

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

ПОД ЗНАМЕНОМ ПРОРОЧЕСТВА

Роман

Москва, 2015
 **АРМАДА**
&
«Издательство АЛЬФА-КНИГА»



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

Серия основана в 2004 году
Выпуск 113

Художник
В. Аникин

Зыков В. В.

3-96 Под знаменем пророчества: Фантастический роман.—
М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015.—471 с.: ил.—
(Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-2060-5

Власть над Торном манит многих. Выходят из лесов Светлые и Темные эльфы, бороздят воздушные океаны флотилии Нолда, а некроманты Тлантоса призывают к Тьме...

Наступает смутное время, и вот уже звенят клинки в подземных городах гномов, а демоны Бездны штурмуют города беззащитных смертных. В мире, где на ветру развеваются знамя пророчества, никто не сможет остаться над схваткой!

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

© Зыков В. В., 2006
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

ISBN 978-5-9922-2060-5

Автор благодарит Пусенкова Романа — первого читателя всех его книг — за неоценимую помощь в работе над текстом

В романе использованы стихи Марины Цветаевой, Джакомо Леопарди, Александра Блока

...Когда же проснутся ветры — предвестники бури, что изменит мир, то приумножатся ряды предателей дела отцов. Вспыхнут алым небеса, и вспомнит мир об Истинном цвете магии. Тогда же на воротах святилища Спящих будут сломаны последние печати...

*Последний фрагмент Фиорского пророчества
(так называемые Списки Ужасов),
расшифрованный по заказу
Академии Общей Магии*

ПРОЛОГ

В небольшом кабинете недалеко от узкого стрельчатого окна-бойницы за столом сидел молодой мужчина и что-то увлеченно писал на желтоватом листе грубой бумаги. Острый кончик металлического пера невесомо порхал, увязывая хитрые закорючки букв.

— ...и осмотр места преступления показал, что...— Человек на мгновение задумался, подбирая слова, и именно в этот момент на бумагу сорвалась жирная капля чернил.— А-аа-а, демон Бездны и тысяча мархузов!!!

В ярости скомкав почти полностью исписанный лист, чиновник швырнул комок в урну у самой двери и, как всегда, попал. Вторя его крику, со двора донесся истошный вопль недавно пойманного убийцы. Видно, преступник продолжал упорствовать, раз его рев вырывался наружу из подвала в дальнем конце Дома Правосудия. И ведь следствие уже нашло достаточно улик, ни у кого не возникало никаких сомнений в виновности мерзавца, тому осталось только признаться, однако глупец продолжал городить прежний вздор об ошибке.

Тихо скрипнула дверь, и в комнату ввалился щуплый паренек, нагруженный толстенными папками с документами из архива.

— Осторожней, сказал! Осторожней, деревня ты конопатая! — донесся из коридора визгливый, с неприятным присвистом голос расследователя Серто Туармина.— Ты еще господина старшего расследователя Ярига Дубоя побеспокой своей неуклюжестью!

Вконец перепуганный мальчишка из младших писцов бухнул стопку старых дел на стол господина Дубоя, отчего последний досадливо поморщился и, раздраженно встав, прошел к окну.

— У-у-у, бестолочь! — донеслось из-за спины старшего расследователя, после чего раздался звук щедро отвешенного подзатыльника, торопливое бормотание, гневный окрик и удаляющийся топот грубых башмаков.

— Совсем молодежь распустилась! Уже несколько бумажек донести не могут,— провозгласил Туармин и уже более спокойно поинтересовался: — Яриг, неужели ты надеешься найти в этом старом хламе хоть что-то путное?! Да эти документы лежали в шкафу, из которого один путь — на свалку. Секты служителей Бездны не проявляли себя уже больше сотни лет, какие здесь могут быть связи?!

Старший расследователь медленно повернулся к коллеге или даже, пожалуй, к тому, кого он мог назвать другом, и задумчиво потребовал:

— Убери эту рухлядь с моего стола! Тебе этим заниматься, вот и забирай к себе.

— Я-то заберу, но ты на вопрос не ответил,— страдальчески закатив глаза, протянул Серто и в три приема перетащил пыльные тома на стол напротив.

Дубой вернулся на свое место и недовольно смахнул пыль с освободившегося стола.

— Сто лет — не тысяча, еще остались живые свидетели тех событий, те, кто мог натаскать нынешних искателей знаний и заступничества по-настоящему Темных сил. Наши с тобой предшественники не могли найти всех, выжечь под корень всю заразу ковеннов, потому и будем искать похожие следы.— Ледяной взгляд старшего расследователя, до этого сверливший замершего коллегу, внезапно потеплел, и в уголках глаз появились веселые морщинки.— Вернее, ты этим будешь заниматься... А я, я буду думать!

В ответ расследователь Туармин досадливо тряхнул головой, отчего его спутанные черные волосы закрыли лицо, и пробурчал:

— Ясно... Ну хоть этот душегуб заткнулся, видно, Плато его все же уговорил.

Тоже заметив, что упорный обитатель Ночного Гамзара все-таки перестал кричать, Яриг позволил себе почти открыто улыбнуться уголком рта:

— Плато всех уговаривает, работа у него такая! — После чего с намеком добавил: — А у тебя работа попроще, без лишнего шума и почти без крови. Вот ты ей и занимайся!..

Договорить Дубою не дали — дверь с треском распахнулась, и в кабинет ворвался разгоряченный стражник.

— Беда, господа расследователи. Говорят, в квартале Книгочеев Продавшиеся Тьме появились. Из дома одного разорившегося торговца такие крики раздаются, что... Сталбыть, соседи патрульным сообщили, а те...

Старший расследователь, услышав о Продавшихся Тьме, мигом выскочил из-за стола и прикрикнул на замешкавшегося Серто:

— Что расселся?! Придется отложить всю эту бумажную волокиту на время... А ты прикажи карету готовить да насчет десятка стражей распорядись. Живо!

Командный рык Дубоя буквально вышвырнул стражника вон. Подскочив к стене, Яриг ткнул небольшим стержнем в узкую щель и тут же рывком дернул за появившуюся из ниоткуда ручку. С лязгом отворился потайной сейф, откуда были мигом извлечены жезл Огненных пчел и два защитных амулета.

— Держи, и бегом за мной! — в который раз за этот день рявкнул старший расследователь, сунув в руки Серто один из амулетов, и едва ли не силой вытолкнул своего менее расторопного коллегу в коридор. — Быть может, сегодня успеем застать хоть кого-то из этих тварей...

В карете расследователи все больше молчали, подготавливаясь к встрече с очередной гранью человеческого безумия.

Вот уже больше сезона прошло, как утихли последние отголоски громкого дела о Запретной магии в самом центре Гамзара. Замолчали маги-наблюдатели, угомонились дипломаты — об убийстве герцога Орвуса, попросившего покрови-

тельства Совета Гильдий, начали забывать. Разве что продолжали крутиться слухи о возрождении очередного черного ковена, который вроде бы даже поддерживал мятежного зелодского герцога, но поначалу власти Джуги отнеслись к этому как к бессмысленным сказкам. Мол, вечно что-то этим чародеям Нолда мерещится, да и по дипломатическим каналам ничего они не передавали, а значит, ничего такого и нет!

Первые убитые появились аккурат четыре седмицы назад. Жутко изуродованные тела в глухих каморках заброшенных подвалов, кровавые рисунки вокруг, тушки зверски забитых животных, непонятные конструкции из металла, драгоценных камней и редких пород дерева — все говорило о неизвестном доселе ритуале самых глубин Бездны. Вот только почему-то молчали сторожевые артефакты магов, растерянно разводили руками мастные специалисты по истории демонологии и некромантии из Джугского университета. Казалось, что это не магический ритуал, а просто дело рук богатого, влиятельного безумца, спятившего на почве Темных искусств, но Яриг что-то не верил в подобную ерунду. В происходящем просматривалась система, какой-то смысл, и не было здесь безумия, а одна лишь бесчеловечная, запредельно жестокая, демоническая логика. Одна беда: маги больше на каждый такой случай не выезжают. Говорят: вы, господин старший расследователь, не в сплетни городские о Продавшихся Тьме верьте, а опасного сумасшедшего ищите. Уж его-то и без волшбы найти можно!..

— Никак приехали, задери меня мархуз! — дрогнувшим голосом воскликнул Серто Туармин и подвигал коротким мечом в ножнах. Пока он собирался с духом, оттягивая момент неминуемой встречи если и не с монстром-убийцей или даже убийцами, так со следами их кровавого безумия, старший расследователь уже выскочил наружу.

— Двое остаются у парадного входа, трое бегом за дом, а остальные со мной внутрь! — с мрачной решимостью скомандовал подоспевшим стражам Яриг Дубой и махнул рукой Серто.— Шевелись быстрее.

Квартал Книгочеев уже давно забыл о днях своей славы, когда здесь за честь считали селиться лучшие маги, собиратели дивностей и просто ученые люди. Времена меняются, и вот уже некогда престижный район стал частью вечно растущих

городских трущоб, пусть даже и самой представительной частью!

Дом, о котором доложили перепуганные соседи, смотрелся вполне пристойно, чувствовалась хозяйская рука. У входа дрожал огонек в дешевом светильнике, тихо скрипел флюгер на крыше. И никаких подозрительных следов! Все тихо и мирно: ни тебе криков, ни стонов, ни следов крови или даже просто взлома.

— Ломайте дверь! — распорядился Дубой, отступив в сторону и продолжая испытующе обшаривать взглядом мертвые глазницы пустых окон.

Оказалось достаточно десятка ударов, чтобы преграда рухнула, впустив слуг Правосудия в нутро дома торговца. Стражники осторожно ступили внутрь, прикрываясь небольшими прямоугольными щитами и держа короткие мечи обнаженными. Позади пышущих страхом и злостью солдат вышагивал старший расследователь с жезлом наготове. Туармин держался рядом, едва ли не наваливаясь на начальника, вынудив того пару раз даже гневно цыкнуть на отчаянно трусившего Серто.

В коридоре представители городской стражи замерли, и тут же до слуха донеслись отголоски заунывного речитатива.

— Они здесь! — торжествуяше прошептал Яриг и ровным голосом приказал паре стражников проверить второй этаж, а остальным — осмотреть первый. Пусть голоса доносились откуда-то снизу, но, прежде чем соваться в пасть к бездушным монстрам, следовало обезопасить тылы. Через несколько минут старшему расследователю доложили, что везде пусто, и тогда, сохраняя прежний порядок, они прошли на кухню, где один из стражей обнаружил люк. Короткая заминка — и вот уже служители порядка молча, один за другим нырнули в пугающий темнотой провал. Один лишь Туармин мучительно прошипел услышанное еще в детстве трольское ругательство.

