

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

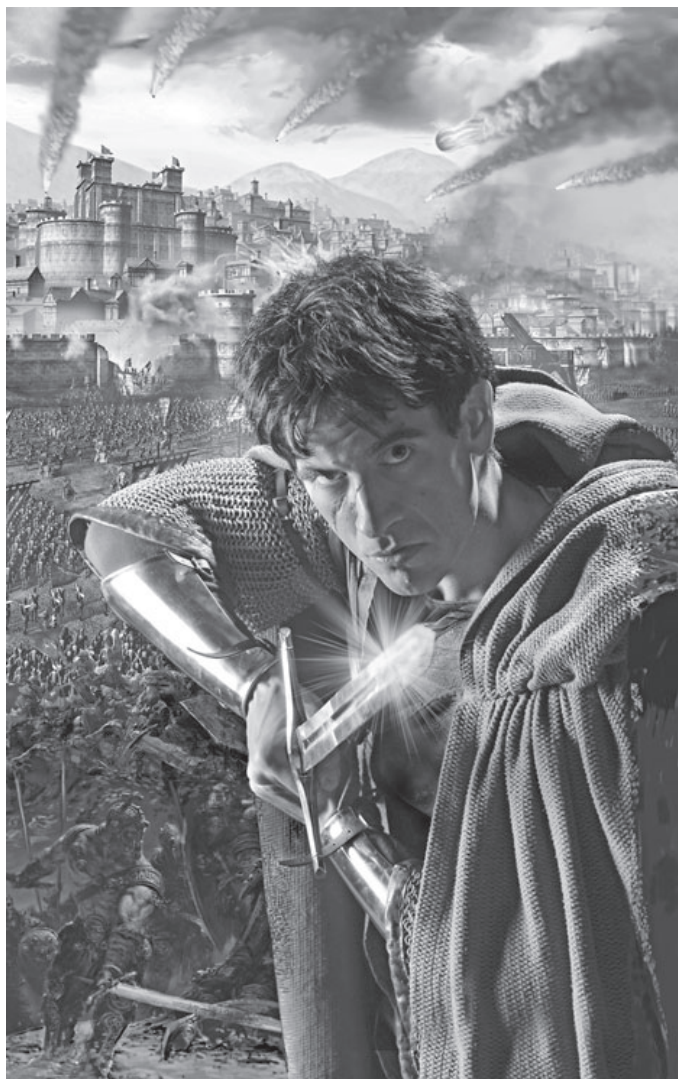
Книги Виталия Зыкова
в серии
МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Цикл
«ДОРОГА ДОМОЙ»

**БЕЗЫМЯННЫЙ РАБ
НАЕМНИК ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА
ПОД ЗНАМЕНОМ ПРОРОЧЕСТВА
ВЛАДЫКА САРДУОРА**

Цикл
«ВОЙНА ЗА ВЫЖИВАНИЕ»

**КОНКЛАВ БЕССМЕРТНЫХ. В КРАЮ ДАЛЕКОМ
КОНКЛАВ БЕССМЕРТНЫХ. ПРОБА СИЛ
ВО ИМЯ ПОТЕРЯННЫХ ДУШ**





МАГИЯ  ФЭНТЕЗИ



Виталий ЗЫКОВ
НАЕМНИК
ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА

Роман

Москва, 2015

&
«Издательство А.ЛЪФА-КНИГА»



УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
3-96

Серия основана в 2004 году
Выпуск 56

Художник
В. Аникин

Зыков В. В.
3-96 Наемник Его Величества: Фантастический роман. —
М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015. — 569 с.:
ил. — (Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-2062-9

Ветры перемен продолжают набирать силу над многострадальным Торном. Легендарные артефакты всплывают из небытия, правители становятся игрушками в руках тайных обществ, а сильные мира сего в очередной раз оказываются на пороге новой Великой войны... Последней войны в этом мире! И вновь звенят клинки, сотрясают земли Торна битвы чародеев, а в ночи беззвучно скользят тени наемных убийц. Борьба за жизнь, свободу и счастье продолжается!

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

ISBN 978-5-9922-2062-9
© Зыков В. В., 2004
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

Посвящается моим родителям — Зыковой Нине Николаевне и Зыкову Валерию Владимировичу

Автор выражает особую признательность Пусенкову Роману за неоценимую помощь в работе над романом и Николаеву Антону за поиск проклятых ошибок.

...зашевелятся во сне старые Хозяева, и упадут на землю Торна зерна их кошмаров, и дадут они ростки. Тогда предадут живые мертвых, а Туманы Глубин потеряют свои страхи. Наберет силу свет Красной Звезды, отодвинув Тьму и явив миру паутину Врага...

Фрагмент Фиорского пророчества (так называемые Списки Ужасов), частично расшифрованный по заказу Академии Общей Магии

ПРОЛОГ

В большом зале трактира «Молодой рыбак» сегодня практически не было свободных мест, что объяснялось редким для этого самого южного форпоста королевства Гарташ событием — вечером выступал заезжий столичный бард. Громкая слава Вурилы по прозвищу Дар Орриса бежала далеко впереди певца. В Пильме на его выступления приходил весь цвет столичной аристократии, что делало пение этого барда элитарным, искусством только для избранных, принося самому Вурилу неслыханные гонорары и столь же неслыханные нахальство и гонор. По слухам, бард попал в этот пусть и крупный, но все же далекий от столичной роскоши городок по причинам вполне прозаическим. Сплетники намекали на любвеобильность Вурилы, его неразборчивость в выборе новых пассий, упоминался в этих слухах и род Лукранов — один из влиятельнейших родов королевства. Последнее говорили шепотом и делая большие глаза.

Но как бы там ни было, бард оказался в Бурнале проездом, давая единственное выступление в лучшем трактире города, и местная элита никак не желала пропускать сие знаменательное событие. Цены на места взлетели до небес, разом отсеяв наименее состоятельных почитателей. И вот теперь с чванливой важ-

ностью местные дворянчики и купцы закатывали глаза, изображая удовольствие от неземного пения, не забывая при этом в огромных количествах поглощать разнообразные яства местных поваров...

Аврас Чисмар сидел в этом проклятом Темными богами кабаке уже который вечер. Приказ лорда Маркуса отличался определенностью и не предусматривал иных толкований — каждый вечер ждать в трактире «Молодой рыбак» встречи с агентом Глантоса. Вот и приходилось принимать вид эдакого скучающего путешественника, который странствовал по своим делам да неожиданно застрял в городе, то ли ожидая какого-то спутника, то ли просто восстанавливая силы после долгого пути. За пару седмиц он уже стал обыденной деталью местного трактирного пейзажа и не вызывал особого интереса. Ну приходит дворянин в трактир, заказывает не самое дешевое вино и тихо пьет — кому это сейчас интересно? Трудности возникли только единственный раз — сегодняшним вечером. Приезд этого клятого барда так взвинтил цены, что Аврас потратил почти все свои деньги и теперь, изобразив вежливый интерес, в уме уже писал доклад о необоснованно высоких тратах и прошение на получение в банке новой суммы. Долгое бесплодное ожидание и лишние траты не улучшили и без того отвратительный характер мага. Единственным желанием, что сейчас прочно обосновалось в его душе, стало желание набить морду этому столичному выскочке со слащавым голосом, более приличествующим не нормальному мужчине, а какому-нибудь внуку из Загорного халифата.

Думая примерно так, Аврас покачал головой и неожиданно напрягся, только мгновением позже осознав, что причиной беспокойства стала тень, упавшая на его столик. Маг поднял глаза и натолкнулся на загородившую свет фигуру небедно одетой незнакомки. Безумно дорогая белоснежная рубаша из паутинового шелка с фиорскими кружевами и черные эльфийские облегающие брючки, широкий красный пояс с узким мечом на правом боку, и если Аврасу не изменяло зрение, то на навершии рукояти меча поблескивал хрусталиками глаз серебряный паук — знак довольно серьезной школы меча — все говорило о достатке. Больше всего привлекала неестественная бледность лица незнакомки, можно даже сказать, мертвенная бледность, особенно заметная на фоне жгуче-черных волос. И это лицо сейчас кривилось в сардонической неженской усмешке.

— Вы не будете возражать, если я присяду за ваш столик? — мягким голосом произнесла незнакомка.

— Вы правы, хотя только Кали знает, как мне будет трудно это делать! — выдохнул маг, в котором шевельнулась непонятная неприязнь.

— Что именно делать? — спокойно поинтересовалась женщина и уселась за стол.

— Возражать! И если вы сейчас же... — по-звериному угрожающе приподняв верхнюю губу, хотел было продолжить Аврас, но вдруг осекся и замолчал. Взгляд мага проследил за левой рукой самоуверенной пришелицы, которая, нашарив за воротником рубахи тонкую цепочку, вытянула на свет небольшой костяной медальон и... тут же его спрятала. Этих мгновений Аврасу хватило, чтобы разглядеть широко раскрытую когтистую пятерню в круге и ощутить знакомый аромат магии Глантоса.

— Рад вас приветствовать. Извините, сразу не узнал, — чуть привстал со стула Аврас и приветственно склонил голову, сжав при этом лежавшую на столе руку в кулак. Голос его звучал сухо, маг с трудом скрыл злость и раздражение. Незнакомка имела ранг намного более высокий, чем сам Аврас. Ну надо же, Когтистая рука, да это же на три ступени выше ранга Чисмара, на целых три ступени. Куда уж ему с его Сжатым кулаком на медальоне. Третий ранг есть третий ранг.

— Ничего, я понимаю, — снисходительно кивнула обладательница Когтистой руки, поискала взглядом слугу и через некоторое время уже заказывала у того бутылку шикарного ралайятского вина столетней выдержки и пару легких морских блюд. Затем она обратилась к Аврасу:

— Надеюсь, я не заставила вас ждать?

— Недолго, но это не страшно, — взяв себя в руки, спокойно ответил маг, затем помолчал некоторое время и спросил: — Могу ли надеяться узнать ваше имя?

— Грасс Миргола из рода Сапир! — отсалютовала бокалом с вином женщина. Местная обслуга выполнила ее заказ с завидной быстротой.

Аврас, демонстрируя уважение, склонил голову, пытаясь при этом скрыть некоторое замешательство — ему показалось, что глаза посланницы лорда Маркуса на какой-то миг блеснули красным. Но, видимо, от пронизательного взора Мирголы ничто не могло укрыться, потому что она усмехнулась и спокойно уточнила:

— Если вам интересно, то я вампир.

Аврас закашлялся.

— Простите, но, не сомневаясь в вашем могуществе, я вынужден заметить, что теперь наше перемещение в дневное время будет затруднено... — От этой новости Аврас стал до неприличия многословен, перейдя на какой-то канцелярский стиль.

— Ерунда, меня эти ограничения уже давно не касаются! — лениво махнула кистью вампирша и вновь налила красного, как кровь, вина. — Не стоит унижать меня сравнением с какими-то почти дикими сопляками, которые еще не достигли своей первой сотни лет.

Чисмар на это никак не прореагировал. Его знания о вампирах ограничивались лишь теми общеизвестными фактами, что они пьют кровь (а это косвенно указывает на владение магией крови!), боятся дневного света, владеют зачатками магии Превращений. Даже сам факт службы вампиров Тлантосу являлся тайной за семью печатями и проходил среди магов ранга Чисмара на уровне слухов. Вот если бы на его медальоне был Кристалл!

— Я бы порекомендовала прекратить эти бесполезные мечтания. Через полчаса мы выезжаем из города! — все так же мягко сказала вампир. — Завтра к обеду нам надо быть на Золотых песках.

— Зачем? — ошарашенно поинтересовался Аврас, который никогда не был на этом самом известном курорте Гарташа.

— Есть работа, — хищно улыбнулась грасс Миргола, показав неестественно длинные клыки.

Климат в Золотых песках не менялся на протяжении тысячелетий. Мягкие ласкающие лучи Тасса, чистый желтый песок и вечно теплые воды Суудского океана превратили этот район в постоянное место паломничества тугих кошелев со всего Торна и любимое место отдыха магов Нолда.

Причину поездки в этот райский уголок Аврас узнал от своей спутницы-вампира уже в пассажирской карете, в которой он и Миргола добирались на курорт. Оказалось, что их целью является охрана отдыхающего здесь мага и двух его молодых жен. Незнамо за какие заслуги начальство этого чародея с Нолда, кстати капитана морского охотника, оплатило его отдых на курорте для толстосумов. В течение двух седмиц Аврас и вампирша должны были опекать своего подопечного от всех возможных угроз.

Отдыхающие на Золотых песках жили в отдельных домиках, скрытых в крохотных рощицах разнообразных плодовых деревьев. Располагались такие рощицы никак не ближе трех-

четыре-десяток саженей одна от другой. В непосредственной близости от бунгало подопечных находились всего два домика, один из которых и предстояло занять Аврасу с вампиршей. С легкой усмешкой грасс Миргола сообщила своему подчиненному, что они должны будут изображать влюбленных, справляющих медовый месяц. Говоря это, женщина провела кончиком языка по мгновенно покрасневшим губам, а маг внутренне содрогнулся. Как бы там ни было, но перспектива находиться рядом с вампиршей не радовала, а уж про какие иные близкие контакты и говорить нечего. Словно прочитав эти мысли, его спутница дико захохотала и провела пальцем с длинным, так похожим на коготь ногтем по щеке Авраса. Тот с трудом подавил дрожь...

Но все оказалось не так уж и страшно. К какой-либо физической близости грасс Миргола не стремилась, для сторонних наблюдателей играя роль этакой высокомерной светской львицы, привыкшей к поклонению. Роль же безнадежно влюбленного досталась Аврасу, и со стороны он смотрелся безвольным существом, смысл жизни которого сводился к удовлетворению прихотей своего идеала.

Несмотря на унижительность подобной игры, она оказалась идеальным прикрытием. Объект воздыханий подолгу скрывался в домике, и Аврас часами бродил по их рощице, словно побитый домашний скот, что позволяло практически не скрываясь следить за соседями. Иногда Миргола отсылала его с каким-либо поручением, а сама устраивалась в гамаке, натянутом в тени деревьев и расположенном так, что только обладатель очень острого зрения мог спокойно следить за объектом. Это вполне подтверждало предположения Авраса о ее способностях, очень уж сильно отличных от человеческих.

Кроме того, Аврас смог накинуть на соседскую рощу невесомую сигнальную паутину. Сделав это, маг заслуженно преисполнился гордости — капитан с Нолда ничего не заметил, зато работа наблюдателей несказанно облегчилась. Теперь любой объект, появившийся в пределах рощи, давал им незримый сигнал. Узнав об успехе, женщина-вампир даже подарила магу поощрительную улыбку, заставившую Авраса едва ли не позеленеть от злости. Похоже, посланнице Глантоса безумно нравились дразнить своего напарника.

Где-то на второй день наблюдений за влюбленной троицей Миргола заметила, что в третьем бунгало живут такие же наблюдатели, как и они.

— Почему? — недоуменно поинтересовался маг, ведь парень с симпатичной девушкой не вызывали у него никаких подозрений. — Они же целыми днями купаются. Когда следить-то будут, и ведь никакой чужой магической сети я не заметил...

Поймав откровенно презрительный взгляд Мирголы, маг осекся.

— Целыми днями купается только девушка, парни же через день меняются. Один развлекается, а второй сидит на чердаке домика и следит за подопечными через шар наблюдателя.

— Что?! — довольно громко воскликнул Аврас, но тут же сбавил тон: — Я что, по-вашему, двух мужиков отличить друг от друга не смогу?!

Своим замечанием маг вызвал презрительный смех вампира:

— Это близнецы. Я была ночью около их окна и все прекрасно рассмотрела.

Тут уже изумление мага сменилось на раздражение:

— Я, конечно, помню про субординацию и все такое, но не кажется ли вам, что если бы вас заметили, то вся операция оказалась бы сорвана?!

Вампир ответила холодной улыбкой:

— Не думаю. Сильно сомневаюсь, что кого-то заинтересовала бы безобидная летучая мышь!

На этом спор прекратился, заставив Авраса лихорадочно припоминать прочие способности вампиров, упоминавшиеся в мифах и легендах. Ему с трудом удавалось сохранять спокойное выражение лица и скрывать лихорадочный блеск глаз — спутница оказалась еще опаснее, чем он думал раньше.

После этого разговора рутину пассивного наблюдения за подопечными ничто не нарушало целых три дня, в течение которых мага просто поражала мысль о странностях бытия — едва ли не впервые на этом курорте для богачей встретилось такое количество тех, кто не отдыхал, а лишь имитировал отдых. Какой-то немислимо извращенный цинизм усматривался в этой ситуации.

Все изменилось на шестую ночь. Это была ночь дежурства Авраса, и, рискуя вывихнуть себе челюсти от зевоты, он лежал в кустах и настороженно обшаривал взглядом домик капитана с Нолда. Несмотря на магическое наблюдение, маг и вампир решили подстраховаться и не полагаться на магию целиком, распределив между собой ночные дежурства. В какой-то момент, после особенно глубокого зевка, маг перевернулся на бок и начал поправлять врезавшуюся в бок рукоять хх'рагиса, так похожего на серп, и тут до его ноздрей донесся невообразимо мерз-

кий запах. Маг с усилием подавил кашель и замер прислушиваясь. Где-то наверху захлопали крылья, зловоние усилилось.

Аврас вскочил на ноги и поудобней перехватил незнамо когда выхваченный хх'рагис, напряг усиленное магически зрение, обшаривая все вокруг и стараясь взглядом пронзить ночную тьму. Неожиданно спина ощутила упругий толчок воздуха, и сразу же отвратительная вонь словно бы отгородила мага от окружающего мира. Аврас не задумываясь крутанулся вокруг своей оси, прочертив загнутым лезвием оружия смертельный полукруг. Ощувив слабое сопротивление движению клинка, маг, уже стоя лицом к лицу с неведомой опасностью, повернул рукоять и полоснул хх'рагисом темнеющую фигуру врага от его правого плеча к левому бедру. Раздался звук рвущейся плоти, разом потеплела рукоять отдающего темную магию оружия. На землю хлынул поток шипящей жидкости. Еще мгновение, и тело неизвестного, рассеченное почти пополам, качнулось и быстро завалилось вперед, так что Аврас еле успел отскочить в сторону.

