



ИЗДАТЕЛЬСТВО СОККИ  
БОЛЕВО

КНИГА-ТЪМЪ



**ПЕТР ВЕРЕЩАГИН**  
**ИСПЫТАНИЕ**  
**ТЬМОЙ**

**Петр Верещагин**  
**Испытание Тьмой**  
**Серия «Книга Тьмы»**

*Текст предоставлен автором*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=170615](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=170615)*  
*Испытание Тьмой: Армада; Москва; 2000*  
*ISBN 5-93556-054-2*

**Аннотация**

Согласно древнему пророчеству мир ожидает Черный Рассвет – день, когда из Серебряных Врат выйдет Враг и миром будут править темные силы.

Для борьбы с Врагом последнему из Посвященных Пути – магу-чародею Акинаку – необходимо подготовить Воинов, которые в решающей битве должны одержать победу.

# Содержание

Пролог. Приход	4
Еще не сон, уже не явь. Нереальный мир	7
Видение первое. Чародей	11
1. Курган, Меч и Имя	11
2. Грот Обманутых Надежд	22
3. Страж Сумеречного Круга	33
4. Рожденные-под-Звездами	47
5. Остров Шести Бурь	64
6. Ступени Мрака	78
Между кошмаром и мечтой. Пропась	92
Видение второе. Проводник	96
1. Наковальня Случая и Оружие Тени	96
2. Паутина Рока	109
3. Врата Теней и Сумрак Грез	124
Конец ознакомительного фрагмента.	138

# Испытание Тьмой (сны, которые не сбываются) (Из цикла «Книга Тьмы»)

## Пролог. Приход

*В тумане песчаного моря,  
У черной, разбитой стены  
Услышать кусок разговора  
Создателя и Сатаны.*

Темнота и теснота. Движения вялые и скованные.

Влажность преступает все мыслимые и немыслимые границы. Дышать совершенно невозможно.

Мысли медленно движутся по разомкнутой спирали, приходя из темноты и уходя в нее же. Ни одна из них не завершена, ни в одной не чувствуется конечного смысла или связи с какой-либо иной мыслью.

Где-то по ту сторону вечности звучат чьи-то голоса, незнакомые и бесконечно родные...

*– Он будет моим.*

*– Коль сумеешь сплести Завет для Героя из грез.*

– Я выбрал. Тебе меня не обойти. Рожденному в мире угроз не будет позволено Путь свой сменить иначе, как в смерти.

– Пусть так. Кто держит души серебристую нить в дрожащих от боли руках, не выберет худшую участь.

– О нет – он чувствует Зло и Добро. Я знаю, что вызвал ты Черный Рассвет; меня не застанешь врасплох. Он выберет верно: и чур, не мешать! И так уж не раз и не два являлись тут всякие...

– Это – Игра. У них есть свои права.

– Возможно. Но все-таки дело важней, чем два или три очка. Согласен?

– Конечно. А старых друзей предупрежу я. Пока.

Забвение приходит раньше, чем узнавание участников диалога.

Серый туман длится долго, много дольше, чем обычно. Вырывает из него острая вспышка боли.

Страх.

Движение.

Боль.

Снова и снова, в неизвестность, разрывая на пути все нити собственной судьбы.

Вселенная кричит от боли, извиваясь и истекая кровью.

Это не предсмертные судороги. Но и до них недалеко. Во времени, в пространстве ли – недалеко. По меркам Вселенной. Она чувствует это, но не может передать; ибо Вселен-

ная умеет только молчать, а молчание ее говорит лишь одно:  
«Ом!»

Боль становится непереносимой.

Рывок.

Судорожный вдох.

Крик. Крик радости и облегчения.

Пьянящий воздух наконец наполняет легкие, заставив ребенка заплакать – теперь уже от счастья...

Так зарождается жизнь.

И смерть.

# Еще не сон, уже не явь. Нереальный мир

*На грани меж сном и явью  
Узреть тот, запретный час –  
И сотни заветных желаний  
Исполнены будут тотчас.*

Бледное рассветное солнце, раздражающее слипшиеся глаза. Вспоминаются остатки сна – смутные, неясные картины; которые, однако, чем-то привлекают, манят вернуться в нереальный мир грез, где сны – реальные, а видящий их становится кем угодно, от раба до властелина, и при этом всегда сознает, что все происходящее с ним – не более чем грезы, а значит, можно позволить себе расслабиться и не придерживаться правил, так связывающих в реальной жизни...

В голове, заполненной туманом, пробегают отзвуки слов, сказанных неведомо кем и неведомо когда:

От древних рас остались сказки и легенды,  
От волшебства – лишь шарлатанство и гоненья;  
И солнца луч из золотого стал бесцветным —  
Для вас пришла эпоха Черного Рассвета!

Сны реальны ровно настолько, насколько в них верят. Когда говорят, что сон есть отражение иной, отличной от на-

шей реальности, в которую может проникнуть лишь чистый разум, но не плоть, – означает это только то, что говорящий сам не знает, о чем говорит. Оно и к лучшему: каждый видит сны, но далеко не каждому следует знать о том, какая связь существует между миром грез и миром яви.

Мысли свободно плавают вне тесных рамок реального мира, перехватывая слова, автор которых счел за лучшее остаться безвестным:

От древних сил осталась тень былой утраты,  
А от Богов – лишь алтари и муки Ада;  
И вот огонь разит направо и налево —  
Для вас пришла эпоха Дня Святого Гнева!

Грезы, мечты, видения, миражи, мороки; много названий имеют образы, порожденные нереальным миром снов. И очень мало число тех, кто властен не только узреть их, но и отделить от сонного тумана.

Стихи неведомого поэта, оставшегося за гранью сновидения, упрямо стучатся в окно наполовину проснувшегося разума, не то отдаляя пробуждение, не то желая поведать нечто такое, на что не хватило запомнившихся картин сна...

Зима приходит после летних солнцепеков,  
Сковав сердца цепями страха и упрека;  
Поднялась Чаша, чтоб принять златую кровь —  
И наступило время Сумерек Богов!

Слова бессмысленны, если нужно описывать нереальный мир. Краски художника и резцы скульптора также не помогут, ибо слишком тонка ткань сновидений для грубых инструментов реального мира. Музыканты, поэты, художники и прочие «артисты душ» веками обманывали доверчивых зрителей, когда обещали им «прикосновение к тайному». И этот обман – из тех, что считаются «ложью во спасение».

Потому что лишь для Знающего прикосновение сие не окажется губительным. Если повезет. Обычному же смертному в эти материи вообще лучше не соваться.

Но как же часто мы, настаивая на своем праве выбирать свою собственную дорогу и набивать о преграды свои собственные шишки, отказываемся слушать советы Знающих и лезем туда, где не только погибаем сами, но и тащим за собою половину мироздания!

Принесены Судьбе все мыслимые жертвы,  
Порядок с Хаосом вкушают мед бессмертья,  
Дух побежденных свой штандарт уносит прочь —  
Цикл завершен. И мир навечно канул в Ночь...

Строки уходят в серый туман сна, оставшегося где-то далеко позади. Туман медленно исчезает, возвращая разум в край реальности – твердой реальности, от которой никак, никогда и никуда не сбежать, сколько ни старайся.

И все же иногда...

Да, иногда нам грезится, что существует Путь туда, где всякий – всякий, а не только Избранные! – властен действовать по собственному усмотрению и отвечать лишь перед самим собой, самым строгим и самым справедливым судьей из всех возможных. Но это – лишь грезы, которые реальны только в нереальном мире сна.

И не потому ли иногда нам так не хочется просыпаться?

# Видение первое. Чародей

## 1. Курган, Меч и Имя

*В кошмар Нереального Мира  
Нырнуть – и найти в глубине  
Останки Искателей Силы,  
Застрявших в сегодняшнем дне.*

Ночь.

Полнолуние.

Серебряные лучи лунного света заставляют предметы выглядеть нереальными, размытыми. Мир вокруг кажется призрачным, и даже звуки собственных шагов слышатся как-то иначе.

Тропинка, огненной проволокой пылающая в голове, оканчивается у подножия древнего кургана.

(Собственно, тропинки здесь и нет – так, раз в месяц какой-нибудь любитель острых ощущений подойдет к холму, вспомнит обрывки рассказанных бабкой преданий, трижды сплюнет через левое плечо и уйдет от греха подальше. В затаившееся внутри Зло он, естественно, не верит, но и проверять свою правоту не решается, ибо в глубине души боится того, что сказки окажутся правдой...)

Шесть раз обойти вокруг кургана, двигаясь слева направо – против вращения солнца. Тишина и взгляды невидимых наблюдателей давят на плечи свинцовым грузом, однако ни останавливаться, ни даже менять темп нельзя – иначе все придется начинать сначала, причем шансов на успех будет еще меньше.

Каждый шаг левой ноги совпадает с ударением на словах забытого сказания. Из-за этого идти еще труднее, а могильный холм с каждым кругом становится все больше, нависая над дерзким пришельцем.

Вот и завершающая фраза. Глухо скрипит отодвигающаяся в сторону плита, из недр кургана веет запахом тлена.

Крепко схваченные корнями трав и полевых цветов земляные склоны достаточно плотны, чтобы по ним можно было подняться туда, к вершине. Не так уж высок холм – с обычный двухэтажный дом. Не так уж круты склоны, но подниматься вверх становится все тяжелее, словно к ногам привязаны чугунные слитки.

Грубо отесанный надгробный камень на ощупь кажется ледяным. Неподвижный ночной воздух также прохладен – но это всего лишь обычная прохлада середины осени, а не жуткий мороз, царящий в недрах потустороннего Царства Тьмы.

Привыкшие к темноте глаза начинают различать ступени лестницы, уходящей вглубь. Они словно возникают из ночного мрака, становясь все отчетливее... все реальнее...

Пора спускаться.

Из подвешенного к поясу шелкового мешочка ты извлекаешь матовый шарик – крупную янтарную бусину. Лунный свет мягко касается ее – и, остановленный начертанным на мешочке Знаком, остается внутри. Вскоре желтоватый камень сам начинает слабо светиться, и этот холодный свет достаточно силен, чтобы видеть то, чего человеку как раз видеть не следует. Если он хочет остаться в здравом уме.

Вниз, пронзая лучами волшебного светильника хищную пелену сумерек. Она готова сожрать душу пришельца, и останавливает ее только то, что впереди тебя ждет куда более ужасная участь, нежели потеря души или разума.

На тринадцатой ступеньке лестница обрывается. Янтарный луч озаряет древнюю усыпальницу – укрепленную каменными плитами комнатку шагов шести в ширину. В дальнем ее конце стоит то, что мифы называли Черным Троном. На самом деле это лишь грубое сиденье из черного камня, не похожего ни на обсидиан, ни на базальт; но взгляд приковывает не сиденье, а тот, кто его занимает.

Возможно, он был человеком. Когда-то.

Возможно, стоящий справа от Черного Трона странный ящик содержит то, что он хотел захватить с собою в Посмертие. Выяснить это у тебя нет времени.

Окутывающие зловещую фигуру полоски ткани выглядят бурыми. Некоторые источники утверждают, что вначале они были темно-красными – потому что ритуал требовал, чтобы

их вымочили в горячей человеческой крови. Это также останется нераскрытой тайной – узнать истину уже не у кого.

Когтистые пальцы усеяны кольцами из неведомого металла. Какое из них принесло хозяину смерть, а какое – вечную жизнь? И этого не выяснить – без риска разделить его печальную участь.

На коленях мертвеца покоится короткий меч-акинак в ножнах. Кожа их сильно тронута плесенью, но прозрачный камень в рукояти мерцает так же, как и в день создания этого оружия.

Руки мертвеца судорожно содрогаются, а в пустых глазницах загораются алые огоньки.

С сухим хрустом рвущихся тканей он подымается с трона и направляется к незваному гостю, сиречь к тебе. Драгоценные камни диадемы на его вытянутой голове сверкают тем же кровожадным пламенем.

Но в воздухе появляется Слово. Оно не гремит, не вспыхивает огнем или волшебным светом.

Оно всего лишь заставляет мертвого короля передать свой меч живому магу и опуститься перед тобой на колени, склонив увенчанную Венцом Власти голову. Огни в его глазницах теперь зеленые.

Переменив владельца, древний бронзовый клинок беззвучно покидает ножны и одним движением отсекает голову мертвеца. Та глухо падает наземь. Тело еще несколько мгновений находится в прежнем положении, потом с шорохом

оседает на каменный пол.

Цвет огней-глаз меняется на красный, но слишком поздно. Янтарный светильник, вылетев из твоей ладони, сам становится сгустком очистительного огня – и высохшая за бесчисленные века мумия вспыхивает подобно пропитанной нефтью тряпке.

Мертвец сгорает дотла сверхъестественно быстро. Его голова, находившаяся в самом очаге, нисколько не пострадала и по-прежнему злобно взирает на тебя своими алыми глазами.

Ты убираешь меч в ножны, аккуратно подвесив их на пояс, и поднимаешь с пола голову, держа пальцы подальше и от скалящихся челюстей, и от кровавого сияния Венца Власти. Ты знаешь: смертному не следует прикасаться к этой штуковине, проклятой еще до своего создания. Если его не прельщает участь стать безвольной марионеткой Темных Сил. Или, что еще хуже, обладающей волей марионеткой.

Положив мертвую, но неупокоенную голову на Черный Трон, ты отходишь на несколько шагов назад и удовлетворенно киваешь, словно художник, оценивающий свое творение.

В голове всплывают строки древней легенды:

Кровью рдеют руны предсказания:  
Власть – в руках Носителя Венца.

Ты криво усмехаешься – и завершаешь стих:

Так пускай же собственным курганом  
Мертвый царь владеет до конца!

(Это не было заклятьем. Это не было даже пророчеством.

Однако именно эти слова остались в памяти людей, каким-то образом проведавших о поединке в могиле. Хотя ни один из его участников никогда не рассказывал о происшедшем...)

Ты поднимаешься по лестнице.

Тени больше не стоят у тебя на пути: напротив, они выстроились у выхода в два ряда подобно почетному караулу. Когда же могильная плита задвигается на место, сумеречные воины прошлого растворяются в розовых лучах утренней зари.

Ты вдыхаешь резкий, холодный воздух; и тьма отступает, чтобы не вступать в открытый бой с силами дня. Уходит и твоя сила, однако подступившая слабость тебя не пугает. Ты знаешь, что к ночи сила вернется, ибо другого выхода нет ни у нее, ни у тебя.

А сейчас – в путь.

Первое испытание пройдено, и следует получить награду.  
Имя.

Это одеяние ты видел прежде только один раз, когда (ис-

ключительно по незнанию) попытался вычистить висящие в шкафу одежды учителя. Об этом событии до сих пор напоминают следы ожогов на левой руке. Учитель не стал убирать их – и ты знаешь сам почему.

Волшебные металлические символы на мягкой черной ткани переливаются и медленно меняют свои очертания. Учитель прекрасно знает, что ты успешно выдержал испытание (хотя бы потому, что ты жив), но согласно ритуалу ты должен подробно описать все события, причем так, чтобы каждое предложение таило в себе благодарность тому, кто обучил тебя «всем тайнам мироздания».

В этом сложнейшем искусстве ты уже практиковался и без особого труда слагаешь слова в требуемой последовательности. Легкий кивок учителя заставляет твое сердце гордо вспыхнуть.

Подойди, без слов говорит он.

Ты – не торопясь, с молчаливым достоинством оправдав-шего надежды ученика – исполняешь это повеление. Исполняешь и следующее, но тут в твоей душе появляется сомнение: зачем вдруг учителю понадобился древний меч-акинак из кургана?

Впрочем, он почти сразу же рассеивает твои подозрения. Ты опускаешься перед ним на правое колено и склоняешь голову, а учитель легонько касается твоих плеч плоской стороной клинка. И при этом произносит слово. Нет, не Слово – Имя. Твое Имя.

Акинак.

И ты поражаешься – не тому, как странно звучит это имя. Нет, ты удивляешься, почему именно ТЫ получил его, учитывая известное любому ученику пророчество о «колдуне-клинке».

И, набравшись наглости, задаешь этот вопрос.

На лице учителя появляется тень улыбки, и несколько слов проясняют всю ситуацию. А тебе становится стыдно: ты и сам знал все, о чем он говорил, но выводы сделать не смог.

Все прочее тебе известно и без того: не обладая Именем, ты мог пользоваться лишь одним Знаком или Словом одновременно. Теперь ты властен употреблять столько символов, сколько сможешь удержать. И это дает тебе право называть себя колдуном. Пусть даже учеником – «ученик чародея» все же звучит менее престижно, чем «колдун-ученик». Во всяком случае, для знающих.

И эта мысль наполняет тебя торжеством: теперь ведь ты и сам принадлежишь к Знающим. Более того, тебе известно то, чего не знает – и никогда не узнает – ни один из них.

Никто не знает, что означает пророчество о Венце Власти. А тебе это известно – ибо ты, в некотором роде, составил его сам.

Чего не ведает даже твой учитель.

Вот еще одна причина для торжества. Наступит время – и подобные мелочи перестанут трогать тебя, оставляя холодным и равнодушным, каким представляется людям любой

черный маг. Смертные даже не подозревают, НАСКОЛЬКО они правы...

Сегодня – твой день. И ликование выглядит вполне естественным. Ты наслаждаешься этими мгновениями, даже зная, что расплата за счастье неотвратима и пропорциональна отступлению от норм.

Ты тратишь остатки сил на иллюзии, волшебной сферой обступающие тебя. Ты вызываешь духи менестрелей прошлых эпох, и они слагают в твою честь прекрасную оду. Ты щедро раздариваешь свои ученические обереги юным ученикам, только вступившим на Путь, и небрежно отмахиваешься от восхищенных, по-детски наивных фраз, не давая им повода заподозрить, как приятно тебе слышать эти слова. Слова искренней благодарности. В точности такие же, какие когда-то бормотал и ты. В той же самой ситуации.

Когда-нибудь те из них, кто останется в живых, окажутся на твоём месте. И будут вести себя точно так же. Как это, вне сомнений, когда-то делал твой учитель. И его учитель...

Тебе не хочется думать о тех, кто не доживет до этого дня. Труден Путь, и кровавым пятнам на нем несть числа. Эта кровь принадлежит по большей части тем, кто сопротивлялся Идущим по Пути, но есть там и их кровь, и ее немало.

Кровь – это сила. Поэтому любое Испытание увеличивает силу тех, кто прошел его. В противном случае оно повышает мощь Стража, чьей первоочередной задачей является помешать Идущим. Но чем бы ни завершилось Испытание – по-

беждает Путь, ибо с каждой каплей пролитой на Испытании крови возрастает Его объединенная сила.

Ты не раз уже задумывался над тем, что движет Стражами и почему они избрали для себя подобный удел. Сталкиваясь с ними, ты всегда убеждался в том, что собственной воли они не лишены, а в силе не уступают тем, кому должны противостоять (иной расклад, очевидно, был бы бессмыслительней); и тем не менее Стражи никогда не пытались обратить силу Пути в собственную силу. Они не стремились к Вершине, и это приводило тебя в недоумение. Каждое существо стремится к победе; пусть в чем-то бесконечно малом, пусть в никому не нужном виде деятельности, но об этой победе оно мечтает. Страстно. А иногда – само не подозревая о своей мечте. Стражи же были лишены этого качества. Напрочь. Что удивляло, ведь все прочие чувства они благополучно сохраняли.

Эти мысли даже посреди празднества в твою честь впускают холод и сумрак в твое сердце. Ты замечаешь на себе сочувствующий взгляд – и, гневно подняв голову, натыкаешься на глаза учителя.

Знаю, молвит он – опять-таки без слов. Потерпи. Еще не время.

Знаю, учитель, безмолвно отвечаешь ты. Но придет час... Не пытайся обогнать ветер, замечает один из его спутников – похоже, тоже Адепт. Не пробуй объять землю, приручить огонь или достичь дна моря. Это столь же невозможно,

как и поймать тень.

Ты покорно киваешь, но в голове вдруг возникает дерзкая идея. И ты начинаешь понимать, что Адепты отнюдь не всеведущи и могут ошибаться. Когда-нибудь ты докажешь им, что ни одна из этих пословиц не является истинной. Но для этого тебе нужно знать больше. И приобрести хотя бы ранг мастера-чародея.

Что ж, эту цель ты поставил перед собою не сию минуту и даже не в тот день, когда появился в Башне Темного Стекла...

