

НИК ПЕРУМОВ

ОДИНОЧЕСТВО МАГА



ТОМ 1

Летописи разлома

Миры Упорядоченного

Ник Перумов

Одиночество мага. Том 1

«Феникс»

2001

Перумов Н.

Одиночество мага. Том 1 / Н. Перумов — «Феникс»,
2001 — (Миры Упорядоченного)

ISBN 978-5-222-37077-3

Сугутор, Прадд и Рысь после битвы в Эгесте захвачены Инквизицией. Обессиленного, умирающего некроманта спасли эльфы королевы Вейде и донесли его до Пика Судеб. Здесь начинается его испытание одиночеством. После долгого разговора с драконом-хранителем по имени Сфайрат Фесс отправляется туда, куда пустила свои щупальца Западная Тьма. В Великой Салладорской пустыне он узнаёт очередную страшную тайну... Тем временем Клара Хюммель вместе со своим отрядом и магами Эвиала Меганой и Анэто безуспешно пытаются настичь Разрушителя, каждый раз опаздывая совсем чуть-чуть. Теперь она точно знает, что Разрушитель – это Фесс, у которого, вдобавок ко всему, оказались те самые Мечи. Сильвия, отставшая от спутников, останавливает прорыв нечисти в Эгесте. Теперь она уже не стремится снова присоединиться к Кларе, а начинает свою, неведомую никому игру.

ISBN 978-5-222-37077-3

© Перумов Н., 2001

© Феникс, 2001

Содержание

Синописис, или Что было раньше?	5
Пролог	8
Зачин	10
Глава 1	11
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Ник Перумов

Одиночество мага. Том 1

Автор хотел бы выразить свою глубокую и искреннюю признательность тем, кто сделал всё от них зависящее, чтобы книга получилась как можно лучше:

Майку Гончарову

Вере «Гатти» Камши

Сергею Разаренову

Владимиру «Орку» Смирнову

*Welcome to the wasteland
In a world that is turning faster
Where I'm alone for a while
It's turning faster
Away from the light straight to the dark
The march of time it has begun
I'm caught in an ancient dream so bright
And then the march of time begins...*

Blind Guardian, «Somewhere Far Beyond»

Синописис, или Что было раньше?

В первой Летописи Разлома, именуемой «Алмазный Меч, Деревянный Меч», была изложена история несостоявшегося Пришествия Спасителя в один из миров великой Сферы Упорядоченного. В давние годы, когда в том мире властвовали и вели между собой смертельную борьбу расы гномов и молодых эльфов, иначе называемых также Дану, мастерами-волшебниками этих двух народов были созданы два магических меча: гномами – Алмазный, или Драгнир, а Дану, властителями лесов, – Деревянный, или Иммельсторн. Вся сила и ярость народов оказалась вложена в эти мечи; и, сойдись они в бою, этой яростью мир мог быть уничтожен. Волею всемогущей судьбы два этих Меча пробудились одновременно. Иммельсторн попал в руки рабыни-Дану по имени Сеамни Оэтаканн, Драгниром не без хитрости, коварства и предательства завладел гном Сидри Дромаронг. Затем Деревянный Меч захватили маги людской расы, гном же Сидри благополучно добрался до убежища своего племени. Во вспыхнувшей войне, где все сражались против всех, людская Империя – против Радуги, семи магических орденов, Дану и гномы – против людей и друг с другом, вдобавок началось вторжение странных существ, именовавших себя Созидателями Пути; миру Мельина это грозило уничтожением. В кровавом хаосе войны начали сбываться зловещие Пророчества Разрушения, Алмазный и Деревянный Мечи уверенно шли навстречу друг другу, неся с собой смерть.

Среди сподвижников Императора людей был некто Фесс, молодой воин и волшебник, рождённый вдалеке от плоти того мира, где ему пришлось сражаться. Он происходил из загадочной Долины магов, таинственного места в Междумирье, где испокон веку жили сильнейшие чародеи Упорядоченного. Фессу давно прискучила размеренная жизнь Долины (во всяком случае, ему так казалось), и он покинул родной мир, сделавшись воином и прознатчиком Императора в мире Мельина.

Фесс был тем, кто в воцарившейся сумятице смог понять, что же нужно делать. В завязавшемся сражении, когда легионы Мельинской Империи сошлись с воинством гномов, нёсших

с собой Драгнир, и последним отрядом Дану, направляемых и ободряемых Иммельсторном, Фессу удалось в нужный момент оказаться рядом со столкнувшимися наконец в последнем бою Алмазным и Деревянным Мечами...¹

После чудовищного катаклизма Фесс, пытавшийся вернуться домой, в Долину магов, оказался вброшен в Эвиал, один из миров Упорядоченного, мир закрытый, со своими особенными законами магии. Запад этого мира закрывала непроницаемая Тьма, и обитатели Эвиала верили, что эта Тьма вот-вот вторгнется в населённые людьми пределы и тогда наступит неминуемый конец времён. В Эвиале сильна была вера в Спасителя, власть Церкви, и Инквизиция железом и кровью выкорчёвывала ереси.

