

МАГИЯ  ФЭНТЕЗИ

Виталий ЗЫКОВ

# ВЕЛИКИЕ СПЯЩИЕ-2

ИЗДАТЕЛЬСТВО АЛЬФА-КНИГА

## Annotation

Экстренное заседание Совета Мастеров по поводу трагической гибели Архимага Виттора началось в атмосфере крайней нервозности и страха. На фоне бушующих во внешней политике штормов потеря лидера грозила колоссальными потрясениями для всего государства. А если вспомнить, что Нолд уже пережил несколько дней самой настоящей гражданской войны, когда сторонники одного представителя власти дрались со сторонниками другого, то будущее и вовсе начинало рисоваться в мрачных тонах...

---

- [Виталий Зыков](#)
    - 
    - 
    - [Пролог](#)
    - [Глава 1](#)
    - [Глава 2](#)
    - [Глава 3](#)
    - [Глава 4](#)
    - [Глава 5](#)
    - [Глава 6](#)
    - [Глава 7](#)
    - [Глава 8](#)
    - [Глава 9](#)
    - [Глава 10](#)
    - [Глава 11](#)
    - [Глава 12](#)
    - [Глава последняя, ставшая эпилогом](#)
    - [Приложение](#)
      - [I](#)
      - [II](#)
      - [III](#)
-

# Виталий Зыков

## Великие Спящие

### Том 2

## Свет против Света

© Виталий Зыков

\*\*\*

*Посвящаю эту книгу моей жене Ане, дочке Злате и сыну Демиду. Вы те, кто меня мотивирует.*

*В тексте романа использован фрагмент песни «Память» группы «Арктида».*

*В эпоху слабых лидеров сильный властитель обречен стать богоподобным.*

*Лоран Безжалостный, «Записки о Войнах Падения»*

*Нет интереснее истории, чем история про конец времен. Но как же ужасно понимать, что твой мир уже увидел ее начало...*

*Из записок последнего Магистра школы «Безымянного ужаса», сгинувшего в сражениях за наследие Закатной империи*

## Пролог

Экстренное заседание Совета Мастеров по поводу трагической гибели Архимага Виттора началось в атмосфере крайней нервозности и страха. На фоне бушующих во внешней политике штормов потеря лидера грозила колоссальными потрясениями для всего государства. А если вспомнить, что Нолд уже пережил несколько дней самой настоящей гражданской войны, когда сторонники одного представителя власти дрались со сторонниками другого, то будущее и вовсе начинало рисоваться в мрачных тонах.

В центре Зала Совета за мраморной кафедрой стоял человек, которого многие считали повинным в охватившем Нолд кризисе. Перед Мастерами ответ держал льер Бримс!

Будь на месте бывшего Магистра Наказующих кто другой, и его, наверное, не стали бы даже слушать. Заточили бы в темницу, где бы он благополучно и сгинул от неведомой болезни, к общему удовлетворению заинтересованных сторон. Но ответчиком был сам Бримс! Великий, могущественный и неизмеримо пугающий для всех и каждого. Маг, на дуэль с которым не решился бы ни один из ныне живущих Мастеров, политик, за которым стояла тень самой грозной тайной службы Торна, и, наконец, живая легенда, уже ставшая образцом для подражания нескольких поколений чародеев. Такую фигуру с доски просто так не смахнешь.

– Льер Бримс, подозреваемый в нарушении вековых законов Республики и в убийстве нашего почтенного Архимага, вы клянетесь говорить правду и только правду? – торжественно спросила исполняющая обязанности председателя Истинная магичка.

Картину подпортил сорвавшийся под конец голос и бледный вид вопрошающей. Дама, очевидно, боялась стоящего перед ней человека и не хотела как-то обидеть. С учетом ее статуса такое поведение выглядело весьма странно, однако никто из Мастеров не спешил с замечаниями. Занять место магички желающих не было.

– Клянусь, – властно ответил бывший Магистр.

Его лицо было белым как мел, аура носила следы серьезного перенапряжения, но даже в таком состоянии от Бримса тянуло смертельной опасностью.

– Тогда мы сразу перейдем к вопросам, – еще больше сникнув, сказала председатель.

Она начала шуршать листами бумаги в своих руках, но регламент

тотчас был нарушен голосом из зала:

– Льер Бримс, не сочтите неуважением, не могли бы вы рассказать в двух словах о своем видении случившегося?

Магистр с каменным выражением лица коротко кивнул.

– Если в двух словах, то у нас с льером Виттором накопилось очень много противоречий в понимании политического будущего Нолда. Я ратовал за собственный путь, Архимаг же в какой-то момент решил принять сторону Светлых эльфов. Причем в положении ведомого. Возник конфликт, в ходе которого льер Виттор сместил меня с поста Магистра Наказующих... – сообщил он ровным голосом.

– А вы? – спросила немного оправившаяся председатель.

– А я принялся собирать сторонников и готовить процедуру лишения Архимага власти, – едва заметно улыбнулся Бримс.

– И только? – удивилась магичка. По залу прокатились смешки.

– Причин для более серьезных и необратимых действий я на тот момент не видел, – с едва заметным недовольством сообщил бывший Магистр. – К сожалению.

– К сожалению? – крикнул кто-то с задних рядов.

– Да, к сожалению. Потому как тут мой старый друг меня переиграл. Пока я старался действовать в правовом поле, он сразу начал с подлости. Пригласил меня на разговор в свое убежище, где вместо честной беседы попытался убить, – скривился Бримс, остро глянув в ту сторону, откуда донесся голос. – Собственно, все то время, пока в столице происходили столкновения между нашими сторонниками, мы с Виттором делали все, чтобы убить друг друга. Он – потому что такова была его изначальная цель, я – потому как хотел жить...

Эти его слова вызвали очередную волну шепотков. К настоящему моменту большинство уже имело некоторое представление о случившемся – кто-то даже побывал в превращенном в ловушку убежище Архимага, – но все равно событие было слишком вопиющим. И дело было вовсе не в том, что Архимаг собрался убить своего Магистра – такое случалось довольно часто, а в том, что кто-то рискнул попытаться уничтожить льера Бримса. И у него это почти получилось. Не зря же столько времени длилось противостояние!

– И как же все разрешилось? – спросил еще один Мастер.

– Вмешался посторонний. Причем, что удивительно, он никак не связан ни со мной, ни с Виттором. Третья сторона, преследующая свои цели и случайно вмешавшаяся в наше противостояние... – Бримс обвел взглядом Зал Совета. – Все ведь уже в курсе, что я говорю о К'ирсане

Кайфате, новоявленном императоре Сардуора?

Новый взрыв шепотков, почти сразу же прерванный жестким вопросом одного из самых преданных сторонников покойного Архимага.

– А вот расследование особой группы при Совете показало, что вы использовали ресурсы Наказующих для связи с адептом магии Запрета К'ирсаном Кайфатом и передали ему сведения о местоположении важного наследия основателей Нолда! – мрачным тоном спросил длиннобородый Мастер. – Что на это скажете?

– Скажу, что это была согласованная с Виттором разработка. Предполагалось, что таким образом мы заманим либо К'ирсана Кайфата, либо его доверенное лицо на Нолд для последующего захвата... Или ликвидации, – с холодной улыбкой сказал льер Бримс. – Подобных крючков мы с Виттором в свое время немало забросили: этакий резервный вариант для сложного союзника. И далеко не все из них принесли результат. Кто же знал, что он так заинтересуется нашим предложением, да еще в столь сложный момент?

– То есть К'ирсан не выполнял вашу просьбу устранить Архимага? – продолжил наседать все тот же Мастер.

Магистр Наказующих поморщился.

– Просьбу устранить Архимага... Коллега, вам самому не смешно от подобной формулировки? Да и вообще, почему вы не думаете, что это была попытка покойного Виттора провести сепаратные переговоры с императором Сардуора. Переговоры, в которых что-то пошло не так. И Виттор погиб от руки Кайфата.

Льер Бримс выжидательно посмотрел на своего оппонента, после чего выругался и положил руку на лежащий перед ним Шар Истины.

– Клянусь, что не передавал К'ирсану Кайфату просьб убить льера Виттора! – отчетливо произнес льер Бримс, демонстративно опустив ментальные щиты и позволив артефакту считать фон его разума.

Через пару минут магический кристалл блеснул золотом, подтверждая правдивость сказанного.

– А планировал ли многоуважаемый льер Бримс избавиться от своего Архимага каким-то иным путем? – спросил белобородый, хищно раздувая ноздри.

Бримс убрал руку с Шара и столь же хищно ухмыльнулся.

– В будущем – разумеется. Причем не слишком отдаленном будущем, – сообщил он, заставив Зал Совета буквально взорваться. Такая честность шокировала едва ли не больше новости о смерти Архимага. – Да разве был у меня другой выход? Я хоть и знал о предательстве Виттора, продавшегося

Первороденным, но не понимал его масштабов. В ходе обыска на вилле Архимага мои люди обнаружили доказательства того, что в обмен на знания и способ увеличения личной мощи Виттор помог Светлым обрести Скипетр Власти.

Ледяная тишина, обрушившаяся на собравшихся, пробирала до самых костей. Потому как здесь собрались люди, которые знали о том, что этот могущественный инструмент и символ могущества Нолда вот уже много столетий считался потерянным. И появление его в руках Длинноухих было для государства Истинных магов равнозначно катастрофе эпических масштабов.

Еще недавно проявлявший такую активность сторонник Виттора вдруг закашлялся и сухим, ломким голосом спросил:

– С материалами расследования... можно ознакомиться? – Затем немного помялся и добавил: – И про Скипетр... это точно?

Бримс кивнул и рукой показал на лежащую перед ним папку с бумагами.

– Разумеется. Здесь запись характеристик работы артефакта, полученных моими людьми в Равесте. А вот бумаги с доказательствами тайного сотрудничества Архимага и Светлых эльфов. Изучайте, думайте... – Бримс обвел собравшихся в Зале Совета теперь уже своим фирменным тяжелым взглядом, под конец остановившись на забытой всем магичке-председателе. Все, на кого попадал его взгляд, вздрагивали, а порой и откровенно бледнели, что лучше всяких слов говорило о реальном отношении к самому могущественному чародею Нолда. Увидев нужную реакцию, Магистр веско добавил: – Только недолго. Потому как у Нолда должен быть Архимаг, и я официально заявляю о своих претензиях на этот пост.

\* \* \*

В горной долине Кирхан, что к востоку от Торка, люди жили издревле. Пасли овец и коз, собирали лекарственные травы. Все их общение с внешним миром сводилось к вялотекущей кровной вражде с соседями да редким визитам торговцев. Время здесь словно остановилось, и казалось, что так будет всегда. Но боги сочли иначе: на север Сардуора пришла война, отголоски которой докатились даже до столь удаленных уголков. Долина Кирхан как-то незаметно стала частью повстанческого движения, противостоящего захватчикам из Лихоземья и их хозяевам Светлым

эльфам. Теперь здесь укрывались после вылазок и залечивали раны бойцы Сопротивления, тренировались новобранцы и пополняли запасы ветераны. Разумеется, вклад долины в войну с армией Пяти королевств был невелик, но и море состоит из капель!

Вот только противник не собирался безропотно сносить удары. Натасканные эльфами тайные стражники без усталости выискивали крамолу, собирали сведения о просто сочувствующих, пытались вычислить местоположение лагерей и опорных пунктов основных сил мятежников. А когда находили хотя бы намеки на возможные очаги поддержки Сопротивления, тотчас выжигали их каленым железом.

Так в конце концов случилось и с долиной Кирхан. Парочка доносов, аресты, допросы, затем короткая разведка, и вот уже особый полк горных егерей имени Великого Сохога под предводительством лично короля Дарга неудержимой волной накрывает поселение повстанцев...

Это даже битвой назвать было сложно. Немногочисленные бойцы мятежников, дезориентированные и часто безоружные попросту оказались не готовы к драке с жаждущими крови солдатами Пяти королевств. Один за другим они гибли от клинков, стрел и магии, неспособные не то что защитить поселение, но и вообще оказать достойное сопротивление. Так что спустя какой-то час долина Кирхан была буквально растерзана в клочья, залита кровью и опалена магическим огнем. Безжалостная рука короля Дарга вырвала еще один сорняк мятежа!

Сам правитель Пяти королевств непосредственно в атаке не участвовал, предпочитая наблюдать за сражением с гребня перевала. Не тот у него статус и не та битва, чтобы он лично дрался с врагом. Сейчас проходила обычная рядовая операция, и присутствие государя объяснялось не стратегической необходимостью, а желанием монаршей особы развеять дворцовую скуку... Кто-то предпочитает охотиться на оленей, кто-то собирает редкие монеты, кто-то пьет, кто-то развратничает, Дарг же выбирал войну. И пусть он был на ней всего лишь наблюдателем, зарево пожаров и крики гибнущих врагов поднимали его дух до небес. Заставляли ощущать себя кем-то большим, чем правитель нескольких заштатных королевств. Величественным, могущественным, где-то даже богоподобным. Сын Сохога понимал, что подобные чувства были опасной иллюзией, но иногда ему хотелось отринуть принципы и насладиться такой упоительной грезой.

А еще здесь, вдали от придворных лизоблюдов и столичной суеты, ему очень хорошо думалось. И он мог спокойно оглядеться вокруг и понять, куда же привела бывшего вождя гвонков дорога королей...



Надо сказать, результат его пока радовал. Во всяком случае, завоеватель из него точно получился. Дарг разобрался с Парсанами, с которыми никак не мог справиться Нолд, шаг за шагом захватил все страны севера Сардуора, обезопасил южные границы и не дал завоеванному погрузиться в пучину беззакония. Последнее было особенно важно, потому как любая военная кампания имеет смысл лишь тогда, когда агрессор в состоянии «переварить» захваченную землю. Наладить управление, договориться с элитами, организовать сообщение между городами и начать медленный процесс встраивания новых территорий в единую государственную структуру.

Разумеется, не обошлось без проблем и сложностей. Весь восток Пяти королевств полыхал огнем восстания, и карательная операция в долине Кирхан была лишь отголоском большого пожара. И пока, несмотря на все старания, погасить пламя народного гнева никак не получалось. Но ведь это не повод говорить о неудаче? Чтобы люди привыкли к новой жизни и новой власти, нужно лишь время. И тогда сопротивление угаснет само собой. Сойдет на нет поддержка со стороны населения, погибнут самые ярые, сложат оружие умеренные, и наступит мир. А завоеватель Дарг превратится в мудрого правителя, ведущего молодую страну к процветанию.

Быть может, сын Сохога слишком оптимистично смотрел в будущее, но он верил, что у него все получится. Тем более что Дарг точно знал – он не один и за спиной у него могущественный союзник. Не кукловод или манипулятор, дергающий за ниточки, а именно союзник. Жестко блюдуший свои интересы, но вместе с тем оставляющий для короля достаточно свободы... Столкновение с реалиями большой политики сильно подкорректировало точку зрения бывшего племенного вождя. И он теперь предпочитал думать о своих взаимоотношениях с Длинноухими именно так!

Да и эльфы, надо честно признать, давали мало поводов для раздражения. Если не касаться запретных тем, вроде высаживаемых на человеческих землях меллорнов и активно насаждаемого культа Света, с ними вполне можно было сотрудничать. Длинноухие без разговоров и споров помогали в восстановлении разрушенных войной городов и сети дорог, вкладывали золото в развитие торговли и ремесел. Не забывали они и про армию. Благодаря Маллореану армия не знала проблем со снабжением и не испытывала недостатка в опытных инструкторах. Мало того, в некоторых военных операциях вместе с солдатами Объединенных королевств участвовали и сработанные пятерки эльфийских бойцов и

магов, что часто становилось решающим фактором на поле битвы.

Не забывали Длинноухие и про обработку неокрепших разумов подданных нового государства. Помимо официального культа Света всюду открывались филиалы Общества искателей Света, чьи члены после непродолжительной стажировки у магов Светорожденных становились активными пропагандистами выгодного эльфам взгляда на мир.

Но и тут у Дарга не было никаких возражений. Его власть и его положение это никак не ущемляет, а желать чего-то большего у него и в мыслях не было. Роль смертного правителя при бессмертных хозяевах с некоторых пор его полностью устраивала. Ну и стоит ли тогда беспокоиться о том, что кто-то решает, как должны работать мозги его подданных? В сравнении с тем же королем Зелода – ныне покойным, – которому оставили чисто декоративные функции, возможностям Дарга можно лишь позавидовать.

В личной жизни тоже стало все налаживаться. После того как по распоряжению Ханга Чес'сена затянувшаяся интрига вокруг Селерея и Лакристы наконец-то перешла в завершающую фазу, Дарг обрел желанную свободу. Роль няньки для навязанной любовницы и ее ребенка с каждой седмицей давалась сыну Сохога все тяжелее и тяжелее. Давно угас вспыхнувший было интерес к Лакристе, пропало желание заниматься учеником, которому изначально не суждено было закончить свое обучение, а необходимость играть остомархузовскую роль все оставалась... И вдруг вожаемая свобода! И пусть смерть Лакристы хоть самую малость, но царапнула сердце воина, а расставание с Селереем – первый ученик все-таки! – и вовсе оставило в жизни какую-то пустоту, Дарг все равно был рад избавлению от уз давнего обещания. Потому как теперь он мог сосредоточиться на своей жизни... Королевской жизни. И быть может, даже озаботиться собственными детьми и новыми учениками.

Но начать нужно с женитьбы. Да не на обычной женщине, пусть даже благородных кровей, а на принцессе. Благо есть на ком. Вчера предложение породниться прислал Ларун Второй, король Заурама. Старый хрыч оттяпал кусок территории павшего Харна, и теперь его земли отделяла от империи Кайфата только река Дварбен, что не могло не стать причиной для беспокойства. Амбиции императора К'ирсана были очевидны для каждого. В то, что в условиях ослабления Нолда и бездействия Объединенного Протектората он ограничится завоеванными территориями и не продолжит экспансию на юг, не верил никто. Вот и искал Ларун Второй дружбы с могущественными союзниками, выбрав для этого самый надежный способ – через кровь.

Будь на то воля Дарга, он бы согласился сразу. Как ни крути, но он стал королем лишь по праву сильного. И в глазах подданных, каким бы хорошим правителем он ни был, сын Сохога навсегда останется захватчиком. Лишь союз с дочерью истинного короля, чья династия уходит корнями во тьму веков, придаст законность его власти. И упускать такую возможность явно не стоило.

Однако самолично принять решение по такому вопросу Дарг не мог. Сначала следовало узнать позицию истинных хозяев Пяти королевств. Вдруг они окажутся против создания новой королевской династии, предпочтя иметь на троне лишнего законных прав захватчика? Впрочем, в отрицательный ответ Дарг не верил. Потому как в противостоянии с К'ирсаном Кайфатом эльфы тоже нуждались в союзниках...

В общем, положив руку на сердце Дарг мог честно признаться, что доволен жизнью. Все потихоньку налаживалось, многие мечты исполнились, а большинство опасений и страхов оказались не столь пугающими, как рисовало воображение. Будущее уже не казалось темным и беспросветным. И лишь одно желание серьезно беспокоило Дарга – желание начать новую войну с К'ирсаном. Пусть не сегодня, через несколько лет, когда в стране будет подавлен последний очаг сопротивления, станет более сильной и подготовленной армия, появится больше магов и титулованных воинов, но начать обязательно. Слишком тяжелым камнем повисла на сердце Дарга необходимость мириться с существованием К'ирсана-императора, чтобы отмахнуться от нее как от чего-то несущественного.

Но вот беда: идея новой войны с императором Сардуора – с приговоренным к смерти Врагом Леса – Светлых эльфов от чего-то совершенно не вдохновила. А когда Дарг попробовал спорить, Ханг Чес'сен как официальный посланник Совета князей потребовал не лезть с дурными инициативами. И ладно бы нежелание воевать было как-то связано с заварушкой в Грольде, где бесчинствовал дракон-лич – это сын Сохога мог понять, – но складывалось ощущение, что Длинноухие вдруг решили вообще на время забыть о К'ирсане Кайфате и сколачиваемой им империи. Словно любой конфликт с самозванным Владыкой теперь грозил перешагнуть некую грань, заходить за которую Светлые эльфы были пока не готовы.

Дарг многое бы отдал, чтобы разобраться в причинах происходящего, но Светорожденные молчали, а потому пришлось замолчать и ему. И также на время забыть о своем бывшем и так высоко взлетевшем рабе. Слава Рырге, повстанцы в стране еще не закончились и ему было чем заняться...

Война Тлантоса с М'Ллеур медленно и неотвратно развивалась по тому сценарию, который написали для нее стратеги Генштаба наследников Некронда. Используя тактику клиньев, когда тяжеловооруженные полки из сильнейшей нежити во главе с бег'хеме'оот взламывают линию обороны эльфов, а затем в разрыв устремляются остальные части, принесла свой результат. За время сражений М'Ллеур потеряли уже шестнадцать поселений и пять лесных крепостей, несколько их лучших полков попали в окружение, где погибли в полном составе. Отдельного упоминания заслуживали варреки. Обе древние твари явно имели большой зуб на Идущих путем Древних и уничтожили уже несколько десятков высших чародеев Темных эльфов. Да что бег'хеме'оот, Фердинанд лично отправил к предкам шестерых варреков, точно достигших тысячелетнего возраста. Быстро компенсировать такие потери в сильных магах не способен ни один народ!

Но и это не было главной составляющей грядущей победы Тлантоса. Войска короля Фердинанда смогли сначала захватить, а затем отравить Тьмой два Источника Силы. Пусть и не столь развитых, как какой-нибудь древний Источник из Эпохи Войн, но достаточно могучих, чтобы питать энергией весь запад государства М'Ллеур. И их осквернение привело к череде эпидемий и катастроф, обрушившихся на Длинноухих. Один, правда, Перворожденные ценой больших потерь смогли закрыть, но ситуацию это все равно не исправило.

Разумеется, М'Ллеур пытались огрызаться. Даже к Нолду на поклон пошли, из-за чего Тлантос потерял один из главных центров выращивания нежити и, как результат, отложил на несколько седмиц наступление на восточном участке фронта. Было у Фердинанда, правда, подозрение, что совместная операция Истинных и Длинноухих была нацелена на нечто большее. Например, на уничтожение самого короля Тлантоса. Однако что-то у них не получилось и атака привела лишь к немалым жертвам в стане союзников. Перворожденные опять лишились нескольких магов, а Нолд потерял боевой пузырь со всем экипажем. И раз после такого щелчка по носу от Истинных не последовало никаких акций возмездия, их дружба с Длинноухими определенно закончилась.

На взгляд Фердинанда, проведенная операция точно не стоила полученного результата! И уж кто-кто, а он подобных ошибок не допускал, предпочитая бить наверняка. Как вот на этот раз, когда выбрал в качестве

следующей первоочередной цели еще один Источник Силы М'Ллеур и для гарантированного результата усилил идущие на штурм части сразу обоими бег'хеме'оот. Против такой силы защитникам не устоять. Если же вдруг и случатся какие-то неожиданности, то его ставка всего в сотне верст и он всегда успеет прийти на помощь любимым «зверушкам». Терять их, как Третьего, он точно не собирался!

Вообще же Фердинанд не воспринимал нынешнюю войну с М'Ллеур как некий источник вечных неприятностей, тяжким бременем лежащих ему на плечи. Быть может, тому причина Череп Некронда или общий ход противостояния с Длинноухими, но лично он воевал с комфортом. Никакой аскезы и самоограничений, никакого сна в солдатских палатках и питания армейскими пайками – Фердинанд, взлетевший благодаря жезлу на вершину могущества, предпочитал брать от жизни по максимуму. Его богато обставленный шатер мог укрыть целого бег'хеме'оот, роскошь обедов удивляла даже старых царедворцев, а гарем из десятка наложниц был готов удовлетворить любой его каприз. И король Тлантоса точно не планировал что-то тут менять!

Но, как оказалось, кое-что он все же не учел. И враги нашли-таки лазейку для хоть и разовой, но весьма болезненной акции...

В этот день Фердинанд принимал в одной из «комнат» своего полотняного полевого «дворца» доклады старших офицеров о ходе сражения за Источник, как вдруг откуда-то снаружи донеслось несколько громких хлопков и волна нестерпимого жара накрыла всю резиденцию короля. Он едва успел воспользоваться Черепом, чтобы укрыть всех своих военачальников Пологом Тьмы, как все вокруг уже полыхало магическим пламенем. Да таким жарким, что даже из-под защиты доносились отголоски вложенной в него Силы.

Когда же Фердинанд вывел спасенных наружу, он в тот же миг оказался в окружении полутора десятков скелетов с мечами и в доспехах. Которые знать не знали никаких королей, желая лишь одного – убить всех, кто вырвался из огня. А позади немертвых, направляя их и контролируя, среди тел павших гвардейцев колдовали двое – некромант и маг Тьмы. Проклятые предатели, кажется, свято верили, что их силенок вполне хватит, чтобы расправиться с Фердинандом.

Нет, рассчитали они все правильно. Использованный королем магический полог хорошо защищал от агрессивной волшбы, но никак не мог сдерживать удары мечей. Так что были некоторые шансы на то, что скелеты зарубят правителя Тлантоса. Но... но мархуз побереи! У Фердинанда ведь в руках был Череп Некронда!

Ему даже не понадобилось шептать заклятий – король всего лишь взмахнул жезлом, и все до единого скелеты взорвались облаком костей. Причем полетели осколки не в разные стороны, как можно было бы ожидать при взрыве, а в одном направлении, нацелившись на магов-ренегатов. Отбить атаку колдуны не успели. И спустя миг их тела пронзили десятки, а то и сотни костей. Некромант, правда, ухитрился выжить и даже остаться в сознании, но участь его уже была предрешена.

Тяжело шагая по опаленной жаром земле, Фердинанд приблизился к раненому и ласково спросил:

– Ну и кто же вас нанял, таких болезных?.. М'Ллеур? Нолд? Или это уже ваша инициатива?

Фердинанд сделал паузу, выжидательно уставившись на залитого кровью некрманта.

– Чего вы вообще добивались-то, я никак не пойму?.. Кто вас так бездарно покушения готовить научил? – глумливо спросил король и, все больше распаляясь, прорычал: – Или жадность ослепила? Очень захотелось Череп в ручонки свои заполучить, да?

Король Тлантоса вдруг издевательски скривился и неожиданно сунул жезл прямо в руки несостоявшегося убийцы.

– Ну так держи, ты же об этом мечтал? – воскликнул он, а затем сделал шаг назад, закутавшись в дорожный плащ.

Ладонь некрманта рефлекторно сжалась на Черепе, а спустя миг раненый попытался отшвырнуть Великий артефакт прочь. Как игрушку. Да только было уже поздно. Череп Некронда не терпел вольностей и предпочитал самолично карать посягнувших на него преступников. Спустя мгновение в темя несостоявшегося убийцы ударила кроваво-красная молния, и он буквально взорвался тысячей брызг. Сам же Череп упал на землю и преданно подкатился под ноги Фердинанду.

– Нельзя браться за кусок, который ты не сможешь съесть. Народная мудрость! – сказал король Тлантоса, поднимая Великий артефакт, и повернулся к отделавшимся легким испугом офицерам. – К вечеру я хочу знать, кто был заказчиком покушения. А к утру жду ваши предложения по акции возмездия.

И он с заметным раздражением отвернулся. Продолжать беседу у него не было никакого желания: король посмотрел на догорающие остатки своего походного «дворца» и вдруг понял, что остался без шатра, наложниц и привычного комфорта. И в его понимании это было весьма неприятно. Враги все-таки смогли найти способ уязвить Фердинанда, и он не собирался это все оставлять без внимания!

Отправляясь в Нолд, Сяо Гун был убежден, что его ждет тяжелая, полная опасностей жизнь проводника новой веры. Жизнь, которая рано или поздно закончится либо в пыточных застенках Наказующих, либо на эшафоте. И он заранее готовился к подобному исходу. Ведь что может быть радостнее для носящего знак Священного Ока, чем гибель во имя веры во Владыку!

Но ожидания Сяо Гуна не оправдались. Не было погонь, преследований, бессонных ночей в ожидании ареста, даже местные околоточные надзиратели ни разу не приходили с беседами. А ведь Сяо Гун не отсиживался в тиши – работал. Регулярно встречался с паствой, читал проповеди докерам, ремесленникам и мелким торговцам, потихоньку подбирал ключики к более высоким сословиям, даже провел пару бесед с младшими учениками Академии Общей Магии. И при этом никакого внимания со стороны властей! Словно его специально оградили от любого преследования, предоставив широчайший простор для деятельности. Иногда у Сяо Гуна даже мелькала мысль, что в таких условиях можно уже и на площадях в открытую проповедовать – никто слова против не скажет. Однако проверять это на практике не спешил.

И вот, когда он привык к безнаказанности и окончательно расслабился, Ларет – некогда слуга в нолдском посольстве в Старом Гиварте, а теперь мелкий служащий во Дворце Закона – приносит весть об интересе к личности Сяо Гуна со стороны Шиповников. Мало того, на следующий день новость получила подтверждение: миссионер от храма Владыки во время утренней прогулки заметил за собой слежку. Угрюмый здоровяк в нелепо сидящем гражданском платье ходил за ним как привязанный, едва ли не дыша в затылок. И что самое главное, он даже не пытался скрыть свой интерес. То ли ошалев от наглости, то ли банально не обладая необходимыми навыками. Для Сяо Гуна, прошедшего школу агентов Чиро Кунише, подобный непрофессионализм показался даже несколько оскорбительным.

Он что, недостойн внимания со стороны Наказующих, раз к нему подобных дуболомов приставляют?! Или это одно из следствий маленькой гражданской войны, нарушившей отлаженный механизм государственной машины? Сяо Гун не знал ответа, однако был безумно рад тому факту, что интерес к нему возник уже после того, как на Нолде побывал Владыка! При мысли, что по вине посланника первосвященника Гарука и агента Чиро

Кунише, пусть даже косвенной, мог как-то пострадать император Сардуора, у Сяо Гуна все холодело внутри...

Хотя все-таки как же удивительно, что он смог лично пообщаться с Владыкой. И главное где – в сердце Нолда! Дома даже издали своего бога редко видел, а на чужбине сподобился. До сих пор голова кругом идет. Впрочем, он еще ничего, взятый на встречу с Владыкой Ларет до сих пор из восторженного ступора не вышел. Итоги контакта фанатика с императором Сардуора оказались чрезвычайно разрушительными. Что будет, когда до него дойдут слухи о гибели Архимага – великого Архимага, прославленного главы всех Истинных – от руки Владыки, Сяо Гун отказывался даже представить...

Тем не менее главная проблема Сяо Гуна сейчас была связана прежде всего с внезапной слежкой. Потому как если в обычные дни он не слишком бы возражал против сопровождения наглого громалы – его планам это не мешало, то именно сегодня он собирался проповедовать на одной частной квартире, куда заходят не только люди творческих профессий, но и ученики магов. А последним пристальное внимания властей к их скромным персонам точно было не нужно. Так что приводить туда филера явно не стоило.

С таким настроением Сяо Гун покинул доходный дом, где молодая община последователей Владыки снимала ему жилье, и решительно устремился на южный рынок города. Если где и можно было сбросить хвост, так это в лабиринте торговых рядов и шумном хаосе толпы.

Он не успел пройти и сотни саженей, как из первого же поворота показался знакомый дуболом и с невозмутимостью шестилапа затопал следом. Сяо Гун едва сдержался, чтобы не помахать ему рукой. Вместо этого ускорил шаг, надеясь решить вопрос с преследователем максимально быстро. Заторопился и филер.

За четверть часа они проскочили два квартала – Сяо Гун даже запыхался. И только тогда сбавил скорость. Все же в скором времени ему предстояло хорошенько побегать, так что сейчас имело смысл поберечь силы.

Внезапно за спиной послышались быстро приближающиеся шаги. И интуиция ханьского воина заставила Сяо Гуна, забыв обо всем, нырнуть в первый попавшийся проулок, а уже там припустить со всех ног. На бегу проповедник храма Владыки бросил взгляд через плечо и увидел несущегося за ним следом здоровяка. Лицо филера покраснело и блестело от пота, но он упрямо гнался за Сяо Гуном.

И какой только мархуз его укусил, что он решил наброситься на



ханьца?!

Сяо Гун поднажал, мысленно прикидывая свои дальнейшие действия: оторваться от преследователя, затеряться во дворах, затем окончательно запутать след на рынке и уйти на запасную квартиру... Вроде ничего сложного, но интуиция настойчиво предупреждала о подвохе.

Узкая и прямая как стрела улочка вывела беглеца на небольшой пустырь, к которому прилегали несколько дворов. Все что требовалось от Сяо Гуна – это быстро пересечь открытое пространство и перемахнуть через ближайший забор, а там пусть «топтун» ищет его среди десятков хозяйственных построек!

Однако, как выяснилось, Сяо Гун слишком рано принялся праздновать победу. Внезапно под ногу ему попал вывернутый из брусчатки камень и ханец кубарем покатился по пыли. Тотчас вскочил, оглянулся и... увидел свирепо смотревшего в его сторону здоровяка с зажатой в руке хрустальной полусферой. А между ними прямо в воздухе и во всю ширину улицы золотом горели линии ловчего заклятия. Не споткнись Сяо Гун, и он обязательно попал бы в колдовскую сеть.

Ловушка?! Неуклюжесть филера на деле была напускной? И все, чего он хотел, это сначала увести Сяо Гуна подальше от посторонних глаз, а затем спеленать чарами?!

– Именем Совета Мастеров приказываю тебе сдаться! – внезапно подал голос преследователь.

И ханец тотчас прекратил изображать соляной столп.

Резко посерьезнев, он развернулся и бешеным скортом рванул по намеченному ранее пути. Перепрыгнул через забор, обежал грязный и вонючий курятник, затем с разбегу забрался на крышу какого-то сарая, перескочил еще на амбар, перебежал на другую сторону и уже оттуда спустился на другую улицу. А там припустил что есть духу.

Он даже успел обрадоваться тому, что так удачно вырвался из лап преследователей, как перед заброшенным храмом Двуликого Орриса влетел в новую ловчую сеть. Шнуры колдовских энергий мгновенно лишили Сяо Гуна подвижности, и он рухнул на брусчатку.

«Да как этот хфургов ищейка смог меня обогнать-то?!» – только и успел удивиться агент империи, как буквально в десятке шагов от него из-под заклятия Невидимости появился воин в легком доспехе и маске.

И уж его-то даже язык не повернулся бы назвать неуклюжим или неловким. Перед Сяо Гуном стоял Наказующий.

Проповедник тяжело вздохнул и облизал враз пересохшие губы. Кажется, все его прошлые успехи напрямую действительно были связаны с

дрязгами в тайных службах Нолда. И когда те закончились – ну или же определился явный победитель – за Сяо Гуна взялись всерьез.

Что ж, свой долг он исполнил. Посеял в сердцах островных мракобесов семена подлинной веры, наладил агентурные каналы для нужд службы Чиро Кунише, помог самому Владыке... Хотелось бы достичь большего, но, значит, не судьба. И настало время уходить.

Поймав взгляд направляющегося к нему Наказующего, Сяо Гун гордо вскинул подбородок и со словами «Во славу Владыки!» активировал дремлющее у него под сердцем чары. Незаметное даже для магов плетение вспыхнуло и... в один миг сначала испепелило сердце ханьца, а затем направило в еще не затронутые смертью энергетические каналы разъедающий все и вся яд. Только так можно было гарантировать, что нолдские кудесники не смогут добраться до содержимого разума агента Сардуора.

Однако то ли самоубийственные чары дали сбой, то ли так и было задумано, но в минуту смерти ничтожные способности Сяо Гуна к волшебству внезапно выросли до вполне приличного уровня и он обрел способность видеть мир магии. Даже не на мгновение, а на какой-то крохотный миг, но и его вполне хватило, чтобы тускнеющие глаза первого на земле Нолда миссионера храма Владыки увидели купол заброшенного святилища Дзуликого Орриса так, как его видят маги, и разглядели истекающие со шпиля на его вершине тоненькие ручейки Силы. Белесой и омерзительной даже на вид Силы.

«Надо... сообщить... Владыке...» – Это была последняя мысль Сяо Гуна, и его сознание наконец погасло.

# Глава 1

Легендарная страна Ночных эльфов, долгие столетия игравшая на Торне роль одной из главных страшилок светлых рас – наряду с Запретными землями, мифической Закатной империей и не менее мифическим Некрондом – медленно умирала. Процесс этот был сложный, простому глазу незаметный, но совершенно очевидный для умеющих смотреть и думать.

Разумеется, в ее лесах все так же жили М'Ллеур, воздух дышал Силой, а древняя земля по-прежнему хранила не менее древние секреты, но все это не более чем мишура. Потому как рана была нанесена в самое сердце государства Темных, и, если в скором времени ее не исцелить, гибель станет неотвратимой.

Южный сосед, этот ролът в овечьей шкуре, давил по всем фронтам, шаг за шагом разрушая основы государства Темных эльфов. словно не замечая ожесточенного сопротивления и вовлечения в противостояние все более могущественных сил. Порой казалось, что вернулись времена Некронда, бросавшего вызов не только древним М'Ллеур, но и легендарной Закатной империи. И пусть тогда страна некромантов проиграла, сегодня колдуны Смерти не выглядели обреченными на поражение.

Все дело в выбранной ими стратегии. Вместо лобовых столкновений, фронтальных ударов и попыток навязать генеральное сражение король Тлантоса предпочитал захватывать форты на ключевых направлениях, загонять отряды М'Ллеур в «котлы» и планомерно бить по корням могущества Темных – по Источникам Силы. Войну это, конечно, затягивало, но в то же время с пугающей неотвратимостью вело к конечной цели – полному уничтожению эльфов Ночи. И пусть сейчас о таком пока говорить было рано, стремительно растущее число жертв среди гражданского населения и общие потери в войсках вполне позволяли оценить масштаб трагедии.

К сожалению, мрачные перспективы понимали далеко не все. И даже среди высших офицеров Темных до сих пор не угасали шапкозакидательские настроения. Мол, проблемы на фронте – не более чем ошибки командования и общая недооценка противника. Вот сейчас соберемся, сконцентрируемся и погоним зарвавшихся смертных червей в их вонючее стойло. Однако ни собраться, ни погнать как-то не получалось.

Зато в Книгах Памяти появлялось все больше и больше имен.

Варрек Минош давно уже отбросил иллюзии и смотрел на происходящее только в мрачных тонах. Видел, понимал, но не знал, что делать. Прежде всего потому, что главными причинами надвигающегося разгрома считал не столько просчеты в подготовке к войне, сколько внутренние дразги и плохое руководство. Сложно достойно драться с врагом, когда среди командиров нет единства, а самозванный лидер, в силу возраста и личного могущества перехвативший бразды правления в стране, закоснел настолько, что не способен адекватно реагировать на вызовы нынешней эпохи.

Старейшина Нараккет – вот кого Минош считал корнем всех бед. Реликт тех времен, когда численность М’Ллеур достигла десятков миллионов, их арсеналы ломились от могущественных артефактов, а маги закалились в горниле сотен и тысяч схваток с сильными противниками, он и сейчас пытался воевать так, словно ничего не изменилось. Будто на дворе до сих пор эпоха до Принятия Скипетра, эльфы Ночи еще не ушли в двухтысячелетнее затворничество, а у Тлантоса нет Черепа Некронда и на его стороне не сражаются легионы нечисти. Всего перечисленного уже достаточно для понимания полководческих талантов Нараккета, если же вспомнить про его отношение к ценности жизни отдельно взятых М’Ллеур, то картинка и вовсе вырисовывалась безрадостная.

Но что самое поганое, противостоять сильнейшему Погонщику Зверей не было никакой возможности. Варреки, даже варреки – и молодые и старые – боялись Нараккета как огня. Что уж говорить про обычных эльфов Ночи. Свирепый и безжалостный отшельник доминировал на политическом небосклоне М’Ллеур, задвинув в тень и короля, и глав родов, и выдающихся магов. Он принимал решения, и именно он вел народ Ночи в пропасть.

Единственный эльф, с которым Минош мог обсудить происходящее, был его Наставник. Но даже Тверен не рисковал открыто возражать Нараккету.

– Учитель, я не понимаю, когда и как этот кровожадный безумец ухитрился забрать столько власти. Не понимаю! – Минош не скрывал раздражения. – И главное, у всех его команды поперек горла уже стоят, но возразить никто и не пытается. Как никто не пытается спросить с Нараккета за убийство нашего сородича!

Впрочем, испытываемые эмоции поставить защиту от внимания согладатаев ему не помешали.

– Минош, полностью разделяю твои чувства, но... может, хватит? Или

ты забыл, что тяжелые времена требуют сложных решений? – Тверен вздохнул и с сожалением посмотрел на бывшего ученика.

Но чтобы унять молодого варрека, простых взглядов было недостаточно.

– Да именно Нараккет и есть причина тяжелых времен! – воскликнул он. – Он лишен необходимой сейчас гибкости, закоснел во взглядах и безжалостен к своим. Не спорю, могущество его велико, но...

– Вот именно, велико! – перебил Тверен. – Ни ты, ни я, ни кто другой из варреков не способен противостоять высшему магу Тьмы с Черепом Некронда в руках. А еще есть два бег'хеме'оот... или ты забыл, сколько мы бойцов положили ради уничтожения одной такой твари? И благодаря чьему вмешательству все-таки добились своего?

– Никто и не спорит, что Нараккет силен и без него будет сложно. Но это не значит, что надо позволять ему командовать! – возразил Минош, упрямо наклонив голову.

– Ну так скажи это нашему Погонщику Зверей в лицо. Можешь даже сразу вызвать его на дуэль или собрать друзей-товарищей и устроить засаду... Похороны у тебя будут достойные, на этот счет не беспокойся. Я за этим лично прослежу. – Наставник коротко хохотнул, затем резко посерьезнел и добавил: – Хотя насчет негибкости Старейшины ты зря. Не настолько уж он и прямолинеен...

– Наставник, это ты о недавней попытке устроить покушение на Фердинанда? – Минош презрительно фыркнул. – Промыть мозги нескольким смертным магам и надеяться, что они убьют Повелителя Великого артефакта, – это теперь образцовой операцией считается?!

– Образцовая или нет, но небольшой шанс на успех был. И мы им воспользовались, – возразил Тверен и, изогнув бровь, припечатал: – Раз уж помощи нам ждать неоткуда, надо выжимать из ситуации все возможное.

Минош помрачнел. Намек Наставника на провал в отношениях с Нолдом больно ударил по его самолюбию. Он был одним из главных сторонников идеи привлечения на свою сторону Нолда и организации совместного нападения на Фердинанда, и потому крайне болезненно воспринял неудачу этого союза. Особенно на фоне регулярных высказываний Нараккета о глупости тех, кто пытается запрячь в одну упряжку бессмертного лебедя и смертную свинью.

– По дипломатическим каналам тишина. Нолд, даром что потерял пузырь, официально обсуждать с нами тему Тлантоса больше не желает, – вдруг сказал Наставник. – А ты с этим... Олегом больше не пытался связаться? Все-таки мы через него в прошлый раз договаривались...

– Пытался, – кивнул Минош, зло сверкнув глазами. – Все, что услышал, это у Нолда теперь полно своих проблем, налет на Талак был ошибкой, а сам Олег больше не имеет полномочий для ведения переговоров с нами. – Молодой варрек замотал головой и яростно скривился. – Этого сына хфурга сейчас не узнать – никакой инициативы и следит за каждым словом... Он даже про гибель их Архимага ни слова не сказал!

– Вот видишь... Найти союзников не получилось, и надо работать с тем, что есть. – Тверен развел руками.

– Ну насчет союзников и не получилось я бы поспорил... – с намеком сказал Минош, и Наставник понятливо кивнул.

– На его императорское величество К'ирсана Первого намекаешь? – уточнил Тверен. – А ты понимаешь, что скажет Нараккет на твоё предложение? Или тебе мало быть «глупцом», хочешь ещё клеймо предателя заработать? У него с этим легко.

– Так я и не с Нараккетом говорю, – заметил молодой варрек.

– Вот и не говори, – веско сказал Тверен, выдержал паузу и добавил: – Время для этого ещё не пришло... Если ты понимаешь, о чём я.

Минош кивнул. Он все отлично понимал. Да, М'Ллеур отчаянно нуждались в помощи и поддержке могущественных союзников. И сильнейший маг Сардуора, личный Враг Светлых сородичей и просто император смертных людишек на эту роль вполне подходил... Особенно в свете уже имеющихся договоренностей между эльфами Ночи и этим могущественным знатоком Запретной магии!.. Вот только без согласия Нараккета договариваться с Кайфатом никто не станет. Во всяком случае сейчас, пока Старейшина сохраняет веру в собственную безгрешность и способность победить Фердинанда без сторонних сил. Чтобы добиться своего, им надо ждать первой большой ошибки отшельника. Ошибки, которая пошатнет его власть и... и при этом не уничтожит надежду М'Ллеур на выживание...

Тем временем противостояние продолжалось. Тлантосцы все так же развивали успешное наступление, перемалывая силы М'Ллеур как на полях сражений, так и посредством уничтожения Источников магии. Эльфы Ночи огрызались точечными акциями против командиров армии Фердинанда и диверсиями по всему королевству некромантов. Правда, на ход военных действий их операции существенно не влияли, из-за чего боевой дух М'Ллеур начал стремительно падать. Долго так продолжаться не могло. И наконец штаб Нараккета разродился планом, призванным переломить ход войны.

Миноша в подробности кампании никто не посвящал. То ли по причине провала совместной операции с Нолдом, то ли из-за взаимной неприязни между ним и Нараккетом, то ли вовсе из каких-то высших соображений... Варрека это не интересовало. Главное, что его отстранили от штабной работы, низведя до уровня полевого командира. Наверное, тут имело смысл обидеться и разозлиться, но у Миноша было слишком много забот, чтобы обращать внимание на эмоции.

Основная идея плана Нараккета сводилась все к тому же устранению Фердинанда. Что и понятно. Потому как если убрать с доски короля Тлантоса, даже бесталанный полководец закончит проигрышную партию М'Ллеур как минимум ничьей. И никакие бег'хеме'оот, никакие элитные части и орды нежити обнаглевших некромантов не спасут. Главное уничтожить Фердинанда! Но чтобы сделать это, и сделать теперь уже наверняка, короля Тлантоса ни много ни мало надо подвести под удар сильнейших магов и наиболее боеспособных частей М'Ллеур.

Идея была не нова, она приходила в голову многим варрекам, но лишь Нараккет предложил конкретное решение. Самый влиятельный и сильный Старейшина М'Ллеур собрался подсунуть Повелителю Черепа приманку, которая заставит его забыть уже о двух попытках покушения и даже рискнуть собственной шкурой. Он собрался «подарить» Фердинанду местоположение одного из самых древних Источников Силы, чье осквернение если не уничтожит эльфов Ночи, то окончательно их ослабит и серьезно приблизит победу Тлантоса. Ну а чтобы у короля не возникло никаких сомнений в правдивости полученных сведений, штаб М'Ллеур решил не использовать обманки и указать на реально существующий Источник. О том, что будет, если затея не выгорит и враг нанесет удар в очередную уязвимую точку расы Темных эльфов, никто, кажется не думал...

Ключевая особенность Источников Силы, чей возраст исчислялся тысячелетиями, – это наличие вокруг них пространственных искажений. Не особого рода магических куполов, а чего-то вроде карманных миров или мирков, доступ к которым можно получить, лишь зная, где находится незримый вход. И именно секрет такого входа предполагалось подсунуть одной из разведывательных групп тлантосцев.

Отбором кандидатов в герои и «скармливанием» им необходимых сведений занимались другие отряды, команда Миноша подключилась к операции, когда трое темных магов первого-второго рангов в сопровождении двух крылатых демонов уже направлялись в расположение своих войск. Окрыленные успехом и уже мечтающие о наградах. И варрек

теперь должен был придать добытым ими секретам максимальную достоверность. Ведь нет лучшего доказательства ценности украденного, чем ярость разгневанных хозяев!

Миноша сопровождали четверо следопытов, и именно они сделали первый ход в предстоящей игре. Четыре заговоренных стрелы сначала пришили к деревьям обоих демонов, а затем два брошенных варреком коротких заклинания обратили в лед скудные мозги обездвиженных тварей. Мгновенная гибель порождений Мрака отбила у тлانتосцев всякое желание сопротивляться, и они моментально принялись искать спасение в бегстве. Троица чародеев понеслась прочь с прытью гончих тирров, проламываясь через кусты и продираясь сквозь заросли папоротников. Команда Миноша последовала за ними – неслышные и невидимые, как и положено эльфам в лесу.

Если бы не поставленная перед группой задача, участь беглецов была бы решена быстро. Чтобы превратить троицу незадачливых разведчиков в одну большую лужу зловонной грязи, хватило бы одного Миноша. Не в той тлانتосцы весовой категории, чтобы тягаться с варреком. Но, слава духам слепоты, подданные Фердинанда этого не осознавали и мчались так, словно от них и вправду что-то зависело. И от эльфов Ночи требовалось лишь поддержание у беглецов нужного настроения.

Первый раз М'Ллеур напомнили о себе спустя двадцать или тридцать минут, когда разведчики, видимо успокоенные отсутствием криков загонщиков, внезапно решили сделать привал. Хорошо хоть не на виду расположились: спрятались за поваленным деревом, а для приличия прикрылись простейшими чарами отвода глаз. Но подобная наглость все равно требовала наказания. И один из тлانتосцев тотчас получил в левое предплечье зазубренную стрелу.

Погоня тут же возобновилась. У уstraшенных беглецов словно открылось второе дыхание, и они даже смогли оторваться от преследователей. Правда, ненадолго. Раненый быстро начал сдавать и тормозить всю группу. То ли стрелок перестарался, то ли разведчик врага оказался слаб, но даже со стороны было видно, насколько тяжело ему дается гонка со смертью.

И командир тлانتосцев молниеносно принял решение, заставившее даже Миноша проникнуться к беглецам уважением. Короткий лающий приказ, и раненый вдруг свернул к первому попавшемуся выворотню, завершая гонку. Двое его товарищей еще не скрылись за деревьями, а он уже пытался создать боевое заклинание. Что-то из Темного арсенала, имеющее сильное сходство с традиционным для некромантов и магов Тьмы



Летающим Черепом – Минош не разобрал детали. Главное, что на победу с такими чарами разведчик Тлантоса точно не рассчитывал, явно надеясь хотя бы ненадолго задержать погоню. При некотором везении.

Но удача была сегодня не на стороне врага. Варрек не успел вмешаться, как сразу две стрелы пронзили горло и грудь мага, а две других – с особыми наконечниками – разрушили незаконченное заклинание. Череп взорвался, и призрачное пламя слизало с лица земли не только тело неудачливого подданного Фердинанда, но и выворотень вместе с прилегающими к нему кустами. Сотворившая же все это команда Миноша даже не сбавила шага...

Второй разведчик погиб спустя четверть часа. Причем погиб глупо и не по вине М'Ллеур. Тлантосец настолько сосредоточился на беге, что практически перестал смотреть по сторонам и со всего маха насадил себя на острый сук. Гладкая прочная ветка точно копье пронзила сердце мага, не оставив ему ни одного шанса. Смертный погиб, чем сильно подпортил планы Миноша. Тот собирался гнать вражеских лазутчиков до самой кромки леса и лишь в шаге от спасения – когда будут исключены опасности эльфийского леса – убить одного из беглецов. И вдруг такая неожиданность!

Стоит ли говорить, что с последнего оставшегося в живых разведчика разве что пылинки не сдували. Не пытались ранить всерьез, не морочили разум чарами и почти не пугали. Один раз ему даже позволили перевести дух возле попавшегося на пути ручья, что, на взгляд Миноша, было образцом гуманности и человеколюбия. И только когда к середине следующего дня впереди замаячила опушка леса, лишь тогда он лично с ювелирной точностью вклепал в левое плечо измученного тлантосца заклинание Морозной Иглы. Попутно удержав остальных членов своей команды от нанесения несчастному дополнительных ран.

На этом, наверное, в истории с доставкой «секрета М'Ллеур» адресату можно было бы поставить точку – свою задачу группа Миноша выполнила успешно, доведя выжившего разведчика до полевого лагеря одного из тлантосских полков, – но вмешался случай. Днем ранее в распоряжение именно этой части – в сопровождении магов, одного бег'хеме'оот и множества нежити рангом поменьше – прибыл король Фердинанд, а потому вырвавшийся из лап эльфов Ночи разведчик сразу же попал к нему на допрос. И уже спустя полчаса по следам Миноша отправились ловчие команды тлантосцев, а за ними выдвинулся в сопровождении свиты из нежити и верхом на бег'хеме'оот хозяин Великого артефакта. Роли поменялись, и теперь уже М'Ллеур спасал свою жизнь от загонщиков.

Сказал бы кто раньше Миношу, что ему придется убегать от нежити в родном лесу, и он бы счел шутника безумцем. Но слишком многое произошло с начала войны с Тлантосом. Были потеряны несколько Источников Силы, в магические артерии страны эльфов Ночи проникла отрава Некронда, а родная земля Темных Перворожденных ослабла и перестала дарить свое покровительство. Когда такое происходит, о соревновании на выносливость с нежитью думать уже не приходится.

Первое столкновение с охотниками произошло уже на исходе дня. Шестеро накачанных эликсирами воинов в сопровождении стольких же Костяных Гончих настигли М'Ллеур у переправы через неглубокую речушку и с ходу ринулись в бой. Слава мудрым предкам, что Минош, что его подчиненные обладали достаточным сродством с природой, чтобы заранее почувствовать приближение врага. Поэтому опьяненных алхимическими ядами людей встретил залп стрел, а жаждущих крови Гончих – лучшее обездвиживающее заклинание Миноша.

За считанные мгновения противник потерял половину бойцов-людей. Впрочем, другая половина, несмотря на утыкавшие их тела стрелы, продолжила рваться к М'Ллеур. Текущая в жилах смертных алхимическая отравка сжигала их жизненную силу, но поднимала до уровня легендарных воинов. И эльфам пришлось браться за мечи.

С Костяными Гончими тоже получилось не слишком удачно. Пятеро тварей благополучно увязли в тенетах чар, но шестая как-то почуяла опасность и выскочила из-под удара. Жажда мести погнала ее напрямик на Миноша... что и предопределило ее судьбу. Варрек даже не стал размениваться на заклинания. Шагнул в сторону, пропуская прыгнувшую нежить, активировал артефактный браслет и Когтями Стужи, усиленными собственной грубой Силой, снес ей костяную башку. После чего выпустил Когти на второй руке и побежал ко все еще связанным магией товаркам погибшей твари.

Спустя минуту, когда с Гончими было покончено, он повернулся к остальным, но там его помощь уже не требовалась. Все трое потерявших разум тлантосцев валялись на земле изломанными куклами, а М'Ллеур торопливо приводили в чувство пропустившего удар в голову товарища.

Именно ранение одного из подчиненных Миноша стало причиной задержки всей команды, которую они так и не смогли отыграть. И именно из-за этого оседлавший бег'хеме'оот Фердинанд все-таки их догнал.

Наступила уже глубокая ночь, и команда Миноша искала подходящее для ночлега укрытие, когда в сотне саженой от них сквозь переплетение ветвей прорвалась туша древнего монстра и в три прыжка взлетела на

вершину невысокого лысого холма. Холма, с которого М'Ллеур были видны как на ладони.

Варрек едва успел выдохнуть «Врассыпную!» и развернуть перед собой полусферу Щита из Воды и Тьмы, как на них обрушился град из десятка-другого Летающих Черепов. И это были не поделки мага жалкого первого ранга, М'Ллеур атаковали творения настоящего Мастера! Никто оглянуться не успел, как сразу трое Перворожденных, невзирая ни на какие защитные артефакты, взорвались облаком кровавых брызг, а четвертый, прежде чем Минош затащил его под магический барьер, потерял руку. Один лишь варрек не понес никакого урона. Его оборонительные чары хоть и приняли на себя большую часть атаки Фердинанда, все же устояли, и Идущий путем Древних даже не ощутил боли отката. Мало того, он успел контратаковать короля Тлантоса, ударив Копьем Крови – демонической смесью магии Воды, Астрала и Крови. Но безрезультатно. Минош толком не понял, но, кажется, Фердинанд от его заклинания попросту отмахнулся жезлом. И луч самой квинтэссенции смерти просто разлетелся ворохом истаивающих в воздухе брызг света.

Неудача варрека не смутила, он был готов бросить еще одно заклинание, а затем еще и еще. До тех пор, пока проклятый хозяин самой могучей игрушки в этой части света не допустит ошибку и не пропустит удар. Но забытый им было раненый вдруг утробно застонал, плавно перешел на рык и... попробовал вонзить в спину Миноша кинжал.

Варрек, разумеется, вовремя отреагировал и встретил клинок Когтями правой руки, левой же с разворота, на одних инстинктах разрубил грудь сородича. Длинные магические клинки играючи рассекли и ребра, и сердце, и даже достали до позвоночного столба. Последнее, как позже понял Минош, и стало причиной гибели несостоявшегося убийцы. Потому как на варрека напал не собрат-эльф, а нежить. Монстр, в которого переродился раненый подлой магией Фердинанда М'Ллеур.

Осмыслить случившееся Минош не успел. Тело нежити еще падало на землю, как ему пришлось сплестать из потоков Тьмы и Огня Щит и принимать на него удар светящимся в ночи молотом чар. Но если Летающие Черепа колдовские бастионы Миноша пробить не смогли, эта атака проломила их с пугающей легкостью. От неминуемой гибели варрека спас нательный защитный артефакт, но и он не смог полностью ослабить удар. Мага М'Ллеур отбросило на два десятка саженой назад, переломало ему половину ребер и сожгло кожу на груди и животе. Но Минош был рад и такому исходу. В одиночку тягаться с мощью Великого артефакта он был неспособен.

Поэтому едва его перестало крутить и вертеть и он ощутил себя лежащим поперек поваленного дерева, Минош вытянул из кошелька на поясе шарик стимулятора и засунул себе в рот. Несколько движений челюстями, и вот уже в желудок льется поток живительной влаги, а все тело распирает невиданная доселе мощь. Позже варрек заплатит за это запредельной слабостью и повреждениями внутренних органов, но сейчас... сейчас это была именно та цена, которую он был готов заплатить за спасение от неминуемой гибели в руках короля Фердинанда.

И пока Повелитель Черепа Некронда готовил новый удар, Минош, невзирая на переломы и ожоги, вскочил на ноги и ринулся в глубь леса. Без балласта из обычных эльфов Ночи, подстегнутый мощью эликсира, он побежал так, как не бегал никогда в жизни. В спину ужалило враждебной магией, но это были лишь отголоски удара. Фердинанд промахнулся, и Минош не дал ему времени для еще одной попытки. М'Ллеур скрылся за деревьями, и на этот раз уже никто не смог его догнать...

До места, где встречались работающие в этом районе леса отряды Темных эльфов и где ждали группу Миноша, он добирался всю ночь. Выкладываясь на полную, позволяя себе лишь короткие привалы. И главным стимулом здесь был вовсе не страх погибнуть от рук могущественного чародея Тлантоса – несмотря на отношение к своей жизни и жизни своих сородичей как к величайшей ценности, он был воином и потому всегда осознавал свою близость к Серым Пределам. Нет, больше всего Миноша пугала возможность попасть в руки некромантов и демонологов, достаточно сведущих, чтобы добыть секреты даже у мертвого. Дошло до того, что после обмена ударами с Фердинандом варрек впервые порадовался тому, как мало он знает о готовящейся ловушке. Эльф понятия не имел, ни какие сюрпризы подготовлены, ни насколько могучие силы собраны для торжественной встречи могущественного врага. А раз так, то и вред общему делу от его возможного пленения не должен был оказаться слишком уж серьезным.

Однако обошлось. В плен Минош не попал и планам Нараккета по уничтожению Фердинанда не навредил. Операция продолжалась, медленно приближаясь к финалу...

У входа в пространственный карман с Источником магии армия короля Тлантоса появилась спустя пять дней после бегства Миноша. Фердинанд не поддавался эмоциям и не стал атаковать соблазнительную цель, опираясь лишь на Череп Некронда. Вместо этого он сделал ставку на силу своих солдат. Не обычных смертных бойцов – им места в войске не нашлось, – а всевозможной нечисти, нежити и магов. Всех тех, кого не ограничивали

барьеры плоти и представления о границах допустимого, всех тех, кто мог сравниться в мощи с бессмертными М'Ллеур.

Едва войско тлантосцев пересекло границу леса перед спуском в распадок, как оно тотчас начало разворачивать боевые порядки.

В центральной части встали скелеты-воины в доспехах с ростовыми щитами и длинными мечами, а сразу за ними вытянулись цепью их командиры некроманты. Левый и правый фланг заняли Кровавые Молотобойцы и Темные Косари. И хоть они обладали большей самостоятельностью, чем примитивные скелеты, в качестве командиров к ним также приставили магов. Только на этот раз магов не Смерти, а Тьмы.

Помимо перечисленных бойцов к порогу древнего святилища Фердинанд привел стаю Гончих, полтора десятка Костяных Птиц и троих похожих на огромных пауков исполинов, прозванных Метателями Праха. Ну и наконец, отдельной строкой в списке воинов короля Тлантоса шел сам Фердинанд в компании с бег'хеме'оот и проклятым Черепом Некронда.

Особенность рельефа местности была такова, что образованный двумя сопками распадок постепенно сужался, пока не упирался в непроходимую даже для чародеев колдовскую трясину. И именно здесь, на самом краю суши, между двумя каменными соснами располагался проход в складку пространства с Источником Силы. Так что если Фердинанд желал добраться до входа, у него не было другого выбора, кроме как пройти весь распадок от начала до конца.

Что несомненно играло на руку эльфам Ночи.

Примерно в сотне саженей от границы болота – там, где низина начинала сужаться, – встал смешанный отряд из боевых химер и древесных големов. Искусство создания подобного рода магических солдат у М'Ллеур находилось в упадке последние три сотни лет, поэтому ни настоящих дендроидов, ни легендарных мантикор там не имелось. Однако недостаток качества магии эльфов Ночи компенсировали количеством: рукотворных монстров было заметно больше, чем тех же скелетов.

На флангах и чуть позади центра войска М'Ллеур разместились мечники. А еще немного дальше, под защитой выращенных магами зарослей держидерева, расположились две сотни лучников.

Впрочем, без прикрытия магов вся эта собранная здесь сила не стояла и ломаного гильта. Ни бег'хеме'оот, ни Фердинанда с его Великим артефактом они остановить были не способны. Такие задачи по плечу только Носителям Скрытого, и ради этой битвы их собралось здесь сразу несколько десятков. Нараккет, Тверен, Минош вместе с остальными варреками подготовили себе позиции практически в самом конце распадка.

Именно оттуда они собирались вести колдовскую битву с наследниками Некронда и именно там планировали встретить Фердинанда, если он все же прорвется через ряды эльфийского войска...

Надо сказать, когда ему было приказано встать вместе с остальными Носителями Скрытого, Минош удивился. После того как он участвовал сначала в фальшивой погоне за разведчиками Тлантоса, а потом скрывался от ярости Повелителя Черепа, явно впавший у Нараккета в немилость варрек ждал чего угодно. Начиная с назначения погонщиком химер и заканчивая принесением в жертву в каком-нибудь малоизвестном, но очень могучем ритуале. А что, проклятому отшельнику не впервой своих убивать!

Однако обошлось. И Миношу предстояло заняться именно тем, что лучше всего у него получалось – боевой магией.

– Как-то даже не верится, что он все-таки пришел. Вроде опытный, хфурга съевший на интригах маг и не заподозрил ловушку? Пусть у него куча нежити, бег'хеме'оот и Великий артефакт, но должен же он понимать, что... – вполголоса сказал Минош, встав рядом с задумавшимся Твереном.

Наставник искоса глянул на бывшего ученика и вздохнул.

– Скажи, после того как на собственной шкуре ощутил мощь Черепа, если бы ты был его владельцем... ты бы сильно боялся возможных ловушек? – спросил Тверен.

Минош неприязненно дернул плечом.

– Вот и он точно так же. А высокомерие еще никого до добра не доводило... – проникновенно сказал Наставник и мазнул взглядом по Нараккету.

Старейшина стоял чуть в стороне от основной группы Носителей Скрытого и... нет, не смотрел, он обозревал поле грядущей битвы с видом не знающего поражений полководца.

Минош понятиливо кивнул. Нараккет успел оттоптать ноги абсолютно всем, так что любая его неудача большинству была бы только в радость... Если бы от успешности задумок отшельника не зависело столь многое!

Пока они разговаривали, войско Фердинанда уже закончило развертывание и начало медленно втягиваться в распадок. Не было громких команд, криков, ругани – тишину нарушал лишь тяжелый шаг немертвых и какой-то непонятный, нарастающий шелест, навевающий мысли о миграции саранчи или иных насекомых.

– Что за... – пробормотал Минош, собираясь кинуть поисковые чары.

Но его опередили. И спустя несколько секунд перед варреками растянулся иллюзорный экран, на котором появилось изображение быстро

летающей над лесом стаи Костяных Птиц. Взмахи их крыльев и порождали странный пугающий звук... Беспокойство варреков усилилось. Хотя враг это был привычный и как с ним сражаться М'Ллеур прекрасно знали, всех насторожило другое. В лапах у каждой твари оказалось зажато по продолговатому сосуду, отдаленно похожему на кувшины для вина. И вряд ли внутри было что-то хорошее для эльфов Ночи.

– Интересно, там что-то алхимическое или чисто магическое? – вдруг скучным голосом произнес Нараккет. – Хотя... какая разница? Выпускайте летунов, нечего тянуть!

Слова приказа он подкрепил энергичным взмахом руки. И с вершин обоих холмов тотчас взмыли хищные пернатые союзники эльфов – орлы, ястребы, пустельги – а следом за ними, с небольшой задержкой, отправились крылатые химеры. Последних М'Ллеур не слишком-то и жаловали, но после того, как стало понятно, что войну с Тлантосом они проигрывают, все предрассудки были моментально отброшены. И маги Жизни занялись созданием летающих монстров – помеси гордых орлов, злобных сардуорских ящеров и Тьма знает кого еще. Выглядели твари омерзительно, насколько же они эффективны в бою, еще только предстояло выяснить. До этого дня против тлантосцев их не применяли.

Тем временем, пока две стаи крылатых бойцов еще только готовились к схватке, войско Фердинанда уже успело достичь первой линии ловушек и благополучно их активировать. От грохота взрывов магических зарядов заложило уши, и строй наступающих во множестве мест оказался нарушен. Правда, как очень скоро выяснилось, серьезных потерь враг не понес. Ни скелеты, ни гораздо более развитая нежить от магических ударов почти не пострадали. Многие были сбиты с ног или даже отброшены далеко в сторону, у части посеколо броню, переломало конечности, но на их способности сражаться это никак не сказалось.

– Не получилось, – досадливо пробормотал Минош.

И почти сразу забыл, о чем говорил, когда перевел взгляд вверх на две наконец-то столкнувшихся стаи крылатых бойцов. Бой Костяных Птиц и их противников заметно отличался от любой другой битвы, что ранее приходилось видеть Миношу. И дело тут вовсе не в особенности бойцов – обученные звери и химеры не редки на полях сражений, – а в высоких скоростях, на которых они дрались, и в их способности перемещаться во всех мыслимых направлениях. В таких условиях нет ничего удивительного в том, что за считанные мгновения сражающиеся стороны смешались и в воздухе воцарился хаос. Понять, кто берет верх, стало решительно невозможно. И заинтересованные стороны могли лишь следить за

падением выбывших из сражения бойцов.

Тогда же появилась ясность с сосудами в лапах Костяных Птиц. Не важно, из-за горячки ли боя или же благодаря стараниям летунов М'Ллеур, но Птицы начали ронять свою ношу. И не на головы эльфов – до их позиции нежить добраться не успела, – а на подчиненных Фердинанда. То здесь, то там среди ровных рядов нечисти начали раздаваться оглушительные хлопки, сопровождающиеся появлением ярко-желтых или оранжевых облаков. На скелетов неизвестная субстанция никак не влияла, а вот на забредшую в самую гущу тумана парочку Кровавых Молотобойцев совсем даже наоборот. Измененная плоть творений некромантов Тлантоса сползла с их костей, точно горячий воск. Нетронутыми остались лишь доспехи да костяки. Вложенные в Молотобойцев чары, разумеется, не дали нежити окончательно распасться, но и сохранить былую подвижность не смогли. Могучие бойцы превратились в едва ковыляющих калек, которых по команде некромантов быстро добились их же неживые товарищи.

– Надеюсь, все эти проклятые Кали бомбы упадут именно на их головы, а не на наши, – проронил Минош, продолжая следить за кипящей в воздухе схваткой. – Еще десяток подобных попаданий, и громить нечисть станет немного легче...

Ответить ученику Тверен не успел. Видимо, схожие мысли пришли в голову и Фердинанду. После чего он, не иначе как на эмоциях, ударил в самую гущу схватки летунов лучом черного цвета. В месте попадания моментально вспух не менее черный пузырь, быстро увеличившийся в размерах и поглотивший почти всех крылатых противников – остались две химеры и одна Птица, сразу же набросившиеся друг на друга. Когда же через секунду темная сфера пропала, то ничего, кроме падающих на землю клубов серой пыли, в небе не осталось.

– Эффектно, – скривился Тверен.

А Минош еще добавил бы, что очень расточительно. Создание Костяных Птиц было делом, требующим большого мастерства и великой силы, чтобы вот так просто от них избавляться. Но Фердинанд, кажется, мыслит теперь несколько иными категориями.

Из тыла тлантосцев пришла волна магических вибраций, которые подстегнули нежить, точно кнут старую клячу. Немертвые солдаты Фердинанда резко ускорили шаг, стремясь добраться до М'Ллеур как можно скорей. А впереди них покатались валки особых чар, созданных магами Тьмы и призванных расчищать путь от ловушек. Плетения эти выглядели чрезвычайно грубыми, плохо сбалансированными и совершенно неустойчивыми к внешним воздействиям. Но со своей задачей справились.



Пока варреки подбирали контрзаклинания, волшба адептов Тьмы перепахала землю в большей части распадка, где активировав, а где просто разрушив ловушки эльфов Ночи. Все это сопровождалось нестерпимым грохотом и настоящим фейерверком из вспышек и огней... Фейерверком, который послужил завесой для истинного удара Фердинанда. Три похожих на паука исполина присели на задние лапы, тем самым приподняв верхнюю часть корпуса, и изрыгнули потоки полуматериальной-полумагической субстанции. Это был заряженный Силой прах, метателями которого и считались трое гигантов.

Серая гадость, пролетев на головами нежити, ударила по левому флангу – по размещенным там мечникам, по расположению древесных големов и химер и, наконец, по зарослям кустарника всего в семи-восьми саженях от Нараккета. Во всех трех случаях прилично жахнуло, ранив пятерых воинов и повредив одного из големов. Но данный результат никак не мог удовлетворить Фердинанда, и Метатели немедленно повторили атаку.

Число пострадавших и жертв начало расти. Однако Нараккет все так же тянул с приказом об ответном контрударе или хотя бы о создании защитной формации, призванной прикрыть собранные силы от дальнобойных атак. Он целиком и полностью был сосредоточен на наблюдении за происходящим на поле битвы.

– Наставник! – не выдержал подобного отношения Минош, но был прерван решительным взмахом руки.

Кажется, Тверен все-таки был посвящен в замыслы Нараккета!

И варрек замолчал, так же как и остальные делая вид, что ничего серьезного не происходит, но держа наготове самые мощные свои Щиты.

К этому моменту набравшая скорость масса скелетов достигла переднего края маленькой армии Фердинанда. И там закипела рукопашная схватка. Скелеты в броне и с хорошим оружием, укрепленные чарами короля Тлантоса и наполненные магией Черепа Некронда, оказались настолько могучи, что составили конкуренцию древесным големам и химерам. Справиться с ними никак не получалось, и линия противостояния постепенно начала поддаваться напору, искривляясь в сторону варреков.

Когда к скелетам подтянулись Темные Косари и Кровавые Молотобойцы, а их поддерживали волшбой находящиеся за спинами сражающихся противников некроманты, возникла прямая угроза прорыва. И только тогда Нараккет отдал следующий приказ.

Из-за деревьев и кустов вдоль подножия холмов, а также из-под защиты зарослей держидерева показали стрелки со снаряженными

луками. И они первым же залпом показали, что не зря Перворожденные считаются лучшими стрелками под небесами Торна.

Заговоренные стрелы пронзали нежить, разрушая управляющие центры, разбивая черепа и кости, изгоняя из их тел саму сущность Тьмы и Смерти. По рядам нежити словно прошли косой, одним махом лишив войска Фердинанда сотен воинов. Сохрани эльфы прежний напор, и они перестреляли бы солдат нежити всех до единого, но тлантосцы вовремя опомнились. Атакующие резко сбавили шаг и сомкнули щиты, темные же маги принялись крепить колдовские Щиты.

Однако цель была достигнута – прорыв захлебнулся. И у Погонщиков появилось время перебросить в наиболее напряженные участки противостояния свежие силы.

О том, каким будет следующий удар Фердинанда, догадался бы и полный бездарь в военном деле. Метатели Праха прекратили бомбардировать центр войска М'Ллеур и дружно перенесли огонь на правый фланг. Туда, где располагался отряд лучников. И на этот раз магам все-таки пришлось озаботиться защитой от вражеских колдовских снарядов.

Плотность обстрела мгновенно упала, чем тотчас воспользовалась нежить. Медленно плетущиеся скелеты внезапно резко ускорились и рванули навстречу М'Ллеур. Только вот целью их стал не центр войска, а... левый фланг. Не обращая никакого внимания на размахивающих конечностями големов и ревущих от бешенства химер, они обогнули их по дуге и врубились в ряды стрелков... Вернее, попытались врубиться. Потому как между лучниками и волной немертвых несокрушимой стеной встала цепочка эльфийских Мечников и Мастеров меча. И поток костяных солдат разбился о нее точно о волнолом.

Непонятно, чего добивался Фердинанд подобным самоубийственным маневром, но открывать тылы боевым монстрам М'Ллеур ему точно не стоило. Большая часть химер покинула центр войска и устремилась к увязнувшему в бою скелетам. На новую угрозу увязнувшая в сражении с лучшими воинами эльфов Ночи нежить отреагировать уже не успела. Со своего места Минош увидел, как вламываются в скопление поднятых магией мертвецов рукотворные монстры, как взлетают в воздух обломки выбеленных Силой костей и как рвутся нити управляющих чар.

Будь противником Темных эльфов живые разумные, на этом сражение можно было бы считать законченным. Гибель товарищей плохо сказывается на боевом духе войск. Хорошенько ударь по деморализованному противнику, и он побежит, теряя оружие. Однако сейчас М'Ллеур противостояла нежить – суть магические конструкторы, ничего кроме голода

и ненависти к живым не испытывающие. Бой продолжался.

А затем до химер наконец-то добрались замешкавшиеся – или, может, специально отставшие? – Темные Косари и Кровавые Молотобойцы. И столь блистательно начавшаяся контратака захлебнулась в ихоре гибнущих монстров. Левый фланг охватил хаос, а сражающиеся там отряды потеряли всякое управление.

– Центр, надо срочно укреплять центр! – выкрикнул Минош, надеясь достучаться до Тверена или Нараккета.

Правый фланг сейчас не испытывал сильного давления – если не считать непрекращающийся обстрел Метателями Праха, – и можно было спокойно перебросить размещенных там Мечников и Мастеров меча в центр войска. Но командиры, видимо, считали иначе и совету варрека не последовали.

Чем и воспользовался враг.

Все поле перед передней линией армии М’Ллеур внезапно заволокло даже не дымкой, а словно накрыло каким-то мерцающим покрывалом. Искажающим зрение и глушащим звуки.

Вот здесь Нараккет заволновался и хрипло заорал:

– Вторая команда, вы там спите, что ли?! Почему этот выкидыш Бездны маскировочные чары смог поставить?!

Коллеги, на которых обрушился гнев Старейшины, заметно занервничали и спешно принялись творить какое-то составное заклинание. Сложное, запутанное и пугающе сильное. Раньше Минош обязательно постарался бы проследить за их работой, но не в этот раз. Под ступнями внезапно возникли короткие отрывистые вибрации, с каждым мгновением становящиеся все сильнее и сильнее. Бух, бух, бух! Словно невидимый гигант поднялся на ноги и быстро зашагал в сторону М’Ллеур.

Гигант?! Страшная догадка пронзила Миноша. Он уже раскрыл было рот, чтобы выкрикнуть предупреждение, но его опередил Тверен.

– Команды с третьей по шестую, Барьер Молний!!! Живо! – мрачно прорычал Наставник и первым подал пример.

Когтистые пальцы затанцевали в воздухе, вычерчивая сложные узоры. Между ладонями заискрились многочисленные голубые разряды, запахло свежестью. Тверен же не останавливался, все больше и больше накачивая плетение Силой, пока его молнии не начали сливаться в единое полотно. Лишь тогда Наставник позволил себе едва заметно усмехнуться и метнул заклинание под ноги переднему ряду древесных големов.

Удар сердца, и вот уже перед центром войска вырастает полоса защитного экрана – несколько десятков саженей в длину и семь или восемь

в высоту. Еще удар, и следом за первой вырастает вторая – это постарался Минош, числящийся в шестой команде. Причем оба барьера не существовали по отдельности друг от друга, а слились в единое образование.

Затем выросла третья... четвертая... оборонительная линия становилась все крепче и крепче. Но закончить колдовскую стену М'Ллеур не успели. Маскировочные чары вдруг рассыпались невесомой пылью, и прямо перед Барьером Молний возник огромный силуэт бег'хеме'оот с человеческой фигуркой на спине. Возник, чтобы, не сбавляя набранной скорости, врезаться грудью в незаконченную защиту.словно она была не творением магии, а плодом усилий кузнеца или плотника.

Будь на месте бег'хеме'оот какая-нибудь иная нечисть, и запрятанная в молниях Сила испепелила бы ее на месте, но Барьер на прочность пробовала поистине легендарная тварь. И мощнейшая защита была прорвана как лист бумаги. Не навредив не только чудовищу, но и его всаднику. Единственное как столкновение повлияло на бег'хеме'оот, это заставило его несколько сбавить шаг, но не более того. Когда же он вломился в ряды древесных големов, то – попутно изничтожая в труху всех попадающихся на пути дендроидов – ухитрился даже немного вновь ускориться.

Погонщики Зверей, разумеется, не оставили успехи бег'хеме'оот без внимания и принялись ему активно мешать. Они стали натравливать на чудовище не только големов, но и своих питомцев. Львов, ягуаров, кабанов и волков – магически измененных и прекрасно обученных, однако абсолютно бессильных против древнего монстра.

До варреков донесся ликующий хохот Фердинанда – король Тлантоса явно наслаждался происходящим. Внезапно он крутанул над головой жезлом, и во все стороны от бег'хеме'оот побежало кольцо серого дыма. Деревянные големы, магические звери, эльфы – все, чего касалась серое колдовство, моментально иссыхало и погибало. А от обратившихся в мумии тел к Темному Высшему магу тянулись ручки украденных жизненных сил и вереницы плененных душ.

– Да какого хфурга?! – прошипел Минош, не понимая, почему Нараккет никак не реагирует на происходящее.

Неужели это все уловки, которые подготовлены для торжественной встречи хозяина Черепа Некронда?! Старейшина действительно надеялся остановить его силами обычных воинов и магов?!

Миноша так и подмывало наплевать на приказ и самостоятельно атаковать Фердинанда. Не важно как – ударить магией Стихий, натравить

обитателей Нижних или Верхних миров, атаковать посредством Тьмы или Крови – главное, сделать хоть что-то, лишь бы не сидеть пассивно и не ждать... Однако каковы бы ни были его желания, он продолжал бездействовать.

Вот только не у всех оказалась столь же крепкая выдержка. Часть лучников с правого фланга вдруг покинула свои укрытия и выпустила по Фердинанду целое облако магических стрел. Снаряды с древками из ветвей меллорнов, оперением из перьев редких птиц и кристаллическими наконечниками сначала взмыли в небо, чтобы уже оттуда дождем пролиться на короля Тлантоса с его тварью.

От такого могла спасти не всякая защита. И пусть сотворенные Фердинандом чары, подкрепленные поглощенной Силой, задержали или отклонили большую часть стрел, две или три из них все же нашли бреши в защите. Сам король не пострадал, но его кошмарный скакун оказался ранен в спину. И проявил несвойственную для поднятых из мертвых тварей чувствительность.

Истошно заревев, бег'хеме'оот устремился к своим обидчикам, забыв о прошлых приказах наездника и думая об одной лишь мести.

И именно этот миг Нараккет счел самым подходящим для атаки.

– Мне нужна Сила! – прошипел он сквозь сжатые зубы.

Сложил пальцы в замок и забубнил под нос заклинание на неизвестном языке. Неизвестном для всех эльфов поколения Миноша...

Приказ Старейшины ни для кого не стал неожиданностью, и варреки с готовностью принялись делиться энергией. Магические жгуты протянулись от чревных сплетений каждого из чародеев к телу Нараккета, а по ним, точно по трубам, побежали потоки Силы. За несколько ударов сердца отшельник вобрал в себя невиданную мощь, способную при удаче расколоть небольшого размера гору, а затем выплеснул ее вовне. Но не просто так, а поразив строго определенную точку в пространстве.

Реальность дрогнула и распалась, открывая прореху, а из нее вывалилась громада живой и агрессивной плоти. Впрочем, словами не передать истинное ощущение от появления непонятого существа. Пять или шесть саженей в высоту, столько же в ширину и Тьма ведает сколько в длину – Миношу с его места не было видно, – одни только размеры подавляли. Когда же понимаешь, что это создание состоит из бесчисленных комков перекрученных мышц, вздувшихся вен, кривых шипов, пластин брони, сверху донизу покрыто тягучей слизью и источает непереносимую вонь, равнодушным остаться точно не получится.

Минош был шокирован видом этой мясной горы. Он оказался

настолько выбит из колеи, что сразу и не понял, что за создание появилось на поле битвы. И это его непонимание продолжалось ровно до той поры, пока из ладони Нараккета не выстрелила красная молния управляющего заклинания – железистый запах, перебивший даже миазмы твари, прямо указывал на магию Крови – и не вонзилась в центр туши. После чего гора содрогнулась всей своей поверхностью и... увеличилась чуть ли не вдвое, выпустив во все стороны ложные конечности в виде лап, щупалец или чего-то вроде голов.

В распадке перед входом в Источник Силы М'Ллеур появился П'ятт Илим Ксуарлбен – легендарное порождение Темного океана, веками и тысячелетиями сеющее разрушения в прибрежных поселениях. Давний враг, с которым приходилось драться и которого приходилось убивать даже Миношу!..

Уж кому-кому, а этой твари на стороне эльфов Ночи точно было не место. И вдруг оказывается, что это едва ли не питомец старейшего Погонщика Зверей!

Виски сдавило тисками животной магии пробудившегося зверя, и Минош привычно укрепил защиту разума. Кажется, Большой Илим, которого он убил когда-то вариацией Молнии Богов, был заметно слабее. Как в плане физической мощи, так и в плане магической Силы. Да и такой давящей ауры он что-то не припомнит.

Пока Минош пытался оправиться от потрясения, понукаемый Нараккетом Илим резво пополз к отвлекшемуся бег'хеме'оот. Ни перенос в непривычную для него среду, ни близость к М'Ллеур, ни даже эманации от находящегося рядом Источника никак не сказались на поведении монстра. Он получил приказ и теперь спешил его исполнить. Ну а чтобы бег'хеме'оот не отвлекался, плюнул в скакуна Фердинанда огромным сгустком кислоты.

Миношу уже приходилось сталкиваться с этим оружием Илима, и вид короля Тлантоса, пытающегося принять разъедающий все и вся снаряд на Щит Тьмы вызвал у него холодок между лопатками. Если бы от оружия зверя было так просто защититься, тот не считался бы самым грозным чудовищем Темного океана. Вторя мыслям варрека, магический барьер тлантосца стремительно распался на части и... плевков Илима исчез в пасти обнаружившегося под Щитом гигантского черепа. И с этим порождением магии Великого артефакта кислота уже ничего не смогла сделать. Колдовской же конструкт, оставляя за собой дымный шлейф, устремился к Большому Илиму.

– Вот это скорость, – пробормотал Минош.

Окажись он на месте Фердинанда, варрек вряд ли смог бы колдовать быстрее. Даже при помощи могущественного артефакта. Хотя... если вспомнить про недавно поглощенную жизненную силу и захваченные души, продемонстрированные умения уже не кажутся настолько впечатляющими.

Сотканный из душ и жизненной энергии, а также магии Смерти и Тьмы череп вонзился в Большого Илима. Не помогли ни десяток Щитов, которые выставили прикрывающие зверя варреки, ни плотная энергетическая оболочка – атака Фердинанда достигла своей цели. В центре туши буквально исчез огромный кусок плоти, открыв исходящую черным ихором рану, и... Большой Илим продолжил движение как ни в чем не бывало. Разве что по всей поверхности тела вспыхнули золотом нанесенные на него руны, но и они быстро погасли. Этого гостя из Темного океана просто так не убить даже хозяину Великого артефакта!

Что-то такое понял и Фердинанд. Он развернул своего демонического скакуна мордой к приближающемуся Илим и принялся колдовать, не отвлекаясь на защиту. Минош было обрадовался, что правителя Тлантоса смогут достать если не его коллеги, то лучники, но, как оказалось, зря. Спустя мгновение короля некромантов накрыл мощный купол малознакомого заклинания из школы Тьмы.

– Темные маги, разорви их Кали! Эти безумцы своих же в жертву приносят!!! – донесся до Миноша вопль одного из варреков.

Он бросил взгляд в тыл противника – благо маскировочная завеса уже рассеялась – и увидел одетых в темные хламиды магов, увлеченно режущих на переносных алтарях каких-то орущих бедолаг. Над местом ритуала уже кипело облако из жертвенной Силы, и ее было столько, сколько не даст и Малый Круг магов. Неудивительно, что кто-то из старших чародеев смог создать столь плотную защиту вокруг их лидера.

Впрочем, Большого Илима какими-то барьерами было не удивить. И он, замерев на миг и как-то подобравшись, вдруг взмыл воздух, чтобы спустя пару ударов сердца всей массой обрушиться на своего противника. И никакой купол тут не помог.

– Какого хфурга?! – не удержался от возгласа Минош, и он был не одинок в проявлении своих эмоций.

Трюк зверя его потряс. Никогда доселе он не слышал о том, чтобы Илим так себя вел в бою. И точно не был готов к подобному. А что насчет Фердинанда?!

Потекли томительные минуты. Большой Илим, накрывший короля своей тушей, почему-то замер на одном месте и больше даже не шевелился.

Словно опять впад в спячку. Сотни взглядов были направлены в его сторону, сотни глаз пытались поймать мельчайшие изменения в этой зловонной горе мяса... Искали и не находили. Неужели на этом... все? Фердинанд раздавлен, разбит в труху бег'хеме'оот, а их сущности перевариваются в колдовском желудке монстра?!

Сердце кольнула радость, но оно тут же успокоилось. Минош отказывался поверить в столь бесславный конец владельца Великого артефакта. Очень хотел, но не мог.

И оказался прав.

Внезапно в небо из центра Большого Илима ударил столб света, качнулся влево-вправо и пропал. Вместо этого зашевелилась туша зверя. Точнее, ее части, которые сначала медленно, а затем все быстрее и быстрее принялись расползаться в стороны. Пока не открыли залитую черной слизью фигуру бег'хеме'оот вместе со стоящим на его спине Фердинандом.

Удар монстра не прошел для них даром. Бег'хеме'оот был весь какой-то перекошенный, без передних лап и с десятком отверстий по всему телу. Досталось и самому королю. От горла до паха Высшего мага тянулась рваная рана, кожу покрывали язвы, а спина была согнута под невыносимым углом. По всем признакам оба давно должны были быть мертвы, но глаза и магическое чутье говорили обратное. А еще Минош видел, как от Черепа Некронда, зажатого в правой руке Фердинанда, во всадника и его скакуна вливаются реки энергии. Энергии, которая латала не только их тела, но и исцеляла разорванные, а местами просто исчезнувшие тонкие оболочки.

Фердинанд выжил и, судя по катящимся от его фигуры волнам исступленной ненависти, совсем скоро планировал разобраться со своими обидчиками.

– Не получилось... Нараккет, как я и говорил, не получилось!! – раздался яростный голос Тверена, ухитрившегося перекрыть даже грохот от все еще сражающихся на левом фланге М'Ллеур и остатков нежити.

– Зато сейчас получится! – огрызнулся Нараккет, скинув маску всезнающего и все умеющего старейшины.

В его голосе Миношу даже послышались нотки испуга, но в этом варрек был неуверен. Слишком могуч отшельник, слишком большой за его плечами опыт смертельных схваток, чтобы терять контроль над эмоциями. Пусть даже и в столь поганой ситуации.

Тем временем восемь варреков из молодых – Минош хотя и знал их лично, но ни с одним близко не сходил – встали в круг и затянули речитатив заклинания. Древнекайенский, язык магов и аристократов империи Заката странно звучал из уст М'Ллеур, но еще более странно



выглядели жесты молодых чародеев народа Ночи. Непривычные, чужие, словно бы не предназначенные для исполнения эльфами, но оттого не менее действенные. Они словно бы вычерчивали последовательности рунных знаков, каждый из которых пускал по воздуху видимую простым взглядом рябь. Знаки образовывали «слова», из «слов» складывались «предложения», а из «предложений» получалось... колдовская песнь? Заклинание? Чудовищной силы магия?

Творящие волшбу варреки в какой-то миг начали терять привычный облик. Иссыхала кожа, еще больше заострялись уши, сильнее выпирали клыки, наливались кровью глаза, и даже одежда начинала расползаться по швам, бесстыдно оголяя тела. Но коллеги Миноша все равно не прерывали пожирающий их жизни ритуал, добровольно жертвуя собой во имя всех М'Ллеур.

А затем они просто стали умирать. Один за другим рассыпаясь пылью и оставляя после себя лишь желтые кости. И когда упал последний из восьмерки героев, из центра круга вылетела возникшая словно из ниоткуда гроздь зеленых пузырей. Непонятная конструкция устремила ко все еще не восстановившемуся Фердинаду, все больше и больше увеличиваясь в размерах, пока не стала похожа на неровный шар диаметром в сажень. И было в этом шаре нечто такое, от чего даже выдавшему виды Миношу хотелось развернуться и бежать сломя голову прочь.

Тверен и Нараккет все-таки решились применить Выдох Вечности – чары, с таким трудом выкупленные у К'ирсана Кайфата и столь чуждые сущности М'Ллеур, что за их применение надо платить жизнями магов. Если и они не убьют короля Тлантоса, то Минош просто не знал, что делать дальше. На Юрговом поле он, правда, был свидетелем того, как Светорожденные собратья с помощью жертвенной магии отбили удар К'ирсана Кайфата. Но разве сотворенный смертным Выдох сравнится с заклинанием, впитавшим жизненную силу аж восьмерых бессмертных М'Ллеур?! Да и цель убийственной волшбы уже не та: под ударом не боевые маги Перворожденных, а всего лишь раненый наследник Некронда...

Однако списывать Фердинанда со счетов было преждевременно. Вместо того чтобы стоять и смиренно дожидаться смерти или, на худой конец, попытаться убежать, он направил Череп Некронда на приближающийся Выдох Вечности и выстрелил в него грязно-серым магическим Копьем. Ничего особо изощренного – обычный поток Силы. Но энергии было столь много и она была столь плотной, что скопление зеленых пузырей попросту ничего не смогло с ней сделать. Сначала

заклинание М'Ллеур замедлилось, а затем, буквально в пяти-шести саженьях от Фердинанда, и вовсе остановилось. Назад не отступало, но и вперед не двигалось, постепенно сокращаясь в размерах. Той Силы, что Фердинанд прокачал через жезл, вполне хватило бы, чтобы поднять еще десяток бег'хеме'оот, но для уничтожения Выдоха Вечности этого было недостаточно. Цена же пусть даже такого успеха была высока.

В какой-то миг стало казаться, что правитель Тлантоса выказывает признаки истощения. Череп в его руке начал трястись, вновь открылись не до конца исцеленные раны, а аура пошла пятнами, как бывает во время тяжелой болезни. Наступал момент истины...

Все испортил списанный со счетов бег'хеме'оот. Без приказа он вдруг скинул своего всадника со спины и... грудью прыгнул на скопление грозных пузырьков. Мархуз знает на что рассчитывала древняя нежить, но Выдоха ее тело не выдержало. Бег'хеме'оот внезапно оказался покрыт шевелящейся зеленью с головы до ног и с утробным воем повалился на землю. Через минуту от его туши остался лишь скелет, а еще через пять не осталось и этого. Чудовище погибло. Вот только и от заклинания тоже ничего не осталось. Сила Выдоха Вечности целиком ушла на уничтожение бег'хеме'оот, и у М'Ллеур не было возможности повторить эти чары вновь.

– По моей команде бьем на истощение. Всем, что есть в ваших арсеналах!.. – громко прокричал Тверен, выведя Темных эльфов из ступора.

Нараккет, уже дважды ошибившийся в этой битве, промолчал, позволяя Наставнику принять командование на себя. И оставшиеся на ногах и сохранившие силы варреки приветствовали это решение одобрительным гулом. Умирать – а многим, если не всем, именно придется сегодня умирать, – большинство предпочитало под предводительством славного Тверена, но никак не злобного Нараккета.

Однако пока М'Ллеур проясняли вопросы командования, инициативу на себя взял Фердинанд. Но не для коварной атаки или подготовки обороны – до сих пор казавшийся всемогущим и неубиваемым король Тлантоса выбрал... бегство. Не дожидаясь очередного удара, со сноровкой, недоступной другим чародеям, он внезапно открыл проход на Тропы Мертвых и торопливо скрылся в серой мгле иной реальности. Судьба оставшихся без командования тлантосских магов и все еще сражающейся нежити его будто и не волновала.

Поле битвы осталось за М'Ллеур. Вот только нужна ли им была такая победа?

– Минош, за мной! – севшим голосом сказал Тверен и, пока остальные пытались осмыслить случившееся, набросил на себя и Миноша чары

ускорения и помчался к медленно гаснущему овалу пространственного перехода.

Фердинанд должен сегодня уйти к предкам, и, если для этого маги М'Ллеур должны преследовать его в Серых Пределах, значит, так тому и быть. И пусть среди присутствующих варреков к подобному готовы лишь они двое, это совсем не повод праздновать труса и отказываться исполнять свой долг. В решении ученика Тверен не сомневался ни на мгновение, и Минош не собирался разочаровывать Наставника. В серую мглу Тропы они нырнули одновременно...

## Глава 2

Возвращение домой К'ирсана Кайфата после нолдской авантюры – а называть операцию по захвату жизненно важных для молодого государства секретов как-то иначе он отказывался даже мысленно – прошло вполне буднично и спокойно. Троица авантюристов на прыгающем по волнам кораблике без происшествий добралась до места встречи, пересела там на пузырь и уже в относительном комфорте – все-таки первое воздушное судно империи было маловато – долетела до Старого Гиварта. А там... там на тряхнувшего безрассудной стариной правителя опять навалились скучные государственные дела.

Нет, разумеется, грозному Владыке пришлось выслушать немало упреков от членов ближнего круга, ошарашенных выходкой своего господина. Даже первый министр, все еще опасавшийся лишний раз обращать на себя внимание Кайфата, и тот попенял императору на излишнюю тягу к риску. Что уж говорить про остальных, затянувших заунывную песню про обязанности монарха и долг перед народом. И ведь не поспоришь – они были правы!.. Как прав был К'ирсан, который ради одной только возможности вырваться из тупика незнания не побоялся поставить на кон свою жизнь... и победил! А победителей не судят.

Жаль только отодвинуть прочь заботы ради вдумчивого изучения добытых материалов и последующих магических опытов никак не получалось. Обладание ресурсами целого государства хоть и сильно расширяло возможности К'ирсана как исследователя магической науки, но в то же время налагало на него серьезные ограничения. Всегда есть список дел, которые никак нельзя отменить или перенести на более позднее время. Всегда есть распорядок, под который приходится подстраиваться и которому необходимо следовать.

