



Книги Анджея Ясинского  
в серии  
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**НИК**  
**НИК. ЮЗЕР**  
**НИК. СТИХИЙНИК**  
**НИК. АДМИН**  
**НИК. БЕГЛЕЦ**  
**НИК. ЧАРОДЕЙ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

---

АНДЖЕЙ ЯСИНСКИЙ

НИК.  
ЧАРОДЕЙ



РОМАН В ДВУХ ТОМАХ

ТОМ 1

Москва, 2013  
**САРМАДА**  
&  
«Издательство А.П.ФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
Я81

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 854

Художник  
**М. Поповский**

**Ясинский А.**

Я81 Ник. Чародей: Фантастический роман в двух томах.  
Т. 1. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013. — 313 с.:  
ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1520-5  
ISBN 978-5-9922-1518-2 (т.1)

Небольшая передышка после бегства из Кордоса позволяет Нику с Кариной эль Торро заняться собой и отдохнуть от преследователей и напряженной борьбы с врагами. Новые места, интересные люди... Но судьба снова подкидывает каверзу, теперь со стороны чародеев, решивших, что Карина — лакомый кусок. Только почему-то никто не подумал про Ника, про то, что чародейка находится под его защитой...

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

ISBN 978-5-9922-1520-5 © Анджей Ясинский, 2013  
ISBN 978-5-9922-1518-2 (т.1) © Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

Характеры героев произведения не были бы такими реальными, если бы не помощь моих друзей: Димы Коркина, Антона Кулаги, а также остальных активных комментаторов рождающегося произведения, которые не давали автору покоя. Спасибо им за это. Отдельная благодарность Севостьянову Вячеславу за его «инфофизику» — теорию, объясняющую многие аспекты инфоматии с точки зрения физики. Приятного чтения.

*Андрей Ясинский*

## ПРОЛОГ

Забавная и странная эта штука — жизнь. В ней есть взлеты и падения, радость и горе. Она бывает интересная, наполненная смыслом, и скучная, когда изо дня в день тянешь лямку. По большому счету жизнь среднестатистического человека шаблонна. А если смотреть совсем пессимистически — сера. Рождение, детство, учеба, работа, старость и неизбежная смерть. И хорошо, если в рамках этого шаблона кому-то удастся найти тот путь, который будет приносить радость бытия и ощущение гармонии. И совсем редкость, когда у кого-то получается разорвать этот шаблон.

Моя жизнь тоже шла по установленным правилам. Все как у всех: рождение, совершенно мне не запомнившееся; детство в постоянной конкуренции с сестрой за внимание родителей; обучение любимому делу в области информационных технологий и программированию; хорошая работа. Жаловаться, по сути, было не на что. Мне удалось заполнить свой шаблон цветными красками. А вот дальше кто-то его разорвал, резко повернул мой жизненный путь: я оказался в другом мире.

Я узнал, что существуют боги. Вообще, наверное, это не совсем боги, а те, кто занимает данную нишу в моем сознании, соответствуя упрощенному понятию «бог». В таких и у нас на Земле верили в древности. Они не творцы, не демиурги, способные создавать миры, а всего-навсего некие сущности. Вера в них дает им силу, которой они могут делиться со своими верующими, хотя делают это нечасто. Сей-

час я почти уверен, что такие боги к моему переносу на Лунгрию не имеют никакого отношения.

Я узнал, что есть некая раса атлов: существ, способных оперировать самыми глубинными основами мироздания. Вот они больше подходят под понятие «демиург», если бы не одно «но». Атлы — изначально обычные люди, а точнее — инопланетяне, практически ничем не отличающиеся от людей, и к созданию мира или вселенной не имеют никакого отношения. Да и вообще сомневаюсь, что их силенок хватит на создание целой вселенной. Мне повезло стать наследником знаний и способностей одного из атлов, потерявшегося в мире Лунгрии, так что я знаю, о чем говорю. Судя по всему, и атлы не имеют отношения к моему переносу, несмотря на то что моя дальнейшая жизнь тесно связана с их наследством.

Я узнал, что на самом деле существуют гномы, эльфы, демоны, драконы, маги и чародеи. Вот только они не совсем такие, как их описывают в наших книгах. Хотя есть и много общего. Их существование дает мне надежду найти путь домой. Ведь нам откуда-то известно, что они существуют? Значит, где-то есть связь с нашим миром. Пусть и чисто информационная. Но если она есть, то, может, существует и «дырка» побольше, в которую я смогу пролезть? А вот то, что они отличаются от воспетых фантастической литературой образов, позволяет надеяться, что это не вымысел, не бред моего воображения, а самая натуральная суровая реальность.

Если честно, я часто подвисяю в некотором неустойчивом психическом равновесии. Как бы объяснить- то... Вот представьте, что вы всю жизнь прожили в одном месте, а потом резко поменяли страну, город, друзей, работу. Когда вы преодолеете первоначальные трудности, связанные с обоснованием на новом месте, когда все устаканится и войдет в свою колею — периодически начнут возникать моменты, когда вы осознаёте себя как бы со стороны. И тогда все вокруг кажется чужим, неправильным. Вы чувствуете себя оторванным от чего-то важного, от своей жизни. Хуже того: если пройдет достаточно много времени и такие моменты вас все еще беспокоят, то вы уже не сможете воспринимать и то место, откуда прибыли, как дом, как что-то родное. То есть вы теряете

привязку к миру. Обычно такое состояние быстро проходит под грузом текущих дел, событий и забот... До следующего раза. У меня такое чувство возникает с пугающей периодичностью. И уже не кажется хорошей идеей вернуться на Землю, но и остаться здесь — тоже не совсем то. На этой волне все чаще возникают мысли о том, что мое попадание на Лунгрию — все же не случайность. Уж слишком много интереса ко мне и неприятных событий вокруг моей персоны.

Все это не дает успокоиться, остепениться, а, в свою очередь, заставляет двигаться дальше по пути роста в качестве мага. Слишком все смахивает на то, что меня к чему-то готовят, хотя вроде нет ни кукловода, ни глобальной миссии. Ну а как еще объяснить то обстоятельство, что меня выдернули в другой мир, дали наследство атлов, сделали инфомагом, а потом за довольно короткий промежуток времени мною заинтересовались и эльфы, и гномы, и демоны — и понеслась песня по просторам! Может, все случайно получилось, но что-то не дает мне поверить в это всей душой...

Да, довелось мне покуролесить на первом материке Лунгрии... После разрушения секретного бункера архимага гномов, куда старик меня засунул, чтобы надавить и получить кое-какие бонусы, пришлось валить на другой материк. Но ведь и здесь меня не оставляют в покое! То в течение тридцати лет используют в тюрьме как «батарею» для получения магической энергии, то гонят, как дичь, местные искусники (разновидность магов), то чародеи с их новой непонятной магией стараются добраться. Кстати, последние должны быть ко мне лояльней, ведь я ташу на своем горбу чародейку Карину эль Торро, которую обещал доставить к ее отцу в империю Оробос. Впрочем, такой груз не тяжек, это не мешок картошки, а вполне симпатичная девушка. Но вот то, что на меня обратили внимание боги и пытаются прихлопнуть, — совсем ни в какие ворота не лезет!

Впрочем, дело, которое мне интересно и которым я занимаюсь, не дает совсем закиснуть, предоставляя некую психологическую защиту от чуждости этого мира. Я как бы сам по себе и при любых раскладах останусь при своих. По крайней мере хочется так думать. В общем, прорвемся!

