

НОДА



Никита Осколков
Ирина Исаева

16+

Никита Дмитриевич Осколков

Нода – сотворение новой планеты

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=56566723

SelfPub; 2020

Аннотация

Добро пожаловать в мир мастеров, где все создают произведения искусства и совершенные устройства, тренируют разум и тело, творят вместе и воюют друг с другом. В этом сборнике вы прогуляетесь по континентам Ноды и узнаете, до чего доводят возможности, ограниченные только фантазией, какой взрывчаткой начинены пирожки для бабушки, чего хочет зелёный огр во цвете лет, зачем пауку чулки, как приятно провести время в страданиях и служить, не подчиняясь никому. Все иллюстрации к рассказам – это линогравюры Ирины Исаевой, напечатанные вручную специально для книги.

Содержание

Сотворение новой планеты	4
Северный Луч	11
Южные Лучи	15
Восточный Луч	23
Западный Луч	31
Град	45
Операция Роткэпхен	58
Конец ознакомительного фрагмента.	62

Сотворение новой планеты



Звездочёты называли эту планету Нода, сокращённо от

«Новая звезда», однако многочисленные её народы придумывали и свои более интересные имена. Звероморфы верили, что живут на Спящей Лисе, которая может в любой момент проснуться, и тогда наступит конец света. Существа ночи всерьёз думали, что плывут в бескрайнее ничто на отрубленной голове древнего бога, имя которого запрещалось произносить. Люди предполагали, что их дом – это один Камень из великого Небесного потока. А элементали ничего не думали и не предполагали – они точно знали, что сами сотворили эту планету миллионы лет назад, когда ещё парили свободными духами в первобытном хаосе. В начале времён элементали огня создали вечно пылающее ядро планеты и населили его духами пламени, Пиросами, которые могли принимать любую форму, какую хотели.



Они ловили образы других существ, витавшие в едином потоке мыслей, и превращались то в людей, то в животных с разных планет. Но не было им покоя, так как стоило им остановиться на одном облике, как тут же они переходили в другой. Тогда пришли на помощь элементали земли, и облекли они пылающее ядро в твердь. Тогда часть Пиросов вышла на поверхность. Огонь зажёг лежавшую землю, и родились Терросы. Они уже могли выбрать понравившуюся форму и принять её навсегда. Оставшиеся же рядом с ядром Пиросы и поныне живут там, сменяя образы столь же быстро, как пламя костра. К сожалению, и Терросы недолго радовались своим образам, ибо те оказались очень хрупкими. Стоило им упасть или удариться, как раскаленный камень рассыпался на тысячу осколков. Загрустили тогда Терросы, прикоснуться друг к другу боялись, чтобы не навредить своим близким. Пришли им тогда на помощь элементали воды. Они облекли твердь в волны мирового океана. Вода слилась с землей, образуя глину, а вулканы, несущие жар из недр, обожгли её, сделав крепкой и выносливой. Так родились Гидросы. Долго плавали они счастливые в пучинах морей и океанов. Не дремали и заключенные у ядра планеты Пиросы. Когда им вконец надоело, что у них над головами кто-то плещется, они стали изо всех сил биться в твердь. Земля подалась вверх, и на Ноде появился главный материк в форме звезды, а за ним

острова и горы. Гидросы ничего не подозревали и внезапно для себя оказались высоко над поверхностью воды посреди суши, на скалах и в ущельях. Обожжённая глина уже не желала менять форму, и лежали они беспомощные, не зная, как им быть. Их горестные стоны слышали элементарии воздуха, и послали они на планету ветер. Он окутал океан, землю и горы, добрался до высоких вершин и проник в самые глубокие пещеры. Ветер дул, и под его невидимыми пальцами меняли форму Гидросы, сбрасывая лишнюю глину и обретая новые конечности, чтобы двигаться по земле. Те, кто лежал на бескрайних полях, стали четвероногими и шестилапыми, копытными и извивающимися. Так родились народы Земли. Кусочки глины падали в землю, и из них прорастала трава и кусты, начали бегать и ползать жуки и пауки. Те же, кто не захотел покидать насиженное место, стали грибами и деревьями, и до сих пор растут в глубине непроходимых лесов среди своих детей. Гидросы, попавшие высоко в горы, стали крылатыми и парили в небесах над скалами и ущельями, где были когда-то заключены. Так на свет появились народы Воздуха. Гидросы, оставшиеся в океанах и морях, продолжили строить свои царства в пучинах.



Постепенно они превратились в народы Воды. Мятежные Пиросы отказались жить в общей первобытной гармонии, но многим из них порядком надоело существовать вокруг ядра, и заселили огненные духи одну часть материка, сплошь усеянную вулканами, где могли выжить только они и Терросы. Так сформировались народы Огня. Когда же элементали убедились, что все обитатели Ноды нашли своё место на планете, они послали своих детей, Энергии, чтобы те следили за жизнью в воде, в огне, на суше и в воздухе. С тех пор жители планеты, изучающие и пользующиеся силами Грави, Эле, Трени и Сопро стали называться народами Энергии.

Северный Луч



После очередного великого сдвига тектонических плит

древний континент распался на части, и все обитатели Ноды стали жить на пяти материках и островах, расходившихся лучами от центрального Града.