## 2. Грот Обманутых Надежд

*Забить все мечты и раздоры,  
Отбросить сомненья и боль –  
И в зыбкие выйти просторы,  
Играя последнюю роль.*

Рассвет. Легкий ветерок.

Мороз впивается ледяными пальцами в нос и щеки, однако большего сделать не в силах – четыре Знака на тонкой черной накидке вынуждают его униженно отступить, и тело не испытывает холода. Чистое ребячество, но кто сказал, что колдун обязан испытывать в походе мелкие житейские неудобства – даже если перед ним поставлена особо важная цель? Уставом Пути такое применение сил не возбраняется, а все прочее не имеет значения.

И то, что учитель не приветствует подобный расход могущества по мелочам, никого не волнует.

По крайней мере, не волнует тебя. Сейчас.

Железные Горы возвышаются перед тобой несокрушимой темной стеной, лишь кое-где «оживленной» белыми полосами слежавшегося снега. Вершины их невероятно далеки, и венчающего их призрачного голубого льда не касалась еще рука смертного.

К счастью, твоя цель – не этот лед. Она заметно ближе, в одной из пещер у подножия этого хребта. Но где именно, вот

вопрос? Черных отверстий здесь сотни, а на поиски у тебя есть всего несколько часов: с наступлением ночи тебе следует находиться подальше от невидимого рубежа, окаймляющего Железные Горы. Стража спит только один день в году, и ты не случайно избрал именно его: при бодрствующей охране добыть требуемое был бы не в состоянии даже Адепт. Наверняка ты этого, конечно, не знаешь – и знать не можешь, – но после детального изучения имеющейся в библиотеке Башни информации сделать иной вывод не представляется возможным.

Занимающийся день не позволяет тебе использовать всю твою силу, так как пик могущества приходится на полночь. Однако знания остаются с тобой всегда, а их применение во все не ограничено временем суток. И ты чертишь на снегу Знак – символ Проводника. Почти вся твоя мощь уходит на его вызов и удержание. Теперь, случись нападение, ты сможешь защищаться лишь силой собственных рук: последние капли могущества должны быть использованы у самой цели.

Хотя сила собственных рук – это не так уж и плохо. В особенности, когда эти руки держат клинок, добытый в памятном кургане.

(После того, как учитель дал тебе Имя, древний акинак сам избрал тебя своим хозяином и напрочь отказался храниться в арсенале, предпочитая остаться с тобой. Учитель что-то говорил о Чарах Истинного Владения, однако ни ты, ни твои приятели-колдуны не смогли обнаружить и следа

этих Чар. Разумеется, упомянуть о возможной ошибке учителя вслух не осмелился никто – он, быть может, и стар, но характер его с годами не стал мягче!)

Следуя за парящим в воздухе Проводником, ты пересекаешь заснеженную пустошь. Предусмотрительно надетые сапоги из саламандровой кожи (как водится, сшитые неведомо кем и неведомо когда – учитель получил их в подарок от одного из Адептов с запада) не оставляют на пушистом белом покрывале никаких следов.

Стражи, конечно, смогут определить, что здесь кто-то прошел, но им ни за что не выяснить, кем именно был этот «кто-то». Навряд ли их ясновидение действеннее, чем у Следопытов Потаенного Царства, а те доселе не могут определить личность того, кто сыграл грязную (хоть и безвредную) шутку с одним из Серых Князей.

Эти воспоминания на мгновение заставляют тебя усмехнуться, возвращая хорошее настроение. Тоже немаловажно, кстати.

Нападения не происходит, и ты благополучно достигаешь одной из пещер. Проводник останавливается и требует платы. Несколько драгоценных секунд уходит на переговоры, а затем Знак пропадает. Не надейся, он еще вернется – однако случится это не раньше, чем ты будешь готов заплатить по счету. В отличие от многих других символов Пути, Знаки-Проводники довольно стоворчивы и обычно согласны работать в кредит.

Потому что обмануть Проводника – равносильно тому, чтобы вырезать печенку у себя самого. Тупым ножом.

Прозрачный кристалл в рукояти меча служит слабым подобием светильника. Ты делаешь шаг вперед, брезгливо рассекаешь свисающие с потолка космы паутины (паук, к счастью, уже много веков здесь не обитает – подход от холода) и осматриваешься.

Проводник не обманул. Стены пещеры выложены множеством костей и черепов, образующих своеобразную инкрустацию по черному камню.

Грот Обманутых Надежд.

Последнее пристанище одного из племен Старого Мира и место их последнего сражения. Победители из уважения к памяти врагов оставили их тела на месте, но из ненависти к ним же слегка... поработали над расчлененными трупами.

Ты криво усмехаешься: стиль работы чародея, который проделывал эту «операцию», тебе знаком по многочисленным легендам. Возможно, когда-нибудь ты сравнишься с ним – не в известности, так в мастерстве. Слава Безымянного не была дутой, но стояла она на такой череде совпадений (истинных совпадений, а не выходок Сил), какая происходит примерно раз за десять эпох. Учитывая, что значительную часть своих подвигов он свершил каких-то три века назад, шансов повторить путь Безымянного у тебя не больше, чем занять место Верховного Адепта прямо сейчас, безо всякой подготовки.

Ты отворачиваешься от настенного костяного орнамента и тщательно исследуешь пол в поисках скрытого прохода, который, как ты отлично знаешь, должен быть именно здесь. Знак-Искатель позволил бы тебе найти требуемое за несколько секунд, однако призвать его сейчас означает потерпеть неудачу – сил у тебя в обрез.

Наконец ты находишь нужное место и, вставив острие меча в едва заметную щель, осторожно поднимаешь тяжелую плиту. Из черного провала вырывается облако затхлого воздуха, и ты с превеликим трудом сдерживаешь кашель: один звук может погубить все.

Вскоре воздух очищается, и бледный свет выхватывает из темноты ступени, спирально уходящие вниз. Удивление твое длится не более мгновения: хотя плита имела в ширину не более двух шагов, потайной проход кажется тебе куда шире – по идущей вдоль его стен винтовой лестнице спокойно могут пройти трое, и посередине остается еще достаточно места. Ты начинаешь осознавать, что племена Старого Мира имели такую власть над «неизменяемым» пространством, какой нипочем не достичь ни Адептам Пути, ни магистрам всех прочих направлений Единого Искусства.

Уменьшившийся в размерах (или ступив на увеличившуюся лестницу), ты спускаешься вниз, используя меч в качестве светильника. Однако в случае атаки он может быть применен и по-иному – те, кто вынудят тебя сделать это, весьма пожалеют о своем недостойном поведении. Если тебе будет

угодно предоставить им сию возможность.

Шорох режет обостренный слух не хуже булатного лезвия. Ты прикрываешь ладонью светящийся кристалл и до боли в глазах всматриваешься во тьму подземелья. Твой враг засекает тебя в тот же самый миг, что и ты замечаешь его, но у тебя преимущество, так как ты ожидал этой встречи.

И ты полностью используешь это преимущество, всего-навсего передвигая ладонь по рукояти. Неяркий свет кристалла здесь, в вечной темноте, бьет в его змеиные глаза с силой полуденного летнего солнца. С раздраженным шипением он отползает назад, и ты чувствуешь, что света он боится гораздо больше, чем какого-то пришельца, вооруженного жалким мечом. Ты делаешь быстрый рывок вперед и заставляешь противника понять свою ошибку; ты еще успеваешь прочесть тень ненависти и уважения в подернутых смертной пленкой глазах.

Переступив через труп, ты продвигаешься дальше с удвоенной осторожностью. Здесь, к счастью, нет традиционного лабиринта и комнат со множеством хитроумных ловушек; в противном случае тебе бы пришлось оставаться в подземелье до тех пор, пока Стражи наверху не заснут вновь, или пока ты не найдешь другого выхода. Или, что куда более вероятно, пока родичи убитого нага не найдут тебя.

Коридор выходит в обширную камеру. В центре возвышается сооружение, которое просто обязано быть Камнем Змея; этой надписи, как ни странно, на нем нет, но из тех

же книг ты помнишь, что назывался зловещий идол нагов именно так.

А на алтаре лежит то, что привело тебя сюда. Око Мертвого Бога.

Волшебный камень невелик, чуть больше крупного ореха. В неверном свете кристалла-светильника он кажется желто-бурым; рассмотреть его более пристально ты, конечно же, не успеваешь. Вкладывая всю силу в Знак Освобождения, ты внутренне готовишься к землетрясению, извержению вулкана или пыльной буре – все зависит от того, какими чарами насыщена эта область подземелья.

К немалому твоему удивлению, весь эффект ограничивается пронзительным звуком лопнувшей струны. Знак Освобождения, в котором осталась прорва неизрасходованной энергии, проходит сквозь стену и устремляется к ближайшему источнику магической силы, дабы нейтрализовать ее. Что ж, одним колдуном-нагом будет меньше. Если бы в тебе осталась хоть капля силы, Знак обратился бы против тебя...

Ты кладешь Око в мешочек и со всей возможной скоростью устремляешься к выходу. Подземелье начинает дрожать, а с потолка падают мелкие камешки. Ты переходишь на бег, и вибрация усиливается.

Когда ты достигаешь подножия винтовой лестницы, в стенах колодца уже зияют многочисленные трещины, а ступени покрыты массой выбоин и держатся только на честном слове. Не в правилах магов полагаться на честное слово, но

другого выхода у тебя в данную минуту нет – и ты буквально взлетаешь по ненадежной опоре, рушащейся прямо у тебя под ногами.

Теперь ты хорошо понимаешь, что значит выражение «ходить по острию ножа».

С трудом задвинув плиту-крышку на место, ты утираешь со лба пот и позволяешь себе отдохнуть с минутку. Минуту, не больше, потому что снаружи видны багряные лучи заходящего солнца. А значит, сон Стражей уже настолько чуток, что они могут проснуться в любую секунду. Нет, потерпеть неудачу сейчас – позор!

Ты выскакиваешь из пещеры и мчишься напрямик, не разбирая дороги. Сейчас главное – удалиться от гор как можно дальше. В глазах у тебя темнеет, воздух кажется наполненным тысячами иголок. Сердце прыгает как у насмерть перепуганного зайца.

Еще немного, уговариваешь ты себя.

Сзади слышен хруст. Не оглядываться, вперед!

В дюжине шагов впереди появляется нечто вроде призрачной фигуры, образованной вихрем снежинок. Ты раскаешь ее надвое, и лезвие меча мгновенно покрывается коркой льда.

Еще два снежных призрака.

Правая рука совершенно обледенела. Ты даже не чувствуешь собственных пальцев; не будь древний акинак волшебным, он давно бы уже выпал из ослабевшей ладони.

Вот еще один – этот кажется более реальным. А, какая разница...

Ты делаешь неловкий выпад, и лезвие меча со скрежетом входит в ледяную глыбу. Противник наносит в ответ мощный боковой удар, который отбрасывает тебя на несколько шагов – к счастью, вперед. Не пытаясь продолжать бой, ты вскакиваешь и ковыляешь дальше, с трудом преодолевая рвущую боль в груди.

Но уйти тебе не суждено – еще несколько шагов, и ноги отказывают окончательно. Ты переворачиваешься на спину, чтобы встретиться со смертью лицом к лицу.

Ледяные Стражи – их действительно так много? Или это лишь твой предсмертный бред? – медленно подходят к тебе. И останавливаются, не доходя до бессильно распростертого на снегу тела каких-нибудь полутора шагов.

«Барьер!» – приходит озарение.

Выиграл, улыбаешься ты им в лицо, и теряешь сознание.

Приходишь в себя ты уже поздно ночью, когда сила темноты бурлит в твоей крови. Начертив перед собой Знак Целителя, ты наскоро заживляешь сломанные ребра; конечно, до полного выздоровления пройдет еще не один день (и не одна ночь), но, по крайней мере, ты сможешь отвлечь свое внимание на более важные проблемы.

Проверив, сколько сил принесла тебе сегодняшняя ночь, ты с облегчением констатируешь, что их вполне достаточ-

но для задуманного и чертишь на снегу Знак Перемещения, вызвав в голове образ Башни. Немногим колдунам удавалось этот Знак, один из тринадцати Высших; то, что ты сумел взять его под контроль, наполняет тебя едва ли не большей гордостью, чем сознание успеха миссии в целом.

Пронзив черный кошмар Бездны стрелой собственного духа, разума и тела, ты появляешься в своей комнатке на шестом этаже Башни. Ни одному из учеников, насколько тебе известно, еще не удавалось так быстро пройти Испытание Третьей Ступени.

Интересно, думаешь ты, какова будет реакция учителя? Ты нарушил практически все его инструкции, начиная с правил поведения и заканчивая техникой безопасности.

Победителей не судят, успокаиваешь себя ты.

Если только их признают победителями, возражает твоя недоверчивая половина.

Завершив спор на этой оптимистической ноте, ты выходишь в коридор и спускаешься вниз, в Зал Теней – учитель в это время должен находиться именно там.

Какая награда тебя ждет теперь? Даже если ты будешь официально назван чародеем: даст ли тебе одно это звание возможность сделать еще несколько шагов по Пути, или необходимы дополнительные условия? К примеру, очередное Испытание?

Ты криво усмехаешься, что стало для тебя давней привычкой. В самом деле, когда это Путь открывал свободный про-

ход к новой вершине, не подарив предварительно тебе (как и кому бы то ни было) радость встречи с новым, доселе невиданным «приключением»...

Медные двери мягко скользят в стороны, пропуская тебя внутрь. Каков бы ни был вердикт – ты готов услышать его.

Сочтешь ли ты возможным подвергнуться взысканию – уже другой вопрос...

### 3. Страж Сумеречного Круга

*В неистовом реве оваций,  
В гуденье безумных фанфар  
Увидеть сквозь блеск декораций  
Ход Стража – и встретить удар.*

Ты – Посвященный Пути.

Это значит, что Адепт Варгон больше не имеет права именоваться твоим учителем. Равно как и любой другой обитатель Миров Яви.

Отныне ты сам себе хозяин, и Башня перестала быть твоим домом, превратившись во временное пристанище, комнату в постоялом дворе. Превыше твоей воли только Небо – и Путь.

Могущество Пути не принадлежит этому миру, но не подвластно оно и Потусторонней Стране, которую некоторые люди называют Преисподней. Силы этого мира (за редким исключением) подконтрольны богам; и именно это некогда послужило причиной, по которой несколько талантливых магов-самоучек открыли проход в иной план бытия, где и сгнули. Но сгнули не так, как обычно погибают те, кого поглотила Бездна. Они не утратили ничего, кроме осколка живой души. Это перерезало их связь с богами и позволило уйти в другие миры целиком, не оставив в этом ничего. Прошло немного времени – и некоторые из них вернулись.

Изменившись настолько, что лишь самые близкие к ним люди узнали их. Изменение то затронуло не тело, но разум. Однако вернувшиеся чародеи вовсе не казались безумцами. Напротив, в их словах и мыслях теперь была ясность и четкость, свойственная далеко не каждому из мудрецов (и уж точно не присущая им самим до путешествия в иной мир). И еще одно отличало их, видевших Иное. Странная, необоснованная боязнь движущихся теней...

Наткнувшись на эту мысль, ты начинаешь понимать, какое Испытание подкинул тебе Путь на этот раз. Еще несколько секунд – и тебе кажется, что все предыдущие были лишь детской игрой.

И это чистая правда.

Нарисовав в воздухе Знак Предназначения, ты попутно проверяешь, все ли долги отданы, все ли вопросы закрыты. Одним фактом своего появления Знак дает положительный ответ, и ты поручаешь ему задание. Символ Пути озадачен: такого «заказа» ему ранее выполнять не доводилось. Это тебя вполне устраивает, и ты, подтвердив формулировку приказа, отправляешь Знак прочь – во времени ни он, ни ты не ограничены. Главное, чтобы все было сделано на должном уровне.

Ты готовишь полное походное снаряжение и заказываешь в лаборатории Башни несколько флаконов с различными эликсирами – конечно, ты мог бы приготовить их и сам, но надо же помогать подмастерьям алхимиков делать вид,

будто они также приносят пользу... Так как твой кредит в полном порядке (еще бы!), заказ оказывается у тебя в комнате всего через две с половиной минуты. Проверив качество и свежесть смесей (вполне удовлетворительно), ты прячешь флаконы в потайные карманы: применение их оправдано только тогда, когда окружающие этого не замечают.

Затем ты спускаешься в одну из пустующих в дневное время учебных комнат и устанавливаешь вокруг себя несколько кристаллов Малых Стражей; для твоей цели нет нужды тревожить самого Стража, находящегося в подземных чертогах Башни и охраняющего строже Булавки Бессмертия владыки Потусторонней Страны, Кощея, сына Вия Слепца. Затем ты открываешь свое сознание Великой Пустоте, предложив ей изучить все уголки твоего разума, включая и те, что обычно открывать не принято. Да, остается опасность, что один из обитателей Пустоты заинтересуется благоприятствующей возможностью проскользнуть в Мир Яви, поселившись в твоём разуме и в скором времени заполнив его целиком (ой, наивный...), однако Малые Стражи подадут тревожный сигнал при первых же признаках подобной угрозы. Так что риск вполне приемлем.

Когда твой разум полностью включается в черную музыку Пустоты, ты обрываешь контакт и остаешься с полным запасом энергии, равной которой не существует ни в этом мире, ни в каком-либо из других (по крайней мере, известных тебе). Именно то, что необходимо для похода в тот мрачный

край, откуда возвращаются далеко не все Посвященные.

Перед тобой появляется Знак Предназначения и докладывает о выполнении задания. Информация тебе не очень нравится, но ты ожидал и худшего. Благосклонно кивнув, ты отсылаешь Знак туда, откуда он появился впервые. Теперь дело только за тобой.

Полностью экипировавшись, ты идешь в Камеру Перемещения и активизируешь один из покоящихся там Знаков Замены, послав предварительно Стражу Башни сообщение о необходимости строжайшего контроля за Вратами: обитатели того мира даже в Преисподней не относятся к числу желанных гостей.

Шагнув в открывшуюся перед тобой черную дыру, ты какое-то время чувствуешь изучающий взгляд Пустоты, однако взглядом дело и ограничивается – вы уже знакомы. Затем тьма рассеивается, и ты оказываешься у края Провала, в начале Дороги Обреченных.

Это место ты ранее видел на одноименной гравюре в одном из тех фолиантов, которые не предназначены для глаз учеников (потому ты, собственно, и добрался до искомой книги; что бы ни говорили мудрецы древних времен, но любопытство – великая вещь, в особенности для чародея...). Художник был талантлив и общее впечатление передал совсем неплохо. Это несколько подготовило тебя ко встрече с этими местами, однако перо и угольный стержень бессильны передать то, что чувствуешь сейчас ты.

Прежде всего, ты осознаешь, что Дорога Обреченных не начинается от края Провала. Она здесь заканчивается.

Второй твоей мыслью становится щекочущее ощущение того, что ты в этом месте не один. Впрочем, к последнему ты приготовился и с нужными словами чертишь в воздухе Знак Истинного Зрения.

Стражи Барьера мгновенно понимают, что обнаружены – эх, тебе бы такой дар! – и к твоему горлу устремляется острое. Ты остаешься в живых лишь потому, что заранее внушил себе нереальность противников и их неспособность причинить тебе вред.

Они отступают, и тогда ты сковываешь их Знаком Цепей, дополненным Руной Постоянства Isa; эти парализующие чары спадут очень нескоро, и у тебя появляется возможность перевести дух и беспрепятственно продолжить свой путь. Умерщвление ЭТИХ Стражей сделало бы тебя кровным врагом всего этого мира, поскольку они охраняют его не только и не столько от подобных тебе искателей могущества...

Ты оставляешь в стороне развалины городов, возведенных прислужниками Богов Старого Мира еще в те века, когда тот мир не называли Старым. Ты проходишь мимо капищ и алтарей, иные из которых до сих пор источают жуткий и притягательный запах крови. Осколки реликвий Старого Мира томно хрустят под подошвами твоих сапог, но и это не отвлекает тебя от конечной цели.

Сколько времени прошло с момента твоего появления в

этом мире, ты никак не можешь узнать: окружающие сумерки даже Истинное Зрение рассеивает лишь частично, а солнце (или его аналог) здесь отсутствует. Голода, жажды и усталости ты также не чувствуешь и не удивляешься этому. Сейчас ты во всем подобен собственной тени, а разве тень поддается таким мелочам?