Не успев опомниться, маг краем глаза заметил какие-то темные тени, снижающиеся к домику подопечных. Дерьмо!!! Забыв про маскировку, он припал к земле и простер руку над своим поверженным противником. Секунда, и слова древнего заклятия разорвали ночь. Жизненная сила умирающего существа, помноженная на собственную магию Авраса, напитала плетение заклинания, и вот уже к теням нападающих устремились три сгустка овеществленной Тьмы. Оставляя за собой хвосты из тлена, они устремились каждый к своей цели. Три, всего три! А теней было пять! Аврас глухо застонал и ударил кулаком по земле. На еще один магический удар сил не хватило бы, вернее, для этого нужна жертва, которой просто не было.

Быстро справившись со злостью, маг вскочил и понесся к соседям, но, не сделав и нескольких прыжков, он ощутил, как в то место, где только что стоял, ударил комок ярости. На сцену вышло нечто новое. Половчее сжав боевой серп, Аврас повернулся к новой твари...

Схватка с этим противником пошла совсем не так, как с предыдущими. Первоначальная легкость, с которой маг расправился с врагом, оказалась обманчивой. Крылатый демон показал себя опытным бойцом, привыкшим до смерти удивлять своих противников. В первые мгновения боя он нелепо, боком скакнул к магу и неожиданно сильно ударил ребром крыла. Аврас уклониться не успел, и резкий удар буквально смел его в кусты. Уже в воздухе человек успел сгруппироваться, и падение на землю

его не слишком ошеломило. Наверное, только это Авраса и спасло. Тварь прыгнула сразу же после удара, намереваясь растерзать сбитого с ног человека, но тут же увязла в слабом щите Тьмы, который поставил над собой маг. Откатившись в сторону, он вскочил на ноги и попытался завершить поединок одним ударом серпа... Но тварь уже разметала заклятие и теперь, жутковато завывая, готовилась нанести новый удар. Аврас быстро отступил назад, угрожающе водя перед собой хх'рагисом, понимая, что простым напором здесь ничего не добьешься.

В этот момент теперь уже за спиной у твари сгустился мрак, и новая фигура появилась на поле боя. Раздался хруст, в сторону Авраса брызнуло чем-то горячим, и тело твари с невнятным рыком рухнуло. Неизвестный помощник отбросил в сторону какой-то комок с отсвечивающей алым аурой и склонился над жертвой. Вновь что-то хрустнуло, затем влажно чавкнуло, и предсмертный вой огласил ночь.

— Вот теперь готово, — знакомым голосом удовлетворенно произнес помощник и обратился к Аврасу: — А ты что встал? Задачу забыл?

Маг с удивлением узнал в фигуре с горящими угольями вместо глаз свою напарницу, а скорее — командира.

— Грасс Миргола... — начал он.

— Болван!! Живо к подопечным! — Голос женщины сорвался на шипение. — И еще, если увидишь кого-то, отличного от этих тварей, попытайся просто задержать и позови меня.

Вампир окинула взглядом мага и с презрением добавила:

— Хотя куда тебе. Постарайся хотя бы позвать меня... Ладно, а теперь живо к соседям!

Не дожидаясь ответа, вампирша как-то размазалась в темноте, и вот уже в ночи раздалось хлопанье крыльев крупной летучей мыши.

— О мархуз и все демоны Бездны! — зарычал Аврас Чисмар и побежал следом за ночным летуном.

Поверженные противники были уже забыты, и маг только сейчас заметил вспышки магии, что раскрасили ночь. Бой кипел не только у подопечных и агентов Тлантоса, неизвестные наблюдатели также сражались за свою жизнь, да и поднадзорный капитан давал прикурить ночным бестиям. Стоял страшный грохот от разрывов магических молний, вспышки огня перемежались росчерками белых лучей. Роца наблюдателей уже горела вовсю, а вокруг плясали сражающиеся тени.

«Ну, сейчас охрана этого проклятого курорта прибежит, и будет совсем худо», — на бегу подумалось Аврасу.

Летучая мышь уже скрылась за деревьями рощи, и яростные крики вспыхнули с новой силой. Бегущий человек поднажал.

Чуть в стороне послышалось хриплое дыхание и тихая брань. Аврас повернул голову и тут же, споткнувшись, чуть не растянулся на влажной траве. Ах ты ж сын Тьмы!!! Маг взмахнул рукой с зажатым в ней хх'рагисом, стараясь сохранить равновесие. В мертвенном свете Ярдиги блеснуло темное лезвие, уже успевшее, словно живое существо, впитать окрасившую его кровь демона.

— Стой, сын хфурга!! — раздался хриловатый женский голос, и Аврас Чисмар с удивлением понял, что его преследователь — женщина.

Мгновением позже агент Тлантоса узнал в ней ту симпатичную девушку, что жила в коттедже рядом, но осмыслить это не успел — невнятно пробормотав себе что-то под нос, преследовательница взмахнула рукой, и сверкающий жгут света ожег мага вдоль спины. От неожиданности и боли маг заорал, но сразу же пришел в себя и прыжком отскочил в сторону, уходя от нового удара. Оказалось, что девушка вооружена боевым бичом, накачанной магией под завязку. Не надень сегодня Аврас под камзол кольчугу, уже был бы рассечен едва ли не пополам. Но везение было все же относительным, ранения избежать не удалось. Маг ощущал, как с каждым движением разорванная кольчуга впивалась в края обожженной раны, вызывая приступы сильной боли... но об этом стоило забыть, потому как бешеная девка уже замахивалась для повторного удара.

Собственные силы Авраса были на исходе, и он зачерпнул энергии из неприкосновенного запаса в амулете на шее, как раз на одно заклятие. Несколько слов темного эльфийского заклинания, и вот уже в левой руке мага затрепетали язычки бездымного пламени.

— Получай, дура! — торжествующе рявкнул Аврас и швырнул сгусток огня в ее сторону. Метнув его в противницу, он наверняка ничего бы не добился — та уже подготовилась отразить чужой удар, но маг был не настолько глуп. Он бросил свое заклинание прямо под ноги девушки. Миг, и вскипела земля, превращаясь в жидкую грязь. Не успевшая среагировать противница тут же провалилась по колена и повалилась набок, потеряв равновесие. Роняющий искры бич отлетел куда-то в сторону. Поверженного врага неплохо было бы добить, но Аврас уже бежал в сторону домика подопечных; он и так боялся, что опоздал.

Подбежав к дому, Аврас сбавил шаг. Стоявшая здесь тишина настораживала, и лишь сквозь разбитые окна доносился ти-

хий говор на незнакомом наречии. Говорили двое. Решив разобраться на месте, осторожно ступая и занеся в замахе серп, маг вошел внутрь. Здешнее внутреннее устройство оказалось почти точной копией их с Мирголой домика, поэтому ориентировался Аврас легко. Несколько раз он споткнулся об обломки мебели, да во второй по коридору комнате наткнулся на обугленные и разорванные на части останки ночной твари. Чувствовалась работа мага с Нолда. Пара огненных шаров, Молот Силы и чуточку модифицированный Ветер Ножей (ого, да этот маг не боится экспериментировать! — у них же это не приветствуется) — и ночному визитеру хватило, вот только сил у мага сейчас должно было быть ой как мало!

Вход в третью комнату оказался разворочен жутким ударом, фактически весь косяк буквально выломан, да и сам проход стал теперь значительно шире. У стены лежало разорванное почти пополам тело крылатой твари — похоже, здесь поработала Миргола, но вот вся правая часть тела сильно обожжена — а это явно постарался чародей с Нолда. Вот тебе и обыкновенный маг четвертого ранга безо всяких там штук вроде Истинной крови и могучих артефактов!

Аврас осторожно заглянул внутрь и увидел Мирголу, спокойно разговаривающую с каким-то полноватым мужиком в мешковатой одежде. Стоило магу на него посмотреть, как тот сразу же прервал разговор и, обнажив в оскале пару клыков, повернулся к Аврасу. Тот замер, а Миргола, бросив на него не слишком дружелюбный взгляд, начала что-то горячо говорить. Как и раньше, маг не мог понять ни слова. Затем женщина-вампир достала из кармана какой-то белесый кристалл и передала его толстяку, тот негодуя покрутил головой, но кристалл взял. Зло зыркнул на Авраса, затем куда-то в угол и, кивнув Мирголе, как-то быстро, безо всякой паузы подернулся рябью, задрожал и превратился в столб тумана, который столь же быстро развеялся под порывом налетевшего сквозняка. Аврас потрясенно втянул в себя воздух: вот ведь дерьмо-то какое!

— А теперь и нам стоит убираться! — обратилась к Аврасу Миргола. — Сейчас тут будет очень даже людно.

— Но ведь... — начал было маг, но его, как обычно, прервали:

— Если ты об этих, то теперь нам на них наплевать!

Говоря это, женщина указала в угол, куда смотрел исчезнувший толстяк. Маг перевел туда взгляд и увидел двух девушек, свернувшихся калачиком у стены, — они то ли спали, то ли находились в глубоком обмороке — и молодого израненного

мужчину, который точно лежал без сознания в луже собственной крови.

— Наша задача выполнена, и мы возвращаемся в Бурнал. Желательно без каких бы то ни было драк. — Миргола подчеркнуто равнодушно отвернулась от распластанных на полу бывших подопечных и заспешила к выходу. Аврас пожал плечами и зашагал следом. Иногда он просто не понимал приказов начальства...

На пустынном, усыпанном острыми камнями берегу, среди белеющих осколков костей неведомых животных и воняющих гнилью и разложением останков рыб и морских водорослей кипела битва. Все вокруг озарялось вспышками света, языки темного пламени жадно набрасывались на живую плоть, грохотали взрывы, окрашенные в мрачные тона стрелы разрывали воздух над головами остроухих бойцов, застывших с оголенными мечами перед шеренгами стрелков. Даже яростная жизнь подступавших к самому берегу джунглей замерла в тоскливом ожидании конца этого сражения.

Из моря выступила Тварь, П'ятт Илим Ксуарлбен, или, как говорят невежественные крестьяне, рассказывая детям жалкие отголоски *старых* сказок, Большой Илим. Отряд Стражей Границы тут же вступил в бой, не давая мерзкому порождению Спящих как углубиться в земли потомков великого народа М'Ллеур, так и отступить назад в море. Огромное многоголовое существо, разбрасывающее во все стороны сгустки слизи, источающей ядовитое зловоние и так и норовящее опутать разум мерзкой животной магией... Не останови эту гадину, и завтра на десятки верст вокруг не останется ничего живого.

Подмога пришла как никогда быстро — через считанные мгновения после отправки магического послания открылись пылающие глотки порталов, и на землю ступила полусотня гвардейцев. Скрел Тиар, командир Стражей границы, еще успел удивиться, что на пусть и редкий, но необычный случай атаки Твари выступили именно королевские гвардейцы. Уже гораздо позже удивление сменилось пониманием — монстр оказался чудовищно силен. Шестеро магов, запалив костры заклинателей, прилагали все силы, чтобы сковать Большого Илима, лишить колдовской защиты и дать воинам его добить. Пока не удавалось! Эльф то и дело замечал снопы искр от разбившихся о щиты морского чудовища заклинаний, ощущал, как его собственный разум жадно ощупывали магические щупальца и как вздрагивают сопротивляющиеся магии бойцы.

— Ах, какой красивый! — раздался голос позади натянувшего лук Скрела, и тот от неожиданности пустил стрелу на пару аршин выше десятисаженной туши. Не веря своим ушам, Страж границы повернулся всем телом на голос: — Варрек?!

— Какой интересный экземпляр, не правда ли, дорогая? — проигнорировав как самого Тиара, так и его вопрос, поинтересовался у прильнувшей к нему темноглазой красотики варрек Минош.

Насколько знал Скрел, эта фаворитка варрека не менялась уже почти пять лет, что служило показателем сильной привязанности.

— Ой, он такой опасный! Но ты ведь его убьешь? — Возлюбленная внебрачного сына короля робко выглянула из-за его плеча.

— Разумеется! — Окинув взглядом остолбеневшего Скрела Тиара, варрек едко улыбнулся, обнажив клыки, и выдохнул: — Скажи своим, чтобы не дали уроду приблизиться!

Не дожидаясь ответа Скрела, варрек Минош закрыл глаза и, расставив ноги для устойчивости, затаил странный тягучий мотив. Руками же он словно бы что-то поднимал, толкая раскрытыми ладонями вверх, что-то очень тяжелое и так и норовящее упасть. Прошипев себе под нос нечто не слишком лестное, Скрел начал выкрикивать команды.

Чем отличаются эльфы, так это умением быстро, едва ли не мгновенно, ориентироваться в обстановке. Будь здесь солдаты из мира людей, услышь они приказы командира какого-то там отряда с границы да еще по отношению к лучшим воинам короля... Да голос этого выскочки воспринимали бы просто как зуд надоедливой комара, совсем одуревшего в своей глуши, а может и поступили бы, как поступают с этими мелкими кровопийцами. А эльфы тут же связали инициативу Скрела с появлением варрека и слаженно подчинились, формируя защитный щит перед Миношем. Маги начали перестраивать незримые рати своих заклинаний, бойцы же ушли в глухую оборону, отрубая лишь самые хищные щупальца Твари, что тянулись к досаждавшим монстру стрелкам.

А варрек продолжал свой ритуал. Его руки уже достигли наивысшей точки, и теперь, сжав их в кулаки, он выкрикивал отрывистые слова чужим, незнакомым голосом. И вдруг словно дровосек рубанул сверху вниз. С небес ударила длинная ветвистая молния, и непробиваемая прежде защита Большого Илима лопнула, будто хрупкое зеркало под ударом молота гнома. Дикий вой огласил окрестности, заставив некоторых эльфов

даже припасть на одно колено. Амулеты приняли на себя основную часть звукового удара, но все равно было тяжело. Именно поэтому Скрел, наверное, и не увидел, как позади морского чудовища возникло иссиня-черное облако роящихся искр и как оно, излившись двумя ручьями, охватило того мерцающим кольцом, и... Воин застал лишь тот момент, когда туша зверя оказалась погребенной под скачущими мошками магической энергии.

— Скоро сдохнет! — Варрек устало махнул рукой в сторону застывшего Илима, и словно в ответ донесся утробный стон умирающего зверя. — Пойдем, моя радость. Я же говорил, что тебе не стоит смотреть на эти мужские игры.

По его воле возникло подрагивающее марево портала, и пара исчезла, до слуха Скрела донесся лишь голосок придворной красавицы: — Но ведь есть же и эльфийки-воины?! Или ты считаешь, что женщины хороши только для одного...

Тиар помотал головой, сочувствуя варреку из обычной мужской солидарности. Попробуй теперь докажи высокородной эльфийке, что ее никто не хотел оскорбить. Небось с Илимом справиться было полегче! Мысли эльфа тут же обратились к выходцу из морских глубин. Ведь какой-то странный это был Илим, неправильный. Все в нем было слишком: слишком большой, слишком сильный, слишком злой. Поневоле начнешь верить в старые рассказы, которые некоторые высокомудрые эльфы называют пророчествами. Скрел повернулся к осевшему мертвой грудой морскому чудовищу, вокруг которого осторожно ходили маги и охранявшие тех гвардейцы. Синие искры уже исчезли, а камни вокруг зверя стали серыми островками в стремительно увеличивающемся озере желтоватой крови.

— Скоро здесь будут маги из Совета с охраной, и для вас больше нет работы, — к Скрелу обратился незнакомый эльф в форме гвардейца. — Можете возвращаться в казармы.

Тиар пожал плечами и начал созывать своих бойцов. Гвардеец прав — Стражам здесь делать больше нечего.

Часть первая В АРМИИ ЗЕЛОДА

...Работа любого вербовщика сродни мастерству музыканта, только здесь приходится играть на струнах человеческой души. Кто-то жаждет славы и денег, кто-то мечтает вырваться из рамок обыденности, а кто-то просто дурак, если садится пить с вербовщиком, забыв, что за все в этом мире надо платить, даже если угощают бесплатно. Особенно если угощают бесплатно... Но существует категория людей, которые рождены для войны. Она их стихия, их плоть и кровь. Они признают только эту жизнь на грани, когда или ты, или тебя, и адреналин кипит в крови, а звериный рык раздирает горло. Такие люди встречаются не так уж и редко и, насмешка судьбы, часто даже не подозревают о своем призвании. Вывить такого человека очень просто — надо бросить его в безнадежную схватку и посмотреть, что получится. Если выживет, то это он, тот самый...

Из застольной беседы Гур'Арраша, генерала армии короля Зелода, в ночь перед его арестом по обвинению в измене

ГЛАВА 1

Так уж сложилось, но, живя в этом мире, Ярик столкнулся со всем тем, чего успешно избегал дома. Какие-то драки, поножовщина, постоянное бегство, общество шлюх, воров и убийц, вечная возня в грязи и крови — все это как-то слабо вязалось с тем, кем он был раньше, да что там, совсем не вязалось. Теперь же пришел черед армии. Нет, дома он не служил не из чувства страха или из-за пацифистского бреда, а лишь по причине боязни потратить год жизни на то, что считал для себя ненужным. Но судьбу не обманешь — теперь придется восполнять пробелы в жизненном опыте уже здесь. Тем более что для беглого раба единственной возможностью стать полноправным членом здешнего общества, как-то устроиться, была как раз служба в армии. По принципу французского Иностранного легиона ветеранам здесь давалась возможность стать подданными короля, получить отпущение всех прошлых грехов и осесть на земле. Довольно заманчивая, надо сказать, перспектива, особенно

для безродного беглеца с мизерными знаниями об окружающем мире.

Поэтому, покинув контору королевского вербовщика, Ярик, или теперь уже К'ирсан Кайфат, был преисполнен самых радужных надежд на будущее, если можно так назвать ощущения сильно битого жизнью человека, состарившегося не по годам и уже привыкшего ждать от судьбы самых разных каверз.

От вербовщика К'ирсан сразу направился на окраину города, где располагались казармы королевских войск, а если точнее, то Львиный полк Двенадцатого легиона. Что стоит за этими названиями, Ярик не понимал совершенно, вербовщик не объяснил, но надеялся разобраться на месте.

Найти казармы наемников оказалось очень просто: чем ближе к военным, тем спокойней становились улицы. Портовый город, к тому же расположенный на границе с Вольными баронствами, где плевать хотели на законы и где легко можно было как разбогатеть за полсезона, так и лишиться головы, привлекал авантюристов всех мастей, что делало его не слишком-то безопасным. Ярик вспомнил реакцию Тронга на свое появление и мрачно усмехнулся. Чувствовалось, что местное население постоянно норовило показать зубы. Об этом же говорили и вооруженные щитами и окованными сталью дубинками патрули на улицах.