Память Фесса была искажена, и значительную часть воспоминаний, равно как и боевых навыков, он утратил. Он забыл своё прошлое, ничего не помнил о Долине магов, об Алмазном и Деревянном Мечах. Случайная встреча со старым магом Парри, открывшим в странном пришельце чародейские способности, привела Фесса в город Ордос, во всемирно известную Академию Высокого Волшебства.

Судьба сделала Фесса аколитом факультета малефицистики. Он стал некромантом, Тёмным магом, изгоем, которого Церковь Спасителя и Белый Совет терпели только из-за участвовавших случаев нападений Нежити, справиться с которой некромант мог лучше всех.

Досрочно выпущенный из Академии, Фесс был направлен в северный приморский город Арвест, где он встретился с гномом Сугутором и орком Праддом, ставшими его верными спутниками.

Упокаивая кладбище, где пробуждались к жизни свирепые и кровожадные чудовища, Фесс впервые в открытую столкнулся с Инквизицией, прибегавшей для достижения тех же целей к человеческим жертвам.

Это столкновение переросло в настоящую войну, в один из моментов которой Прадд и Сугутор оказались в руках арвестских инквизиторов. Чтобы спасти их, Фесс вернулся в город – и как раз в это время на Арвест обрушилось вторжение Империи Клешной, молодой и хищной островной державы на дальнем западе Эвиала, почти у самых границ той самой Тьмы.

В результате схватки город был разрушен до основания. Фессу и его спутникам удалось бежать. Отныне для Инквизиции, Церкви и сообщества Светлых магов Эвиала они стали непримиримыми врагами...²

В третьей Летописи, «Странствия мага», повествуется, как некромант с товарищами сумел пересечь Железный Хребет и достичь Нарна, леса Тёмных эльфов. Фесс надеялся найти там убежище, однако его надеждам не суждено было сбыться. Обитатели Нарна не открылись ему, а сам некромант оказался втянут в схватку с Дикой Охотой, неведомыми тварями, что преследовали Ирдиса Эваллэ, эльфа-нарнийца. Фессу удалось одержать верх, однако дорогой ценой – Ирдис, которому Фесс дал Слово некроманта в том, что позаботится о его безопасности, погиб, пожертвовав собой ради уничтожения Дикой Охоты и покоя родного Нарна. Появившиеся после этого нарнийские правители отказали Фессу в покровительстве.

Поклявшись отомстить тому колдуну, что наслал на эльфов напасть Дикой Охоты, некромант покинул пределы Нарна. В Эгесте, людских владениях, вышло так, что он принял предложение местных инквизиторов (ещё не осведомлённых о случившемся в Арвесте) – положить конец бесчинствам некой ведьмы. Некромант согласился, рассчитывая или отвести беду от невинно оклеветанной, или покарать и впрямь творящую злодейства чародейку.

Оказавшись в деревне под названием Кривой Ручей, где обитала ведьма, Фесс довольно быстро понял, что именно эта ведьма неведомо как, но наслала Дикую Охоту.

¹ Об этом и многих других событиях см. в романе «Алмазный Меч, Деревянный Меч».

² Об этом см. роман «Рождение мага».

Некромант отыскал ведьму, однако поздно. Она привела в действие своё заклятье. Фесс, Прадд, Сугутор и примкнувший к ним молодой маг Воздуха Эбенезер Джайлз были вынуждены принять неравный бой с поднятой заклинанием ведьмы мертвячей ордой, справиться с которой оказалось не под силу даже некроманту.

Положение спасли появившиеся в Кривом Ручье слуги Спасителя во главе с отцом Этлау. Выяснилось, что инквизитор владеет теперь большими силами – во всяком случае, чтобы уничтожить неуспокоенных, хватало одного его благословения.

Фесс, Прадд и Сугутор попали в плен. Ведьму приговорили к сожжению, и некромант не смог помочь ей, вторично нарушив своё Слово.

С большим трудом друзьям удалось избежать костра. Вместе с раздираемым сомнениями Джайлзом (ведь ему пришлось пойти против своих) они устремились на восток, рассчитывая укрыться в Вечном лесу.

По дороге им встретилась девушка, Рысь, прошедшая суровую школу Храма Мечей, но не выполнившая его задания и с тех пор скрывающаяся от возможной мести. Она присоединилась к отряду после того, как Фесс победил её в поединке и Рысь уверовала, что некромант – ни много ни мало, а рыцарь Храма, того самого, которому она так неудачно послужила.

Все вместе они прорвались сквозь заслоны инквизиторов, добрались до Вечного леса, однако владычица эльфийских земель, Вейде аэ Аллинир, отказала им в помощи, когда Фесс не захотел отречься от чёрного искусства некромантии.

В Вечном лесу отряд Фесса был настигнут инквизиторами. В завязавшемся бою мучимый раскаянием Эбенезер Джайлз перебежал на сторону святых братьев, однако против ожиданий оказался пленён.

Несмотря ни на что, Фесс решил освободить незадачливого мага, находившегося в тот момент под его защитой.

Некромант и его спутники не успели. Эбенезер был казнён на Ратушной площади Эгеста, и Фесс поклялся отомстить. Он принял далеко не самое разумное решение, задумав силой прорваться в Эгест и покарать палачей Светлого мага.