Миновав Серебряные Врата, в прошлой эпохе оплавленные Повелителями Огня, ты сворачиваешь направо, покидая Дорогу Обреченных, и пересекаешь Чернолесье. От леса, собственно, здесь остались в лучшем случае обугленные пеньки – Повелители Огня не щадили и эти края, – но гнетущая аура Древних, владык Старого Мира, не покинула территорию Их прежнего местопребывания. Ты стряхиваешь щупальца кошмаров и ужасов, пытающиеся опутать тебя и завлечь в вечный сон, и быстро чертишь в воздухе Знак Разорванных Цепей.

Удаляющийся вой, полный обиды и ненависти, заставляет замереть весь мир, но не тебя. Ты пристально вглядываешься вдаль, где из сумрака возникает каменное кольцо, озаренное мерцанием Вечно Живущего Пламени, зажженного там в ознаменование завершения Великой Войны. С облегчением вздохнув, ты идешь вперед, чтобы переступить границу священного круга и встретить Стража.

Подобно тебе, он облачен в черные одеяния, на которых тщательно вышиты защитные руны и Знаки. Подобно тебе, он несет в сердце оставленную Бездной метку рока. Подобно

тебе, он следует извилистым поворотам Пути. Подобно тебе, он не ведает своей цели.

Ты узнаешь его лицо в неверном свете костра. И тебе хочется завывать от отчаяния, подобно неуспокоенным призракам из Чернолесья.

Почему, думаешь ты, ну почему этой встрече суждено было состояться именно сейчас? Сейчас, когда ты еще не достиг ранга мастера? Сейчас, когда ты как никогда близок к...

Да. Именно в этом и кроется причина.

Потому что мастера определяет не Искусство – вернее, не только Искусство. Мастер, прежде всего, должен быть удачлив.

Ну-ну. Если ты сможешь убраться отсюда живым, это будет не просто удачей. Это будет настоящим чудом.

Золотые глаза со зрачками в форме песочных часов встречают твой обреченный взор. Тонкие губы искривляются в подобии усмешки. Тихий голос, идущий как бы со стороны, а не изо рта, скрипит:

– Ты еще не смирился со смертью?

– Нет, – отвечаешь ты.

– Напрасно. Это важнейшее событие в жизни любого человека.

– Возможно. Но я надеюсь избежать этой чести.

Страж испускает странный звук, напоминающий смесь хрипа, клетота и шипения, и ты далеко не сразу понимаешь, что таким образом он, еще при жизни вырвавшийся из себя

все чувства, смеется.

– Как же ты еще наивен и глуп... Что, по-твоему, есть величайшая сила во Вселенной? Честолюбие? Жажда мести? Одержимость одной идеей за счет подавления остальных?

Нет, думаешь ты.

Он согласно кивает.

– Это жизнь. И смерть.

– Ты назвал две силы.

– Ты знаешь даже меньше, чем я думал... – Страж смотрит на мечущееся пламя, и его золотые глаза видят там нечто такое, чего ни ты, ни любой другой – простой смертный или маг – увидеть не способны. – Это не две разных силы. Это две стороны одной. Той Силы, которая одолевает все в этом мире...

– Все ли? – переспрашиваешь ты, уловив нотку сомнения в его голосе. – Иной раз Морана-Смерть отступает перед волей тех, кто должен остаться и завершить начатое дело. И даже те, кто ушел в Царство Мертвых, могут вновь появиться на земле – по собственной воле или по зову близких, не столь важно. Так что величайшей силой Смерть никак не является.

– А этого я и не утверждал. Смерть сама по себе не имеет столь уж великого могущества. Но вместе с Жизнью... Ты знаешь, какие из известных чудовищ считаются самым большим злом? И самой трудной задачей для Истребителей Нечисти?

– Живые мертвые. Кстати, совершенно зря: ведь их так просто отправить в могилу навсегда. Серебро, чеснок, осиновый или дубовый кол, некоторые травы, огонь – я уж молчу о Знаках. Средств масса, и значительная часть их доступна любому.

– Так. Но только это – всего лишь первый слой пирамиды. Вершину же видели немногие... и никто из них не ушел живым.

– Никто, кроме тебя?

– Никто, – подчеркивает он, – я в том числе. Путь не может использовать живых Стражей. Только воскрешенных из мертвых, познавших обе стороны бытия. Если ты погибнешь, ты также можешь оказаться на месте одного из Стражей.

– А если погибает Страж? – осмеливаешься ты задать вопрос, звучащий сейчас, мягко говоря, недипломатично. – Что происходит тогда?

– Тогда, – улыбается он, – ему приходится вновь принимать участие в нескончаемой кутерьме, именуемой Жизнью. Но что в этом плохого, недоумеваешь ты.

– Понятия «хуже» и «лучше» тут неприменимы, – говорит Страж. – В языке Пути нет этих слов. Есть «возможность» и «необходимость».

– А также «противоречивость».

– Верно. Ты неплохо изучил Путь. Если бы ты так же внимательно изучал то, сквозь что этот Путь проходит, ты мог

бы даже победить меня. Однако этой частью обучения ты пренебрег.

– «Не мы идем по пути, но Путь проходит сквозь нас», – произносишь ты старую пословицу. – Познавать самого себя – это важно, не спорю. Но, быть может, есть и кое-что помимо этого?

– Что же это, о кладезь сокрытых знаний?

– Путь и движение к его завершению.

– Которого нет и не может быть.

– Вот именно. Какой смысл совершать то, что уже сделано тысячами Ищущих до тебя и будет осуществлено тысячами Ищущих после тебя? Нет, если и делать что-то, то только Невозможное.

Страж вскидывает голову.

– Не слишком ли рано ты начал идти к Невозможности?

– Ну, второго шанса может и не представиться... – усмехаешься ты, незаметно перекладывая из кармана в левую руку склянку с Жидким Огнем. – «ВозМОЖ ность» предполагает наличие *мощи*. Мощь опирается на Знаки. *Знаки* имеют нечто общее с «преднаЗНАЧ ением». Каковое есть Цель, а ее достичь по определению невозможно...

– Что и замыкает логическую цепь, – кивает Страж. – Ты выдержал Испытание. Можешь идти. Только прежде запомни – Путь не имеет ни конца, ни начала.

– Это мне говорили и ранее.

– А теперь представь себе то, что не имеет ни начала, ни

конца, но выглядит как одна относительно прямая линия.

– Окружность? Кольцо?

– Кольцо имеет внешнюю и внутреннюю стороны. Путь – нет.

– Понял, – говоришь ты, – это та штука, которую изобрел один из ученых павшей Империи Средиземноморья. Как ее там... а, вспомнил – лента Мебиуса.

– Как следует запомни: если призвать этот Знак в момент смерти, она не заберет тебя. А ты станешь Стражем.

Подобная участь тебя не прельщает, но упоминать об этом незачем – он и так знает все твои возражения. Потому что еще не позабыл те времена, когда сам был человеком.

Ты пересекаешь сумеречный край, отбиваясь от следующей по пятам своры призрачных Охотников, призванных оскорбленными твоим дерзостным поведением хозяевами Чернолесья. Знаки вспыхивают в сумраке, разя наповал и оглушая, но Охотники не отстают: обещанная за твою голову награда заставляет позабыть обо всем. Что ж, ты готов помочь им встретить свою судьбу.

Добравшись до Серебряных Врат, ты чертишь в пыли Знак Стального Кольца и обнажаешь меч: Охотники теперь должны будут сражаться с тобой один на один, если пожелают достичь цели. Некоторые из них, осознав подобную необходимость, растворяются в сумерках, но большинство остаются у границ защитного круга. Первый пересекает черту – и

падает, обезглавленный. Второй бросается вперед, спотыкается о труп сородича и разделяет его печальную участь. Третий шагает осторожно, заранее вытащив собственное оружие, но свет кристалла ослепляет его, и Духи Серебряных Врат с радостью принимают очередную жертву. Четвертый массивнее и сильнее предыдущих Охотников, и ты, не желая рисковать, швыряешь в звероподобную морду склянку с Жидким Огнем. Призрак начинает гореть, испытываемая им боль, ты знаешь, невероятна; ударом клинка ты прекращаешь его мучения и с усмешкой Неумолимого Жнеца приглашающе киваешь прочим: мол, теперь ваш черед встретить Истинную Смерть. Они переглядываются и отступают.

Ты пожимаешь плечами, достаешь из кармана флакон с Кровью Демона и осушаешь его. Твои глаза обретают дикий блеск, а скорость и реакция возрастают раз в пять. Охотники ничего не успевают предпринять: сбросив Знак Стального Кольца, ты связываешь Знаком Цепей сразу четверых и приканчиваешь еще двоих. Части Охотников удается сбежать, однако опасности они уже не представляют. Повествования об этом поединке будут ходить по сумеречным мирам очень долго, и всякий новый пересказ добавит им массу новых черт.

Правда, главной из них там не будет.

Сквозь накидку ты потираешь грудь, где нарисован обжигающий кожу Знак Воина, и стираешь его: это сейчас несложно, ибо в действие он был приведен именно Знаком

Стального Кольца. Вызывать один символ вместо двух или трех – прием крайне полезный при недостатке времени. Что при Испытаниях случается очень даже часто.

Собственно, только так и вырабатывается способность моментально находить среди многих ответов единственно правильный...

Пройдя по Дороге Обреченных еще немного, ты находишь защищенную от влияния обитателей сумрака Поляну Иллюзий, окружаешь себя символом Концентрации и производишь ритуал Обратной Замены. Щупальца Бездны касаются твоего разума, удостоверяются в его идентичности с тем, который пришел в этот мир, и отправляют тебя обратно. Черный провал холода, музыки и боли на этот раз не столь долог: тебя стараются поскорее отослать на родину, ибо, с удивлением осознаешь ты, твое присутствие причиняет Бездне страдания.

Выйдя из транса, ты встречаешь настороженный взгляд Адепта Варгона, позволяешь ему проверить твое состояние (мало ли ЧТО могло, поработив твой разум, вторгнуться в этот мир...) и удовлетворенно киваешь в ответ на незаданный вопрос.

Адепт кланяется. Ты удивленно поднимаешь бровь, и он объясняет, что в тот мир отваживались пройти лишь немногие из Посвященных, и еще меньше их вернулось обратно в своем уме.

Так какой же у тебя теперь статус, интересуешься ты.

Мастер, усмехается Варгон.

Теперь ты не обязан называть его Адептом. Конечно, сам ты Адептом не стал (если вообще когда-либо достигнешь этого ранга), но и статус мастера-чародея достаточно высок для того, чтобы обращаться к бывшему учителю просто по имени.

В чем-то ты теперь превосходишь его. У тебя, впервые за столько лет обучения, есть возможность сделать собственный выбор.

Внезапно ты понимаешь, что снова стал человеком, ибо право выбора – это единственное, что отличает человека от остальных обитателей этого мира. Только одно беспокоит тебя: права неотделимы от обязанностей, и коль скоро ты можешь сделать свой выбор, тебе наверняка придется сделать его.

Но – хвала всем Богам, не сейчас.

## 4. Рожденные-под-Звездами

*Оставить стремление к власти,  
Сменить Колесо на Весы,  
Из целого выделить части –  
И в путь, не смотря на часы.*

Кнарр медленно отходит от берега. Седой кормщик Арнод-Орел машет рукой, желая тебе удачи. Ты киваешь в ответ и поворачиваешься к морю спиной. О его беспокойных лазурных водах и лежащих за ними населенных краях следует забыть – по крайней мере, на время.

Впрочем, земля, куда ты прибыл, также не может называться необитаемой. Изумрудные Острова – не пустыня, не бесплодная скала и не ледяная тундра, а ведь человек оседает и в намного более негостеприимных районах. Однако же ни единого человеческого поселения в пределах этого мира нет.

Сейчас – нет.

Когда-то таковые были. Возможно, будут снова. Но для этого твоя миссия должна завершиться успехом. На что шансов практически нет: коренные обитатели Изумрудных Островов устали от людей и использовали свое могущество (весьма немалое!) для быстрого разрешения межрасового конфликта.

Тебе пришлось избавиться от обычной черной одежды

Ищущего, защищающей от чего угодно куда лучше гельсской кольчуги, альмейнской дощатой брони или панциря разрушенной Империи Средиземноморья; ты даже не имеешь права воспользоваться защитными Знаками или прихватить с собой нужные эликсиры. Таков был уговор, и ты дал слово не нарушать его.

(Не то чтобы ты никогда не лгал – греха болезненной правдивости в твоём сердце нет и быть не может, – просто правда, как обычно, оказалась более сильным оружием. Ложь хороша, если ты можешь свободно говорить с собеседником, не опасаясь получить стрелу в спину; когда твоя жизнь и сообщённые тобою сведения для него важнее твоей смерти. В противном случае лучше подчиниться его моральному кодексу, а обитатели Изумрудных Островов не выносят обмана и прекрасно умеют его различать...)

Ты пересекаешь узкую полосу нейтральной территории, принадлежащей народу моря во время прилива, а народу суши – в часы отлива. Пройдя около сотни шагов вдоль края леса, ты находишь уходящую в его глубину тропинку и ступаешь на земли, враждебные человеку.

Теперь – враждебные.

Лесной народ – одна из древнейших рас этого мира. Они появились на земле до рождения человека и познали кошмары Старого Мира куда ближе его. Это они обучили людей многим ремеслам – плотницкому и кузнечному делу, магии

и лекарскому искусству, рисованию и грамоте, архитектуре и поэзии... (Ты, конечно, не раз и не два слышал, что всем этим знанием люди обязаны Богам – однако летописи Серой Башни содержали иную информацию, причем подтвержденную столькими фактами, что не поверить им означало бы предать собственные способности к аналитическому мышлению.)

Рожденные-под-Звездами (так именовали себя жители лесов) и люди были союзниками и в том великом сражении, когда с Богами Старого Мира было покончено. Вместе они бились против превосходящего числом врага и одержали победу. После этого они вели долгую борьбу с остатками рас Старого Мира – змеями-нагами, оборотнями-г'нолла, бесформенными-шогготами, гарпиями-шантаками, и другими племенами, чьих имен и облика история не сохранила. Победа досталась дорогой ценой, но зато теперь земля принадлежала им.

Однако детей у лесного народа рождалось очень мало. Женщина любого из людских племен за свою недолгую жизнь могла стать матерью раз восемь, а то и двенадцать; в семьях Рожденных-под-Звездами редко когда рождалось более трех детей. Конечно, они жили чрезвычайно долго и обладали вечной молодостью, но из-за этого их раса была обречена на безвылазное существование в лесной глуши, тогда как человечество, неумное в своем любопытстве и быстро приспособляющееся к любым жизненным условиям, мог-

ло заселить – и заселило бы рано или поздно – все, даже самые недоступные уголки этого мира. Когда лесной народ осознал эту печальную истину (что произошло не то чтобы так вот сразу, но задолго до того, как та же мысль пришла в голову людям), они замкнулись в себе и постепенно прекратили общение с человечеством. Подписанный по окончании Великой Войны договор оставлял за ними Изумрудные Острова и еще пару укромных территорий; и человек, в общем-то, не собирался нарушать границ.

По крайней мере, поначалу.

Теперь, спустя столько веков после крушения Старого Мира, когда почти никто не помнил самого этого понятия, люди стали задаваться вопросом: почему эти прекраснейшие земли должны оставаться незаселенными, когда их можно великолепно образом занять? Суда гэлов пересекли пролив, и вот тут-то началось самое интересное...

Гэлы вовсе не являлись дикарями. Они были чуть ли не самым цивилизованным народом в этой части света.

Просто ни один из них, включая вождей, не верил в само существование Рожденных-под-Звездами – разве взрослые люди верят в сказки? А о Великой Войне и вовсе все забыли, ведь человек помнит только то, что произошло в течение его личной жизни (и то – в идеале). В отличие от лесного племени, для людей те события не были «позавчерашним вечером»; с той поры сменился не один десяток поколений, а из народов, сражавшихся бок о бок с Рожденными-под-Звез-

дами, уцелело всего несколько разбросанных по всему свету семей, в которых время от времени проявлялась древняя кровь и сила. К таким, кстати, принадлежишь и ты – могущество молодой крови совершенно иное, и для Искусства непригодно. По словам Варгона, ты – один из последних его учеников, достойных именоваться учениками.

Мир изменяется, и опирающееся на его древние основы Искусство изменяется вместе с ним. Многие из формул и символов прошлых веков не имеют больше сил, а некоторые действуют совершенно иначе. Тут нечего бояться и нечему удивляться; как говорили мудрецы разрушенной варварами четыре с лишним века назад Средиземноморской Империи: *ars longa, vita brevis est!*<sup>1</sup>

Мир изменяется.

Рожденные-под-Звездами не могут не понимать этого – но не могут они и измениться, потому что изменение для них хуже самой смерти. Ты и пославшие тебя Адепты это прекрасно знают, и выработанный на последнем Сборе план опирался именно на эту черту лесного народа. Ты явился, чтобы предложить им новый путь. Выход из тупика, в который их загнала неотвратимость Судьбы.

Остается надеяться, что века самоизоляции не превратили Рожденных-под-Звездами в тех злобных и своенравных существ, которых все чаще описывают сказки о древних временах...

---

<sup>1</sup> Искусство вечно, жизнь коротка! (лат.)

В дерево справа от тебя вонзается стрела. Ты останавливаешься и не делаешь никаких движений до дальнейших распоряжений. Меч, висящий у тебя на поясе, сейчас ничем тебе не поможет: звездная магия лесного народа легко превазойдет его волшебство.

– Зачем ты пришел сюда? – спрашивает из чащи чей-то голос.

Ты не можешь определить ни возраст, ни пол говорящего на певучем звездном языке, но этот вопрос тебя сейчас не занимает.

– У меня послание для Звездной Королевы, – отвечаешь ты.

– От кого же? – интересуется невидимый собеседник.

– От Адептов Пути, – правдиво сообщаем ты.

Кусты справа от тропинки беззвучно раздвигаются, и перед тобой появляется тонкая фигура в одежде, аккуратно скроенной из неровных кусков ткани зеленых и коричневых оттенков. Впрочем, странный покрой объясняется просто: в лесу, нося такую одежду, можно пройти в двух шагах от человека и остаться незамеченным. В руке Рожденный-под-Звездами держит длинный лук, но стрела лежит на ненапрянутой тетиве и не направлена тебе в сердце. Что, однако, вовсе не означает, что сейчас в тебя не целятся несколько его сородичей.

– Если ты лжешь, тебе конец, – говорит он без тени угрозы

в голосе, просто констатируя факт.

– Знаю, – киваешь ты. – Веди.

Тропинка петляет довольно странным образом, порою у тебя возникает ощущение, что она проложена в этом лесу лишь с одной целью – встречать незваных гостей. Такая мысль не лишена смысла, ведь самим жителям Изумрудного Острова тропинки не нужны. Для них лес – не родной край. Для них лес – дом. Ни больше ни меньше. Даже люди, проводя в лесу большую часть своей жизни, становятся похожими на Рожденных-под-Звездами. И это неудивительно.

В конце концов ты оказываешься перед свисающей откуда-то сверху веревочной лестницей. Твой проводник приглашающе указывает вверх, и тебе ничего другого не остается, кроме как лезть туда. Лестница сильно раскачивается, но подъем оказывается более легким, чем ты ожидал, – тут явно не обошлось без волшебства. Лесной народ вообще применяет Искусство куда чаще людей. Воспитанный в духе строгого контроля, ты не одобряешь подобной практики, однако вовсе не намерен читать им мораль по поводу неправомерного применения волшебной силы и неоправданного расхода энергии, запас которой в мире весьма ограничен.

Лестница приводит тебя на площадку, образованную сплетением веток и веревок. Гибкая конструкция оказывается прочнее, чем выглядит, что опять-таки обеспечивается каким-то заклинанием. Спрятанные в кроне деревьев мостики и переходы совершенно незаметны снизу, зато по ним

при наличии некоторого навыка можно пробираться с чрезвычайно большой скоростью. Вероятно, такая система «воздушных коридоров» охватывает весь лес, что позволяет Рожденным-под-Звездами перемещаться в любую его точку куда быстрее тех, кто пытается пробиваться сквозь заросли на земле. Но все эти подробности ты отмечаешь лишь мимоходом, так как основная часть твоего мозга занимается анализом другой картины.

