

# 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

ВЛАДЫКА  
САРДУОРА

Роман

Москва, 2015  
  
&  
«Издательство А.ЛЪФА-КНИГА»



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

Серия основана в 2004 году  
Выпуск 275

Художник  
**В. Аникин**

**Зыков В. В.**  
З-96 Владыка Сардуора: Фантастический роман. — М.:  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015. — 441 с.: ил. —  
(Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-2067-4

Суров и жесток Торн. Когда разрываются старые договоры, нарушаются древние законы, а недавние союзники становятся врагами, нет места для жалости. Пламя новой войны поднимается над миром... Страшное время, но если хочешь не просто выжить, а стать кем-то большим, чем гонимый всеми беглец, бей первым. Тогда эльфы, гномы, Истинные маги, драконы, демоны и некроманты в какой-то миг станут пешками в игре по заданным тобой правилам. Победа достанется сильнейшему, а Сардуор обретет своего Владыку.

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

ISBN 978-5-9922-2067-4 © Зыков В. В., 2009  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

Плачьте, рыдайте, грядет час испытаний, боли и крови. Обжигает свет Красной Звезды, всё и вся разъедает дыхание Врага. Нет от них спасения. Весь Торн станет полем битвы в войне Небесного Огня и Вестника Спящих, никто не останется в стороне. Вновь вернется в мир Истинная магия, и будет коронован наследник трех великих Сил.

*Неизвестный ранее фрагмент Фиорского пророчества (так называемые Списки Ужасов), найденный в развалинах древнего храма в подземельях Гамзара. Расшифрован по заказу Академии Общей Магии*

## ПРОЛОГ

Из Чилиза им удалось уйти на удивление легко. Колдовская битва принесла хаос на улицы столицы Ралайята, а годы мира сыграли дурную шутку с городской стражей. Она оказалась не готова к воцарившейся на улицах панике. Торговцы, крестьяне из окрестных деревень и просто приезжие спешили убраться подальше от боевой магии, эльфов и жестоких наемников. В потоке беженцев можно было укрыть целую армию, не то что остатки отряда К'ирсана Кайфата.

В той битве выжили немногие: Терн, гоблин Гхол, бойцы Руорк с Гаруком. Считать ли живым самого капитана, Согнар пока не знал. Сейчас тот выглядел натуральным мертвецом, но зеленокожему сержант доверял. Если говорит — жив, значит — жив. Или он просто очень хочет в это поверить? Впрочем, если они не успеют провести обряд в течение суток, то К'ирсана можно будет считать погибшим теперь уже совершенно точно.

А потому Терн вновь и вновь нахлестывал лошадь, молясь Светлому Оррису, чтобы проклятая телега не развалилась на очередном ухабе. Или чтобы дрянная дорога не угро-

била замершего между жизнью и смертью друга почище клинков эльфов.

Из душистой соломы донесся душераздирающий стон. Согнар быстро оглянулся, после чего сплюнул. Опять Длинноухий буянит. Вот ведь еще один выверт стервы Судьбы. Он вынужден беспокоиться, чтобы убийца командира не сдох раньше времени. Возвращение в мир живых имеет свою цену, без Силы Перворожденного у них ничего не получится.

— Терн, больше ждать нет времени! — подал голос гоблин.

Ну вот так всегда!

— Почему? — спросил Согнар, едва сдерживая ругательства. — До города меньше трех миль. Надо уйти как можно дальше...

— Если не поторопимся, Длинноухий умрет! — зло сказал ург.

— Мархузова задница! Холмы слева для обряда подойдут?

Гхол лишь отмахнулся.

— Почему нет. Главное, чтобы мне никто не мешал.

— Ну, это мы с ребятами обеспечим.

Едущие рядом с телегой Руорк с Гаруком мрачно кивнули...

Сначала на холм поднялся гоблин. Хоть он и сказал, что ему все равно, место коротышка осмотрел самым тщательным образом. Кое-где даже вставал на четвереньки и нюхал землю. Лишь после этого приказал поднимать эльфа и командира.

— Длинноухого кладите сюда, а хозяина пока пристройте под деревом, — сказал Гхол и пояснил Терну: — Место хорошее, никакие силы осквернить его не успели. Для нас самое то!

Одна беда: Согнару это мало о чем говорило. Его познания в колдовстве оставляли желать лучшего. И готовящийся ритуал он воспринимал как нечто таинственное, жутковатое и несомненно Запретное. В другой раз Терн предпочел бы держаться подальше от этой чародейской мути, но не бросать же друга.

Зато Руорк с Гаруком подобными вопросами головы не забивали и приказ сержанта об охране холма встретили с радостью. Ну да мархуз с ними!

Гхол уже склонился над эльфом. Тихонько напевая что-то на ургском, он кончиком ножа, едва касаясь, покрывал кожу Длинноухого сложным узором из неглубоких порезов. Эльф на это никак не реагировал. Лежит, как бревно, даже не шевельнется.

Пока гоблин возился с пленным, Терн разжег костер и согрел воды. Несколько раз к нему подбегал Руал. Трогательно заглядывал в лицо и горестно вздыхал. Сильный и мудрый хозяин больше не откликнулся на ласку, и зверек настойчиво просил помочь. Повертевшись около Терна некоторое время, он быстро возвращался к К'ирсану.

Как только все было готово, Гхол отвлекся и щедро сыпнул в котелок травы из кожаного кисета. Запахло кайенскими пряностями с ноткой незнакомого аромата. Сержант принялся ожесточенно тереть нос. Такой смесью хорошо следы посыпать, чтобы зверю нюх отбить, а не отвар из нее готовить.

— Скоро начнем.— Гоблин встретился взглядом с Терном.— Вроде должно получиться.

— Вроде?! — Неуверенность урга не понравилась Согнарру. Захотелось взять коротышку за шкуру и хорошенько встряхнуть.— Вроде?!

— Да. Мне далеко до хозяина, а ведь даже у него бывали ошибки,— пожал плечами Гхол.

Он успел скинуть одежду, оставшись в одной набедренной повязке. В руках гоблин держал небольшой барабанчик, а у ног лежало копьё. Расправив плечи, Гхол постоял пару мгновений и резко хлопнул по натянутой коже. Раздался глухой, тревожный гул. Ург зло оскалился и принялся выбивать ладонями быстрый ритм, притопывая при каждом ударе. Зрелище получилось необычное.

В этом смысле магия капитана выгодно отличалась от шаманства Гхола. Как-то раньше Терну не приходилось видеть друга отплясывающим варварский танец перед очередным зубодробительным чародейством. Не видел — и спаси-

бо за то Светлому Оррису. У К'ирсана хватало... нет, хватает своих причуд.

Скорость движений коротышки все увеличивалась. Он приседал, прыгал, кружился на месте и вновь прыгал. Иногда что-то азартно выкрикивал. Маленький ург создавал столько шума, что у Терна разболелась голова.

Внезапно Гхол отбросил барабан, подцепил ногой копьё и подбросил в воздух. Через мгновение он крутился с ним вокруг костра, выписывая острием какие-то фигуры. Терн с опаской отодвинулся. От вошедшего в раж урга можно было ожидать всего чего угодно.

Из котелка повалили клубы пара, неожиданно густого как дым. Но вместо того чтобы, как и положено, устремляться вверх, он стекал на землю. Вокруг костра быстро образовалось целое облако тумана, плотного и вязкого, словно кисель. Терн отступил еще на пару шагов.

— Хаар-ра!!! — заорал гоблин, крутанул копьё над головой и воткнул его в землю, словно пригвоздив кого-то невидимого.

Пляска Гхолу далась непросто. Он тяжело дышал, по спине тек пот, посерела кожа. Лишь глаза смотрели твердо и уверенно. Чем-то он напоминал капитана. С точно такой же безграничной уверенностью К'ирсан отдавал приказы солдатам, вел их за собой в самое пекло или дрался с врагом. Личность хозяина наложила отпечаток и на раба.

Когда из котелка вырвался язык тумана, закрутился спиралью и змеей атаковал шамана, Терн решил, что Гхолу пришел конец. Даже он ощутил болезненный ужас, разрывающий на части душу. А ведь стоял в стороне, — что уж тогда говорить про урга.

Но коротышка справился. Не изменившись в лице, он без особых затей встретил атаку древком копьё. Раздался громкий треск и сразу же — могильный вой. Не давая гостю из Запределья опомниться, Гхол погрузил левую руку в туман и выкрикнул длинную гортанную фразу. В ней несколько раз повторялось какое-то заковыристое слово. Наверняка имя то ли демона, то ли духа. Затем еще одно короткое движение копьём — и ручеек тумана устремился к телу эльфа. Так и не пришедший в сознание Длинноухий захрипел.

Вслед за первым духом Гхол вызвал еще шестерых. И каждый раз повторялась одна и та же сцена: бестелесная сущность нападала на шамана, а тот ее умирлял. Под конец гоблин едва стоял на ногах. Его трясло и шатало, но он упрямо продолжал обряд. Наконец ург вздохнул, расправил плечи и побрел к Перворожденному, используя копьё как посох. У Терна шевельнулась мысль подойти помочь, но он не рискнул. Мало ли: вдруг ритуал не предусматривает появления новых участников...

У тела раненого Гхол воткнул пальму в землю и, крепко обхватив древко руками, начал пятиться в сторону бездыханного К'ирсана. Командир лежал шагах в десяти от костра, около зарослей дикого друла. Терн с досадой подумал, что надо было перенести друга поближе. Ну, да теперь поздно сожалеть.

Листовидный наконечник резал землю с громким хрустом. Казалось, гоблин шагает не по траве, а по битому стеклу. Словно холм в какой-то миг исчез для остального Торна, начав жить по каким-то иным законам...

Наконец была пройдена последняя сажень. Гхол пятой копьё коснулся груди хозяина, произнес несколько негромких слов, и тела эльфа и К'ирсана соединила дуга из тумана. А по ней, как по мосту, устремился поток света.

Радуга, увитая языками серой мглы... Наверное, это выглядело красиво, если бы не было так страшно. Один умирал, чтобы другой начал жить. Сейчас Терн почти сочувствовал Длинноухому. Впрочем, дай ему возможность отыграть все назад, он вновь голосовал бы за смерть Перворожденного. Если на чашах весов жизни врага и друга, то на самом деле выбора просто нет.