## ГЛАВА 1

### *Встреча где-то в глубинах астрала*

С большой неохотой бессменный архимаг и правитель гномов Руархид направлялся на внеочередной раунд переговоров с ЕААФ, или Единым Астральным Антибожественным Фронтом. Да, именно так, все слова с большой буквы, много пафоса меж строк, а в качестве эмблемы — симпатичный черный зверь с хвостом, копытами и рожками, отवेशивающий пинок под зад какой-то фигурке с сиянием над головой. Впрочем, вначале это все воспринимали лишь как шуточную игру группы гроссмейстеров и мастеров астрала, решивших вспомнить детство, похулиганить и погудеть в один из праздничных дней, ну и выбравших жрецов и храмы в качестве мишени. Только вот не все сразу осознали, что когда играют несмышленные дети, то они выбирают песочницу, а для наделенных могуществом дядечек-гроссмейстеров поляной для игр выступает весь мир и вся реальность.

Теперь же влиянию и агентурной сети ЕААФ могли позавидовать главы торговых и магических гильдий и даже правители некоторых государств. Уже лет десять активисты Астрального Фронта пытаются втянуть Руархида в свои ряды, а со временем это вообще вошло в традицию — сначала раз в год, теперь вот уже раз в полгода архимаг встречается в астрале то с одним, то с другим генерал-координатором ЕААФ.



Такие встречи обычно проходят по одному заезженному сценарию. Вначале фронтовик сетует на засилье богов, от эмиссаров которых в астрале просто не продохнуть, и вспоминает старые добрые времена. Затем рассказывает, как успешно они дают пенделей миньонам своих божественных противников, проводят кампании по очернению богов и раскрытию их намерений и какие ужасные вещи могут случиться, если этим мерзавцам где-то удастся закрепиться и развернуться в полную силу. Архимаг кивает и рассказывает, в свою очередь, о том, какая тишь да гладь в гномьем государстве, как развиваются и расширяются познания и крепнет слава гномьих магов.

В ответ собеседник может отметить, что не все так ладно в гномьем крае, что божественная зараза распространяется на его периферии и только усилия ЕААФ не дают ей продвинуться в глубь территории. Руархид же акцентирует внимание на беспокойных границах, на внешних и внутренних разногласиях, на повышении пошлин на гномьи амулеты в других странах и так далее. Все это приносит куда больше хлопот, чем какие-то одиночные проповедники и небольшие группы верующих...

Впрочем, однотипность однотипностью, но каждый раз координаторы находили чем удивить Руархида: то новыми антибожественными методами и магическими приемами, то хитрыми аргументами в споре, имеющими два, три, а то и больше смысловых слоев, а порой и просто интересными астральными декорациями. Поэтому к нежеланию архимага общаться с фронтовиками всегда примешивалась и маленькая толика любопытства — что в этот раз придумают?

В этот раз перед астральным взором Руархида распростерлось гигантское поле для игры в чатрандж. Только в качестве игрового поля использовалась переливающаяся разными цветами карта мира, заставленная огромными фигурами, отчего-то очень похожими на карикатурные статуи правителей и просто видных деятелей Лунгрии. С кем из «генералов» предстоит вести беседу, архимагу заранее не

сообщали, каждый раз это преподносилось как сюрприз. Сегодня собеседника еще не было видно, но декорации говорили сами за себя...

— Приветствую тебя, Дух Будущего! — Руархид максимально расслабился, пропуская сквозь свое сознание окружающее разноцветье и загоня его под око внутреннего «я», которое тоже будет оценивать обстановку и при необходимости направлять внимание архимага на то, что упустило верхнее, осознанное «я». — Давненько от тебя не было никаких вестей! В астрале пару лет точно, а в реале — так вообще с начала войны. Я уж, грешно признаться, даже стал опасаться, что отдельные души верховного командования решили познать счастливое посмертие в этой неравной войне. — Архимаг специально построил фразу так, чтобы немножко позлить своего собеседника.

— Приветствую и тебя, Владыка Гор! — Казалось, голос демона доносится отовсюду: от пола, от статуй, от стен.

Руархид непроизвольно просканировал окрестности, безуспешно пытаясь вычислить, где же прячется сознание Балаватха, ловкость которого в управлении астральными декорациями всегда его поражала. Архимаг поморщился: когда привыкаешь к своей непревзойденности во всем, касающемся астрала, на родине, неприятно наблюдать столь явную демонстрацию превосходства, осознавая, что на мировой арене, в негласном рейтинге астральных гроссмейстеров, ты всего лишь в серединке... ближе к концу.

— Приятно знать, что кто-то ценит тебя в этом мире и начинает беспокоиться, стоит мне ненадолго пропасть. Это греет душу!

Светильник перед картой мира резко вспыхнул, и ступившийся дым собрался в человекоподобную фигуру, еще миг — и перед Руархидом стоял Балаватх собственной персоной, точнее, его именной астральный образ. Демон приветливо улыбнулся:

— Когда носишься по миру подобно ветру в поле, нужны ориентиры, чтобы понять, как далеко завел тебя путь и как сильно ты изменился, пропуская его через себя. Мне прият-

но слышать, что в гномьем мире все стабильно, но в то же время досадно осознавать, что даже самая крепкая твердыня может быть разрушена, стоит только накопиться большому напряжению внутри ее конструкций. Поэтому мой долг — помочь и предупредить...

Архимаг усмехнулся завуалированной издевке и двусмысленностям. Таким его не проймешь! Уж чего-чего, а ответных колкостей у него запасено прилично. Впрочем, сегодня он не расположен к долгим светским беседам с жонглированием аргументами и обсуждением глобальных процессов, чем он порой любил заниматься на прошлых раундах переговоров. Дальнейшая линия беседы видна как на ладони. О чем бы ни говорил Балаватх — хоть об особенностях пускания бумажных фонариков в воздух, — все равно разговор так или иначе коснется декораций, которые ясно на что намекают и понятно с чем ассоциируются. Поэтому нет смысла идти по чужим тропам диалога, нужно проторить свои и выбить ответы на вопросы, интересующие его, Руархида.

Впрочем, кое в чем архимаг не мог себе отказать. Карикатурные крупные фигуры правителей были выполнены со здоровой долей юмора и иронии, а в клетках рядом, в окружении соответствующих декораций, — фигурки поменьше, совокупно своим видом и размером отражающие состояние территории, гильдии или государства (понятное дело, с точки зрения Балаватха и Астрального Фронта, интересы которого демон сегодня представлял). За свою долгую жизнь Руархиду доводилось видеть множество самых разных карикатур, он успел порядком ими пресытиться, но пародиям на себя, свою гильдию и государство уделял особое внимание. Вот и сегодня он решил найти на поле для игры клетки и фигуры, имеющие отношение к гномам. Разумеется, этим действием он пойдет по одному из сценариев демона, однако как раз здесь их интересы совпадают.

Сегодняшние переговоры явно внеплановые. Обычно перед каждым сеансом идет предварительный подготовительный процесс. Фронтвики всячески пытаются подгадать наилучший момент и самое удобное для Руархида время,

архимаг же постоянно отнекивается, ссылаясь на неотложные государственные дела, но в конце концов соглашается. В этот же раз все обставлено совсем по-другому. Создавалось ощущение, что случилось что-то очень важное, касающееся гномов, и поэтому нет никакой игры в «удобное время» и прочих церемоний. То, как изображена ситуация в государстве гномов в понимании ЕААФ, может дать куда больше информации к размышлению, чем долгий разговор. Порой хорошие изображения и аллегории заменяют длинные диалоги и многие страницы отчетной писанины.