Пока он спускался, продирающее до костей пение сменилось гневными криками, ревом, а затем звуками рвоты. Милостью богов или демонов, но внизу царил полумрак, потому и не разглядел господин расследователь всех деталей царившего внизу ужаса. Но успел увидеть мертвенно бледное лицо Ярига Дубоя, скрючившихся по углам стражников, словно вознамерившихся вывернуть наизнанку все внутренности, не оставив

и крошки от обеда, завтрака, а то и вчерашнего ужина, припиленного к стене коротким мечом неизвестного молодого парня и бьющегося в падучей на полу уродливого старика с красной татуировкой на правой кисти, изображающей фигурку человека на костре. А еще, казалось, всюду вокруг лежали мертвые тела и на полу масляно блестела переродившаяся в нечто иное кровь... Увиденного Сертохватило, чтобы присоединиться к стражникам.

— Что здесь происходит, хфургов слизняк?! — Старший расследователь с яростью пнул припадочного носком сапога под ребра.— Молчишь?!! А как тебе это?!! — Дубой направил на ноги неизвестного жезл, и тонкая струя огня опалила пленника.

С пугающей внезапностью изламывающие все тело кривляния прекратились, и безумец завыл. Его долгий вопль заметался под каменным сводом подвала, пробудив на окровавленных стенах искры огня.

— Хочешь еще, тварь?!! За что ты убил этих людей?! Что это за сумасшествие здесь творится?!! Зачем вообще все это нужно?!! — прорычал Яриг и снова прижег убийцу огнем.

Новый крик и сразу же срывающийся на хрип, почти разумный шепот:

— Путь, мы торим путь для Спящих. Их время грядет, и жизнь будет наградой выбравшему их знамена!

Продавшийся Бездне старик закашлялся, а потом вдруг безумно рассмеялся:

— Сначала мы учились ритуалу, боялись... а теперь, теперь для вас уже поздно, и первая вешка обозначила тропу Вестника Великих...

Последнее слово далось ему с трудом, он точно проталкивал непослушные слова наружу, дико кривя рот и вращая глазами. Со стороны умершего от меча парня донесся омерзительный сип, и в комнате стремительно похолодало.

— Слава Вестнику Спя...— вновь забился в судорогах старик, и в тот же миг в центре комнаты возникла белая тень гигантского черепа неизвестного монстра Бездны.

Секунду призрак смотрел на старика, после чего дрогнул и исчез. Куда-то подевался холод, исчезли блики со стен, а убийца, слуга неведомых господ, вдруг начал невозможно бы-

стро, прямо на глазах, иссыхать, превращаясь в мумию. Один взгляд на тело парня — и видна та же картина стремительного старения. Вестник Хозяев забрал души обезумевших слуг и до дна испил их жизненные силы. Чудовищный ритуал, которому «учились» высохшие нелюди, на этот раз принес результаты...

...Старший расследователь, обычно гордящийся собственной выдержкой и хладнокровием, лишь через минуту отошел от пережитого шока. Он валялся на залитом кровью полу, будто безвольный трус, пытаясь защититься руками от гостя из Бездны. Даже краткое появление призрака монстра оказалось тяжелым испытанием для нормального человека. И только чувство долга и воля заставили его подняться сначала на колени, а потом и встать в полный рост. Судорожно всхлипнув, Дубой дрожащими руками достал из-за пазухи короткий стальной пенал, обтянутый замшей. Слабое усилие — и с металлическим щелчком из футляра выскочил тонкий перламутровый стержень Искателя. Прежде в местах проведения подобных богомерзких обрядов артефакт молчал, но теперь он изливался мертвенным светом Ярдиги.

— О тысяча хфурговых демонов!!! — простонал Яриг, и артефакт выпал из одеревеневших пальцев. Старший расследователь наклонился, пытаясь поднять уже начавший стремительно гаснуть инструмент поиска Запретной (и не очень) магии, но в глазах потемнело, навалилась слабость, и человека пару раз мотнуло из стороны в сторону.

Но все-таки Дубой выдержал и медленно разогнулся, лишь только нащупав и судорожно сжав Искатель в кулаке. По груди ударило нечто круглое, выскочившее из-под камзола, и Яриг свободной рукой нашарил странно холодный медальон. «Защитный амулет!» — всплыли слова в давней внезапный сбой памяти. И, точно дожидаясь именно этого момента узнавания, магическая побрякушка, защищавшая носителя от гнева враждебных Стихий и темного колдовства, рассыпалась в горсть грязной пыли. А ведь глава городской Гильдии магов как-то хвалился, что эта штука надежнее амулета Мирта будет!

Не задумываясь, служитель Закона ссыпал жалкие остатки амулета в карман и медленно обвел взглядом подвал. Кровь

и исковерканные трупы уже не так бросались в глаза, зато Дубоя заставили содрогнуться неподвижные тела стражников и Серто Туармина. Шаркая, точно древний старик, и не скупясь на пинки, старший расследователь по очереди обошел всех лежащих подчиненных, но те даже не шевельнулись точно мертвые. Следовало бы, конечно, наклониться и проверить наверняка... вот только Яриг рисковал тогда упасть рядом с ними. Уже считая себя единственным уцелевшим, Дубой во-знил носок сапога под ребра Серто, но тот вдруг застонал.

— Вставай, хаффов сын! Вставай, тебе говорят! Ну?! — с яростью зашипел старший расследователь и даже смог каким-то неведомым чудом, на одной только злости, поставить подчиненного на ноги. Тот так и норовил упасть обратно, непонятно мычал и мотал головой, но Яриг его не только держал, но и заставлял шагать по лестнице вверх, под лучи животворящего Тасса, разгоняющего ненавистную Тьму.

За ту вечность, которая ушла на путь к выходу, им так никто и не помог. Уже оказавшись на улице, попросту вывалившись через распахнутые двери и упав на грязную брусчатку мостовой, Яриг увидел подбегающих стражей.

— Господин Дубой, тут такая жуть навалилась... Мы к вам, а тут... из дома вдруг всамделишным Злом повеяло... А-аа-а, провались все в Бездну!.. В ногах слабость, сердце от страха заходится, а в глаза точно песку насыпали...— оттаскивая начальство к дому через дорогу, затараторили уже битые жизнью, но теперь бледные до синевы и с прыгающими губами мужики.

В руке Ярига точно по волшебству возникла фляжка с забористым самогоном, настоящим на травах, и вот уже по жилам хлынул жар гномьего огня, разгоняя холод и разжимая тиски смертного ужаса на сердце.

— Надо внутрь... Там оста...— начал было старший расследователь, но осекся и замолчал, как только увидел глаза подчиненных. Они не пойдут, никакая сила не заставит их сунуться в рассадник хищного первородного Мрака.

— Господин, надо подождать магов, господин... Это их дело...— отвернувшись в сторону, пряча трусость, поселившуюся в глубине глаз, забормотал один из стражей.

Рядом зашевелился, придя в сознание, Серто Туармин, а Дубой почему-то вспомнил, что выронил где-то в подвале жезл.

«Все казенное имущество растерял!» — со странным удовлетворением скривился Яриг и вытянул из бокового кармана коробочку с гномьим порошком. Самогон обжег все нутро, на время изгнав слабость, теперь надо и мозги заставить поработать. Не могли маги-наблюдатели пропустить такое, просто не могли, а значит, совсем скоро ему понадобится свежая голова.

Рука привычно захватила щепоть пыли, короткий вдох через одну ноздрю, и едкая смесь аж слезу выбила из глаз, а в голову на миг точно кинжал вонзился, но зато полегчало. Теперь другая ноздря — и можно хоть перед Советом Гильдий выступать! Правда, если вставать не придется.

— О, никак гонит кто-то?! Точно. Господин старший расследователь, вот и подмога подоспела... — немного заискивающе протянул самый говорливый из стражников, а второй выкрикнул:

— Да их там несколько, а у первой кареты кучер в цветах Гильдии магов!.. Ну все, теперь это уже их обязанность со всякой нежитью сражаться, вот пусть и займутся. Правильно я грю, господин Дубой?!

— Правильно, рядовой, правильно, — зло ощерился Яриг, а мысленно добавил: «Все правильно, но только чует мое сердце, что скоро все это станет и нашей обязанностью!»

* * *

Метательные ножи с неприятным звоном впивались в висящую на стене мишень с изображением человека. Глаза... горло... сердце... Ни один из клинков не отклонился от цели даже на полпальца! Тренирующийся воин не только знал куда надо бить, чтобы навсегда покончить с врагом, но и умел это делать, демонстрируя виртуозное владение оружием. Воин, по-настоящему опасный воин, упражнялся в мастерстве, вот разве только ростом он не вышел... Карлик — уже не человек, но еще не гном, так, очередной потешный уродец, которых так любят привечать короли. Правда, взгляд у него совсем нешутовской, но ведь мало кто по нынешним временам смотрит в глаза?!

— Как же ты любишь все эти железяки! — капризным тоном заявил толстяк внушающих уважение размеров. Истинный колосс! — А мне в этой дыре подземной уже надоело. Холодно здесь и скучно!

Обладатель слащавого голоса и огромного брюха сыто потянулся на ложе и отпихнул ногой блюдо с ханьскими сладостями.

— Парсан, потерпи! — непререкаемым тоном потребовал карлик и, подойдя к мишени, принялся с усилием выдергивать ножи.— Дворец уже готов, теперь осталось защиту закончить и...

— Тогда-то мы переедем?! — воскликнул пузан и даже привстал.

— Нет!!! — заорал коротышка и гневно сжал кулаки.— Нет!!! Еще мы отстроим новое убежище, пророем пару ходов и вот только тогда переедем. Ясно?! Или ты забыл, кто из нас старше, Парсан Второй?!

Толстяк немного заволновался и вновь сел.

— Парсан, я всегда помню, что Первый — ты! Но... я так устал от этой норы...

Карлик оглядел шикарное убранство зала, единственным недостатком которого было отсутствие окон, и произнес, остывая:

— Извини, что-то я сегодня расклеился. Как эти сумасшедшие нолдцы сожгли Полот, так дела напрочь отказываются приходить в норму.

— Что, так плохо? — сочувственно произнес Парсан Второй, укладываясь обратно на постель.

— Да нет... Связи мы восстановили, агентуре всех этих выскочек из Протектората по рукам надавали... Я ждал, что Нолд опять взбесится, но, видно, они тогда именно на нас зуб точили, лишь повод искали, чтобы драконов натравить. Ур-рр-оды! Хфурговы выкидыши!!

Два брата замолчали, после чего карлик не спеша подошел к низкому стулу, сел и с наслаждением вытянул ноги.

— Весь день на ногах, устал как не знаю кто... Этот сынок Сохога неплохо воюет, и мы уже восстановили все потери, но... Появились новые проблемы!

— Проблемы?! — На заплывшем лице толстяка появилось неприязненное выражение. Он очень не любил всякого рода неприятности, он их попросту ненавидел.