В стволе толстого дерева зияет дупло. Его закрывает плотная паутина серебряных нитей, а за этой паутиной мерцает Нечто, заставляющее тебя стиснуть рукоять меча (за неимением под рукой защитного амулета). Тоненькая светловолосая девушка склоняется над паутиной, проделывая своим жезлом какие-то манипуляции, затем отходит в сторону и приглашает тебя «занять место в Перемещающих Вратах». Пожав плечами, ты исполняешь просьбу. Тебя окутывает мерцающее поле, напоминающее блокирующий магию «небесный купол», а миг спустя ты, не испытав никаких побочных эффектов (умеют же некоторые...), оказываешься совсем в ином месте. У тебя захватывает дух.

Перед тобой – гибрид дерева, древнего храма и застывшей в кристалле Музыки Сфер. Стены башенки сложены из прозрачного зеленоватого материала, а совершенство их форм просто не поддается описанию. Впрочем, как и совершенство форм тех же девушек лесного племени. Недаром иные поэты сходили с ума, увидев их в своих грезах...

Ты поспешно отбрасываешь эти помыслы иходишь в распахнувшиеся перед тобой ворота Звездного Чертога.

Появившаяся перед тобою девушка на первый взгляд кажется очень юной, куда моложе тебя самого, а ты далеко не стар и по обычным человеческим меркам. Второй, более внимательный взгляд показывает тебе, что она все-таки старше тебя и намного мудрее. Третий взгляд заставляет тебя уважительно поклониться, ибо ты узнаешь изящную диадему на ее бледно-золотых волосах. Звездная Королева.

– Я рада приветствовать в своей обители посланника лучших умов наших младших братьев, – говорит она, и лишь нежный голосок Звездной Королевы не дает тебе воспринять эти слова как издевку. – С какой же вестью ты прибыл в наши края?

Ты усмехаешься. В тонкостях этикета ты, разумеется, не в состоянии перещеголять ее, но отчего бы не попробовать?

– Со своей стороны, – вновь кланяешься ты, – я горжусь оказанной мне высокой честью и навек сохраню в своем сердце ослепительный образ бессмертной владычицы Изумрудных Островов, чья неземная красота затмевает луну и солнце, и заставляет легионы звезд бессильно жмуриться от жгучей зависти на темном бархате небосклона. Я безмерно счастлив, что приму от вас дар старинного, позабытого у нас знания в обмен на свои недостойные услуги; меня немного утешает лишь тот факт, что ни один из Рожденных-под-Звездами никогда не унизится до той работы, которую необходи-

мо проделать мне, отпрыску низшей, человеческой расы.

Звездная Королева издает короткий смешок.

– Ты прекрасно умеешь играть словами, – замечает она, – но сути дела еще не коснулся. Говори, я хочу услышать больше.

– Как прикажете, ваше величество, – с прежней насмешливо-почтительной интонацией молвишь ты, – в сущности, я как раз подхожу к этому...

И ты излагаешь план, разработанный Адептами Пути.

Молчание длится долго, однако это вполне понятно. Ведь Звездная Королева вынуждена принять решение, от которого зависит дальнейшая судьба всего лесного народа. И не только его судьба.

– Если ты прав... – шепчет она, – подчеркиваю, ЕСЛИ... такой путь должен решить проблему раз и навсегда. Но если ты ошибаешься, человечество погибнет вместе с нами.

– Если ошибаемся МЫ, – поправляешь ты. – Я не претендую на авторство этой идеи. Если у вас имеются иные, косвенные методы проверки – воспользуйтесь ими и убедитесь в истинности фактов. Я не ограничен во времени, вы – тем более.

– Это правильно, – кивает Королева. – В любом случае твоя речь заслуживает награды. О каком знании шла речь первоначально?

– «Радужный Цикл» и «Зеркальные Хроники». Я наткнулся на отрывки из этих книг в архивах Пути, и кое-что

меня там весьма заинтересовало. Я бы хотел изучить полный вариант.

– Старинное знание, даже скорее старое. Пришедшее, если легенды верны, из иных миров.

– Возможно. Вам лучше знать.

– Ты получишь их для изучения. Что-либо еще?

– Прочее оставляю на ваше усмотрение, – переходишь ты на прежний тон. – Я чувствую себя вполне вознагражденным самой беседой с самой прекрасной женщиной, какую я только видел в своей жизни.

Она улыбается.

– Необычное поведение для одного из тех, кто ставят собственное благополучие выше всего на свете.

– Вы плохо знаете Посвященных Пути, ваше величество, – возражаешь ты. – Собственное благополучие для нас – не самоцель, а одно из вознаграждений за опасную и рискованную жизнь. Кроме того, то поведение, которого вы, похоже, ожидаете от представителя «низшей расы», как раз не способствует благополучию одного представителя.

Звездная Королева улыбается еще шире и завершает аудиенцию. Тебе предписывается дожидаться ее решения в гостевых покоях, расположенных по соседству. Ты с удовольствием подчиняешься: уж в удобстве-то, красоте и изысканности обстановки жилых помещений Рожденных-под-Звездами еще не удалось превзойти никому. Владычица лесного народа не так уж и ошибалась, когда упоминала про любовь

к комфорту, столь, по ее мнению, распространенную среди Посвященных Пути. В конце концов, всякая работа движется куда лучше, если для нее созданы хорошие условия...

Ты не художник, но закатное небо, расписанное пурпуром и синевой на фоне зеленого леса и спокойного лазурного моря, заставляет тебя затаить дыхание и молча наслаждаться живой картиной. Ты едва замечаешь, как кто-то нарушает твое одиночество, но чувства быстро подсказывают, что никакой опасности нет. Потому ты продолжаешь смотреть на горизонт, ограничившись приглашающим жестом.

Наконец ты переводишь взгляд на посетителя (точнее, посетительницу). Это Ардайн, та самая девушка, которая управляла Перемещающими Вратами; только теперь она сменила «рабочую» мантию серебристо-зеленоватого цвета на нечто эфемерно-воздушное, переливающееся звездно-лиловыми оттенками. Против собственной воли ты проводишь глазами по стройной фигурке, завершая «осмотр» на улыбающемся лице. В серебристых кошачьих глазах Ардайн вспыхивает отблеск далеких звезд, и ты забываешь задать вполне логичный еще секунду тому назад вопрос: что она тут делает?

Дальнейшее видят лишь звезды (а они не болтливы) и деревья (которые также не имеют привычки разговаривать с кем попало)...

Эта сила куда старше Пути и человеческого племени,

старше Рожденных-под-Звездами и самих звезд; она даже старше, чем стертый с лица земли Старый Мир. С ее исчезновением Вселенной придет конец; оттого-то столь многие пытались взять под контроль эту могущественную стихию – и были сами поработаны ею. Или уничтожены.

Эта сила не признает уз Контроля, шаблонов Правил и формул Ритуалов. Она не подчиняется Знакам и не несет символа в своей основе. Тем не менее одолеть ее почти невозможно. «Почти» – потому что всегда сохраняется возможность обратить ее против себя самой. Правда, дерзнувшему сотворить это крайне редко удастся выжить.

Впрочем, ты вовсе не желаешь противостоять этой силе. Напротив, ты принимаешь ее обманчиво мягкое касание и направляешь ответный поток собственной энергии. Волны сил сталкиваются, рождая новые, невиданные ранее колебания в единой реке энергий, по которой медленно плывет наш мир, песчинка в безграничной Вселенной...

Проходит несколько дней: лесному народу нужно как следует обдумать свое будущее. Ты тем временем изучаешь предоставленные Звездной Королевой книги. «Радужный Цикл» оказывается пустым местом, сборником историй, рассказчики которых явно не представляли себе, что они говорят и почему вообще занимаются этим словоблудием, если все равно не умеют ни читать, ни писать. «Зеркальные Хроники» более содержательны, но повествуют они о столь

отдаленных временах, что особого практического смысла в почерпнутых отсюда знаниях нет. Зато ты находишь в этих фолиантах упоминание о некоем таинственном сочинении, именуемом «Книгой Теней»; вроде бы она содержит информацию, позволяющую без труда понять принципы функционирования Вселенной. К твоему немалому сожалению, в архивах Рожденных-под-Звездами этого сочинения не оказывается.

Ожидание подходит к концу. Лесной народ принял решение. Ты, конечно, готов помочь в его осуществлении, но открыть Врата и продержат их достаточно долго для перемещения целого племени – дело нешуточное, здесь даже твоего Дара может не хватить. Впрочем, у Рожденных-под-Звездами есть свои маги; они уйдут последними, а до тех пор будут держать Врата, и тебе придется лишь закрыть их.

Передав тебе запечатанный свиток, официальное послание Адептам Пути (содержание коего тебе в общем-то известно, но порядок есть порядок), Звездная Королева приказывает начинать ритуал Перехода. Двенадцать волшебников лесного народа вычерчивают в воздухе сложнейший узор, сочетая в нужной последовательности различные Знаки и символы (некоторые из них ты видишь впервые и стараешься запомнить). Главным символом, указывающим направление Перехода, оказывается Знак Радуги, что приводит тебя к выводу о несколько поспешной оценке «Радужного Цикла». Сконцентрированная власть Знаков разделяет пространство

и время, создавая светящиеся Врата. Волшебники сдерживают их на пределе сил (расплата будет немалой, но постареть на несколько десятков лет не является очень уж страшной участью для бессмертных жителей Изумрудных Островов).

Ряды Рожденных-под-Звездами проходят в светящиеся двери и исчезают. Никакой паники, никакого беспокойства нет и быть не может: волшебство для них – не часть окружающего мира, а часть их самих. В чем и заключается сила этой древней расы.

Когда последний отряд лесного народа подходит в Вратам, ты делаешь волшебникам знак присоединиться к своим и замыкаешь водопад сил на себя. Твоя собственная мощь протестует против соприкосновения со светлой магией природы и звезд, однако ты вполне можешь перенести такое сочетание и приказываешь ей сделать то же самое. Рожденные-под-Звездами покидают этот мир, и идущая последней волшебница (конечно же Ардайн), оглянувшись, поднимает руку в знак прощания. Ты отвечаешь тем же – после чего, не опуская руки, чертишь Знак Печати, символ замкнутых Врат. Разряды сил отбрасывают тебя в сторону, но этим все и завершается.

На мгновение.

Не успеваешь ты встать на ноги, как в нескольких шагах от закрытых Врат возникает мерцающая голубизной и зеленую дверь. Материализовавшись целиком, она превращается во Врата – и сквозь них тремя колоннами проходят те, кто

только что ушел в иной мир.

Нет, не те. Но очень на них похожие.

На идущей впереди темноволосой женщине сияет Звездная Диадема. Она замечает тебя, вздыхает с явным облегчением и сообщает такое, что заставляет тебя, вопреки жесткому подсознательному контролю за выражением собственного лица, изумленно разинуть рот...

Массовый Переход не может быть односторонним, впоследствии докладываешь ты Адептам. Во Вселенной пока еще работают законы Равновесия, и исход одного племени должен был уравновеситься приходом другого, максимально похожего на него.

Короче говоря, теперь Изумрудные Острова населяют эльфы, другая ветвь той же расы, к которой принадлежали Рожденные-под-Звездами. Первое впечатление показало, что эти народы чуть-чуть различаются. В чем именно, и какова будет реакция пришельцев на проблему, заставившую прежних хозяев Изумрудных Островов покинуть этот мир, — пока остается только гадать.

Адепты остаются в Серой Башне обсуждать создавшуюся ситуацию и неизвестный доселе аспект Великого Равновесия. Ты, не желая участвовать в теоретических дискуссиях и изысканиях Сбора, позволяешь себе удалиться: тебя ожидает собственный путь.

Одно только тревожит тебя. Станный взгляд девушки,

прощальный и насмешливый одновременно...

Когда ты наконец понимаешь, ЧТО Ардайн хотела этим сказать, тебе остается лишь рассмеяться. Рожденных-под-Звездами ожидает «небольшой сюрприз» в давшем им приют Радужном Мире: первый ребенок, родившийся среди них там, окажется наполовину человеком.

И кроме того, он будет Одаренным от рождения, поскольку в ту ночь ты чересчур долго касался Силы.

Что ж, остается только ждать, пока твой сын (или дочь) выяснит истину и попытается отыскать отца...

## 5. Остров Шести Бурь

*Встречаются меч и секира,  
И Слов исцеляющий яд  
Рождает угрозу для мира –  
Ключи от Серебряных Врат.*

Долгая северная ночь, озаренная лишь пляшущей лентой полярного сияния.

Промозглый северо-восточный ветер, в котором полным-полно мельчайших соленых брызг.

Скалистый остров на краю света.

Во всяком случае, думаешь ты, начертив очередной Малый Знак Огня, если это даже и не самый край света, отсюда до него рукой подать...

Холод отступает от границы защитного круга, а ты вновь задаешь себе вопрос: какого дьявола ты делаешь в этом проклятом месте? Не завещание погибшего Варгона привело тебя сюда и не просьба ушедшей на покой Тери, Ведьмы Мертвого Берега – нет, ты пришел, потому что получил вызов. Первый вызов.

Посвященные Пути редко сражаются между собой, им вполне достаточно битв со Стражей (тем паче, победа над собратом по Искусству, вопреки многим легендам, не прибавляет сил победителю). И все же некоторые из Следующих Пути преступают эту традицию.

Один из них – Хравн.

Это, конечно же, не его настоящее имя, а лишь прозвище,<sup>2</sup> но иного не знаешь ни ты, ни твои немногочисленные союзники. Вот именно, союзники. Потому что безумный северянин успел досадить достаточно многим, чтобы Сбор решил пустить в дело одно полузабытое правило.

То, что Ворон безумен, не уменьшает его опасности, скорее напротив. Однако ты хорошо подготовлен к этой встрече, твое могущество сейчас находится в полной боевой готовности. И брошенный отступником-чародеем вызов был, в общем-то, спровоцирован твоими же высказываниями. Точный расчет принес успех.

По крайней мере, успешной оказалась первая часть плана. Вторая зависит только от тебя самого...

Вот оно. Ты четко ощущаешь, как где-то неподалеку силы собираются воедино в концентрации много большей, чем возможно при самопроизвольном пробое Поля Сил. Это, конечно, Хравн, никому другому (и тебе в том числе) тут находиться не положено.

Ты снимаешь защиту, зная, что тем самым зажигаешь для врага яркий маяк. И точно: невидимый маг поспешно вбирает в себя столько энергии, сколько можно зачерпнуть в один прием, и прерывает контакт с Полем Сил. Ты перестаешь чувствовать его, но это ничего не меняет, ведь Ворон все равно должен будет встретиться с тобой лицом к лицу. Он

---

<sup>2</sup> сканд. Hравн – ворон

хоть и безумен, но правил поединка придерживается неукоснительно. Ты на его месте вел бы себя иначе... но, впрочем, это уже другая сторона вопроса.

– Кто здесь? – спрашивает Хравн, появляясь из кутерьмы брызг и снега.

Ты с немалым удивлением видишь, что Знаков, защищающих от холода, нет ни на нем самом, ни на его кожаной одежде. Вот это закалка, мысленно восхищаешься ты.

– Маленький глупый Акинак, – ухмыляется северянин, узнав тебя. – Ты, значит, все же ответил на вызов.

– Разумеется, Ворон. Такова традиция, – отвечаешь ты. – Время и место за тобой, но оружие выбираю я.

– СВОЕ оружие, – уточняет он.

– Понятное дело. Ну так что?

– Тебе подходит завтрашняя ночь?

– Вполне. А место?

– Здесь. Коль уж ты отыскал мою тайную обитель, я должен позаботиться о том, чтобы она так и осталась тайной. Твоя кровь укрепит защиту моего острова, и незваные гости больше не нарушат его пределов...

Тайная обитель? Ну-ну. Тебе про это место рассказал один из Архивистов, причем говорил он об Острове Шести Бурь словно о чем-то общеизвестном. Теперь ты понимаешь, почему Хравна считают безумцем, хотя рассуждает он внешне вполне здраво. Просто Ворон видит мир таким, каким желает видеть, и если его представления о реальности расхо-

дятся с реальностью – тем хуже для последней...

– Каково твое оружие, чародей? – спрашивает Хравн. – Волшебный меч? Рукопашная? Знаки? Формулы? Нити? Выбирай.

– Триада Ласточки: Клинок, Знак и Эликсир. Ты имеешь право составить собственную.

– Интересный выбор... – Ворон задумчиво почесывает седую бороду. – Ты умнее, чем я предполагал. Тем приятнее будет сразиться с тобой. Я, пожалуй, возьму Триаду Шипа – Секира, Слово, Цепь.

Твоя внезапная бледность, похоже, заметна даже в этой темноте, так как на лице Хравна появляется весьма мерзкая ухмылка.

– А, так ты слышал о Торне? Как приятно видеть просвещенную молодежь в наши сумрачные дни...

– Благодарю за комплимент, хотя он ко мне и не относится. – Ты овладеваешь собой и уже вовсю строишь планы, как бы выбраться из создавшейся ситуации. – Я появлюсь в назначенное время, точно на этом месте. Пусть тебе сопутствует удача!

– Благодарствую. И тебе желаю того же, ибо, согласишься, пожелания долгих лет жизни и крепкого здоровья были бы бессмыслицей, – еще шире ухмыляется северянин и исчезает в снежной кутерьме.

Ветер, притихший на время вашего разговора, вновь заводит свою жуткую песнь. Ты не привык подвергать свои уши

подобным испытаниям, а посему чертишь Знак Перемещения и убираешься с Острова Шести Бурь куда подальше.

Особой помощи от союзников ты не получаешь. Ну, на это надежды и не возлагались: хорош был бы чародей, полагающийся на кого-либо помимо себя самого... Ты просто пользуешься лабораторией ближайшей Башни, чтобы составить нужный эликсир, а остаток дня проводишь в библиотеке, где просматриваешь все, касающееся Торна-Шипа<sup>3</sup> и его несостоявшейся кончины. Один из манускриптов, пришедший с далекого юго-востока, выглядит более чем занимательно, однако к делу не относится и потому ты откладываешь его в сторону (некоторое время спустя ты попытаешься отыскать эту рукопись вновь – и потерпишь неудачу).

Приходит оговоренный час.

Глава Башни, Адепт Гуннар, сам перемещает тебя на Остров Шести Бурь, чтобы ты не пускал в ход собственной силы до последнего момента. Попав на остров, ты обнаруживаешь, что вокруг тебя уже выложен змеиной чешуей кругловушка – Змеиная Цепь.

Гуннару очень не повезло: поскольку для перемещения использовалась его сила, Адепт лишился возможности призывать ее минимум на месяц. Зато ты можешь действовать без ограничений.

Отдав должное столь искусному применению общеизвест-

---

<sup>3</sup> сканд. Thorn – шип

ных приемов, ты достаешь флакон с Кровью Дракона и осторожно отпиваешь глоток – ровно столько, чтобы ощутить токи змеиной силы.

Распутав сплетенные Вороном нити западни-заклятья, ты отправляешься на поиски. Усиленные эликсиром чувства ловят малейшие колебания Поля Сил. Ты сейчас подобен пауку, отслеживающему добычу по дрожанию своей ловчей сети (с Орденом Паука, оккультной организацией из Палестины, ты никогда не заключал союза, но кое-какие методы усвоил и даже взял на вооружение).

Увы, паук из тебя получается не ахти какой: северянин без труда обнаруживает слежку и перерезает нити. Ты теряешь его следы и пытаешься разыскать на острове что-либо, что поможет отыскать противника, – но терпишь неудачу и здесь. Пещеру (обитель Хравна) ты находишь быстро, однако она пуста: Шесть Бурь, средоточием которых является затерянный в северной Атлантике остров, давно стерли все, что могло бы указать на присутствие в этом месте человека. Только расположение пещеры – в центре воображаемой магической фигуры (Знака Циклона), образованной выделяющимися точками извилистых берегов, – говорит о том, что тут живет или жил Посвященный.

– Ты прав, – слышится от входа.

Ты резко разворачиваешься, обнажая меч, и натыкаешься на неподдельно веселую ухмылку Хравна. Выглядит он лет на пятьдесят (значит, прожил на этом свете не менее двух

веков), однако возраст не согнул крепкой спины северянина и не иссушил его мышц. Ворон вытаскивает из воздуха (точнее, из скрытого заранее наведенными чарами «кармана») тяжелую двустороннюю секиру, без видимого усилия описывает в воздухе свистящую тройную петлю и приглашающе смотрит на тебя. Твой акинак, конечно, хорош в ближнем бою, но размеры и вес оружия Хравна в комбинации с его силой и сноровкой дают северянину значительное преимущество.