Империя только-только завершила тяжелую завоевательную кампанию, которая заметно ослабила страну. И теперь внимания государя требовала не только предстоящая борьба с остатками сопротивления на захваченных территориях, но и необходимость восстановления разоренных земель, борьба с голодом, разрухой, беззаконием. Спихнуть проблему подобного масштаба на советников и помощников не получится.

Пока Кайфат отсутствовал, в двух провинциях, граничащих со Стеклой пустыней, случился мятеж. Местные барончики, не иначе как науськанные Длинноухими, вдруг решили выразить недовольство

политикой императора-мага и напали на размещенные в их вотчинах гарнизоны Северной армии. Хотя восстание и удалось быстро подавить силами Шипов и клана Серебряной луны, не дав ему перерасти в нечто большее, считать вопрос закрытым К'ирсан не спешил. Расследование случившегося он взял под личный контроль, и Чиро Кунише теперь каждые три дня докладывал о результатах.

А ведь своего часа еще ждали накопившиеся бумаги – прошения, письма, предложения и воззвания. Просили об аудиенции советники и придворные, именитые маги и влиятельные воины, представители сословий и цеховые старшины, послы иностранных государств... А еще, мархуз побери, у К'ирсана была семья, сын. И обделять их вниманием тоже было нельзя.

Впрочем, седмицы через три после возвращения Кайфата в Старый Гиварт произошло нечто такое, из-за чего планы все же пришлось менять и многое откладывать на потом. В столицу империи прибыл чрезвычайный посол Восточного Кайена и привез предложение, от которого никак нельзя было отказаться. Торгаши из страны, лежащей за Стеклою пустыней, без военных угроз и каких-либо дипломатических усилий со стороны Кайфата вдруг изъявили желание стать частью молодого и – чего уж там скрывать – агрессивного государства. Мало того что они привезли предложение одним махом увеличить территорию империи почти в полтора раза, так еще и про дары не забыли. Золото, артефакты, предметы искусства – подарков оказался целый грузовой пузырь.

Все это было настолько хорошо, что даже ответные просьбы хозяев Восточного Кайена не показались чрезмерными. Торгаши, слишком увлекшиеся помощью повстанцам в Пяти королевствах и теперь потерявшие доступ на тамошние рынки, жаждали защиты от гнева Первороденных, мечтали об участии в восстановлении земель бывшего Харна и очень хотели равных прав с имперцами во внутренней торговле. Отвечать отказом на подобное предложение было бы совершеннейшей глупостью, вот К'ирсан и не стал совершать подобных ошибок.

Разве что спросил у посла внезапно:

– А вы уверены, что назвали все причины, побудившие вас пойти на столь сложный и... необратимый шаг?

Намек на неприятие самой идеи возможного разрыва достигнутых договоренностей прозвучал достаточно угрожающе, но гость из Восточного Кайена сделал вид, будто и не заметил этого предупреждения.

– Ваше императорское величество, ваша проницательность может соперничать лишь с вашим могуществом! – с поклоном ответил посол и с

немного натянутой улыбкой продолжил: – Богатство Восточного Кайена известно далеко за пределами Сардуора. И пусть наше государство не столь влиятельно, как Джуга или любая другая страна Протектората, свою славу оно заслужило... Однако там, где достаток, там и зависть, желание разбогатеть за чужой счет. Ранее мы справлялись с угрозами своими силами, вербуя наемников... – Посол замолчал.

– И что же изменилось? – уточнил Кайфат.

Посол впервые за весь разговор посмотрел прямо в глаза К'ирсану.

– Появился молодой, влиятельный политик, огнем и мечом расширяющий границы своего молодого государства. И если сегодня проигнорировать его устремления, то завтра или послезавтра – не важно когда именно – Восточный Кайен станет его следующей целью... Собственно, чтобы понять это, не надо быть политиком, достаточно посмотреть на карту.

Гость из Восточного Кайена неловко, даже как-то заискивающе улыбнулся.

К'ирсану ничего не оставалось, кроме как кивнуть с каменным выражением лица. Хорошо, когда ближайшие соседи настолько высоко оценивают твои способности. Выше, чем оцениваешь их ты сам!..

Организацией торжественной церемонии по присоединению Восточного Кайена к Империи Сардуор – или воссоединению Западного и Восточного Кайена, отношение к происходящему зависело от точки зрения – занялся Курам грасс Суом. Лидер партии роялистов взялся за дело с пылом неопита, дорвавшегося до настоящего дела. Аннексия юга Зарока и Саурмы, завоевание Харна – ничто не отмечалось столь же пышно, как вхождение Восточного Кайена в состав Империи Сардуор. Поначалу К'ирсан планировал участвовать в подготовке к торжествам наравне с Курамом, но чем глубже вникал в вопрос, тем меньше ему хотелось этим заниматься. Выбор места проведения мероприятия, составление списка гостей и списка выступающих, работа с пропагандистами Мигуля Шесть Струн и проповедниками Гарука – вот лишь малая часть забот организаторов. Забот очень важных и вместе с тем абсолютно неинтересных для Кайфата.

И в какой-то момент он попросту отошел в тень, самоустранился, вернувшись к привычным делам императора-мага. Точнее, делу – старому, немного подзабытому, но внезапно всплывшему на поверхность именно в связи с появлением посольства Восточного Кайена.

Речь идет о странноватой истории с попыткой ограбления королевской сокровищницы змееногом. И пусть с порождением Бездны К'ирсан

разобрался сразу, причины его самоубийственной попытки ограбления оставались невыясненными. Да, император поручил Канду докопаться до истины, но особых иллюзий на этот счет не питал. Сложно найти то, не знаешь чего, особенно когда и без того полно других обязанностей.

Но Кайфат недооценил способности Канда. Его упертость и умение нестандартно мыслить. Рырга знает как он до этого дошел, но в одной из ножек кресла старинной работы молодой маг обнаружил непонятного назначения сферу. Белую, немного неровную и даже бугристую, на ощупь похожую на кость и лишенную характерной для артефактов магической ауры. Какое-то время Канд пытался разобраться с ней самостоятельно, рассчитывая вручить Владыке не только свою находку, но и ответы на неизбежные вопросы. Однако, несмотря на все старания, потерпел фиаско. И сразу по возвращении К'ирсана с Нолда передал сферу своему Наставнику.

Находка Кайфата заинтересовала. И он честно потратил несколько часов на попытки разгадать ее секрет. Но разыскиваемая змееногом вещь оказалась крепким орешком, и в конце концов Владыка тоже сдался, отложив ее до лучших времен.

Наверное, загадочная сфера так и валялась бы в хранилище артефактов среди зачарованных предметов всех размеров и форм – всеми забытая и никому не нужная, если бы посол Восточного Кайена уже под конец переговоров вдруг не поднял тему ордена Памяти. Как оказалось, разведка торгашей пристально следила не только за военными успехами правителя молодой империи, но и за тем, какие решения тот принимает во внутренней политике. Поэтому странная нелюбовь К'ирсана Кайфата к жрецам Орриса, особенно творящих обряды в старых храмах времен постройки еще до Принятия Скипетра, не могла укрыться от их глаз. И мастера тайной войны начали расследование... Расследование, которое закончилось штурмом тайного молельного дома и полноценной битвой с жаждущими смерти фанатиками. О жертвах сторон посол умолчал, зато передал К'ирсану в дар еще один костяной шар. Чуть меньшего размера, но в остальном, как выяснилось позже, почти идентичный уже имевшемуся у Кайфата. Что это и для чего нужно, гость с восточного побережья не имел ни малейшего понятия, однако из допросов пленных знал, что вещь эта весьма ценная и важная для иерархов ордена Памяти. А значит... вполне достойная стать подарком для императора-мага.

И у Кайфата не осталось иного выхода, кроме как опять вернуться к исследованию таинственных костяных сфер...

– Наставник, а ты уверен, что в подобных предосторожностях

действительно есть необходимость? Ведь в прошлый раз ни ты, ни я ничего не нашли, как ни старались... – спросил Канд, задумчиво окинув взглядом внутреннее убранство нового Заклинательного покоя.

Отделку зала для занятий особо опасной магией закончили буквально на днях, и в завершенном виде молодой маг его еще не видел. Сетка из черного железа по всему периметру комнаты, сложные симметричные геометрические узоры на полу и потолке, бесчисленные рунные цепочки и рунескрипты на стенах, рядом со входом, за барьером из закаленного стекла, место для мага-исследователя – в столь подготовленных помещениях для занятий магией Канд еще не бывал. И потому он искренне не понимал, зачем затевать возню с абсолютно безвредными игрушками именно здесь.

– Значит, плохо старались, – поморщился К'ирсан, раздраженно массируя набухшие от крови рубцы на лице.

С тех пор как он начал активно использовать иллюзии для сокрытия своего уродства, рана стала напоминать о себе гораздо чаще обычного. Ноющей болью, пульсацией, резами... словно поразившая Кайфата магия сопротивлялась любым попыткам исправить ситуацию. В свете окончательной утраты контроля над полыхающим в глубине глаз чародейским зеленым огнем возможный отказ от навыка маскировки сильно портил императору настроение.

– Уверен, что все так! Но даже представить не могу, что тут еще сделаешь. Можно было бы у Гхола спросить совета, однако я его уже спрашивал. Он тоже руками разводит... – немного скучающим тоном сообщил Канд.

В успех предприятия он не верил, но и прямо сказать Владыке, чтобы тот перестал тратить время на ерунду, не мог. Оставалось терпеливо ждать, когда Наставник дойдет до этой мысли самостоятельно.

Однако у К'ирсана было иное видение ситуации.

Положив одну из сфер в центре Заклинательного покоя, он вернулся за барьер, облокотился на пустующий пюпитр и задумался. На минуту или две, после чего с жутковатой усмешкой покосился на ученика и... разделился надвое. Точно из его тела внезапно вышла его совершеннейшая копия, неотличимая от императора как под обычным взглядом, так и под Истинным взором.

– Двойник?! Наставник, ты все еще продолжаешь возиться с этим плотным мороком? – удивился Канд.

– Не мороком, ученик, давно уже не мороком... – фыркнул К'ирсан и с удовольствием окинул взглядом свое создание.



Сотворенный в качестве хитрой уловки искусственный дух давно уже превратился в нечто гораздо более серьезное и важное. Еще не полноценный помощник, но уже и не безмозглый примитивный инструмент, потенциал которого до сих пор не исчерпан.

Больше не отвлекаясь на разговор, К'ирсан выпустил из ауры длинный щуп и погрузил его в область затылка двойника. И лишь затем приказал подойти к лежащему на полу шару. Бестелесный вполне мог выполнить приказ и без прямого управления, однако Кайфат предпочел не рисковать. Аурная связь с двойником позволяла ему не только контролировать происходящее, но и открывала доступ к органам чувств искусственного создания.

И это было самое важное.

– Наставник, думаешь, мы ничего не добились, потому что обладаем телами? – заинтересовался Канд, быстро стряхнув охватившую его скуку.

Учитель, повелитель и кумир молодого мага, кажется, опять собирался доказать, что он не зря считается лучшим чародеем в империи!

– Нет, Канд. Потому что мы живые, – мрачновато сказал К'ирсан, полуприкрыв глаза и прислушиваясь к ощущениям.

Пока они болтали, двойник приблизился к сфере, медленно опустился, простер над ней руки... и почти без паузы исторг из центров ладоней зеленое пламя. Но не взрывающийся сгусток Силы, а в виде невесомого полупрозрачного облака, накрывшего костяную «игрушку».

Побежали томительные мгновения. Если К'ирсан был прав, то сфера просто обязана как-то отреагировать на происходящее. Правда, когда Рошаг возился с подобной вещицей в своих подземных чертогах, внешних проявлений таящейся в ней магии Кайфат не заметил. Но для того он и связь с двойником наладил, чтобы не пропустить ничего важного.

Неожиданно К'ирсан почувствовал странную вибрацию энергии, идущую от шара. Ничего неприятного или угрожающего – просто колебания Силы, причем едва заметные и слабо ощутимые. Стихшие столь же быстро, сколь и возникли... Им на смену пришли гораздо более заметные изменения. Вокруг сферы внезапно закрутился белесый дымок, заметный даже сквозь магию Двойника. Он густой плотной струйкой поднялся на высоту полусажени от пола, где разделился на две гораздо более тонких нити с утолщениями на концах. И тогда же стало понятно, что это никакой не дым, а две пляшущих над полом змей с одним общим хвостом и отчетливо прорисованным узором в виде перечеркнутого круга на коже каждой из голов.

– Шар уменьшается, – вдруг сказал Канд, нарушив тишину

Заклинательного покоя.

Впрочем, материализующаяся в центре комнаты тварь на его голос никак не прореагировала.

– Вижу. А еще от него теперь магией веет... Свет ощущаю, немного Бездны и что-то еще... – ответил Кайфат напряженным голосом.

Мысленно же он приказал двойнику прекратить обрабатывать остатки сферы магией и отойти на пару шагов назад. Тот немедленно выполнил приказ, но на трансформациях артефакта это не сказалось. Белый шар все так же исходил дымом и таял на глазах, а змеи приобретали все большую материальность.

Не дожидаясь приказа Наставника, Канд активировал защитные контуры, и вокруг непонятного создания и находящегося подле него двойника развернулись магические барьеры. Однако на связи между искусственным духом и его хозяином сделанное не отразилось.

– А ну-ка, если так, – произнес Кайфат, словно не замечая ничего вокруг.

И заставил двойника схватиться за змею. Если бы это сделали К'ирсан или Канд, то эта затея закончилась бы неудачей: дым не удержать руками. Но призрачная копия императора-мага справилась с задачей до обидного легко... Вот только делать этого, кажется, не стоило! С внезапной яростью двухголовая змея набросилась на двойника, обвила его руки, плечи, грудь, а затем словно бы слилась с его призрачным телом. И через магический канал атаковала разом К'ирсана потоком образов.

Хотя, наверное, слово «атаковала» здесь было не слишком уместно. Очень быстро Кайфат понял, что в случившемся нет злого умысла. Никто не пытался нанести ему вред, просто порождение сферы буквально фонтанировало мыслями, чувствами, эмоциями. Не своими, нет. Ни одно существо не способно одновременно испытывать исступленную надежду и беспросветное отчаяние, безгранично радоваться жизни и ненавидеть окружающий мир, бояться до дрожи в коленях и рваться в бой с яростью берсерка... К'ирсан оказался под ударом миллионов чужих переживаний и чаяний, неведомо как накопленных и сохраненных в сфере. Грозящих не только свести с ума, но сокрушить таящейся в них Силой.

– Вот оно что... – вслух сказал осознавший все это Кайфат и отгородился от потока образов ментальным барьером.

Стало легче, но император-маг не собирался ограничиваться полумерами. И по каналу к двойнику устремился испепеляющий жар его собственной воли, веры в себя и свои силы, подкрепленный всей мощью Источника магии.

Уже начавший бледнеть искусственный дух тотчас озарился зеленым огнем, с пугающей скоростью охватившим все его тело. Двойник на время словно бы превратился в элементаля Огня, горящего, но не сгорающего. Проходящего через очищение не столько Стихией или Древней магией, сколько мощью закаленного адскими испытаниями духа.

И таящаяся в сфере Сила, так неосмотрительно поглощенная двойником, начала стремительно преображаться, теряя окрас чужих переживаний.

– О чем ты, Наставник? – донесся до К’ирсана голос Канда. – Что ты имел в виду?

– А что ты сейчас видел? – задал встречный вопрос Кайфат.

– И видел, и слышал... Мы словно бы оказались на краю пропасти, заполненной душами людей... Хотя нет, не душами – тенями людей! Каждая из которых чего-то страстно хотела, о чем-то... – медленно ответил Канд, явно погрузившись в воспоминание.

– Молила. Ты хотел сказать – молила! – произнес Кайфат резко. – В этом шаре была заперта некая сущность, плод коллективной веры сотен людей или нелюдей. Чего-то жаждущих, о чем-то просящих... и ничего не получивших!

– Веры?! – переспросил Канд.

– Что за скепсис, ученик? – делано рассмеялся К’ирсан. – Вера – это всегда Сила, а там, где Сила, там и те, кто захочет ею воспользоваться... – О том, что однажды и он смог воспользоваться силой веры своих последователей, Кайфат пока решил промолчать.

Но Канд его словно не слышал.

– То есть мы сейчас видели частичку живого бога?! – воскликнул он в крайнем удивлении.

– Скорее мертвого бога. Очень-очень злого и очень-очень хитрого, – уточнил К’ирсан, криво ухмыляясь. – Потому как вряд ли добрый и честный будет рядить Бездну с запертыми в ней чужими устремлениями в одежды Света. Согласен?

Канд медленно кивнул. Желание задавать вопросы у него куда-то пропало. А вот К’ирсан продолжил говорить:

– Но вообще Сила эта странная. Непонятная. Напрямую работать с ней не только практически невозможно, но и опасно... Если дорожишь ясностью ума, без очистки в огне собственного Дара к этой энергии лучше даже не подступаться. Да и особый помощник не помешает...

К’ирсан покосился на стоящего как ни в чем не бывало двойника и жестом приказал ему исчезнуть. Как на того повлиял контакт со «змеей»

и ее последующее уничтожение, еще только предстояло выяснить. Но позже.

– Учитель, но если все так непросто, зачем Рошаг охотится за этими сферами? Сил не жалеет? – вдруг спросил Канд.

– А вот это мне бы тоже хотелось узнать, – протянул К’ирсан задумчиво. – Потому как набирать мощь можно и без привлечения столь экзотических средств... Или мы чего-то пока не понимаем? – Император-маг встряхнулся, взгляд его прояснился. – Хотя к мархузу сомнения! Не разобрались сегодня, разберемся завтра. Сейчас гораздо важнее решить, что делать с культом Орриса. Потому как больше я мириться с присутствием этой секты на своих землях не собираюсь.

И в подтверждение своих слов хлопнул ладонью по поверхности пюпитра, как припечатал.

\* \* \*

Несмотря на недовольство культом Орриса и скрывающимся за ним орденом Памяти, сразу начать войну с храмами К’ирсан не мог. Здесь, как и во всякой войне, требовалась серьезная подготовка. Каковы реальные силы противника, насколько он готов к долгому противостоянию, уровень поддержки в обществе, и есть ли спрятанные в рукаве козыри – это только основные вопросы, ответы на которые следовало найти.

Да что там далеко ходить, если никто даже примерно не представляет, сколько всего храмов Орриса и обеих его супруг находится на землях империи. Понятно, что немало, но сколько точно? Кое-что было в архивах, но спешно организованная Чиро Кунише проверка найденных там сведений выявила серьезное расхождение между написанным на бумаге и реальностью.

За полторы седмицы удалось проверить хорошо если пятую часть указанных адресов, но и тут какие-то храмы оказались разрушены, какие-то «переехали» в другие, порой весьма отдаленные места, какие-то просто стояли заброшенными или же использовались иными культами. В той же бывшей Саурме ситуации, когда дом Двуликого Орриса вдруг становился святилищем Феникса, встречались весьма часто. Но бывало и наоборот – в селе или городе обнаруживался всем известный, но нигде не отмеченный храм или молеальный дом.

В общем, с кавалеристского наскока проблему было не решить. Задача требовала вдумчивости и осторожности, исключающих возможность ухода

большей части жрецов в подполье.

Радовало лишь состояние дел в Харне. Долгая и кровопролитная война списывала многое, в том числе и разорение храмов. Согласно докладу агентства Чиро Кунише в Южной армии, счет разгромленным святилищам и капищам Двуликого бога шел на десятки. И слава Творцу, что местные не пытались заступаться за священнослужителей. Кое-где изнуренные и измученные жизнью крестьяне, наоборот, с явным одобрением встречали громящих храмы солдат Владыки. И судя по тому богатству, что удалось там захватить, причина ненавидеть жрецов у простого харнского люда все же была. Караван с трофеями в Старый Гиварт еще только собирался, но опись груза уже лежала на столе Кайфата. Чего там только не было: серебряная и золотая утварь, старинные книги и свитки, редкие травяные сборы, низкоуровневые артефакты и даже коллекции вин.

В имениях мятежных дворян не находили столько богатств, сколько нашлось в храмах Двуликого и обеих его жен!

Война с Оррисом поворачивалась неожиданной стороной, но радоваться грядущим успехам не стоило. Помимо трудностей с поисками предсказуемо вылезла проблема нехватки людей. В тайной службе попросту не было столько специалистов, способных справиться с этим поручением императора-мага, и Чиро Кунише пришлось снимать подчиненных с других направлений деятельности службы. Очевидно в ущерб общей эффективности!

Не обошли стороной противостояние с храмовниками и подчиненные Мигуля Шесть Струн и Гарука. Но если люди менестреля и главного пропагандиста никаких особенных хлопот не приносили – все, чего они хотели, это фарлонги, келаты и гильты, – то последователи верховного жреца пугали своим энтузиазмом. Им было мало участия в сборе сведений о культовых сооружениях верующих в Двуликого, они жаждали священной войны. Войны, в которой сгорят еретические храмы и сгинут с лица земли ересиархи.

Неудивительно, что К'ирсан рубил на корню все поползновения в этом направлении, грозя карами Гаруку за любые столкновения на почве веры... И одновременно не скупился на поддержку миссионерской деятельности, ставшей традиционной для подопечных верховного жреца культа Владыки. Рано или поздно новая религия станет доминировать в империи, и К'ирсан всем сердцем желал, чтобы это произошло без кровавой резни инакомыслящих...

За заботами Кайфат не заметил, как наступил день проведения церемонии Воссоединения – и ближний круг императора, и члены

делегации Восточного Кайена единогласно решили остановиться именно на таком названии. И пусть сейчас не разделенный еще в седой древности Кайен восставал из пепла, а формировалось новое государство, все же за громким словом скрывался всем понятный смысл. Соединялись две части некогда единого целого, а то, что это целое сильно выходит за пределы старых границ, дело десятое.

Место проведения церемонии тоже выбрали со смыслом. Им стал небольшой город Ким, расположенный неподалеку от самой южной точки Стеклойной пустыни и по странному совпадению находящийся примерно посередине между двумя Кайенами. Этакая подчеркнутая демонстрация равенства сторон – не соответствующая реальности, но весьма полезная в плане политики. Была, правда, идея организовать все на севере, в землях, уже успевших немного оправиться от войны, но близость к границе с Пятью королевствами поставила на ней крест.

А еще Ким, как оказалось, не требовал серьезных вложений в подготовку церемонии. Едва ли не с Эпохи Войн там сохранился вполне приличный амфитеатр, способный вместить не только основных участников мероприятия, но и несколько сотен почетных гостей. Дом же городского головы и поместья местных дворян вполне подходили для проживания самых именитых – императора, его соратников, самых влиятельных магов, торговцев и цеховых старшин.

На взгляд К'ирсана, церемония Воссоединения не должна была стать чем-то затянутым, чрезмерно пафосным и утомительным. Сначала торжественная речь главы делегации Восточного Кайена, предлагающего убрать границы между двумя странами, затем ответное выступление Кайфата и торжественное подписание документов. Все, на этом официальная церемония заканчивается и плавно переходит в празднество.

Но не обошлось без сложностей, причем со стороны торгашей с востока. Ураган интриг вокруг вхождения страны в состав империи заставил тамошних буквоедов стряхнуть пыль со сборников законов и кодексов времен единого Кайена. И выудить на белый свет странный закон, требующий от каждого правителя государства пройти через ритуал обручения с землей. Не магически выверенную процедуру вроде той, что уже проходил Кайфат ради борьбы с засухой – с формулами, точечными вливаниями Силы и призывами духов, – а нечто иное, не требующее от участников ни капли энергии. Что-то вроде построенной на суевериях театральной постановки – бессмысленной в колдовском смысле, но важной с точки зрения закона...

Ритуал обручения с землей назначили на раннее утро, до произнесения

речей и подписания документов, словно подчеркивая, что именно это и есть самое главное во всем Воссоединении. Едва рассвет разогнал ночную тьму, К'ирсан спустился в заранее подготовленный сухой «колодец». Его размеры были строго прописаны в законе: восемь сажень диаметром и две сажени глубиной, стенки укреплены мореным дубом, дно – рыхлая земля. Из одежды на императоре-маге были лишь сшитые из грубой холстины штаны и рубаха с длинными рукавами. Ни оружия, ни артефактов или амулетов, ни каких-либо украшений не допускалось.

Как только Кайфат оказался на дне огромного «колодца», он тотчас проследовал в самый его центр и лег на живот, расставив ноги и руки, словно пытаясь обнять землю под собой. На этом его роль заканчивалась. Далее от него требовалось лишь лежать, ожидая, пока истекут положенные по ритуалу четыре часа, и по возможности не шевелиться.

Основная работа ложилась на его помощников. Пока К'ирсан бездельничал, именно Терн, Храбр, Канд и Мокс – как самые близкие и самые крепкие соратники императора, – и совершали все положенные по ритуалу действия. Сначала впряглись в специально выкованный плуг и опахали им, иначе не скажешь, горловину «колодца». Затем разделили борозду на четыре отрезка и, сориентировавшись по сторонам света, принялись складывать в нее заранее подготовленные материалы, так или иначе связанные с каждой из входящих в Империю Сардуор провинций. Части бывших Зарока с Саурмой были представлены веточками омелы, пучком перьев и двумя горстями глинистой земли. Харну соответствовали семена лекарственных трав, кусок гранита и еще одна горсть земли. Западный Кайен оказался связан с морской водой, береговой галькой и щепотью крупной соли, а Восточный добавил к списку еще и виал с кровью почти двух десятков членов старых аристократических родов, правящих страной.

Все это отправилось в борозду. И едва последний сверток занял полагающееся ему место, как четверка соратников опять взялась за плуг. И следом за первой полосой вывернутой земли прочертили вокруг «колодца» еще три. После чего бросили свой инструмент и заняли сориентированные по сторонам света позиции за пределами последней борозды.

Впрочем, ничего этого К'ирсан не видел, сосредоточившись на возникшем в теле ощущении. Никакой магии, никаких Сил или Стихий, но с каждым проведенным в «колодце» мигот в сердце Кайфата росло чувство, словно сквозь него проносится стылый ветер. Вымораживающий нутро и изгоняющий все внешнее и наносное.

Все это было настолько мощно и необычно, что К'ирсан далеко не

сразу осознал свою неспособность шевельнуть и пальцем. Неизвестно как запущенный ритуал – а в том, что все происходящее именно часть ритуала, Кайфат не сомневался – напрочь лишил его подвижности, изрядно притом напугав.

А потом вдруг словно Тасс из-за туч выглянул. Незримые лучи пробежали по телу императора сверху донизу, принес с собой тепло, негу и... нежность. Возникло ощущение, что на Кайфата одобрительно смотрит кто-то бескрайне огромный, древний и беспомощный. Лишенный привычного разума, но словно бы все равно мыслящий и чувствующий.

Словами пережитое было не передать, как ни старайся. Ну нет ни в гральге, ни в торне таких понятий, что могут описать испытанные К'ирсаном чувства. Слишком редко люди сталкиваются с чем-то подобным, чтобы придумать подходящие к случаю фразы и термины.

Хотя Кайфат и не пытался, наслаждаясь переживаниями...

Так продолжалось все отведенное под ритуал время, пока внимание чего-то невообразимого не пропало столь же быстро, как появилось. И К'ирсан вновь получил возможность двигаться.

Он в два захода встал, немного постоял, бездумно покачиваясь на носках, и принялся медленно подниматься со дна «колодца» по специально оставленной для него лестнице. Уже наверху, на поверхности, вдруг понял, что окружающих зацепило точно так же, как и его самого. Всерьез. Причем не как раньше, когда все понимали рукотворный характер чудес, а по-настоящему. После чего никто из тех, кто присутствовал на ритуале, даже мысленно никогда не назовет К'ирсана самозванцем, диктатором или лжеимператором.

– Это все... – спросил К'ирсан у попавшегося ему на глаза главы делегации Восточного Кайена, неопределенно покрутив в воздухе пальцем, – как-то предполагалось с самого начала?

Торгаш, еще явно не отошедший от пережитого, замотал головой, отрицая саму мысль о наличии чьего-то злого умысла.

– Почему-то я так и думал, – пробормотал К'ирсан и не оглядываясь направился в сторону городских окраин, где участников церемонии ждал каменный амфитеатр и где все уже давно было готово к празднеству.

За императором потянулись и остальные. Образовалась процессия, во главе которой двигался К'ирсан Кайфат в компании с видными представителями делегации Восточного Кайена и ближайшими соратниками, группа охранников, а следом все прочие участники церемонии. Маршрут пролегал через центральные улицы Кима, так что в каждом окне, с каждой крыши и из каждой подворотни выглядывали



любопытные лица горожан. Всем хотелось увидеть императора, при жизни ставшего легендарным, а потому, несмотря на все усилия внешнего кольца охраны, оградить К'ирсана от назойливого внимания потенциальных ассасинов у них не получалось.

«Говорят, что истинные тираны никогда не погибают от рук убийц. Клинок, удавка, яд – все это удел слабых правителей, деспоты умирают в своих постелях, – внезапно подумалось К'ирсану. – Интересно, а кто в этом смысле я?»

Странная мысль заставила вздрогнуть и более внимательно прислушаться к себе. Выбитый из колеи ритуалом Кайфат вдруг понял, что внутри него пускает кровавые всполохи чутье на опасность. И это было явно не беспокойство из-за высокого риска встретить среди горожан убийцу – воина разгромленной харнской армии, какого-нибудь обиженного его властью дворянина или наймита врагов рангом повыше. Нет, приближалась какая-то иная, но отнюдь не вымышленная угроза... И вместо императора К'ирсана Кайфата появился прошедший сотни сражений воин и маг. В ауру хлынула энергия, одно за другим начали занимать отведенные им места подвешенные заклятия.

Глядя на Владыку, забеспокоились и Канд с Моксом. Так же скрытно, как и Кайфат, они принялись готовиться к нападению: связывались через амулеты с подчиненными, формировали заготовки защитных плетений. По знаку К'ирсана остальную охрану предупреждать не стали – те и так сохраняли повышенную бдительность. Да и Кайфата не оставляло ощущение, что приближающаяся опасность не из той категории, что может быть предотвращена силами простых вояк.

Однако время шло, и ничего не происходило. Никто не нападал, не швырялся чарами, не обрушивал на голову императора гнев Стихий и не натравливал демонов. Уже впереди показался вход в амфитеатр, а недруги так себя и не проявили.

Покушение случится на месте проведения праздника?

Кайфат собирался отдать приказ начальнику охраны о повторной проверке амфитеатра, как ощущение приближающейся опасности вдруг стало нестерпимым и... невидимый враг сделал свой ход.

Все началось со знака. Высоко в небе прямо над головой К'ирсана возник туманный круг, перечеркнутый вертикальной полосой. За считанные удары сердца все его линии приобрели неестественную четкость, а сам он начал испускать стремительно нарастающее давление. Мархуз знает что испытали в тот момент остальные, для Кайфата это проявилось в виде навалившейся на плечи незримой тяжести. Причем тяжесть эта постоянно

увеличивалась, тянула к земле и давила на внутренние органы, обещая в скором времени раздавить императора точно букашку. Знак ордена Памяти, казавшийся ранее не более чем примитивным рисунком, теперь воспринимался как колоссальных размеров гора. Сосредоточившая в себе достаточно мощи, чтобы сокрушить сколь угодно могущественного мага.

Какой сюрприз!

Вокруг что-то кричали люди, пытались сыпать приказами офицеры охраны, творили волшбу маги – К’ирсан краем сознания отметил, как над головой возникли несколько стихийных Щитов. Но все было бесполезно. Привлеченные орденом Памяти Силы были такого порядка, что простыми мерами с ними было не справиться. Потому как небеса корежила мощь не понятной и предсказуемой колдовской энергии, а вера сотен разумных, слитая воедино властью Света и Бездны.

Кайфат даже не стал подбирать подходящее защитное плетение, чутьем опытного практика понимая, что в обороне этот поединок не выиграть. Сознание как всегда погрузилось в Сат’тор, многократно выросла скорость мышления и способность манипулировать потоками Силы. И К’ирсан принялся создавать противника для материализованного в небе символа враждебной ему Стихии.

В качестве основы взял структуру того же двойника. Добавил где нужно необходимые цепочки рун, увеличил пропускные каналы и, наконец, изменил облик своего создания на рыцаря в сияющих доспехах и с прямым двуручным мечом в латных рукавицах. Единственное, не стал тратить время на управляющие элементы, напрямую соединив рыцаря астральным каналом с двойником. Такая задача вполне по плечу сотворенному духу, так что Кайфат мог сосредоточиться на накачке Силой главного оружия нового воина – чар Разрыва, которым был придан вид честного клинка.

Рыцарь появился в небе столь же внезапно, как и перечеркнутый круг. Получился он действительно удачным, внушающим уважение и оставляющим ощущение достоинства и какой-то... праведности. Да чего там, он даже свет испускал, словно какой-нибудь благородный обитатель высших планов. Ну и в качестве финального штриха на груди и спине воина полыхал зеленым знак в виде ока с двумя завитушками – символ Владыки.

Рисунок К’ирсан добавил в последний момент. Потому как противник использовал не классические заклинания, а знаки и символы, за которыми стоял глубочайший смысл, противопоставлять им стоило уже свои собственные символы и свои смыслы...

Однажды К’ирсан уже оказывался в ситуации, когда в небе

отпечатывались отголоски его сражения с врагом. Во время призыва Рошага в Козьих горах из-за особенностей использованных чар у их драки появились тогда тысячи свидетелей. Сейчас ситуация была иная. Энергетические конструкторы К'ирсана и ордена Памяти были не отражением, а активными участниками битвы. И для Кайфата подобный подход к сражению был несколько необычен.

Тем временем рыцарь отсалютовал символу ордена Памяти мечом, сделал шаг и с размаху опустил клинок на могущественный знак. Грохнуло так, что заложило уши, а кого-то из самых нестойких и вовсе швырнуло на землю. По воздуху от места столкновения во все стороны пробежала волна в виде расходящегося дымного кольца, однако это стало единственным зримым проявлением столкновения двух сил. Сам знак уцелел и все так же давил на Кайфата своей мощью.

Но и рыцарь не собирался ограничиваться единственным ударом. За первым ударом клинка последовал второй, третий... Гром гремел уже не переставая, небо исчертили десятки колец, а некогда сияющий светом меч теперь полыхал изумрудным пламенем Древней магии и любого другого противника уже давно бы обратил в пепел. Но символ ордена Памяти все так же держался. Больше не набирал мощи, но и не терял ее. Сил К'ирсана для поединка подобного рода явно не хватало...

Как вдруг Кайфат ощутил, что в управляемых им ручейках энергии появилось что-то новое. Непокорное, строптивое и... могучее. И это новое вливалось в рыцаря все более и более плотным потоком, поднимая его мощь на совершенно иной уровень. Кайфату понадобилась доля мгновения, чтобы понять, что энергия поступает через связь с двойником. После инцидента со сферой, когда двухголовая змея ворвалась в призрачное тело рукотворного помощника К'ирсана, магические узы между творением и его создателем заметно окрепли. И теперь принесли свою пользу: впервые на памяти императора-мага не он подпитывал Силой двойника, а двойник стал для него источником энергии. Не использовать такой шанс было глупо, и К'ирсан не раздумывая перенаправил всю эту дополнительную Силу все в тот же меч.

И следующий взмах клинка принес уже совсем другой результат.

С оглушающим треском знак перечеркнутого круга был рассечен надвое, и вся содержащаяся в нем мощь трансформировалась в гигантскую молнию, которая ударила куда-то за амфитеатр. Огненная вспышка в месте попадания разряда полыхнула на полнеба. Пропала удушающая тяжесть, знак ордена Памяти на глазах превратился в туманные следы в небе, и наконец перестало панически вопить чутье на опасность.

Осознав, что все закончилось, Кайфат развеял рыцаря, заставив его эффектно раствориться в воздухе.

– Отправьте кого-нибудь в место удара. Хочу знать, что это за умелец такой выискался, раз не побоялся против главного жупела Сардуора выступить, – приказал он, ни к кому конкретно не обращаясь.

И словно все только и ждали этих слов, вокруг зашевелились впавшие было в ступор люди. На тех, кто находился поодаль, атака подействовала не столь сильно – все же в фокусе удара был именно К’ирсан, – но и ее отголосков хватило, чтобы появились пострадавшие. Немного, не больше пары десятков, но и они нуждались в помощи. Поэтому К’ирсан быстро разогнал окруживших его охранников и, поманив за собой Мокса с Кандом, направился к ближайшей группе раненых. На пути попался глава делегации Восточного Кайена, где-то ухитрившийся заработать кровоточащую царапину через все лицо. Кайфат, не сбавляя шага, одним взмахом ладони затянул ему рану, и, кажется, это стало последней каплей, доконавшей высокопоставленного гостя. Сначала вдруг заработавший древний ритуал, затем покушение и бой с противником столь подавляющей силы, и вот наконец это. Переживший сложнейший поединок император-маг вместо отдыха лечит раненых, точно простой целитель.

– Владыка! – неожиданно сказал посланник Восточного Кайена с почтением в голосе.

И впервые за все время общения с императором Сардуора расчетливый торговец был по-настоящему искренен...

К’ирсан успел подлатать двоих пострадавших, когда к нему подбежал запыхавшийся телохранитель-ханец. Во исполнение приказа императора воин лично сбегал к амфитеатру и теперь спешил доложить об увиденном. С его слов, в месте падения молнии находилось около сотни мертвецов в ритуальных одеяниях культа Орриса. Причем, судя по характерным знакам, там были храмовники со всего Сардуора. Из Харна, обоих Кайенов, бывшего Зарока, Саурмы и даже Заурама и Загорья. Они словно старались доказать, что К’ирсан Кайфат стал врагом не только для священников в своей стране, но и далеко за ее пределами.

– Вот, значит, как? Что ж, так тому и быть. Тогда и мы осторожничать больше не будем. – К’ирсан хищно осклабился и поманил прислушивающегося к докладу ханьца Канда. – Чтобы время зря не терять, доставай бумагу и записывай... Императорский указ! За падение во Тьму, предательство дела Света и преступления против короны на землях Империи Сардуор запрещаются любые секты или культы Двумликого Орриса и жен его Кали с Альме! Все жрецы отныне объявляются вне

закона, а им сочувствующие – злостными пособниками. И да будет так  
отныне и во веки веков!

## Глава 3

У Олега давненько не было такого состояния, когда практически все вызывало у него отторжение. Он мог побыть с семьей, поработать в лаборатории или размять кости на тренировочном полигоне, насладиться чтением новой книги или просто прогуляться по ближайшему парку, но маг предпочитал сидеть в одиночестве в кабинете, медленно цедить полынную настойку и предаваться невеселым раздумьям о своем будущем.

А грустить ему и вправду было о чем. Потому как слишком мучительно и больно осознавать, что ты с вершины политического пьедестала, которого только может достичь чародей его уровня, рухнул едва ли не на самое дно. Ему уже приходилось бывать в шкуре безродного чужеземца, студента, преследуемого беглеца, заключенного, аристократа, личного поверенного Магистра Наказующих и... и вот теперь он снова непонятно кто. Хотя нет, тогда бы у него была еще какая-то надежда. Сейчас же он – человек, который не оправдал возложенного на него высочайшего доверия. Подвел в трудный час своего командира и покровителя, оставив того в ловушке могущественного врага.

– Проклятье, да в чем я виноват-то?! Нашел, влез в драку, почти победил... – прорычал Олег в пустоту комнаты, зло щуря глаза. – Кто знал, что там будут настолько сильные охранники?!

Ему в память врезались все подробности того сражения, когда он оказался в одиночку против пятерых магов. И ведь не сдался, не отступил, не убежал от драки. Честно принял бой и троих из пяти надолго уложил на койку лечебницы. Вот только оставшиеся двое оказались ему не по зубам. Они выиграли не только дуэль чар, но и уничтожили Камышового кота Олега. Да и с ним самим особо тоже не церемонились, вырубив ударом по голове... Ну да кто такие подробности теперь вспомнит.

И главное, ведь никто Олегу ничего не высказывал, не обвинял и даже не угрожал. Теперь его просто игнорировали, словно в глазах Бримса маг третьего ранга Олег Чимир попросту перестал существовать. Как не оправдавший высокое доверие и не протянувший руку помощи тогда, когда это особенно требовалось высокому покровителю.

Такое не прощается. И плевать, что так просто сложились обстоятельства – доставшиеся Олегу противники оказались слишком сильны, – главное, что Бримс ждал от него поддержки, и он ее не получил. Все остальное лишь пустые оправдания.

Быть может, с начавшейся опалой Олег как-то смирился, если бы мог опереться на поддержку кого-то из своего круга. Однако Айрунг – его единственный друг – опять куда-то пропал. Не появлялся в своем кабинете в главном штабе Наказующих, не писал, игнорировал вызовы на переговорный амулет и даже словно бы скрывался от общих знакомых. С чем связано подобное поведение Олег не знал, но подозревал участие приятеля в чем-то важном. Доказательством тому было царящее среди старших Наказующих – и особенно среди Безликих – настроение. Сильнейшие маги Нолда из числа давних сторонников Бримса словно бы к чему-то готовились и чего-то ждали. И дело вовсе не в скорой дате принесения бывшим Магистром Наказующих клятвы Архимага! Нет, за пеленой секретности скрывалось нечто иное. Гораздо более грандиозное, чем банальная смена правителя в островной республике...

Мысли о смене власти в Нолде заставили вспомнить о причине случившихся изменений. Как ни парадоксально, однако не конфликт между льером Бримсом и льером Виттором, переросший в полноценный смертельный поединок, изменил расклад сил в стране. Не восставший против Архимага Магистр убил Виттора, а чужак. Чужак, заявившийся во владения Истинных магов и принявший здесь хозяйничать, как у себя дома.

Виттор погиб от руки К'ирсана Кайфата, правителя Империи Сардуор, и Олег до сих пор не мог смириться с этой мыслью. Как, мархуз побери, как это могло случиться? Как это допустили? В то, что Бримс приложил здесь руку, он не сомневался, но и в союз между Высшим магом Нолда и адептом Сил Запрета тоже не верил. Бывший Магистр слишком умен, чтобы настолько довериться этому выкидышу Гуур'о'деми, способному ради выгоды на любую подлость. Разве не К'ирсан Кайфат призвал Рошага в Козьи горы, разве не он развязал на Сардуоре кровавую войну, обратившую в хаос весь центр континента, разве не этот Враг всего того, что так ценил в новом мире Олег – законов и принципов цивилизации Истинных магов, – обрушил и без того дышащую на ладан систему международных договоров и взаимных обязательств?! Он, и только он. В центре всего этого безумия, его источник и причина – именно соплеменник Олега. И оттого ненависть Чимира к нему возросла еще больше.

Олег, правда, отдавал себе отчет в том, что его неприязнь к К'ирсану имеет привкус зависти – слишком Кайфат силен и влиятелен, чтобы это можно было игнорировать, – но гнал такие мысли прочь. Считать себя адептом Добра, а Кайфата – исчадием Зла, было гораздо приятнее. Еще бы убедить остальных разделить с ним эту точку зрения...

– Интересно, теперь-то Бримс отправит к убийце своего предшественника пару звезд Безликих или снова будет повторять про «вынужденного союзника на Сардуоре»? – злорадно сказал Олег в пустоту кабинета. – Вот только отказ от мести за предшественника новому Архимагу не простит даже самый лояльный к нему Совет. Сегодня голова убийцы Виттора – это цена пропуска во власть... – Внезапно Чимир помрачнел и вперил взгляд в небо за окном. – Если только Бримс не сможет убедить Мастеров в чрезвычайной важности того самого таинственного дела...

Проклятье! Неужели хфургов ублюдок снова выкрутится?!

Настроение окончательно испортилось. Раздосадованный и злой Олег резко поднялся из-за стола и быстрым шагом покинул кабинет. Миновал коридор, колонный зал с двумя белоснежными лестницами и по очередному коридору прошел в жилое крыло усадьбы. Именно здесь располагалась их с женой спальня и детская, где под присмотром двух нянек обретался Туран – их с Аливией сын. И именно сюда торопился Олег, давно уже заметивший, что он по-настоящему спокоен, только когда держит на руках своего ребенка.

Туран не спал – из-за двери доносился его залиvistый смех. Няньки играли с малышом во что-то вроде прятков, чем привели его в прекрасное расположение духа. Олег даже немного приревновал сына к этим женщинам, которые проводят с ребенком гораздо больше времени, чем отец или мать. Но быстро подавил неприятно чувство и без стука вошел в комнату... чтобы спустя миг поймать в раскрытые объятия верещавшего от счастья Турана. И под этим задорным напором сжавшие сердце тиски действительно начали ослабевать...

С сыном Олег провозился почти час. Мог бы и дольше, но мальчик плохо переносил близость к магу уровня Чимира. Кровь иного мира, текущая в жилах отца, помноженная на его личную мощь и усиленная наследием древнего магического рода матери, породила настоящий талант. Талант, способный уже в столь юном возрасте взывать к Стихиям. Пока это была только Земля, но чем мархуз не шутит? Главное, не нарушить то равновесие, в котором находился сейчас неокрепший Дар. Сегодня слабый и подверженный воздействию даже ауры отца, а спустя годы обещающий поставить Турана вровень с сильнейшими магами Нолда.

Олег не хотел заглядывать настолько далеко, но... но если судьба не будет к малышу жестока, лет через сорок – пятьдесят ему вполне будет по силам побороться за регалии Архимага. То, чего вряд ли когда достигнет отец – Олег не питал насчет своих способностей никаких иллюзий, –



станет по плечу сыну. Чимир многое бы отдал, чтобы увидеть лицо Бримса, когда Туран бросит ему вызов! Надо лишь правильно развить заложенный в мальчишке потенциал и... оградить от происков врагов.

В памяти всплыло воспоминание о ритуале Познания, который Олег провел над Тураном. Как плачущий малыш, едва оказавшись внутри пентаграммы, вдруг успокоился и начал улыбаться. Как одна за другой зажигались свечи – символы Стихий. И как отвечающая за Землю свеча вдруг вспыхнула ярчайшим желтым пламенем и вмиг сгорела дотла.

И это сейчас, в столь юном возрасте, а что будет через десять лет, через двенадцать?!

Чувствуя, как его распирает гордость, Олег положил задремавшего сына в кроватку и, грозно кивнув нянькам, покинул детскую. Когда-нибудь его сын хорошенько встряхнет этот мир, но пока он юн и слаб, встречать врагов будет отец. И к этому дню стоит подготовиться!

С таким настроением Олег и направился в библиотеку рода Чимир. Недавнее поражение вынудило в очередной раз пересмотреть представления о собственном могуществе. Реальность показала, что ему не стоило так сосредотачиваться на магии Стихий. Освоение и Земли и Огня требовало многих лет практики. Олег же нуждался в силе сейчас, сегодня, а лучше вчера. И желаемое законным путем ему было никак не обрести. Но кто сказал, что в колдовстве Искусстве можно бродить только по разрешенным и огороженным со всех сторон тропинкам?

Чимир вспомнил про магию Запрета. Если раньше изучать ее ему мешала привитая в Академии Общей Магии законопослушность, то теперь подобные глупости его больше не беспокоили. Сила решала все, и чем больше силы, тем проще шагать по дорогам жизни.

Книги, которые его интересовали, находились в тайной секции библиотеки – и Олег даже не хотел вспоминать, через что ему пришлось пройти, чтобы получить к ней доступ у братьев Аливии. Главное, что ключ от потайной комнаты в его руках, и он может посещать ее всякий раз, когда ему вздумается... Одна беда, по интересующей Олега теме книг в сокровищнице знаний рода Чимир оказалось немного. Магия Крови, демонология, проклятия – выбирай что хочешь. Однако Олега интересовала лишь Сила Света – слишком уж впечатлили его способности Архимага, который именно с ее помощью смог сравняться в могуществе с самим Бримсом. И молодой Повелитель Земли и Огня не собирался проходить мимо столь мощного оружия... Вот только именно магия Света оказалась в числе тем, что мало интересовали древних магов рода. Четыре не самых толстых книги, две брошюры, три свитка – вот и все источники знаний по

Первостихии. Впору было впасть в уныние! Да только тайная библиотека была не единственным окном Олега в мир этого Запретного искусства. Посредничество в переговорах с М'Леур – тогда еще никто даже представить не мог, чем все обернется, – принесло ему неожиданный бонус. Когда стало понятно, что Бримс пошлет-таки в Талак эскадру пузырей, Минош в награду отправил Чимиру посылку почти с двумя десятками магических свитков. И большинство из них касалось именно магии Света.

Подарок тогда заметно испугал Олега. Мало того что Бримс может расценить это как взятку, так еще и полученные записи касаются Запретных знаний!! Но прошло время, и вот он уже ночами корпит над строчками замысловатой вязи эльфийского языка, а по утрам, когда семейный полигон пустует, упражняется в простейших заклинаниях Света. Свеча, Кисть, Лезвие, Сило, Зеркало – для кого-то эти чары могли показаться чересчур примитивными, недостойными мага третьего ранга, но не для Олега. Он уже успел понять важность основ в изучении силы Земли и Огня, а потому и освоение Света предпочел начать с изучения базовых плетений. Через простое к сложному – вот выбор истинного Мастера. И он планировал следовать ему всегда.

Губы шепнули короткое слово-ключ, и на указательном пальце холодным пламенем вспыхнул огонек Свечи. Следующее слово – и такие огни зажигаются на оставшихся четырех пальцах. Теперь заклинание подлиннее – и Свечи сливаются в единое целое, захватывая всю ладонь. Базовые плетения соединились в нечто более сложное – в Перчатки Чистильщика. И теперь, если у Олега будет такое желание, ему вполне по силам разбить рукой в «перчатке» слабенький Щит Тьмы. Вроде ерунда, но огненные заклинания потребовали бы на то же самое в полтора раза больше энергии!

Еще раз любовавшись Перчаткой, Олег со вздохом развеял заклинание, после чего со стилем в руке склонился над блокнотом. Исследовательский пыл Чимира был настолько силен, что он даже вел записи, в которых фиксировал все свои успехи и неудачи.

Внезапно его сосредоточенность была нарушена вибрацией связного амулета. Это был дворецкий, который настоятельно просил «молодого льера» спуститься вниз и разобраться с каким-то мальчишкой, желающим увидеть «Истинного мага Олега».

Чародея так и подмывало послать незваного гостя куда подальше, но любопытство пересилило. Никаких пацанов среди его знакомых, тем более способных заявиться к нему в поместье, не было. Так что под личиной

юнца мог скрываться кто угодно. И заинтригованный Олег спустился в гостиную, на всякий случай захватив с собой приобретенный на днях боевой жезл...

Мальчишка ждал хозяина дома около участка стены между двумя фальшивыми колоннами, ради красоты увешанного клинковым оружием и элементами боевых лат. Заложив руки за спину и покачиваясь на носках, он с видом знатока изучал образцы оружия, то и дело с явным неодобрением качая головой.

Олег придирчиво окинул пацана взглядом. Юный, но уже и не ребенок – в возрасте женщин и подростков Чимир совершенно не ориентировался. Помятая, но явно дорогая одежда, на поясе короткий изогнутый меч в невзрачных ножнах и с потертой рукоятью, на шее, поверх камзола, какой-то защитный амулет из тех, что доступны для покупки в странах – членах Объединенного Протектората, – это говорило если не о богатстве, то о достатке. На «сиротку», с чего-то решившего поклянчить денег у «богатого» Истинного мага, он совершенно не походил. Тогда зачем он здесь?

– Парень, ты кто такой? – громко спросил Олег, переступив порог комнаты, и немного вальяжно сел в ближайшее кресло.

Юный гость стремительно обернулся к Чимиру, поразив какой-то завершенностью и текучестью движения.

– Льер Олег? – ответил он вопросом на вопрос.

Окинул мага странным взглядом, после чего, словно спохватившись, принял предписанную этикетом позу и представился:

– Меня зовут Селерей Регнар. – Помедлил, ожидая реакцию, но так ее и не дождался. – И я рад, что наконец смог...

– Селерей, давай начистоту, – прервал его Олег. – Согласен, твое имя я где-то уже слышал, но тебя самого знать не знаю и... положи руку на сердце... знать не хочу. Так что либо сразу переходи к делу, либо проваливай отсюда!

Олег ожидал от мальчика любой реакции на свои слова – испуга, раздражения, обиды, но никак не мелькнувшей в глазах убийственной злости. Той самой злости, что присуща не подростку, а опытному, не раз убивавшему врагов воину. Впрочем, угрожающая эмоция пропала столь же быстро, сколь и появилась. И Чимир решил, что ему показалось.

– Я... сын Лакристы Регнар, возможно вам более известной под именем Настя, – глухо сказал юный гость.

Олег вздрогнул. Уж чего-чего, а такого он точно не ожидал. Да и кто ожидает, что спустя много-много лет после расставания с девушкой к вам

вдруг заявится в гости ее сын?

– И... чего дальше? – подозрительно спросил Олег.

– Дальше? – На лице мальчика зазмеилась недобрая улыбка. – Хочу вот рассказать вам, что моя мать погибла от рук наемных убийц!

– Сочувствую, – машинально кивнул маг, а затем вдруг спохватился: – Убийц?! погоди, насколько я помню последние новости, она... то есть вы с ней... были как-то связаны с Даргом, сыном Сохога... И это значит, что просто так до вас не добаться!

От мальчика снова полыхнуло злостью.

– Все так думали, однако все же до нее добрались. И закололи прямо во дворце, – с непонятым вызовом сказал он.

Олег тяжело вздохнул и взъерошил волосы.

– Ладно, понял... Селерей или как там тебя, – кивнул он. – А я тут при чем? У тебя вроде отец есть. И пусть твоя мать, насколько понимаю, с ним много лет не общалась, такие новости надо сообщать не бывшим возлюбленным жертвы, а кровным родственникам...

Теперь пришла очередь Селерея перебивать собеседника.

– У меня нет отца. Нет и никогда не было! – отчеканил он, после чего достал из правого кармана камзола медальон на цепочке и бросил Олегу. – Зато есть эта вещь! Вещь, которую я забрал из рук матери. И которую считаю своим долгом вручить вам!

Олег поймал драгоценную безделушку и торопливо щелкнул тугой застежкой. Медальон раскрылся, и Чимир, к своему потрясению, увидел две лаковые миниатюры, изображающие молодую Настю и... его самого.

Какого мархуза?! Откуда такое могло вообще взяться?! До прибытия на Торн у Насти ее не было, а к тому моменту, как у Насти появились деньги для заказа подобных украшений, они уже расстались. Медальону просто неоткуда взяться, однако вот он, в руке Олега.

– Понятия не имею, откуда эта вещь появилась и какой в ней смысл, но... ладно, чего дальше? – спросил Олег, мысленно порадовавшись, что супруги нет в зале.

– Мне нужна помощь! – сверкнул вымученной улыбкой Селерей. – Королю Даргу без матери я не нужен, настоящего отца сам видеть не хочу, так что единственным неравнодушным человеком, к которому могу обратиться за поддержкой, остается Истинный маг Олег.

– О как... – вырвалось у Олега, и он от удивления аж замотал головой. – Сам придумал или научил кто?

– Мама перед смертью попросила так сделать, – сухо ответил Селерей, но что-то в его облике мешало безоговорочно поверить в сказанное. – Да и

не связывает меня больше ничего с Объединенными королевствами, чтобы оставаться там хотя бы одно лишнее мгновение...

– И поэтому ты решил, что, раз на Сардуоре тебе делать нечего, можно отправляться на поиски бывшего парня твоей мамы?!

– Да, – пожал плечами мальчик. – Тем более что найти вас не было проблемой. – Затем вдруг уже иным тоном добавил: – Вот только на Сардуоре мне как раз есть что делать... Я уже сказал, что мать убили наймиты самозваного императора?

– К'ирсана Кайфата?! – воскликнул Олег. – Зачем она ему сдалась-то?!

– Не знаю, быть может, хотел через нее как-то задеть господина Дарга... Хотя мне все равно! – мрачно махнул рукой Селерей. – Дарг все знал, однако мстить за маму не захотел. – Мальчик скорчил рожу и продолжил: – Ведь это «сильно повредит государству и без того ослабленному войной»!

– А ты, получается, хочешь отомстить?

– Да! И рано или поздно это сделаю! – огрызнулся Селерей. – Пока же хочу простой поддержки... и единственный, на кого я могу в этом положиться, – соплеменник мамы!

Мальчик больше не пытался давить на канувшие в прошлое отношения между матерью и хозяином дома и теперь напирал на их общее происхождение. Но и этого ему показалось мало, немного театрально понизив голос, он вдруг заговорил о вещах более прозаических:

– Если же вы забыли, где ваши корни... что ж, я хоть и юн, но законы этого мира понять успел. У всего есть цена, и я готов заплатить за поддержку.

Странный медальон и не менее странный его владелец, смерть Насти и обвинение в ее гибели агентов К'ирсана Кайфата, какая-то неуместная, на взгляд Олега, просьба о помощи – свалившиеся на Чимира новости ввергли его в ступор. Когда все происходящее начинает казаться глупой фантасмагорией, разбираться в которой нет ни сил, ни желания. Однако обещание заплатить настолько выбивалось за рамки ожиданий Олега, что он мгновенно пришел в себя.

– Заплатить? Мальчик, чем ты можешь заплатить? – выдал он, не скрывая раздражения. – Не надо повторять слова взрослых, не понимая их смысла...

Но Селерей не дал Олегу договорить.

– Я могу рассказать о рощах меллорнов, заложенных Светлыми эльфами в Пяти королевствах, о подготовке проповедников Общества искателей Света, о ситуации с повстанцами на востоке и об известных мне

переговорах с людьми К'ирсана Кайфата. Это достаточно для того, чтобы Олег Чимир вспомнил, что он не был рожден в этом мире и у него есть нуждающиеся в поддержке сородичи? – спросил мальчик, кривя губы.

И Олег тотчас понял, что больше не может воспринимать Селерея как неприятного гостя из полустертого временем прошлого. От которого можно отмахнуться и забыть, сунув на дорогу кошелек с полусотней фарлонгов или... или просто прогнав за пределы поместья. Нет, если он действительно знает о чем говорит, то и относиться к нему как к безродному попрошайке уже нельзя. Хотя бы потому, что любая из обещанных новостей достаточно ценна, чтобы уже Олег мог с ее помощью вернуть себе если не расположение, то хотя бы внимание льера Бримса. А это дорогого стоит.

– А вот это уже другой разговор, юноша, – растянул губы в фальшивой улыбке Олег и показал на кресло рядом с собой. – Присаживайся, кажется, наша беседа обещает быть долгой...

То, что Селерей на его слова неприязненно дернул уголком рта, Олег старательно проигнорировал.

\* \* \*

Площадь Четырех обелисков на северо-западе Талака редко бывала многолюдной. Здесь не любили прогуливаться влюбленные парочки, сюда не заглядывали празднующие зеваки, не устраивали праздничных шествий, ярмарок и карнавалов. Ее и убирали-то лишь раз в год, непосредственно перед Днем Памяти, когда в столицу прибывали гости из «союзных» государств. В этот день у монументов собирались многие – читали пафосные речи, клялись в вечной дружбе и жгли благовония в честь четырех генералов, «убедивших» погрязший в заблуждениях Тлантос признать авторитет Объединенного Протектората и присоединиться к исполнению Закона о магии Запрета. Однако «праздник» заканчивался, чужаки уезжали, и площадь Позора – а именно так ее называли в народе – снова приходила в запустение. Превращалась в обычный городской пустырь, до которого никому не было дела...

Только на этот раз Четыре обелиска напомнили о себе задолго до Дня Памяти. На глазах у случайно забредшего на площадь горожанина, решившего таким образом срезать путь до дома, между монументами внезапно возникла зона пространственных искажений, фонтанирующих энергиями Смерти. Языки серой хмари сначала выжгли всю зелень вокруг

аномалии, а затем вдруг «выстрелили» в сторону окаменевшего от ужаса бедолаги. И живой здоровый мужчина за считанные удары сердца превратился в кучку изъеденных магией костей и горстку праха. Смертоносные же «щупальца» втянулись в породивший их источник и пропали. Вместо них в воздухе возник серо-голубой овал пространственного перехода, из которого не вышел, нет!.. вывалился король Тлантоса.

Надо сказать, повелитель магов Тьмы и некромантов выглядел весьма удручающе. Какой-то иссохший, с впалыми щеками и черными кругами под глазами, истлевшая одежда расплзлась прямо у него на плечах – не государь, а иссорский странствующий дервиш. Впрочем, аура сильнейшего мага Тлантоса полыхала Силой, взгляд был тверд, а рука крепко сжимала Череп Некронда.

Покинувшему Тропы Мертвых Фердинанду хватило нескольких секунд, чтобы определиться с местом, где он оказался, выцепить останки своего несчастного подданного и принять нужное в данный момент решение. Одним взмахом Черепа он заставил кости погибшего взмыть в воздух, обернул в тонкую плоть из пыли и праха, а затем швырнул пробудившегося мертвяка в центр все еще не закрытого прохода на Тропу.

В ответ донесся разъяренный вопль, заставивший Фердинанда с удовлетворением хмыкнуть. Правда, на этом маг не остановился. Совершив жезлом несколько замысловатых пассов, он сначала призвал шесть призрачных духов и послал их за немертвым бойцом, а затем и вовсе направил артефакт на проход на план Смерти и ударил потоком бесформенной Силы. По его задумке это должно было если не добить варреков-охотников, преследовавших его на Тропах Мертвых аж от самого леса М'Ллеур, то хотя бы задержать их до той поры, пока дверь в иную реальность не закроется.

Увы, первым с Тропы попытался сойти самый зрелый и опытный из двух его противников. Способный как быстро расправиться с немертвыми бойцами, так и выдержать удар магией Черепа Некронда, благо сейчас мощь Великого артефакта заметно упала: слишком много энергии было потрачено на подъем армий нежити, призыв демонов, сражения с магами эльфов Ночи и последовавшее затем бегство по смертельно опасным дорожкам иной реальности, чтобы его Сила сохранилась на прежнем уровне.

И враги этим воспользовались.

Варрек – не менее потрепанный и истощенный, чем Фердинанд, – разметал миньонов короля Тлантоса, отбил атаку Силой, а затем прорвался

через проход в реальный мир. Едва же оказавшись на талакской мостовой, он принялся творить какую-то волшбу, воняющую разогретым металлом, сырой землей и почему-то свежей зеленью.

Тотчас пришло понимание, что король Тлантоса совершенно не желает знакомиться с магией Темного эльфа поближе. И он, подчиняясь неосознанному импульсу, вдруг создал из пыли под ногами варрека две костистые руки, вбухал в них прорву энергии и натравил на Длинноухого.

Эффект превзошел любые ожидания. Маг М'Ллеур то ли чересчур рассчитывал ударить первым и запоздал с обороной, то ли понадеялся на защиту амулетов, но до его тела добрались обе сотворенные конечности. Одна, правда, через секунду налетела на не успевший развернуться Огненный Щит и осыпалась пеплом, но другая сполна выполнила свою задачу. Ятаганы когтей рассекли горло варрека, точно нож лист бумаги, и отделили голову от туловища. Маг эльфов Ночи еще стоял, словно пытаясь осознать свою гибель, а летающая конечность уже растворилась в воздухе.

– Да!! – не сдержал эмоций Высший маг и, в четыре шага приблизившись к варреку, пинком опрокинул его на спину. – Сдох, нелюдь поганая!

Он уже занес над телом эльфа Череп, толком даже не понимая, что именно собирается сделать, как именно хочет отомстить, а в схлопывающемся проходе на Тропы Мертвых уже возник силуэт второго М'Ллеур. Выйти в реальный мир он не успевал, однако был вполне способен бросить заклятие. Что Длинноухий и сделал. Вокруг его вытянутой руки блеснул холодный свет, и в грудь Фердинанда вонзились четыре убийственно-холодных лезвия Когтей Стужи. Причем настолько быстро, что король даже среагировать не успел. А потом все четыре снаряда одновременно взорвались, превратив центр груди правителя Тлантоса в кровавую мешанину из плоти и костей.

Проход на Тропу начал закрываться, еще позволяя видеть происходящее за порогом, но уже не позволяя его переступить. На площади же Четырех обелисков остались лишь тело убитого М'Ллеур да замершая в неподвижности окровавленная фигура Фердинанда...

Кто-то посторонний мог посчитать мертвецом и короля Тлантоса, но это было бы ошибкой. Высших магов вообще сложно отправить в Серые Пределы, а уж столь могущественного адепта Тьмы и Смерти особенно. И в теле Повелителя Черепа Некронда до сих пор теплилась жизнь, несмотря на излохмаченные легкие, огромную кровопотерю и уничтоженное сердце. А могучий разум искал способы исцеления от ран.

Наконец рука, все так же сжимающая артефакт, дрогнула и медленно,



словно преодолевая гигантское сопротивление, указала на мертвого М'Ллеур. Не было ни заклинаний, ни сложных плетений – Череп просто стал проводником воли чародея, которая сначала точно ножом вскрыла грудь Темного эльфа, а затем с помощью летающей руки извлекла сердце Перворожденного на белый свет. И стало понятно, что оно до сих пор продолжает медленно биться, все еще сохраняя колоссальный запас жизненной силы.

На это Фердинанд и рассчитывал. Новое движение жезлом, и сердце М'Ллеур, укрытое энергетическим коконом, медленно погружается в месиво в центре груди короля. Дальше тоже просто, во всяком случае для мага уровня правителя Тлантоса, который мог не бояться отторжения нового органа. Всего-то и следовало, что присоединить сосуды к новому сердцу, зарастить разрывы, убрать заторы из сгустков крови и, наконец, заставить живой насос снова гнать кровь по жилам.

Фердинанд справился с задачей за пару минут, после чего пугающая рана на груди стала затягиваться у него на глазах. Жизненной силы варрека оказалось достаточно, чтобы исцелить даже столь ужасное повреждение.

– Хфургово семья!!! – простонал Фердинанд, попутно выкашливая из стремительно восстанавливающихся легких черную слизь. – Да за это я весь ваш род до последнего колена истреблю!!! На корм демонам отправлю!!

Теперь, когда опасность ухода за грань немного отступила, король уже мог себе позволить отпустить вожжи контроля и выплеснуть вовне накопившуюся злобу и боль. Хотя бы в форме площадной ругани.

Как же, его, такого великого и могучего чародея, короля, хозяина Черепа Некронда, генерала армии, победоносно шествующей по Горху, и вдруг загоняют точно какого-то дикого зверя, а затем и вовсе наносят тяжелейшую рану. Мало того, если подумать, то не закройся вход на Тропу Мертвых вовремя, и у варрека М'Ллеур были все шансы окончательно добить врага.

– Т-твари!!! – уже гораздо более уверенным голосом произнес униженный случившимся Фердинанд. Окинул себя взглядом и, убедившись, что выглядит сейчас совсем не по-королевски, повторил: – Твари Тьмой проклятые!

Сорвав с плеч остатки камзола, он медленно направился в сторону возвышающейся за домами Белой пирамиды. Правда, долго шагать ему не понадобилось. Уже через несколько минут на краю площади Четырех обелисков появился отряд городской стражи, поднятый по тревоге дозорными магами. И благодаря им дальнейший путь Фердинанд проделал

верхом и под охраной...

Однако во дворце король вновь активизировался. Вместо того чтобы попробовать отдохнуть, вернуть потраченные силы и здоровье, он кликнул своих помощников.

– Срочно готовьте Заклинательный покой для ритуала Восстановления! Череп исчерпал почти всю энергию, и я хочу совершить первое воззвание к Тьме до сегодняшней полуночи, – велел Фердинанд, показав изрядно потускневший Великий артефакт. – И не скупитесь на жертв. Демоны, маги, орки, длинноухие ублюдки – мне все равно, кто это будет. Я пушу под хх’рагис любого, кто придется по вкусу Черепу! Любого!

И только убедившись, что суть королевского приказа дошла до каждого и задержек с его исполнением не будет, Фердинанд позволил себе чуточку расслабиться. Едва не закончившееся успехом покушение изрядно его напугало, и он не желал оставаться без поддержки Черепа ни одной лишней минуты.

Однако подготовка ритуала подобного уровня была делом непростым и небыстрым, так что у правителя Тлантоса теперь появилось достаточно времени для отдыха. Чем он и собирался заняться, но прежде... прежде король хотел выяснить судьбу оставленного в джунглях войска.

Фердинанд поднялся в свой рабочий кабинет и уже оттуда, воспользовавшись поддержкой находящегося там связного артефакта, настроился на медальон Гржака. Последнее время он особо выделял этого мага, доставившего в столицу голову лица, и старался привлекать его ко всем мало-мальски важным делам. Вот и на этот раз Фердинанд взял Гржака для участия в кампании по захвату Источника магии М’Ллеур, даже не предполагая, чем все закончится.

Над связным артефактом возникло объемное изображение участка леса, через который мчался почти не разбирая дороги Гржак. А по его следам, с заметной задержкой, шли две ловчих команды М’Ллеур. Все было весьма наглядно и очевидно. Вопрос про судьбу войска, оставленного без командования в разгар сражения, явно перешел в разряд риторических. И единственная вещь, которая теперь интересовала Фердинанда, это убежит ли Гржак или попадет в лапы врагов.

Хотя... мархуз его знает, но он в таланты этого чародея верил.

Фердинанд мысленно пожелал Гржаку успехов и усыпил артефакт. Больше он ничем помочь попавшему в беду подданному не мог: тому предстояло выкручиваться из вороха бед самостоятельно. У правителя Тлантоса было полно и своих забот. Особенно тех, что касались Черепа Некронда и ритуала Восстановления. Удастся быстро вернуть мощь

Великого артефакта – и Фердинанд за все оплатит коварным М’Ллеур. Нет – и ярко вспыхнувшая звезда короля-завоевателя потеряет свой блеск.

Все зависело от Фердинанда, и он планировал выложиться по полной!

\* \* \*

Лечебница для особо важных персон под одним из пиков Орлиной гряды, прославившаяся на все подгорное царство своими целителями, хирургами и лучшим медицинским оборудованием из того, что можно купить у нолдских магов за фарлонги, в остальном почти не отличалась от любой другой гномьей больницы. Те же каменные лежаки, тот же светящийся мох на потолке и те же расписанные защитными рунами стены – все строго функционально, без ненужных украшательств и показной роскоши. И от уровня влияния пациентов отделка никак не зависела. В конце концов, красотой и комфортом можно насладиться и дома, в больнице гномы предпочитали лечиться.

Такую позицию разделяло большинство гномов. Но, к сожалению, бывают ситуации, когда в самых строгих правилах возникают исключения. Этот случай был из таких. Сухарт стал тем самым гномом, который возненавидел практичность своих сородичей и в какой-то момент начал мечтать о деревянной мебели и картинах с пасторальными пейзажами.

Впрочем, у него было оправдание. Сухарт лежал здесь с того самого дня, как его привезли в Орлиную гряду из разрушенного драконом-лицем Равеста, и почти не покидал палату. В таких условиях даже самый стойкий взорвется!

Хотя, может, он и зря искал причину раздражения в усталости от окружающей обстановки. В превратившемся в развалины дворце правителя Зелода – пусть он не слишком стыдится своих прижизненных деяний на наковальне Отца всех гномов – Сухарт потерял по локоть левую руку и заработал множественные повреждения позвоночника. Подгорные жители всегда отличались крепким телосложением и способностями к восстановлению, но на этот раз спящего в них потенциала для излечения было недостаточно. И даже лучшие медики Орлиных гор едва смогли ему помочь. Руку, конечно, не отрасли, но способность ходить и вообще двигаться вернули. Что уже не могло не радовать.

– Отродье Бездны! Чтоб твоя душа в горне Всеотца сгорела и ни клочка не осталось!!! – в который уже раз озлился Сухарт, вспомнив подробности атаки дворца Гелида I.

В его ушах до сих пор стояли вопли сошедших с ума от ужаса и злой магии людей, грохот приближающихся колдовских взрывов, свист и треск пущенных в ход мощнейших стихийных заклинаний... Но лучше всего запомнились стоны умирающих и хруст собственных костей, когда на него обрушились перекрытия уничтоженного дворца.

Раздери его мархуз, но Сухарт даже вышедшего из Бездны дракона толком не видел. Сверхъестественное облако, мечущаяся среди туч черная тень и летящие сверху заклинания – вот и все, что он может рассказать о самом пугающем жупеле Торна за последние несколько лет...

В очередной раз пришло понимание, что с хозяином Козьих гор определенно пора кончать! Тут у Сухарта с некоторых пор больше не было никаких сомнений. Однако и нежелание участвовать в этом благом деле у него тоже окрепло.

И за каким только хфургом Старейшины дали свое согласие на помощь Длинноухим?! Они дракона-лица этого хотя бы видели?!

Дверь в палату внезапно открылась и внутрь без стука вошел Старейшина Зигмунд. Чем-то жутко довольный и прижимающий к груди, точно самую большую драгоценность, длинную деревянную шкатулку.

– Приветствую доблестного генерала! – объявил он, бесцеремонно плюхаясь на стул подле лежанки Сухарта. – Как настроение?

– Как у вляпавшегося в дерьмо и не знающего, как из него выбраться, юнца, – пробурчал Сухарт, из-за ранения немного подзабывший о сомнительном поручении, навязанном ему Советом Старейшин.

– Ну, не вешай нос, Сухарт. Бывают случаи и похуже твоего, – как мог успокоил генерала Зигмунд. – Кстати, это тебе. – И протянул раненому шкатулку.

Сухарт, уже примерно догадываясь, что там увидит, откинул крышку и достал артефактный протез. Скривился, повертел в руке и... принялся пристраивать искусственную конечность к уже поджившему обрубку. Сразу не получилось, но через пять минут щелкнула застежка на последнем крепеже, передвинулся на одно деление потайной рычажок на протезе, и мертвые металлические пальцы тотчас зашевелились, реагируя на команды разума.

– Быстро ты освоился. Я считал, что тебе на эту игрушку предков понадобится больше времени, – протянул Старейшина.

Но его сентенции Сухарта не волновали.

– Насколько понимаю, ради этого подарка все запасники открыли? – фыркнул Сухарт, изучая протез.

И пока никаких критических отличий возможностей новой конечности

от руки из мяса и плоти не заметил.

– Что, очень вам нужен, раз так расстарались? – вдруг спросил он, даже не повернув головы к собеседнику.

– Вроде того, – пожал плечами Зигмунд. – Пока ты отлеживался здесь и жалел себя, шевеление сил Бездны во вроде бы очищенной от зла старой столице стало заметно даже немагам...

Слова Старейшины хоть и разозлили Сухарта, но возмущаться он не стал, лишь зло сверкнул глазами и холодно сказал:

– А я тут при чем?

– Ну, тебя же Совет назначил главной нашей военной миссии на поверхности? От тебя зависит, насколько хорошо Перворожденные оценят наше участие в общем деле борьбы с драконом-личем, – противным голосом ответил Зигмунд. – К примеру, сейчас они даже слушать не хотят никаких просьб о помощи. Даже если мы все здесь в Бездну провалимся – палец о палец не ударят! Зато больше войск сверх договора запросили...

Сухарт скривился.

– Надеюсь, мне не надо напоминать про то, что я говорил об идее военного союза с Длинноухими? – спросил он и после небольшой паузы уточнил: – И что Совет решил?

– Активизировать работу по другим направлениям. И прежде всего с кланом Черного Молота, – сообщил Старейшина.

– Мы это уже сотню раз обсуждали! К чему все... – начал было Сухарт, но Старейшина решительно его прервал.

– Я лично отправил письмо К'ирсану Кайфату, как единственному союзнику Хозяев Порубежья, – сказал Зигмунд холодно. И добавил: – А он мне ответил...

– Что?! – аж подпрыгнул на своем месте Сухарт. – Ответил?! И что?

– Сказал, что у всего есть цена. В том числе и в столь щепетильном вопросе, как замирение дальних родственников, – сказал Зигмунд не без иронии. – А еще намекнул, что если мы договоримся и Черный Молот нам не поможет, руку помощи может протянуть и он сам. В его государстве полно квалифицированных магов, умеющих и любящих решать сложные проблемы.

Сухарт в волнении облизал пересохшие губы.

– Предложите ему все что угодно. Ресурсы, материалы... Тлантосу мы ведь всякое продавали, наверняка можем заинтересовать и его соседей из Сардуора, – заговорил он, уже прокручивая в голове подходящие варианты и схемы.

Однако Старейшина его энтузиазм явно не разделял.

– Что мы можем такое предложить императору К’ирсану Кайфату, чего ему не дадут Хозяева Порубежья? – спросил он сердито.

Сухарт помрачнел.

– А если подумать? – недовольно протянул он и, забывшись, взъерошил себе волосы своей новой металлической рукой.

– Вот и думай! У тебя это хорошо получается, – фыркнул Зигмунд и, поднявшись, направился к выходу из палаты. Однако прежде, чем переступить порог, с каменным выражением лица выдал: – Совет верит в тебя и твои таланты!

И покинул комнату. Брошенную ему в спину сначала подушку, а затем и шкатулку вместе с последовавшими за бросками ругательствами Старейшина подчеркнуто не заметил.

## Глава 4

В любой сфере деятельности – будь то занятия наукой, искусством или ремеслом – всегда выделяют профессионалов и любителей. Причем деление это весьма строгое и однозначное, хотя многие профаны и думают иначе. Граница, отделяющая одно от другого, – это системный подход. Нельзя достичь вершин, если ты предварительно не разобрался в терминологии, не изучил существующие теории и открытые другими законы. Невозможно, строя дом, возводить стены, не озаботившись подготовкой надежного фундамента. Всегда нужно следовать определенной системе.

Магия также требовала системного подхода. При хорошей интуиции, удаче и таланте достичь можно немало, однако рано или поздно практик и исследователь упрется в барьер своего незнания. И тогда он неизбежно будет вынужден вернуться туда, откуда начал, и заняться неким упорядочением своих знаний. Хотя бы просто из желания найти белые пятна в своей подготовке и понять, над чем надо работать в будущем.

Приведением своего понимания магии в стройную систему К'ирсан занимался последние несколько лет, и работа явно близилась к завершению. Давно уже сформулированы основные постулаты магической теории, собраны в единую модель принципы создания заклинаний, а уже известные чары поименованы и классифицированы. Основная работа была выполнена, К'ирсану предстояла лишь шлифовка формулировок и доработка отдельных описаний.

Так появился компендиум по всей известной К'ирсану магии. Экстракт его знаний, которые Кайфат считал своим самым большим сокровищем, наследием, которое он мог передать только наиболее близким людям. Даже его ученики и ученики его учеников получали эти знания в урезанном виде, и лишь дети императора Сардуора – его истинные наследники, в крови которых с рождения бушевала магия, имели право на получение полной версии свода Древней магии!

Ценность знаний, собранных в этом справочнике, требовала особого отношения к их защите от посторонних взглядов. Поэтому в качестве хранилища магической мудрости К'ирсан использовал два кристалла памяти – по одному для каждого из сыновей, – для большей надежности запечатав камни собственной кровью. Так что добраться до содержимого хранилищ знаний теперь могли лишь его кровные родственники.

Нет, разумеется, Кайфат надеялся, что, когда придет время, он сможет лично заняться обучением детей, но... жизнь – коварная штука. Слишком сложные и грандиозные задачи поставил перед собой К'ирсан, слишком могущественных существ сделал врагами, чтобы верить в свое светлое будущее. Если удастся продержаться десять лет и закончить строительство жизнеспособного государства, то К'ирсан уже тогда будет считать свою жизненную миссию выполненной. Все что сверх того казалось ему чем-то сказочным и невозможным.

Так что пускать развитие магического дара сыновей на самотек, из одной лишь веры, что «все будет хорошо», он не собирался. А потому старательно, при каждом удобном случае, дополнял уже сформированный компендиум новыми теориями и формулами.

Со стороны процесс «заливки» знаний в кристалл смотрелся необычно. Сначала К'ирсан выбирал нужные фрагменты, помечая их магией, затем с помощью относительно несложного плетения создавал иллюзорные копии. Причем каждая из копий взмывала в воздух, точно подхваченный ветром лист, начинала вращаться, до той поры пока в какой-то момент перед Кайфатом не закручивался зеленый хоровод. И лишь тогда Владыка создавал следующее заклинание, которое сжимало все фрагменты в две одинаковых светящихся точки и погружало каждую из них в кристалл.

Обычно выжимка необходимых знаний собиралась Кайфатом из его многочисленных дневников, блокнотов и отдельных записок, но на этот раз он изменил своим правилам и «переливал» в кристаллы фрагменты записей из рабочих журналов магов Корпуса. Среди подчиненных колдунов и магов неожиданно нашлось немало тех, кто обладал некоторым сродством с магией Логов – магией Пространства. И сформировав из них несколько исследовательских групп, поставив правильные задачи, Кайфат получил настоящий прорыв в изучении магии Пространства – третьей части своего Дара, практически им не освоенной. И результат этого самого прорыва следовало сохранить для наследников Силы К'ирсана!

Все же не зря император Сардуора уподобился грабителю, который пришел в чужой дом, убил хозяина и украл ценности. Понятно, что взаимоотношения правителей и политиков нельзя оценивать по меркам профанов-филистеров, однако и воспринимать случившееся как само собой разумеющееся у К'ирсана не получалось. Он как-то привык видеть себя рыцарем на белом коне – пусть с оговорками и послаблениями, – а не гнусным разбойником. Так что любое свидетельство правильности принятого решения поднимало ему настроение.



Добытая в Нолде работа Птолемея ведь и вправду толкнула магическую науку империи далеко вперед. А значит, государство и народ получили еще один дополнительный шанс на добрую жизнь без рабского ярма Протектората. Ради такой цели можно было заплатить и более суровую цену!

Самым первым достижением в магии Логов стало создание артефактов, усиливающих сродство с пространственной волшбой. Для обычных чародеев они были почти бесполезны, зато таланты обладателей нужного Дара поднимали на несколько ступеней вверх. Все как с чтецами Астрала, которые обычным путем никогда не сравнятся в магии рептохорсов с ее истинными адептами, однако благодаря неким артефактам способны переступить через ограничения своей природы.

Необходимый колдовской инструмент исследовательская команда под руководством ученика К'ирсана Канда разработала за седмицу. Хотя надо быть честным, благодаря наличию необходимых формул и теоретических описаний о каком-то достижении речь вести не стоило. Они просто пошли по проторенной дорожке чужих изысканий.

А вот дальше... дальше начались сложности.

Наиболее важные разделы магии Пространства – построение Врат, Троп, использование переходов на короткие расстояния – требовали как колоссальных предварительных расчетов, так и наличия развитой интуиции мага-практика. Того самого чутья, которое вопреки рациональному разуму было способно отыскать верный путь в лабиринтах незнания.

Увы, те два десятка слабеньких магов Пространства, что смог найти К'ирсан, нужным чутьем не обладали. Все, на что они были способны, это помогать Кайфату в разработке отдельных элементов чар. Конечно, и это уже было немало, однако мархузова доля работы все же ложилась на плечи императора. Что огорчало...

Впрочем, скоро стало ясно, что столь серьезные проекты К'ирсану и его магам на данный момент не потянуть. Сказывался недостаток опыта и личного мастерства исследователей. И императору пришлось умерить аппетиты и переориентировать чародеев на менее сложную задачу. Ближайшей целью стало создание пространственного маяка, помогающего правильно нацелить чары Малого Переноса. При наличии данного устройства армии и крупные отряды перебрасывать с одного конца света на другой, конечно, не получится, но вполне можно транспортировать небольшую группу воинов или чародеев.

С задачей справились на удивление быстро. Уже через несколько седмиц были готовы первые рабочие образцы, с помощью которых удалось

телепортировать живую шушу. Сначала из исследовательской базы Корпуса в окрестностях Старого Гиварта в деревню за сотню верст от столицы, затем обратно... Первые успехи вскружили голову, но реальность, правда, быстро расставила все по своим местам. Третья попытка закончилась уничтожением маяка, попавшего под влияние неожиданно возникшего пространственного искажения, многочисленными разрушениями на базе и последующим затем пожаром.

Новые испытания пришлось отложить еще на две седмицы...

– Канд, начинай! – скомандовал К’ирсан в переговорный амулет, не сводя глаз с центра испытательной площадки, где находился маяк.

Это был уже десятый перенос с момента аварии и первый, когда вместо шуш и свиней в эксперименте участвовал человек. Пусть это был доброволец, причем из числа клейменых каторжан, но Кайфат все равно немного нервничал. Отправлять людей на смерть просто так, ради исследовательского любопытства было ему не по нутру. Однако и избежать подобного испытания тоже не было никакой возможности. Без пробной транспортировки человека – обычного, лишенного Силы – не сделать следующий шаг и не телепортировать мага. А ведь смысл всей этой возни вокруг маяка как раз сводится к созданию инструмента для быстрого перемещения магов или Мастеров Меча.

Та грань его Дара, что отвечает за магию Логов, внезапно отозвалась слабой вибрацией, предупреждая о начавшихся изменениях в ткани реальности. Ощущение крепло все больше и больше, пока наконец не достигло пика и в центре полигона, точно над маяком, не появился столб тумана в две сажени высотой. Внутри вспыхнул голубой разряд, возникло мельтешение каких-то теней, запахло грозовой свежестью и почему-то ржавым железом, а затем все вдруг прекратилось и на песок рухнул босоногий человек в простых белых штанах и рубахе. Слова же и обороты, которыми сыпал покоритель пространства, могли вызвать зависть у всех любителей поминать мархуза и посылать к хфургу.

К’ирсан, никак не реагируя на матерные тирады, бросил на каторжанина заклинание Познания, чтобы спустя секунду с облегчением убедиться в его здравии. Мимолетный контакт с Межреальностью вызвал у испытателя сильнейшие приступы фантомных болей по всему телу, – но серьезных последствий это не несло и неприятные эффекты проходили сами собой.

– Идеально! – сказал К’ирсан в ответ на вопросительный взгляд присутствующего здесь же Мокса Лансера.

У Верховного мага было полно и своих забот, поэтому

непосредственного участия в экспериментах с наследием Птолемея он не проводил. Но первый опыт переноса человека пропустить не мог.

– И маяк тоже в порядке, – спустя пару минут продолжил Кайфат. – Надо еще поработать над стабильностью канала, проверить пределы дальности, и можно будет отправлять мага... – Однако договорить ему не дали. Внезапно лицо императора изменилось, он нахмурился, прислушиваясь, а затем вцепился в переговорный амулет и закричал: – Кали твоя бабка, Канд?! Какого мархуза происходит?!

Все его чувства в голос вопили, что реальность снова пробуют на прочность и маяк опять находится в устье пространственного канала. Только теперь по сотворенному чарами мосту двигался не «легкий» смертный, а некто гораздо более «тяжеловесный». Например, маг.

– Освободить площадку. Живо! – приказал К'ирсан мрачно. И, наблюдая за тем, как помощники торопливо выволакивают еще не пришедшего в норму каторжанина с полигона, пояснил Моксу: – Кажется, Канд – этот безмозглый баран – решил на себе испытать наш способ телепортации на прочность.

Тем временем давление на ткань реальности нарастало. Тонкий и без того казавшийся ненадежным пространственный канал дрожал и вибрировал так, что это проявлялось в реальном мире в виде бегающих по полигону теней. Над маяком то и дело возникали всполохи огня и света, стреляли в стороны зеленые искры, а от запаха железа щипало в носу. Однако процесс переноса продолжался, и сохранялась надежда на то, что молодой дурак, рискнувший самолично испытать его механизм на прочность, доберется до точки назначения живым и, возможно, даже невредимым.

Как часто бывает, когда надежда начинает побеждать здравый смысл, устье канала вдруг потеряло стабильность и стало схлопываться. Обещая разрушить не только маяк, но и горе-испытателя, почти добравшегося до точки назначения.

– Да чтоб тебя! – выдохнул К'ирсан и, обратившись к своему Дару, «вцепился» в распадающийся канал незримыми руками.

На пути разрушения встала воля Великого мага и... моментально обрела силу Закона. Черета неконтролируемых искажений замедлилась, стала предсказуемой и не такой опасной. Процесс переноса продолжался. И через десяток ударов сердца над маяком возник уже знакомый столб тумана, из которого еще через несколько мгновений вывалился ошавевший Канд.

В отличие от каторжанина маг не кричал и не сотрясал воздух

проклятиями, но и невозмутимость тоже не изображал. Первый ученик Владыки Сардуора бился на песке, беззвучно корчась в пароксизмах адской боли. Судя по пульсациям ауры, молодой чародей изо всех сил старался взять разбушевавшийся организм под контроль, но ничего не получалось. Нестабильный перенос привел в состояние хаоса дух, разум и тело. Чтобы вернуться в норму, требовалось иметь гораздо более закаленную волю и больший практический опыт.

– Оставить бы тебя таким седмицы на три, чтобы запомнил. Да только это уже не наказание будет, а пытка. Навроде той, какой Светлые эльфы своих врагов награждают, – прорычал К’ирсан, ни к кому конкретно не обращаясь.

Однако от него веяло такой жутью, что проняло абсолютно всех, включая личную охрану и Мокса Лансера, – кому-то даже показалось, что от недовольства живого бога содрогнулись даже их души. Так что когда Кайфат направился к страдающему ученику, остальные замешкались и последовали за ним лишь спустя несколько мгновений. Ведь император – это всего лишь титул, в глазах подданных К’ирсан был и оставался Владыкой, властителем магии и повелителем душ. И не важно сколько в этой вере правды и сколько самообмана. Главное, что она живет в сердцах жителей империи и влияет на их поступки.

Пока окружающие приходили в себя после проявления недовольства их государя, К’ирсан успел добраться до Канда и, направив в его сторону ладони, окатил ученика потоком изумрудно-зеленого света. Но не теплого или даже горячего, а ледяного, промораживающего тело насквозь, чуть ли не до самой души. Видимо, процесс этот сопровождался далеко не самыми приятными ощущениями, потому как до того сохранявший похвальную стойкость Канд вдруг взвыл дурным голосом и сделал попытку уползти подальше от Учителя. Что характерно, корчи тела его прекратились, как прекратились и разрывающие ауру и дух вибрации.

– Кончай орать. Лучше займись медитацией и приведи себя в порядок. Я твое состояние лишь стабилизировал, чтобы вылечить, надо... – рявкнул Кайфат, прерывая поток света и опуская руки.

– Не надо лечить до конца!!! Я сам, Владыка, сам! – завопил Канд, гораздо более активно заработав конечностями.

И лишь когда между ним и его Наставником оказалось саженой десять, рискнул подняться на ноги.

– Ты какого хфурга сейчас устроил?! – яростно прошипел К’ирсан, ощущая, как сильнее разгорается пламя Древней магии в глубине его глаз. – Детство в одном месте заиграло?!

Канд энергично замотал головой.

– Учитель, Учитель... Я все понимаю, но... согласно расчетам запаса прочности должно было хватить! А полученные результаты позволили бы сильно сократить время исследований. Так что это никакое не сумасбродство, а осознанный риск! – принялся объяснять молодой маг. – К тому же... – Он вдруг замялся и с какой-то сумасшедшинкой в глазах продолжил: – К тому же я боялся, что, когда придет время, первым магом, рискнувшим переместиться к нашему маяку, станет ваше императорское величество! Подобные подвиги ведь в вашем духе, а такой риск для нас, ваших последователей, недопустим!

К'ирсан от слов молодого наглеца аж оторопел. Защитничек выискался, поимей его Альме! Он даже повернулся к Моксу, желая, чтобы тот разделил с ним возмущение словами Канда, но понимания там не нашел. Верховный маг явно считал слова юного коллеги правильными и разумными, и осуждать безрассудный поступок явно не спешил.

К'ирсан едва удержался, чтобы не сплунуть. Пара смелых решений, и вот уже твои же соратники считают тебя эталоном лихости и бесшабашности. Даже обидно как-то...

Неожиданно остро кольнуло беспокойство, быстро сменившееся предчувствием нарастающей опасности или вовсе смертельной угрозы. Такое без внимания не оставить. К'ирсан очистил разум от мыслей, сосредоточился и почти сразу нашел источник недобрых ощущений. Канал Межреальности, по которому только что прошел Канд и который должен был давно закрыться, продолжал жить своей жизнью. Словно бы вмешалась некая третья сила, у которой было свое видение на судьбу этой временной пространственной аномалии.

В воздухе завоняло Тьмой. Устье пространственного канала резко расширилось, вслед за чем столб тумана над маяком окрасился черным с мертвенно-бледным пятном на самой вершине. И из него с презрительной медлительностью вышла угловатая фигура доселе неизвестной К'ирсану твари.

Двуногий, четырехрукий – нижнюю пару использует для дополнительной опоры, – на спине и макушке гребень из похожих на ножи шипов, по бокам хлещет костяной колючий хвост с наконечником, из-под нижней губы торчат два ятагана клыков, а все тело словно бы состоит из кроваво-красных мышц, не покрытых кожей.

– А ты кто такой? – одновременно спросили Канд и К'ирсан, вытаращившись на незваного гостя.

Впрочем, у Кайфата, кажется, было объяснение случившемуся. Если

он правильно понял суть произошедшего, телепортация Канда сильно деформировала канал переноса. Возможно, что где-то даже разорвала или сместила его в сторону. И в линию связи между точкой отправления и маяком вклинился контакт с местом обитания таких вот монстров. Ну а зачем тот решил воспользоваться случаем и удрать в реальный мир, спрашивать надо было уже не К'ирсана.

Пока жуткий гость, дезориентированный переходом, приходил в себя, Кайфат принялся отступать к краю площадки. Была, правда, мысль попробовать атаковать монстра клинком, но инстинкт воина заставил отказаться от этого шага. Что-то было не так. К'ирсану уже приходилось сталкиваться с разного рода демонами, и со всеми он вполне мог справиться даже с помощью простого клинка, без вселенного Ловчего и сложных чар. Достаточно вспомнить тех же мечеруких демонов-богомолов! Однако на этот раз все было по-другому. И лезть в рукопашную к демону с похожими на бивни клыками явно не стоило.

– Все назад! – приказал К'ирсан, не столько требуя очистить площадку, сколько останавливая тех, кто, наоборот, собрался на нее ступить ради защиты своего императора.

Более того, он даже показал всем пример, ускорив отступление магическим приемом. Уплотнив ауру, Кайфат бросил под ноги отталкивающие чары и спиной вперед улетел за пределы полигона. В это же время очнулся и демон.

Запрокинув голову, тварь издала истошный торжествующий рев, после чего с удивительной сноровкой завернулась в темно-серый с черным отливом магический кокон и... собралась то ли тоже прыгнуть, то ли просто ринуться вслед за К'ирсаном – подробности было не разглядеть. Но гостя из Тьмы остановил Лансер. Верховный маг с недоступной для обычных чародеев скоростью сотворил заклинание на стыке Земли и Воды, усиленное некоторыми знаками Истинного алфавита, которое атаковало защиту демона. Выглядело это как множество щупалец с остриями на концах, выстреливших из-под песка и вонзившихся в нижнюю часть кокона. Вряд ли у Мокса получилось пробить защиту, но подвижности тварь он лишил. Что тоже было неплохо.

– Всем прошедшим инициацию больший уклон на магию Крови. Чистые Стихии работают плохо! – громком объявил Мокс, перебирая различные варианты чар, как менестрель перебирает струны лютни.

В результате его действий щупальца становились более гибкими, подвижными и крепкими, привязывая демона к его месту надежнее стальных цепей. Верховного мага поддержали остальные присутствующие

на полигоне чародеи. Только они заботились не о пленении врага, а о разрушении магического кокона.

Со всех сторон в демона устремились десятки темно-красных сгустков энергии, представляющих собой плетения магии Крови. Они точно дождь барабанили по барьеру защитной магии, растекаясь по нему внешне безобидными кляксами, сливаясь в небольшие лужицы или даже озера. Чтобы спустя десяток ударов сердца начать разъедать оборону врага быстрее самой сильной кислоты.

Очень скоро кокон задрожал, пошел волнами и схлопнулся сам в себя, явив людям замершего статуей демона. Причем демона явно ухмыляющегося и ничуть не обеспокоенного происходящим.