— Да, один из наших старых партнеров в Баронствах что-то заигрался. Решил, подлец, будто у нас теперь силенки не те, и он может обворовывать старых друзей. Нас обворовывать! — прорычал Парсан Первый и, вскочив, принялся мерить зал шагами.

— Плохо. Ты ведь к нему теперь ребят отправишь? — простодушно заметил толстяк и глуповато улыбнулся.

— Уже отправил. Думаю, скоро он будет очень сожалеть о своей дурусти. Он. Пытался. Обмануть. Нас! И пусть его участь будет другим наукой, — захлебываясь словами, прошипел карлик и, внезапно рассмеявшись, воскликнул: — Великий Наместник Парсан Второй не терпит обид, верно?!

Толстяк согласно закивал и пару раз хлопнул в пухлые ладоши. Все правильно, брат, все правильно!

Часть первая ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД

...Нет народа или расы, лишенных игр. Наверное, такова странная особенность, некая глубинная потребность разума, заложенная в него Творцом: сочинять сложные или не очень правила или законы, следовать им, примеряя на себя чужие маски, бороться, рваться вперед. Но эти трепыхания пусты и бессмысленны, как бессмысленна картина, лишенная души. Жизнь в ее многоцветии неповторима и сложна, потому мало найдется настоящих Игроков, каждым мигом своего существования выстраивающих цепочку победных ходов. На поле жизни множество фигур, и каждая из них — Игрок!..

*Из собрания изречений ученого,
мага и дипломата, Лоцка з'Ергенда*

...взбесились тогда драконы, сбросили седоков и обрушили с небес реки огня. Много героев погибло, много доблестных защитников не устояло перед нечестивой мощью чудовищ, но встал доблестный Горонил Могучий, натянул свой лук и...

*Отрывок из детской сказки, запрещенной
к прочтению особым эдиктом Архимага Нолда
от третьего дня шестой седмицы весны
1832 года, как порочащей честь союзников-драконов*

ГЛАВА 1

Пламя костра жадно пожирало сухие ветви, отдавая взамен приятное тепло. Ветер с океана приносил прохладу, которая так и норовила забраться под одежду, пробудить мелкую дрожь. Несмотря на усталость, Терн сноровисто натаскал охাপку хвоста из рощицы, на границе которой путники разбили лагерь, и теперь увлеченно что-то готовил в котелке. Он даже прекратил стенать по поводу напрасной траты денег на покупку никчемного раба (спрашивается, ну зачем командиру гоблин?!). Правда, не стоило сомневаться: после отдыха он возобновит ворчание с новыми силами.

Сам К'ирсан Кайфат, бывший капитан четвертой роты Львов, бывший доверенный человек правителя Зелода, а теперь просто беглый преступник, сидел на небольшом бревнышке спиной к костру и, полуприкрыв глаза, задумчиво кивал словам третьего спутника.

В сгустившихся сумерках облик гоблина мог напугать впечатлительного человека, а кого-то и схватиться за оружие. Блестящие клыки в широкой пасти, светящиеся желтым глаза и темный, расплывчатый силуэт: ну чем не демон?! Разве вот только ростом подкачал... Как можно воспринимать серьезно существо чуть выше твоего бедра, да еще с такими огромными круглыми ушами?!

— ...старейшины и шаманы не поверили, что ты, Рырга, остановил новое нашествие Отродий. Даже сожженная скала их не убедила.— В тихом голосе маленького гоблина звучала ничем не прикрытая горечь.— Хотя твой уход в земли тарков многое изменил. Пуас сказал, что зло выпущено в мир и теперь от нас ничего не зависит. Следует думать о спасении народа...

— И что надумали? — прервал свое затянувшееся молчание К'ирсан Кайфат и поманил пальцем Руала. Зверек опять кружил вокруг гоблина, пугая того до дрожи в коленях. Похоже, Прыгуна забавлял страх урга, ну а тот слишком хорошо знал, кто такие лесные кайфаты.

Уставившись на Ночного Прыгуна, запрыгнувшего к хозяину на колени, Гхол судорожно сглотнул и продолжил:

— Был объявлен большой сбор, на котором Пуаса поддерживали все шаманы, и мы стали готовиться к Великой войне. Из ургов плохие солдаты, но когда от тебя зависит выживание рода...

— Да с кем вы воевать-то собрались?! — с непонятной злостью воскликнул К'ирсан и ударил кулаком по колену.— Со страшилкой из пророчеств?! Да вы с этими хфурговыми Отродьями ничего поделывать не могли, а уж против...

Гоблин, до этого демонстрировавший одну только готовность подчиняться любому слову хозяина, аж подскочил от возмущения:

— Кроме Рырги есть еще и его слуги! Вот от них и следовало защититься!

Бывший капитан Кайфат понимающе скривился и уточнил:

— Как я понимаю, раз ты здесь, то затея этого вашего шамана не удалась? Хотя нет, если он просто захотел подгрести под себя побольше власти...

Ург в ответ угрюмо шмыгнул носом и тихо забормотал:

— Мы ушли в Пещеры. Это старое заброшенное селение почти у самого Леса, но недалеко от побережья Большой воды. Это целый город из гротов и пещер, уходящий далеко под землю. Наш народ раньше жил там, но потом старейшины перессорились и все ушли наверх... А может, и из Леса какое чудище повадилось кормиться в тех местах — кто сейчас упомянет?! Давно дело было!

— Малыш, ты лучше не отвлекайся, а то до утра свою историю не расскажешь! — предупредил молодого гоблина К'ирсан, и тот с готовностью кивнул.

— Ну в общем, ушли все урги в Пещеры, и в степи остались лишь небольшие охотничьи отряды. Так продолжалось почти сезон, но ничего не происходило. Даже духи молчали, вот Пуас и решил отправить посольство к таркам. Ну меня с ними и отправили... Что?! А почему меня... А кого еще потерять не жаль?! С нами всего один Говорящий с духами был, остальные либо просто охотники, либо ученики шаманов! — с болью воскликнул Гхол и опять всхлипнул. — Так я и попал на другой берег Костяной.

— И?

— А там шла война! Тарки сражались с гвонками, вот только в этот раз здоровякам туго пришлось. Их враги большую силу набрали. Много магии и злой волшбы, еще больше умелых воинов. И война шла уже не за редкие безделушки, а за землю и пленников.

— Тарки — это ведь тролли? Как тот, что в клетке сидел?— От костра подошел Терн с двумя плошками ароматно пахнущего варева и, сунув одну из них К'ирсану, уселся рядом.— Чтобы такие чудища и проиграли каким-то дикарям-гвонкам? Брехня!

— Я не вру! У кочевников появился великий вождь, он объявил войну не только таркам, но и человеческим племенам! — закричал Гхол и гневно сжал кулаки.

— Ну и дурак! Начал бы с одних, другими продолжил, а так проиграет! — снисходительно бросил Согнар, зачерпнул кашу из тарелки и осторожно подул на ложку.

— Случайно вождя зовут не Теорн, сын великого Сохога? — вдруг задумчиво спросил Кайфат, и Терн даже закашлялся от неожиданности.

Вопрос нового хозяина сильно развеселил гоблина, и тот фыркнул:

— Нет. Теперь его зовут Великий Теорн, сын Сохога! И он ходит под рукой Наместника Парсана Второго.

К'ирсан кивнул каким-то своим мыслям, после чего сунул свою тарелку гоблину:

— Ешь! Дальше можешь не рассказывать: и так все ясно. Ваше посольство столкнулось с летучим отрядом гвонков, нападение всадников на тиррах, короткая схватка, твое пленение. А дальше уже по накатанной колее: ошейник, рынок, покупатели. Ничего нового!.. Наказывали?

Последний вопрос был задан совсем иным тоном, в нем звучало искреннее и неподдельное сочувствие. Маленький гоблин, который с жадностью набросился на предложенную еду, оторвался от тарелки и судорожно кивнул. Из горла у него непроизвольно вырвался тихий полурык-полустон.

— Ладно, ты сейчас ешь и ложись спать, а завтра посмотрим, что можно с твоим ошейником сделать, — со спокойной уверенностью в голосе приказал Кайфат и встал, разминая ноги. Задремавший было Руал тут же оказался на земле и обиженно запищал. На урга зверек больше не обращал внимания.

— Рырга, но ведь его может снять только шаман... — попытался робко возразить Гхол, уцепившись рукой за ненавистную кожаную полосу на шее, но К'ирсан его резко оборвал:

— Ничего, как-нибудь и без полубезумных колдунов справимся!.. И запомни: я никогда не был и не собираюсь становиться никаким Рыргой! Меня зовут К'ирсан Кайфат, и никак иначе, понятно?!

Беглый капитан Львов холодно посмотрел на широко ухмыляющегося в темноте Терна и ушел вслед за убежавшим Ночным Прыгуном. Поэтому только его старый друг и боевой товарищ услышал, как гоблин совсем тихо, но с нескрываемой радостью шепнул:

— Да, Рырга!

Но на следующее утро планы изменились. На скорую руку позавтракав, К'ирсан уселся в тени какого-то куста, а ургу приказал лечь рядом и положить голову к себе на колени. Требование Рырги ушастый коротышка выполнил безо всякого нытья, но вот только с отбивающими дробь зубами ничего поделывать не мог.

— Да не трясись ты! — раздраженно прикрикнул Кайфат на перепуганного раба и принялся ощупывать черную поверхность ошейника.— Ничего я пока не делаю!

После пяти минут напряженного молчания ученик Шипящего досадливо вздохнул и, прикрыв глаза, принялся водить рукой над шеей молодого гоблина, изредка шевеля пальцами.

— Колется! — тихо пискнул Гхол и попытался повернуться.

— Лежи спокойно, разорви тебя демоны! — сквозь зубы выругался К'ирсан.— Потерпишь!

Испуганный ург вытянулся в струнку и словно даже окаменел, но к стуку зубов теперь добавилось и едва слышное поскуливание. На этот звук даже прибежал Руал и теперь топтался рядом, сочувственно сопя. Так продолжалось еще минут пять, пока начинающий чародей не отдернул руку и не заревел:

— Мархузова задница! Как все сложно!!!

На крик подошел Терн и вопросительно уставился на друга.

— Не получается! Десятки нитей Силы и все увязаны друг с другом. Только коснулся одной, как другая уже в сторону ушла.— С досадой К'ирсан потер лицо ладонями и, словно опомнившись, бросил гоблину: — Вставай! Похоже, тут работы не на один день!

— Знаешь, я тут как-то слышал, что такую игрушку только сардуорский шаман снять может.— Терн по-простецки ухмыльнулся.— Ты бы не переживал так. Ведь не все нам бывает по силам, что-то остается недоступным...

— Но свой-то я ведь как-то снял! — поморщился Кайфат и, раздраженно поджав губы, ударил кулаком в раскрытую ладонь. И в ту же секунду, уже злясь на собственную болтливость, покосился на улыбающегося Согнара.

