслонило что-то большое — то ли Картофельная Туча, то ли Тучная Картофелина, и над рудниками сгустилась картофельная тьма. Что это за явление — неизвестно, но смотрится внушительно. В грозном небе суетятся стаи янтов, выписывая в озоновом воздухе какие-то непонятные кривые.

На площадках топчутся, ища прикрытие, суетливые самцы — все говорит о том, что скоро начнется дождь. И ведь, правда, яко полило-то! Так и простудиться, знаете ли, не долго.





ЯНТОВЫ ЯЙЦА (YNT EGGS)

После принятия картофельной ванны, пообмокший и голодный Клаймен опять попадает впросак. Его внимание привлекает соблазнительно торчащий из стены шевелящийся бутерброд, который неожиданно исчезает в узком отверстии, среагировав на движение

Клайменовой руки. Потянувшись за едой, он целиком погружает в нору свою левую конечность, которая немедленно подвергается токарной обработке челюстями притаившегося по ту сторону янта. Все, что вытаскивает обратно испуганный Клаймен — это голый скелет своей некогда пластилиновой руки. Однако, оценив ее внешний вид, остается доволен новым имиджем.



Сквозь густой туман Клаймен обнаруживает себя в каком-то янтовом болоте, где всю флору составля-

ют мясистые стебли, протянувшиеся сверху вниз по всей территории водоема, а фауну давно поели хищные самочки, в изобилии порхающие среди кореньев. Потому единственным представителем животного мира остался сам Клаймен. Пока и его не занесли в Красную книгу, придется, схватившись за стволы растений покрепче обеими ручонками, и не смотря вниз, но оглядываясь вокруг, ползти, ползти и ползти... И, заметьте — ни одного скаллманка!



ЯНТ-ОТШЕЛЬНИК (GLENN YNTIS)

У, какой большой! А какие клешни! Такими запросто можно порезать Клаймена на колбаску, чем Янтис и собирается заняться. Любопытный Клаймен, в свою очередь, давно уже облюбовал местечко в проржавелой каталке танкового типа, прекрасно сохранившей свои

артиллерийские качества. Голова — настолько слаборазвитое место насекомого, что он стесняется показывать ее наружу и скромно прячет за непробиваемыми клешнями. Однако после щекотания свинцом его пяток, зверюга раскидывает в стороны конечности и в истерике прыгает на месте, выставляя тем



самым свою атрофированную головешку под ураганный огонь Клайменовской пушки. Сотрясенный мозг включает инстинкты, и насекомое приступает к охоте. Правда, янт чутко близорукий и, прежде чем с лязгом метнуть свою огромную клешню во врага, метит зону поражения менее сильной конечностью. Главное — не оказаться в месте действия его секатора, после нескольких смертельных выпадов он опять перейдет к глухой обороне. Вскоре от исполина останутся одни тапки, которые уже ни на что не реагируют, и Клаймен жив-здоров выкатывается из зарослей трифидов навстречу солнцу.



СВЯТЫЕ ЛИКИ (MONK RUSHMORE)

Хотелось вам того или нет, но телепортатор снова выплевывает нас в заоблачные высоты. Кругом сплошная синева неба, и кроме как облакопрыганьем, заняться здесь нечем. Правда, глядеть надо в оба, чтобы облакопрыганье не перешло в воздухопаданье: белокры-

лые барашки хоть и прибиты к небу, сами по себе маленькие и очень неуютные. По дороге с облаками снуют туда-сюда усовершенствованные скаллманки, оснащенные пропеллерами с ручным приводом, «манколеты», значит. На них так вот просто сверху не запрыгнешь — лопастями разрубить! Зато от многочисленных прыжков по порхающим с лопаточками в



руках шимпанзе можно залпом выйти в открытый космос. Если вы знаете, что такое скала четырех президентов, то представьте себе, что у скаллманков есть такая же. От постоянных ногосотрясаний из облаков вскоре заморосил дождик. Сыро, конечно, но какая после этого открывается небесная красотища! Стихами прямо-таки хочется говорить. «Кааг йааркоо звеедит бозле буури зоолдцееээ!!!» Жаль, что страну Неверхуд отсюда не видно.