И прежде чем в лишенного защиты монстра полетело хотя бы одно заклинание, тот вдруг оцетинился сотней игл и выстрелил ими во все стороны. Увлечшиеся атакой маги среагировать на это уже не успевали...

От десятка жертв собравшихся спас К'ирсан. Повинуясь его воле, на пути игл развернулись полотнища Щитов Древней магии. Цепочки знаков Истинного алфавита плясали словно змеи, закручивались в спирали, строили ломаные линии, складывались в сложные фигуры. И каждое изменение создавало новый вариант Барьера, гибко подстраивающегося под странную атаку демона.

Удар, несомненно долженствующий подарить твари свободу, закончился ничем. И гость из Тьмы – не Бездны, именно Тьмы – впервые выказал охватившее его раздражение. Он зло бухнул кулаками о землю перед собой, после чего сделал глубокий вздох, раздулся точно мяч и... издал оглушительный свист. Свист, наполненный Темной, лишенной толики Света магией, которая превратила звуковую волну в нечто одновременно материальное и неосязаемое.

Столь странная волшба без каких-то сложностей проскользнула через защиту К'ирсана и обрушилась на людей. Обладатели сильной, развитой ауры разве что поморщились от накатившей вдруг боли, а вот их менее тренированные коллеги получили свое сполна. К'ирсан успел увидеть, как молодой маг справа от него – к слову, подававший большие надежды в магии Межреальности – закатил глаза и рухнул навзничь, и изо всех отверстий на голове у него полилась черная кровь...

– Сдохни, тварь! – вдруг донеслось с противоположной стороны полигона.

И Кайфат увидел Канда, швыряющего в демона копье Древней магии.

Темно-зеленый луч ударил из ладони мага точно в затылок гостя из Тьмы. Обратил в пыль часть гребня, сжег лишенную кожи плоть, пробил

кость, но... убить тварь так и не смог. Единственное, чего Канд добился, так это привлек к себе внимание демона. Тот рывком развернулся к ранившему его чародею – одной лишь силой мышц освободившись от щупалец Лансера – и... что там он планировал дальше, К'ирсан выяснять не стал. Разъяренный потерями, Владыка сначала вонзил в спину твари Диск Грома, а затем... затем силой своего Дара вцепился в ткань реальности, уже поврежденной экспериментами с пространственными переходами.

Перед этим, правда, до него попыталась достучаться гро'валь'дье, желая чего-то то ли объяснить, то ли предложить, но Кайфат от духа попросту отмахнулся. Помощь крылатого обитателя Верхнего мира ему еще пригодится, с демоном он справится и сам...

Все тот же воинский инстинкт говорил, что надеяться на обычные средства не стоило. Простой магией, пусть даже если она относится к Искусству Древних, быстро вопрос с демоном было не решить. А любое промедление в таких условиях означает дополнительные потери, смиряться с которым К'ирсан не желал. Так что оставалось лишь применить магию Межреальности, да не знакомую и столь малоэффективную против сведущих противников волну искажений, а истинное оружие адептов магии Логов – Вероятностный Шторм. Оружие, которое активно изучал Великий Птоломей и которое в конце концов стало причиной его гибели.

На словах процесс вызова Шторма выглядел довольно просто. Силой своего Дара и своей Воли следовало в особом порядке выдернуть, разрушить или, наоборот, зафиксировать скрепы реальности вокруг цели, попутно бомбардируя полотно пространства разнонаправленными импульсами Силы и лишь изредка добавляя тот или иной Истинный знак. Продолжая так поступать до той поры, пока не возникнет рвущий реальность в клочья пространственный вихрь...

На деле все было гораздо сложнее. Очередность разрушения якорей стабильности, точки приложения Силы и ее атрибуты, формулы использования рун, структура ограничения для вихря – вопросов было больше, чем ответов. И К'ирсану в который раз приходилось компенсировать недостаток знаний интуицией, причем далеко не всегда дающей верную подсказку.

Однако Кайфату опять повезло, и он смог нащупать верный путь к призыву столь грозного оружия. На уже почти полностью освободившегося демона, к тому же явно пытавшегося как-то стабилизировать пошедшую вразнос реальность, обрушился гнев всепоглощающего шторма магии Логов. И гость из Нижних миров – или же вовсе каких-то немислимых



далей – не устоял. Его тело задрожало, задергалось во все стороны, а затем и вовсе взорвалось облаком кровавых брызг, не оставив после себя ни единой частицы плоти. Вихрь же, недавно созданный и только-только набравший силу, продолжал с достойным лучшего применения упорством утюжить пространство вокруг места его гибели.

– Все, что ли? – выдохнул Мокс Лансер, сначала вытирая струящуюся из носа кровь, а затем сотворяя заклинание Исцеления над ближайшим раненым коллегой.

К’ирсан, нашедший взглядом Канда и убедившийся в его безопасности, со вздохом кивнул. И уже собрался было тоже заняться помощью пострадавшим от игл демона, как в мельтешении Сил вдруг возник небольшой разрыв, из которого стрелой вылетел бесформенный сгусток багровой грязи – по-другому комок мокрого от крови песка не назвать. И, источая животную ненависть, устремился к Кайфату. Лишившийся тела демон не отправился к себе домой, как следовало ожидать, а вместо этого слепил грубое вместилище для духа и с его помощью полетел мстить своему убийце.

– Ну и дурак! – презрительно хмыкнул на это К’ирсан и насадил комок на вовремя выхваченный из ножен клинок.

И если для кровавой грязи его оружие не несло никакой угрозы, то для управляющего ею демона оно принесло конечную смерть. Ставший душой меча Ловчий атаковал саму сущность монстра, пожрав ее с такой скоростью, с какой не мог этого сделать даже будучи свободным Бестелесным.

– Вот теперь все, – объявил Кайфат, пряча меч обратно в ножны.

И, решительно растерев ладони, принялся утихомиривать свой первый Вероятностный Шторм. Далеко не самый сильный и грозный, но оттого не менее смертоносный...

Чтобы успокоить бунтующее пространство и не допустить образование полноценного Прорыва в Межреальность, К’ирсану понадобился почти час. Наверное, кто-нибудь более опытный справился бы и быстрее, но для него главным была не скорость, а результат. В свое время он столько сил приложил, чтобы Рошаг обрел второе рождение как можно дальше от Сардуора, что открытие провала во Тьму или даже Бездну из-за собственной небрежности – помимо всего прочего – стало бы для него худшим из унижений. Так что нет, никакой спешки!

– Ничего себе, – подал голос Канд, когда стало понятно, что К’ирсан закончил работать с пространством и можно не опасаться нарушить его сосредоточение.

Удивила же его приличных размеров яма на месте полигона, полностью заполненная перетертым в пыль песком. Настолько мелким, что любой, кто отважился бы ступить на его поверхность, рисковал провалиться до самого дна, словно в болотной топи.

Однако К'ирсана эта реплика не порадовала, а, наоборот, разозлила. И он молча и зло врезал ученику кулаком в ухо, сбив того с ног. Если бы Канд попробовал возмущаться или спрашивать о причинах наказания, Кайфат добавил бы ему еще, но ученик мудро промолчал. И даже покаянно кивнул. Мол, вину понимаю и не смею возражать.

– Действительно, ваше величество, впечатляет! – устало сказал Лансер, весь этот час занятый лечением раненых в бою носителей Дара и обычных смертных.

Если бы не он, то к погибшим в сражении добавилось бы еще немало умерших от ран.

– Впечатляет?.. – Кайфат недовольно скривился. – А вот я рассчитывал на большее. Ладно Рошаг, который как дракон Междумирья просто обязан владеть магией Пространства на высшем уровне... Но демон! Звероподобный демон, у которого мозгов меньше, чем у хаффа, выжил в таком... аду!

– Владыка, смею возразить: это был не какой-то демон, а кто-то из старших в их иерархии. И подобные ему твари просто обязаны разбираться в манипуляциях с пространством, – возразил Верховный маг.

– Возможно, и так. Как возможно и то, что все дело в моих крайне скромных достижениях на поприще магии Межреальности, – кивнул К'ирсан. – А еще мы до сих пор не выяснили, насколько эффективна эта Сила против действительно мощных противников. И проверить это не на ком... – Внезапно Кайфат замолчал и медленно повернулся в сторону небольшого взгорка в двух десятках саженей от развалин полигона. – Может, покажешься?! – спросил он, повысив голос.

Канд и Мокс, не ощущающие рядом никого постороннего, принялись растерянно озиаться. Однако искать стоило именно там, куда смотрел К'ирсан. Над взгорком возникло дрожащее марево, затем вдруг сменившееся видом химеры – адской помеси черепахи, собаки и грифа, – сидящей на задних лапах, со сложенными за спиной крыльями.

Охрана К'ирсана, рассредоточенная вокруг своего господина, тотчас взяла новую тварь под прицел луков, арбалетов и убийственных заклятий.

– Приношу свои извинения... увлекся вашей беседой! – неожиданно проскрипел рукотворный монстр и показал в улыбке два ряда треугольных зубов.

– С кем имею честь и в чем причина визита? – спросил К’ирсан, ничуть не удивившись ответу химеры. Или того, кто ею управлял.

– Нараккет, Погонщик Зверей народа М’Ллеур и вроде как твой союзник! Небось слышал обо мне от этих изнеженных слабосилков? – объявил гость еще более неприятным голосом. И, предвосхищая повторение вопроса, добавил: – Вот пришел своими глазами посмотреть на того, о ком так много любят рассуждать юнцы из эльфов Ночи.

– И как, понравилось? – демонстрируя все то же спокойствие, спросил Кайфат.

Он действительно слышал про жестокого и более могущественного, чем иной Архимаг, чародея М’Ллеур. Но и помыслить не мог, что им придется когда-нибудь вот так разговаривать. Почти вживую.

– Неплохо, да... – захекала химера голосом сильнейшего мага Темных, а потом вдруг спросила: – Но можно много, много лучше, не так ли?.. Хочешь Череп Некронда, смертный?

Сказать, что прозвучавший вопрос удивлял, шокировал и потрясал, это значит не сказать ничего. Потому как К’ирсан и в мыслях не мог представить, что когда-нибудь окажется в ситуации, в которой ему предложат завладеть Великим артефактом. А раз так, то и безоглядно верить в услышанное тоже не стоило.

Дальнейший разговор раскрыл причину подобной «щедрости» М’Ллеур. Эльфы Ночи как-то ухитрились проиграть свою войну. Сильные, могучие, с колоссальным наследием былых веков и вооруженные Выдохом Вечности, они с треском проиграли противостояние со смертными. Пусть практикующими особую магию и владеющими могущественнейшим артефактом, но смертными!

Мало того, после подобного позора они еще и к Кайфату заявили, чтобы о помощи просить, суля горы золота, доступ ко всем библиотекам и хранилищам М’Ллеур и даже обещая не претендовать в случае победы на Череп Некронда. Условия настолько сказочные, что поверить в них мог только жадный безумец, но вместе с тем настолько соблазнительные, чтобы даже эталон хладнокровия не смог бы равнодушно пройти мимо.

Поначалу К’ирсан сразу же отмел предложение как слишком безрассудное. Армию на Горх быстро не перебросишь, да и нет у него лишних бойцов, чтобы гробить их в чужих войнах. Лично же участвовать в бою с Фердинандом, который в бытность К’ирсана гонимым всеми беглецом даже предлагал руку помощи, мешало нежелание окунаться с головой в очередную безрассудную авантюру. Хватит с него вояжа в Нолд. До сих пор соратники припоминают при случае, а кое-кто и вовсе уже

считает его образцом лихости и безбашенности. А ведь бесконечно пробовать судьбу на излом нельзя...

Но и отбросить с ходу подобное предложение не получалось. Даже если забыть про сказочно большое вознаграждение, нужна ли ему в будущем под боком потенциальная империя Тьмы? Тлантос ведь как М'Ллеур сожрет, так за орков возьмется, а там и на соседние континенты взор обратит! Нет, иметь только Темный океан между двумя империями – это слишком близко. Зато если удастся расправиться с Фердинандом, то проигравший войну Тлантос и ослабленные до предела М'Ллеур вряд ли станут соперниками империи К'ирсана в ближайшие десятилетия, если не столетия. От такого куша просто так не отмахнуться!

Конечно, сохраняйся надежда, что в противостояние некромантов и Темных эльфов вмешается Нолд, и можно было бы не суетиться. Однако Нолд не вмешается, тут нет никаких сомнений, а значит... мархуз, значит, надо думать.

В конце концов, он ведь хотел свое новое оружие испытать в реальных условиях? Не так ли?

\* \* \*

Комплекс пещер Али'тюр'гале на севере Нолда был открыт почти полторы тысячи лет назад. Сорок подземных залов разных размеров, объединенных разветвленной системой ходов и уходящих в глубь земли на несколько сотен саженей, первое время пользовались большой популярностью у исследователей старины. Почему-то всем казалось, что древний комплекс хранит в себе тайны былых времен и, если хорошенько поискать, способен пролить свет на многие загадки истории Нолда в эпоху после Принятия Скипетра.

Однако время шло, каких-либо значимых археологических находок сделать так и не удалось, и интерес к Али'тюр'гале среди научной общественности постепенно угас. Пещерный комплекс на долгие столетия был всеми забыт... до той поры, пока о нем не вспомнили Наказующие и не построили там тайную базу. Базу, которую было не найти ни в одном из документов службы и доступ на которую имели далеко не все высшие руководители Нолда.

Льер Бримс прибыл в Али'тюр'гале на рассвете после долгого и изматывающего путешествия, включающего в себя три порталных перехода, две часовые поездки верхом и долгую пешую прогулку по

неприметным горным тропинкам. Преодолеl три кольца охраны, миновал последний защитный рубеж базы – порталный коридор, вышвыривающий по команде любого оказавшегося в нем нарушителя на дно Темного океана, – и лишь затем попал на самый нижний уровень комплекса. Туда, где скрывался самый охраняемый на сегодня секрет Нолда.

На самом деле данный уровень не представлял собой ничего особенного. Три огромные природные пещеры, укрепленные и защищенные так, чтобы они могли использоваться в качестве испытательных полигонов. Шестнадцать залов поменьше, вырубленных в скалах и используемых в качестве жилых и подсобных помещений. Несколько уходящих вниз колодцев и длинный извилистый ход, ведущий к подземному озеру... Все красиво, функционально, но совершенно не заслуживает тех мер безопасности, что нагородили вокруг Али'тюр'гале Наказующие. Да это и немудрено, потому как главное здесь не сама база, а ее обитатели. Точнее, обитатель.

Ведь именно здесь и сейчас жил и тренировался маг второго ранга Айрунг, от навыков и умений которого в скором будущем должна была зависеть судьба всего Нолда!..

На базу льер Бримс прибыл к началу первой утренней тренировки Айрунга. Поэтому Великий маг решил не ждать талантливого «узника» Али'тюр'гале в подземной «гостиной», а отправиться на испытательный полигон и своими глазами посмотреть на успехи бывшего Наставника Олега.

Льер Бримс переступил порог пещеры, когда Айрунг уже закончил подготовительные упражнения и приступил к учебной схватке. Точнее, так ее называли только те, кто готовил программу обучения молодого чародея. Все остальные сочли бы ее полноценным сражением, причем сражением неравным, в котором безоружному Айрунгу противостояли аж десять вооруженных различными артефактами магов. Посохи, жезлы, браслеты и даже мечи – арсенал противников Айрунга отличался разнообразием.

Пока льер Бримс разглядывал происходящее, учебный поединок от ленивого обмена ударами, когда то один, то другой участник схватки выпускал в Айрунга заряд своего артефакта или же, наоборот, отбивал его атаку, плавно перешел в гораздо более динамичную стадию. Инициатива была на стороне молодого мага. Вместо того чтобы прикрыться лучшими своими Щитами, как учат в Академии Общей Магии, и начать позиционную войну, он наложил на себя Разгон, наколдовал несложный магический доспех и сам атаковал противника. Когда надо сокращая дистанцию и переходя в рукопашную, а когда надо принимаясь метаться по

полигону, выцеливая новую жертву.

Первого своего партнера по тренировке Айрунг победил до обидного просто. Сделал вид, что собирается ударить Молотом Силы рядом стоящего владельца колдовского браслета, а сам вместо этого незримой рукой выдернул посох у его зазевавшегося коллеги. Один удар сердца, из-под вцепившихся в артефакт пальцев сыплются оранжевые искры, и вот уже он признает власть нового хозяина, позволяя выстрелить накопившимся зарядом в третьего противника.

Разворот, уход от молнии, пульсара и парочки Стрел Эльронда, и к троим любителям дальних атак устремляется волна света. Попал в такую – и твой артефакт резко перестает работать, сыпля бессильными разрядами и норовя вырваться из рук законного владельца. И пока троица пытается вернуть контроль над своим оружием, Айрунг уже вырубает очередного противника Лучом Силы и сдергивает с запястья артефактный браслет...

На то, чтобы вывести из строя всех своих оппонентов, Айрунгу понадобилось меньше десяти минут и примерно треть его запаса энергии. К концу учебного сражения под его контролем находились шесть артефактов, еще три оказались повреждены в момент попытки смены владельца и один оказался непокоренным – чтобы справиться с его защитой, Айрунгу требовалось дополнительное время.

В общем-то неплохой результат, но льер Бримс ожидал большего.

– Айрунг, твой прогресс в деле перехвата контроля над артефактами впечатляет. Еще немного, и разовьешь свой талант до устрашающих размеров! – громко сказал Бримс, едва стало понятно, что тренировка закончена и партнеры Айрунга потянулись к выходу из зала. Дождавшись, когда уйдет последний, Великий маг уже резче добавил: – Вот только хватит ли у тебя на это времени, как думаешь?

– Стараюсь, – пожал плечами Айрунг. – Но...

– Какие еще «но»?! Ты угробил три артефакта и упустил один! Понятно, что еще год занятий, и ты точно доведешь число успешных захватов до максимально возможного, да только кто сказал, что этот год у тебя будет?! – оборвал Айрунга льер Бримс. – Торопись! Время уходит как в песок.

– Да, тороплюсь я, тороплюсь. Только что толку, если для чего-то подобного нужен первый ранг, а у меня до сих пор второй! – возразил Айрунг устало.

– Возможно, – покладисто сказал льер Бримс. – Но Светлые эльфы уже заканчивают подготовку к операции в Козьих горах. И ты не хуже меня знаешь, насколько важно, чтобы ты закончил свое обучение до того, как все

начнется! Так что... поспеши!

Айрунг покладисто кивнул, явно не имея желания ни возражать, ни спорить, ни что-то доказывать. Некоторое время оба молчали, двигаясь в сторону «гостиной», пока наконец измотанный Айрунг вдруг не опомнился и не поздравил льера Бримса с честно завоеванным званием Архимага. Заодно поинтересовавшись, кто будет следующим Магистром Наказующих, раз уж вакансия освободилась.

Вот только Айрунг точно не был готов к тому, что в ответ на его реплику льер Бримс пообещает оставить это место для него. Главное, что требовалось от молодого мага, это выполнить наиважнейшую миссию в его жизни. И тогда даже низкий ранг Айрунга не станет помехой для получения им звания Магистра.

Это была самая достойная плата из тех, что только мог придумать льер Бримс. А вот способен Айрунг оценить серьезность награды или нет, уже зависело от молодого чародея. Новому Архимагу оставалось лишь надеяться, что тот окажется достаточно разумен для того, чтобы сделать правильные выводы.

Впрочем, надежда – глупое чувство...

## Глава 5

Олег никогда бы не подумал, что появление на пороге его дома сына давно и прочно забытой подруги станет для него шансом если не вернуть к себе прежнее отношение льера Бримса, то хотя бы снять с себя негласную опалу. Причем опалу весьма обременительную и сулящую мрачные перспективы. Да и как иначе, если, впад в немилость у бывшего Магистра Наказующих, он как-то чересчур быстро оказался изгоем в глазах уже Архимага – поддержанного Советом Мастеров, но еще не утвержденного Ложей Магов. Что очевидно подразумевало совсем другое отношение со стороны окружающих.

Так что отправленный в канцелярию Архимага доклад по ситуации в Объединенных Пяти королевствах помог Олегу напомнить льеру Бримсу о себе и своей полезности. Ничуть не уронив притом своего достоинства. И новый хозяин Нолда явно оценил данный шаг проштрафившегося подчиненного: уже через две седмицы на пороге особняка Чимир появился вестовой с предписанием для мага Олега явиться такого-то дня с личными вещами на одну из пузырьных переправ. Что адепт Земли и Огня с радостью и выполнил.

Селерей же, оказавшийся для Олега вестником добрых перемен, стал еще одним жителем загородного поместья Чимир...

С пузырьной переправы Олега забрал только-только закончивший летные испытания воздушный охотник. Внешне мало чем отличающийся от боевых пузырей схожего класса, однако имеющий гораздо более серьезную артефактную «начинку», а потому более быстрый, незаметный, мощный и Тьма ведает какой еще.

И уже на летающем судне Олега просветили, что он на время операции прикомандирован к сводному отряду Наказующих под кодовым названием «Рольт» и получает звание помощника командира полусотни. Без права приказывать рядовым бойцам, но со множеством обязанностей в качестве специалиста по магии Земли.

Раньше Олег счел бы подобный приказ оскорбительным, но сейчас рад был и такому. Теперь главное не наделать ошибок и выполнить все поставленные перед отрядом задачи... Жаль только, какие именно задачи, никто пока не спешил ему рассказать. Экспедиция явно готовилась в обстановке совершенной секретности, когда многие обстоятельства до последнего скрываются даже от ее непосредственных участников.



Впрочем, льер Нурлан – командир «рольтов» и маг первого ранга – явно что-то знал или догадывался, но делиться своими мыслями не спешил.

Таинственности происходящему добавляла и закрытая для посещения нижняя палуба пузыря, где обретались четыре звезды элиты Наказующих – Безликих. Сильнейшие воины Нолда охраняли кого-то настолько важного и секретного, что сунувшийся в запретную зону «рольт», едва не схлопотал в сердце обсидиановый нож. Стараниями льера Нурлана конфликт таки разрешился, но вопросов добавил.

В общем, все то время, пока новейший боевой пузырь летел к месту назначения, Олегу ничего не оставалось, кроме как терзаться любопытством. И надеяться, что вся операция, в которой ему предстояло принять участие, не окажется чем-то самоубийственным.

К конечному пункту маршрута воздушный корабль прибыл в середине ночи, последнюю сотню верст пройдя под чарами Невидимости и на самом тихом режиме работы движителей. Снижаться перед высадкой отряда никто тоже не стал, и Наказующим – что бойцам «Рольта», что Безликим – пришлось прыгать с десантными поясами с высоты почти в версту. А после приземления еще полчаса собирать раскиданных порывами ветра бойцов... Но обошлось без эксцессов, и спустя час обе группы бойцов бодро направились на запад вдоль темнеющей немного южнее горной гряды.

Оттенки Силы, витающий в воздухе запах, какое-то общее ощущение и... мархуз побери, да те же самые горы!.. все было Олегу неуловимо знакомо. Однако лишь когда лучи Тасса разогнали тьму и маг смог хорошенько оглядеться, лишь тогда он окончательно понял, где оказался.

– Козьи горы, да? – мрачно спросил Олег у льера Нурлана, рядом с которым он шагал почти половину ночи. – Мы, часом, не на дракона-лича по имени Рошаг охотиться собрались?

Командир отряда не менее мрачно покосился на заговорившего помощника и дернул плечом.

– Прибудем на место – узнаешь! – отрезал он.

Прибудем куда? Вопрос так и вертелся на языке у Олега, но озвучивать его он не стал. Беседа явно не получилась, но одно выяснить все же удалось: у льера Нурлана предстоящее радости определенно не вызывало.

Олег оглянулся надвигающихся чуть в стороне Безликих, точнее, на шагающую в их окружении фигуру в плотном плаще и с наброшенным капюшоном, и беззвучно выругался. Четыре звезды лучших воинов Нолда явно заботило только одно – безопасность их подопечного. И можно было не сомневаться – любой конфликт с местными жителями или с демонами Рошага они будут рассматривать именно через призму защиты человека в

плаще. Словно остальное не их дело.

Такое отношение, конечно, раздражало, но не так сильно, как холодное равнодушие со стороны подопечного Безликих. И ладно бы это был какой-то неизвестный Олегу чужак – мало ли почему тот свою личность скрывает и остальных игнорирует, но по характерной походке, рисунку движений и прочим признакам Чимир узнал человека в плаще... Айрунг! Старый друг, вместе с которым они прошли через столь многое, вдруг теперь начал вести себя так, словно знать не знает никакого Олега Чимира и знать не желает. Или причина в неожиданной важности его фигуры во всей этой операции?.. Проклятье! Да когда такое было, чтобы мага второго ранга прикрывали четыре звезды Безликих? Четыре! Да Архимага в иные дни меньше защищает, чем молодого Истинного в тайном вояже к Козьим горам!

Марш-бросок по зараженным Бездной предгорьям продолжался почти седмицу. Днем нолдцы отсыпались в разного рода укрытиях – оврагах, распадках и балках, в редко встречающихся рощах – под прикрытием отводящих взгляд чар, мороков и иллюзий, а ночью, активировав ночное зрение или напившись схожих по действию зелий, мчались к одним лишь командирам ведомой точке.

Пару раз их путь пересекался с группами свободно кочующей нежити и нечисти. Костяные Гончие, воины-скелеты, просто восставшие мертвецы, искаженные и исковерканные дыханием Бездны, голодные духи и даже один демон – для обычного армейского подразделения сражение с этими тварями закончилось бы большими потерями и обязательно сопровождалось взрывами, выбросами Силы и вспышками пламени. Но для воинской элиты Нолда все было иначе. С порождениями Зла нолдцы не сражались, они их истребляли. Быстро, четко и тихо. Олег даже не успел ни разу поучаствовать. Члены его отряда справлялись сами, пластуя врагов рода человеческого артефактными клинками и осыпая градом заговоренных стрел. У порождений Бездны не было ни единой возможности для серьезного сопротивления.

Наконец на исходе седьмых суток отряд добрался до гряды холмов, с вершин которых открывался вид на развалины какого-то города. С характерной для гномов архитектурой, строгой, как по учебнику, планировкой улиц и... бродящей по этим самым улицам немногочисленной нечистью. На ум приходил единственный населенный пункт в Грольде, подпадающий под такое описание...

Грумбаль, нолдский десант тайно прибыл в Грумбаль! Но что еще более важно, Наказующие были здесь далеко не единственным боевым подразделением. С занятой нолдцами позиции даже невооруженным

взглядом можно было разглядеть огромный воинский лагерь, состоящий из сотен и сотен палаток. В его же центре на высоких флагштоках развевались штандарты армий едва ли не со всего света. Олег нашел знамена двух сильнейших легионов Зелода, сигны гарташских латников, копейщиков Скарта и даже морской пехоты Джуги. Помимо символов войск стран – лидеров Объединенного Протектората, присутствовали штандарты кридских отрядов и алебардистов Союза городов, родовые знамена самых крупных феодалов из Вольных баронств и даже мало кому известный знак в виде сжимающего молнию кулака в зубчатом круге, принадлежащий официально запрещенному Братству Отрекшихся.

– Ого, даже этих ублюдков смогли на белый свет вытащить. Лично я что-то не помню, чтобы ранее чародеи Братства выступали как отдельная сила, а не под видом «вольных магов»... – вдруг заговорил с Олегом льер Нурлан, незаметно подойдя к увлекшемуся помощнику.

– Нолд теперь плохой: проданся Бездне, и все такое. Маги же Светлым нужны по-прежнему, вот они нам замену и готовят. Небось пообещали старейшинам Братства, что если те будут паиньками, то нарушившими Запрет станем мы, а не они, – ответил Чимир, наморщив лоб.

Несмотря на сказанное, его больше волновали не чародеи из еще недавно запрещенного ордена, а нелюдь. Эльфы, кажется находящиеся где-то позади лагеря людей, и гномы, чей штандарт с изображением молота и горы – одним из символов подгорной армии, – он только что обнаружил поодаль от остальных. И с теми и с другими отношения у него довольно напряженные, а значит, грозящие неприятностями при личной встрече. Так что подобная близость к своим недругам его изрядно напрягала.

– А это чей герб? Что-то впервые вижу, – спросил льер Нурлан, указав на белый флаг с кругом из пяти корон в центре.

– Объединенные Пять королевств. Новая креатура Маллореана, созданная на севере Сардуора. Не ожидал, что, имея в соседях своего непримиримого врага, они рискнут часть войск перебросить сюда. Смело, ничего не скажу, – ответил Чимир, в силу некоторых событий могущий считаться экспертом по ситуации на Сардуоре.

Однако мыслями он был далеко от предмета беседы. За последними событиями в Нолде и своей опалой Олег как-то перестал следить за тем, что происходит в мире. И пропустил момент, когда Светлые эльфы от разговоров о созыве Альянса Света для уничтожении портала в Бездну перешли к конкретным делам. Так что столкнувшись с реальностью, Чимир вдруг задумался: а что еще он пропустил, пока предавался рефлексиям?

– Совсем хорошо. А этих, как его... флагов самоназванной империи

нет? – скривился льер Нурлан, не заметивший незаинтересованности собеседника в продолжении общения. – Раз уж ты так в сардуорских персоналиях разбираешься...

– Слава Стихиям, нет. Если такое случится, то можно считать конец времен официально состоявшимся. – Услышанное Олега аж встряхнуло, заставив вынырнуть из омута мыслей.

Кто-то назовет его ненависть к К'ирсану Кайфату иррациональной, бессмысленной, но от того она ведь не перестает быть менее сильной и обжигающей?

– Кстати, насколько понимаю, мы в планируемой войне участвовать не собираемся. Тогда зачем мы здесь? Не пора ли... – вдруг вспомнил прошлый разговор Олег, но командир полусотни прервал его решительным взмахом руки.

– Не пора! – отрезал льер Нурлан и, отвернувшись от лагеря Альянса, добавил: – И кстати, есть работа для твоих талантов...

Как выяснилось, близость к войскам Объединенного Протектората заставила командира отряда ужесточить требования к маскировке, и просто чары сокрытия он уже считал недостаточными. Теперь лидер нолдцев хотел полноценного убежища. Причем желательно, чтобы при его создании адепт Земли не сообщил о своем присутствии всем магам на десять верст окрест.

Лучше Олега, до сих пор остающегося самым близким к нужной Стихии чародеем Нолда, с такой задачей не справиться никому. И он это понимал не хуже прочих.

Через пять минут после получения приказа, даже не удосужившись освободить место от отдыхающих коллег и товарищей, Чимир принялся за магическое строительство. В его исполнении все выглядело просто. Присел, прижал к земле ладони, после чего принялся перекачивать куда-то в глубь холма особым образом структурированную Силу. Творя не заклинания, а словно бы вычерчивая в толще глины и камня колдовской рисунок. Раньше, когда Олег в своем развитии был сосредоточен на пути мага Земли, продемонстрировать столь мастерское владение Даром он бы ни за что не смог. Прорву времени потратил бы на расчеты, подготовку вспомогательных ритуалов и обязательно потребовал бы подстраховку в лице парочки коллег. Но после изучения Стихии Огня и освоения базовых знаний по магии Света его способности заметно усилились. И теперь его уже не пугали задачи и посерьезней тайного строительства схрона на почти сотню воинов.

Едва ритуальная фигура в глубине холма была завершена, как земля под ногами задрожала, и где-то внизу стала с нарастающей скоростью

формироваться огромная полость. Причем массы камней и глины никуда не пропадали, а сдвигались в сторону, формируя потолок, пол и стены. Настолько крепкие, что уместно было говорить уже не о схроне, а о подземной крепости.

Разумеется, никаких выбросов Силы или хотя бы увеличения общего магического фона так и не случилось...

Лаз у подножия холма, завершивший строительство убежища, Олег создал отдельно. И спустя час после начала работ обе группы нолдцев скрылись в недрах рукотворного подземелья и закрыли за собой вход. А еще через пару часов надежность их схрона «проверили» дозорные из скартских егерей и охотящаяся на живых нечисть Рошага. Ни те, ни другие ничего не заметили, и появилась надежда, что так будет и впредь. Настолько долго, насколько это будет необходимо воинам островной республики. Пусть битва Альянса Света и сил Бездны начинается без них. Они же будут ждать своего часа и просто наблюдать за происходящим со стороны, благо среди спрятавшихся в схроне магов было достаточно специалистов по чарам Дальноточности и знатоков бытовых заклинаний. Сидеть под землей и оставаться в курсе происходящего на поверхности нолдцы могут седмицами...

Тем временем в лагере Альянса закончили сбор войск стран-союзниц и перешли к завершающей стадии подготовки операции. Начав ее с главного – с поиска местоположения врага, ради уничтожения которого и был создан новый союз сил Света.

Для этой цели в лагере за несколько часов была расчищена площадка под рунный круг с камнями-накопителями и походным алтарем. Основными работами занимались маги Братства Отрекшихся – чертили схему, проводили очищающие ритуалы, расставляли обереги и отвращающие зло знаки. И лишь когда все было готово, появились князь-маги Светлых эльфов. Холодные, высокомерные и неизмеримо могущественные... Ну или пытающиеся таковыми показаться. Если раньше высших чародеев Маллореана отличал от всех прочих колоссальный возраст, исчисляемый тысячей или больше лет, то теперь их состав заметно помолодел. Что не могло не сказаться на опыте и глубине познания Искусства магии. Противостояние сначала с К'ирсаном, а затем с Рошагом явно сильно ударило по верхушке магической аристократии Первороденных. И на место пугающих личной силой Старейшин пришла далеко не столь влиятельная молодежь.

Сам ритуал не представлял собой ничего особенного. Часть князей-магов, используя возможности колдовской фигуры, открыла проход в

Астрал, еще часть создала головокружительное поисковое плетение, и последняя часть, сменяя друг друга, принялась проводить малопонятные действия с алтарем – рисовали там какие-то знаки, пели гимны, курили благовония. Так продолжалось минут двадцать, пока наконец из центра алтаря в Астрал не ударил луч золотистого света, по которому, как по дороге, не упорхнула созданная магией ищейка.

К сожалению, далеко не все из происходящего было понятно Олегу – его таланты лежали в другой области Искусства, – но помогли находящиеся рядом коллеги. И совместными усилиями удалось разобрать ритуал Длинноухих практически по шагам.

Потянулись томительные минуты ожидания. То ли Перворожденные где-то допустили ошибку, то ли Рошаг слишком хорошо умел прятаться, но отклика от отправленной в свободный поиск ищейки не было больше часа. Уже истлели и рассыпались в пыль накопители, выцвели в магическом зрении линии колдовского чертежа, как-то странно перекосясь каменный алтарь, и даже князья-маги, по-прежнему остающиеся на положенных ритуалом местах, начали демонстрировать признаки усталости, а результата все не было.

Олег было заподозрил, что затея эльфов не удалась, когда из уже почти схлопнувшегося прохода в Астрал выскользнула бледная тень и скрылась в теле одного из магов подле алтаря. Длинноухий тотчас застыл будто статуя, прислушиваясь к чему-то в глубине себя, и зашевелился лишь спустя почти минуту. К чародею тут же подскочили несколько его коллег, о чем-то быстро переговорили и, разойдясь в стороны, принялись звать вестовых. Кажется, Светлые эльфы все-таки нашли своего врага, и теперь дело было за малым – добраться до его логова и уничтожить.

Лагерь людей и нелюдей очень скоро пришел в движение. Войска собирались в походные колонны, выдвигалось охранение, формировался обоз. Причем происходящему явно не хватало порядка. Командиры подразделений путались в приказах, отдельные подразделения занимали чужие места, а нервничающие солдаты из разных стран – добавляя происходящему хаоса – выясняли отношения друг с другом. На фоне общей суеты организацией и выучкой выделялись гномы. Бородачи ухитрились первыми собраться и покинуть расположение войск, ни с кем при этом не столкнувшись лбами и никому не перейдя дорогу. Причем они не только детали каких-то машин с собой забрали, но и все свои припасы утащили, словно ни на гилт не доверяли обозникам.

За коротышками последовали и эльфы. Но далеко удаляться от лагеря длинноухие маги под прикрытием лучников и пеших воинов не стали,

предпочтя занять место подле гномов. Подставляться под возможный удар нежити и нечисти им было определено не по нутру.

Ну а за эльфами потянулись и остальные, словно именно примера Первородженных и не хватало людям для наведения порядка в войсках.

Понятно, что к логовищу Рошага вся эта неповоротливая и громоздкая масса солдат двинулась не слишком-то и быстро. Нарушая притом все требования и положения армейского устава, что не могло не повлечь за собой серьезных последствий. Уже спустя какой-то час после ухода из лагеря последнего солдата на многотысячную армию напали две или три сотни двухголовых Костяных Гончих. Которые смогли не только собрать большой урожай жизней среди попавшихся им на пути скартских вояк, но и успеть убраться подальше до того, как командиры повели своих солдат в контратаку.

Альянс понес первые потери, еще даже толком не приблизившись к главному врагу. И такое начало рисовало отнюдь не радостное будущее всей кампании...

Наблюдение за собранной эльфами армией нолдцы прекратили еще до темноты. Направление движения было понятно, тратить же силы на просмотр чужих ошибок и просчетов не имело никакого смысла. Гораздо важнее было отдохнуть и выспаться, потому как на следующий день они планировали покинуть убежище и отправиться следом. Дело приближалось к развязке, и островитяне собирались быть как можно ближе к месту событий...

На следующий день, когда Тасс уже был в зените, отряд покинул схрон. И быстрым, пожирающим версту за верстой шагом принялся догонять ушедших далеко вперед бойцов Альянса. Особых усилий по поиску следов прилагать не потребовалось – огромная армия оставила их предостаточно, чтобы не сбился с пути даже слепец. А тела сожженных, изрубленных или утыканных стрелами монстров, которые в какой-то момент стали попадаться все чаще и чаще, можно было считать дорожными указателями.

О том же, что армия Альянса совсем близко, нолдцы узнали по шуму битвы. Где-то впереди, среди клубов пыли маги и воины дрались с чудовищами, и то была явно не примитивная стычка с налетевшими из ниоткуда тварями, а полномасштабное сражение. С применением бьющих по площадям заклинаний, полковых метателей и заговоренных стрел.

Отряд немедленно сменил направление движения, нацелившись на ближайший каменистый холм, благо их вокруг было немало: силы Альянса, ведомые князьями-магами, все дальше и дальше забирались в горы, теряя

возможность маневра и будто бы подставляясь под удар миньонов Рошага. Это стало особенно ясно, когда нолдцы с вершины холма все же разглядели эльфийскую армию и то положение, в котором она оказалась.

Силы Альянса встали перед входом в горловину медленно сужающегося ущелья, другим концом упирающегося в самую высокую из близлежащих гор. На смену походным колоннам пришло боевое построение, позволяющее отбиваться от наступающего со всех сторон врага. Судя по знаменам, на левом фланге несокрушимой стеной стояли легионеры Зелода – Скорпионы, Василиски, Грифоны, а на правом таким же непреодолимым барьером замерли сводные части из солдат Гарташа и Скарта. Сразу за позициями тяжеловооруженной пехоты разместились эльфийские лучники.

Участок между левым и правым флангом заняли кридские отряды и воины Союза городов, усиленные сотней Мечников и Мастеров Меча под предводительством правителя Пяти королевств – Дарга. Олег даже смог разглядеть фигуру этого ставленника Светлых эльфов... ну или так ему показалось!.. В тылу разместились гномы в компании со странными, похожими на уродливых пауков шестиногими машинами и кавалерия Вольных баронств.

В итоге получилось напоминающее квадрат построение, внутри которого расположились маги Альянса – чародеи Братства Отрекшихся и князя-маги Светорожденных. Впрочем, ни колдуны, ни обычные воины не могли считаться главной боевой силой армии Альянса. За стенами из клинков и щитов в стороне от прочих магов замер ранее где-то скрывавшийся Перворожденный с коротким жезлом в руках, и аура внешне невзрачного артефакта затмевала собой все вокруг.

Скипетр Власти... Это был Скипетр Власти! Олег почувствовал, как помимо воли голова начинает вжиматься в плечи, а по спине бежит легион мурашек. Он достаточно пересекался с хозяином повелевающего Стихиями жезла, чтобы понимать его реальное могущество и... пусть не бояться, но... опасаться новых встреч. С другой стороны, глупо было бы ожидать, что на бой со столь великим врагом, уже доказавшим свою силу, Светлые эльфы не возьмут свое сильнейшее оружие.

Однако в данный момент хозяин Великого артефакта бездействовал, то ли что-то обсуждая, то ли приказывая четверем стоящим перед ним чародеям – двоим эльфам и двоим людям. И происходящее вокруг его совершенно не интересовало. Хотя на взгляд Олега, то, что происходило вокруг расположения войск коалиции светлых сил, вполне было достойно внимания этого Длинноухого. Армию Альянса штурмовала орда



Приспешников Бездны, и это не та сила, которую было можно игнорировать...

Вообще, вспоминая битву в Долине цветов – ту самую, по итогам которой Нолд из лидера цивилизованного мира превратился в изгоя, – Длинноухие все-таки сделали выводы из прошлой неудачи. Численность армии увеличили с десяти до тридцати или даже больше тысяч, привлекли больше Мечников и Мастеров Меча, позвали гномов и кридских наемников и, самое главное, ввели единое командование. Правда, сложно сказать, насколько изменения повлияли на боевую эффективность, ведь на стороне Альянса больше не было Нолда. И Братство Отрекшихся, при всей его влиятельности, слабая замена Истинным магам. А в Долине цветов ведь массово применялись еще и големы, защитные артефакты и драконы!

Хотя... драконов, пожалуй, вспоминать не стоит... А вот почему нет эльфийских древесных големов, как и эльфийской же кавалерии на единорогах – вопрос. Хорошо хоть про обычных лучников не забыли: два полка Длинноухих с ростовыми луками немного потерялись на фоне шеренг тяжелой людской пехоты и не сразу бросались в глаза.

Неужели настолько верят в силу Скипетра Стихий, что готовы отказаться от использования элитных подразделений? Олег такого отношения не понимал.

В отличие от Длинноухих Рошаг после победы в долине заметно поглупел. Там войскам коалиции противостояла такая же армия, пусть и набранная из нежити и нечисти. Пауки и мохнатые слизни как пехота, четырехрукие скелеты как бойцы прорыва, Духи Бездны в качестве специалистов поддержки, легкая кавалерия всиар’ддин и ударная сила в лице измененных Бездной гро’валь’дье. Все соблюдают дисциплину, выполняют приказы и оперативно реагируют на изменения на поле боя. Добавим сюда личную силу, отсутствие страха перед смертью, владение магией, угнетающее воздействие на живых и получим страшного противника, способного на многое даже без опоры на предателей-драконов. Однако теперь ничего этого не было. На смену армии нечисти пришла толпа обезумевших от ярости монстров, двумя отдельными волнами накатывающих на позиции Альянса. Без какого-то порядка, стратегии или тактики твари буквально лезли под клинки, словно желая если не добраться до врага зубами и когтями, то хотя бы раздавить уже мертвым телом.

Да и сами Порождения Бездны были на этот раз совершенно другие. Олегу на глаза постоянно попадались лишь пауки да их извращенные подобия с дополнительными конечностями, приращенными зубастыми головами, рогами и костяными косами. Некоторые из чудищ подверглись

настолько серьезным искажениям, что превратились в настоящих инвалидов. Кособоких, еле передвигающихся и мешающих своим же сородичам.

Вся эта масса монстров, конечно, представляла угрозу, но... с победителями битвы в Долине цветов их было не сравнить. К моменту, когда нолдцы догнали армию Альянса, слева и справа от «квадрата» уже громоздились две приличных размеров кучи уничтоженных тварей. И нельзя сказать, что позиции зелодцев, гарташцев или скартцев как-то заметно поредел.

– Погодите-ка, а почему не видно купола защиты? – вслух спросил Олег, внезапно поняв, что именно показалось ему странным в построении войск коалиции.

В Долине цветов солдат прикрывали несколько Сфер Птолемея, но даже мощи артефактов в конце концов оказалось недостаточно. И вдруг Светлые эльфы выводят своих подопечных на битву без прикрытия!

– Потому что Перворожденные пошли здесь другим путем, – ответил льер Нурлан, точно так же как и Чимир изучающий поле сражения. – Усишь Истинное зрение Светом или Воздухом и посмотри внимательнее...

Два раза повторять не потребовалось, Олег немедленно последовал совету командира. И перед ним открылась совсем иная картина. Каждый из латников был словно завернут в слой голубого света – в палец толщиной, не больше, – причем в районе головы цвет выглядел более насыщенным, чем в прочих частях тела. Мало того, из макушки у каждого воина словно бы выходила тончайшая нить. И эти нити, сплетаясь в настоящие канаты, тянулись к ранее незамеченным фигурам в серых плащах с капюшонами позади сражающихся воинов. Олег насчитал таких «пауков» порядка четырех десятков. Маги – а это могли быть только маги – словно бы дирижировали полками солдат, заставляя их драться с невиданной эффективностью и силой. При необходимости подпитывая зачарованных воинов энергией, поддерживая и дополняя их мастерство, но чаще манипулируя с личными защитами – только сейчас Олег заметил, что на шее у каждого бойца коалиции искрилось магией по амулету, именно ими управляли кукловоды.

– Благословение Леса – одно из высших заклинаний эльфийской школы магии. Позволяет отцам-командирам управлять солдатами точно безвольными куклами, но при этом не снижая их персональных навыков. Если бы не Благословение, то Эпоха Войн вполне могла закончиться совсем по-другому, – пояснил льер Нурлан, заметив недоумение Олега. – Считалось утерянным настолько давно, что некоторые исследователи

старины начали называть его выдумкой...

Олег потрясенно втянул воздух сквозь сжатые зубы. Благодаря общению с Бримсом он, конечно, был в курсе методов работы Перворожденных со смертными – чему также немало поспособствовал недавний разговор с Селереем, – но это... это выходило уже за рамки допустимого.

– И это Добро?! Что будет, когда заклинание спадет и его жертвы осознают, сколь нагло их использовали?! – не удержался от вопроса Чимир.

Как ни странно, льер Нурлан ответил. Тихо и задумчиво.

– Мастерство манипулятора не в том, чтобы заставить тебя что-то делать, а в том, чтобы убедить тебя в отсутствии самого факта манипуляции.

И на какой-то миг от услышанного внутри Олега все словно бы сжалось в ледяной ком...

Пока нолдцы изучали диспозицию, маги Альянса закончили обсуждение и тоже взялись за работу. Только заботили их не набрасывающиеся на солдат твари, а нечто гораздо более серьезное и масштабное.

За какие-то несколько минут были сформированы два Круга магов: внутренний, состоящий из Перворожденных, и внешний, из чародеев Братства Отрекшихся. Причем члены каждой из этих групп не стояли неподвижно, а медленно двигались. Бессмертные шагали по ходу движения Тасса, смертные же – против. Центром обоих «хороводов» был хозяин Скипетра. Самый могущественный эльф Маллореана стоял неподвижно, широко расставив ноги и направив наверх артефакта куда-то себе между стоп.

Поначалу творящееся действо никаких магических проявлений не имело, словно это был не более чем странный дикарский танец. Бессмысленный в своей примитивности и бесполезности. Но так продолжалось недолго. В какой-то миг Олег стал замечать, как со всех сторон к внешнему кругу, точно в большую воронку, начала стягиваться Сила Воздуха. По чуть-чуть, понемногу, постепенно образуя видимые обычным зрением струи воздушной Стихии.

Собранная Сила не терялась и не рассеивалась, а передавалась внутреннему кругу. Дальше начиналось самое интересное. Потому как князья-маги полученную энергию использовали для создания еще одной воронки, вбирающей в себя уже Стихию Воды. Мархуз знает откуда брался в горах тот могучий поток холодной и трудноуправляемой Силы, который вдруг закрутился в воздухе над головой хозяина Скипетра Власти, но

содержащаяся в нем мощь потрясала. И ужасала. Несмотря на весь свой опыт и обретенные знания, Олег даже примерно не представлял уровень мага, который мог подчинить своей воле подобную силу. Подмастерье? Мастер? Или начинать сразу с Архимага?!

Однако Светорожденных чародеев, как и их союзников, трудности не пугали, и они продолжали выкачивать из окрестностей всю доступную Силу. Контролем же над собранным озаботился Повелитель Великого артефакта. И нельзя сказать, что это далось ему так уж нелегко. Просто в какой-то момент эльф посмотрел вверх, указал жезлом на плещущий над ним океан энергии и... непокорный сплав из двух Стихий принялся собираться в огромный бело-голубой шар.

За считанные удары сердца тот увеличился до размеров взрослого шестилапа, после чего прекратил рост, басовито загудел и окутался ворохом разрядов. Слово этого было мало, земля под ногами начала ощутимо подрагивать.

Наблюдавший за творимой волшбой льер Нурлан вопросительно посмотрел на Олега. Однако тот в ответ лишь покачал головой. Нет, ритуал эльфов никак не затрагивал Стихию Земли. Дрожь под ногами была не более чем следствием воздействия сконцентрированной в одном месте Силы. Никто ее не контролировал и использовать не планировал.

Спустя мгновение его правота подтвердилась. Не иначе как подстегнутый начинающимся землетрясением длинноухий владелец Великого артефакта что-то прокричал и выпустил на волю собранную мощь.

Выглядело это как поток сжатой до предела Силы, бьющей из центра шара по невидимой для наблюдателей цели. Гигантское копье бело-голубой энергии пересекло в длину все ущелье, вонзилось в основание горы и – об этом говорили все чувства Олега – понеслось куда-то дальше, в неизведанные глубины. Попадающаяся на пути порода разбивалась в пыль, и было ее так много, что образовавшиеся клубы затянули все небо над ущельем.

Дрожь под ногами на какое-то время прекратилась. Колдовское оружие Длинноухого продолжало крушить горы, а шар Силы, несмотря на все старания смертных и бессмертных магов, постепенно уменьшался в размерах. Пока вдруг до слуха не донесся низкий громopodobный рокот, а земля словно подпрыгнула, посбивав всех с ног. Люди, не люди, нечисть и нежить – не устоял никто. Остановилась атака тварей, солдаты потеряли строй, а маги прервали ритуал. Больше всех не повезло нолддам. Многих из них подземный толчок сбросил со склона холма, и далеко не все успели

остановить падение чарами – десантные пояса все давно сняли и убрали в вещевые мешки. Как позже выяснилось, землетрясение погубило троих Наказующих и еще семерым стоило переломов конечностей.

На ногах устоял лишь хозяин Скипетра. Причем не просто устоял, но и сохранил контроль над собранной Силой. Правда, удержать Копье у него не получилось. Землетрясение стало отголоском столкновения эльфийской магии с неизвестной преградой, и заклинание этой встречи не пережило. Впрочем, Длинноухий долго не горевал и тотчас взялся за создание новых чар. Шар Силы вдруг поплыл, потерял форму, а затем начал превращаться в огромный вращающийся бур из Воды и Воздуха. И, едва трансформация завершилась, по уже пробитому каналу снова устремился к невидимой для холдцев цели.

Только-только поднявшийся на ноги Олег приготовился опять падать, но на этот раз удар в подземный барьер оказался гораздо менее разрушительным. И никто не упал, не сорвался вниз и даже не ушибся... На новую атаку Перворожденных отреагировали обитатели Козьих гор. И эта их реакция была страшнее любого землетрясения, пусть, чтобы дожидаться ее, и понадобилось почти десять минут.

Эльф все еще продолжал ломиться сквозь земную толщу, расходуя последние капли Силы, очухавшиеся воины с их кукловодами отбивали приступы заметно оживившихся «пауков», а маги восстанавливались после отката от прерванного ритуала, когда на склонах ближайших гор внезапно начали открываться проходы в подземелья и наружу полезли орды новой нечисти. Только на этот раз это были не откровенно слабые «пауки», а кое-кто посерьезнее: Духи Бездны, Костяные Гончие, Мечерукие, просто безымянные демоны, духи и немертвые обитатели самых темных и самых глубоких пещер Козьих гор. И пусть они точно так же предпочитали атаковать врага не по всем правилам военной науки, а лишь подчиняясь инстинктам и иступленной ненависти, новые противники были гораздо опаснее проклятых «пауков». Одними клинками с такими не справиться.

Оценили угрозу и чародеи Альянса. Волны новых тварей еще даже не успели добраться до армейских позиций, как один за другим над полками начали разворачиваться Щиты Света, а на солдат дождем пролился звездопад усиливающих чар. Маги колдовали не покладая рук. Однако поддержкой бойцов занимались только колдуны Братства, эльфы сосредоточились на атакующих заклинаниях. Князь-маги, даже не объединяясь в Круг, жгли Лучами Света демонов Бездны и других Бестелесных, перемалывали в порошок костедробилками Костяных Гончих, с помощью Ветра Ножей рубили в ралайянский григ демонов всех

видов. Однако как они ни старались, убить всех не получалось. И на пути тварей Бездны приходилось вставать простым смертным солдатам.

Такой напор выдержать было непросто. Резко выросли потери, да и боевой дух бойцов, несмотря на усилия кукловодов, начал снижаться, что не могло не сказаться на их эффективности. Впрочем, не все подразделения оказались не готовы изменившейся обстановке. Подчиненные Дарга и гномы громили врага едва ли не лучше, чем маги. И у каждого был свой секрет побед. Мастера Меча и Мечники с Сардуора, в отличие от их коллег из более цивилизованных мест, никогда не ставили в своей подготовке на первое место именно фехтование. В той или иной степени их интересовали вопросы воспитания прежде всего универсальных бойцов, способных к бою как с вооруженными смертными, так и с магами и прочими колдовскими тварями. Изоляция тому была виной или же сохранившаяся память о школах вроде никерры – не важно, главное, что виртуозы клинка с Сардуора знали, как убивать всяческую нечисть, и прекрасно с этим справлялись.

Гномы пошли по другому пути. Там, где пасовало воинское мастерство, они предпочитали использовать изощренное оружие и сложные механизмы. Метатели огня и кислоты, пружинные стрелометы, исписанные рунами молоты и топоры – в арсеналах подгорных воителей достаточно инструментов для уничтожения врага любой природы, и они с готовностью применили их против нового противника. Но наибольший вклад в уничтожение тварей внесли все равно не рядовые воины, а творения гномьих инженеров. Нелепые шагающие конструкции с громоздкими пушками обрушили на орды тварей море алхимического огня. Огня, способного пожрать как порожденную Бездной плотью, так и эфирные духовные оболочки.

Общими усилиями давление на позиции армии коалиции на какое-то время ослабло...

Тем временем длинноухий владелец Скипетра внезапно развеял остатки своего магического бура и вместо него создал нечто вроде вращающейся воронки из черного дыма, увитой золотыми молниями. Какие Стихии дали такой результат, Олег не знал, но очень хотел бы узнать. Потому как успел оценить таящуюся за невзрачными внешне чарами мощь. Особенно когда воронка вытянулась в длинный хобот, один конец которого погрузился в глубь пробитого в горе отверстия, и словно бы принялась что-то выкачивать из подземной тьмы...

До этого момента нолдцы наблюдали за происходящим без особых эмоций. Разрыв отношений с Объединенным Протекторатом заметно

ухудшил отношение к бедам жителей входящих в него стран, так что о судьбе участников разворачивающейся перед ними битвы никто особо не переживал. Чем больше воины коалиции перебьют тварей, тем лучше. Ну а если и сами при этом погибнут, то тоже ничего страшного. Нолд привык стоять на страже мира и готов закончить начатое Альянсом Света даже в одиночку. Так что пока твари не трогают островитян, те не трогают их.

Но все изменилось, когда Длинноухие таки смогли добраться до своей цели. Идея выдернуть Рошага из его подземного обиталища на поверхность отдавала легким безумием, но при ее претворении в жизнь обещала немалые выгоды. В конце концов, бить врага на открытом месте всегда легче, чем в лабиринте узких переходов. Поэтому ухватившиеся за эту идею эльфы не были так уж и не правы.

Вот только, мархуз побери, они не какого-то полудохлого демона собрались тащить, а дракона-лича! И даже Олег, не раз уже сталкивавшийся с ним нос к носу, не мог предсказать, чем закончится эта авантюра. Что уж говорить про остальных Наказующих. Мощь Скипетра Власти потрясала, но и Рошаг не мальчик для битья.

Пока Чимир перебирал в уме заклинания, способные повредить или задержать могущественного немертвого дракона, эльф неожиданно легко и быстро выдернул из пробитого тоннеля нечто крупное, серого цвета, лишь самую малость не дотянув до расположения войск. В последний момент заклинание попросту развеялось, словно бы исчерпав запас вложенных сил. Добытое же из подземных глубин нечто за размаху грохнулось в полусотне сажень от позиций кридских отрядов, да так там и осталось неподвижной мишенью.

– Какого мархуза?.. – прошептал Олег, вглядываясь в громоздящуюся на поле боя фигуру.

От дракона-лича там почти ничего и не было. Скорее это нечто напоминало рыцаря-великана в доспехах из костей и шкуры прямоходящего ящера неизвестной породы. Причем «рыцаря» полупрозрачного, почти призрака, к тому же спящего по-настоящему богатырским сном и никак не желающего проснуться.

Это точно Рошаг?! Или князья-маги что-то напутали и вломились в гробницу какого-нибудь рыцаря времен вартагов?

Однако сомнений Олега в войсках коалиции точно не разделяли. Предоставив смертным сдерживать вспыхнувший с новой силой напор нечисти, все маги, а вместе с ними гномы с их алхимическими пушками и лучники с артефактными стрелами перенесли огонь на рухнувшего костяного «рыцаря».

И на месте его падения разразился огненный ад. Взрывы алхимических бомб чередовались с полыханием огненных стрел и «огневок», Лучи Света сменялись разрядами мощнейших молний. Самые мощные чары Света и Огня, обрушившиеся на один небольшой пятачок земли, вступали друг с другом в резонанс и приумножали силу друг друга, делая бессмысленной почти любую известную защиту. А ведь были еще атаки со стороны Астрала, с элементарных планов и мира Смерти... Такое не пережил бы никто...

Однако тело Рошага все так же лежало перед войсками коалиции, целое и неповрежденное, словно бы существующее одновременно здесь и где-то еще и потому недоступное для любых атак. Магия Стихий тут была бесполезна.

После всего того, что повелитель Скипетра натворил в этих горах, его победа над Рошагом поначалу не воспринималась как что-то невозможное. В глубине души даже Олег верил, что Великий артефакт сможет окончательно поставить точку в истории Вестника Бездны. Но одной веры мало. Ставший нематериальным Рошаг оказался не по зубам для всех его врагов, а значит, вся затеянная Светлыми эльфами кампания шла прахом...

Видимо, примерно такие же мысли крутились в голове хозяина Скипетра Стихий, раз он вдруг повернулся к Рошагу спиной и принялся размахивать жезлом во все стороны. И, повинаясь его воле, то здесь, то там среди нескончаемых толп тварей принялись вспыхивать Огненные Стены, взрываться Вулканические бомбы, разливаться Озера Магмы. Пауки и Костяные Гончие гибли сотнями, а Духи Бездны изничтожались десятками, но ничего из этого не могло унять гнев могущественного Перворожденного.

Однако ярость – плохой спутник для чародея. Ослепленный эмоциями эльф забыл о главном своем противнике, пусть даже на какое-то время и недоступном для атак. И потому он не увидел, как от призрачного тела Рошага отделились два светящихся облака и, обернувшись двумя гигантскими ликами, замерли над ним на высоте в десяток саженей. Одно лицо напоминало одухотворенного праведника, другое – жесточайшего из грешников. Такие разные, но в этот миг такие похожие. А еще оба лица роднило выражение сильнейшего гнева, на фоне которого взрыв эмоций Длинноухого казался чем-то мелким и незначительным.

– Боги Тьмы, да что тут происходит?! – выкрикнул Олег, забывшись.

Чимир не был знатоком Астрала, плохо ориентировался в теории иллюзий, совершенно не понимал особенности взаимодействия с духами, но даже ему было известно – это не морок и не случайные гости из-за



Грани. Нет, происходило нечто гораздо более глубокое и... жуткое.

Льер Нурлан, видимо тоже мало что понимающий, сотворил простенькое заклинание Познания и отправил его в сторону Рошага. Обычно на таких расстояниях оно не действовало, но скорее всего командир отряда знал какую-то хитрость, раз его волшба без проблем достигла адресата и даже смогла подействовать. Вот только не так, как Нурлан рассчитывал. По обратной связи с плетением он явно ощутил нечто такое, что заставило его сначала заорать, схватившись за голову, а затем в судорогах повалиться на землю. И, судя по тому, как поползла клоками аура, это было не какое-нибудь примитивное, но действенное пыточное заклинание. Скорее речь могла идти о смертном проклятии, если не хуже...

Однако серьезно навредить льеру Нурлану враждебная магия не смогла. Многочисленные амулеты и артефакты, спрятанные на теле чародея, пусть и с задержкой, но пробудились и принялись бомбардировать чужое заклинание различными вариантами противочар. Раз, другой, третий... в какой-то момент защита сработала, и аура нолдца освободилась от гнета чужого плетения. Нурлан прекратил кричать и даже смог медленно подняться на ноги.

Поймал взгляд Олега, покачал головой.

– Н-ничего... Но что-то настолько могучее, что не с нашим уровнем это выяснять, – сказал он, цедя каждое слово.

Что-либо сказать в ответ Олег не успел. Со стороны поля боя раздался сильнейший грохот, и стало как-то не до разговоров. Сражение неожиданно перешло в новую стадию.

К сожалению, Олег пропустил тот момент, когда оба лика – а это были именно они – нанесли по хозяину Скипетра удар. Он даже не понял, какого рода волшба была использована. Все, что он увидел, это кровавая просека, протянувшаяся от Рошага до эльфа через позиции кридских отрядов и Мечников Дарга. Такое ощущение, что все попавшееся на пути неведомого заклятия взорвалось облаком крови, попутно измельчив в пыль плоть и кости. От этой атаки не спасли ни защитные чары, ни персональные амулеты и уж точно не личное мастерство. Все, кому не повезло попасть под удар, попросту исчезли. И лишь владелец Великого артефакта выжил и даже остался невредим.

За желание эльфа сбросить пар войско заплатило высокую цену. Если бы он не отвлекся, то, может, и смог бы отбить чары врага... Или нет.

Контратака Длинноухого была простой, как удар молота, безыскусной и очень эмоциональной. Взмах жезла отправил в самый мрачный из ликов Таран Молний, содержащий в себе Силу не менее чем трех или четырех

Молний Богов. Концентрация энергии в одном ударе была столь велика, что полет не слишком быстрого заклинания сопровождался словно бы дрожью самой реальности. И не было никаких сомнений, что эта атака способна достать кого угодно – хоть бестелесных духов, хоть полуматериального Рошага. Видимо, это ощутили и лики – какие бы сущности за ними ни стояли, – раз вместо сопротивления они попросту юркнули в тело Рошага. И заклинание впустую пронзило воздух. Однако эльф словно только этого и ждал. И сразу за первой атакой последовала вторая, копия первой, только теперь нацеленная на тело Рошага.

Это было бы пустой тратой Силы, если бы тело «рыцаря» на этот раз как-то не изменилось. Не пропало ощущение инаковости, чуждости для мира. Не пришло понимание, что дракон-лич потерял свою бесплотность и стал вновь уязвим для боевой магии.

Жаль только Таран Молний все равно не достиг своей цели. Тело Рошага засветилось белым ослепительным светом, который принял в себя магию эльфа, лишил разрушительной мощи и... тоже погас. Две враждебные Силы полностью уничтожили друг друга.

Олег остро захотел выругаться. Наблюдаемое им противостояние достигло вершин, на которые он со своего нынешнего магического уровня боялся даже смотреть. А масштабы задействованных Сил все продолжали расти. Перед ним сражались титаны мира волшебства и чародейства, и все, чего ему хотелось, это убраться от них как можно дальше.

А битва продолжалась. Ярость владельца Скипетра немного ослабила давление орды тварей на воинов Альянса, но эффекта хватило ненадолго. Очень скоро прорехи в рядах вырожденцев Бездны затянулись, и они с еще большей яростью обрушились на шеренги солдат. Был атакован их лидер, их символ, их бог, и теперь чудовища Козьих гор жаждали крови святотатцев! И не в силах людей или нелюдей было их остановить в честном бою. Мечи, копья, стрелы, артефакты и боевые машины – в ход пошло все, но этого было мало. Солдаты гибли один за другим, члены все сильнее сковывала усталость, а вера в победу перестала быть опорой в битве. Боевой дух войск неуклонно снижался, и в любой момент в испытываемых на излом полках могла начаться паника. Положение могли бы спасти маги, но многие еще не отошли после сбора энергии для ритуала «поимки» Рошага, те же, кто успел восстановиться, были больше сосредоточены на бое хозяина Скипетра с «рыцарем». Тем более что дракон-лич, приняв в себя оба лика и потеряв неуязвимость к атакам, вдруг словно бы даже подрос, окреп, и от него стало исходить гнетущее давление, заметно усилившееся после того, как полководец Бездны зашевелился и

встал. Но теперь он почему-то больше не воспринимался как пусть порочная и злобная, но цельная личность. Нет, нарастала уверенность, что под костяными доспехами прятались два разных, однако близких в своем безумии существа. И будто отражая это внутреннее состояние, на грудных пластинах «рыцаря» начали гримасничать две маски.

На какой-то миг Олегу показалось, что эти две морды ему кого-то напоминают, однако кого именно, он не понял. Да и не до того ему было. Слишком грандиозные события сейчас разворачивались, чтобы отвлекаться на посторонние мысли.

Однако случившиеся с Рошагом изменения не укрылись от взгляда хозяина Скипетра. Что-то прокричав магам, он в который раз направил жезл на «рыцаря» и атаковал его Силой. Только теперь то была не чистая энергия Стихий – пусть в качестве основы плетения и лежал Огонь, – а ее гораздо более непослушный аспект. Жертвуя мощностью и скоростью, эльф ударил по врагу Лучом Света. Учитывая объемы прокачиваемой через Скипетр Власти Силы, преобразование магии Стихий в магию Света наверняка давалось ему нелегко. И тому подтверждением были другие чародеи, вдруг принявшиеся кто подпитывать командующего армии Альянса энергией, кто укреплять его защиту, а кто стал создавать между собой и Длинноухим узы, призванные помочь выдерживать тяжесть отката от колдовства...

Луч оказался много эффективнее Тарана Молний. Вонзившись в грудину «рыцаря», он принялся буравить костяной доспех, и, судя по тому, как Рошаг вдруг замер и целиком сосредоточился на защите, шансы серьезно ранить дракона-лича у эльфа были...

Совсем скоро стало понятно, что ни Перворожденный, ни его противник добиться перевеса в этом поединке были не способны, как не способны и самостоятельно его прервать. Магия Скипетра никак не могла проломить защиту Рошага, но и Рошаг не мог атаковать, пока в него бил Луч Света. Ситуация зашла в тупик, выйти из которого можно было лишь при помощи извне. И время тут работало на порождения Бездны.

Впрочем, нельзя сказать, что воины Альянса, оказавшись в подобной ситуации, опустили руки. Рошага атаковали все, кто только был на это способен: князья-маги и чародеи Братства из тех, кто был свободен и успел восстановить силы, гномья артиллерия, прекратившая расстреливать тварей Бездны и перенесшая огонь на «рыцаря», лучники Перворожденных, арбалетчики Скарта. Такое уже было в начале битвы, когда бойцы коалиции обрушили на Рошага всю доступную им мощь и... не добились ничего. Не улыбнулась им удача и на этот раз. Магия

защищала «рыцаря» ничуть не хуже нематериального тела, а может быть, и лучше, потому как отраженная сильнейшей тварью Козьих гор волшба то и дело била по чародеям Альянса. И они далеко не всегда оказывались готовы к контратаке...

– И долго мы будем смотреть?! Может быть, пора помочь?! – наконец не выдержал Олег.

Мархузово семя, зачем-то они сюда притащились? Разве не ради того, чтобы ударить в нужный момент по Рошагу и не закрыть раз и навсегда проблему с Прорывом Бездны на Грольде? Чимир действительно не понимал бездействия ни льера Нурлана, ни до сих пор держащегося в стороне Айрунга. Понятно, что Нолд сейчас в положении изгоя и его обвиняют во всех грехах мира, но есть ведь общие цели. Цели, ради которых можно поступиться и гордостью!

Видимо, последнее он сказал вслух, потому как из-за спины ему вдруг ответил знакомый голос Айрунга:

– Олег, Олег... Столько ты уже здесь живешь, своим уже стал, а до сих пор ничего так и не понял. Гордость тут ни при чем. Сейчас стоит вопрос выживания. Спасем мы Длинноухих, и опять все сливки снимут они, а следующий поход Альянса соберут уже против нас... Не спасем – и Рошаг уничтожит Маллореан вместе с их прихлебателями, а затем тоже примется за нас. Сложный выбор, не правда ли?

Олег резко повернулся к другу.

– Но делать его все равно придется! – горячо сказал он. – И что-то мне подсказывает: лично ты не готов брать на душу ответственность за смерть десятков тысяч людей и нелюдей, сражающихся там.

Чимир махнул в сторону поля битвы, где именно сейчас несколько сотен пауков при поддержке десятка Духов Бездны проломили-таки первую шеренгу зелодских легионеров и теперь пытались развить успех.

– Олег, сейчас у нас нет ни шанса! Связь Рошага с Бездной окрепла настолько, что ни мы, ни эльфы, ни крохоборы из Братства не способны ее разорвать. И никакой Скипетр Стихий тут не поможет, – сообщил Айрунг, не отводя взгляда от сражения. – Особенно когда Великий артефакт в руках профана, не познавшего даже половины его секретов. – Маг второго ранга коротко и зло хохотнул. – Длинноухие вырождайки отчего-то решили, будто они способны полностью раскрыть потенциал главной реликвии Нолда, реликвии людей!

Пока он говорил, тяжелая кавалерия покинула резерв и врубилась в ряды тварей, спасая дрогнувших Скорпионов, Василисков и Грифонов. Рыцари в заговоренных доспехах верхом на бронированных конях где-то

стоптали, где-то посекали зачарованными мечами пауков и даже ухитрились развезть парочку Духов, но столкнулись с четырехрукими скелетами и потеряли темп. А затем за их спинами и вовсе вдруг вспыхнула серым пламенем гора из тел нечисти, чтобы из центра гигантского костра точно через портал выпустить самого настоящего демона. Уродливого, рогатого и безумно сильного. Настолько сильного, что, когда он ударил в тыл баронской коннице, рыцарям ничего не оставалось, кроме как пытаться сбежать. Двум огромным топорам гостя из Нижнего мира не мог противостоять ни один смертный воин.

– Айрунг! – вскричал Олег. – Тьма знает что за интригу ты закрутил с нашим новым Архимагом и ради чего столько дней играл в таинственность, просто ответь: ты понимаешь, что там нечисть убивает людей?!

Чимир особенно сильно выделил слово «людей», однако его экспрессия осталась незамеченной. Айрунг по-прежнему с невозмутимым видом глазел на поле битвы, и никто, кроме Олега, не рисковал нарушить его раздумья. Даже льер Нурлан – ранее считавшийся командиром Наказующих, а теперь скромно стоящий в сторонке и ждущий распоряжений.

– Людей, говоришь... Мы тысячелетиями были для этих людей барьером на пути Бездны и Тьмы, защищали от честолубия магов, безумия личей, ярости гостей из иных миров. Мы спасли их от Объединенных Колоний Заката и ограждали от влияния Перворожденных... Взамен же мы всегда получали предательство при каждом удобном случае. Может быть, пора сделать паузу и позволить им самим позаботиться о своей судьбе? – на одном дыхании внезапно выдал Айрунг.

Он явно не играл – да и перед кем здесь было играть? – и говорил, что думал. Олег мог бы на это возразить, что и Нолд за упомянутые тысячелетия вел себя отнюдь не как светоч добра и благочестия, но смолчал. Но то сейчас было время и место для подобных разговоров и споров.

А вот Айрунг не унимался, словно выплескивая давно накопившее в душе.

– Знаешь, я тут недавно читал мемуары одного из участников войн с Колониями Заката, заставшего самый кровавый и бескомпромиссный период той эпохи. Так там каждая строчка пронизана ненавистью, болью и страданием. Истинные маги, будущие граждане Нолда, заплатили такую цену за ту победу, что нам нынешним, со всеми нашими конфликтами и войнами, никогда не сравниться. И самая высокая, самая кровавая плата была ими уплачена за обладание Скипетром Власти. Артефактом,

поставившим точку в войне и обещающим стать гарантом независимости Нолда, – тяжело роняя слова, сказал Айрунг. – Вот только у нас его украли. Нагло и бесстыдно, попутно убив хранившего Скипетр героя войны...

Айрунг зло замотал головой, а у Олега появилось ощущение, что друг не столько пытается его в чем-то убедить, сколько накручивает себя, готовясь к сложному и... не совсем «честному» делу.

– У того ветерана, автора мемуаров, я нашел еще текст одной песни... Тоже из тех времен, – продолжал говорить Айрунг. – И несколько строчек мне буквально врезались в память. Пропеть я их не смогу, но прочитать попытаюсь...

И маг второго ранга, как казалось Олегу напрочь лишенный какой-либо романтики и тяги к красивому слову, тихим спокойным, где-то даже бесцветным голосом вдруг принялся читать:

Да, это было, бремя не смыла кровь моя – мой проводник.  
Память проснулась, злость встрепенулась, в вечность мой разум проник.  
Вспомни со мною павших героев, но пролетают года.  
Рядом со мною на поле боя... нет, не забыть никогда.

– Не забыть никогда... – повторил Айрунг финальную фразу и до хруста сжал кулак. – Мы же едва не забыли... Тебе Олег, наверное, не понять, но сегодняшней день – это дань памяти тем нашим братьям, которые проливали кровь в боях во славу Нолда и следовали за лидерами, чьи ладони сжимали Скипетр Власти! – Маг безжалостно усмехнулся. – Что до защищаемых тобой людей, они свой выбор сделали!

На последних словах Айрунг кивнул Олегу, после чего повернулся лицом к отряду и принялся отдавать приказы. Смысл которых сводился к одному – совсем скоро им предстояло ударить в спину и без того проигрывающим битву солдатам Альянса, прорваться к эльфу со Скипетром, захватить артефакт и... унести ноги. Моральная сторона вопроса, в которой нолдцы атакуют прежде всего людей, пока те бьются с монстрами, даже не обсуждалась. Впрочем, рефлексировать Олегу было некогда, как некогда было и думать о самой возможности захвата подчиняющегося только одному хозяину Великого артефакта. Его, как адепта Земли и Огня, ждал отдельный приказ, и подготовка к его исполнению требовала от Чимира максимальной сосредоточенности.

Вуаль Земли, Каменная Кожа, Разгон, Усиление – Олег накладывал на

себя чары одни за другими, фиксируя их структуру, стабилизируя подпитку энергией и очень рассчитывая, что они не «слетят» в той колдовской буре, в которой в скором времени ему предстояло оказаться. Затем пришел черед главного атакующего заклинания, ради которого, как оказалось, в основном Олега и взяли в эту экспедицию. Сплав из Каменной Пасти, Каменного Проклятия и Хищных лиан – до сих пор им не названный, но успешно продемонстрированный перед аттестационной комиссией непосредственно в начале открытого противостояния льера Виттора и льера Бримса – сегодня смело можно было назвать сильнейшим обездвиживающим заклинанием Стихии Земли. И для работы с ним требовалась предварительная подготовка.

Не отставали от Олега и его товарищи по отряду. Доставали защитные и атакующие амулеты, готовили любимое оружие и заклинания. Особенно выделялись здесь Безликие из охраны Айрунга, которые не только оказались увешаны поистине безумным количеством колдовских инструментов, но и еще вдобавок к ним накладывали друг на друга защитные или укрепляющие чары, малознакомые другим чародеям.

Правда, за несколько минут до начала атаки Олег все же ухитрился выделиться. Заготовки заклятий, несмотря даже на помощь артефактов, ощутимо его тяготили и заметно снижали мобильность, что в грядущей свалке вполне могло стать причиной если не гибели Чимира, то ранения или даже пленения. Чтобы подобное не произошло, Олегу требовалось нечто такое, что позволило бы ему быстро и без проблем перемещаться по полю боя. Этаким скакун, обладающий достоинствами рыцарского коня и лишенный его недостатков... И Чимир нашел решение. Пока остальные формировали боевой порядок в виде клина с двумя звездами Безликих на его острие и договаривались о совместной работе с заклинаниями, адепт Земли и Огня вызвал голема.

Это снова был Камышовый кот. Немного доработанный после разрушения предыдущего варианта в бою со сторонниками льера Виттора, но все равно Камышовый кот. Удачное соединение Стихий Земли и Огня, способное не только на равных драться с не самыми слабыми магами, но и выполнять гораздо более мирные задачи. Например, служить для хозяина и творца ездовым животным.

На появление рядом с Олегом высокого, слепленного из песка голема остальные нолдцы отреагировали со сдержанным интересом. Хотя сама идея ехать верхом на магическом создании многим явно показалась любопытной, перенимать опыт маги не спешили. Слишком привыкли Наказующие драться в пешем строю, чтобы менять наработанные тактики

на малоизученные нововведения... И уже хорошо было, что Олегу хотя бы не стали запрещать использование подобной экзотики.

Пока отряд готовился выйти на «сцену», сражение окончательно приняло плохой оборот для сил Альянса Света. Рошаг оттягивал на себя все больше и больше сил, из-за чего противостоящие порождениям Бездны солдаты оказались почти без поддержки магией. И этим не могли не воспользоваться твари Бездны, медленно, но верно перемалывающие лучших воинов Зелода, Гарташа, Скарта и Вольных баронств в адской мясорубке непрерывных атак. Особенно дрянным было положение на левом фланге, где зелодские легионеры помимо обычных монстров противостояли рогатому демону. И то, что там до сих пор все не рухнуло к мархузу, скорее проходило по разделу чудес, чем относилось к воинской науке. Прибывшая из Нижнего мира козлорогая тварь безостановочно рубила людей топорами, и не было никого, кто был способен ее остановить. Наконечники копий и клинки мечей не могли даже оцарапать бронированное тело, магия слабеньких атакующих артефактов вязла в пугающей ауре, а попытки сбить с ног с помощью щитов заканчивались лишь новыми жертвами среди солдат из-за циклопической силы демона.

Крах был неминуем. И это тем более стало очевидно, когда рогатый монстр, словно получив какой-то приказ, вдруг прекратил крушить ряды легионеров и начал пробиваться к центру боевого построения Альянса. Туда, где стояли маги и где хозяин Скипетра Власти безуспешно пытался пересилить Вестника Бездны.

– Не пойму, почему князя-маги так бестолково сражаются?! Почему не натравят на Рошага астральных хищников, не попытаются перерезать канал в Бездну? – уже после того, как отряд спустился с холма и направился к месту сражения, спросил Олег у Айрунга.

Адепт Земли с комфортом ехал рядом с бегущим другом в центре боевого клина Наказующих и не смог удержаться от вопроса.

– Умел бы заглядывать в Астрал – не спрашивал бы! – огрызнулся Айрунг, махнув рукой с надетым на нее браслетом чтеца Астрала. Таланта к работе с миром эфира у него хоть и не было, но он все-таки смог освоить кое-какие базовые навыки. – Там сейчас столько извращенных Бездной духов собралось, что им эти князя-маги на один укус.

Слова бывшего Наставника неприятно кольнули Олега – истинный Астрал был ему недоступен. Так что дальше он ехал молча, не отвлекая других разговорами. Да и не до праздных бесед стало: чем ближе был отряд к месту сражения, тем сильнее накатывал мандраж. Идея насолить одновременно и Первороденным, и дракону-личу со временем казалась



все более безумной и пугающей.

Левый фланг, а вслед за ним и правый рухнули как раз к моменту появления отряда нолдцев на поле битвы. В первом случае ответственным за катастрофу ожидаемо стал рогатый гость из Нижнего мира, который не только прорвался через зелодских солдат, но и открыл дорогу для остальных тварей. Зато во втором... во втором причина поражения крылась в людях. Боевой дух гарташцев и скартцев оказался чересчур низок, солдаты не выдержали давления, поддались панике и побежали. Не только подставив остальных членов коалиции под удар, но и превратив самих себя в мишени для жаждущих крови монстров.

В боевых порядках Альянса – если теперь вообще было уместно говорить о каком-то порядке – воцарился хаос. Наверное, тут следовало бы посочувствовать попавшим в беду солдатам, но Олег, наоборот, испытал нечто вроде облегчения. Потому как все рухнуло без нолдцев, не по их вине и без их участия. И теперь никто не обвинит островитян в том, что Альянс проиграл именно из-за них и их охоты за Великим артефактом.

– Все, работаем!!! – пронесся над отрядом боевых магов приказ Айрунга, прежде чем клин нолдцев вонзился в толпу беснующихся порождений Бездны и начал методично пробиваться к центру свалки.

Туда, где эльфийские и людские маги под прикрытием Мечников и Мастеров Меча все еще пытались справиться с Рошагом.

Основным атакующим заклинанием нолдцев стала вариация Ветра Ножей, усиленная активным Огненным проклятием. Стихии Огня и Воздуха, дополняя друг друга, принялись изничтожать любого врага, осмелившегося заступить дорогу отряду. И строй Наказующих вошел в ревущую, кричащую, беснующуюся и безостановочно льющую кровь толпу, точно горячий нож в масло.

Скорость движения хоть и упала, но нолдцы все равно продолжили весьма бодро продвигаться к намеченной цели. Пару раз Олег видел, как кто-то из Безликих пускал в ход магический меч не только против тварей, но и против воинов коалиции. Убивая приспешников Перворожденных едва ли не с большей яростью, чем Порождений Бездны. Однако Чимир всякий раз делал вид, что ничего не заметил. Играть в гуманизм сейчас точно не стоило.

Они уже прошли половину пути, когда хаос битвы вытолкнул прямо к ним сражающегося с каким-то Мастером Меча демона. Козлорогий урод заметно уступал виртуозу клинка в мастерстве, но компенсировал данный недостаток силой и магией. Нолдцы находились от рогатого буквально в двух шагах, когда тот удачно накинул на шею воина Огненную Петлю и

одним движением лишил его головы.

И это была последняя удачная атака монстра. Он еще только начал поворачиваться в сторону островитян, как на него уже напала одна из звезд Безликих. Два Воздушных Резонанса на чересчур крепкие колени, одна Голубая Жемчужина в живот и льющийся на падающего навзничь козлорогого Белый Огонь – маги выдали специально подобранную против подобных тварей серию чар с безукоризненной точностью. Когда же гость из Нижнего мира оказался на земле, то его сразу же попытались добить мечами.

Получилось у них или нет, Олег, к сожалению, не увидел. Обзор загородила сначала группа Духов Бездны, попробовавших атаковать нолдцев, а после того, как их отогнали молниями и Кулаками Света, мохнатые слизи и четырехрукие скелеты. Чтобы отряд мог двигаться дальше, часть Наказующих была вынуждена покинуть клин и заняться обнаглевшими монстрами.

Таких столкновений становилось все больше и больше, а вместе с тем уменьшалась и численность отряда. В какой-то миг оказалось, что помимо Олега, Айрунга, двух звезд Безликих, Нурлана и еще пары Наказующих из «крохоборов» в клине не осталось никого. Но этот никак не сказалось на стремлении оставшихся добраться до цели.

Непосредственно вблизи от замершего со Скипетром в руке эльфа накал сражения вырос еще больше. Собравшиеся подле Длинноухого князя-маги, смертные чародеи, воины Дарга и даже некоторые гномы отбивались от Порождений Бездны с одержимостью берсеркеров, используя ради выживания весь арсенал доступных им средств. Так что когда нолдцы приблизились к последней линии обороны Альянса, их, словно первейших врагов, встретили чары, клинки и артефактные стрелы... Впрочем, все их атаки моментально увязли в Щитах Наказующих. Особенно здесь отличился льер Нурлан. Развернутая им силовая плоскость не столько поглощала удары, сколько отражала их в нужном магу направлении. И тот десяток Стрел Эльронда, пульсаров, молний и Водяных Игл, что обрушился на созданную им защиту, моментально был отражен в подбирающихся с флангов пауков и мохнатых слизней. Прежде чем это «зеркало» было разрушено, обратно в Бездну отправился не один десяток монстров.

Остальные не отставали, также ухитряясь не только блокировать силы чародеев Альянса, но и отбиваться от тварей. Правда, Олег большую часть подробностей данного противостояния не видел. Одна из звезд Безликих увлекла его в обход сражающихся, туда, где замер ушедший в глухую

защиту Рошаг.

У Чимира было опасение, что лучшие воины Нолда захотят сунуться едва ли не в пасть к королю всех монстров, но оно не оправдалось. Несмотря на свою верность долгу и желание исполнить приказ нового Архимага, Безликие тоже не спешили умирать. И когда их группа оказалась саженьях в десяти от «рыцаря» – для чего пришлось прорываться с боем через плотный строй низшей нежити, образовавшейся из погибших кридских наемников и воинов Союза городов, – они остановились и укрылись за артефактными Щитами. Трое Безликих сосредоточились на обороне, двое оставшихся принялись быстро собирать станковый двухзарядный метатель, а Олег занялся подготовкой к волшбе. На все про все у них ушло минуты три. После чего, обменявшись взглядами, маги начали согласованную атаку.

Олег, припав на одно колено и прижав ладонь к земле, дотянулся сознанием до зоны под ногами Рошага и заставил там открыться максимально глубокую Каменную Пасть. Настолько глубокую, что «рыцарь» должен был поместиться в ней с головой.

Задача удалась наполовину. В последний момент, когда тело дракона-лица уже начало проваливаться под землю, а его защита деформироваться, Рошаг успел среагировать и каким-то образом заблокировал часть сил заклинания. Из-за чего он провалился всего лишь по пояс. Зато на мигом позже активировавшееся Каменное Проклятие и проснувшиеся Хищные лианы среагировать уже не успел. И он начал стремительно превращаться в уродливую статую, замотанную в кокон из сотворенных волшбой лиан.

Вряд ли это могло надолго удержать колдовскую тварь, черпающую Силу из глубин Бездны, но надолго и не требовалось. Едва магия Олега начала действовать, как боевой механизм Безликих один за другим метнул в Рошага две стеклянных, заполненных голубым дымом шара. Разумеется, ни один из снарядов не преодолел защиту дракона-лица, разлетевшись мелким крошевом. Чего нельзя было сказать о запертом в них тумане. Два образовавшихся на месте разрушения шаров облака втянулись в тело Рошага, невзирая ни на какие барьеры, и в ту же секунду Олег ощутил на краю сознания басовитый гул, как от лопнувшей гитарной струны. И ощущение от гнетущей драконьей ауры, довлеющей над всем полем битвы, резко уменьшилось!

– Уходим!!! – заорали в один голос Безликие и едва ли не закинули спешившегося Олега обратно на спину его голема. – Сейчас начнется!!!

Что именно начнется, стало понятно чуть позже, когда Олег, в панике чувствуя, как связывающие Рошага чары тянут из него Силу, уже ехал

обратно в сторону увязших в противостоянии с магами Альянса коллег и товарищей. Именно тогда и так не блещущие спокойствием твари вдруг окончательно обезумели и начали кидаться на людей и нелюдей. Растеряв последние крохи инстинкта выживания, они лезли на колдовские барьеры с энтузиазмом смертников. Умирая и тут же освобождая место для других. Олег сам не заметил, как от сопровождавшей его звезды остался лишь один Безликий. Да и тот в какой-то момент вдруг получил в спину Секиру Света и взорвался ворохом кровавых лохмотьев...

Секиру Света?! Олег оглянулся и снова увидел два парящих над замершим в ловушке Рошагом лика. Светлое заклинание было брошено в погибшего мага кем-то из них...

О том, что задуманное удалось и Скипетр Власти сменил-таки владельца, Олег понял несколько позже. Когда вдруг осознал, что больше нет бьющего в Рошага Луча и что давление на его чары начало стремительно расти. Причем до точки, когда Чимир уже не мог сопротивляться попыткам разрушить его волшбу.

Впрочем, к этому моменту Олег уже поравнялся с Айрунгом, судорожно сжимающим невзрачный жезл, и позволил вскочить на голема у себя за спиной. Все, что им теперь оставалось, это бежать. Причем настолько далеко и настолько быстро, насколько это вообще было возможно. Без Скипетра Рошага было не победить, Айрунг же, судя по бледному, без единой кровинки лицу, был не в той форме, чтобы повелевать Великим артефактом. К тому же только что украденным у законного владельца.

А вообще, Олег с радостью посмотрел бы, как это происходило. Как отвлекали охрану длинноухого владельца артефакта, как ломали его защиту и как Айрунг сумел сначала вырвать жезл из рук эльфа, а затем смирить гнев артефакта и убедил хотя бы не испепелять вора-захватчика на месте.

В том, что дело было жаркое, можно было не сомневаться. На обратном пути голема с едущими на нем магами сопровождал только один Безликий. Четверо их братьев, льер Нурлан и чародеи-«крохоборы» куда-то пропали. Впрочем, среди их противников вообще почти никто не выжил. Там, где раньше оборонялись князья-маги, чародеи Братства, гномы, Мечники и Мастера Меча, теперь неистовствовали Порождения Бездны, и что-то не было видно, чтобы кто-то из членов коалиции пытался дать им отпор или вообще уцелел. Олегу, правда, показалось, что чуть в стороне от основной группы нечисти среди окровавленных тел Длинноухих возился похожий на Сухарта гном – коротышка что-то искал на груди одного из князей-магов, – но позже Чимир посчитал это глупостью. Ошибкой разума,

вызванной колоссальным напряжением и обилием льющейся вокруг крови...

Олег и рад был бы уделить случившемуся больше внимания, но вокруг все чаще и чаще сыпались заклинания, лезли монстры, и все явственней было ощущение от нарастающей мощи борющегося с путами Рошага. Единственной возможностью для спасения было бегство, и Олег бежал. Верхом на големе и увозя с собой нового владельца Скипетра Стихий, мечтая лишь об одном – вырваться из кровавой мясорубки этой битвы и добраться до дома. Такие простые и порой столь трудновыполнимые желания...

## Глава 6

Новость о разгроме армии Альянса Света облетела Торн с быстротой молнии. Гильдейские маги, не чурающиеся чародейства дворяне, просто владельцы переговорных артефактов – каждый считал своим долгом внести посильную лепту в распространение шокирующей вести. Светлые эльфы опять проиграли! И теперь уже не получалось все свалить на Нолд: в рядах бойцов коалиции островитян просто не было. Отдельные голоса тех, кто утверждал, что на месте сражения с Рошагом видели Наказующих Нолда, конечно, звучали, но их почти никто не слушал. Невозможно постоянно списывать собственные неудачи на кого-то. Рано или поздно придется отвечать самому. И для Перворожденных этот момент похоже что наступил.

Быть может, если бы Длинноухие не устраивали вокруг грядущей военной кампании такую шумиху – с предварительной демонстрацией заинтересованным сторонам Скипетра Власти и его возможностей, публичным порицанием Нолда и прославлением величия Света, – то и к их неудаче отнеслись бы иначе, пусть даже и случилась она во второй раз. Но жители Маллореана слишком заигрались в «истинных детей Творца», могучих и безгрешных. И потеряли право на проигрыш... Особенно когда он сопровождается столь ужасающими потерями.

Согласно слухам, из Козьих гор вернулась хорошо если десятая часть армии Альянса Света. Наибольшие потери понесли зелодские легионеры и солдаты Вольных баронств – после панического отступления на север, подальше от логовища Рошага, выжило около полутора сотен израненных солдат. Несколько более удачливыми оказались воины Гарташа и Скарта – их уцелело никак не меньше двух тысяч. Что стало с магами Братства и гномами, не знал никто, впрочем, как и с эльфами. Вроде бы кто-то видел, как небольшой отряд Мечников и Мастеров Меча сопровождал на северо-восток группу Перворожденных, но это были опять не более чем сплетни.

Вере в непобедимость Маллореана был нанесен чудовищный удар. И чем дольше Светлые эльфы отмалчивались, избегая любых разговоров на тему очередного поражения от Рошага, тем быстрее распространялось среди их вассалов уныние и... страх. Да, именно страх поселился в сердцах политической элиты стран Объединенного Протектората, вдруг осознавшей, что на выбранной ими стороне нет силы, способной обуздать мощь и ярость дракона-лича. Настолько могучего, что он смог противостоять даже власти Скипетра Всех Стихий.

И тогда аристократия начала искать нового хозяина. Готового взять под крыло если не страны Протектората целиком, то хотя бы их отдельных представителей. Кто это будет – Нолд, страна Хань, султанат Иссор или даже Империя Сардуор, напуганным грядущими перспективами высшим дворянам было все равно. Их беспокоила лишь собственная безопасность, а потому из Грольда потянулись пока еще тоненькие ручейки беглецов. Беглецов, готовых платить за спокойствие любыми секретами и тайнами своих стран.

И именно так К’ирсан узнал некоторые подробности сражения между Альянсом Света и Рошагом.

– Бараны!!! Длинноухие бараны, дважды пережеванные и исторгнутые Бездной! – в голос ругался К’ирсан, меряя шагами комнату и не обращая никакого внимания на присутствующего там же Мокса Лансера. – Ну казалось бы: армия у вас есть, причем не самая поганая на свете, маги вашу сторону приняли, причем тоже не чета гильдейским «крохоборам», и, наконец, у вас есть Великий артефакт... Могущественная игрушка, с помощью которой вы способны повелевать четырьмя Стихиями и доминировать над всем миром! Как при таких условиях Перворожденные ухитрились проиграть бой, я решительно не понимаю.

– Ваше императорское величество, быть может, не стоит принимать так близко к сердцу происходящее на Грольде? – осторожно поинтересовался Верховный маг. – В конце концов, это другой материк, и тамошние проблемы нас не касаются...

– Еще как касаются! – оборвал его К’ирсан довольно резким тоном.

У Мокса сразу застыло лицо, и он понятливо кивнул.

– Все дело в том, что... именно мы призвали Рошага на Грольд? – спросил он севшим голосом.

– Жалеешь? Или того хуже – коришь себя за это? – К’ирсан остро глянул на своего Верховного мага.

Тот помотал головой.

– Нет. Если бы мы... не сделали то, что сделали, Рошаг давно уже бесчинствовал бы на Сардуоре! – Лансер скривился. – В землях Объединенного Протектората ему хотя бы могли дать достойный отпор, Сардуор же... Сардуор был бессилен перед сильными врагами. И защищать нас не стал бы никто. Скорее наоборот, порадовались бы, что наконец-то всем мешающий народ сгинул под клыками нечисти и нежити... И даже перспектива получить полностью захваченный Бездной материк никак бы не повлияла на желание умереть за родину Закатной империи. – Мокс, внезапно озлившись, рубанул ладонью воздух. – Не наша вина, что кое-кто

предпочитал делить власть и плести интриги, а не добивать пока еще не вошедшего в полную силу противника!

– Все так, – хмуро согласился К’ирсан. – Да только... А, к Рырге все! – Он встряхнулся и резко сменил тон: – Кстати, помнишь, в те годы ты еще обращался ко мне на «ты» и избегал всех этих дворцовых расшаркиваний и экивоков?

Лансер вяло улыбнулся.

– Было такое, ваше императорское величество. Только и времена были другие, и вы другой. Нынешнего К’ирсана Кайфата иначе, чем Владыкой, у меня и язык не поворачивается назвать!

К’ирсан невесело хмыкнул, но продолжать тему не стал. У власти была и такая сторона, не слишком приятная, превращающая друзей и товарищей в восторженных последователей и велеречивых царедворцев. Обсуждать ее не было смысла, однако менее раздражающей она от этого не стала.

– Ладно, возвращаясь к нашим длинноухим баранам... Ты зря считаешь, что то наше решение навсегда закрыло для Сардуора вопрос с Рошагом. Просто теперь уже мы находимся в положении, когда проблемы Грольда кажутся чем-то чужим и бесконечно далеким, – сообщил Кайфат, заложив руки за спину и вперив взгляд куда-то в пространство. – А это далеко не так! Рано или поздно Рошаг все-таки разберется с силами Протектората и направится с визитом к нам... Не зря ведь логи всегда считались мстительными созданиями, а уж данный конкретный лог...