— Котелок... Сбрось котелок,— вдруг донесся до Терна едва слышный стон Гхола.— Не могу остановить...

— Какого мархуза?!.— Согнар даже растерялся от неожиданности.

Гоблин и вправду был плох. Он уже едва стоял, навалился на копьё и лишь чудом не падал. Но и не Терну проклятое колдовство заканчивать, в самом-то деле?!

Бормоча ругательства, сержант подобрал палку потяже-

лей и швырнул в полный бурлящей магии котелок. С глухим стуком тот опрокинулся и упал на землю.

Как все завывало! Терн даже испугался на мгновение — решил, что сделал что-то не так и разгневанные духи теперь примутся за него. Но нет, обошлось. Облако тумана вскипело и как водоворот начало затягиваться обратно в чародейскую посудину. Мост, по которому текла жизненная сила эльфа, распался на семь частей. Бешеными змеями те замотались над головами, но и их одну за другой затянуло в воронку. Напоследок неслабо гроыхнуло, упругий толчок опрокинул Терна на спину.

Наступила тишина.

— Слышишь, мелочь ушастая, ты жив? — крикнул Согнар, поднимаясь.

Гоблин что-то промычал в ответ, даже не сделав попытки встать. Сержант хотел было глянуть, что с ним, но передумал. Сначала — К'ирсан.

Внезапно изо всех сил заверещал Руал. После Чилиза зверек не отходил от раненого хозяина, отказывался от еды и лишь горестно свистел. И вдруг такая бурная реакция. Неужели... Терн и не заметил, как подлетел к зарослям друла.

Но — нет, сегодня Светлый Оррис был на их стороне, чудо свершилось, и К'ирсан очнулся. Выглядел он еще не ахти, но глаза уже открыл и смотрел вполне осмысленно. Увидев сержанта, Кайфат едва заметно ухмыльнулся и попытался подмигнуть.

— Добро пожаловать обратно в мир живых! — расхохотался Терн. — У твоего коротышки все-таки получилось!

— Э-эльф? — шепнул К'ирсан.

— А? Да, Гхол эльфа использовал.

Внезапно Терну в голову пришла одна мысль. Как ему показалось, весьма интересная. Раз в тело командира перелили силу Перворожденного, то не заострятся ли у него теперь уши или, на худой конец, не пропадут шрамы? Он наклонился еще ниже и принялся бесцеремонно рассматривать друга.

Несмотря на слабость, К'ирсан сразу догадался, что ищет сержант.

— Д-дурак... Я п-получил второе рождение, но не с-стал

Длинноухим. Жизненная сила напитала заклинание и в-вернула душу в тело. Больше н-ничего!

— Но я думал...

— Ж-жизнь — сложная штука. Б-боюсь, оставаться мне уродом до с-самой смерти.

К'ирсан оживал на глазах. Начал шевелиться, попытался встать, но едва не упал — его совсем не держали ноги. Терну пришлось помогать. Невдалеке начал подавать признаки жизни Гхол.

Только сейчас Терн ощутил, как ослабли стальные тиски, сжавшие сердце при известии о гибели К'ирсана. Теперь все будет хорошо — они справились. Сейчас оба мага немного очухаются, и можно будет отправляться дальше. Конечно, еще ничего не закончилось, власти Ралайята в покое их не оставят и ищут беглецов. Не стоило забывать и об эльфах, Нолде, всех остальных известных и не очень недругах Кайфата. Но это все — потом, если удастся по-быстрому пересечь границу, многие проблемы отпадут сами собой...

Однако надеждам Терна не суждено было сбыться. Хотя обряд и вернул К'ирсана к жизни, тот оставался слаб и беспомощен. После короткого разговора Кайфат вдруг начал терять силы и скоро впал в забытие. Испугавшийся Согнар сунулся к гоблину, но тот тоже был плох. Свернувшись калачиком, Гхол спал, и его никак не получалось разбудить. Ург лишь мычал, слепо отмахиваясь руками. Пришлось обоим грузить на телегу и вновь отправляться в путь. Даст Оррис, враги их не достанут, Кали им всем в жены!

Вот и получилось, что вожделенную границу они пересекли лишь через седмицу. Причем им еще повезло: сразу удалось прибиться к каравану, куда Терн с бойцами нанялись охранниками. И скромная телега с двумя ранеными затерялась среди многих других...

Первым пришел в себя Гхол. Гоблин очнулся на вторые сутки, вылакал целую флягу воды и сразу занялся К'ирсаном. От опасений Терна, что капитан больше не очнется, лишь отмахнулся.

— Смерть — очень утомительная штука. Тело хозяина нуждается в исцелении. Как только раны затянутся, он придет в себя.

Так, в общем-то, и вышло, а к исходу второй седмицы К'ирсан уже самостоятельно сел на лошадь, и Терн смог окончательно расслабиться. Жизнь возвращалась в привычное русло, капитан вновь встал во главе их маленького отряда, а значит, ближайшее будущее перестало казаться таким уж беспросветным. К'ирсан доказал свою способность справляться с любыми тяготами. Справится и на этот раз.

Впрочем, первый же разговор с командиром показал, что не все так гладко, как кажется.

— Имей в виду: с магией у меня пока проблемы,— предупредил Кайфат.— Вся энергетика вразнос пошла. Пока восстановлю, прорва времени пройдет.

Понятней от его объяснений не стало, но Терн промолчал. Про волшбу он все уяснил, а что да как — не его дело.

— Жалко, конечно, но... Справимся,— пожал он плечами.— Лучше скажи — куда теперь пойдём?

Этот вопрос волновал Терна гораздо больше, чем магия командира. Тем более что в этом нет ничего удивительного. К'ирсан выглядел все еще не лучшим образом. Бледный, глаза ввалились, а шрамы, кажется, стали гораздо заметнее. Капитан перехватил его взгляд и криво ухмыльнулся.

— Красавец, да?..

— Не без этого,— оскалился Терн.

Кайфат расхохотался, да так, что продолжить смог лишь спустя несколько минут:

— Ладно, план такой. Покупаем лошадей, идем к тайнику — и забираем золото. Дальше посмотрим...

На взгляд Согнара, это был отличный план. Главное, короткий и предельно понятный. Ну, а слово «золото» вообще производит на людей магическое действие. Мысль о спрятанном в одном из оазисов богатстве приятно грела душу. С такими деньгами они все легко смогут начать новую жизнь. Терн вспомнил об Оларе — раненом, оставленном в деревне недалеко от Чилиза. Узнав о гибели отряда и ранении капитана, тот отказался покидать селение... Что ж, сам виноват.

Вот Руорк с Гаруком, в отличие от струсившего ренегата, явно ни о чем не жалели. Ремесло солдата — штука опасная, в любой момент может привести к смерти. Пусть многие по-

гибли, но они-то живы! А раз так, то все в порядке. Единственное, что изменилось с того боя в Чилизе, так это их отношение к К'ирсану. Авторитет командира поднялся просто на недостижимую высоту. Как шепнул Терну сам Кайфат, в глазах окружающих воскрешение из мертвых ставит тебя на ступеньку, спуститься с которой даже при всем желании практически невозможно.

\* \* \*

До оазиса с тайником отряд добрался без приключений, если не считать за таковые блуждание по пустыне. Терн, самонадеянно считавший, что помнит дорогу, быстро запутался и для собственного спокойствия решил считать особой магией уверенность, с которой капитан вел их через пески.

Однако на месте их ждал сюрприз.

— Капитан, чужаки! Никак не меньше десятка! — Глазастый Руорк первым заметил кочевников. На лице солдата была написана нешуточная обида. Как же так — шли-шли, а в шаге от цели обнаружился сильный враг.

— Вот тебе и тайное место, — вырвалось у Терна. Он с надеждой посмотрел на К'ирсана: — Может...

Кайфат покачал головой. Показал раскрытую ладонь, на которой возник зеленый огонек, но почти сразу пропал. Больше объяснений не потребовалось. Магия к капитану еще только начала возвращаться. Не повезло.

— Ясно. Чего тогда делать будем? Для боя нас маловато.

— Справимся. Надо только добраться до схрона, а там им станет не до нас. Да и вообще — откуда такая кровожадность? Вдруг это купеческий караван, и они не станут с нами связываться.

— Демоны Бездны, К'ирсан, ты сам-то в это веришь?! Ты забыл, как здесь ведутся дела? Что для городских «кочевник» и «бандит» — это одно и то же? — не сдержал Терн раздражения.

— Нет. Но могу я надеяться на лучшее? — засмеялся К'ирсан и направил коня к оазису.

Остальным пришлось следовать за ним.

Однако подойти к кочевникам незамеченными не полу-

чилось. Закричали наблюдатели, среди деревьев замелькали фигуры в халатах жителей пустыни.

— У меня почему-то такое ощущение, что нас просто настигают стрелами,— сказал Терн вполголоса.— И амулеты не спасут.

— Вот и не зевай,— ответил К'ирсан, не оборачиваясь.

Им уже готовили торжественную встречу. На открытое место вышли шестеро мрачных бородачей, и неизвестно сколько еще пряталось в зарослях. Один, придерживая саблю, поманил рукой.

— Нет, ребята, сначала вам придется немного побегать,— громко сказал К'ирсан, поворачивая налево.— За мной. Не отставать!

Среди кочевников немедленно раздались яростные вопли. Оставлять странников в покое они явно не собирались. Терн с удовольствием сделал в их сторону неприличный жест, с плеча К'ирсана его поддержал грозным верещанием Руал. И тогда, азартно крича, разбойники ринулись в глубь оазиса.

Что они там забыли, выяснилось весьма скоро. Отряд как раз подъезжал к приметному валуну, у которого и закопали добычу, когда из-за деревьев с гиканьем и свистом вылетел десяток всадников.

— Как хотите, но мне надо несколько минут,— рявкнул К'ирсан, тяжело спрыгивая с коня.

Обнажив меч, капитан принялся чертить на песке какие-то знаки. Что он собрался делать с оставшимися у него крохами магии, Терн не представлял. Впрочем, у сержанта была другая задача: вступить в бой с более чем втрое превосходящим противником.