Фессу удалось пробиться в город, однако в схватке с Этлау и инквизиторами он потерпел поражение. Рысь, Прадд и Сугутор, тяжело раненные (или, быть может, даже мёртвые), остались в руках Инквизиции. Некроманта спасло заклинание, отбросившее его далеко от города. Совершенно обессиленный, Фесс был спасён эльфами Вейде, заявившей, что не допустит его, некроманта, смерти, поскольку это может вызвать бесчисленные бедствия.

Эльфы донесли полубесчувственного некроманта до Пика Судеб, где Фесс встретился с драконом Сфайратом, хранителем одного из источников силы, что питали всё волшебство в мире Эвиала.

Излечившись и многое поняв о мире и его силах, Фесс покинул Пик Судеб. Он остался совершенно один.³

³ Об этом и многом другом см. роман «Странствие Мага».

Пролог

Немолодой мужчина в скромной тёмной одежде стоял у высокого стрельчатого окна. Внизу перед его взором изумрудными клубами застыли древесные кроны, по вечнозелёной листве текли, извиваясь, быстрые ручейки холодного оранжевого пламени. Оно ничего не сжигало, оно здесь было просто для красоты. Завтра оно сменит цвет, и сама пламя может обернуться, к примеру, воздушной легчайшей пеной. Тогда до самого неба взлетят рои разноцветных пузырьков, на манер тех, что пускают ребяташки при помощи мыльной воды и соломинки. Хотя в этом месте на мириады лиг вокруг не было ни одного ребёнка и вообще ни одного живого существа. Сюда являлись только по вызову, и уединение хозяина нарушалось крайне редко – потому что он и сам позволял себе отдохнуть здесь, в тишине, крайне редко.

Сейчас был как раз один из таких моментов.

Старый замок взметнул к высокому небу тонкие витые башенки, возведённые явно для украшения, не для обороны. Хозяин этого места не боялся никого и ничего в пределах ведомой совокупности миров. О, если бы всё можно было решить простым и честным боем! Сразиться так, как он сражался раньше, и магией, и мечом! Если бы его враги оказались настолько глупы, что, к примеру, напали бы на это его обиталище, где у него нет ни стражи, ни слуг! Но на такую удачу он рассчитывать не мог. И приходилось действовать как встарь – интригами, многоходовыми головоломными комбинациями, где даже участники самых последних этапов понятия не имели, к чему ведут их усилия.

Кабинет, где стоял мужчина, был убран со строгим вкусом – просторный письменный стол, конторка у окна, если придёт в голову записать какие-то размышления, ряды книжных шкафов вдоль стен; собранные здесь книги заставили бы любого чародея любого из миров Упорядоченного немедля продать свою душу за один только день среди них. Мебель в кабинете – благородный и драгоценный тёмно-алый дуб, что рос в одном очень, очень далёком мире – мире, который назывался Джибулистан и с которым у хозяина кабинета было связано так много воспоминаний. Хозяин специально сделал всё по новой, не взяв ничего из прошлого. Обстановка его покоев в Замке Всех Древних не пережила падения Столпа Титанов, но, хотя он – нынешний – мог бы восстановить многое из утраченного, делать этого не хотел.

Сейчас он ждал. Он остро чувствовал каждую секунду уплывающего, уходящего времени, молча провожал её, словно полководец павшего в неравном бою старого своего ветерана, отдавая тому последние воинские почести. Он знал, что времени остается всё меньше, меньше и меньше.

Ведь, как известно, вечность имеет обыкновение проходить очень быстро...

Раздался осторожный стук в дверь. Мужчина чуть повернул голову, не произнося ни слова, не сделав больше ни одного движения. Дверь мгновенно распахнулась. Обычно он не пользовался в повседневной жизни никакими Силами, которые можно было бы назвать «сверхчеловеческими», словно выполнял какой-то обряд. Словно доказывал сам себе – я не Сила, я не то, что требует именованья с большой буквы, поклонения, храмов и иерархии жрецов. Чем меньше обо мне знают в простых мирах, тем лучше.

– Сколько мне можно говорить тебе, чтобы входил без стука, – вздохнул хозяин кабинета. – Сколько лет тебя прошу, прошу – всё без толку.

– Виноват, учитель, – склонил голову вошедший. Молодой, мощный телом, настоящий воин. Жёстко и пристально смотрели не сочетающиеся с нестарым лицом глаза. Они-то как раз и выдавали возраст их обладателя, одетого в простую чёрную куртку грубой кожи – такие носят в десятках, если не сотнях миров. Оружия не было, да и ни к чему оно ему здесь. – И впрямь, никак не могу привыкнуть. Ну просто никак.

– А который раз можно повторять, что ты уже Орлангур ведаешь сколько времени не мой ученик? Что я пожертвовал Зерном твоей Судьбы, чтобы...

– Неважно, учитель. Не могу называть тебя по-иному, – усмехнулся вошедший. – Я могу перейти к своему донесению?

– Перейти... к донесению... – поморщился хозяин. – Хаген, ты поистине безнадежен в своей почтительности. Мы идём плечом к плечу столько времени, что... А, ладно. Я слушаю тебя.