– Угу, – соглашается противник. – В боевом искусстве ты что-то понимаешь. Достоинно. Хотя и бесполезно.

– Отчего же, – возражаешь ты, – есть и иной путь.

– Ну, Путь – он один... – говорит Ворон, однако ты уже принимаешься за дело. Острие клинка быстро чертит в воздухе когда-то выручавший тебя Знак Воина, и Хравн с проклятьем отпрыгивает назад. Реакция у него явно лучше твоей: хотя ты вкладываешь в выпад всю скорость Воина, опережающего метательный нож или стрелу, но Хравн получает лишь царапину, отметившую правую руку.

– Один-то Путь один, да вот сторон у него поболее двух будет, – сообщаешь ты «великую истину» и продолжаешь атаковать.

Секира описывает короткую дугу, метя тебе в ноги. Ты перепрыгиваешь через смертоносный полумесяц стального лезвия, наносишь режущий удар в голову противника – и опять немного промахиваешься, срезая только прядь волос.

– Bravo, Акинак! – Ухмылка северянина утратила последние следы сарказма; он просто наслаждается сражением, так редко выпадающим на долю Посвященного. Тому, кто рожден с оружием в руках, нелегко отдать себя магии целиком; Ворон, видимо, как раз из таких «несчастливых» – имеет талант сразу в двух областях Искусства и принужден забыть об одной ради использования второй.

Ты почти жалеешь о том, что должен сделать. Не будь Храви опасным сумасшедшим, посягнувшим на самые основы Пути...

Вновь и вновь рушатся могучие удары секиры, способные разрубить тебя пополам, однако ты постоянно ускользаешь от лезвия-полумесяца и наносишь серии коротких и быстрых выпадов. Цели достигаешь в лучшем случае один из четырех, но пока хватает и этого: противник весь в крови, а ты относительно цел. Затяжной поединок наверняка принесет тебе успех... если только Знак Воина не будет снят. Что очень даже возможно, этот символ не из породы долговременных.

– Что да, то да, – выдыхает северянин. – «Ты обречен и нет тебе спасенья. Всей жизни у тебя на полчаса.»<sup>4</sup>

– Как ты читаешь мои мысли? – спрашиваешь ты, немного отступив и опустив меч, предлагая тем самым сделать короткую передышку.

– В обычной обстановке это было бы затруднительно. В бою легче, ведь первый закон настоящего воителя – узнай

---

<sup>4</sup> В.Шекспир «Гамлет»

противника.

– Не понимаю.

– Без Знака ты такой же воин, как я – жрец Белого Бога. И даже Знак не заставит тебя думать так, как должно.

– Зато заставит действовать. – Ты пожимаешь плечами. – Имеет ли значение, что именно подтолкнуло меня к какому-либо действию, если я добился искомого результата?

– Да. Если ты, конечно, не хочешь остаться марионеткой.

В голосе Ворона слышится чуть больше, чем он хотел открыть. Теперь ты осознаешь, что значит «узнать противника». А также понимаешь, ЧТО сделал (вернее, попытался сделать) Хравн и почему против него ополчились все Адепты, презрев внутренние разногласия.

Конечно, это может быть ловушкой, но северянин не лжет. Он и в самом деле говорит то, что думает. Ты достаточно долго общался с Посвященными, чтобы безошибочно распознавать те моменты, когда их слова из истинной правды превращаются в неполную, воспринимая которую, рискуешь обмануться куда как сильнее, чем если бы воспользовался совершенно ложными сведениями.

– Говори, – молвишь ты.

Ворон удовлетворенно кивает.

И произносит Слово. Вернее, первую его половину, однако и этого более чем достаточно...

– Это... ужасно, – шепчешь ты.

– Именно. – В голосе Хравна нет страха, но нет и ухмылки, обычно приклеенной к его лицу подобно театральной маске. – Потому я и сделал то, что было сделано. Мне помешали, и я не успел завершить работу. А потом весть распространилась по всему Пути, и теперь я не смогу продолжить начатое.

– Потому что на тебя объявлена охота?

– Отчасти. Я не боюсь поединков, но у меня просто не хватит времени и на них. А отказываться нельзя.

– И тогда ты решил вызвать на бой начинающего чародея, который еще не связан с Путем в той же степени, что Адепты-старики, чтобы победить его и, связав клятвой, сделать союзником...

– Ты плохо меня знаешь... – Лицо Ворона вдруг становится похожим на череп. – Не победить. Быть повергнутым избранником-мстителем – и передать ему тайну как Последнее Слово. Или же убить его, если он не сможет воспринять сие Слово нужным образом.

– И как, я гожусь для этого? – спрашиваешь ты.

– Ты жив, не правда ли? – Теперь северянин даже не пытается скрыть сарказма. – Да, ты мне подходишь. Ты сильный маг; но, что гораздо важнее, ты понимаешь законы чести. И принимаешь их.

– Но сам ты...

– Я – не маг. Я – воин.

У тебя отвисает челюсть. Воин, который в поединке символов отправил в Бездну нескольких признанных масте-

ров Пути? Воин, использующий Знаки и Слова с легкостью урожденного Адепта?!

– Я – воин, – подтверждает Хравн. – Магия для меня не жизнь, а всего лишь оружие. Я не справился с задачей, и должен найти того, кто продолжит мое дело. Это будешь ты.

– Возможно. Однако кое-что еще не решено... – Ты прячешь меч в ножны и подходишь к Ворону вплотную, не обращая внимания на секиру, все еще зажатую в его руке. – Почему ты хотел передать именно Последнее Слово, дар умирающего?

Эти слова ты произносишь чуть слышным шепотом, пристально глядя в серые глаза северянина.

Возникшее в них пламя дает тебе гораздо более полный ответ, нежели любая речь. Теперь выбор более чем очевиден.

– Я согласен, – говоришь ты, склоняя голову.

Хравн опускает секиру. Впечатанные в сталь руны вспыхивают – и лезвие наполовину входит в каменный пол. С торжественной медлительностью ты вновь обнажаешь акинак и, смотря Ворону прямо в глаза, приставляешь острие к его груди.

– Немного левее, – спокойно молвит он, передвигая клинок в нужную точку. – Вот так. – Руки северянина поднимаются над головой, пальцы сложены символом Предназначения.

– Прощай, – шепчешь ты.

Он в последний раз ухмыляется – и делает шаг вперед.

Волшебный меч легко входит меж ребер прямо в сердце. С раскрывшихся губ умирающего срывается вторая половина Последнего Слова.

Остров Шести Бурь подвергается неистовой атаке со стороны всех стихий, всех сумасшедших Духов. Ты не удивился бы даже присутствию демонов Бездны, но их в поле зрения не наблюдается. Пока.

Не дожидаясь этого мгновения, ты перемещаешься в одно из разбросанных по всему свету укрытий (обнаруженных тобой еще во времена ученичества, когда ты выполнял бесчисленные поручения Варгона и других Адептов) и начинаешь продумывать дальнейшие планы. Пока что ясно одно: Путь далеко не таков, каким представлялся тебе и твоим учителям.

Прежде всего потому, что они никогда не использовали Слов, хотя и знали о таком методе работы с силами. Считая верхом совершенства Знаки, которые, безусловно, полезны, но уж слишком своевольны (что погубило не одного начинающего). И кажется, ты начинаешь подозревать, почему учителя так ограничили собственные возможности.

В твоем разуме медленно проявляется образ Замкнутых Врат. Створки цвета поблекшего серебра снабжены массой запоров; опутывающая их вязь рун и символов неведомых наречий говорит о том, что по ту сторону Врат скрыто нечто, чему лучше там и оставаться.

В центре Врат – пятно из непонятного красноватого ве-

щества, напоминающего глину или смолу. Когда-то этот материал был мягким и аморфным, но за века застыл и теперь по прочности превосходит любой камень. Отчасти его сделала таковым печать: пересеченная тремя кольцами шестиконечная звезда в окружении огненных букв.

И еще один предмет появляется перед твоим мысленным взором. Это клинок из темного металла, похожий на сабли кочевников восточных степей, но куда шире и тяжелей; кривое лезвие также отмечено паутиной символов – однако они не похожи ни на острые северные руны, ни на составленные из языков пламени буквы древнейшего из человеческих языков, наречия Нефилим, ни на узорчатые иероглифы, ведущие начало от затонувшей Атлантиды. Эти угловатые символы чем-то напоминают тебе полустертые письмена на Камне Змея, идоле нагов – ты не смог прочесть их, но запомнил достаточно хорошо.

Язык Старого Мира, понимаешь ты.

И тогда тебе открывается последняя часть головоломки. Ты вспоминаешь попавшийся тебе сравнительно недавно манускрипт, озаглавленный «Ал Азиф», и видишь то, чего не заметил тогда. А именно, связь между Серебряными Вратами, скимитаром Барзай (так зовется черный клинок с письменами Старого Мира) и написанной уже в наши дни Книгой Демонов – так переводилось «Ал Азиф» с наречия суровых жителей пустынь далекой Аравии... И только полный горечи взгляд умирающего Хравна удерживает тебя от соблазна по-

скорее забыть обо всем этом. Теперь ты понимаешь, почему северянин избрал смерть.

И завидуешь его участи. Умереть в бою и стать Стражем – это куда легче, чем то, что осталось на твою долю...

## 6. Ступени Мрака

*Дорогами лжи и порока  
Достичь края Бездны – и ждать  
В ночи наступления срока,  
Чтоб стать тем, кем должен ты стать...*

– Но почему?

– У тебя нет ни права, ни оснований задавать этот вопрос.

– Шимон, я все же не твой ученик, чтобы беспрекословно подчиняться малейшему твоему требованию.

Старый каббалист печально качает головой:

– Ты слишком много берешь на себя, Акинак. Во-первых, со старшими надлежит разговаривать со всей подобающей вежливостью...

– Если кто-либо из вас усматривает в каких-то моих словах явное или скрытое оскорбление, я охотно приношу свои извинения. – В твоем голосе, однако, нет и намека на раскаяние.

Красавица Эстер, старшая из чародейек Средиземноморья (выглядающая при всем этом менее чем на двадцать, хотя родилась еще до падения Империи), сверкает белыми зубками в насмешливой улыбке.

– Во-вторых, ты не принадлежишь к нашему роду, а значит, не можешь быть допущен к ТАЙНАМ. – Последнее слово она произносит, выделяя каждый звук, словно подсказы-

вая, что есть просто «тайны», а есть – ТАЙНЫ. – Ну и наконец, ты объявлен вне закона.

– Я мог бы объяснить... – начинаешь ты, но Шимон поднимает руку в знак протеста.

– Нет нужды. Мы не будем выдавать тебя посланцам Серой Башни, в этих землях Сбор не имеет власти. Но и помогать, если это вынудит нас нарушить нейтралитет, не станем.

– Таков наш Путь, – твердо говорит Эстер, подтверждая тем самым непоколебимость своей позиции. – Таков Путь нашего рода. Даже если бы я хотела поддержать тебя, мне этого не позволено.

«Ну-ну, – думаешь ты. – Это тебе-то не позволено? Да ведь Совет Эрушалайма сделает все, чего пожелает твоя левая пятка... если ты соизволишь хотя бы заикнуться об этом.»

Впрочем, вслух ты не произносишь ни слова, оставив на лице сумрачную маску покорности Судьбе и обещания рано или поздно предъявить ей счет за все. Сие не удивляет чародеев Нефилим, хотя они, понятное дело, ничего не говорят по этому поводу.

– Однако я вовсе не хочу заставлять тебя покинуть наши земли, – молвит Эстер; ее улыбка становится менее ослепительной, но более теплой. – Оставайся. Мой дом всегда примет гостя.

Шимон скептически смотрит на чародейку, проводит рукой по седой бороде, явно воздерживаясь в твоём присут-

ствии от колкого замечания (ты даже подозреваешь, какого именно замечания – сплетни об «аморальном и достойном всяческого порицания» поведении Эстер ходили по Школам Пути еще в бытность твою учеником), и заменяет его иными словами:

– Не могу не выразить надежды на то, что ты проведешь некоторое время и в моем доме. Мне доставит немалое удовольствие побеседовать с одним из... кхм... светлейших умов молодого поколения. К тому же, хотя я не вправе напрямую помогать твоим поискам, мне вовсе не запрещено также предоставлять тебе любую информацию.

Титула «светлейшего ума» ты не заслуживаешь как минимум по двум причинам, однако поправлять старика каббалиста не считаешь нужным. Зато поблагодарить необходимо, что ты и делаешь – на языке, который здесь, в Палестине, считается едва ли не священным, а в иных землях почти не встречается. Традиционная формула благодарности звучит подобно молитве во здравие оказавших тебе благодеяние; в глазах чародеев Нефилим возникают удовлетворение и признательность: ты сделал то, что надлежало бы сделать одному из них.

Гладкая подобно стеклу вода Средиземного моря отражает звездные глаза небосвода, и их колдовской свет исходит, кажется, отовсюду. Песчаная коса, на которой ты стоишь, довольно узка, что лишь усиливает иллюзию Великой

Пустоты.

Мягкий шелест набегающих на берег слабых волн, перемигивания и шепот далеких звезд, вздохи остывающих камней, за день раскаляющихся до невозможности, – все это вместе заставляет тебя расслабиться и почувствовать себя в безопасности. О, ты очень хорошо понимаешь, почему тебе было отказано в помощи – ведь в случае твоей неудачи эта земля, с таким трудом вырванная в свое время народом Нефилим у Империи, варваров-гуннов и арабов, будет потеряна для них если не навек, то очень и очень надолго. Это – святая земля; здесь никогда не будет пролита кровь того, кто не причинил ей вреда. Многие сказки говорят, будто их Бог (чье имя из четырех букв произносить строжайше запрещено, несмотря на то, что все Нефилим его и так знают) уделяет этому уголку Палестины личное Свое внимание; теперь ты не считаешь это такими уж сказками – Его присутствие для того, кто умеет чувствовать, здесь более чем ощутимо.

Внезапно ты ощущаешь рядом еще чье-то присутствие, однако никаких следов угрозы нет. Поэтому ты даже не обращаешься, не желая нарушать сосредоточение на ночном пейзаже. Не так уж часто тебе доводится посещать подобные места, дарующие отдохновение и душе, и разуму...

– Скажи, Акинак, правду ли рассказывают о твоём походе на Изумрудные Острова? – спрашивает Эстер.

– Это смотря что рассказывают, – усмехаешься ты.

– Говорят, ты ухитрился соблазнить королеву эльфов, и

у звездного народа вскоре появится правитель смешанной крови...

В ее тихом голосе слышится лишь вежливый интерес, но тебе почему-то кажется, что за этими словами скрывается нечто большее.

– Дело было не совсем чтобы так, – с прежней усмешкой отвечаешь ты. – Во-первых, не королеву, а просто одну из волшебниц (правда, высшего ранга). Во-вторых, не эльфов, а Рожденных-под-Звездами. В-третьих, не соблазнил, а провел, тактично выражаясь, полевые исследования некоторых сочетаний физиологии и магии – по обоюдному согласию, прошу заметить. В-четвертых, не правитель, а всего-навсего Одаренный от рождения.

– Всего-навсего, да? Взрывоопасный коктейль из звездной и древней крови, Дар с обеих сторон, да еще учти формирующийся характер ребенка, выросшего без отца... Ведь при соответствующем воспитании, обучении и содействии судьбы (а последнее, считай, гарантировано) может получиться кто-то вроде Повелителя Теней.

– Шутишь?! Это же миф, сказочка для начинающих чародеев...

– Скорее всего, но подумай, какое сходство!

– Если ты права, Вселенную ожидают крупные неприятности.

– Прежде всего они ожидают тебя. – Тут чародейка неожиданно меняет тему. – Причем по двум причинам. С чего

вдруг ты пошел против Пути? Это же неотъемлемая часть нашего мира; если убрать ее, равновесие будет нарушено безвозвратно.

– В последнее время я начал в этом сомневаться, – молвишь ты.

– В том виде, в котором он существует сейчас, Путь не может являться частью НАШЕГО мира. Он куда больше похож на остаточное порождение прошлой эры, когда человек еще только появился на земле, а владели ею – Древние.

– Не произноси этого слова!

– Я не хотел оскорбить тебя, но как Их еще назвать...

Эстер переводит дух и принуждает себя расслабиться.

– Хорошо, что ты не сказал этого при всех.

– Кто бы мне поверил? Даже если я отыщу доказательства, ни один из Посвященных не сможет и не захочет признать их истинными. Путь – часть нас в гораздо большей степени, чем мы – его часть.

– Тогда что же ты ищешь?

– Возможность исправить положение.

– Уничтожив Путь?

– Нет. Я хочу очистить его от влияния Тех, чье имя ты не любишь слышать. А для этого я должен понять, зачем Они создали Путь, который, в общем-то, сильно способствовал Их падению.

– Но с чего ты вообще взял, что Путь – дело Их рук?

– Попробуй поразмыслить над следующими вопросами:

куда идет сила тех, кто не пережил Испытания, ведь победитель не получает ее? Кто распоряжается действиями Стражей? Какими факторами руководствуются Адепты, назначая Испытания? Где источник силы Знаков? Наконец, почему тот, кто прошел Посвящение Сумеречной Заводи и стал Адептом, не может находиться в тени дольше двух-трех минут?

Твои слова заставляют чародейку стиснуть зубы. В ее глазах разгорается опасный огонек.

– Ты заходишь чересчур далеко! Я сама прошла через это и знаю все ощущения не понаслышке!

– Тем легче тебе ответить на вопрос. Отвечай не мне – себе самой. А потом скажешь, прав я или нет.

– Ты действительно умеешь... убеждать, – шепчет Эстер. – Поразительно. Найти столь многое при таких малых зацепках! Что же будет, если я дам тебе то, что ты ищешь на самом деле?

– Понятия не имею, – правдиво отвечаешь ты. – Почему бы не проверить на опыте?

Чародейка слабо улыбается – и, вычертив обеими руками довольно сложный узор, произносит Слово Перехода; ранее ты только слышал о таком и, естественно, стараешься запомнить полезную формулу. Черный прямоугольник Пустоты ожидающе смотрит на тебя.

– Ступай – и желаю удачи! – говорит она.

– А что ждет меня там?

– Кое-какие ответы. Ну же, вперед, даже я не могу надолго открывать эту дверь.

Ты испытующе смотришь ей в глаза; не найдя в них признаков ловушки, киваешь – и касаешься затягивающей Врата призрачной пленки, которая тотчас же обволакивает тебя и переправляет по ту сторону колдовской двери.

Черный глаз солнца на алом куполе небес.

Черные руины городов, проклятых еще до прихода Древних.

Черный, колючий песок, слишком горячий для мест, где солнце никогда не давало света и тепла.

Ты пересекаешь выжженный магическими битвами мир, почти небрежно отбрасывая тех немногих Стражей, которые еще остались здесь, и вызываешь на поединок Хранителя Подземелья. Оставив побежденному жизнь, ты принимаешь в награду Серебряный Ключ и ветхий лист пергамента, на котором начертана схема неизвестного лабиринта. Затем ты задаешь ему пару вопросов, но получаешь в ответ лишь непонимающий взгляд мертвых глаз.

Ты следуешь дальше, достигаешь реки, в которой вместо воды течет пыль, и вступаешь в союз с Хранителем Моста, которому возвращаешь его любимую обсидиановую палицу, похищенную какой-то командой искателей приключений. В благодарность он разрешает тебе бесплатно воспользоваться его Мостом, да еще и дарит большую черную шкатулку, на-

значение коей, однако, пока остается непонятным.

За Мостом обнаруживается дорога. Идя по ней, ты выходишь к небольшому городу, который, в отличие от увиденных ранее, выглядит обитаемым. Впрочем, жителей ты так и не находишь, а единственное место в этом городе, представляющее какой-то интерес, – это статуя в давно пересохшем фонтане на центральной площади. Интересна она тем, что неведомый скульптор ухитрился запечатлеть в лиловом граните не кого-то там, а тебя. Сходство поразительное: даже кривая усмешка на лице статуи в точности копирует твою.