— Ага, значит, тот Длинноухий все-таки не сбыхнул...— грубовато сказал бывший сержант и добродушно добавил: — Да ладно тебе, капитан, ну ведь интересно же. Ты весь из себя такой загадочный, все молчишь, таишься, вот и приходится цепляться за каждый слух и оброненное слово... Сколько ты, кстати, свой-то снимал?

— Больше года! — прошипел в ответ Кайфат и ушел к сложенным у погасшего костра вещам. За его спиной Согнар весело подмигнул поникшему гоблину, но затем, вспомнив, сколько пришлось отдать за того денег, раздраженно сплюнул и прокричал:

— Вот, а ты с этим за полчаса собрался разделаться!..

— Тихо! — внезапно потребовал Кайфат и к чему-то прислушался.— Кали тебе в жены, Терн, обоз идет! Помогай вещи собирать!

На недоуменный взгляд друга К'ирсан нахмурился, но снизошел до объяснений:

— Я саженой за сто отсюда сигнальную нить на дороге оставил, вот она сейчас и сработала... Заодно и проверил кое-какие предположения.

Сержант Согнар внутренне содрогнулся, но не стал уточнять, не могло ли, скажем, случиться так, что при проверке этих самых предположений их всех разметало бы в клочки. С магами такое нередко случается! Солдат промолчал, сдержав рвущиеся наружу вопросы, и принялся выполнять просьбу-приказ старого товарища.

Несмотря ни на что, Западный тракт еще не умер окончательно. Изредка на нем появлялись одинокие коробейники, бывало, целыми семьями уныло брели в поисках счастья и лучшей доли сорвавшиеся с насиженных мест крестьяне, а иногда какой-нибудь купец все-таки решался рискнуть и шел в Джугу или обратно по ставшей опасной, но все еще удобной дороге. Кому-то везло, и он так и не повстречался с бандитами, расплотившимися на опустевших землях, кому-то не очень, и безымянная могила становилась ему последним пристанищем. По-всякому бывало!

Дезертиры из зелодской армии разбили свой лагерь всего в десятке саженой от дороги, не особенно беспокоясь об опасных встречах. Да и К'ирсан тешил себя мыслью, что им все же

удастся прибиться к редкому в этих местах купеческому обозу, который важно не прозевать. Расчет оправдался, вот только теперь надо уцелеть при встрече с охраной и как-то уговорить купца принять новых попутчиков.

Терн и Кайфат сворачивали лагерь с привычной сноровкой битых жизнью ветеранов, не тратя время на бессмысленную суету и метания. Лишь Гхол растерянно застыл на одном месте, не обращая внимания даже на нарезающего круги возбужденного Руала. Гоблин не знал, что ему делать и как быть. Никак не вписывался он в сложившийся дуэт двух вояк, да и робел сильно.

— Что встал, бестолочь зеленая?! — зарычал внезапно подскочивший к маленькому корду Терн и больно дернул его за ухо.— А деньги в тебя вложенные кто будет отрабатывать?!!

Все нутро сержанта, привыкшего третировать солдат, восставало против бездействия раба... Да и, что скрывать, отомстить за растрату денег страшно хотелось!

Наконец из-за пологого склона холма появилась пара верховых. Лошади их двигались неспешным шагом, приноравливаясь к скорости остального обоза. Кайфат, раздраженно шикнув на товарища, вышел на обочину дороги и приветственно поднял руку.

Его появление заставило всадников ощутимо напрячься, и у них в руках мигом появились луки, снаряженные стрелами. Один из охранников прокричал назад предупреждение, и... все, движение продолжалось.

— Они нас что, только увидели? — недоуменно поинтересовался Согнар.— Или не боятся ни богов, ни демонов, хфурговы дети?! Обоз стоит, один стрелок прикрывает второго, который и идет на переговоры. А тут что? Вон уж головная повозка появилась!

Согнар был возмущен до глубины души столь вопиющей безалаберностью охраны, на что Кайфат лишь демонстративно громко хмыкнул и развернулся в сторону рощицы.

— А они нескольких бойцов пустили вперед, те нас обошли по дуге и теперь готовы напасть из рощи. Да и в обозе воины остались, тоже ждут сигнала. Я прав? — Последний вопрос К'ирсан уже задал приблизившимся всадникам. Один, самый молодой, остановился саженях в пяти от подозрительных пут-

ников, а второй подъехал ближе и уставился на Кайфата, точно пытаясь взглядом проникнуть под самодельную маску на его лице. Короткий миг молчания, и охранник заговорил, медленно роняя слова:

— Верно, если вы вдруг попытаетесь учинить какой-нибудь подвох, то мигом пожалеете. Что-то много тут развелось любителей дорожных неожиданностей, надо бы сократить поголовье!

Терн злобно скрипнул зубами и покосился на командира: наглецов следует учить, и если Кайфат скомандует атаку, то плевать на всех стрелков вместе взятых.

— Ну, мы-то обычные путники. Идем в Крид, где, может, и нам улыбнется удача да сыщется работенка по силам в какой-нибудь конторе наемников...— Спокойно, не обращая внимания на чужой тон, пояснил К'ирсан.— Правда, в последние дни надоело одиночество, вот мы и решили прибиться к вам... С хозяином поговорить можно?

— С хозяином-то? Можно, отчего нельзя? — с непонятной интонацией протянул воин и, наклонившись вперед, добавил: — Знаешь, что-то мне маска твоя не нравится. Снять не хочешь?

— Думаю, лучше от этого не станет,— со смешком сказал К'ирсан, но все же стянул материю с лица.

— Вот оно даже как...— буркнул всадник и махнул рукой.— Ждите!

Одно движение коленей, послушный конь развернулся назад и с места сорвался в галоп. Подозрительную тройцу остался караулить лишь молодой лучник да неизвестные воины в роще.

— Слышь, друг, ты бы дал рукам отдохнуть, а то стрела сорвется да попадет в кого ненароком.— Удержаться от комментария оказалось не в силах сержанта Согнара, но добился он лишь появления на лице всадника мрачной решимости первым стрелять в самого говорливого...

В обоз их все-таки взяли. Юцик Ллир — владелец всех повозок и их содержимого, а также наниматель возниц, приказчиков и охранников, не возражал, если к каравану присоединятся еще три попутчика. За определенную плату, разумеется! Купец всегда остается купцом и даже в такой малости будет искать выгоду.

Выказывал недовольство таким решением лишь старший охранник Нарим Гарк — всадник, разговаривавший с К'ирсаном. Он даже спорил о чем-то вполголоса с купцом, но тот лишь раздраженно отмахнулся, приказав выделить странникам место в одной из повозок. Впрочем, хмурый Нарим свое дело знал и к неожиданным попутчикам приставил соглядатая. Им стала коротко стриженная девица в кольчуге, вооруженная халифатской саблей. К глубокому сожалению Терна, едущая рядом незнакомка напрочь игнорировала все попытки себя разговорить, лишь изредка, когда приставания сержанта становились совсем уж назойливыми, в предвкушении ласкала ладонью потертую рукоять. И к вечеру первого дня Согнар с сожалением шепнул командиру:

— Совсем эти кридцы спятили! Бабу уже к доброму клинку допускают!

Вот только понимания у товарища Терн не нашел: капитан о чем-то напряженно размышлял.

Днем позже из разговоров с возницей сержант выяснил, что обоз шел аж от южного подножия Калассов, но по какой-то хозяйской надобности завернул в Нилфар, и теперь приходилось рисковать на заброшенном тракте. Дальнейший путь лежал через воинственный Крид до города Бербер в Союзе городов, но беглецов это уже мало интересовало. К'ирсан Кайфат договорился с Ллиром на проезд только до кридского Фарана, где располагалась одна из пяти самых крупных контор найма.

Если Согнар коротал дорогу в болтовне со скучающим возницей и осторожных приставаниях к суровой воительнице, то К'ирсан тратил время с пользой — он с пугающей дотошностью выпытывал у все еще тушующегося Гхола подробности жизни гоблинов Запретных земель. Общались они на ургском, от чего молчаливая наемница мигом всполошилась, и на первом же привале к Кайфату подошел Нарим.

— Не помешаю? — грубовато поинтересовался старший охранник у обедающего К'ирсана и, не дожидаясь разрешения, присел на подножку повозки.

— Если и да, то не слишком сильно! — равнодушно сообщил бывший капитан Львов, после чего отставил в сторону миску с кашей, вытер губы тыльной стороной ладони и выжидательно уставился на Гарка.

— Не люблю топтаться на месте, продираясь через гору пустых ритуалов, потому буду с тобой предельно честен.— Нарим задумчиво погладил подбородок и продолжил: — Мне не нравится ни твой хитрован-друг, ни зеленый раб, ни ты сам. Твои повадки матерого убийцы и рожа распоследнего висельника просто кричат об опасности для каравана и груза, а я привык свою работу делать правильно, до конца... Правда, все это можно бы и стерпеть, мало ли у кого как жизнь сложилась и где вашу троицу мотали шторма судьбы. Я ж вроде не девочка, и замуж мне не надо. Но вот кое-что стерпеть уже никак нельзя!

— Это что же? — К'ирсан с видимым интересом прервал Гарка.

— Поганое колдовство! Согласно высочайшим законам Нолда, основным языком является торн, и ничего более, а тут у вас регулярные беседы проходят, да все на чужих и наверняка прочно забытых языках. А уж это один шаг до магии, и таким прямая дорога в загребущие лапы чародеев Братства Отрекшихся... Во избежание неприятностей в будущем.

— Вот оно что, уважаемый Нарим. Знаешь, а я тебя даже в чем-то понимаю, вот только ты меня колдунами своими не пугай! — Кайфат свистнул Прыгуна и сунул ему под нос кусочек вяленого мяса.— Чист я по всем этим паршивым законам о чародействе как слеза чист. А то, что нелюдскими языками развлекаюсь, так то страсть у меня такая. Бывают и хуже!

Внезапно бывший капитан Львов зло оскалился и потребовал, уставившись немигающим взглядом в лицо Гарка:

— Потому, Нарим, и вправду заканчивай с этими церемониями и говори уж напрямик, как обещал, что тебе действительно надо?

— Мне? Да всего ничего, самую малость. Я хочу, чтобы ваша троица покинула караван на границе с Кридом! — злым шепотом сказал старший охранник и крепко сжал левое запястье Кайфата.— Никто, ты слышишь?! Никто не должен связать вас с нами! И хочешь знать почему?

— Попробуй рассказать,— одним движением освободившись от захвата, презрительно процедил К'ирсан и добавил: — А уж мы подумаем: прислушаться к тебе или нет!

Нариму страшно не понравился подобный тон. В глазах воина вспыхнуло раздражение, которое он с трудом, но подавил. Вот только почему? Чтобы опытный гордый боец, старший в обозе, уступил безвестному страннику... Это выходит за грани разумного. Хотя и сам К'ирсан повел себя неправильно. Ответил слишком зло, агрессивно, потеряв представление о реальности, точно он ухватил Бога за бороду и теперь ему уже все можно. Он забыл, кто он такой: вечный беглец с сожженными за спиной мостами. Не стоит перегибать палку и сеять ненависть, у него и так врагов хватает!