На Северном Луче проживали народы Воды. К ним относились не только обитатели океанов и морей, но и телепаты, ясновидящие, говорящие с духами, вампиры, некроманты, пробуждённые и неупокоенные всех мастей. Смерть здесь воспринимали как переход на следующий уровень бытия. И сюда же приезжали все желающие уточнить, кому оставил наследство их покойный дядюшка. Народы Воды легко обучались спиритизму, потому что души всех существ Ноды исходили из мирового океана и растворялись в нем после смерти тел.



Когда кто-нибудь умирал, он оставлял за собой призрак, определенную структуру воды, витавшую в воздухе. Спиритисты могли общаться с духами, потому что ограничено управляли мировым океаном вокруг себя. Для сравнения, заклинатели воды напрямую воздействовали на общий поток уже слившихся воедино душ, поэтому никого из ушедших не призывали. Некроманты, в свою очередь, успевали прикрепить призрак обратно к телу, если он ещё слонялся неподалеку, или вселяли в труп любой другой дух. Вампиры выпивали души других существ вместе с кровью, продлевая своё существование. Все неуспокоенные и темные лорды даже после смерти удерживали структуру духа в теле силой воли, не желая терять себя и сливаться с общим потоком жизни. Случались и полные перерождения. В этом случае душа настолько сильно верила в себя, что мировой океан не мог растворить её, и она переходила в новое тело, не изменившись. Так по воле судьбы или ситуации великий маг родился вновь котёнком из соседнего двора или вылуплялся из свиного яйца на чердаке собственного дома. Такие счастливики всеми правдами и неправдами старались попасть на Южные Лучи, где их могли научить мастерству звероморфизма, или попросту превращений.

Южные Лучи

На Южных Лучах, распадающихся на острова, жили народы Земли и Воздуха – звероморфы. В других мирах они были известны как оборотни, кентавры, наги, гарпии, пегасы или утконосы. Здесь процветала гармония с природой и естественный отбор. Бесчисленные существа соревновались в приспособляемости, постоянно эволюционируя в новые формы. Всё жило, цвело и радовалось жизни, питаясь друг другом и неосмотрительными туристами. Технологий здесь не было места, все они очень быстро приходили в негодность, так как в механизмах тут же селились грибы и мхи, фильтры забивала пыльца, а металл сминали молодые ростки.



Поэтому все ученые Южных островов так или иначе занимались биологическими разработками – улучшали организмы. К мастерам звероморфизма обращались все, кто хотел изменить свой внешний облик, внутреннее строение, приобрести новые способности или всё сразу. Однако превращения не всегда проходили так, как мечтали клиенты, и по островам бродили толпы весьма озабоченных своим состоянием химер. По холмам высоко прыгали тощие путешественники, желавшие с каждым шагом перемещаться на сотню миль. В лесах, осторожно тыкая палкой перед собой, ходили обладатели всевидящего ока, способного рассмотреть даже частицы воздуха. Глубоко в горах блуждали хитрецы, захотевшие проходить сквозь стены. Крылатые лягушки и ходячие деревья давно уже стали привычной фауной и флорой островов. Звероморфы, пережившие превращения, часто оставались на Южных Лучах. В результате, они тоже боролись за еду и ресурсы на территориях, где опасаться приходилось всего. Поэтому организмы на Южных Лучах учились жить сразу в нескольких измерениях пространства и времени. Иногда попадались истинные шедевры биологического развития, например, вероятностные барсы. Эти существа заручились поддержкой самого Случая, чтобы повысить свои шансы на выживание. В любой ситуации, когда за спиной случайного путника, вероятно, мог оказаться барс, он

там обязательно оказывался. Дальше всё зависело от того, насколько сытый в тот момент был барс.

Тут же жили лучшие лекари на планете, знавшие, как вылечить практически все болезни любых обитателей Ноды. Virtuозы медицины могли даже на время превращаться в копии пациентов и перенимать их ощущения, точно определяя источник боли. Путешественникам нужно было только пересечь леса, горы, степи и пустыни, а также спастись от их обитателей, чтобы стать счастливыми и здоровыми долгожителями до конца дней своих.

Многие существа Южных Лучей обладали потенциалом к превращениям, но у всех способности развивались по-разному. Большинство могли на время перенять черты других существ – отрастить когти, присоски, жабры или покрыться густым мехом суровой зимой. Звероморфы, умевшие полностью превращаться в разных существ в зависимости от ситуации, относились к самым развитым созданиям Южных Лучей. Сами превращения делились на несколько стадий. Возьмем для примера девушку-лису. На первой стадии у неё появлялись острые мохнатые уши, пушистый рыжий хвост и острые когти. На второй стадии она превращалась в огромную лису размером с человека. Недостаточно умелые оборотни часто и надолго застревали в подобных образах, поэтому широко распространились легенды о священных животных, ведущих себя как люди. Если же девушка развивала мастерство звероморфизма, то превращалась в лису обыч-

ного размера, но такую же тяжёлую, как человек. Многие воины, достигшие этой стадии, оборачивались грозными хищниками в бою, быстро сбивали с ног и загрызали своих противников. До следующих стадий превращения добирались немногие. Если та самая девушка обладала талантом к изменению своей сути или достаточно долго изучала техники звероморфизма и тренировалась, то она могла перекинуться в несколько обычных лис. Вес её человеческого тела перераспределялся между животными. Все лисы могли общаться между собой мысленно на расстоянии и обмениваться воспоминаниями. Если же одна из них калечилась или умирала, то девушка превращалась обратно с тяжёлой травмой или в меньшем теле в зависимости от её мастерства.