Как будто получив «указания сверху», ты выкладываешь перед собственным изображением «жертвоприношение», черную шкатулку. В глазах статуи вспыхивают синие огоньки, и она с жутким скрипом плохо смазанного механизма поворачивается вокруг оси вместе с постаментом (последний, кстати, вырезан в виде Знака Поиска). Под статуей обнаруживается винтовая лестница в подzemелье, и тебе не остается ничего иного, кроме как начать спуск.

Как это часто бывает, в подzemелье оказывается множество мелких тварей, пригодных только на то, чтобы затупить меч любого дерзкого пришельца. Твоему акинаку эта участь не грозит, и существа-охранники умирают, так и не исполнив своего предназначения. Почтив их память минутой молчания, ты выходишь из подzemелья. После чего на твоей левой ладони остается Знак Поиска – только, в отличие от традиционного символа Ищущих, вывернутый наизнанку. Го-

ворит это о том, что цель твоего Поиска находится не снаружи тебя, а внутри, где-то в глубине твоего разума.

Впрочем, это ты и без того подозревал...

Близится окончание этого странного похода, на первый (и даже на четвертый) взгляд лишённого смысла. Ты одолел многих Стражей, открыл многие замки и разгадал головоломки, приготовленные для тебя на этом отрезке Пути; получил несколько призов, ранее заставивших бы тебя плясать от радости. Теперь ты лишь усмехаешься, откладываяешь их в сторону и идешь дальше.

По краю ледяного барьера, временами опираясь на торчащие из полупрозрачной стены зазубренные клинки позабытых всеми Героев минувших эпох...

По протянутой над пропастью тонкой серебряной нити (ты знаешь, что это чья-то душа, навек оставшаяся в этом сумрачном мире в качестве своеобразного моста)...

По пульсирующему в ритме твоей собственной жизни стеблю исполинского гибрида кактуса, полыни и терновника...

По выложенной драгоценными камнями очередной винтовой лестнице, перила которой – не что иное, как любовно отполированные человеческие кости (принадлежащие, конечно же, Взыскующим Могущества из давнего и недавнего прошлого)...

И последняя преграда – дверь-плита, на верхнем краю ко-

торой вырезано на одном из древних языков: «Клятва Пути».

Воспоминания о прошлом, которого никогда не было, берут верх; и ты начинаешь говорить, не вполне осознавая, что именно – и главное, почему – хочешь запечатлеть на черном камне.

Путь проходит сквозь нас... Это было не раз,  
За эпохи, века и года —  
Мы сгорали и жгли, в придорожной пыли  
Отмечая тропу в никуда.

Мы теряли, найдя; мы входили, уйдя  
Навсегда в перевозданный мрак.  
Нас не манит луна, и Великая Тьма  
По ночам не тревожит наш прах.

Мы не помним всего. И из прошлых веков  
Нам досталось лишь несколько рун.  
Только смысла в них нет: непонятен совет,  
Что нам дал неизвестный колдун.

Где мотивы, где цель? Где заветная щель  
Между бревнами Дома Судьбы?  
Где сокрытая дверь? И где те, с кем и Зверь  
Не выдерживал равной борьбы?

Вся их сила сейчас – просто пыль, и для нас  
Не осталось цепей и оков.

Мы идем. Путь открыт. И никто не забыт,  
Мы заплатим им – кровью за кровь!

Слова древнего наречия срываются с твоих уст, огненными штрихами впечатываясь в содрогающуюся плиту. Как только последний символ занимает предназначенное ему место, камни обращаются в матовое стекло, а затем исчезают без следа.

И тогда ты заглядываешь в глаза Бездне. Ранее она знакомилась с тобою, с позиций собственной силы; теперь же ТЫ сам знакомишься с нею, ты задаешь вопросы и получаешь ответы.

Именно здесь происходит последний бой.

Потому что ты – такой, каким был – не можешь ужиться с тем, кто познал в Бездне тайны, не предназначенные для широкого круга посвященных. Да, права Эстер-Нефилим: есть тайны – и есть ТАЙНЫ.

И тебе приходится вызывать на поединок самого страшного соперника – самого себя. Ты прекрасно знаешь, что, побеждая, ты в то же время проигрываешь, однако выбора нет. Ты не раз играл со Смертью, ставя на кон собственную жизнь, но до сих пор всегда выигрывал и получал ее обратно; и все для того, чтобы теперь отдаться на милость победителя.

Каковой (в смысле, милости) не существует в природе. И не может существовать.

Милосердию на Пути места нет.

Говорят, некоторые разделы Искусства поощряют заботу о ближнем и тому подобную «гуманность». В сказках также превозносятся такие черты героев, как способность прощать даже тех, кто этого никоим образом не заслуживает... да только мы-то живем не в сказке. А жизнь придерживается совершенно иного кодекса поведения: выживает сильнейший – такова самая краткая из его формулировок.

В этом и Свет, и Тьма согласны.

И эта мысль вновь возвращает тебя к тому, чего ты до последнего момента хотел избежать.

Да, Свет и Тьма могут относительно мирно сосуществовать (примером чему может служить любой человек), однако их борьба все-таки не утихает; и это служит причиной многих странных поступков, совершаемых человеком, ведь эти Силы преследуют разные цели, имея в своем распоряжении только один (и далеко не самый послушный) инструмент – его, человека, плоть. Ты же не можешь позволить себе ни слабости, ни нерешительности, ни угрызений совести; избранная тобою дорога и без этого слишком сложна.

Поэтому, устремившись в черноту Бездны, ты начинаешь выжигать в себе все, даже самые крошечные следы Света...

*В молодости мне пришлось выбрать между спокойной жизнью и жизнью, полной опасностей. И я вцепился в последнее, словно форель в муху. Однако каждое деяние, каждый поединок тащат за собой целый ворох последствий, заставляя тебя*

*действовать вновь и вновь. И очень редко выдается свободная минутка вроде этой, перерыв между двумя деяниями, когда ты можешь остановиться и просто пожить. Или поразмышлять над тем, кем ты в конце концов стал.*

***Урсула Кребер Ле Гуин «Самый дальний берег»***

# Между кошмаром и мечтой. Пропась

*Едва выжив в центре сраженья –  
Услышать в журчаньи ручья,  
Как голос твоих сновидений  
Вердикт изрекает: «Ничья!»*

Не бывает таких кошмаров, которые не могут осуществиться в реальности. Не бывает таких грез, которые не могут стать свершившимся фактом.

И не бывает такой мечты, которая, сбываясь, не превращается в худший из всех возможных и невозможных кошмаров.

Счастливый конец есть лишь у сказок. Жизнь – штука гораздо более мрачная и темная.

Это известно всем.

По карнизу над сумрачной бездной,  
Пропась манит и вниз зовет.  
Здесь уменье и власть бесполезны —  
Нету силы превыше Ее.

Человек не всегда видит созданную им же Пропась воочию. Но она находится с ним постоянно; и даже в самые радостные и безоблачные мгновения своей жизни он мо-

жет, немного сосредоточившись, уловить тоскливые завывания вечного ветра, отраженные от шершавых каменных стен Пропasti.

Одно из имен которой – Отчаяние.

Говорят, что когда-то в пучину  
Сброшен был Посох Света и Тьмы —  
И с тех пор не нашли мы причины,  
Чтоб вернуть себе дни старины.

Человек не всегда знает, чем именно жертвует для достижения цели. И уж подавно неизвестно ему, стоит ли эта цель уплаченной за нее цены. Многие скажут: уже хорошо, что Человек идет к какой-то цели – и будут правы, говоря так.

Если только цель эта избрана самим Человеком, а не кем-то, хорошо знающим, как можно манипулировать чужой волей. А такие всегда были и всегда будут. И в Свете, и во Тьме.

Ведь разница между Светом и Тьмой, хотя и существует, но далеко не такая, как думают многие непосвященные. Свет и Тьма – суть две стороны того, что называют мировым Порядком, в противовес Хаосу.

Но оба эти понятия – и Порядок, и Хаос – растворяются в Пропasti, одно из имен которой – Безразличие.

Говорят, что однажды в ту пропасть  
Окунулся Священный Огонь —  
И нет более Силы Пророков,

Миру давших незыблемый Трон.

Когда вера гаснет, а знание уходит в сумрак былого, Человек остается один на один со своим извечным Врагом. И живыми из схватки выходят очень немногие; победителей же в ней не бывает вовсе.

Потому что суть этой схватки не в победе, а в самой схватке, в бессмысленном бою ради самого боя.

Потому что одно из имен Пропasti, куда падают жизни всех павших в этом бою, – Арена.

Говорят, что в той бездне навеки  
Скрыты тайного знанья ключи —  
Но зачем знанье тем, кто не верит  
Ни в себя, ни в Живущих в Ночи?

Если у Человека нет силы, он может использовать разум. Если нет разума – можно пустить в дело дух, хотя это и чревато определенными сложностями... Но если нет духа – нет и Человека; а то, что доступно взорам окружающих, является не более чем оболочкой, бесполезной даже для Врага.

Ибо даже у Врага есть дух. Враг – это Некто, в крайнем случае – Нечто.

А одно из имен Пропasti – Ничто.

Из-за собственной лени и страха  
Мы утратили Путь и мечты —

И теперь, среди развалин и праха  
Ищем образ былой чистоты...

Пропасть – вокруг нас. Пропасть – наше темное прошлое и сумрачное настоящее. А также – наше внушающее ужас будущее, попытаться противостоять которому способны лишь самые стойкие из нас.

И то не факт, что хоть кому-то удастся преуспеть в этом. Потому что мы часто не видим собственноручно избранную цель.

Потому что одно из бесчисленных имен Пропасти – Забвение.

# Видение второе. Проводник

## 1. Наковальня Случая и Оружие Тени

*На камне упрямства и лени  
Под молотом Воли и Слов  
Куется оружие Тени,  
Из сумрака пьющее кровь.*

Весенний лес, дышащий утренней свежестью. Косые солнечные лучи, проходя сквозь молодую листву, образуют между деревьями волшебную золотую паутину.

Ты криво усмехаешься, рассекая ее ударом меча, и удовлетворенно наблюдаешь за корчащимися от боли, страха и детского недоумения лучами. Наконец, смилостивившись, ты ограждаешь себя защитным полем, а клинок возвращаешь в ножны. Это убирает половину его разрушительного эффекта; прочие раны закроются сами.

Сообразив, КТО вошел в его пределы, лес начинает строить оборону против колдунов. Слишком поздно! Твоя защита без особого труда пресекает все попытки преобразованных эльфийскими друидами растений блокировать твои силы (не говоря уж о том, чтобы высосать их, как это задумывалось в исходных чарах). Деревья усиливают натиск и смы-

каются вокруг тебя, нарушая свое главное правило – никому не открывать подаренной все теми же эльфами способности самостоятельно передвигаться в случае необходимости. Ты выдвигаешь меч из ножен примерно на ладонь; деревья мгновенно расступаются. Ты одобрительно киваешь: для безмозглых (в самом прямом смысле этого слова) растений они проявляют поразительное здравомыслие.

– Может, хватит играть? – говоришь ты, и сам поражаешься тому, насколько изменился твой голос. Сколько же лет ты не общался ни с одним живым существом... – Дайте дорогу – останетесь целы и невредимы. Иначе...

С душераздирающим скрипом, призванным изображать неохотное ворчание, деревья расступаются, образуя подобие коридора. С небрежным изяществом держа левую руку на рукояти меча, ты идешь по этому коридору, двигаясь к местам, где ты был всего однажды и запомнил навсегда.

Стрела, направленная тебе в сердце, за полвершка до цели замирает в воздухе, пойманная заранее наложенным защитным заклятьем. Щелкнув пальцами, ты швыряешь подвешенное на правом рукаве Слово Удавки в невидимого лучника. В кустах справа раздается короткий хрип, словно кому-то накинули на шею петлю и затянули узел. Собственно, почему «словно»? Именно такой эффект и предполагался...

Выждав с минуту, ты отдаешь мысленный приказ, возвращая Удавку на место, после чего делаешь несколько шагов вперед и раздвигаешь густые кусты. Перед тобой оказывается-

ся рухнувший на четвереньки эльф, пытающийся прийти к себе после «успокаивающего воздействия» Слова. Освободив его от лука и клинка, ты ждешь еще немного, и когда он наконец вновь обретает способность соображать, производишь традиционную формулу приветствия.

– И тебе того же, – говорит эльф, не выказывая обычной для его племени «неприязни» к черным магам. – Что ты делаешь в наших землях?

– Ищу помощи у звездного народа.

– Помощи? – переспрашивает он, потирая шею.

– Именно, помощи, – киваешь ты. – Меня интересует кое-какая информация, добыть которую можно только у вас. Проводи меня, пожалуйста, в Архивы.

– Только с разрешения Королевы или ее советников.

Ты пожимаешь плечами.

– Ну что ж, тогда отведи меня к ней. Хотя беспокоить Ее Величество по пустякам...

– Визит черного мага – далеко не пустяк. Я провожу тебя, но учти: если ты задумал нечто, не совсем соответствующее правилам гостеприимства, лучше забудь об этом. Имеются у нас волшебники, против которых самому главе черно-книжников не поможет даже персональная поддержка Князя Тьмы.

– Будь я вашим врагом, стал бы я соваться в лес один... – молвишь ты, оставляя замечание о волшебниках в стороне. Эльфы неплохо умеют общаться с силами на низшем, «бы-

товом» уровне; это у них от рождения. Но в высших аспектах Искусства они если и превосходят людей, то ненамного.

Впрочем, этот вопрос сейчас тебя интересует весьма мало...

Похоже, со времен твоего последнего визита сменилось несколько поколений (поколений людей – не эльфов, разумеется). Правительница звездного народа по-прежнему выглядит молодо, и ее совершенная красота ничуть не увяла, однако взгляд определенно переменился. Теперь она ощущает груз прожитых лет, что для эльфа – несомненный признак приближающейся старости.

Ты склоняешь голову перед Звездной Королевой. Та отвечает таким же полупоклоном, хотя ты не относишься не только к числу коронованных особ, но и к правящей верхушке Пути.

– Какова цель твоего визита, Акинак? – спрашивает она.

Ты вздрагиваешь.

– Я больше не ношу это имя, – отвечаешь ты.

– Почему?

– Потому что отказался он него, когда ушел с Пути.

Она качает головой:

– Ты не ушел с Пути. В тебе по-прежнему силен Его след.

– Я ушел. С того Пути, который был предначертан мне учителями – ушел. И встал на собственный Путь.

– Почему? – повторяет вопрос Королева.

– Потому, что я не признаю тьму ради тьмы и власть ради власти.

– А зло ради зла?

Ты невесело усмехаешься:

– Я похож на тех, кто предпочитает такой образ действий?

– Речами – не очень. Видом же...

Прекрасно, думаешь ты. Значит, прием сработал. Насчет этого момента полной уверенности не было...

– На то есть причина, – говоришь ты. – Из древних времен пришла одна пословица, наверняка знакомая вам: если хочешь победить дракона – стань драконом.

Правительница эльфов не меняется в лице, но в глазах на мгновение что-то вспыхивает. Отблеск того самого звездного огня, который когда-то породил эту странную расу.

– И чего ты ищешь здесь? – спрашивает она чуть погодя.

– Знаний и помощников-добровольцев.

– Первое ты получишь. Второе – в зависимости от того, на какой Путь ты встал, сойдя с Пути Серой Башни.

Ты высказываешь благодарность по всей форме: это решение лучше того, на которое ты рассчитывал.

– Какие знания нужны тебе?

– Книга «Слезы Мечей», написанная во времена вашей войны с легионами ада. Возможно, еще что-нибудь, пока не знаю.

– Удивительно даже, что ты узнал про эту книгу; она не относится к числу общедоступных, и никто из людей ее ни

разу не видел... Но хорошо. Я попрошу выдать тебе книгу. И вот еще что, – говорит Звездная Королева, несколько задумчиво, – не слишком ли тебя затруднит провести несколько уроков для молодых волшебников?

УРОКОВ???. Для эльфов-волшебников?

Рыба будет учить птицу правилам поведения в воздухе...

– Зачем? – спрашиваешь ты.

– Чтобы объяснить им, что такое Путь.

Ты удивленно смотришь на нее.

– Тот, кто стоит на Пути, в объяснениях не нуждается. Тот, кто не стоит на Пути, все равно ничего не поймет. А тот, кто проявляет к подобным явлениям лишь теоретический интерес, рискует не только жизнью, но и душой – только не надо рассказывать мне, будто звездный народ лишен этой тонкой материи.

– А как насчет того, кто выбирает свой Путь? Того, кто стоит на перекрестке и пытается определить, какое направление приведет его к Цели?

– Такой – обречен на поражение. Потому что Цель многогранна, и к ней рано или поздно выведет любой Путь. Однако нужно идти, а не стоять на месте в ожидании «подсказки с небес».

– Вот ЭТО ты им и объясни. Как тот, кто знает Путь на собственном опыте. Среди нас таких уже не осталось.

Ого! Народ прирожденных чародеев не имеет ни одного Посвященного? Да что они, все поголовно обленились на-

столько, что не желают проделать простейшего ритуала? Его же описывает такое количество «магических трактатов», что подумать страшно...

Или...

Тут у тебя мелькает одно очень нехорошее подозрение. Что, если эта одолевшая юных эльфов странная умственная лень – не причина, а следствие болезни?

– Когда ушел последний из Посвященных? – спрашиваешь ты.

– Сто семь лет назад, спустя девять лет после нашего прихода в этот мир, – сообщает Звездная Королева. – А это важно?

– Еще как... – бормочешь ты, погруженный в расчеты.

Да.

Древние добились своего: накопленная Путем сила превысила критическую точку и теперь уходит через Серебряные Врата в Пустоту. Туда, где Их заперли в незапамятные времена.

Ты почти готов прозакладывать собственную голову, что в точности то же самое творится во всех школах Пути. Учтывая, что люди живут гораздо меньше эльфов, Посвященных среди них также нет. Или почти нет: формулы бессмертия доступны лишь чародеям высших ступеней посвящения, но все-таки доступны. Та-ак...

После некоторых прикидок ты безо всякого удовольствия констатируешь, что вполне мог остаться единственным на-

стоящим чародеем в этом мире. Или... не только в этом?

Более чем радужные перспективы...

Будь проклят тот час, когда ты сделал свой выбор!

– Мне необходимо еще кое-что, – говоришь ты.

По тону твоего голоса правительница эльфов понимает, что положение даже серьезнее, чем она представляла.

– Что же?

– Сотрудничество Звездочетов. Приближается одно весьма важное событие, и мне – да и вам тоже – необходимо знать точную дату.

– Я передам им. Что за событие?

Ты чертишь перед собой Знак Черного Рассвета, не желая произносить это Слово вслух. Но даже Знак, лишенный в твоих руках могущества, заставляет Королеву отпрянуть, словно от ядовитой гадины.

– Невозможно! – восклицает она.

– Хотел бы я ошибиться, – вздыхаешь ты. – Мы должны успеть подготовиться. Иначе – Древними будет сыграна Музыка Предвечных Сфер, что взорвет Рипейские Горы, сокрушив главные устои мира, а затем Хаос ввергнет Вселенную в первозданное состояние.

Несколько последующих дней проходит в лихорадочной деятельности. Эльфы, обычно столь обстоятельные и неторопливые, работают на износ, подменяя друг друга; тебя же заменить некому. Ты стоишь у наковальни, едва не падая от

изнеможения, и почти беззвучно шепчешь над рождающимся мечом нужные Слова.

Некоторые легенды уверяли, будто эльфы и холодное железо несовместимы. Чушь! Звездный народ, правда, предпочитает оружие из металла собственной работы – их сплавы легче и прочнее стали; однако железо, обладающее некоторыми уникальными свойствами, подчиняется кузнецу-эльфу с не меньшей охотой, нежели человеку...

– Готово, – говорит мастер, поднимая взгляд от тускло-багровой полосы металла. – Закалять в воде или в масле?

– Не трогать! – сипло приказываешь ты, и произносишь над недоделанным клинком Слово Застывшего Времени, дополнив его северной руной Isa. – Для закалки требуется ихор.<sup>5</sup> И это нужно сделать одновременно со всем оружием.

– Со ВСЕМ???

– Да. Копье, секира, меч, лук и молот: пять Орудий для Воителей Черного Рассвета. И не спрашивай, почему именно так...

Эльф угрюмо смотрит на тебя – он, пожалуй, устал не меньше твоего, хотя и не провел у наковальни трех бессонных ночей, – и медленно кивает.