На этом потакание сценарию Балаватха архимаг планировал закончить и дальше повести беседу в своем направлении. Конечно, с хитрющего демона станет дожидаться момента, когда Руархид в поисках нужного рассмотрит основную диспозицию на доске и появится достаточно поводов привязать к ним дальнейшую беседу, после чего можно будет незаметно динамически сформировать фигурки и клетки гномов где-то вдалеке, создав впечатление, будто они просто стояли на расстоянии и поэтому не были замечены сразу. Однако в этом случае Балаватх сам себя перехитрит, так как долго что-то высматривать архимаг не собирался.

Впрочем, мудрить демон не стал. Почти сразу взор Руархида наткнулся на гору и примыкающую к ней равнину, под которые было стилизовано государство гномов. И пускай большинство из них давным-давно покинули свою историческую родину и живут на открытой местности — на политическом сленге правительство и страна гномов все еще нередко именуется Горой. Стоило собеседникам двинуться в нужном направлении, как декорация ожила и стала увеличиваться. Возникло ощущение, что они проваливаются внутрь огромной клетки с большой высоты. Как и ожидалось, статуэтки — пародии на себя Руархид не обнаружил: там стояла табличка, гласящая, что архимаг отлучился по государственной необходимости. Вроде на первый взгляд в остальных декорациях тоже ничего неожиданного нет, хотя...

— Не думал, что столь мизерное и малозначительное происшествие пустит такие большие круги в вашем астра-

льном пруду, — разочарованно буркнул архимаг. Он ожидал увидеть отражение других событий: последние магические изобретения и расширение торговли. Однако существенное пространство в инсталляции занимала сценка суда внутри центрального корпуса гномьей гильдии, где куклы заместителей архимага исключали из гильдии пятерых вполне реалистично выглядящих гномов-учеников и одного мага. — Да еще так дивно интерпретировали...

— Или мы сами играем в игры, или игры играют нами, — пояснил Балаватх. — Нередко те, кем играют, не любят давать самостоятельность другим, даже если те ничего, кроме пользы, не приносят. Конечно же подобные ситуации привлекают внимание, вызывая недоумение в наших умах и негодование в сердцах.

— Чрезмерная увлеченность играми вредит решению серьезных вопросов... — в который раз начал разъяснять очевидные для него вещи Руархид, параллельно пытаясь понять причины и подоплеку столь резко высказанной позиции. Астральщики вообще народ свободолюбивый и не испытывающий пиетета к чинам и званиям. Из их уст даже выражения не столь цензурные (за исключением, понятное дело, прямых оскорблений по отношению к Руархиду) воспринимались бы вполне спокойно... если бы были произнесены от имени самого Балаватха, а значит, отражали личное мнение. Здесь же демон выражает общую позицию ЕААФ, а значит, изъясняется на языке дипломатии, очень и очень резко обозначая не дежурную «озабоченность», а явное негодование, пускай и сглаженное «недоумением».

Впрочем, в недоумении сейчас был и сам архимаг. Декорация, большая сценка-инсталляция, резкие слова — все это говорило о принципиальной важности вопроса, причем не столько конкретного инцидента, а общей политики, проводимой гильдией. Только вот, несмотря на все эти знаки и весьма странные намеки, прозвучавшие на паре предыдущих раундов от других координаторов фронта, Руархид так и не мог понять, почему Игре придается такое большое значение. Уж не повод ли это просто придраться на пу-

стом месте, как это часто делают, начав какую-нибудь амулетно-торговую войну?

— ...иногда, — продолжал архимаг, решив-таки ответить «молотом на топор», — у меня и моих коллег возникают опасения за душевное здоровье многих участников Астрального Фронта, которые, вместо того чтобы по-настоящему противостоять божественной угрозе, только и делают, что все время играют в эту вашу... «Астралку». У нас, гномов, магическая гильдия серьезная и передовая, расхлябанность не допускается. Неудивительно, что впавших в детство шалопаев, ничего, кроме Игры, не видящих, сначала предупреждают, а затем с позором исключают из учеников, если же они маги — то из гильдии. Серьезнее надо быть, серьезнее, тогда, может, и получится все будет...

— Нет ничего более серьезного и влияющего на жизнь разумных, чем игры, — улыбнулся Балаватх. — Без ложной скромности скажу — я рад, что мы потратили и продолжаем тратить на Игру и ее организацию столько времени и усилий. Сейчас она — один из самых сильных инструментов нашего антибожественного влияния в мире!

— Неужели ты считаешь всю остальную деятельность Астрального Фронта настолько слабо результативной, что на ее фоне какая-то игра смотрится выигрышно? — подковырнул демона Руархид. — Если хочешь, могу пригласить генерал-координаторов в гости к нам в гильдию, посмотрите, как у нас работа организована, может быть, найдете что перенять.

— Спасибо за приглашение, пускай мы и не можем пока его принять. Слишком уж разбросаны наши коллеги по свету и в ближайшем будущем мы не планируем собираться на материальном плане вместе — у богов и без этого есть мишени для ударов. Но об отдельных визитах подумаем. Учиться и перенимать опыт всегда полезно, и даже у тех, кто использует менее совершенные методы управления, можно обнаружить интересные находки. Что же касается антибожественной деятельности фронта, то в целом я считаю ее достаточно удачной. Какие-то операции более, какие-то — менее эффективны, но проекты, задействующие Игру, дают

действительно потрясающие результаты... Вот скажи мне, Руархид, — дав осмыслить архимагу свои слова, продолжил демон и перевел взгляд на собеседника, лицо которого прямо-таки лучилось скепсисом, — что будет, если взять порядки и стиль руководства, характерные для хорошей слаженной организации, как, например, твоя гильдия магов, у которой, справедливости ради отмечу, есть чему поучиться, и применить их к астральной гильдии?

— Я уже не раз на этот счет высказывался. — Руархид сделал небольшую паузу, сцепил руки за спиной и стал медленно прохаживаться между фигурами на поле. — В целом рядовые астральщики очень талантливы, изобретательны и разносторонни. Блестящие кадры... могли бы быть. И если бы в астральной гильдии, точнее, сообществе, если отринуть красивые словечки и называть вещи своими именами, были налажены управленческая вертикаль, субординация и многоуровневый контроль, а также существовали четкое распределение задач и ответственность, можно было бы горы свернуть с таким персоналом!

— Но? — спросил Балаватх.

— Однако, — продолжил Руархид, — рядовые астральщики излишне эгоистичны, вольнодумны и расхлябанны, что перечеркивает все их достоинства. Поболтать, поделиться информацией и магическими достижениями, устроить какую-то совместную каверзу или иное краткосрочное коллективное мероприятие — это они за милую душу. А вот годами и десятилетиями напряженно вкалывать ради общей цели, не отлынивая и делая те вещи, которые необходимы для дела, а не только те, которые интересны... на такое большинство из них просто неспособны, вернее, не хотят и не готовы. Еще раз повторяюсь: пока нет крепкой управленческой вертикали, астральщики будут делать сугубо то, что им лично нужно и интересно, а не то, чего требует суровая необходимость. Ну а если принуждать всех силой, что будет — сам должен понимать.

Балаватх согласно кивнул. Свобода являлась одной из основополагающих ценностей для большинства жителей

астрала, и стоило кому-то, даже очень сильному магу, попытаться силой навести порядок... Что ж, мир его праху!