Последней стадии превращения достигали только определенные существа. Например, дракон мог превратиться в человека нормального веса, рассеивая оставшуюся материю тела в воздухе. В результате он свободно управлял любым пространством вокруг себя. Многие думали, что драконы в те

ле людей умеют перемещать и изменять вещи силой мысли, но на самом деле они просто пользовались своим огромным телом незримо для остальных. Для них не составляло проблемы и превратить часть себя во внешне неживой объект. Огнедышащие гиганты шутики ради могли заявиться на рыцарский турнир в образе неизвестного воина в полном доспехе и на боевом коне. При этом не только жеребец, но и всё обмундирование, щит и меч являлись частью дракона. Победив всех противников в не слишком честном бою, чешуйчатый красавец всячески очаровывал местную молодую княжну и увозил её в свой замок на холме. Иногда и замок и сам холм тоже оказывались частью дракона. Соглашалась ли княжна? Бывало, что не сразу, но у древних ящеров были тысячи лет, чтобы обучиться искусству ухаживания, чего не скажешь о людских кавалерах. Те и не особенно пытались изучить тонкую женскую сущность, объясняя успех драконов только их происхождением от легендарного Змия-искусателя.

Как правило, каждый звероморф обладал одним альтернативным образом. Однако появлялись и те, кто мог превращаться в разных существ. Такие звероморфы лучше всех управляли своим телом и возможностями, но рисковали запутаться в образах и остаться химерами. Существовала и другая опасность – легендарные мастера превращений возвращались к проблеме древних Пиросов. Они так часто меняли свой облик, что не могли задержаться на чем-то одном.

Естественно это сильно мешало в общении с окружающими, зато им легко удавалось уйти от любой опасности. Да и жили они практически вечно, так как частая смена образов не давала клеткам стареть. Если же кто-то из них желал обуздать свою изменчивость, то отправлялись они в огненные земли Восточного Луча.

Восточный Луч



Восточный Луч занимали народы Огня – прямые потом-

ки древних Пиросов. Вечно горевшие вулканы образовывали центр континента. В их жерлах и плавали постоянно менявшиеся огненные существа. Время от времени им надоело общество друг друга, и тогда они с рыком и ревом вырывались наружу, растекались повсюду, сжигая всё, к чему прикасались. Когда их пыл угасал, они застывали, постепенно превращаясь в лавовых Терросов. Эти каменные существа уже отличались от своих далеких предков. Горячая лава продолжала течь под твердым покровом, позволяя им быстро и свободно двигаться по земле. Они уже не боялись расколоться на части и восхищались тем, что могут удерживать одну форму тела. Однако древнее стремление к изменениям не давало им покоя, и они начинали экспериментировать с пространством вокруг себя. С огненной страстью лепили мастера скульптуры из остывающей лавы и возводили гигантские дворцы, выжигали узоры и выплавляли драгоценности.

Драконы тоже тут обитали, но только красные и чёрные, любящие греться в горячих источниках. Поодаль от вулканов располагалась термальная долина, куда и стремились все теплолюбивые чешуйчатые. В обмен на редкие материалы, новые техники и строительные схемы с других континентов лавовые Терросы возводили драконам огромные бани, где те и сами парились, и приглашали посетителей. Жители других континентов часто ошибочно называли заведения ящеров «эльфийскими купальнями» или «гномьими ваннами». Причиной тому была способность драконов перевоплощать-

ся. Как и на Южных Лучах, местные ящеры умели менять форму и перераспределять материю своего тела в пространстве. Поэтому гостей драконьих бань встречала толпа маленьких существ, коренастых и остроухих. Работники купален носили одинаковые свободные наряды и выглядели если не как близнецы, то как очень похожие друг на друга братья и сёстры. К удивлению посетителей, они всегда знали обо всех событиях в огромном заведении и действовали так слаженно, будто читали мысли друг друга и окружающих. Благодаря этой маленькой хитрости драконьи бани быстро прославились идеальным обслуживанием, и к чешуйчатым предпринимателям хлынул поток золота, на котором так приятно лежать, погрузившись в горячие минеральные воды.

Народы Огня стали известны как лучшие архитекторы, скульпторы, кузнецы, гончары и ювелиры. Они знали толк в хорошем пламени. Все ценители острых клинков, чудотворных глиняных кубков и магических колец съезжались к ним за артефактами. Лавовые Терросы засыпали только один раз в году, зато на целый месяц, когда зима, наконец, добиралась и до их жаркого континента. В остальное время они беспрерывно творили, создавали новые шедевры, улучшали свои техники или изобретали инновационные приемы и стили. Мастера создали гильдии по видам творчества и бессчетное количество школ и творческих групп для каждого художественного направления. Между ними постоянно вспыхивали горячие споры, переходившие в открытые конфликты.

В результате Восточный Луч прославился творческими войнами – классицисты били модернистов, а реалисты шли крестовым походом на абстракционистов. Только на этом континенте могли казнить за плохой художественный вкус. Причем народы Огня никогда не убивали – они слишком привыкли к своей собственной неуязвимости, чтобы пытаться уничтожить кого-либо полностью. Творцы захватывали врагов в плен и делали их частью своих новых композиций или заставляли отрабатывать в мастерских. Для уроженцев других континентов эта служба легко превращалась в адские муки, потому что мастера всегда рассчитывали нагрузку по своим силам.