– Владыка, так ведь и на Грольде ничего еще не закончилось, – парировал Верховный маг.

Моксу явно не нравилась начатая императором тема, и он всячески пытался от нее уйти. Соблазн послушаться старого соратника был велик, но К’ирсан только потому достиг нынешнего своего положения, что по мере возможности старался заглядывать вперед хотя бы на один шаг. И уподобляться бабочке-однодневке, для которой было только здесь и сейчас, не желал.

– Верно, не закончилось. Вот только ни ты, ни я не знаем, какую мощь Рошаг наберет, пока перворожденные идиоты бодаются с Нолдом. И найдется ли на всем Торне хоть кто-то, способный противостоять Вестнику Бездны, когда тот решит больше не ждать прихода своих врагов, а ударит первым. – К’ирсан с мрачным видом дернул щекой. – Да и вообще, в свете известных нам странностей вокруг вылезшего из ниоткуда ордена Памяти и его загадочных связей с Рошагом есть подозрение, что известный нам мир доживает последние дни...



Мокс недовольно пошевелился, но предпочел смолчать.

– Не согласен, да? – скривился К’ирсан, заметив выражение лица Верховного мага. – Мне вот тоже вырисовывающиеся перспективы совсем не по душе. Но в мире полно вещей, которые существуют независимо от наших желаний и хотений. Это надо принять и как-то с этим жить... Как мы должны принять тот факт, Мокс, что конец света не за горами.

– Принять и... подготовиться? – уточнил Лансер, прищурившись.

К’ирсан кивнул.

– В точку! – И ткнул перед собой пальцем, словно бы поставив прямо в воздухе нужный знак.

Кайфат сел в кресло и решительно откинулся на спинку. Для него этот разговор был не столько попыткой что-то обсудить или в чем-то убедить старого соратника, сколько способом разложить все по полочкам для себя самого. Принять правильное решение. И по итогам беседы данное решение, кажется, он таки принял.

Понял это и Мокс.

– Ваше императорское величество, надеюсь, наш разговор не означает, что вы... решили принять предложение Темного эльфа, Нараккета?! – спросил он обеспокоенно. И даже позволил себе с ходу начать критиковать эту новую инициативу своего государя. – Владыка! Вам не может везти постоянно. Итоги авантюры с Нолдом, не спорю, принесли магической науке империи неоценимую пользу. Мы вышли из тупика и открыли новые горизонты знания, но... мархуз побори!.. Владыка!! Сколько можно играть в прятки со смертью?!

– Хватит, Мокс, – прервал мага К’ирсан спокойным, но не терпящим возражений тоном. – Можно долго объяснять, почему нам выгоден проигрыш Тлантоса и смерть Фердинанда и не выгоден крах М’Ллеур, но главное не это. Нам нужно оружие против Рошага, и если удастся завладеть Черепом Некронда... не получить как трофей из рук эльфов Ночи, их обещаниям я не верю ни на гилт, а добыть в бою самому... то Рошаг перестанет быть для нас такой уж угрозой!

К’ирсан мог еще добавить про то, что большая часть его колдовских арсеналов, пусть даже построенных на принципах Древней магии, против дракона-лича до сих пор оказывалась неэффективна – про магию Межреальности и говорить не стоило, – но Верховный маг знал это и так. Возражения Мокса носили принципиальный характер, и доводами его было не переубедить.

Но Лансер все же смог его удивить.

– Если Владыка уже принял решение, я могу лишь надеяться на то, что

магам Корпуса и Кругу шаманов будет дозволено заняться обеспечением безопасности нашего государя. В меру наших талантов и возможностей, – сказал он, упрямо наклонив голову.

Стало понятно, что к этой теме он будет возвращаться до тех пор, пока не добьется своего. Впрочем, К’ирсан Кайфат и не собирался лезть в пекло без надежной поддержки, так что он мог лишь приветствовать энтузиазм соратника...

\* \* \*

На землю Тлантоса К’ирсан Кайфат вместе с десятком бойцов – пятеро принявших веру во Владыку Молниеносных и еще столько же Мечников из клана Серебряной луны – ступили через полторы седмицы после того разговора с Моксом Лансером. Могли бы и раньше, но пара дней ушла на подготовку и снаряжение команды, а также доработку оборудования пузыря, собственно и доставившего сардуорцев на соседний материк. И гораздо больше времени потребовалось потратить на согласование планов с М’Ллеур.

На фронте у эльфов Ночи хоть и случилось некоторое затишье, однако Темные в любой момент ждали возобновления наступления. Наступления, остановить которое у них уже не было никакой возможности – это К’ирсану сказали открытым текстом. Поэтому от успешности покушения на Фердинанда зависело ни много ни мало, а выживание целой расы. И небрежности в подготовке быть не могло.

Впрочем, это не мешало Длинноухим упорно умалчивать некоторые детали, отговариваясь страхами перед мифическими лазутчиками врага. К’ирсану это не нравилось, но он молчал. И тоже не торопился делиться собственными секретами...

Операция по уничтожению владельца Черепа Некронда началась с высадки отряда сардуорцев в Талаке. Да не где-нибудь на пустыре под покровом ночи, а открыто, причалив к башне столичной пузырярной переправы. И надо сказать, в том не было почти никакого риска. После недавнего поражения Альянса Света под Козьими горами богачи и дворяне устроили настоящее паломничество по крупным городам Торна, подыскивая пути для бегства из ставшего опасным Грольда. И даже статус Тлантоса как воюющей державы их не останавливал. Так что отряд К’ирсана, изображавший свиту магната из Вольных баронств, тут почти не выделялся. В день прилета пузыря в Талак такие вот «гости» и будущие

эмигранты встретились сардуорцам дважды.

Да и дальше люди К'ирсана поступали в духе тех, под кого маскировались. Прямо от переправы они двинулись в крупнейшую контору, занимающуюся недвижимостью, где и сняли дом в центре Талака с видом на Белую пирамиду. Все честно, открыто и без хлопот. Особенно тех самых хлопот, что сопровождаются погонями, убийствами и проваленными заданиями. Кажется, Тлантос настолько сосредоточился на войне с нелюдью, что отказывался воспринимать человеческие государства, пусть даже потенциально враждебные, как противников...

На этом первая фаза операции закончилась. И сардуорцы принялись ожидать прибытия союзников, попутно подготавливая аргументы на случай, если все вдруг пойдет не по плану.

Первым, что сделал К'ирсан после обустройства на новом месте, стал призыв из Астрала верного помощника Гхола. Поначалу была идея взять в отряд несколько магов – достаточно мощных, чтобы стать для Владыки опорой в неизбежном сражении, – но от нее пришлось отказаться. Далеко не все чародеи могли настолько виртуозно скрывать свои силы и маскировать ауру, чтобы избежать внимания тлантосцев. Да и помощь их была бы сомнительна: никто не планировал устраивать классические магические осады, ставка делалась на один удар с последующим бегством. Не приспособленные к серьезным физическим нагрузкам колдуны в таком случае неизбежно стали бы помехой.

Однако прикрывать от атак из Астрала К'ирсана все же требовалось, причем незаметно для окружающих. И не было никого, кто годился бы на эту роль лучше мага в призрачной бестелесной форме. Мага... или шамана, настолько глубоко познавшего тайны эфира, что он мог посоперничать в этом с самим Кайфатом. И кроме Гхола других кандидатур попросту не было. Только он способен проскользнуть по Тропам взбаламученного Бездной Астрала прямо под носом у жаждущих крови духов, при всем при том сохранив связь с Кругом шаманов. И только он настолько могущественен, чтобы представлять угрозу даже в бестелесном виде.

Для призыва гоблина К'ирсану даже не понадобилось проводить сложных ритуалов. Он попросту достал привезенную с собой *пальму* Гхола, трижды прочитал над ней нужную заклинательную формулу, активировал несколько Истинных рун и воткнул копьёцо в центр пола одной из спален дома. Больше его участие не требовалось. Спустя пару часов призрак Гхола самостоятельно появился рядом с оружием шаманов ургов.

Вторым аргументом стала новая совместная разработка К'ирсана и

магов Корпуса. Чародеи все-таки смогли доработать заклинание переноса до приемлемого состояния, когда риском гибели или же Прорыва в Нижние миры можно было пренебречь... Например, в случае острой потребности быстро убратся с Горха домой. Ну а чтобы нужные чары всегда были наготове и их не пришлось в нужный момент создавать под ударами врага, в подвале доходного дома К'ирсан начертил фигуру из трех десятков треугольников, вписанную в окружность из цепочек Истинных рун, разместил в нужных местах почти полтора десятка привезенных с собой амулетов и артефактов и... оставил созданную конструкцию без активации. Подготовленное устройство мало того, что было одноразовым, так еще и после пробуждения порождало колоссальную рябь на ткани реальности. Выпусти заложенные в него чары на свободу, и все мало-мальски сведущие маги на сто верст окрест узнают о творящейся здесь волшбе.

О той потрясающей легкости и скрытности, с которой эльфы – что Светлые, что Темные – работали со своими Лесными Путиами, К'ирсан мог лишь только мечтать. Его путешествие по извилистым тропам магии Междумирья еще только начиналось.

В завершение своих магических манипуляций К'ирсан зажег переданную М'Ллеур свечу. Именно благодаря ей их воины и должны были найти сардуорцев во владениях Фердинанда. Далее оставалось только ждать...

Несмотря на то что имперцы соблюдали все необходимые меры предосторожности, до встречи с длинноухими союзниками неприятностей избежать все-таки не удалось. Более того, они нашли их сами, безо всяких на то усилий со стороны отряда Кайфата.

Не прошло и десяти минут после прибытия в распоряжение отряда Гхола – он даже не успел поделиться с Владыкой увиденным и пережитым во время путешествия по дорогам мирового эфира, – как в комнату К'ирсана ворвался один из Мечников.

– Владыка, к дому приближается крупный патруль тлантосцев. Нежить, нечисть и с ними некромант – группа слишком сильна для рутинной проверки улиц, да и движется в нашу сторону чересчур целенаправленно, – доложил воин. – Какие будут приказания?

– Мне надо объяснять?! Впустите внутрь и разберитесь с ними... – распорядился К'ирсан. – Только тихо и без лишнего шума.

Что-то явно шло не так. До сих пор отряд не допустил ни одного прокола, нигде не наследил, не привлек к себе постороннего внимания. Даже в магическом плане они остались абсолютно нейтральны: все проведенные ритуалы были неотличимы от естественных колебаний Силы.

Стража Талака попросту не должна проявлять к ним интерес... но ведь проявила же!

– Гхол, что думаешь? – К’ирсан повернулся к гоблину.

Тот пожал плечами.

– Астрал чист. Есть отголоски каких-то кровавых обрядов, причем довольно свежие, но иного и ожидать не стоило. Понятно, где мы находимся и какого рода магию теперь открыто практикуют местные, – ответил Верховный шаман. – Главное, что нас все это никоим образом не касается.

– Тогда что? – задумчиво произнес К’ирсан, осторожно приблизившись к окну и выглянув на улицу.

К входу в дом действительно направлялся боевой отряд тлантосцев. Впереди чеканили шаг выстроившиеся в шеренгу скелеты, за ними брел маг в белоснежном балахоне с накинутым капюшоном и хх’рагисом на поясе, а в арьергарде находился мечерукий демон. Последний, судя по ауре, не нес в себе ни капли Силы Бездны, опираясь на чистую и незамутненную Тьму.

– И вправду сильны. Чтобы разобраться с охраной мелкого барона, их даже более чем достаточно! – пробормотал Кайфат.

Остро захотелось, не сходя с места, накрыть нечисть заклятием Разрыва, уничтожить сердце некроманта Копьем Зеленого Огня и, опираясь только на энергию Астрала, экзорцизмом исторгнуть демона за пределы этого мира. Одна беда, боевая магия Владыки Сардуора породит такую волну возмущений на тонких планах, что о неожиданной атаке на короля Тлантоса можно будет забыть.

Значит, выход один: ждать первого хода противника и надеяться, что он не окажется чересчур смертоносным.

Тем временем некромант со своей свитой вдруг остановился перед крыльцом дома Кайфата и, достав из рукавов костистые ладони, словно бы толкнул в сторону здания нечто невидимое обычным взглядом. В Истинном же зрении это выглядело как сотканное из серого праха плетение. Примитивное, но весьма энергоемкое.

– Вроде бы на усыпляющие чары похоже... – сказал подлетевший к Владыке Гхол и тотчас поднял призрачную руку, чтобы развеять враждебную волшбу.

К’ирсан едва успел его остановить.

– Не надо. Парни крепкие, такой ерундой их не взять. Лучше посмотрим, как все дальше пойдет. Вдруг колдун поверит, что чары подействовали, и в дом сунется? – пояснил он Гхолу в ответ на его

вопросительный взгляд.

И К'ирсан оказался прав. Некромант и вправду поверил, что его чары действовали, и спустя несколько минут после наложения на здание усыпляющего заклинания вошел внутрь. Чем моментально успокоил Кайфата. До этого момента он еще боялся, что его отряд чем-то себя выдал и спровоцировал желание тлантосцев разобраться с чужаками. Однако теперь убедился: в глазах местных чародеев они были именно теми, за кого себя выдавали. Простыми смертными. Будь это иначе, на дом обрушились бы совсем другие заклинания, а адепт Смерти не рискнул бы переступить даже его порог.

Со стороны входа донесся топот, лязганье железа и сдавленные крики, затем пахнуло Темной магией и, как ответ на нее, зашипели разряды молний. Мечники и Молниеносные прекрасно работали вместе и против более грозных противников, чем некромант и его нежить. За считанные мгновения воины разгромили скелетов, а созданные Кайфатом недочародеи с пугающей легкостью подавили вражеского мага. Некоторую опасность представлял Мечерукий, но разобраться с ним бойцам помог Гхол. Шаман добрался до вестибюля раньше К'ирсана и с ходу натравил на демона кого-то из своих прирученных духов. Вечно голодная тварь, словно обладая реальным телом, вцепилась демону в морду и повалила на пол. Освободиться же от захвата он уже не успел. Наконечник пальмы сначала отсек Мечерукому голову, а затем пронзил сердце.

Чистая победа!

– Зачем всех-то грохнули?! Надо было оставить кого-то для допроса! – воскликнул К'ирсан, последним прибывший к месту схватки.

Однако было уже поздно. Возможность узнать какие-то подробности происходящего в Белой пирамиде или хотя бы получить ответ на вопрос о происхождении следов загадочных кровавых ритуалов была потеряна.

Точнее, была бы потеряна, если бы на пороге дома внезапно не появился еще один гость. Он был одет в бесформенный плащ с капюшоном, так что К'ирсан далеко не сразу узнал в нем варрека Миноша.

– Не стоит беспокоиться, ваше императорское величество! Я готов ответить на любые ваши вопросы. И точно справлюсь с этим не хуже попавшего к вам в руки некроманта! – с порога объявил эльф Ночи, откинув капюшон и с ненавистью посмотрев на останки разгромленного патруля тлантосцев.

– Варрек? Я ждал М'Ллеур несколько позже... – сказал К'ирсан, жестом остановив всполошившихся бойцов.

Затем невозможно, будто внезапное появление М'Ллеур ничуть его не

удивило, подошел к телу некроманта и выдернул все еще торчащее у того из груди копьёцо Гхола. Сам хозяин магического оружия, способный управляться с ним как в собственном теле, так и будучи призраком, с появлением эльфа Ночи растворился в тенях. И даже К'ирсан, со всеми его талантами и способностями, не ощущал, куда он спрятался. Так что если варрек задумает какую-то подлость, его будет ждать неприятный сюрприз.

– И да, откуда такая уверенность насчет понимания происходящего? – наконец спросил Кайфат, вперив тяжелый взгляд в эльфа.

Однако тот словно и не заметил настроения императора Сардуора.

– Просто я знаю, в каком сейчас положении находится Фердинанд. Что с ним произошло, почему сидит в Пирамиде и в каких ритуалах в данный момент участвует, – ответил Минош безумно усталым и каким-то безжизненным голосом.

Эльфа словно подменили. Пропал гордый представитель высшей аристократии М'Ллеур, свысока поглядывающий на всех вокруг, а вместо него появился кто-то другой, опустошенный и лишенный надежды. Больше всего он напоминал Кайфату солдата проигравшей армии, который держался на ногах из одного лишь долга и желания отомстить.

– А подробнее? – быстро спросил К'ирсан.

Сразу отвечать варрек не стал. Аккуратно закрыл за собой дверь, прошел к креслу у дальней от входа стены, тяжело в него опустился и лишь затем заговорил.

– Подробнее... Несколько седмиц назад мы заманили Фердинанда в ловушку. Убили еще одного бег'хеме'оот, уничтожили кучу магов и прорву нечисти с нежитью, но самого короля Тлантоса достать так и не смогли... Даже купленный у вашего величества Выдох Вечности не помог... С помощью Черепа Некронда Фердинанд отбил все атаки и бежал Путиами Мертвых, – Минош вздохнул и как-то по-человечески провел ладонью по лысой голове. – Я и мой Наставник отправились за ним в погоню и преследовали до самого Талака...

– Как я понимаю, догнали? – уточнил К'ирсан, уже догадываясь, к чему ведет М'Ллеур.

– Догнали, – скривился Темный эльф. – Наставник мертв, я едва не погиб в мире мертвых, Фердинанда же удалось лишь ранить. Пусть смертельно, но...

– Но повелитель Черепа Некронда находится в особых отношениях со смертью. Я понимаю, – кивнул К'ирсан. – Какое отношение случившееся имеет к нынешней ситуации?

– Самое прямое. – Варрек дернул щекой. – Сначала защита от Выдоха

Вечности, затем бегство Путиами Мертвых, фактическое возвращение из мертвых... Устойчивость Черепа к нагрузкам подверглась слишком серьезному испытанию. После такого даже Великие артефакты восстанавливаются годами! Так что если король не хочет в разгар войны лишиться весомой части своей мощи, у него нет другого выхода, кроме как спешно заняться восстановлением ресурса Черепа Некронда...

– И лучше жертвоприношений тут ничего не придумать! – закончил К'ирсан мысль Миноша. – А чтобы не множить недовольство подданных, на роль жертв решено выбрать чужеземцев. Благо их в Талак в последнее время прибывает все больше и больше. Так?

Минош мрачно кивнул.

– Со слов наших агентов, только за последнюю седмицу через ритуал Жертвенной крови прошли почти три сотни человек... и два десятка пленных М'Ллеур. – Как ни старался Минош, но голос при упоминании о погибших сородичах все равно дрогнул.

Эльф Ночи плевать хотел на смертных – пускай хоть все во Тьму уйдут, – но жизнями соплеменников он дорожил. Их и так было мало, а уж после катастрофических потерь в войне с Тлантосом численность народа М'Ллеур приблизилась к убийственной отметке, за которой начиналось вымирание.

Впрочем, К'ирсана переживания Длинноухого не волновали. Его беспокоили нужды своего народа, а не судьба вынужденного союзника. И чтобы у его подданных было будущее, сегодня их император должен разобраться с одной сложной проблемой.

Внезапно по магическому чутью Кайфата резануло нарастающее ощущение чего-то чуждого и враждебного всему живому, густо замешанного на боли, страхе и свежeproлитой крови. К'ирсан прикрыл глаза, вслушался отзвуки колдовского эха, и перед внутренним взором возникла картинка с кроваво-красной дугой, рассекшей небосвод от городских окраин до Белой пирамиды.

– Опять началось! – отозвался варрек, перед тем словно бы приняхавшись. – Сейчас остальные жертвенники подключатся...

К'ирсан не без раздражения посмотрел на эльфа.

– Замечательно! Так, может, мы вместо того, чтобы обсуждать судьбу несчастных жертв ритуалов, займемся делом?! Тем, ради чего сюда и прибыли? – сказал Кайфат ледяным тоном. – Напомню, что после уничтожения патруля времени у нас остается не так уж и много.

Выбранный К'ирсаном тон оказался верен. М'Ллеур встrepенулcя, и сквозь прищур на Владыку снова взглянул прежний Минош: властный,



могущественный и нетерпимый к врагам эльфов Ночи.

– Надо еще немного подождать. Не все группы прибыли в Талак, а те, кто уже здесь, еще должны успеть восстановиться после перехода через Пути, – в тон Кайфату ответил Минош.

– Пути? Мне казалось, что ваш способ работы с Междумирьем применим только в лесах, – нахмурился К’ирсан.

В переданных М’Ллеур бумагах было написано именно так, и раньше он не видел причин не верить сказанному.

Минош не без высокомерия усмехнулся.

– Не в лесах, а там, где были или есть посаженные нами заветные рощи!

– Были... – выхватил ключевое слово К’ирсан.

– Именно. Несколько тысяч лет назад, еще в эпоху Войны Звезд в окрестностях Талака были посажены несколько рощ. Сейчас от них ничего не осталось, но земля все еще помнит власть эльфов Ночи, запах нашей ауры, поступь ног. И при должной сноровке этим можно воспользоваться, – сообщил варрек покровительственным тоном. – Уверен, что Фердинанд о таком даже не догадывается...

Охране К’ирсана манера разговора Миноша сильно не понравилась, но команды Владыки не было, и воины остались на месте. Обжигая Длинноухого взглядами и стискивая рукояти мечей.

Эльф реакцию смертных демонстративно игнорировал.

– Старые выходы с Лесных Путей, значит, используете... Причем наверняка все они находятся... что бы там ни говорил уважаемый Минош... в городских парках или садах. Иначе без подпитки энергией жизни древние проходы не отворить, – словно сам с собой заговорил К’ирсан, затем на секунду замолк, мысленно прикидывая. – Хотя нет, все равно не получается. Даже если они были в «резерве» не больше тысячи лет, чтобы вновь их использовать, понадобится гораздо больше энергии, чем способен дать любой парк... Может, уважаемый Минош скажет, сколько Источников Силы М’Ллеур задействовали? Один, два?

От заданного вопроса Миноша аж перекошило, однако отвечать он не стал.

– Ладно, перебросили вы бойцов. Что дальше? На Пирамиду мы уже посмотрели – штурмом малыми силами ее не взять. Это не нынешние крепости, подобные тем, что так любят страны Протектората, здесь чувствуется стиль другой эпохи, когда укрепления строили из расчета на весьма могучих противников, – принялся рассуждать К’ирсан. – Ваш Нараккет клялся, что в нужный момент вопрос будет решен. Так вот, этот

момент настал!

– Не важно, в чем там клялся Нараккет. Пирамиду штурмовать не придется, и это главное. Мы выкурим Фердинанда из его норы и будем драться с ним на наших условиях! – прорычал Минош, став вдруг похожим не на Перворожденного, пусть даже Темного, а на какого-нибудь демона.

Однако К’ирсана ни слова, ни метаморфозы варрека особо не тронули. Гораздо больше его насторожило отношение Длинноухого к Нараккету. Сначала нестерпимая ненависть к Фердинанду, теперь жгучая злость к сородичу... Как человек не понаслышке знакомый с бурлящими, захлестывающими разум эмоциями, Кайфат лучше многих знал, насколько подобное может мешать. Нужно время, чтобы заковать сердце в ледяную броню и освободить разум от гнета чувств. Время! А его-то у Миноша как раз и не было. Его ненависть не успела вызреть, стать заготовкой для клинка воли, и это неизбежно помешает выполнению стоящей перед ними задачи. Остается вопрос, насколько варрек способен повлиять на успех или неуспех всей операции.

Прошло четверть часа или около того. Минош, обсудив отдельные детали взаимодействия с сардуорцами, вернулся в расположение своего отряда. Люди К’ирсана снова остались одни. И чем дольше длилось ожидание, тем сильнее были опасения быть обнаруженным новым отрядом охотников за жертвами. Гхол, насмотревшийся на заклинательные барьеры вокруг Пирамиды и наслушавшийся Миноша, тот и вовсе ратовал за немедленное возвращение в империю.

Кайфат пока находился в раздумьях и окончательное решение не принимал...

Тот самый ход М’Ллеур, призванный «выкурить Фердинанда из его норы» и которого так ждал Минош, был сделан внезапно. Просто в какой-то миг местный Астрал содрогнулся от вторжения Силы, сравнимой по разрушительному потенциалу с могущественнейшими заклинаниями Высшей магии или воздействиями Высших артефактов. И был это не одномоментный удар, а лишь подготовка к нему. Этап нагнетания энергии, предваряющий сокрушительную атаку.

Сразу так и не сказать, что это было. К’ирсан ощущал знакомые структурные элементы Выдоха Вечности, только Выдоха гораздо более масштабного, чем те, что когда-либо использовал он. Эманации конечной Смерти, причем порожденные гибелью не кого-то относящегося к миру смертных и бессмертных, а некой бездушной сущности, фонтанирующей энергией, но притом не живой и не разумной. Еще чувствовалась вонь пролитой крови, но крови жертвенной, отданной по собственному желанию

и напитанной энергией испытывающих запредельные муки душ...

– Пять варреков, не меньше. Они убили пять варреков! – потрясенно зашептал Гхол. – И еще кто-то ощущается... возможно, сильные демоны Тьмы, из тех, кто доступен к вызову из Нижних планов.

Однако К'ирсан увидел гораздо больше.

– Выдох Вечности, варреки, демоны... Меня гораздо больше пугает, что М'Ллеур ради уничтожения Фердинанда убили какой-то древний Источник Силы. Не закрыли, а именно убили, развоплотив зародившуюся в нем сущность и потеряв возможность восстановить его когда-либо вновь, – произнес он, чувствуя холодок в сердце. – Такая решительность выглядит... устрашающе!

Он примерно представлял, чем являются Источники Силы М'Ллеур. Сам создать не мог, но как и каким образом развиваются, а также насколько важен их возраст, понимал прекрасно. Последствия полного уничтожения одного такого Источника для народа эльфов Ночи вот так с ходу нельзя было оценить даже приблизительно. И раз Темные все же решились на этот шаг, то нарушить ради победы любые договоры и союзы для них теперь и вовсе сущий пустяк.

– Владыка, защита Пирамиды пробудилась! – сказал Гхол с беспокойством. – И напряжение в Астрале продолжает нарастать... Мы не слишком близко к эпицентру? Когда собранная Длинноухими мощь ударит в дворцовые Щиты, мало никому не покажется!

– Я уже распорядился, чтобы по стенам развесили обереги с амулетами, – ответил К'ирсан.

С Сардуора они привезли немалый запас разного рода заготовок, способных противостоять самым разным угрозам. И теперь надо было лишь сформировать из них защитный периметр. По уму его следовало бы создать сразу же после заселения в дом, но в законченном виде вся конструкция ощутимо излучала магию, так что пришлось отложить все до последнего момента. Главное тут было не опоздать!

Тем временем Щиты над Белой пирамидой уже сложились в цельный купол, но не какой-то стандартный, подобный тем, что использует большинство магов Торна, и не тот, что создают изучающие Древнюю магию, нет, в его основу были заложены совершенно иные принципы. В магических чувствах он воспринимался как квинтэссенция самой Смерти. В глубине серой пелены, затянувшей Пирамиду, виделись миллионы страдающих душ и легионы марширующих скелетов, от нее веяло стылým холодом и еще чем-то таким, от чего замирало сердце и дыбом вставали волосы.

У К'ирсана впервые закралось подозрение, что атака М'Ллеур окончится неудачей. Лично он, несмотря на все свое мастерство и могущество, пробить такую оборону в одиночку точно не смог бы. Причем вряд ли тут была заслуга владельца Черепа Некронда. За крепость магических стен Пирамиды следовало благодарить прошлые поколения его обитателей, слой за слоем наращивающих защиту дворца. Причем ухитрившихся это делать тайком от проверяющих Объединенного Протектората. Кайфат подобному мастерству мог лишь позавидовать...

М'Ллеур перешли от накопления сил к атаке внезапно, со стороны совершенно незаметно. Колоссальная энергия, собранная эльфами, мгновенно приняла форму головоломного плетения, которое вобрало в себя даже структуру Выдоха Вечности. После чего магия уже в виде заклинания прорвалась через границу Астрала в реальность.

Для сторонних наблюдателей волшба М'Ллеур выглядела как возникшее над Пирамидой облако кроваво-красного цвета, из недр которого выскочил огромный золотой клинок с прозеленью посередине. Размеры сотворенного магией меча потрясали. Пара десятков саженей в длину, несколько саженей в ширину – такое оружие было по руке не всякому великану. И вся эта громада обрушилась на купол над Белой пирамидой, лишь в последний миг, когда до столкновения чар оставалось всего ничего, сжавшись в ослепительно-белую точку.

Попадание «меча» в купол породило вспышку такой силы, что тела охраняющих вход в Пирамиду стражей и случайных прохожих попросту испарились, оставив после себя только изломанные тени на плитах дворцовой площади. Огнем вспыхнули деревянные крыши домов и дворовые постройки на версту от дворца.

Вслед за вспышкой пришла взрывная волна, обратившая в развалины весь центр города. Устояли лишь те здания, которые принадлежали Гильдии магов Тлантоса, армии и наиболее состоятельным горожанам. Правда, хоть магическая защита и спасла строения от полного разрушения, но не более того. Сорванные крыши, выбитые окна, обвалившаяся часть стен – так или иначе пострадали все попавшие под удар дома.

Дом, арендованный К'ирсаном и его людьми, тоже подвергся воздействию последствий атаки М'Ллеур. Защитный периметр прикрывал лишь первый и второй этажи, но не крышу. И вот ее-то – уже занявшуюся огнем – сдуло в первую очередь. Зато уцелела большая часть окон, прикрытых отдельными Щитами. Выбило вместе с рамами лишь те, что выходили во двор и потому были почти не защищены магией. На фоне соседних зданий, стены которых пошли трещинами, а кое-где вовсе

обрушились, это смотрелось сущей ерундой.

К сожалению, не обошлось без травм. Посекло осколками одного из Мечников, да так, что тот потерял возможность двигать левой рукой, и обожгло вспышкой тонкое тело одного из Молниеносных – способность швыряться магическими разрядами тот хоть и должен был сохранить, но в ближайшие дни драться в полную силу точно не мог.

Если бы К'ирсан прикрывал бойцов, полагаясь на свои способности, а не на обереги, такого бы не случилось. Но слишком уж непростая ситуация складывалась вокруг покушения на Фердинанда. Тратить силы там, где их можно сохранить, было по меньшей мере недальновидно.

– Дети Юрги, чуть к предкам не отправился! – подал голос Гхол, появляясь перед К'ирсаном.

Выглядел ург, даром что сейчас был неотличим от призрака, не слишком хорошо. Тело стало еще более прозрачным, каким-то даже рыхлым, в ауре появились разрывы и желтые пятна... Правда, и восстанавливался гоблин тоже быстро. С каждым ударом сердца его аура наполнялась все большей энергией, которая исцеляла раны и возвращала духу Гхола магическую мощь. Находящиеся в связке с коротышкой шаманы и чтецы Астрала не жалели Силы для своего лидера.

– Как они так заклятие сфокусировали, что оно не только по защите Пирамиды ударило, но и всех Бестелесных затронуло?! – продолжал удивляться гоблин.

– Накачай океаном Силы обычный пульсар, затем собери полсотни Высших магов и заставь их сжать заклинание до нужного состояния, и ты получишь нужный эффект, – медленно проговорил Кайфат, вглядываясь в завесу пыли, поднявшейся на месте Пирамиды.

У него никак не получалось понять, чем завершилась атака эльфов Ночи. Он даже не мог разглядеть, пробит купол или нет: воздух в эпицентре удара был так насыщен магией, что становилось бесполезным любое колдовское зрение.

А еще беспокойство К'ирсана вызывала заготовка под портал, сложная магическая структура которого тревожно сигнализировала своему создателю о полученных повреждениях. Непонятным для Кайфата образом внесенные М'Ллеур изменения в Выдох Вечности и последующее его столкновение с Щитами из Силы Смерти породили что-то вроде пространственной ряби. Ряби, которая исказила каркас сделанного К'ирсаном портала. И даже если у К'ирсана вдруг могло появиться время разобраться в полученных его творением повреждениях, воспользоваться им он ни за что бы не рискнул.

Запасной путь для отхода группы из Талака был потерян, вот только

сообщать о том ни Гхолу, ни остальным подчиненным Кайфат не собирался. Ранить перед сражением боевой дух бойцов историей о свалившейся на них неудаче – худшее, что может придумать командир.

– Пирамида рушится!!! – вырвал Владыку из тяжелых раздумий гоблин.

Пока он размышлял о собственном невезении, пыль успела осесть, и любой желающий получил возможность увидеть Белую Пирамиду Талака во всем ее великолепии. Точнее, то, что от него осталось. Потому как сейчас она больше напоминала изъязвленную временем гробницу древнего правителя, чем дворец современного Кайфату короля. Белый цвет плит потускнел, незаметные ранее провалы окон теперь либо светились темно-зеленым цветом магии рептохов, либо пугали багровыми отблесками адских пожаров. Однако на этом изменения не заканчивались. То здесь, то там отваливались куски облицовочного камня, множились трещины и ручьями сыпался песок. Причем разрушительные процессы с каждым мигом нарастали все больше и больше.

Особенно здесь выделялся верх Пирамиды, буквально разрубленный на две части и до сих пор фонтанирующий дикой магией подобно жерлу вулкана. Разбегающаяся от места разлома паутина повреждений продолжала расти, обещая рано или поздно захватить всю поверхность стен.

И ведь это только снаружи! Что творилось внутри, Кайфат не хотел даже знать...

Миг, когда внутри королевской резиденции что-то чудовищно бухнуло, а затем столь же чудовищно затрещало, К'ирсан пропустил. Зато прекрасно увидел, как вслед за громopodobным грохотом Пирамида начала складываться внутрь себя, точно пустая оболочка. И спустя несколько минут на месте дворца королей Тлантоса, одного из чудес света, оставшегося с древних времен, громоздилась лишь гора битого камня, песка и мелкого щебня. И лишь источаемые ею эманации Силы указывали на магический характер случившейся здесь катастрофы.

– Я не понял, Длинноухие Фердинанда вместе с дворцом грохнули, что ли?! А с Черепом Некронда тогда как быть?! – воскликнул Гхол спустя десять минут после обрушения. Когда стало ясно, что ответа на атаку М'Ллеур нет и не будет.

– Да жив Фердинанд, жив. Можешь не сомневаться, – отозвался К'ирсан, напряженно вслушиваясь в каждую из доступных ему граней Древней магии. – Так легко подобные личности не умирают.

Однако слова Кайфата гоблина не убедили.

– Под обломками ведь столько народу погибло... За их смертями даже разрушение Черепа можно проглядеть, не то что гибель какого-то мага. Пусть даже Высшего и владеющего Великим артефактом, – засомневался Гхол. – Проклятье, да внутри такой хаос творился, что он просто не мог уцелеть!

Здоровое зерно в размышлениях Гхола, конечно, было, но принять правоту гоблина К'ирсан не мог. Что-то ему подсказывало – ничего еще не закончилось, и потому он отказывался принимать любые разумные доводы.

Как оказалось, схожего мнения придерживались и эльфы Ночи. Пока сардуорцы наблюдали за происходящим со стороны, к развалинам Пирамиды со всех сторон начали стягиваться М'Ллеур. Причем это были не традиционные эльфийские звезды из пяти бойцов, а небольшие группки по два-три мага или воина в каждой. Одетые в кожаные доспехи, вооруженные мечами, луками, магическими посохами или редкими для Длинноухих алебардами, они очень быстро заполонили всю бывшую дворцовую площадь. Часть взяла под контроль подходы к теперь уже развалинам Пирамиды, часть начала спешно что-то искать в разрушенных зданиях, и, наконец, самая небольшая по численности группа Длинноухих – все они носили белые балахоны и держали в руках разноцветные хрустальные сферы – сосредоточила свое внимание на разрушенном дворце. Предметы в их руках то и дело озарялись светом и выстреливали в сторону развалин длинными языками не обжигающего пламени, легко проникающего глубоко в толщу земли и камней. Это были явно поисковые артефакты, но на каких принципах они работают, К'ирсан разобрать не мог.

Серьезность подготовки М'Ллеур впечатляла.

Со стороны одной из улиц вдруг раздались крики и донесся звон клинков. Подробности разглядеть не получалось – обзор закрывали обвалившиеся дома, – но Кайфату этого и не требовалось. И без того было понятно, что к месту катастрофы наконец-то прибыли солдаты армейского гарнизона Талака, и теперь М'Ллеур, если они собираются довести до конца начатое, предстояло какое-то время сдерживать рвущихся к своему королю тлантосцев.

– Помогать не будем? – спросил Гхол.

– Нет. Мы здесь ради Фердинанда и Черепа Некронда. С обычными людьми Длинноухие пусть воюют самостоятельно, – отозвался К'ирсан, даже не посмотрев на гоблина. – Тем более что и наш выход, кажется, не за горами...

Владыка таки нащупал те магические вибрации, что искал последние несколько минут, и теперь с мрачным удовлетворением наблюдал за тем,

как они неуклонно усиливаются с каждым ударом сердца.

Присутствующие в комнате двое воинов тотчас насторожились, а Гхол обеспокоенно воскликнул:

– Владыка?!

– Тихо! – К’ирсан предупреждающе поднял ладонь.

В магическом хаосе вокруг развалин Пирамиды внезапно появилась некая упорядоченность, словно часть впавшей в безумство Силы вдруг обрела хозяина. И этот хозяин теперь брал под контроль все больше и больше колдовской энергии. Духовные же пульсации, до того с немалым трудом отслеживаемые Кайфатом, и вовсе зазвучали набатом.

На сцену выходил Великий маг, и горе тем, кто не был готов к его появлению!

Судя по начавшемуся в рядах М’Ллеур беспокойству, происходящее не стало для них неожиданностью. Первыми заметили неладное одетые в белое Длинноухие. Сферы в их руках тревожно замерцали оранжевым, а до того обшаривающие каменные обломки языки магического пламени вдруг изогнулись и начали указывать в сторону от бывшей архитектурной жемчужины Тлантоса. Туда, где дворцовая площадь прилегала к небольшому скверу. И владельцы поисковых артефактов, как по команде, ринулись в указанном направлении.

К поисковикам тотчас присоединились несколько варреков и почти два десятка длинноухих бойцов. За ними с незначительным отставанием спешили еще несколько чародеев эльфов, среди которых обнаружился Минош. Словно этого было недостаточно для поимки Фердинанда, выжившего даже после атаки столь запредельной мощи, на верхнем этаже тлантосского казначейства – единственного более или менее уцелевшего здания, расположенного на дворцовой площади, – появились фигуры еще двух десятков варреков в сопровождении трех самых настоящих сфинксов. В центре последней группы М’Ллеур особенно выделялся даже издали кажущийся древним эльф, чья аура по насыщенности энергией не уступала сильнейшим магам Торна.

– Я смотрю, ставки М’Ллеур растут, – пробормотал К’ирсан. – Интересно, они понимают, что если все здесь погибнут – не важно, от рук ли Фердинанда, его чародеев или подчиненной им нечисти, – то лишившиеся магической элиты эльфы Ночи однозначно уйдут на свалку истории?

Очевидно вопрос был риторическим, и Гхол не стал на него отвечать, вместо того напомнив часто пренебрегающему безопасностью Кайфату:

– Владыка, пора надевать доспехи!



К'ирсан, не сводя взгляда с происходящего на дворцовой площади, кивнул. К нему тотчас подступили исполняющие роль оруженосцев Мечники и принялись торопливо надевать на своего императора подаренные гномами Порубежья латы. Несмотря на то что доспехи были идеально подогнаны по фигуре владельца и могли считаться вершиной творчества подгорных оружейников, Кайфат надевать их не любил и предпочитал сражаться в облачении обычного наемника. И лишь перед действительно тяжелыми битвами вспоминал про удивительную броню из зачарованного камня.

Наконец последние ремни оказались затянуты, замки закрыты, на голову водружен шлем, а меч пристегнут к поясу – К'ирсан был полностью готов к битве. Не хватало только Руала – в последнее время он все чаще оставлял пушистого друга в Старом Гиварте с сыном. Лучшего охранника для малыша было не придумать, так что он вынужден был привыкать обходиться без Прыгуна. И не сказать, что расставание с верным зверем Владыку Сардуора сильно радовало...

Фердинанд появился на площади именно там, куда и указывали поисковые артефакты эльфов Ночи. И сделал он это весьма эффектно, как и положено королевской особе и Великому магу. Длинноухие были еще только на подходе к скверу, когда земля там внезапно закрутилась спиралью, образуя что-то вроде воронки. Причем в движение вовлекалась не только почва, но и брусчатка дорожек, деревья и кованые скамейки. Эта масса перемещалась с все большей и большей скоростью, пока в какой-то миг вдруг не вспыхнула серым пламенем. За считанные удары сердца земля, дерн, деревья – все, что было живым сейчас или когда-то ранее, обратилось в пыль. Железо распалось ржавчиной, камни покрылись паутиной трещин. Когда же пламя угасло, остатки сквера обрушились в возникший на его месте провал. И оттуда в ореоле магии Смерти и Тьмы, словно высший демон, вырвался король Тлантоса. Целый, невредимый и вооруженный Черепом Некронда, излучающим такую мощь, что становилось трудно дышать.

Воздух вокруг Фердинанда ощутимо подрагивал, а по поверхности тела словно плыли неясные тени: то ли призраки убитых монстров, то ли пленные души или поработанные демоны, а может, и те, и другие, и третьи вместе взятые. Впрочем, не важно что или кто это был, главное, они сформировали вокруг колдуна с чистой поверхностью на медальоне магическую защиту. Причем защиту подобную той, что прикрывала Пирамиду и для прорыва которой понадобились запредельные усилия лучших чародеев М'Ллеур.

Облаченные в белое эльфы первыми попробовали колдовской доспех Фердинанда на прочность. Словно отрабатывая тысячу раз отрепетированный сценарий – а может, так оно и было! – они практически одновременно заставили сферы в своих руках выплеснуть весь их магический потенциал в одном мощном импульсе. Для артефактов это закончилось полным разрушением и обращением в ворох обломков, зато порожденные ими ярко-алые Лучи Силы по вложенной в них мощи стали сравнимы с творениями иных Высших магов. А заклинаний этих было более полутора десятков, и все они одновременно скрестились на Фердинанде!

От такого зрелища даже у К'ирсана по спине пробежал холодок. Он бы, конечно, выстоял, но пару неприятных мгновений пережить бы пришлось!

Король Тлантоса усилий М'Ллеур практически не заметил. Спокойно принял атаку поисковиков на защиту, а затем просто отмахнулся от них жезлом, точно от назойливых мух. Из ниоткуда возникшая волна серой хмари врезалась в эльфов, накрыла их с головой, а когда через миг опять куда-то схлынула, на месте Длинноухих остались лишь облаченные в белые истлевшие тряпки скелеты. Но не в виде мертвяков, которые, как и положено, мирно покоятся в могилах, а в виде немертвых кукол, подчиняющихся воле некроманта. В войске Фердинанда появился первый отряд, и он уже разворачивался навстречу остальным эльфам Ночи.

– Мне кажется, кто-то говорил, что Череп потерял в Силе? Сюрприз! – прогудел К'ирсан из шлема. – А сейчас еще, как понимаю, бойцы талакского гарнизона подтянутся, и совсем станет весело... – Он коротко, зло засмеялся и бросил через плечо своим бойцам: – Так, передайте всем, что работаем по прежней схеме: Мечники и Молниеносные прикрывают от обычных бойцов, Гхол защищает от угроз из Астрала и иных планов. И никакой самостоятельности! Было бы неплохо оставаться в тени до той поры, пока не наступит наш черед влезть в драку.

Сказал и снова повернулся к окну, не желая пропустить ни одного мгновения разворачивающейся на дворцовой площади битвы.

После гибели поисковиков варреки и обычные маги моментально потеряли желание приближаться к Фердинанду. Разделившись на две группы под командованием неизвестного К'ирсану высокого статного эльфа и, как ни странно, Миноша, они спешно принялись возводить на пути короля Тлантоса колдовские бастионы из Щитов Света, Огня и даже Тьмы и Крови. При этом в классические заклинания умело вплетались элементы Древней магии, а защитным чарам придавались атакующие

свойства. Кайфат разглядел вариации всевозможных стихийных Резонансов, Шипов и Стрел.

Простым воинам тоже нашлось дело. Вооруженные клинками эльфы стеной встали на пути оживленных некромантом недавних товарищей, а их не расстающиеся с луками сородичи принялись осыпать заговоренными стрелами и нежить, и повелевающего ею человека. И можно было не сомневаться: если дать стрелкам время, то их зачарованные лучшими колдунами Длинноухих снаряды смогут доставить проблем даже такому противнику, как Фердинанд. Во всяком случае, против нежити они действовали вполне эффективно, и первые пять скелетов уже взорвались лишенными Силы костяными обломками.

На взгляд Кайфата, против скелетов и созданных на их основе монстров лучше было бы применять не стрелы и мечи, а особым образом зачарованные молоты, дубины и кистени, однако войсками Длинноухих командовал не он... Хотя если вспомнить о чрезмерной приверженности Перворожденных традициям, подобные нововведения они точно никогда бы не приняли добровольно.

Фердинанд тем временем решил не изображать грозного берсеркера, в одиночку мчащегося на вражеский строй, и занялся гораздо более подходящим Высшему магу делом – колдовством. Однако вместо ожидаемых М'Ллеур атакующих чар, против которых они и готовили защиту, король Тлантоса первым своим заклинанием открыл проход в мир Смерти. И не призвал – выдернул из каких-то дальней себе на помощь три десятка тлантосских магов высоких рангов. В основном адептов Тьмы, но были и некроманты.

Смотрелось это весьма эффектно: как же, колдун с такой легкостью призывает на помощь своих миньонов, однако, как подозревал К'ирсан, ничего сверхъестественного здесь не было. Пока Фердинанд выбирался из развалин Пирамиды, маги шли по Путям Мертвых. И король лишь помог своим защитникам сберечь силы, открыв им проход в реальный мир.

Едва тлантосские маги оказались на дворцовой площади, как они тотчас вступили в бой. Адепты Тьмы, следуя природе своей Стихии, не стали заморачиваться защитой и обрушили на ряды воинов М'Ллеур град Лучей и Стрел Тьмы, всевозможные яды и кислоты, не забыли и про смертные проклятия. Плотность атакующей волшбы была настолько велика, что даже зачарованные эльфийские стрелы не могли ее пробить, рассыпаясь безвредной гнилью. Вязли в завесе Темной энергии и атакующие заклинания.

Маги М'Ллеур не оставили обычных воинов без защиты, но напор был

слишком велик, и несколько бойцов все же пали от вражеских чар. И этим тут же воспользовались некроманты. Как и положено высшим адептам Смерти, им не потребовалось долгих ритуалов, чтобы дальнобойными заклятиями обратить погибших в Костяных Гончих и натравить их на живых. В рядах воинов М'Ллеур началась рукопашная свалка, лишенная порядка и не поддающаяся управлению.

Не слишком хорошо шли дела и у тех М'Ллеур, что сдерживали солдат талакского гарнизона. Силы тлантосцев все прибывали, и, судя по грохоту взрывов, жужжанию магических разрядов и вспышкам наколдованного Света, отбиваться от них становилось все труднее. Живые бойцы в зачарованных доспехах шли рука об руку с химерами, низшими демонами и весьма надежно зачарованной нежитью. Такие не гибли окончательной смертью от первого же удара или заклятия, и количество стало перебарывать качество: гораздо более умелые и могучие М'Ллеур постепенно уступали напору пусть менее подготовленных и сильных, зато многочисленных тлантосцев.

Время, отведенное на расправу с Фердинандом, неумолимо истекало...

Первым активность проявила группа М'Ллеур под командованием Миноша. Варреки при участии обычных магов создали весьма необычное даже на вкус К'ирсана заклинание. Для начала эльфы Ночи воззвали к жизненной силе, заложенной в самой земле. Не к Стихии, а к почве под ногами, дающей жизнь растениям и бесчисленным обитателям в ее толще мелким тварям. К тому огромному потенциалу, что тратится годами и десятилетиями и который М'Ллеур решились использовать за один раз...

За считанные мгновения после начала действия чар земля на сотню саженей вокруг эльфов Ночи превратилась в песок, а к Миношу, фокусирующему собранную Силу, потянулись бесчисленные капли и струйки энергии. Собираемая мощь ужасала, но Темные не планировали на этом останавливаться. Безжалостно отобранная у природы Сила прогонялась через сито запутанных водных плетений, запиралась каркасами особым образом подобранных огненных чар. И вот уже сложно управляемая магия Жизни приобрела гибкость Воды и жар Огня, а потом и вовсе свернулась в форму заклинания Волны.

Полученный конструктор, возможно, и имел какие-то недостатки, но сложность исполнения сглаживала любые шероховатости. Это было Искусство магии в лучшем его виде, а Искусство всегда ломает грубую силу!

Выпущенная на свободу Волна не сокрушила завесу из чар Тьмы, а прошла через нее так, словно той никогда и не существовало. Разбила

спешно возводимые на ее пути Щиты Тьмы, в труху размолотила всю ту нежить, что успели поднять некроманты, и... катком прошла по тлантосским магам. Кому-то, пусть израненному, с переломанными костями, и удалось уцелеть, но большинство погибло, несмотря на все их мастерство. Впрочем, назначенную им роль они выполнили. Своими смертями чародеи заметно растратили вложенную в Волну Силу, и заклинание достигло Фердинанда уже ослабленным. И доспех из теней устоял под ударом.

Король Тлантоса сразу после призыва магов себе на помощь сосредоточился на каком-то сложном колдовстве, практически целиком построенном на магии Черепа Некронда, потому до этого момента в бою он и не участвовал. Однако Минош своей атакой сумел-таки привлечь внимание повелителя Великого артефакта, и тот счел усилия варрека достаточно серьезными для того, чтобы отвлечься на мгновение от своей волшбы и выпустить на свободу заклинание из арсенала некромантии.

Одно-единственное плетение Фердинанда накрыло место гибели тлантосских колдунов и за какую-то четверть минуты слепило из их останков самого настоящего голема плоти. Две с лишним сажени в высоту, полторы в ширину, ноги-колонны, громадный живот, две толстые ручки, безглазая голова и завораживающий не хуже взгляда василиска чародейский узор на пузе – вот кто такой голем плоти. А еще чрезвычайно сильный, устойчивый к Стихиальной волшбе и плохо поддающийся даже зачарованным клинкам. Пусти такого против строя смертных солдат, и он пройдет сквозь него, невзирая ни на какое сопротивление. Натрави на магов, и те потратят все силы на его уничтожение. Идеальная машина для больших битв! Есть, правда, один недостаток: «живут» големы очень недолго и для своего создания требуют множество тел недавно убитых Темных колдунов. И это единственная причина, почему М'Ллеур и прочие расы так редко сталкиваются с подобной нежитью на поле боя.

То, что такая встреча произошла сейчас, следовало списать на невезение конкретных эльфов Ночи... или же на коварство их противника. Ведь там, где сражаются Высшие маги, почти не остается места случайности!

Фердинанд снова вернулся к работе над высшим заклинанием, а голем плоти, повертев башкой и словно бы приняв на себя, тяжело потопал к эльфам Ночи. Дальнейшее развитие событий было вполне предсказуемым. Простых бойцов ждали тяжелый бой и очередные потери, перед магами же маячила перспектива истощения Силы в попытках продавить устойчивость голема к колдовским энергиям. Если же вспомнить, что чародеи под

командованием Миноша уже успели выложиться в последней атаке, то можно предположить, что ближайшее будущее этих конкретных М'Ллеур будет весьма кровавым.

У К'ирсана руки чесались попробовать свои силы в противостоянии с големом, однако он продолжал стоять в стороне от схватки. Его противник – Фердинанд. И пока не наступит подходящий момент для удара, вмешиваться Кайфат точно не станет. Тем более что и группа варреков во главе с тем древним М'Ллеур тоже не спешит влезать в драку...

Словно в ответ на его мысли, с неба на короля Тлантоса спикировали три сфинкса – те самые, что вместе с группой эльфов Ночи «скучали» на верхнем этаже бывшего казначейства. Излучаемая химерами мощь далеко выходила за рамки способностей обычных, пусть даже магических зверей – если не сравнивать, конечно, с печально известными обитателями Леса Смерти и древними тварями из легенд. Казавшаяся ранее непреодолимой теневая защита правителя Тлантоса была пробита. Возникла приличных размеров брешь, открывшая всю левую часть тела короля. И этого оказалось вполне достаточно для того, чтобы химеры вырвали из плеча руку Темного мага.

Вопль Фердинанда перекрыл все звуки боя. Но звучала в нем не столько боль, сколько звериная ярость и ненависть к врагам. Ненависть такой силы, что на языке начинали вертеться слова боевых заклятий, а рука тянулась к рукояти меча.

Эмоции легко трансформируются в магию. Крик не успел еще отзвучать, как от владельца Черепа Некронда во все стороны побежало кольцо из серого дыма, которое мгновенно достигло каждого из сфинксов и обратило их в прах. Мархуз знает почему, но близость к развалинам Пирамиды давала королю Тлантоса дополнительную мощь. Здесь, на древней земле Некронда, он был гораздо сильнее, чем где-либо еще. И это следовало учитывать...

Расправившись с обидчиками, Фердинанд перестал изображать статую и быстрым шагом направился к валяющейся на расколотой плите оторванной конечности. По пути взмахом жезла выпил жизненную силу двух кинувшихся к нему М'Ллеур, а когда поднял и приладил руку на прежнее место, то использовал украденную энергию на заживление раны. Минута, и Фердинанд снова цел и невредим. Как тут не вспомнить рассказ Миноша о смертельном ранении правителя некромантов и Темных магов... Кажется, то, что остальные чародеи воспринимали как несбыточную мечту, для Фердинанда было серой обыденностью!

Впрочем, желание исцелиться от травм в сражении с серьезным

противником не та вещь, которую может позволить себе опытный воин и боевой маг. Во всяком случае, не в этот раз. И пока Фердинанд отвлекся на исцеление, хозяева погибших сфинксов нанесли так долго подготавливаемый удар.

Пространство от здания казначейства до того места, где находился король Тлантоса, расчертила багровая полоса. Не широкая – не более локтя шириной, но обладающая столь насыщенной аурой магии Крови, что этот локоть казался размером с версту. И вся эта мощь начала вливаться в возникшую под ногами Фердинанда «лужу» из получившей зримое воплощении энергии. Причем энергии беспокойной, постоянно выстреливающей липкими языками в тело своей жертвы.

Впервые на памяти Кайфата король заметно встревожился. Сначала попробовал сдвинуться с места, когда это не получилось, ударил по «луже» стрелой из праха... и снова безрезультатно. В то время как загадочная субстанция довольно-таки споро принялась разъедать остатки теневого доспеха. И что-то подсказывало, что с телом Фердинанда они справятся еще быстрее.

Было понятно, что цена вопроса настолько эффективного заклинания не может быть низкой. И К'ирсан оказался прав. Численность М'Ллеур на верхнем этаже казначейства сократилась вдвое, а те, что остались, едва стояли на ногах. Один лишь древний эльф, к которому и сходились управляющие нити заклинания Крови, выделялся спокойствием и уверенностью в себе.

Фердинанд тоже быстро понял, кто главный источник его проблем, и попробовал бросить в его сторону какое-то малознакомое Темное заклинание. Однако тут же убедился, что чары М'Ллеур не ограничивались способностью связывать и растворять, еще они не выпускали за границу «лужи» никакую другую волшбу. И это явно было едва ли не самым опасным их свойством!

Шансы Фердинанда уцелеть стремительно уменьшались. Теперь, чтобы выжить, он должен либо сделать какое-то запредельное усилие, либо достать давно заготовленный козырь... либо и то и другое сразу.

Король Тлантоса выбрал последний вариант. Что-то с ненавистью прокричав, он вдруг схватил Череп Некронда обеими руками и поднял высоко над головой, попутно перекраивая до сих пор не законченное им плетение из высших разделов магии.

Энергетическая конструкция отозвалась появлением очагов чернильной темноты и выделением флюидов мрака. Но больше всего изменения затронули самого Фердинанда. Плоть на многострадальной

левой части тела короля вдруг начала стремительно усыхать. Сначала были кисть и предплечье, затем ужасающая трансформация перекинулась на плечо, шею, часть лица, побежала вниз от ключицы... За считанные удары сердца Фердинанд из пышущего жизнью мага превратился в полулица. И вряд ли ему когда-нибудь удастся вернуться к прежнему состоянию.

Но заплаченная цена позволила завершить нужные чары. Над головой короля возник очередной проход в мир Смерти и из него появился новый участник битвы. Достаточно могучий и пугающий, чтобы даже самые смелые испытали нервную дрожь.

Внешне гость мало чем отличался от других Бестелесных. Невысокий рост, обычный для многих призраков оборванный серый плащ с глубоко надвинутым капюшоном, зажатая в костистой руке коса – таких тварей полно и в Нижних, и в Верхних мирах. Но столь явственное ощущение неотвратимой и ужасной гибели оставляет лишь одно существо. В мир пришел истинный Жнец Смерти, и это худший враг из всех, кого только можно встретить в сражении с наследниками Некронда. И причина тому одна: Жнеца практически невозможно убить, его можно лишь изгнать обратно, причем единственным способом – убив призывателя. Вот только как это сделать, если цель Жнеца Смерти и есть защита колдуна?!

Поначалу была еще какая-то надежда на то, что эльфийская магия Крови добьет Фердинанда прежде, чем Жнец успеет натворить бед, но и та рухнула спустя считанные мгновения. Хватило одного взмаха косы, чтобы сковавшие короля чары исчезли в Пламени Скверны и он обрел свободу.

Откат от грубо разорванного плетения больно ударил по создавшим его М'Ллеур. Древний эльф схватился за голову и припал на колени, а его менее стойкие коллеги вовсе попадали кто где стоял. В ближайшее время на их участие в битве точно не стоило рассчитывать. Видимо, по этой причине Жнец и обратил свой взор на уже добывающих голема плоти Длинноухих. Что-то прошелестев на наречии мертвых – этот его шепот был громче иного крика, – он указал в их сторону косой, изобразил костлявыми пальцами свободной руки неизвестный знак и в заключение снова воспользовался косой, крутанув на этот раз ею над капюшоном.

Нет, М'Ллеур не попадали замертво и небеса не разверзлись над их головами. Просто свет вокруг на секунду померк, словно уступив место вторгшейся из ниоткуда Тьме, а затем к месту сражения отовсюду потекли призрачные тени. И прежде всего тени тех тлантосцев, кто погиб под завалами зданий после атаки эльфов Ночи на Белую пирамиду и кто теперь исходил злобой и ненавистью к своим убийцам. По пути некоторые призрачные создания обрастали плотью и превращались во всевозможных



монстров и тварей, жаждущих живой крови, но некоторые сохраняли бестелесное состояние. Именно последние были опаснее всего: с теми, у кого есть тело, хотя бы можно драться оружием, но как победить немагу призрака?!

Происходящее окончательно подорвало надежду М'Ллеур на победу и выжившие после драки с големом принялись спешно отступать. Жаль только твари Жнеца не собирались отпустить из своих цепких лап – то один, то другой эльф вдруг оказывался погребен под валом теней и с утробным воем растворялся в черноте.

Переговорный медальон на шее у К'ирсана панически задержался. Минош, не иначе как чудом все еще живой и здоровый, явно желал узнать, почему союзник до сих пор бездействует. Однако отвечать Кайфат не стал. Последние несколько минут он готовил собственное заклинание и не мог отвлекаться на ерунду. Впрочем, о том, что в доме, ставшем укрытием отряду Кайфата, что-то происходит, уже мог ощутить любой опытный маг. Необязательно даже варрек или колдун старшего ранга. Хотя бы потому, что магия Владыки Сардуора тоже относилась к Высшей и от первой до последней использованной руны опиралась на Запретные знания.

Идею для атаки К'ирсан почерпнул в Вероятностном Шторме – жутковатом оружии логов, в освоении которого он еще только совершал первые шаги. Обычно применение подобного рода волшбы требовало длительной подготовки и серьезного внимания к деталям, что исключало ее использование в большинстве схваток. Редко такое бывает, когда противник обездвижен, а его способности ограничены, как это было с рвущимся через портал демоном. Нынешняя ситуация, к примеру, делала призыв Вероятностного Шторма невозможным. Ведь мало того что Фердинанд находится слишком далеко от Кайфата для манипуляций с пространством, так еще и Жнец Смерти определенно не позволит нарушать стабильность реальности вокруг призывателя. И потому Кайфат решил создать не полноценный Шторм, а нечто вроде потока искажений, идущих в строго заданном направлении и поданных крайне узкой полосой.

Подготовить подобного рода атаку в виде одного цельного заклинания или ритуала он, правда, был неспособен – необходимы долгие исследования и расчеты. Однако этого ему и не требовалось. Под рукой у него имелась поврежденная заготовка под портал. Так что оставалось лишь усилить порождаемую пробудившимися вратами дрожь реальности, сконцентрировать ее в нужном направлении и поддерживать активность столько времени, сколько потребуется для попадания Фердинанда в зону поражения магии драконов Междумирья.

Подобная задача была К'ирсану вполне по плечу. Главное, чтобы ему дали необходимое время и никто не мешал. Времени у него вроде бы хватало – Фердинанд в данный момент сидел по-иссорски прямо под парящим в воздухе Жнецом и уходить никуда не собирался, что же касается отсутствия помех, то это ему должны обеспечить пришедшие с ним воины и Гхол. В том, что спокойно поработать с плетениями, рунами и астральными якорями ему не дадут, он не сомневался. Верность последнего соображения быстро получила подтверждение: даже сквозь Сат'тор он ощутил, как Гхол натравливает на кого-то духов из своей свиты, а Молниеносные хлещут энергетическими разрядами. Ощутивший новую угрозу Жнец успел натравить на них свои тени, и, если К'ирсан не хотел потерять подчиненных или вовсе погибнуть, ему следовало поспешить!..

Подготовку к атаке Кайфат начал с пробуждения портала. Здесь ничего необычного не случилось: вместо получения стабильного ростового пространственного прохода в воздухе появилось небольшое окно, контуры которого постоянно дрожали и стремились то соприкоснуться друг с другом, то, наоборот, разлететься в стороны. К'ирсана устраивал любой исход. В первом случае портал бы схлопнулся, породив волну искажений, и для целей Кайфата нужно было бы лишь задать им направление и как следует усилить. Во втором же портал вывернулся бы наизнанку и «выстрелил» теми же самыми искажениями, но в какую-то одну сторону. Процесс здесь был несколько менее управляемый, однако сложность не выходила за рамки способностей императора-мага.

К'ирсан выбрал второй вариант и принялся спешно где-то разрушать, а где-то, наоборот, фиксировать скрепы реальности вокруг подрагивающей рамки перехода. В основном работа над заклинанием шла гладко, без особых проблем, но обнаружились и непривычные даже для Кайфата вещи. Кое-где в ткань пространства требовалось не помещать, а буквально впечатывать необходимые здесь и сейчас Истинные знаки, что предъявляло к магу особые требования. Чародей не просто должен был уметь колдовать, но обладать способностью менять реальность одной лишь волей. Тем, что нужно было не столько в тренировках, сколько в закалке в горниле жизненных испытаний! И вот с этим у многих магов неизбежно могли возникнуть проблемы... У многих, но не у К'ирсана Кайфата! Потому как только воля, что крепче гномьей стали, и позволила ему не сдохнуть по пути и стать тем, кем он являлся сейчас. И если успешность создания каких-то чар зависела лишь от упорства и стойкости духа, то разве мог он потерпеть неудачу?!

...Кайфат сам не заметил, когда его многочисленные усилия принесли

результат и внезапно разрушившийся портал стал источником рвущего реальность силового потока. Потока, который устремился к заданной цели, разрушая все встречающиеся на его пути преграды реального мира и... истончая границу с иными планами бытия! Адский пес, заботливо вскармливаемый К'ирсаном, сорвался с поводка и оказался гораздо сильнее, чем планировалось создателем. И хорошо это или плохо, предстояло выяснить в ближайшее время.

Как-то повлиять на выпущенную на волю стихию К'ирсан больше не мог. Все, что ему оставалось, это напряженно следить за быстро растущей цепочкой пространственных разрывов. Которые прежде, чем достичь Фердинанда, прошли через несколько домов, одну улицу, половину дворцовой площади и... еще чуть дальше, затронув развалины Пирамиды. Оставленный магией Логов след выглядел как полоса белого песка, над которым дрожал воздух и плыли цветные пятна.

Однако в данный момент К'ирсана волновали не последствия применения разрушительной волшбы, а судьба Фердинанда. Поэтому едва успев стряхнуть с себя тенета Сат'тор, император-маг принялся искать взглядом своего тлантосского коллегу...

Тот обнаружился на прежнем месте. Сидел в прежней позе, держа перед собой Череп Некронда, и ни словом, ни жестом не показывал, что его хоть как-то затронула пронесшаяся через него корежащая саму реальность магия Междумирья. Единственным свидетельством того, что он все-таки попал под удар, был круг из белоснежного песка около Фердинанда и странного вида миражи, то скрывающие фигуру короля от посторонних взоров, то вновь возвращающих обратно. Причем показывали иллюзии одно и то же – мириады звезд в бесконечно глубокой черной бездне.

На Жнеца Смерти К'ирсан посмотрел в последнюю очередь, и это оказалось ошибкой. Хотя бы потому, что именно состояние потусторонней твари было идеальным мерилем реального состояния Фердинанда. И если хозяин Черепа внешне выглядел целехоньким, то призванный им обитатель иных планов явно испытывал проблемы. Не со здоровьем, нет – сложно говорить о здоровье не мертвого и не живого монстра, к тому же лишенного тела, – со способностью находиться в реальном мире. Жнец больше не источал страх и ужас, не грозил всем и каждому несущей смерть косой и не призывал на помощь теней – он беззвучно бился в невидимых путях, медленно тянущих его куда-то за Грань. Прилагал всю свою сверхъестественную мощь и все равно проигрывал противостояние. Десять ударов сердца, и жуткий Жнец Смерти исчез из реальности, утачив за собой всех своих миньонов.

Фердинанд остался в одиночестве.

К'ирсан сам не понял, когда вдруг сорвался с места и помчался к королю Тлантоса. Сейчас все решали секунды, так что переключившийся в боевой режим разум отбрасывал все лишнее и концентрировался на главной цели. Кайфат краем сознания лишь успел зафиксировать образовавшийся в стене дома, где они прятались, огромный пролом – через него он и выскочил на улицу – да отметил неожиданно уменьшившееся число солдат, бегущих за ним следом. В Талак прибыло десять бойцов, однако сейчас спину своего Владыки прикрывало всего шестеро – четверо Молниеносных и двое Мечников. И сердце, несмотря на транс, моментально кольнуло сожаление. Оставалось надеяться, что остальные просто ранены. Потому как потеря верных людей в битве не та вещь, которая может оставить спокойной их командира. Если это, конечно, хороший командир!

Однако сейчас было не до выяснения ситуации в отряде. Главное было окончательно разобраться с Фердинандом и заполучить в свои руки Череп Некронда. М'Ллеур К'ирсан и раньше не верил ни на гильт, а уж теперь-то на фоне тех жертв, что принесли эльфы Ночи ради победы, клятвопреступление с их стороны и вовсе не казалось чем-то таким уж ужасным.

До дворцовой площади Кайфат с дышащими ему в затылок воинами добежал за три-четыре минуты или того меньше. Обогнул валяющихся то здесь, то там тела М'Ллеур, машинально отметил, что несколько погибших явно на его счету – не все Длинноухие успели убраться с пути вырвавшегося на свободу видоизмененного Шторма, – и наконец оказался перед правителем Тлантоса.

И только тогда понял, что тот мертв! Мертв окончательной смертью, без шансов восстать даже в виде лича. Фердинанд все-таки не пережил столкновения с корежащим реальность вихрем, и то, что его тело оказалось нетронутым, заслуга не его самого, а плод усилий Жнеца и Черепа Некронда. Кайфат не сомневался, что если бы воля самого Фердинанда была хоть немного крепче, то защитники правителя Тлантоса точно бы преуспели. Однако Темный маг, развращенный мощью Великого артефакта, оказался слишком слаб для сражений, исход которых зависел от силы духа. И именно этот его изъян и стал причиной падения!

– Извини, но это тебе больше не понадобится, – сказал К'ирсан, протягивая руку и забирая Череп Некронда из ладоней Фердинанда.

Поблекший, снова растерявший свою Силу артефакт не сопротивлялся, и Кайфат с легкостью им завладел. Сжал покрепче,

принялся вертеть перед собой, рассматривая, но тут же отвлекся на неприятный шорох. Как оказалось, потерявший Череп мертвец – теперь уже не более чем мертвец! – вдруг резко утратил все краски, посерел и осыпался горсткой праха, оставив после себя лишь одежду, редкие украшения и желтый череп с белесым пятном в центре лобной кости.

– Покойся с миром, король Фердинанд! Ты хорошо сражался! – К’ирсан отсалютовал погибшему магу жезлом и склонил голову.

Только трусы и ничтожества воюют с мертвецами или памятью о них. Для тех, кто имеет хотя бы каплю достоинства, уважение к себе начинается с уважения к врагам. Так, и никак иначе!..

Однако дела живых К’ирсана волновали все-таки больше. Оказав погибшему необходимые почести, он стремительно развернулся и, по-прежнему не выпуская Череп Некронда из руки, быстрым шагом направился к арендованному дому. Тлантосские части уже были на подходе, так что им всем лучше бы убраться отсюда как можно скорее. Но сначала... сначала следовало выяснить судьбу остальных сардуорцев.

– Что с нашими людьми? Есть погибшие, раненые? – требовательно спросил он у старшего над Молниеносными.

Тот почтительно склонил голову.

– Ваше императорское...

– Отставь эти глупости! Говори по делу, – рыкнул К’ирсан.

– Раненых нет, попавшие под удар воины умирали сразу, – доложил Молниеносный, замявшись. – Тени... были чересчур сильны.

За этим его «чересчур» стояло такое напряжение сил, потребовавшихся от сардуорцев, чтобы не допустить врагов к их Владыке, что Кайфат больше не стал задавать вопросов и лишь хлопнул воина по плечу. Слова здесь были ни к чему. Бойцы сделали, что смогли...

– Так, а где Гхол?! – Кайфат вдруг вспомнил о верном коротышке и немедленно всполошился.

Сбился с шага, потянулся сознанием в Астрал... и низкорослый ург появился прямо перед ним с пальмой наперевес. Выглядел он неважно – несмотря на поддержку Круга шаманов, поединок с тенями отнял у него много энергии, – на лице же и вовсе был написан самый настоящий испуг.

– Владыка, осторожно!! – завопил гоблин, указывая пальцем куда-то под ноги К’ирсану.

В ту же секунду протестующе взвыло чутье на опасность, и император шушей скакнул в сторону. На том же месте, где он был мгновение назад, из-под земли выстрелили десятки темно-красных щупалец. В Кайфата ни одно из них не попало, зато сразу четыре вцепились в Череп Некронда и

чудовищно мощным рывком выдернули из его ладони.

Х-хаа! С натужным криком Молниеносные впечатали в расцветший жгутами магии Крови участок земли несколько энергетических разрядов, а Мечники принялись полосовать клинками пляшущие в воздухе щупальца. Череп Некронда упал, но был тут же подхвачен густым как смола облаком Крови и заскользил на нем куда-то вправо... Чтобы снова полететь на землю после того, как импульс чистого эфира развеял волшбу вора.

– Нараккет, так ведь тебя зовут, я не ошибся?! – гаркнул К’ирсан, ощутив приближение знакомых эманаций. Поднять Великий артефакт он больше не пытался, сосредоточившись на разворачивании защитных барьеров. – Хватит прятаться, выходи!

Из-за гребня горы камней появилась фигура М’Ллеур и, соскользнув по накренившейся стене, замерла в нескольких саженях от К’ирсана. Череп Некронда оказался почти точно между ними.

– Кто бы говорил про прятаться, смертный... – прошипел появившийся эльф. – Кто бы говорил!

В нем Кайфат узнал того самого древнего Перворожденного, который сначала следил за боем с Фердинандом со стороны, а затем ударил магией Крови. И вот сейчас он снова обратился к той же самой Силе. К’ирсану на секунду даже стало интересно, все ли Погонщики Зверей обладают подобными склонностями или только один конкретный Длинноухий?

– А разве уважаемые союзники ждали, что именно мы примем основной удар на себя? Так напомним, что это ваша война. И вам нести все тяготы битвы. То же, зачем нас позвали, мы выполнили. Фердинанд – мертв, и мы желаем забрать причитающуюся плату... – медленно сказал К’ирсан, не сводя взгляда с Нараккета.

Драться с Длинноухим ему совсем не хотелось. Быть может, в другой раз, но не сейчас. И если есть возможность решить дело миром, Кайфат с радостью бы это сделал.

Жаль только его визави в разрешении конфликта был не заинтересован...

– С каких это пор высшие платят низшим?! Радуйся, что вообще снизошли до общения с тобой, червь! – зарычал Нараккет, и его аура вдруг окрасилась красным, а между пальцев замелькали, сплетаясь в сложную конструкцию, струйки Крови.

– Где-то это я уже слышал, – пробормотал К’ирсан, принимая сразу десяток Стрел на подготовленный Щит и еще две разрубая плетью Нергала.

Однако одним залпом Нараккет не ограничился, и следом за первым десятком полетел второй, третий, четвертый. Крайне затратное, как и

всякое заклинание Крови, оно применялось древним эльфом с возмутительной легкостью. И если Кайфата, дико истощенного управлением рукотворным Вероятностным Штормом – он поначалу даже не понял, насколько магия Логов его утомила, – противостояние с каждым мигом ослабляло все больше, то Погонщик Зверей, наоборот, становился только крепче. Словно... словно он был связан с персональным Источником Силы, который только и делал, что накачивал Длинноухого потребной ему магией.

У М'Ллеур имеется Источник Крови?! Или это один из тех необратимых шагов, когда ради победы приходится извращать собственную природу?

– Дерись, червяк, сражайся! – продолжал выкрикивать Нараккет. – Мне тебя даже убивать не придется. Достаточно сковать твои силы, и за меня это сделают обычные воины! Ждать осталось недолго...

Судя по обеспокоенным взглядам бойцов, М'Ллеур не лгал. Сосредоточенный на магическом противостоянии К'ирсан плохо ощущал, что происходит вокруг, зато другие все слышали прекрасно. И происходящее им явно не нравилось.

– Владыка, я попробую накрыть Длинноухого Чашей Мрака. У меня для этого все готово, – зашептал на ухо К'ирсану Гхол. – Но надолго меня не хватит...

– Понял, – одними губами ответил Кайфат. – Начинай!

Чаша Мрака, заимствованная Владыкой в арсенале некромантов и Темных магов и как следует переделанная, была идеальным оружием против всех магических созданий, подпитывающихся Силой из внешних источников. Демоны, могущественные духи, колдуны, связанные с каким-нибудь Кругом магов, – поединок с любым из них, если не было надежды расправиться одним ударом, следовало начинать именно с атаки Чашей. И именно ее сейчас и планировал использовать Гхол.

Кайфат, полностью доверяя мастерству гоблина, даже не стал отслеживать нападение на Длинноухого в Астрале, полностью сосредоточившись на собственной волшбе. Малый запас энергии сильно ограничивал его возможности, поэтому Кайфат предпочел не городить лишних сложностей и попросту изменил уже имеющееся у него плетение Щита. Обычный барьер трансформировался в небольшую Стену Шипов, разве что К'ирсан постарался усилить атакующий сегмент заклинания и убрал чрезмерную прямолинейность нападения.

Большого он сделать просто не успел. Гхол перекрыл канал связи Нараккета с Источником Крови, и К'ирсану следовало срочно атаковать

противника. Пока тот, привыкший к изобилию энергии, не успел справиться с растерянностью и не перешел на использование собственных сил.

Стена Шипов Кайфата моментально вспухла ворохом извивающихся жгутов зеленой энергии, которые со всех сторон принялись вонзаться в плотную, словно броня, ауру Нараккета. Обычные чары быстро такую защиту бы не пробили, но К'ирсан слишком хорошо разбирался в аурных техниках. И его Шипы стали лишь проводниками для разъедающих тонкие оболочки мага плетений.

До победы оставался один шаг...

Внезапно внимание Кайфата привлекла прилетевшая откуда-то слева стрела – неожиданно длинная, с удивительно массивным наконечником. Лучник целился не в К'ирсана, иначе ее бы отклонила наложенная на императора Сардоура защита, не в Нараккета, а куда-то между ними. Отвлекаясь от противника, Владыка проследил взглядом траекторию полета вражеского снаряда и... обнаружил его там же, где и лежал Череп Некронда. Стрела оказалась привязана к тончайшему шнуру и снабжена захватом, который благополучно вцепился в артефакт. Другой же конец шнура тянулся к переставшим прятаться среди очередных развалин эльфам Ночи, в руках одного из которых уже начала сматывать шнур миниатюрная лебедка с магическим двигателем...

Быстрота реакции К'ирсана должна была сильно удивить Длинноухих. Разорвав контакт с почти додавившим Нараккета плетением, он метнулся к Черепу, на ходу вытягивая из ножен меч и уже в движении понимая, что он не успевает рассечь шнур. Великий артефакт ускользал из его рук, и тогда, ведомый наитием, Кайфат рубанул клинком по самому Черепу. Не получит он, значит, не получит и никто другой!

И творение Кайфата отозвалось на желание своего создателя. Обычный зачарованный клинок, сначала ставший узилищем для сущности Ловчего, а затем переродившийся в нечто большее, вдруг озарился зеленым светом и... рассек головную часть Великого артефакта. словно то был не Череп Некронда, а поделка из бумаги и картона.

Но то лишь внешняя сторона произошедшего. В момент разрушения Череп сущность теперь уже меча вдруг ожила и с жадностью истинного Ловчего принялась пожирать дух разрушенного артефакта. И пусть ей удалось захватить лишь малую часть тонкого тела, этой части хватило, чтобы энергетическая структура меча встряхнулась до основания и впадала в нечто вроде спячки. Спячки, что превратила оружие К'ирсана из артефакта в обычную остро заточенную железку.



Из обломков же Черепа Некронда, даром что самую длинную его часть эльфы все же утянули к себе, в воздух поднялся призрачный жезл – внешне копия Великого артефакта. Сначала цельный, а затем точно так же распавшийся на две неравные части. Верхняя тотчас втянулась в «заснувший» клинок К’ирсана – без особой, правда, реакции, – а нижняя, словно живое существо, издала вой такой мощи, что от него трескались камни, а оказавшиеся без защиты разумные падали замертво.

К’ирсана и его людей спас Гхол. Потратив последние крохи Силы, едва ли не иссушая собственный Дар, он накрыл сардуорцев куполом из эфира и держал защиту до той поры, пока не миновала угроза. И даже потом, когда его, неспособного больше поддерживать призрачное существование, уже начало затягивать обратно в тело, он нашел в себе силы задержаться и предупредить об уходе своего Владыку...

Так К’ирсан остался без магической поддержки, без колдовского меча и почти полностью лишенный Силы, зато в окружении озлобленных потерей недавних союзников, среди которых особенно выделялся Нараккет. Едва не погибший Погонщик Зверей жаждал отмщения и не собирался отпускать К’ирсана живым!

Пока Кайфат отвлекся на уничтожение Черепа Некронда и последовавшую затем попытку понять случившиеся в верном мече изменения, Нараккет сосредоточился на восстановлении сил после атаки. Едва перестала действовать Чаша Мрака, отсекавшая его от Источника Силы, как он сразу же принялся тянуть через открывшийся канал энергию. Восполняя опустошенные запасы и спешно латая поврежденную ауру. Как ни странно, сопровождавшие гибель Великого артефакта эффекты практически не оказали на него никакого влияния – видимо, как-то повлияла магия Крови, – и потому, когда локальный катаклизм завершился, древний Погонщик уже был готов к продолжению боя.

Дико заорав, он словно бы толкнул от себя невидимый ком. Из центров ладоней тотчас выплеснулись потоки энергии Крови, сформировавшие в воздухе перед Нараккетом шарообразное облако в сажень диаметром. Кроваво-красная туча неподвижно зависла в локте над землей на несколько ударов сердца, а затем... как-то непонятно свернулась в смутно знакомого К’ирсану зверя. Не настоящего, всего лишь бледную копию, но, судя по наливающейся Силой ауре, обладающего многими способностями оригинала.

Кайфату понадобилось несколько мгновений, чтобы узнать призванного М’Ллеур монстра, а узнав его – похолодеть от ужаса. Нараккет создал из магии Крови клона мархуза! И К’ирсан понятия не имел, как с

его нынешним состоянием противостоять этому ожившему кошмару из былых времен.

Впрочем... кто сказал, что он должен драться сам?!

– Гро’валь’дье, не хочешь списать часть долга? – Кайфат мысленно обратился к высшему духу и легонько потянул за связавшие их узы договора.

В барьеры разума немедленно толкнулась чужая воля и пришло ощущение согласия. Даже показалось, что гро’валь’дье уже истомилась ожиданием и была только рада помочь магу. Через секунду перед Кайфатом замелькали пятна золотистого цвета, которые почти мгновенно слились в фигуру крылатой женщины с пламенеющим мечом. Призрачный воин отсалютовала клинком своему господину и устремилась навстречу кровавой копии главного жупела Торна.

– Уходим! – рявкнул К’ирсан прикрывавшим его сардуорцам и первым ринулся прочь с поля боя.

Удирать от врага было не в его стиле, однако сейчас был не тот случай, когда надо драться даже без надежды на победу. Дайте ему хотя бы половину дня на восстановление иссушенного контролем над Штормом тонкого тела, и Кайфат не побоится сразиться даже с несколькими магами уровня Нараккета. Пока же... пока надо засунуть гордость подальше и бежать. По возможности не теряя бойцов.

Нараккет их не преследовал. Копия мархуза не обладала самосознанием, поэтому управлять ею приходилось самому Погонщику Зверей. И гро’валь’дье оказалась достаточно грозным противником, чтобы древний эльф даже не помышлял о погоне за сардуорцами. Скорее ему приходилось думать о собственном выживании. Крылатый Светлый дух медленно, но верно переламинал ситуацию на поле боя в свою пользу. Даже несколько эльфийских лучников, присоединившихся к драке на стороне Нараккета, ничего, по сути, не меняли – гро’валь’дье побеждала. И это сильно повышало шансы людей Кайфата на успешное отступление.

Впрочем, сражение за Череп Некронда, и без того отличавшееся непредсказуемостью и хаосом, напоследок преподнесло императору Сардуора еще один сюрприз. Они уже собирались скрыться в лабиринте завалов, когда К’ирсан краем глаза заметил появление Миноша за спиной Нараккета. Варрек выглядел не лучшим образом – левая рука висит плетью вдоль тела, вся одежда покрыта кровавой грязью, половина лица закрыта гигантским отеком, а аура страшно обожжена магией Смерти. Однако на ногах Длинноухий стоял твердо, а сжимающая обсидиановый нож рука ничуть не дрожала... Как не дрожала она, когда Минош принялся раз за

разом вонзает каменный клинок в спину своего древнего сородича. В сердце, в наиболее крупные энергетические узлы, раскиданные по всему телу, в район шеи и снова в сердце – варрек сделал все возможное, чтобы убить даже столь могучего чародея, как Нараккет... и у него получилось! Спустя несколько десятков ударов сердца адепт магии Крови умер, а вслед за ним распался и сотканный из Силы мархуз.

Последнее, что Кайфат видел, это то, как Минош отрубает голову уже мертвому Нараккету неизвестно где добытым хх'рагисом и показывает ее остальным эльфам Ночи. И не было похоже, что хоть кто-то из Темных Перворожденных не одобряет случившегося.

Истинных причин расправы К'ирсан не знал, но догадывался. Выживание расы, Великий артефакт, неизвестно откуда обретенный Источник Крови – слишком высокие ставки на кону и слишком большую жертвенность показали Темные, чтобы проигравшему лидеру простили неудачу. Если же вспомнить о плохо скрываемой ненависти Миноша к Нараккету, иной платы за впустую отданные жизни и быть не могло.

Как не могло не измениться и отношение к К'ирсану. Можно не сомневаться: у М'Ллеур найдется что предъявить императору Сардуора, и первым в этом списке будет разрушение Черепа Некронда. Потеря слишком велика, чтобы вспоминать про былые договоренности и союзы. И это тоже имело свою цену!

Так что даже несмотря на гибель Нараккета, рассчитывать на помощь М'Ллеур в уходе из охваченного хаосом Талака Кайфат со своими людьми не мог. Все, что ему оставалось, это полагаться на свои силы да на толику удачи, надеясь проскользнуть незамеченным между рысущими по городу отрядами тлантосцев, не увязнуть в драке с вдруг полезшей отовсюду низшей нежитью и не попасться на пути также отступающих воинов эльфов Ночи. И все это на фоне понимания, что охота на Фердинанда не принесла ничего хорошего. К'ирсан потерял людей, что-то странное случилось с его мечом, он рассорился с М'Ллеур и... не получил так необходимого ему оружия против Рошага – вот итоги вояжа в Тлантос. Так что если им все-таки удастся вырваться из Талака и добраться до дома – не важно, на пузыре или через вновь построенный портал, – то К'ирсану точно будет о чем подумать. И пожалуй.

## Глава 7

В Нолд после операции по возвращению Скипетра Власти Олег приехал в состоянии если не шока, то полнейшего морального и физического истощения. Слишком много всего произошло там, по ту сторону океана, чтобы можно было остаться прежним. Такого, о чем не говорят не то что чужакам, а даже родным внукам рассказывают, лишь прогнав историю через сито строгой цензуры.

Страну Истинных магов покидал сводный отряд «Рольт» из полусотни бойцов Наказующих и четырех звезд Безликих, вернулось же... вернулось всего пять человек, считая Олега и Айрунга. Пять! Одномоментная потеря такого числа элитных бойцов нанесла немалый урон военному потенциалу Республики, и Чимир даже примерно не представлял, что станет с Нолдом, если такими потерями будут сопровождаться и другие боевые операции Истинных!

Страшные потери, просто страшные... Но при всем при том Олег прекрасно понимал, что это еще невысокая цена за сорванный куш. За обладание Великим артефактом принято платить кровью: хорошо, если удастся ограничиться чужой, но чаще приходится проливать свою. Это был случай из последних.

И ведь дело не только в масштабности той заварушки, в которой нолдцам пришлось участвовать ради захвата Скипетра. Из битвы между силами Рошага и Альянсом Света – после того как Айрунг заполучил в руки артефакт, а Олег вместе с парой Безликих на время лишил Рошага подвижности – вырвалось двадцать Наказующих. Понятно, что немного, но и не абсолютная катастрофа.

Встретившись в заранее оговоренной точке, нолдцы направились на восток, в сторону Фиора, где их должен был ждать торговый пузырь. Командование в группе взял на себя один из Безликих: он оказался единственной подходящей кандидатурой. Олег не обладал должным авторитетом, Айрунг же был целиком сосредоточен на подчинении строптивного Скипетра – под завязку накачанный магией жезл категорически отказывался окончательно признать власть нового хозяина и периодически взбрыкивал, так и норовя испепелить наглеца вместе со всем его окружением, – и ни на что другое сил у него уже не оставалось.

Поначалу все складывалось неплохо. После многочасового бегства у нолдцев появилась надежда, что они оторвались от возможного

преследования и дальше можно будет двигаться в более спокойном темпе. Разбили лагерь, устроились на ночлег... а к утру их нагнала толпа нечисти. Костяный Гончие и ожившие скелеты с огромными двуручными мечами с ходу проломили поставленную защиту и набросились на чересчур расслабившихся магов.

С неожиданно напавшим врагом нолдцы справились быстро, но двое коллег ночную схватку не пережили. И что особенно отвратительно, погибшие оказались единственными бойцами в группе, специализирующимися на истреблении Бестелесных. Так что позже охотники за Скипетром Власти дорого заплатили за их гибель!

После той схватки пришлось снова удариться в бегство, однако помогало это мало. Нежить, духи, мелкие демоны и их собратья рангом постарше – на уходящих прочь от Козьих гор нолдцев нападали все. Причем сами Наказующие так и не поняли причин столь пристального внимания к ним со стороны сил Бездны. Рошаг то ли желал наложить лапу на Скипетр Всех Стихий, то ли хотел отомстить за нападение Олега, то ли еще имелась какая-то причина – для островных чародеев это так и осталось загадкой. Главное, что в какой-то миг тяжесть противостояния с самыми трудно убиваемыми миньонами дракона-лича – переродившимися Бестелесными и всамделишными демонами из глубин Бездны – легла на плечи Олега. Магия Света в сотню раз эффективнее в сражении против нечисти, чем власть Стихий, так что увлеченность Чимира Первостихией сыграла добрую службу. И именно его стараниями к исходу первой седмицы бегства половина нолдцев все еще была жива.

Затем давление на отряд заметно снизилось, и пару дней марш-броску нолдцев по бездорожью никто не мешал, пока в полусотне верст от Фиора их не вынудили вступить еще в один бой. Последний. Правда, на этот раз врагами оказались не всяческие твари, а люди. Неведомым образом их обогнала группа дезертиров с магом во главе, и мархузовы ублюдки не нашли ничего лучше, чем напасть на нолдцев.

Уже на пузыре, вспоминая случившееся, Олег понял, что причина скорее всего крылась в желании бежавшего с поля битвы чародея завладеть Скипетром. Точнее, даже не самим Скипетром, а просто источником могучей ауры, которую у Наказующих так и не получилось толком скрыть. Соблазн был велик, да и островитяне после забега наперегонки с нечистью и нежитью не внушали уважения, вот воины коалиции и не устояли. В итоге еще пятеро коллег Чимира отправились к предкам, Олег потерял голема и заработал ожог левого предплечья, Айрунг заполучил стрелу в бок, а из полусотни солдат Альянса не выжил никто. Особенно не

позавидуешь судьбе вражеского чародея: Олег загнал его в земляную ловушку, переломал все кости и лишь затем сжег Плевком Вулкана. Погибших товарищей это не вернуло, но жажду мести Чимира удовлетворило...

И вот теперь выжившие в настоящем аду нолдцы прибыли домой. Впятером. Израненные, измотанные, полностью опустошенные, но при всем при том испытывающие удовлетворение от до конца сделанной работы. Потому как Олег и остальные знали – они полностью выполнили свой долг и вернулись на Родину с победой. Скипетр Власти снова был в руках своих исконных хозяев, и на этом фоне меркло все остальное. Ведь они вернули в Республику не просто оружие страшной разрушительной силы, они вернули символ. Символ страны, символ нации! Мостик, соединяющий нынешние поколения с великим прошлым и ведущий в не менее великое будущее. Зримое олицетворение власти Архимага, потерю которого ни один из правителей Нолда так и не смог официально признать, предпочитая громоздить горы вранья и разливать океаны лжи. Но теперь... теперь Скипетр у Истинных, и естественный порядок вещей восстановлен! Что может быть важнее?

Во всяком случае, именно эти слова Олег сказал встречающему на пузыряной переправе, когда на правах помощника командира полусотни докладывал о результатах операции. От него ждали громких слов, и Олег их произнес. О том, что лично он рассчитывает громкой победой вернуть расположение льера Бримса, Чимир промолчал. Не обо всем можно говорить и не все мысли уместно озвучивать, что-то надо всегда держать при себе.

Как, например, он вряд ли кому скажет, что только теперь окончательно понял суть игры ныне покойного льера Виттора и льера Бримса вокруг личности Айрунга...

Умение перехватить контроль над любым артефактом само по себе редкость, а уж способность подчинить Великий артефакт и вовсе казалась ранее невозможной. И если изначально, когда наличие Скипетра у Маллореана лишь подозревали, Айрунга просто поддерживали как обладателя удивительного таланта, то, когда подозрения перешли в стадию абсолютной уверенности, могущественные маги стали воспринимать его как свой козырь на черный день. Секретное оружие, способное обезоружить пришедшего на порог и стучащегося в дверь врага. Не зря же сдавший Светлым все и вся Виттор утаил сведения об Айрунге. Даже предатель не хотел расставаться со всеми козырями!

А еще Олег никогда и никому не расскажет, что в его понимании Свет

окончательно проиграл Тьме. Причем не какой-то конкретной Тьме, а Тьме вообще. Союз стран, разделяющих общие идеалы Добра и Света, ядро цивилизации на Торне, проиграл не силам Бездны, не павшим во мрак государствам, а... тьме в своих душах. Теперь каждый стал за себя, и... сияние Света погасло.

Для Олега это было особенно важно, потому как Нолд он полюбил не сам по себе, а как флагман той самой цивилизации, как передовую часть того самого Света. И К'ирсана Кайфата Чимир не любил в том числе и за то, что его стараниями варвары, те, кто вне Света, медленно, но верно оттесняли цивилизацию...

Понимание, пришедшее к много повидавшему и пережившему Олегу, не принесло ему радости и не добавило веры в будущее, но разбило последние иллюзии. А еще заставило понять, что же является истинной ценностью в этом дерьмовом мире. Для Олега таковыми стала семья, и он собирался держаться за нее как за спасительный якорь. Сегодня, сейчас и все последующие дни!..

Снизшедшая на Чимира ясность была столь неожиданна, что он поначалу даже заподозрил влияние какого-то заклинания, но быстро отбросил данную мысль. Свет неизбежно искажает мышление своих адептов, так что замеченные им трансформы сознания вполне могут быть связаны именно с этим. И не важно, что Олег к Первостихии едва-едва прикоснулся...

Об этом обязательно следовало хорошенько поразмыслить, но позже. Сегодня Олег возвращался домой, а значит... значит, все остальное могло катиться к мархузу!

С таким настроением прямо от пузырярной переправы он и направился домой, благо на развернутый доклад к новому Архимагу тащить его никто не пытался. Потом, конечно, вспомнят и об Олеге, но сейчас все внимание сосредоточено на Айрунге и Скипетре Власти. И этим следовало воспользоваться...

До поместья Олег добирался на двухколесном экипаже, по пути успев заснуть. Да так крепко, что, когда кучер высадил его у главного входа, Чимир еще не меньше пары минут приходил в себя, пытаясь прогнать липкую дремоту. И наверное, именно поэтому он поздно заметил странную красную лужу, вытекающую из-под ворот. Но когда все же заметил, сонную одурь как ветром сдуло.

Что-то случилось! Бывает, конечно, всякое, но свежая кровь на пороге поместья не та вещь, от которой можно просто отмахнуться. Что-то было явно не так.

Олег с разбегу вскарабкался на стену вокруг родового владения Чимир и, перевалившись через гребень, рухнул в заросли шиповника. Весь искололся, исцарапался, но этого даже не заметил. Едва выбравшись из кустов, он побежал к воротам, чтобы спустя несколько мгновений практически споткнуться о тело одного из охранников. Бедолага умер от ранения в горло – убийца одним махом разрубил ему шею почти до позвоночника. Но, судя по кровавому следу на камнях, произошло это не здесь, а у ворот. Погибшего просто отволокли подальше, чтобы не бросался в глаза, да так и бросили. Однако маскировать пролитую кровь любитель резать глотки не стал.

Чувствуя, как все внутри холодеет, Чимир заспешил по центральной дорожке ко входу в дом. И почти сразу обнаружил новую жертву – из кустов торчали чьи-то ноги. Сразу за кустами начиналась дорожка к флигелю для прислуги, и там тоже обнаружились следы крови. Несколько кровавых отпечатков небольших стоп в обуви без каблуков вели в сторону от флигеля. И можно было не сомневаться, что трупы есть и там.

Кажется, Олег нашел, где начиналась тропа смерти!

Внезапно Чимир вспомнил, что именно в доме для прислуги поселили Селерея. За перипетиями охоты за Скипетром он как-то совсем забыл про сына Насти... И кажется, зря! Сердце внезапно защемило от дурного предчувствия, и Олег побежал в сторону особняка. Мархуз с этим Селереем, как он мог забыть, что где-то в доме находятся Аливия с Тураном?!