Но, оказалось, Терн зря сбросил со счетов гоблина. Гхол скатился с коня и бросился навстречу кочевникам, потрясая копьем и что-то громко вереща на своем языке. Выглядело это жутко. Словно у коротышки в голове что-то щелкнуло и он обезумел от ярости. А теперь от гибели под копытами лошадей его отделяли считанные мгновения.

Гхол успел. Вдруг остановился, замер как вкопанный и, выкрикнув заклинание, простым пассом отправил его навстречу кочевникам... И лошади взбесились. Начали брыка-

ться, бить задом, две упали, подмяв под себя всадников. О них споткнулись еще четверо, а оставшиеся рванули куда глаза глядят. На окрики наездников животные не реагировали.

«Вот ничего ж себе!» — присвистнул Терн.

Сзади раздалось тревожное ржание. Руорк с Гаруком с трудом справлялись с беснующимися лошадьми: самым краем заклинание задело и их. Его собственный конь дрожал и тряс головой.

Не тратя времени впустую, Терн соскочил на песок и ринулся в кучу-малу из людей и лошадей. Р-раз — и кончик меча чиркнул по горлу придавленного к земле бандита. Следующее движение, разворот — и клинок разрубил ключицу второму. Но вот третий успел обнажить саблю, и меч Терна встретила сталь кочевника. Кровожадно оскалившись, сержант отбил удар и врезал противнику кулаком в подбородок. Тот рухнул, как подкошенный. Слабак!

Порадоваться победе Терн не успел: самому пришлось уворачиваться от клинка очередного бандита. Из оазиса к увязшим в драке товарищам подошло подкрепление. Если у К'ирсана нет в кармане какого-нибудь фокуса, их участь предрешена. Магия гоблина помогла больно укусить кочевников, но, чтобы выиграть сражение, этого недостаточно. Как бы ни была их тройца хороша в бою, их просто сомнут числом...

Волна холода, ударившая в спину, едва не заставила Терна пропустить удар. Волосы встали дыбом, между лопаток промаршировал легион мурашек. Что за... Согнар отпрыгнул в сторону, разрывая дистанцию, быстро оглянулся.

От песка поднимались струйки дыма, образуя нечто вроде осьминога. Камни на десяток шагов вокруг покрылись изморозью, в воздухе кружились белые хлопья. Невдалеке стоял К'ирсан и указывал в центр облака-спрута мечом. Клинок казался прозрачным, по нему то и дело пробегали цветные всполохи.

Все это Терн разглядел в одно мгновение. Воспользовавшись замешательством своего противника, он пронзил ему грудь и отступил. Точно так же поступили и его бойцы.

Один тяжело припадал на ногу, у второго весь рукав был в крови, но оба демонстрировали готовность продолжить бой.

— Всем лечь! — услышал Терн крик К'ирсана и, не раздумывая, рухнул на песок.

Почти сразу над головой пронеслась волна стужи, а со стороны кочевников раздались крики ужаса. Сержант осторожно повернул голову и успел увидеть, как бандиты один за другим валятся с ног. Над ними парило облако-осьминог, шаря по земле щупальцами из дыма. Чтобы кочевник упал, хватало одного касания... Хотя нет, не для всех: для двоих, в богато украшенных вышивкой халатах, дым остался не более чем дымом. Словно их защищала магия посильнее призванного К'ирсаном духа. Но и они не стали искушать судьбу — рванули обратно в оазис, бросив остальных, а через несколько минут из-за деревьев показались двое всадников. Нахлестывая лошадей, они помчались куда-то в сторону Сураля.

Победа.

— Посмотри, не осталось ли кого, — приказал К'ирсан Руорку и плюхнулся рядом с Терном. — Все, я пуст. Пока достучался до духа, что клад наш сторожил, последние крохи Силы истратил. Мы опять без магии.

К капитану на колено забрался Руал и грозно засвистел, следом за ним подошел Гхол:

— Все мертвы. Дух забрал жизни у всех кочевников.

— Нам мороки меньше, — сказал Кайфат равнодушно. — Надеюсь, Руорк тоже никого не найдет.

Терн кивнул. Пусть они солдаты и на ты со смертью, но... Если есть возможность, лучше обойтись без крови. Хватит убийств на сегодня. Что им кочевники? Между ними нет вражды и взаимной ненависти — просто судьба свела на узкой дорожке и не оставила шансов разойтись мирно. В другой раз могло сложиться совсем иначе.

На этом их везение не закончилось: Руорк и вправду обнаружил лишь остатки чужого лагеря. Судя по следам, кроме тех двоих, из оазиса бежали еще пятеро кочевников. По словам бойца, ничего ценного среди вещей не было, зато всюду валялись окровавленные тряпки. На взгляд Терна, они сражались с остатками крупной банды. Где-то им креп-

ко надавали по зубам, и те, на свою беду, отправились зализывать раны именно на этот островок мира посреди пустыни. Неудачное стечение обстоятельств.

— Полчаса отдыха — и начинаем копать, — распорядился К'ирсан. — Пока сюда еще кто-нибудь не нагрянул.

Повеселевший Терн подошел к капитану и по-дружески толкнул его локтем.

— Слушай, К'ирсан, ну вот забрали мы золото. А дальше-то что? — Сержант хитро сощурился. — Каков следующий этап плана?

— Плана... — фыркнул Кайфат и с нежностью погладил Прыгуна по шерстке. Зверек радостно засопел. — Нам одна дорога — в Халис. — Капитан немного помолчал, затем уточнил: — Для начала — в Халис.

Последняя фраза прозвучала весьма многообещающе. Терн прикинул — что именно приятель мог забыть в этой дыре, но на ум ничего не приходило. А переспрашивать не стал. В Халис так в Халис. По большому счету ему совершенно без разницы.

\* \* \*

Перед смертью некромант многое поведал варреку Миношу о неуловимом беглеце. На свои места встали недостающие части головоломки. Темный эльф еще на один шаг приблизился к понимаю мотивов этого везучего носителя Древней крови. Талантливый маг-самоучка, опытный боец, хитрый стратег и коварный тактик — в К'ирсане Кайфате соединились многие достойные качества. Даже в сравнении с некоторыми знакомыми Миноша капитан выглядел вполне достойно. Нет, определенно жаль, что он не эльф Ночи.

Но — увы, на тропях Древних сильна конкуренция, а в чертогах Владык есть место лишь для одной расы. И пока этот выходец из Заар'х'дора не забрел по дороге могущества слишком далеко, его следовало остановить, а еще лучше — подчинить. На благо и ради процветания народа Ночи. Ничего личного — просто политика.

Но К'ирсан опять ускользнул, а Минош не смог отказать себе в удовольствии еще раз изучить поле битвы со Светлы-

ми. Самим своим существованием капитан разрушал монолит легенды о всемогуществе обитателей Маллореана. Человек, который убивал эльфийских магов и воинов, рано или поздно станет символом сопротивления диктату сородичей. Через десять, двадцать, сто лет, но это обязательно случится. И даже если его сейчас поймают и в клетке провезут по городам Грольда, он все равно станет мучеником. Камешком, способным подтолкнуть лавину. Да, Светлым не позавидуешь.

Вокруг разрушенного постоянного двора было не протолкнуться от стражи, но блеск золота притупляет бдительность даже у самых честных. Гостей с Нолда пока не видно, тем более не успели здесь появиться и представители Светлых сородичей. Так что Минош изучал место сражения совершенно безбоязненно.

А здесь было на что посмотреть. К'ирсан и противостоящие ему чародеи не раз применяли магию, весьма сильно отличающуюся от традиционных колдовских схем. Даже те отголоски заклятий, которые удавалось уловить, давали богатую пищу для размышлений. На тропе Древних знаний много тайн и загадок, и каждый адепт идет по ней по-своему. Шанс перехватить кусочек чужого могущества дорогого стоит.

Поэтому Минош и рыскал среди развалин, а не мчался по следу капитана. Особенно его заинтересовало последнее заклинание Кайфата. Можно представить его силу, раз ужасали даже слабые его отголоски.

Но, увлекшись изучением секретов колдовства, варрек забыл про реальный мир. Именно этим объясняется, что он лишь к вечеру узнал о судьбе выживших. А слова очевидца о смертельно раненном воине, лежащем на телеге, стали шоком. К'ирсан обещал быть прекрасным инструментом, и вопрос о его смерти следовало решать, лишь когда все мирные предложения будут отвергнуты.

Нет, определенно Минош отказывался верить в гибель этого человека.

На след беглецов он напал лишь к следующему утру, да и то ему просто повезло. Какой-то нищий видел, как телега с возницей-гоблином проходила через восточные ворота.

Впрочем, варрек до последнего подозревал какую-то уловку. Сам он на месте бойцов К'ирсана направился бы в Зиккур — правителя Ралайята там недолюбливают, — да только кто поймет этих чокнутых людишек.

Именно из-за этой ошибки Минош появился на холме, где проводился обряд воскрешения, лишь по прошествии суток. Слишком поздно для того, чтобы застать там К'ирсана и его соратников, но не для того, чтобы понять, что именно там произошло. Для умеющих видеть зрелище было весьма поучительное: разъяренные духи, перемешанные энергетические потоки и такая знакомая Сила, разлитая в воздухе. Обнаружив иссохшее тело Светлого сородича, Минош с удивлением ощутил, как в груди шелохнулась злость. Обитатели Маллореана были извечными врагами, их гибель могла лишь радовать, но такое... такое потрясло сами основы существования эльфийской расы. Не так важно, Светлый ты или Темный: Бессмертный не должен становиться источником жизни для смертного.

Со свистом выдохнув сквозь сжатые зубы, варрек порадовался тому, что К'ирсана Кайфата не было рядом. Иначе он мог бы не сдержаться и прибить человечешку ненароком.

Потратив пару минут на то, чтобы успокоиться, Минош достал кристалл памяти и активировал заклинания познания. Следовало записать все подробности проведенного обряда. Аура капитана наверняка изменилась. Если удастся найти какие-то ее следы, это сильно облегчит поиски, а если постараться, то астральные приметы наглого мага и вовсе достанутся только эльфам Ночи. Парочка заклинаний — и колдовской вихрь оставит после себя лишь мешанину энергий.