– Ты готов продолжать?

– Сейчас... – Ты достаешь из потайного кармана сохранившееся с давних пор средство – восстанавливающий силы эликсир Белой Лилии. Глоток, взорвавшийся в желудке

---

<sup>5</sup> греч. ichor – кровь богов

шар ледяного пламени – и ты сбрасываешь цепи усталости, сверкнув горящими от избытка энергии глазами. – Давай следующую заготовку...

Пять Орудий, закаленные в замороженном ихоре (то, как и где ты его добывал, само по себе может стать темой отдельного рассказа – который, однако, никогда не будет записан), лежат на наковальне. Почерневший от усталости кузнец едва способен дышать, да и ты не в лучшем состоянии – эликсир отнюдь не всемогущ.

– Сорок лет, – читаешь ты сообщение из Звездной Башни. – Ничего не понимаю. Почему тогда уже пятое поколение...

И тут ты мысленно называешь себя идиотом. Ведь Древние знают о Черном Рассвете ничуть не меньше твоего! И отлично понимают: хотя сражаться предстоит не чародеям, но лишь чародей способен подготовить тех, кто нанесет завершающий удар. Вот они и позаботились о том, чтобы еще за пять (точнее, за шесть) поколений до Черного Рассвета весь чародейский род был истреблен. Сам ты избежал этой участи лишь потому, что покинул Путь.

Ну, как бы там ни было, а подготовить эту пятерку предстоит тебе и никому другому. Потому что других чародеев нет: теперь ты в этом уверен на все сто, ибо силы, использованные тобой в процессе изготовления Оружия Тени, просто кричали бы любому Посвященному о твоём присутствии, а

при надлежащем любопытстве – также и о твоём занятии. Поскольку среди Посвященных не может быть таких, кому не был бы любопытен факт работы с силами Первозданной Тени, ты наверняка получил бы пару вопросов от заинтересованных персон; вероятен был также визит оных – но ни первого, ни второго не произошло.

«Пять героев, которые противостоят ужасам Старого Мира» – или противостояли, а возможно, будут противостоять, архаичный язык пророчеств еще не ведал времени.

«Пять лучей Великой Звезды» – древнейший из символов Пути.

«Пять пальцев» – рука, готовая взять оружие и нанести удар.

Только теперь ты начинаешь понимать, ПОЧЕМУ тебя возвратили из спокойного мира тьмы в эту зыбкую реальность.

Впрочем, будешь тут спокойно ждать, пока тебе на голову свалится Наковальня Случая...

Опасно хранить все пять Орудий в одном месте, ибо слишком много Сил – и каких Сил! – вложено в их изготовление. Оставив у эльфов Лук, ты тратишь несколько месяцев на размещение остальных Орудий в стратегически важных (и энергетически стойких) местах, обеспечивая также надежную охрану артефактов. Меч ты поручаешь дракону, живущему в восточной части Голубых Гор; Молот укрыва-

ешь в священной гробнице последнего короля цвергов, в южном Альмейне;<sup>6</sup> Секира остается в Исландии, у племени троллей, вожаку которых ты некогда оказал услугу; а Копье ты спрячешь в пустыне, далеко в Центральной Азии, в пещере с магической дверью (через несколько лет, как откроется впоследствии, некий местный прорицатель ухитрится раскрыть Слово-пароль и продаст его шайке разбойников, а те будут использовать волшебную пещеру в качестве склада награбленного)...

Теперь остается только ждать, пока засомневавшаяся в собственной неуязвимости Судьба соберет у твоих ног пятерку несмысленнейшей (неважно какого возраста), предоставляя тебе почетное право сделать из них тех, кого позднее назовут (или, если ты потерпишь неудачу, не назовут никогда) Чемпионами. Так сказал бы любой знаток древних сказаний или специалист по Нитям Судьбы, из которых сплетается Ткань Существования.

Кое-что в этих областях ты, конечно, понимаешь, однако причислять себя к знатокам никоим образом не можешь. Даже теперь, когда ты – единственный, кто не только знает что-либо об этих материях, но и имеет на них влияние.

Впрочем, даже будь ты знатоком; не в твоих правилах ждать у моря погоды (во всех смыслах этого слова). Ты не осмеливаешься создавать новые Нити требуемых характеристик – поскольку это прямое посягательство на прерогативы

---

<sup>6</sup> тевтонск. Almain – Германия

Богов, а уж они, в отличие от Пути, могущества пока не утратили; однако ты вполне способен найти нужные Нити среди уже существующих.

Ибо, в некотором роде, знаешь, ГДЕ искать...

## 2. Паутина Рока

*Ответить на ложь обманом,  
Иллюзию встретить сном –  
И Словом сокрыть в тумане  
Тропу, что ведет на Трон.*

Радужные Врата Перехода. В глухую полночь, не нарушаемую дерзостным лунным светом, их беззаботное мерцание производит эффект, сравнимый разве что с появлением бочки святой воды на заброшенном кладбище аккурат в канун Самхейна.<sup>7</sup>

Едва ступив на территорию нового мира, ты уже вынужден обороняться от шайки каких-то мелких тварей. Ты-то всегда готов к нападению, но такая резвость удивляет даже тебя, привычного к резким поворотам Пути. Переведя нападавших в трупное состояние, ты констатируешь, что сия раса незнакома тебе. Немного похожие на эльфов или Рожденных-под-Звездами, эти существа, однако, имеют почти черную кожу и платиново-белые волосы; потом, звездный народ несколько превосходит человечество в росте, тогда как эти едва достают тебе до середины груди. И все-таки в них есть (точнее, было) нечто общее с лесными жителями.

Пожав плечами, ты решаешь заняться этой проблемой

---

<sup>7</sup> гэльск. Samhain – день поминовения предков; он же – день всех святых, Хэллоуин

как-нибудь на досуге – вопросы сравнительного народоведения тебя никогда особо не интересовали. Задерживаться не следует. Тебе еще надо отыскать тех, кого ты знал как Рожденных-под-Звездами. И познакомиться с собственным ребенком. Который давно вырос, так ни разу и не увидев отца – прошло ведь более ста лет! О нет, ты не оправдываешь себя, хотя вполне мог бы. Тебе просто предстоит пройти это испытание – которое, возможно, окажется похлеще иных Испытаний...

Рассвет застает тебя в предгорьях. Покрытый густым лесом, этот длинный невысокий хребет как раз подходит для Рожденных-под-Звездами. Ты произносишь Малое Слово Откровения, надеясь засечь следы их местопребывания, однако терпишь неудачу. И не то чтобы следов вовсе нет – есть, но какие-то они... странные. Как будто тот, кто оставил их, изменился со временем и стал иным, сохранив от прежнего облика лишь оболочку, да и та искажена до неузнаваемости...

Ты неодобрительно качаешь головой, достаешь ритуальный нож-атхейм и чертишь на земле нужный узор. Затем, слегка надрезав левую ладонь, ты смачиваешь часть узора кровью и шепотом произносишь Главное Слово Откровения, преступая как законы Пути, так и собственные заповеди: дважды подряд использовать один и тот же символ в разных его воплощениях – это противоречит всем правилам.

Впрочем, своей цели ты добиваешься: в твое сознание

входят картины прошлого, от довольно отдаленного до сравнительно недавнего. От увиденного хочется завывать подобно волку-оборотню.

Рожденные-под-Звездами, устав и обессилив от вечной жизни, повернулись к вечной смерти. И без труда нашли Существ, посодействовавших им в этом самоубийственном со всех точек зрения ритуале. Существ, в небесной иерархии Радужного Мира именуемых Темными Богами; причем, в отличие от известных тебе Вия, Кощея, Чернобога и Мораны, эти Темные Боги не уступают по силе Светлым.

Паучиха Ллот, Сардаан Шестирукий, Бэйн Кровавый... они заполучили души Рожденных-под-Звездами. Лишь немногие из лесного народа ухитрились укрыть в себе искры звездного света, однако эти искры были ничем в сравнении с бескрайней Тьмой, заполнившей все их естество – и Изменившей их тела, превратив Рожденных-под-Звездами в тех, с кем ты сразился у порога Врат. Дроу, так теперь они именуют себя.

Ты пробуешь копнуть глубже, чтобы разыскать нужные тебе детали; в конце концов, ты сюда пришел вовсе не ради спасения лесного народа, чьим неотъемлемым правом было избрать собственный удел, даже если удел этот тебе не нравится. Увы – в картинах прошлого не видно ни твоего ребенка, ни его матери.

И тогда ты принимаешь решение, какое в обычное время назвал бы верхом идиотизма. Ты идешь к дроу, к той, кто

когда-то была Звездной Королевой. Возможно, ей известно то, что нужно тебе.

Пещеры. Подземный ход, пробитый, судя по всему, цвергами.

Свет, даже отраженный, никогда не проникает сюда, а оборудовать в тоннеле искусственное освещение по типу того, что ты как-то видел в Альмейне (тамошние цверги выращивали какую-то фосфоресцирующую плесень, размещая ее на стенах своих подземных камер и переходов), строители не удосужились. Либо это освещение было уничтожено теперешними обитателями подземелья – действительно, к чему свет тем, кто обратился к Тьме?

Впрочем, темнота не является для тебя особой помехой, поскольку все в том же Альмейне ты приобрел один полезный амулет, позволяющий человеческому глазу видеть в условиях подземного мрака. Активировав амулет, ты спокойно идешь в кромешной тьме, которая вовсе не является таковой для тебя. Пару-тройку раз тебе попадаются ловушки, задуманные их создателями как особо хитрые. Эх, не видели они лабиринтов Потаенного Царства... Преодолев те, ты теперь любую западню чуешь за двадцать шагов.

Впереди – патруль дроу. Они не ожидают незваных гостей (ха, если гостя ожидают, он не может быть незванным), однако при передвижении шуму производят не больше, чем березовый листок, падающий в луговую траву. Ты замечаешь

их лишь по отблеску ореола (этим термином в отдельных книгах обозначалась видимая часть так называемой души, являющаяся на самом деле границей сознания). Ореол дроу искрится синевой и серебром, подобно полярному сиянию. Странный оттенок для Отдавшихся Тьме. Если законы Радужного Мира позволяют такое, думаешь ты, отсюда надо убираться как можно скорее.

Дроу замечают тебя мгновение спустя и тут же берут в кольцо. На остриях их мечей влажно блестит какое-то ядовитое зелье, и проверять свой приобретенный в Промежуточном Мире иммунитет к ядам ты не желаешь. Лучше рискнуть заговорить.

– Как сейчас называют вашу правительницу? – спрашиваешь ты.

– Темная Королева, – отвечает один из них, – но тебе-то что до того? Или у тебя к ней поручение?

Ну нет, попасть в столь безыскусную ловушку – ниже твоего достоинства.

– Что ж, можно и так сказать, – говоришь ты с легкой усмешкой. – Некогда мы были знакомы, но то было много лет назад. Тогда ваш народ еще носил иное имя...

– Молчи! – вскрикивает другой дроу, явно готовясь сделать выпад в горло, если ты не исполнишь его приказа.

Ты пожимаешь плечами:

– Как угодно. Я хотел бы видеть ее.

– Мы можем проводить тебя к Башне Черной Звезды, –

молвит начальник патруля, – но что передать Королеве? Она не разговаривает с кем попало, а ты можешь и лгать о былом знакомстве.

– Передай ей: Акинак сделал выбор.

В глазах дроу загораются огоньки внезапного интереса.

– Тебе знаком Акинак? Можешь указать его местонахождение?

– Сейчас – нет, но как-нибудь попозже – возможно. А что?

– Да за его голову Темными Богами назначена такая награда, что почти все наши убийцы и Ночные Клинки временно взяли отпуск и вышли на охоту! Помоги мне, а я поделюсь с тобой.

Такое развитие ситуации в чем-то тебе даже нравится. Почему и за что Боги Тьмы назначили подобную награду, ты в общем-то догадываешься: покинуть Путь и уйти невредимым – это из области даже не сказок, а чистейшего вымысла.

– Значит, договорились, – усмехаешься ты. – Помоги мне встретиться с Темной Королевой, а я пособлю тебе добраться до Акинака. За половину награды.

– Десять процентов и ни монетой больше. Разве что ты поможешь и управиться с ним – тогда получишь четверть. Ты вроде как колдун?

– Есть немного, – киваешь ты. – Хорошо, после аудиенции у Темной Королевы вернемся к этому разговору.

Начальник патруля с удовлетворением кивает и обращается к своим подчиненным на неизвестном тебе наречии. По

завершении короткого разговора трое друу, включая начальника, остаются с тобой, а прочие продолжают свой обход.

Подземный город друу выглядит почти столь же утонченно-изящным, каким было лесное жилище Рожденных-под-Звездами. Конечно, вместо деревьев и листьев здесь камень и металл, однако понять, что это не своеобразные подземные растения, а рукотворные сооружения, тебе удастся далеко не сразу.

Башня Черной Звезды представляет собой относительно невысокую постройку (на окраинах ты видел и более массивные строения). Стены ее сложены из плит черного янтаря, окна отсутствуют. Лишенный двери входной проем имеет форму перевернутой пентаграммы. Стражников у входа лишь четверо, но искушенный взгляд наподобие твоего может заметить парящие в воздухе Знаки, в случае нужды перекрывающие проход лучше любой охраны или двери. Это – против нежелательных персон; хотя как таковая может вообще проникнуть в город при этой системе охраны, абсолютно непонятно.

Классический случай паранойи, делаешь ты неутешительный вывод. Хотя в художественном вкусе отказать нельзя...

Командир патруля перекидывается несколькими словами с одним из стражников. Ты подвергаешься короткому осмотру (о нет, не досмотру, друу достаточно умны, чтобы не требовать этого от чародеев), после чего тебе разрешается проследовать внутрь – разумеется, при наличии соответствующей

щего конвоя. Как обычного (в лице первой тройки и еще двух стражников), так и специального (с шестью Знаками, из которых тебе известен лишь один – Колпак Тьмы).

Внутренность Башни Черной Звезды сильно напоминает тебе структуру любой из Башен, какие ты видел в период своего обучения. Все те же проходы, скрещивающиеся и разветвляющиеся без видимой логики; все те же псевдомагические барельефы, разрисованные учениками колдунов в качестве «домашнего задания», – эта мазня скрывает подлинные Знаки, заключенные в этих стенах на случай серьезной магической атаки; все те же таблички-предупреждения над каждой из комнат, в вольном переводе гласящие «оставь надежду всяк сюда входящий» (причем эта деталь неизменна всегда и везде, вне зависимости от языка, на котором сделана надпись; последнее обстоятельство очень помогло тебе, когда ты начинал изучать древние наречия, которых никто из живущих уже не знал).

Традиционная винтовая лестница, скрытая внутри исполинской колонны – опорного стержня Башни, верхушка которой в целях безопасности никак не соединена с внешними ее стенами; не менее традиционное хитросплетение Знаков, перекрывающее лестницу – и указывающее истинную дорогу к сердцу Башни лучше любых маршрутных стрелок на детальной карте-схеме. Мысленно усмехаясь, ты ждешь, пока сопровождающие, явно осторожничая, свяжутся с верхушкой Башни и смиренно попросят расколдовать проход. Ко-

нечно, ты мог снять чары и самостоятельно, но это значило бы бросить открытый вызов дроу вообще и их магам в частности. Что тебе вовсе не нужно.

Знаки расступаются, но остаются активированными и по малейшему подозрению перейдут в атаку. Сопровождаемый дроу, ты поднимаешься по лестнице, все время ощущая на себе изучающее давление сил. Помешать этому вполне законному любопытству ты не можешь, даже если бы и хотел, и просто отмечаешь необходимость следить не только за своими словами, но и за помыслами. Ну, это вовсе не является для тебя чем-то странным или непривычным.

Покои Темной Королевы располагаются примерно на четвертом этаже Башни (странно, но снаружи тебе казалось, что она не столь уж высока – быть может, дроу, подобно исчезнувшим племенам Старого Мира, тоже владеют секретами преобразования пространства?). Вход не охраняется (даже Знаками), что вынуждает тебя настороженно осмотреться в поисках скрытых ловушек. Не найдя таковых, ты начинаешь нервничать, но тут распознаешь тончайшие линии узора-орнамента на потолке и удовлетворенно киваешь: задумано весьма неглупо.

Простая металлическая дверь распаивается сама, стоит тебе поднести руку к шнурку звонка.

– Пусть он пройдет, – слышится изнутри женский голос, – страже остаться снаружи.

Дроу исполняют требование, а ты переступаешь порог – и

удивленно смотришь на точную копию лаборатории Звездочета. Что, черт побери, Звездочету делать в недрах земли?

Темная Королева, облаченная в мантию Звездочета, смотрит тебе в глаза – и отступает, прикрывая лицо обеими руками, как будто ты – аватара<sup>8</sup> одного из Светлых Богов, а твой ореол сияет ярким золотом.

– Нет... – шепчет она.

– В чем дело? – спрашиваешь ты.

– Как ты мог, Акинак?

Ты безмолвно смотришь на нее и ждешь продолжения. Пока что ты не понимаешь ровным счетом ничего.

– Как тебе удалось уйти с Пути?

– Любой может сделать это, – отвечаешь ты. – Если найдет новый, лучший Путь. Но, по-моему, вопрос поставлен неверно. Не КАК, а ПОЧЕМУ...

– Почему – я знаю, – говорит Темная Королева, – наша сила уплывает в том же направлении. Но КАК тебе удалось сделать это и уцелеть?

Ты пожимаешь плечами. А как вообще чародеям удастся уцелеть при Испытаниях, которые отправили бы в Нижний Мир любого из смертных? Или бессмертных, коль уж на то пошло...

– Мне повезло, – молвишь ты.

– Трудно отрицать. Однако удача, как говорят, обычно сопутствует тем, кто и сам что-то из себя представляет.

---

<sup>8</sup> санскр. avatara – земное воплощение божества

– Не мне судить. Но я пришел сюда не ради этого.

– А ради чего? – спрашивает она, хотя невооруженным глазом видно, что цель твоего визита интересует ее не так сильно, как ответы на собственные вопросы.

– Я ищу Ардайн.

В глазах Темной Королевы словно опускается решетка.

– Забудь о ней.

– Нет.

– Она нарушила закон и изгнана.

– Это произошло до вашего... Изменения? Или после?

– Во время него.

Так... история, кажется, развивается в совершенно непредвиденном направлении. Если только...

– Сколько времени прошло между вашим появлением в Радужном Мире и началом Ритуала Изменения?

– Несколько месяцев, – произносит правительница дроу, не совсем понимая, куда ты клонишь. – Но к чему тебе теперь столь отдаленные события?

Есть одна причина, думаешь ты, не собираясь ее открывать. Если интуиция не подводит тебя, что маловероятно, события завязываются в довольно странный узел.

– Спасибо за сведения, – говоришь ты, слегка кланяясь. – Я могу оказать ответную любезность, дабы погасить долг?

– Пожалуй, что и можешь, – слегка усмехается Темная Королева. – Скажу даже больше: если ты не окажешь ее, тебе не уйти отсюда живым. Боги Тьмы жаждут твоей крови, Аки-

нак, и если Они проведает, что я позволила тебе покинуть Подземье – моя участь будет еще печальнее, чем то, что ждет тебя.

– И что за любезность? – спрашиваешь ты, сделав в голове пометку насчет Богов Тьмы.

– Добудь в храме Ллот Шлем Паука и Медальон Паутины. Надев их, ты сможешь выбраться на поверхность земли, после чего отдашь эти артефакты мне. Я помогу тебе пробраться в храм – однако не раньше, чем ты поклянешься сделать все, о чем я сказала.

– Я обещаю, оказавшись на поверхности земли, вернуть тебе добытые с твоей помощью Шлем Паука и Медальон Паутины, – молвишь ты, параллельно чертя в воздухе Знак Клятвы. Который для тебя не имеет более силы – о чем Темная Королева знать никак не может, поскольку активируется сей Знак только в случае нарушения обещания, обрушивая «немилость Богов» на клятвопреступника.

Такая формулировка обета заставляет правительницу дроу вздрогнуть: в случае неудачи она вынуждена будет разделить с тобой кару за похищение реликвий. Чего ты, вообще говоря, и добивался: нехорошо, когда в операции по типу кражи один рискует своей шкурой, а второй загребает жар чужими руками. Отдать другому плод своей работы ты еще согласен, но при этом он должен подвергаться той же опасности, что и ты сам. Лишь тогда будет соблюдено то, что следует именовать Равновесием: в формулировке для власть пре-

державших – «ответственность пропорциональна вознаграждению».