Сами казармы походили на маленькую крепость: в полторы сажени кирпичная стена, несколько башенок с часовыми, крепкие ворота из дуба и, едва ли не самое важное, около пятнадцати саженей свободной земли перед стенами. Королевский полк оказался неплохо защищен от внезапных нападений!

— Куда прешься?! — Из крытой галереи над воротами свесился зрелый уже мужик с опухшей мордой и начал орать Ярику: — Не видишь, закрыто!

Несколько ошарашенный Ярик пояснил, что он новобранец и идет от капрала Тронга. В подтверждение своих слов он потряс свернутой в трубочку бумагой, которую вручил вербовщик.

— А, мясо! — сморщившись, сплюнул часовой и опять заорал, но уже куда-то себе под ноги: — Чего встали?! Открывайте ворота! Новое мясо прибыло.

Из-за створок донеслось приглушенное пожелание словить крикуну дурную болезнь и гроыхание отодвигаемого засова.

— Ну чего вылутился, заходи! — В приоткрывшихся воротах появился белобрысый парень и махнул Ярику рукой.

Как только новобранец вошел внутрь, снова заорал мужик сверху:

— Эй, мясо, двигай к штабу! Да не туда, болван, штаб — это вон та белая халупа! И иди сразу к капитану эл'Фаруту, потому как полковник тебя вряд ли примет, а потом к штабному писарю...

— Гирам, да заткнулся бы ты! — прервал разговорившегося часового белобрысый парень, открывший ворота, а затем обратился к Ярославу: — Спроси в штабе капитана первой роты эл'Фарута и доложись. Что делать дальше, он скажет...

Ярик вздохнул, погладил запищавшего Руала, не обращая никакого внимания на любопытные взгляды часовых, и зашагал в указанном направлении. Как ни странно, но это был первый самостоятельный контакт с представителями власти на Торне. И это за несколько лет жизни здесь!

У входа в штаб стояли двое часовых в начищенных кирасах, округлых шлемах со стрелками, прикрывавшими нос, с круглыми щитами, короткими копьями с широкими наконечниками и мечами на поясах. Взгляд Ярослава задержался на невзрачных медальонах, висящих на шеях солдат, — от них прямо-таки разило магией.

— Ты к кому, деревенщина?! — обратился к Ярославу крепкий мускулистый детина, и новобранец сразу понял, насколько осточертело этим войкам стоять на солнцепеке.

— Новобранец К'ирсан Кайф ат к капитану эл'Фаруту!

— Мясо, бумага от Тронга есть? — сразу поскучнел солдат.

— Вот, — протянул свиток Ярик и несказанно удивился, когда солдат развернул его и начал читать. Ну как-то не вязался его облик со способностью читать, ну не вязался, и все тут!

— Давай, проходи! Только поаккуратней там, капитан сегодня не в духе! — уже иначе заговорил солдат. Чувствовалось, что К'ирсана еще не приняли в свой круг, но он уже на пути к этому.

Внутри было еще хуже, чем на улице. Лето еще не наступило, а жара уже стояла просто удушающая, особенно в помещениях. Ярик снял свою шляпу и пару раз махнул, гоня ветер в лицо. Свежее не стало. Раздраженно дернув головой, он направился в дальний конец коридора, в сторону единственной открытой двери.

Это оказался кабинет с довольно убогой обстановкой из деревянного стола, заваленного бумагами, шкафа, забитого под завязку теми же бумагами, и двух портретов на стене. На одном из них был изображен сурово нахмуренный мужчина в короне,

лет эдак сорока, а на другой — седой бородач в явно военного покроя мундире и с кучей драгоценных побрякушек на груди...

— Ну?! — Яростный рык отвлек Ярика, и он, спохватившись, повернулся к человеку, сидящему за столом. К очень раздраженному человеку, надо сказать!

— Я к капитану эл'Фаруту... — уже что-то подозревая, начал Ярик.

— Считай, что ты его уже нашел! Что нужно?! Говори живей, у меня и так дел полно! — С каждым словом капитан закипал все сильнее.

Ярик мигом собрался и, вытянувшись в струнку, доложил:

— Новобранец К'ирсан Кайфат для прохождения службы прибыл. Вербовщик капрал Тронг!

— Новобранец, говоришь, — зловеще протянул капитан, разглядывая поданную Яриком бумагу. — Отлично, будешь приписан к третьему взводу десятой роты сержанта Мургаба Седого. Десяток уже определит он сам.

Капитан что-то написал на бумаге и, поставив отпечаток своего перстня, отдал документ Ярославу:

— Это отдашь сержанту. А теперь пшел вон!!

Звуковой волной Ярика едва ли не вынесло наружу, потому, скривив губы в усмешке, он вышел на улицу, но был тут же остановлен окриком часового:

— Ну, куда тебя?

Спрашивал давешний детина, и, судя по поблескивающим любопытством глазам сослуживца, этот же вопрос волновал и его.

— К сержанту Мургабу Седому из десятой роты...

— Да-а-а, мои сочувствия. — Детина похлопал Ярика по плечу, а его сослуживец понимающе кивнул.

— Но почему? — Брови Ярослава подскочили вверх.

Солдаты дружно хохотнули:

— Скоро сам поймешь!

Тасс сегодня пек просто немилосердно, и новобранец К'ирсан в который уже раз с тоской подумал о запотевшей кружке ледяного кваса. Облизнул сухие губы и, тихо вздохнув, перехватил поудобней короткий шест, изображавший копьё. Нет, служить оказалось даже интересно. Капрал Сенур свое дело знал и уже вторую седмицу учил новичка вместе с остальными солдатами азам боя без оружия и основам владения оружием холодным. В последнем ему помогали капралы Лукарт и Трогир, а иногда присоединялся сержант Мургаб. Вообще это

были знатные мужики, прошедшие через огонь, воду и иные неприятности. Было интересно слушать, как они с жаром описывали достоинства того или иного приема, различных стоек или хватов оружия, еще более интересно было следить за показательными боями... На этом все хорошее заканчивалось, и начинался кошмар.

В полку сержанта Мургаба называли не иначе как Крокодиллом, понятное дело, за глаза и совершенно точно не от хорошей жизни. Этот человек не признавал уступок и альтернатив, находясь с миром в состоянии постоянной войны. Наверное, сержант был параноиком, но талантливым параноиком. Столь одаренного человека в плане способностей искалечить себе подобного К'ирсан еще не встречал. В руках Мургаба в оружие превращалось буквально все, вплоть до вилки или ложки, причем в смертельно опасное оружие. Под стать ему были и капралы, от которых за версту веяло опасностью и той скрытой силой, что таится в глазах дикого зверя и всегда отличает настоящего ветерана от сопливого новичка. Вот этим людям и было доверено обучение новобранцев солдатскому ремеслу.

К'ирсан никогда не забудет свой первый день на плацу. После капитана эл'Фарута он встретился с сержантом, который тут же с матерком послал его к снабженцу. Им оказался внешне благодушный толстяк, все благодушие которого смело одно только упоминание о просьбе выдать полагающуюся амуницию. Каждую тряпку пришлось буквально отвоевывать, надсаживаясь в крике и призывая всех богов в свидетели. Пока, наконец, капрал не выделил новобранцу два комплекта полевой формы, одеяло и валик-подушку.

После всего этого К'ирсан нашел капрала Сенура, который и отвел его в казарму, где располагался десяток. Хотя название это и было довольно условным — все же пятнадцать человек назвать десятком затруднительно, но смысл такого несоответствия бывший раб понял довольно скоро...

Койка К'ирсана находилась у дальней стены, что с точки зрения местного климата не самое лучшее место — духотища там стояла страшная. Больше свободных мест не было, и, как выяснилось позднее, новую койку принесли незадолго до прихода К'ирсана.

Мужики в десятке в большинстве своем оказались спокойные, без выпендрежа и хамства. Шесть человек, явно бывшие крестьяне, четверо горожан с натруженными руками мастеровых, один ровесник К'ирсана с лицом студента-неудачника и трое явно бандитской наружности, причем в эту тройку входил

и капрал Сенур, ночующий вместе с десятком. Его кровать стояла у самого выхода. На бесконфликтную атмосферу в казарме последнее обстоятельство оказывало сильнейшее влияние, но кроме того, наверное, сказывалось и то, что все здесь были новобранцами — К'ирсан прибыл в полк всего на четыре седмицы позже остальных. Правда, и между ними существовали некоторые трения, зато К'ирсана не трогал никто. Возможно, их останавливало жутко изуродованное лицо новичка, а может, и ярость, вечно плещущаяся в его глазах, но факт остается фактом — задирать К'ирсана никто и не пытался.

На следующее утро после прибытия новичка солдат десятка подняли по команде на самой заре и выстроили на плацу. Рядом стояли две шеренги первого и второго десятков, а перед ними прохаживался совершенно седой жилистый мужик лет сорока и спокойным голосом объяснял программу тренировок на сегодня. Этот мужик был сержант Мургаб. К'ирсан, которому все происходящее было внове, не слишком-то тогда вслушивался, наблюдая за происходящими в отдалении тренировками солдат из других рот. Как оказалось, сержант видел все.

— А ты, дерьмо тролля, почему не слушаешь? — ласково поинтересовался Мургаб. — Не интересно?

— Нет, сержант! — ляпнул К'ирсан и сразу же пожалел.

— Обращаясь к старшему по званию, следует говорить лэр! Тебе все ясно, солдат? — Голос сержанта дрожал от ярости. — И почему одет не по форме?

— Ясно, лэр! Но мои руки и лицо все в шрамах, и я...

— Что ты? Твое дело выполнять чужие приказы, а думать будешь потом. Если доживешь до этого. Ясно? — рявкнул сержант прямо в лицо К'ирсана.

— Ясно, лэр!

— И кроме того, повязка на лице делает солдата в некоторых случаях уязвимым. Например, вот сейчас, — Мургаб сделал быстрое, слишком быстрое для обычного человека движение руками, мир вокруг К'ирсана завертелся колесом, а когда все остановилось, то новобранец ощутил себя лежащим на утрамбованной земле плаца, а повязка с лица теперь оказалась перекручена чужой рукой и медленно его душила.

— А теперь все ясно? — Сержант снова был совершенно спокоен. Дождавшись утвердительного хрипа, он скомандовал: — Тогда повторить прием! На мне, захват на воротник.

К'ирсан медленно поднялся на ноги, с трудом сдерживая злость. Повторить, говоришь? Ну сейчас повторим! Прокрутив в памяти отложившиеся движения, новобранец сделал шаг

вперед и, захватив воротник сержанта, попытался повторить удушающий прием.

— Почти получилось, — легко освобождаясь от чужих рук, произнес сержант. — Но только надо вот так и так.

Несмотря на всю свою выучку, К'ирсан вновь ощутил себя лежащим на земле с перетянутым горлом.

— Теперь повтори на соседе! — неожиданно указал на скалящегося солдата с внешностью студента Мургаб. Уже вконец обозленный, К'ирсан резво вскочил и провел удушающий прием на новом противнике, постаравшись выполнить все в точности. Мгновение, и на плацу лежал уже другой человек с наливающимся краской лицом.

— Еще потренируешься, и все будет правильно, — сержант похлопал К'ирсана по плечу. — Кстати, пушистый зверь с длинным хвостом ведь твой? Так вот, если увижу его на плацу или если нагадит где, то предупреждать не буду — сразу убью. Понял?

Не дожидаясь ответа, сержант Мургаб проорал, обращаясь к остальным:

— А теперь отработка малого комплекса вслед за капралом Сенуром...

Так начались изматывающие тренировки с утра до вечера. Как К'ирсан успел заметить, солдаты из остальных рот тренировались гораздо меньше — полдня, не более. Лишь их сержант требовал от капралов заставлять работать новобранцев на износ. После каждого такого дня измученные солдаты разбивались на десятки и просто расплзались по своим казармам, моля богов об отдыхе для мышц. А ведь через седмицу после прибытия К'ирсана в полк начались еще и ночные побудки, и силовые упражнения на плацу. Так солдаты взвода Мургаба с ужасом узнали, что их сержант считает понятия «сон» и «солдат» несовместимыми. Глядя на него, выполняющего все то, что сам требует от солдат, и еще сверх того, трудно было не признать, что эти слова походили на правду.

А эти ужасные силовые упражнения? Теперь каждый день бойцы проклятого третьего взвода десятой роты проводили пару часов в Малой пыточной. Услышав название впервые, К'ирсан сразу же представил себе дыбу, Железную Деву, набор тисков и клещей. Все оказалось гораздо проще. Малая пыточная — это площадка с самыми разнообразными приспособлениями для тренировок. Самыми простыми из них были брусья и турники, а самым сложным — Молотилка, представлявшая собой сложную систему рычагов и противовесов, застывшую в

хрупком равновесии. Бойца помещали внутрь Молотилки и включали ее, приводя рычаги в движение. Даже со стороны это выглядело страшновато — хрупкая человеческая фигурка, крутящаяся волчком в судорожной попытке избежать удара, и обмотанные тряпками дубинки, бьющие с самых непредсказуемых направлений.

Новичков пока заставляли работать только на турниках и брусках, проходить полосу препятствий, а к машинам вроде Молотилки их пока не пускали. Но солдатам хватало и того, что их заставляли делать, хотя и жаловаться они теперь боялись. Как рассказали К'ирсану еще в первый день, Смелик — молодой парень бандитской наружности — просто озвучил вставшие среди новобранцев чувства, сказав, что, дескать, люди не лошади и так вкалывать не обучены, и к нему тут же подскокил капрал Сенур и вытянул вдоль спины специально предназначенной для того палкой. Этот самый Смелик после целых два дня ходил с трудом и спать мог только на животе. Так что теперь никто вслух на судьбу не жаловался.

Для К'ирсана же эти упражнения стали чуть ли не развлечением: во время его путешествия по Смертельному Лесу он целыми днями только и делал, что скакал по веткам-брускам да проходил полосу препятствий, где цена ошибки не падение в лужу грязи, а смерть в лапах какой-нибудь богопротивной твари. Так что понаблюдав в первый раз за мучениями очередного своего сослуживца, который судорожно пытался подтянуться в седьмой раз, он в спокойном ровном ритме выполнил требуемые двадцать, а при прохождении полосы препятствий выдал лучшее время, чем заслужил оценивающий взгляд капрала и злые — сотоварищей. Цену своего выделения из общей толпы К'ирсан узнал на следующий день. Капрал приказал ему проходить полосу препятствий позже всех остальных, но с включенными ловушками.

Так, если раньше перед испытуемым стояла задача просто пробежать по бревну, то теперь над ним качалось в рваном ритме несколько мешков с песком, стены, через которые надо перелезть, обзавелись сторожами-собаками, а на узких тропках появились ловчие ямы. И на это все накладывались ограничения по времени. Бежать сразу же стало как-то интересней.

Конечно же успехи К'ирсана не добавляли ему популярности в десятке, да и сам он не особо пытался сойтись с кем-то поближе. Косые взгляды, шепоток за спиной и злые ухмылки теперь были его спутниками, но он не жаловался — жизнь одиночки давно уже стала для него привычной. Но как бы там ни

было, с этим можно жить... Жить, а не бегать по всему Торну, скрываясь от каждой тени и с боем выцарапывая себе у наступающей на пятки смерти каждый новый день, час, минуту...

Вскоре он узнал, почему, несмотря на количество солдат, их подразделение называется именно десятком. Во время прохождения полосы препятствий с бревна сорвался один из солдат и свернул шею. В десятке стало четырнадцать человек. Как понял К'ирсан, расчет делался на высокую смертность солдат. И ведь этот комплекс назывался только Малой пыточной! Значит, есть и большая?! Да еще и в Малой оставались жутковатая Молотилка, Волчий капкан, Зубы рычака и прочие смертоубийственные машины. Что же тогда будет в Большой?

На всю мощь Малая пыточная включалась раз в седмицу, когда ее проходили сержант с капралами. Смотреть на это действие собирался весь взвод. Способность выйти целым и невредимым из этой мешанины ударов бездумных машин казалась сродни чуду. Все-таки старые вояки не зря носили свои звания. Каждый из этих опытных ветеранов мог дать фору любому, пусть даже более молодому новобранцу, и все равно победить.

Вот и сейчас, стоя под обжигающими лучами Тасса, К'ирсан еще раз подумал о двужилности сержанта и капралов. Вон, подняли всех за час до рассвета, погоняли бегом по периметру лагеря, следом легкая, по их понятиям, разминка, а затем обучение бою на шестах. И так до полудня! Обед где-то через час с четвертью, но до него дотянут немногие. В подтверждение этих мыслей рядом с К'ирсаном на плац рухнул тот самый солдат, похожий на студента. У него и кличка оказалась подходящей — Школяр! Капрал Сенур тут же махнул рукой двум сидящим в тени бака с водой солдатам, которым по причине различного рода травм и увечий полковой лекарь запретил тренировки на несколько дней. Те живо оттащили сомлевающего парня в сторону и начали поливать водой из бака. Не желая захлебнуться, пациент сразу же начал подавать признаки жизни, которые проявились в размахивании руками и булькающей ругани.

Сам К'ирсан держался лишь за счет различных осторожных магических уловок и умения управлять собственным телом. Вот и сейчас он потянулся к голубой линии Силы Воздуха, проходящей прямо над ним, и зачерпнул там энергии. Сразу же полегчало. Теперь неглубокий транс Саг'тор, и мышцы перестают так уж сильно ныть. Хотя из-за своей выносливости новичок уже не раз и не два ловил на себе изучающие взгляды командиров...

— К'ирсан, на площадку. — Голос сержанта в который раз отвлек новичка от размышлений. — Покажи, чему ты там научился.

Несколько удивленный К'ирсан вышел вперед. Все-таки он тренировался меньше всех, и на показательный бой с самим сержантом выходить явно рановато. Уже шагая, он спиной ощутил как сочувствующие, так и злорадствующие взгляды.

— Шест пока отложи! Посмотрим, что можешь в бою без оружия. А то капрал Сенур тобой не нахвалится, говорит, все на лету схватываешь. — Сержант говорил с некоторой ленцой, а сам снимал с себя положенную по уставу тонкую льняную куртку серого цвета. — Можешь тоже снять, я удары сдерживать не буду.

Сказав это, сержант кровожадно оскалился, а по рядам солдат пробежал боязливый говорок — то, что К'ирсану теперь предстоит визит к полковому лекарю, никто не сомневался. А К'ирсана неожиданно охватил какой-то азарт. Значит, удары сдерживать не будешь? Ну тогда и я не буду! Навыки кровавого боя К'ирсан получал в катакомбах Гамзара, а там могли выжить немногие.

— К бою! — рывкнул Мургаб и рванул в атаку.