– Налицо сильнейшие магические возмущения в полюсных мирах, – лицо того, кого называли Хагеном, помрачнело. – Мельин, Зидда, Скорбок, Вемсте и...

– И Хьервард, – сумрачно закончил хозяин.

Зачин Долина Магов Моление Аглаи Стевенхорст

...Малая лампадка горела неярко, но ровно, вырывая из темноты скорбный лик Спасителя. Икона у Аглаи была редкостной, не то чтобы старинной, но добытой ещё Витаром Лаэдой, отцом Кэра, в одном из гибнущих миров, в том, *где чаша грехов людских перевесила чашу терпения и скорби Спасителя и настал час Его великого плача.*

Витар уверял, что снял образ прямо с рабочего стола полубезумного мастера-иконописца, своими глазами видевшего Нисхождение Спасителя, видевшего Его во Скорбях – ибо, прежде чем спасти души, приходится провести спасаемых через телесные муки, помогающие очиститься от грехов и тщеты земного существования.

Да, Спаситель приходит, возвещая великую Радость – освобождение от посмертия, иное бытие, которое невозможно познать даже величайшим магам, в которое можно только верить. Но перед этим людей, эльфов, гномов, иные разумные расы, увы, ждут муки, ибо даже Спаситель не в силах остановить исполнение грозных пророчеств, зачастую ведущих в бездну целые миры. И потому Он скорбит, ибо даже малая мука малых сих заставляет Его сердце полниться болью и скорбью.

Аглая метнула быстрый взгляд на соседнюю икону.

Спаситель, лишающийся сына. Образ Отца во Плаче.

Потому что Он тоже любил. И был любим. Ибо нельзя спасти, не пройдя и не изведав всё, отпущенное судьбой живущему, неважно, человек ли он, гoblin, тролль или даже орк.

Спаситель изведал. И Его избранница, чьё имя неважно – в этом глубокий смысл, ведь Ею может (и должна) стать любая, Спаситель в лице одной как бы любил – как мужчина – всех женщин множества рас и народов, – Его избранница была схвачена злыми силами, противившимися Его воле, и подвергнута пыткам. А Он не мог её спасти, ибо принял для себя долю *смертного*, и в облике и с душой смертного прошёл Он свой путь – Он пытался отбить её обычным оружием, ибо испытывал и гнев, и ярость.

И не преуспел. И лишился той, кого любил и чей лик с тех пор на всех образах всегда изображают под платом – ведь на Её месте могла оказаться любая.

И Он потерял своего ребёнка. Утренняя Звезда, тот, кто мог бы по-иному повернуть пути миров и душ, ушёл в Серые Пределы.

Аглая молилась. Она просила Его сохранить жизнь Кэру, непослушному мальчишке, последнему родному существу общей с нею, Аглаей, крови.

Ведь Он тоже ведает горечь потери.

Ведь Он вмещает все людские скорби, боли и надежды.

Ведь Он всемогущ, и настанет час, когда всё Сущее соединится в Нём в вечной и всеобщей гармонии, представить которую бессилён даже острый разум мага Долины.

«О да, да, – горячо шептала Аглая. – Сохрани его. Сохрани. Он не всегда бывал послушным... но он хороший мальчик. Сохрани его. Пусть он вернётся домой!..»

Аглая молилась. Образа молчали.

Глава 1

Железный хребет

Некромант получает меч

Дракон не обманул. Ни в чём, ни в самой малой малости. Фесс шагал по подземным коридорам легко и свободно, вобранная им в Эгесте чёрная сила сгинула без остатка, ушла, растворилась под натиском яростных тёмно-алых лучей Кристалла, источника магии, Творящего Начала. Фесс чувствовал себя без преувеличения заново родившимся. Кровь мчалась по жилам, сердце билось мощно и ровно, и ему казалось сейчас: выйди он в одиночку против целого войска – враги дрогнут и побегут от одного его вида.

Слишком многое было сказано и услышано в громадной подземной пещере, чтобы Фесс остался таким же, как и до своего появления здесь. Слишком невероятным казалось услышанное – и вместе с тем некромант понимал, что это – если не абсолютная правда, то нечто весьма к ней близкое. Конечно, дракон, Хранитель Кристалла, не мог не преследовать своих собственных целей. И, надо признать, Сфайрат поступил благородно, сразу же дав понять, в чём же эти цели состоят. Конечно, ему хотелось знать всё о некроманте, куда бы он ни направился после Пика Судеб. Кто знает, может, он, Фесс, совершил ошибку, отказавшись от драконьего подарка? Рунный меч служил ему верой и правдой... правда, если, конечно, принять во внимание слова Сфайрата, что ему, некроманту, этот меч был подброшен... и что *маски* смогли бы теперь воспользоваться этим, чтобы вызнать всё об Алмазном и Деревянном Мечах... кто знает? Меч Дракона мог бы стать ещё более мощным оружием в его, Фесса, руках. А интуиция подсказывала некроманту, что в самом ближайшем будущем ему может понадобиться вся сила, которую он только сумеет собрать.