— Ну что ж, ты действительно таков, как про тебя говорят. Холодный, высокомерный ублюдок, хранящий жизнь на кончике клинка, цепной Лев короля Зелода, вдруг порвавший гостей хозяина и теперь ищущий спасения у врага. Скажи мне, а каково это — ощущать дыхание эльфийских убийц на затылке, а?! — с яростью шептал Гарк, а глаза его искали на лице собеседника следы замешательства, растерянности или даже испуга. Искали и не находили!

От ответа К'ирсана повеяло смертельным, многообещающим холодом.

— Тебе не кажется, что ты зарвался, солдат?! Мою голову жаждут получить столь многие, что блеск награды тебя ослепил... Смотри не ошибись.

Спокойствие в голосе Кайфата прозвучало опасней яростного крика и слепых угроз, и Нарим точно очнулся.

— Прости, я немного погорячился, — глухо буркнул он, правда, тут же зашептал вновь: — Но и меня пойми, я уже четыре года работаю у Юцика. Сынишка к его племяннице сватается, а тут...

В разговоре повисла короткая пауза, когда Гарк принялся подбирать осторожные, правильные слова, а Кайфат упорно молчал.

— Я еще в Джуге встретил нескольких бойцов из моей бывшей роты, так они про тебя, капитан, много рассказывали. Успел ты многих людей обидеть, запомнили тебя. — Все-таки слова давались Нариму с трудом, он постоянно запинаясь. — Вот и получается: не в одних Длинноухих дело... Ты-то что, может, опять вывернешься, а с меня потом спросят. С меня, с Юцика или наших семей... Прощу, уйди, а?

— А что, сам награду получить не хочешь? — спокойно, без издевки, поинтересовался К'ирсан и получил в ответ убийственно-ироничный взгляд.

— Знаешь, уважаемый Ллир в Гамзаре снимает дом недалеко от порта. Так вот, совсем недавно прошел слух о том, что один пират жаждет заполучить голову одного капитана Львов, который убил в поединке его брата Мечника... Это если забыть про другие слухи о Запретной магии и прочих странностях беглого коронного преступника с изуродованным шрамами лицом! Я не хочу из-за паршивого золота положить здесь всех своих ребят. — Старший охранник решительно поднялся и пошел прочь, но через пару шагов запнулся и замер. — Твои наниматели тебя продали, капитан. Я помню, что год назад этот пират имени убийцы еще не знал!

После этих слов охранник ушел и больше с разговорами к К'ирсану не подходил. Но Кайфата теперь и не надо было ни в чем убеждать, решение он принял. Трое беглецов покинули караван за один дневной переход от границы с Кридом.

ГЛАВА 2

Тишина необычна, тишина загадочна, тишина красива. Душа каждого разумного, будь то гном, эльф или человек, вечно мечется в поисках нового, еще неизведанного и непознанного. Вокруг царит суета, непонятная беготня, валом накатываются проблемы, чувства разрывают сердце, а в уме поселяется ненужная сумятица. Одна за другой пересыпаются песчинки в часах, уменьшая отмеренный срок. Тает жизнь, уходит сила, и остается одна лишь досада на себя за то, что не успел, опоздал, где-то замешкался, потерял темп, а может, и просто не успел его набрать... Всяко бывает! И мало у кого хватает решимости остановиться, оглядеться по сторонам и позволить тишине окутать себя мягким облаком, впустить покой в душу.

Сложно это и страшно, но если ты смог, пересилил себя, шагнул за грань, то тогда и познаешь все многообразие глубин безмолвия. Правда, тогда же ты и поймешь, что тишины нет!

Олег лежал в каменном мешке, вырубленном в толще скал. Небольшая пещера с низким — в четверть сажени — сводом и неровным каменным ложем. Места только и хватало, чтобы лежать вытянувшись точно жердь. Над самым изголовьем с потолка свисало несколько каменных шипов, грозящих рассечь голову при неосторожном движении. В ногах располагался узкий проход, через который старший ученик и попал в склеп, но теперь его закрывала тяжелая плита. Камень, вокруг один камень... и тишина.

Первые часы всегда кажутся самыми трудными, невозможно изматывающими, когда иррациональный ужас давящей тяжестью пригвозждает тебя к ложу, а из самых глубин души норовит вырваться тоскливый вой загнанного зверя. Но стоит успокоить бурлящие чувства, очистить разум от сторонних мыслей, и такая пугающая поначалу тишина раскрывает свои тайны. Каменное безмолвие сменяется тяжеловесным рокотом Силы Земли. Слабые поскрипывания плит, отголоски звонкой капли в соседней пещере и ударов гномьей кирки, вгрызающейся в скалу... Энергия Земли льется ровным, непрерывным потоком по навеки проложенному руслу, надо лишь подобрать ключ, который откроет врата к кладовым Силы одной из Стихий. И кому как не гномам знать, с какой стороны подступиться к секретам магии гор.

А ведь Олег и подумать не мог, что его почти побег с Нолда к протянувшим руку дружбы гномам приведет к заключению в каменном склепе...

Клан Сухарта, или Стражи Восточного прохода, сразу же показался старшему ученику весьма достойным уважения. В Тульк'имаре они действовали очень быстро, четко, точно давно привыкли прятать беглецов и спешно переправлять их в свои подгорные твердыни. Оказавшись на территории посольства гномов, Олег ожидал, что получит хоть какую-то передышку, но его тут же отвели к раздражительному одноглазому старику с бородой до пола. Дед, похоже до этого мирно дремавший в кресле под клетчатым пледом, наорал на провожатого Олега, а затем и на него самого.

— Ургские отродья, зашиби вас Отец гор!..— Все-таки возраст перед молодостью имеет некоторые преимущества: остальные ругательства, выплеснутые на надоедливых пришельцев,

оказались на редкость замысловатыми, пробуждая в сердцах одно лишь уважение.

Наконец немного успокоившись, старый гном выпроводил провожатого Олега за дверь, а самому ученику мага приказал сесть на низенький, но весьма основательный табурет.

— Бестолочь!!! — Прищурился глаз и потыкав выхваченной откуда-то опасно поблескивающей загогулиной прямо в рану, дед принялся сурово отчитывать человека: — Эх, молодежь, — ни ума, ни смекалки! Кто ж так подставляется?! Да у тебя ж только чудом кость не достали!.. Пей!

— Что это? — поинтересовался Олег, опасливо косясь на склянку с непонятной жидкостью молочного цвета, в которой плавали тошнотворные коричневые комки слизи. Рана горела огнем и никак не реагировала на его собственные исцеляющие заклятия, но принимать жутковатые на вид лекарства (да и лекарства ли?!) он не собирался.

Гном, уже вновь склонившийся над ящиком, из которого он и достал пузырек, медленно распрямился.

— Ну точно дурак! — с сожалением протянул старик и, внезапно навалился на человека всем телом, ловко зажал ему нос и влил в рот содержимое склянки. Растерявшийся Олег не успел даже дернуться, а потом стало не до того: в голове взорвался огненный шар, проснулся вулкан в желудке.

— Теперь дыши, глубоко дыши! — злорадно посоветовал дед и выдул из ящика еще два пузырька. — Ты уж извини, но сейчас будет немного неприятно.

Несмотря на разбегающиеся мысли, молодой адепт резко кивнул, и тут же замычал от пронзившей плечо боли: старик три раза полоснул по ране небольшим ножом.

— Да ничего себе неприят... — начал было возмущаться раненый, но лекарь, видимо, это и за боль не считал. Стоило ему выплеснуть на плечо человеку содержимое каждого из пузырьков, как тот мигом познакомился с подлинной пыткой...

Лишь через десяток минут Олег осознал себя лежащим на полу с мокрым лицом, плечо стягивала тугая повязка, а из кресла рядом доносился размеренный голос местного любителя эликсиров.

— ...Мерзкая это штука — вложенные заклятия. Вроде бы тебя простой стрелой Эльронда приласкали, а нет, еще одним

сюрпризом одарили. Вгрызается он в кровь да травит, травит организм... Понял, что я сказал,— нет? Рана дня через два-три затянется, даже шрам будет незаметен, вот только колдовать тебе на то время не советую, совсем не советую...

— А то что будет? — нашел силы спросить адепт Земли.

— Да сдохнешь, и вся недолга. Что тут рассусоливать-то? — по-настоящему удивился гном и даже хлопнул себя по колену. Мол, ну какой кретин, такой простой вещи не понимает!

— Спасибо, дед, помог ты мне, слов нет! — Олега шатало, перед глазами плыло и двоилось, но он все-таки поднялся на ноги и шагнул к выходу из комнаты. В дверях его уже ждал невозмутимый провожатый, а старый гном, похоже, вновь задремал!

Затем его снова провели по узкому извилистому коридору в какую-то комнату, в которой стояло три здоровенных дорожных сундука. Один оказался открыт, и вот в него-то Олегу и предложили залезть.

— Это еще зачем?! — подозрительно спросил Олег, а в памяти уже привычно всплыли слова заклинания Пылевого облака. Демон, ему же колдовать нельзя или мархузов дед совра?!!

— Тебе надо срочно покинуть территорию посольства, пока преследователи не успели организовать полноценную осаду здания.— Провожатый вытер красноватый нос рукавом коричневого кафтана и зло блеснул глазами.— Нам не хотелось бы устраивать здесь побоище, человек!

Из-за спины гнома вышли двое его соплеменников в кожаных безрукавках и, бормоча ругательства, принялись двигать тяжеленные даже на вид сундуки.

— Так, давай полезай. Времени совсем уже нет! — вновь грубовато поторопили Олега, и тот, мысленно махнув на все рукой, полез внутрь. Крышка быстро захлопнулась, лязгнув замок, и адепт Земли понял, что его куда-то понесли. Хорошо хоть гномы догадались выстелить дно сундука мягкими одеялами да откуда-то с боков тянуло свежим воздухом.

Наружу Олега выпустили лишь спустя несколько часов, когда уже стемнело. Покинув опустылевший ящик, он оказался в окружении десятка бородачей, которые быстро разбивали лагерь на поляне со следами старых кострищ. Кто-то таскал

сучья для костра, кто-то ставил палатки, недалеко с косматых лошадок сгружали сундуки и здоровенные тюки...

Не дав гостю с Нолда даже осмотреться, сурово молчащие подгорные воины тут же отвели его к командиру отряда — гному выдающейся наружности. Олег поначалу даже не понял, что же такого странного в этом кряжистом коротышке, освещенном пламенем костра. Прошло несколько неловких секунд под внимательным взглядом подгорного воителя, прежде чем старший ученик уразумел: у здешнего командира отсутствовала борода!