ГОЛОВОПЛАН (SOAR HEAD)

Ну что, прыгун, свалился-таки? Икар, поймаешь... Эх, Клаймен, падать теперь тебе на дно самого глубокого ущелья, набитого всякой обезьяньей нечистью. К тому же в процессе падения он уменьшается до размеров блохи, что плохо, но по пути хватает старую добрую птичку-парашют, что хорошо. В горной расщелине наступили сумерки, лишь огромный одинокий объект на небе, похожий на Луну, освещает путь. В лучах неопознанного светила идет церемониальный обряд погружения в сон, правда непонятно кого. Зажженные факелы источают вонючие благовония, и одурманенные запахом скаллманки водят по деревянным настилам хороводы и улюлюкают песни. Весь этот кошмар будет долго проноситься перед глазами опускающегося вниз Клаймена, парящего «на крыльях ночи». Что там Лысая гора! Главное, варежкой по сторонам не хлопать, а то легко можно принести свой зад в жертву Священной Картофелине.



мгновенно перебрался с руки в раскрытую впадину глазного отверстия. Оторопевший скаллманок скорчил от боли лицо и попытался выбить грызуна из черепной коробки. Потом он еще долго скакал и корчился в муках, потешая спрятавшегося неподалеку Клаймена, пока, обесилев от пыток, не умер. Выползший вскоре из мертвого черепа хомяк безразлично подытожил: «Туп как пробка».



УЗНИКИ ЗАМКА МУЭРТОС (CASTLE DE LOS MUERTOS)

Итак, Клаймен ни с того ни с сего попадает в инквизиторские погреба планеты Иджнак, сохранившиеся еще со времен Бутербродных походов. Остроконечные башни, светильники, длинная кирпичная стена — все осталось нетронутым, даже томящиеся в пыльных комнатенках стражи беспрестанно протыкают пиками потолок над головой, рассчитывая насадить на



острие убежавшего по стене узника. На самом деле все заключенные давно сгинули, и их души, объятые пламенем, временами изрыгаются из адских котлов подземелья. Так что роль сбежавшего узника, как и все прилагающиеся последствия, падают на ваши хрупкие плечи. А тут еще Клаймен натывается на хитросплетение подвешенных рельсовых дорог, построенных пленниками за долгие годы сидения в башне, по которым им так и не было суждено выбраться на волю. Однако монорельс все еще действует, потому, не преминув им воспользоваться, воплотим в историю неисполненный подвиг безвестных «Зэков».



ЧЕРЕПКИ (SHARDS)

Яма, в которую упал Клаймен, оказывается не такой уж и мрачной, как ее воспевали обкурившиеся макаки. Воздух, сочащийся из расщелин в окаменевшей породе, заливает пещеру мягким голубоватым светом. Пещера является обиталищем двух воинствующих сторон: скаллманков и хомяков. Хитрые обезьяны огородили себя от толстощёкой напасти острыми колючками, и грызуны, свернувшись клубочками, тихо дремлют, отгороженные, в свою очередь, от черепоголового любопытства. До тех пор, пока Клаймен не потревожил их летаргический сон, и взбешенные хомяки будут пихать себе за щеки всех подряд, кого встретят на пути. Очень забавно выглядит шуба на Клаймене из нескольких хомяков одновременно. Только бы не растерять весь выводок, неудачно наткнувшись мягким местом на забор из штырей.



Ну, так и есть, один убежал. И случилось ему быть подобранным на свою обезьянью голову каким-то добродушным и ласковым скаллманком. Сюсюкая и агукая с пушистым комочком, ползающим по широким ладоням, он наклонил свою голову непростительно близко к хомяку и жестоко за это поплатился. Все произошло в одну секунду — хомяк





ШАМАН ОБЕЗЬЯН (MONKEY MAGE)

Седыми объятьями нас встречает дворцовый кудесник, сумевший за проведенные в башне века достичь небывалых высот колдовства и хиромантии. Маг только что изучил новое заклинание, и как здорово, что есть на ком его опробовать. Окружив себя непроницаемым ореолом, бабуин наковал гигантский смерч и вертит кругом малюсенькие платформочки, на одной из которых стоит Клаймен. Бормоча чего-то таинственное, он, вскинув жезл, посылает гигантский заряд энергии и... выбивает из-под ног жертвы островок! Чтобы потом сладострастно наблюдать, как испытуемый падает в Тартарары. Зверь просто какой-то! Но наш неверхуд не дурак, видит, когда надо топтать ученые мозги шарлатана: разразившись очередным столбом электричества, старикан лишает себя защиты, и вот тогда-то наступает время станцевать джигу на его лысой голове. Вскоро колдун теряет посох и, затянутый своим же смерчем, уносится в неизвестность. Даром, понимаешь, преподаватели время свое только тратили...