Судя по всему, сержант сознательно придерживался рамок пройденного курса стандартных приемов, которые давались новичкам, но только в его исполнении простые в общем-то движения превращались в нечто опасно-неожиданное. Чтобы устоять, К'ирсану пришлось взвинтить восприятие и скорость движений, и вот уже его атаки приобрели опасную остроту. Пределы известного стандартного набора движений быстро оказались достигнуты, и К'ирсан начал вплетать в вязь своих ударов «грязную» технику подземелий Гамзара.

Но Мургаб легко парировал все эти атаки, не особо даже напрягаясь. Более того, высочайшая скорость движений К'ирсана была бессильна против защиты сержанта, чья скорость мало уступала скорости новобранца. Секунд через пятнадцать, когда Мургаб выяснил для себя все, что хотел, он нанес мощнейший удар в корпус противника. К'ирсан лишь каким-то чутьем смог его предугадать и успел послать в мышцы волну энергии, сформировав щит. И резкий удар сержанта вызвал только слабую вспышку боли, ощутимую где-то на задворках сознания, и шанс для ответной атаки. К'ирсан сконцентрировал в кончиках пальцев пучок энергии и ткнул Мургаба в область шеи. Вернее, попытался ткнуть, даже не задумываясь, что этим ударом можно просто пробить гортань... Но сержант каким-то образом

смог увернуться, а затем земля знакомо улетела из-под ног К'ирсана, и он, словно мешок, грохнулся о землю, причем рука оказалась завернутой в болезненном заломе, грозящем при малейшем движении серьезной травмой.

— Мальчик, никогда не бросайся так безоглядно в атаку и всегда держи что-то про запас. — Голос сержанта Мургаба звучал обманчиво мягко. — И не будь так предсказуем в бою. Настоящий боец подобен вихрю, и ты никогда не знаешь, куда будет направлен следующий удар.

С этими словами сержант отпустил руку новобранца и, встав, по-звериному отряхнулся, как никогда напоминая в этот момент хищного зверя.

— Ладно, теперь подними шест. Посмотрим, каков ты в палочном бою!

Здесь все оказалось гораздо хуже. Несмотря на усилия К'ирсана, шест в его руках оставался обыкновенной палкой, которой он пытался с завидной силой и скоростью достать противника. Как сказал после боя сержант: «С шестом ты похож на деревенского увальня, который норовит подобраться поближе да вдарить посильнее!» Сам же Мургаб на деревенского увальня не походил ни капли. Деревянный шест в его руках превращался в хищную, невероятно быструю змею, так и норовящую ужалить побольней. На самом деле сержант не нанес К'ирсану ни одного удара, только резкие тычки, после которых по телу растекались волны боли, а та или иная конечность вдруг теряла подвижность. Сержант оказался неплохим знатоком нервных узлов на теле человека, даже более чем неплохим.

Завершил он поединок тоже красиво: ловко крутанул шест вокруг себя, а затем ткнул К'ирсана одним концом шеста чуть выше бицепса правой руки, а затем, уже другим концом, в верхнюю область живота, «под дых». В результате К'ирсан упал на плац почти одновременно со своим шестом.

Встав над скрючившимся от боли и в судорожной попытке вздохнуть К'ирсаном, он сказал, обратившись к остальным:

— Запомните, слабый удар сюда, и у человека перехватило дыхание. Ударили в полную силу — и он уже не будет дышать никогда!

По рядам солдат пробежал боязливый ропот.

— А ты вставай! Я знаю, как должен дышать человек, у которого перехватило дыхание, ты же дышишь уже почти нормально, — обращаясь к К'ирсану, произнес сержант, а помолчав, добавил: — После отбоя придешь на плац. Позанимаемся дополнительно.

Так К'ирсан Кайфат приобрел своего второго в этом мире учителя и первых завистников. Если его и раньше-то чурались, то теперь он получил статус отверженного, любимчика Крокодила. А как известно, люди не любят, когда кто-то выделяется. Таких ненавидят, стараются укусить побольнее, тем более в замкнутых коллективах вроде армейского. Первые же ростки ненависти появились именно в этот день. И, шагая на обед в общей колонне, К'ирсан шел вроде как вместе со всеми, но все-таки один. Когда же он сразу после отбоя направился к выходу из казармы, то в спину ему были устремлены одни только ненавидящие взгляды.

А после отбоя у К'ирсана состоялся довольно опасный разговор с сержантом Мургабом. Стоя на слабо освещенном плацу, глядя, как вдоль лагерных стен ходят часовые, командир К'ирсана поинтересовался:

— Тебя кто-то раньше учил драться? Только предупреждаю сразу — не ври. Брехню я распознаю легко!

— Лэр, но почему... — начал было К'ирсан.

Мургаб поморщился:

— Ну не держи меня за идиота. Ты грамотно двигаешься, не совсем правильно, но грамотно. Умеешь входить в транс и быстро восстанавливаться. Да сотри ты с рожи это идиотское удивление, я наблюдал за тобой с первого дня. Ни один новичок не в состоянии выдержать такие нагрузки, ни один! А твоя скорость реакции?! Капрал Тронг сказал, что ты увернулся от арбалетного болта! Да и дрался ты неплохо, пускай бессистемно, чувствовалось, что просто подсмотрел где-то, но основа неплохая. А про последний твой финт и говорить нечего — классический Щит воли, как по учебнику. Так что, будешь отвечать?

— Буду... Лэр! — быстро добавил К'ирсан, заметив, как начал прищуриваться сержант. — Какое-то время я путешествовал с Мечником и его учеником.

— И в каком же качестве? — поинтересовался Мургаб.

— В качестве слуги, — пояснил К'ирсан. — Старался держать глаза открытыми, а уж на память я никогда не жаловался.

— Ясно, а потом ты повторял то, что запомнил.

— Да, но я мог наблюдать только за медитациями и некоторыми поединками, для занятий с оружием хозяин обычно уводил ученика в зал, — продолжал балансировать на грани К'ирсан.

Выслушав солдата, сержант оскалился, словно давший ему прозвище зверь, и протянул:

— Ну, ладно. Будем считать, что я тебе поверил. Во всяком случае, врешь ты складно... А теперь повторяй за мной...

Комментируя каждое свое движение, сержант Мургаб начал показывать движения какого-то иного, отличного от общевойскового боевого комплекса, сразу же став похожим на преисполненного агрессии хищника Мертвого Леса.

— Когда-то давно, еще в Эпоху Войн, был такой генерал — ЧаDIR Хзалат. Великий человек! Сильный маг, ведь тогда каждый военачальник был магом. Поэт, говорят, неплохой, но самое главное, он был талантливейшим военачальником и воином. И он создал два боевых комплекса для обучения солдат, — сказал Мургаб чуть позже, во время одного из коротких мгновений отдыха. — Ведь прежде чем солдата бросают в мясорубку, его обучают. И вот созданный им малый комплекс позволяет тупого крестьянина превратить в солдата за довольно короткий срок...

— А второй комплекс? — уточнил К'ирсан.

Сержант усмехнулся:

— Он нужен для подготовки бойца, способного выстоять против обучавшегося с детства фехтованию офицера-дворянина. Конечно, если очень повезет...

В казарму К'ирсан вернулся ближе к полуночи, крадучись вдоль рядов кроватей. Там его уже ждал Руал, который, тихо сопя, взобрался на плечо к хозяину и несколько раз укусил за ухо, негодуя по поводу долгого расставания. Но К'ирсан лишь молча рухнул в кровать — индивидуальные занятия с сержантом измотали его невероятно! Не было даже сил войти в Сат'тор и снять усталость. Так он и заснул с осторожно сопящим Прыгуном на груди.

В конце лета К'ирсана впервые попытались избить сослуживцы. Поводом послужила некая избранность новичка. Хотя он служил уже почти целый сезон, сотоварищи К'ирсана по-прежнему называли его новичком, а иногда — любимчиком. За то, что лучше всех на полосе препятствий, за то, что его выделяет сержант, за то, что не ходит вместе со всеми в увольнительную по кабакам и борделям. Последнее К'ирсан действительно никогда не делал. Раз в две седмицы каждый солдат получал увольнительную на один день. Ему выдавали причитающуюся сумму — для новобранцев вроде К'ирсана получалось немного, где-то полтора гильта. Как раз чтобы сходить в кабак и надраться или снять дешевую шлюху. Правда, вербовщик обещал несколько иные суммы, очень профессионально умолчав, что это

никак не касается новичков... Но К'ирсану было все равно — пить он не пил, шлюхами брезговал, предпочитал оставаться в полку и тренироваться с сержантом, который также редко выходил в город.

Но и не это стало последней каплей в чаше терпения солдат. За день до этого К'ирсана поставили на остальные адские машины Малой пыточной, и он их прошел. Не то чтобы совсем легко — в Молотилке один рычаг все же вскользь задел его руку, — но для первого раза и это выглядело редкостной удачей. Капрал Сенур сразу же разродился речью об истинном призвании солдата, его облике и долженствующем поведении, его физической выносливости, реакции и обученности. Эта речь изобиловала красочными сравнениями, яркими метафорами и сочными эпитетами. Образцом для подражания, понятное дело, являлся К'ирсан Кайфат, а «вислоухими тупоголовыми детьми хфурга» — все остальные.

Вконец обозленные солдаты собрались поставить любимчика на место, а на случай, если будет сопротивляться, решили это делать впятером. Подождали, когда К'ирсан, по своему обыкновению в одиночку, будет возвращаться из солдатской столовой через небольшой проход между задними стенками казарм пятой и шестой рот, и тогда Куван, Мисак и Злат — трое бывших мастеровых — перегородили путь назад, а Терн и Шишак встали впереди, зажав тем самым свою жертву в тиски.

— Ну что ж ты, убудок, обществом брезгуешь, в одиночку все ходишь? — начал разговор запевала Шишак. Как и во всякой банде шпаны, прежде чем начать избивание жертвы, требовалось поглумиться для затравки. Роль запевалы всегда выполняет самый бойкий на язык, хотя далеко не самый авторитетный.

— А ты имеешь что-то против?! — Спустив полотняную маску с лица, К'ирсан послал улыбку Терну, который и был заводилой этой банды. Шрамы превратили улыбку в оскал, и Шишак немного побледнел. Запрет сержанта на ношение повязки снял капитан эл'Фарут, который наткнулся однажды на К'ирсана около казармы, а затем, брезгливо морщась, запретил ходить с открытым лицом.

Возможно, секундное замешательство одного из недовольных сослуживцев переросло бы в отказ от нападения, но К'ирсан увидел, как взгляд Терна метнулся за спину предполагаемой жертвы и тут же вернулся назад. Губы явно бывшего бандита растянулись в ехидной усмешке:

— Злой ты, К'ирсан, да и наглый вдобавок без меры. Вон, общество не уважаешь, Крокодилу, опять же, задницу лижешь... Нехорошо! Ну ничего, мы тебя научим...

Дальше К'ирсан уже ничего не слушал — из-за спины потянуло опасностью, и он, переместившись чуть в сторону, с разворота нанес удар кулаком на высоту своего роста.

Оказалось, что подкравшийся сзади Куван попытался врезать К'ирсану палкой по голове, но жертва неожиданно ушла из-под удара, и солдат уже не успевал отреагировать. Кулак новичка точно попал в висок противника, и тот надолго выпал из боя. А затем началось избиение, только уже не любимчика, а солдат, успевших забыть, на свою голову, что они решили поучить уму-разуму любимчика именно Крокодила.

Как-то неожиданно К'ирсан возник около Мисака, провел ловкий бросок, и вот уже крепкий мужик с болезненным вскриком грохнулся о брусчатку прямо под ноги к Терну и Шишаку, а К'ирсан повернулся с дубинкой Мисака к замахнувшемуся для удара Злату. И опять он повел себя совсем не так, как ожидали противники — вместо того чтобы парировать чужие удары, К'ирсан переместился чуть в сторону, на волосок разминувшись с чужим оружием, а затем ударил Злата под колено. Через мгновение потерявший равновесие и припавший на одну ногу солдат получил основательный удар в самый низ поясницы.

И вот уже Терн и Шишак остались с К'ирсаном один на один. Несмотря на неудачу своих поделльников, Терн шел уверенно, легонько покачивая палкой. Все-таки он был тоже далеко не самым плохим учеником Крокодила, впрочем, у сержанта и не бывает плохих учеников. Все они либо становятся хорошими солдатами, либо гибнут во время обучения. Умирать не хочет никто, поэтому выкладываются все. Шишак же нервничал, то и дело облизывал губы и даже пару раз вытер вспотевшую ладонь о штанину.

Солдаты грамотно разошлись в стороны, стараясь охватить К'ирсана с двух сторон, а тот вроде бы спокойно замер в ожидании нападения. Еще мгновение — и в воздухе раздался треск палочных ударов. К'ирсан успешно сопротивлялся нападению обоих противников, при этом успевая даже контратаковать. Связав врагов боем, когда те настроились уже на долгую схватку, новичок в какой-то момент метнул палку в лицо Шишака и, пока тот отбивал летящее оружие, легко поднырнул под удар Терна и раскрытой ладонью врезал тому в лоб... Быстро развернувшись, К'ирсан предплечьем отклонил в сторону дубинку единственного оставшегося на ногах противника, после чего

нанес ему серию ударов в корпус. Довершили разгром сильный хлопок по ушам и маховый удар ногой в грудь.

Проследив взглядом за тем, как Шишак с закотившимися глазами отлетел почти на целую сажень, К'ирсан встряхнулся и развернулся в сторону плаца... Его остановила резкая команда:

— Стоять, солдат! Чей десяток?!

Сзади него стоял незнакомый офицер, в нетерпении хлопывающий ладонью по потертой рукояти меча и чуточку покачивающийся на носках.

— Ну! Долго мне ждать?! — раздраженно рявкнул офицер.

— Новобранец К'ирсан Кайфат, лэр! Десяток капрала Селура! Третий взвод, десятая рота, лэр!! — вытянувшись в струнку, как этого постоянно добивался сержант Мургаб, проорал солдат.

— Топай в гарнизонную тюрьму и скажешь сержанту Григу, что за избиение своих товарищей ты наказываешься десятью ударами плетей и тремя сутками карцера! Живо!! — вновь рявкнул офицер и пнул на свою беду очнувшегося Кувана. — И еще передай сержанту, чтобы прислал сюда четверых солдат и лекаря...

ГЛАВА 2

В карцере оказалось не так уж и страшно. Он походил на гигантский кувшин из кирпича, обмазанный изнутри глиной. Прохладно, но не холодно. Единственное, что раздражало, так это невозможность вытянуть ноги: диаметр дна «кувшина» был не больше двух с половиной локтей. Поэтому приходилось либо стоять, либо сидеть на корточках, отчего в такой позе жутко затекали ноги. Нет, конечно же можно было и лечь, свернувшись калачиком, но уж больно настораживали К'ирсана эти щели в палец шириной в стенах у самого пола. Поэтому лучше потерпеть, благо в малом трансе можно перетерпеть и не такое.

К'ирсана спустили внутрь по легкой деревянной лесенке, жутко неудобной, покрытой огромным количеством заноз, которые с жадностью впивались в ступни и ладони. Как ни странно, но ботинки и тонкую форменную куртку у заключенного отняли сразу после порки. Это выглядело подозрительным и не давало расслабиться думающему человеку.

Сидящий на корточках Кайфат задрал голову вверх и посмотрел на сонно желтеющую Ярдигу. До утра еще ой как далеко! Да еще шрамы от порки плетью опять начали зудеть. Во вре-

мя экзекуции К'ирсан не проронил ни звука, чем заслужил уважительный взгляд следящего за ходом наказания сержанта Грига, ну а у наказуемого была одна проблема — не дать затянуться ранам прямо на глазах у наблюдавших солдат. Правда, в карцере сдерживаться уже не имело смысла, и ближе к вечеру остались чуть воспаленные шрамы, которые теперь жутко чесались. К'ирсан прижался к стене и пошевелил лопатками, как вдруг некий посторонний шорох заставил его замереть. Нечто мелкое зашуршало в одной из щелей у пола. Человек напряг ночное зрение и... увидел довольно крупное — в пол-ладони размером — существо, внешне похожее на помесь скорпиона с многоголовой гидрой, если, конечно, они бывают, тем более такие маленькие.

Раздалось низкое вибрирующее шипение. Маленькая тварь завертела своими многочисленными головками, щелкнула клешнями и зашпешила в сторону человека. Заключенный оскалился, ловко ухватился двумя пальцами за кончик хвоста с несомненно ядовитым шипом и поднял небольшого монстра в воздух. Твари это явно не понравилось. Но если скорпион в таких случаях начинал дергаться всем телом, норовя вырваться, то это существо повернуло две головы к державшей его кисти и, благо позволяли длинные шеи, попыталось цапнуть. К'ирсан выругался и с размаху ударил гадину об пол. Что-то сухо треснуло, но тварь снова зашевелилась. Продолжая бормотать ругательства, человек обмотал руку рубахой и со всей силы опустил кулак на существо. Опять раздался треск, и незванный гость наконец затих.

За ночь таких визитов было три. Судя по всему, наказание карцером было медленной пыткой бессонницей и страхом перед мерзкими ночными визитерами. Но никто не ожидал, что здесь окажется человек, подобный К'ирсану. Когда на четвертый день ему спустили лесенку, то солдаты поразились легкости, с которой заключенный выбрался наружу.

— Ну ты, брат, здоров! — хлопнул К'ирсана по плечу один из охранников, здесь дежурили те же самые солдаты полка по давно утвержденному графику. — Я, помнится, сам вылезти не смог. А у меня тогда был карцер без плетей.

— Тебя-то за что? — шурясь на Тасс, рассеянно спросил К'ирсан. Сегодня ночью прибежал Руал, и К'ирсану стоило большого труда уговорить зверя пока не попадаться людям на глаза. То же самое приходилось делать каждую ночь в этом мархузовом карцере!

— Да заснул я тогда на посту. В первую седмицу после перехода из учебной роты! Вот и вклепили два дня карцера...

— Да хилак ты просто, Плиор! — вклинился в разговор второй охранник. — Как вон то мясо! Мало того что их этот отделал, так еще в карцере спеклись.

— Что? — искренне удивился К'ирсан.

— Ты не знал? Те пятеро, которых ты так красиво размазал по камням, получили от лейтенанта Свиранга по пятнадцать плетей и четыре дня карцера.

— За драку? — настороженно поинтересовался К'ирсан.