Увы, найти Кайфата обычными методами Минош больше не надеялся, но не мог и махнуть на него рукой: беглый чародей зашел слишком далеко. Слишком!

## Часть первая

# МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ ДОМ ПОСТРОИМ

Во всяком деле нужна серьезная подготовка. Возьмем, к примеру, ремесло пекаря. Простой рецепт: яйца, сахар, мука и сладкие друлы. Что-то надо взбить, что-то перемешать, затем поставить в печку и запекать. Ерунда ведь, правда? Однако купи дрянную муку, плохо очисти друлы или поленись поработать венчиком — и вот уже вместо вкуснейшего пирога у тебя клеклая гадость, которой побрезгует даже уличный бродяга. А ведь казалось, как все просто. Нет, без правильной подготовки можно испоганить даже самую простую работу. Если же речь идет о вещах по-настоящему важных, то следует застраховать себя от любых ошибок. В мире чересчур много такого, что, единожды потеряв, нельзя вернуть обратно. Например, вашу жизнь.

*Из лекции лорда Грегори, посла Глантоса  
в Нолде, для студентов Высшей школы Талака*

## ГЛАВА 1

Пожалуй, единственным изобретением Торна, которое вызывало безоговорочную поддержку К'ирсана, были пузыри. Большие, если не сказать огромные, воздушные корабли дарили то ощущение безопасности и комфорта, которое никогда не могли дать пассажирские лайнеры на полузабытой, как сон, Земле. Сплав магии и технологии принес поразительные результаты, превратив утомительный перелет в веселое времяпрепровождение. Только плати деньги. Вот если бы еще не приходилось безвылазно сидеть в каюте...

Переехать куда-нибудь на задворки цивилизованного мира К'ирсан задумал еще на службе у барона, — сейчас при-

шла пора претворить идею в жизнь. Сбежать подальше от всех этих политических дрязг, наемных убийц, сволочных магов и спятивших эльфов, спрятаться хорошенько, а там и попробовать пожить нормальной жизнью. Без крови, жестокости и злобы. Хорошая мечта... жаль, несбыточная! Не в его положении загадывать так далеко. Для начала стоило заметить следы, да так, чтобы ни один скорт его не нашел. А с внешностью Кайфата — это задача далеко не простая.

Решение нашел Терн. Местные обычаи разрешали ревнивым мужьям одевать своих жен в глухие одеяния, скрывающие лица, чем сержант и предложил воспользоваться. К'ирсана ждала роль женщины, себе Согнар прочил место мужа-ревнивца, гоблину — роль слуги, а Руорку с Гаруком — охранников. Нельзя сказать, что идея вызвала у К'ирсана бурный восторг, но с другой стороны... Какого мархуза?! Разве есть другой выход?!

Получив добро, Терн развил бурную деятельность. Где-то выправил подорожную на имя купца Аль Гизира и его жены Гитсуль, притащил ворох одежды и приготовил сундуки под золото. Звонкие фарлонги помогли решить вопросы с таможенной, а за пару келатов стража у входа в причальную башню не стала заглядывать под вуаль к «жене» почтенного торговца. Так К'ирсан не успел оглянуться, как оказался на борту «Благословенного». Тихо, спокойно и без ненужной огласки. А то, что весь полет ему предстояло скучать в четырех стенах, пережить можно. В чем-то даже хорошо — появилось время подумать и разложить все по полочкам.

Ведь как ни крути, К'ирсана постигла неудача во всех его начинаниях. Крахом завершилась карьера легионера и доверенного лица короля Зелода, нападение драконов выгнало из-под защиты стен баронского замка, а встреча с проклятыми эльфами стала финальной точкой в истории вольного отряда. Судьба никак не желала оставить его в покое. Нет никаких сомнений даже сейчас: забейся он в самую глухую дыру — и там его найдет очередной недоброжелатель.

Нет-нет да и приходила в голову мысль рискнуть, затаиться и не лезть в политику, забросить магию, повесить на стену меч, а на золото гномов устроиться в каком-нибудь тихом городишке и коптить небо потихоньку. Вдруг пронесет,

о нем забудут — и проживет бывший капитан долго и счастливо. Как в сказке.

Жаль, в истории с хорошим концом К'ирсан не верил. А значит, рано или поздно вновь придется драться с врагом, только вот на этот раз к бою он будет совершенно не готов. И второй раз воскреснуть может не получиться.

Нет уж, дудки, легкий путь точно не для него! Придется брать поводья судьбы в собственные руки.

А еще позади осталась Мелисандра. Красивая, опасная и бесконечно желанная. Воспоминания о той ночи тревожили душу. Даже пережитая смерть не смогла притупить остроты чувств. К'ирсан хотел быть с ней, безумно хотел и... не мог. Она — эльф. Не в силах Кайфата было простить возлюбленной проклятую кровь Длинноухих: слишком глубоко засела ненависть.

Шквал эмоций разрывал сердце, и, боясь сойти с ума от переживаний, К'ирсан с головой ушел в работу. Изучал карты, строил планы и чертил на бумаге схемы, прикидывал варианты. На столе в каюте пузыря выросла стопка исписанных листков, но еще больше лежало в мусорной корзине, изорванных в клочки. Как все продумать, учесть все детали и не упустить чего-нибудь важного?

По старой привычке Кайфат никого не посвящал в свои мысли. Даже Гхол с Терном на все вопросы о будущем получили лишь невнятное «потом». Впрочем, любопытный Согнар отступать не собирался:

— К'ирсан, я тебя не узнаю: даже в армии так себе голову не забивал. Мне всегда нравился твой принцип решать проблемы по мере их проявления, а теперь вдруг такое рвение.

— Верно, решал. И куда меня это привело? От офицера королевской армии — до вырядившегося бабой беглеца. Ничего не скажешь, впечатляющая карьера!

— С кем не бывает... — попытался возразить Терн, но К'ирсан лишь отмахнулся:

— Я был хорошим тактиком там, где надо было думать о стратегии. И, по-моему, достаточно набил шишек, чтобы не повторять своих прежних ошибок.

— Думаешь, у тебя получится?

К'ирсан пожал плечами и задумчиво погладил спящего Прыгуна:

— Разве узнаешь, не попробовав...

— Если бы еще знать, что именно ты собрался пробовать, — пробурчал Терн.

— Как прибудем в Ког Харн, там все и скажу. Потерпите!

— А что нам остается?.. Одного боюсь: как бы не получилось, что в Ког Харне ты нам скажешь потерпеть до Запретных земель. А оттуда и до Нижних миров рукой подать. Чего уж мелочиться — если прятаться, то прятаться наверняка, — сказал Терн не без сарказма. Но дальше настаивать на ответе не стал.

Кайфат и сам понимал, что требует слишком многого. Голова кругом идет от домыслов и слухов, гуляющих вокруг конечной цели их путешествия. Грольд, Сууд, остров Нолд... Многие сотни лет вся мировая политика вращается вокруг стран западного полушария, а восточному достался удел глухой провинции. Да, люди опасаются Тлантоса, выросшего на месте государства черных магов, понижают голос, когда упоминают в разговоре страну эльфов Ночи, хмыкают в ответ на слова о землях диких орков. Но Сардуор... Сардуор требует к себе особого отношения. С одной стороны, это мировое захолустье, задний двор Объединенного Протектората, на котором страны цивилизованного мира могут творить все, что им вздумается. А с другой — это колыбель Закатной империи, прибежище народов, которым так и не простили жертв отгремевших тысячелетия назад войн. Земля тайн и загадок, смертельных находок. Только здесь еще встречаются монстры из былых эпох, только здесь крестьянский плуг может выворотить могущественный древний артефакт, а руны заклятия Запретной магии покрывать камни в фундаменте хижины бедняка. Определенно, Терн и остальные спутники Кайфата проявляли чудеса выдержки, раз почти не досаждали ему вопросами.

И тем не менее он продолжал отмалчиваться.

Немало сложностей принесло и само путешествие. Было бы намного проще, если между Халисом и Сардуором существовало прямое воздушное сообщение, но — увы, здесь им не повезло. Пришлось сначала сесть на пузырь до Бурнала, а

оттуда лететь в Ког Харн с промежуточной остановкой в Талаке. Надо сказать, тот еще маршрут. Отчего-то при мысли о Тлантосе внутри К'ирсана все сжималось в предчувствии опасности. Своим ощущениям он привык доверять, но единственной альтернативой был полет через Нолд. На такой риск пошел бы лишь самоубийца.

Однако беда пришла совсем не оттуда, откуда ее ждали.

Если до Бурнала добрались без проблем — вид почтенного купца в окружении домочадцев для путешественников из Халифата не был какой-то диковинкой, то в столице курортов Гарташа их ждал неприятный сюрприз. Закутанная с ног до головы женщина вызвала нездоровый ажиотаж у молодых мужчин, который достиг пика после пересадки на пузырь до Ког Харна. С первого дня полета К'ирсан ощутил себя столичной примадонной, посетившей деревенский клуб. У дверей его каюты постоянно ошивались сгорающие от любопытства парни: студент, парочка торговцев, совсем юный лейтенантик откуда-то из баронств. Стоило Кайфату высунуть наружу хотя бы нос, как рядом немедленно появлялся очередной воздыхатель.

Госпожа, вам помочь? Госпожа, не хотите ли прогуляться на верхнюю палубу и подышать свежим воздухом? Может быть, угостить вас вином, госпожа?.. Особенно отличился студент. Подошел и бухнул без затей: «Не соблаговолит ли красавица удовлетворить любопытство тоскующего мужчины и не откроет ли личико?» Хорошо хоть не полез обниматься, а то от смертоубийства К'ирсана отделял один шаг.

Такое внимание к отряду сильно нервировало. Вопрос «Как быть?» пришлось поставить на общее обсуждение.

— Терпи, командир, терпи. Когда тобой еще столько мужиков заинтересуется? — посоветовал Кайфату Терн, давась от смеха.

Происходящее приводило его в дикий восторг. В отличие от Руорка с Гаруком, которые просто не знали, как себя вести. С одной стороны, ситуация действительно презабавная, а с другой... такое внимание к капитану их невероятно злило. Было в этом что-то недостойное. Кажется, они пеклись о воинской чести К'ирсана даже больше, чем он сам.