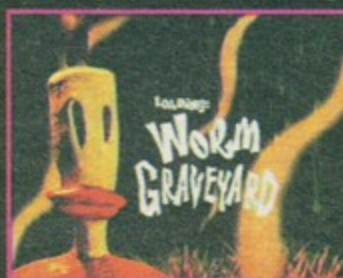
НЕВООБРАЗИМО БЫСТРЫЕ БЕГА (THE INCREDIBLE DRIVY RUNN)

Историю про всадника без головы вы, наверное, знаете, а вот про коня без морды, возможно, еще нет. Клаймен седлает какое-то странное округлое тело, из которого, кроме четырех ног, ничего более не растет, потому предназначение его становится понятно сразу, как только неверхудовский зад плюхается на гладкую спину коняги. Понеслись! Для удобства Клаймен держится за животное ногами, освободив руки, чтобы попутно хватать всякие полезные вещи, проносящиеся мимо со свистом встречной электрички.

Тарахтя и бурча, на обгон несется эскадрилья скаллманков, бомбардируя торпедами трассу перед копытами слепого иноходца. И, довольные коварной диверсией, улетают вдаль, махая на прощанье гордо реющими шарфика-



ми. А нашему скакуну все нипочем: скачет и скачет, как будто готовится унести в бесконечность и далее. Но вдруг, вместо того чтобы перепрыгнуть очередной провал, конь резко стопорится и застывает на месте, а наш жокей пулей уносится из седла в точном соответствии законам физики по направлению движения.



ЧЕРВЬ ЗАМОГИЛЬНЫЙ (WORM GRAVEYARD)

Небольшо шлепнувшись о твердую землю после длительного полета, Клаймен оглядывается вокруг и недовольно морщится: «А как пахнет-то!!! Хорошо, что у меня нет носа!» Верно, запах не из лучших, ведь теперь Клаймена бросили кормить червей в самую что ни на есть могильную яму, куда самозванец Клагг ски-



дывал неугодных ему работников, прямо на колья и пики, и тела которых теперь покоятся с миром на дне могилы, источая не вполне благопристойное амбре. Однако их первобытные души нисколько не успокоились, пытаясь выпрыгнуть из ямы как

можно выше и окинуть всевидящим взором общий пейзаж обезьяньего морга. Чтобы не последовать их примеру, придется быть юрким и скользким как червяк, может быть даже как Джим. Не забыли еще, зачем вас сюда послали?



КЛАГГ (KLOGG)

Огромной тенью, готовясь ко взлету, нависла над нашей беззащитной головой та самая «Машина Зла Номер Девять», которой тиран Клагг страдал, видимо, не одно поколение скаллманков («Восемь уже отлетались», — пояснил Тромбон). Все желающие прокатиться до Неверхуда уже заняли свои места, нетерпеливо предвкушая увидеть шоу «Сдуй враз Три Тонны Пластилина». На посадку мы, как обычно, опоздали, но наше желание прокатиться в классе «длинноухих» не могло ускользнуть от всепоражающего ока кондуктора Клагга, pilota и стюарда одновременно. Клагг так Клагг, лжеманок нам не помеха. Только голыми руками его не возьмешь — прослышав про Великие Прыгательные Подвиги нашего амиго, он, от греха подальше, упрятал свою макушку на недостижимую для прыжков высоту, окутившись в ведре плевательного сооружения непонятной на вид конструкции.



Ма-а-аленький Клаймен, нацепив на себя забытый кем-то тромбон («Это не про меня», — поспешил вставить Вилли), одиноко бежит вниз, уворачиваясь от колючих плодов репья, щедро исторгаемых из недр пылесосной техники умелой рукой старины Клагга. Тут надо бы не проглядеть голый шарик, изредка выплевываемый машиной и хорошенько плюнуть им в ответ, внося в корзину противника зерно сомнения. Однако промахнуться им — пара пустяков, что Клагг незамедлительно подтверждает, разразившись диким смехом. А что нам, ваще, проблема что ли немного потерпеть и заставить сигануть злодея из кабины, чтоб прямиком об землю?! И ВДРЕБЕЗГИ!!!