Большое распространение здесь получил высокохудожественный вандализм. Новые авторы тайно прокрадывались в строения соперников и устанавливали там свои статуи или украшали стены новыми барельефами и фресками, пока хозяева зданий были где-нибудь на выставках или собраниях

гильдий.

Лавовые Терросы жили очень долго. Молодые творцы уважали древних опытных мастеров и слегка их побаивались. Слишком жива была история о юном скульпторе Фите, насмежавшемся над работами старого Дютча. Только недавно окаменевший Террос любил тайком переделать статуи мастера, лепившего дивных птиц. Пробирался в дом Дютча и добавлял журавлям рога, а соловьям рыбы хвосты. Надоело Дютчу это терпеть, и приготовил он для мальчика ловушку. Слепил ещё одну статую, объявил во всеуслышание, что это будет его лучший шедевр, и попросил своих учеников поставить чугунный шкаф с новым творением в центральной галерее для торжественного открытия на следующий день. Подмастерья тяжёлый чугунный шкаф в галерею снесли, на видное место поставили и зал Дютча красными цепями оградили, чтобы помещение к торжеству готовить. Законопослушные Терросы вокруг ходили, с интересом смотрели, но через ограждения не ступали. Дютча же нигде не видели, мастер со вчерашнего дня будто в лаву канул. Тут двери в галерею распахнулись, и вошёл молодой Фит, гордый собой как королевский пингвин. Осмотрел он помещение, увидел красные цепи и сразу к ним направился. Громко разглагольствовал юнец, что сейчас всем покажет, какой у Дютча шедевр, и где его исправить нужно. Отбросил он цепи, подошёл к шкафу и нагло раскрыл дверцы. Смотрит Фит, глазам своим не веря, а из чугунной темноты взирает на него Дютч и улыбается

очень недобро. Тут подмастерья, посмеиваясь, вышли, двери в зал заперли и удалились. Только посетители и слышали, что крики страшные и вопли Фита о помощи. Наутро, когда зал открыли, и все вошли, чтобы увидеть главное творение Дютча, их взору предстал прекрасный каменный пингвин. Мастер воплотил в птице весь свой талант – статуя выглядела будто живая, а узоры на ней вились и переплетались, образуя новые рисунки. А когда все собрались вокруг каменного пингвина, он внезапно повернул голову и печально вздохнул! Оказалось, перед зрителями стоял молодой Фит в новом виде. Дютч поймал его на горячем и наказал, как посчитал нужным. Если юный мастер переделывал работы соперника, то старый скульптор смял и заново вылепил наглеца в более подходящей ему форме. С тех пор прошло немало сотен лет. Дютч уже ушёл на берег – так поступали старые Терросы. Когда их жизненный путь подходил к концу, они отправлялись к морю, усаживались там и размышляли. Постепенно лавовые гиганты совсем остывали и превращались в скалы, окружавшие всё побережье. А Фит так и ходит пингвином, но уехал на Западный Луч, где преподает скульптуру и архитектуру.



Западный Луч

Западный Луч заселили народы Энергии – люди, которые управляли физическими процессами и проверяли законы природы на прочность. Обитатели континента не обладали магическими способностями – элементали стихий никогда не селились здесь, поэтому атмосфера не пропиталась их силой. Зато тут на заре времён от души повеселились Энергии. В обширных степях и пустынях, в густых лесах и у высоких гор неосторожный путник мог легко наткнуться на многочисленные физические аномалии. Гравитация то вдавливала гуляк в землю, то подбрасывала их в небо. По некоторым полянам грибки скользили быстрее, чем по замёрзшему озеру. Говорили, если прыгнуть с утёса в пруд Батут у горной гряды Желе, то вылетишь из него на берег совсем сухим. А стоит осторожно зачерпнуть – вода как вода, хоть пей, хоть облей кого-нибудь. В некоторые места жители предпочитали не заходить вообще, зная, что там находится. Все обходили стороной долину Огненной воды. Там привычная всем жидкость загоралась ярким пламенем, стоило её только немного подогреть. Оставленная на солнце фляга с водой становилась бомбой с часовым механизмом. Поэтому в долине жили только толстокожие рептилии и мясистые колючие растения, вечно прохладные изнутри. Однако и они могли повысить температуру тела выше взрывоопасной, ко-

гда понимали, что не могут избежать угрозы иным способом. Тогда колючки начинали стреляться шипами, а ящерицы поражали врагов острой чешуей.



Несмотря на все опасности, в места, где земля могла в буквальном смысле уйти из-под ног, стремились многие ученые и авантюристы. В аномальных зонах образовывались ценнейшие кристаллы – они вбирали в себя окружающую избыточную энергию и позволяли носителю использовать её в обычной среде. С помощью Изменителей, не владевшие магией люди могли поднимать целые скалы, летать, не гореть в огне и не тонуть в воде. Ускорители же извлекали носителя из привычного хода времени, и он мог за сутки сделать недельную работу или славно отдохнуть шесть дней за двадцать четыре часа. Все известные камни действовали на ограниченном пространстве – их удобно было ставить в комнате или доме, чтобы случайные прохожие не попадали в зону аномалии. Для управления кристаллами создавали специальные механизмы – без них эффект мог оказаться крайне непредсказуемым. Возможности камней разнились, причём чёткой закономерности вычислить так и не удавалось. Кристалл, подходящий для скромного кольца, мог обладать мощностью, которую ожидаешь от неподъёмного булыжника. Анализ состава тоже ничего определенного не давал. Учёные сошлись во мнении, что энергии селились там, где им хотелось, а на жильё у каждого свои предпочтения.