Храм Паучихи-Ллот особых хлопот тебе не доставляет. Добыв Медальон и Шлем, ты выбираешься на поверхность по скрытому ходу, указанному Темной Королевой, и застаешь на выходе ее саму.

– Поздравляю с успехом, – говорит она с легкой улыбкой.

Ты усмехаешься в ответ, снимаешь реликвии (жутко раздражающие тебя резким диссонансом между их высокоэстетичным внешним видом и очень невысоким уровнем даруемых свойств) и передаешь их «подельщице».

– Желаю удачи, – молвишь ты, собираясь уходить.

– Не торопись, Акинак, – предупреждает Темная Королева, все так же улыбаясь, – еще шаг – и ты будешь уничтожен.

– Ты все же обманула меня.

– В нашем соглашении не оговаривалось, что я не могу заполучить твою голову ПОСЛЕ завершения операции.

Ты киваешь и кладешь руку на эфес меча.

– Справедливо. Но не оговаривалось и обратное.

Повелительница дроу пожимает плечами:

– Во-первых, это не в твоих силах; а во-вторых, кому могла понадобиться МОЯ голова?

– Первое тебе доподлинно неизвестно. Что до второго... Впрочем, сейчас сама поймешь, – изрекаешь ты и произносишь Слово Жертвоприношения, сопроводив его соответ-

ствующим Знаком для лучшего эффекта. Кто знает, сколько зрителей НА САМОМ ДЕЛЕ у этой сцены...

Надетый Темной Королевой Шлем Паука, представляющий собой точную копию головы паука (ну еще бы!), начинает шевелиться. Висящий на груди владычицы дроу Медальон опутывает жертву сетью липкой, чрезвычайно прочной паутины. В многочисленных глазных отверстиях маски-забрала вспыхивают кровожадные багровые огоньки. Изнутри слышится придушенный вопль Темной Королевы, чувствующей на шее и затылке прикосновение ядовитых челюстей своей Богини.

Не желая наблюдать за ее агонией, ты заворачиваешься в защитное поле и уходишь к лесу. Сидящие в засаде стрелки-дроу еще какое-то время осыпают тебя дождем стрел из луков и арбалетов, однако потом понимают, что даже их хваленый адаманит не может пробить колдовского щита, и оставляют тебя в покое.

Рассчитывать на помощь дроу было ошибкой. Что ж, заранее знать об этом ты никак не мог и потому особенно не огорчаешься. Тем более, что ты не ушел из Подземья совсем уж ни с чем. Теперь тебе твердо известно: рожденный Ардайн ребенок столь важен, что Боги Тьмы чуть ли не персонально препятствуют тебе. А это, в свою очередь, означает, что он жив и в безопасности, иначе на твоём пути не возникли бы эти преграды – устранить ребенка было бы много проще, чем тебя.

Ребенка... Ты по-прежнему думаешь о нем как о ребенке, даже сознавая, что с тех пор прошло более сотни лет.

Пусть так. Поиск переходит в свою основную стадию. И теперь, когда видна цель и противники, искать будет легче.

Хотя и опаснее.

### 3. Врата Теней и Сумрак Грез

*Стоящий вне Тьмы и Света,  
Забывший про День и Ночь  
Способен найти ответы –  
Коль ТЫ ему можешь помочь.*

Так называемый Радужный Мир не относится к числу широко известных. Во всяком случае, в период обучения ты ни разу не слышал о нем. В архивах Башни наверняка имелись какие-то сведения, но там собиралась информация вообще обо всем, с чем когда-либо сталкивались Посвященные Пути, – и поди догадайся, какие именно знания тебе понадобятся в будущем! После того знаменательного дела с уходом Рожденных-под-Звездами ты, узнав отмечавший их Врата символ, кое-что раскопал в библиотеке. Но именно кое-что; более детальной информации о Радужном Мире не было ни там, ни в других архивах, на которые ты с того времени наткнулся.

Правда, известно тебе не столь уж мало: многие Испытания ты успешно проходил и с меньшей информацией. По крайней мере, ты знаешь, какие из подвластных тебе Сил здесь работают так, как нужно, а какими пользоваться ни в коем случае не следует. Самый простой для чародея способ отыскать собственного или чьего-то ребенка – Малый Ритуал Кровавого Подобия (поистине дурацкое название, но ведь

не ты такое придумал...); в этом мире, однако, его применять нельзя – ибо кровь здесь является концентрированным могуществом, крепко связанным с Дикой Магией Хаоса. И тот, кто применяет ритуал, основа сил которого кроется в крови (особенно в собственной), рискует потерять в вихрях хаоса самого себя. Так и возникают те, кого в сагах, притчах и легендах именуют «безумные колдуны» и «не закрывшие ворота», – маги, обладающие невероятной мощью и полным отсутствием здравого смысла и самоконтроля.

Подобная участь тебя вовсе не прельщает, так что придется избрать иной путь познания. И у тебя на сей счет появляется весьма интересная мысль...

Тихое горное озеро – голубое зеркало в черно-зеленой оправе из крутых скал, некогда бывших расплавленной лавой.

Петляющая среди валунов тропинка, ведущая к скрытой в этих скалах башенке.

Еще не видя ее, ты ощущаешь, что впереди – средоточье Сил, причем такой мощи, что даже разъяренный Бог Грозы вряд ли сломил бы их защитное поле. Однако к тем, кто идет по тропинке и не проявляет враждебности, эти Силы вполне благосклонны.

Поворот.

Из-за скалы выныривает серый шпиль миниатюрной, едва пяти сажень в высоту, башенки. Архитектура ее ни-

чуть не похожа на «звездную»-эльфийскую, как то в обычае у многих строителей аналогичных храмов; тут не ощущается и капли чего-то небесного, божественного или сверхъестественного. Впрочем, ничуть не больше напоминает эта башенка зловещие капища Темных Богов или повергающие в судорожный страх алтари Древних. Она словно не обращает ни малейшего внимания на вечную борьбу Света и Тьмы, одним своим видом отрицая Их власть над собою.

Кстати говоря, это, возможно, чистая правда.

Тыходишь к распахнутым дверям, над которыми на одном из забытых языков вырезано «Врата Теней». Внутри, как того и следовало ожидать, царит прохладный полумрак. Вместо алтаря в небольшом зале стоит довольно удобное деревянное кресло, причем предназначено оно, вопреки обычаю, не для верховного жреца (или как там его), а для посетителя – в данном случае для тебя.

Заняв подготовленное для тебя место и отказавшись от привычного Малого Стража, ты расслабляешься и закрываешь глаза. Через некоторое время в твой разум входит следующая картина: тот же зал, то же кресло, тот же ты, сидящий в нем; но вокруг тебя стоят девять серых фигур, силуэты которых столь размыты, что невозможно различить, где кончается фигура и начинается ее тень.

Хотя тебе и без того известно, кто они такие.

Отбросившие Свет и не поддавшиеся Тьме, отвергнутые бесстрастными Звездами и отвергнувшие холодную эстети-

ку Радуги; вошедшие в Тень ради сохранения Равновесия целой утраты собственного могущества, но не себя самих.

Нет у них лиц и имен, поскольку не нуждаются они в лицах и именах. Нет у них семей и домов, ибо понятия эти лишены для них всякого смысла. Впрочем, и само слово «смысл» остается для них пустым звуком...

Велики знания Сумрака, и мощь его столь же велика. Одного лишены принявшие Тень в свое сердце.

Права называться людьми.

– Чего ищешь ты во Вратах, странник? – слышится шепот.

– Ответов, – говоришь ты.

– А каков твой вопрос?

– Все зависит от того, какова цена ответа.

– Обычно цену ответа определяет сам вопрос.

– Обычно – да, – соглашаешься ты. – Но теперь ситуация иная. Я редко обращаюсь за помощью и всегда предпочитаю действовать самостоятельно. Однако я столкнулся с противодействием сил, с которыми в открытом поединке справиться не могу.

– Это не имеет отношения к нам.

– Именно поэтому я здесь. Вы нейтральны, но обладаете достаточной мощью. Мне нужен ответ на мой вопрос. А что нужно вам?

– Ты говоришь об услуге? – слышится после короткой паузы.

(Вообще-то сказано не «услуга», но точнее термина в современном языке нет.)

– Да, – отвечаешь ты.

– Цена принята. Задавай свой вопрос.

– Я ищу своего ребенка. Его мать – одна из Рожденных-под-Звездами, которые почти сразу после прихода в этот мир обратили свое лицо к Тьме и стали называться «дрои». Час рождения приблизительно совпал с ритуалом Изменения, однако мне неизвестно, где и когда в точности это произошло.

– Имя тебе известно?

– Только имя матери. – Не желая произносить «Ардайн» вслух, ты чертишь в воздухе звездные руны, свет которых гаснет миг спустя. Для Теней, впрочем, этого мгновения довольно.

– Этого должно хватить. Да, мы можем найти их. И в мире живых, и в мире мертвых.

Тени придвигаются ближе, и ты поднимаешься с кресла.

– Какую ответную услугу я должен оказать вам?

– Ты принадлежишь к Посвященным Пути?

(Вместо слова «путь» употреблен иной термин, точно описывающий, чем именно твой Путь отличается от остальных, однако лингвистическая скудость современного языка не дает возможности выразить это различие.)

– Да, это так, – говоришь ты, зная, что лгать здесь – все равно, что вонзать в собственные кишки раскаленный мяс-

ной крюк.

– В таком случае ты должен проложить Путь для нас.

(Здесь говорится об ином Пути, но ты знаешь и это слово.)

– Вы хотите сделать меня Открывающим Путь? Проводником?

– Временно.

Ты киваешь.

– Пусть будет так!

Не произносится ни обетов взаимной верности, ни льстивых заверений в обоюдной выгоде происходящего – столь же слащавых, сколь и ложных. Здесь в них нет нужды.

Не звучат также угрозы, чуть замаскированные под предположения «в противном случае». Тени стоят выше этого: они никогда не угрожают, но ни один чародей в здравом уме не пойдет на то, чтобы нарушить подобную сделку. Ибо незачем угрожать, когда держишь в руках Нить Судьбы того, с кем договариваешься.

– Покинь наши Врата, – шепчут Тени, – и возвращайся через день. Ответ будет ждать тебя. Но потом ты приступишь к выполнению задания. Подготовься.

Хорошо, молча говоришь ты и уходишь, оставляя за собой облако столь же безмолвного удивления. Очевидно, Тени не знают, что некоторым чародеям вполне доступен тот вид речи, который они считают своим родным (что вполне возможно).

Часы ожидания проходят медленно. Разумно было бы потратить это время на сон, но заснуть ты не можешь. Приходится произнести Слово Отдыха, чтобы снять физическую усталость и восстановить силы; затем – известное, вероятно, только тебе одному Слово Источника, возвращающее ясность мыслям и снимающее туман утомления с рассудка. Два подобных Слова, произнесенные почти одновременно, создали бы чересчур заметный след в Поле Сил, находишься ты в любом другом месте. Но не здесь, подле Врат Теней, где постоянно бурлящая ненависть Света и Тьмы создает странные сплетения потоков энергии, пополняющих Силу Сумрака куда быстрее любых ритуалов.

Ты начинаешь понимать, почему Тени не нуждаются в поклонениях и жертвоприношениях, подобно любым другим Силам вроде Звезды, Радуги или той же Тьмы. Сумрак не является самодостаточным, он зависит от Света и Тьмы, ибо находится в нейтральной полосе между ними и служит чем-то наподобие барьера, сдерживающего взаимную ненависть этих Сил и не дающего Им встретиться в Последней Битве, которую в твоём родном мире пророчества называют Судным Днём, Армагеддоном или Рагнароком, ты же её знаешь под кодовым обозначением из книг Пути – Черный Рассвет. Возможно, уже благодаря существованию Тени Радужный Мир минет сия печальная участь. Хотя тут ты можешь и ошибаться – в области всеведения и прорицаний будущего ты никогда не был специалистом, да и не желал быть им...

Захваченный этими рассуждениями, ты сам не замечаешь, как погружаешься в сон. Мирный, тихий и спокойный, ибо Тени, хотя и далеки от того, что именуется Порядком, не выносят вблизи от своего оплота шума и передрыг внешнего мира.

Просыпаешься ты точно в назначенный час, что называется, в полной боевой готовности. Твоя сила готова с честью выдержать любое Испытание, какое тебе может встретиться на Пути Сумрака – и даже если это не совсем так, думать иначе ты не имеешь права. Ведь для магов девять десятых успеха – это уверенность в себе.

А не самоуверенность, как полагают многие.

Во Врата Теней тыходишь так, как входят в знакомую с детских лет комнату, где тебе известен каждый уголок. Тени, как и следует ожидать, уже собрались вокруг небольшого камня-алтаря, заменившего кресло. Слегка поклонившись «честному народу», ты задаешь безмолвный вопрос.

Все готово, молча отвечают Тени.

Тыходишь к алтарю, опытным взглядом заметив мерцающие линии довольно сложных чар. Мысленно испросив разрешения, ты касаешься ключевой точки узора, и собранная Слугами Сумрака информация переходит в твой разум. Но – в зашифрованном виде.

– Вот ключ к шифру, – тихо молвит Тень, – а здесь начало Пути. Вернешься – заберешь.

– Как далеко я должен зайти? – интересуешься ты.

– Ты должен пробраться в края, где на небосводе сияет Руна Врат – Thurisaz.

Весьма странно. Почему-то Тени называют северное имя этой руны, а не ее название в их собственном, более древнем наречии – Башня. Впрочем, ты предпочитаешь отнести это за счет их желания общаться с тобой на твоём собственном языке – очевидно, руническое наречие Северных Стран представляется им наиболее близким к твоему родному. Поправлять их ты не собираешься, опасаясь попасть впросак: с Тенями вообще лучше не спорить. Чуть ли не единственное, что роднит их с людьми, – обостренное самолюбие; и горе тому, кто уязвит Слуг Сумрака, показав себя в чем-то лучше их!

Привычно передвинув акинак так, чтобы его было легко извлечь в нужный момент, тыходишь во Врата.

Переход между мирами оказывается неожиданно сложным, тебя буквально бросает из стороны в сторону. Проходит несколько наполненных болью минут, пока ты осваиваешься с хаотическими потоками сил иходишь в ритм их колебаний; затем, выбрав наиболее слабую нить в окружающей тебя паутине энергий, ты обнажаешь клинок и, наложив на него Слово Замыкания, наносишь удар. Волшебное лезвие встречает вязкое сопротивление, преодолевает его (что вызывает у паутины жуткий вопль гнева и боли) – и ты, словно

из катапульты, вылетаешь из «меж-пространства» (так в записях некоторых мудрецов-теоретиков называется субстанция, разделяющая Явь-реальность и Пустоту, из которой образованы Врата в нее).

Везение не покидает тебя, ибо приземляешься ты на четвереньки, целым и относительно невредимым, ровно за пядь до какой-то каменной стены. Тряхнув головой, ты пытаешься обозреть окружающую местность и вскоре преуспеваешь. «Стена» оказывается алтарем, который какие-то шутники-великаны сложили из квадратных блоков черного гнейса, весом пудов по сто каждый. Прочий пейзаж почти обычен: зеленоватое небо с крошечным голубым солнцем; равнина, покрытая жесткой травой бледно-лазурного оттенка; далеко к северу – сизая горная гряда. В том же направлении ведет непривычно широкая дорога, вымощенная полупрозрачными желтыми плитками; дорога, началом – или концом – которой служит вот этот самый алтарь.

Ты осматриваешь исполинское сооружение, но не находишь ничего, что свидетельствовало бы о предназначении странного алтаря и богах, которым он посвящен. Наконец, пожалв плечами – мало ли неразгаданных тайн имеется во Вселенной? – ты ступаешь на дорогу.

Вернее, на Путь.

Гладкие стекловидные плитки абсолютно не тронуты временем, хотя прошло чертовски много веков с той поры, как неведомые строители завершили свой титанический труд.

Некоторые плитки при более детальном рассмотрении оказываются помеченными какими-то значками, однако очертания их тебе неизвестны. Непонятно также и размещение самих плит с отметками на дороге без видимого порядка, но на решение этой тайны уйдет больше времени, чем ты можешь себе позволить потратить.

Идти легко; ноги, кажется, скользят по поверхности Пути, а каждый шаг переносит тебя не на аршин с небольшим, а на двадцать сажений или даже больше. Наверняка ты этого знать не можешь, поскольку окружающая равнина напрочь лишена сколь-либо пригодных ориентиров, но чувства подсказывают именно так, а у тебя пока нет никаких оснований не верить им. Но призрачная гряда гор приближается еще быстрее, словно вы движетесь навстречу друг другу.

Еще десять шагов – и горы перекрывают половину небосклона. Картина завораживающая... и угрожающая. Кажется, эта каменная громада тебя сейчас просто раздавит. Ты отбрасываешь эту мысль и делаешь следующий шаг.

Вытянутая вперед рука проходит сквозь скалу, словно это не более чем иллюзия. Вообще-то Малая Иллюзия пропадает от прикосновения, Главная не пропадает, но заметно искажается, а Великую Иллюзию отличить от реальности можно лишь специальными средствами, к которым прикосновение никак не относится. Следовательно, думаешь ты, это не иллюзия, а нечто иное. Впрочем, тебя мало волнует, что именно здесь применено. Главное – ты сумел одолеть этот барьер.

Одновременно служивший и Вратами, потому что местность, где ты теперь находишься, заметно отличается от предыдущей равнины.

Темно-синее небо над твоей головой покрыто пурпурными разводами, солнце и облака отсутствуют. Путь под твоими ногами не изменился, но проходит он по мерно колышущейся воде – если бывает вода бурого цвета. Плоские холмы волн вздымают и опускают стекловидную ленту дороги; к счастью, морской болезнью ты, не раз плававший с мореходами Северных Стран, не страдаешь.

Несколько шагов оставляют у тебя прежнее ощущение сверхъестественной скорости, не поддающейся никакому логическому объяснению. Однако идти все так же легко; правда, приходится уделять некоторое внимание сохранению равновесия, чтобы не поскользнуться и не свалиться в море – ты очень сомневаешься, что, случись такое, появится возможность забраться обратно на дорогу.

Мысли о «сохранении равновесия» в таком прозаическом контексте заставляют тебя усмехнуться. И, словно в ответ на эту твою усмешку, Путь выдает собственную гримасу. Перед тобою появляется стена из вращающихся столбов-смерчей, окрашенных искрами сиреневых молний. Тебе известно Слово, которое расчистит проход, однако имеется немалая вероятность, что оно сметет не только стену, но и дорогу. Ведь смерчи-Стражи порождены не Путем, а силами этого мира (то, что управляет ими Путь, в данной ситуации дело

десятое).

Потому ты применяешь более рискованный метод, накладывая на себя самое мощное из защитных полей (оно держится очень недолго, но зато блокирует почти все виды враждебных сил) и рванув вперед, словно за тобой гонится свора Гончих Мораны. Установить рекорд в беге тебе, пожалуй, не светит, однако проскочить сквозь барьер ты успеваешь, отделавшись легкими синяками и ожогами на лице. Короткое Слово быстро исцеляет все повреждения – и ты переводишь дух, заодно осматриваясь, куда тебя забросил Путь на сей раз.

Снова – равнина, чем-то похожая на Вечную Степь, что простирается к востоку от твоей полузабытой родины. Небосвод скрыт в сером тумане, но это могут быть просто признаки пасмурной погоды, а не постоянное лицо этого мира, впрочем, запоздало думаешь ты, то же самое справедливо и по поводу прежних миров, через которые шел Путь Сумрака. Некоторое время ты идешь по все той же дороге, готовый встретить все самое худшее – и сознавая при этом, что действительность будет гораздо сложнее и опаснее всего, что ты способен себе представить. Несмотря даже на все твои предыдущие Испытания на иных Путях и в иных мирах, в Яви или Нави.

Подобный подход к делу подводит крайне редко. То, что ты вскоре замечаешь впереди, выглядит более чем безобидно, но по твоей спине пробегает ощутимый холодок. Подой-

дя почти вплотную, ты с горечью констатируешь: наконец случилось то, чего ты ожидал с момента возвращения из первого путешествия в сумеречные миры и чего боялся до дрожи в коленях.

Перед тобой – простой серый камень.

# 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.