Первым не выдержал Руорк. Запинаясь и путаясь в сло-

вах, он предложил перебить к мархузовой матери всех пассажиров, захватить пузырь и лететь напрямиком до Сардуора: «Лучше так, чем каждый день унижение терпеть!» Гарук поддержал его слова энергичным мычанием. Понадобился прямой приказ К'ирсана, чтобы они перестали лезть в драку. Однако опасения, что парни сорвутся, остались.

— Есть еще кое-что... Сегодня к этой компании озабоченных придурков добавился еще один, — сказал К'ирсан задумчиво.

— Воздыхателем больше, воздыхателем меньше... — зафыркал Терн.

— Хватит, — оборвал его Кайфат. — Это гном. И есть такое подозрение, мы ему чем-то сильно не нравимся.

К'ирсан отлично помнил цепкий взгляд низкорослого крепыша с гладко выбритым подбородком, слишком часто прогуливающегося в районе кормы пузыря. Пара мечей с потертыми рукоятками на поясе и уверенная походка заставляли воспринимать его очень серьезно.

— Гном? Думаешь все дело в... — Терн заметно напрягся.

— Нет. Груз явно ни при чем. Иначе нас просто не выпустили бы из Бурнала.

— Тогда какого мархуза ему надо?! Больше мы подгорным жителям дорогу нигде не переходили.

— Это-то и самое странное.

Впрочем, серьезного беспокойства гном не доставлял: в каюту не лез, разговоров не заводил. Обычно топтался где-нибудь невдалеке и зыркал исподлобья. Терн то и дело порывался подойти и поговорить «по душам», но К'ирсан его останавливал. Не стоило привлекать к себе внимание еще и скандалом. Если дойдет до драки, то обязательно вмешаются власти, и вся их затея с маскировкой пойдет прахом.

Ситуация разрешилась сама собой.

Стоянка в Талаке занимала несколько часов, и большинство пассажиров отправилось на прогулку по территории воздушного порта. Радость от ощущения твердой земли под ногами поймут лишь те, кто ходил в дальнее плаванье на морском судне или летал на пузыре. Не стали исключением и Терн с К'ирсаном. Было бы слишком подозрительно, если купец и его супруга предпочли тесную каюту отдыху в од-

ном из портовых заведений. С ними пошел один лишь Гхол, а вот Руорку с Гаруком пришлось остаться на борту корабля. Глупо бросать столь ценный багаж без охраны.

— А Руала чего с собой не взял... то есть не взяла?..— спросил Терн.

Чтобы зря не мозолить глаза окружающим, они сразу свернули в уютную ресторацию и заказали отдельный кабинет. Однако мнимый купец по-прежнему чувствовал себя не в своей тарелке.

— Даже в Халифате мне встречались знатоки опасных тварей Сардуора, а уж местным сам Оррис велел. С их-то любовью засылать лазутчиков на соседний материк,— ответил К'ирсан вполголоса.— Ничего, потерпит.

На взгляд капитана, гораздо большие подозрения вызывал он сам, закутанный с ног до головы, но с этим ничего не поделаешь. Остается радоваться, что в Талаке им не надо выходить в город. Вряд ли с местной таможней удалось бы договориться столь же легко. А так... Территория порта весьма велика: десяток причальных башен, склады, множество увеселительных заведений. Настоящий город в городе. Нет нужды ходить далеко, а значит, и зря рисковать. Всего-то и дел — переждать в тихом углу несколько часов.

— Гном тоже сошел в порту,— подал голос гоблин.

Играя роль слуги, он уныло стоял у входа и беспокойно переминался с ноги на ногу. На лице у него аршинными буквами была написана зависть к оставшимся в пузыре наемникам. Гхол прозорливо ожидал от будущего много лишней суеты и планировал выспаться на сто лет вперед.

— Вышел — и мархуз с ним. Надеюсь, дальше он не полетит,— сказал Терн.

— Как знать, как знать... — протянул К'ирсан.

Если бы все проблемы решались так просто, жить стало бы гораздо спокойнее.

Пока меняли блюда, Согнар вышел. Подышать, как объяснил он. Увы, до такого чуда инженерной мысли, как теплый ватерклозет, местные кулибины не додумались: все удобства находились на заднем дворе.

Оставшись наедине с гоблином, К'ирсан мог только молиться Альме, чтобы какой-нибудь слуга не полез к нему с

расспросами. Будет очень странно, если закутанная с ног до головы дама вдруг заговорит мужским голосом.

Шло время, но Терн не появлялся.

— Хозяин, что-то его нет больно долго, — зашептал Гхол.

К'ирсан и сам начал беспокоиться. Слишком не похоже на Согнара вот так вот ставить под удар всю операцию. Он слишком хорошо знал друга. Внутри зазвенели колокольчики тревоги.

— Сбегай за ним. Посмотри, что и как, — приказал Кайфат. — Только осторожно. Туда — и сразу обратно, понял?

Стоило гоблину выскользнуть за дверь, как К'ирсан торопливо достал из сумки Терна два кинжала и спрятал их в просторных рукавах. Страшно не хватало меча, а еще больше — магии. Но энергетика восстановилась едва ли наполовину. Тех фортелей, что он выкидывал в боях с эльфами или драконами, Кайфат явно не потянет. Если сейчас вдруг понадобится сражаться с чародеями, то кончится это наверняка плохо.

Дверь скрипнула: внутрь кабинета ворвался Гхол. Глаза как фарлонги, по лбу течет пот, уши хлопают парусами на ветру.

— Там... там Терн дерется! С гномом!

Мархузова задница! Старательно делая вид, будто ничего не случилось, К'ирсан вышел в зал и засеменял к черному ходу. Гоблин суетился вокруг, то придерживая ему длинный подол, то спеша открыть дверь. Поприветствовав заинтересовавшегося хозяина поклоном, Кайфат вышел наружу.

— Гхол, дверь! — тихо скомандовал К'ирсан ургу, а сам сбежал по ступенькам и подскочил к высокой поленнице.

За нею его друг бился с тем самым странным гномом. Причем умелый рубака Терн явно проигрывал подгорному водителю. Это напоминало то, как волны накатывают на прибрежные скалы. Вот громада воды вздымается ввысь, встает стеной, а затем обрушивается на кажущийся таким хрупким камень, чтобы бессильно рассыпаться ворохом холодных брызг. Так и Согнар наскакивал на коротышку, яростно рубя мечом, но всякий раз наталкивался на сталь чужого клинка. Гном оказался умелым фехтовальщиком. Скупыми отточенными движениями он отбивал все удары сержан-

та, изредка огрызаясь внезапными атаками. На бедре Терна уже расплывалось темное пятно, проигрыш наемника был лишь вопросом времени.

Но смотреть, как будут убивать его друга, К'ирсан не собирался. И плевать на честность поединка. В конце концов, соблюдай он все правила — до нынешних времен дожить вряд ли бы получилось. Слитным движением достав кинжалы из рукавов, он метнул их в шустрого коротышку... И промахнулся. Гном успел развернуться боком, подставив плечо. Под кожей куртки у него оказалась кольчуга, пробить которую клинок не смог. Второй кинжал подгорный воитель попросту отбил. На все про все у него ушла лишь пара мгновений. Суцая малость — крошечная заминка, но Терн воспользовался ею сполна. Сделав шаг в сторону, он на выдохе вогнал пару вершков стали врагу в подмышку. Гном зашатался, что-то невнятно пробормотал и повалился лицом в пыль.

— Тысяча мархузов, К'ирсан! Это был мой бой, тебе не стоило вмешиваться!! — крикнул разгоряченный Терн.

— Ты проигрывал.

— Да я!..

— Тихо. Не хватало, чтобы кто-то обратил внимание на твои крики. Как еще только сюда никто на шум драки не сбежался... — Кайфат подобрал кинжалы и вновь спрятал их под одеждой.— Или тебе есть что сказать слугам или, того хуже, страже?

Пышущий гневом Терн словно получил под дых. Глаза приняли осмысленное выражение, он зло рубанул сжатым кулаком:

— А... демон!

— Именно. Позаботься о теле, а мне пора возвращаться. Как бы не решили, что купец и его жена решили сбежать, забыв оплатить обед.

Оставив Согнара в одиночестве, К'ирсан почти взбежал по ступенькам и поманил за собой напряженно замершего гоблина.

— Что здесь случилось? — зашептал Гхол.

— Потом. Надеюсь, Терн сможет нам внятно все объяснить,— сказал Кайфат, входя внутрь обеденного зала.

Однако здесь ничего не изменилось, и внимания к их персонам никто не проявил. Он зря опасался: его отсутствие никого не заинтересовало. В ресторан как раз ввалилась шумная компания, и слугам стало не до гостей из жаркого халифата — хоть в чем-то повезло. Оставалось дожидаться Терна и послушать, что он скажет.

С этой дракой они действительно попали в очень сложную ситуацию. Если в городе еще оставался шанс сбежать, то в порту Глантоса отряд был как в ловушке. В случае серьезных неприятностей наружу придется пробиваться с боем. И это в тот момент, когда его магия еще не полностью восстановилась. Кайфат поймал себя на том, что нервно барабанит по столу пальцами, а Гхол как замороженный за этим наблюдает.

Наконец вернулся Терн.

— Вот.— Согнар бросил перед К'ирсаном запечатанный пакет.— Это было у гнома.

— Интересно... — В магическом зрении печати слабо светились красным. Кайфат оторвался от изучения трофея и посмотрел на друга: — Ну и?..

— Тело спрятал за сараем. Там какая-то яма была. Я гнома туда скинул и землей присыпал. Так что...

— Думаю, ты достаточно опытен, чтобы самостоятельно научиться прятать следы. Я хотел бы услышать совсем другое.— К'ирсан тяжело вздохнул.— Какого мархуза у вас там случилось?!

Терн скривился:

— Глупая случайность, вот что. Вышел во двор — не успел оглянуться, как калитка открывается и эта сволочь заходит. Сразу ко мне. Мол, так и так, готовься к смерти, нолдский недоносок. Сказал — и за мечи ухватился...

Кайфату показалось, он ослышался.

— Еще раз, какой-какой недоносок?