— Разумеется, благодаря репутации и авторитету группа гроссмейстеров, да еще и при участии «живых легенд» вроде того же Эвенгара, может собирать огромные толпы последователей, что и происходит у вас на фронте, — продолжал развивать свою мысль Руархид. — В этом вы действительно преуспели, так же как и в продвижении самой астральной магии на континенте и инициации неофитов. Но нагнать толпу — это одно, а не давать ей разойтись и заставить ее продолжительное время продуктивно и организованно работать — совершенно другое. Я понимаю, что вы, сильнейшие маги астрала, опасаетесь богов, как по мне — даже чрезмерно, и видите в них конкурентов, вот и выкладываетесь по полной. Однако рядовых астральщиков это так не мотивирует, они вполне могут надеяться отсидеться у вас за спиной. По моим наблюдениям, большинство из них только и делают, что играют в Игру, даже многие серьезные маги на нее подсели. Я понимаю, что это ваша своеобразная песочница для привлечения и натаскивания неофитов — вы туда заманили просто огромное количество магов, даже неастральщиков инициировали, — однако серьезной, неигровой деятельности почти не видно...

Слушая речь архимага, Балаватх улыбался все шире. Ситуация его откровенно забавляла.

— Другими словами, происходит то, о чем я предупреждал: много народу — мало реальных дел. Не изменив ключевые ценности астральщиков, иерархию выстраивать нельзя, — закончил Руархид, которого озадачила реакция демона.

— А реальные дела в Игре и начинаются. Игра — это реальность, которая... — Демон запнулся, сдерживая приступ смеха. Складывалось впечатление, что только вежливость удерживает его от того, чтобы, нарушив правила приличий, не рассмеяться до колик и падения со стула, будь оный под ним.

Архимаг немного удивленно посмотрел на собеседника. Похоже, с ним точно что-то неладное, не просто же так он столь долго отсутствовал. Слишком быстрый набор силы и мастерства сопровождается усиленными тренировками и



магическими экспериментами, нередко затрагивающими и ментальную сферу. Порой это чревато, можно и умом повредиться или, по крайней мере, заработать продолжительный невроз.

— Фу-у-у-у-ух! — Балаватх все-таки задавил в себе искры смеха. — Последняя неделя выдалась напряженной, сложно подавлять вырывающиеся эмоции. Похоже, ты действительно всех нас на голову переиграл своей занятостью, серьезностью и дипломатией во время обычных бесед, так и не дав нам показать основные механизмы Игры. А в этой своей речи почти сразу пришел к тем выводам, к которым мы шли десятилетиями проб и ошибок. Сколько наших астральных орденов создавалось и затухало по этим причинам!

— Это называется «опыт», он подсказывает, как можно избежать излишней суеты и действий, заранее обреченных на провал. — Архимаг все еще пытался понять, издевается демон, говорит серьезно или просто помешался маленько. Общие туманные фразы давали мало времени, чтобы взвесить и четко обдумать позицию. — Всему свое место. Уж как я наловчился в своей гильдии всеми управлять и давить интриги еще в зародыше, но строить сложные иерархические структуры в астрале даже не пытался! Порядки не те, характеры не те, всегда есть возможность отлынивать, сославшись на выдуманные проблемы на материальном плане или просто сменив личину...

— Верно, все верно, — кивнул Балаватх. — Абсолютно верно. Мы многое перепробовали и набили немало шишек. Но в конце концов придумали! Астральщики и без того умны и талантливы, им не нужны надсмотрщики и начальство. Зачем им приказывать? Они и без того могут денно и нощно работать в необходимом направлении, да еще проявляя изобретательность и инициативность. Вот те гномы, которых исключили за участие в Игре... они ведь особо не распространялись о своем участии, как вы их вычислили?

— Это внутренние дела нашей гильдии, — уклончиво ответил Руархид.

— Попробую догадаться. Они постоянно проводили время вне столицы, иногда по несколько дней не появляясь

на глазах у друзей и знакомых, пропускали множество занятий, но при всем при этом их магический уровень неуклонно рос, и гораздо быстрее, чем у сверстников и коллег. А в астральных вопросах могли бы дать фору многим из наставников...

Архимаг пожал плечами, указывая на то, что явных ошибок в своих логических построениях демон не допустил.

— Я не знаком с этими ребятами лично, но подозреваю, что моя картина верна. Как бы с этим ни пытались бороться, но если молодой астральщик талантлив, то он вряд ли удержится, чтобы не посмотреть, что же творится в Игре. А значит, выгоняли их не просто так, а за то, что играли днями и ночами напролет. Нечасто в магических гильдиях можно наблюдать такую самоотверженность, желание и готовность работать добровольно и без указки свыше! Они ведь большую часть времени тратили на выполнение заданий как в астральном, так и на материальном планах. И если бы они были исключениями, но таких, как они, у нас тысячи! Это куда больше, чем какой-либо тайный орден.

— Вдумайся! — Демон даже сделал паузу, чтобы выделить свои слова. — Тысячи магов денно и ночью из собственного желания, без понуканий, приказов и официального начальства работают в нужных нам направлениях! Да, координаторы и определенная система рангов у нас есть, куда уж без этого, однако участники сами выбирают миссию и задания, по которым им предстоит играть, и могут почти в любой момент менять свои решения. Да, без наград никак не обойтись, любой участник имеет право обменять зарабатываемые игровые баллы на реальные вещи: пароли к анонимным счетам в банках, деньги, амулеты, артефакты, курсы обучения через астрал, что, кстати, в несколько раз эффективнее, чем в реальности, или обучение у каких-нибудь тайных орденов на материальном плане... Но все это обходится нам в куда меньшую сумму, чем если бы мы платили им обычную зарплату и постоянно понукали работать! По сути, противостояние богам — это нечто большее, чем убийство жрецов, осквернение храмов и прочие каверзы.

Пока Балаватх говорил, пространство вокруг них меня-

лось, преобразовывалось, всю карту мира накрыли и заполнили причудливые и разноцветные переплетения и наложения каких-то астрально-магических полей.

— Противостояние богам — это, прежде всего, война за умы людей. Можно сжигать храмы по десять раз на дню и не добиться результатов. Богам будут молиться тайно, убитых жрецов объявят мучениками, правителей — тиранами, неверующих магов — поборниками темных сил. От любого можно будет ожидать удара в спину — хоть от простолюдина, хоть от младшего мага, решившего, что вера — куда лучший путь, чем развитие. Вспыхнут мятежи, запылают костры инквизиции, появятся войска, защищаемые богами, которым не страшны маги.

Демон создал в воздухе картинку, чтобы иллюстрировать свои слова образами. Руархид не перебивал Балаватха, тот очень интересно рассказывал. Перед гномом раскрывалась суть Астрального Фронта, а от таких подарков не отказываются.

— Это не первый приход богов и, возможно, не последний. По моей информации, их появлений в нашем мире насчитывается не менее трех. Первых богов остановил, изгнал и практически уничтожил ценой своей жизни один великий маг, величайший из тех, о которых я когда-либо слышал. Но о нем почти ничего не известно. Это неудивительно — дело было задолго до образования нашей цивилизации, да и предыдущих. Поразительно, что вообще удалось раскопать о нем хоть какую-то информацию. Но я отвлекся. Следующие боги по сравнению с первыми были не более чем божки. Есть основания полагать, что тот первый бой закрыл путь в наш мир всем крупным астральным сущностям и в дальнейшем к нам совалась только мелюзга. Вторых богов остановили астральщики, им удалось объединить свои разумы и создать Распределенного — единое сознание, живущее во множестве тел и по возможностям превосходящее любого из вторгшихся тогда богов.