Но – решение принято и дело сделано; сожаление недостойно мужчины, иди вперёд, Кэр Лаэда, и помни, что наверху у тебя осталось очень, очень много несделанной работы.

Работы честного, простого некроманта, который каждый день, каждую ночь встаёт на дороге тех, кого злая сила лишила вечного покоя. Встаёт, не произнося громких слов о предназначении, борьбе со злом и тому подобном. Не вдаваясь в долгие споры о целях и средствах, не дискутируя о том, допустим ли и применим ли на практике принцип меньшего зла, а просто выходя на погост и упокаивая его разбуженных обитателей.

Он, Фесс, воин Серой Лиги, он, Кэр Лаэда, маг Долины по праву рождения, – он не закончил своих дел в Эгесте. О нет, не как мститель. Как некромант. И он вернётся туда... как только сможет. Во всяком случае, он приложит к этому все усилия. И не только там. Мекамп. Салладор. Кинт. Семиградье. Дракон был прав – Тьма наступает, точнее, не Тьма, а то, что прикрылось её цветом и именем. Подобное отражается подобным. Против зомби и ходячих скелетов, которым никак не лежит в гробах, не годится, к сожалению, чистая и светлая магия. Только тёмные, злые, страшные, густо замешанные на крови и боли заклятья некромантии. Такова судьба. Так устроен мир. Не в наших силах опрокинуть миропорядок, а если б даже оказалось, что в наших, – сколько жизней падёт во Тьму, если мы станем перекраивать всё и вся согласно лишь своим желаниям?..

Значит, дорога понятна. Страшна смерть друзей, но отомстить за неё ты сможешь, если спасёшь других невинных. Не время сейчас возвращаться в Эгест, пытаться найти «виноватых» – потому что виновен только один человек, и этот человек – ты. Забудь о слепой мести. Во всяком случае, на время. Ты – никакой не Разрушитель, и это главное. Королева Вейде ошиблась. Все могут ошибиться, даже эльфийские правительницы. Так что шагай, шагай, некромант, тебе нельзя засиживаться тут. Горе и бедствия следуют за тобой по пятам. Отныне твоя судьба – в одиночестве скитаться по Эвиалу, останавливая Тьму

повсюду, где только сможешь. Дракон сказал, что она стремится на восток. Значит, ты будешь рубить тянущиеся щупальца, даже если на месте каждого срубленного будут вырастать десять новых. Потому что, если их не рубить, на месте каждого несрубленного их окажется уже тысяча.

Фесс быстро и упруго шагал вперёд по подземным коридорам. Их проложили быстротекучие воды, промыли в рыхлом известняке, и едва ли тут когда-либо ступала нога разумного существа. Дорогу некроманту освещал небольшой, с вишню, тёмно-алый огонёк, что плыл в нескольких шагах перед ним. Дракон ничего не забыл, обо всём позаботился.

Мало-помалу пещера сужалась. Идти стало труднее, под ногами захлюпало, со стен начали сочиться струйки воды. Потом ход упёрся в завал битого камня высотой примерно в полтора человеческих роста; под ногами к тому времени уже шумел небольшой ручеёк, бурля, вода уходила сквозь завал, отыскав бесчисленные тропки между камнями.

Фесс остановился. Опираясь на посох, полез вверх – огонёк плыл себе всё вперёд и вперёд, несмотря на то что ход – или, вернее, лаз – становился всё теснее и теснее. И когда некромант решил, что на сей раз застрял окончательно, его голова и плечи внезапно оказались на свободе.

Пещерка вывела его на самое дно громадной каверны. Наверное, она была даже больше, чем пещера Сфайрата. Где-то впереди, во мраке глухо шумел поток. Щель, заваленная гурдами битого камня, казалась совершенно незаметной; несколько мгновений Фесс растерянно озирался, не зная, куда направиться дальше, потому что путеводный огонёк тоже остановился, спокойно зависнув в шести футах над поверхностью.

Фесс задрал голову и только теперь увидел наверху проходящий вдоль стены дощатый помост, подпёртый косыми упорами. Пришлось карабкаться вверх, на высоту примерно в четыре человеческих роста, и почти по гладкой стене. Магию некромант в ход не пускал, и, когда он наконец перевалился через край помоста, дышал тяжело и лоб его весь покрылся потом.

Огонёк снова приободрился, затанцевал, задвигался, словно приглашая следовать за собой. Фесс не заставил себя ждать.

Помост тянулся долго. Добротная конструкция, толстенные подпорные брусы, прочные доски толщиной в руку – гномы ладили крепко. Тем не менее он казался покинутым. Признаки небрежения так и бросались в глаза – крепёжные скобы проржавели, доски во многих местах прогнили и выкрошились, перила обвалились. То ли этой частью подземелий Подгорное Племя давно уже не пользовалось, то ли...

То ли его отсюда прогнали, подумал некромант, внезапно уловив слабый, но чёткий сладковатый запах тления.

Фесс остановился. Кровь бежала быстрее с каждым мигом. Он почувствовал опасность. Знакомую, можно даже сказать – привычную. Впереди его поджидало отнюдь не древнее чудище, невесть как пробудившееся от многовекового сна и теперь гонимое голодом, вовсе нет. *Неупокоенные*. Самые обычные, вылезшие из могил *неупокоенные*. Зомби, старые скелеты, мумифицированные останки – твари, жившие теперь второй жизнью, движимые одной лишь страстью – убивать живых.