— За драку, но главное, за небрежение учебой. Лейтенант пришел в ярость, когда увидел, как пятеро солдат не смогли отделать одного. Вот их и выпороли вслед за тобой и распихали по соседним ямам. Одного уже закусили скорпы. Кстати, вон его понесли...

К'ирсан посмотрел в указанную сторону и увидел, как на носилках пронесли раздувшееся, но по-прежнему узнаваемое тело Шишака. «Запевала» оказался неспособен отвечать за свои проступки.

— Ну ладно, чего встал. Двигай сначала к лекарю, а затем в десяток. К Крокодилу на проработку! — снова в разговор вступил названный Плиором солдат.

К'ирсан согласно кивнул и зашагал к полковому лекарю, размышляя о бессмысленной, но в принципе вполне понятной смерти Шишака. Наказание карцером было по сути еще и испытанием. Если ты набрался наглости нарушать установленный распорядок, то будь готов отвечать за свои действия, какой бы суровой ни была кара. Гуманизмом здесь и не пахло...

Осень пришла для К'ирсана совершенно незаметно. С каждым днем Крокодил все увеличивал нагрузки на солдат, заставляя работать на пределе. Теперь уже даже Кайфату не казалось, что в тренировках нет ничего сложного. Хотя, быть может, в этом виноваты дополнительные занятия с сержантом. Мургаб Седой словно задался целью передать свое умение новичку, невзирая ни на что. Иногда К'ирсану чудилось, что, если бы он даже протестовал против столь высоких нагрузок, сержант все равно нашел бы способ привить телу необходимые навыки.

К'ирсан часто задавался вопросом: а какой, собственно, был ранг у сержанта? Слишком уж далеко выходило его мастерство за рамки возможностей обычного солдата, пусть и прошедшего сотни схваток ветерана. Хотя, с другой стороны, до уровня бывшего хозяина он явно не дотягивал. Если не по мастерству, так

по возможностям организма. Человек, проживший около года бок о бок с воином, планомерно перестраивавшим тело под воздействием гарлуна, уже вполне мог заметить схожие качества в других. Сержант явно никогда не курил гарлун. Все его умения следовало рассматривать как результат тренировок и колоссального опыта ветерана. Однажды К'ирсан все же поинтересовался у своего наставника, не особенно надеясь на ответ:

— Лэр, скажите, а какой у вас ранг?

Реакция Седого оказалась неожиданной. Он хрипло захохотал.

— Ну ты даешь! — отсмеявшись, проговорил он. — Неужто все еще считаешь, что в армии можно разбогатеть?! Что? Хочешь знать, при чем здесь это?! Да при том! Одна щепоть гарлуна стоит на Нижнем рынке около фарлонга. И это не чистый гарлун, с примесями. После начала занятий воскурять гарлун надо каждый день, а лучше — пару раз в день! Да плюс помощь мастера и мага. Все это могут себе позволить только дворяне да богатые купцы.

К'ирсан не смог скрыть своего удивления:

— Но ведь капитан эл'Фарут...

— Капитан эл'Фарут, барон Виглаф, получает жалование в два фарлонга в день да доход с баронства. Кроме того, он стал Мечником в день своего совершеннолетия, — Мургаб усмехнулся. — Знаешь ли, у дворян принято нанимать магов и учителей фехтования для своих отпрысков. Если, конечно, доходы позволяют! Как видишь, его отцу позволяли...

— Он так хорош? — не удержался от вопроса К'ирсан.

— Более чем, — опять засмеялся Мургаб. — Более чем...

Сам К'ирсан уже довольно неплохо владел мечом, успешно сопротивляясь атакам своего Наставника, а иногда даже выигрывая у того отдельные схватки. Эти победы каждый раз заставляли сержанта саркастически кривить рот, после чего он брался за тренировки с новой силой. В безоружном бою К'ирсан показывал даже еще более высокие результаты. С капралом Сенуром он уже справлялся в четырех схватках из пяти. Надо отдать тому должное, успехи новобранца его никоим образом не оскорбляли. Вставая с земли после каждой победы талантливого новичка, он только мотал головой да весело скалился.

Вот с луком у К'ирсана были проблемы. Казалось бы, наложил стрелу, прицелился и стреляй. Ан нет! Не получается. Нет, в цель, что стояла на расстоянии и пяти-шести саженей, Кайфат промахивался редко, да вот ведь незадача — требовалось стрелять на расстояния гораздо большие. Если честно, то у

К'ирсана просто в голове не укладывалось, как можно прицельно выпустить стрелу на сотню сажений. От солдат этого пока не требовалось, но и половина этого расстояния для К'ирсана уже много. Капрал Лукарт всякий раз после очередного выдающегося выстрела Кайфата удивленно разводил руками и говорил:

— Парень, у тебя прекрасный глазомер. Крепкие руки, и чутье есть. Только какого мархуза ты постоянно мажешь, я не понимаю. Остается надеяться, что если протянешь в армии хотя бы пару лет, то мешающая тебе проблема просто исчезнет.

Особенно обидными неудачи с луком выглядели на фоне успехов Терна. После той самой драки он старался К'ирсана не задевать, но по тому остервенению, с которым солдат занимался с оружием, и дураку становилось ясно, что поражение глубоко запало в душу. Если в рукопашной схватке и во владении мечом он уступал К'ирсану, то в луке столь же далеко его опережал. В руках солдата лук превращался в поистине страшное оружие. Он на спор стрелял в подброшенные в воздух предметы, в мишень всегда попадал только в самый центр, ухитряясь во время стрельбы выпустить по две-три стрелы, пока другие пускали одну. После каждой своей победы на стрельбище Терн косился в сторону К'ирсана и мерзко ухмылялся. Делал он это не явно, так, чтобы ухмылку видел один только Кайфат.

С начала же осени к вооружению солдат добавился небольшой округлый щит и три дротика. Щит солдаты освоили быстро, благо что мечом большинство владело уже довольно сносно. Деревянный, обшитый толстой бычьей шкурой, с железной бляхой в центре, он идеально подходил для схватки на мечах и давал шанс выжить под обстрелом лучников. Дротики же требовалось научиться метать с должной скоростью и точно в цель. Вот тут у К'ирсана никаких проблем не возникало.

А потом начались тренировки в группах. То, сбившись в клин, солдаты должны были идти на прорыв, то, образовав шеренгу, сдерживать натиск врага, а то и разбиваться на тройки и участвовать в свалке всех против всех. Учебные бои между тремя десятками проводились практически ежедневно, изматывая людей, то и дело снабжая полкового лекаря работой. Хотя в таких учебных схватках и использовалось затупленное оружие, переломы и ушибы возникали постоянно. Покажется насмешкой судьбы или, что более похоже на правду, задумкой сержанта Мургаба Седого, но в тройку с К'ирсаном входил бывший крестьянин Ярпин и... Терн. А если вспомнить, что отработывание маневрирования именно тройками являлось ключевым моментом всей системы тренировок, то соперникам приходилось

сотрудничать друг с другом, так как в случае любой неудачи подвергались наказанию со стороны сержанта все члены тройки. Никого не волновало, почему ты не справился с задачей, главным был результат...

К середине осени тройки были уже довольно спаянны. Солдаты неплохо ориентировались в бою, были легко управляемы. Конфликт между К'ирсаном и Терном окончательно перешел из открытой конфронтации в скрытую стадию. Более того, Терн даже внешне не выказывал свою неприязнь, сохраняя ровные спокойные отношения. К'ирсан же постоянно оставался начеку. Затаившийся враг тем и опасен, что никогда не знаешь, откуда и когда будет нанесен удар.

В общем, несмотря на некоторую натянутость в отношениях с сослуживцами, жизнь начала налаживаться. Наконец-то К'ирсан получил ту самую передышку, которой так не хватало. Он начал вращаться в эту жизнь, вникать в различные бытовые подробности, то есть научился разбираться во всем том, что миновало его в бытность рабом. Он получил то, что смело можно назвать если не домом, то уж временным пристанищем — точно. И кто знает, сколько может продлиться это самое время?

Чутьочку недовольным оказался один Руал. Зверек всячески протестовал против любых ограничений своей свободы, но все же следовал приказу хозяина таиться от людей. Воинский гарнизон есть воинский гарнизон, и правила распространяются на всех без исключения. Единственная вещь, по которой тосковал сам К'ирсан, была магия. Искусство всегда требует уединения, а о каком уединении может идти речь в казарме? Разве что ночью выбраться куда-нибудь подальше от взглядов часовых... А вот это не позволяла сделать элементарная осторожность — в полку было пять магов. Не бог весть какие — три в четвертом ранге, один, старший, в третьем и один — старший ученик. И К'ирсан не был уверен, что они ничего не почувют. Да и вообще у простого солдата маловато возможностей для личной жизни...

А потом началась война. Нет, в масштабах государства это вряд ли так назовешь. Здесь давно не было масштабности глобальных войн, когда испепеляются города, сталкиваются многотысячные армии, а потоки беженцев тянутся и тянутся прочь от линии фронта в тщетной попытке убежать от смерти. Так, небольшой вооруженный конфликт, пограничная стычка, отражение набега — слишком много определений. Но вот люди здесь гибли точно так же, как и в крупной войне. Правда, маленьким тот конфликт казался только поначалу...

Ночью в полк прискакал взмыленный гонец от границы с Суматом. Это в общем-то маленькое баронство (как, впрочем, и все остальные Вольные баронства) не могло похвастаться какой-то особой мощью или богатством. Лет двадцать назад тогдашний барон рискнул вступить в союз с Вуастом и вторгнуться на территорию Зелода в надежде урвать кусочек территории. Время, надо сказать, было выбрано идеально. Тогда как раз произошел ряд не слишком приятных для любой страны событий — смерть короля Фредерика II Ранса и бунт дворян. Да и цель бароны выбрали подходящую — южные отлоги Козьих гор, где располагались обширные золотые рудники. Да вот только сорокалетний принц, который пришел к власти, даром что бабник, обжора и пьяница, незнамо каким чудом зачавший единственного довольно болезненного сына, так вот этому принцу хватило ума назначить главнокомандующим полного генерала Гур'Арраша. И тот развернулся...

Мигом запылали замки мятежных аристократов, были безжалостно прорежены ряды им сочувствующих. На время забытые бароны даже как-то растерялись от своей безнаказанности и, забыв чувство меры, попытались отхватить кусок побольше. Но получивший надежный тыл генерал в нескольких сражениях уничтожил агрессора, а попавших в плен баронов приказал казнить. В назидание потомкам... В дальнейшем, правда, генерал и сам плохо кончил. По приказу теперешнего короля Гелида I Ранса, а точнее его матери-регентши, к которой после смерти мужа-пьяницы перешла вся власть, так вот по этому самому приказу генерала обвинили в измене и тихо-мирно казнили. Тогда же знатно почистили и ряды армейских офицеров.

С той самой поры баронства особо не нагтели. Так, небольшие набеги мелких отрядов, мало отличающиеся от обычных разбойных вылазок. С этим справлялись даже пограничные части, но вот старый урок никто не забывал, и недалеко от границ всегда располагалось несколько полков. В одном из них и служил К'ирсан Кайфат.

Для К'ирсана все началось с совершенно непереносимого звука. Его, абсолютно не таясь и не стесняясь, ненавидели поголовно все легионеры. Он затрагивал самые глубины души, отдаваясь там мерзкой дрожью и порождая смутный протест. Это был звук армейского гонга. Мгновенно вынырнувший из глубин сна К'ирсан придержал рукой возбужденно завозившегося Прыгуна и начал считать: раз, два и три! Три удара!!! Один удар — подъем или отбой, два — учебная тревога, три — боевая. Это была первая боевая тревога за полгода службы.

Такие мысли роились в голове К'ирсана, когда он уже натягивал форму. Штаны, плотная рубаха, крепкие ботинки, теперь поверх рубахи кольчугу, а на голову шлем, вещевой мешок за спину — все готово, лишь оружие следует взять со стойки у выхода. Рядом точно так же суетились его сослуживцы.

— Бегом, бегом!! Сучьи дети!!! — надрывался уже одетый капрал. — С оружием на плац!

К'ирсан не заметил, как оказался у стойки и уже цеплял на пояс меч, затем взял копьё, три дротика и щит. Все, воин Львиного полка экипирован полностью. Теперь бегом на плац!

Там уже строились ровными рядами ветераны и новобранцы, подобные К'ирсану. В какие-то считанные минуты вся суета закончилась, и вот уже перед строем солдат встал капитан эл'Фарут.

— А полковник грасс Урр'хор где? — шепотом спросил К'ирсан у соседа справа.

— Говорят, опять в городе у какой-то шлюхи остался! — также шепотом ответил солдат. — Если что-то серьезное, то он влип.

Полковник был сыном какого-то высокого сановника из столицы и раньше служил в столичном же гарнизоне, но за пьянство и азартные игры его сослали в этот медвежий угол. Грасс Урр'хор счел назначение унижающим его достоинство и теперь топил огорчение в вине и развлечениях. Вся тяжесть командования полком легла на плечи капитана первой роты эл'Фарута.

— ...Солдаты! Из Вольных баронств опять вылезла какая-то погань и пожгла две сторожевые крепостицы на границе. По словам гонца, их около трех сотен. Есть несколько магов...

— И, естественно, из Братства Отрекшихся. Вот ведь дрянь, а! — забормотал себе под нос сосед К'ирсана справа.

— Наша задача — уничтожить наглых ублюдков! Слава королю и легиону! — закончил свою краткую речь капитан и ударил себя сжатым кулаком по правой стороне груди.

— Слава! — дружно прогремело над строем. Лишь тонкий слух К'ирсана уловил, как ворчливый сосед опять забормотал: — Две крепостицы, значит, это Две Сестры с реки. А до них аккурат семь миль. Как раз двое-трое суток марша для полка, собранного наполовину из новобранцев. А эти либо уже смоятся оттуда, либо подготовят нам замечательную баню. Красота!

К'ирсан повернул голову и разглядел на нагрудной пластине говорившего изображение Льва. Ветеран! Наверняка не

успел к построению и теперь встал рядышком с новобранцами, место которых на самом краю плаца.

В этот момент строй пришел в движение. Откуда-то вынырнул сержант Мургаб Седой и злым голосом приказал построиться в колонну и двигаться к воротам. Неожиданно моргнул и погас один из фонарей, освещавших плац мертвенным светом. Сержант выругался и, уже не сдерживаясь, надсадно заорал. Десяток К'ирсана направился к воротам...

Несмотря на кажущуюся неразбериху, все как-то легко наладилось и успокоилось. Семь рот выстроились в походном порядке и маршем двинулись по дороге на юг. В хвосте колонны пристроился обоз. Три же роты — третья, шестая и седьмая — остались на территории гарнизона. Капитан все-таки не рискнул оставить Юрхан совсем уж без защиты. Сам он двигался в середине колонны верхом на лошади вместе с несколькими вестовыми и лейтенантами, изредка проезжая вдоль вытянувшейся черной змеей колонны. Увидев это, К'ирсан завистливо вздохнул и поправил мешок. Сидящий там Руал протестующе пискнул. Хозяин же его еще раз вздохнул и закашлялся от вздымаемой сотнями ног пыли. Предстоял долгий и не слишком-то приятный марш...

До Двух Сестер добрались на третьи сутки. Как оказалось, стояли они в довольно удачном месте, где правый берег Оленди вырастал в высокий холм, да и ширина самой реки не превышала здесь двухсот саженей. Внизу, у самой воды, располагалась Младшая Сестра, сотней саженей выше, на вершине холма — Старшая. Нижняя крепость контролировала реку, верхняя — подходы вокруг. Правда, К'ирсан не слишком-то хорошо представлял, каким образом можно контролировать реку без пушек, но наверняка здешние умельцы выкручивались. С помощью той же магии, например. Хотя за время службы ему не встретилось пока ничего и никого сверхъестественного, за исключением полковых магов, конечно.

Несмотря на движение по довольно сносной дороге, общее состояние солдат оказалось не самым лучшим. Если в первый день едва ли не половина легионеров сбила ноги и заработала судороги икр, то к четвертому дню они только-только втянулись в ритм этого изматывающего для новичков марш-броска. Нормально себя чувствовали только ветераны из первой и второй рот. Привычные к тяготам армейской жизни, имея за плечами не одну военную кампанию — будь то подавление очередного мятежа или уничтожение банды из Вольных баронств, —

они с усмешкой наблюдали за страданиями менее опытных товарищей.

Как ни странно, но К'ирсан только сейчас с удивлением понял, что в их полку большая часть солдат — необстрелянные новички. Фактически четыре роты состояли из легионеров, которые отличались от него самого только гораздо большим сроком службы, и за этот период им редко приходилось совершать даже учебные марш-броски. Судя по всему, полковник и не думал заниматься тренировками вверенных ему солдат, капитан же муштровал лишь собственную первую роту. Так что из своего десятка К'ирсан знал только двух человек, легко перенесших этот пеший переход, — себя самого да капрала Сенура, ну еще не слишком заморенным выглядел Терн. О боеготовности остальных лучше было не вспоминать.

Изредка во время перехода капитан пускал вперед вдоль дороги солдат первых взводов. За весь поход в дозоре побывала каждая рота. Участие только первых взводов объяснялось традиционным, более высоким профессионализмом этих солдат. К счастью, с врагом они не сталкивались...

И вот они у цели. О том, что уже близко, можно было судить еще вчера: стойкий запах гари услужливо приносил южный ветер. Это да еще уже истончившиеся струйки дыма вдали говорили о случившемся нападении. Теперь же все смогли убедиться в том, что крепостей-близнецов больше не существует. От некогда надежных каменных фортов остались обугленные развалины, напоминающие горы щебня, а кое-где даже еще что-то горело.

— Вот ведь задери меня Проклятые!! — выругался стоявший невдалеке капрал Сенур.

— Лэр, сколько здесь было солдат? — осторожно поинтересовался К'ирсан.

— По полусотне в каждой, один маг и человек двадцать—двадцать пять прислуги. Да не это важно, чем это крепости-то уделали?! — раскрыл причину своего потрясения Сенур.

К'ирсан посмотрел на произошедшее другими глазами. Две Сестры — это, конечно, не мощнейшие замки, так, долговременный передовой форпост армии, на сотню человек, не больше. Врата на оживленном речном пути, по которому легко перебросить войска к Юрхану, а далее — в Запертое море. А уже оттуда открывается прямая дорога для целого ряда баронств в богатейший город Зелода — Фиор, в республику Скарт или королевство Гарташ. Только непонятно, чего, собственно, добились неизвестные агрессоры. Ведь пошли уже четвертые сут-

ки, как пришло сообщение о вторжении, а никаких боевых кораблей или, что более вероятно, транспортников, набитых солдатами, не видно. Правда, и кораблей-то у бедных баронств нет, так, небольшие торговые барки. Складывалось ощущение, что налетели лихие людишки, незнамо каким образом уничтожили две крепости и убежали назад. Зачем, спрашивается, нападали — ни золота, ни товаров, ни даже рабов не захватили. А ведь применение столь мощного оружия денег стоит, и немалых. А тут еще через седмицу, а то и меньше, подтянут пару легионов из центральных районов, да и проведут карательный рейд по обнаглевшим баронствам. Странно, очень странно!