— Значит так, человек. Меня ты совершенно не интересуешь! — с раздражением пророкотал странный гном. — Дан приказ доставить тебя к нашим во Внешнее кольцо, а значит, ты там и окажешься. Ясно?!

— Но... — несколько ошеломленно начал Олег, однако его грубо оборвали:

— Я капрал Блаф, и твое дело — исполнять мои приказы! Быстро и молча, наплевав на собственные соображения! Вопросы есть?!

Вздыхнув, Олег устало кивнул:

— Есть!

— А, мархузова твоя душонка! — сплюнул Блаф и потребовал: — Ладно, выкладывай, что тебе непонятно... Но помни: терпение мое небеспредельно!

Следующие полчаса Олег задавал вопросы злым, раздраженным голосом, все-таки добившись от грубого капрала прямых и понятных ответов. Молодого адепта Земли везли к Восточному проходу Орлиной гряды, как раз куда он и стремился, но расслабляться не стоило — их преследовали. Как только отряд вышел за город, на них напала местная банда, вот только немного переоценила свои силенки — бойцов Блафа прикрывал второй десяток охраны посольства. Гномам, сопровождавшим Олега, даже не пришлось в бой вступать.

По словам капрала, пленные в один голос твердили о неизвестных воинах, щедро оплативших нападение.

— Значит, эти неизвестные теперь знают, что я покинул посольство? — уточнил Олег, но тут лицо Блафа расплылось в усмешке:

— Мы снарядили еще два каравана, да и посольство на осадное положение перевели. Так что пусть твои недруги голову-то поломают!

Олегу предстояло еще пару дней провести в сундуке, вылезая лишь ночью, да и то осторожничая. Дальше лес поредет, и они избавятся от лишнего груза, забыв о маскировке и все поставив на скорость. Старший ученик представил дальнейшую дорогу и содрогнулся...

Он оказался прав, и путешествие можно было сравнить разве что с памятной погоней за Яриком, когда тот бешеным рыкачом метался по северу Гарташа, тщетно надеясь оторваться от преследователей. Пусть больше не было нападений, но легче от того не становилось. Сначала сумасшедшая тряска в тесном сундуке, затем безумная скачка по степи и наконец пытка иссушающей жарой при переходе через пустыню. Сказать, что Олег прибыл к Стражам Восточного прохода измученным, это значит просто посмеяться над мягкотелым человеком. Даже словно бы высеченные из камня гномы попросту валились из седел. Люди из купеческого каравана, ожидавшего разрешения на проход через тоннель, пришли в неподдельный ужас, когда из пустыни вышел отряд полумертвых бородачей. Уж больно тяжело представить трудности, способные так измотать двухжильных подгорных воителей.

Но все позади, они справились. Воины капрала Блафа выполнили долг, а Олег... Олег оказался дома у своих неожиданных союзников. И получил совсем не то, что ожидал.

Впрочем, вряд ли он мог связно объяснить, чего же именно он хотел добиться своим побегом в таинственную страну гномов. Свободы и независимости от обещаний? Глупо и выглядит просто бессмысленным ребячеством. Ушел из-под настойчивой опеки одних, уже изученных игроков чужими жизнями, и попал в мозолистые руки других, лишь затаившихся до поры. Или же эгоистичный, ясно видящий собственную цель Айрунг заразил его неумной жадной мощью, новых знаний, страстью к рискованным авантюрам, когда закладываешь незримым властителям судеб саму жизнь ради призрачного шанса перестать быть безмозглой марионеткой?! Мархуз его знает! Да и к демонам все эти размышления: Олег оказался-таки во Внеш-

нем кольцо государства гномов Орлиной гряды и теперь следовало приноравливаться к разом забурлившей реке жизни.

От входа в Восточный тоннель его провели по узкой путаной галерее куда-то вверх, к жилым пещерам. Он и два его сопровождающих прошмыгнули через широкий тракт, не менее оживленный, чем дорога в любом крупном человеческом городе, и, проплутав по закоулкам пещерного города, вышли к системе узких келий, в одной из которых и поселили Олега.

Впрочем, жильем старший ученик оказался доволен: маленькая прихожая, гостиная, спальня и даже персональный бассейн, подключенный к местному водопроводу. Неплохая квартирка, только вот окон не хватает, ну да магических шаров для освещения было в избытке. Наскоро перекусив выставленным в гостиной угощением и хорошенько отмокнув в бассейне, Олег завалился на по-гномьи добротную кровать. Усталость сделала свое дело, и желание проспать пару суток отодвинуло в сторону все проблемы молодого чародея... А наутро его разбудили.

— Называй меня учитель Захим! — потребовал второй увиденный Олегом гладко выбритый пожилой уже гном в мешковатых штанах и серой шерстяной кофте. На груди у него висел медальон с гербом в виде молота, оплетенного ядовитой лозой, и расправившего крылья орла.— Нам с тобой придется долго работать вместе.

Именно тогда Олег вновь ощутил неприятное, омерзительное чувство потери свободы. Им вновь управляли, точно безмозглой марионеткой, загоняя в нужную кукловодам колею. Назвавшийся учителем гном принадлежал к малоизвестному за пределами подземных кланов сообществу Искусников — неутомимых исследователей тайн науки и магии, способных послужить на благо подгорных народов. Это учитель Захим объяснил новому подопечному парой коротких емких фраз, особо не вдаваясь в детали.

— Жить ты будешь здесь, а для работы уровнем ниже уже освободили одну мастерскую. Если потом будут какие-то пожелания, то скажешь работникам, они помогут.— Захим говорил очень быстро, стремительно меняя тему беседы, явно сожалея о пустой трате драгоценного времени на никчемную болтовню.

Но к этому моменту Олег разогнал остатки сонливости и привел мысли в порядок.

— Погодите, уважаемый Захим! — воскликнул старший ученик (но, похоже, здесь он стал просто учеником) и с чувством взмахнул руками.— Я приехал сюда по приглашению Сухарта! У нас имеются некоторые договоренности, и, оказавшись здесь, я рассчитывал получить доступ к библиотекам...

Пожилой гном укоризненно помотал головой и решительным жестом прервал возмущенную речь нового ученика:

— Сколько же наивности осталось в людях?! Сухарт, или как там его, всего лишь воин, исполняющий волю клана вне гор, и где он сейчас, знают лишь Старейшины. Он предложил дружбу, его слово привело тебя сюда, а теперь настала пора исполнять предназначенное.

Ошеломленный, порядком растерявшийся Олег помассировал виски и беззвучно обругал себя за глупость. Идиот! Ну почему он показал Айрунгу свиток с пророчеством, но умолчал про подаренный Сухартом амулет-пропуск?! Захотелось иметь собственную тайну?! Пожалуйста, вот только теперь придется оставаться один на один с сопутствующими каждому настоящему секрету проблемами.

— И что же я должен буду делать? И как долго? — немного оправившись, поинтересовался Олег.— Сухарт давал почитать кое-какие ваши пророчества...

Вот этот вопрос Захиму понравился. Он задрал голову к потолку, выпятил живот и гулко расхохотался.

— Наконец-то к сути подобрался! — отсмеявшись, с трудом выдавил из себя учитель.— Будешь ты, человек Олег, учиться всякой волшебке, полезной как тебе самому, так и нам, гномам. Глядишь, что полезное и узнаешь! Ну а пророчества... Пророчества — это всего лишь голос из прошлого, и сказанное можно повернуть то так, то этак. Вот мы и постараемся расставить все на правильные места.

— Но вы так и не сказали... учитель... когда закончится мое затворничество? — с некоторым усилием поинтересовался Олег.

— Затворничество?! Пусть разгневается Отец гор, если ты не наш гость до тех пор, пока сам не скажешь: хватит! — с

широкой усмешкой сообщил Захим и хлопнул ученика по плечу. — А теперь полно тут расслаживаться. Пора и поработать!

Именно с этих слов и началось необычное ученичество Олега у Искусников.

Гномы, понесшие чудовищные потери в Войны Падения, ушли на задворки политической арены мира. Их кланы расплозились по подгорным цитаделям Орлиной гряды, Калассов, Козьих гор, гор Трора и Порубежья, часть осела на поверхности, и во многих городах теперь можно найти гномьи слободы. Кое-кто весьма преуспел за тысячелетия, давая деньги в рост, а один потерявший родину клан даже подмял под себя почти все банки Торна. Но некоторые роды захирели или даже ушли в небытие. Уже прошло полтора тысячелетия, как из Козьих гор ушел последний гном, в горах Трора осталось всего одно поселение...

Кланы Орлиной гряды процветали. Контролируя все три прохода через горы и получая гигантские барыши в виде дорожных поборов, они проводили взвешенную и вдумчивую политику ограниченного вмешательства в дела остального мира. Не выходя из мрака подземелий, постепенно, шаг за шагом, с присущим только гномам упорством, они набирали мощь там, где другие равнодушно проходили мимо. Свойства металлов и камней, магия артефактов и амулетов, Силы Земли и Огня — подгорные жители упорно вгрызались в тайны, по крупицам выстраивая фундамент для будущего могущества.

Слова о партнерстве всегда будут всего лишь словами, и никто не доверит настоящие секреты даже союзнику. Ведь кто знает, кем он станет завтра?! Но и то, что Олег услышал, а где и додумал сам, ужасало и одновременно восхищало. Нолд, уже однажды столкнувшийся с коварством Перворожденных, мог найти много сюрпризов и у жителей подземных городов...

Большая часть уроков Захима казалась поначалу мешаниной из ненужных философствований о природе Стихий. Еще бы, ведь адепт Земли, прошедший слияние со Стихией в Академии Нолда, уже не нуждается в прослушивании утомительных рассуждений о сути магии! Но что-то не позволяло Олегу взбунтоваться и уйти. Может, гонор мага-практика, не привыкшего отступать перед трудностями?

А потом... потом его затолкнули в узкую келью и посоветовали «слушать Стихию». И молодой адепт покорился, безропотно пытаясь обратиться к Земле без помощи затверженных формул и сотворенных опытными чародеями артефактов. День за днем он спускался к самому основанию гор, чтобы на долгие часы отгородиться от мира стенами кельи и вслушиваться в магию гор.

В обряде Слияния со Стихией младший ученик пытается раскрыться для потоков магии, подвластных воле Наставников, но здесь требовалось нечто иное. В какой-то момент Олег ощутил нешуточный интерес, даже страсть, и незаметно для себя добился желаемого. Он словно сроднился с камнем, ощутил самую его суть, услышал дыхание земли, биение жизни, жар огненных глубин и стылое одиночество недоступных пещер и устыдился прежних сомнений.

Когда узкий лаз в его каменный склеп вновь открыли, то Олег, выбравшись наружу, с достоинством поклонился ожидающему учителю.

— Я словно бы прошел через перерождение! — удивленно воскликнул адепт Земли и осторожно провел рукой по стене, испещренной тысячами гномьих рун.