Как бы ни были притягательны кристаллы, а добыча их оставалась делом крайне опасным и непредсказуемым. Ано-

малии пробивали любую защиту, а только по ним искатели и могли определить местоположение энергетических камней. Чтобы выжить в настолько суровой окружающей среде, люди развивали все технологии, какие могли выдумать. Когда после проверки на прочность законы природы раскалывали очередного учёного, на свет появлялись новые изобретения, и жизнь становилась если не легче, то интереснее. Люди использовали энергию пара, заводные механизмы и электричество. Добыча полезных ископаемых сильно осложнялась тем, что ископаемые далеко не всегда желали оказаться добытыми. Богатый драгоценной рудой пласт вполне мог проснуться, пережевать и проглотить тех, кто в нём копался. Составляющие землю древние Терросы не поощряли излишний шум и возню. Всё, что удавалось достать, люди использовали максимально эффективно.



Технологии жителей Западного Луча достигли таких высот, что устройства превратились в разумных существ и отвоевали себе собственную территорию. Построенный ими механический город славился на всю планету инструментами и оружием. Даже некоторые звероморфы с южных островов селились в нём, решив пойти по пути искусственного усовершенствования тела. Всех механических существ называли зверомехами, потому что они выглядели как самые различные животные. Искусственные тела полностью состояли из металлов, тканей и стекла, а мозгом служили энергетические кристаллы, которые обрабатывали любые виды информации. За это ученые прозвали их Думателями.

Управлял всеми механическими существами, да и континентом в целом Кайзер – великий учёный и обладатель несметного количества кристаллов. По слухам, он жил уже не одно столетие, постоянно пользуясь Ускорителями, чтобы существовать вне времени. Говорили, что он и создал первого зверомеха. Когда его коллега по разработкам, Франц, угодил в аварию и впал в кому, Кайзер решил скопировать его мозг в Думатель. До этого им вместе уже удалось записать на один камень разум грызуна – по лаборатории до сих пор, звонко цокая лапками, бегала стальная крыса. Её пушистый образец остался жив и не проявлял никаких признаков аномального поведения. Тем более, Франц слишком

многое знал и умел, и не имел права самоустраниться из-за какой-то там аварии. Кайзер подобрал один из самых мощных камней, вставил его в андроида и подключил к нему коллегу. Несколько месяцев без перерыва продолжалась передача данных. Между собой врачи говорили даже, что пациент сам не желает просыпаться, чтобы не прерывать процесс. Когда через полгода запись завершилась, андроида перевезли в тестовую мягкую комнату для пробуждения. Кристалл засиял, и механический человек начал метаться по всей комнате, ударяясь о стены. Кайзер спокойно наблюдал, ожидая, пока коллега разберётся, как управлять новым телом. На кристалл заранее записали основные алгоритмы движений, а информация от всех датчиков поступала непрерывно. Наконец андроид перестал метаться и замер. Он осторожно поднял руку и пошевелил ей перед собой. Любое искусство в механическом городе должно было поддерживать технологии, делать их привлекательными. Поэтому рука оказалась очень изящной, её украшал тончайший узор из микроскопических датчиков. Андроид подвигал пальцами перед глазами-камерами и медленно кивнул – учёный заново ожил.



Механический Франц быстро научился управлять конечностями и ходить, хорошо видел и слышал, но не мог говорить. На андроиде стояла стандартная система динамиков для воспроизведения звуков. Человеческий разум Франца не был приспособлен к прямой передаче мыслей на оборудование. Поэтому первый механический человек в первую очередь построил себе в руку переговорный аппарат с клавиатурой. Все введенные сообщения передавались на динамики и озвучивались генератором голоса. Механический Франц вёл дневник, описывая все трудности адаптации в новом теле. Его постоянно мучили фантомные ощущения. Андроид работал от заряжаемых аккумуляторов, но Франц страдал от голода и жажды. Он разработал двигатель, работающий на биологическом сырье, и поставил водяное охлаждение, чтобы имитировать пищеварительную систему. К его удивлению, это помогло. Кристалл-думатель подключался к любому новому оборудованию в теле андроида и подстраивал его под общую систему. Механический Франц постоянно улучшал себя, упиваясь новыми ощущениями, и изменялся как снаружи, так и изнутри. Когда коллега Кайзера, наконец, вышел из комы и встретился со своей копией, он не поверил, что андроидом управляет его же разум, настолько разительно они отличались. Профессор всегда находил общество механизмов и документов куда приятнее человеческого. Он тихо