Огонёк тревожно заколебался в воздухе, словно тоже стараясь предупредить некроманта.

– Я помню, что ты сказал мне, Сфайрат. – Фесс не сомневался, что дракон слышит его сейчас. – Я не знаю, почему ты не покончил с этой Нежитью сам, но я выполню свою работу. Пусть даже мне никто за неё не заплатит.

Он перехватил поудобнее посох. Торопиться не следовало. Темнота была верным союзником *неупокоенных*. Конечно, в таких случаях ордонансы и наставления советовали прибегать к ритуальной магии. Пентаграммы, изменяющие и перенацеливающие ток магических энер-

гий. Редкие ингредиенты, природой созданные адсорбенты и релизаторы⁴ колдовских энергий. Применённое в должной пропорции, умело и аккуратно, всё это в принципе должно было позволить некроманту одержать верх, даже не вступая в ближний бой с тварями.

Фесс заколебался. После эгестского разгрома ему как никогда хотелось именно схватки грудь на грудь; окажись при нём меч, он вообще, быть может, предпочёл бы изрубить *неупокоенных* на мелкие куски, подкрепляя каждый свой удар магией, но...

Нет, он не будет рисковать. Он станет очень, очень, очень хорошим некромантом. Минимум Чёрного колдовства. Максимум результата.

Его вещи, спасённые эльфами, должны были найтись, это ему тоже обещал дракон, но сейчас у Фесса не было ни одного из потребных ингредиентов. Всё, на что он мог рассчитывать, – это гептаграмма и в качестве крайнего средства – его посох, если всё-таки придётся сойтись врукопашную.

Неплохо было бы провести сейчас кошачий гримуар, почерпнуть силы, но... тут, в пещере, не отыскать было и пары захудалых летучих мышей, не говоря уж о кошках.

Фесс начал торопливо чертить магическую фигуру, выцарапывая линии семилучевой звезды прямо на тёмных досках настила. *Неупокоенные* не приближались, но времени у некроманта было в обрез – нежить обладает редкостным умением чувствовать живых. И тогда, лишённые страха смерти, движимые одной лишь ненавистью, они атакуют. И будут атаковать до тех пор, пока он не перебьёт их всех.

Конспекты и чертежи остались в его вещах, но память, как оказалось, цепко хранила всё необходимое. Семь лучей. Семь символов стихии и иные проявления великой Животворящей силы. Теперь Фесс знал, откуда она взялась, и это странным образом помогало.

Пламя. Ветер. Вода. Земля. Растущее на ней. Ходящее по ней. Мыслящее на ней. Семь символов Светлой магии. Изменённые, искажённые, потому что им предстояло не дарить жизнь, а отнимать. Вернее, отнимать не настоящую жизнь, а лишь её жуткое подобие, но... Неожиданно Фесс поймал себя на мысли – а что происходит с душами тех, чьи тела столь безжалостно вырваны из могильного покоя? Что, если они испытывают боль, страх, ненависть, скитаясь там, за пределами мира живых? Что, если каждый его молодецкий удар отзывается рвущей не существующие уже внутренности, но от этого не менее реальной болью в неприкасанной душе того бедняги, чьё тело – не по его вине! – оказалось здесь?..

Саттарская ведьма, подумал некромант. Саттарская ведьма... тебя было жалко, но что ты сотворила с десятками и сотнями спокойно спавших?.. И что творил с ними ты сам, Кэр Лаэда, когда твои заклинания взрывали и обращали в каменную пыль старые склепы эгестского кафедрального собора?..

Некоторое время он стоял, прислушиваясь. *Неупокоенные* были близко, но отчего-то ни один из них не сделал попытки приблизиться. Семилучевая звезда начала слабо светиться, лёгкие зеленоватые лучи пробивались сквозь доски, и Фесс вновь поразился тому, насколько же легко действует здесь это заклинание, – а попробовал бы он применить его, скажем, в Кинте Дальнем!..

Следовало торопиться.

Некромант крадучись двинулся вперёд, и даже огонёк его слегка приугас, точно понимая серьёзность момента. Настил стал понижаться – или, скорее, это поднималось дно пещеры. Запах тления усиливался. Чувства не обманывали – впереди на его пути засела кучка *неупокоенных*. Скорее всего зомби, хотя нельзя было исключить и бродячих костяков. Так или иначе, ему следовало выманить их, увлечь за собой – прямо к своей звезде.

Обогнув выступ скалы, он услышал какое-то странное не то хрюканье, не то фырканье, не то урчание – всё вместе; потом донеслось и клацанье зубов. Помост стал совсем низким,

⁴ Здесь: «испускатели».

перила исчезли. Шагах в десяти от настила Фесс увидел катящую свои тёмные воды подземную реку. Огонёк внезапно и резко метнулся вверх, вспыхнул ярко, настолько ярко, что некромант принуждён был даже на миг зажмуриться. Увиденное врезалось ему в память, словно высеченное резцом; и в тот же миг, не мешкая, он резко бросился бежать обратно. Бежал, со злой радостью слыша за спиной тяжёлый топот и скрип костей.