— Ну о чем-то подобном я говорил с самого начала, — довольно усмехнулся Захим и добавил: — Ваши чародеи многое забыли и подменили старый обряд собственными придумками. А вот мы многое помним, очень многое! Искусники почти сто лет искали точку, в которой сходятся сотни ручейков Силы из глубинных подземных разломов, куда передается напряжение материковых плит и доносится дыхание Торна... А потом еще пятьдесят лет строили сюда тоннель так, чтобы возмущения не сбили точку фокуса. Думаешь, почему ход сюда такой извилистый?! Хорошо хоть от основного поселения недалеко! Так что гордись — для тебя ведь старались.

Последняя фраза заставила Олега скептически ухмыльнуться:

— Это вы, учитель, что-то совсем уж сказочное завернули! Я-то здесь при чем?!

Гном ничуть не обиделся на дерзость ученика и, плотнее запахнувшись в любимую кофту, покладисто проворчал:

— Ну не для тебя, так уж точно ради человека. Нам-то все эти чудеса с энергиями Стихий недоступны, приходится амулетами обходиться... А Длинноухим здесь делать нечего: у них теперь своя дорога, а у нас — своя.

Молодой адепт Земли вежливо кивал в такт словам гнома, особо не вслушиваясь, но вот странное словечко «теперь» в памяти отложилось. Получается, когда-то гномы шли рука об руку с эльфами?! Впрочем, ему пока не до странностей взаимоотношений народов Торна, со своими бы делами разобраться.

В честь первого большого успеха ученика Захим предложил устроить выходной и отметить его экскурсией по пещерному городу, в котором Олег незаметно для себя жил уже много дней. Да и когда тут что-то замечать, если вся его жизнь свелась к утомительным лекциям, медитациям в холодном каменном склепе, блужданиям по пустынным коридорам и коротким часам сна в отведенном ему жилище.

Впрочем, город его разочаровал. Пара центральных тоннелей-улиц, соединяющих пещеры-площади, боковые отростки-переходы к лавкам и жилищам гномов — ничего особенного, в чем-то даже похоже на человеческие поселения. Разве что постоянно бросались в глаза лестницы и подъемники для переходов между уровнями, ну так в городах забытой уже Земли и не такое встречалось. Обычный городок с ничем не примечательными жителями, которые посещают лавки, бани и трактиры, ремесленничают и торгуют, пьянствуют и дерутся. Последнее, видно, происходит так же часто, как и у людей, раз уж в трактире, в который Захим привел ученика, оказались двое крепких бородачей с дубинками наготове. Они грозно посматривали на посетителей в зале, выискивая признаки зарождающегося скандала.

— А здесь неплохо! — усевшись за столик почти в центре обеденного зала, объявил Олег. — Уютная такая атмосфера, да и вообще... — Ученик Захима пошевелил пальцами, изобразив нечто расплывчатое.

Впрочем, он ничуть не кривил душой: заведение оказалось на редкость приличным. За столиками чинно сидели богато одетые представители подземного народа с дамами, в проходах сновали слуги, а на небольшой сцене сипел черноволосый

гном с коротко остриженной бородкой и внушительным брюшком, переваливающимся через широкий пояс.

Только услышав эти надрывные хрипы, Захим откинулся на спинку стула и застыл, аж прикрыв глаза от восторга, лишь изредка причмокивая губами. Посетители, видимо, разделяли чувства Искусника, потому как стоило певцу замолчать — и зал взорвался восторженными криками.

— Что за песня? — поинтересовался Олег, не понявший ни слова: гномьими диалектами он не владел.

— Походная первой проходческой бригады. Как ее слышу, так аж сердце замирает! Эх...— Гном махнул рукой и поискал взглядом слугу.— В такой день да после этой песни обязательно стоит выпить Каменные слезы тройной перегонки...

Олег, все еще возбужденный после испытанного единения с Землей, согласно кивнул. Ему точно не помешало бы принять что-нибудь позабористее, иначе он рисковал попросту перегореть от испытываемых ощущений. Но, видно, пресловутый Отец гор считал иначе, раз уж привел их именно в этот трактир и в этот не самый лучший час.

За три столика от них встал и направился к выходу один весьма пьяный гном, постоянно спотыкающийся и ругающий за то весь белый свет. Благополучно миновав сидящего Олега, пьяный бородач вдруг сделал шаг вправо и навалился грудью на столик, за которым трапезничал в одиночестве его неброско одетый соплеменник с примечательным крючковатым носом.

— Ты чего это тут...— глубокомысленно заявил выпивоха и оглушительно икнул прямо в лицо возмущенно багровеющему посетителю трактира.

— Позвольте, уважаемый! — презрительно процедил обладатель необычного носа и уже хотел привстать из-за столика, как внезапно со спины на него набросились еще двое гномов, сидевших неподалеку.

— Руки!! Руки ему держи, отрыжке Бездны!!! — ревели нападавшие, пытаясь скрутить одинокого незнакомца, а лжепьяный с невнятным рыком тянул из сумки на поясе кандалы тонкой работы. Все остальные посетители трактира сидели в странном оцепенении, с болезненным любопытством наблюдая за схваткой. Вышибалы неловко мялись у входа, бросая взгляды

на появившегося в зале хозяина, ожидая приказа действовать, но тот молчал.

Олег, разом охвативший всю картину происходящего, ощущал такой же интерес, как и все остальные. Кто это, за что его так, что вообще происходит — так много вопросов! Но стоило ему посмотреть на обеспокоенное лицо учителя Захима, как в душе зародились червячки страха. Кажется, происходит что-то не то! Наверное, именно эта взволнованность и позволила адепту Земли быстро среагировать в нужный момент.

Внезапно носатый гном с неожиданной ловкостью раскидал нападавших. Одному врезал затылком в лицо и добавил локтем в грудь, о голову второго не глядя разбил бутылку и тут же, не останавливаясь, воткнул получившуюся «розочку» в лицо лжепьяницы. Впрочем, тот вовремя отшатнулся, но оборонявшийся бородач уже выиграл время. Он вскочил, опрокинув стул, походя пнул первого противника и стремительно склонился над стоящей рядом кожаной сумкой. Неестественно громко клацнул замок, резкое движение — и вот уже всклокоченный гном стоит в двух шагах от поднимающихся врагов, сжимая в руках странно шипящий круглый шар. Под углом к полу струился сизый дымок, а обладатель непонятого агрегата зло скалил зубы и что-то кричал.

Но этого Олег уже не слышал, потому как метнулся к Наставнику и выкрикнул на одном дыхании заклинание Гранитного щита. Несложное, медленно действующее колдовство, редко применяемое в скоротечном бою, но у него оно вышло само собой. Все-таки после медитаций в склепе Земля для Олега давалась теперь намного легче. Каменный пол вокруг тут же вскипел тучей мелкой крошки, образовавшей вокруг учителя и ученика защитный купол, который мигом позже сотряс страшный удар близкого взрыва.

ГЛАВА 3

Несмотря на всю сложность и многообразие мира, есть силы, которые из века в век, едва ли не со времен появления письменности, подчиняют себе все и вся. Будь ты магом или демоном, великим воином или умелым купцом, аристократом

или обычным селянином — если хочешь вписаться в общество, то преклони колени перед бездушной мощью безликих чиновников. Бюрократия — та отступившая в тень сила, чье могущество и не снилось ни одному из отцов-основателей тайных обществ. Власть чинуш удивительно мистична, ведь это всегда власть очередной, необходимой именно сейчас бумаги и подписи на ней.

Бюрократия вползает во все сферы жизни исподволь, совершенно незаметно, но с неудержимой стремительностью. И иногда оказывается, что судьба в очередной раз испытывает тебя на излом силой всего одной бумажки... или же ее отсутствием.

— Господин Йенг, я понимаю и разделяю вашу позицию. Все действительно должно идти в соответствии с издавна заведенным порядком. Потрясения вредны для отлаженных механизмов, но вот только как быть нам?! — К'ирсан говорил тихо, с мягкой настойчивостью, уже битый час пытаюсь убедить чиновника из конторы наемников, или, что более официально, конторы Воинского найма, внести его и Терна в реестр солдат Крида.

— Ничем не могу помочь. Вот вы говорите, что являетесь опытным командиром, капитаном легкой пехоты, по имени... — Распорядитель бумаг, так официально называлась должность писаря при конторе, поправил очки в золоченой оправе и заглянул в свиток, лежащий на столе, — ...по имени К'ирсан Кайфат. Ну и как можно проверить эти слова?! Поймите, вы не в банду головорезов вступаете, где потом по делам судить будут, а в Кридские отряды! Это звучит! — Господин Йенг грозно потряс пухлым пальцем.

— Ну а вступить в их доблестные ряды обычными рядовыми мы можем? — Кайфат позволил прорваться толике едкой желчи.

Чиновник с деланным сожалением развел руками:

— Увы, но опять та же ситуация. Солдаты — гордость Крида, и мало одного желания встать под славные знамена любого из отрядов. Нужна репутация особого рода! — Йенг закатил глаза и медленно, смакуя каждый слог, повторил: — Ре-пу-та-ция!

Терн за спиной у К'ирсана едва слышно выругался, а пара вооруженных солдат у входа весело загоготала. Кайфат окон-

чательно убедился, что все происходящее всего лишь плохо сыгранный фарс. Все реплики уже давно написаны, и нерадивые статисты теперь отыгрывают роли.

— Остается попросить прощения за беспокойство! — К'ирсан с холодной усмешкой кивнул и развернулся к выходу.

— Капитан! — у самого выхода его остановил окрик Йенга. — Послушай добрый совет: не ходи в другие конторы, там ты услышишь то же самое. Да и не место вам с сержантом в Криде! Чокнутые зелодские Львы слишком запали в душу ребятам, многие захотят поквитаться.

— Мечь?! А как же «Умирать за заказчика — наша работа», а? — не оборачиваясь, с издевкой процитировал Кайфат девиз кридских наемников.

— А никак! Большинству плевать на капитана-дезертира, вот только есть и те, кто захочет быстренько отправить на встречу с богами убийцу их друзей-сослуживцев. Ни один командир не рискнет принять в отряд такую проблему, ни один! — Впервые за весь разговор чиновник говорил без лживой игры, почти искренне. — Да еще говорят, что Ранс собрался войной на баронства, так что вас еще лазутчиками считают. Просто послушай совета, капитан: уходи из этих мест...

К'ирсан Кайфат покинул здание конторы молча, задумчиво глядя под ноги, а вот Терн эмоций не скрывал. Оказавшись на улице, он тут же разразился потоком брани и со злостью пнул какой-то камешек. Гхол, ожидавший хозяина снаружи, смотрел на ярящегося сержанта с неприкрытым любопытством, даже чуть приоткрыв рот.

— Успокойся, — потребовал капитан, которому совсем не понравилось поведение сержанта. — Дезертиров нигде не любят, так что глупо было ожидать другой реакции. У Кридских отрядов за плечами многовековая история, которая учит не верить всяким проходимцам...