— Знаю я эти байки, — усмехнулся Руархид, — у них бороды подлиннее моей. Там еще были легенды про то, как после изгнания богов целое столетие изгоняли всем конти-

нением уже самого Распределенного, которому показалось, что количество входящих в него разумов, а значит, и тел, нужно обязательно увеличить. Компенсировать ущерб от противостояния с богами, так сказать. Я куда старше тебя, так что не нужно мне пересказывать то, что я еще в молодости слышал. Конкретики бы...

— История учит тому, что она никого ничему не учит. Байки не на пустом месте возникают, и если великие маги прошлого погибали в противостоянии с богами, значит, все не просто так и тут есть чего опасаться, — назидательно произнес демон. — Но байки байками, а вот уже о третьем нашествии нам известно куда больше. Присоединившиеся к фронту некоторые легендарные астральщики много чего интересного поведали. Второе изгнание богов далось ценой падения великих империй. Великих не потому, что те были большие, да и империями их можно назвать условно: у них не было императоров, форма правления выглядела довольно странно — верховная государственная власть выбиралась населением на определенный срок. Нет, великими их делал уровень магов. За обычные амулеты, которые создавали у них рядовые маги, у нас с ходу дали бы артефактного гроссмейстера! Я видел своими глазами наследие тех времен, и это не просто досужие слухи и преувеличения.

«Небось сагитировал «живых легенд» приоткрыть свои кубышки», — подумал про себя гном.

— И тем не менее империи пали, — продолжал рассказывать демон. — И это заставило нас задуматься, почему же так произошло? Уж убивать жрецов толпами и выжигать храмы дотла они могли с куда большим мастерством и изощренностью, чем мы. Но они, победив, проиграли, а значит, нужно нечто большее, чем силовое противостояние. Мы начали проводить активные исследования в этом направлении и кое-что раскопали. В прямом и переносном смысле. Вера — это не просто пища для богов, это их плоть и кровь. Эманации веры после преобразования становятся их неотделимой частью. Особо интенсивные и направленные мысли в астрале порой материализуются, и сны разума действительно порождают чудовищ. Боги добиваются покло-

нения, чтобы вера людей создавала крепкие и устойчивые образы в астрале, которые после определенной корректировки можно объединять и делать частью своей сути. И это оружие — обоюдоострое по своей сути. Мало кто из верующих способен создавать и удерживать в голове высокие абстракции, вот и приходится богам подстраиваться к довольно примитивным образам. Не все эти образы можно до конца переработать, к тому же они должны быть совместимы. Так, например, если ранее тебе поклонялись как кровавому и карающему и эта вера, пройдя переработку, стала частичей твоей сущности, то вера в тебя как в терпеливого и милосердного будет с нею конфликтовать и вряд ли нормально переварится. Вот и получается, что за тысячи лет своего существования боги так и не переродились в сверхразумы, слишком уж много в них низменного человеческого, гномьего и демонского, приобретенного ими с эманациями веры. И это ограничивает не столько их силу, сколько разум. Сумей боги действительно переродить свое сознание или годись им в пищу любая вера, у нас не было бы никаких шансов. А так у нас появились великолепные инструменты! Смотри...

Балаватх жестом указал на переплетения каких-то непонятных цветных полей над картой мира:

— Мы установили и измерили спектры веры и оценили допустимые ее вариации для попавших в наш мир богов. Нам повезло: в этот раз нас посетили боги довольно грубого пошиба, из них — несколько специализированных и один универсальный. А значит, несмотря на возможный опыт в десятки тысяч лет, они не особо умны, по божественным меркам, понятное дело. Будь против нас какой-нибудь бог, специализирующийся на интеллектуальных прихожанах, пускай и раз в десять менее сильный энергетически, справиться с ним было бы куда тяжелее.

Сделав паузу и убедившись, что Руархид не собирается задавать вопросов, демон вернулся к рассказу:

— То, что сейчас мигает и переливается перед нами, — это распределение на континенте веры в разных богов. Энергия веры оставляет ощутимые следы в астрале, что по-

зволяет удобно ее измерять на больших территориях и координировать свои действия. Именно это и легло в основу Игры. Если ты не можешь контролировать и приказывать другим напрямую, тогда нужно иметь систему показателей, которая позволяла бы оценивать их действия, наказывать и поощрять. И если в делах торговых главным ориентиром выступают деньги, а также рост твоих активов, измеряемых в золоте, а оценщиками полезности являются обычные демоны, гномы, люди и прочие разумные, голосуя кошельком, то тут все оказалось куда сложнее. Мы много чего перепробовали. В конце концов нам удалось научиться измерять эманации веры на огромных пространствах, и именно к ней мы решили привязать свои условные «астральные деньги», которыми оцениваем полезность, сложность и важность действий. Уменьшение показателей веры в богов, а также продолжительность и устойчивость данных можно измерить, а тому, кто этого добился, выдавать игровые деньги. А уж методы могут быть самые разные, от косвенных астральных воздействий до действий на материальном плане. Ты можешь астрально влиять на эмоциональный настрой людей, можешь распространять слухи и вести антибожественную пропаганду, можешь даже перевести через речку бабушку, которой бог публично предсказал погибнуть в тот день в бурных водах, — любые действия оцениваются и награждаются, если четко устанавливается их связь с падением веры на определенное количество единиц в определенное время.

Ответив на пару вопросов Руархида, касающихся сложностей и методик оценки, а также разрешения споров между игроками, Балаватх продолжил:

— Как ты абсолютно верно заметил ранее, наибольший и самый прямой интерес к изгнанию богов есть у сильнейших астральных магов мира. И если эмитентом той или иной валюты является монетный двор той или иной страны, гарантом — государство, а подкрепляются они золотыми резервами и прочими активами, то у нас эту роль выполняют в основном генерал-координаторы и ближайшие их соратники и ученики.

— Кхм. Вообще-то монеты ценят, потому что там золото или серебро, а не пустое сотрясение воздуха или астрала, — не удержался от замечания гном.

— А скажи-ка мне, какое содержание золота в золотых монетах гномов? Так ли уж его много? — ехидно заметил Балаватх. — Еще сто лет назад монеты были чуть ли не вдвое тяжелее. Но их ценят так же, как и раньше, ими пользуются. Вот банки вообще обходятся без золота, выдавая защищенные должным образом долговые расписки по образцам ауры, и ничего, никто не жалуется. Деньги — это просто обязательства, делай их хоть на бумаге, если хорошо защитить от подделки, а при желании их и на активы обменять можно. У нас же они астральные, а их защита и обеспечение даже более надежны, чем у лучших гномьих банков!

Руархид поднял брови, обозначая свое недоумение. Правильно поняв его, Балаватх взмахнул рукой, и рядом появилась небольшая пирамидка.