— Нолдский, нолдский! — с удовольствием повторил Терн.— Я тоже удивился и даже попытался этому болвану объяснить, что к Истинным магам не имею никакого отношения.

— А он?

— А он послал меня под хвост к Темным богам. Говорит,

он нас еще в Халисе заметил. Как мы все время держались неподалеку, едва в затылок не дышали. А потом он нас каким-то их гномьим агрегатом проверил и следы нолдского чародейства увидел. Или похожего на него... — Терн невесело усмехнулся и заговорил хриплым баском, явно передразнивая: — Все вы в этой гадости замазаны, а за девкой вашей целый хвост тянется. Никто, кроме Длинноухих с Истинными, ничем таким теперь не занимается, но на эльфов вы не тянете, а значит...

— Агрегат был с ним? — вновь перебил приятеля К'ирсан.

— Тьфу на тебя! Кто о чем, а свинья о грязи. Не было с ним ничего, кроме мечей и письма. Даже в кошельке лишь пара келатов звенела... Лучше скажи, о какой гадости он говорил?

— Об амулетах. Моя магия сильно отличается от общепринятой. Нет ничего странного, что это насторожило гнома. Вопрос в другом: как он вообще ее заметил?! Я думал, все следы подчистил. Все же жаль, что ты не нашел этот его инструмент.

— А письмо?

— С ним разберемся позже. Сейчас давай вернемся на пузырь. И молись Оррису, чтобы гнома не нашли до нашего отлета...

Но все обошлось. Никто не заявил властям о теле, а капитан корабля не искал пропавшего пассажира. Словно и вправду на какое-то мгновение на К'ирсана и его людей упала тень милости богов. Даже доморощенные ловеласы прекратили докучать «супруге почтенного купца». Последний участок пути до Ког Харна прошел тихо и спокойно.

— Затишье перед бурей! — сообщил Терн, когда они перевезли последний сундук на постоянный двор на противоположном от причальной башни конце города. — Каждый раз, когда ждешь неприятностей, а их все нет и нет, — значит, судьба готовит действительно крупную пакость.

Согнара тут же горячо поддержал Гарук, а вот Руорк с Гхолом его мрачного настроения не разделяли. Если Руорк был счастлив просто оказаться на твердой земле, то гoblin радовался возвращению на родину: пусть до земель его на-

рода были многие сотни верст — на Сардуоре он опять почувствовал себя дома.

Лишь К'ирсану никак не получалось разобраться в собственных ощущениях. Исколесив половину света, он так и не нашел своего места. Отовсюду его гнали как бешеного зверя, и вот теперь, сделав круг, он возвращался туда, откуда начался его путь. Чем это закончится, не мог сказать никто.

— Буря или нет, но мы на месте. А значит, пора приниматься за работу. — Не давая никому раскрыть рта, Кайфат тут же распорядился: — Руорк, Гарук — остаетесь здесь. Насколько я помню, в Сардуоре вопрос с преступностью решается силами рядовых граждан. Не хотелось бы потерять наш «багаж» из-за банального разгильдяйства. Мы же втроем нанесем визит местным ростовщикам.

— К ним-то зачем? — удивился Терн.

— А ты собрался слитками с клеймом банка гномов расплачиваться? Нет? Значит, пора малую часть золота в звонкую монету обратить. — К'ирсан развернул местную газету, ткнул пальцем в раздел объявлений: — Начнем отсюда.

В городе оказалось аж шесть контор ростовщиков и менял, успешно конкурирующих с единственным банком гномов. Выбор К'ирсана остановился на небольшой лавке в Нижнем городе. Здравый смысл подсказывал, что ее хозяин не будет чересчур требователен к соблюдению законности сделок. Иначе он вряд ли обосновался бы в таком районе.

С собой взяли небольшой сундучок, который попеременно несли Терн с К'ирсаном. Гоблин по причине слабосильности как носильщик был забракован, чем вызвал страшное раздражение сержанта. Большую часть пути он то и дело покрикивал на лопоухого коротышку, изощряясь в ругательствах. Тот вяло огрызался.

Зато Кайфат про себя тихо радовался прогулке. Он наконец-то сменил к демонам женский балахон на плащ с глубоким капюшоном, и сразу стало как-то легче дышать. Больше не надо следить за походкой и жестами, молчать на людях... Здорово! Устроившийся у него на шею Руал ощущал настроение хозяина и тихо посвистывал от радости.

Контора «Денежный дом Маккея» располагалась в неприметном двухэтажном строении, наверное, на самой гряз-

ной улице города. Не внушали доверия и соседские дома. С одной стороны глухая стена заброшенного склада, с другой — полуразрушенный барак, а через дорогу и вовсе обгоревшие развалины какого-то особняка. Случайно сюда не забредешь.

— Может, зря мы ребят на постоялом дворе оставили, а? — спросил Терн задумчиво.— Здесь можно короля грохнуть — концов никто не найдет.

— Справимся,— сухо уронил К'ирсан и постучал в окованную бронзой дверь.

Рядом с порогом немедленно зашевелилась куча тряпья. На капитана уставилось чумазое лицо парнишки лет десяти — двенадцати:

— Вы, господин хороший, громче стучите. У старика Маккея дверь такая, что там ни мархуза не слышно,— сообщил оборванец, норовя заглянуть под капюшон к Кайфату.

— Учту.

К'ирсан направил в правую руку толику Силы и бухнул кулаком, да так, что створка заходила ходуном. Мальчишка испуганно ойкнул, торопливо отполз подальше, а капитан вдруг усмехнулся и, на шарив в кошельке пару гильтов, швырнул бродяжке.

Уверенность в себе стала возвращаться к нему даже раньше, чем магия...

Старый Маккей на деле оказался кряжистым мужиком лет пятидесяти с огромными кулачищами и насквозь угловатой рожей. С такой внешностью ему больше подходила роль головореза с большой дороги, а не почтенного ростовщика. Хотя кто знает, чем он занимался в молодости. Во всяком случае парочка его подручных разбойное ремесло точно не бросила. Насколько помнил К'ирсан, такие кривые ножи, как у них, очень любили бандиты в Восточном Кайене.

К новым клиентам Маккей отнесся подозрительно. Все твердил, будто ничем предосудительным в его конторе не занимаются. Дают деньги в рост — тем и живут. Если же господа хотят чего-то купить или, того хуже, продать, пусть они обращаются к Труску-меняле или в ломбард Гурилика. Надо сказать, он был весьма убедителен. К'ирсан уже собрался развернуться и уйти, когда в разговор вступил Терн.

Глядя куда-то поверх головы хозяина, он нейтральным тоном сообщил, что они хотят продать несколько мерных золотых слитков с клеймом гномьего банка. Причем быстро, без огласки. Сказал и поставил на стойку желтый брусок в пол-ладони размером.

Все возражения Маккея как рукой сняло. Глаза загорелись такой алчностью, что, пожелай К'ирсан уйти, его бы уже просто не отпустили.

Для перекупщика сделка и вправду выглядела весьма привлекательно. Золото в слитках повсеместно играло роль финансового резерва, который удобно хранить, а при нужде можно пустить на чеканку монет. В королевских сокровищницах и хранилищах торговых компаний, потайных подвалах в замках дворян и особняках магов звонкие фарлонги часто соседствовали с пирамидами из желтых кирпичиков. Они были стандартом в расчетах, абсолютом, на который равнялись. Потому как слишком уж различались по ценности ходящие в обращении монеты разных стран и эпох. Почти всегда получалось, что горсть монет была гораздо дешевле равного по весу золотого бруска гномьего банка.

И вот теперь столь редкий и ценный товар сам плыл в лапы ушлого дельца. К'ирсан глазом не успел моргнуть, как на прилавке появились весы, счеты, и Маккей принялся что-то увлеченно писать на бумаге. Терн активно пытался спорить, но без особого успеха. Пока им не продемонстрировали финальную сумму. Вот тогда-то Согнар разошелся во всю. Прошелся по родным и близким ростовщика, не обошел стороной привычек и постельных пристрастий. Маккей выслушал его с явным удовольствием, а затем сообщил: «Ну вы же сами пожелали быстро. Скорость имеет свою цену. Зато я гарантирую, что о нашей сделке не узнает никто». И Терн замолчал.

— Даже пяти сотен фарлонгов не получили! — возмутился сержант, когда они покинули контору. — Это ж форменный грабеж.

— Вряд ли другие торгошники дадут больше. Да и опасно светиться с этим золотом. Если пойдут слухи, добром не кончится, — сказал К'ирсан. — Жалко, конечно, но ничего не поделаешь.

— Да если так дальше пойдет, то мы всю добычу по ветру пустим!

— Легко пришло — легко ушло...

— Тьфу! — сплюнул Терн и тут же набросился на гоблина: — А ты чего ржешь?

— А-а-а, странные вы создания — люди. Понапридумываете себе всяких глупостей, а потом голову ломаете. У нас вон в племени никаких таких денег и в помине нет. И ничего, живем ведь как-то.

Согнар собрался разразиться очередной гневной тирадой, когда К'ирсан потребовал тишины. Скачущий где-то по крышам Руал предупреждал о преследователе. От дома ростовщика за ними кто-то шел, старательно прячась в тени. Судя по запахам, неизвестного обуревали сразу два чувства — он одновременно и хотел их догнать, и сильно этого боялся.

Хватило одной мысленной просьбы, чтобы Прыгун вихрем налетел на шпиона. Пара укусов — и из сточной канавы выскочил давешний оборванец. Смертельно испуганный, он бухнулся в ноги к Кайфату и заревел. От такого поворота даже ручной зверек К'ирсана замер и растерянно засвистел.

— Зачем идешь за нами? — спросил Терн, покосившись на приятеля.

— Я предупредить хочу. Вы хорошие, а старый Маккей плохое задумал. Он уже отправил восточку бандитам. В конце улицы вас встретят, ограбят и убьют.

— Ну-ну... Уж с кем с кем, а с нами ничего не случится.— К'ирсан ожидал чего-то подобного — слова бродяжки новостью для него не стали.

Иметь прикормленных головорезов для разборок с особо богатыми клиентами — вполне в духе местных представлений о правильной торговле.