— Да какого мархуза! — обиженно вскрикнул Терн, но, натолкнувшись на бешеный взгляд друга, тут же замолк.

— Мы — дезертиры из стана врага, а значит, и веры нам нет! — резко бросил Кайфат и уже чуть спокойнее добавил: — Да и чиновник из Конторы прав... Слишком длинный хвост из мстителей за нами тянется. Груз чужих грехов себе на горб никто взваливать не будет!

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. Некоторые 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 Льдистым океаном, заполненным гигантскими глыбами белоснежного льда, воды которого кишат тварями с толстой шкурой и слоями жира. На западе Грольд и Сууд, а на востоке Сардуор омывается 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, 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 на мрачные воды 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 обоюдные чувствительные удары по экономике и военной силе, но все же не скатились до кровавой войны на уничтожение. Благодаря миротворческим усилиям короля Ралоса Третьего двести лет назад был подписан договор, ограничивающий применение насилия, неукоснительно выполняемый до сих пор. Это свело проявления войны к простым пограничным стычкам, не перерастающим в глобальные войны (впрочем, в последние годы не происходят даже мелкие конфликты).

Гарташ — это королевство со столицей Пильмой, расположенной на берегу Благостного океана. Правит страной род Гтонов, идущий от самого Тардона. Опора короля — дворянство. Изучающие с детства воинские и магические искусства дворяне Гарташа являются непревзойденными воителями, что делает их иногда излишне заносчивыми и толкает на необдуманные поступки вроде мятежа. Короли Гарташа в своей милости и заботе о подданных пресекают скверну неповиновения на корню, заставляя завистников и злопыхателей говорить о поправии устоев и тирании, что является несомненной клеветой и ложью. Все деяния представителей этого великого королевского рода обусловлены лишь заботой о своих чадах, ибо народ для правителя есть его чадо.

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

Основа экономики Гарташа — сельское хозяйство. Богатейшими урожаями плодородных полей этой благостной страны 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 королевская гвардия, подкрепленные силой магии короля.

Зелод — это владение рода Рансов. Именуясь королевством, оно прикрывает жесточайшую диктатуру тамошнего короля

или, что вернее, диктатора. Верх абсолютизма, верховный правитель не имеет никаких ограничений власти. Знатные рода периодически поднимают восстания против тирана, но жуткая магия королевского рода не оставляет никаких шансов борцам за свободу.

Землепашество развито слабее, чем в Гарташе, но чрезвычайно распространено рыболовство. Верхом несправедливости являются богатейшие месторождения золота и янтаря, располагающиеся на территории Зелода. Именно они и обеспечивают процветание этого 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 на юге от 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, наверное, самый влиятельный 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 Джугский университет. Дворянства нет, политику определяет Совет Гильдий.

Основа богатства — 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 закона о Запретной магии, уже упоминавшегося в этой работе, 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 нейтра-

литета. Знаменита своими ремесленниками, продукция которых ценится во всем мире. Оно поставляет оружие даже в страны Объединенного Протектората.

Кроме этого, на юге Грольда расположились 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 только спят и видят, как бы отрезать кусок территории у соседа, и даже осмеливаются совершать регулярные набеги на крупные страны. Факт существования этих 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 оккупация или аннексия 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, производитель лучших специй на всем Торне, управляется императором, которого не достоин 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 человеческое государство 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 разнообразные, но приводить их мы не будем.

Следующий материк — это Горх. Здесь обитают, наверное, самые враждебные современной цивилизации нации. На севере вольготно расположилась страна орков. Какой-то общей структуры власти у них нет, потому они беспрестанно воюют между собой и с 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 Объединенного Протектората, и пока ничего крамольного не обнаружено, но все-таки какой-то неприятный осадок остается. У Тлантоса неплохой флот, компактная, но чрезвычайно мобильная армия, не чураются здесь и чародейства, хотя, по настоянию Нолда, запрещено передавать местным колдунам новейшие достижения 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 остались следы старых битв. Это Запретные земли на севере и Стеклянная пустыня в центре материка. Кошмарные территории, до сих пор остающиеся поводом для страхов остального мира. Этим землям посвящена масса работ, потому 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 выделяются 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 цеп-

ляться 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, навроде 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 (медные)

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!*

Наименьшим рангом у чародея является первый, наибольшим — десятый. У каждого ранга на костяном медальоне имеется особый рисунок.

Щит

Жезл

Сжатый кулак

Кристалл

Ветвистая молния

Когтистая рука

Линза Силы

Взгляд Мертвого

Переплетенные рога

Чистая поверхность

КЛАНЫ СВЕТЛЫХ ЭЛЬФОВ

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

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

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

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

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

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

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

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 4000 человек) = 4 полка — генерал

1 полк (около 1000 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 1 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 профессионален, 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 помельче, 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, и узкая прослойка между ними, именуемая 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 Двудликий смотрит на мир то Темной, то Светлой своей половиной, а рядом стоит Кали, властительница Ночи и Тьмы...

В общем, не имея таланта рассказчика, сложно передать все величие героического эпоса, трагедию Божественной Души, оказавшейся в разлуке с любимой!

Кроме церкви 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, потому мы о них умолчим.

II. Словарь наиболее употребляемых терминов, выпущенный в год 2127 от П.С. специально для путешествующих граждан благословенной 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 козьим. Мясо быхдурка является объектом торговли всех племен Лихоземья с остальными землями, так как считается деликатесом.

Варгаги (*др.-кайен.*) — владыки. Мифические хозяева Торна. По немногим сохранившимся обрывкам мифов о них 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.

Война Звезд — гражданская война между кланами эльфов, положившая начало разделению некогда единого народа на Светлых и Темных. Причиной стали разногласия в отношении к прежним хозяевам Торна.

Война за Наследие — военная кампания гномов Орлиной гряды против обитателей глубоких шахт и пещер с целью освобождения своих древних поселений.

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 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 обладают 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 перевод 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 Между-мирья. Информацией о существовании живых обладателей это-

го ранга люди не владеют. Предположительно обладатель данного ранга должен иметь гигантский магический потенциал. Сила воздействия на реальность колеблется от 100 до 131 баллов 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 на восток от 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: Сардуре 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, во время столкновения 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.

Залог Гиркама — артефакт в виде пары стержней из красного дерева в четверть длиной. Заключает в себе часть Силы одного из участников соглашения, который передается в качестве залога грядущей оплаты долга. Подобный артефакт используется в случае, если требуется подкрепить чем-то материальным и весомым свое обещание. Если долг уплачен, то артефакт возвращается владельцу и его Сила освобождается, если же хранитель залога не желает его возвращать, то артефакт самоуничтожится через пять—десять лет (точный срок заранее определить невозможно). Сила мага — это едва ли не самая

его главная ценность, а потому подтвержденные залогом договора выполняют всегда.

Запретные земли — территория, включающая в себя Мертвый Лес, Пустоши, Лихоземье и западные отроги 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).

Изменение — обряд, после прохождения которого у Темных эльфов (М'Ллеур) возрастают способности к Запретной магии. К сожалению (или к счастью для остальных), обряд приводит к необратимым изменениям внешнего облика, после которых уместно говорить о «демонизации» внешности М'Ллеур.

Истинные — прирожденные маги, обладают способностями к магии от рождения (40 — 60 баллов по шкале Птоломея). 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 одним и тем же). До современных времен дошли только транскрипции несколько слов. До сих пор тайной за семью печатями остается магический алфавит, составляющий основу языка. Остались только несколько иероглифов и их приблизительное значение. Астральные проекции символов недоступны. Предположительно язык с несколькими вложенными смыслами. Некоторые исследователи выдвигают предположения, что язык более древен, 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, не позволяя своему носителю пользоваться 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, огнедышцы, обладают высочайшей сопротивляемостью магии. Имеют свой язык и культуру (по легендам, родственную мифическим драконам 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 последнего 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 помешавшиеся или, что хуже, переродившиеся.

Лихоземье — территории, располагающиеся между Мертвым Лесом, Пустошью и Порубежными горами. Место обитания людских 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 обычно составляет 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 таланта к магии. 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, обладают 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 никакой 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. Потаенный характер школы, сохраняющей свои традиции со времен падения Империи Заката, не позволяет говорить более определенно.

Обряд Слияния со Стихией — сложный и довольно опасный для сознания мага ритуал, определяющий его магические склонности 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.

Откат — группа явлений, сопутствующих определенным заклинаниям. Очень часто это чрезвычайно болезненные, а порой и опасные для здоровья чародея реакции магических Сил.

Иногда откатом называют волну дикой, хаотичной энергии, искажающей само пространство, порожденную заклинанием высших порядков.

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 летоисчисление. Соответствует дате принятия скипетра Властью властителем Тардоном, что привело к созданию военного союза людей, Истинных магов, эльфов и гномов, приведшее к 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 Тлантос. В 361 году от П.С. пропал без вести во время вероятностного шторма Птолемея. Его главная работа «Теория и практика магии Междумирья» считается неоконченной. Известен только первый том, два других считаются уничтоженными самим Птоломеем в целях сокрытия опасного для человечества знания.

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

Ралайятский григ — острое блюдо из запеченного, мелко порубленного мяса, перемешанного с кусочками фруктов. Весьма популярно во многих странах.

Рептохи — сначала научное, 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 — четвероногий 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 собраты в годы Войны Звезд.

Скипетра, закон — один из основополагающих законов Нолда. Основатели островной Республики решили, что только самый могущественный чародей достоин власти в государстве Истинных магов, так как собственная Сила все равно не позволит ему согласиться с приказами слабейшего. А потому любой член Совета Мастеров может потребовать от остальных провести голосование, где те разрешат ему поединок с Архимогом. Возможно, что Совет посчитает ситуацию в стране неподходящей для смены власти или же слишком многим не понравится кандидат в правители, тогда поединок будет запрещен, а неудачливый мятежник изгнан из страны.

Скорт — домашний плотоядный зверь, отличающийся сплошным бронированием всего тела и 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 на весь ТORN в качестве верховых 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 др.-кайен. 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 родство 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 древне-кайенск. 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 чувств мага для обделенных Даром. В настоящее время встречается, но довольно редко.

Хфург — очень неприличное выражение из языка троллей. Обозначает 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 (*эстино*) — 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, 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 полутора саженей) 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, как у кабана, размером с зайца. Травоядный. Съедобен для человека.

Эпоха Войн — весьма претенциозное название для эпохи до Принятия Скипетра, призванное подчеркнуть насыщенность того времени бессмысленным кровопролитием. 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. ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД	16
Часть вторая. НЕБЕСНЫЙ ОГОНЬ	211
<i>Этилог</i>	437
<i>Приложение</i>	
I. Краткий справочник по географии, истории, странам и народам Торна...	448
II. Словарь наиболее употребляемых терминов...	461