— Чего встали, раззявы?! Вам поручена честь разузнать, что там и как с Младшей Сестрой! — неожиданно рывкнул сержант Мургаб, выскочивший откуда-то из-за спины. — Приказ капитана!

Солдаты из взвода К'ирсана ощутимо вздрогнули и переглянулись — спускаться вниз, к этой братской могиле, не хотелось никому. Да и вид развалин крепости не вдохновлял. С недоброй неизвестной магией связываться желающих не было.

— Я должен два раза повторять?! — ласково поинтересовался Седой.

Солдаты, боявшиеся сержанта больше самих демонов Бездны, дружно двинулись вслед за капралами. К Младшей Сестре вел пологий спуск, позволяющий сойти с довольно высокого берега к самой воде. Задрав голову, Кайфат заметил, что будь здесь аналоги пулеметов и пушек, то все подходы прекрасно простреливались бы со Старшей Сестры. Единственная мертвая зона у самой воды перекрывалась Младшей. Оборона была спроектирована очень грамотно... Правда, это слабо помогло.

Вблизи все выглядело гораздо ужасней. Нет, здесь не было рек крови, ошметков тел и туч пирующего воронья, все, как всегда, было гораздо проще. Горы каменных обломков да мерзкий запах гари в воздухе. И все... вот только ощущения были настоящие гадостные!

— Первый десяток идет вверх по склону, вокруг крепости, второй — вдоль реки, третий контролирует дорогу вверх, — голос Мургаба был сух и деловит. — Да не особо расслабляйтесь там, если что, сразу назад.

Солдаты нехотя двинулись вперед. Капралы шепотом ругали подчиненных, чудом удерживаясь от крика. Это К'ирсана удивило, а затем насторожило. Ведь это просто развалины! Или нет? Вдруг человек понял, что уже довольно давно ощуща-

ет в глубине души смутное беспокойство, которое с каждым ударом сердца нарастало все сильнее. Словно начала сжиматься тугая пружина, накапливая энергию. Опасность! К'ирсан тревожно заозирался вокруг, не понимая ее причину. А ведь старые ветераны тоже что-то чувствуют, или в них говорит опыт? Ну откуда может грянуть удар, откуда? Из развалин? Смешно! Вокруг ни кустика, а в реке... Река!

— Капрал! — начал было К'ирсан, но было уже поздно, и до предела сжавшаяся пружина начала распрямляться.

Из воды у самого берега, там, где еще торчали сваи причала, вынырнул с десяток серых теней, и вот уже в воздух взлетели короткие копья. Какой-то миг, и на ногах на берегу осталось только трое солдат, в том числе капрал Лукарт. Тот резко отбил летящее копьё щитом и даже успел послать обратно свое. Не попал! А затем стало не до того — вынырнувшие из воды воины как-то ловко рванули вперед, и вот уже на берегу закипел бой.

— Вперед, хфурговы дети!!! — заорал сержант и рванул на помощь своим солдатам. Третий десяток бросился за ним... Но им всем очень не повезло — среди нападавших оказался маг. Один из атакующих повернулся к спускавшимся солдатам, мерзко оскалился и, вытянув в их сторону руку, что-то заорал. С нее сорвались несколько вращающихся мерцающих искр и устремились к легионерам, а внутри у К'ирсана взвыло чувство опасности. Не думая ни о чем, он рванулся в сторону, сбив с ног какого-то солдата и покотившись вместе с ним под откос. Краем глаза Кайфат заметил еще чью-то мелькнувшую тень... А затем за спиной что-то жахнуло и пыхнуло жаром.

Падение двух тел удалось остановить только у самой воды. Зарычав, К'ирсан вскочил на ноги и быстро огляделся. Чуть в стороне поднимался сержант Мургаб, а под ногами копошился сбитый солдат. Бросив туда взгляд, Кайфат с удивлением узнал Терна. Там же, где располагался третий десяток, теперь дымились четыре воронки и валялись мертвые тела. Остальным не повезло!

Неожиданно вновь зазвенели колокольчики тревоги, и К'ирсан увидел вражеского мага. Тот с довольной ухмылкой посматривал на выживших, лениво шевеля кистями рук, словно сбрасывая напряжение. Солдат услышал, как рядом выдохнул проклятие сержант и, как кошка, припадая к земле, начал красться к врагу. Сделал попытку встать Терн... А маг лишь засмеялся залившимся смехом. Попытки сопротивления его только забавляли. Кайфат мысленно потянулся к зверьку, чье прозвище он носил и который так и сидел в заплечном мешке.

«Убей мага!» — мысль человека буквально ввинтилась в сознание зверя, передавая ему образ врага. В ответ пришло согласие и нечто, напоминающее радость — Руал сильно скучал последнее время, и предстоящая схватка его обрадовала.

И вот уже в мешке началось шевеление и слабая возня, затем мокрый нос ткнулся в шею К'ирсана, и зверек стек на землю. В это время маг в последний раз усмехнулся и, взмахнув перед собой рукой со сложенными ковшиком пальцами, произнес заклинание. К'ирсан только и успел ощутить эманацию чужой магии, как его члены налились жуткой тяжестью. Еще мгновение, и он застыл недвижимой статуей с бешено вращающимися глазами. Вот ведь ублюдок!

Жутко кося глаза, К'ирсан заметил, что такими же статуями застыли его сослуживцы, вернее, сослуживец — солдат мог видеть только сержанта, но ничуть не сомневался, что такая же неподвижность сковала и Терна. В это время Прыгун уже бежал к цели. Видимо, подобная целеустремленность не слишком-то понравилась вражескому магу, и он сделал движение кистью — черная молния ударила в зверька. Тот протестующе взвизгнул, когда магическим взрывом его подняло в воздух и отшвырнуло в сторону. Оцепеневший К'ирсан видел, как расширились глаза врага, когда тот понял, что зверь, воспринятый не более как досадное недоразумение, выжил после смертельного удара. А Руал уже вновь вскочил на ноги и, шипя от негодования, вновь помчался к врагу, который посмел так пребольно его ударить. Внешне никаких повреждений на нем не наблюдалось, разве что серо-стальная шерстка оказалась измазана в земле да по связывающим его с человеком узам понеслись волны охватившей зверя ярости. От следующей молнии он уже увернулся...

А К'ирсан вдруг понял, что для этого мага зверь конечно же помеха, но не то чтобы сильная. Уж больно профессиональны были его действия, не чета хотя бы тем же самым шаманам гоблинов. Он найдет способ обойти защиту зверя. И вот уже в глубине души легионера начал разгораться огонек, предвестник беспощадной всепоглощающей ярости, что охватывала его в особо опасные моменты жизни. Топливом ему послужило презрение к странной, неестественной апатии, так нехарактерной для него, беспокойство за четвероногого друга и горечь от гибели сослуживцев, которые показались сейчас едва ли не самыми близкими людьми. К'ирсан потянулся к источнику магии, и вот уже очистительная волна зеленого огня хлынула по жилам, разрывая пути порожденной колдовством слабости. Пара уда-

ров сердца, и человек вновь ощутил в себе способность к передвижению.

Громко заверещал Руал, которого неожиданно притянула к земле возникшая из ниоткуда мерцающая сетка, а по узам передались удивление и страх зверя. И призыв к хозяину о помощи. Тут взгляд К'ирсана зацепился за лежащие невдалеке три дротика. Очень даже возможно, что их уронил он сам, пока катился по склону, хотя какое это теперь имеет значение. Прыжком подскочив к разбросанному оружию, он мельком увидел, что древко одного дротика сломано, но зато два других целы. Уже распрямляясь с оружием в руках, солдат понял, что он мог бы ударить мага плетью Нергала или еще чем подобным... Нельзя, ни в коем случае нельзя раскрывать себя как мага! Последняя мысль пришла, когда один дротик находился уже в полете... И опять К'ирсана поразили глаза противника — в них светилось такое превосходство, что оторопь брала. Через мгновение стала понятна его причина — дротик не долетел до цели на расстояние какого-то локтя и, натолкнувшись на незримую преграду, отлетел в сторону. Воин же только сейчас заметил слабую защитную ауру вокруг мага.

И тогда, совершенно не раздумывая, К'ирсан напитал второй дротик энергией и отправил его вслед за первым. На это маг не успел отреагировать. Вернее, он даже понял, что именно сделал его враг, показавшийся столь неопасным, и рот мага уже начал открываться то ли в протестующем крике, то ли в попытке выкрикнуть какое заклятие, но было поздно... Блеснула изумрудная вспышка, дротик пробил защиту и вонзился в тело человека, сбив того на землю. Раздался хриплый, каркающий крик боли.

Судя по ощущению движения за спиной, от боли маг потерял контроль над парализованными солдатами, и те теперь начали приходиться в себя. Единственным неподвижным остался Руал, и его все так же опутывала светящаяся сеть. К'ирсан подскочил к любимцу и, загородив своим телом от взоров сослуживцев, взмахнул мечом, словно надеялся перерубить им магические пути. На самом деле он одновременно с этим шевельнул кистью левой руки, и ядовито-зеленый жгут плети Нергала перерубил несколько нитей. Раздался треск, и в образовавшуюся прореху выскользнул освобожденный Руал. Не останавливаясь, он устремился к раненому магу, К'ирсан побежал вслед за четвероногим другом.

Прыжок, и вот уже зверь сидит на груди человека, а его зубы терзают незащищенную шею. Подбежавший следом хозяин

вновь взмахнул мечом и, иначе перехватив рукоять, как копьём ударил мага в самое сердце, пригвоздив того к земле. Раненый судорожно дернулся и протестующе захрипел.

Рядом раздались быстрые шаги и прерывистое дыхание. К'ирсан повернул голову и увидел подбежавших Терна и Мургаба.

— Вот так будет лучше, — произнес сержант и с выдохом перерубил шею мертвого мечом. — Так уж наверняка!

К'ирсан пожал плечами и огляделся. Около развалин Младшей Сестры чужаки добивали солдат из первого десятка, который пришел на помощь попавшим в засаду товарищам, а наверху раздавались крики и лязг оружия, изредка прерываемые звуками разрывов. Ощутимо тянуло магией. Полк сражался, так же как и солдаты учебной роты.

— Терн, у тебя лук цел? — тихим голосом спросил сержант.

— Да, тетиву только натяну... — несколько ошеломленно ответил Терн, который еще не успел как следует отойти от падения и магической атаки.

— Так натягивай скорей, идиот! — уже не сдерживаясь, рявкнул Седой и, кивнув К'ирсану, добавил: — А мы пока постараемся продержаться против этих ублюдков!

Как раз в этот момент упал последний из сражавшихся, и восемь чужаков, выстроившись в цепь, не спеша пошли в сторону троих солдат.

— Дети Бездны! Они завалили только одного урода, только одного! Да ты второго! Целый взвод солдат смог справиться всего с двумя из десятка. Вот это воины! — В голосе старого ветерана чувствовалось неподдельное уважение и прорывался затаенный восторг. Крокодил готовился сполна насладиться сражением, которое вполне могло стать для него последним.

«Сумасшедший!» — подумалось К'ирсану, но он сразу же одернул себя. Некий внутренний подъем ощущался в душе и у него самого, почему-то ни капельки не было страшно, лишь возбужденно дрожали мышцы. Молодой солдат глубоко задышал и вошел в Сат'тор. Тренированное сознание направило ручейки энергии, напитывая тело злой радостной силой, в сознании пронеслась холодная волна, обострившая все чувства.

К'ирсан ощутил пристальное внимание и заметил косой взгляд сержанта. Поймав ответный взгляд ученика, Седой оскалился и подмигнул. Сзади раздался характерный скрип лука, на который натягивается тетива. До приближающихся солдат противника оставалось саженей десять, когда Мургаб скомандовал:

— Вперед! Пусть Терн останется чуть позади.

К'ирсан, кивнув в ответ, зашагал следом за своим учителем. Голова свободна от мыслей, ноги мягко ступают по земле, почти не приминая траву, меч в правой руке, в левой — дротик, выдернутый из тела мертвого мага, чья темная кровь уже окрасила наконечник. Наверное, это выглядело красиво — двое, вышедшие сражаться против восьмерых, охватывающих их полукольцом. Противники не обменивались выкриками или оскорблениями, сохраняя молчание и готовясь отдаться стихии боя...

Начал схватку сержант, резво бросившийся на русоволосого дылду с кривым мечом, но неожиданным прыжком метнувшийся в сторону и хитрым ударом ранивший одного из солдат в ногу. Брызнула кровь, раздался крик, и одним противником стало меньше. Раненый повалился на траву, зажимая рану, неспособный продолжать схватку. А Седой уже схватился с другим противником.

Решивший повторить успех командира, К'ирсан напал на крайнего слева воина. Блеск рассекающего воздух меча, и сталь ударила о сталь. Противник Кайфата оказался гораздо опытней своего поверженного товарища, да и остальные не зевали — трое воинов уже всюю наседали на Мургаба, двое занялись К'ирсаном, а двое последних побежали к вооруженному луком Терну. А потом схватка окончательно вытеснила все постороннее из головы молодого бойца. Остались только кровавые сполохи опасности перед глазами и звон мечей.

К'ирсану пришлось туго — его противники более чем неплохо владели мечами. Вертятся юлой, беспрестанно пятясь, боец уходил из-под ударов, ища возможность для контратаки. Враг такого шанса не давал. Чужие мечи наносили удары с самых непредсказуемых направлений, с высочайшей скоростью и мастерством. За какие-то секунды боя К'ирсан оказался легко ранен в левую руку и бедро, и теперь силы покидали его тело с каждой каплей крови. Вдруг один из воинов выругался и припал на одно колено — это в дело вступил Руал. К'ирсан тут же воспользовался замешательством противника: метнул в одного солдата дротик и, сделав длинный шаг в сторону, ударил мечом уже потерявшего равновесие после атаки Руала врага, метя при этом в корпус. В момент удара К'ирсан стремительно изменил направление движения клинка, минуя поднятый в защитном жесте чужой меч, и самым его кончиком чиркнул человека по шее. Во все стороны брызнула кровь, и еще не принявшее смерть тело повалилось на землю.

Взвыло чувство опасности, и молодой воин стал заваливаться вправо, уходя из-под удара и понимая, что все равно опаздывает. Уже в падении развернувшись лицом к противнику, он увидел перекошенные яростью черты чужого бойца с занесенным в замахе мечом... и расцветший у него посреди лба цветок вонзившейся стрелы, а затем отбрасываемое на спину тело. Терн! Перекатившись в сторону, К'ирсан оглянулся и увидел, как падает на землю еще один воин со стрелой в груди — один из тех, что побежали к Терну, — как увернулся от другой стрелы второй воин и как он взмахом меча перерубил выставленный в тщетной защите лук. Но Терн выжил, отскочив в сторону и хватаясь за рукоять меча...

Все это случилось за несколько ударов сердца, и как-то вдруг К'ирсан осознал себя несущимся гигантскими прыжками на помощь бывшему врагу. Уже на бегу он заметил, что один из противников сержанта лежал на земле и Седой теперь отбивался от двух других. И, похоже, пока помощь не требовалась.

К'ирсан успел как раз вовремя, чтобы не позволить добить сбитого на землю Терна. Сознание Кайфата отметило неестественную бледность лица лежащего на земле солдата, белки его расширившихся глаз... А затем опять зазвенела сталь мечей, бойцы перетекали из стойки в стойку, обмениваясь ударами и выискивая бреши в обороне противника. Удачливей оказался К'ирсан: его меч обманом прошел сквозь защиту врага и наискось перечеркнул чужой живот, оставив на нем красную полосу. И затем, обратным движением пройдя между ребер, поразил сердце. Еще одно тело упало на траву.

Сзади раздался крик, и стремительно развернувшийся К'ирсан увидел новую жертву сержанта, беззвучно оседающую на землю, но вот только сам он теперь немного пошатывался, а левая рука зажимала бок.

— Туда, — прохрипел Кайфат и понесся на помощь своему наставнику.

Заметивший подбегающего воина вражеский боец занервничал и на мгновение раскрылся, чем и воспользовался сержант Мургаб, нанеся тому легкое ранение в плечо. Окончательно запаниковавший чужак ушел в глухую оборону и тем самым окончательно проиграл. Выстоять против двух бойцов у него не было никакого шанса.

Когда последний противник был повержен, к сослуживцам подошел Терн. Он тяжело припадал на правую ногу, штанина пропиталась кровью.

ПРИЛОЖЕНИЕ

I. Краткий справочник по географии, истории, странам и народам Торна, написанный смиренным Зарром Пильмским для путешествующих господ по соизволению милостивого государя нашего короля Дрия Второго в год 2127 от П.С. (Собственность Лакристы Регнар, подаренная ей Вензором Регнаром)

Начинать всякий разговор о путешествиях, странах и народах следует с мироустройства. Мир наш, сотворенный всеблагим Творцом, именуется Торном, что, безусловно, известно не только человеку благородного происхождения, но и всякому представителю низших сословий. Имеет он форму шара и вращается вокруг Тасса, да будет свет его вечен. Наряду с Торном вокруг Тасса вращаются еще другие миры числом семь — Арх, Унета, Лагос, Явита, Генеш, Шорма и Дром. Благодаря смиренному труду мудрецов из Пильмского университета под руководством вашего покорного слуги удалось подтвердить их полную и абсолютную безжизненность, что делает оные небесные сферы бесполезными для людей. Упомянуты они в этом труде по вполне приземленным причинам — пользуясь прилагаемыми таблицами и найдя эти холодные шары в небе, можно обнаружить свое местоположение. Кроме того, следует добавить, что вокруг Торна вращается спутник — ночная властительница Ярдига.

На этом с делами небесными можно закончить, так что перейдем к основной цели нашего труда.

ГЕОГРАФИЯ

Милостью богов мир наш Торн не страдает от нехватки земли. Четыре крупных материка омываются водами шести океанов. Материки именуются Грольд, Сууд, Горх и Сардуор. Неко-

торые бездари, как, например, Зельд Джугский, считают, что существовал пятый материк, именуемый в мифах не иначе как Варт (читатель конечно же заметил аналогию со сказочными вартагами). Кроме того, к югу от Грольда располагается величественный и таинственный остров Нолд — обитель Истинных магов.