В распахнутые настежь двери он вбежал уже в откровенной панике. Всклооченный, раскрасневшийся, с бешеными глазами. И почти сразу наткнулся на очередного погибшего. В прихожей, в проходе, ведущем в небольшую гардеробную, на спине лежал один из братьев жены. Причем лицо его было так залито кровью, что Олег даже не разобрал, кто это был. Только по фамильному перстню и понял, что кто-то из родичей.

Погибший явно пытался сопротивляться: вдоль одной из стен тянулась полоса растрескавшегося камня, как после попадания Луча Силы, но на этом разрушения заканчивались. Сделать что-то большее родственнику просто не дали и прервали колдовство на середине. И это заставляло иначе взглянуть на способности убийцы. Потому как одно дело резать слуг, и совсем другое – расправиться с Истинным магом, да еще без подходящих для этого инструментов. Насколько смог понять Олег, убийство было совершено обычным оружием: не артефактом и не клинком из обсидиана, а ничем не примечательной остро заточенной железякой. Рядовой головорез на такое не способен... как, впрочем, и многие знакомые Олегу



Наказующие. Здесь чувствовалось мастерство и особая школа!

Все эти мысли промелькнули в голове у Чимира за какой-то миг. Он даже шаг почти не сбавил, а когда понял, что окровавленный родственник мертв, и вовсе ринулся в глубь дома. Бегом миновал несколько коридоров, лестниц, крытых галерей – ни мертвые, ни живые слуги или обитатели поместья ему не попались, – пока не оказался перед входом в спальню Турана. Там он замер на секунду, собираясь с духом, а затем рывком распахнул прикрытую дверь и ворвался внутрь... Чтобы застать сцену, увидеть которую он не хотел бы и в страшном сне. Непохожий на себя Селерей с застывшим лицом и заледеневшим взором именно в этот миг вонзал короткий клинок в грудь Аливии.

Происходящее было настолько шокирующим, что Олег словно бы впал в ступор. Когда ты все видишь, все понимаешь, но не можешь пошевелить и пальцем. Бессильно наблюдая, как убивают твою любимую.

У него на глазах клинок в руке сына Насти зажегся тусклым оранжевым пламенем и его острие погрузилось в возникший на пути амулетный Щит. Олег даже оружие узнал – однолезвийный меч с изукрашенным драгоценными камнями эфесом висел на стене в оружейном зале и всегда считался парадной никчемной железякой. Однако в руках Селерея «никчемная железяка» словно преобразилась, стала живой, хищной, смертоносной. И вполне подходящей для того, чтобы пробить магический барьер вокруг Аливии.

Сильнейший в своем классе амулет оказался недостаточно хорош, чтобы противостоять способностям гостя с Сардуора.

– Аливия!!! – заорал Олег, разрывая сковавшую его паутину бессилия и выстреливая из ладони Стрелой Эльронда.

Огненный сгусток устремился к Селерею, но на расстоянии вытянутой руки от него вдруг вильнул в сторону и улетел в окно. Малолетний же убийца на нападение даже ухом не повел. Нанес Аливии еще один явно смертельный удар и лишь тогда повернулся к магу. Смертельно же раненная жена Олега повалилась на пол. Впрочем, кровь великого рода не зря бежала по ее жилам – даже умирая, она изо всех сил пыталась прикрыть своим телом кровать со все еще спящим Тураном.

– Зачем?! Скажи мне, зачем?! – зарычал Олег, безуспешно пытаясь обуздать затягивающее разум бешенство.

Он жаждал обрушить на мерзавца весь дом, загнать его на версту под землю и там медленно жарить на огне, испепелить Светом, но... но рядом был сын. Если Олег не хотел потерять еще и его, то ему следовало унять эмоции. И каким-то образом убрать мархузова ублюдка подальше от

ребенка...

Однако Селерей и сам не спешил расправиться с Тураном, как не спешил вставать в позу и рассказывать о причинах своего нападения на семью Чимир. Он по-звериному оскалился и неуловимыми для глаза движениями заскользил навстречу Олегу, одновременно занося меч для удара. Все происходило настолько быстро, что Чимир едва не пропустил подходящий для встречной атаки момент.

Олег не стал ни выкрикивать заклинаний, ни соединять потоки Силы в плетения, а напрямую воззвал к тем крохам Стихии Земли, что еще сохранялись в пошедших на постройку дома камнях и глине. И магия откликнулась на призыв адепта! Из стены слева выстрелил похожий на нож каменный осколок, пробил стенку шкафа с вещами малыша и устремился к голове малолетнего убийцы. Причем в отличие от Стрелы Эльронда, спасовавшей перед необычной аурой хфургова сына, этот снаряд отличался заметно большей устойчивостью к чужой магии. Просто так его было не отразить...

Увы, Селерей даже не стал пытаться проверять способность своей ауры устоять перед новой атакой. Вместо этого он лениво взмахнул мечом и банально отбил каменный нож в дальний угол. Вот только и Олег тоже не собирался ограничиваться одним магическим ударом. Вслед за первым колдовским клинком полетел второй, третий, четвертый... Убийца отбивал их один за другим, но с каждым разом подпуская волшебные снаряды все ближе и ближе. Пока наконец пятый по счету нож из камня не скользнул по клинку меча и... не рассыпался пылью, столкнувшись с уплотнившимся до видимого обычным зрением аурного Щита. Ранить Селерея не получилось. Единственное, чего удалось добиться, это заставить его остановиться, сосредоточившись на работе с тонким телом.

Олегу же большего и не требовалось. Упав на колено, он хлопнул ладонью по полу и направленным магическим импульсом создал в перекрытии под кроватью сына провал в сажень диаметром. Мебель с драгоценным малышом тотчас ухнула вниз, однако о пол нижнего этажа не ударилась – Олег успел замедлить падение чарами, заодно ухитрившись закрыть образовавшееся отверстие «заплаткой» из стянутого отовсюду песка и глины.

– Успел! – выдохнул он с облегчением.

Все, сына он обезопасил, и теперь осталось лишь продержаться до прибытия подмоги. Запрятанные в стенах дома амулеты наверняка уже среагировали на примененную боевую волшбу и передали тревожный сигнал в службу охраны. Так что если Олег не наделает ошибок, то...

Ход мыслей Чимира был прерван внезапной вспышкой резкой боли. Он вдруг понял, что его защита пробита, а в боку торчит глубоко засевший в теле заточенный штырь. Рана не смертельная, по крайней мере для мага уровня Олега, но очень, очень неприятная. Путающая мысли и сбивающая концентрацию.

Как у этого сына хфурга и шуши так получается-то?! До настоящего момента Чимир был искренне убежден, что на подобные чудеса не способны не то что простые воины, а маги! Но Селерей раз за разом убеждал его в обратном. Вот и сейчас он снова приближался к Олегу, странно перебирая ногами, непонятным образом перестраивая ауру и неудобно на первый взгляд отставив меч в сторону.

Времени на создание заклинаний не оставалось, и Олег внезапно осознал, что сейчас он умрет. И эта простая мысль так подстегнула его разум, что вместо привычных чар он ударил по Селерею смесью Огня и Света. Не сплошным потоком и не спрессовав Силу в кулак или копье, а накрыв своей магией малолетнего убийцу точно одеялом. Настолько плотным, что пацан словно оказался под непроницаемым для посторонних взоров облаком. И это облако начало Селерея душить и сдавливать в объятиях...

Однако зря Олег рассчитывал, что у него получится разделаться с убийцей одним махом. Магия подчинялась ему неожиданно тяжело. И виной тому была вовсе не скудость таланта Чимира – хфургов ублюдок сопротивлялся, и сопротивлялся весьма успешно.

И это окончательно взбесило Чимира. Проклятье, мальчишка, пусть даже Тьма знает кем подготовленный, не должен стоять на одном уровне с Олегом! Тем более на равных бороться в противостоянии чистых энергий! Разве можно с подобным смириться?!

Вспышка ярости дала Олегу тот недостающий толчок, после которого он смог-таки увеличить давление на Селерея, чтобы спустя миг через возникшую между ними связь ощутить отголоски чужой боли. Ребра зажатого в тиски Силы малолетнего убийцы ломались одно за другим, травмируя внутренние органы и разрывая энергетические каналы. И с каждым мгновением положение Селерея лишь ухудшалось. Жизнь сына Насти неумолимо приближалась к своему концу...

Мысль о милосердии в голове Олега даже не возникла. Все, чего он желал Селерею, – это смерть. И чем ужаснее она станет, тем лучше. В предвкушении неотвратимо приближающегося возмездия сердце Чимира колотилось как сумасшедшее, а разум медленно затягивала пелена безумия. Кажется, он даже чуточку замедлил давление своей магии, рассчитывая

продлить агонию убийцы Аливии... И возможно, именно это промедление помешало ему закончить начатое.

Ворвавшиеся в комнату Наказующие с ходу ударили по волшбе Олега противочарами, а когда он попробовал взбрыкнуть, приложили чем-то оглушающим и парализующим его самого. Досталось и Селерею. Едва держащегося на ногах, но так и не выпустившего из рук меч пацана сначала спеленали по рукам и ногам чарами на основе Тьмы и Воды, а затем заковали в зачарованные кандалы.

Мархузову тварь уже уносили, когда Олег все-таки смог пересилить чары и вернуть себе частичный контроль над голосом. Но на его проклятия и требования убить Селерея, никто не прореагировал. И Чимир впервые в своей новой жизни пожалел, что он не простой горожанин, а допущенный к государственным тайнам Истинный маг. Будь Чимир обычным смертным, то о случившейся в его доме беде еще долго никто бы не узнал, и уж точно никто и никогда не отнял бы у него плененного врага!

В душе Олега постепенно разгоралось тихое бешенство. И Свет медленно раздувал праведный гнев Истинного мага...

\* \* \*

Трехэтажный особняк на окраине Семи Башен, построенный в новокайенском стиле и, согласно городской молве, когда-то принадлежавший одному из беглых старших офицеров войск Колоний Заката, как минимум последние пятьсот лет пустовал. Да, каждые сто лет здесь проводился ремонт, обновлялась мебель, библиотека пополнялась свежими книгами, а сохраняющие артефакты снова заряжались Силой, но ни постоянные, ни временные жильцы в доме не появлялись.

По документам здание и земля вокруг находились на балансе гражданской администрации Нолда, что делало из поместья лакомый кусок для любого нечистого на руку чиновника. Однако даже самые отмороженные казнокрады «Тень Ярдвиги» – именно так назывался особняк – игнорировали. Жить в бывших владениях кайенца не желал ни один нолдец. Иногда, правда, звучали предложения избавиться от ненужной никому недвижимости, но дальше пустых разговоров дело не шло. Дом считался национальным достоянием и сносу не подлежал ни при каких условиях.

Так бы все и продолжалось, если бы не случилось странное – новый Архимаг вдруг пожелал сделать «неудобный» особняк одной из своих

резиденций. И, не дав подсохнуть чернилам на подписанном указе, переехал в новый дом. Словно не было в мире ничего важнее для повелителя Нолда, чем смена обстановки!

Необычное решение льера Бримса, конечно, породило волну сплетен, но она быстро угасла. Бывший Магистр Наказующих был не той фигурой, про которую можно безбоязненно болтать всякое...

В новой резиденции, куда льер Бримс пригласил Айрунга для очередной беседы, маг второго ранга был впервые. И честно говоря, его так и подмывало полюбопытствовать у большого начальства о причинах переезда. Причем Айрунг в свете приобретенных заслуг перед Нолдом не сомневался, что ответ он получит. И даже похожий на правду. Вот только зачем напрягаться, если до истины добраться все равно не удастся?! Лучше просто сидеть в кресле, пить разбавленное ключевой водой вино и любоваться украшающими кабинет Архимага картинами старых мастеров...

– Айрунг, понимаю, что бесконечные беседы об одном и том же тебя дико утомили, но давай еще раз вернемся к битве при Козьих горах. – Голос Архимага вырвал Айрунга из размышлений. – Особый упор сделай на свои ощущения, на то, как реагировал Дар...

– Магистр!.. О, прошу прощения!! – Дождавшись равнодушного кивка Бримса, Айрунг продолжил: – Архимаг, при всем моем уважении, после шести бесед с дознавателями Наказующих и допроса у мозголомов Ищущих я в принципе не способен выдать ничего нового!

Льер Бримс недовольно поморщился.

– Айрунг. Суть магического Дара до сих пор не изучена, и какие подсказки он способен нам дать в сложных ситуациях, не знает никто, – пояснил он. – Однако весь мой жизненный опыт говорит о том, что чем сильнее чародей, тем выше у него шансы припасть к этому источнику знаний... Ты же силен!

Айрунг на это лишь вздохнул и пожал плечами.

– К уже сказанному мне добавить нечего. Тело дракона-лица после налета на Равест изменилось и он из летающей твари превратился в такого костяного «рыцаря». Невыносимо уродливого, но все равно «рыцаря». Но главное преобразование связано не с телесной формой, а... не знаю... с духом, с разумом! – Несмотря на то что беседы на эту тему безумно его утомили, Айрунг сам не заметил, как мыслями вернулся к той битве. – Он словно... раздвоился. Но не сошел с ума, как то бывает у людей, а действительно распался на две личности. И это нашло отражение в виде «масок», появившихся на корпусе «рыцаря»... Причем «масок», вполне

способных на активное участие в бою.

– Когда эти «маски» покидали Рошага, ничего... необычного ты не замечал? – спросил вдруг льер Бримс с непонятной интонацией.

Словно хотел одновременно выложить все карты и открыто сказать, что именно его интересует, и в то же время боялся своим вопросом повлиять на ответ молодого мага.

– Необычного? Что может быть еще более необычное, чем две парящие в воздухе рожи, колдующие, как сильнейшие из Магистров, и периодически прячущиеся во вдруг ставшем нематериальным теле?! – мрачно усмехнулся Айрунг. – Ах да! Рожи ведь эти еще и внешне отличаются. Красота и уродство, черное и белое, доброе и злое – прямо иллюстрация философского трактата времен становления империи Хань!

Эти слова молодого собеседника заставили льера Бримса вскинуть голову и испытующе глянуть из-под бровей.

– Ну зачем Поднебесную трогать, можно найти аналогии и у нас. Двуликие аналогии... – сказал Архимаг, особо выделив последнюю фразу. – И вот как раз с этим мне и хотелось бы разобраться поподробнее.

– Увы, льер Бримс, но тут я вам не помощник. На кого вы намекаете, я, кажется, догадываюсь, но так это или нет... Не имею ни малейшего представления! – Айрунг сделал неопределенный жест раскрытой ладонью. – И ладно бы речь шла о какой-то экзотической магии или ее проявлениях – тут я худо-бедно, а разобрался бы. Но мифы и сказочки черни... Нет, Архимаг, это без меня!

В комнате повисла неловкая пауза, которую Архимаг явно не спешил заполнить. Какое-то время он изучал Айрунга взглядом, что-то обдумывая, пока наконец не принял решение.

– Я понял твою мысль... Что ж, может, ты прав и дергать тебя не стоит... – сказал он, скривившись. Снова немного помолчал и уже немного по-другому предложил: – Тогда забудем про Рошага и поговорим о твоём приятеле, об Олеге!

Новый поворот в разговоре хоть и не застал Айрунга врасплох, но удовольствия ему не доставил. Обсуждать Чимира ему совсем не хотелось. Тем более что льера Бримса интересовали не действия адепта Земли и Огня во время операции на Грольде – где тот показал себя с самой лучшей стороны, – а недавняя трагедия с его семьей.

– О чем тут говорить? Жена убита, сын выжил чудом. Сотворил же это человек, которого Олег лично привел в свой дом... – Айрунг едва сдержался, чтобы не сплюнуть. – Благодетель мархузов! Сиротку он пожалел... Да ладно сиротку – сына женщины, которая Олега бросила.

Променяла на другого, более богатого и успешного! – В голову мага пришла внезапная мысль. – Или вы хотите отдать этого Селерея ему на расправу?!

Бримс с непроницаемым лицом покачал головой.

– Нет. Мальчик оказался носителем одной очень редкой воинской традиции, до настоящего момента считающейся утерянной. Для Нолда его смерть – непозволительная роскошь! – твердо сообщил он.

– Тогда не понимаю, к чему это все... – хмыкнул Айрунг. – Только не говорите, что вас взволновали чувства Олега! Ни за что не поверю.

– К тому, что Олег тайно начал изучать магию Света. И успел взойти на ту ступень, когда ему жизненно важно держать чувства в узде и ни при каких условиях не терять контроль! – Льер Бримс откинулся на спинку кресла и уставился в потолок. – Даже Виттор не устоял перед воздействием Первостихии, что уж говорить про сопляка вроде Олега... – Архимаг вдруг перевел взгляд на Айрунга и жестко добавил: – Мне не нравится человек, в которого превращается Чимир. Он плохо управляет и непредсказуем... А Олег не та персона, которой можно позволить непредсказуемость! Понимаешь?

Айрунг мрачно кивнул и опять предложил:

– Может, все-таки попробуем отдать ему Селерея? Ну или хотя бы пообещать это?

Льер Бримс покачал головой.

– Даже если забыть про воинские секреты гвонков, специалистам Безликих удалось вытянуть из памяти пацана немало любопытного. А сколько там еще осталось... Хотя... кое-что можешь все-таки передать. На словах. Из того, что удалось понять по ситуации с нападением на семью Чимира, получилась следующая картина... Селерей не сам решил мстить Олегу, его явно к этому подтолкнули. И даже могу сказать кто.

– Светлые? – догадался Айрунг. – Кто же еще... У них на него давно зуб. Во время битвы в Долине цветов убийцу натравили, потом во время тренировок напали... И это только то, что я знаю!.. Мстительные твари!! – Маг яростно ударил кулаком по подлокотнику кресла, едва не расплескав остатки вина в бокале в другой руке.

– Мстительные, а еще очень рациональные. Месть мостью, но устранить единственного нолдского адепта Земли столь глубокого посвящения дорогого стоит. Да и в отличие от многих других чародеев в делах Республики он участвует более чем активно. Такого надо уничтожить, пока силу не набрал. Потом поздно будет! – озвучил свое мнение льер Бримс. – Так как думаешь, имеет смысл поделиться этими

мыслями с Олегом?

Айрунг медленно разжал стиснутый до боли кулак и принялся изучать следы ногтей на ладони.

– Хотите направить гнев Олега в полезное русло?... – наконец спросил он.

– Ну а ты как думаешь? – спокойно ответил Архимаг. – Раз не получается обуздать творящиеся в душе столь перспективного мага переживания, то стоит хотя бы задать ему верную цель. И заметь, нигде и ни в чем не солгав! – Заметив, как нахмурился Айрунг, льер Бримс поспешно и с тщательно скрываемым раздражением, добавил: – Да-да-да... Это бесчеловечно и жестоко. Но если Олег пойдет вразнос, ты же понимаешь, какая этому альтернатива?

Отвечать Айрунг не стал. Он уже давно вырос из штанишек детского идеализма и не возмущался всякий раз, когда видел несправедливость во имя большего блага... Мархуз побери, он напал на недавних союзников, убивал сражающихся с силами Бездны людей, но... Но и столь цинично обсуждать судьбу друга, сохраняя притом душевное равновесие, пока еще был не готов.

Однако запутаться в тенетах эмоций льер Бримс ему не дал.

– Можешь сказать, где сейчас Скипетр?! – внезапно спросил он. – Только быстро!

Айрунг, который сразу после возвращения с Грольда передал Великий артефакт Архимагу и снова вернулся к тренировкам с использованием магических игрушек рангом ниже, моментально востребован и потянулся к той части своего Дара, что делала его едва ли не самым уникальным чародеем Торна.

И тотчас ощутил жар запертых в Скипетре Стихий. Самое страшное оружие нескольких эпох, за возвращение которого заплатили жизнью десятки лучших сынов Нолда, находилось здесь, в этом кабинете.

Айрунг вскочил и быстро подошел к несгораемому шкафу. Отворил дверцу и обнаружил внутри закрытый кожаный футляр, сверху донизу исписанный колдовскими знаками.

– Не доставай, успеешь еще! – резко предупредил Бримс, заметив, что молодой маг собрался вытащить Скипетр Власти на свет.

И уже спокойнее добавил:

– Сегодня вечером мы едем в Ложу Магов. Пора показать твоим коллегам артефакт, положивший начало целой эпохе... ну и представить нового кандидата в Магистры Наказующих! Ты же помнишь, как я собирался вознаградить тебя за успех операции?



Айрунг потрясенно уставился на льера Бримса. Причем удивило его не столько исполнение Архимагом данного когда-то обещания – тот всегда славился умением держать слово, пусть иногда и трактуя его особым образом, – а само решение возвысить мага второго ранга, обычного середняка над сильнейшими чародеями Нолда! Что он с Наказующими-то будет делать?!

Видимо, последнее Айрунг сказал вслух, раз льер Бримс принялся объяснять:

– С командованием ты как раз справишься. Опыт у тебя есть, а если что, то и кому помочь тоже найдется... И не смей отказываться! Верный человек мне тут жизненно необходим!

– Да при чем здесь Наказующие?! Меня же Мастера с потрохами сожрут!!! – вскричал Айрунг. – Никто не позволит так попирать традиции. Ладно я хотя бы Подмастерьем был, так нет же, второй ранг! И на следующую ступень шагну вряд ли скоро!

Однако долго возмущаться не получилось. Архимаг придавил его взглядом, так что даже дыхание в груди сперло, и веско сказал:

– Вот поэтому-то ты и не вылезает из тренировок по управлению артефактами! И кому надо, те знают о твоих успехах... Ну а если же нет... Что ж, ты же не думаешь, будто кто-то из нынешних колдунишек решится не только открыто выступить против меня, но и не побоится вызвать на поединок теперь уже единственного владельца Скипетра Власти?

Услышанное заставило Айрунга вздрогнуть и сглотнуть вставший поперек горла комок. Так на ситуацию он еще не смотрел. И быстро переключиться на новое видение своего будущего не мог.

Но он справится! Обязательно справится...

## Глава 8

Среди людей и представителей иных рас о Светлых Перворожденных всегда ходило немало слухов один фантастичнее другого. Их быт, их жизнь, их взгляды на мир – все приукрашивалось и перевиралось, формируя совершенно иную сказочную реальность. Реальность, в которой Длинноухие были вознесены на высочайший пьедестал, откуда нельзя упасть и куда не добраться ни одному простому смертному.

Никто за исключением самых яростных и упертых врагов Маллореана не верил, что когда-нибудь эта благостная картинка, тщательно пестуемая на протяжении столетий, в один миг вдруг пойдет трещинами и разлетится миллионом осколков. Никто не верил, однако это все же случилось, и легенда о волшебном народе, о высших существах, о защитниках добра умерла. Потому как добро только тогда остается добром, пока побеждает зло!

Эльфы же проиграли, причем со столь разгромным счетом, что шансов отыграться попросту не осталось. И это разрушило последние надежды тех, кто связал свою судьбу с Перворожденными!

Одним из них был Дарг. И теперь он заливал свое горе приторно-сладким эльфийским вином в таверне почти в центре Маллореана, попутно пытаясь понять, как же что-то подобное могло вообще случиться и что делать дальше.

Битва при Козьих горах, поставившая крест на амбициях Светлых, происходила у него на глазах и при его самом активном участии. И сын Сохога даже предположить не мог, чем она может закончиться. Для поражения, тем более столь разгромного, попросту не было никаких предпосылок!

Сначала вообще все шло по плану. Несмотря на сложности в управлении столь разнородными отрядами, войска были выведены на позиции и развернуты в боевые порядки. Маги сосредоточились на волшбе, воины же занялись привычным делом – уничтожением врагов. Да, то, что сражаться пришлось не с людьми, а с всевозможными тварями, немного усложнило стоящую перед солдатами задачу, но не более того. Армия Альянса состояла из лучших бойцов Протектората, и они были готовы драться с любым противником.

Особенно это касалось Дарга и его людей. По приказу Светлых покровителей для участия в сражении с Рошагом армия Пяти королевств

выделила лучших своих воинов – Мечников и Мастеров Меча, большинство из которых принадлежало к народу гвонков. А уж кто-кто, а сородичи Дарга, пришедшие в цивилизованные земли из-за гор Порубежья, драться с монстрами умели. Соседство с отродьями либо очень быстро превращало воина в эксперта по уничтожению чудищ, либо делало его их добычей. Так что кошмарные обитатели Запретных земель или уродливые порождения Бездны из-под Козьих гор – для них не было никакой разницы. Особенно когда обладаешь подходящими воинскими навыками, а в руке сжимаешь хорошо зачарованный меч.

У Дарга вот было и то и другое. И он до сих пор вспоминал тот восторг, с которым он, невзирая на протесты охраны, ведомый боевым трансом, вырвался из общего строя и принялся косить клинками туши пауков и слизней. Будучи мастером никерры, он один стоил сотни бойцов и почти не встречал достойного сопротивления. Сын Сохога безжалостно разил монстров мечами с вложенными в них чарами Огня, играючи разрушал враждебную магию насыщенной убийственным намерением аурой, поражал в уязвимые места особыми техниками никерры казавшихся на первый взгляд необоримыми тварей.

Это была славная битва! Принесшая Даргу гораздо больше удовлетворения, чем любое сражение из тех, где он когда-то принимал участие.

А еще в памяти Дарга навеки отпечаталось то ощущение, что возникло в его сердце после вступления в битву хозяина Скипетра Власти. Ореол Силы, окружающий пробудившийся Великий артефакт, был настолько удивителен, что заставил трепетать саму душу. Чувство было сродни тому, что, по легенде народов земель Запрета, возникало вблизи от божественного Юрги или звероподобного Рырги.

Дарг был потрясен! И даже когда мощь Скипетра столкнулась с магией Вестника Спящих, он до самого последнего мига не верил, что генерал армии Бездны сможет уцелеть в этом противостоянии.

Однако тварь выстояла и атаковала сама. И были ее действия столь необычны и странны, что заставили полностью выложиться не только обладателя Скипетра, но и даже многоопытных князей-магов Светлых эльфов. Вот только для победы этого все равно было недостаточно. Битва титанов замерла в неустойчивом равновесии. И уже от простых людей, эльфов, гномов или тварей зависело, куда оно могло качнуться.

Быть может, если бы воины Альянса приложили еще чуть больше сил, то победа была бы на их стороне. Но в сражение вмешалась третья сила, и... все планы покатались мархузу под хвост.

Пришельцы, ворвавшиеся в ряды сражающихся, убивали всех, не щадя никого. И тварей, и солдат Альянса. Они разили противников магией артефактов и разбрасывались боевыми заклинаниями, не стеснялись пускать в ход магические мечи и компактные метатели. И пусть признаки принадлежности к любой из армий Торна на одежде и доспехах новых врагов отсутствовали, в их личности мало кто сомневался. Изгнанный из большой политики и ввергнутый в международную изоляцию Нолд сделал свой ход. Наплевав на клятвы и принадлежность человеческому роду, Истинные маги ударили в спину недавним союзникам, возможно, в переломный момент истории и... добились своего.

Слишком удачно был подобран момент атаки – ни твари Бездны, ни солдаты Альянса попросту не смогли ничего противопоставить нолдцам. Насколько бы сильным ни было сопротивление – тот же Дарг лично убил двух или трех островных бойцов, – однако Истинные все-таки смогли прорваться в центр войска и захватили Скипетр. А потом... потом просто бежали прочь, как трусливые скорты, оставив лишенных защиты Великого артефакта людей на растерзание тварям Бездны. Хаффово семя!

Бой превратился в резню, и Даргу пришлось прорываться из окружения вместе группой таких же везунчиков. Потом были смертельные догонялки с погнавшимися за ними тварями, затем бегство на восток, только теперь уже в компании с чудом уцелевшими Длинноухими... Прежде чем ему удалось добраться до ближайшего входа в Лесные Пути и попасть в Маллореан, Дарг пережил столь многое, что это вполне могло сравниться по накалу со всей его предыдущей жизнью. Вот только вспоминать пережитое совсем не тянуло.

Мало того, даже оказавшись в стране Светлых эльфов, Дарг не ощутил себя в безопасности. Сердце постоянно сжимали тиски беспокойства, и сколько там было реальной угрозы, а сколько лишь дурного предчувствия, он не знал. Да и не хотел знать. Все, чего сыну Сохога хотелось, так это оказаться дома, в Пяти королевствах, и даже не помышлять в ближайшее время о возвращении на Грольд.

Увы, такой возможности ему никто давать не собирался. Потеря Скипетра Власти, гибель сильнейших чародеев, крушение планов по показательному уничтожению армии Бездны – все это со страшной силой ударило по Маллореану и привнесло хаос в умы его элиты. Лидеры Светлых оказались в полной растерянности, не понимая, что делать и как быть дальше. В такой ситуации им было не до смертного короля, не иначе как чудом выжившего там, где погибли лучшие из лучших... И Дарг оказался предоставлен самому себе, впервые за многие годы пытаясь

потопить нежелание принять неприятную реальность в вине. В хфурговом эльфийском вине, сладком как речь иссорского торговца!

– Пьете, ваше величество? – Уединение Дарга внезапно нарушил знакомый неприятный голос, и за стол совсем не по-эльфийски плюхнулся Ханг Чес’сен. – Не возражаете?

А дальше похожий на лису Длинноухий и вовсе сделал казавшуюся ранее невозможной вещь – будто трактирный пьяница, сграбастал со стола кувшин с вином и прямо из горлышка допил остатки.

Дарг удивленно приподнял брови, после чего жестом показал мрачному хозяину таверны, чтобы тот повторил заказ. Однако Ханг его жест не оценил.

– Не стоит! Не то сейчас время, чтобы напиваться, – сказал он, скривившись.

– Да, а мне вот казалось, что после того, как вы проиграли очередную битву и прошляпили Скипетр Власти, весь Маллореан должен в пьянство удариться. В беспробудное, чтобы хотя бы на время забыть позор! – с непривычной для себя наглостью заявил Дарг.

Чес’сен моментально напрягся, лицо приобрело злое выражение, он словно бы собрался сказать в ответ что-то резкое и... снова обмяк.

– Ты там тоже был, так что не одни мы... – наплевав на этикет, буркнул Перворожденный.

Дарг презрительно усмехнулся.

– Да-да, я виноват. А еще зелодцы, гарташцы, маги Братства... Не знаете, сколько их, кстати, выжило? Ну из тех, кто купился на ваши посулы? – выдал он на одном дыхании и залпом допил вино из своего бокала.

Разгоряченный вином Дарг был настроен продолжать бросаться обвинениями, но Ханг уже взял себя в руки.

– Хватит! – рявкнул тот, напугав пробегающую мимо служанку, и уже тише продолжил: – Поздно кулаками после драки размахивать, надо думать, как дальше быть.

– Думать? А чего тут думать-то? – удивился Дарг. – Или Маллореан первый раз в подобной ситуации оказывается? Я хоть и не знаток истории, но уверен, вы и не такие катастрофы за своим стерегущим лесом переживали. Справитесь и на этот раз. Главное, меня домой отправьте, а там делайте что хотите...

– Переждать? – переспросил Ханг Чес’сен, снова став похожим на хищного зверя. – Переждать?! Маллореан потерял Великий артефакт, лишился всех князей-магов и большинства своих сильнейших бойцов,

наши союзники ослаблены, а их боевой дух... нет у них никакого боевого духа!..

– И что с того? Умерите амбиции, перестанете изображать мировых надзирателей, глядишь, и... – Дарг пожал плечами.

И вздрогнул, поймав тяжелый взгляд Ханга Чес'сена.

– А про Вестника Спящих ты забыл? Или думаешь, он так и будет отсиживаться у себя в горах, терпеливо дожидаясь, когда к нему на порог заявится еще чье-нибудь войско? – даже не сказал, а прошипел эльф. – Хотя какой там Вестник... Пора говорить о Спящих собственной персоной! – добавил он севшим голосом.

Последний пассаж про Спящих Дарг, правда, не понял. Для него Рошаг был и оставался не более чем очередным, пусть и не без странностей, жутким монстром, которого следовало либо убить, либо... либо оставить в покое. И в мыслях он больше склонялся к последнему, благо его дом находился аж на другом материке.

Но у Длинноухих было явно другое мнение.

– Рано или поздно легионы Бездны придут сюда, в Маллореан. И никакой лес, никакие ловушки их не остановят. Таким сущностям, как... – Кажется, лисолицый эльф хотел назвать какое-то имя, но от чего-то не решился. – Таким нужны гораздо более могучие соперники. Маги!.. Вот только магов такого могущества у нас больше и нет.

– И какой тогда выход? – спросил Дарг, сбавив тон.

– А выход один. – Ханг Чес'сен устало вздохнул и посмотрел в глаза Дарга. – Принято решение о переселении на Сардуор. И Совет князей поручил мне донести до тебя принятое решение.

– Переселение?! – Даргу показалось, что он ослышался. – Переселение?!

И дело даже не в том, что ему не нравилась идея превращения Пяти королевств в Новый Маллореан – хотя это было так, просто он в принципе не понимал причин паники Длинноухих.

– Да, переселение. Грядет явление истинных хозяев Вестника Спящих, врагов Творца и Света. И мы не хотим стать теми, кто сгинет под их железной пятой! А в том, что Маллореан станет первым кандидатом на уничтожение, можешь не сомневаться, – не слишком понятно объяснил задумавшийся Чес'сен, а потом вдруг заговорил о другом: – Раньше мы считали Сардуор нашим вторым шансом. Новая земля, новые источники магии, новые герои и новые идеи... Когда звезда Нолда покатилась к закату, для нас должен был наступить новый рассвет. Теперь же Сардуор станет приютом для беглецов. Приютом, который уцелеет, даже если весь Грольд

падет к ногам армии Бездны. Как бы ни были сильны Спящие, до Сардуора так легко они не доберутся. – Длинноухий замотал головой, словно сам не веря в то, что собирается сказать дальше. – Ну а если и доберутся, то... В конце концов, там есть кому встретить незваных гостей даже без нас.

Дарг намек понял и помрачнел еще больше. Если уж Перворожденные заговорили о своем старом и непримиримом враге чуть ли не как о будущем союзнике, то дела и вправду были плохи.

– Когда начнется отправка ваших сородичей? – спросил он сухо.

На лице Ханга тотчас заиграла знакомая издевательская усмешка, пусть и непривычно бледная на этот раз.

– Она уже идет. С тех самых пор, как до нас дошла весть о разгроме армии. Женщины, дети, молодые воины... Чтобы не было паники, пока переселяются лишь северные поселения, но завтра, когда маги смогут открыть дополнительные порталы, наступит очередь и остальных районов, – объяснил эльф. – Кстати, ты тоже отправишься домой. Пусть не завтра-послезавтра, но в течение следующей седмицы точно.

– Да неужели? Не прошло и ста лет... – скривился Дарг, догадываясь, что вспомнили о нем явно не просто так.

И оказался прав.

– Да, ты нужен в Пяти королевствах, – кивнул Ханг Чес'сен. – С твоими... подданными оказалось не так просто ладить. И представители Совета князей нуждаются в твоей помощи. – Длинноухий справился с приступом слабости и вновь вернул в голос прежние язвительные интонации. – Дарг-солдат и Дарг-военачальник больше не нужен, Маллореан нуждается в Дарге – лидере нации!

На этот раз сын Сохога не нашелся что ответить. Разве что выругался про себя, пожелав собеседнику лютой смерти. Но, судя по хохоту Длинноухого, тот все равно догадался о ходе мыслей короля и воина...

И ни сын Сохога, ни Ханг Чес'сен даже не догадывались, что в это самое время от основания старейшего меллорна Маллореана поднялась первая струйка белесого дыма. Дыма, обещавшего стать предвестником конца времен...

\* \* \*

Отношение к потерям очень часто определяет величие личности. Проиграл врагам, не выстоял под ударами судьбы, упал на дно жизни... ты только тогда по-настоящему силен, когда не расслаиваешься внизу, смакуя

собственные неудачи, а сразу же начинаешь карабкаться вверх. Шаг за шагом, рывок за рывком. И так всю жизнь, пока смерть не прервет это бесконечное стремление к недостижимому.

К'ирсан Кайфат всегда считал себя сильным духом. Хотя бы в свете всего того, что выпало на его долю, что пришлось пережить и испытать. Он привык бороться с невзгодами, знал горькую цену побед и давно смирился с тем, что приобретения идут рука об руку с потерями. Но в последние годы он как-то уже отвык от того, что и ему приходится проигрывать. Слишком много Кайфат добился и слишком многое получалось вопреки всем ожиданиям, чтобы не появилось ощущение, будто так будет всегда.

И вот теперь первый за время нахождения у власти по-настоящему серьезный провал. Быть может, не слишком заметный в глазах подчиненных и подданных, но весьма очевидный для К'ирсана. Столько надежд было связано с участием в охоте на короля Фердинанда, столько планов, и... оглушительная неудача! Погибли последовавшие за своим Владыкой к Тьме в пасть бойцы, сильно пострадал Гхол, сам Кайфат оказался в ситуации, когда вместо продуманной эвакуации из охваченной войной страны понадобилось устраивать бегство в духе безбашенной молодости. С погонями, драками и магическими фокусами, призванными помочь запутать след. И при всем при том главный приз в руки Кайфата так и не попал.

Более того, Череп Некронда, этот жутковатый привет из тьмы Эпохи Войн, оказался разрушен и стал причиной загадочных изменений в другом, гораздо менее могучем артефакте. Прошло уже столько дней, К'ирсан с выжившими бойцами даже успел вернуться домой, а его впавший в колдовскую спячку меч все еще не пробудился. Создававшийся годами колдовской клинок превратился в простую железяку, и, как вернуть ему былую силу, Кайфат до сих пор не понимал.

Авантюра не принесла ничего, кроме потерь. И осознание этого простого факта приводило К'ирсана в бешенство.

Однако самое отвратительное в сложившейся ситуации было то, что после стольких потраченных усилий оружия против Рошага у него так и не появилось. Черепу Некронда в планах Кайфата в его будущей неизбежной войне с драконом-лицем уже было отведено место главного козыря, который до поры до времени прячется в рукаве, но в нужный момент выкладывается на стол и ставит в игре эффектную точку... Как вдруг провал, катастрофа!

И ладно бы у К'ирсана была какая-то замена Великому артефакту, но ведь нет. Ничего такого у него не было. И даже магия Междумирья, с



которой он также связывал немало надежд, пока демонстрировала весьма скромные успехи. Сколько ни старались чародеи Корпуса, а до конца разобраться с серьезными манипуляциями с пространством, даже имея на руках бумаги и книги Птолемея, у них не получалось. Зато как на дрожжах росли потребности в новых исследователях, деньгах на эксперименты и опыты, а также в дополнительном времени для научных изысканий. Том самом времени, которого становилось все меньше и меньше...

Радовало, что хотя бы во всем остальном дела шли не так уж и плохо. Затеянные К'ирсаном государственные преобразования потихоньку продвигались вперед. Сшитые «на живую» земли постепенно сливались в единую страну, а некогда разделенные границами народы учились жить вместе. Да, имелись свои сложности, и было их немало, но... корабль истории уже сменил курс и теперь двигался к новому порту. И пусть дело обещало растянуться на столетия, было совершенно ясно: Империи Сардуор – быть! Причем не в роли заштатной страны с периферии цивилизованного мира, а земли обетованной для всех тех, кто жаждал сбежать от творящихся в мире ужасов. Во всяком случае, число беженцев из стран некогда благополучного Грольда с каждым днем только росло и уже заметно превышало численность желающих поселиться в воюющем Тлантосе...

Изменилась ситуация и во внешней политике. Все настолько погрязли в собственных проблемах, что о некогда Враге номер один всего «цивилизованного» мира никто и не вспоминал. И пусть признавать существование Империи Сардуор официально никто пока не спешил, оживление на дипломатических фронтах все же началось. Причем не со стороны тяжеловесов Торна, а игроков уровнем пониже. То вдруг к товарам молодой империи проявляют интерес джугские купцы, то на огонек к сардуорским дипломатам внезапно заглядывают эмиссары Загорного халифата и заводят разговор об открытии на территории Сууда торгового представительства, то вновь активизируются гномы Орлиной гряды и едва ли не умоляют помочь с налаживанием отношений с их «потерянными» родственниками...

И К'ирсан все больше склонялся уделить последнему факту особо пристальное внимание. Раз уж он ориентирует страну на развитие, то и налаживанию отношений с самыми передовыми в этом плане государствами надо в первую очередь. Тем более что и усилий для этого почти никаких прикладывать не надо. И урона чести и достоинству Владыки нет.

Он вообще все чаще убеждался в правоте слышанного еще на Земле

высказывания: «Хороший лидер не тогда принимает решение, когда может это сделать, а тогда, когда его нельзя не принять». Раньше подобный подход к управлению казался ему ошибочным. Как же, ведь чем раньше берешься за дело, тем быстрее получаешь результат. К чему тянуть и ждать внешнего давления? Но с головой окунувшись в рутину правителя большой растущей державы, на многое стал смотреть иначе. И теперь понимал всю ценность положения государя, который не сам продавливает какие-то решения, преодолевая сопротивление всех и каждого, раздавая обещания и накапливая долги, а словно бы идет навстречу чьим-то пожеланиям. Становится не агрессором, а благодетелем.

Жаль, что такие ситуации случаются не так часто, а потому раз уж удача на его стороне, то глупо упускать нужный момент! И К'ирсан просто обязан стать посредником в исторической встрече двух ветвей некогда единого народа. Главное, организовать все так, чтобы спустя годы «благодарные» гномы не забыли о добром посреднике... Земная история знала немало подобных случаев, и переносить их на Торн Кайфату не хотелось бы.

Как только пришло понимание своей роли в грядущем событии, К'ирсан Кайфат тотчас распорядился ускорить его подготовку: сама по себе тема организации встречи подгорных жителей двух континентов рассматривалась в недрах дипломатического ведомства еще до войны с Харном, но без высочайшего внимания вряд ли переросла бы в нечто осмысленное. А так застопорившиеся внутренние механизмы ведомства заработали с новой силой, и впереди уже замаячил финиш.

Единственный вопрос, ответ на который К'ирсан до сих пор не нашел, – это кому поручить непосредственное руководство встречей. Логика событий подсказывала, что требуется не просто дипломат, а сильный, влиятельный маг или воин. Вот только у всех них было столько забот и обязанностей, что желающих добавить себе нагрузки не нашлось. Некоторые надежды К'ирсан питал насчет Гхола, но после посещения жилища залечивающего травмы Верховного шамана они рухнули. Гоблин слишком сильно пострадал после неудачи в Талаке, и дергать его из-за такой ерунды было бы неуважением к старому другу...

– Канд, знаю, что ты с головой ушел в работу над магией Логов, но... кроме тебя с гномами заняться некому! – наконец определился с выбором К'ирсан. Болеющего Гхола он проводывал на пару с учеником, и теперь оба возвращались в столицу. – Тем более что портал в Орлиную гряду все равно организовывать тебе. Вот заодно и с коротышками пообщаешься!

Новость Канда точно не обрадовала. Молодой маг, очень тепло

относившийся к ургу, и так был расстроен ранением друга, а тут еще и обязанностей добавили. Так что и без того хмурый юноша стал мрачнее тучи.

– Все-таки портал? А может, лучше пока не светить нашими достижениями в магии Пространства? – осторожно возразил он, но К’ирсан от него лишь отмахнулся.

– Кому надо, все и так знают. Нолд, Светлые эльфы, М’Ллеур... Да мало ли чьих агентов не успел найти Чиро?.. Зато мы точно впечатлим бородачей с Орлиной гряды, – сообщил Кайфат. – Да и вообще, когда в мире такое творится, проблемы мирного времени мало кому интересны.

– Учитель, вы о проигрыше Альянса в Козьих горах? – спросил Канд.

Купцы и путешественники разносили важные новости по Торну быстрее иных агентов разведок, а потому о катастрофическом проигрыше коалиции «цивилизованных государств» наслышаны были все. И с каждым днем становилось известно все больше и больше подробностей, проблема была лишь найти в горах вранья и вымысла крупницы правды. Но с этим Канд справляться умел.

– О нем самом. А еще кое о чем таком, во что я до сих пор отказываюсь поверить. Умом понимаю, а сердцем принять отказываюсь! – сказал К’ирсан с неожиданной для себя откровенностью.

– Владыка, не понимаю... – растерянно выдал Канд, уставившись на Наставника.

Он даже тирра придержал, пытаясь разглядеть в лице и фигуре Кайфата что-то понятное одному ему. Однако возглавлявший кавалькаду всадников на ящерах император продолжал ехать дальше, и Канду пришлось его догонять.

– Да чего тут понимать-то... Мне сильно не нравятся те метаморфозы, через которые, по слухам, прошел Рошаг. Даже если отбросить откровенные выдумки, тема двух ликов на груди дракона-лица присутствует почти во всех историях, – пояснил К’ирсан, дождавшись, когда Канд с ним поравняется. – Тебе ведь не надо объяснять, кто еще у нас един в двух лицах?

– Двуликий! – воскликнул Канд, потрясенно тряхнул головой. – Мархуз, да это ж ни в какие ворота не лезет...

– Зато все объясняет. И охоту сторонников Рошага за известными тебе белыми шарами, и то, почему они спрятаны по всему Торну в храмах Орриса, и даже то, почему в Фиорском пророчестве говорится о Вестнике Спящих. Вот тебе спящий в Бездне бог, вот его эмиссар, и вот постепенное воплощение первого в теле второго! – принялся объяснять К’ирсан. – По

этой же причине становится понятно предназначение ордена Памяти и истоки его вражды ко мне. Нам еще повезло, что за тысячелетия вера в Орриса ослабла и никто особо не сопротивляется начатым нами гонениям на детище этого древнего мерзавца!

– Владыка... то есть ты уверен, что Двумикий Оррис, муж Кали и Альме... не вымысел?! – Канд наконец смог сформулировать все то, что его особенно взволновало в услышанном, и озвучил Наставнику.

К'ирсан усмехнулся.

– А энергия Бездны в том шаре, завернутая в «обертку» из Света, тебя не убедила? А действия церковников? – поинтересовался он иронично.

– Я думал, что это просто уникальный оттенок той Силы... – вздохнул бывший ученик.

– Ну то, что уникальный, спорить не буду. Вряд ли где еще лжебогу удастся столь успешно вырядиться в одежды истинного повелителя Света, что он займет трон последнего и станет объектом поклонения миллионов верующих, – скривился Кайфат. – Странно еще, что он раньше не вылез с тех глубин, куда его когда-то загнали.

К'ирсан перехватил совершенно потрясенный взгляд Канда и досадливо поморщился.

– Да-да, загнали. Низвергли в Бездну и там заперли. И я до сих пор не могу осознать масштабы влияния существ, способных так обойтись пусть с ложным, но богом! – Император Сардуора покачал головой. – Все так привыкли называть вартагов сказкой, что плоды их деяний воспринимаются как часть естественного порядка вещей! И когда устоявшиеся законы и правила ломаются, отказываются принять новую реальность!

Канд собрался было задать какой-то вопрос, но Кайфат его сразу же перебил.

– Если ты о вартагах, то мне приходилось бывать в тех местах, где еще можно найти если не следы их присутствия, то хотя бы тень этих следов. Так что для меня они не миф и мифом никогда не были!

Молодой маг замотал головой.

– Вообще-то я хотел спросить про лжебогов, – сказал он, замаявшись. – А может быть, Оррис как раз и есть истинный правитель Верхних и Нижних миров? И он всего лишь пытается вернуть себе то, что у него отняли... вартаги?

Кайфат презрительно фыркнул.

– Истинный правитель иных миров не будет маскироваться под кого-то, воруя чужую Силу. И уж точно не будет марать Свет в Бездне,

призывать ненавидящих все живое слуг и опираться на помощь нечисти, – сказал он немного резковато. И спокойнее добавил: – Ближе всех к пониманию Творца Сущего Перворожденные... как бы я их ни ненавидел, но в делах Света они точно разбираются получше нашего... и они никогда не признавали Двуликого Орриса своим богом. А это о чем-то да говорит!

– Не знаю, но как-то это все... – замялся Канд, которого идеи богоборчества явно не прельщали.

– Я и говорю: умом все понимаю, а сердцем принять не могу, – кивнул К'ирсан. – Перспектива драки пусть с ослабевшим и растерявшим былую мощь богом не входила в мои планы на ближайшее будущее. Особенно со столь изворотливым богом! – Голос императора стал тише, и, чтобы услышать его дальнейшие слова, надо было изрядно напрячь слух. – Сын зари, занявший трон Вседержителя, Хронос, выдающий себя за Зевса... Все это даже звучит безумно, однако наш божок ухитрился повернуть нечто подобное даже из магической тюрьмы!

– Так как же тогда с ним драться?! – воскликнул Канд, в голове которого никак не могла улечься эта мысль.

– Да как обычно: напрягаясь изо всех сил и жертвуя чем можно и чем нельзя! – К'ирсан дернул уголком рта. – А еще ослабляя его везде, куда можем дотянуться. Зря, что ли, войну ордену Памяти объявили и культ этот поганый запретили?

Кавалькада как раз проезжала мимо развалин заброшенного храма Двуликого Орриса, и К'ирсан с мрачной иронией кивнул в его сторону. Боги живут, пока в них верят, так что чем меньше у гостя из Бездны источников этой могучей Силы, тем лучше.

Краем глаза Кайфат внезапно зацепил нечто странное. Какое-то движение вокруг шпиля на куполе капища лжебога – едва уловимое, но все-таки заметное. Пригляделся внимательнее и со стоном выдохнул:

– Да вы издеваетесь!!!

Из глубин полуобвалившегося здания медленно текли ручейки белесой, похожей на гной Силы, медленно собираясь над крышей и формируя нечто вроде пространственного узла. Той самой структуры, что предвляла открытие прохода на иные планы бытия.

Не обращая внимания на крики охраны и удивленный возглас Канда, К'ирсан повернул к храму и прищпорил тирра. За считанные минуты достиг остатков забора вокруг «обители Орриса», торопливо спешил и, не тратя времени на размышления, воззвал к своему Дару...

К моменту, когда ученик встал рядом, Кайфат уже закончил плетение, призванное выжечь Силу Бездны, и принялся за пространственную магию.

На их счастье, полноценного Прорыва здесь не было, скорее речь шла о небольшой лазейке, вот-вот собирающейся возникнуть в нерушимой стене на границе реальности и тонких миров. Чтобы закрыть ее, больших усилий не требовалось, а потому и к помощи Канда К'ирсан обращаться не спешил.

– Возьми людей и отправляйся в ставку командования Южной армией. Пусть срочно проверят все храмы бывшего Харна. Вряд ли в каждом из них образовался такой же вот разрыв, но посмотреть надо! Заодно пусть привлекают к делу людей Руорка и Гарука. Теперь это их епархия! – приказал К'ирсан, позволив себе отвлечься от колдовства. – Я же, как закончу здесь, сразу отправлюсь на север. Хотя в столице и остался Мокс, на душе все равно беспокойно. Храм в Старом Гиварте достаточно большой и древний, чтобы стать источником подобной дряни, так что лучше бы мне оказаться там как можно скорее!

В подобные моменты Кайфат умел думать быстро и четко, молниеносно складывая из разрозненных обрывков картину целиком и принимая нужное решение. На то же натаскивал и Канда. И, видимо, какой-то толк от этого обучения был, раз ученик, не задавая вопросов, кивнул и помчался выполнять распоряжение Владыки.

Впрочем, свою роль здесь могла сыграть и беседа на тему явления лжебога. Даже дурак не остался бы равнодушным после таких новостей, а уж кем-кем, но дураком Канд не был!..

Как не был дураком и К'ирсан Кайфат, для которого пробудившийся храм стал не проявлением мощи ставшего аватаром Рошага, а знаком, предвещающим окончательный приход в мир древнего бога. Времени осталось совсем мало. И к своему сожалению, Кайфат до сих пор не придумал способ избежать мести самого могущественного своего врага...

\* \* \*

Последние годы, занимаясь то исследованиями, то общественной работой, то пропадая в секретных командировках, Олег редко баловал себя прогулками по городу. Обычными прогулками, когда никуда не спешишь, не торопишься, когда идешь не куда-то конкретно, а просто идешь, без цели и смысла. Лениво переставляя ноги, отгородившись от окружающих завесой раздумий.

Однако после гибели жены все поменялось. Боль от потери и невозможности отомстить – убийцу ему так и не выдали – рвала душу и

ослепляла разум. То, что раньше увлекало и пробуждало жажду жизни, теперь выглядело пресным и пустым. Олег сам себе казался лишним и ненужным. Он не мог сосредоточиться ни на каком деле, все валилось из рук, а мысли раз за разом возвращались к причиненной ему обиде. И, чтобы не сойти с ума, он нашел себя именно в прогулках по городу. Замещая бессмысленным движением невозможность как-то изменить себя изнутри.

Гулял по старому центру, бродил по торговым кварталам и плутал в хаосе улочек бедняцких районов. Всякий раз Олег старался выбирать новый маршрут, боясь, что приевшиеся виды не смогут отвлечь от дурных мыслей и он сорвется. Не ударится в истерику, не станет устраивать скандалы, а подпадет под мрачное очарование таящихся в его сердце демонов злобы и отдастся на волю магии. Магии дикой, неуправляемой и разрушающей все, чего она касается. А уж в том, что последствия данного выброса Силы будут впечатляющими, можно не сомневаться. Пошедший вразнос Истинный маг третьего ранга способен ой как на многое...

В этот день Олег направился в сторону южного рынка и помимо уже ставшего привычного уныния и обиды переживал еще и вспышку раздражения. Перед самым его уходом из поместья нанятая для ухода за Тураном няня вдруг посмела сделать Чимиру замечание, посоветовав больше внимания уделять потерявшему мать малышу. Мол, тяжело ему и одиноко, и никто чужой не заменит родную кровь... И пусть определенная правда в ее словах была, позволять какой-то служанке лезть к себе в душу Олег не собирался. Не ее хфургово дело, что и как он делает! Так что пожелание сменить место работы вздорная девка могла бы озвучить и менее экстравагантным способом.

До рынка оставалось пройти еще несколько улиц, когда ноги вынесли ничуть не успокоившегося Олега на небольшую площадь перед обветшалым и давным-давно заброшенным храмом Двумликого Орриса. В другой раз он спокойно прошел бы мимо, но дорогу перегородила толпа горожан. Почти полсотни человек – рабочих с окраин, торгашей и даже дворян – соляными столпами замерли перед входом в обитель бога и, кажется, даже дышали через раз. Мало того, они никак не отреагировали на появление Истинного мага! Причем мага раздраженного, способного устроить дерзким смертным сколь угодно большие неприятности. И даже когда Олег выпустил на волю свое недовольство, проявившееся в прокатившейся во все стороны волне горячего воздуха, никто и не подумал дать ему проход. Люди все так же замороженно внимали речам какого-то деда в изодранной рясе, беснующегося на пороге храма.

Волей-неволей Олег прислушался к словам юродивого и... вздрогнул, осознав, что его разум на две-три секунды словно бы затянуло в вязкий омут беспамятства. В голове же закрутились вихри из обрывков фраз и неизвестного происхождения цитат, за которыми пряталось что-то про орден Памяти и необходимость «прозреть».

Какого мархуза?! Инстинкты боевого мага моментально заставили Олега забыть про рефлексии и начать готовиться к битве. Ручеек Света вымыл из тонкого тела инородное влияние, чары Радужного Щита отгородили от внешнего мира, а заклинание Истинного зрения позволило взглянуть на мир во всех его красках.

И увиденное Олегу совсем не понравилось.

Под магическим взором храм мгновенно растворился в тенях, оставив вместо себя нечто такое, что раньше казалось немыслимым для столицы Нолда – небольшую прореху в пространстве. Причем ведущую не в какие-то иные миры, а в самую что ни на есть Бездну. Жадную и вечно голодную, уже протянувшую свои липкие щупальца к старику-проповеднику и людям в толпе.

От открывшейся перед ним картины Чимир откровенно оторопел. И далеко не сразу сообразил, как в таких случаях надо действовать. Когда же секундная слабость прошла, что-либо предпринимать стало поздно. Старик истошно заорал: «Узрите!», и до сих пор существующий в реальном мире храм принялся словно бы схлопываться сам в себя. А над ним возник тот самый видимый Истинным взором провал в глубины Бездны.

– Мархуз! – только и успел выдохнуть Олег, как вслед за домом Двудликого начали меняться и люди.

Только они не пропадали, как древнее здание, а перерождались в нечто совершенно новое. Искаженное и уродливое, одним своим видом бросающее вызов замыслам истинного творца. Одни вырастали в размерах, приобретая внешность двух- или даже трехголовых тарков, другие начинали отдаленно походить то ли на змееногов, то ли их дальних родственников, а третьи и вовсе преображались в нечто бесформенное.

Причем все это происходило чрезвычайно быстро и в нарушение всех канонов классической магии, не давая жертвам волшбы никаких шансов адаптироваться к изменениям. Сила Бездны не только обрекла людей на обращение в монстров, но и лишила надежды сохранить ясность ума. И спустя считанные мгновения перед храмом вместо замороженных горожан и их безумного пастыря появилась толпа ярящихся, жаждущих крови чудовищ. И именно Чимира все они сделали своей первой целью.

Хафф его знает, можно ли было спасти несчастных от уготованной им



судьбы или нет, Олег разбираться не стал. Как-то быстро забыв про данную когда-то клятву защищать Нолд и его жителей, он безо всякой жалости ударил по толпе тварей боевой магией. И не испытывал о том ни капли сожалений!

Монстры еще не успели сделать и пары шагов, как Олег широко развел руки и выпустил в сторону порождений Бездны образовавшийся между ладонями огненный полумесяц. Раньше такими чарами он мог уничтожить троих-четверых смертных или же располовинить парочку мелких демонов, но на этот раз магия Чимира показала много лучший результат. И первое же заклинание превратило в дымящиеся обрубки десять или около того тварей – то ли им не хватило Силы для защиты, то ли не успели завершить преобразование и потому оказались слабы, но волшбе Олега они были не соперники.

Одну за другой адепт Земли и Огня выпустил по переродившимся согражданам пять дуг из пламени, и каждая нашла свою цель. Через полторы минуты избиения на залитой кровью, точно скотобойня, площади среди обезображенных останков на ногах остались лишь шесть монстров. И, раз устояли перед магией Олега, завершить перерождение они таки успели.

Но Чимира неудачами подобного рода было не пронять. Он являлся адептом нескольких Стихий одновременно, так что устойчивость врага к тому или иному виду магии не делала его беспомощным. И там, где пасовал Огонь, на помощь всегда могла прийти Земля.

Олег, не жалея мощи, швырнул в монстров несколько заклинаний Костедробилки... И за считанные мгновения число противников сократилось до одного. Сильного, могущественного и омерзительного настолько, что даже от его вида перехватывало дыхание. В его облике проглядывали черты одновременно змеи, волка и быка, на широких плечах крепко сидели две безглазые и безносые головы, а на обоих запястьях красовались сотворенные магией браслеты.

В этот момент уцелевший монстр сам атаковал Олега. Сжатое до диаметра портняжной иглы Копье Силы вонзилось в защиту Чимира, и та не устояла. Магия чудовища пробила оборону чародея и ранила его в грудь. И хотя травма оказалась не слишком серьезной, ее вполне хватило, чтобы впустить Силу Бездны в тело Олега. И попытаться запустить механизм трансформации.

Но надежды твари не оправдались. Вспыхнувшая в сердце Олега ненависть – чистая, как Истинный Огонь, и праведная, как сила Творца, – породила такую Силу, что она прокатилась по его энергетическим каналам

точно цунами и лучше иного яда выжгла любые следы чужой волшбы. Оковы враждебной магии были тотчас разорваны, и теперь уже Олег получил возможность ударить всей своей мощью. И произошло это как-то настолько легко и гладко, даже без придания магии видимости хоть какого-то заклинания, что наглуую тварь буквально разорвало в клочья. А пережитое ощущение вызвало у Чимира что-то вроде озарения. Озарения, позволившего иначе взглянуть на обе Стихии и их взаимосвязь со Светом и заставившего Дар Олега невозможным образом перескочить на следующую ступень.

Чимир даже не сразу понял, что сравнялся в ранге со своим бывшим Учителем Айрунгом. И лишь когда по одной его воле зависший в воздухе провал в Бездну оказался заключен в ограничительный барьер из силовых линий, задумался о резко возросших способностях. Раньше такое было ему точно не под силу!

А раз так, то, может, и ему стоило попробовать пойти по пути Айрунга и заявить о желании стать Магистром? Во всяком случае, формально такое право у него было... Эта мысль сильно развеселила Олега. Он даже впервые после гибели жены расхохотался. Пусть зло и яростно, но все же расхохотался. А успокоившись, с подобающим Истинному магу самообладанием принялся заделывать прореху в ткани реальности.

К моменту, когда на место недавней битвы прибыли изрядно припозднившиеся боевые отряды Наказующих и Охранителей, угроза нового выброса энергии Бездны была уже устранена.

\* \* \*

Разумные никогда не ценят того, чем обладают. Сплошь и рядом они стремятся к несбыточному, пытаются достичь каких-то немислимых вершин, а вещи обыденные, привычные всячески игнорируют. Считают их чем-то неизменным, обязанным существовать всегда, ну или хотя бы пока существуют они сами.

Увы, мир жесток к идеалистам. И столкновение с реальностью порой не просто приземляет унесшегося в эмпирии мечтателя, а еще и оставляет в душе и теле болезненную отметину на память об уроке.

Сухарт идеалистом никогда не был, однако жестокость мира испытал на себе сполна. Сначала он потерял руку, так до конца с этим не смирился, но затем... затем случилась битва при Козьих горах, и он вдруг осознал, что даже самая плохая ситуация может стать еще хуже. Отгрызенная немертвой

тварью правая нога ниже колена, проникающее ранение в живот и кислотный ожог от разорвавшегося рядом пульсара на половину спины – вот цена его участия в сражении. И принять ее было... сложно. С действительностью Сухарта примиряло лишь то соображение, что лучше быть одноруким и одноногим калекой, чем мертвецом...

Битва при Козьих горах, куда гномов втянули Перворожденные и в которой Сухарт командовал гномьим войском, перемолола армии членов Альянса Света, точно адские жернова. Из тысяч выжили десятки, в лучшем случае сотни. Причем домой они вернулись сплошь и рядом израненные, истерзанные тварями и отравленные эманациями Бездны.

В этом смысле Сухарту действительно повезло, и он искренне благодарен вытащившим его из пекла сражения сородичам, не бросившим калеку на потеху монстрам. Что до потери конечности... был у него один протез, станет два. Другого такое могло бы и раздавить, но у Сухарта было дело, и этому делу он посвятил всю свою жизнь. На долгие рефлексии и разрушительную жалость к самому себе у него попросту не оставалось времени.

Вот как, например, сейчас. Вместо того чтобы лежать погруженным в печальные думы, Сухарт сидел за столом и возился с протезом руки. Наконец секретный замок щелкнул, механическая кисть раскрылась, и в центре ладони возникла потайная полость. По задумке создателей артефакта там предполагалось прятать какое-нибудь оружие или амулет, но гном приспособил ее для другой цели. Как оказалось, место идеально подходило для хранения одного медальона. Эльфийского, украденного или снятого – кому какая позиция ближе – с тела погибшего князя-мага Длинноухих. И что-то менять гномский генерал пока не собирался.

В руки Сухарта медальон попал совершенно случайно. Отряд подгорных жителей, которым он командовал, отвечал по большей части за поддержку сражающихся людей и эльфов огнем из пушек бронеходов и уничтожение с помощью разного рода смертоубийственных механизмов тех тварей, что прорвались через выстроенный солдатами периметр. Со своими обязанностями бородачи справлялись не хуже многих до тех пор, пока все не рухнуло и в спину силам Альянса не ударили нолдцы.

Как все тогда происходило, Сухарт знал только с чужих слов. Прилетевший словно из ниоткуда магический заряд – то ли гигантский пульсар, то ли малоизвестный вариант Плевка Вулкана – влетел точнехонько в зарядный ящик одного из бронеходов и вызвал колоссальной силы взрыв. Всех находившихся поблизости гномов – кого не убило на месте взрывной волной и не сожгло в магическом пламени – раскидало в

стороны. Одним из таких «везунчиков» оказался Сухарт. Гномский генерал пролежал без сознания где-то около получаса. Вроде бы недолго, но этого времени оказалось достаточно для того, чтобы ситуация на поле битвы полностью изменилась. Порядок сменился хаосом, а надежды на победу рухнули под напором орд тварей.

Сухарт и очнулся-то лишь потому, что какой-то монстр походя отхватил у него часть ноги. И вспышка боли моментально выдернула гнома из плена беспамятства. Дальше ему снова повезло. Занятым дракой с магами Братства и эльфийскими воинами порождениям Бездны было не до коротышки-недобитка. Поэтому он смог сначала ползком выбраться из общей свалки, а затем, найдя укрытие под развалившейся повозкой, перевязал себе раны и принял имевшиеся у него лечебные зелья.

Очень скоро Сухарту стало гораздо лучше. Он даже смог оглядеться по сторонам и, обнаружив в каких-то пяти-шести саженях от своего укрытия погибшего эльфийского князя-мага, найти в себе силы, чтобы добраться до его тела. Зачем, он и сам тогда толком не знал. Сухарта вел не разум, а скорее инстинкт опытного агента, привыкшего в любой ситуации искать возможности и выгоды. И инстинкт не подвел: генерал обнаружил на шее эльфа приметный медальон, до краев наполненный какой-то магией.

Именно в тот момент, когда Сухарт доставал злополучный трофей, его и обнаружил Олег Чимир. Гном даже помыслить не мог, что судьба сведет его в такой момент с имеющим на него зуб нолдцем. Однако это произошло, заклятые враги встретились взглядами, и... ничего. Олегу было явно не до Сухарта. Может, маг и не пожалел бы для гнома какого-нибудь смертельного заклинания, но тот воспользовался сумятицей боя и скрылся с глаз Чимира. Специально искать же его колдун не стал. Впрочем, даже будь все иначе, подгорного генерала к тому моменту уже нашли двое сородичей и помогли убраться подальше от сражающихся... Сухарт был спасен.

Дальнейшее бегство через Вольные баронства до Орлиной гряды генерал помнил смутно. Раны воспалились, его постоянно лихорадило, то и дело накатывал горячечный бред. В себя он пришел уже в подгорной лечебнице, откуда, едва ощутив в себе силы, банально сбежал. И лишь оказавшись дома, чуточку отлежавшись, смог добраться до захваченного эльфийского медальона...

Трофей в теплом свете лампы выглядел элегантно и красиво. С обеих сторон кругляш покрывала затейливая резьба с древесными мотивами в оформлении и изображением меллорна в центре. Но никаких подсказок, что это такое и для чего нужно, не было, что ставило под сомнение

ценность добычи. Вдруг это просто украшение, важное лишь для его бывшего хозяина? Или экзотический защитный артефакт – правда, так и не спасший эльфа от гибели. Применений у магических медальонов много, с ходу и не разберешься...

К моменту, когда слуга сообщил о прибытии гостя, а следом в комнату быстрым шагом вошел Зигмунд Хитромудрый, Сухарт уже успел убрать трофей в тайник в протезе и погрузиться в размышления.

– Приветствую героя Орлиной гряды! – объявил Старейшина с порога. – Как самочувствие?

Несмотря на бодрый тон, участия в голосе не ощущалось. Было заметно, что Зигмунд пришел сюда не ради Сухарта, а совершенно по иным соображениям, далеким от заботы о здоровье сородича.

– Старейшина, можно без дешевого пафоса? – проскрипел Сухарт, отворачиваясь от Хитромудрого. – Хотя если вы и на этот раз мне протез принесли, то готов потерпеть. Недолго, правда!

– Протез? Скажи спасибо, что тебе обвинения в гибели наших бойцов не предъявили! – Старейшина посерьезнел. – Мало того, героем сделали! Все новостные листки только о тебе и пишут...

– Зигмунд, я уже достаточно повидал жизнь, чтобы не покупать на слова, – скривился Сухарт. – Говори, чего от меня опять надо, и проваливай.

Быть может, и не стоило так разговаривать с представителем Совета Старейшин, но Сухарт не мог сдержаться. Слишком велика была его обида на тех, кто заставил его участвовать в битве на стороне эльфов, чтобы он молчал и терпел.

– А сам-то как думаешь? – спросил Зигмунд, прищурившись.

Сухарт вздохнул.

– Думаю, что колодец в Бездну в Сердце Гор уже вовсю фонтанирует Силой и вы понятия не имеете, что с ним делать. И теперь вам нужен я, чтобы наладить диалог с кем-нибудь достаточно могущественным, чтобы решить эту проблему, – сказал он устало.

Хитромудрый сдержанно хохотнул и погрозил пальцем.

– Узнаю старину Сухарта. Быстро ты все схватываешь! Только небольшое замечание. Не фонтанирует Силой, а пока что еще только готовится к извержению. И нам нужен не кто-то достаточно могущественный или хотя бы умелый, а вполне конкретный маг и те, кто стоит за ним!

Сухарт едва удержался, чтобы не сплюнуть в раздражении.

– Мы же это уже обсуждали. У нас пока нечего предложить этому

самому «вполне конкретному магу», а значит, и рассчитывать на него не стоит, – проскрипел он. – Как, впрочем, и на меня. Замену Олегу Чимиру в нынешнем состоянии я найти точно не смогу.

– Какая замена, Сухарт! О чем ты? – делано рассмеялся Зигмунд. – Нам нужен дракон более высокого полета!.. Благо он сам вдруг пошел нам навстречу.

Сухарт машинально кивнул словам Хитромудрого, однако потом до него дошел смысл последней фразы, и он тотчас встрепенулся.

– Не понял?

– Вот, читай. – Зигмунд бросил на колени собеседнику распечатанный пакет.

Внутри оказалось письмо от К’ирсана Кайфата, императора Сардуора, и... аккуратно сложенный вчетверо кусок выделанной кожи, испещренной золотыми узорами.

– Драконья кожа! – пояснил Зигмунд в ответ на вопросительно поднятую бровь Сухарта. – С готовым для активации заклинательным арканом. Руноплеты уже успели его проверить.

– И что сказали? – уточнил Сухарт.

– Что мархуз его знает что там изображено и как оно работает, – пожал плечами Старейшина. – Но в письме сказано, что это порталный маяк. Который нам следует активировать, когда нам надоест тратить время на переписку и мы будем готовы к переговорам «вживую». – Зигмунд заметил удивление собеседника и быстро закивал. – Да-да, примерно так и написано. Император явно не сторонник дипломатического этикета и долго тянуть мархуза за хвост не любит! Можешь сам прочитать и убедиться...

– Прочитаю... Но сейчас меня интересует другое. Вы решили принять предложение этого колдуна? – спросил Сухарт.

– А разве есть варианты? После разгрома под Козьими горами контакты со Светлыми эльфами прекратились, на Нолд дорога закрыта, Тлантосу явно не до нас... – зачем-то повторил всем известные вещи Зигмунд. – И вот когда для Орлиной гряды все настолько погано складывается, нам вдруг предлагают не просто очередные переговоры, а обещают создать «мост» между нами и Сардуором...

– Бесплатный сыр бывает сами знаете где, – буркнул Сухарт, задумавшись. – Так что «щедрость» К’ирсана Кайфата не отменяет его желания содрать с нас подходящую плату! Которой, повторюсь, у нас нет...

– И вот поэтому тебе и придется лично поучаствовать в подготовке встречи с сардуорцами. Если уж ты не найдешь, чем заинтересовать императора, то и никто не сможет!..

Разумеется, Сухарт согласился. И вовсе не потому, что его подкупила лесть Зигмунда. Нет, на такие примитивные попытки сыграть на его эмоциях он давно не реагировал. Просто... действительно, а кто еще кроме него сможет справиться? Кто еще может похвастаться столь же богатым и разнообразным дипломатическим опытом, кроме него?

Зигмунд же только этого и добивался. И уже на следующее утро он в компании с Сухартом стоял на одном из испытательных полигонов и, лениво перебрасываясь словами, следил за готовившими активацию маяка руноплетями.

Вот наконец драконья кожа расстелена и закреплена на камнях, к узорам маяка «подведены» внешние хорды и дуги, цепочки гномьих рун, на полагающихся по протоколу ритуала местах размещены малые накопители энергии. Последних Сухарт насчитал аж двенадцать штук. Тотчас представил, как что-то идет не так и все кристаллы разом выбрасывают содержащуюся в них Силу, после чего едва сдержался, чтобы не попросить помощника увезти его с полигона. И, судя по бегающим глазам Зигмунда, стоящего рядом с коляской Сухарта, тот подумывал о том же самом.

Пока оба боролись со своими страхами, руноплеты закончили подготовку и, никого не предупредив – то ли забыв, то ли из характерного для всех магов высокомерия, – немедленно активировали созданную схему.

По полигону прокатился нарастающий гул, во все стороны полетели голубые искры, по цепочкам рун и линиям рисунка забегали зеленые и синие огни, после чего аккуратно в двух локтях над центром куска драконьей кожи замерцал воздух и возникло что-то вроде прозрачной сферы. Внешне вроде бы совершенно безопасной, но, с другой стороны, ничуть не похожей на порталы нолдцев. Последние Сухарт пару раз видел, так что считал себя достаточно разбирающимся в вопросе.

– Маяк запущен. Теперь как только нас услышат, то без проблем смогут навести на него полноценный порталный переход... – Один из руноплетов вдруг принялся объяснять происходящее начальству.

– Услышат?! – Сухарт вычленил в сказанном главное. – Услышат?! Так это не проход мы открыли, а всего лишь пригласили... в гости?!

Сухарт зло стукнул сжатым кулаком по подлокотнику кресла и обратился к Зигмунду:

– Старейшина, вы это знали?

– Знал, но почему-то считал, что все произойдет быстро. И ждать не придется, – немного растерянно сказал Хитромудрый, не сводя глаз со сферы маяка.

Та все так же оставалась неизменной.

– Отлично! Ну тогда, когда это ваше «быстро» произойдет, пошли за мной кого-нибудь порасторопней! – Раздражительность и нетерпимость Сухарта после ранений заметно выросла, и чудо, что это до сих пор сходило ему с рук.

На этот раз, правда, Хитромудрый собрался ему возразить, однако был прерван громоподобным треском и гулом выстреливающих во все стороны от маяка магических разрядов. Сама же сфера вдруг вспухла изнутри, раздулась до размеров высокого человека и... едва ли не выплюнула молодого мага. О том, что это именно маг, стало понятно сразу: пришелец, едва успев встать на ноги после не самого уважительно переноса и оглядеться, развернулся лицом к теперь уже точно portalу и принялся скороговоркой читать какие-то заклинания, подкрепляя слова сложными движениями рук. Проход в Междумирье отозвался на это новыми треском и гулом, за какие-то пять-десять минут, правда, совершенно стихшими. Зато вместо этого всеми красками заиграла сфера маяка, а еще через несколько минут она сменилась золотистой аркой перехода.

– Учитель, готово! – неожиданно звонким голосом сказал гость в переговорный амулет и отступил на пару шагов от портала.

Ответ неведомого Учителя мага гномы не услышали, зато увидели, как из арки портала, почти без урона здоровью и достоинству, один за другим вышли два гнома гор Порубежья. Постояли некоторое время, приходя в себя, а затем нашли глазами Зигмунда с Сухартом и заторопились в их сторону.

– Отец Гор! Какой сюрприз! А я-то думал, что нам эту встречу еще готовить и готовить, – немного растерянно сказал Зигмунд.

– Ну вот и займитесь тогда ими, а я поговорю с магом. Пока он не убрался обратно к себе, как, похоже, собирается! – ответил Сухарт и решительно покатил коляску в сторону гостя.

Который, кажется, и вправду вот-вот собирался скрыться в портале.

– Уважаемый, все вопросы к представителям клана Черного Молота! Я здесь всего лишь как извозчик. – Чародей первым заговорил с Сухартом. И точно не собирался ничего скрывать.

Гном широко усмехнулся.

– Там найдется кому с ними поговорить, – сообщил он доверительно. – Я же собираюсь пообщаться с вами!

Молодой маг даже как-то растерялся от услышанного. И вместо того, чтобы послать Сухарта подальше, сам двинулся навстречу его коляске. Как раз тогда, когда доставленные им в Орлиную гряду Старейшины Хозяев Порубежья перестали что-то обсуждать и, явно о чем-то договорившись,



все вместе направились к выходу с полигона.

– И что же от меня нужно уважаемому гному? – спросил колдун.

– Небольшой, но хорошо оплачиваемой помощи. – сказал Сухарт с вежливой улыбкой. – Причем не сомневайтесь, работа будет точно вам по плечу!

– Откуда такая уверенность? – удивился маг.

– Потому как нам нужно, чтобы вы навсегда закрыли один старый-престарый портал в Бездну и Тьму. И на основании того, что я вижу, сложным это для вас не будет, – сообщил Сухарт, пытаясь решить, надо или нет рассказывать про уже закрывавшего провал в Бездну Олега Чимира. По уму, конечно, надо было бы, но и рассказывать про последовавший затем конфликт тоже не хотелось.

Однако ответ чародея нарушил его размышления.

– Не интересуется! – отрезал он и вновь повернулся к portalу.

Чем страшно удивил Сухарта. Как не интересуется?!

– Погодите, уважаемый. Быть может, вопрос в цене?! – воскликнул он.

Маг заметно колебался, но все же решительно тряхнул головой и собрался скрыться в портале.

– Ну тогда посмотрите сюда и оцените. Достояна ли эта красота малюсенькой услуги с вашей стороны! – воскликнул Сухарт и, закрипев зубами от злости, вытащил из тайника эльфийский медальон.

Сардуорец в очередной раз замер и с прищуром уставился на предмет, который держал гном. Немного потоптался на месте, после чего протянул руку и... от медальона отделился эфирный слепок, втянувшийся в ладонь чародея. Новая пауза, и вот уже чародей, прижав магический слепок медальона к точке между бровями, опять что-то заговорил в переговорный амулет.

Прошла минута или две, колдун опять повернулся к Сухарту, однако теперь с его лица исчезло равнодушие, сменившись... азартом?

– Правильно ли мы поняли, что этот медальон – ключ-пропуск в одно довольно закрытое место... например, в Маллореан?! – спросил маг осторожно.

– Юноша, вы не представляете, как приятно разговаривать со сведущим человеком! – Сухарт показал белозубую улыбку.

Да!! Гость с Сардуора все-таки заглотал наживку, а значит, и все страдания гнома были не зря. И такую нужную им помощь подгорные жители все же получают, заодно сильно сэконобив на оплате. Сухарт боялся спугнуть удачу преждевременной радостью, но, кажется... кажется, это будут самые короткие и самые успешные переговоры в его жизни!

## Глава 9

Это утро К'ирсан встретил не за столом в кабинете, не в лаборатории или на полигоне, и уж точно не в поле под дождем или в седле измученного скачкой тирра, а в собственной постели. Отдохнувшим, расслабленным и умиротворенным. Именно таким, каким и должен быть мужчина, который всю ночь провел в кровати со своей женщиной. Кайфат с непривычной для себя доброй ухмылкой покосился на спящую рядом обнаженную супругу, разметавшуюся по всей постели.

Хотя их отношения и строились не на любви, а на долге и выгоде, особых проблем они друг другу не доставляли. И уже давно воспринимали брак совсем не как тягомотную обязанность, находя в вынужденных отношениях и что-то положительное. По крайней мере когда это касалось совместных завтраков или вот таких моментов близости. И пусть К'ирсан не обольщался насчет Роберты и ее отношения к «уроду» – кажется, так она его называла, когда впервые узнала о будущем замужестве? – подаренные ему моменты покоя и какой-то семейной теплоты весьма ценил. Причем он даже сам не всегда понимал, что ему важнее – возможность раствориться во вспышке страсти или же та толика сердечного тепла, которой неумело делилась с ним Роберта.

Хотя какая разница, если все это помогало ему не сойти с ума под тяжестью ответственности за взваленную на плечи империю?

Увы, когда-то невообразимо давно, мечтая о доме, который будет защищен от происков любых врагов, К'ирсан представлял себе будущее совершенно иначе. Более мирным и спокойным, без изматывающего напряжения, без боли и страха, без поражений и потерь – без всего того, что составляло сейчас саму его жизнь, на фоне которой меркли даже тяготы метаний гонимого всеми одиночки.

К'ирсан еще раз, но теперь уже невесело усмехнулся и вытянул из-под головы Роберты затекшую руку. Повернулся на бок, неловко взмахнул онемевшей конечностью и едва не смахнул с прикроватной тумбочки изящный медальон. Вырезанное на нем ветвистое дерево тотчас ожило, стало прозрачным и, поймав первые лучи рассвета, пустило на стены тассова хаффа.

Расслабленность К'ирсана точно рукой сняло. Он сел на кровати и взял медальон в руку, принявшись задумчиво его разглядывать. И разумеется, заинтересовало его вовсе не необычное свойство украшения, а

понимание того, кому он до этого принадлежал.

Проклятье, да Кайфату раньше и в голову бы не пришло, что у него в руках вдруг окажется не просто какой-то эльфийский амулет, а магический ключ. Ключ, способный отомкнуть ворота в Маллореан!

К'ирсан как увидел структуру вложенного в него заклинания, так глазам своим не поверил... По большому счету он и сейчас до конца не верил в такую удачу. Он ведь на эту встречу с гномами вообще никаких особых надежд не возлагал. Воспринимал все как работу на будущее... И был в чем-то прав. Хозяева Порубежья и Хозяева Орлиной гряды действительно не смогли за одну встречу найти друг с другом общий язык.

Как вдруг такой неожиданный поворот. Гномы сами предлагают ему столь грандиозную вещь, словно какую-то безделицу. Мало того, цена вопроса в глазах К'ирсана выглядела откровенно смешной. Кали вам всем в тещи, да за ключ от парадной Маллореана он не то что ученика направил бы провал в Бездну закрывать, он лично был готов этим заняться!

Мысли о гномах и их бедах напомнили о проблемы уже у себя дома, где средний паршивости Прорыв в Старом Гиварте и череда вдруг забивших из ниоткуда малых «родников» Силы Бездны стали причиной большой головной боли К'ирсана. Особенно первое! Он ведь тогда едва не опоздал. К тому времени как император-маг добрался до своей столицы, портал в Бездну там не только успел открыться и стабилизироваться, но и уже начал выбрасывать вовне потоки нечистой магии, под грязное очарование которой подпали несколько сотен человек. Да ладно бы только подпали, самые слабые из них уже принялись перерождаться в нечто ужасное, чудовищное, не только внешне, но и внутренне. Так что ни городская стража, ни расквартированный в городе гарнизон Шипов и филиал Корпуса уже не могли их сдерживать. И впереди замаячила перспектива обращения города в место большой битвы с нечистью...

Когда К'ирсан прибыл в Старый Гиварт, весь город уже был охвачен паникой. Напуганные зрелищем беснующихся соседей, взявших в кольцо место Прорыва на одной из столичных площадей, горожане в ужасе бежали в сторону окраин. Устраивая на улицах давку и ненужные заторы. Множились слухи, один другого страшнее. В том числе и касающиеся судьбы императора и его семьи. Которые то ли уже подпали под власть Бездны, то ли убрались из Гиварта в числе первых счастливицов. И ведь находились свидетели, которые видели все собственными глазами...

От распространения подобных настроений до бунта был один шаг, так что К'ирсан прибыл в столицу вовремя. И на этот раз его приметная внешность едва ли не впервые пошла Кайфату на пользу. Он не успел

пересечь городскую черту, как молва о прибытии Владыки уже пожаром стала распространяться по охваченному ужасом городу. И те люди, которые буквально только что планировали убраться из столицы, теперь следовали за своим государем, мечтая стать свидетелями его победы над силами Мрака.

К моменту, когда Кайфат все же добрался до места Прорыва, за ним следовала толпа в несколько тысяч человек. И каждый надеялся и истово верил в способность Владыки совершить еще одно чудо. Вера была эта настолько сильна, что стала чем-то много большим, чем просто эмоция и чувственное переживание. Вера стала Силой, которая тонкими ниточками потянулась к К'ирсану, неся с собой привкус чужой воли и звучание речитатива гимнов Владыке. Да, эта энергия была трудноуловимой, скользкой, плохо поддающейся контролю и управлению, но несла колоссальную мощь. Пусть загнанную в тесные рамки желаний породивших ее разумных, но вместе с тем все равно способной на очень и очень многое.

Сила чужой веры, в фокусе которой оказался Кайфат, не подходила ни для чего, кроме как для борьбы с Бездной. Но если уж ее удавалось применить, и применить правильно, то она становилась поистине страшным оружием.

К'ирсан тогда сам даже не понял, как у него все настолько быстро и легко получилось. Вроде бы вот он стоит перед толпой бьющихся в пароксизмах боли горожан, чьи ауры распирает от гнойно-белой Силы и чья ненависть вот-вот должна бросить их в едином порыве на ряды уже готовых к бою Шипов и отчаянно трусящих стражников. Собирает энергетические потоки, формирует узлы и готовит нужные формулы, взывает к нужным граням Дара... а потом вдруг чары словно бы начинают жить своей жизнью, обретая форму пусть грубого, но могучего оружия. И пусть в какой-то миг К'ирсану показалось, что он не удержит вожжи ставшего непослушным заклинания, он быстро нашел выход. Знак Истинного имени скрепил взбрыкнувшие чары нерушимой печатью, и совершенно иная, не подчиняющаяся привычным канонам волшебства сначала промчалась сквозь толпу зараженных Бездной горожан, а затем тараном врезалась в пространственную аномалию.

И Прорыв на этом закончился. Чары К'ирсана смахнули липкие щупальца магии Бездны с большинства пострадавших, словно гигантская метла паутину, и буквально вколотили в центр разрыва в ткани реальности разросшуюся до размеров ростового щита печать Истинного имени.

Разумеется, будь здесь обычный культист или тот же змееног, столь

легко и быстро Кайфат бы не справился. И полноценного сражения избежать бы не удалось, но... но здесь их не было. Император-маг принес себе победу одной-единственной атакой, и даже люди, которым не повезло подпасть под очарование злой волшбы, получили шанс на исцеление. Пусть мизерный, но шанс.

Это был первый случай применения К'ирсаном этой странной и необычной Силы не в качестве поддержки в тяжелом бою, а в чистом виде. И достигнутый результат ему понравился. Владыке Сардуора нужна эта Сила! Весь вопрос в том, как ее получить. Не полагаясь на волю случая, а напрямую, опираясь лишь на собственное желание и подчиняясь необходимости...

И с того дня данная проблема стала занимать почти все мысли К'ирсана!

Нет, разумеется, Кайфат понимал, что, влезая в столь тонкие материи, он хватается за соломинку. И новая Сила точно так же не станет панацеей от всех бед и универсальным оружием, как не стал им Выдох Вечности, магия Межреальности и многие другие попытки императора Сардуора получить решающее преимущество в войне с его противниками. Однако уж слишком сильно напугало Кайфата превращение Рошага в аватару лжебога. Когда бой неизбежен и у тебя нет даже призрачного шанса победить – это действительно страшно. Нет, не гибелью, а собственным бессилием и тщетностью борьбы. К'ирсан же сдаваться без сопротивления не привык.

Вынырнув из недавних воспоминаний и забыв, что вот буквально только что собирался полежать и еще хоть немного отдохнуть, он вскочил и в который раз принялся мысленно прикидывать схему использования новой Силы. Перед глазами замелькали образы собирающих энергию алтарей, транслирующих артефактов, формулы расчета потерь и принципы фокусировки на... мархуз побери, на ком же фокусировать собранную мощь, кто выдержит?! Потому как у самого К'ирсана слишком много других дел, чтобы постоянно находиться в центре молитвенного внимания миллионов верующих. И дело вовсе не в том, что так ни отдохнуть, ни поколдовать толком. Просто чем чаще К'ирсан сталкивался с этой необоримой Силой, тем больше понимал ее сущность. И исходя из этого своего понимания он хотел свести контакты с ней к минимуму. Потому как в этом мире – впрочем, как и во всех остальных мирах, – благо всегда идет рука об руку со злом. Иначе не бывает. И в миг, когда ты покоряешь новые вершины могущества, могущество точно так же покоряет тебя. Свет, Тьма – опытные маги знают о том, как меняют своих адептов эти Первостихии. Но кто сказал, что Сила веры точно так же не изменит взывающего к ней

чародея?!

К'ирсан же меняться в угоду чьим-то желаниям не хотел...

В волнении он вышел из спальни и принялся мерить шагами небольшую гостиную. Остановился, задумчиво сел за туалетный столик императрицы, слепо уставился в зеркало, принявшись изучать свое отражение... Отражение! Внезапно пришедшей в голову идея едва не заставила К'ирсана расхохотаться в голос. Зеркало... Отражение... Двойник... Двойник!!!

Кайфат ощутил прилив вдохновения, ранее позволявший ему распутывать чужие чары и создавать свои. Причем не примитивные поделки, а сложнейшие конструкции, обычно крайне трудные для понимания. Такое состояние хорошо знакомо поэтам, писателям и магам, когда прежде недоступные вещи вдруг становятся как никогда ясными и понятными, а все твоё существо – дух, тело, разум – сливаются воедино и концентрируются на поставленной цели.

Осознанно достичь подобной просветленности крайне сложно, а потому важно ценить и не растрчивать зря каждую минуту этого состояния запредельной одухотворенности! И К'ирсан с головой ушел в работу. Ровные строчки формул побежали за самопишущим пером, складываясь в головоломную вязь...

Не прошло и получаса, как в блокноте появилась схема магической сети по сбору мистической энергии, но уже не в виде чернового наброска, а практически чистовой вариант. С детализацией, векторами Сил, расчетом пиковых нагрузок и оценкой примерных потерь. Причем Кайфат изначально закладывал нацеленность сети на «накачку» энергией не только двойника – а через него и самого К'ирсана – но и на поддержку специально подготовленных магов. Или, если называть вещи своими именами, жрецов культа Владыки!

Последнее пришло в голову буквально только что. И чем дальше, тем идея создания такой касты чудотворцев нравилась ему все больше и больше. Если все сложится как надо, то из них получатся прекрасные проводники воли Владыки. Не болтуны, заманивающие жаждущих поддержки и утешения разумных в сети нового культа, а зримое подтверждение силы живого бога.

И тогда К'ирсан, во всяком случае он на это надеялся, сможет вздохнуть чуточку легче!

Мысль о сильных помощниках потянула за собой, точно по цепочке, и другие, причем гораздо более сумасшедшие задумки. Например, на какой-то миг показалась весьма здравой идея набрать в армию мархузов или

поработить Отродий – тем более что примеры успешного сотрудничества в истории Торна уже были. В ту же Эпоху Войн Колонии Заката весьма активно использовали в боях ведомые бестиологами отряды разного рода тварей. И получалось у них это весьма неплохо. Жаль только канули в реку времени и умеющие работать с монстрами школы магии, и методы контроля чудовищ вроде мархузов и иных, до сих пор безымянных обитателей Леса Смерти. Что-то сохранилось у М'Ллеур, но... К'ирсану к Темным теперь путь заказан.

Хотя даже если бы у императора Сардуора каким-то чудом вдруг появился свиток с древней магической техникой, описанной лучшими бестиологами Объединенных Колоний Заката, он все равно бы ею не воспользовался. Один раз он из джунглей земель Запрета уже вышел, но кто сказал, что у него это получится и во второй раз? Слишком жуткие тайны скрываются за Порубежьем, за владениями гвонков и троллей, слишком страшные существа там живут, чтобы даже маги уровня К'ирсана могли там появляться без страха.

Нет уж, к хаффовой бабушке такие идеи! Сейчас, когда Кайфат достиг вершин мирской и магической власти, когда у него появилась семья, дом, наконец, идти на подобный риск он точно не готов. Он, конечно, авантюрист и любитель подергать смерть за усы, но всему есть предел. В Лес Смерти он если и вернется, то на это у него будет гораздо более уважительная причина, чем грядущий конфликт с лжебогом. Проклятье, да если хорошенько поискать в сердце Запретных земель, то там наверняка можно найти кого-нибудь и пострашнее Великих Спящих...

– Хотя парочка ручных мархузов мне бы точно не помешала! – неожиданно для самого себя вслух прошептал Кайфат и криво ухмыльнулся.

Маги Корпуса, Шипы, Молниеносные, клан Серебряной луны, наемники-орки, члены ордена Владыки – он приложил немало усилий, чтобы его строящаяся империя имела мощную опору. Достаточно вспомнить те же Прорывы в Бездну. Пусть самый серьезный из них и случился в Старом Гиварте – и для устранения последствий понадобилось участие К'ирсана, немало разрывов и проколов реальности произошло и в остальных городах и провинциях страны. И там справились без участия императора-мага.

Грозная сила выросла из полубандитских отрядов и магического сброда, чего там говорить. Грозная! Но мархузы все равно бы не помешали, да...

Заматав головой и коротко хохотнув, К'ирсан снова сосредоточился на

расчетах. Для проверки теоретических выкладок требовалось провести эксперимент, и он ничего лучше не придумал, кроме как создать полноценный артефакт по сбору мистической энергии и проследить за его работой...

Через два часа подготовительная работа была закончена, и, не откладывая дело на потом, К'ирсан в сопровождении охраны и заглянувшего во дворец Руорка отправился на городской пустырь. Место это было малолюдное, случайные прохожие и обычные зеваки появлялись не часто, поэтому колдовать можно было смело, не опасаясь кого-либо задеть. А большего Кайфату и не требовалось. Распорядившись организовать на всякий случай оцепление, он прошел к небольшому взгорку в южной части пустыря, сел по-иссорски, сложил пальцы в сложную фигуру и погрузил сознание в Сат'тор – настолько глубоко, насколько был только способен.

Дальше пришел черед настраивания контроля над всеми тремя гранями его Дара. Сначала в глубине разума зажегся источник изумрудного пламени, затем звоном эфирных струн отозвался Астрал, и, наконец, последней глухими вибрациями напомнила о себе магия Междумирья. Три столпа Силы, три грани Истинной магии! Только с их помощью К'ирсан мог создать артефакт нужного типа. Один, без чародеев поддержки и колдовских Кругов. Как и положено Высшему магу!

Сохраняя филигранный контроль над каждым из трех типов магии, Кайфат вызвал перед внутренним взором белый экран и принялся наносить на него широкими мазками узор внутреннего ядра собирающего Силу артефакта. Хотя нет, больше чем артефакта. Алтаря! Первого алтаря культа Владыки!

Место в центре рисунка заняла спираль из голубых искр в двойном кольце из темно-зеленых знаков Истинного алфавита. Далее в стороны расходились линии Силы – сейчас пока еще весьма короткие, но после активации плетения обещающие дотянуться как до границ пустыря, так и до проходящих под землей энергетических лей-линий. Их тут сходились аж три, так что недостатка в Силе можно было не бояться.

Завершали картину несколько изолированных блоков, образованных сложными гальдрастами. С ядром заклинания они не пересекались, сосуществуя параллельно. Никак друг другу не мешая.

Чтобы закончить плетение, понадобился почти час. И еще столько же потом К'ирсан проверял и перепроверял свое творение, опасаясь испортить дело какой-нибудь ерундовой ошибкой. Однако рано или поздно все заканчивается и приходит время финального испытания.



Взмахом руки К'ирсан активировал построенное заклинание, и заложенная в него магия тотчас принялась перестраивать окружающий мир. Энергия побежала по подготовленным дорожкам, задрожали управляющие узлы плетений, из Астрала пролился дождь голубого света, а пространство пошло знакомой рябью и начало формировать нечто вроде складок – заклинание ожило. И, подчиняясь сокрытой в нем власти, пустырь начал преобразаться.

Сначала принялся расти земляной холм почти в самом центре заросшего бурьяном участка. За считанные мгновения он достиг высоты не менее пяти саженей... чтобы потом столь же стремительно сжаться. Уплотняя глину, землю и песок до твердости гранита и образуя правильной овальной формы постамент в полсажени высотой и с четырьмя каменными лесенками, сориентированными по сторонам света.

Затем пришел черед постройки второй части артефакта. Энергетическое ядро будущего алтаря зависло в воздухе над постаментом и к нему стали стягиваться потоки земли и гравия, формируя плотный шар. Но не грубый и тяжеловесный на вид, а словно бы невесомый, летучий. С момента создания отполированный до блеска и матово сверкающий в лучах Тасса.