— Это схема того, как оно примерно у нас работает. Тебе, возможно, показывали ее другие, однако не знаю, насколько серьезно ты ее воспринял. Наверху находимся мы, генерал-координаторы. Каждый из нас может выпускать свои игровые деньги. Я, к примеру, веду в основном исследовательскую деятельность и выдаю их за оказанные мне аналитические услуги. Как и в любой экономике, если я буду чрезмерно щедро их раздавать, то скоро они обесценятся и астральщики предпочтут деньги других генерал-координаторов. Свои деньги я, как, впрочем, и другие генерал-координаторы, обеспечиваю имеющимися у меня активами и своими услугами. Подделать их сложно, в них заложено нечто вроде моей астральной подписи. Чтобы ее воспроизвести, нужно быть не слабее гроссмейстера астрала, а они у нас в генерал-координаторах сидят, им подделывать астральные деньги друг друга нет необходимости. Понятное дело, что обеспечивать сиюминутные желания участников игры, быстро обменивать астральные деньги на реальные активы — времени не напасешься. Поэтому помимо других генерал-координаторов я взаимодействую только с ограниченным набором учеников и соратников. Они на ме-

лочи не размениваются, а обычно копят на разные вещи вроде умного амулета-жезла или на уроки по тем или иным аспектам высшей магии. В своей деятельности они привлекают других, платят им моими астральными деньгами, а также оказывают услуги и получают деньги других генерал-координаторов. Таким образом, они выступают как бы частными банками, с одной стороны, взаимодействующими со мной, с другой — с прочими участниками и обычным «населением», создавать деньги они не могут. Ты говорил, что игра не приносит никакой пользы. Посмотри, пожалуйста, внимательно на карту с момента ее запуска.

Да уж... И в этот раз координаторы ЕААФ смогли удивить Руархида. А Балаватх, пожалуй, даже перещеголял своих предшественников! Какими бы бесплодными ни были переговоры с ними, каждый раз что-то интересное гном для себя открывал. Про свои «астральные деньги» фронтовики Руархиду уже рассказывали, но тогда он воспринимал это всего лишь как развлечение и не придавал этому никакого значения. Похоже, они ко всем своим выдумкам относятся действительно серьезно. К тому же до архимага доходило множество историй о том, что астральные деньги активно используются и в обычной жизни для найма магов, покупки-продажи артефактов и прочего имущества. Руархид мысленно поставил себе заметку на будущее обязательно проверить источники этих слухов: такие полуанонимные астральные взаиморасчеты дают неплохие лазейки для ведения артефактной деятельности с уходом от налогообложения и от внимания магической гильдии, в том числе и его гильдии.

Архимаг снова перевел взгляд на декорации. «Поля веры» постоянно изменялись. Вверху висело нечто вроде шкалы, указывающей на даты. Вначале показатели веры уверенно росли по всему континенту, затем с появлением Игры за первые полгода рост замедлился. Некоторые очаги веры даже начали тухнуть, однако довольно быстро на огромных божественно-пустых просторах карты снова стали видны еле-еле видимые эманации веры.

— Здесь у нас произошло увеличение детализации кар-



ты, когда мы подключили к наблюдению обычных игроков, — пояснил демон. — К сожалению, во время зарождения культа в том или ином месте эманации веры очень слабы и их тяжело обнаружить, а именно этот момент наиболее удобен для борьбы с богами. Когда очаг веры достаточно силен, его очень тяжело выжечь. Уничтожь ты там хоть все храмы и опозорь всех жрецов, что, впрочем, не так уж просто, так как рядом с большими храмами боги могут и без жрецов нанести прицельные удары, все равно эффект будет только временный. У богов хорошо отработаны сценарии с гонениями на веру, и они могут даже нажиться на своем временном поражении. Обычно куда больший и продолжительный эффект дают тонкие и мягкие методы. Подставлять и уличать жрецов в обмане и нарушении заповедей, помогать тем, кому боги в помощи отказали, и так далее. Увеличение количества игроков позволило нам подключить часть из них к наблюдению за отдельными участками, находить ростки веры в момент их образования и оперативно реагировать на астральном или материальном планах. Работа довольно нудная и скучная, поэтому приходится за нее не только хорошо платить, но и придумывать разные игровые задания. Собственно, где-то половина заданий в Игре — действительно надуманные и нужны лишь для того, чтобы игроки не скучали и был повод повысить свое мастерство. Но я считаю это нормальным. Любой уважающий себя маг не менее половины своего времени должен тратить на тренировки, эксперименты, исследования и прочее повышение квалификации.

На эту реплику Руархид, придерживающийся противоположного мнения, недовольно крякнул, но прерывать собеседника резонными контраргументами не стал. Есть у Балаватха одна слабость: когда он говорит о том, что ему очень интересно и нравится, как, допустим, сейчас, он может разойтись и случайно проболтаться о чем-то секретном. Гном перевел взгляд на карту. Ситуация на ней продолжала меняться. Рост веры весьма замедлился, кое-где вообще остановился, а где-то то резко прекращался, то вновь разгорался. Причем просматривалась одна любопытная закономер-

ность: там, где уровень веры резко падал, он так же быстро возрастал. А вот там, где угасание шло постепенно, вера или возвращалась медленно или вообще пропадала.

— Это как раз то, о чем я говорил. Простые методы вроде сжигания храмов и убийства жрецов дают краткосрочный эффект, боги хорошо умеют разыгрывать карту гонений, мучеников, противостояния поборникам темных сил и тому подобное. К сожалению, большинство наших новичков нацелено на быстрые результаты. Им непросто понять, что легкие методы — не самые эффективные. И это поначалу было серьезной проблемой. Количество астральщиков довольно sporo росло, и требовалось постоянно наращивать инфраструктуру по их подготовке, обучению и объяснению простых вещей. Зато теперь... — Демон сделал паузу, указав жестом на карту. Было видно, что количество резких падений и скачков уровня веры значительно уменьшилось, общий рост в мире вообще приостановился и даже начал слегка идти на спад. — Эту проблему мы с трудом, но преодолели. Пришлось изменить систему заданий и наград, внести огромное количество корректив в работу координаторов и обучение новичков. Особенно — в обучение их первым шагам, сам знаешь, при недостатке навыков астрал бывает очень опасен...

— Вот именно поэтому мы и изгоняем играющих в игры! В астрал нужно входить после множества упражнений и тренировок. А в самостоятельные астральные путешествия можно отправляться только после многих лет обучения под наблюдением наставников. А не через пару месяцев, как это у вас делается! — назидательно сказал Руархид. — Вот и получаете большой процент смертей и несчастных случаев. У нас в то время несколько таких ситуаций было, и все из-за желания некоторых побыстрее поиграть в «Астралку», в которую вовсю рубятся друзья.