творил в своей лаборатории, разговаривая только с коллегами по отделу. Андроид же осознал, что в новом теле может быть каким угодно, за несколько ночей изучил манеры самых разнообразных человеческих групп и стал часто появляться в обществе, красуясь стильной обшивкой от мастеров дизайна. Профессора шокировало, что к механическому Францу регулярно приходили его молодые поклонницы. Андроид привлекал самых разных девушек – от светских львиц до рок-певиц. Стороннему наблюдателю могло показаться, что в одном теле живут несколько личностей, меняющиеся местами по ситуации. Андроид не стремился во всём походить на людей, зная, что всё равно будет выделяться. Механический Франц разработал себе мягкую кожу, наполненную сенсорами. Внешний покров менял цвет и покрывался татуировками по желанию хозяина. Андроид экспериментировал с необычными оттенками и узорами. Периодически он то смешил, то пугал профессора, появляясь с фиолетовым лицом и зелёными волосами или с красной кожей и рогами. Лицо тоже могло полностью преобразиться после сильного нагрева. Андроид с удовольствием собирал понравившиеся образы, подчеркивал или убирал некоторые черты и обращался к скульпторам, чтобы они создавали ему уникальные облики. Цвет глаз он тоже подбирал под ситуацию, всегда выбирая яркие, впечатляющие оттенки и узоры радужки.



В результате, многие думали, что в городе появилось несколько андроидов, а механический Франц только поддерживал слухи. Науку он не бросил, но полностью посвятил свои исследования экспериментам с собственным телом и думателем. Андроид создал все необходимые системы, что-

бы общаться и взаимодействовать с окружающими предметами и людьми, но это его не остановило. Он усовершенствовал глаза-камеры, чтобы по желанию видеть ультрафиолет и тепловое излучение. Вместо обычных рук Андроид подключал самые разные инструменты, манипуляторы и оружие и учился ими управлять. Особенно ему понравилось готовить изысканные блюда и вырезать из дерева и камня фигурки тончайшей работы. Когда же профессор пожаловался, что механический Франц тратит время и средства исследовательского института на распутство и пустые развлечения, андроид лишь усмехнулся. Да, он воссоздал и лицевую мимику, тщательно скрывая недостатки искусственных мышц узорами и выразительными чертами. В ответ на критику механический Франц сел в одного из роботов-волков Кайзера, подключил к себе центральный процессор и силой мысли начал управлять боевой машиной. Больше к нему с претензиями не приставали. Накопив достаточную базу исследований, он начал программу роботизации недееспособного населения – ходил по больницам и предлагал тяжело больным и инвалидам перенести сознание в кристалл и перейти в механическое тело. Многие были наслышаны о его способностях и соглашались. Механический Франц создавал удобные для жизни тела и усовершенствовал процесс перехода – разум пациентов полностью переходил в андроидов, а не копировался. Так начало зарождаться механическое общество, которое впоследствии возглавил Кайзер.

Правителя вживую видели редко. С народом Кайзер общался посредством элитных зверомехов. Поэтому люди никогда не держали у себя дома Думатели, даже если им удавалось найти настолько редкие камни. Все боялись, что Кайзер может подслушивать их разговоры. Правитель Западного континента действовал крайне расчетливо. Он следил, чтобы на континенте соблюдали нормы морали и справедливости. Кайзер поддерживал жизнь логичную и полную смысла. В механическом городе каждый должен был творить новое и совершенствовать уже существующее. Кайзер не выносил бездействия. За активный плодотворный труд люди могли пользоваться всеми достижениями города, но тем самым они обязывались всегда активно и плодотворно трудиться. Все, кто не входил в поставленные Кайзером рамки, быстро и бесследно исчезали. Вспыхивали и бунты – жители некоторых городов нападали на зверомехов, заявляя, что те не дают им проявить себя. Механических существ разрушали, а кристаллы выбрасывали в море или глубокое ущелье. Другие просто боролись за самоуправление, чтобы жить, как им хочется. Однако пока оспорить власть Кайзера никому не удалось. Хотя даже он не мог захватить соседние континенты, потому что там все его возможности ничего не стоили.

Град

Лучи планеты Нода обрамляли один центральный континент. На нём в равных пропорциях действовали все силы, существовавшие в мире, поэтому на протяжении многих веков различные народы боролись за обладание этой землёй, завоёвывали территории, теряли их в бою с соперниками и снова шли в наступление. Морские чудовища тянули на дно корабли, механические птицы в небе осыпали противников градом стальных перьев, каменные гиганты сравнивали с землёй укрепления врагов. Каждое животное и дерево в лесу могло напасть на путника, оказавшись звероморфом, а умершие солдаты преследовали своих бывших товарищей, повинуюсь воле некромантов. Однако всему есть предел, и любой войне приходит конец. После бесконечных лет сражений воевавшие на чужбине солдаты теряли боевой пыл и всякие связи с далёкой родиной. Они возвращались к своим обветшавшим кораблям, разбирали их на части и строили жильё на побережье, ограждая владения высоким частоколом от врагов на той стороне континента. Другие солдаты на той стороне континента занимались тем же. Постепенно центральный континент обрастал небольшими поселениями, а затем и городками.