МАШИНА ЗЛА НОМЕР ДЕВЯТЬ (EVIL ENGINE #9)

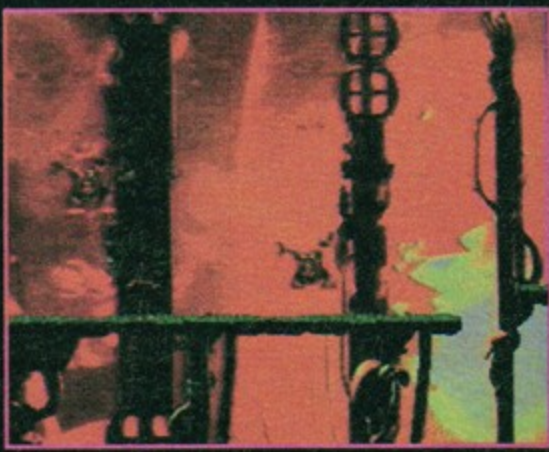
Главный злопакостник Клагг повержен за смертью (хотя, кто его знает, второй раз ведь уже хороним) и Неверхудия спасена — куда, казалось бы, и этот чугуенный гроб полетит без своего автора. Ан нет, почуяв под собой пластилиновую плоть, машина,

зло лязгнув пастью, сдвинулась с места и поползла на разгон. Даже якорь, выкорчеванный из почвы, на котором она стояла в дрейфе, не смог остановить многотонную глыбину, и Машина, оторвавшись от поверхности, ушла в пространство по направлению Клайменовского дома (Кулибин отдыхает). Кое-как уцепившись за болтающийся якорь, Клаймен вскарабкивается на борт злосеятельного агрегата. Да, «Машина Зла #9» — штука коварная, собирали-то ее скаллманки, народ ленивый, допотопный. Даже нормальную дорожку выстроить не смогли: чуть не рассчитал прыжок и... пишите письма! А какое издевательство, эти телепатические ступеньки!!! Только заказал себе одну, вторая уже исчезла, и вот ты, криком разрывая безвоздушное пространство, покидаешь корабль. Немудрено, что остальные члены



экипажа, не успев обжиться в окружающей обстановке, давно барахтаются в черноте космоса, оставив в хозяйстве одних роботов. А какие звуки-то слышны мелодичные: скрип, скрежет, гудение трансформаторов, как на арбузосборочном конвейере. Уши в трубочку заворачиваются!!! Если и есть во Вселенной настоящее ЗЛО, то это не иначе, как наша Девятая Машина. А страна Неверхуд-то все ближе и ближе! Сейчас тяжелая громадина вмажется в планету и, ой, что будет! Пластилиновые аборигены, увидев приближающийся астероид, присохли в ужасе на месте, в ожидании неизбежного конца света. Но Клаймен, находящийся внутри, сможет ли он в одиночку остановить Машину Зла и спасти свой мирок от печально известной участи динозавров? остано-

вить — конечно же нет, но что если попробовать испытанное средство во всех катаклизмах — корнеплод Священного Клубня. Достав из-за пазухи картофелину, он не находит ничего более разумного, как затолкать клубень в выхлопную трубу дьявольского механизма. Разом вышедшие из строя двигатели оглушительным взрывом искажают траекторию полета машины, и, обтая пламенем моторов, она с гулом пронесется мимо пластилиновой страны и скрывается в клубах дыма. Ура! Неверхудия спасена!



А как же наш герой? А Клаймен уже давно покинул адскую игрушку Клагга, но все еще летит куда-то вниз, щелкая по пути уникальные кадры, которые потом украсят Коридор Записей и войдут в летопись страны Неверхуд как очередной и неповторимый случай из жизни пластилинового человечка, известного истории как Клаймен.

Повествование закончилось. Вилли Тромбон вскочил и, похлопав себя по животу, категорично заявил, что им пора возвращаться обратно к себе, поскольку питаться здесь совершенно нечем. Я, глупо улыбаясь, попрощался с ними, все еще находясь под впечатлением от рассказанной истории. И, когда они уже выходили из пещеры, я, начав потихоньку приходить в себя, поспешил спросить: «А Клаймен-то в Неверхуд призе-



мился?» На что Вилли, обернувшись, многозначительно ответил: «А вот это — уже другая история...»

Нави Кичто

Спешал сэнкс за пластилинчик то «G-Funk the Rapper Hip-Hop FOREVER», а также Никонову Диме.