Теперь перечислим океаны. На севере Грольд, Горх и Сардуор омываются Льдыстым океаном, заполненным гигантскими глыбами белоснежного льда и воды которого кишат жирными тварями с толстой шкурой. На западе Грольд и Сууд, а на востоке Сардуор омываются Тихим океаном. Его воды спокойны и безопасны. Все встречающиеся хищники не представляют никакой опасности для плывущих кораблей, что делает сей океан идеальным путем для путешествий странников между материками. Единственная помеха — это Змеиный архипелаг, протянувшийся с севера на юг и который можно смело назвать пиратским. Набеги морских разбойников, их кровавые рейды наносят существенный урон не только морской торговле, но и прибрежным городам.

На юге Грольд омывается Суудским океаном, чьи теплые воды богаты прекраснейшей рыбой. Этот океан также омывает западные берега острова Нолд, восточная часть которого окунается в воды Благостного, или Эльфийского, океана. Горх омывается с запада Эльфийским океаном, ну а на востоке его побережье выходит к мрачным водам Темного океана, на чьем счету десятки тысяч загубленных душ. Кошмарные монстры обитают в его глубинах, нападая на проплывающие суда. Поэтому вдвойне смехотворны заявления некоторых личностей вроде Зельда Джугского, утверждающих, что они неоднократно пересекали этот океан на обычном пассажирском корабле.

И, наконец, на самом юге располагаются Потерянные воды. Происхождение этого названия окутано туманом, но по сложившейся традиции его никто не меняет.

СТРАНЫ

Описание стран следует начать с наиболее цивилизованных, богатых и могучих. На данный момент существует всего два государства на Торне, которые могут соперничать в своей мощи (кроме республики Нолд, но о ней речь пойдет отдельно). Это Зелод и Гарташ. Граничащие на небольшом участке, они долгое время конфликтовали, нанося друг другу чувстви-

тельные удары по экономике и военной силе, но все же не ска- тились до кровавой войны на уничтожение. Благодаря миро- творческим усилиям короля Ралоса Третьего двести лет назад был подписан договор, ограничивающий применение насилия, неукоснительно выполняемый до сих пор. Это свело проявле- ния войны к простым пограничным стычкам, не перерастаю- щим в глобальные войны (впрочем, в последние годы не проис- ходят даже мелкие конфликты).

Гарташ — это королевство со столицей Пильмой, распо- ложенной на берегу Благостного океана. Правит страной род Гто- нов, ведущий свое начало от самого Гардона. Опора короля — дворянство. Изучающие с детства воинские и магические ис- кусства дворяне Гарташа являются непревзойденными воите- лями, что делает их иногда излишне заносчивыми и толкает на необдуманные поступки вроде мятежа. Короли Гарташа в своей милости и заботе о подданных пресекают скверну непо- винования на корню, заставляя завистников и злопыхателей говорить о попрании устоев и тирании, что является несомнен- ной клеветой и ложью. Все деяния представителей этого вели- кого королевского рода обусловлены лишь заботой о своих ча- дах, ибо народ для правителя есть его чадо.

Власть короля ограничена Королевским Советом, в который входят представители всех знатных родов и семейств страны.

Главное в экономике Гарташа — сельское хозяйство. Бога- теишими урожаями плодородных полей этой благостной стра- ны кормятся все государства нашего Торна. Даже великий Нолд закупает зерно и мясо в Гарташе. На юге расположены богатые серебряные рудники. Основа армии — дружины дворян и коро- левская гвардия, подкрепленные силой магии короля.

Зелод — это владение рода Рансов. Именуясь королевст- вом, оно прикрывает жесточайшую диктатуру тамошнего коро- ля или, что вернее, диктатора. Верх абсолютизма, верховный правитель не имеет никаких ограничений власти. Знатные роды периодически поднимают восстания против тирана, но жуткая магия королевского рода не оставляет никаких шансов борцам за свободу.

Землепашество развито слабее, чем в Гарташе, но чрезвы- чайно распространено рыболовство. Верхом несправедливости являются богатейшие месторождения золота и янтаря на тер- ритории Зелода. Именно они и обеспечивают процветание это- го государства.

Армия состоит из вольнонаемных пехотных частей, королевской гвардии и малых дворянских дружин. Все это также защищено магией королевского рода.

Именно два этих государства и играют главенствующую роль на мировой политической арене, образуя Объединенный Протекторат, в который также входят Джуга и Нолд. Хотя некоторые противоречия, упомянутые выше, и сохраняют даже не напряженность, а какую-то шероховатость в отношениях.

Подошла пора рассказать о могущественном Нолде. Это островное государство, расположенное южнее Грольда, является местом обитания Истинных магов. Здесь же расположена знаменитая Академия Общей Магии, выпускающая лучших чародеев нашего мира.

Политическое устройство этой державы едва ли не самое сложное на Торне. Всеми гражданскими делами заведует Совет граждан, куда входят наиболее почетные члены общества, избираемые от сословий, и возглавляется выборным Консулом. Над этой гражданской структурой стоит Совет Мастеров, который состоит из одних только Истинных магов. Из Мастеров выбираются самые могущественные, и те получают статус Магистров. Их трое — Магистр Ищущих, Магистр Наказующих и Магистр Охранителей. Если перевести это на язык терминов, понятных непосвященным, то это министр по науке и магии, министр разведки и военный министр. Над всеми ними стоит самый влиятельный, наверное, человек в нашем беспокойном мире — Архимаг.

Основа экономики — морская торговля, рыбная ловля и предоставление магических услуг прочим странам.

Остров Нолд неприступен для любой армии мира. Его оберегает могучий флот и еще более могучая объединенная магия Истинных и их главы — Архимага. Также ходят слухи о тайных храмах, готовящих неуловимых убийц, выполняющих волю Архимага в любой точке Торна, но это только слухи.

В силу древнего договора о Запретной магии, подкрепленного чудовищными силами чародеев, Истинные маги вмешиваются во внутреннюю политику прочих государств в деле контроля за магическими исследованиями. Иногда это вызывает недовольство, но Объединенный Протекторат безоговорочно поддерживает все начинания Нолда. На этом остановимся и перейдем к Джуге.

Джуга — это небольшое государство, расположенное на северо-западе Грольда. Страна торговцев, ростовщиков, разнообразных ремесленников и магов. Здесь же расположен и Джуг-

ский университет. Дворянства нет, политику определяет Совет Гильдий.

Главное богатство — громадный торговый флот и множество банков. Джуга является единственным соперником Нолда на море. Армия состоит из наемников, высочайшее жалованье которых обеспечивает их безоговорочную верность.

Эти четыре страны образуют величайший политический, экономический и военный союз за всю историю человечества. Он продолжает существовать чуть ли не со времен Войн Падения и проводит пусть и спорную, но необходимую политику вмешательства во внутренние дела третьих стран. Список вопросов, подлежащих пристальному контролю со стороны Объединенного Протектората, довольно обширен. Это и контроль за вооружением, дабы не позволить создать оружие чудовищной разрушительной силы, которое уничтожило навеки проклятую Империю Заката, это и контроль за соблюдением уже упоминавшегося закона о Запретной магии, это и гуманитарная политика вроде повсеместного внедрения языка торн и многое другое. На этом со странами Объединенного Протектората мы закончим и перейдем к прочим государствам.

На Грольде, между Зелодом и Гарташем, располагается страна под названием Скарт. Рядовое, малопримечательное государство, старающееся придерживаться жесточайшего нейтралитета. Знаменито своими ремесленниками, продукция которых ценится во всем мире. Оно поставляет оружие даже в страны Объединенного Протектората.

Кроме этого на юге Грольда уместились несколько карликовых государств, служащих постоянной головной болью для их соседей. Это так называемые Вольные баронства, хотя там есть и королевства, графства и даже княжества. Все эти страны-малыши управляются деспотическими правителями, которые спят и видят, как бы отрезать кусок территории у соседа, и даже осмеливаются совершать регулярные набеги на крупные страны. Факт существования сиих разбойных анклавов объясняется старыми договорами, которые запрещают крупным державам захватывать карликов. Причины, подвигнувшие подписать эти документы, сейчас уже неизвестны, но осмелюсь предположить, что каждая держава боялась усиления противника за счет новых территорий, а полномасштабную войну начинать не хотелось... Но это только мои догадки.

Сегодня регулярно осуществляются карательные операции по свержению разбойных режимов, но оккупации или аннексии территории не происходит.

Материки Грольд и Сууд разделяет Орлиная гряда — владение гномов, которые берут немалую плату за использование своих тоннелей. Кроме того, они торгуют металлом, золотом и драгоценными камнями, получая баснословные прибыли. Про великолепное оружие и доспехи подгорных владык и говорить нечего. Более мелкие гномьи кланы владеют крупными горными массивами по всему Грольду. Это горы Трора на востоке Гарташа, Козьи горы в Зелоде и Калассы на границе Джуги и одного из Вольных баронств.

Раз уж мы завели речь о нелюдских расах, то следует упомянуть о стране эльфов на востоке Грольда — Лесах Маллореана или просто Маллореане. Здесь властвуют кланы Светлых эльфов.

Материк Сууд следует рассматривать как весьма богатое, но очень опасное место. Здесь присутствуют по крайней мере три силы — Загорный халифат, Поднебесная империя, или страна Хань, и султанат Иссор.

Загорный халифат — это декоративное объединение семи стран, возглавляемых халифами. Ралайят, Зиккур, Сураль, Лайлат, Сура, Залимар, Халис — это государства, мало чем отличающиеся от Вольных баронств, разве что люди здесь живут утонченные, умеющие ценить искусство, вино, горячего скакуна, любовь наложницы и кровь врага на жарком песке. Убить здесь могут за малейшее оскорбление. История прихода к власти каждого халифа — местного правителя — это реки крови и сотни отрубленных голов. Дикие нравы царят здесь, совсем дикие.

В отличие от Загорного халифата страна Хань — это, несомненно, великое государство, ведомое их императорами к цели пусть и длинным, но чрезвычайно спокойным путем. Богатейшая страна, в которой выращиваются лучшие специи на всем Торне, управляется императором, которого недостойно увидеть ни один из чужеземцев. Народ, населяющий страну, сильно отличается внешне от прочих людей. С чуть желтоватой кожей, с узкими глазами, малорослые, они вызывают обманчивое ощущение слабости.

Последнее государство Сууда — это султанат Иссор. Как-то так сложилось, что это самое редко посещаемое государство людей на Сууде. Возможно, это связано с тем, что сухопутный путь закрыт их вечным противником — Поднебесной империей, а морских торговцев не пускают дальше порта, но факт остается фактом — иноземных гостей здесь мало, потому слухи о стране бродят самые разные, но приводить их мы не будем.

Следующий материк — это Горх. Здесь обитают, наверное, самые враждебные современной цивилизации нации. На севе-

ре вольготно расположилась страна орков. Какой-то общей структуры власти у них нет, поэтому они беспрестанно воюют между собой и южными соседями.

В центре материка расположилась покрытая завесой мрака и тайны земля ночных эльфов. Со времен древнего Раскола они являются постоянными соперниками своих светлых собратьев и их союзников. Вряд ли кто из людей когда-либо осмеливался посетить эту страну темной магии, запретных культов и Древних Сил.

На юге располагается Тлантос — самое спорное и непонятное государство Торна. Говорят, в невообразимой древности здесь располагалось государство черных магов, наводившее ужас на прочие расы. По легендам, лишь вся мощь не менее кошмарной Закатной империи (хотя Зельд Джугский ошибочно считает, что то были вартаги) смогла разрушить власть местных владык. Настороженное отношение сохранилось и спустя все эти тысячелетия. Нет, государство совершенно открыто для наблюдателей из Объединенного Протектората, и пока ничего крамольного не обнаружено, но все-таки какой-то неприятный осадок остается. У Тлантоса довольно неплохой флот, компактная и чрезвычайно мобильная армия, не чураются здесь и чародейства, хотя по настоянию Нолда запрещено сообщать местным колдунам о новейших достижениях теоретической и практической магии. Правит Тлантосом из красивейшего дворца-пирамиды в столице Талак император, обладающий такой же властью, что и ханьский.

Ну и, наконец, Сардуор. Так уж исторически сложилось, но большинство самых чудовищных войн начиналось именно с этого материка. Здесь располагалась Закатная империя, здешние страны поддерживали Объединенные Колонии Заката, поэтому вполне объяснимо пристальное внимание Объединенного Протектората к этим землям. Кроме того, здесь до сих пор сохранились следы старых битв. Это Запретные земли на севере и Стежлянная пустыня в центре материка. Кошмарные территории, до сих пор являющиеся поводом для страхов остального мира. Этим землям посвящена масса работ, поэтому не будем останавливаться на них подробно и перейдем к здешним странам.

Это Земля Наместника, Гурр, Узз, Зарок, Саурма, Западный Кайен, Восточный Кайен, Харн, Заурам, Загорье. Все эти государства отличаются не только своей бедностью, но и поразительной строптивостью по отношению к вынужденному диктату Объединенного Протектората. Единственные более или

менее богатые государства — это Восточный Кайен, Харн, Загорье, Земля Наместника, но и они не идут ни в какое сравнение с величием стран остального цивилизованного мира. Сардуор — это единственное место на всем Торне, где продолжают цепляться за язык прежних времен, но силы Протектората с этим успешно борются. Гральг постепенно вытесняется торном, и остается надеяться, что вскоре этот процесс завершится.

К Сардуору применены жесточайшие санкции на ввоз разнообразных товаров. Преимущественно это все, что связано с магией и оружием. Вывозятся с Сардуора различные деликатесы вроде мяса быхдурка и трава гарлун, активно используемая большинством фехтовальных школ. Кроме того, на юге обнаружены богатейшие залежи золота, которые сейчас активно разрабатываются силами Протектората, чтобы окупить содержание в крупнейших здешних странах экспедиционных сил. Возражения со стороны местных правителей поступают редко, ибо, несмотря на свою ограниченность, они осознают колоссальный положительный эффект от присутствия объединенных миротворческих сил.

Засим оставим политическое мироустройство и перейдем к ключевым понятиям, которые просто необходимо знать, путешествуя по этому брэнному миру.

МЕРЫ ДЛИНЫ И ДЕНЕЖНАЯ СИСТЕМА

1 миля = 7 верст (*1 миля = 7,4 км*)

1 верста = 500 сажений (*1 верста = 1,07 км*)

1 сажень = 3 аршина (*1 сажень = 2,13 м*)

1 аршин = 4 четверти (*1 четверть = 17,7 см*)

1 четверть = 4 вершка (*1 вершок = 4,4 см*)

1 фарлонг (золотой) = 30 келатов

1 келат (серебряный) = 30 гильтов

ИЕРАРХИЯ МАГОВ НОЛДА

Младший ученик — 1—5 годы обучения в Академии Общей Магии.

Старший ученик — 6—10 годы обучения в Академии Общей Магии.

Маг четвертого ранга (ступени) — выпускник Академии.

Маг третьего ранга (ступени) — 11–13 годы обучения в Академии Общей Магии (третий высший круг).

Маг второго ранга (ступени) — 14–18 годы обучения в Академии Общей Магии (второй высший круг).

Маг первого ранга (ступени) — 19–25 годы обучения в Академии Общей Магии (первый высший круг).

Подмастерье — маг первого ранга, заинтересовавший Мастера и ставший его учеником.

Мастер — маг, достигший высот в Искусстве, недостижимых прочими, творец заклинания запредельной сложности или создатель нового направления в магии. Утверждается Советом Мастеров.

ИЕРАРХИЯ МАГОВ ТЛАНТОСА

Только для Истинных магов старших ступеней посвящения!

Низший ранг чародея — первый, высший — десятый. У каждого ранга на костяном медальоне имеется особый рисунок.

- 1 — щит
- 2 — жезл
- 3 — сжатый кулак
- 4 — кристалл
- 5 — ветвистая молния
- 6 — когтистая рука
- 7 — линза Силы
- 8 — взгляд Мертвого
- 9 — переплетенные рога
- 10 — чистая поверхность

КЛАНЫ СВЕТЛЫХ ЭЛЬФОВ

1) Литаль, Голос Света — сильны в дипломатии. Герб — серебряный цветок.

2) Рьярхиен, Страж Ночи — хорошие воины. Герб — перевернутая капля лилового цвета, похожая на клык.

3) Эль'туарен, Искатели Врат — известны своими магами. Герб — голубой глаз в обрамлении черного серебра.

4) Чинталион, Щит Заката — хорошие воины. Герб — зеленая змейка.

5) Фек'яр, Вестники Тени — маги-убийцы. Герб — кроваво-красная жаба с черными глазами.

6) Ориэльта, Зеркало Жизни — сильны в дипломатии. Герб — золотая чаша или кубок.

7) Гуарр'еррит, Ловцы Ветра — один из двух уцелевших за тысячелетия стихийных кланов. Посвящены Воздуху. Герб — три пера из металла.

8) Тес'смир, Птицы Вод — второй стихийный клан, посвящен Воде. Герб — темно-синий скат.

СТРУКТУРА ПЕХОТНЫХ ЧАСТЕЙ И ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ ЗЕЛОДА

5 легионов (около 20 000 человек) — полный генерал

1 легион (около 4 000 человек) = 4 полка — генерал

1 полк (около 1 000 человек) = 10 рот — полковник

1 рота (около 100 человек) = 3 взвода по 3, 3 и 4 десятка соответственно.

Командовать ротой может как капитан, так и лейтенант. Старшинство определяется по номеру: чем меньше номер, тем старше звание. То есть первая рота — это всегда капитан, лейтенант же может быть с четвертой роты по десятую. Кроме старшинства определяется и качественный состав подразделений. В первой роте служат самые опытные и умелые ветераны, а в десятой — новички.

Взводами командуют сержанты, старшинство которых определяется уже по номеру взвода. Считается, что первый взвод должен быть гораздо более профессиональным, чем третий, отсюда и сержант этого подразделения старше по званию, чем его сослуживцы.

1 десяток (обычно 10 человек, хотя бывает и чуть больше) — капрал. Старшинство капралов определяется все по той же схеме с номерами подразделений. Это же простое правило переносится и на легионы. Так Первый легион считается гораздо лучше подготовленным и почетным, чем Двенадцатый. Такая схема вызывает большое число нареканий и, возможно, когда-нибудь будет упрощена.