Наконец заклинание закончило работу. Перед собравшимися во всем великолепии предстал созданный К'ирсаном алтарь. И тем удивительнее было, что даже после прекращения действия чар сотворенная последней сфера все так же продолжала парить над каменной платформой.

– Кажется, получилось, – с удовлетворением сказал К'ирсан, оглядывая конструкцию. – И смотрится неплохо!

Наверное, он бы потратил немало времени, любуясь своим творением, но был грубо прерван.

– Владыка, что это?! – воскликнул Руорк, пожирая глазами зависший над постаментом шар.

Фанатик еще не понимал, что за вещь создал живой бог, но каким-то глубинным чутьем уловил ее неподдельную важность.

– Место, где можно обращаться мыслями к твоему Владыке и молить о помощи... – ответил К'ирсан, устало похрустев шеей. Вроде и не запредельно сложное заклинание, а выпило Силу не хуже хорошей драки.

Однако Руорк нуждался в более развернутых объяснениях.

– Но... но как... и что с этим... – Было видно, что он одновременно и радовался участию своего кумира в делах веры, и вместе с тем понятия не имел, как относиться к вышедшей из-под его рук таинственной постройке.

– Пока ничего с этим не делать. Сначала надо притащить сюда кого-

нибудь из Круга шаманов, может, даже простого чтеца Астрала, и заставить разобраться с управлением. А потом подумать, как эти навыки привить жрецам и старшим членам ордена Владыки... – жестко сказал К’ирсан.

Энтузиазм, целиком захвативший его этим утром, уже пропал, и теперь все, чего хотелось Кайфату, – это убраться куда подальше и заняться там чем угодно, лишь бы хоть немного разгрузить утомленный разум.

Но, увы, короли и императоры не должны подчиняться животным желаниям! Оставив Руорка с благоговением рассматривать новоявленный алтарь, К’ирсан отбыл во дворец. Там ему еще предстояло заняться наладкой астральных каналов между алтарем и двойником, проверить работоспособность всей артефактной конструкции и... заняться еще миллионом других дел. Утомительных, часто скучных, но все равно важных.

Впрочем, именно сегодня Кайфат впервые за много дней, если не седмиц, собирался окунуться в ворох забот без привычной тоски на сердце. Измотавшая его череда неудач и провалов, кажется, подходила к концу, и появилась надежда – пока только надежда! – что в грядущем столкновении с Рошагом у него таки будет один козырь. Или два, если вспомнить про попавший в руки К’ирсана медальон Длинноухих.

Да, кажется...

\* \* \*

Дарг, как выходец из маленького и считающегося диким народа, никогда раньше не думал, что сможет достичь своего нынешнего положения. И речь здесь идет совсем не о звании Мастера Меча, королевском титуле и воинской славе. В конце концов, воинскими навыками и громкими победами мало кого удивишь не только за горами Порубежья, но и здесь, в гораздо более «цивилизованных» местах. Так же как не удивишь историей восхождения на престол: все правящие династии в том или ином виде основывались захватчиками и узурпаторами.

Нет, уникальность положения Дарга была в том опыте и тех встречах, которые были на его жизненном пути. Кто мог похвастать, что видел, как сражаются сильнейшие маги мира, как воюют герои пророчеств и как... и как со Светлых эльфов слетает их природная спесь. Последнее было особенно поразительно, потому как Перворожденный и гордыня – это два понятия, неотделимые друг от друга. Проклятье, да Длинноухие порой даже готовы были умереть, но не изменить своим убеждениям. И не потому

что правы, а потому что они – высшие. Так что любые проявления понятных простым смертным чувств, вроде стыда и страха, явление уникальное и рассказы о нем достойны передачи потомкам.

Если, конечно, проживешь достаточно долго, чтобы эти самые потомки у тебя появились...

Переселение жителей Маллореана на другой материк как раз и было тем самым проявлением чувств, о существовании которых Перворожденные, кажется, начали забывать. Это глубинный, изматывающий страх, грозящий перерасти в панику, и не менее отвратительный стыд, норовящий раздавить слабым духом и испортить светлое будущее сильным. Именно эти чувства наблюдал Дарг на лицах эльфов, уходящих в плену портала. Семья за семьей, группа за группой, с детьми на руках, в сопровождении редких зверей и с загруженными домашним скарбом тележками они покидали родную землю, даже не помышляя о сопротивлении. Великие и могучие дети Света, дети Творца бежали точны крысы с тонущего корабля, оставляя землю на поругание врага. Врага, который еще даже не появился на подступах к Маллореану.

И вот ведь какое дело: переодень лесных переселенцев в другую одежду, спрячь уши, и их уже не отличить от каких-нибудь «грязных» смертных. Такой удар по самолюбию и мировоззрению «высшего» народа!

Впрочем, наблюдение за бедственным положением хозяев и патронов совсем не то, чего Дарг так уж сильно жаждал. Сложись все иначе, и он с гораздо большим удовольствием вернулся бы на Сардуор. Смешно сказать, но если раньше сын Сохога считал свое королевство дном мира, далеким от цивилизации и культуры, то теперь воспринимал чуть ли не как небесный чертог, защищенный от всякого внешнего зла.

Увы, вернуться не получалось. Что бы там ни говорил Ханг Чес'сен, но возможность воспользоваться порталом у него так и не появилась. Эльф с лицом лисицы обещал ему, что он отправится домой в течение седмицы, но дни сменялись днями, а управляющие вратами маги все так же его игнорировали.

Бюрократия у бессмертных Светлых эльфов оказалась ничуть не слабее, чем у смертных людей и гномов. С одной стороны, Даргу говорили, что он чрезвычайно важен и полезен на своем месте в Пяти королевствах. С другой – руководящие отправкой Длинноухие даже близко не подпускали его к вратам, зло цедя, что без распоряжения высшего начальства место в рядах переселенцев человеку никто не даст. Вот только кто бы еще Даргу сказал, когда это самое распоряжение будет дано! Решить вопрос наверняка мог Ханг Чес'сен, но проклятый эльф снова куда-то пропал, и сын Сохога

опять остался предоставлен самому себе. Вот он и развлекался как мог, следя за уходящими в дверь между реальностями Светлыми.

Любимым местом Дарга для наблюдений был небольшой взгорок, заросший необычного вида травой, в сотне саженей от порталной площадки. Вообще возвышенность эта находилась за невысоким заборчиком с предупреждающей надписью на эльфийском, но правителю Пяти королевств было на это плевать. Ему здесь нравилось, а если кто-то что-то имеет против... что ж, недовольные могут попробовать его наказать. Например, выслать из эльфийского лесного рая в жестокий мир людских королевств!..

К сожалению, сегодня Дарг немного задержался и опоздал к самому интересному – моменту, когда в марево врат, мерцающее между двумя кедрами, входят последние Длинноухие из очередной партии переселенцев и маги начинают успокаивать взбаламученный напряженной работой артефакт. Процесс этот всегда сопровождается настолько яркими эффектами и иллюзиями, что на его фоне меркнут любые огненные шоу и фейерверки.

После стабилизации прохода в Междумирье некоторое время пользоваться им не будут, давая возможность «отдохнуть». Причем пауза может длиться по-разному: когда десять минут, когда несколько часов. Заранее предсказать невозможно, во всяком случае, Дарг не угадал ни разу.

Перед сыном Сохога замаячила перспектива провести ближайшие несколько часов, скучая в одиночестве на мархузовом холме. Что не добавило ему хорошего настроения.

Дерьмо тарка, да лучше бы он опять попробовал этой эльфийской сладостью напиться, чем сюда тащиться! Дарг сплюнул под ноги и бездумно уставился на возвышающийся в сотне саженей врат меллорн. На него снова навалилось дурное предчувствие, и он ничего не мог с этим поделать...

Прошло несколько минут, прежде чем сын Сохога вдруг понял, что с меллорном было что-то не то. Священное дерево Длинноухих служило для портала источником Силы, и от того, насколько здоровым оно выглядело, зависела эффективность работы перехода между двумя материками. И вот сегодня меллорн как-то странно изменился. Обычно зеленая крона теперь искрилась белым, а на коре проявились непонятного вида бледно-желтые прожилки.

Странно, так еще никогда не было...

Внезапно острое чувство опасности заставило Дарга вскочить на ноги и принять на уплотнившуюся ауру метнувшуюся в лицо серую тень.

Пробить щит мастера никерры тварь с первого раза не смогла, второго же шанса ей никто не дал. Меч Дарга рассек гадину на две части, а окутавшая клинок внутренняя энергия к физическому урону добавила отравление духовным ядом.

Какого мархуза?! Что происходит?

Вместо ответа появились еще две похожие на бесформенные туманные полотнища твари, а следом за ними еще четыре. Как Дарг успел заметить, монстров порождала затянутая дымкой ложбинка у подножия взгорка. Причем странное образование существовало не само по себе, а тонкой полосой тумана соединялось – насколько сын Сохога смог разглядеть – с одной из бледно-желтых жил на коре меллорна.

На какое-то время Дарг отвлекся, добывая тварей. Несмотря на свою необычность, они были явно ему не противники. Чтобы кто-то вроде правителя Пяти королевств погиб в бою с подобной мерзостью, их должно было быть раз в десять больше, а Дарг должен был лежать связанным по рукам и ногам.

Едва последнее летающее полотнище распалось под клинком сына Сохога, он, не дожидаясь, пока появятся новые, одним прыжком оказался рядом со странной ложбинкой и вонзил в самый ее центр острие меча. По оружию, точно по магическому акведуку, потекли ручьи разъедающей все и вся сверхъестественной энергии. И за считанные удары сердца туманная клякса сначала прекратила свой рост, а затем быстро съежилась и исчезла. Оставив после себя пятно лишенной всякой жизни земли.

Только теперь Дарг позволил себе оглянуться. И тотчас осознал, что под атаку тварей попал не он один. То здесь, то там раздавались крики, стоны, доносилось шипение магических разрядов и мелькали вспышки заклинаний школы Света. Как и он, эльфы не отступили и дали тварям из тумана бой.

Вдруг совсем рядом, саженьях в десяти – пятнадцати, раздался знакомый голос Ханга Чес'сена. Лисемордый эльф сыпал проклятиями и тоже явно с кем-то сражался.

Особо не раздумывая, Дарг поспешил на помощь Длинноухому. Спустился с взгорка, обежал растущие неподалеку заросли можжевельника и сразу же наткнулся на вдвое большее пятно тумана. Здесь же обнаружился и Ханг Чес'сен, размахивающий огненным клинком и из всех сил пытающийся отбиться от выстреливающих в него из тумана щупалец. Эльф дрался весьма умело, однако недостаточно хорошо для победы над таинственным врагом. И следы крови на лице Длинноухого говорили сами за себя.

– Держись! – крикнул Дарг и, резко ускорившись, так что мир вокруг заметно замедлился, подскочил к границе тумана.

Взмах меча, и резко удлинившийся за счет внутренней энергии аурный клинок рассек пучок щупалец сверху донизу. Порождения тумана тотчас потеряли питающую их Силу и осыпались на землю холодным дождем, с ног до головы вымочив Ханга Чес’сена.

Впрочем, похожий на лисицу эльф этого словно не заметил. Что-то одобрительно прошипев, он выхватил из мешка на поясе красно-оранжевый камень размером с яйцо, на одном дыхании выдал длинную и заковыристую фразу на эльфийском, после чего бросил непонятную диковину в туман и... рухнул на землю, прикрывая голову руками.

Ударивший вслед за этим в небо столб огня выжег туман до основания.

– Какого хаффа?! – воскликнул Дарг, отворачиваясь от жара и отступая на несколько шагов назад.

Использовать для защиты от пламени ауру он не стал. И не то чтобы Дарг настолько вымотался, однако короткий бой потребовал от него немалых затрат внутренней энергии. И что особенно неприятно, высвободить ее пришлось без подготовки и с неизбежными повреждениями энергетических каналов. Так что если Дарг не хотел, чтобы легкие травмы стали чем-то серьезным, злоупотреблять использованием ауры не стоило.

– Прости, – зло выдохнул Ханг, поднимаясь с земли. – Или ты о ситуации в целом? Тогда отвечаю: к нам в дверь постучался гость из Бездны. Тот самый, от которого мы так предусмотрительно решили убежать.

– И как, убежали? – скривился Дарг.

Словно вторя его словам, земля внезапно дрогнула, а затем и вовсе ушла из-под ног. Устоять не было никакой возможности, и оба собеседника упали. Дарг, правда, попытался тут же подняться, но следующий толчок отбросил его прямо в кусты можжевельника. А затем был еще один, еще и еще... С каждым разом все мощнее и мощнее, пока в какой-то миг сила землетрясения не достигла кульминации, проявившейся в поистине адском грохоте, треске и ослепительной вспышке света.

Наступила тишина, спустя миг нарушенная криком:

– Ор-rrrrrr!

Дарг сам не заметил, как вскочил, и, мазнув взглядом по искажившемуся лицу Ханга, ринулся к оставшемуся за спиной взгорку. Стрелой взлетел на вершину и замер, остолбенев. Пелена врат между кедрами исчезла, на месте меллорна теперь красовалась затянутая туманом

воронка, в воздухе над которой парил здоровяк в три сажени ростом, четырехрукий, с бледно-серой кожей, рогатой головой на короткой шее и лицом дебила.

– Гость, значит... – пробормотал Дарг с мрачным видом.

Чутье на опасность в голос кричало – этого «гостя» просто так за порог не вышвырнуть. А опыт битвы при Козьих горах подсказывал, что если эта тварь и уступала Вестнику Спящих, то простой смертный вроде него вряд ли мог заметить эту разницу.

Пока Дарг разглядывал монстра, мир вокруг пришел в движение. То здесь, то там появлялись отряды Длинноухих, выходящие с Лесных троп. Небольшие по численности – три-четыре звезды каждый, – они совсем не выглядели слабыми. Наоборот, каждая из восьми групп Светлых, появившихся вокруг воронки на месте меллорна, оставляла ощущение смертельной угрозы. Ощущение, которое с каждым ударом сердца лишь крепло и росло.

Пик этого чувства пришелся на момент, когда Перворожденные с пугающей торжественностью подняли над головами древние на вид штандарты. С каждого из них на мир взирали дышащие жизнью древние символы кланов Светлых эльфов. И неизвестно почему, но от одного взгляда на них пробирала дрожь.

– Канчора, это канчора!! – вдруг раздался рядом горячечный шепот Ханга, который пусть и с запозданием, но последовал за Даргом. Рукой он показывал на парящего в воздухе уродца. – Древние ужасы оживают... И от них нас не спасут даже Хранители кланов!

Эльф, раньше казавшийся Даргу олицетворением гордыни и высокомерия Светлых, окончательно потерял присутствие духа. Побледнел до синевы, черты лица стали еще более резкими, неприятными, в глазах поселилась паника, а губы... губы едва заметно, но все же задрожали.

Слабак!! Мархузов слабак, сожри его печень хфург! И все они здесь слабаки!!! – едва не прорычал вслух Дарг и, без особой на то надобности оттолкнув Длинноухого, направился к полю боя. Раз вовремя убраться домой не получилось, то он не из тех, кто будет бегать от хорошей драки. Тем более с таким противником: зло оно на то и зло, чтобы его уничтожать безо всякой жалости! Сын Сохога никогда не считался не то что достойным, а просто хорошим человеком, но отступить в такой момент не мог даже он...

Тем временем сражение уже начало набирать обороты. Причем первым атаковали не эльфы, а гость из Бездны с непонятным именем «канчора». Четырехрукий рогатый урод вдруг напрягся и одним прыжком

преодолеl почти все разделяющее его и позиции Перворoжденных расстояние. После чего сначала выстрелил из ладони левой верхней руки белым лучом в ближайшего воина эльфов – возникший на пути заклинания мерцающий диск Длинноухого хоть и спас, но совсем уж от ран не защитил, – а затем хлестнул по ближайшей к нему группе эльфов неизвестно откуда возникшим в правой ладони кнутом из светящегося золотом тумана. И вот это-то оружие оказалось гораздо сильнее чистой магии. Колдовская плетъ прошла сквозь защиту Перворoжденных точно горячий нож через масло и рассекла до позвоночника тела сразу двоих эльфов.

– Задери меня Юрга! – выругался Дарг от такого зрелища и сбавил шаг.

Окажись он целью подобной атаки, и сын Сохога разделил бы судьбу несчастных Длинноухих. Мысль была отрезвляющая, и король Пяти королевств решил немного поумерить пыл. Пусть сначала свое слово скажут Светлые эльфы, а уж потом...

Впрочем, долго ждать ответа Перворoжденных не пришлось. Канчора еще только заносил одну из рук для следующего удара, как с восьми сторон в него понеслись десятки заклинаний. И не примитивные Стрелы Эльронда, пульсары или им подобные чары, а нечто гораздо более серьезное – кровавые проклятия, эфирные вихри, стихийальные резонансы. Причем магические удары наносились не хаотично, а тщательно отработанными сериями. Так, чтобы чары не только не мешали друг другу, а по возможности взаимно усиливались.

На мгновение канчора оказался скрыт под грозовой тучей из обрывков эльфийских чар. Внутри мелькали вспышки и гремел гром, что-то шипело и рычало. Однако на возможности гостя из Бездны столь горячий прием почти никак не повлиял. Через десяток-другой секунд пленившая монстра туча была разодрана на части четырьмя его лапами, словно кисея. И обрывки бесследно истаяли в воздухе.

Не дожидаясь новых ударов, канчора совершил еще один прыжок и ворвался в ряды одного из отрядов Светлых эльфов. Судя по серебряному цветку на гербе, это был клан Литаль, Голос Света, и признанные дипломаты Маллореана показали себя крайне слабыми бойцами. Еще в воздухе в нижних руках твари появились похожие на хх'рагисы крюки, а в верхних конечностях возникли длинные сабли – и все это оружие канчора пустил в ход сразу же после приземления. Причем у демона из Бездны получалось не просто полосовать воздух клинками, больше полагаясь на удачу, чем целясь в кого-то конкретного, а применять неизвестные Даргу



приемы и техники. Ухитряясь притом сражаться сразу с несколькими противниками.

Действительно гость из Бездны! Потому как только там могут быть воины подобного класса!

Пока Длинноухие тянули со следующей атакой, опасаясь задеть сородичей, канчора бешеным скортом метался по позициям Литаль и убивал, убивал, убивал!!! Пока в какой-то миг на ногах не осталось ни одного живого представителя клана дипломатов. И лишь когда древний штандарт покачнулся и упал, лишь тогда вконец разъярившиеся Светлые нанесли свой удар.

Неожиданно развернув символы кланов к беснующемуся канчора, Длинноухие что-то прокричали и высвободили свою магическую Силу в одном мощном всплеске – да так резко, что пять или шесть эльфов вместе с магией заодно расстались и с жизненной энергией. Гербы на штандартах в ту же секунду отозвались заметной глазу рябью, затем задержались, точно птицы в клетках, и... вырвались на свободу, разом приобретя объем и материальность.

Лиловый клык Рьярхиен трансформировался в призрачную пасть, которая, не успев до конца материализоваться, вцепилась в ногу канчора. Темно-синий скат Тем'семир спикировал откуда-то сверху, прямо на голову гостя из Бездны, явно норовя добраться до его «лица». Кроваво-красная же жаба Фек'яр и вращающиеся точно пропеллер металлические перья Гуарр'еррит своей целью выбрали живот и середину груди демона... В ближний бой не лезли только парящий прямо в воздухе голубой глаз Эль'туарен, змея Чинталион и золотая чаша от клана Ориельта. Эти символы кланов – или все-таки Хранители? – вместо этого ударили по канчора тремя лучами Силы: голубым, зеленым и красно-золотым. И именно их атака стала той соломинкой, что сломила способность монстра к сопротивлению враждебной магии.

Четырехрукий уродец внезапно истошно завыл, изнутри словно озарился багрово-красным пламенем и... дальше Дарг перестал изображать равнодушного зрителя, ринувшись в бой. Наплевав на этику и правила честного поединка – да и какие могут быть правила в бою, тем более с тварью Бездны, – за считанные мгновения он буквально подлетел к канчора и вонзил клинок ему в спину. Аккурат там, где должно было быть, по разумению Дарга, сердце монстра...

Мархуз знает, оказался ли этот удар решающим, но тварь заголосила еще громче, после чего резко замолкла и... взорвалась облаком воняющей серой и гноем пыли. Дарга взрывной волной почти не достало – в

последний момент он все же прикрылся барьером из уплотнившейся ауры, – а вот Перворожденным повезло гораздо меньше. Почти половина Стражей Ночи и Щита Заката попадала на землю и снова уже не поднялась на ноги.

– На-заа-аад! – сквозь шум в ушах услышал Дарг, и мархуз знает как понял, что кричат именно ему.

Не раздумывая ни одного лишнего мгновения, он тотчас последовал совету и побежал прочь от канчора... точнее, от того, что когда-то было канчора. Рассеявшийся дым вместо уродливого монстра явил изящную, смутно знакомую четырехрукую женщину. Полностью обнаженную, со сложной прической на голове и ожерельем из черепов хаффов на шее. В спине у нее торчал меч Дарга, и она явно не была настроена терпеть эту «занозу». Демоница внезапно извернулась и с уродливой гримасой на лице вытянула клинок из тела. После чего повернулась, нашла сына Сохога и... послала ему самый многообещающий взгляд из тех, какими его когда-либо награждали враги.

– Мать твою Кали за ногу... – забормотал Дарг, с тоской разглядывая верный клинок, стремительно оплывающий под воздействием ядовитой крови в руке дамы. – К-кали?!

В голове Дарга внезапно словно что-то щелкнуло, и он понял, кого именно напоминала скрывавшаяся под обликом канчора женщина. Кали, перед ними стояла Кали! На огонек к Перворожденным заглянула жестокосердная и мстительная супруга Двуликого Орриса, и сын Сохога оказался настолько удачлив, что обратил на себя ее божественное внимание.

Мархузово семя!!!

Наверное, на этом бы история Дарга и закончилась – он не был склонен преувеличивать свою способность противостоять демонице, заявившейся в Маллореан прямым из страшной сказки. Расправившись с оставшимися клановыми бойцами, Кали обязательно бы принялась за него, однако ситуацию спасли эльфы. Светлые не зря считались сильнейшей расой Торна. И пусть их Золотой век давно прошел, у себя дома они могли на равных поспорить даже с женой двуликого бога. Клановые отряды еще пытались выйти из ступора после превращения бывшего аватарой канчора в грозную богиню Кали, как свой ход сделали контролирующие защиту Маллореана колдуны. Воздух над полем битвы внезапно расчертили сотни и тысячи тончайших нитей энергии, причем задействованной Силы было столько, что ее вполне хватило бы испепелить иной город... Если, конечно, кому-то из Перворожденных пришла бы в голову мысль тратить заряд

артефактов на уничтожение какого-то города!.. И вот вся эта мощь оказалась нацелена на одно живое существо, на Кали.

Магическая сеть моментально стянулась вокруг жены Орриса, проволокла по земле до все еще зияющего на месте меллорна провала в Бездну и... попыталась вытолкнуть тварь за границу реальности. Увы, даже Даргу было понятно, что эта попытка обречена на неудачу, – Кали сопротивлялась изо всех сил. Будучи связанной по рукам и ногам, она каким-то образом словно бы цеплялась за края провала, а в какой-то момент вовсе показалось, что она вот-вот вырвется.

И тогда колдуны Маллореана попросту накрыли непроницаемым куполом и провал в Бездну, и погасшие врата, и вообще всю землю на два десятка саженей вокруг Кали. Ну а чтобы сделать ловушку непреодолимой, принялись накачивать ее Силой, так что купол в какой-то миг загорелся желтым и внешне стал напоминать кусок янтаря. Тассов камень и Кали, как застывшее в нем насекомое... Вот только примет ли богиня уготованную ей роль?! И как скоро им придется столкнуться с ее гневом?!

Над полем битвы повисла какая-то неловкая тишина. Каждый из ее участников вдруг осознал себя как... богоборца, и этот титул требовал от них гораздо больше смелости, чем имел в запасе средний эльф или человек.

– Ханг, мархуз тебя дерит! – вдруг заорал Дарг, нарушив тоскливое безмолвие. И, развернувшись на месте, ринулся к застывшему на взгорке эльфу. – Ханг, делай что хочешь, но я хочу убраться отсюда как можно быстрее. И либо вы переправляете меня в Пять королевств немедленно, либо я ухожу из Маллореана самостоятельно. И тогда ищите себе «карманного» короля в другом месте!

Крики Дарга явно не доходили до разума Чес'сена. Эльф был буквально раздавлен увиденным и никак не реагировал на раздражающий шум... Приближая тем самым сына Сохога к мысли о рукоприкладстве. Пока он еще сдерживался, но это только пока. Даже его терпение не безгранично... Особенно в тех вопросах, от которых зависело, насколько большое расстояние будет между Даргом и Кали в ближайшие часы и дни. После сегодняшнего боя сын Сохога вдруг совершенно ясно понял – особенно глядя на потрясенные лица Длинноухих, все так же стоящих вокруг исчерпавших вложенную в них магию знамен, – что именно от этого теперь зависит, насколько крепким будет его сон.

Да и не только у него!

## Глава 10

Приглашение на разговор к Архимагу Олег получил поздно вечером, когда никаких гостей он уже не ждал. Уложил сына, совершил обход поместья, проверив двери и целостность защитных контуров – появилась у него в последнее время такая привычка, – и только собрался отправиться в спальню, как из флигеля охраны доложили о прибытии посланцев правителя Нолда. И о надежде хорошенько выспаться этой ночью пришлось забыть.

Зачем именно он понадобился льеру Бримсу, прибывший в поместье Чимир молодой маг из «крохоборов» объяснить не смог, поэтому во дворец Архимага Олег ехал в полнейшем неведении о своей судьбе. Темнота, черная карета, мрачные лица охранников – все это навевало нехорошие мысли, так что к месту назначения он прибыл в абсолютном душевном разладе и напряжении. Куда его теперь – в застенки бросят или сразу на плаху? Или не сразу?! А то ведь разговоры с Магистрами Наказующих, пусть даже бывшими, они ведь разными бывают...

Но ничего такого, что он успел нафантазировать по пути или мог нафантазировать сейчас или в будущем, не случилось. Льер Бримс действительно пригласил его для беседы и был даже настолько любезен, что подготовил для зевающего Олега чайник тонизирующего чая.

– Благодарю. – Отказываться от угощения Чимир не стал и в два глотка осушил небольшую чашку из ханьского фарфора. – Но...

– Но все же хочешь выяснить за каким мархузом я тебя вытащил сюда в такое позднее время? – усмехнулся Бримс.

Архимаг, как обычно, выглядел блестяще. Подтянутый, аккуратный, буквально излучающий уверенность и силу. Разве что вместо традиционного белого камзола и брюк сегодня он щеголял в чем-то вроде длинной рубахи с разрезами по бокам, простых штанах и парусиновых туфлях – разумеется, белоснежных. Если Олегу не изменяла память, то подобным образом одевались ханьские воины, которых ему доводилось видеть в Загорном халифате. Однако в Нолде магов или обычных людей, увлекающихся модой Поднебесной, раньше он не встречал. До сегодняшнего дня.

– Что-то вроде того, – торопливо сказал Олег, осознав, что он слишком долго молчит, задумавшись. – И да... я хотел бы поздравить вас с...

– Не стоит, Олег, – отмахнулся Бримс, осторожно отпил из своей

чашки и откинулся на спинку кресла. – Ты же знаешь, что я не люблю пустых слов.

В этот момент дверь в комнату открылась и вошел Айрунг. Свежеиспеченный Магистр Наказующих был бледен, под глазами пролегли тени, а вокруг губ появилась волевая складка. Новая должность определенно радости ему не принесла.

Поприветствовав Архимага с Олегом и отказавшись от чая, Айрунг плюхнулся в кресло в дальнем углу комнаты, где и замер точно сыч. Впрочем, Чимир на стремительно возвысившегося друга почти никакого внимания не обратил, пытаясь переварить фразу льера Бримса про пустые слова. Это был намек на провалившееся спасение бывшего Магистра из ловушки льера Виттора или фигура речи?! Если первое, то дела Олега плохи...

– Ладно, перейдем к делу. Начну с хороших новостей... – Бримс улыбнулся одними губами. – Твой вклад в возвращение Скипетра Всех Стихий домой не забыт и будет оценен по достоинству. Артефакты, книги заклинаний, деньги – мархуз побери, ты сможешь выбрать что угодно.

– А можно жизнь того ублюдка, что убил мою жену?! Того самого, что вы прячете от меня?! – резко бросил Олег, на мгновение забыв, с кем разговаривает.

Архимаг поморщился, но выходку подчиненного стерпел. Впрочем, она была вполне предсказуема и удивить Бримса вряд ли могла.

– Не торопись, Олег. Всеу свое время и место, – сказал Высший маг хоть и спокойно, но весьма убедительно. – Сейчас гораздо важнее разобраться с другими вещами... Например, избавился ты от того сумрачного состояния сознания, в котором находился последние седмицы? Или... какими ты видишь последствия той операции, в которой принял участие вместе с Айрунгом?

Олег нахмурился.

– Я в порядке, – кивнул он мрачно, стараясь больше не дерзить. – И я не пророк и не политик, чтобы гадать о том, к каким последствиям приведут наши авантюры!

Получилось все равно резко, если не сказать нагло, однако Бримс этого словно и не заметил. Что навевало некоторые мысли о подоплеке затейной беседы.

– А от тебя и не требуется политическое видение, достаточно будет взгляда мага и солдата, – продолжал настаивать Бримс, при этом скривив губы в усмешке.

И Олег сдался.

– Не знаю... – вздохнул он. – Для нас... до той поры пока не появятся доказательства нападения на Светлых во время сражения с Рошагом... да все хорошо для нас! Скипетр получили, эльфов ослабили. Если грамотно себя поведем, то все, что проиграли при Витторе, очень быстро вернем назад.

Чимир покосился на Архимага, но тот молчал, ожидая продолжения.

– Что до Длинноухих... тоже не знаю. Слишком многое и многих они потеряли: Великий артефакт, сильнейших магов, воинов, доверие союзников... В таких условиях не о мировом господстве впору думать, а о сохранении прежних позиций, – принялся рассуждать Олег, все больше увлекаясь. – Наверняка опять спрячутся в своих лесах и станут втихаря мутить воду... Да, именно так и будет. Пройдет же время... Не сегодня, так завтра или послезавтра они обязательно возобновят охоту на сильных магов и воинов. И все начнется сначала!

Собственные выводы Олегу сильно не понравились, особенно в свете его взаимоотношений с Длинноухими. Он посмурнел и зло уставился на Бримса, словно именно Архимаг и был виновен в мрачноватом будущем чудесного нового мира. Хотя... так ведь оно и было! Бримс являлся пусть не главным, но точно одним из основных заказчиков происходящих в мире потрясений.

– А что Рошаг? – вдруг спросил льер Бримс.

– Рошаг... – Олег смутился. Про костяного уroda он как-то совершенно забыл. – Этот начнет потихоньку гадить. И чем дальше, тем сильнее и сильнее...

Олег и сам понимал, что ответ его звучит как-то уныло и серо, но другого у него не было.

– Это все? – спросил льер Бримс, после того как Чимир замолчал. – Ну тогда слушай свежие новости... Наши наблюдатели на Грольде сообщают: Маллореан затеял нечто вроде великого переселения. Судя по показаниям следящих артефактов и докладам лучших чтецов Астрала, на землях Светлых эльфов открыто одновременно столько порталов, сколько Нолд не открывает за седмицу. Причем работают они не по несколько минут, а часами. Рискую в любой момент заполучить нарушение стабильности каркаса пространственных врат с переходом в полноценный Прорыв. Или того хуже, учитывая масштабы пространственных искажений, можно говорить о риске возникновения Вероятностного Шторма размером в половину Маллореана.

– Порталы у Светлых?! Они же вроде как Лесными тропами предпочитают пользоваться... – недоуменно сказал Олег.

Льер Бримс недовольно поморщился, однако вместо него ответил Айрунг.

– Лесные тропы, врата... какая разница? Принцип один, различия лишь в его реализации! – сообщил он со своего места. – А с этим все плохо... Пространство там, говорят, аж стонет!

Договорить Айрунг не успел – его перебил Архимаг.

– И глупо думать, что эльфы этого не понимают, – произнес он со значением.

Олег взъерошил волосы и вздохнул.

– И такому поведению есть причина... Понял! – сказал он и с осторожностью уточнил: – Только я здесь при чем?

Льер Бримс недовольно дернул щекой и с намеком посмотрел на Чимира. Мол, стоит ли напомнить про излишнюю спешку или не надо? Впрочем, вслух он сказал другое.

– Кстати о пространственных провалах. Можешь считать, что официальная благодарность от Архимага за недавнюю успешную ликвидацию Прорыва Бездны у тебя в кармане. Не ожидал, что ты тут отметишься, совсем не ожидал! Когда доклад расследовавшего дело мага читал, поначалу даже глазам не поверил... Учитывая, что таких Прорывов было еще два, твоя помощь оказалась весьма к месту!

Если Бримс ожидал, что Олег рассыплется в благодарностях, то зря. Вместо этого Чимир мрачно напомнил о единственной награде, которую он желал, – жизнь Селерея. Ни на что не надеясь, но все же, все же...

– Олег! Дался тебе этот мальчишка! – раздраженно выдохнул льер Бримс, наконец не выдержав. – Какое тебе дело до слепого орудия?! Ищи того, кто его направил на цель.

– И кто же это?! – огрызнулся Олег. – Быть может, тот же самый, кто и убил мать Селерея? Мелкий ублюдок мне уже подбрасывал одну версию... Хотя было ли это убийство, я уже и не знаю!

Бримс медленно кивнул, перед тем с непонятным раздражением покосившись на Айрунга. Тот столь же непонятно пожал плечами.

– Было, – сказал льер Бримс. – Только виновным в смерти матери парнишка считает тебя... Ну и Нолд, само собой, но ты главный. Ты – заказчик.

– Что?! – вскричал Олег, не сдержавшись. – Я?! Да за каким мархузом мне его мать вообще сдалась?! Я с ней виделся-то последний раз хорошо если десять лет назад...

Архимаг пожал плечами.

– На самом деле не важно, были у тебя причины желать смерти

Лакристы Регнар или нет. Главное, что эти самые причины довели до сведения мальчика. – Льер Бримс в очередной раз наполнил свою чашку чаем. – К тому же не все, что Селерею говорилось, было ложью. По крайней мере, участие в покушении наших Шиповников доказанный факт. Как теперь выяснилось, покойный Виттор многое натворил ради дружбы с Длинноухими...

– Длинноухие?! То есть за всеми этими смертями стоят... Длинноухие?! – Олег с трудом сдерживал эмоции.

– Именно. Насколько удалось разобраться дознавателям Наказующих, для покушения на тебя и твою семью мальчика готовили несколько лет, – принялся объяснять льер Бримс скучным голосом. – Причем непосредственной подготовкой занимался не кто-нибудь, а будущий правитель Пяти королевств – король Дарг. И он вполне справился с задачей. Селерей до сих пор не понял, что он не более чем инструмент... скальпель в руках Перворожденных, созданный ради одной задачи...

– Это правда?! – зачем-то переспросил Олег, яростно сжимая и разжимая кулаки.

Однако вспышка продолжалась недолго. И он быстро смирил норов.

– Эльфы, эльфы, эльфы... Всегда и везде все сводится к эльфам, – произнес он с едкой ненавистью. Затем на мгновение задумался и засмеялся: – А, я понял, почему этот наш разговор начался с обсуждения Длинноухих! Вы что-то задумали на их счет, да? Что-то опасное и непредсказуемое. И вам нужен кто-то, кто будет готов пойти ради мести Перворожденным на любой риск. Так?

Удивительно, однако Бримс ничего отрицать не стал. Вместо этого он медленно кивнул и отсалютовал Олегу чашкой.

– Приятно, что ты в своих эмоциях и переживаниях не растратил последние мозги, – сообщил Архимаг доверительным тоном. – Нам действительно нужен кто-то вроде тебя. Сильный, опытный, злой... К тому же дока в управлении Землей и увлекающийся магией Света. Там, где полно ее адептов, специалист даже твоего класса лишним не будет.

– И в чем же должна заключаться моя миссия? – уточнил Олег, пока не заостряя внимание на том, что Бримс говорит не просто о кандидате на участие в некой операции, а вполне вероятно, что о... смертнике. Живом снаряде, готовом ради достижения цели преодолеть какие угодно барьеры, вплоть до барьеров жизни и смерти.

– В воспрепятствовании переселению эльфов с Грольда на Сардуор, разумеется. Ну или хотя бы в создании для них на этом пути как можно большего числа проблем! – пояснил льер Бримс, и от этих его слов дохнуло



смертельным холодом.

– И как это будет выглядеть? Я в компании таких же безумцев отправлюсь в рейд по тылам Длинноухих, уничтожая по пути все выходы на Лесные тропы и створы врат?! – спросил Олег с неприязнью.

– Почти, – невозмутимо кивнул льер Бримс. – Из памяти Селерея удалось выудить немало интересного про священные рощи Светлых эльфов на территории Пяти королевств. И благодаря этому Ищущие смогли вычислить места размещения артефактов, способных воздействовать на пространственные переходы. – Архимаг вдруг сжал кулак и ударил им по подлокотнику кресла. – Проклятье, если мы уничтожим или хотя бы повредим порталы Длинноухих, то быстрое сообщение между Маллореаном и королевствами практически прекратится. И это будет сильнейший удар по Светлым за всю современную историю Нолда!

Однако Олег эмоций Архимага не разделял.

– Погодите, но я все равно не понимаю. Что такого ужасного случится, если прекратится порталное сообщение между Маллореаном и Пятью королевствами? Пройдет время, и снова все заработает. Подождать Длинноухим, конечно, придется, ну так что с того? – поинтересовался Олег у льера Бримса.

– Подождать... А кто тебе сказал, что у них есть на это время? – усмехнулся Архимаг. – Или я зря тебе про открывшиеся в Нолде провалы в Бездну напомнил? У нас их было аж три, гораздо более древний Маллореан эта беда тем более стороной не обойдет.

– Про провалы в Бездну у эльфов известно наверняка? – уточнил Олег после короткой паузы.

– Считай это догадкой, – откинувшись на спинку кресла, сказал льер Бримс и принялся изучать выражение лица Олега.

Однако подобными взглядами настрой Чимира было не сбить.

– И на основании одной только догадки вы... – заговорил он, медленно закипая.

Но его перебил Айрунг.

– Олег, хватит. Так ты будешь участвовать в операции или нет?! – спросил он жестко.

И из Чимира словно выпустили весь воздух. Он обмяк, потерял всякое желание спорить и скандалить.

– Буду, – глухо ответил он. – Но при условии, что мой дом возьмут под охрану Безликие и сын уже сейчас получит поддержку Академии Общей Магии... И все эти привилегии сохранятся, даже если я погибну!!

Последнюю фразу Олег выделил особо, рассчитывая добиться от

Архимага больших уступок. Однако ответ Бримса его откровенно удивил.

Вместо того чтобы спорить, Высший маг вдруг с неприятным, точно наждак по стеклу, смехом заявил:

– Неужели ты думаешь, что потенциальный кандидат в будущее Архимаги может остаться в Нолде без присмотра?!

И чего было в этих словах больше – намек на постоянную слежку или обещания поддержать его сына, – Олег так и не понял...

Получив согласие на участие в очередной операции против Светлых эльфов – точнее, купив обещанием всяческой опеки для сына Чимира, – Архимаг быстро свернул разговор и отпустил Олега домой. Возвращать опального мага в ближний круг льер Бримс явно не спешил, предпочитая воспринимать его не иначе как инструмент своей политики. Пусть весьма ценный, но все равно инструмент. С другой стороны, Олег пока и сам не стремился как-то исправить ситуацию. Что-то в нем надломилось, погасив интерес к карьере и желание приобщиться к тайным механизмам власти.

Олег уже уходил, когда в вестибюле дворца его догнал Айрунг и попросил задержаться. Старый друг был вежлив, явно не зная, какой тон выбрать в общении с Чимиром. Однако Олег не спешил облегчить тому работу. Свежеиспеченного Магистра Наказующих он встретил издевательской усмешкой и очередной порцией поздравлений с новой должностью. Причем адепт Земли и Огня сам понимал, насколько глупо себя ведет, но ничего поделать не мог. Слишком много злости в нем накопилось, чтобы продолжать держать ее при себе и не выплескивать на окружающих.

Неласковый прием, устроенный ему Олегом, был Айрунгу заметно неприятен. Он поморщился, но одергивать пошедшего в разнос приятеля не стал. Вместо этого извинился, что не смог поддержать Олега в трудную минуту, и принес соболезнования по поводу гибели супруги.

Впрочем, старался Айрунг зря. Его вежливость Чимир не оценил и в ответ выдал очередную язвительную реплику.

– Так, все! Держи! – На этом терпение Магистра наконец-то лопнуло. Он сунул в руки Олегу переполненную магией хрустальную сферу, после чего явно собрался убратся подальше от ставшего невыносимым приятеля.

Олега подарок удивил, если не сказать шокировал.

– Что это?! – спросил он почти нормальным тоном, лишенным язвительности и нетерпимости. – Артефакт?!

– Именно, – ответил Айрунг не без резкости. – А еще твой счастливый билет домой, на случай если операция в Пяти королевствах закончится провалом.

– Ничего не понял. Это Архимаг передал? – удивился Олег. – Так он вроде разрешил мне перед отправкой на Сардуор частой гребенкой пройти по арсеналам Наказующих. И теперь недостатка в артефактах у меня не будет!

– Я это тебе даю, я! – окончательно разозлился Айрунг. – Льер Бримс ни при чем! И я уже жалею, что вообще начал всю эту затею с артефактом. Хфургов ублюдок вроде тебя недостойн никакой поддержки!!!

Окрик на Олега все же подействовал, и он смог унять рвущуюся из него злость. А успокоившись, моментально устыдился своего поведения.

– Так уж и недостойн... – пробормотал он, пряча глаза. – Что там с этим «счастливым билетом»?

– Ничего! Всего лишь твой шанс выжить в грядущей авантюре! – огрызнулся Айрунг, тоже успокаиваясь. – Ты же понимаешь, что покинуть королевства тем же путем, через полуразрушенные посольские порталы, у тебя не выйдет? И придется искать какой-то другой способ вернуться?

– Да справлюсь как-нибудь. Может, через границу перейду и в Новом Гиварте пузырь зафрахтую прямиком до Семи Башен. А может, корабль найму... так будет даже быстрее, – принялся рассуждать Олег.

– Пузырь, корабль... – фыркнул Айрунг. – Длинноухие ведь так и будут сидеть ждать, пока вражеские агенты из их лап уберутся!.. Да после того, как порталы схлопнутся и маги Светлых вычислят причину катастрофы, тебя и тех, кто станет тебе помогать, начнут гонять по всем Пяти королевствам лучшие егеря и ловчие команды. И даже если сможешь бежать за границу, они отправятся следом.

– Можно подумать, я этого не понимаю! – огрызнулся Олег. – Будь все так просто, и льеру Бримсу не пришлось бы искать добровольца на эту операцию...

– Вот мы и возвращаемся к нашему артефакту, – скривился Айрунг. – Активируй его, и я лично пригоню пузырь в нужное место. И что-то мне подсказывает, что лучше, чем хозяин Скипетра Власти, команду спасения тебе не найти...

– Но ведь... – Сказанное Айрунгом Олега откровенно шокировало. И он даже не знал, что на это сказать и вообще как себя вести. – Ведь Архимаг хочет сохранить все в тайне... И не демонстрировать всем и каждому желание Нолда навредить Светлым.

– Верно, хочет. Но и друзей у меня не так много, чтобы разбрасываться ими направо и налево, – с каменным выражением лица пояснил Айрунг. – Без твоих навыков задачу не выполнить, так что участвовать в операции Олегу Чимиру придется. Однако и смотреть на то, как моего друга

используют в качестве разменной фигуры в очередном раунде Большой игры, я тоже не собираюсь...

Олег окончательно растерялся.

– Спасибо, но... А, мархуз! – Он резко взъерошил волосы, затем уставился на Айрунга, шагнул к нему и решительно... нет, не обнял, хотя и собирался, но хлопнул по плечу. – Не знаю, что кроме этого вообще можно сказать. Спасибо! Я этого не забуду.

Айрунг от этих его слов лишь равнодушно отмахнулся. После чего кивнул на прощание и молча ушел. Все, что хотел, он сказал и сделал. Примет Олег его широкий жест или нет, целиком зависело от приятеля.

Чимир же... Чимир еще долго смотрел ему вслед, лихорадочно пытаясь собрать расплывающиеся мысли.

\* \* \*

Олег до последнего не верил, что затея с переходом из Нолда в Пять королевств увенчается успехом. Нет, против распоряжений вышестоящего начальства он не возражал. Посетил арсеналы Безликих, где нагрузился боевыми артефактами точно выпивоха пивом. Чего там, Олег даже не постеснялся завладеть очередным посохом – на этот раз лучшим из всех, с какими ему когда-либо доводилось иметь дело. И это ему сошло с рук!

Еще дисциплинированно посещал занятия у взбалмошного мага из Ищущих, который пытался, особо не вдаваясь в дебри расчетов, донести до Олега и еще пятерых таких же смертников важность правильного размещения магических зарядов. А сразу же после теоретика старательно пытался перенять навыки от инженера из Охранителей, специализирующегося на установке сложных артефактных мин.

В общем, Олег выполнял все, что ему говорили. Однако чем серьезнее была подготовка, тем меньше у него было веры в реальность операции. Слишком уж невозможным казался переход через Межреальность на контролируемую Светлыми эльфами территорию. Что-то из разряда сказочек и побасенок! И то, что предполагалось использовать не стационарные посольские порталы в бывших столицах стран, вошедших в Пять королевств, а некие секретные резервные площадки, никак дело не меняло.

Почему-то ему казалось, что Перворожденные должны были эти секретные врата обязательно найти и как минимум разрушить. Как разрушили или заблокировали порталы в захваченных посольствах Нолда.

Впрочем, как совсем скоро выяснилось, тайна запасных порталных переходов все-таки осталась для них тайной. Ее льер Виттор, этот величайший предатель в истории государства Истинных, продать Длинноухим не успел. Или забыл...

Так что когда пришла команда собирать вещи и выдвигаться к одной из порталных площадок, Чимир немного растерялся. Правда, быстро взял себя в руки, попрощался с сыном и отбыл «совершать подвиги во славу Нолда» – примерно такими фразами сыпал какой-то чиновник от Наказующих, которому вдруг приспичило выступить перед диверсантами во время их подготовки! Дальше был последний инструктаж, навьючивание на себя заранее подготовленной амуниции и... стремительный рывок через зажженную на несколько секунд арку пространственных врат. Операция началась!

Четверым из отобранной шестерки предстояло перенестись в Гарвос и Глорт, Олег же с напарником по имени Гульд отправился в Гульмарат – бывшую столицу Саурмы. Во всяком случае, именно так говорили наставники, готовившие агентов к заброске. Но оказавшись по эту сторону мерцающей пелены, Олег увидел не стены какого-нибудь заброшенного амбара, склада и винного погреба, а... заросли дикого друла. И это был точно не палисадник где-нибудь на окраине Гульмарата!

То ли в бумаги вкралась ошибка, то ли это было сделано не случайно, однако запасной портал располагался рядом с развалинами усадьбы в десяти верстах от столицы Саурмы. Последнее удалось выяснить лишь после долгой возни с штурманскими амулетами, и это стоило обоим магам немало седых волос. Что Олег, что Гульд опасались надзора за потенциально угрожающим покою Длинноухих местом. И в любой момент ждали появления поднятого по тревоге ловчего отряда.

Однако их страхи не оправдались. Наблюдения то ли не было, то ли оно велось из рук вон плохо, но боевые маги верхом на единорогах по их души так и не прибыли. Точно так же как спустя час метаний по окрестным балкам, оврагам и рощам им так и не удалось обнаружить хвост из скучающих филеров.

Тайная лазейка в Новый Маллореан так и осталась тайной... И на волне эйфории от этого первого успеха Олег с Гульдом едва не влетели в другие неприятности.

Их цель находилась на юго-западе от Гульмарата, что было довольно далеко от их нынешнего местоположения. Так что для большей скорости маги вышли на тракт и бодро зашагали в нужном направлении, забыв, кто они и где находятся.

За что и поплатились. Вывернув из-за огибающего лес дорожного поворота, они нос к носу столкнулись с военным патрулем – десяток верховых на тиррах неторопливо рысили по дороге и мимо двух странников проехать просто не могли. Особенно когда путешественники выглядят чужаками и тащат за спинами явно не мешки с ворованными друлами.

Наверное, на этом их миссия могла бы и закончиться: с вояками нолдцы справились бы без труда, но пропавший патруль неизбежно вызвал бы нездоровое оживление среди соответствующих служб и очень скоро Олега с Гульдом гоняли бы по лесам ведомые следопытами вояки. Что точно не приближало бы завершения поставленных перед ними задач.

Но тут оперативно сработал Чимир. Сдернул с пояса заранее подготовленную бляху амулета, влил в нее Силу Света и выпустил широким конусом на солдат королевств хранящееся там заклинание Забвения. Чистой воды магия Запрета, но кто по нынешним временам обращал внимание на подобные глупости?!

В итоге весь десяток вместе с их ящерами впал в ступор, из которого им предстояло выйти хорошо если через полчаса. По истечении которого встреча с нолдцами должна попросту выпасть из их памяти. Причем навсегда! Будь у кого-нибудь из вояк соответствующий защитный амулет и затея Олега, конечно, вышла бы прахом, но им повезло и магических побрякушек ни у кого не нашлось...

Сразу после этого случая Гульд предложил покинуть тракт и дальше двигаться проселочными дорогами, но Олег настоял на сохранении прежнего маршрута. Риск попасться здесь был хоть и выше, но не менее важна для нолдцев была и их скорость. Своей цели они должны достигнуть точно в срок и без каких-либо задержек! Так что приняв доводы коллеги, Олег вновь воспользовался магией Света и набросил на них отвод глаз – заклинание, создающее не полную невидимость, а лишь вызывающее нежелание смотреть в их сторону.

И выбор оказался верным. Следующую пару часов их никто не беспокоил, хотя тракт со временем становился все более и более оживленным. Настолько оживленным, что в какой-то момент им пришлось снять чары и открыто присоединиться к быстро двигающемуся в нужном направлении каравану...

В целом пешее путешествие по дорогам Пяти королевств заметно расширило кругозор нолдцев. Там, где они ожидали увидеть уныние, разор, запустение, костры из запрещенных книг, еретиков и эльфоненавистников, голод и порожденную им злость, они встретили спокойствие и какое-то

отстраненное равнодушие.

По дорогам не двигались колонны изможденных протестующих, жаждущих добраться до большого города и добиться справедливости, на бивуаках нигде не виднелись надписи с воинственными лозунгами, а вдоль дорог ветер не носил обрывки листовок. Краем уха, правда, нет-нет да и удавалось поймать кусочек беседы парочки скучающих возниц на тему вражды с южным соседом, но, судя по тому, как окружающие шикали на увлекшихся болтунов, обсуждать это было не только не принято, но и опасно...

За весь день больше никаких сложностей – вроде встреч с бдительными патрульными, находящимися настороже магами или глазастыми эльфами – не возникло. И уже к вечеру Олег с Гульдом смогли добраться до своей цели – урочища под названием Перекресток Шести троп.

Это был небольшой овражек, малозаметный и на первый взгляд ничем не примечательный. Если бы Олег до этого не прослушал лекцию коллеги из Ищущих, ему бы и в голову не пришло искать здесь некие особенности. Черты, достаточно уникальные, чтобы выделять данное место среди множества других укромных уголков.

Пока Гульд с помощью серпа и отборных богохульств вырубал заросли папоротника в центре овражка, Чимир уселся по-иссорски прямо на траву и прислушался к Земле. После ритуала инициации в подземельях гномов его связь со Стихией стала глубже и полнее, чем у любого другого мага. И дополнительных ухищрений для ее усиления обычно не требовалось. Обычно, но не сейчас.

Сознание привычно скользнуло через дерн, плодородный слой, песок, гравий, глину, через пласты песчаника... на сотни саженей вниз, туда, где по игре случая сходились сразу шесть силовых линий и образовывали энергетический узел. Черпать из него Силу Олег, конечно, не мог, но этого и не требовалось. Его задачей было найти местоположение данной аномалии и... поместить в нее подготовленный в Нолде артефакт.

Успев мимолетно удивиться народной молве, так метко прозвавшей скрывающее силовые линии урочище Перекрестком Шести троп, Олег открыл глаза и кивнул выжидательно уставившемуся на него Гульду. Начинай!

Пока он скользил сознанием по земным глубинам, коллега-«крохобор» успел-таки не только расчистить площадку под ритуал, срезать слой дерна, но и отсыпал заговоренным пеплом можжевельника небольшую – саженей в диаметре – колдовскую фигуру. Все что оставалось Гульду, это дожидаться

команды Чимира, ввернуть в похожий на металлический термос артефакт ключ-активатор и поместить магический заряд в центр рисунка. На этом его функции заканчивались, и наступал черед действовать Олегу.

И Чимир не заставил себя долго ждать. Тяжеленный, словно наковальня, артефакт не успел занять положенное место, как он наполнил Силой фигуру, а затем, используя ее словно точку ментальной опоры, «обхватил» металлический цилиндр вниманием и потянул его вниз, под землю. Туда, где сходились «шесть троп».

На погружение артефакта, от которого зависел успех всей затеянной Нолдом диверсии, ушло порядка получаса. Можно было и быстрее, но Олег сначала боялся повредить ценную игрушку, а потом никак не мог поместить ее в узел под правильным углом. Однако в конце концов справился, и артефакт занял полагающееся ему место.

Все, миссия Олега была выполнена. Оставалось лишь скрыть следы проведения магического обряда и покинуть урочище, спеша убраться как можно дальше. Чтобы к тому моменту, когда алхимический замедлитель внутри «термоса» прекратит свою работу и артефакт пробудится, никто не смог связать нолдцев с совершенной диверсией. И их шансы вернуться домой хоть немного, но выросли.

Перед двумя другими командами стояли схожие задачи, разве что им не требовалось забираться так далеко за город и погружать артефакты в земную толщу. Доставшиеся им магические механизмы могли быть спрятаны едва ли не где угодно – хоть на заброшенном чердаке, хоть в подвале дома. Не предусматривало устройство тех артефактов и установку замедлителей. Колдовские мины достаточно было просто пробудить ото сна, а дальше они уже сами отслеживали момент пробуждения установленного Олегом заряда.

Так что если коллеги Чимира не попались в руки Светлым эльфам и следовали плану операции, то на все про все у них оставалось еще двое суток...

– Уходим? – спросил Гульд, стерев остатки фигуры и накрыв перепаханный квадрат земли куском дерна.

Выполнив свою задачу и избавившись от неподъемного груза, нолдец заметно повеселел. И явно настроился вернуться из этой заварушки живым. А вот Олег был более пессимистичен, считая их нынешний успех не более чем удачей. Долго так везти не могло. Без подорожных, с характерными аурами практикующих магов не сегодня, так завтра они попадутся на глаза властям и... несложная прогулка превратится в гонку со смертью. Когда же пробудится артефакт, то на их поимку и вовсе будут



брошены все силы Пяти королевств. Какая тут радость?

Но Олега беспокоило не только это. Скорее наоборот, мысль о весьма вероятной поимке и не самой приятной смерти его почти не заботила. На первое место у него вышло совсем другое. И прежде всего это близость к Даргу. На тракте он подслушал разговор двух возниц, обсуждавших прибытие в Гульмарат где-то долго пропадавшего короля-воина. И эта новость помогла Олегу окончательно осознать, что он находится в стране, где правит его враг. Человек, который в числе прочих стал причиной смерти его любимой жены. И теперь, когда порученное дело было завершено, отмахнуться от этого знания у него уже никак не получалось.

– Уходим... – кивнул Олег, приняв наконец решение. – Только в разные стороны. Отправляйся, как и договаривались, в Гарвос. За седмицу ты точно доберешься, а там либо я тебя догоню, либо... либо устраивайся матросом на любое судно и убирайся из Пяти королевств.

– Но приказ был... – попробовал возразить Гульд, но был грубо прерван.

– У меня свой приказ! – прорычал Олег. – И я его выполню, чего бы мне это ни стоило.

Свет, в течение дня активно питавший ауру Чимира, заметно подточил барьеры его воли и сделал несдержанным. Общаться с ним в таком состоянии было не просто сложно, а опасно. И Гульд, слава Стихиям, это быстро понял. Мрачно кивнув Истинному коллеге, он собрал свои вещи и, не оглядываясь, заспешил по дороге. Напоминать Олегу о том, что он не владеет мощными заклинаниями отвода глаз и вряд ли далеко уйдет в одиночку, «крохобор» не стал и пытаться.

Впрочем, Чимира мысли и переживания коллеги, с которым он знаком считанные дни и который для него до сих пор оставался чужаком, совершенно не трогали. Он целиком и полностью был уже сосредоточен на грядущей встрече с Наставником и Учителем Селерея, с убийцей Даргом.

Раньше на такое своеволие он никогда бы не решился – слишком ответственен и исполнительен, – но теперь Олегу было наплевать на все. И дело тут вовсе не в том, что льер Бримс, почти не скрываясь, подталкивал Чимира к мысли о мести. Нет, он все равно поступил бы так же. Селерей убил жену Олега, а теперь Олег, раз уж он не может пока добраться до малолетнего головореза, должен убить Учителя Селерея. Око за око, и зуб за зуб!..

В бывшую столицу Саурмы Олег прибыл уже затемно, не поддавшись соблазну заночевать где-нибудь в лесу. Пусть риск попасться на глаза

страже ночью был больше – после захода Тасса число патрулей удваивалось, – но зато и не приходилось бояться, что Дарг покинет дворец. Второй такой возможности приблизиться к королю у Олега могло и не появиться.

Не жалея ресурса амулетов – как маскировочных, так и придающих силу измученному переходами телу – и нигде не задерживаясь, Чимир вошел в город и сразу же направился к королевскому дворцу. Разве что воспользовался для этого не центральными улицами, а срезал через дворы, пару раз едва не заплутав.

Однако ломиться в центральные ворота не стал, вместо этого воспользовавшись калиткой для прислуги. Одноразовым артефактом из своих запасов открыл замок, проскользнул внутрь и, усилив контроль над отводом глаз, направился к флигелю. Душой он, правда, рвался сразу во дворец, но делать там пока было нечего. Сначала следовало узнать, где королевская спальня. И именно слуги должны были ему в этом помочь.

Миновав пару разросшихся клумб и обогнув заросли карликовых деревьев, Олег оказался перед входом во флигель. И здесь его ждал большой сюрприз. Во-первых, двустворчатые двери здесь почему-то охраняли аж двое Мечников. А во-вторых... во-вторых, явно недавно построенное, вытянутое в длину здание с купольной крышей никак не могло быть жилищем для прислуги. Картинная галерея, танцевальный или гимнастический зал – что угодно, но только не жалкий флигель. И будучи наслышанным об увлечениях Дарга, Олег начинал догадываться о предназначении этой постройки.

Дальнейшие же события лишь доказали его правоту.

– Кто здесь?! – вдруг воскликнул один из Мечников, уставившись прямо на Олега, а его сослуживец тотчас цапнул болтающийся на груди свисток.

Чимир даже не стал разбираться, «слетело» ли с него заклинание отвода глаз или же воин просто принадлежал какой-то редкой школе Меча, наделяющей его особой чувствительностью, – он сразу же направил в сторону солдат наверх посоха и выстрелил в них Каменным Резонансом. Заклинание это было весьма ресурсоемким и наиболее эффективным против нежити, но Олег все равно воспользовался именно им. Дробящий кости в пыль и разрывающий сухожилия Резонанс обладал одним неоспоримым достоинством – его нельзя было отбить клинком и почти невозможно увернуться, а значит... значит, Олегу не пришлось бы тратить драгоценное время на бессмысленную драку.

Так и произошло. Оба воина даже вскрикнуть не успели, как их

изуродованные магией тела беззвучно рухнули на землю... а сверху из-за плохо нацеленного заклинания обрушились обломки кирпичей, вырванные волшбой из казавшейся нерушимой стены. Тихо убрать помеху не получилось, и Олег гигантскими шагами понесся к образовавшемуся рядом со входом пролому.

Пара-тройка секунд, и Чимир уже был внутри здания, атакуя Гранитным Кулаком закрытую изнутри дверь. Много сил на нее тратить не пришлось. Хватило одного заклинания, чтобы во все стороны полетели похожие на кинжалы щепки и путь в огромный, отделанный драгоценными породами дерева зал был открыт. Еще несколько шагов, и Олег оказался внутри, замерев под немигающим взглядом Мастера Меча Дарга, чью тренировку он так нагло прервал.

– Ты кто такой, сын хаффа и шуши?! – рявкнул правитель Пяти королевств, крутанув вокруг кисти тренировочный клинок из железного дерева.

После чего, не дожидаясь ответа, презрительно фыркнул и едва ли не вразвалочку направился к сложенным у стены вещам. В его движениях было столько пренебрежения к незваному гостю, что Олег едва ли не закрипел зубами и выстрелил из посоха Стрелой Эльронда.

Огненный сгусток полетел точнехонько в спину Даргу, однако в цель не попал. Долетев до границы ауры, заряд вильнул в сторону и врезался в покрытие пола. Раздался небольшой взрыв, в воздух полетели обгорелые деревяшки, но какого-то зримого воздействия на Дарга это не оказало. Разве что, может быть, разозлило из-за разрушения только-только построенного зала, но внешне это никак не проявилось. И никак не помешало сыну Сохога добраться до своих вещей и, отбросив тренировочный меч, вооружиться боевым клинком.

Лишь тогда Дарг позволил себе повернуться к Олегу лицом и хищно осклабиться.

– Хотя я, кажется, догадываюсь... Олег Чимир, да? С ублюдком Кайфатом у меня сейчас мир, так что вряд ли он направил своих убийц. Нолд бы действовал более тонко, остается лишь обиженный мститель, жаждущий лично растерзать обидчика... – зло засмеялся Дарг, а потом неожиданно добавил: – Удивлен, что ты до сих пор жив. Я был лучшего мнения о своем ученике. Не хочешь мне, как его наставнику, рассказать, где Селерей ошибся?

Издевательский тон Дарга заставил Олега содрогнуться от ненависти. И чтобы вновь не потерять над собой контроль, он попробовал немного отвлечься от раздражающих его эмоций и поговорить с Даргом.

– Твой выкормыш убил мою жену и едва не убил сына. Я же оказался ему не по зубам! – выдохнул Олег.

Но его ответ Дарга не удовлетворил. Снова засмеявшись, король заявил:

– Не по зубам? А может, тебе кто-нибудь помог и пацан проиграл лишь потому, что бой был неравным?

Слова сына Сохога больно ударили по самолюбию Олега. Забыв о желании поговорить, он ударом посоха разбил стоящую рядом со входом статую атлета, сотворил из поднявшегося облака пыли несколько десятков Игл и выстрелили ими в Дарга. Не то чтобы он верил, что таким простым приемом удастся справиться с бойцом подобного уровня, но заставить понервничать надеялся.

Увы, ситуация была несколько сложнее, чем ему показалось на первый взгляд. На пути Игл внезапно вырос светящийся желтым барьер, который полностью поглотил атаку Олега.

Какого мархуза?! Чимир торопливо огляделся и только теперь обнаружил маленькую нишу слева от входа. Где на лавке сидели двое – женщина-маг лет сорока и молодой Мечник. И последний в данный момент целился в Олега из небольшого арбалета.

Что ж, им же хуже! Спалив отправленный в него болт коротким импульсом Стихии Огня, Чимир ударил посохом в пол и воззвал теперь уже к Земле. Покорная его воле Стихия сначала разворотила пол на участке между Олегом и его противниками, а затем окутала облаком пыли, став барьером на пути магических атак.

Вот вжикнула молния, увязшая во внешней границе облака. Следом та же самая участь постигла и пульсар. Третьего удара не последовало: Олег испепелил замершую на одном месте магичку Плевком Вулкана. Повторить успех, правда, не получилось. Что Мечник, что Дарг, после гибели колдуньи словно разом очнувшись ото сна, прекратили изображать соляные столпы и ринулись в бой. Стремительно, ловко и смертоносно, всем своим видом демонстрируя готовность увернуться от любого заклинания.

Еще год назад, попав в подобную ситуацию, Олег не нашел бы ничего лучше, чем начать швыряться бьющими по площадям чарами. Вот только тогда он был магом третьего ранга и не обладал ни нынешней скоростью волшбы, ни пониманием магической Силы. Сейчас же все изменилось. И чересчур увлекшийся Мечник влетел в самый центр выставленной на его пути Огненной паутины. Правда, сжечь она его не сожгла, но сковать сковала. И Олег на время остался один на один с Даргом.

– Умри!!! – заорал Олег, взмахом посоха обрушивая на короля поток

Огня и Света. Артефакт сильно облегчал работу с чарами, так что Чимир не боялся экспериментировать.

Другого бойца подобная атака гарантированно отправила бы на встречу с предками, но не адепта школы никерры. Если в исполнении Селерея приемы «убийц магов» выглядели хоть и опасными, но недостаточно смертоносными, то его Наставник, наоборот, казался воплощением разрушения и смерти. Особенно когда он вышел из магического пламени живым и невредимым, с нетронутой огнем одеждой.

Времени на повторную атаку не оставалось, и Олег резко отступил назад, оставив вместо себя выросшую из пыли статую. Именно на нее и пришелся удар меча Дарга, развалив узнаваемую фигуру Чимира на неравные части.

Запоздало испугавшийся Олег сделал пасс левой рукой с надетым на запястье артефактным браслетом, и из развороченного участка пола в спину Дарга ударили слепленные из земли щупальца. Соприкасаясь с аурой Мастера Меча, они рассыпались в пыль десятками, но на месте разрушенных всегда появлялись новые и снова тянулись к Даргу. В какой-то момент король уже не мог больше полагаться на одну только ауру и бешено заработал клинком. Но идеального исполнения техники не получилось: спустя какое-то мгновение он сделал ошибку и оказался погребен в объятиях разбушевавшейся Стихии. Пусть ненадолго – может, на пять секунд, может, на десять, – но этого времени было достаточно, чтобы Олег оставил Дарга в покое и побежал к уже почти освободившемуся из паутины Мечнику. Несколько быстрых шагов, и... трансформировавшийся в каменную косу посох смахнул голову воина с плеч.

Осваивая все более и более высокоранговые артефакты, Олег проникался философией тех боевых магов, кто не мыслил сражений без использования магических инструментов. Легкость их применения, не требующая запредельных тренировок и глубоких знаний, была... упоительна. И плевать, что на этот счет думают Великие маги.

– Ах ты, гаденыш!!! – рявкнул Дарг, и поглотившая его гора щупалец взорвалась облаком пыли. Причем пыли уже не подчиняющейся приказам адепта Земли.

Олег, успевший за короткое время добиться столь многого, торжествующе рассмеялся и швырнул под ноги противника Каменную Пасть. Все снова потонуло в грохоте ломающихся плит и трескающихся досок. Однако Дарга чары не зацепили. Хищным рывком он вырвался из тенет волшбы и рванул к Олегу, одновременно швырнув в него четыре

измазанных ядом трехгранных штыря. Жизнь в «цивилизации» избавила сына Сохога от варварских понятий о чести, поставив во главу угла целесообразность и эффективность.

Но кто сказал, что они остались у Олега?

Не добежав до мага пары шагов, Дарг внезапно споткнулся и растянулся на полу. Каждую мышцу на его теле сотрясала мелкая дрожь, делая невозможными любые осмысленные движения. И то, что король хотя бы еще мог дышать, говорило о его потрясающем самоконтроле и силе воли.

– Ну что, сын хфурга, ноги не держат? – Олег отбросил в угол перехваченные заклинанием шипы и присел на корточки перед Даргом. – А еще больно тебе, наверное, да? Ну а как ты хотел, зря я, что ли, за эту алхимическую отраву почти все свои сбережения отдал?!

– Щ-щуп-пальца... – вдруг прохрипел Дарг и сделал попытку если не встать, то хотя бы подтянуть вывернутые судорогами колени, прижать к груди бьющиеся в треморе руки.

А ведь по расчетам Олега он уже должен был скортом выть от боли и биться в неконтролируемом припадке.

– Да, яд был и в щупальцах, и в той пыли, которой ты надышался, – пояснил Олег, торопливо поднимаясь и с опаской косясь на поверженного противника. – Так что умирать ты будешь долго и страшно. И сам понимаешь почему. Объяснять ведь не надо?

– Поп-пытаться, – выдавил из себя Дарг, и Олег окончательно понял, что план катится к мархузу под хвост.

Претворить в жизнь муку, достойную преступлений сына Сохога, не получилось. Даже не применяя никаких чар, Олег видел, что воину становится если не лучше, то и не хуже точно. Обычный воин, будь он хоть десять раз Мастер Меча, на такое неспособен. И еще стало ясно, почему льер Бримс с такой непреклонностью ухватился за Селерея. Если малолетний убийца освоил хотя бы десятую часть науки лежащего перед Олегом воина, то Нолд просто не может пройти мимо такого сокровища. Как бы от этого ни было горько Чимиру!

– А вот это уже лишнее. Впрочем, как и идея с растянутой во времени казнью. Не то я сейчас уберусь отсюда, а ты возьмешь да и выживешь, – выдал Олег на одном дыхании, прислушиваясь к доносящемуся снаружи топоту ног сотен солдат. – Такого в планах не было, ваше величество. И потому... катитесь во Тьму!

И Олег одновременно с последней фразой сначала вонзил в затылок Дарга широкое лезвие наколдованного Каменного Ножа, а затем пульсаром

выжег в уже мертвом теле сердце и часть груди.

– Привет от Аливии, дерьмо тарка! – выкрикнул Чимир, разом растеряв былую выдержку. – И радуйся своей удаче, из-за которой так легко сдох!

И без всякого уважения к противнику плюнул на его растерзанный труп.

В этот момент за стеной зазвучали голоса примчавшихся на помощь королю солдат из дворцовой охраны. И Олег, чтобы хоть немного их задержать, метнул в пролом на месте двери Плевок Вулкана. Вспыхнувшее до потолка пламя моментально перегородило проход, а звуки отдаваемых приказов сменились воплями боли и страха.

Однако Олег был не в том положении, чтобы тратить силы и время на сражение со смертными. Невидимым Молотом выбив окно, он в два прыжка выскочил наружу, промчался через несколько клумб, а затем с помощью заклинания Прыжок перемахнул через стену. Наложённые на него чары Разгона еще продолжали действовать, так что Олег двигался с недоступной простым солдатам скоростью. Вот только тратил он ее не на сражение, а на бегство. Чимир наискосок пересек главную улицу, вломился в какой-то дом, пробежал его насквозь и выскочил теперь уже в соседний переулок. Там резко сбавил скорость и, наложив на себя сильнейший из доступных ему отводов глаз, осторожно направился к городским воротам.

Миссия, о которой он так долго думал, закончилась оглушительной победой. Олег, только-только прорвавшийся через барьеры между кругами магии и достигший второго ранга, убил Мастера Меча. И это его деяние вполне достойно внесения в анналы успешных операций Наказующих. Если, конечно, он доживет до того дня, когда сможет рассказать коллегам подробности случившегося...

Покинуть Гульмарат, добраться до порта Гарвоса, найти Гульда или кого-то еще из нолдцев, нанять корабль и ускользнуть на нем из Пяти королевств – только сейчас, избавившись от навязчивой идеи расправиться с Даргом, он задумался о своих дальнейших действиях. И осознал сложность стоящей перед ним задачи. На поиски убийцы короля поднимут всех и каждого, бросят на это все доступные ресурсы. И уже только из-за этого шансы на успешное бегство из Пяти королевств выглядели откровенно призрачными. А ведь еще не было удара по Лесным тропам Длинноухих... Что будет, когда это случится, Олег боялся даже представить. Да особо и не хотел, страшась потерять из-за мрачных перспектив присутствие духа.

А еще впервые после гибели жены Олег осознал, что снова хочет

жить. Ради себя, ради сына, ради того, чтобы заплатить по всем накопившимся у него счетам. И от мысли, что это осознание пришло к нему лишь во время смертельно опасной миссии, Олегу хотелось смеяться. Тем жутким безумным смехом, от которого бегут мурашки по спинам друзей и холодеют конечности у врагов...



## Глава 11

Льер Бримс еще с тех давних времен, когда он не был не то что могущественнейшим магом Нолда, а хотя бы достойным внимания старших учеником Академии Общей Магии, старался просчитывать все свои действия на несколько шагов вперед. Учесть все, разумеется, невозможно – для этого надо быть пророком, – но и у незнакомых с мистическими озарениями людей есть неплохие шансы заглянуть в будущее. Надо всего лишь научиться правильно думать и под нужным углом смотреть на вещи. И тогда завтрашний день перестанет пугать неизвестностью. Главное осознавать недостатки любых прогнозов и оставлять простор для импровизации.

Архимагу раньше казалось, что он освоил данное искусство едва ли не в совершенстве. И отдельные неудачи, вроде недавнего противостояния с оказавшимся чересчур сильным Виттором, ничуть не портили общей картины. Но последние события показали, как же он ошибался!..

Льер Бримс с самого начала понимал важность операции в Пяти королевствах. И с момента отправки диверсантов за океан его помощники посменно дежурили у переговорных артефактов, готовые в любое время дня и ночи сообщить Архимагу о результате.

Для наблюдения за обстановкой в королевствах на ноги была поднята вся местная агентура – пережившая сначала чистки Парсана, а потом охоту эльфийской особой канцелярии. Правда, пользы от столь сильно прореженной разведывательной сети было не так много, но тут уж ничего не поделаешь. Отправить в королевства напичканный следящими артефактами пузырь Нолд точно не мог. Слишком вызывающий шаг, буквально кричащий на весь Торн об интересе Истинных к еще не произошедшему событию. Для и без того ощутимо подмочившей свой авторитет островной республики подобное пренебрежение приличиями было неприемлемо.

Зато за происходящим в Маллореане можно было следить особо не скрываясь. С момента разлада между Нолдом и Протекторатом воздушные разведчики Истинных в небе над Благостным океаном перестали быть редкими гостями, и появление парочки новых пузырей неподалеку от эльфийского побережья вряд ли кого-то удивило бы. Другой вопрос, что наблюдение за метрополией Перворожденных мало что могло рассказать о состоянии Лесных троп – все-таки диверсия планировалась на другом

материке, – но даже крохи информации порой помогают сделать далеко идущие выводы. И льер Бримс не стал пренебрегать имеющейся возможностью. Кто бы знал, что именно благодаря этому решению в руках Нолда и окажется свидетельство величайшей катастрофы последнего тысячелетия!..

В момент начала катаклизма Архимаг находился в комнате с переговорными артефактами – заглянул узнать свежие новости. И уже собирался уходить, когда отвечающий за связь с разведывательным пузырем помощник вдруг вздрогнул и, нарушив сосредоточение, спешно обратился к Высшему магу:

– Льер Бримс, вы должны это видеть! Срочно!

Голос наблюдателя срывался от волнения. И потому Архимаг, не задавая лишних вопросов, сел за столик, прикрыл глаза и мысленно потянулся к астральной проекции связанного артефакта. Мгновение головокружения, и перед внутренним взором появилось необычайно четкое изображение эльфийского леса с высоты птичьего полета. Настоящее зеленое море – красивое, живое, достойное как пера поэта, так и кисти живописца. Однако Бримсу некогда было им любоваться. И он принялся обшаривать взглядом горизонт, выискивая причину беспокойства помощника.

Долго искать не понадобилось. Почти сразу в глаза бросились шесть увитых молниями столбов света – один совсем рядом, хорошо если в полусотне верст от побережья, остальные гораздо дальше, почти сливаясь с синевой неба. И льер Бримс готов был поклясться, что местоположение загадочных столбов совпадает с расположением активных Лесных врат Длинноухих.

– Получилось, что ли? – пробормотал Архимаг, удивленный увиденной иллюминацией.

Ни о чем подобном Ищущие не предупреждали, и это было плохо. В операциях подобного рода появление любых сюрпризов означало проблемы. И это не та вещь, которую Бримс хотел сейчас узнать.

И словно в ответ на вопрос Архимага, на полнеба полыхнула вспышка магического разряда, после чего от каждого из столбов, точно от некой оси, по воздуху побежали расходящиеся круги воздушной ряби... Связь с пузырем ненадолго прервалась – экипаж летающего судна активировал сферу Птоломея, – но затем все стало по-прежнему. О том, что буквально только что над лесом прокатилась взрывная волна, свидетельствовала лишь возникшая в море зелени огромная, в несколько верст диаметром, проплешина из поваленных деревьев, ощутимо истончившийся Астрал и...

пространственная аномалия на месте ближайшего к позиции пузыря светового столба, слава Первостихиям, просуществовавшая всего несколько минут. От мысли, что разрушение шести врат могло породить Вероятностный Шторм размером со страну, льеру Бримсу стало нехорошо.

Понимание истинных масштабов случившегося пришло несколько позже. Сразу после того, как льер Бримс вспомнил, что большинство из означенных врат располагалось неподалеку от поселений и городов Светлых эльфов. И внезапно разразившиеся катаклизмы просто не могли их не затронуть.

То ли в расчеты Ищущих вкралась ошибка, то ли старые теории отказывались работать в столь необычных местах, как Маллореан и Сардуор, но рядовая в общем-то диверсия на деле оказалась чудовищной силы ударом по народу эльфов. Сложно даже представить, сколько Первороджденных могло погибнуть от обезумевшей магии. Сотни? Тысячи? Даже Архимаг, лучше прочих знавший, сколько крови обычных людей и магов было на руках Длинноухих, даже он ужаснулся.

Если, точнее, когда Светлые узнают о том, кто стоит за этой катастрофой, К'ирсану Кайфату придется потесниться на пьедестале самых страшных Врагов в истории Маллореана. Такое Длинноухие не забудут никогда и будут мстить до тех пор, пока не выкорчуют саму память об источнике обрушившихся на них бед – о Нолде!

Перспектива трансформации давно уже привычного скрытого противостояния между государствами в бескомпромиссную кровную месть и войну на уничтожение откровенно пугала. По таким правилам бороться за мировое господство Бримс не хотел. Хотя... хотя если нет другого выхода, если смерть уже точит косу, то, может, не стоит ждать, когда раненый враг вернет себе силы, и атаковать самому? Может... может, имеет смысл попробовать решить проблему здесь и сейчас, одним махом вырвав корень всех бед?!

Бримс ощутил, как от охватившего возбуждения на лбу у него выступает испарина. Проклятье, кто сказал, что он не сможет стать тем Архимагом, который устранил главного соперника Нолда и освободит Истинных от вечно висящего над их головами карающего меча эльфийских убийц?!

Мысли о разразившейся в Маллореане катастрофе были забыты, уступив место лихорадочным размышлениям о готовности Нолда к молниеносной войне, о его резервах и интересе членов Совета Мастеров к личному участию в сражениях. Необходимая для поддержания связи с разведчиком концентрация моментально была потеряна, и льер Бримс

снова осознал себя сидящим за столиком в окружении собственных помощников.

– Вызовите Айрунга, срочно! – приказал он, поднимаясь и направляясь к выходу.

В голове Бримса уже выстраивалась схема того, как следует действовать дальше, но его опять отвлекли. «Крохобор», ответственный за связь с Магистрами, внезапно сообщил, что Айрунг не отвечает на вызовы. И вовсе не из-за того, что с его амулетом произошла какая-то неприятность. Хозяин Скипетра Власти явно не желал разговаривать, то ли планируя какую-то глупость, то ли уже находясь на стадии ее претворения в жизнь.

– Тогда узнайте, где он, и сообщите мне! – ледяным тоном отчеканил льер Бримс, и возникло ощущение, что температура в помещении резко понизилась.

– Уже известно. Я лично видел, как Магистр Наказующих поднялся на борт пузыря и отбыл на север, – сказал все тот же маг. – И со слов управляющего пузыря переправой, в путевом листе у него записан Темный океан!

– Что? – спросил Бримс внешне спокойно, но от этого его спокойствия лица окружающих вытянулись и побелели.

Однако льера Бримса реакция подчиненных не волновала. Быстрым шагом он покинул комнату, при этом едва не столкнувшись в коридоре с кем-то из слуг, и направился в заклинательный покой. Делать вид, что он не заметил своеволия Айрунга, и игнорировать его нежелание разговаривать со своим Архимагом Бримс не собирался. Конечно, придется постараться – особенно в условиях хаоса в Астрале и чересчур сильных последствий от разрушения порталов, – но этого хаффова сына он обязательно найдет, и тот вернется домой!

Впервые с того момента, как льер Бримс занял пост Архимага, он искренне пожалел о предательстве и смерти Виттора. Насколько все проще было, когда они работали вместе! И то, что Бримс формально был в их союзе подчиненным, ничего не меняло. Предсказуемость и сдержанность, делающие невозможными выходки вроде той, что совершил сейчас Айрунг, компенсировали любые недостатки.

\* \* \*

С того самого дня, когда у молодого, но перспективного Истинного мага обнаружился Дар к управлению артефактами, Айрунг сам себе

напоминал идущего на взлет дракона. Крылатый ящер может рыскать влево-вправо, крениться то в одну, то в другую сторону, однако главное направление остается неизменным – он поднимается вверх. Так же и Айрунг. Он менял подразделения, обучался у разных наставников, выполнял самые разнообразные задачи, но конечная цель всегда была одна – стать тем, кому на роду написано покорить Скипетр Власти, Скипетр Всех Стихий!

И вот наконец мечта стала реальностью, предназначение исполнено. Скипетр в руках Айрунга, и его власть над Великим артефактом с каждым днем крепнет все больше и больше. Молодой маг второго ранга медленно, но верно становится сравним по могуществу с гораздо более опытными и искусными коллегами. Первый ранг, Подмастерье, Мастер – эти вершины больше не казались Айрунгу чем-то недостижимым. Благодаря Великому артефакту от старших ступеней его теперь отделяли не десятилетия тренировок, а считанные годы. Надо лишь продолжать работать над собой и своим мастерством, и тогда Айрунг получит все причитающиеся ему звания и ранги.

Но в простое и понятное будущее Истинного мага с уникальным талантом вмешался льер Бримс, и жизнь пошла кувырком. Вместо последовательного и неторопливого обучения Айрунг раз за разом проходил жесточайшие тренировки, посещал подготовленные специально для него семинары лучших Мастеров и Подмастерьев Ищущих, изучал пределы своего Дара и всячески пытался их расширить. Однако новому Архимагу и этого было мало. Ему вздумалось сделать Айрунга Магистром Наказующих и ополчить против наглого выскочки едва ли не всех членов Совета Мастеров, а с ними заодно и крупнейшие фракции Ложи Магов. И эта коллективная ненависть лишала даже крох радости от внезапного карьерного взлета. В чем смысл высокой должности, если тебя не уважают и терпят лишь из страха перед твоим покровителем?

Нет, если льер Бримс таким образом желал замотивировать Айрунга быстрее стать достойным нового звания, то своей цели он добился. Хозяин Скипетра и вправду теперь из кожи вон лез, чтобы не зависеть ни от кого и из игрушки Высших магов превратиться пусть в одного из многих, но игрока. Однако, на вкус Айрунга, того же самого можно было добиться и менее экстравагантными способами.

Впрочем, новый Архимаг славился способностью одним шагом решать несколько проблем, а значит, и Айрунг в роли Магистра Наказующих нужен для какой-то иной надобности. Например, для сохранения контроля льера Бримса за Наказующими. Любого другого

ставленника бывшего Магистра рано или поздно затащили бы на дуэль, причем с противником, победить которого тот ни за что бы не смог. А вот единственного и неповторимого Хозяина Скипетра Власти тронуть побоятся...

В принципе, Айрунг не возражал бы против роли щита для интересов льера Бримса – все-таки молодой маг всегда принадлежал к лагерю сторонников нового Архимага, – если бы в этой должности ему оставили хоть какие-то рычаги влияния или власти. Чтобы он не чувствовал себя марионеткой... Но нет, давать Айрунгу самостоятельность никто не планировал. Льеру Бримсу требовался не просто Магистр Наказующих, а Магистр без власти. Высший маг, который никем и ничем не управляет.

И вот с этим Айрунг смириться не мог. Окруженный людьми Бримса, он остро нуждался в сторонниках и последователях. Ему требовалась команда, и эту самую команду Айрунг собирался создать так быстро, насколько это вообще возможно. Чтобы плечом к плечу с ним наконец встали не перешедшие по наследству люди бывшего Магистра, а его собственные. Верные, преданные и разделяющие его интересы.

Айрунг даже знал, с кого начать формирование этой команды: с того, кому он мог всецело доверять. С Олега Чимира! Пусть тоже своевольного, себе на уме, со скелетами в шкафу и гирями на душе, но... ученика, друга и единомышленника. На кого Айрунг вообще тогда может опереться, если не на него?!

Каково же было потрясение Айрунга, когда выяснилось, что льер Бримс собрался отправить Олега на какую-то авантюру. Причем авантюру настолько сумасшедшую, что шансов выжить в ней почти не оставалось. Айрунг оказался перед выбором – принять волю Архимага, согласившись с нерадостной судьбой приятеля, или же пойти своим путем... И он не стал тянуть с решением. Олег ему нужен, и никакие планы льера Бримса не помешают Айрунгу вернуть его домой!

И даже последующий невнятный разговор с Олегом не уменьшил решимости Айрунга. Выждав некоторое время после отправки агентов в Пять королевств, он впервые с момента вступления в должность Магистра воспользовался доступными крохами власти и забрал с пузырярной переправы один из самых быстрых малых воздушных охотников Нолда. Отметил в путевом листе конечной целью Темный океан, избавился от всех переговорных артефактов и с чистой душой покинул Нолд.

Разумеется, Айрунг знал, что льер Бримс желал сохранить в тайне причастность Нолда к удару по порталам Светлых. Но... проклятье, он собирался выручать друга и будущего соратника, что ему до чужих

планов?! Тем более позиция Айрунга в иерархии Нолда была достаточно уникальна, чтобы он мог безбоязненно проигнорировать даже решение Архимага! Хотя бы потому, что льер Бримс не имел на него никаких способов воздействия. Что он может сделать с Айрунгом – Скипетр заберет или, может, в тюрьму для магов посадит? Так это даже звучит смешно!

Да и по большому-то счету от действий Айрунга интересы Нолда почти не пострадают. В цивилизованном мире сейчас царит хаос. Светлые эльфы бегут с Грольда. Страны Протектората предоставлены сами себе и находятся в полном раздрае, не понимая, с кем дружить и на кого равняться. И кто же тогда займет место лидера и мирового гегемона? Правильно, старый хозяин – Нолд! Но если судьба взаимоотношений со старыми союзниками уже предопределена, тогда к чему эти хитрости?! В одном лишь желании Архимага всегда и во всем действовать тайно, предпочитая интригу честной схватке?

Однако Бримс есть Бримс, и с того момента, как пузырь покинул Нолд, Айрунг постоянно опасался, что обнаруживший «пропажу» покровитель снарядит за ним погоню. И своевольного Магистра Наказующих вернут домой в сопровождении «почетного» конвоя. Но Архимаг то ли был сосредоточен на других делах, то ли попросту забыл о своем протее, а погони все не было и не было... Или тому виной доверие, которое Бримс испытывал по отношению к Айрунгу? Все-таки последние седмицы Магистру Наказующих даже дозволялось держать Скипетр Власти при себе постоянно, не возвращая Великий артефакт под присмотр Архимага после завершения тренировок. Что ж, если так, то Айрунг после этой выходки сильно разочарует своего покровителя.

Да и мархуз с ним! Придет время, Айрунг разберется и с этой проблемой. Сейчас же главное дожидаться сигнала от Олега и успеть выдернуть приятеля из лап охотящихся за ним Длинноухих.

Правда, с Чимиром тоже было не все так просто. Запутавшийся в своих переживаниях приятель вполне мог решить примерить на себя роль умирающего героя – во время последней встречи возникло у Айрунга такое подозрение – и отвергнуть протянутую руку помощи. Столь странную жизненную позицию молодой Повелитель Скипетра увязывал с происхождением Чимира. После рассказов иномирянина о нравах соплеменников у нолдца сложилось не самое хорошее о них впечатление, заставляя считать великовозрастными детьми и не видевшими жизни тепличными растениями. Для подобных созданий истеричность и катастрофический упадок духа в период трудностей – норма, и оставалось надеяться, что характер Олега достаточно закалился на Торне, чтобы

пересилить тлетворное влияние прошлого...

Порой Айрунг задавался вопросом, как Чимир решился практиковать столь сильно влияющую на чародея магию Света, и не находил ответа. Первостихии не терпят слабости – льер Виттор тому примером, – и Олег обязан был понимать, что он не готов к изучению Запретной волшбы. Однако все равно начал, преумножив хаос в своей душе.

Ну не дурак ли?!

Оставалось надеяться, что состояние Олега не сказалось хотя бы на умении ценить хорошее отношение. Планы Айрунга на будущее во многом зависели от способности приятеля помнить добро и тех, кто спас ему жизнь. И если Чимир окажется неблагодарной тварью... если он предаст своего товарища и спасителя... Хаффово семя, Айрунг лично сожжет его тело и душу в магическом пламени Скипетра Всех Стихий!

Волею судеб именно на этой мысли обостренным магическим чутьем Повелитель Скипетра уловил отголоски чего-то жуткого и неправильного, случившегося буквально только что и словно бы ранившего саму реальность. Ничего подобного Айрунг никогда раньше не испытывал, однако об источнике колдовских возмущений догадался сразу. Артефактный заряд, заложенный Олегом в сердце Пяти королевств, наконец сработал. И нанесенный удар оказался гораздо сильнее, чем можно было представить в самом страшном сне... Но это не та вещь, что заботила сейчас Айрунга. Совсем скоро его помощь могла потребоваться Олегу, а пузырь новоявленного Магистра Наказующих до сих пор еще даже не приблизился к морской границе Пяти королевств.

Магистр Наказующих бегом направился на капитанский мостик...

То, что Айрунг зря беспокоился о недостатке здравого смысла у Олега, стало понятно почти через двое суток, когда пузырь приблизился к побережью бывшего Зарока на сотню верст. Тревожный сигнал прервал поздний завтрак Магистра и заставил сначала спешно разбираться с местоположением попавшего в беду приятеля – тот обнаружился в водах Темного океана, с высокой скоростьюдвигающийся на юго-запад, – а затем рассчитывать наиболее подходящий маршрут для его перехвата. Нескончаемые помехи в Астрале и идущие из глубин Темного океана непонятные пульсации Силы сбивали показания колдовских инструментов – компаса, астробии, – из-за чего Айрунг то и дело ошибался в расчетах. Поэтому когда положение Олега все-таки удалось определить достаточно точно, он до последнего сомневался в результате. И лишь спустя несколько часов, после появления на горизонте двух кораблей – удирающего и догоняющего, – к Айрунгу вернулось спокойствие. Нашел!



Корабль, на котором Олегу удалось покинуть Пять королевств, оказался двухмачтовой шхуной джугской постройки. Джуга после нашествия монстров, повлекшим за собой уничтожение Гамзара, хоть и оказалась выброшена на обочину мировой политики, однако корабли делать не разучилась. И видимо, это была единственная причина, почему Чимир до сих пор был жив. Торговца преследовал остроносый эльфийский корабль под сигной морского клана, и любое другое судно смертных Длинноухие уже давно бы взяли на abordаж и пустили на дно.

Пока Айрунг размышлял об особенностях кораблестроения, погоня вступила в драматическую фазу. Окончательно разъяренные упорством и быстроходностью жертвы Перворожденные применили неизвестные Магистру чары и буквально «прыгнули» всем судном вперед. Тем самым сократив разделявшее корабли расстояние втрое и сделав возможной магическую дуэль.

Правда, первым воспользовались изменениями не маги Длинноухих, а беглец. Еще не успели стихнуть волны от врезавшегося в воду эльфийского охотника, как с кормы торговца ударила серия боевых чар. Гранитный Молот, Огненное Проклятие и Плевок Вулкана – на суше такая волшба смогла бы пробить не то что защиту какого-нибудь дворянского особняка, а целого военного форта, но в царстве другой Стихии эффект был заметно слабее. И возникшая на пути чар пелена Водного Щита даже не дрогнула...

Впрочем, Айрунга неудачный удар по эльфам почти не взволновал. Главным для него была манера колдовства бегльца. Неуловимая печать личного мастерства, присущая любому заклинанию, прямо указывала на то, что творил волшбу именно Олег. И это означало, что Магистр прибыл вовремя...

Айрунг, немного рисуясь перед присутствующими на мостике пузыря подчиненными, откинул рукав и медленно вытянул из петли на поясе Скипетр. Затем покрутил головой, повел плечами и шагнул в раскрытую по его знаку створку десантного люка.

Несмотря на опыт и наработанные навыки, в первые мгновения свободного падения желудок все равно свернулся узлом, а по конечностям разлилась предательская слабость. Но затем Сила Скипетра Власти наполнила ауру, и за плечами сами собой захлопали Воздушные Крылья. Высота – не та вещь, которой должен бояться Повелитель Великого артефакта!

Тем временем магическая битва между двумя кораблями набирала обороты. На неудачную атаку Олега Длинноухие ответили Водяным Тараном и неизвестным Айрунгу заклинанием, выглядевшим как

катящийся по поверхности океана шар из кипящей воды и пара в три сажени диаметром. И если первое плетение Олег принял на примитивный Силовой Щит и отбил в сторону – даже удивительно, что у него это получилось, – то непонятный шар оказался ему не по зубам. Все выставляемые магом барьеры, как и вспыхнувший в какой-то миг корабельный Щит, творение эльфов проломило едва ли не играючи. Мало того, даже когда явно запаниковавший Олег обрушил на магический снаряд всю доступную ему Силу Света, шар не взорвался ворохом брызг, а сохранил часть вложенной в него энергии и все равно врезался в цель. Раздался оглушительный грохот, в воздух полетели обломки досок, а шхуна ощутимо вздрогнула и вильнула носом. Однако спустя несколько секунд корабль вернулся на прежний курс и продолжил движение. Повреждения были явно не настолько серьезными, как могло показаться со стороны. Но кто сказал, что Длинноухие ограничатся одним заклинанием?

Эльфийское судно на секунду окуталось голубым свечением и выстрелило в сторону беглеца магическим разрядом того же цвета. Волшба по ломаной линии прошла от носа охотника почти до уже пострадавшей кормы торговца и в полусажени от цели ударила в воду. Однако порадоваться промаху врага экипаж атакованного корабля не успел. Из-под поверхности океана, точно гость из Бездны, появилась бесформенная полупрозрачная фигура, которая с возмутительной легкостью взмыла в воздух и тяжело приземлилась на палубу шхуны.

Эльфы натравили на беглецов Водного демона, и это многое говорило о талантах находящихся в их рядах чародеев. Обычный колдун на такое точно не способен!

Вот только маг, который убегал от Длинноухих, тоже не был обычным. Олег – Айрунг даже разглядел его взъерошенную фигуру – подскочил к приземлившемуся на палубу демону и, вырастив из каждой ладони по огненному с позолотой клинку, принялся рубить тварь на части. Огонь и Свет прекрасно сработали против водной нечисти, и неуязвимый для физических атак монстр после первых же ударов тоскливо завыл и пополз в сторону корабельного борта...

Что ж, пришла пора и Айрунгу поучаствовать в драке. Иначе Олег потом скажет, что он и без него бы справился!

Магистр, незримой тенью паривший над схваткой, медленно поднял Скипетр и... на одном дыхании прямо в воздухе изобразил цепочку колдовских рун. Заключил их в круг, потом еще в один, а затем энергичным взмахом разбил его на части. Раздался резкий треск, запахло грозовой свежестью. И с кончика Скипетра в эльфа ударила ветвистая молния. Одна,

вторая, третья... Каждый новый разряд находил на корабле Длинноухих новую цель. Сначала это были паруса и мачты, потом палубные надстройки, члены экипажа – Айрунг бил и бил, словно не зная пределов усталости.