В короткое мгновение вспышки он увидел перед собой шестерых. Четверо *неупокоенных*, судя по всему, были обычными зомби: в меру истрёпанные, в меру разложившиеся, у одного сломана рука, и обломок острой кости торчал из лохмотьев плоти на левом плече, ещё двое – скелеты в ржавых рогатых шлемах, со столь же ржавыми клинками в бесплотных пальцах.

Но поразило некроманта, само собой, не это. И даже не вид растерзанного тела, лежавшего на земле, – в том, чтобы убивать живых, и заключается единственный смысл существования *неупокоенных*; шестеро тварей, бестий, вырванных из могил страшным и злым чародейством, *ели* ещё тёплую плоть того несчастного, которого им невесть как удалось схватить здесь, в глубинах земли.

От одного этого вида желудок некроманта скрутило жестоким спазмом. Никогда, никогда, никогда ни один трактат не говорил о том, что *неупокоенные* способны есть, ни одна теория не утверждала, что для поддержания сил им требуется пища. Разорвать в клочья – это да. Но есть, пожирать, отправлять к себе в отсутствующие (по крайней мере у скелетов) внутренности – такого ещё не бывало.

И тем не менее это было именно так. И зомби, и костяки алчно рвали тело убитого ими, отправляя в чудовищные рты целые пласты плоти. Некромант видел, как мерно двигались челюсти ближайшего к нему скелета, как проглоченная пища потом вспыхивала странным тёмным пламенем, тонкие языки которого обвивались, словно змеи, вокруг нагих рёбер, всасываясь в них, словно тварь и в самом деле насыщалась.

Ничего омерзительнее некромант не видел за всю свою жизнь. Включая, само собой, и жизнь Кэра Лаэды.

Твари заметили его только сейчас, *неупокоенным* не нужен свет, но, видать, слишком уж увлеклись трапезой. Вскочили на ноги, словно подброшенные пружинами. Глаза, как и положено, заалели, засветились, из плотов зомби вырвался хриплый рёв, скелеты заклацали челюстями, зубы застучали друг о друга, словно кастаньеты. Взмыли ржавые мечи, остатки доспехов забренчали, ударяясь друг о друга и о кости.

– Тыыыы... нааааашшшшшшшш... – раздалось позади некроманта.

Он бежал, стараясь в то же время не слишком отрываться от преследователей. Его звезда ударит, но сил хватит только на один удар, поэтому он не имел права промахнуться. Дощатый настил позади него загремел и затрещал под шестью парами мёртвых ног.

Преданный огонёк держался чуть впереди бегущего Фесса.

Поворот, поворот, поворот, помост поднимается всё выше и выше, дно пещеры пропадает во мраке, там же скрывается и подземная река, со всех сторон наваливается мрак – однако впереди к тёмно-красному свечению путеводного огонька примешивается другое – чистое, зелёное, словно молодая весенняя трава, хотя до весны, короткой и робкой тут, на глубоком Севере, ещё ой как далеко!..

Некромант чуть замедлил бег. Пусть подтянутся поближе. У них не должно оставаться ни единого шанса. Ни единого. Один удар, быстрый и милосердный. Души в Серых Пределах не должны мучиться. Он, некромант, не судья. Даже если эти зомби при первой, человеческой, жизни были отъявленными мерзавцами, бандитами, убийцами и палачами. Как бы то ни было, они получили своё.

Он промчался над своей звездой. Гептаграмма уже напиталась, набрякла силой, зелёное пламя плясало в торопливо набросанных контурах, конечно, балансировка и прицел оставляли желать лучшего, но что поделать – не всегда удаётся рисовать идеальные магические фигуры на

одном только вдохновении. Сейчас некромант не отказался бы ни от угольника, ни от тяжёлого бронзового транспорта, украшенного всевозможными винтами, подвижными линейками и прочими ухищрениями здешней геометрии.

За его спиной внезапно и резко наступила полная тишина. *Неупокоенные* замерли, не добежав каких-то пяти-шести шагов до полыхающей звезды. Остановились, плясая алыми буркалами на пляшущие тонкие лучики зелёного огня.

Фесс тоже замер, остолбенело таращась на *неупокоенных*. Такого он ещё не встречал. Пылающая звезда, наполненная губительной для ходячих мертвецов силой, должна была быть невидимой для всех, кроме него, зомби и скелеты не могли, ну никак не могли её заметить!..

Однако ж заметили. И, судя по всему, поняли, что это такое. И начали медленно пятиться, глухо и яростно ворча, щеря здоровенные зубы.

Фесс болезненно скривился. Набрякшее силой заклинание готово было вот-вот прорваться. А *неупокоенные* не прошли над ней, не связали себя с нею, и, значит, теперь предстояло поворачивать поток губительного пламени, играть роль зеркала – не особенно приятно, принимая во внимание, что ударит в это зеркало не просто солнечный свет. Однако другого выхода не было.