Каждый легион состоит из полков тяжеловооруженной (Скорпионы, Василиски и Грифоны) и легковооруженной пехоты (Львы). Кроме того, к нему приписана группа боевых магов и подразделение полевых метателей.

БОГИ ТОРНА

В пучине лихих тысячелетий растворились многие пантеоны богов и божков, но вот уже две тысячи лет главенствующее положение занимает церковь Орриса. Наверное, не имеет смысла приводить здесь все священные тексты, потому ограничимся лишь пересказом основных моментов.

Мир разделен на несколько реальностей. Это пласт Бытия, в котором живут все разумные, Верхний мир — обитель богов, ангелов и некоторых демонов, Нижний мир, или Бездна, — обиталище демонов, злых духов и некоторых ангелов, узкая прослойка между ними именуется Астралом.

...Однажды, из неведомого далека в Верхнем мире появился Великий, Вечно танцующий бог Оррис, имеющий два лица и восемь рук. С ним в обитель небожителей явились и две его жены — кроткая Альме и яростная воительница Кали. Не признали хозяева мира пришельцев, и началась война, которую выиграли молодые и сильные боги. Наступила эра процветания... Но однажды в пылу ревности Кали зарубила Альме кривым мечом. И уснула светлая богиня долгим, исцеляющим сном, и некому было больше смирять свирепый нрав Орриса. Душа Великого бога разделилась, и теперь Двудеякий смотрит на мир то Темной, то Светлой своей половиной, а рядом стоит Кали, властительница Ночи и Тьмы...

В общем, не обладая талантом рассказчика, сложно передать все величие героического эпоса, трагедию Божественной души, оказавшейся в разлуке с любимой!

Кроме Орриса существует еще несколько богов, которым поклоняются народы Торна. Это Феникс, покровитель браков и символ возрождения жизни, и два божественных брата — Юрга и Зархр, которых многие исследователи считают аватарами Великого Орриса, в таком виде явившегося перед погрязшими в невежестве народами.

Разговоры о Темных богах и духах граничат с ересью, поэтому мы о них умолчим.

II. Словарь наиболее употребляемых терминов, выпущенный в год 2127 от П.С. специально для путешествующих граждан благословленной богами и процветающей под рукой консула Арроша республики Нолд

Аура — магическое излучение физических объектов на эфирный план бытия.

Быхдурк — очень редкий зверь. Водится в основном в Лихоземье и пустошах. Напоминает хомяка, разросшегося до размеров лисицы, но с рогами, подобными козым. Мясо быхдурка является объектом торговли всех племен Лихоземья с остальными землями, так как считается деликатесом.

Вартаги (*др.-кайен.*) — владыка. Мифические хозяева Торна. По немногим сохранившимся обрывкам мифов сложилось представление как о чудовищно жестоких и могущественных существах. Облик — неизвестен. На сегодняшний период не найдено никаких материальных подтверждений их существования. Объект пристальнейшего изучения льера Птоломея.

Войны Падения — череда чудовищных войн между объединенными силами людей, эльфов, гномов, Истинных магов, с одной стороны, и человеческими и эльфийскими отщепенцами — с другой. Последние называли себя Объединенными Колониями Заката и возглавлялись неизвестными существами, в конце войны уничтожившими самих себя, отказавшись сдать победителям. Результаты войны определили сегодняшнее мироустройство. Больше всех выиграли Истинные маги, получившие в свое владение остров Нолд.

Гарлун — трава, дым которой содержит специфический наркотик. Слабая его концентрация используется мастерами большинства фехтовальных школ. Принимаемый по специальной схеме с использованием влияния особых магических артефактов и постоянных воинских упражнений, этот наркотик

вызывает направленные мутации некоторых внутренних органов, что приводит к появлению самых различных паранормальных способностей. Использование этого наркотика с иными целями ведет к привыканию и деградации мозга. Применение вне фехтовальных школ строго запрещено. Объект торговли с племенами Лихоземья, где гарлун и произрастает.

Гвонки — название людских племен Лихоземья, данное им прочими дикарскими племенами. Эти так называемые люди схожи с цивилизованным человеком только внешним обликом. Душа же у них звериная, что и объясняет совершенно дикий образ жизни и жестокие законы этих несчастных. Единственное, что не позволяет цивилизованным народам железной пятой раздавить дикарей, это место их проживания — Лихоземье. Некоторые племена промышляют работоторговлей, и они единственные, кто обладает секретом создания кордов.

Гральг — язык, получивший распространение в Сардуоре. Сегодня сохранился в основном только на севере Сардуора, но и там постепенно изживается благодаря миссионерской деятельности Объединенного Протектората. Произошел от мертвого новокайенского языка — языка Закатной империи. Официальные документы на гральге считаются недействительными, если не содержат перевода на торн. Гральг продолжает изучаться только в военной академии Нолда.

Друл — плод, напоминающий яблоко, но растущий на кустарнике почти у самой земли.

Дхарг-Лог — высший ранг в иерархии драконов Междумирья. Информацией о существовании живых обладателей этого ранга люди не владеют. Предположительно обладатель данного ранга должен иметь гигантский магический потенциал. Сила воздействия на реальность колеблется от 100 до 131 балла по стосорокачетырёхбалльной шкале Птолемея.

Дьерк — сложная игра с использованием колоды из тридцати карт и пяти игральные костей. Серьезная проверка как удачливости, так и способности мыслить.

Заар'х'дор (*др.-кайен.*) — земли мертвых духов — мифические смертельно опасные земли в центре Мертвого Леса. О посетивших их ничего не известно. Предположительно, они располагаются восточнее Гуур'о'деми (Грозящие небу демоны) — высокой горы, напоминающей сжатый кулак, виденной многими моряками, рискующими заплывать в Старую гавань.

Закатная империя — империя, созданная людьми и представителями иных рас, располагалась на двух материках: Сардуоре и Горхе, на два остальных оказывала сильнейшее влияние. По

легендам, Нолд, остров Истинных, создан магами этой империи (информация только для слушателей Академии Общей Магии). Сохранились предания о неизвестных расах, являющихся союзниками этого государства. Воевала с неизвестными расами, в столкновениях с которыми и был разрушен пятый материк (факт существования этого материка до сих пор остается недоказанным, так что последняя информация идет на уровне слухов). Просуществовала, по разным источникам, от 5000 до 10 000 лет. Погибла в череде катаклизмов и катастроф магического и природного характера около 4500 лет назад.

Запретные земли — территория, включающая в себя Мертвый Лес, Пустоши, Лихоземье и западные отлоги Порубежных гор.

Зуу'ль'тек — каменные пластинки с магическими письменами Древних, в целом виде встречались только четыре раза. Частично расшифрованные фрагменты позволяют говорить о них как о носителях сложных заклятий утерянной магии Древних (хотя даже те крохи, что сохранились, молчаливо отнесены к Запретным областям).

Истинные — природные маги, обладают способностями к магии от рождения (40 — 60 баллов по шкале Птолемея). Достигшие небывалых высот в обучении магии, они обладают неограниченной продолжительностью жизни.

Кайенский язык — в его низшей форме — основной язык Закатной империи в период ее расцвета. Древняя его форма являлась тайным языком высшей знати или магов (что было в принципе одно и то же). До нынешних времен дошла только транскрипция нескольких слов. До сих пор тайной за семью печатями остается магический алфавит, составляющий основу языка. Расшифрованы только несколько иероглифов и их приблизительное значение. Астральные проекции символов недоступны. Предположительно, язык с несколькими вложенными смыслами. Некоторые исследователи выдвигают предположения, что он более древний, чем сама империя.

Корд (*др.-кайен.*) — раб, низший, неприкасаемый — Повязанный, раб с ошейником, который контролирует все действия своего носителя, болью наказывая его за малейшие провинности. Повязанный не может предать или сбежать. Выражение «верность Повязанного» говорит о верности, купленной болью. По слухам, существует еще более сложный и смертельно опасный вариант подчиняющих ошейников, именуемый Темным ошейником. Он предназначен для обладателей магических способностей и не позволяет своему носителю пользова-

ться собственным Даром. Снять ошейник может только надевавший его шаман. Секрет создания неизвестен.

Кукла — человек с полностью подавленной волей или выжженным разумом.

Курраз — племя драконов Торна. Разумны, огнедышащи, обладают высочайшей сопротивляемостью к магии. Имеют свой язык и культуру (по легендам, родственную культуру мифических драконов Междумирья). В основной своей массе служат Республике Нолд в рядах наводящих ужас Крыльев.

Кхорр — одно из немногих известных слов драконов Междумирья. Дословный перевод — враг, убийца. Неизвестно, кого именно характеризуют этим словом.

Лес — Лес Смерти, Мертвый Лес — название смертельно опасной территории на севере Сардуора, заросшей всевозможной растительностью. Является местом, где в древности происходили битвы между двумя воюющими расами Торна (а возможно, и местом упокоения последних представителей этих рас). Волны искаженной магии породили чудовищ и изменили законы Реальности в этих землях. Из нескольких тысяч разумных, отправившихся в эти места, вернулись не больше сотни. Очень часто утратившие разум или, что хуже, переродившиеся.

Лихоземье — территории, располагающиеся между Мертвым Лесом, Пустошью и Порубежными горами. Место обитания человеческих племен и троллей. Хотя и подчиняются общим законам нашего мира, но продолжают оставаться смертельно опасными.

Логи — самоназвание расы мифических драконов Междумирья вне зависимости от клана. По легендам, данный вид драконов отличается от обычных большими размерами, силой и склонностью к магии, но самое важное — это способность к путешествиям в Междумирье. Сила воздействия на реальность — 70—90 баллов по шкале Птолемея.

Льер, льерисса — уважительное обращение к Истинному магу мужского или женского пола.

Маги (*оскорб.*: «ворюги», «крохоборы») — простые люди, не имеющие прирожденного магического таланта. Получают Силу путем долгого обучения. Средний срок жизни — двести—триста лет.

Мархуз — существо типа кошачьих, покрытое длинной шерстью серо-стального цвета и обладающее характерными желтыми глазами без зрачков и радужки. Полуразумны, отличаются собственной магией. Срок жизни — неизвестен (предположительно — неограничен). Продукт совместной работы

алхимиков и магов Закатной империи. После ее гибели одичали, но были призваны на службу Объединенными Колониями Заката. После поражения последних были повсеместно уничтожены специальными поисковыми группами магов. Остались только в Запретных землях.

Никерра (*др.-кайен.* — Пляска Смерти) — школа Меча, целиком построенная на культуре курения гарлуна. По сравнению с остальными фехтовальными школами эта выделяется своей древностью и наличием огромного числа тайн и секретов. Иногда мастеров никерры называют Убийцами магов, что говорит уже о многом. Представитель какой-либо иной школы так и не был удостоен подобного звания. Высшие мастера никерры уже не являются людьми в прямом смысле этого слова, как не вполне являются ими маги. Закрытость школы, сохраняющей свои традиции со времен падения Империи Заката, не позволяет говорить о ней более определенно.

Обряд Слияния со Стихией — сложный и довольно опасный для сознания мага ритуал, определяющий его магические наклонности или родство со Стихиями. Прошедший через Слияние маг способен на более мощные магические действия в сфере влияния родственной ему Стихии. Срок прохождения обряда ограничен периодом становления Силы мага. Неопытный или незрелый маг может потерять контроль над своим Даром и развоплотиться.

Объединенные Колонии Заката — уцелевшие колонии Закатной империи на Грольде и Сууде, сохранившие все ее традиции, набравшие за века колоссальную мощь и начавшие войну за господство на Торне в 100 году до П.С. и проигравшие ее в 30 году от П.С.

Отродья — порождения магии Запретной земли, обитатели Пустоши. Классификации не поддаются.

Пальма — оружие гоблинов. Представляет собой копье с листовидным наконечником. Традиционно несет в себе примитивные наговоры шаманов.

П.С. (Принятие Скипетра) — поворотная точка (2127 лет тому назад), от которой начинается современное летосчисление. Соответствует дате принятия скипетра Власти властителем Тардоном, что привело к созданию военного союза людей, Истинных магов, эльфов и гномов. Это способствовало полной победе над Объединенными Колониями Заката.

Птоломей — легендарный Архимаг Истинных, герой Войн Падения, создатель фундаментальной работы «Теория и практика магии Междумирья». Дата рождения неизвестна, место

рождения — маленькая деревушка на территории теперешнего княжества Глантос. В 361 году от П.С. пропал без вести во время вероятного шторма Птоломея. Его главная работа «Теория и практика магии Междумирья» считается неоконченной. Известен только первый том, два других якобы уничтожены самим Птоломеем в целях сокрытия опасного для человечества знания.

Пустошь — территория, непосредственно прилегающая к Лесу. Место обитания гоблинов и Отродий.

Рептохи — сначала ученое, а позже и просторечное название представителей древней расы ящеролюдей, властвовавших на Торне десятки тысяч лет назад.

Рептохорсы — название древней расы ящероконей, соперников рептохов.

Рольт — огромный (в холке около сажени) медведеподобный зверь с плотной чешуйчатой шкурой, обитающий в джунглях Халиса и Залимара, очень редко встречается в Зиккуре и Ралайяте. Всеяден, чрезвычайно силен и коварен. Считается символом рода халифа Лайлата. Шансы выжить при встрече с ним почти нулевые.

Рыкач — четверногий теплокровный хищник. Распространен по всему Торну. Всеяден, но предпочитает свежее мясо убитой добычи. Охотится как из засад, так и в ходе длительных погонь. На человека предпочитает не нападать. Название свое получил за оглушительный рев, который он периодически издает. Наиболее опасна разновидность мутировавших рыкачей, что живут в Мертвом Лесу.

Сайгал (*др.-кайен.*) — сопляк, щенок. Среди адептов тайных знаний — низшее звание, современный аналог — неофит.

Ссар'лаэр'Гоар — город Темных эльфов (М'Ллеур), который сожгли их Светлые собратья в годы Войны Звезд.

Скорт — домашний плотоядный зверь, тело которого напоминает броню. Отличается вспыльчивым нравом. Мода держать скортов в доме особенно распространена среди знати Грольда.

Тарки (*самоназв.*, иногда — **тарги**) — тролли. Высокие, с твердой шкурой, крепкими костями, мощными мышцами, все это увенчано маленькой головой с еще более маленьким мозгом, где очень редки проявления мыслительной деятельности. Невосприимчивы к низшей магии, что делает их отличными телохранителями.

Тирры — верховые ящеры. Зародились в Запретных землях, но позже распространились по всему Торну в качестве верхо-

вых животных. На сегодняшний день существуют сотни разновидностей.

Торн — 1) название мира (планеты); 2) язык межрасового общения и единый язык человечества. С 1215 г. от П.С. изучение языка отсталыми народами происходит под патронажем Объединенного Протектората. С 1329 г. от П.С. становятся действительными только документы на торне.

Урги (*самоназв.*) — гоблины. Мелкое злокозненное племя ушастых коротышек с зачатками магии, сконцентрированной в руках их шаманов. Хитры и изворотливы. Остры на язык, что заставляет некоторых правителей держать их при себе в качестве шутов. Недостойны внимания цивилизованных народов.

Фалет — почтительное обращение к высокородному мужчине в Загорном халифате (созвучно с древнекайенск. *Фф'али йет* — муж, чьи достоинства велики и неоспоримы).

Хаарг-Лог — ловчий маг-дракон. Весьма высокий ранг в иерархии драконов. Выше только ранг «Дхарг-Лог».

Хаффы — представители наиболее вездесущей и вредоносной расы Торна. Низкорослые — не выше девяноста сантиметров, с ногами, заросшими шерстью, они стали настоящим бичом посевов. Крестьяне называют их людьми-кроликами за схожесть с этими грызунами. Хаффы такие же многочисленные, трусливые и всепожирающие. Нет места на Торне, где жили бы люди, но не жили хаффы (за исключением, пожалуй, Запретных земель).

Халине — почтительное обращение к высокородной даме в Загорном халифате. (созвучно с древнекайенск. Хай'льиней — дочь великого человека).

Хри'кил (*Хранитель Высокого*) — перстень с камнем в виде глаза зверя. Состоит с владельцем в неразрывной связи и дарует ряд привлекательных возможностей, так до конца и не изученных. Были распространены в Эпоху Войн среди высшего дворянства, что и объясняет название Хранитель Высокого. Выявление ядов, мороков и прочих проявлений волшбы делает перстень неплохой заменой способностей мага для обделенных Даром. В настоящее время встречается, но довольно редко.

Хфург — очень неприличное выражение из языка троллей. Означает сына хаффа и шуши, рожденного противоестественным образом.

Хх'рагис — холодное оружие, внешне похожее на серп с длинной рукоятью. Особенно широко было распространено в войсках Объединенных Колоний Заката. Его название в приблизительном переводе с древнекайенского звучит как «Зуб

мертвого демона». Использовалось в качестве ритуального оружия в ряде обрядов некромантии.

Чеснок (*эспино*) — оружие в виде шарика с тремя или четырьмя шипами, который горстями метали под ноги противника. Иногда это просто сваренные основаниями шипы, образующие вредоносную колючку, которая опасна в любом случае, как ее ни бросай (один шип всегда смотрит вверх).

Шестилап — тягловое животное у народов Лихоземья. Является представителем немногочисленного племени полезных порождений магии Запретных земель. Обладают спокойным, флегматичным нравом, высоким (до трех метров) ростом, густой длинной шерстью и потрясающей выносливостью. Питаются клубнями степной колючки. Больше всего похожи на высоких шестилапых медведей с мордами бегемотов (бегемот — земноводное животное с берегов реки Заарань, что в стране Хань).

Шуша — скальная крыса — мелкий крысopodobный зверек с клыками, выпирающими из-под верхней губы (вроде кабана), и размером с зайца. Травоядный. Съедобен для человека.

Эпоха Войн — весьма претенциозное название эпохи до Принятия Скипетра, призванное подчеркнуть насыщенность того времени бессмысленными кровопролитиями. К сожалению, мир и в наши дни остается несовершенным, и мелкие локальные конфликты продолжают существовать, но название уже прижилось.

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пролог</i>	5
Часть первая. В АРМИИ ЗЕЛОДА.....	18
Часть вторая. ПЕРВЫЕ ИСКРЫ ПОЖАРА	154
Часть третья. ТАЙНАЯ МЕХАНИКА ГРАЖДАНСКИХ ВОЙН	293
Часть четвертая. ПЕРЕЛОМ.....	414
<i>Эпилог</i>	542
<i>Приложение</i>	
I. Краткий справочник по географии, истории, странам и народам Торна.....	550
II. Словарь наиболее употребляемых терминов.....	561