Перворожденные пытались сопротивляться. Несколько раз на пути чар Магистра возникали полотнища магических барьеров, но остановить атаки Скипетра Всех Стихий не могли. Дважды Айрунга пытались достать огненными Стрелами и Копьями Света, но заклинания гасились встречными импульсами Силы. Наколдованный Айрунгом доспех ему даже не понадобился.

Под конец, когда основное сопротивление Светлых эльфов было подавлено, а их судно заметно сбавило ход, Магистр нанес завершающий удар. Потратив на волшбу больше двух минут, он сотворил полноценный Метеоритный удар, и корабль, расколотый надвое раскаленной каменной глыбой, обрушившейся на него с небес, стремительно затонул.

Полностью признавший его власть Великий артефакт делал победу над противником до неприличия легкой! И кажется, Айрунг начинал понимать, каковы истинные причины того, почему льер Бримс так настаивал на присвоении ему ранга Магистра. Находишься с ним рядом носитель подобной мощи, он бы тоже старался всячески его задобрить!

– Олег, ты там как, домой на этом корыте будешь добираться или на чем-то более приличном?! – От накотившей вдруг лихости и веры в светлое будущее, Айрунг окончательно наплевал на конспирацию и обратился к приятелю напрямую, усилив голос магией.

И не дожидаясь ответа, нашарил Олега колдовским щупом и осторожно потянул. Будь у Олега на то желание, он с легкостью бы избавился от этого магического воздействия, но желания не было. И спустя минуту Айрунг лениво полетел к зависшему далеко в стороне пузырю, таща приятеля за собой на буксире. Судьба джугской шхуны Магистра Наказующих не волновала ни капли...

– Цел? – Первое, что спросил Айрунг, едва маги ступили на палубу воздушного корабля и за их спинами захлопнулась створка люка.

– Вроде бы, – глухо ответил Олег, явно не до конца еще осознавший случившиеся с ним изменения.

Он был бледен, хмур, лицо залито потом, а пальцы на посохе сжаты с такой силой, словно чародей собирался его сломать. Картину истощения и крайнего нервного напряжения дополняло напоминающее выжатую тряпку тонкое тело.

– Вроде бы... – хмыкнул Айрунг и хлопнул приятеля по плечу. –

Напомню, вас шестерых едва ли не смертниками считали, а ты вон, стоишь живой и относительно здоровый! – Магистр внезапно посерьезнел. – Что с остальными, знаешь?

Палуба под ногами дрогнула – пузырь разворачивался для возвращения в Нолд. И это ощущение окончательно «разбудило» Олега.

– Что с остальными, понятия не имею, но про Гульда знаю. Пока до порта добирался, аж в трех вариантах слышал историю о том, как «Светлые защитники» попытались арестовать агента злобного Владыки и как простое задержание превратилось в побоище. Трое стражников убито, один какой-то «крохобор» ранен, мой напарник мертв, – принялся рассказывать Олег, следуя за Айрунгом по тесному коридору пузыря.

– Злобного Владыки? – переспросил Айрунг. – Так, может, это кого другого взяли?

– Да Гульд это, Гульд. И ловили его там, где мы встретиться условились, и описание внешности совпадает, – досадливо поморщился Олег. – Для местных с их промытыми проповедниками мозгами все зло начинается в бывшем Западном Кайене и там же заканчивается. К’ирсан же Кайфат для них и вовсе в Темного бога превратился. Вот они первым делом любую неприятность с ним и его происками и связывают.

Айрунг кивнул, показывая, что принял услышанное к сведению, и открыл перед Олегом дверь в каюту. Места там было не то чтобы много, но для беседы двух магов вполне достаточно. Особенно если один из этих магов только что избежал гибели: вопросы комфорта волновали его сейчас точно в последнюю очередь.

– Ф-фух!! – выдохнул Чимир, первым плюхнувшись в ближайшее кресло и вытянув ноги. С каждым мгновением он становился все раскованнее, словно забывая о недавнем напряжении. – Честно, когда не смог пробить защиту Длинноухих, думал, уже все. Мархуз пришел!

– Видел, – усмехнулся краешком рта Айрунг. – Кажется, я прибыл в самый нужный момент, да?

Олег серьезно кивнул.

– Да, Айрунг... То есть Магистр! И я этого никогда не забуду!

Айрунг с деланным равнодушием отмахнулся. Мол, пустое, но Олег предложенный тон не поддержал.

– Я серьезно! Когда оказался там, во владениях Длинноухих, в шаге от смерти, как-то иначе стала выглядеть вся прошлая жизнь. Цели, приоритеты, мечты... И очень сильно захотелось жить! Так что я точно не забуду благодаря кому у меня появился второй шанс, – немного путано принялся объяснять Олег. – Знаешь, меня словно какие-то высшие силы

хранили. После того как наши заряды рванули и Длинноухие точно мархузом укушенные забегали, думал, с боем прорываться придется. Но нет, всю дорогу на меня ни один вонючий эльфийский скорт даже внимания не обратил. Без проблем добрался до порта, нашел корабль, заставил капитана вывести его в море... Торгаш, помню, все показывал на стоящий на рейде эльфийский охотник и кричал, что от него не уйти, что всех казнят... Даже жалко его стало... Но я «настоял», и оказался прав. – Чимир невесело рассмеялся. – Хотя опоздай ты пусть даже на час, и мы позавидовали бы судьбе Гульда.

Айрунг ободряюще хмыкнул. Почему-то сейчас, глядя на почти ставшего прежним Олега, ему начало казаться, что тот о чем-то недоговаривает. Было что-то еще, помимо выполнения поставленной перед агентами задачи и попыток вырваться из сжимающихся тисков облавы, что-то очень сильно повлиявшее на адепта Земли и Огня. Магистр уже собрался уточнить подробности самой операции, как ровное течение энергии в каюте было внезапно грубо нарушено. Около двери выросла полупрозрачная, светящаяся холодным светом тень, и прежде, чем оба мага смогли как-то среагировать, раздался всем знакомый голос льера Бримса:

– Хорошо прикрылся, хфургов сын! Еле-еле достучался!

От бывшего Магистра Наказующих так и веяло раздражением, которое проявлялось в навалившейся на разум тяжести, прерывистом дыхании и в голос вопиющем чутье на опасность.

– Архимаг? – спросил Айрунг таким тоном, словно он больше не был ни Повелителем Скипетра, ни Магистром, а оставался нерадивым студентом Академии Общей Магии.

– А ты кого ждал? Владыку Сардуора?! – рявкнул льер Бримс, однако уже заметно спокойнее, без прежнего гнева. Испытующе глянул на Олега. – Выбрался все-таки? Молодец! И задачу выполнил, и жизнь сохранил... Герой!

Похвала льера Бримса звучала как-то странно. Словно он одновременно и одобрял совершенный Олегом подвиг – а выполнение порученной задачи в тылу врага и успешное возвращение домой именно что подвиг, – и желал за него наказать. Причины подобной двойственности Айрунгу были непонятны, и это раздражало.

Однако сейчас перед Магистром стояли другие задачи. Например, необходимость хоть как-то оправдаться за собственный проступок.

– Архимаг, приношу извинения за своеволие, но... При всем уважении, если бы я не нарушил ваш приказ, то Олег бы здесь не сидел! – тщательно подбирая слова, сказал хозяин Великого артефакта.

– Своеволие?! – В голосе Архимага зазвучали опасные нотки. – Одни идиоты вместо нарушения в работе эльфийских порталов устраивают катастрофу с тысячами жертв и называют это ошибками в расчетах, другой идиот, отправив мархузу в задницу всю конспирацию, на весь мир заявляет об ответственности за массовую гибель Перворожденных Нолда и говорит о своеволии... Айрунг, тебе что, обретенная Сила все мозги отшибла?!

Айрунг вздрогнул. Несмотря на все прошлые рассуждения о тяге Бримса к интригам, озвученная картина произошедших событий его обеспокоила. Если все так, как говорит Архимаг, то Нолд его стараниями и вправду мог оказаться в очень плохом положении. Настолько плохом, что вся прошлая подковерная возня между Нолдом и Маллореаном покажется детской игрой.

– Представители Светлых уже сделали заявление по поводу случившегося? – мрачно спросил Айрунг. – Или уже как-то иначе... прореагировали? Потому как я свидетелей не оставил. – Подумал, еще больше нахмурился и уточнил: – Во всяком случае, среди Длинноухих...

– Нет. Им сейчас не до того, – проронил льер Бримс и веско добавил: – И ждать, пока они оправятся от последствий диверсии и «прореагируют», уже не вижу смысла. Мы в тупике, и выйти из него можно только одним способом...

Айрунг переглянулся с ошеломленным новостями Олегом и, сам не веря в то, что это говорит, спросил:

– Война?

Бримс тяжело вздохнул.

– Возвращайся, и поскорее. Не те сейчас времена, чтобы наше сильнейшее оружие болталось без надзора не пойми где... И без своеволия, понял?! – Под конец от Архимага снова повеяло смертельной угрозой, от которой перехватило дыхание.

Он явно собирался сказать что-то еще, но не успел. Его астральная проекция вдруг задрожала, начала стремительно терять форму, пока наконец не распалась быстро истаявшими в воздухе лохмотьями голубого дыма.

– Не понял... Это что за фокусы?! – воскликнул Олег, медленно приподнимаясь в кресле.

И Айрунг разделял его удивление. Они оба были прекрасно знакомы с примененными Бримсом чарами и о таком завершении их использования никогда даже не слышали. Что-то было не так... и спустя считанные мгновения они узнали, что именно. Из-за границы с Астралом вырвалось непонятное возмущение, неспособное никак повлиять на материальный

мир, но несущее новое знание всем, кто в состоянии его принять.

И перед внутренним взором каждого чародея – не важно, «крохобора» или Истинного, чтеца Астрала или классического стихийника, некроманта или адепта Древней магии – появилась картина событий, происходящих в ранее недоступных для взоров смертных землях...

Это был Маллореан, не какой-то другой эльфийский лес или роща, а именно сердце Маллореана. Только там росли столь высокие, с неохватными стволами деревья, только там даже в самой густой чаще было почти так же светло, как и на открытых полянах, и, наконец, только там аура жизни была так сильна, что ее могли ощутить даже чурающиеся магии друидов чародеи.

Однако очень скоро стало понятно, что в Маллореане не все так хорошо, как можно было бы ожидать. В дом к Светлым эльфам пришла беда, и ее масштабы было сложно оценить. Дышащий красотой и здоровьем лес вдруг сменился буреломом, пятнами гари и копоти. То здесь, то там взгляд начал цепляться за изломанные тела Перворожденных, и далеко не все из них принадлежали воинам. Кое-где по воздуху бежала рябь дикой магии, летели искры и сыпались молнии.

Поначалу показалось, что причина случившихся с Маллореаном изменений крылась в какой-то катастрофе, но довольно скоро неведомый наблюдатель показал живых эльфов. И Перворожденные не спасали выживших, не разбирали завалы, не пытались как-то восстановить разрушенное... они сражались! И сражались исступленно, яростно, как могут драться только обреченные на смерть, жаждущие забрать с собой за Грань всех своих врагов.

Вся безнадежность их стараний стала понятна чуть позже, когда эльфийские воины и маги – и среди них точно не было посредственностей! – один за другим пали под ударами копья. Настолько красивого и изящного, что оно просто не могло принадлежать существу обычному, рожденному в тварном мире и в тварном мире живущему.

Оно и не принадлежало. С эльфами сражалась девушка с потрясающей внешностью. С белоснежной кожей, серебряными волосами и чертами лица, способными безо всякой магии заморозить любого – будь то женщина или мужчина, – она напоминала ангела. Или невесту, чистую и непорочную, какую пристало брать в жены не смертному, но богу. С Перворожденными дралась Альме, и, когда она убивала Длинноухих, на губах у нее играла столь же кроткая и умиротворенная улыбка, как и на фресках в ее храмах.

А еще что-то роднило ее с Ловчими, что-то неуловимое и

малозаметное, но однозначно реальное. И это что-то делало кроткую красавицу многожды страшней любых, пусть даже самых лютых зверств.

Расправившись со Светлыми, Альме легким прыжком взмыла в воздух, перелетела через завал из вековых дубов и приземлилась перед исходящей желтым паром полусферой из тассова камня, в центре которой мухой застыла фигура четырехрукой женщины. Столь же знакомой, как и Альме. Кали и Альме – две жены великого Двуликого Орриса вот-вот должны были объединиться...

Однако увидеть, как Альме будет освобождать плененную соперницу за внимание мужа, не удалось. Наблюдатель внезапно взмыл вверх, молнией пронесся через облака, чтобы затем столь же быстро спуститься вниз, на узнаваемые равнины подле Козьих гор. Обычно пустующие, а теперь заполненные десятками тысяч всевозможных тварей. Собранные в одну кучу, они были не скованной единой дисциплиной армией, но ордой. Жаждущей крови и плоти ордой, страшной своей исступленной яростью и подавляющей волю к сопротивлению огромными размерами. И направлялись эти тьмы и тьмы монстров не на восток, как можно было бы ожидать, к Светлым эльфам, а на север. Туда, где жили лишённые защиты сильных союзников люди...

Неведомый наблюдатель менял картинку еще несколько раз. Обладатели магического Дара смогли увидеть порты Маллореана, где спешно грузились на корабли женщины и дети Перворожденных. Ознакомиться с тем, как исходят энергией Бездны развалины храма в Фиоре и до сих пор действующие жертвенники в Гарташе. Еще раз посмотреть на Альме, правда, теперь уже в компании с Кали, и то, как богини сражались с очередным отрядом Светлых. Прочувствовать растерянность, ужас и бессилие эльфийских магов – разобщенных, ослабленных потерями последних лет, – чья волшба могла лишь замедлить жаждущих крови богинь, но никак не остановить и низвергнуть обратно в Бездну.

Последним был показан огромный меллорн. Самый старый меллорн на Торне, чей истинный возраст не знали и сами Перворожденные. Тысячелетиями верой и правдой он служил народу эльфов, поддерживал их Силу, подпитывал бессмертие, а теперь... теперь горел в огне Скверны, и не было надежды на его возрождение.

Вот с громоподобным треском исполинский ствол раскололся от макушки до основания, обломки рухнули на землю, а из центра похожего на оплавленную свечу пня поднялся столб белого тумана. На глазах стал плотнее, гуще, приобрел форму гигантского яйца, чтобы затем...



взорваться миллионом осколков, оставив после себя фигуру рыцаря в костяных доспехах и с парящими над плечами ликами.

Несмотря на ту мощь, что излучал вонне новый гость, он все еще казался каким-то неполноценным, возможно, незавершенным. То ли не совсем разумным, то ли не до конца проснувшимся. Но сохранялось это ощущение недолго. Рыцарь внезапно наклонился, одним движением выворотил пень меллорна и достал из образовавшейся ямы сферу из белого камня почти в треть сажени диаметром. Сжал между ладонями, приблизил к лицевой пластине шлема и... словно бы втянул ее в себя одним длинным могучим вздохом!

И вот после того, как последняя прядь запрятанной в сфере Силы влилась в рыцаря, именно тогда из его фигуры и исчезли последние признаки несовершенства, а сам он запрокинул голову и издал трубный глас:

– Я – Оррис Двуликий!!! Я вернулся!!!

И это было самое поганое завершение принесенного ветрами Астрала видения, какое только можно было придумать.

## Глава 12

Возрождение Двуликого Орриса шокировало и потрясло весь Торн. И дело вовсе не в том, что вера в древнего бога давно уже переживала свой закат – храмы закрывались, молодежь не торопилась облачаться в рясу священника, а прихожане участвовали в ритуалах не по велению души, а по привычке. Просто приход в мир бога всегда сопровождается катаклизмами столь масштабными и всеобъемлющими, что желать их будет только безумец. Конец света не та вещь, о которой мечтают на досуге!

Так ведь еще и Орриса сложно назвать олицетворением добра и гуманности. Даже в священных текстах культа Двуликого, где рассказывалось про его Светлую и Темную ипостась, не скрывалась жестокость и нетерпимость этого создания. В реальности же он и вовсе был кошмаром во плоти, который считал смертных не иначе как своими персональными игрушками.

И вот это сверхъестественное существо, чье появление предсказывали пророки еще со времен вартагов, пришло на Торн. Или, быть может, вернулось после заточения в вечности?! Хотя какая разница, если в результате этого мир должен погрузиться в трясину ужаса, страха, бесконечного насилия и извращенной магии...

К'ирсан Кайфат не знал всех подробностей происходящих по всему миру знамений, но даже то, что было ему известно, потрясало. В Фиоре, и без того зараженном выбросом магии Бездны, сразу после трубного гласа Орриса образовался полноценный провал, на дне Запертого моря, по слухам, пробудились и начали фонтанировать энергией источники Силы, а в районе гор Трора произошло землетрясение такой мощи, что оно в один миг обратило в развалины не меньше десятка гарташских городов. И это были еще далеко не все новости! То здесь, то там вспыхивали бунты и восстания впавших в религиозный раж культистов, членов ордена Памяти и обычных людей, обезумевших от новостей о возвращении Двуликого. В доселе тихих и спокойных городках безумцы набрасывались на прохожих с ножами, по неведомым причинам взрывались хранилища артефактов в малозначительных Гильдиях магов, всюду возникали очаги эпидемий водобоязни среди домашнего скота. Про многократно усилившуюся повсеместно засуху, окончательно взбесившихся духов природы, пробуждение веками дремавших вулканов и вспоминать не стоило.

Торн со свистом катился в Бездну, и закрывать на это глаза не могли

уже даже закоренелые оптимисты. Особенно когда стало понятно, что переждать и перетерпеть череду катаклизмов и потрясений не удастся. С каждым днем становилось все хуже и хуже, и не было этому конца и края.

Из последних новостей, привезенных в Новый Гиварт экипажем рейсового пузыря, из Козьих гор в сторону Зелода хлынули десятки тысяч монстров. Лишившаяся короля и потерявшая несколько легионов страна к такому повороту судьбы оказалась практически не готова. И уже лишилась четверти территории. Досталось и Вольным баронствам: прежде чем наступление тварей удалось остановить, там обезлюдело около десятка городов.

Государства Сардуора – не только империя К’ирсана Кайфата, а вообще все страны – на таком фоне выглядели тихой гаванью в океане безумия. Культы в большинстве своем уничтожены, позиции церкви Орриса слабы, а древняя земля весьма устойчива к катаклизмам. Неудивительно, что очень скоро истончившийся было ручеек беглецов из «цивилизованного» мира и «диких» окраин снова превратился в полноводную реку. Вот только если бегущая от конца света знать и богачи сейчас выбирали южных соседей империи и Пять королевств, то маги и представители иных рас стремились попасть под «крыло» к К’ирсану. О чем говорить, если в столицу империи примчалась делегация от орков... Орков! Жизнь дома для безбашенных и жадных до битвы дикарей, по донесениям агентов Чиро Кунише, стала настолько невыносимой, что зеленошкурные варвары в обмен на спасение женщин и детей были готовы принять любые условия К’ирсана. Вплоть до организации массовых жертвоприношений в его честь!

В этом смысле гномы Орлиной гряды оказались самыми дальновидными и предусмотрительными. Они вовремя успели «купить» помощь империи в противостоянии с пробудившейся в их подземных чертогах Бездной и потому начавшийся повсеместно ужас не стал для них шокирующим сюрпризом. У магов Корпуса, переброшенных под Орлиную гряду вслед за Кандом, просто добавилось работы... Подробности Кайфату были неизвестны, да он и не стремился их узнать. Главное, что Канд не просит помощи и справляется сам, остальное – не важно. Ученик достаточно вырос, чтобы ходить самостоятельно, не держась за руку Учителя... Хотя какой он теперь ученик? Полноценный маг, будущий Мастер, у которого уже имеется куча своих учеников, и он не побоялся даже взять их в гномьи подземелья!

Так почему Кайфат должен беспокоиться? У него что, других забот мало?! Одни слухи про падение Маллореана, разрушение их порталных

площадок и гибель Дарга чего стоят. Ведь если они окажутся правдой, то с Малым Советом вполне можно будет начинать обсуждение новой войны с Длинноухими. Причем не ради захвата территорий, а просто для окончательного закрытия вопроса о взаимной вражде Перворожденных и К'ирсана Кайфата.

Хотя зачем себя обманывать – новой войны со Светлыми и их клевретами Владыка не хотел. И дело тут не в том, что империя, еще даже толком не вставшая на ноги, была к новой войне не готова, совсем нет. Просто Кайфат не собирался становиться причиной окончательно уничтожения Перворожденных. Вражда враждой, но скатываться до методов самых черных злодеев – по доброй воле на такое пойдет только безумец...

Да и вообще, в любом противостоянии всегда можно найти что-то хорошее. Наличие врагов-соперников порождает конкуренцию, и это та вещь, без которой здоровое развитие невозможно. Так что если Кайфат желал, чтобы Сардуор блистал в будущем, ему нужно обеспечить для государства естественных врагов. В меру сильных и в меру воинственных. Светлые эльфы в нынешнем состоянии подходили на эту роль идеально.

Впрочем, подобные соображения проходили скорее по разделу личных предпочтений и моральных принципов Владыки, главная причина отказа от войны была в другом. В Рошаге! И пусть в теле Вестника Спящих из Фиорского пророчества теперь обретался Двуликий Оррис, К'ирсан не сомневался – ненависть лоба к своему бывшему пленнику никуда не делась, передавшись по наследству новому хозяину тела. Таковы законы магии. Даже поглощение и трансформация немертвого дракона в не менее немертвого бога не избавляет от диктата слишком сильных эмоций и чувств. А что может быть сильнее чистой и незамутненной сомнениями ненависти? Перед подобным напором даже бог не устоит. Точнее, лжебог, но вряд ли на Торне сейчас найдется достаточно смельчаков, способных сказать такое Оррису в лицо.

К слову о богах...

На фоне нарастающих повсюду апокалиптических настроений, от которых даже у самых стойких опускались руки и пропадало желание к чему-то стремиться и чего-то добиваться – а таковых немало нашлось даже в Империи Сардуор, – любая новость об успехах и достижениях подобна глотку воды для умирающего от жажды. А уж если эти успехи и достижения представляют собой нечто действительно серьезное и важное, то радость от них увеличивается вдвойне.

Для К'ирсана таким событием стало создание в землях империи еще

двух посвященных Владыке алтарей. Причем лично он в работах участия не принимал – маги Корпуса и лучшие мастера Хозяев Порубежья справились самостоятельно. Взяли за эталон творение Кайфата в окрестностях Старого Гиварта, творчески его переосмыслили и сделали нечто свое. Пусть затратное по использованным материалам и несколько менее эффективное, но зато не требующее участия в строительстве чародея уровня императора-мага. Последнее было особенно важно для государства, где планировалось создать целую сеть из подобных колдовских устройств и где от затрат на строительство зависела ее разветвленность и сложность.

Даже связь обоих алтарей с двойником членам Круга шаманов удалось наладить самостоятельно. И это при том, что Гхола, до сих пор не поправившегося после провальной операции в Талаке, замещал его помощник! Да, три раза К'ирсан был на грани того, чтобы вмешаться – сначала случайный выброс эфира едва не обрушил создаваемые чтецами и шаманами астральные каналы для первого алтаря, затем в ходе ритуала обнаружилась ошибка в расчетах балансировки Стихий для второго, а под конец выяснилось, что вся создаваемая система передачи энергии не учитывает некоторые особенности природы двойника. Во всех трех случаях требовалось внести лишь небольшое изменение, ясное и очевидное Кайфату, но ранее абсолютно недоступное пониманию имперских чародеев. И вдруг подготовленные команды колдунов справляются сами, без участия тяжеловесов от магии, да еще и не один раз!

Это был успех, прямо указывающий на правильность имперских подходов к обучению. Пусть большие прорывы в любой науке и невозможны без гениев, основные тяготы развития лежат на плечах крепких середняков. Одни начинают какое-то дело, другие его продолжают и развивают. И теперь К'ирсан точно знал, что по крайней мере одно его детище – Корпус – достаточно созрело, чтобы выйти из тени сильнейших чародеев империи...

Был, правда, еще один момент, когда К'ирсан едва не вмешался в строительство алтарей. В какой-то миг ему снова показалось, что фокусировать их на двойнике ошибка, что надо самому встать на вершину выстраиваемой энергетической пирамиды. Раз уж Кайфат изображает бога, то надо пользоваться и всеми полагающимися благами, но по здравом размышлении он все же отказался от этой идеи. Становиться частью некоего механизма, точно вампир собирать Силу веры своей паствы и беспрестанно соприкасаться с мириадами чужих мыслей, чаяний, надежд и разочарований ради увеличения могущества?! К мархузу такое могущество!.. Хотя спору нет, стабильно растущие ручейки Силы, что уже

начали циркулировать между двойником и первым алтарем, выглядели соблазнительно.

Впрочем, очень скоро выяснилось, что по крайней мере с вампиром – пусть даже мысленно – Кайфат себя сравнивал зря. Члены культа Владыки не уподоблялись жертвенным овцам, с которых только берут, не давая ничего взамен. Общение со своим богом утоляло не только духовный голод верующих, но и одаривало гораздо более зримыми благами.

Молитва на алтаре укрепляла Сат’ир – внутреннюю энергию, – и это была та вещь, о которой мечтали не только молодые маги, Молниеносные и ученики бесчисленных школ Меча, но и обычные смертные. Ну или хотя бы те из них, кто хотел иметь хорошую основу для штурма будущих вершин своего Искусства или просто мечтал о долгой и здоровой жизни. Получить возможность сделать внутренние энергетические каналы чуточку чище и стабильнее при небольших в общем-то усилиях – разве это не чудо, достойное бога?

Разумеется, имелись свои ограничения. Те, кто пришел к алтарю скороговоркой пробубнить под нос пару «молитв», обречены были уйти ни с чем. Как не могли рассчитывать на божественный дар и те, кто молился за кого-то другого. Мысленное общение с Владыкой не предполагало небрежности, равнодушия или участия посторонних, истинная вера подразумевала самоотдачу и требовала пропускать каждое слово через сердце. Только тогда алтарь собирал требуемую каплю Силы, а проситель получал свою награду.

Как подобного вообще удалось добиться, пока не слишком понимал даже К’ирсан. И опасаясь испортить получившийся столь удачным инструмент, он не торопился с исследованиями. Следование принципу «работает – не трожь» в некоторых случаях было гораздо разумнее, чем изучение причин и следствий...

Пока же молва о резко возросших способностях к магии или быстром выздоровлении у посетивших один из алтарей просителей неудержимым цунами катилась по стране. Ведомствам Мигуля и Гарука даже особо стараться не пришлось – слухи распространялись и без усилий подготовленных специалистов. И культ Владыки, после прихода в мир Орриса и без того не знающий недостатка в верующих, начал стремительный рост, обещая в скором времени охватить если не всех подданных императора-мага, то большинство из них.

Причем что Гарук, что Руорк оказались не готовы к столь стремительному расширению влияния храма и ордена. Еще только согласовывались списки священных текстов, готовились молитвенные

сборники, утрясались кодексы поведения и своды правил для верующих, а народное творчество уже получило мощнейший толчок к развитию. И расцвело десятками, если не сотнями посвященных Владыке воззваний, песен и поучительных историй.

И зря первосвященник Владыки и глава его ордена думали, что им удастся все это как-то взять под контроль. К'ирсан Кайфат ни капли не сомневался, что в будущем – возможно даже в ближайшем – начатые процессы будут лишь нарастать, а значит, в империи неизбежно появление не только своих святых и мучеников, но и еретиков, ересиархов, предателей веры. А там и до религиозных войн недалеко.

Но это потом, пока же вера во Владыку стремительно обретала черты зрелой религии, попутно одаряя К'ирсана некоторыми возможностями настоящего бога... Или лжебога, а то и вовсе лжебожка – выбор зависел от точки зрения и личности того, кто ее разделял. Отношение самого К'ирсана к происходящему оставалось неизменно неодобрительным, однако мнение свое он теперь держал при себе и не мешал созданию правильного образа Владыки. В конце концов, в «боги» его никто не звал и не загонял, винить кроме себя самого было некого... да и, честно говоря, чем дольше Кайфат думал об Оррисе и его неизбежном визите на Сардуор, тем менее искренним он был в своем раздражении от нового статуса. Чтобы пережить эту встречу, К'ирсану понадобятся все его силы и знания, да и то не факт, что их хватит...

Хотя... кто сказал, что врага обязательно надо ждать? После вестей о возрождении Двуликого идея упреждающего удара нравилась императору Сардуора все больше и больше. Уничтожение врага на чужой земле, пока он не принес войну к тебе на порог, выглядело правильным со всех точек зрения. Вот только не пойдешь же драться с древними богами в одиночку, тем более во владения Светлых? Обязательно нужны союзники, и союзники сильные, способные внести достойный вклад в будущее сражение. Да только где их взять... Во всяком случае, очередей из послов под окнами дворца К'ирсан не наблюдал.

Попробовать предложить сотрудничество Светлым из Пяти королевств, пообещав помощь в возвращении родины предков? Даже звучит смешно. Уговорить на эту авантюру М'Ллеур? Так уже заранее понятно, что ничего хорошего из этого не выйдет. Темные на время если и забудут о своих претензиях к Кайфату, толку от них все равно не будет. Сейчас они были настолько слабы, что после гибели Фердинанда даже оказались не способны уничтожить последнего уцелевшего бег'хеме'оот. М'Ллеур было точно не до новых драк, тем более с действительно

серьезными врагами.

Кто еще остается... Зелод, Гарташ, Скарт? Эти увязли в войне с вырвавшейся из Козьих гор ордой монстров. И если Гарташ со Скартом, которых вторжение задело лишь краем, еще сохранили остатки былой силы, то Зелод уже смело можно было списывать со счетов. Подданные бесславно погибшего Гелида Первого Ранса, быть может, и смогут отбиться от тварей, но государство точно не сохранят. Слишком значительные потери для и без того ослабленной страны, чтобы та могла выйти победительницей.

Больше сильных игроков, способных перебросить войска к Маллореану и вторгнуться в древнюю вотчину Перворожденных, на Торне не осталось. Кроме Нолда, разумеется... Слухи о том, что новый Архимаг добыл-таки легендарный Скипетр Власти, К'ирсан выдумкой не считал, а с таким аргументом в руках Истинные вряд ли позволят всяким лжебогам из мало кому интересного прошлого заявлять права на Торн. Ну или хотя бы попытаются не позволить...

Вот только захотят ли они сотрудничать с убийцей предыдущего Архимага? Точнее, не так: захотят ли разойтись с ним мирно, когда это сотрудничество закончится?! Все это следовало хорошенько обдумать...

Однако долго размышлять К'ирсану не дали. Уже через седмицу после прихода в мир Орриса Двуликого Щепка принес очередную партию новостей, разом лишивших императора-мага даже видимости маневра. Решение следовало принимать здесь и сейчас.

– Оррис Двуликий, а также его жены Кали и Альме по неведомым причинам до сих пор остаются в Маллореане. И в этом нет никаких сомнений, – доложил Чиро Кунише на утреннем заседании Малого Совета, старательно пытаясь сохранить нейтральное выражение лица. Необходимость разговаривать с государем на тему древних богов, причем не как о существах мистических, а как об объектах разработки его тайной службы, выбивала его из колеи. – Первоначально считалось, что они добивают последние остатки прячущихся по углам воинов Перворожденных, но местные маги это не подтверждают. Зато говорят о странных изменениях в Астрале и ткани реальности...

В Зале Совета помимо Щепки и К'ирсана также присутствовали Мокс, Терн, Храбр, Мигуль, Гарук и Руорк. И ни один не торопился прерывать речь главы разведки вопросами. Необычная ситуация, в которой они все оказались, была слишком странной и пугающей. Даже таким опытным бойцам, как они, было сложно примириться с мыслью, что они слушают доклад главного шпиона о действиях... богов! Всамделишных, пугавших



еще мифических вартагов!

– Еще бы все не менялось. Оррису еще далеко до пика могущества, и теперь он из всех сил старается восстановить былую мощь, – хмыкнул К'ирсан.

– И у него получится? – спросил Терн обеспокоенно.

Кайфат переглянулся с Моксом.

– В данный момент точно нет. Алтарь мира, где сходятся линии Силы всего Торна, находится на Гуур'о'деми. И пока Дзуликий туда не доберется, богом не по названию, а по сути ему не стать! – сказал наконец К'ирсан, не забыв мысленно порадоваться, что он все-таки выдернул тогда Рошага из Запретных земель. Да, приход Вестника Спящих на Грольд стал причиной неисчислимых бед для многих его жителей, но в то же время это предотвратило гораздо большую катастрофу и оставило обитателям Торна надежду на спасение.

– Что с Нолдом? – спросил Кайфат.

– Блестяще воспользовался предоставленной заминкой, – пожал плечами Кунише. – В данный момент их воздушный и морской флот заканчивает переброску войска на материк. – Немного замаявшись, глава разведки продолжил: – Сяо Гун смог создать в Нолде сеть агентов, большую часть которой удалось сохранить даже после его разоблачения. Они есть в портах, доках, таможенных службах и пузырьных переправах, так что благодаря их стараниям мы имеем полную картину перемещения нолдских войск.

– А подробнее? – попросил К'ирсан.

– На Грольд перебрасывают отряды големов, горгулий, выращенных химерологами короткоживущих тварей. Плюс лучшие подразделения Наказующих и Охраняющих. – Кунише вдруг криво ухмыльнулся и обвел членов Совета взглядом. – А еще на битву с Оррисом отправились те, кого во время войны обычно можно увидеть лишь в глубоком тылу... Я имею в виду членов Совета Мастеров, которые едва ли не полным составом были переброшены на Грольд. Не знаю, как вам, Владыка, но по мне так появление на передовой погрязших в роскоши и неге, откровенно зажавшихся Истинных до сих пор кажется чем-то немыслимым.

– Чего тут немыслимого? Даже Великие маги не хотят умирать раньше срока, а Дзуликий ничего кроме гибели на Торн не несет. Вот они и перепугались... – ответил К'ирсан, задумчиво потерев подбородок.

– Так, может, и нам стоит... перепугаться, – вдруг подал голос Храбр. – Пока не поздно.

– В самый раз, – проронил К'ирсан и замолчал.

И его соратники и сподвижники далеко не сразу поняли, на что он намекает. А когда поняли, то немедленно возмутились.

– Владыка, вы что, опять собрались... – первым воскликнул Мокс Лансер, но оборвался себя на полуслове.

– Если ты про сунуться мархузу в пасть, то да, собрался, – кивнул К’ирсан и, предваряя вопросы, пояснил: – Но на этот раз с учетом прошлых ошибок и принимая во внимание все мыслимые риски...

– Командир, а это возможно? – мрачно спросил Терн, даже не заметив, как перебил своего государя.

Кайфат сделал вид, что все в порядке. Члены Малого Совета тем и отличаются от простых чиновников и вояк, что им дозволяется много больше, чем всем остальным.

– Порталом перейду на Грольд – там сейчас такой кавардак, что единичный прокол пространства попросту никто не заметит. Затем буду следовать за нолдскими войсками. До поры до времени, пока не появится возможность заявить о себе или хотя бы инкогнито поучаствовать в драке. – Кайфат вытянул перед собой сжатый кулак, раскрыл пальцы, и из ладони выпал медальон, повиснув на наброшенной на запястье хозяина цепочке. – А вот это цена того, что меня хотя бы выслушают.

– Это тот медальон, что от гномов через Канда получен? – уточнил Мокс, заинтересованно уставившись на металлический диск с изображением дерева.

К’ирсан кивнул и спрятал украшение. Подарок от Сухарта оказался неожиданно к месту, причем истинную его цену никто из них назвать был не способен.

– Да, это может сработать... – задумчиво протянул Мокс Лансер.

И что самое удивительное, не сказал ни слова осуждения новой авантюры К’ирсана. Впрочем, как и остальные присутствующие в Зале Совета. Слишком сильной встряской стало для них появление древнего бога, чтобы пытаться остановить своего Владыку. Вроде нельзя и просто так согласиться с очередным вояжем государя к мархузу в пасть, а с другой стороны, война с Оррисом очевидно неизбежна и в битве с ним что воины, что маги будут лишь помехой. Вот и разрывались соратники от противоречивых чувств!

– Мы в деле, командир, – решительно сказал Терн, негромко хлопнув ладонью по столу. Остальные поддержали его одобрительным гулом, а верховный маг еще и сложил руки перед грудью на ханьский манер. – Только ты ж опять в одиночку задумал все провернуть...

– В Тлантосе я тоже в одиночку был? – тотчас отреагировал К’ирсан,

невесело усмехнувшись. – И чем все закончилось?! М-да... Но на этот раз без вашей поддержки действительно не обойтись. В драке с богами обычным магам, пусть даже очень сильным, без правильной подготовки делать нечего.

Фраза про «обычного мага» заметно развеселила членов Совета, заставив Кайфата мысленно поморщиться. Наверное, если бы К'ирсан был членом команды какого-нибудь чародея, пройдя вместе с ним огонь и воду, то он бы тоже считал его равным героям Войн Падения и верил в способность сокрушить любых врагов. Но сейчас-то речь шла о нем самом. А кто лучше Кайфата знал свои реальные способности?!

Масла в огонь плеснули Гарук с Руорком. Словно сговорившись, они внезапно вскочили из-за стола и заорали на два голоса:

– Нет бога, кроме Владыки!!! Лжебоги падут!!

От неожиданности все присутствующие вздрогнули, а кое-кто даже тихо от души приложил фантиков парочкой забористых проклятий. Несмотря на отсутствие у обоих представителей культа Владыки каких-то особых способностей и впечатляющих навыков, остальные члены Совета их опасались. Не боялись, нет, именно что опасались. Кто знает, что взбредет в голову безумцам, не ценящим ни свою жизнь, ни чужую?

– Падут, обязательно падут... Но потом! – терпеливо закивал Кайфат и жестом попросил первосвященника и главу ордена Владыки сесть. – Пока же предлагаю послушать, что нужно сделать, чтобы приблизить этот славный момент...

Он даже не договорил, как оба фанатика моментально плюхнулись на свои места, и в Зале Совета воцарилась тишина. С Владыкой можно было спорить, ему можно было возражать, но когда он говорил таким вот тихим и спокойным тоном, любые его просьбы воспринимались как приказы и выполнялись беспрекословно.

Кайфат удовлетворенно кивнул и заговорил о своем видении будущей битвы с лжебогами...

Собственно, основной план заключался в отправке на Грольд вооруженного до зубов К'ирсана и его двойника пространственным порталом. Причем отсутствие маяка для наведения заклинания Врат предполагалось компенсировать использованием двух дополнительных фокусирующих заклинательных фигур.

Что касается подготовки непосредственно к самому сражению, здесь К'ирсан собирался задействовать едва ли не половину магов Корпуса и Круга шаманов. Примерно представляя себе уровень тех заклинаний, которыми он будет обмениваться с Оррисом и его женами, Кайфат заранее

перекладывал всю тяжесть поддержания своей защиты на их плечи. Примерные наброски требуемой для этого колдовской фигуры он уже сделал, оставалось лишь утрясти детали и воплотить ее в жизнь.

Не забыл император-маг и о прикрытии участвующих в нужных ритуалах чародеев. Опыт подсказывал, что использование фокусирующих Силу фигур в столь масштабных противостояниях всегда завершается появлением разного рода демонов, злых духов и Бестелесных. И чтобы все это колдовское действие не закончилось кровавой бойней, подступы к месту его проведения должны были защищать лучшие боевые части Империи Сардуор. Шипы, Молниеносные, клан Серебряной луны и самые стойкие из воинов ордена – всем нашлось место в оборонительном построении Кайфата.

Однако ключевой момент плана был совсем не в этом. Для сражения с богом нужна божественная же сила, получить которую К'ирсан мог лишь в одном источнике – в вере своих подданных во Владыку. Двойник, система алтарей – все это не более чем инструменты, основа всего именно вера. И потому впервые на памяти Кайфата роль Гарука и Мигуля Шесть Струн, которым он поручил организовать молитвенные бдения у новых алтарей, в грядущей битве была важнее роли любого мага или воина. Без них, без их усилий император-маг, лишенный Великого артефакта и не обладающий необоримыми заклятиями, был обречен на поражение...

Несмотря на кажущуюся простоту, план Кайфата таил в себе множество подводных камней и труднореализуемых деталей, однако ничего лучше придумать не получалось. Одна лишь близость к восставшему лжебогу несла в себе угрозу и непредсказуемую опасность, что уж говорить про полноценное сражение. Гибель героя – вполне пристойная цена победы. И никакие ухищрения Кайфата, заранее готовившего пути отхода, не могли помочь.

К'ирсан прекрасно это осознавал, и перед отправкой в Грольд даже собирался попрощаться с сыном и пусть нелюбимой, но женой. Просто потому, что больше у него такого шанса может и не быть. Но говорить об этом членам Совета Кайфат не хотел... Как не хотел упоминать еще об одном секрете, который он собирался пустить в ход в сражении с Оррисом. О некоторых вещах имеет смысл молчать даже в кругу наипреданнейших друзей. Ведь судьба не любит болтунов и обожает ломать любые планы...

– Коллеги, а теперь жду замечаний по предложенному плану действий, – объявил К'ирсан, завершая рассказ, и обвел взглядом лица членов Совета. – Только давайте не затягивать: подготовку нужно начинать уже прямо сейчас. Время не ждет!

Высадка армии Нолда в Грольде началась седмицу назад. Не в виде секретной операции Наказующих и не в виде разовой акции отдельных нолдцев, а в открытую, как и положено происходить полноценному вторжению. Часть войск на кораблях поднялась от устья реки Золотистая почти до самых порогов, а оттуда быстрым маршем добралась до точки сбора в двух верстах от южного «входа» в стерегущий лес – места, где Светлые иногда открывали проход в защите Маллореана и пропускали через него в свои земли отдельные караваны чужеземцев. В эту группу войск входили разного рода химеры, горгульи, дрессированные монстры и сводный полк Охранителей.

Другая часть высадилась с транспортных пузырей. Сюда входили механизированные части из големов и шагающих платформ, а также почти все нолдские Безликие. Чтобы перебросить столь тяжеловесный груз, указом Архимага для нужд армии были реквизированы все находящиеся в частном владении пузыри. Не постеснялись даже изъять те воздушные корабли, что принадлежали другим государствам. И все равно этого едва хватило – последние пузыри шли со страшным перегрузом.

Ну и наконец, последняя часть нолдского войска попала на Грольд традиционным для Истинных способом – порталом. Располагался он в Пильме, в посольстве, и считался одним из самых стабильных. И потому именно его было решено использовать для переброски в Гарташ членов Совета Мастеров – главную ценность Нолда и его же главное оружие. Позже выяснилось, что предосторожность была не лишней. Вызванные к жизни возрождением Орриса пространственные волны затронули и эти врата, из-за чего в какой-то момент они попросту схлопнулись, оставив нескольких Великих магов дома... Впрочем, на судьбу никто не жаловался. Пострадавших нет, и хорошо!

К месту сбора Мастера добирались уже самостоятельно, в подготовленных к путешествию каретах.

Были некоторые опасения, что Перворожденные все же выскажут свое отношение к появлению у их границ нолдцев, а то и вовсе устроят в отместку за диверсию какую-нибудь гадость, однако обошлось. То ли Длинноухим сейчас было не до Большой игры, то ли они всячески одобряли желание островной республики разобраться с Двудиким Оррисом, но действиям Нолда никто не мешал. И армия Истинных впервые в истории вторглась в Маллореан...

Построение войска не было беспорядочным и хаотичным, каждое подразделение имело свое место в походном ордере. Впереди шагали сомкнутым строем големы, которые с размеренностью бездушных механизмов валили деревья, изничтожали кустарники, выжигали бурелом. Расход запасов энергии в магических движителях был огромный, но это учли еще на этапе планирования операции. Будь у нолдцев ключ, отпирающий двери в защитных бастionaх Перворожденных, все было бы гораздо проще, однако его у них не было и стерегущий лес воспринимал армию как агрессоров.

Следом за големами шли монстры, химеры и горгульи, и они были призваны встречать любую угрозу, пропущенную механическими воинами. Сейчас, правда, обороной стерегущего леса никто не управлял, а потому и работы для них не нашлось. Во всяком случае, пока не нашлось!

Люди шагали сразу за тварями. Лучшие бойцы и маги Охранителей, Безликие – элита островной республики, способная уничтожить иное государство Торна. Но здесь и сейчас они были не более чем охраной для Архимага и повелителя Скипетра Всех Стихий. Бримс и Айрунг двигались в центре походного ордера на высокой механизированной платформе – том же големе, только высоком, многоногом и с наблюдательной площадкой вместо корпуса. Отсюда открывался прекрасный вид на расположение войск, и она отлично подходила для ведения колдовского сражения. Здесь же должен был находиться новый Магистр Охранителей – старый подал в отставку после назначения Айрунга главой Наказующих, – но тот предпочел идти вместе со своими подчиненными. И непонятно, Магистр то ли не желал находиться рядом с выскочкой Айрунгом, то ли искренне верил в то, что военачальник обязан биться в первых рядах.

Нового главу Наказующих так и подмывало напрямую получить ответ у коллеги, но статус требовал сдержанности. Да и по большому счету его это не слишком волновало. Гораздо важнее было то, что непосредственно подле платформы, последнего рубежа обороны, находились его люди с Олегом во главе. И льер Бримс не то что не возражал против присутствия подле себя проштрафившегося адепта Земли и Огня, а даже никак не прокомментировал его назначение на командную должность. Всеми мыслями Архимаг был в будущей схватке: только и делал, что сидел неподвижно в кресле и о чем-то напряженно размышлял, лишь изредка отвлекаясь, чтобы связаться по амулету с некоторыми членами Совета Мастеров и уточнить какие-то вопросы.

Хотя подумать тут и вправду было о чем...

С точки зрения Айрунга, единственным более или менее приличным

ругательством, описывающим ситуацию в мире, было троллье дерьмо! Мягче сказать было просто невозможно, потому как мир попросту сошел с ума. Повсеместно происходили восстания, нашествия тварей, заражения Бездной, разрушались города и страны, гибли люди и нелюди. Если это был еще не конец времен, то точно его начало. На этом фоне любые последствия диверсии против Перворожденных выглядели сущей ерундой. И ведь прошло всего несколько дней после возрождения Орриса, а как изменился Торн! И что самое ужасное, никакой Великий артефакт, никакая Великая магия не будет гарантией спасения в новом мире!

Единственное, чему радовался Айрунг, так это отсутствию семьи и детей. Жизнь в эпоху катастроф – не та судьба, которую он хотел бы уготовить своим наследникам. И он мог лишь посочувствовать Олегу, у которого в Нолде остался сын. Мальчик, отец которого, оставив его наедине со всеми ужасами конца света, отправился воевать с богами...

Проклятье! Чем ближе войско было к Дзуликому и его женам, тем большее беспокойство охватывало Айрунга. Он прекрасно помнил, насколько силен был Оррис, когда еще тело Рошага не было полностью им захвачено. И догадывался, каким Великий Спящий стал теперь. В противостоянии с таким врагом даже сильнейшие из сильных – члены Совета Мастеров, сейчас плетущиеся в хвосте войска на таких же платформах, как и у них с Архимагом, – мало что изменят.

Проклятье, а ведь сначала Нолд собирался разобраться с ослабевшим Маллореаном! И вдруг это благое начинание превращается в необходимость воевать с хфурговыми богами!!! Что может быть дерьмовей?! Живыми богами зла! И добрые-то, по легендам, не подарок, а уж такие, как Спящие, и подавно. Причем Айрунга страшила не столько смерть в бою с ними, сколько то, что древние противники вартагов способны устроить его душе потом, после ухода за Грань...

И ведь что самое поганое, Нолду некого позвать на помощь. Все в одиночку тащить приходится. Истинные на пару с Перворожденными так долго боролись за то, чтобы вокруг были одни слабосилки, послушно выполняющие распоряжения стран-лидеров, что союзники незаметно превратились в балласт. И первыми пошли ко дну...

Внезапно льер Бримс нарушил свое сосредоточение и, заставив Айрунга вздрогнуть, посредством амулетов передал войску приказ остановиться. И сделал это резко, требовательно, зло. Затем вскочил, приблизился к ограждению и, вцепившись в него руками, принялся напряженно вглядываться в даль. Что-то произошло, что-то такое, чего остальные пока не видели.

Айрунг на всякий случай отцепил Скипетр от пояса и принялся настороженно оглядываться. Но ни обычным зрением, ни после применения соответствующего заклинания он ничего не увидел. Хотя... взгляд наконец зацепился за странную рябь, поднимающуюся от земли в нескольких саженях от позиции големов. Вроде бы ничего особенного – не ощущалось ни угрозы, ни опасности, однако общая неуместность происходящего была очевидна... Вот только в чем именно она заключалась, Айрунг разобраться не сумел – лес впереди внезапно ожил, словно одержимый духами. Затряслись ветви, стала бугриться и вздуться пузырями кора, под конец принялись выворачиваться под немыслимыми углами стволы деревьев...

Стерегающий лес и раньше выглядел страшновато, теперь же и вовсе превратился в невесть что. Причем несло от переродившихся зарослей столь концентрированной Силой Бездны, что слезились глаза.

– Это ведь была аура Орриса, да? – спросил Айрунг, внезапно догадавшись о происхождении воздушной ряби.

– Скорее граница его влияния на окружающую реальность, – заметил Бримс, кривя губы. – И ведь каков хаффов сын: своего почти ничего не сделал, чужой работой воспользовался!

Переспрашивать, что конкретно имел в виду Архимаг, Айрунг не стал. Было понятно и так. Оживший бог одной своей волей и властью над Бездной исказил эльфийские чары, превратив смертельно опасный буфер между владениями людей и Длинноухих в нечто невообразимое и гораздо более грозное. Во всяком случае, приближаться к границе переродившегося леса не хотелось никому – ни Великим магам, ни хозяину не менее Великого артефакта, ни простым воякам и чародеям.

Айрунг повернулся к Бримсу, ожидая приказа, но их опередили. С инициативой внезапно решил вылезти Магистр Охранителей. Словно считая себя единственным магом во всей войске, он вдруг выступил вперед, поближе к позициям големов, и уже оттуда бросил в сторону лесной чащи облако кислотных чар.

В обычном лесу подобная волшебная выжгла бы огромную проплешину в любых сколько угодно густых зарослях, но превратила бы саму землю в безжизненный песок. Но здесь и сейчас никакого заметного эффекта Магистр – Айрунг и прошлого-то имя постоянно забывал, так этого и вовсе не вспомнил – не добился. Вставшие живой стеной заросли оживших изуродованных деревьев даже не пострадали.

Так легко с ними было не справиться.

– Быть может, я попробую? – осторожно предложил Айрунг.



– Побереги силы. Пригодятся, – оборвал его льер Бримс. – Мы же сделаем по-другому...

И потянулся к управляющему големами-лесорубами медальону.

Однако выполнить задуманное не успел. Из пустоты за их спинами вдруг раздался смутно знакомый голос и проявилось столь мощное присутствие, что у Айрунга на миг перехватило дыхание. Сила пришельца ужасала, и потому они далеко не сразу поняли, о чем тот говорит.

– Не стоит разбираться с проблемой в лоб. Могу предложить гораздо более элегантное и экономичное решение, – услышал он, внезапно.

Незванный советчик еще не договорил, как Айрунг уже развернулся в его сторону и... узнал К'ирсана Кайфата. Тьма ведает каким образом он оказался на их платформе и хфург знает сколько на ней находился незамеченным, но добился он прямо противоположного. Айрунга совершенно не тянуло разговаривать, зато руки так и чесались пусть в ход Скипетр. На всякий случай!

Однако поддаться эмоциям Айрунгу было не суждено: от необдуманного поступка его властно удержал льер Бримс. И сам заговорил с Кайфатом:

– Мои приветствия, коллега. Почему-то был уверен, что ты обязательно здесь появишься. Вот только не думал, что произойдет это так... необычно.

Несмотря на миролюбивый тон, действия Архимага заметно расходились со словами. Он еще даже не договорил до конца, как уже выпустил свою скрытую доселе ауру, и тонкие тела обоих Великих магов – а в том, что К'ирсан Кайфат маг именно что Великий, Айрунг не сомневался – принялись давить друг на друга. И пусть внешне это противостояние почти никак не проявлялось – не было ни брызжащих искр, ни шипящих молний и громовых раскатов, – без последствий не обошлось. Начались сбои в работе механизмов шагающей платформы, а попавшие в зону противостояния люди, судя по крикам, переживали приступы необъяснимого ужаса.

Тяжелее всех пришлось Айрунгу. Сложно, будучи чародеем второго ранга – пусть даже почти первого, – выдерживать давление совокупной мощи таких тяжеловесов от магии. Особенно когда ты находишься в эпицентре их противостояния и не обладаешь навыками для сопротивления подобного рода воздействиям. И никакой артефакт тут не поможет. В конце концов, все определяет личность мага: его дух, воля, глубина познания собственного Дара, разум. Сильный чародей с колдовским инструментом в руках станет лишь еще сильнее, слабый же... слабый получит костыль,

который хоть и подарит некоторое могущество, но рано или поздно закроет перед ним двери в высшие сферы Искусства.

За примером не надо далеко ходить, достаточно вспомнить о судьбе Гелида Первого Ранса, хозяина Молота Зелода. Великий артефакт дал королю иллюзию силы, однако стоило его лишиться, и обретенное могущество улетучилось как дым. Бывший хозяин Молота сначала стал простым смертным, затем потерял влияние, власть, а под конец и саму жизнь.

Айрунг прекрасно понимал опасность использования магических «костылей» и потому уделял своему развитию внимания едва ли не больше, чем до обретения Скипетра Власти. Но мастерство не приходит по одному лишь желанию, а требует долгого кропотливого роста. И вырасти до уровня Архимага или Владыки Сардуора Айрунг попросту не успел. Поэтому сейчас ему только и оставалось, что стоять в стороне от устроивших необычный поединок чародеев да изучать внешность императора-мага, благо там было на что посмотреть. Айрунг не часто встречал чародеев, предпочитающих носить каменные доспехи старой гномьей работы, таскающих на поясе странные, абсолютно инертные к магии клинки и закрытые шлемы. А еще чья аура в магическом зрении напоминала огромный полыхающий костер, а глаза светились грозным зеленым огнем. Прямо иллюстрация с картин времен Эпохи Войн!..

Внезапно оба Великих мага одновременно свернули свои ауры, приглушили сияние Дара и убрали давление Силы. Противостояние закончилось. И вроде длилось оно не больше нескольких минут, а показалось, что целую вечность.

С запозданием тревожно запульсировали переговорные амулеты, связывающие Айрунга с Олегом и членами Совета Мастеров, отвечающими за координацию действий. И Магистр принялся торопливо успокаивать обеспокоенных коллег. Набрасываться на незваного гостя из Сардуора пока было рано. Или поздно, как посмотреть...

Тем временем сам источник волнений с ледяным спокойствием, даже не глядя на Айрунга, протянул Архимагу руку с зажатым между пальцев медальоном.

– Как уже сказал ранее, вот решение проблем с проходом в Маллореан, – сообщил К’ирсан со странным выражением лица. Словно он сам до конца не верил в происходящее. – Это ключ от защитных контуров Маллореана. Тьма знает что там сейчас работает, а что нет, но в любом случае это сэкономит нам много сил.

– Нам? – переспросил с непонятной усмешкой льер Бримс. – Не

слишком ли смелое предположение для врага Нолда?

– Нам, нам! – вздохнул К’ирсан, перед тем как-то странно хмыкнув при упоминании врага. – Потому как если Спящие не вернутся обратно в Бездну, все нас ждет весьма незавидная судьба. Вне зависимости от взглядов, поступков и желаний.

В воздухе повисла тяжелая пауза. Архимаг долго испытующе смотрел сначала на К’ирсана, затем на его протянутую руку. Причем делал это молча, никак не комментируя услышанное. Не произнес больше ни звука и Кайфат. Так они и стояли, пока наконец льер Бримс не кивнул и не забрал медальон.

Волею случая именно в этот момент сквозь кроны деревьев блеснул луч Тасса и осветил поверхность ключа. Этих мгновений Айрунгу вполне хватило, чтобы разглядеть характерный для Длинноухих рисунок и испытать неожиданное чувство узнавания. Что-то подобное, кажется, висело на шее у эльфа, у которого он так удачно забрал Скипетр. Или Айрунг ошибается?..

На какое-то время незваный гость из Сардуора был забыт. Архимаг связался с Советом и принялся обсуждать с ними характеристики защитных бастионов Маллореана после вмешательства Орриса Двудикого. Затем через Айрунга подозвал одного из охранников и передал эльфийский ключ уже ему. К’ирсана Кайфата все старательно игнорировали, словно его вовсе не существовало. Хотя можно не сомневаться: если история со Спящими разрешится удачно, слухи о союзе Бримса и Кайфата остановить уже не получится. И новому Архимагу рано или поздно припомнят общение с убийцей своего предшественника...

Передаанный императором Сардуора ключ – где бы он его ни раздобыл – оказался действующим. И усилий десятка Мастеров хватило, чтобы создать с его помощью в стерегущем лесу широкий коридор, через который без проблем могло пройти все войско. Причем выглядело это действие более чем внушительно. Едва Круг магов сформировал нужную заклинательную структуру и соединил ее с хранящимся в медальоне Светлых плетением, как непроходимые дебри из измененных Бездной эльфийских лесов вновь ожили. Изуродованные магией деревья зашевелились, словно пробуждающиеся ото сна големы, принялись выдирать из земли корни, размахивать ветвями, а затем и вовсе стали расползаться в стороны.

Войско возобновило движение, и уже через несколько часов стерегущий лес был пройден. Начался Маллореан. Причем медальон странным образом помогал и здесь, уже в некогда обитаемых землях – безо всяких на то усилий нолдцев на них не действовала ни до сих пор активная

защита Светлых, ни эльфийские лесные мороки. Даже деревья, на первый взгляд вполне обычные, больше не заступали армии дорогу, узкие тропы превратились в настоящие тракты, а скорость марша увеличилась едва ли не вдвое.

Удобная штука, что ни говори! Айрунг на мгновение забыл о бесконечных терзаниях по поводу случившегося конца света и своей неподготовленности к тяжелым временам и стал собой прежним: талантливым магом, тянущимся к новым знаниям точно голодающий к хлебу. Представил, как получает медальон в руки, как начинается разбираться в секретах путевых чар Длинноухих... и тотчас вернулся к мрачной действительности. Когда мир гибнет, не до праздного любопытства!..

Армия продолжала быстрым маршем продвигаться к Вилуалю, где по предсказаниям провидцев и расчетам аналитиков должны были находиться Спящие. И с каждой пройденной верстой напряжение среди бойцов и магов росло все больше и больше. Они шли драться с богами, как тут можно оставаться спокойным?! Да уже за одно то, что никто не пытался дезертировать, участникам похода следовало поставить памятник!

Хотя положила руку на сердце, если бы эльфийская земля оказалась столь же сильно изуродована миазмами Бездны, как часть стерегущего леса, боевой дух нолдцев был бы гораздо ниже. Но идущих на битву островитян встречали обычные для этих мест красоты. Гордые деревья-великаны с мощными стволами и раскидистыми ветвями, заросли цветущих кустарников и аккуратные деланки с безумно редкими травами – здесь было все так, словно Светлые до сих пор правили Маллореаном, а древний Враг продолжал томиться в узилище.

Изменился разве что «вкус» здешней магии, пронизывающей в Маллореане все и вся. Доселе мягкий и ласкающий Свет стал агрессивным и обжигающим, а в энергии Жизни появились нотки Крови и Бездны. Земля Перворожденных медленно трансформировалась в нечто новое, и это новое обещало быть еще менее дружелюбным к людям, чем стерегущий лес.

– Я помню все это другим, – с хриплым смешком сообщил К’ирсан Кайфат, словно принимаясь к витающим в воздухе запахам.

Льер Бримс реплику проигнорировал, но Айрунг смолчать не смог.

– Более живым? – спросил он, не выдержав.

– Более мрачным и ненавистным для меня, – пояснил Кайфат. И от этого его объяснения пахнуло такой яростью, что на какой-то миг Айрунгу показалось, будто именно К’ирсан и есть бог Зла. – А сейчас вот смотрю, и душа радуется. Красота! – Внезапно он замолчал, точно к чему-то

прислушиваясь, а потом произнес: – Льер Бримс, на вашем месте я бы приказал развернуть боевые порядки и поднять Щиты. Причем как можно быстрее!!

Последнюю фразу император-маг сказал весьма напористо и жестко, но его совет немного запоздал. Архимаг и сам уже что-то ощутил, после чего внезапно изменился в лице, сгреб переговорные амулеты в кучу и заорал:

– Развернуть защиту!!!

Айрунг, в отличие от Высших магов до сих пор ничего не заметивший, вновь растерянно взялся за Скипетр и принялся оглядываться. Его примеру последовало и большинство остальных нолдцев. Члены Совета, правда, тоже что-то почуяли, но делиться подробностями не спешили...

А затем Айрунг неожиданно осознал, что внутри него начинает расти беспокойство. Беспокойство, ничуть не уменьшившееся даже после того, как войско накрыло артефактным магическим куполом.

Что-то приближалось, что-то плохое...

Внезапно впереди и с флангов сначала засветились золотом деревья – и вместе с ними заросли кустов и травы, – а затем одновременно взорвались облаками стремительно истаивающих в воздухе блесток. За считанные удары сердца армия Нолда оказалась на краю огромной проплешины, лишенной любой растительности. И тотчас стало понятно, что либо мастера прогнозов в островной республике незаметно для всех растеряли квалификацию, либо боги попросту не подчинялись никаким законам и правилам. Вместо того чтобы заниматься непонятно чем под Вилуалем, Оррис Двуликий и его жены отправились навстречу незваным гостям. И лично расчистили перед ними дорогу...

– А от Рошага, я смотрю, вообще ничего не осталось? – с каким-то запредельным спокойствием сказал вдруг К'ирсан Кайфат, остановившись рядом с льером Бримсом и принявшись изучать стоящего перед войском рыцаря в полном доспехе и с замершими по бокам богинями. – Сюрприз!

В его равнодушии перед могуществом оживших реликтов древних времен было что-то убийственное, пахнущее кровью и смертью, в чем-то даже превосходящее источаемую льером Бримсом ненависть к врагам Нолда.

А затем прошла секунда, другая, и всем стало не до сравнений. Предсказанная бесчисленными пророками битва конца времен началась...

Самый главный бой этой эпохи начался с атаки Орриса. Рыцарь с двумя лицами на нагрудной пластине вытянул в сторону нолдцев руку и... Айрунг даже не мог описать, что за волшеббу сотворил бог, на какие Силы

или Стихии он опирался. Свет, Тьма, Кровь, Бездна, толика Огня и Воды – там было намешано столько всего, что приходилось сомневаться в собственной способности «читать» чужие чары. И вот эта невозможная мешанина энергий, приняв вид огромного, в три или четыре сажени диаметром, шара из белого тумана ударила в защиту нолдцев.

Эффект от столкновения был не менее удивительным. Если бы заклинание Двумликого оказалось неспособно преодолеть защиту Истинных и бессильно взорвалось за ее пределами или если бы проломило колдовской барьер точно ядро осадной машины стену осажденного города, – Айрунг бы ни капли не удивился. Но волшебство лжебога прошло сквозь стенку магического купола, словно и не заметив ее, оставив после себя в полотне из силовых линий лишь аккуратное отверстие. И после оно не взорвалось огнем, не обожгло кислотой и не прокатилось волной молний, а буквально растворилось в воздухе без каких-либо внешних последствий.

– Что за... – пробормотал Айрунг.

Покосился на своих соседей, рассчитывая на комментарии, но его реплика осталась без внимания. К'ирсан Кайфат в этот момент принялся надевать до того болтавшийся на поясе шлем, а Архимаг... Архимаг активировал все имеющиеся у него переговорные амулеты и скомандовал:

– Всем! Работать только по Кали и Альме, слышите?! Только по Кали и Альме!!

Айрунг сначала не понял, почему бить надо именно по богиням, но спустя пару ударов сердца они сами дали ему ответ. Жены Орриса, до того скромно стоящие чуть позади своего божественного супруга, внезапно ускорились и понеслись к передним рядам нолдцев. Двумликий неспешно двинулся следом.

Секунда, другая, и обе богини оказались у границы магического купола. Правда, ломать его им не потребовалось – отвечавший за перевозку защитного артефакта голем внезапно взорвался с чудовищным грохотом, взрывной волной повалив две бредущие вслед за ним механические платформы. И войсковая защита с пугающим шелестом распалась.

Командовавшие боевыми големами маги не подкачали, и их подопечные моментально среагировали на изменившуюся обстановку. Жены Орриса еще только собирались возобновить движение, как в них ударили десятки Лучей Силы из работающих на износ кристаллов излучателей и полетели целые цепочки огненных пульсаров, выпущенных из тяжелых метателей. Следом потянулись гораздо более изощренные плетения, создаваемые редкими или даже уникальными артефактами.

Градом посыпались заговоренные стрелы, пришли в движение Стихии...

Со стороны все это выглядело весьма грозно и смертоносно, однако богинь совершенно не впечатлило. Кали и Альме словно окружал невидимый барьер, в котором чары и снаряды либо вопреки всему отклонялись в сторону, либо проливались на землю дождем из голубых молний. Но даже если каким-то чудом эту защиту удавалось преодолеть, то заклинания и стрелы бессильно отскакивали от их золотых доспехов.

Быть может, у обороны лжебогинь и был какой-то предел прочности, но достигнуть его нолдцы не успели. Дамы, словно берсеркеры, ринулись в рукопашную. И даже созданные для подобных сражений големы ничего не смогли им противопоставить. Копье Альме и кривые ятаганы Кали превращали механических воинов в груды металла с пугающей скоростью. И можно было не сомневаться, что следом придет черед уже управляющих големами людей.

Разумеется, Истинные не изображали истуканов в ожидании гибели. И пока богини занимались боевыми механизмами, натравили на них горгулий, химер и выращенных монстров. Надеясь если не уничтожить гостей из седой древности, то хотя бы сильно их потрепать.

И вот тут всех ждал очередной сюрприз. Химеры и прочие твари не пожелали атаковать супруг Двуликого и вместо этого... набросились на своих хозяев. За считанные удары сердца все боевые бестиологи и химерологи, находившиеся в войске, были разорваны в клочья, и теперь уже окончательно потерявшие страх твари рванулись к позициям Наказующих и Охранителей.

Единственные, кто сохранил верность своим создателям, оказались горгульи. Творения лучших нолдских магов-артефакторов и адептов Земли смогли устоять перед коварными чарами Спящих и коршунами налетели на богинь. Чем, кажется, неприятно их удивили. Во всяком случае, иначе Айрунг никак не мог объяснить тот факт, что первая же атака каменных монстров оторвала Кали одну из рук и сбила с ног отвлекшуюся Альме.

На этом, правда, успехи горгулий закончились. Ауры воительниц моментально вспыхнули режущей взгляд белизной и исторгли из себя бесчисленные щупальца Света. Которыми супруги Орриса принялись хватать своих противников и... иссушать? Лишать Силы? Уничтожать сосредоточия Духа и магии? Все, чего касались проклятые щупальца, гибло и разрушалось. И не важно, был ли это хрупкий человек, бронированный голем или могучая горгулья, – никто не уцелел.

Одновременно с контратакой богинь началась череда непонятных аварий механизированных платформ и артефактов по всему войску. То

здесь, то там гремели взрывы, искрили молнии, вспыхивали разноцветные огни, падали или замирали в странных позах транспортные големы... Платформа Архимага и Магистра Наказующих, к счастью, относилась к числу последних. Она просто прекратила движение и намертво встала, не реагируя на команды. Едущим следом повезло меньше – их транспорт словно взбесился. Сначала стряхнул своих пассажиров на землю, а затем и вовсе попытался растоптать. От смерти коллег спас Айрунг. Воспользовавшись Скипетром, он призвал сотканный из Огня бич и одним взмахом развалил взбунтовавшийся механизм на части. Правда, в первое мгновение ему показалось, что некая сила пытается вклиниться между его разумом и Великим артефактом, но Магистр легко отбил эту атаку. Сейчас на Торне не было никого, кто лучше его управлял бы артефактами. И даже бог не мог лишить его этой способности!..

Впрочем, вышедшие из-под контроля колдовские инструменты хоть и стали для нолдцев серьезной неожиданностью, по-настоящему больших проблем не доставили. Мастера быстро взяли ситуацию под контроль, и Совет смог заняться исполнением заранее подготовленного плана.

Не сходя с места, даже не озаботившись построением колдовских фигур, Высшие маги Нолда сначала сформировали полноценный Круг, а затем, когда ментальные связи достаточно окрепли, ударили по богиням магией Льда. Не заклинаниями или какими-то тайными плетениями, а чем-то гораздо большим. Пусть плохо структурированным, хаотичным, но отлично работающим на практике... А еще безмерно опасным и смертоносным, как и полагается высшей магии Запрета.

Как ни старался Айрунг, но разобрать подробности ритуала не смог – опять слишком много всего намешано! Но если в магии Двудикого сложность доставляло безумное смешение Стихий, то здесь голова шла кругом от оригинальных подходов к волшбе, незнакомых структурных элементов чар и рунных печатей.

Обычно магия подобного рода если и срабатывает, то не так, как задумывали создатели, растрачивая вложенную Силу во внешних эффектах. Но здесь все было по-другому. Едва запретное заклинание Мастеров было выпущено на волю, как над головами нолдцев молниеносно пронеслась волна холода, достигла Кали с Альме и... возникшая вокруг богинь зона лютого мороза выпила из них все до единой крохи тепла, а наколдованный лед сковал их лучше иных кандалов. Обе супруги Двудикого, как и оказавшиеся близко к ним их противники, моментально обратились в ледяные статуи, а само пространство вокруг словно бы стало филиалом самого студеного из Нижних миров.



Высший класс! Айрунг не удивился бы, если Мастерам удалось бы заморозить противников равного мастерства и мощи, тут не было ничего особенного. Но пришедших из тьмы веков богоподобных воительниц?! Такое было сродни подвигу.

В победоносном наступлении врага возникла заминка. Мало того, часть Наказующих смогла вырваться из сражения с химерами и с мечами наголо бросилась к обращенным в статуи дамам. Некоторые, самые нетерпеливые, прямо на бегу бросали в обездвиженных супруг Орриса боевые плетения. И это были совсем не простенькие Стрелы Эльронда или примитивные пульсары, в ход шли самые мощные из доступных чародеям заклинаний.

Далеко не все из магов попадали в цель, многие промахивались или теряли концентрацию, но и того, что достигало Кали с Альме, хватало, чтобы от статуй во все стороны начала лететь красная крошка. Вряд ли у чародеев низких рангов, пусть они и относились к боевой элите Нолда, достало бы мастерства и Силы, чтобы полностью разбить заледенелые фигуры супруг Орриса, но ранить их Наказующие вполне способны. И чем дольше богини будут сохранять неподвижность, тем серьезнее будут травмы.

К атаке следовало бы присоединиться кому-то более могучему и искусному, но Мастера слишком глубоко сосредоточились на волшеббе – на сдерживание сразу двух воительниц их сил едва хватало, – у Айрунга же имелся строгий приказ Архимага не вмешиваться. И на этот раз молодой Магистр Наказующих был настроен избегать любого своеволия. Еще была какая-то надежда на Магистра Охранителей, и Айрунг даже успел заметить, как тот прорывается к богиням сквозь стаю обезумевших химер, но вмешался на время забытый всеми Двумикий.

Внезапно пространство перед богинями расчертила белая горизонтальная полоса, вспоровшая точно нож границы миров. И из образовавшейся «раны» потоком хлынули зараженные Бездной духи. Не высшие Бестелесные, но и не совсем уж никчемные твари, вполне способные убить даже сильного мага. И было их вполне достаточно, чтобы расправиться со всеми нолдцами.

Быть может, появление нового противника и не стало для воинов и магов Истинных пугающим сюрпризом, сохранись у них в целостности боевые артефакты. С ними что Наказующие, что Охранители могли сражаться с кем угодно, но проклятый Светом и Тьмой Двумикий оказался слишком хитер и заранее лишил нолдцев большей части арсенала. А с голыми руками против Духов не повоюешь!

Началась резня... Магистр Охранителей что-то пытался сделать, и у него даже получалось, но его способностей явно не хватало. И вот уже, чтобы предотвратить уничтожение соотечественников, в бой вынуждены вмешаться члены Совета. Большинство продолжило удерживать сковавшие супруг Орриса чары, меньшая же часть, наиболее знакомая с магией Пространства, сосредоточила внимание на рукотворной брешии в границе миров. Задача была вполне им по силам, а значит, совсем скоро кажущийся нескончаемым поток Духов обещал иссякнуть.

Вот только богини не терпели невнимания. И едва давление на них ослабло, как тотчас затрещали ледяные оковы, грозя вот-вот развалиться. Айрунг, у которого от напряжения внутри все завязывалось узлом, нервно покосился на льера Бримса. Однако тот так же молча помотал головой. Их время все еще не наступило, и, пока был хоть какой-то шанс, что удастся выправить положение без их участия, они должны воздерживаться от схватки.

Айрунг все это прекрасно понимал, но... но мархуз побери! Там умирали их братья!!!

За переживаниями он не сразу заметил, как зашевелился К'ирсан Кайфат. Император-маг, зачем-то гулко хлопнув по надетому шлему, что-то невнятно выкрикнул, одним прыжком вскочил на ограждение и... взмыл в воздух. Именно взмыл! И помогли ему в том не заклинания Стихии Воздуха, не артефакты, а золотые полупрозрачные крылья, внезапно выросшие прямо у него из спины.

И это было настолько неожиданно, что Айрунг сам не заметил, как зашептал самые грязные из известных ему ругательств. Какого хфурга?!

– Гро'валь'дье! Сын хаффа и шуши, ему служит гро'валь'дье! – выдохнул рядом льер Бримс, мгновенно опознавший истинного хозяина крыльев. – С каких это пор порождения Света перестали враждовать с адептами Древней магии?!

Но ответов не было ни у него, ни у Айрунга. А К'ирсан Кайфат тем временем уже стрелой промчался над полем боя и, сделав неуклюжий поворот – летать он все-таки не умел, – приземлился рядом с Кали. Убрал прозрачные крылья, в два шага приблизился к богине и... с размаху хлопнул раскрытой ладонью в середину ее груди. Одновременно с этим аура Врага эльфов налилась изумрудным цветом, увеличилась вдвое и выстрелила в многорукую воительницу шестью языками.

Тонкое тело Кали отозвалось даже со стороны заметными вибрациями, а те места, куда вонзились сформированные из ауры щупальца, и вовсе начали чернеть. Но главная атака Кайфата заключалась не в этом. Стоило

ему установить с лжебогиней прямой контакт, как одновременно через центр ладони и отростки ауры в ее тело устремились потоки особым образом измененной Силы. словно бы кипящей и в то же время густой как кисель.

Это было что-то Запретное, но что?! Айрунг пытался найти ответ, вспоминая прочитанные свитки и трактаты по магии, но тщетно. Такой волшбы он не знал... зато знал льер Бримс.

– Выдох Вечности, всегда хотел увидеть собственными глазами, – произнес Архимаг с каким-то странным удовлетворением. Будто находился не на поле битвы, а на трибуне боевой арены.

Однако Айрунг его восторгов не разделял. О Выдохе Вечности он, разумеется, слышал, но вот в боевую эффективность не верил. Олег не раз рассказывал ему истории про то, как Светлые эльфы остановили сильнейшее заклинание тогда еще короля-мага. Он даже собрался что-то сказать на этот счет Архимагу, как вдруг Кали озарилась изнутри зеленым светом, задрожала, а ее тонкие тела, даром что принадлежащие существу бессмертному, медленно, но верно принялись истаявать прямо на глазах. Следом «поплыло», распавшись на части, и тело многорукой воительницы.

– Убил?! Он ее убил?! – заорал Айрунг, отказываясь поверить собственным глазам.

Наверное, он бы еще долго пытался убедиться в реальности происходящего, если бы бьющиеся с нолдцами Духи внезапно не прекратили сражение и не ринулись к замершему подле покосившейся статуи Кали Кирсану. Одним махом император Сардуора стал главной целью всех Бестелесных, и это было лучшее доказательство совершенного им подвига.

На какой-то миг Айрунгу показалось, что обезумевшие Духи разорвут Кайфата на части. Однако в последний момент прямо из тела главного смутьяна Торна выплыла светящаяся фигура женщины – гро'валь'дье, встала на пути отравленных Бездной Бестелесных, и... волна тварей разбилась о стену несокрушимой мощи обительницы Верхних миров. Каждый взмах ее пламенеющего клинка или движение острого как бритва крыла выкашивали гигантские просеки в рядах набегающих Духов, уничтожая Бестелесных едва ли не быстрее, чем это делали все сражавшиеся с ними нолдцы.

Отреагировал на случившееся и Оррис. Тоскливо завыв, он заметно ускорил шаг, а скрывавшиеся до того в теле лики Светлой и Темной его ипостасей всплыли на его плечах. Да не просто всплыли, а ударили в К'ирсана ослепительно-белыми Лучами Силы прямо из разъявленных

глоток.

Двуликий уже успел доказать, что умеет преодолевать защитные чары, поэтому Айрунг не сомневался в успешности этой атаки. Чтобы уцелеть, Кайфату следовало сделать единственно возможный шаг – отступить в сторону, увернуться. Однако он, видимо до сих пор не переборов последствия примененного заклинания, все так же сохранял неподвижность.

Мощь божественного гнева принял на себя развернувшийся перед Кайфатом, похожий на слоеный пирог многосегментный Щит. Опыта Айрунга вполне хватило, чтобы понять – защиту создавал и поддерживал явно не император Сардуора. За этим стоял кто-то еще, быть может, десяток или больше магов, причем весьма сильных и искусных. Настолько сильных и искусных, что созданный ими колдовской барьер смог сдерживать мощь атаки древнего бога... Да, под конец он был разрушен, а среди создававших его чародеев наверняка не обошлось без жертв, но главная цель была достигнута. К'ирсан Кайфат выжил и мог сражаться дальше!

Тем временем получившие столь могучую поддержку Мастера сосредоточили свое внимание на Альме. Призвав откуда-то с десятков недобитых богинями горгулий, они сначала закружили их в смертельном хороводе вокруг ледяной статуи воительницы, а затем заставили каменных чудищ соединиться в гигантский клубок. Наложили новые чары... Минута, другая, и вот уже из мешанины тел вырастает фигура гигантской горгульи. Но не какой-то рядовой твари, отличающейся разве что размерами, а обладательницы живой ауры мага.

О Запретном искусстве, передающем Силу от Истинных чародеев искусственному конструкту, Айрунг знал, но и подумать не мог, что для участия в этом требуются столько Высших магов. Подробностей со своего места он не видел, но даже навскидку мог сказать, что горгулью распирало от Силы едва ли не полусотни Мастеров. Да, это огромная мощь, но что, если они пропустят удар? Не слишком ли велика цена заклятия? В планах сражения столь рискованного шага точно не было...

Пока Магистр пытался оценить необходимость сотворенной волшбы, создание магов Совета уже начало действовать. Протянув руку, горгулья схватилась за копьё Альме и принялась выдирать его из сжатых пальцев. Однако лжебогиня упорно сопротивлялась. Накал борьбы оказался настолько силен, что в какой-то момент статуя пошла трещинами, и воительница обрела некоторую свободу. Замахнулась на горгулью свободной рукой, но ударить не успела. Создание Мастеров с неожиданной ловкостью провело болевой прием и завладело копьем. Смена стойки,

поворот, и вот уже божественное оружие вонзается в живот Альме.

Как же она закричала! Убить это ее не убило, но ранило явно сильно. А ведь члены Совета и не думали на этом останавливаться. По копьё, точно по проводнику, в тело Альме потекли ручьи заклинаний, безостановочно создаваемых Мастерами и транслируемых через ауру горгульи. Причем не обычных чар, а чего-то явно запретного, травмирующего богиню ничуть не меньше, чем Выдох Вечности К'ирсана Кайфата...

Потеря одной жены и перспектива потерять вторую едва ли не сразу после освобождения из заточения в вечности окончательно разъярили Двудикого и довели до той точки, когда порожденное долгим сном и разделением на две ипостаси безумие отступает, сменяясь кристальной ясностью ума. И наступает именно то состояние, что позволяет Великому магу называться Великим магом.

Оррис, лишь самую малость не добравшийся до позиций нолдцев, замер, поднял руки и принялся скандировать слова неведомого заклятия на два голоса. И каждое сказанное им слово, каждый произнесенный звук отдавались в сердцах смертных пугающей дрожью.

– А вот теперь наш выход! – резко сказал льер Бримс и требовательно посмотрел на Айрунга.

Молодой Магистр Наказующих понятиливо кивнул. После чего встал поудобнее, сжал в руке Скипетр и сосредоточился на той магической нити, что связывала его душу с Великим артефактом. В ближайшее время это все, что от него требовалось...

Льер Бримс же тем временем зашел за спину к Айрунгу и положил ладонь ему между лопаток – туда, где еще седмицу назад он лично наколот хозяину Скипетра особого рода колдовскую печать. Сконцентрировался и... проник сознанием в тело Айрунга, осторожно отодвинув в сторону разум владельца тела. В этом бою все было завязано на мощи Скипетра Власти. И раз Магистр Наказующих пока не способен полностью раскрыть потенциал Великого артефакта, это сделает Бримс. Пусть и столь экзотическим образом.

Чужими пальцами пробежавшись по Скипетру и подивившись таящейся внутри Силе, льер Бримс взмахнул свободной рукой, сложил пальцы в хитрый знак и принялся выкрикивать заклинание. Причем, как и Оррис, на два голоса – своим и голосом Айрунга. Наверное, со стороны это звучало весьма жутко, но такие вопросы сейчас мало волновали Архимага. Одна за другой он обращался к каждой из четырех Стихий, рисуя перед внутренним взором олицетворяющие их знаки. Когда же последний из

символов отозвался одобрительным гулом, льер Бримс закрутил их спиралью и протолкнул через руку к самому кончику Скипетра. Затем нацелил на все еще колдующего Орриса, и... из навершия Великого артефакта в Дзуликого ударил вращающийся точно сверло многоцветный поток Силы.

Заклятие называлось Спираль Стихий, и оно идеально подходило для уничтожения потусторонних тварей. Темные, Светлые, Стихиальные... Природа цели была совершенно не важна, главное, чтобы хозяин артефакта обладал достаточной Силой, мастерством для высвобождения смертоносных чар и мог выдержать давление разъяренных Стихий. У льера Бримса всего этого было в избытке, поэтому совсем скоро вокруг Орриса закрутился Шторм такой Силы, какой не смог бы создать ни Айрунг, ни любой другой маг Торна.

Над полем битвы пронесся еще один нечеловеческий крик, причем крик боли. Оррис, гораздо более могучий и страшный, чем любая из его жен, был ранен. И это потрясло едва ли не больше, чем убийство Кали или страшное ранение Альме. Жуткий, пугающий до дрожи Оррис Дзуликий ранен! А раз так, значит, и убить его тоже можно! И от осознания этого простого факта боевой дух нолдцев моментально взлетел до самых звезд...

Вот только никакая боль и рана не могли заставить Орриса прекратить колдовать. Несмотря ни на что он закончил-таки свое заклинание, и в небе над войском открылся еще один ведущий в Бездну портал. Однако если закрытый Мастерами проход исторгал отравленных скверной Духов, то этот изливался Дождем Смерти.

Быть может, эти чары имели и другое название, но Айрунг, получивший возможность частично наблюдать за происходящим вокруг, назвал их именно так. Потому как бьющие из невообразимых глубин струи Силы обладали способностью уничтожать все, чего касались, словно и вправду имели какое-то отношение к Серым Пределам. Под их напором в грязную жижу превращались деревья, трава и даже сама земля, оплывали точно воск тела людей, крошились камни и ржавели заговоренные доспехи. Даже магические Щиты и те сплошь и рядом уступали давлению грозных чар.

И нолдцы начали умирать...

Сначала рядовые воины, затем Мастера. Оррис, даром что сам находился под воздействием волшбы, не щадил никого, уничтожая как людей, так и своих союзников-духов. Армия Истинных принялась таять как масло на раскаленной сковороде – быстро и неотвратно.

Впрочем, если Дзуликий хотел своим Дождем добраться до Айрунга с

Бримсом и выбраться из ловушки созданных с помощью Скипетра чар, то он жестоко просчитался. До впервые работающих в тандеме Истинных его волшебство просто не достала. Архимага с Магистром Наказующих прикрывал специально созданный отряд магов под командованием Олега Чимира. Чародеи-защитники за считанные мгновения укрыли замерших в противостоянии с Оррисом льера Бримса и Айрунга в заговоренном чертоге из камня с перекрывающими друг друга Щитами и немногочисленными уцелевшими артефактными барьерами. И это был крепкий орешек даже для божественной магии...

Дождь Смерти удивительным образом не действовал только на Спящих и на К'ирсана Кайфата. И если с древними противниками вартагов все было ясно – должны же они иметь защиту от собственной магии, – то неуязвимость императора Сардуора казалась сродни чуду. Струи разрушающей все и вся Силы попросту огибали фигуру Кайфата, словно страшась его задеть.

Сам К'ирсан воспринимал это едва ли не как само собой разумеющееся, не уделяя грозным чарам ни капли внимания и целиком сосредоточившись на, казалось, уже мертвой Кали. Выдох Вечности Владыки Сардуора пожрал тело лжебогини и травмировал душу, однако какие-то крохи ее сущности еще продолжали цепляться за реальность. И лишь когда Кайфат, наконец разорвавший оковы неподвижности, ударил по ней сплавом из Силы Древних и энергии Астрала в оболочке из пространственных вибраций, лишь тогда осколки личности супруги Орриса были исторгнуты обратно за грань реальности.

И пусть происходящее нельзя было увидеть обычным взором, его последствия ощутили все участники битвы. Стала слабее незримая тяжесть, с момента возрождения Орриса давившая на души смертных, вернулся контроль над некоторыми артефактами, и даже напор Дождя Смерти заметно ослабел, давая шанс на спасение хотя бы обладателям хороших доспехов или все еще цепляющимся за последние ошметки защитных чар магам.

Понимание, что Кали окончательно погибла, что К'ирсан не оставил ему ни единого шанса вернуть супругу к жизни, еще сильнее подстегнуло начавшиеся в душе и теле Спящего изменения. Вялый, заторможенный реликт древних времен окончательно уступил место яростному и жаждущему крови врага божественному воину.

Оррис мгновенно прекратил напивать Силой Дождь Смерти, благо тот уже успел уполовинить численность нолдцев, и сконцентрировался на терзающем его Шторме. Ему понадобилось лишь с десятков ударов сердца,

чтобы прорвать границы магической ловушки, освободиться и рвануть на помощь Альме, все еще пронзенной копьем, точно бабочка булавкой.

Потрепанный волшебной рыцарь с парящими над плечами ликами ипостасей молниеносно оказался рядом с супругой и, сыпля ругательствами на древнекайенском на два голоса, одним взмахом выросшего из правой ладони клинка развалил гигантскую горгулью на две части. Впрочем, то, что наколдованное оружие было не таким уж и простым, стало понятно чуть позже, когда вслед за гибелью каменного создания раздался слитный стон мучительно расстающихся с жизнью связанных с ним Мастеров.

Однако на этом Двуликий не остановился. Следующим движением он освободил супругу от копья, перехватил его поудобнее и... с чудовищной силой метнул в Кайфата. Увернуться от такого не смог бы никто, ни Великий маг, ни даже мастер никерры. Не получилось это и у Кайфата...

Однако копье во Владыку Сардуора так и не попало. Ради спасения К'ирсана гро'валь'дье на мгновение отказалась от своей бестелесности, грудью прикрыла его от летящей смерти и... умерла, даже не успев толком испугаться.

– Отлюби тебя тарк! – прорычал Кайфат, вперив яростный взгляд в ставшего чересчур шустрым противника.

Чаши весов, определяющих итог сражения, вновь качнулись. Равновесие сместилось на сторону Спящих. И пусть Кали погибла, а Альме была ранена и едва стояла на ногах, вернувший ясность ума Оррис стоил их обеих.

По логике сейчас следовало бы, пользуясь ее бедственным положением, добить последнюю супругу Двуликого, однако заняться этим был просто некому. К'ирсан был слишком близко к Оррису, и любая попытка отвлечься грозила неотвратимой гибелью, потери Совета Мастеров после гибели одушевленной горгульи и под Дождем Смерти оказались настолько внушительны, что называть выживших Советом стало откровенно бессмысленно. Айрунг же с Бримсом до сих пор скрывались в каменных чертогах и добраться до Альме явно не успевали.

Удивительно, но сложившееся положение попытался исправить забытый всеми Олег. После создания защиты для Архимага и нового Магистра Наказующих у него еще остались какие-то силы, которые он и вложил в призыв двух элементарей Земли. Со спины подобравшись к нетвердо стоящей на ногах Альме, они схватили ее с двух сторон лапами-крюками и потащили к укрытию Айрунга и льера Бримса. Проделано все было настолько ловко, быстро и дерзко, что Оррис далеко не сразу осознал



случившееся. А когда разобрался, то мчащиеся точно мархузы во время гона элементали успели преодолеть почти половину расстояния, разделявшего богов и укрытие магов Нолда.

Только тогда Дзуликий очнулся от растерянности и парой похожих на черные молнии заклинаний безжалостно уничтожил обоих похитителей. Раз, два... каменная крошка так и полетела! Освобожденная из цепких лап Альме обессиленно упала на землю. Спящий же развернулся в сторону укрытия Айрунга с Бримсом и швырнул в них тут же сотворенный из белого тумана шар. Точно такой же, каким он пронзил войсковую защиту в самом начале сражения.

Чары и на этот раз оказались весьма эффективны.

Мгновенно преодолев разделяющее Орриса и каменный чертог расстояние, заклинание пронзило все Щиты и стихийные барьеры и уже внутри чародейских бастионов развеялось бесцветным дымом. Единственное отличие от самой первой атаки заключалось в нацеленности чар не на стабильность работы сложных артефактов – ерунду вроде переговорных амулетов они не затронули, – а на создателей колдовской защиты. Чуждая этому миру магия атаковала всех, кто был хоть как-то причастен к созданию и поддержке существования колдовского укрытия, и... спустя минуту чародеи охраны слегли с тяжелым истощением и травмами, Олег же и вовсе получил серьезное ранение тонкого тела и потерял весомую часть жизненной силы. Что касается самого защитного построения, то, лишенное подпитки Силой и без контроля своих создателей, оно самостоятельно рассыпалось на песок и щебень.

Для Олега, как и для многих других нолдцев, битва закончилась... Но это ничуть не умаляло его вклад в общее дело. Друг и товарищ Айрунга выложился на полную, и теперь все зависело только от уцелевших старших магов.

Айрунг с Бримсом и вправду ничуть не пострадали. Личное могущество защитило их от волшбы Орриса, а толика удачи позволила сохранить ту наработанную связку, в которой первый служил сосудом для сознания второго. Мало того, когда они выбрались из завала, образовавшегося на месте каменного чертога, то в какой-то сотне саженей от себя обнаружили Альме. Ослабленную и беззащитную – идеальную цель для атаки тандема магов.

И здесь они уже не зевали.

Бримс, мгновенно сориентировавшись, руками Айрунга вонзил Скипетр в землю под ногами и, точно ключ, повернул вправо. Теплая рукоять артефакта ответила мелкой дрожью, возникло ощущение, что из

Скипетра Власти под землю перекачиваются потоки Силы. После чего спустя десяток ударов сердца раздался громоподобный треск и из-под пытающейся встать Альме вырос частокол из обсидиановых клинков. Длинных, многогранных и острых, как клыки страшнейших из монстров. Они пронзили тело лжебогини в десятке мест, разворотив грудь и живот, пробив сердце и почти лишив воительницу обеих рук.

Это уничтожило бы любого, но Архимаг имел дело с высшей сущностью. Потому Скипетр совершил еще один взмах, затем другой, третий... К Альме устремились полумесяцы воздушных мечей, и вот уже в сторону полетела отсеченная голова, а на и без того изуродованном теле добавилось ран – льер Бримс разрушал последние сохранившиеся у лжебогини магические узлы.

Для убийства Альме окончательной смертью, после которой ее сущности пришлось бы вернуться в те глубины, из которых она вылезла, оставался последний штрих – наколдовать какое-нибудь особенно жаркое пламя, уничтожающее тело и душу, и подождать...

Увы, исполнить задуманное Бримс не смог. Оррис, мархузов Оррис, на глазах которого убивали уже вторую его жену, рванул к супруге на помощь и прикрыл ее своим телом. Так что брошенное Бримсом пламя лишь впустую расплескалось по его доспеху.

– За это я сожру твою душу, смертный! – зарычал Двуликий, и от этого его голоса задрожала сама реальность. – Души всех вас!!

Мощь Спящего снова начала расти. Он словно бы черпал Силу в своей ненависти, благодаря ей перешагивая через ранги и увеличивая возможности. С чем это было связано – с до конца не восстановившимися способностями, с нестабильностью Дара или незалеченными после освобождения из тюрьмы ранами – Архимаг не знал, да и не хотел сейчас знать. Главное, что враг с каждым разом становился все мощнее и мощнее, и с этим надо было что-то делать...

А ведь несмотря на жуткие потери они уже немало добились. Да, погибли лучшие маги и фактически перестал существовать Совет Мастеров, враг уничтожил большую часть рядовых бойцов, а те, кто смог уцелеть, сейчас сражались за жизнь с выжившими под Дождем Смерти химерами и Бестелесными. Да, разрушены лучшие боевые машины Нолда и потеряны все монстры, но и враг понес серьезный урон! Низвергнута в Бездну Кали, в шаге от конечной смерти Альме, больше не извергает орды зараженных Бездной Духов почти затянувшийся разрыв в ткани реальности, и иссяк убивший столь многих Дождь Смерти.

Оррис Двуликий, сколь силен бы он ни был, остался один. И у

вторгшихся в Маллореан чародеев еще оставались шансы на победу...

Двуликий тем временем хлопнул ладонью по земле, вкладывая какое-то плетение и накачивая его Силой. На месте удара стремительно за клубился белесый туман, впрочем быстро исчезнувший и оставивший после себя курящуюся паром булаву на длинной ручке. Спящий немедленно ею завладел и сделал пару пробных взмахов. Воздух протестующее загудел, а в магическом зрении во все стороны покатались отголоски вложенных в оружие разрушительных чар.

Айрунг, хоть и передавший контроль над телом льеру Бримсу, но все равно сохранивший способность наблюдать за происходящим вокруг, вздрогнул и едва не потерял нужную сосредоточенность. Явленная Оррисом мощь ужасала. И он впервые начал понимать льера Виттора, в какой-то момент устранившегося могущества ныне повергнутых Длинноухих и начавшего искать пути спасения. Нет, идти по его стопам Айрунг не собирался, но понимать теперь понимал.

Внезапно чуть в стороне от Двуликого появился К'ирсан Кайфат.

– Чего замерли, хаффовы дети?! Бейте лики, я займусь телом! – рявкнул он, взмахнув извлеченным из ножен клинком.

И, повернувшись к Спящему, заскользил вперед.

– Ты... ты убил мою Кали!! – зашипел Оррис, точно змееног, и замахнулся палицей для удара. Двигаться с места он явно не спешил, отдавая инициативу противнику. – Ну-ка, покажи, как ты мной «займешься»... – И вдруг совершенно другим голосом добавил: – С-сайгал!!!

– О, я так и думал, что ты все еще жив где-то там, хвостатый, – ответил на это Кайфат откровенно издевательским тоном. – Ну и каково это, из гордого странника Междумирья превратиться в куклу для местного божка, а? Ты меня слышишь, Рошаг? Каково это, не скажешь?

С каждым произнесенным словом и с каждым сделанным шагом К'ирсан вдруг начал становиться больше. Расти ввысь и раздаваться вширь, постепенно превращаясь в громилу рыцаря под стать Оррису. Что характерно, и доспехи, и клинок увеличивались вместе с телом Владыки Сардуора, но это была не самая большая странность. Особенно глубокие трансформации претерпевала аура. Никогда ранее Айрунг не видел, чтобы у магов – не важно, у Истинных или у «крохоборов» – тонкая оболочка словно бы выворачивалась наизнанку, приобретая черты призрачного тела какого-нибудь духа и до предела насыщаясь необычайно дикой и нестабильной Силой. В какой-то миг даже стало казаться, что у нее больше общего с тонким телом Орриса, чем простого смертного.