Однако добрые дела требовали награды. Можно было бы сунуть мальчугану еще пару монет и благополучно о нем забыть, но кое-что заставило К'ирсана насторожиться. В ауре парнишки мерцали подозрительно знакомые искры. Если капитан не ошибался, он встретил еще одного потенциального носителя древней магии. Боясь спугнуть удачу, Кайфат взял бродяжку за плечи и развернул лицом к себе.

— Не знаю, чем тебя малец заинтересовал, но у нас гости! — сказал вдруг Терн вполголоса.

К'ирсан зло зашипел и толкнул пацана к гоблину:

— Присмотри за ним.

Сейчас и вправду было не время для праздного любопытства. В конце улицы появились фигуры каких-то оборванцев, да и со спины послышался приближающийся топот. Их брали в классическую «коробочку». Не хватало только арбалетчиков на крышах.

К'ирсан мысленно попросил Руала поискать прячущихся наверху стрелков. Радостный оттого, что может угодить двоному другу, зверек взлетел по стене наверх и змейкой заскользил среди печных труб. Вряд ли в засаде имеются мастера, способные скрыться от чуткого носа Прыгуна, но проверить стоило.

— Четыре... пять... шесть! Впереди шестеро, и сзади кто-то несется, — сообщил Терн с удовольствием. Путешествие на пузыре слишком затянулось, хотелось размяться. Да и гномий умелец из головы не шел, потому сержант жаждал схватки. На всякий случай он задал ставший привычным вопрос: — Как с магией?

— Уже кое на что гожусь, — уклончиво ответил К'ирсан и шагнул в сторону, пропуская свинцовый желудь: один из приближающихся бандитов явно умел обращаться с пращой.

Зачесались руки ответить чем-то вроде пульсара, но пришлось сдержаться. Лишний раз светиться не стоило.

— Повеселимся, помойные выкормыши?! — заорал Терн, обнажая меч и отбивая удар кривого ножа.

В другой руке как по волшебству возник длинный кинжал, которым он тут же отмахнулся от второго оборванца.

На К'ирсана надели сразу трое, да еще в стороне от драки раскручивал кожаный ремень с новым зарядом пращник.

«Дилетанты», — презрительно фыркнул Кайфат, мысленно задавая цель для Руала.

Теперь оставалось позаботиться о доставшейся ему тройце.

Двое вооружены все теми же кривыми ножами, лишь третий ловко крутил над головой посох. Как слышал К'ирсан,

бой на шестах был весьма популярен на островах Змеиного архипелага. Тамашние умельцы знали толк в драке и порой выходили победителями даже из схваток с Мечниками. Интересно, этот такой?

Кайфат сместился вправо и, перехватив руку ближайшего разбойника, подножкой сбил его с ног. Резкий разворот — и зашедший со спины второй почувствовал, как его рука попадает в тиски болевого захвата. Он даже вскрикнуть не успел, когда запястье вдруг хрустнуло и почти сразу хлесткий удар обжег горло. Готов, осталось двое.

Только теперь достав меч, К'ирсан уклонился от выпада владельца посоха и самым кончиком клинка полоснул по шее начавшего подниматься первого бандита. Вот и второго вычеркиваем.

Внезапно по нервам стегануло яростью возбужденного боем Руала, и немедленно страшно закричал пращник. Кайфат, не оглядываясь, поймал взгляд последнего своего противника и свирепо улыбнулся. Тот побледнел, крепче сжал посох, но отступать не стал. Даже успел сделать в сторону К'ирсана еще один шаг, как вдруг захрипел, запнулся и грохнулся на мостовую. За его спиной обнаружился Терн с окровавленным мечом.

— Мне показалось, он был чересчур силен для тебя, — заявил Согнар не без вызова, на что Кайфат лишь фыркнул.

Даже сейчас, не до конца восстановившись после «воскрешения», он владел мечом гораздо лучше приятеля.

— Хозяин! — истошным воплем напомнил о себе Гхол.

К бандитам пришло подкрепление в лице пары подручных старика Маккея. В отличие от своих менее удачливых коллег, они не стали лезть на рожон и связываться с Терном или К'ирсаном. Один насел на гоблина, который без своего копья мог разве что уворачиваться от атак, а вот второй схватил пацана-бродяжку за патлы и теперь поигрывал острием ножа у его шеи. Заложник?! Он что, решил, будто мальчик что-то значит для капитана?! Хотя чего тут думать, негодяй совершенно прав.

Свирепо оскалившись, К'ирсан коршуном метнулся к голворезу, привычно крутанул кистью, и... темно-зеленый жгут плети Нергала отсек руку с ножом. Следующий шаг —

и меч довершил дело. С противником Гхола расправился уже Терн.

— Люблю я с тобой работать, К'ирсан, — сообщил Согнар, вытирая меч. — Как бы там ни было, но в бою ты работаешь как гномий хронометр. Четко, ясно, без лишних движений. Одно загляденье.

Капитан лесть проигнорировал и сел на корточки перед юным бродягой, оставив Терну с гоблином сомнительную честь добивания раненых. На плечо к нему тут же вскарабкался Руал и приветственно заверещал. Кажется, пацан ему понравился.

Мальчика трясло, грязной пятерней он постоянно размазывал по лицу слезы и... стрелял глазами во все стороны, намереваясь сбежать при первой возможности. У К'ирсана возникло подозрение, что тот успел пожалеть о своем вмешательстве в чужую драку.

Только назад время не отмотаешь.

— Скажи, что ты видишь у меня на руке? — спросил Кайфат, сотворив у себя в ладони призрачную конструкцию из различных вариантов руны Ир'рг — символа памяти и концентрации. По идее, человек даже с зачатками Дара хоть что-то, но должен увидеть.

Пацан шмыгнул носом:

— Дяденька, может, я пойду, а?

— Повторяю, что видишь?! Ну?!

Для верности Кайфат встряхнул маленького бродягу, едва не сорвав тот клоч ткани, что заменял ему одежду. Мальчик обреченно вздохнул:

— Огонек. Зеленый. — И вновь заныл: — Отпустили бы вы меня, дяденька. Я ж вам помочь хотел, а тут такое...

— А ну хватит скулить! — прикрикнул К'ирсан и с жаром добавил: — Хочешь стать сильным, богатым и свободным, а? Хочешь начать новую жизнь — без обидных тумачков, затрецинов и зуботычин?

Он оказался прав: в мальчике есть Древняя кровь, и упустить его теперь было верхом расточительности.

— Дяденька...

— А, мархуз с тобой. Еще время на уговоры тратить! — Запас терпения у Кайфата закончился очень скоро. Легкое ка-

сание Силы — и уснувший паренек мягко опустился на брусчатку. Донельзя довольный, К'ирсан взвалил его на плечо и повернулся к удивленным друзьям: — Ну, чего встали? Пацан пойдет с нами.

— Как скажешь, командир, — пожал плечами Терн. — Сначала в пузыре над бумагами корпишь, потом с золотом махи-нции крутишь, теперь вот детей собираешь... Я уже ничему не удивлюсь. После, хм... исцеления понять, что ты задумал, я просто не в состоянии.

Гоблин согласно заворчал и выжидательно уставился на капитана.

К'ирсана это отчего-то страшно развеселило. Когда они достаточно удалились от места боя, он вдруг доверительно наклонился к Терну:

— Хочешь знать, что я задумал?.. Завоевать этот мир, разумеется!

В последний момент Кайфат не выдержал и расхохотался. Впрочем, он постарался, чтобы смех прозвучал достаточно зловеще. И, судя по вытянувшимся лицам Терна и гоблина, у него получилось.

## ГЛАВА 2

Возвращение в Нолд для Олега прошло далеко не так гладко, как хотелось бы. Вырвавшись из рук гномов, он и подумать не мог, что на пути домой окажется столько сложностей. Хотя следовало бы догадаться. Земная история изобиловала схожими примерами, а аналог СМЕРШа существовал и в государстве Истинных магов.

Когда грязный, растрепанный, одетый в драный халат жителя пустыни и с разряженным жезлом в руке Олег ворвался в здание посольства Нолда в Залимаре, его едва не испепелила молниями охрана. Как-то не походил он на возвращающегося домой ученика Академии Магии — больше смахивал на бандита или грабителя. И документы, как назло, все у гномов остались. Потому пришлось почти сутки куковать в камере — ждать ответа из метрополии. Но после затяжной гонки со смертью в затерянном подземном городе

и последующего бегства через пустыню камера с чистой постелью и трехразовым питанием выглядела как лучшая комната в самом дорогом постоялом дворе Семи Башен. Не надо спать вполглаза, вскакивая при каждом шорохе, не надо творить волшебство на пределе сил, не надо убивать врагов без жалости и страха. Можно просто лежать, наслаждаться безопасностью и покоем.

Однако послание из Семи Башен оказалось вовсе не таким, как виделось Олегу. Новый дом встречал его не как сначала потерявшегося, а потом чудесным образом нашедшегося сына, а как опасного преступника, едва ли не врага государства. Сам ответа он, конечно, не видел, но фраза «задержать и незамедлительно доставить под охраной в Нолд» там точно присутствовала.

Впервые в жизни его заковали в заговоренные цепи. На шее защелкнули пластину ошейника, на руки и ноги надели кандалы. Он даже шагал с трудом, а к нему еще двух мордovorотов из охраны посольства приставили. В таком виде, полный мрачных предчувствий, он и вступил на палубу курьерского пузыря. Мысль сопротивляться даже не приходила в голову. Происходящее казалось настолько непонятным и страшным, что руки сами опускались. Олег пытался задавать вопросы охранникам, но те лишь пожимали плечами и старательно отворачивались.

В Семи Башнях прямо в порту его впахнули в карету без окон и куда-то долго везли, а когда выпустили наружу, то сразу же накинули на голову плотный мешок. Олег лишь слева от себя краем глаза успел ухватить невысокую статую грифона, но последние лет десять они никак не выходили из моды: такие скульптуры стояли почти у каждого дома. Понять, где он оказался, не было никакой возможности. Ясно, что в секретной тюрьме, но вот кому она принадлежала — никаких догадок. Охранители, Наказующие или даже Ищущие — власти хватало у каждой из служб.