— Что действительно меня в тебе восхищает, Руархид, так это то, что при ваших методиках обучения ты смог достичь гроссмейстерских высот! Обучайся я работе в астрале у вас, гномов, в жизни бы не стал не то что гроссмейстером, а вообще астральщиком! Помер бы от скуки еще до оконча-

ния курса! — ответил выпадом на выпад Балаватх и далее говорил уже спокойно: — Проблема тех случаев не в Игре как таковой, а в том, что парень просто сорвался. У нас процедура привлечения и обучения новичков продумана и отшлифована до мелочей. Да, на этапе становления были проблемы, однако сейчас несчастных случаев даже меньше, чем на астральных факультетах разных академий магии, а ведь в Игру затягивают не только астральных магов! Огромное количество магов обычных специальностей через самообразование и помощь игроков получают необходимые навыки для входа в астрал и подключения к игре. Времена, когда астрал был уделом сильнейших магов, а также отдельной обособленной астральной профессией, давно прошли. Нами разработаны быстрые методы обучения и подключения магов, есть специальные астральные тренировочные площадки. Обучение неопытного оплачивается очень хорошо, однако совершать его можно, лишь пройдя специальный курс и положив на страховой депозит солидный гарантийный взнос в любой из астральных валют. Иными словами, только уже опытные и матерые игроки, по мастерству не уступающие наставникам магических академий, могут обучать других астралу. Разумеется, попытаться затянуть какого-нибудь своего друга может любой, однако это чревато. Если об этом узнают, то тебя занесут в черный список и придется или платить огромный штраф за исключение из него, или создавать новую астральную личину. На астральные сущности, используемые нами в качестве денег, наносятся отпечатки последних использовавших их астральных личин. Если на них есть след из черного списка, то они становятся недействительными. Создать этот механизм было чудовищно тяжело, но эти затраты своего стоили. Так что упомянутые несчастные случаи скорее всего связаны как раз с тем, что друзья жертвы просто не смогли набрать достаточного мастерства и денег, чтобы получить право обучать вхождению в астрал, а на факультете наставники не давали. Вот те гномы после отказов с обеих сторон решили попробовать сами. Если бы игроков у вас не гнобили и менее консервативно обучали астральной магии, все было бы со-

вершенно по-другому, жертв можно было бы избежать! Впрочем, мы отвлеклись. Внимание в центр карты, сейчас произойдет кое-что очень интересное...

Руархид сдержал готовящуюся сорваться с языка колкость. Балаватх уже дошел до кондиции и может попутно выболтать достаточно много, сам того не замечая. Обрубить доводы демона весомыми контраргументами и выводить его из словоохотливости явно не стоит. Переведя взгляд на карту, архимаг аж прицокнул. Вотчина бывшего короля Генри особо не выделялась на фоне куда более религиозных соседних королевств. Однако вдруг в разных местах резко загорелись точки храмов, ростки веры почти мгновенно оплели столицу и крупные города государства, постепенно переходя и на деревни. Балаватх сразу остановил картинку — на шкале сияла дата аккурат после дворцового переворота.

— А вот это как раз то, чему нужно учиться на опыте павших империй. В большинстве мест вера развивалась постепенно и поэтапно, с этим мы уже научились бороться. Здесь же и в паре других очагов она вспыхнула, подобно лесному пожару в засушливое лето! И несмотря на некоторое понимание исторических реалий, такой взрывной рост для всех нас оказался шоком. Пришлось спешно читать древние книги и манускрипты, определяя, в каких случаях подобное было и как с этим бороться. А ответ оказался прост и очевиден. Когда горит лес? Когда солнце забрало из него всю влагу. Так уж произошло, что ввиду целого ряда факторов народ разуверился, на месте ценностей и ориентиров образовалась пустота. — В руке у Балаватха появился иллюзорный бокал. — Когда бокал полон, места для чего-то иного там уже нет, но если он пуст, то влить в него можно любую дрянь и в этой дряни засеять семена веры. Мы можем сколько угодно очищать этих людей от религиозной скверны, — демон демонстративно вылил содержимое бокала на пол, — но пока в их душах зияет пустота, царят отчаяние и обреченность, они легко пойдут за любым ориентиром. Свято место пусто не бывает. Только мы их души от веры очистим, как снова в них поселится какая-то, возможно, уже другая ре-

лигиозная дрянь. А проблема короля Генри, так же как и правителей тех павших империй, была в следующем...

Декорация, обозначающая дворец Генри, увеличилась, и в глаза архимагу сразу бросились некоторые детали. Дворец представлял собой большой муравейник. Точнее, это вообще был муравейник, стилизованный под дворец. В нем снова огромное количество самых разных тощих муравьев с людскими головами, они постоянно что-то там застраивали, перестраивали. Но как только все работы на нижних уровнях были завершены и они добирались до верха, их тут же скидывал вниз крупный муравей с головой короля Генри. Впрочем, иногда, вместо того чтобы скидывать их, король подбрасывал им какие-то непонятные безделушки, из-за которых рабочие дрались между собой, попутно разрушая недостроенные уровни.

— Наверное, я немного переборщил с аллегориями, поэтому поясню. Представим себе нормально развивающееся общество. — Балаватх махнул рукой, справа от «Генри» появился другой муравейник, поменьше предыдущего, муравьи в нем были еще более тощие и захудалые. — И прокрутим это на много лет вперед.

Копошения в обоих муравейниках на порядок ускорились. Муравейник Генри рос очень медленно, так как муравьи просто скидывались вниз, едва добравшись до верхних ярусов. А вот во втором муравейнике такого явления не было, поэтому он нагнал и многократно обошел первый по высоте и по размерам. Муравьи в нем пришли в норму и не только не выглядели такими замухрышками, как раньше, но и могли соперничать с Генри по холености и размерам. Балаватх остановил демонстрацию.

— На мой взгляд, Генри — просто гениальный политик! Не иметь ни огромного жизненного опыта, ни магического таланта, ни крепкой партии поддержки и при этом оставаться у власти в одном из самых неоднозначных королевств с крепкой аристократией и магами, только и видящими себя на королевском месте, — для этого нужно быть действительно выдающейся личностью! Я бы точно не справился! — признался Балаватх. — Впрочем, существуют правители и

куда более сильные, чем он. И это не только ты, столько столетий крепко стоящий на вершине власти. Правящая элита тех крупных империй тоже была весьма искусна. Однако хитроумность хитроумностью, но может случиться несколько вещей, когда все навыки многоходовых интриг не помогут. В королевстве Генри причин было множество — это и ослабление войной, и падение магических секторов экономики, наводненных великолепными гномьими амулетами, и консервативность и закоснелость власти. У империй этих факторов было поменьше, там люди не голодали и жилось им очень даже неплохо, однако последняя проблема оказалась выражена гораздо ярче. Закоснелость власти приводит к подавлению любых, даже очень нужных и полезных инициатив, что неудивительно: перемены несут риск для сложившегося и существующего статуса. В такой момент многие на первый взгляд незначительные события, как-нибудь мелочь вроде публичного самосожжения мага или торговца, отчаявшегося в борьбе с коррупцией, может ситуацию просто взорвать!

Балаватх снова включил иллюзию. Пока ничего нового как будто не происходило. Генри по-прежнему мастерски стравливал других между собой и спихивал всех, кто добирался до вершины. Однако вскоре кое-что поменялось, хотя это не бросалось в глаза: муравьи стали общаться между собой и координировать свои действия. Вдруг ни с того ни с сего, даже не на самом верху, а ближе к середине, они начали резво разбирать верхние ярусы. В результате муравей-Генри просто провалился вниз и погиб под обломками. Несмотря на то что архимаг этого явно ожидал и, в общем-то, за сотни лет опыта стал достаточно толстокож, в его душе что-то екнуло.

— Это не просто иллюзии. Чтобы добиться нужного результата, у меня ушел не один месяц работы. Идею подкинул еще до войны один наш общий знакомый...

При этих словах архимаг встрепенулся. Конечно, только внутренне, внешне он был по-прежнему невозмутим.

— ...он разок упомянул мимоходом в разговоре, как-то странно назвал подобное — мультиагентное моделирова-

ние. Я тогда не придавал этому особого значения. Однако потом, поразмыслив немного, понял, что под этим он подразумевал способы моделирования реальности, когда создаются некие полуразумные духи, для них устанавливаются цели, поведение и правила взаимодействия, а затем наблюдается, что же происходит с ними по прошествии определенного времени...