В результате пока в центральных лесах ещё кто-то кого-то бил, все береговые линии оказались заняты пристанями, рынками, барами и гостиницами для самых отважных путешественников. Так появились Порты. Торговцы из самых разных стран приплывали сюда, чтобы продавать диковинки чужеземцам. Официально Лучи продолжали воевать за нейтральную землю, но в Портах мореплаватели только и делали, что обменивались товарами и заключали взаимовыгодные сделки. Когда на берег в очередной раз высаживались солдаты, торговцы втридорога продавали им самую свежую информацию о распределении войск на континенте и отправляли прямым ходом в центральный лес. Там новичков быстро находили демоны войны – одичавшие ветераны, которые уже не особенно разбирались, с кем и за что борются. Они отбирали у неопытных солдат любое снаряжение, провизию и одежду, и снова скрывались в лесу, чтобы дальше биться «с врагами на той стороне». Раздетые новички, прикрываясь лопухами, возвращались в Порты, где их корабли давно уже перекрасили, перепродали и/или разобрали на строительные материалы. Бывшим солдатам ничего не оставалось, как искать работу на континенте.

Портовые города росли и расширялись, пока не охватили единым кольцом центральный лес. Так и появился Град – единственный континент Ноды, где могли жить и использо-

вать свои способности все народы планеты. Самые искусные архитекторы Портов создали вокруг центрального леса стену для защиты от демонов войны. Это Кольцо Града состояло из дерева, камня и металла и существовало одновременно в нескольких реальностях. Как только стену возвели, она пустила корни и глубоко вросла в землю. Верхние зубья Кольца постепенно удлинились и нависли пологом над опушкой леса. Гигантскими деревьями выросли сторожевые башни. На них, среди острых листьев и колючих ветвей, поселились хищные птицы и летающие звероморфы, чтобы хватать любого, кто попытается перелететь границу леса. Перед стеной заранее вырыли глубокий ров, питающийся подземными водами, и теперь там обитали самые опасные водные создания Северного Луча. Кольцо жило, защищало Град и поедало всех, кто подходил слишком близко со стороны леса.

Центр континента стал одновременно заповедной зоной, ареной для сражений и нейтральной территорией. Ряды демонов войны пополнились отчаянными смельчаками, которые добывали редкие организмы и артефакты для учёных. Кому-то удавалось выйти из чащи, другие становились жертвами ветеранов или сами превращались в охотников. Жизнь в лесу привлекала своей первобытной простотой – здесь действовал только закон выживания. Хрупкие союзы возникали и разрушались, а битва была вечной. Старожилы в Портах рассказывали байки, что демоны войны достигли особенного вида бессмертия. В каждом кабаке находились по-

сетители, ставшие уже неотъемлемой частью зала. Устроившись в тёплом углу и потягивая купленную собеседником выпивку, они шептали, будто бы в древности центральным лесом полностью управляли умельцы бегать по вероятностным вселенным. Как только их кто-нибудь смертельно ранил, они мгновенно перемещались в ту ветку событий, где им ничего не угрожало, и продолжали бой. Однако это преимущество недолго им помогало – реальность леса впитала в себя эту вероятностную аномалию и распространила её на всех сражавшихся. С тех пор в центре континента никто не мог погибнуть – воины угасали от болезней или голода, но в битве не умирали. Древние солдаты безжалостно убивали противников, отлично зная, что те обязательно возродятся где-то в другой части леса. Именно поэтому ветераны только обкрадывали новичков и выкидывали их к стенам Кольца. Постоянно сражавшихся демонов войны объединяла вера в то, что только лучшие бойцы должны погибнуть и возродиться в лесу. Из центра обратно в город был только один путь – через хищные пасти Кольца. Искатели диковин всегда при себе носили личные амулеты от ключников со стороны Града, чтобы не оказаться съеденными. Живые стены открывали зубастые рты и втягивали в себя всех поблизости, но законные обладатели заговоренных проходов невредимыми пролетали сквозь организм Кольца за пределы чащи.

Когда Град уже разросся на весь континент, учёные пришли к выводу, что ни один из обитателей Ноды не сможет

раскрыть на нём свои способности в полной мере. Каждый Луч планеты подпитывал живущих на нём существ определённым типом силы. На севере планеты развивали дух, а на юге – тело. На востоке изменяли форму материи вокруг себя, а на западе – изменяли суть вещей. Град же объединил эти умения и одновременно ограничил их. Никто не мог в совершенстве овладеть всеми силами. На центральном континенте жили те, кто решил совместить несовместимое – мистическое и материальное, живое и механическое, творческое и разрушающее. Кольцо Града стало первым результатом союза всех сил на планете. Архитекторы Портов пошли дальше, создавая целые живые кварталы.



Причудливые строения из дерева, металла и камня обладали собственным характером, росли и развивались – в них появлялись новые комнаты, балконы и пристройки. Когда дому надоедало стоять на одном месте, он поднимался, разминал стальные сваи и трусцой перебежал на другую сторону улицы. При этом жители внутри ощущали только лёгкое покачивание, будто переплывая спокойную реку. Найдя себе новое расположение, дом крутился на месте, утаптывая площадку, откапывал нужные коммуникации и с довольным хрустом усаживался на землю. Жителей такие перемещения не всегда устраивали, но с домом лучше было не спорить, иначе он мог и все дверные проёмы убрать в комнатах. Впрочем, зданиям любовь к путешествиям прощали, потому что в живом доме всё подчинялось мысли хозяев. Чтобы переместить стену, стоило только коснуться её рукой – она сразу переезжала на новое место или превращалась в ряд колонн. Мебель в живых домах обычно не покупали – стулья, столы и шкафы обычно вырастали сами там, где их хотели увидеть. Весь интерьер менял цвета и покрывался узорами под настроение жильцов. Инженеры, переселившиеся в Град с Западного Луча, создавали коммуникации в живых домах – искусно построенные системы отопления и водоснабжения выдерживали внезапные путешествия зданий. Котлы продолжали пыхтеть в подвалах, трубы гну-