К этому моменту терпение бывшего землянина лопнуло, и он возмутился грубым обращением. Вместо ответа его немедленно ужалили в поясницу слабой молнией. Пока предупреждая, но не оставляя никаких сомнений: начни он бунтовать — и будет гораздо хуже. Пришлось поглубже запрятать

злость и молча переставлять ноги. В конце концов его завели в какой-то подвал, сорвали с головы мешок и втокнули в камеру.

Добро пожаловать домой, студент!

Условия на новом месте заключения оказались много хуже, чем в посольстве. Грязная камера, соломенный матрас на полу, вонь из выгребной ямы в дальнем углу — идеальная обстановка, чтобы сделать гордого мага более сговорчивым на допросах.

Немедленно возник порыв заорать что-то вроде: «Кто вы такие?! Какого мархуза меня сюда засунули? Я старший ученик мага третьего ранга льера Айрунга. Сообщите льеру Бримсу!» Но Олег подавил столь дурацкое желание. Лучше просто ждать и сохранять спокойствие. Рано или поздно, но ситуация разрешится. С этими мыслями он плюхнулся на матрас и отвернулся к стене.

За ним пришли через несколько часов, когда он успел немного расслабиться и задремать. В камеру ворвались сразу человек шесть, его одним махом вздернули на ноги и поволокли по темному, пахнущему сыростью и страхом коридору.

Идти пришлось не так долго. Через несколько поворотов его втокнули в просторную комнату с забраным решеткой окном под самым потолком, обшарпанным столом с приставленным креслом и отдельно стоящим табуретом. На него-то Олега и усадили, закрепив цепи в специальных замках на полу. После чего охранники вышли, оставив его наедине с неприметным человечком в сером мундире без знаков различия, но с ярко-алым хрустальным обручем на висках. Сухо улыбнувшись, незнакомец сел за стол и хмуро уставился на Олега:

— Меня зовут господин Ченит. Я исследователь. Чтобы сразу избавить от иллюзий, позвольте кое-что вам продемонстрировать...

Щелок пальцами — и тело землянина выгнуло дугой. Ему показалось, что через него прошел разряд тока в мархуз знает сколько вольт. В глазах потемнело, но сознания он не потерял. Даже с табурета не свалился, хотя здесь больше заслуга цепей. Удержали.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### 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, заметил аналогию со сказочными вартагами). Кроме того, к югу от Грольда располагается величественный и таинственный остров Нолд — обитель Истинных магов.

Теперь перечислим океаны. На севере Грольд, Горх и Сардуор омываются Льдыстым океаном, заполненным гигантскими глыбами белоснежного льда, 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 друг другу 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 Гардона. 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 попрании 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 вели-

кий 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 роды периодически поднимают восстания против тирана, но жуткая магия королевского рода не оставляет никаких шансов борцам за свободу.

Землепашество развито слабее, чем в Гарташе, но 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 Совет 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 жалование 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 навроде повсеместного внедрения языка торн, и многое другое. На этом со странами Объединенного Протектората мы закончим и перейдем к прочим государствам.

На Грольде между Зелодом и Гарташем располагается страна под названием Скарт. Рядовое, малопримечательное государство, старающееся придерживаться жесточайшего нейтралитета. 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 сих 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 лишь мои догадки.

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

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

Раз уж мы завели речь о нелюдских расах, то следует упо-

мянуть 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 его императорами к цели пусть и длинным, но чрезвычайно спокойным путем. Богатейшая страна, в которой выращиваются лучшие специи 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 цепляться за язык прежних времен, но силы Протектората с этим успешно борются. Гральг постепенно вытесняется торном, и остается надеяться, что вскоре этот процесс завершится.

К Сардуору применены жесточайшие санкции на ввоз разнообразных товаров. Преимущественно это все, что связано с магией и оружием. Вывозятся с Сардуора различные деликатесы 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, не достижимых 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:

1. Щит
2. Жезл
3. Сжатый кулак
4. Кристалл
5. Ветвистая молния
6. Когтистая рука
7. Линза Силы
8. Взгляд Мертвого
9. Переплетенные рога
10. Чистая поверхность

## КЛАНЫ СВЕТЛЫХ ЭЛЬФОВ

1. Литаль, Голос Света — сильны в дипломатии. Герб — серебряный цветок.
2. Рьярхиен, Страж Ночи — хорошие воины. Герб — перевернутая капля лилового цвета, похожая на клык.
3. Эль'туарен, Искатели Врат — известны своими магами. Герб — голубой глаз в обрамлении из черного серебра.
4. Чинталион, Щит Заката — хорошие воины. Герб — зеленая змейка.
5. Фек'яр, Вестники Тени — маги-убийцы. Герб — кроваво-красная жаба с черными глазами.
6. Ориэльта, Зеркало Жизни — сильны в дипломатии. Герб — золотая чаша или кубок.
7. Гуарр'еррит, Ловцы Ветра — один из двух уцелевших за тысячелетия стихийных кланов. Посвящены Воздуху. Герб — три пера из металла.
8. Тес'симир, 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-я 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 Двуликий 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, поэтому 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

**Арамзан** — реликтовое растение. По легендам, способно предупреждать окружающих о приближении смерти.

**Аура** — магическое излучение физических объектов на эфирный план бытия.

**Болезнь Магов** — заболевание, традиционно поражающее долгожителей-магов, хотя бывают и исключения. Со временем чародей начинает терять интерес к жизни, замыкается в себе и быстро угасает. По мнению исследователей, данный недуг имеет как психические корни (не все способны вынести груз прожитых лет), так и магические (потеря Дара).

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

**Вартаги** (*др.-кайен.*) — владыки. Мифические хозяева Торна. По немногим сохранившимся обрывкам мифов о них сложилось представление как о чудовищно жестоких и мо-

гущественных существах. Облик — неизвестен. На сегодняшний период не найдено никаких материальных подтверждений их существования. Объект пристальнейшего изучения льера Птоломея.

**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.

**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 сдаться победителям. Результаты войны определили сегодняшнее мироустройство. Больше всех выиграли Истинные маги, получившие в свое владение остров Нолд.

**Гарлун** — трава, дым которой содержит специфический наркотик. Слабая его концентрация используется мастерами большинства фехтовальных школ. Принимаемый по специальной схеме с использованием влияния особых магических артефактов и постоянных воинских упражнений, этот наркотик вызывает направленные мутации некоторых внутренних органов, что приводит к появлению самых различных паранормальных способностей. Использование этого наркотика с иными целями ведет к привыканию и деградации мозга. Применение вне фехтовальных школ строго запрещено. Объект торговли с племенами Лихоземья, где гарлун и произрастает.

**Гвонки** — название людских племен Лихоземья прочими дикарскими племенами. Эти так называемые люди схожи с цивилизованным человеком только внешним обликом. Душа же у них звериная, что и объясняет совершенно дикий образ жизни и жестокие законы этих несчастных. Единственное, что не позволяет цивилизованным народам железной пятой раздавить дикарей, это место их проживания —

Лихоземье. Некоторые племена промышляют работоторговлей, и они единственные, кто обладает секретом создания кордов.

**Гральг** — язык, получивший распространение в Сардуоре. Сегодня сохранился в основном только на севере Сардуора, но и там постепенно изживается благодаря миссионерской деятельности Объединенного Протектората. Произошел от мертвого новокайенского языка — языка Закатной империи. Официальные документы на гральге считаются недействительными, если не содержат перевода на торн. Гральг продолжается 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 Междурия. Информацией о существовании живых обладателей этого ранга люди не владеют. Предположительно соответствует гигантскому магическому потенциалу. Сила воздействия на реальность колеблется от 100 до 131 балла по стасорокачетырёхбалльной шкале Птоломея.

**Дьерк** — сложная игра с использованием колоды из тридцати карт и пяти игральных 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: Сардуоре и Горхе, на два остальных оказывала сильнейшее влияние. По легендам, Нолд, остров Истинных, создан магами этой империи (*информация только для слушателей Академии Общей Магии*). Сохранились предания о неизвестных расах, являющихся союзниками этого государства. Воевала с неизвестными расами, в столкновениях с которыми и был разрушен пятый материк (факт существования этого мате-

рика 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 договоры 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 Птолемея). Достигшие небывалых высот в обучении магии, они обладают неограниченной продолжительностью жизни.

**Кайенский язык** — в его низшей форме — основной язык Закатной империи в период ее расцвета. Древняя его форма являлась тайным языком высшей знати или магов (что

было, в принципе, одним и тем же). До нынешних времен дошли только транскрипции нескольких 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 Междурия 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 Междурии. 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. Вышние мастера никерры уже не являются людьми в прямом смысле этого слова, как не вполне являются ими маги. Пота-

енный 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 наклонности или родство со Стихиями. Прошедший через Слияние маг способен на более мощные магические действия в сфере влияния родственной ему Стихии. Срок прохождения обряда ограничен периодом становления Силы мага. Неопытный или незрелый маг может потерять контроль над своим Даром и развоплотиться.

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

**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 Власти 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. про-

пал без вести во время Вероятностного Шторма Птоломея. Его главный научный труд так и не был окончен. 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.

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

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

**Рептохорсы** — название древней расы ящероконей, соперников рептохов.

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

**Рыкач** — 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 собратья 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 Архимагом. 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.

**Тассов камень** — янтарь.

**Тирры** — верховые ящеры. Зародились в Запретных землях, но позже распространились на весь Торн 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 сан-

тиметров, 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 *др.-кайен. 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 противознательным 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 всегда, 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 сажень) ростом, густой длинной шерстью и потрясающей выносливостью. Питаются клубнями степной колючки. Больше всего похожи на высоких шестилапых медведей с мор-

дами бегемотов (бегемот — земноводное животное с берегов реки Заарань, что в стране Хань).

**Шуша** — скальная крыса — мелкий крысopodobный зверек с клыками, выпирающими из-под верхней губы (вроде кабана), 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. МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ ДОМ ПОСТРОИМ. . . . .	20
Часть вторая. ВПЕРЕД, К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ! . . . . .	192
<i>Эпилог</i> . . . . .	407
<i>Приложения</i>	
I. Краткий справочник по географии, истории, странам и народам Торна, написанный смиренным Зарром Пильмским.... . . . .	418
II. Словарь наиболее употребимых терминов, выпущенный в год 2127 от П. С.... . . . .	430