Руархид снова успокоился. Похоже, Балаватха основательно понесло. Погрузившись в свои теоретические построения, тот перестал замечать, что сильно отклонился в сторону. Впрочем, демон рассказывал довольно любопытные и необычные вещи, так что гном продолжал изображать вежливый интерес.

— ...и каждый раз, каждый раз, сколько бы я ни повторял эксперимент с разными вариациями, получал одно и то же! Как только начинается ступор наверху и одновременно резко открываются коммуникации и возможности координировать и договариваться между собой внизу, всегда это приводит к противостоянию с вышестоящими, как правило, с плачевными последствиями для последних! В королевстве Генри остались храмы еще от старых, давно ушедших богов. В текущей ситуации их роль была скорее культурная: в богов не то чтобы верили, а просто использовали храмы как способ собраться, обменяться новостями и излить в исповеди душу. Именно поэтому мы не уделяли им должного внимания. Как оказалось, очень даже напрасно. Новые боги исподволь скорректировали образы старых богов, чтобы добиться хоть какой-то совместимости веры, но не это важно. Форматы веры по-прежнему сильно отличались, и вряд ли они могли получать оттуда много. Важно другое: храмы по всей стране можно было использовать для общения друг с другом, боги стали распространять через них информацию и позволили людям взаимодействовать. Божий суд — это не пустая выдумка! Там, где плохо работают формальные институты, власть получают другие, неформальные, будь то божий суд или просто бандиты. Амулеты общения в королевстве доступны в основном магам и аристократам, связь стоит довольно дорого, обычный же средний

класс не мог себе это позволить и довольствовался новостями, спускаемыми сверху, да базарными сплетнями. Храмы же смогли стать тем звеном, через которое распространялись слухи и координировались действия. Очень скоро недовольство жизнью и деятельностью властей распространилось через храмы и охватило всю страну. Но дело даже не столько в недовольстве, сколько в координации деятельности. Начало организовываться массовое подполье, в него стали вкладывать деньги мелкие аристократы, торговцы и слабые маги. В результате в какой-то момент ситуация просто могла взорваться. Поскольку четкой идеологии и политической позиции у недовольных не было, на ее роль с успехом стали претендовать положения, основанные на популярных религиях. Еще чуть-чуть, и боги бы сместили власть, установив полурелигиозные законы, а затем это, подобно эпидемии, распространилось бы по всем соседним странам — чужой пример заразителен! Люди, как, впрочем, и другие разумные, легко поддаются эффекту толпы. Стоит в одном государстве правителям дать слабину и допустить религиозный переворот, как с небольшой задержкой такое может случиться и в близлежащих. Хорошо хоть мы успели быстро среагировать и аккуратно сняли Генри, а вместо религиозной идеологии распространили другую, созданную на скорую руку, всякие там «мир, труд» и прочая лабуда....

Балаватх сделал паузу, чтобы перевести дыхание, отдохнуть и сформулировать дальнейшие мысли. А Руархид задумался над поднятыми проблемами. Ответ, причем прямой, на один из интересующих его вопросов он получил. И все-таки красиво они Генри убрали! Даже он, архимаг, со всем своим управленческим опытом, так ничего и не заподозрил. Вот идет все своим чередом в королевстве. Вроде ничего не мешает, соперники плетут интриги, которые ты как орешки раскалываешь, их ходы видны на многие годы вперед, легкие волнения в депрессивных регионах страны до боли привычны и подавляются еще на этапе зарождения; международная ситуация, конечно, не ахти, но тоже не предвещает ничего особо плохого. Потом хоп! И все, ты уже не король.



Руархид помотал головой, выходя из образа. Да, непростые дела куются фронтом, непростые.

Дослушав демона до конца и поговорив с ним о том о сем, Руархид собрался уже выходить по «делам неотложным государственным», как вдруг боковым зрением заметил что-то важное. В процессе беседы, так чтобы демон не заметил его интереса, гном потихоньку переместился к зацепившему его взгляд месту в декорациях. На стенах одного из игрушечных храмов почему-то висели портреты, куда более уместные для здания инспекции стражи, чем для места веры, — портреты разыскиваемых. Самым крупным и с огромным ценником награды под ним был портрет Ника, рядом висели изображения помельче — Крисы, Васы и прочих его друзей, а также Эль.

— О, совсем забыл сказать. Как-то из головы вылетело. — Балаватх наигранно шлепнул себя по лбу. — У меня есть данные, что боги, причем сразу все, отчего-то резко заинтересовались персоной одного нашего общего знакомого, а также его деятельностью. И активно начали копать информацию о нем и его приятелях. Возможно, они боятся, что он знал и передал своим друзьям нечто, что может нанести богам существенный ущерб, а возможно, просто узнали, что он владеет магией драконов. Неизвестно. Что с этим делать дальше, сам решай, только передай информацию королю эльфов, так как по Эль тоже справки наводят!

«Угу, «совсем забыл», так я и поверил! Трехглазая хитрая морда, хрен ты такое забудешь! Небось с самого начала готовил, даже специально так сбоку расположил, чтобы оно само в нужный момент в глаза бросилось, а он как бы ни при чем. Знает ведь слабое место, скотина!» — думал Руархид. Он так и не смог себе простить случившегося с Ником. Как дурак поддался эмоциям, думая, что все уже на мази, и просто спугнул парня. Причем на пустом месте спугнул. А ведь за плечами тысячелетний опыт! Эмоции помешали действовать тонко, мягко и постепенно, отточенные за долгую жизнь навыки общения вылетели из головы, когда казалось, что все готово и «можно лить золото по формам». Только вот «птичка улетела», «рыбка сорвалась с крючка»,

«клад ушел в землю» и осталось только «горевать у остывшего горна».

— Спасибо, я приму меры, — буркнул Руархид, делая вид, что вопрос его мало волнует.

— Отлично, тогда удачи тебе. Главное, не расслабляться — боги хитры и коварны. Никакой, даже самый лучший правитель вроде тебя не застрахован от того, что они хотели сотворить с королевством Генри. В магических гильдиях и академиях риск не меньше, там порой столетиями не меняются власть и порядок, а молодым себя реализовывать как-то хочется, особенно если новые магические веяния даются им легче, чем старожилам. Молодые не такие прожженные антибожественники, как мы, к сожалению...

Распрощавшись с Руархидом, Балаватх еще долго обдумывал разговор и не покидал столь тщательно сотворенные им астральные декорации. Вроде бы все прошло правильно и по плану, ошибки были невелики, расхождения с планом несущественные. Однако что-то подсказывало демону, что в диалоге он допустил грубую ошибку, и не одну, а возможно, даже добился эффекта, противоположного тому, к которому вел нить беседы...

### *Через пару дней, где-то в песках*

От горизонта до горизонта в ярких лучах дневного светила простирается ослепительно белая пустыня. Барханы, барханы, ветер завивает песчаные смерчки, воздух будто сгустился от жары и почти осязаемо колышется, кажется, что можно его пощупать руками. По щиколотку увязая в песке, под палящим солнцем брел старик. Похоже, ему все равно, куда идти, — его глаза закрыты, но шаг не выдает усталости. Он просто бредет вперед. Это чужой мир, чужие правила поведения и проще им следовать, чем что-то менять. В конце концов, простая вежливость требует соблюдения неписаных правил.

— Ну, человеце, я тебе это припомню! Побродишь ты еще у меня в подземных лабиринтах! — Несмотря на то что окружающая обстановка не сильно досаждала старику, он был явно недоволен.