лись, но не ломались. Правда, пришлось договариваться с домовыми, чтобы те подключали перебегающие с места на место особняки обратно к городской сети. Так появились домовые службы. Воры обходили такие дома стороной – говорили, лучше сунуться в центральный лес, чем пытаться что-то выкрасть из здания, которое может тебя тут же съесть. Такое жилище подходило тем, кто был готов ухаживать за своим обиталищем и даже общаться с ним. В самых развитых и благополучных домах появлялись статуи, которые исполняли роль прислуги и занимались разными делами по хозяйству. Распространились и городские легенды о хищных хижинах и кровавых особняках – одичавших домах, которые перемещались по всему континенту, заманивали в себя путников, а потом жестоко расправлялись с ними.

Роль городского транспорта прочно заняли гигантские существа с Южных Лучей. По улицам вальяжно ползали пассажирские змеи, а черные пауки шустро доставляли работников на триста двадцать пятую ветку делового дерева-небоскреба. Драконы же занялись дальними авиаперевозками. Кузнецы Восточного Луча выковали прочные фюзеляжи, а конструкторы Западного Луча разработали системы крепления – с тех пор над Градом регулярно стали летать сверкающие Клыкобусы и Чешуинги, известные буквально драконовскими ценами. Впрочем, существовали и более экзотические средства воздушного передвижения. Повелители ветра создавали нужные потоки и завихрения, а знатоки расте-

ний выращивали летун-цветы – пухлые коробочки, наполненные невесомыми газами. Любители острых ощущений просто хватали цветок и прыгали в ближайший воздушный поток. Другие предпочитали парить с комфортом – они собирали легкие корабли и привязывали к ним мешки, наполненные летунами.



Однако ни один транспорт не был достаточно быстрым, чтобы мгновенно доставлять сообщения. Эту проблему решили телепаты Северного Луча – они создали общую мыслесеть Града и передавали друг другу послания от жителей своих районов за определенную плату. Количество клиентов и

сообщений росло день ото дня, и тогда мастера мысли заручились поддержкой техников Западного Луча. Вместе они настроили передачу мысленных посланий через камни-думатели, расставленные в домах по всему Граду. Телепаты составляли маршруты движения сообщений, а техники организовывали системы хранения информации на камнях.

Жизнью в Граде заправляли дради – дети драконов и других существ. Такому положению дел способствовал уникальный образ жизни огнедышащих родителей. Чешуйчатые повелители небес владели множеством гостиниц по всему миру, умели временно превращаться в любых обитателей Ноды и часто пользовались этой способностью, чтобы оказывать посетителям всевозможные услуги. Огромные размеры драконов позволяли им оборачиваться целой толпой небольших существ, однако это порой и приводило к непредсказуемым последствиям. Каждая часть получала определенную черту характера целого дракона и начинала жить своей наполовину самостоятельной жизнью. Другими словами, пока управляющая по имени Целомудрие кропотливо составляла правила поведения в гостинице, служанка Похоть откровенно нарушала их с наиболее свободомыслящими посетителями и бегала от охранника по кличке Совесть. Такие случаи со временем и привели к появлению целого народа полукровок. Дради сохранили долголетие огнедышащих предков и отлично понимали образ жизни других существ. Драконы предпочитали жить в своих гостиницах независимо от общества, а их

дети увлечённо изучали каждый народ Ноды. Поэтому дра-
ди стали руководить развитием Града, чтобы одновременно
наблюдать за всеми видами существ на планете.

Операция Роткэпхен



Три дня и три ночи не было вестей от штаба партизанского отряда «Грэнни Смит», расположенного в глухом лесу на границе с вражеской территорией. Опорный пункт союзников «Мать Свобода» принял решение послать на разведку опытную шпионку Роткэпхен, прозванную так за привычку носить даже на задании красный маскировочный плащ с капюшоном. Несмотря на цвет, одежда была настолько затёрта и залатана, что легко сливалась с окружающим лесом, скрывая хозяйку, как рыжая шуба лису, от чужих глаз. За спиной Роткэпхен тащила увесистый рюкзак с бомбами типа «яблочный пирог». Мать приказала передать их Грэнни для защиты от зверомехов, либо «накормить бабушку до отвала», заминировав захваченный штаб.



На беду Роткэпхен тот участок леса, где пролегал её путь, патрулировал перехватчик SW-39, более известный среди партизан как Серый Волк. Несмотря на исполинский для своего класса размер в два человеческих роста, железный зверь умел двигаться бесшумно и не попадать на радары.

Выйдя на поляну посреди непроходимой чащи, Роткэпхен едва успела накинуть капюшон, присесть и включить режим маскировки, как перед ней материализовалась матово-серая поджарая фигура зверомеха. SW-39 хищно повёл трёхствольным пулеметом на конце узкой морды. Два треугольных локатора резко двигались то вправо, то влево, выискивая подкрепление. Сверкнули красным глаза-камеры, сканирующие оказавшуюся перед ними цель. Роткэпхен успела облегчённо выдохнуть и приготовиться к допросу – если не атаковал сразу, значит, маскировка сработала, и зверомех принял её за местную жительницу.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.