Фесс размахнулся посохом, выписывая над головой восьмёрку и указывая каменным навершием на *неупокоенных* и одновременно высвобождая накопленную его звездой силу. В подземелье взвыл ветер, ледяные порывы, казалось, несутся прямо с бескрайних снежных полей вокруг Пика Судеб. Фесс невольно прикрыл глаза рукавом, сжимаясь в ожидании неизбежного и болезненного удара, готовясь отразить его, повернуть вспять, направляя высвобождённую из плена силу на столпившихся на помосте врагов, – однако в этот миг *неупокоенные*, дружно взревев, столь же дружно рванулись вперёд.

Это было невероятно, однако же это было. Тупоголовые, нерассуждающие скелеты и зомби, куклы на незримых нитях подъявшей их мощи, сделали то единственное, что ещё давало им шансы, – вышли из-под удара, бросившись вперёд именно в тот неразлично короткий миг, когда некромант *уже* нацелил высвобождённую силу, но поток губительного пламени *ещё* не достиг их.

Фесса скрутило болью, ему казалось, он очутился в самом эпицентре беспощадного бушующего пламени; рванувшийся из звезды сноп огня на миг охватил замершего некроманта, отразился от него, изумрудно-зелёным копьём пронзил мрак, врезался в помост – но там уже никого не было.

Горящие обломки настила и опор полетели в разные стороны, описывая красивые высокие дуги, дивными огненными птицами отражаясь в тёмных водах безымянной реки; однако сам удар некроманта пропал даром, никого из зомби не задело, а шестёрка врагов как-то вдруг оказалась совсем рядом – клацающие челюсти, занесённые для удара ржавые мечи, – и надо было драться уже безо всякой магии, чтобы просто остаться в живых...

Несмотря на боль отката, Фесс успел подставить посох. Ржавый меч гулко ударился о дерево, как и положено старому, источенному куску железа, переломился у самого эфеса. Нанёсший удар скелет взревел (непонятно как – ведь ни лёгких, ни гортани у него, само собой, не оставалось), очень проворно отскочил, опускаясь на четвереньки и, похоже, намереваясь вцепиться некроманту в ногу, словно собака. Его собратья обступили Фесса со всех сторон, отрезая единственную дорогу к отступлению.

Ничего подобного некромант никогда не видел. Зомби вели себя как настоящие, умные враги, страшные теперь не только своей силой или малочувствительностью к обычному железу, но и ловкостью и умением соображать.

Фесс закрутил посох вокруг себя, недобрым словом поминая правило одного дара, заставившее его вернуть себе былые способности лишь ценой раскрытия собственной тайны. Второй скелет попытался атаковать, размашисто взмахнув мечом, – некромант опередил его,

оковка на конце посоха врезалась костяку в середину груди, в остатки кожного доспеха с нашитыми ржавыми бляхами – бестию отбросило на несколько шагов, скелет тяжело ударился хребтом об ограждение, проломил его и с хриплым воплем рухнул вниз. Затрещали кости, ломаясь о камни, – а некромант уже отбрасывал слишком ретиво наседавших зомби, лихорадочно подбирая соответствующее моменту заклятье. Он вспоминал свои прошлые схватки с этим племенем, деревню Большие Комары, когда ему одному удавалось справиться с куда большей массой врагов. Сейчас, сейчас... зачерпнуть Силы... и тогда...

Он вскрикнул от боли, откат заклятья оказался слишком силён, посох задрожал от влитой в него мощи. Тьма – не западная, та, в которой черпали силы некроманты далёкого прошлого и чьё имя украла новоприбывшая Сущность, – отозвалась послушно, всё-таки здесь было слишком близко к Источнику Магии, по древку пробежали волны фиолетового пламени, и Фесс, отбив наверху тянущиеся к нему лапы, сделал глубокий выпад, намереваясь вогнать остриё посоха в чудовищно раздутую башку зомби прямо посреди мутных выкаченных глаз.

Выпад был отбит. Зомби ловко поднырнул под древко посоха, схватился за него наполовину сгнившей кистью, взвыл, словно от боли – мёртвая плоть тотчас начала гореть, соприкоснувшись с фиолетовым огнём, – однако посоха не выпустил, а так рванул его на себя, что Фесс не удержался на ногах, покотившись по доскам прямо к пролomu в перилах, увлекая за собой и истошно орущего зомби.

Со стороны могло показаться, что мёртвая тварь вновь способна испытывать боль, точно живое существо.

Всё, что сумел сделать некромант, – это упасть мягко, по-кошачьи, как и учили в Серой Лиге. Огонёк, освещавший место схватки, послушно метнулся следом, затрепетал, словно от страха, точно стремясь помочь, да только не зная как.

Зомби тяжело грянулся о камни, мало что не разорвавшись пополам. Уродливая обугленная рука тем не менее так и не разжалась, по-прежнему цепляясь за посох некроманта.

Рядом, хрустя костями, пытался собрать себя по частям сорвавшийся с помоста минутой раньше скелет. Вид он являл сейчас жалкий, однако вполне успешно приставлял сам к себе обломки костей. На миг вспыхивал тёмный огонь, и обломок вновь становился на место. Во всяком случае, обе руки скелет себе уже успел восстановить и сейчас трудился над переломанными ногами.

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.