И это пугало...

Слова К'ирсана, видимо, нашли какой-то отклик в душе Орриса, потому как тот вдруг зашипел ругательства на древнекайенском и, словно забыв о прежнем намерении дождаться атаки противника, двинулся ему навстречу. Спустя несколько ударов сердца два великана-рыцаря встретились, и... схватка началась.

Булава Двудликого опускалась и поднималась с методичностью бездушного механизма. Каждый удар сопровождался отголосками грома и шипением выпускаемых разрядов, бьющих как в Кайфата, так и в землю у него под ногами. Мало того, воздух вокруг К'ирсана в нужные Оррису моменты словно загустевал, мешая дышать и двигаться, почва под ногами обращалась в липкую едкую грязь, а разлитая в пространстве Сила начинала дрожать, лишая заклинания стабильности.

Оррис сражался не как воин или маг, а как мастер некоего всеобъемлющего искусства, совмещающего в себе возможности и того и другого. Не самоучка, но адепт какой-то определенной, пусть и ныне забытой школы.

Вот только К'ирсан ему если и уступал, то самую малость. Его клинок, показавшийся Айрунгу таким странным, напоминал скользкую змею, которая всегда избегает прямых атак и жалит лишь в бреши в защите. Аура полыхала огнем Древней магии, а любые заклинания, что оказывались в ее пределах, сгорали во всепоглощающем пламени. Да, какие-то атаки Орриса Кайфата все же достигали, но оказывались далеко не столь опасными и грозными, как хотелось бы лжебогу.

Видимо, в какой-то момент Двудликому сложившийся паритет сил надоел, и потому он резко изменил рисунок сражения. Быстро отступил на несколько саженей назад, разрывая дистанцию, после чего вдруг швырнул булаву в Кайфата и, пока тот уворачивался, направил в его сторону раскрытые ладони.

Наблюдавший за происходящим Айрунг опомниться не успел, как перед Двудликим возникло дымное марево, и из него в К'ирсана градом посыпались десятки снарядов, похожих на оскаленные черепа. И от той Силы, что была вложена в каждый из них, само собой замирало сердце! Чтобы погибнуть, магу уровня Кайфата хватило бы всего одного такого черепа, а их на него обрушилось гораздо больше...

Первые мгновения К'ирсан пытался обиваться мечом, но затем сотворил Щит Силы и какие-то из плетений стал принимать на него. Когда же почувствовал себя чуточку уверенней, шагнул вперед, сокращая дистанцию до Орриса.

Однако немедленно возвращаться к рукопашной Двумликий не собирался. И пока К'ирсан пытался приноровиться к обстрелу черепами, незаметно готовил другую волшбу, гораздо более могучую. Это стало понятно, когда Спящий вдруг встряхнул кистями рук, сложил их в замок, по широкой дуге поднял над головой и... словно топором рубанул вниз. Одновременно с этим высоко в воздухе возникла огромная полупрозрачная секира, которая орудием палача обрушилась на Кайфата.

Увернуться К'ирсан уже не успел. Раздался страшный грохот, поднялась пыль, которая полностью скрыла императора Сардуора от посторонних взглядов. Виден был лишь Оррис, который создал вторую булаву и с нею в руке ринулся к эпицентру взрыва.

Только тогда Айрунг, на какое-то мгновение решивший, что Кайфат погиб, увидел изумрудное свечение, пробивающееся сквозь облако оседающей пыли. Владыка Сардуора спрятался внутри странного темно-зеленого кристалла. Настолько крепкого, что божественный гнев не причинил ему ни малейшего вреда. И пусть второго такого удара защита уже бы не выдержала – слишком много трещин покрывало всю ее поверхность, – жизнь Кайфату она сохранила.

– Умри, сайгал! Я – высший! Я – бог! – тем временем заорал Оррис на два голоса и обрушил булаву на защищающий К'ирсана Кайфата кристалл.

Словно доказывая правоту Айрунга, во все стороны полетели истаивающие прямо в воздухе осколки сферы. И К'ирсан снова оказался лицом к лицу с лжебогом. Вот только на этот раз юлить и ускользать из-под удара он не стал и... поймал булаву рукой, остановив ее в какой-то пяди от собственного лица.

На какой-то миг поединщики замерли, словно меряясь силами.

– Запомни, нечисть, здесь один бог! И это точно не ты!!! – наконец властно произнес К'ирсан Кайфат и снова что-то сделал с собственной аурой.

Она еще больше выросла в размерах, уплотнилась и начала давить на взметнувшуюся ей навстречу ауру Двумликого. Нечто подобное Айрунг уже наблюдал, когда Кайфат схлестнулся с льером Бримсом, однако тогда все происходило далеко не столь ярко и масштабно. Сейчас все было иначе. Физическое противостояние перетекло не то что в мир энергий, а в мир воли, где противники сражаются с помощью своей способности менять мир одной лишь силой своего желания. И это было много страшней любых чар или аурных воздействий. Потому как в подобных сражениях старались разрушить не то что тело или разум, а вымарать из ткани реальности само ядро души.

Противники снова застыли, будто обратившись в камень, а над их головами стали проявляться два знака. Перечеркнутый круг у Орриса и око с двумя завитушками у К'ирсана. И едва эти знаки обрели достаточную четкость, как пространство вокруг бойцов начало искажаться и скручиваться, грозя низвергнуть в ничто всех, кому не повезло стать свидетелями этой битвы.

Разумеется, подобного рода сражение требовало соответствующей подпитки Силой. Двумикий Оррис, словно гигантский насос, ожидаемо качал энергию из глубин Бездны. Однако К'ирсан Кайфат, по сути, обычный маг – пусть даже Великий и идущий Запретными путями Древних, – ничуть ему не уступал. Вместо ожидаемого истощения и последующего за ним неминуемого поражения во Владыку Сардуора вливались океаны Силы, не менее яростной, могучей и неудержимой, чем та, что наполняла Двумикого...

Айрунг дорого бы заплатил тому, кто смог бы объяснить ему происхождение этой мощи, а заодно растолковал, почему, когда он всматривался в ауру Кайфата, в ушах у него на грани слышимости начинали звучать песнопения на грольде...

В бою наступила пауза. Ни один из поединщиков не мог пересилить другого, и сражение окончательно перешло в борьбу на истощение. И сместить чашу весов в нужную сторону теперь могло лишь вмешательство третьей стороны.

Ею стал льер Бримс, руками Айрунга атаковавший Спящего. Дождавшись момента, когда о них окончательно забудут и враг откроется для коварного удара, он нацелил Скипетр на самый мрачный из ликов, паривший над плечами Орриса, и вонзил в самый его центр Копье Стихий. Нанизав Темную ипостась возродившегося бога на магическое древко, Архимаг на этом не остановился. И, используя Копье точно мост, направил в пронзенный лик давно заготовленное заклинание. Айрунг даже не знал его названия – это было что-то страшное, смердящее Тьмой, Смертью и грозящее всему и вся тотальным распадом и разложением. Такое можно было ожидать от кого угодно – от некроманта Тлантоса, кровавого шамана Змеиногo архипелага, прячущегося в Иссоре адепта Тьмы, но точно не от Архимага Нолда. Это была квинтэссенция магии Запрета, за которую в государстве Истинных казнили невзирая на ранги и должности, и вдруг такой неожиданный поворот...

Впрочем, эффективность брошенного в Темную ипостась заклинания компенсировала его запрещенность. Едва достигнув цели, оно не просто ранило Орриса, оно заставило эту его часть орать и содрогаться в

конвульсиях, словно переживая самую мучительную из всех существующих пыток...

Видимо, боль добавила Оррису сил, потому как тот внезапно совершил казавшееся ранее немыслимым усилие и преодолел давление воли Владыки Сардуора. Загадочная магия, наполненная отзвуками ритуальных песнопений и питающая мощь императора-мага, на мгновение отхлынула, подалась под напором Дзуликого, и в защите К'ирсана Кайфата возникла брешь. Брешь, в которую тотчас ударил возродившийся Спящий. Самый улыбчивый из ликов открыл рот и вырвавшимся оттуда Лучом отсек Кайфату сначала правую руку по плечо, а затем и часть правой ступни!

Положение Владыки Сардуора, шокированного болью и потерявшего равновесие, мгновенно стало критическим. У Орриса появился шанс его добить, но нанесенная льером Бримсом обида была слишком сильна. Вместо того чтобы продолжать атаковать К'ирсана, Дзуликий развернулся к Архимагу и обратил свою волю уже на него. Явно вознамерившись мага не просто убить, а сначала перетереть его тело и душу в пространственных жерновах, чтобы затем вышвырнуть оставшиеся ошметки сущности за пределы реальности.

Причем атаковал Оррис именно льера Бримса, напрочь отказываясь реагировать на Айрунга. Словно последний был в его глазах не более чем червь, недостойный внимания. Впрочем, глядя на Архимага, Айрунг на такое пренебрежение не обиделся.

Удар Орриса заставил льера Бримса – едва ли не самого стойкого и сильного человека из тех, кого знал Айрунг, – упасть на колени и, обливаясь кровавыми слезами, истошно орать от нестерпимой боли. Вот только зря Дзуликий надеялся, что мучения заставят Великого мага прервать работу собственного заклинания и отказаться от уничтожения Темной ипостаси. Наоборот, льер Бримс усилил нажим и принялся прокачивать через Скипетр потоки самых разрушительных стихийальных энергий...

А еще Оррис совершенно зря отвлекся от К'ирсана. Надо было добивать сардуорского мага в тот момент, когда была такая возможность. Теперь же было слишком поздно. К'ирсан, оправившийся после пропущенного удара, подхватил левой рукой выроненный меч, стремительно развернулся на одной ноге и... вонзил клинок под мышку Оррису, попутно сконцентрировав в нем всю накопленную в ауре Силу.

Быть может, этого тоже не хватило бы для убийства Дзуликого, но именно в этот момент клинок Кайфата, казавшийся до того мертвым куском железа, вдруг ожил, приобрел какую-то глубину, а затем и вовсе стал напоминать полноценный артефакт. Великий артефакт! Пусть не уровня

Скипетра Всех Стихий, но все же гораздо более могущественный, чем Молот Зелода или даже Череп Некронда.

Именно меч, вдруг оказавшийся сродни Великому артефакту, именно он и стал тем последним доводом, что смог разрушить тело Двуликого. Выплеснутая вовне мощь клинка, поддержанная магией Кайфата, сначала испепелила сосредоточие Силы и души Орриса, а затем неудержимой палящей волной прошла по остальным органам и частям тела. За считанные удары сердца рыцарь в костяных доспехах оказался сожжен в пепел, оставив после себя лишь два свободно парящих в воздухе лика... точнее, один лик. Потому как следом за гибелью тела внезапно лопнула точно мыльный пузырь и раненная Бримсом Темная ипостась, оставив от Двуликого лишь жалкую половину.

Главную битву этой эпохи Великий Спящий проиграл, и, как оказалось, конец света наступил именно для него, а не для всего Торна...

Жаль только окончательно добить его не получилось. Светлая часть Орриса, вряд ли толком осознав произошедшее, вдруг исторгла мучительный вопль, после чего закрутилась волчком над останками Альме, словно что-то там собирая, и, сжавшись в точку, под широкой дуге устремилась на восток. Туда, где возвышалась Гуур'о'деми. Гора, с которой все начиналось и которой все заканчивалось...

Поле боя осталось за К'ирсаном, Бримсом и Айрунгом. Конец времен отменялся, но сколь высокую цену пришлось за это заплатить!

Меньше всех пострадал Айрунг. Несмотря на участие в столь страшной битве, к ее завершению у него не оказалось серьезных травм или ран. Единственная потеря касалась Великого артефакта. Символ Нолда и главный фетиш Истинных магов после атаки Орриса на Бримса стал короче почти на ладонь, а его аура заметно потеряла в плотности. И пусть Скипетр все еще оставался Великим артефактом, его мощь больше не ужасала и не потрясала.

К'ирсан Кайфат, убивший Кали и схватившийся с Двуликим врукопашную, помимо потери руки и части ноги лишился еще и меча. Обретший мощь Великого артефакта клинок разрушился вместе с телом Орриса, не оставив даже рукояти.

Но хуже всех пришлось Бримсу. Сильнейший чародей Нолда и его Архимаг был смертельно ранен, и это было единственное, что мог сказать о его состоянии Айрунг. Великий маг истекал кровью, сочащейся через каждую пору на теле. И Магистр Наказующих не знал заклинаний, способных это исцелить...

– Хватит со мной возиться. Это не остановить, – прошептал льер



Бримс склонившемуся над ним Айрунгу.

Молодой Магистр безуспешно пытался помочь старшему товарищу, но ничего так и не добился. Архимаг стремительно ускользал за Грань, и он понимал это яснее, чем кто-либо другой. Однако долг продолжал оставаться для него на первом месте.

– Ч-что К-кайфат? – спросил он, кося глазом в сторону императора-мага.

– Жив, – одними губами ответил Айрунг. – Жив, но сильно ранен. Рука, нога, общее перенапряжение и почти лишенная Силы аура... для героя, сражавшегося с богом врукопашную, он еще неплохо выглядит!

– Ясно... Мне нужно объяснять, что ты должен сейчас сделать? – спросил Бримс, с трудом ворочая языком.

Намек был прозрачнее некуда, и Айрунг медленно покачал головой. Архимаг облегченно усмехнулся, после чего немного помедлил и протянул Магистру откуда-то взявшийся в его руке костяной медальон.

– Тогда... п-последнее. П-просьба п-последняя, – сказал Архимаг, с каждым словом говоря все тише и тише. – Найди «чистое» тело и... п-повесь ему это на шею. Только обязательно «ч-чистое»! С-сделаешь?

Айрунг вздрогнул, затем медленно вытянул медальон из слабеющих пальцев и, замерев на мгновение, спрятал его за пазуху.

– Да, – сказал он глухо, но Архимаг его уже не слышал.

Тем временем раненый и истощенный К'ирсан Кайфат, опираясь на добытый где-то обломок копья, медленно заковылял в сторону опушки леса. Место сражения, заваленное мертвыми телами и залитое кровью, его явно больше не интересовало. Свою задачу он выполнил и теперь спешил убраться подальше. Если, конечно, можно сказать «спешил» про едва передвигающегося человека с окровавленными культиями.

Вот только позволять ему этого Айрунг не собирался. И просьба льера Бримса была тут ни при чем. О том, что лучшего случая, чтобы избавиться от главного смутьяна и бунтаря Торна ему может и не представиться, Айрунг знал и без подсказок погибшего Архимага.

– Стой! – крикнул Айрунг и принялся догонять Кайфата, заранее нацелив на него поврежденный Скипетр.

– Почему-то я так и думал, что из Нолда получится плохой союзник! – прохрипел в ответ Кайфат, останавливаясь и поворачиваясь лицом к Магистру Наказующих.

Айрунг только теперь разглядел, насколько плохо К'ирсан выглядел. Обратная трансформация, случившаяся почти сразу после поражения Орриса, не исцелила его синяки и ссадины и уж точно не вернула прежний

вид доспехам. Созданные подгорными мастерами латы буквально разваливались на куски, спадала клоками с плеч надетая под броню кожаная рубаха, из-за чего Кайфат выглядел почти голым.

– Извини, но ничего личного. Просто политика! – пожал плечами Айрунг.

И бросил в лицо К’ирсану Плевок Вулкана.

Еще считанные часы назад Кайфат играючи отбил бы это плетение, а то и вовсе отправил обратно в Айрунга, однако сейчас он был явно не в форме. И защитить себя был попросту не в состоянии.

Заклинание Айрунга сбило его с ног, а затем заставило вспыхнуть ярким огнем... Вот только дальше события стали развиваться совсем не так, как рассчитывал Магистр. В пламени костра, вспыхнувшего на месте падения Кайфата, вдруг началось непонятное шевеление. Маг, которому полагалось умереть, поднялся на ноги, выпрямился в полный рост и отчетливо сказал:

– Хорошо, я запомню про политику!

После чего угрожающе рассмеялся, и... в пламя бессильно упали обломки доспеха, а по обе стороны от костра шагнули сразу две полупрозрачные фигуры. В одной Айрунг с удивлением узнал обычную астральную проекцию К’ирсана Кайфата, а в другой... в другой разглядел магического двойника с очень мудреным заклинательным каркасом. И никакого физического тела! Мархузов Кайфат заявился на бой в «теле» своего двойника, с помощью доспехов и простейших иллюзий выдав его за настоящего себя.

Убедившись, что Айрунг правильно понял увиденное, К’ирсан с холодной усмешкой помахал ему рукой и неторопливо ускользнул за границу реальности и Астрала. Двойник же и вовсе просто растворился в воздухе.

Айрунг остался один. Растерянный, злой и уже начавший подозревать, что для подобных ему конец света – это лишь начало чего-то большего. И с этим предстояло как-то жить.

## Глава последняя, ставшая эпилогом

Чтобы попасть на нижние ярусы подземелий под главной резиденцией королей Тлантоса, Гржак выбрал старый, если не сказать древний, ход. Тянувшийся через половину города и сразу уходящий в глубины катакомб. Маршрут это безусловно удлиняло, однако рисковать и пробираться через постоянно грозящие обрушением лазы, находящиеся непосредственно в окрестностях дворца, тоже не хотелось. О том, что одновременно с уничтожением Белой пирамиды могли серьезно пострадать и ее подземные этажи, Гржак отказывался даже думать.

Однако выбранный окольный путь не оправдал связанных с ним надежд. Затхлый воздух, грязь, крысы, затопленные галереи, газовые карманы, полуобвалившиеся своды и до предела сузившиеся проходы – Гржак, кажется, собрал все мыслимые и немыслимые опасности, какие только могут подстергать исследователя талакских подземелий. Четырежды он возвращался, не пройдя и половины пути, дважды лишь чудом спасался из-под обвалов, а один раз и вовсе застрял в особо узком лазе и двое суток не мог из него выбраться, но... несмотря ни на что, отдохнув и залечив раны, через какое-то время он снова спускался в катакомбы. Слишком большая ответственность лежала на его плечах, чтобы Гржак мог равнодушно отмахнуться от своего долга и жить обычной жизнью...

Хотя то, что творилось на просторах некогда могучего и богатого Тлантоса, сейчас плохо подходило под определение обычной жизни. Хаос, анархия, беззаконие, кровавый беспредел – ни одно из этих понятий не могло в полной мере отразить весь ужас бедственного положения тлантосцев.

Государство просто перестало существовать. Победоносная война, которую вели наследники Некронда, выжимала из страны все соки. Больно уж сильны были М'Ллеур, чтобы победить их можно было силами лишь нескольких немертвых армий и мощью Черепа Некронда. Постоянно требовались безумно дорогие алхимические реагенты для лабораторий некромантов и химерологов, хорошие доспехи и оружие для солдат, магическая энергия для подпитки немертвых и кровь для подкупа демонов. Все это непомерным грузом ложилось на плечи простых подданных короля Фердинанда, но, пока оставалась надежда, что Темные эльфы будут повержены, народ был готов терпеть.

И ведь почти победили! Гржак до сих пор помнил охвативший его феерический восторг после заседания генерального штаба, на котором он с остальными высшими офицерами изучал карту захваченных у М'Леур территорий. Еще бы чуть-чуть, еще один рывок, и Длинноухие Горха остались бы только на страницах исторических хроник да в памяти особо ретивых исследователей старины.

Но не додавили. Дали слабину, посчитали, что победа уже в кармане, и почти уничтоженные М'Леур заручились поддержкой союзников и нанесли коварный удар. Да не где-нибудь, а в сердце Тлантоса, в Талаке.

Гржак смутно помнил случившееся в тот день. Во время попытки прорыва городского гарнизона на помощь королю он шел в первых рядах и попал под близкий разрыв особо мощного пульсара. Когда же очнулся, то все уже закончилось. Король Фердинанд был мертв, Череп Некронда разрушен, расквартированные в столице солдаты перемолоты в битве, а Темные эльфы... Темные эльфы с победой возвращались в свои леса.

На Дворцовой площади Гржак остался едва ли не единственным выжившим. И именно ему предстояло выполнить миссию, обычно поручаемую несколько более сильным и влиятельным магам. Он должен был найти останки короля Фердинанда и забрать его череп, желтый череп с приметным белым пятном в центре лобной кости...

С задачей он тогда справился за считанные часы – чтобы найти место гибели хозяина Черепа Некронда, достаточно было прислушаться к Дару и пройти по следам наиболее сильных магических ударов. Правда, некоторую путаницу внесли признаки случившегося между убийцами короля конфликта, но Гржак быстро во всем разобрался. И череп сильнейшего мага Тлантоса, впитавшего в себя самую суть даруемой Великим артефактом власти, оказался в его руках.

Потом было бегство на окраины Тлантоса, поиски боеспособных отрядов и попытки собрать вокруг себя хоть какую-то силу, но ничем хорошим это не закончилось. Тлантосцы, одновременно лишившиеся и короля, и своего самого могучего оружия, словно обезумели. И не желали никого слушать и никому подчиняться. Каждый мнил себя новым правителем-спасителем земли... и никто не мог им стать.

Завоевательная война стремительно перерастала в войну гражданскую, в которой как-то чересчур быстро начали умирать наиболее влиятельные и авторитетные лидеры. Кто стоит за этими убийствами, Гржаку было понятно и так – понесшие чудовищные потери Длинноухие сменили тактику и теперь вместо лобового противостояния лишь подталкивали врага на путь самоуничтожения. И нельзя сказать, что у них не получалось.

Быстро осознав происходящее, Гржак прекратил все попытки возвыситься и ушел в тень, предпочтя сосредоточиться на гораздо более важной задаче. Тем более что и череп короля давно уже жег ему руки, напоминая о невыполненном долге.

Так Гржак и оказался в роли исследователя столичных подземелий, раз за разом рискуя жизнью ради одного лишь желания добраться до недоступных ныне глубин и не интересующимся ничем, кроме проклятых катакомб, тайных лазов и секретных ходов. Он пропустил случившееся на востоке восстание мелких демонов, проигнорировал несколько Прорывов Тьмы и Бездны на западе и юге, никак не отреагировал на новости о бесчинствующем на севере последнем из бег'хеме'оот...

А ведь последняя новость всех взбудоражила. Как же, древняя нежить вдруг вышедшая из-под контроля после потери Черепа Некронда, превратилась в настоящий бич приграничных с М'Ллеур регионов. Ей было все равно на кого нападать. Тлантос, Темные эльфы... Ее добыча – все, кого можно сожрать, все, чьими муками можно насладиться. И ни Длинноухие, ни собравшиеся ради такого дела команды тлантосских охотников на нечисть ничего с ней не могли поделать. Бег'хеме'оот медленно, но верно становился стихийным бедствием Горха...

Гржак же продолжал штурмовать катакомбы. Быть может, маг Тьмы давно бы растерял всю мотивацию, но в день гибели Фердинанда произошла одна встреча, которая намертво впечаталась в его память и в которой он теперь черпал вдохновение.

Тогда был уже поздний вечер, и Гржак только-только покинул столицу вместе с бесчисленной толпой горожан, жаждущих убраться подальше от сражений и битв. Прошел несколько верст и свернул в небольшой лесок, планируя остановиться на ночлег. Однако место было уже занято. И Гржак вышел прямо к центру чужого бивака.

Мархуз знает на что он тогда надеялся. Что при его появлении хозяева лагеря тотчас соберут вещи и уберутся подальше? Видимо, да. Слишком привык к должности, к уступчивости подчиненных и приторной вежливости простых смертных, лебезящих перед магом Тьмы аж девятого ранга, что забыл о риске столкнуться с кем-то, кому совсем не стоило переходить дорогу.

Он тогда даже рта открыть не успел, не то что заклятие бросить, как в него сначала влили разряд молнии, а потом связали скрученное судорогами тело и бросили под ноги сидящего у еле тлеющего костра человека. И все это молча, не задавая вопросов и не давая Гржаку ни шанса хоть как-то объясниться.

А потом командир любителей швыряться молниями забрал у Гржака мешок и уверенно достал оттуда череп Фердинанда. Некоторое время его изучал, затем отложил в сторону и принялся обшаривать шею мага Тьмы. Наконец зацепил пальцами цепочку и вытянул наружу медальон.

– Скрещенные рога, девятый ранг. Почему-то так и думал, – сказал неизвестный хриплым голосом. – Что ж ты так по-глупому вляпался-то?

Шагнувший к Гржаку воин быстро освободил ему рот от кляпа.

– Не ожидал, что кто-то здесь будет. Но я всегда готов извиниться и... – заговорил он торопливо, но был прерван.

– У Пирамиды дрался, да? – спросил неизвестный. – Иначе ума не приложу, где ты мог заработать истощение ауры и столь характерные повреждения тонкого тела.

И не было похоже, что ему требуется ответ. Именно тогда Гржак начал догадываться, что собравшиеся здесь люди имели непосредственное отношение к убийству Фердинанда. И вполне возможно, что он доживал последние минуты.

Однако командир неизвестных смог его удивить.

– Впрочем, хфург с тобой. Меня больше интересует, зачем ты с собой череп своего короля таскаешь. Вряд ли ради желания достойно его похоронить: ваша Темная братия относится к останкам погибших гораздо практичнее Светлых коллег, – сказал он задумчиво. Помолчал, а затем вдруг бросил череп на колени связанному Гржаку. – Держи. Можешь не отвечать, и так догадываюсь, что ни для чего хорошего. Но раз уж М'Ллеур тебя проглядели, то кто я такой, чтобы спасти их от будущих неприятностей... А ведь неприятности будут, правда?

Неизвестный не скрывал насмешки. Растерявшийся же Гржак на это лишь кивнул, чем окончательно рассмешил неизвестного.

– Ну тогда давай, готовься. Я в тебя верю, – сказал неизвестный, и спустя несколько минут лагерь опустел.

Гржак остался один, и лишь брошенный рядом с его связанными руками нож напоминал о случившемся. Убийцы Фердинанда по какой-то причине вместо казни пленника предпочли вернуть ему свободу и мирно уйти в ночь...

Клинок Гржак, кстати, потом потерял, и единственным напоминанием о странной встрече стала для него фраза «Я в тебя верю». Что-то в ней было, что-то такое, что не давало магу Тьмы опустить руки и заставляло продолжать стремиться к намеченной цели даже в самые тяжелые моменты жизни. И даже то, что сказал эту фразу враг, ничуть не умаляло ее ценность в глазах Гржака...

В конце концов, до нижних уровней подземелий, не затронутых обрушением Белой пирамиды, он все-таки добрался. Немного поплутал в темных коридорах, пока не нашел знаки указателей и, читая их как карту, не проследовал в самое сердце подземного дворца. В комнату, где располагалась породившая Череп Некронда Чаша.

В былые времена магу уровня Гржака попасть сюда можно было лишь оказавшись в свите короля, и вот теперь он переступал порог тайной комнаты по собственному желанию. Мало того, он даже решился на немыслимое святотатство – спустился в саму Чашу!

Когда Гржак представлял себе этот момент раньше, то рисовал его в голове каким-то более радостным и триумфальным, но реальность внесла свои коррективы. Единственное чувство, которое он испытывал в этот миг, было чувство усталости, а все, чего он хотел, это убраться подальше из проклятых подземелий. С таким настроением Гржак и вколотил сначала в стену Чаши заранее подготовленный железный крюк, а затем повесил на него череп Фердинанда.

Все, что он в тот момент произнес, было короткое:

– Некронд – вечен!

Долг Гржака был исполнен. Останки Фердинанда заняли полагающееся им место, и теперь лишь от стараний наследников великого Некронда зависело, когда Чаша окажется способна породить еще один Великий артефакт...

Гржак отправился в обратный путь, еще не зная, что уже начал выцветать на его медальоне узор из рогов, а в гадательных кристаллах Хранителей ритуалов уже появился его образ. Образ будущего короля Тлантоса. Ведь пока жив дух Некронда, он действительно вечен!..

\* \* \*

Домой Спасителей Орлиной гряды – такой титул гномы дали сардуорцам, которые помогали им справиться с Прорывами Бездны и выбросами Тьмы, – провожали двое Старейшин подгорного народа. Это были Зигмунд и недавно принятый в Совет Сухарт. Именно им выпала честь дойти с союзниками до временного портала и все то время, пока лидер магов по имени Канд будет активировать врата в Межреальность, расточать им улыбки и похвалы, точно торговцы на рынке в султанате Иссор.

Один Всеотец знает, что думал о порученном деле Зигмунд, Сухарт же

воспринял его не иначе как оскорбление. Причем нанесенное не ему лично, а всему народу Орлиной гряды. Гномы ни перед кем не должны кланяться и пресмыкаться, и уж тем более не перед наглыми смертными! К тому же совсем недавно за точно такую же помощь Сухарт не рассыпался в благодарностях, а лично отправлял «помощников» на свидание со смертью.

Да, сардуорцы действительно им помогли: устроили встречу с сородичами, построили портал, разобрались с нападающими на подгорные чертоги тварями. Но ведь и плату тоже получили за это соответствующую! Если слухи не врани, то подаренный Сухартом медальон ой как пригодился во время нападения на Маллореан. Да и возможность приобщиться к секретам гномов тоже дорогого стоила.

К чему тогда все эти любезности?! Не убили и не сбросили в штрек с пустой породой – уже хорошо. Пусть радуются...

Впрочем, Сухарт подозревал, что его неприязнь к происходящему лишь в малой степени была связана с личностями сардуорцев. Просто уж больно жуткие события закрутились в мире, чтобы он мог остаться безучастным и сохранил спокойствие. Начавшийся конец света, возрождение Спящих, разгром Маллореана, битва между Нолдом и Дзуликим Оррисом – события сменяли одно другое как в калейдоскопе, с каждым преобразованием делая мир все более и более страшным, небезопасным.

И как в подобных обстоятельствах следует поступать гномам? Сиднем сидеть в горных крепостях, надеясь просто переждать лихие времена? Вывести войска в поле и попробовать потягаться со смертными за наиболее лакомые кусочки наследия атакованных тварями Бездны государств? Или выбрать нечто третье, например, начать строить собственный боевой флот для будущего доминирования в море или озаботиться развитием торговли с теперь уже окончательно ставшим независимым Сардуором? А может, попробовать что-то иное?

Ответов Сухарт не знал. И от этой неопределенности злился еще больше.

Хорошо хоть появились какие-то перспективы с решением основной проблемы гномов Орлиной гряды последних тысячелетий – низкой рождаемости. Хозяева Порубежья действительно знали, как помочь страдающим от проклятия сородичам. Так что еще лет десять – пятнадцать осторожных переговоров, и обе ветви некогда разделенного народа договорятся о цене сотрудничества. Главное, в процессе общения снова вдрызг не разругаться!

Пока Сухарт размышлял о будущем гномов, Канд закончил возиться с



порталом. В каменной рамке возникло светящееся зеленым марево, и в него цепочкой потянулись сардуорцы. Сначала ушли юные ученики Канда, затем последовали обычные члены Корпуса магов. И все это время лидер сардуорцев стоял в сторонке, лениво наблюдая за происходящим.

– Господин Канд, не сочтите за оскорбление, но до нас дошли слухи, что ваш император... да будут его годы длинными... был серьезно ранен. Это так? – вдруг подал голос Зигмунд.

Сухарт мысленно помянул недобрым словом Отца Гор. Ну к чему эти разговоры сейчас? Чем раньше помощнички уберутся, тем лучше.

– Как вы знаете, все это время я провел здесь и Учителя не видел. Только несколько раз общался с ним через Астрал. Однако вероятность ранения вполне допускаю... Вы же понимаете, что невозможно сражаться с богом и не получить никаких травм, – ответил Канд ровным тоном, однако Сухарт умел правильно расставлять в услышанном акценты.

Лидер сардуорских магов понятия не имел, к чему был задан этот вопрос, но открыто намекал на масштаб стоящей за ним фигуры Владыки. Противник бога – это не тот персонаж, которого можно игнорировать при планировании очередной интриги. Противник бога – это даже звучит сильно!

Зигмунд тоже все правильно понял и расплылся в очередной приторной улыбке.

– О, я не имею в виду ничего плохого. Просто с вашим молодым государством мы связываем большие надежды и рассматриваем его императорское величество как гаранта будущей дружбы. И готовы любым возможным способом помочь исцелиться от полученных ранений! – сказал он елевым голосом.

– Я передам ваши слова Учителю. Но, думаю, он справится и сам, – ответил Канд.

– Тогда я спокоен, – кивнул Зигмунд. – И еще... помогая нам, вы тем самым прикоснулись к некоторым тайнам нашего народа. Имеется в виду, вы побывали в наших подземных городах, познакомились со схемой расположения Источников Силы, узнали другие секреты... Можем ли мы рассчитывать на ваше понимание, на то, что вы не будете делиться полученными сведениями с нашими врагами?

– Можете не беспокоиться, – покладисто сказал Канд. – Тем более что интересы наших народов не пересекаются и делить нам с вами нечего...

Наверное, они бы еще долго перебрасывались ничего не значащими словами, однако к этому моменту в портал шагнул последний сардуорец. И Канд, словно забыв о присутствии гномов, принялся вырезать в камнях

вокруг врат какие-то знаки, используя в качестве резца вырывающийся из двух выпрямленных пальцев Луч Силы.

– А что вы делаете? – вдруг забеспокоился Сухарт и быстро захромал вперед, оттеснив Зигмунда в сторону.

Предупреждающе заняла отсутствующая рука, ставшая для гнома предвестником неприятностей. Однако с вопросами гномы явно опоздали. Канд выпрямился, по-особому повел кистью, заставив на мгновение вспыхнуть и снова погаснуть все колдовские надписи на створе врат.

– Убирал одну досадную ошибку, сделанную при формировании опорной структуры портала, – с мягкой улыбкой ответил Канд. – Уверен, что никакой опасности она не представляла, но лучше подстраховаться...

– Простите, но все же... какую потенциальную угрозу она несла? – сощурившись спросил Сухарт.

Канд снова улыбнулся.

– Повторюсь, никакой опасности не было... Но если бы... повторюсь... если бы что-то пошло не так, она вполне могла привести к формированию здесь полноценного провала на план Смерти. Или Тьмы... Тут как «повезет».

Сухарт вздрогнул. Что-то пошло не так? Как повезет? То есть если бы гномы ради сохранения секретов наплевали на отношения с Империей Сардуор и убили всех помощников, возмездие не заставило бы себя долго ждать? Лихо.

– Намек понятен, – медленно произнес Сухарт, посмотрев на Канда совсем другим взглядом. – Но разве правильно начинать большую дружбу с недоверия?

Зигмунд важно закивал. Однако невозмутимость мага им пробить не удалось.

– Так и вы, когда мы предложили построить более стабильную версию портала, тоже особого доверия не проявили. И место под врата выделили далеко не в центре Орлиной гряды! – парировал Канд.

Разговор сам собой угас. Высокие договаривающиеся стороны прекрасно понимали мотивы и действия друг друга, все их слова были не более чем попыткой оправдания собственных решений и поступков. Поэтому и обсуждать по большому счету им было нечего. Когда это стало окончательно понятно, Канд вежливо кивнул и скрылся в портале. Едва он исчез, как марево в створе врат погасло, и гномы остались одни.

– Что-то мне подсказывает: с этими хфурговыми детьми как с тлантосскими душегубами и нолдскими гордецами вести себя не получится, – нарушил наступившую тишину Зигмунд.

И до сих пор ошеломленный от нарисованных перспектив Сухарт не мог с ним не согласиться.

– Да, эти другие. Умные, хваткие, прям как их Владыка, – пробормотал однорукий Старейшина.

– Или как те, кто стоял на стороне Объединенных Колоний Заката, – невесело хмыкнул Зигмунд. – Вон, даже место для себя подобрали подходящее. Сардуор!

Оба гнома далеко не сразу поняли, что за слова сейчас прозвучали. А когда все же осознали, то пришли в ужас. Потому как возрождение древнего народа, память о котором даже спустя тысячелетия заставляла пугаться потомков их противников, было не тем событием, свидетелем которого они желали стать в своей жизни. Определенно нет!

\* \* \*

Заседания Совета Мастеров в Нолде всегда проходили за закрытыми дверями. Посещать их могли лишь члены Совета, трое Магистров и Архимаг. И никто больше. Конечно, всякое бывало, и порой в Зал Совета приводили помощников, членов семей или любимых учеников, но такое обычно не одобрялось и неизменно осуждалось. Заседания Высших чародеев – это не сборища Ложи Магов, посторонним на них не место!

Однако на этот раз о самой стойкой традиции Совета Мастеров никто и не вспомнил. Впрочем, и Мастеров-то на нем почти не было. За победу над Спящими островная республика заплатила огромную цену. Погиб от ран льер Бримс, оказался разорван на части химерами Магистр Охранителей, не пережили контратаки Орриса слишком выложившиеся в бою члены Совета, про погибших магов и воинов рангом ниже и вспоминать не стоило. Одно сражение скинуло Нолд с пьедестала сильнейших государств Торна, и лишь Стихии ведают, когда вновь удастся занять оставленную вершину.

Но жизнь продолжалась. Для кого-то потеря множества сильнейших чародеев была причиной для горя, а для кого-то – возможностью сделать карьеру. И вот уже на первом после битвы собрании Совета Мастеров на местах Высших магов с видом завоевателей восседают Подмастерья, а немногочисленные уцелевшие Мастера с яростью спорят о личностях тех, кто мог претендовать на звание Архимага и Магистра. Точнее, Магистров. С гибелью Бримса былая ненависть старших коллег и товарищей к выскочке вспыхнула с новой силой и сидящего здесь же Айрунга никто как

главу Наказующих больше не воспринимал.

– Дети хфурга! – одними губами произнес Айрунг, презрительно наблюдая за все сильнее разгорающейся сварой. – Жадные, наглые и глупые дети хфурга!

Между пальцами Магистр – пока еще Магистр – крутил костяной медальон, врученный ему Бримсом перед самой смертью. Что это за вещь и для чего нужна, Айрунг прекрасно знал, но до сих пор не определился с тем, как он к ней относится. И стоит ли выполнять просьбу Архимага. Внимания назревающему в остатках Совета маленькому дворцовому перевороту он почти не уделял.

Однако последнюю фразу Магистр, видимо, сказал слишком громко, потому как Высшие вдруг прекратили спор и дружно повернулись к Айрунгу.

– Вы что-то сказали, маг первого... ах нет... все еще второго ранга Айрунг? – ядовитым голосом спросил один из Мастеров.

– Для вас – Магистр! Все еще Мастер Керен, – в тон собеседнику ответил Айрунг, перекинув цепочку с медальоном через левую ладонь и любуясь его чистой белизной. – Не знаю, как здесь присутствующим, а мне вот непонятно, почему вы были одним из немногих, кто не участвовал в Битве Конца Света.

Последнее название молодой Магистр произнес с неприязнью, но поделаться с этим ничего не мог. Едва выжившие вернулись на Нолд и рассказали о подробностях главного сражения эпохи, как вездесущие газетчики моментально окрестили его Битвой Конца Света. И таковой ее очень скоро стали именовать абсолютно все.

Начавшаяся словесная пикировка между молодым Магистром и последними Мастерами заставила всех собравшихся замолчать. Подмастерья, возбужденные своим стремительным взлетом, крайне живо реагировали на любые конфликты и споры. Особенно если они происходили между «старой гвардией».

– Портал стал нестабилен, и я не смог перейти на Грольд! – прорычал льер Керен. – Да и не собираюсь я оправдываться перед...

– Как удобно, да? Сильнейшие и достойнейшие погибли, а на их место теперь рвется их выживший коллега, который «не смог», – продолжил давить Айрунг, повысив голос. – Очень смело! Главное только о достоинстве не вспоминать...

Айрунг не успел договорить, как стало понятно, что провокация удалась. Мастер Керен вскочил со сжатыми кулаками и, уставившись на противника, яростно задышал.

– Ты!.. Мальчишка!.. – зарычал он, явно не зная, какой еще эпитет подобрать. – Ты забыл, что Бримс тебя больше не покрывает?! И что за слова придется отвечать?!

Керен был на грани взрыва. И чтобы предотвратить его, одному из Мастеров пришлось вмешаться.

– Коллеги, напоминаю, что по нашим законам притязания на звание Магистра следует оспаривать в судебном поединке. Но никак не в безобразной драке! – предупредил он, старательно не глядя на Айрунга. – Нолдом правят сильнейшие.

Стало понятно, куда он клонит. Было похоже, что по поводу Айрунга Мастера все-таки договорились. И теперь они давали ему выбор – уйти самому с сохранением хоть какого-то лица или же перед тем пройти через публичное унижение.

И Айрунг даже не мог их за подобное поведение осуждать. Жажда власти в природе магов, и раз есть возможность добиться ее с минимумом усилий, то упускать ее нельзя. Да и обстановка вокруг Нолда и во всем мире – даже несмотря на гибель Спящих – сейчас такая, что вести через шторма и бури нынешнего лихолетья Истинных должен только по-настоящему мощный чародей. Айрунга же таковым никто не считал...

Пока не считал!

– ...И не забудь сдать Скипетр Власти! – снова выступал Керен, и Айрунг вдруг осознал, что задумался и прослушал часть адресованной ему речи. – Всякий артефакт нуждается в изучении, а этот – тем более. И он должен оказаться в руках действительно сведущих людей, пока ты не угробил его окончательно!!

Последнюю фразу льер Керен почти выкрикнул, явно намекая на изрядно уменьшившуюся длину Скипетра. И вот это уже требовало немедленной реакции. И чем жестче, тем лучше.

– Сдать Скипетр? – Айрунг в последний раз взглянул на медальон льера Бримса и осторожно спрятал его во внутренний карман.

Что ж, свой выбор он сделал, пора донести принятое решение до всех остальных! Магистр отстегнул Скипетр от пояса, повертел в руках, медленно показал сидящим на скамьях амфитеатра магам и лишь затем повернулся к льеру Керену.

– Ты хотел Скипетр Власти? Так держи его!

И швырнул артефакт в чересчур наглого Мастера.

Разумеется, глядя на поведение Айрунга, остальные тут же заподозрили какой-то подвох. Мастер-миротворец попробовал даже что-то сказать, но не успел. Да и не собирался его никто слушать. Айрунг бросил

Скипетр, а льер Крен уже разворачивал перед собой вязкий Щит, именно на него намереваясь принять артефакт.

Вот только никто, кроме Айрунга, и помыслить не мог, что за мощь таилась внутри этого жезла. Жезла, прекрасно подходящего как для манипулирования Стихиями, так и для рукопашной схватки.

Скипетр со свистом врезался в Щит, пробил его насквозь и с неприятным влажным всхлипом впечатался в середину груди льера Керена. На ногах Мастер не устоял и, своротив несколько столов и стульев, был отброшен к стене в десяти саженях от своего места в Совете. Замерев там на мгновение, потом медленно сполз по стене на пол, заливая все вокруг алой кровью.

– Вернись! – властно сказал Айрунг, никак не прореагировав на тяжелейшие травмы своего противника и просто протянув в его сторону руку.

Скипетр тотчас оторвался от груди льера Керена и с тихим жужжанием полетел в ожидающую ладонь. Как совсем недавно узнал Айрунг, положенные в основу восстановленного Скипетра остатки Молота Зелода передали новому артефакту и часть его свойств. Умение возвращаться к хозяину было из таких.

– Больше никто не хочет забрать у меня Скипетр Власти «для исследований»? – требовательно спросил Айрунг у собравшихся и обвел каждого взглядом.

Желающих ожидаемо не нашлось. Хотя... хотя будь жив льер Бримс и задай Айрунг такой вопрос ему, можно было не сомневаться: слишком много возомнивший о себе сопляк ласточкой полетел бы в окно, а означенный Скипетр торчал бы у него хорошо если из-за пояса...

Но Бримса больше не было. И Айрунг мог поступать так, как считал правильным.

– Тогда перейдем ко второму вопросу сегодняшней повестки дня. Есть желающие оспорить мое право называться Магистром? – Айрунг с холодной улыбкой снова обвел взглядом зал.

Кончиками пальцев рук он машинально поглаживал лежащий перед ним Скипетр. Что будет, если таковые желающие найдутся, никому объяснять не требовалось. Достаточно было вспомнить про Керена. Так что новых кандидатов в Магистры Наказующих тоже не нашлось.

И у Айрунга появился повод задать третий вопрос.

– Ну и последнее. Если ни у кого нет возражений, то я выдвигаю свою кандидатуру на должность Архимага Нолда. И предлагаю проголосовать за эту инициативу, – громко, на весь зал объявил Айрунг и добавил: – Причем

прямо сейчас!

На какой-то миг, когда заседание Совета взорвалось шумом, Айрунг показалось, что он перегнул палку, но... но шум остался шумом. Сильные и смелые ушли, а те, кто остался, к открытому противостоянию готовы не были. Вместо открытой борьбы предпочитая ярость словесных и, главное, ни к чему не обязывающих битв. Так что когда накал споров стих, Айрунг таки получил свое голосование.

И в миг своего наивысшего триумфа мысленно обратился к медальону льера Бримса: «Простите, Магистр, но... но вашу просьбу исполнить я не смогу. Ваша эпоха ушла вместе с Маллореаном и Спящими. Наступило мое время. Спасибо за все и... прощайте!»

Через седмицу или две, когда страсти в верхах Нолда утихнут, Айрунг, или тогда уже Архимаг Айрунг, планировал выйти в море и лично утопить медальон в самом глубоком месте океана. Наследие великого и могучего льера Бримса нуждалось в достойном месте упокоения. Так требовала совесть Айрунга, долг перед старшим товарищем и... чувство самосохранения!

\* \* \*

Олег никогда не думал, что переживет Битву Конца Света. С момента, когда Оррис Двудикий возвестил о своем возрождении, мага не оставляло ощущение, что его жизнь окончательно и бесповоротно выходит на финишную прямую. Впрочем, когда армия Нолда была переброшена в Грольд и подступила к границе Маллореана, он успел узнать, что такие взгляды разделяли многие.

И они оказались правы. Битва с богами – или лжебогами, Олег уже запутался – стала очередной межевой линией в истории Нолда. Линией, которая отделила светлое прошлое, где государство Истинных было сильнейшим в мире и служило для всех прогрессивно настроенных торнцев маяком свободы и успеха, от неопределенного настоящего, со смутой в верхах, потерянным авторитетом власти и полным непониманием будущего развития страны.

Чем быть такому свидетелем, Олегу порой казалось, что для него было бы лучше погибнуть в бою. Тем более что у него была для того куча возможностей. Он до сих пор помнил, как принимал на созданную им защиту вражеские удары, как от боли крошил зубы в песок, но продолжал держаться. Еще в голове засел тот момент, когда он смог пересилить страх

и напасть на самую Альме... и как почти сразу поплатился за наглость. Слава Стихиям, Чимир тогда почти мгновенно вырубился, иначе не смог бы выдержать тех адских мгновений, когда магия Орриса выжигала его жизненную силу и корежила тонкое тело.

Олег невесело усмехнулся. Стараниями газетчиков он теперь герой. Ветеран Битвы Конца Света, и специалисты уже начали работу над созданием соответствующей иллюзии для демонстрации славным гражданам Нолда... А почему никто не пишет и не говорит о том, что молодой в общем-то маг превратился в еле передвигающуюся развалину, с сомнительными перспективами как на долгую жизнь, так и на повышение в ранге?

Айрунг, конечно, обещал помочь, и Олег ему даже верил, но... настроения это не улучшало.

Чимир вообще сейчас на все смотрел крайне негативно – на себя, на окружающих, на изменившийся мир. Последнее раздражало его особенно сильно. Да и могло ли быть иначе, если все происходящее для человека его взглядов напоминало балаган. Причем балаган, в котором заправляли не знающие меры разумного дельцы.

Достаточно пробежаться по последним новостям. Его приятель Айрунг – хороший маг и неплохой товарищ, но точно не сильнейший в стране чародей – вдруг оказался Архимагом, а недоучившиеся ученики Мастеров, при льере Бримсе считавшиеся потерянным поколением, сами стали Мастерами. Что дальше: в Безликие будут брать кухарок, а младших учеников назовут полноценными чародеями?!

В мире тоже все покатило в Нижние миры. Зелод разорен набегом вырвавшейся из-под Козьих гор орды тварей и полностью разрушен. Джуга и Скарт еще держатся, но только потому, что монстров почти не осталось. И главная забота властей этих стран теперь не отражение нападений нежити и нечисти, а наплыв беженцев и шляющиеся вдоль границ отряды бывшей регулярной армии Зелода.

Мрачно выглядит будущее Гарташа. В былые времена страну полностью подмял под себя Маллореан. В армии упор делался на обычных бойцов, а Гильдия магов была сознательно ослаблена. И вот теперь закономерный итог – Гарташ не способен адаптироваться к правилам изменившегося мира. Когда Маллореан, точнее, то, во что он превратился или в скором времени превратится, выплеснет из себя накопившуюся муть, то давнего соперника Зелода постигнет та же судьба. Правда, многие в такие прогнозы не верили, но Олег, в отличие от разного рода сплетников, на родине эльфов был и лучше многих знал, что битва с богами не



проходит бесследно. Торн еще увидит ее последствия!

Так в каком же состоянии цивилизованный мир входит в новую эпоху? Сильнейшие и те, кто тайно вел их сквозь тысячелетия, пали, Объединенного Протектората больше нет, а мощи одинокого Нолда, даже если бы удалось сохранить его магическую элиту, больше недостаточно для доминирования на Торне. Истинные все равно могучи, но... но роль главного надсмотрщика пяти континентов им уже не по плечу.

Последнее особенно удручало. Потому как Нолд – это та страна, в которую Олег влюбился с первых лет появления на Торне, и ее падение в пучину обыденности, потеря авторитета и реальной власти стало его личной трагедией. Принять это и остаться прежним Чимир не мог.

Утром с ним связался Айрунг, едва-едва разобравшийся с вступлением в новую должность. Звал на морскую прогулку, само собой, для серьезного разговора. И Олег примерно представлял, о чем пойдет речь и зачем он понадобился новому Архимагу. Мало того, он даже примет любое предложение Айрунга, которое тот ему сделает! Вот только душой болеть за республику и ее идеалы точно больше не сможет. Хватит, перегорел...

Все эти мысли крутились в голове Олега, пока он жил обычной жизнью – возился с сыном, решал вопросы управления помещьем, укладывал мальчугана спать, читал вечернюю сказку и отвечал на миллион накопившихся за день вопросов. Чимир поступал и действовал как и положено хорошему отцу и дворянину, но в глубине души, под криво натянутой маской спокойствия, у него тлел гнев. Гнев, который лишь на время мог угаснуть, чтобы очень быстро вспыхнуть вновь.

И часто объектом его ярости становился один человек – К'ирсан Кайфат. Тот, кто разрушает все, чего касается. Кто так или иначе причастен ко всем бедам и потрясениям последних лет, что в мире, что в личной жизни Олега. Кто настоящее зло цивилизации, которое, как и положено злу, выживает всегда и везде. Даже в битве с богом.

В конце дня, когда Олег поднимался в кабинет и оказывался наедине со своими мыслями, он часто спрашивал себя, почему в мире погибло столь много славных и достойных людей, а этот мерзавец выжил?! Ведь в том числе и его стараниями мир стал страшнее, беспокойнее, а Олег потерял веру в те идеалы, которыми жил раньше!

Нет, он этого так не оставит, ни за что не оставит!

И тогда Олег садился в кресло, зажигал между ладонями несколько огненных рун и на волне магии уносился сознанием к границе с планом Света, столь яркого и чистого, что даже от его отблесков кружилась голова. Туда, где его разум растворялся в пьянящем ощущении свободы от

страданий и забот и где его гнев, точно полоска стали в руках кузнеца, постепенно превращался в смертельное оружие истинного воина Света...

\* \* \*

Рошаг мертв! Эта короткая пронзительная мысль отказывалась по-настоящему укладываться в голове К'ирсана еще долгое время. Нити судьбы дракона Междумирья и простого землянина были столь тесно переплетены, что невозможно было отделить одну от другой. Если бы не Рошаг, то Ярослав Клыков никогда бы не превратился к К'ирсана Кайфата, если бы не Рошаг, то гонимый всеми беглец, быть может, никогда бы и не сделался Владыкой Сардуора, ну и наконец, если бы не Рошаг, то обычный смертный ни за что и никогда не стал бы живым богом, каждый миг своего существования помнящим о грядущей встрече со своим истинным врагом и готовящимся к неотвратимо приближающемуся концу света. Рошаг был для К'ирсана началом и концом всего, его альфой и омегой...

И вот теперь ставший сначала немертвым, а затем принявший в себя лжебога дракон был мертв, а он, Кайфат, жив. И К'ирсан все никак не мог в это поверить.

Жаль только цена, которую пришлось заплатить за избавление от этого вечно занесенного над его головой клинка, была чересчур высока...

К'ирсан до сих пор помнил тот миг, когда после разговора с предательски ударившим в спину Айрунгом он покинул временно обретшего плоть двойника и вернулся в свое тело. Как открыл глаза, медленно поднялся, огляделся и... ужаснулся увиденному.

Вообще идея отправиться на войну с Двуликим Оррисом не лично, а скрыв тонкое тело внутри двойника оказалась чрезвычайно удачной. Помимо понятной страховки от смерти в бою, Кайфат получил не только связь с защищавшими оставленное дома тело магами, но и смог без проблем контролировать собранную в алтарях энергию веры. А ведь это стало самым действенным оружием Кайфата против Двуликого!

Однако не бывает решений и поступков, которые не несли бы какого-нибудь урона или в чем-то не приносили убытков. Не бывает абсолютного оружия или несокрушимой защиты, идеальных правителей или совершенных законов – всегда есть какой-то изъян, с которым приходится мириться. Точно так же и в любом плане есть слабое место, куда обязательно ударит опытный противник.

Слабым местом Кайфата было его тело, и именно его атаковал Оррис-

Рошаг. Да, К'ирсан подготовился, и заранее были созданы заклинательные фигуры, собраны Круги магов и шаманов, призваны лучшие воины... Но им противостояла божественная сущность, помнящая еще вартагов, и она умела сражаться.

Вернувшийся в тело К'ирсан вместо подготовленной ритуальной площадки оказался еще на одном поле битвы. Вокруг царила разруха – воняло гарью, земля была испещрена шрамами от массово применявшихся боевых чар, повсюду вперемешку с телами погибших магов, воинов и Молниеносных валялись туши разновеликих демонов. Рядом же с Кайфатом, явно прикрывая его до последнего, лежал высохший до состояния мумии Мокс Лансер. Верховный маг отдал жизнь ради спасения своего Владыки. И К'ирсан вряд ли когда смирится с этой потерей!

В какой-то миг он даже подумал, что умерли вообще все, но спустя несколько минут из-за завалов из монстров появились Терн, Храбр и Гхол, а впереди всех прыгал Руал. И все еще парящие пятна демонического ихора, покрывающие их с ног до головы, буквально кричали о том, чем друзья и соратники только что занимались. И если с Храбром и Терном все было понятно, то присутствие раненного в Талаке Гхола и оставленного рядом с Яр'миром Прыгуна откровенно шокировало. Махнуть рукой на собственное здоровье, проигнорировать прямой приказ и прийти защищать своего императора, возможно, умереть за него... От такой верности щемило сердце даже у холодного циника К'ирсана.

– Победа?! – с ходу принялись кричать самые верные его соратники и друзья.

И К'ирсан, прижав к груди прыгнувшего к нему на руки ластящегося Руала, не выдержал и засмеялся:

– Победа!!!

Распробовал это слово, ощутил его фантастический вкус и снова закричал:

– Победа!!!

Да и как иначе? Длинноухие были ослаблены, а то и вовсе выброшены на обочину Большой игры. Льер Бримс, как и множество его Мастеров, мертв, а значит, больше некому предъявить претензии убийце предыдущего Архимага и главному смутьяну Сардуора. Были опасения, что открыто появившийся на мировой сцене Великий артефакт кое-кому вскружит голову, но и здесь сложилось удачно. Скипетр Всех Стихий был поврежден, что гарантированно снижало его мощностъ и способность стать очередным пугалом для неугодных государств.

А еще... и это главное... низвергнуты в Бездну Рошаг и стоящие за

ним Великие Спящие. Разве это не победа?!

К'ирсан навсегда запомнил тот миг, когда несмотря ни на что его распирало от восторга. Когда ему хотелось кричать, плакать, совершать какие-нибудь сумасбродные поступки... И как потом, внезапно, упоение от добытой победы сменилось чудовищной, запредельной, до того лишь один раз в жизни испытанной болью.

Кайфат рухнул тогда как подкошенный на землю и только нечеловеческим усилием воли смог подавить рвущийся из него вопль. Правая рука, часть правой стопы – те самые части тела, которые были ранены Двудиким Оррисом, вдруг начали стремительно сморщиваться, чернеть, а потом и вовсе распадаться грязным пеплом. И Кайфат ничего не мог с этим поделать. Несмотря на всю мощь К'ирсана, несмотря на то что повреждения были нанесены не ему лично, а связанному с ним двойнику, раны все равно разъедали тело. Древний лжебог все-таки смог отомстить своему убийце.

И это тоже была цена победы!..

Первое время после битвы с лжебогами, пока отлеживался в постели под присмотром лучших лекарей заметно ослабевшего Корпуса и неотступно сидящего с ним Руала, Кайфат верил, что удастся исцелиться. Но реальность далеко не всегда подчиняется нашим желаниям. И есть в мире вещи, которые не по зубам даже могучей воле живого бога. Раны на лице, отсутствующая правая рука и часть стопы – с этим ему следовало смириться и с этим предстояло жить.

Впрочем, Кайфат не жаловался. Горечь потерь – вот тот вкус, что пробивается сквозь приторную сладость побед. К нему надо просто привыкнуть.

Спустя несколько седмиц Хозяева Порубежья преподнесли ему в дар металлический протез – он пристегивался к плечу, и при необходимости его можно было изогнуть под нужным углом. Нормальную конечность это не заменяло, но некоторую пользу все же приносило. Позже появилась искусственная стопа, и К'ирсан начал пробовать ходить без костылей, учиться писать и драться левой рукой...

Жизнь императора Сардуора, а заодно и всего Торна постепенно входила в новую колею. В ней не было места мировым заговорам, противостоянию держав и борьбе с божественными сущностями. На какое-то время все сосредоточилось на своих собственных проблемах, восстанавливая утраченное, разбираясь с настоящим и задумываясь о будущем. Впрочем, Кайфата мало волновали дела остальных, он впервые за много-много лет сосредоточился на развитии своего молодого государства.

И надо сказать, получалось неплохо.

Еще К'ирсан завершил свой компендиум по магии, свое истинное наследие, достойное передачи его детям. Возродил двойника и утвердил закон о смене власти в империи, продолжил работать над развитием культа Владыки... Проще говоря, К'ирсан Кайфат строил свой дом. Пусть даже дом этот и был размером с империю. Главное, что он шел к нему большую часть жизни, преодолевая немыслимые трудности и перенося жуткие испытания, пока наконец не добрался до цели...

Вот только в какой-то момент К'ирсан внезапно осознал, что его терзает смутное, ни с чем не связанное беспокойство. Словно у какого-то лодыря, у которого от безделья и понимания всей бессмысленности своего существования развиваются всевозможные мании и страхи.

И это было неправильно.

Но что самое ужасное, с каждым днем беспокойство все росло и росло, пока в какой-то момент не превратилось в уже задвинутое на задворки памяти предчувствие надвигающейся угрозы. Пока еще безумно далекой, но уже имеющей конкретную цель. И цель эта – К'ирсан Кайфат.

Только тогда Кайфат с внезапной ясностью вспомнил старательно забытый миг, когда Светлая ипостась Двуликого Орриса в панике бежала с места сражения, захватив с собой остатки сущности Альме. Ослабленная, потерявшая божественный статус, но полная злобы и ненависти к своим врагам. А как подсказывал Кайфату опыт, хуже нового врага – лишь враг недобитый. И от осознания этого перед внутренним взором К'ирсана словно зажегся незримый маяк. Не воображаемый символ новой угрозы, а реальный источник Зла, горящий нечестивым огнем. Причем зажженный не непонятно где, а во вполне конкретном и узнаваемом месте – на вершине Гуур'о'деми, горы Грозящих небу демонов.

И именно тогда К'ирсан наконец осознал, что дом, который он посчитал концом своего пути, этот дом не для него. Кайфат строил его для своих детей и для детей тех, кто поверил в будущего императора, кто рискнул пойти за ним в пахнущую кровью неизвестность, кто убивал во имя Владыки и умирал с его именем на устах. Это был дом для них всех. Но никак не для К'ирсана Кайфата. Вечная война, вечная борьба за счастье близких и вечный поиск места для себя – вот его удел...

Но кто сказал, что этого нельзя исправить? Пусть не сегодня, быть может, даже не завтра и не послезавтра, но когда-нибудь совершенно точно. И тогда... именно тогда К'ирсан Кайфат, быть может, наконец доберется до своего дома. Настоящего дома.

*Июнь 2015 – ноябрь 2017*  
*Липецк – Москва – Липецк*

*Новости от автора ищите на <http://vitaly-zykov.ru/>*  
*и [http://vk.com/vitaly\\_zykov](http://vk.com/vitaly_zykov)*

# Приложение

# I

## **Краткий справочник по географии, истории, странам и народам Торна, написанный смиренным Зарром Пильмским для путешествующих господ по соизволению милостивого государя нашего короля Дрия Второго в год 2127 от П.С. (Собственность Лакристы Регнар, подаренная ей Вензором Регнаром)**

Начинать всякий разговор о путешествиях, странах и народах следует с мироустройства. Мир наш, сотворенный всеблагим Творцом, именуется Торном, что, безусловно, известно не только человеку благородного происхождения, но и всякому представителю низших сословий. Имеет он форму шара и вращается вокруг Тасса, да будет свет его вечен. Наряду с Торном, вокруг Тасса вращаются еще другие миры, числом семь – Арх, Унета, Лагос, Явита, Генеш, Шорма и Дром. Благодаря смиренному труду мудрецов из Пильмского университета под руководством вашего покорного слуги удалось подтвердить их полную и абсолютную безжизненность, что делает оные небесные сферы бесполезными для людей. Упомянуты они в этом труде по вполне приземленным причинам – пользуясь прилагаемыми таблицами и найдя эти холодные шары в небе, можно обнаружить свое местоположение. Кроме того, следует добавить, что вокруг Торна вращается спутник – ночная властительница Ярдига.

На этом с делами небесными можно закончить, так что перейдем к основной цели нашего труда.

### **География**

Милостью богов мир наш Торн не страдает от нехватки земли. Четыре крупных материка омываются водами шести океанов. Материки именуются Грольд, Сууд, Горх и Сардуор. Некоторые бездари, как, например, Зельд Джугский, считают, что существовал пятый материк, именуемый в мифах



не иначе как Варт (читатель конечно же заметил аналогию со сказочными *вартагами*). Кроме того, к югу от Грольда располагается величественный и таинственный остров Нолд – обитель Истинных магов.

Теперь перечислим океаны. На севере Грольд, Горх и Сардуор омываются Льдистым океаном, заполненным гигантскими глыбами белоснежного льда, воды которого кишат тварями с толстой шкурой и слоями жира. На западе Грольд и Сууд, а на востоке Сардуор омывается Тихим океаном. Его воды спокойны и безопасны. Все встречающиеся хищники не представляют никакой опасности для плывущих кораблей, что делает сей океан идеальным для путешествий странников между материками. Единственная помеха – это Змеиный архипелаг, протянувшийся с севера на юг, который можно смело назвать пиратским. Набеги морских разбойников, их кровавые рейды наносят существенный урон не только морской торговле, но и прибрежным городам.

На юге Грольд омывается Суудским океаном, чьи теплые воды богаты прекраснейшей рыбой. Этот океан также омывает западные берега острова Нолд, восточная часть которого окунается в воды Благостного, или Эльфийского, океана. Горх омывается с запада Эльфийским океаном, ну а на востоке его побережье выходит на мрачные воды Темного океана, на чьем счету десятки тысяч загубленных душ. Кошмарные монстры обитают в его глубинах, нападая на проплывающие суда. Поэтому вдвойне смехотворны заявления некоторых личностей вроде Зельда Джугского, утверждающих, что они неоднократно пересекали этот океан на обычном пассажирском корабле.

И, наконец, на самом юге располагаются Потерянные воды. Происхождение этого названия окутано туманом, но, по сложившейся традиции, его никто не меняет.

## Страны

Описание стран следует начать с наиболее цивилизованных, богатых и могучих. На данный момент существует всего два государства на Торне, которые могут соперничать в своей мощи (кроме Республики Нолд, но о ней речь пойдет отдельно). Это Зелод и Гарташ. Граничащие на небольшом участке, они долгое время конфликтовали, нанося друг другу чувствительные удары по экономике и военной силе, но все же не скатились до кровавой войны на уничтожение. Благодаря миротворческим усилиям короля Ралоса Третьего двести лет назад был подписан договор,

ограничивающий применение насилия, неукоснительно выполняемый до сих пор. Это свело проявления войны к простым пограничным стычкам, не перерастающим в глобальные войны (впрочем, в последние годы не происходят даже мелкие конфликты).

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

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

Основа экономики Гарташа – сельское хозяйство. Богатейшими урожаями плодородных полей этой благостной страны кормятся все государства нашего Торна. Даже великий Нолд закупает зерно и мясо в Гарташе. На юге расположены богатые серебряные рудники. Основа армии – дружины дворян и королевская гвардия, подкрепленные силой магии короля.

Зелод – это владение рода Рансов. Именуясь королевством, оно прикрывает жесточайшую диктатуру тамошнего короля или, что вернее, диктатора. Верх абсолютизма, власть верховного правителя ничем не ограничена. Знатные роды периодически поднимают восстания против тирана, но жуткая магия королевского рода не оставляет никаких шансов борцам за свободу.

Землепашество развито слабее, чем в Гарташе, но чрезвычайно распространено рыболовство. Верхом несправедливости являются богатейшие месторождения золота и янтаря, располагающиеся на территории Зелода. Именно они и обеспечивают процветание этого государства.

Армия состоит из вольнонаемных пехотных частей, королевской гвардии и малых дворянских дружин. Все это также защищено магией королевского рода.

Именно два этих государства и играют главенствующую роль на мировой политической арене, образуя Объединенный Протекторат, в

который также входят Джуга и Нолд. Хотя некоторые противоречия, упомянутые выше, и сохраняют даже не напряженность, а какую-то шероховатость в отношениях.

Подошла пора рассказать о могущественном Нолде. Это островное государство на юге от Грольда является местом обитания Истинных магов. Здесь же расположена знаменитая Академия Общей Магии, выпускающая лучших чародеев нашего мира.

Политическое устройство этой державы едва ли не самое сложное на Торне. Всеми гражданскими делами заведует Совет граждан, куда входят наиболее почетные члены общества, избираемые от сословий, и возглавляется он выборным Консулом. Над этой гражданской структурой стоит Совет Мастеров, который состоит из одних только Истинных магов. Из Мастеров выбираются самые могущественные, и те получают статус Магистров. Их трое – Магистр Ищущих, Магистр Наказующих и Магистр Охранителей. Если перевести это на язык терминов, понятных непосвященным, то это министр науки и магии, министр разведки и военный министр. Над всеми ними стоит, наверное, самый влиятельный человек в нашем беспокойном мире – Архимаг.

Основа экономики – морская торговля, рыбная ловля и предоставление магических услуг прочим странам.

Остров Нолд неприступен для любой армии мира. Его оберегает могучий флот и еще более могучая объединенная магия Истинных и их главы – Архимага. Также ходят слухи о тайных храмах, готовящих неуловимых убийц, выполняющих волю Архимага в любой точке Торна, но это только слухи.

В силу древнего договора о Запретной магии, подкрепленного чудовищными силами чародеев, Истинные маги вмешиваются во внутреннюю политику прочих государств в деле контроля за магическими исследованиями. Иногда это вызывает недовольство, но Объединенный Протекторат безоговорочно поддерживает все начинания Нолда. На этом остановимся и перейдем к Джуге.

Джуга – это небольшое государство, расположенное на северо-западе Грольда. Страна торговцев, ростовщиков, разнообразных ремесленников и магов. Здесь же расположен и Джугский университет. Дворянства нет, политику определяет Совет Гильдий.

Основа богатства – громадный торговый флот и множество банков. Джуга является единственным соперником Нолда на море. Армия состоит из наемников, высочайшее жалованье которых обеспечивает их безоговорочную верность.

Эти четыре страны образуют величайший политический, экономический и военный союз за всю историю человечества. Он продолжает существовать чуть ли не со времен Войн Падения и проводит пусть и спорную, но необходимую политику вмешательства во внутренние дела третьих стран. Список вопросов, подлежащих пристальному контролю со стороны Объединенного Протектората, довольно обширен. Это и контроль за вооружением, дабы не позволить создать оружие чудовищной разрушительной силы, которое уничтожило навеки проклятую Империю Заката, это и контроль за соблюдением закона о Запретной магии, уже упоминавшегося в этой работе, это и гуманитарная политика навроде повсеместного внедрения языка торн, и многое другое. На этом со странами Объединенного Протектората мы закончим и перейдем к прочим государствам.

На Грольде между Зелодом и Гарташем располагается страна под названием Скарт. Рядовое, малопримечательное государство, старающееся придерживаться жесточайшего нейтралитета. Знаменита своими ремесленниками, продукция которых ценится во всем мире. Оно поставляет оружие даже в страны Объединенного Протектората.

Кроме этого, на юге Грольда расположились несколько карликовых государств, служащих постоянной головной болью для их соседей. Это так называемые Вольные баронства, хотя там есть и королевства, графства и даже княжества. Все эти страны-малыши управляются деспотическими правителями, которые только спят и видят, как бы отрезать кусок территории у соседа, и даже осмеливаются совершать регулярные набеги на крупные страны. Факт существования сих разбойных анклавов объясняется старыми договорами, которые запрещают крупным державам захватывать карликов. Причины, подвигнувшие подписать эти документы, сейчас уже неизвестны, но осмелюсь предположить, что каждая держава боялась усиления противника за счет новых территорий, а полномасштабную войну начинать не хотелось... Но это лишь мои догадки.

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

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

Козьи горы в Зелоде и Калассы на границе Джуги и одного из Вольных баронств.

Раз уж мы завели речь о нелюдских расах, то следует упомянуть о стране эльфов на востоке Грольда – Лесах Маллореана, или просто Маллореане. Здесь властвуют кланы Светлых эльфов.

Материк Сууд следует рассматривать как весьма богатое, но очень опасное место. Здесь присутствуют по крайней мере три силы – Загорный халифат, Поднебесная империя, или страна Хань, и султанат Иссор.

Загорный халифат – это декоративное объединение семи стран, возглавляемых халифами. Ралайят, Зиккур, Сураль, Лайлат, Сура, Залимар, Халис – это государства, мало чем отличающиеся от Вольных баронств, разве что люди здесь живут утонченные, умеющие ценить искусство, вино, горячего скакуна, любовь наложницы и кровь врага на жарком песке. Убить здесь могут за малейшее оскорбление. История прихода к власти каждого халифа – местного правителя – это реки крови и сотни отрубленных голов. Дикие нравы царят здесь, совсем дикие.

В отличие от Загорного халифата, страна Хань – это, несомненно, великое государство, ведомое его императорами к цели пусть и длинным, но чрезвычайно спокойным путем. Богатейшая страна, в которой выращиваются лучшие специи на всем Торне, управляется императором, которого не достоин увидеть ни один из чужеземцев. Народ, населяющий страну, сильно отличается внешне от прочих людей. С чуть желтоватой кожей, с узкими глазами, малорослые, они производят обманчивое впечатление слабости.

Последнее государство Сууда – это султанат Иссор. Как-то так сложилось, что это самое редко посещаемое человеческое государство на Сууде. Возможно, это связано с тем, что сухопутный путь закрыт их вечным противником – Поднебесной империей, а морских торговцев не пускают дальше порта, но факт остается фактом: иноземных гостей здесь мало, потому слухи о стране бродят самые разнообразные, но приводить их мы не будем.

Следующий материк – это Горх. Здесь обитают, наверное, самые враждебные современной цивилизации нации. На севере вольготно расположилась страна орков. Какой-то общей структуры власти у них нет, потому они беспрестанно воюют между собой и с южными соседями.

В центре материка расположилась покрытая завесой мрака и тайны земля Ночных эльфов. Со времен древнего Раскола они являются постоянными соперниками своих Светлых собратьев и их союзников. Вряд ли кто из людей когда-либо осмеливался посетить эту страну темной магии,

запретных культов и Древних Сил.

На юге располагается Тлантос – самое спорное и непонятное государство Торна. Говорят, в невообразимой древности здесь располагалось государство черных магов, наводившее ужас на прочие расы. По легендам, лишь вся мощь не менее кошмарной Закатной империи (хотя Зельд Джугский ошибочно считает, что то были вартаги) смогла разрушить власть местных владык. Настороженное отношение сохранилось и спустя все эти тысячелетия. Нет, государство совершенно открыто для наблюдателей Объединенного Протектората, и пока ничего крамольного не обнаружено, но все-таки какой-то неприятный осадок остается. У Тлантоса неплохой флот, компактная, но чрезвычайно мобильная армия, не чураются здесь и чародейства, хотя, по настоянию Нолда, запрещено передавать местным колдунам новейшие достижения теоретической и практической магии. Правит Тлантосом из красивейшего дворца-пирамиды в столице Талак император, обладающий такой же властью, что и ханьский.

Ну и, наконец, Сардуор. Так уж исторически сложилось, но большинство самых чудовищных войн начиналось именно с этого материка. Здесь располагалась Закатная империя, здешние страны поддерживали Объединенные Колонии Заката, поэтому вполне объяснимо пристальное внимание Объединенного Протектората к этим землям. Кроме того, здесь до сих пор остались следы старых битв. Это Запретные земли на севере и Стеклянная пустыня в центре материка. Кошмарные территории, до сих пор остающиеся поводом для страхов остального мира. Этим землям посвящена масса работ, потому не будем останавливаться на них подробно и перейдем к здешним странам.

Это Земля Наместника, Гурр, Узз, Зарок, Саурма, Западный Кайен, Восточный Кайен, Харн, Заурам, Загорье. Все эти государства выделяются не только своей бедностью, но и поразительной строптивостью по отношению к вынужденному диктату Объединенного Протектората. Единственные более или менее богатые государства – это Восточный Кайен, Харн, Загорье, Земля Наместника, но и они не идут ни в какое сравнение с величием стран остального цивилизованного мира. Сардуор – это единственное место на всем Торне, где продолжают цепляться за язык прежних времен, но силы Протектората с этим успешно борются. Гральг постепенно вытесняется торном, и остается надеяться, что вскоре этот процесс завершится.

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

трава гарлун, активно используемая большинством фехтовальных школ. Кроме того, на юге обнаружены богатейшие залежи золота, которые сейчас активно разрабатываются силами Протектората, чтобы окупить содержание в крупнейших здешних странах экспедиционных сил. Возражения со стороны местных правителей поступают редко, ибо, несмотря на свою ограниченность, они осознают колоссальный положительный эффект от присутствия объединенных миротворческих сил.

Засим оставим политическое мироустройство и перейдем к ключевым понятиям, которые просто необходимо знать, путешествуя по этому бренному миру.

### ***Меры длины и денежная система***

1 миля = 7 верст (1 миля = 7,4 км)  
1 верста = 500 сажень (1 верста = 1,07 км)  
1 сажень = 3 аршина (1 сажень = 2,13 м)  
1 аршин = 4 четверти (1 четверть = 17,7 см)  
1 четверть = 4 вершка (1 вершок = 4,4 см)

1 фарлонг (золотой) = 30 келатов  
1 келат (серебряный) = 30 гильтов (медные)

### ***Иерархия магов Нолда***

Младший ученик – 1–5 годы обучения в Академии Общей Магии.

Старший ученик – 6–10 годы обучения в Академии Общей Магии.

Маг четвертого ранга (ступени) – выпускник Академии.

Маг третьего ранга (ступени) – 11–13 годы обучения в Академии Общей Магии (третий высший круг).

Маг второго ранга (ступени) – 14–18 годы обучения в Академии Общей Магии (второй высший круг).

Маг первого ранга (ступени) – 19–25 годы обучения в Академии Общей Магии (первый высший круг).

Подмастерье – маг первого ранга, заинтересовавший Мастера и ставший его учеником.

Мастер – маг, достигший высот в Искусстве, не достижимых прочими, творец заклинания запредельной сложности или создатель нового

направления в магии. Утверждается Советом Мастеров.

### ***Иерархия магов Тлантоса***

#### ***Только для Истинных магов старших ступеней посвящения***

Низшим рангом у чародея является первый, наивысшим – десятый. У каждого ранга на костяном медальоне имеется особый рисунок:

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

Медальоны магов десятого ранга имеют чистую поверхность.

### ***Кланы светлых эльфов***

1) Литаль, Голос Света – сильны в дипломатии. Герб – серебряный цветок.

2) Рьярхиен, Страж Ночи – хорошие воины. Герб – перевернутая капля лилового цвета, похожая на клык.

3) Эль’туарен, Искатели Врат – известны своими магами. Герб – голубой глаз в обрамлении из черного серебра.

4) Чинталион, Щит Заката – хорошие воины. Герб – зеленая змейка.

5) Фек’яр, Вестники Тени – маги-убийцы. Герб – кроваво-красная жаба с черными глазами.

6) Ориэльта, Зеркало Жизни – сильны в дипломатии. Герб – золотая чаша или кубок.

7) Гуарр’еррит, Ловцы Ветра – один из двух уцелевших за тысячелетия стихийных кланов. Посвящены Воздуху. Герб – три пера из металла.

8) Тес’сими́р, Птицы Вод – второй стихийный клан, посвящен



Воде. Герб – темно-синий скат.

### ***Структура пехотных частей и воинские звания Зелода***

5 легионов (около 20 000 человек) – полный генерал.

1 легион (около 4 000 человек) = 4 полка – генерал.

1 полк (около 1 000 человек) = 10 рот – полковник.

1 рота (около 100 человек) = 3 взвода по 3,3 и 4 десятка соответственно. Командовать ротой может как капитан, так и лейтенант. Старшинство определяется по номеру: чем меньше номер, тем выше звание. То есть в первой роте командир всегда в звании капитана, лейтенанты же командуют ротами с четвертой по десятую. Кроме старшинства определяется и качественный состав подразделений. В первой роте служат самые опытные и умелые ветераны, а в десятой – новички. Взводами командуют сержанты, старшинство которых определяется уже по номеру взвода. Считается, что первый взвод должен быть гораздо более профессионален, чем третий, отсюда и сержант этого подразделения старше по званию, чем его сослуживцы.

1 десяток (обычно 10 человек, хотя бывает и чуть больше) – капрал. Старшинство капралов определяется все по той же схеме с номерами подразделений. Это же простое правило переносится и на легионы. Так, Первый легион считается гораздо лучше подготовленным и почетным, чем Двенадцатый. Такая схема вызывает большое число нареканий и, возможно, когда-нибудь будет упрощена.

Каждый легион состоит из полков тяжеловооруженной (Скорпионы, Василиски и Грифоны) и легковооруженной пехоты (Львы). Кроме того, к нему приписана группа боевых магов и подразделение полевых метателей.

### ***Боги Торна***

В пучине лихих тысячелетий растворились многие пантеоны богов и божков помельче, но вот уже две тысячи лет главенствующее положение занимает церковь Орриса. Наверное, не имеет смысла приводить здесь все священные тексты, потому ограничимся лишь пересказом основных моментов.

Мир разделен на несколько реальностей. Это пласт Бытия, в котором живут все разумные, Верхний мир – обитель богов, ангелов и некоторых

демонов, Нижний мир, или Бездна – обиталище демонов, злых духов и некоторых ангелов, и узкая прослойка между реальностями, именуемая Астралом.

...Однажды, из неведомого далека в Верхнем мире появился Великий, Вечно танцующий Бог Оррис, имеющий два лица и восемь рук. С ним в обитель небожителей явились и две его жены – кроткая Альме и яростная воительница Кали. Не признали хозяева мира пришельцев, и началась война, которую выиграли молодые и сильные боги. Наступила эра процветания... Но однажды в пылу ревности Кали зарубила Альме кривым мечом. И уснула светлая богиня долгим, исцеляющим сном, и некому было больше смирять свирепый нрав Орриса. Душа Великого Бога разделилась, и теперь Двумикий смотрит на мир то Темной, то Светлой своей половиной, а рядом стоит Кали, властительница Ночи и Тьмы...

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

Кроме церкви Орриса, существует еще несколько богов, которым поклоняются народы Торна. Это Феникс, покровитель браков и символ возрождения жизни, и два божественных брата – Юрга и Зархр, которых многие исследователи считают аватарами Великого Орриса, в таком виде явившегося перед погрязшими в невежестве народами.

Разговоры о Темных богах и духах граничат с ересью, потому мы о них умолчим.

## II

### **Краткий справочник наиболее часто употребляемых терминов, выпущенный в год 2127 от П.С. специально для путешествующих граждан благословенной богами и процветающей под рукой Консула Арроша Республики Нолд**

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

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

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

**Вартаги** (др. – кайен.) – владыки. Мифические хозяева Торна. По немногим сохранившимся обрывкам мифов о них сложилось представление как о чудовищно жестоких и могущественных существах. Облик – неизвестен. До сих пор не найдено никаких материальных подтверждений их существования. Объект пристальнейшего изучения льера Птоломея.

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

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

**Войны Падения** – череда чудовищных войн между объединенными силами людей, эльфов, гномов, Истинных магов с одной стороны и человеческими и эльфийскими отщепенцами – с другой. Последние

называли себя Объединенными Колониями Заката и возглавлялись неизвестными существами, в конце войны уничтожившими самих себя, отказавшись сдаться победителям. Результаты войны определили сегодняшнее мироустройство. Больше всех выиграли Истинные маги, получившие в свое владение остров Нолд.

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

**Гвонки** – название людских племен Лихоземья прочими дикарскими племенами. Эти так называемые люди схожи с цивилизованным человеком только внешним обликом. Душа же у них звериная, что и объясняет совершенно дикий образ жизни и жестокие законы этих несчастных. Единственное, что не позволяет цивилизованным народам железной пятой раздавить дикарей, это место их проживания – Лихоземье. Некоторые племена промышляют работоторговлей, и они единственные, кто обладает секретом создания кордов.

**Гральг** – язык, получивший распространение в Сардуоре. Сегодня сохранился в основном только на севере Сардуора, но и там постепенно изживается благодаря миссионерской деятельности Объединенного Протектората. Произошел от мертвого новокайенского языка – языка Закатной империи. Официальные документы на гральге считаются недействительными, если не содержат перевода на торн. Гральг продолжается изучаться только в военной академии Нолда.

**Друл** – плод, напоминающий яблоко, но растущий на кустарнике почти у самой земли.

**Дхарг-Лог** – высший ранг в иерархии драконов Междумирья. Информацией о существовании живых обладателей этого ранга люди не владеют. Предположительно соответствует гигантскому магическому потенциалу. Сила воздействия на реальность колеблется от 100 до 131 балла по стасорокачетыребалльной шкале Птоломея.

**Дьерк** – сложная игра с использованием колоды из тридцати карт и пяти игральные костей. Серьезная проверка как удачливости, так и

способности мыслить.

**Заар'х'дор** (др. – кайен.) – земли мертвых духов – мифические смертельно опасные земли в центре Мертвого Леса. О посетивших их ничего не известно. Предположительно, они располагаются на восток от Гуур'о'деми (Грозящие небу демоны) – высокой горы, напоминающей сжатый кулак, виденной многими моряками, рискующими заплывать в Старую гавань.

**Закатная империя** – империя, созданная людьми и представителями иных рас, располагалась на двух материках: Сардуоре и Горхе, на два остальных оказывала сильнейшее влияние. По легендам, Нолд, остров Истинных, создан магами этой империи (*информация только для слушателей Академии Общей Магии*). Сохранились предания о неизвестных расах, являющихся союзниками этого государства. Воевала с неизвестными расами, в столкновениях с которыми и был разрушен пятый материк (факт существования этого материка до сих пор остается недоказанным, так что последняя информация идет на уровне слухов). Просуществовала, по разным источникам, от 5000 до 10 000 лет. Погибла в череде катаклизмов и катастроф магического и природного характера около 4500 лет назад.

**Запретные земли** – территория, включающая в себя Мертвый Лес, Пустоши, Лихоземье и западные отроги Порубежных гор.

**Зуу'ль'тек** – каменные пластинки с магическими письменами Древних, в целом виде встречались только четыре раза. Частично расшифрованные фрагменты позволяют говорить о них как о носителях сложных заклятий утерянной магии Древних (хотя даже те крохи, что сохранились, молчаливо отнесены к Запретным областям).

**Истинные** – прирожденные маги, обладают способностями к магии от рождения (40–60 баллов по шкале Птолемея). Достигшие небывалых высот в обучении магии, они обладают неограниченной продолжительностью жизни.

**Кайенский язык** – в его низшей форме – основной язык Закатной империи в период ее расцвета. Древняя его форма являлась тайным языком высшей знати или магов (что было, в принципе, одним и тем же). До нынешних времен дошли только транскрипции несколько слов. До сих пор тайной за семью печатями остается магический алфавит, составляющий основу языка. Известны только несколько иероглифов и их приблизительное значение. Астральные проекции символов недоступны. Предположительно, язык с несколькими вложенными смыслами. Некоторые исследователи выдвигают предположения, что язык более

древен, чем сама Империя.

**Корд** (др. – *кайен*.) – раб, низший, неприкасаемый – Повязанный, раб с ошейником, который контролирует все действия своего носителя, болью наказывая его за малейшие провинности. Повязанный не может предать или сбежать. Выражение «верность Повязанного» говорит о верности, купленной болью. По слухам, существует еще более сложный и смертельно опасный вариант подчиняющих ошейников, именуемый Темным ошейником. Он предназначен для обладателей магических способностей, не позволяя своему носителю пользоваться собственным Даром. Снять ошейник может только надевавший его шаман. Секрет создания неизвестен.

**Кукла** – человек с полностью подавленной волей или выжженным разумом.

**Курраз** – племя драконов Торна. Разумны, огнедышцы, обладают высочайшей сопротивляемостью магии. Имеют свой язык и культуру (по легендам, родственную мифическим драконам Междумирья). В основной своей массе служат Республике Нолд в рядах наводящих ужас Крыльев.

**Кхорр** – одно из немногих известных слов драконов Междумирья. Дословный перевод – Враг, Убийца. Неизвестно, кого именно характеризуют этим словом.

**Лес** – Лес Смерти, Мертвый Лес – название смертельно опасной территории на севере Сардуора, заросшей всевозможной растительностью. Является местом, где в древности происходили битвы между двумя воюющими расами Торна (а возможно, и местом упокоения последних представителей этих рас). Волны искаженной магии породили чудовищ и изменили законы реальности в этих землях. Из нескольких тысяч разумных, отправившихся в эти места, вернулись не больше сотни. Очень часто помешавшиеся или, что хуже, переродившиеся.

**Лихоземье** – территории, располагающиеся между Мертвым Лесом, Пустошью и Порубежными горами. Место обитания людских племен и троллей. Хотя и подчиняются общим законам нашего мира, но продолжают оставаться смертельно опасными.

**Логи** – самоназвание расы мифических драконов Междумирья вне зависимости от клана. По легендам, данный вид драконов отличается от обычных большими размерами, силой и склонностью к магии, но самое важное – это способность к путешествиям в Междумирье. Сила воздействия на реальность обычно составляет 70–90 баллов по шкале Птоломея.

**Льер, льерисса** – уважительное обращение к Истинному магу

мужского или женского пола.

**Маги** (оскорб.: «ворюги», «крохоборы») – простые люди, не имеющие прирожденного таланта к магии. Получают Силу путем долгого обучения. Средний срок жизни – от двухсот до трехсот лет.

**Никерра** (др. – *кайен*. – Пляска смерти) – школа меча, целиком построенная на культуре курения гарлуна. По сравнению с остальными фехтовальными школами, эта выделяется своей древностью и наличием огромного числа тайн и секретов. Иногда мастеров никерры называют Убийцами магов, что говорит уже о многом. Представитель никакой иной школы так и не был удостоен подобного звания. Высшие мастера никерры уже не являются людьми в прямом смысле этого слова, как не вполне являются ими маги. Потаенный характер школы, сохраняющей свои традиции со времен падения Империи Заката, не позволяет говорить более определенно.

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

**Орки (ха'ора)** – представители народа, живущего на севере Горха. Родственны людям и эльфам. Имеют зеленый цвет кожи, остроконечные уши и особое «хищное» строение челюстей с далеко выдающимися клыками. Дикари и кочевники, с удовольствием нанимающиеся в армии цивилизованных стран.

**Отродья** – порождения магии Запретной земли, обитатели Пустоши. Классификации не поддаются.

**Пальма** – оружие гоблинов. Представляет собой копье с листовидным наконечником. Традиционно несет в себе примитивные наговоры шаманов.

**П. С. (Принятие Скипетра)** – поворотная точка (2127 лет тому назад), от которой начинается современное летоисчисление. Соответствует дате принятия скипетра Власти властителем Тардоном, что привело к созданию военного союза людей, Истинных магов, эльфов и гномов, в результате чего была одержана полная победа над Объединенными Колониями Заката.

**Птоломей** – легендарный Архимаг Истинных, герой Войн Падения, создатель фундаментальной работы «Теория и практика магии Междумирья». Дата рождения – неизвестна, место рождения – маленькая деревушка на территории теперешнего княжества Тлантос. В 361 году от П. С. пропал без вести во время Вероятностного шторма Птолемея. Его главный научный труд так и не был окончен. Известен только первый том, два других считаются уничтоженными самим Птоломеем в целях сокращения

опасного для человечества знания.

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

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

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

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

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

**Рыкач** – четвероногий теплокровный хищник. Распространен по всему Торну. Всеяден, но предпочитает свежее мясо убитой добычи. Охотится как из засад, так и в ходе длительных погонь. На человека предпочитает не нападать. Название свое получил за оглушительный рев, который он периодически издает. Наиболее опасна разновидность мутировавших рыкачей, что живут в Мертвом Лесу.

**Сайгал** (др. – *кайен*.) – сопляк, щенок. Среди адептов тайных знаний – низшее звание, современный аналог – неофит.

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

**Скорт** – домашний плотоядный зверь, отличающийся сплошным бронированием всего тела и вспыльчивым нравом. Мода держать скортов в доме особенно распространена среди знати Грольда.

**Ссар’лаэр’Гоар** – город Темных эльфов (М’Ллеур), который сожгли их Светлые собраты в годы Войны Звезд.



**Тарки** (самоназв., иногда – **тарги**) – тролли. Высокие, с твердой шкурой, крепкими костями, мощными мышцами, все это увенчано маленькой головой с еще более маленьким мозгом, где очень редки проявления мыслительной деятельности. Невосприимчивы к низшей магии, что делает их отличными телохранителями.

**Тассов камень** – янтарь.

**Тирры** – верховые ящеры. Зародились в Запретных землях, но позже распространились на весь Торн в качестве верховых животных. На сегодняшний день существуют сотни разновидностей.

**Торн** – 1) название мира (планеты); 2) язык межрасового общения и единый язык человечества. С 1215 г. от П. С. изучение языка отсталыми народами происходит под патронажем Объединенного Протектората. С 1329 г. от П. С. становятся действительными только документы на торне.

**Урги** (самоназв.) – гоблины. Мелкое злокозненное племя ушастых коротышек с зачатками магии, сконцентрированной в руках их шаманов. Хитры и изворотливы. Остры на язык, что заставляет некоторых правителей держать их при себе в качестве шутов. Недостойны внимания цивилизованных народов.

**Фалет** – почтительное обращение к высокородному мужчине в Загорном халифате (созвучно с др. – *кайен*. Фф'али'ьет – муж, чьи достоинства велики и неоспоримы).

**Хаарг-Лог** – ловчий маг-дракон. Весьма высокий ранг в иерархии драконов. Выше только ранг «дхарг-Лог».

**Халине** – почтительное обращение к высокородной даме в Загорном халифате (созвучно с др. – *кайен*. Хай'льиней – дочь великого человека).

**Хао'ра** – название народа орков на древнекайенском.

**Хаффы** – представители наиболее вездесущей и вредоносной расы Торна. Низкорослые – не выше девяноста сантиметров, с ногами, заросшими шерстью, они стали настоящим бичом посевов. Крестьяне называют их людьми-кроликами – за родство с этими грызунами. Хаффы такие же многочисленные, трусливые и всепожирающие. Нет места на Торне, где жили бы люди, но не жили хаффы (за исключением, пожалуй, Запретных земель).

**Хфург** – очень неприличное выражение из языка троллей. Обозначает сына хаффа и шуши, рожденного противоестественным образом.

**Чеснок** (*эспино*) – оружие в виде шарика с тремя или четырьмя шипами, который горстями метали под ноги противника. Иногда это просто сваренные основаниями шипы, образующие вредоносную колючку, которая опасна всегда, как ее ни бросай (один шип всегда смотрит вверх).

**Шестилап** – тягловое животное у народов Лихоземья. Является представителем немногочисленного племени полезных порождений магии Запретных земель. Обладают спокойным, флегматичным нравом, высоким (до полутора сажень) ростом, густой длинной шерстью и потрясающей выносливостью. Питаются клубнями степной колючки. Больше всего похожи на высоких шестилапых медведей с мордами бегемотов (бегемот – земноводное животное с берегов реки Заарань, что в стране Хань).

**Шуша** – скальная крыса – мелкий крысоподобный зверек с клыками, выпирающими из-под верхней губы (вроде кабана), размером с зайца. Травоядный. Съедобен для человека.

**Эпоха Войн** – весьма претенциозное название для эпохи до Принятия Скипетра, призванное подчеркнуть насыщенность того времени бессмысленным кровопролитием. К сожалению, мир и в наши дни остается несовершенным, и мелкие локальные конфликты продолжают существовать, но название уже прижилось.

### III

## Сводный список наиболее известных на просторах Торна заклинаний, чар, алхимических смесей и артефактов, собранный и составленный на основе разных источников учениками Мокса Лансера

### *Заклинания и ритуалы*

**Адская Вонь** – заклинание, создающее вокруг цели облако нестерпимо воняющего дыма. Идеально для «мирной» атаки крепостей и фортов. Разработка К'ирсана.

**Алмазная Крепость** – мощное защитное заклинание, полностью отрезающее мага от любого внешнего воздействия, сплав магии рептохов и рептохорсов. Для наблюдателя со стороны после применения данного плетения чародей словно оказывается внутри гигантского кристалла. Применялось К'ирсаном Кайфатом прежде всего в бою с драконами и демонами-богомоллами.

**Аркан** – сложная фигура в ритуальной магии.

**Астральная ищейка** – эльфийское заклинание поиска, работающее на магии Астрала без привлечения энергии Стихий (имеется аналог из классической магии). Модифицировано К'ирсаном (дополнено иллюзией черной змеи, ныряющей под кожу).

**Астральная печать** – особая метка, которую ставит шаман или чтец Астрала. Чаще всего используется для обозначения цели призванному духу.

**Астральная помпа** – гораздо более сложный вариант Воронки Силы. Структурно представляет собой сферу из энергии Астрала, которую пронзают силовые «гвозди» с шляпками из символов Истинного алфавита. После активации сфера увеличивается в размерах, и из центра каждой руны на ее поверхности выстреливает десяток нитей. В результате оплетаются основные узлы управляющего контура чужого заклятия, и из них откачивается энергия. Полученную Силу можно использовать для последующей атаки. Разработка К'ирсана.

**Астральная Тропа** – путь в эфирных планах, по которому может пройти дух сильного чародея. Используется чтецами Астрала, высшими

магами, шаманами и адептами магии Древних.

**Астральные помехи** – искусственные или естественные помехи в работе амулетов связи.

**Астральный вампир** – заклинание из раздела магии Астрала, пожирающее жизненные силы и магическую энергию цели. Применялось эльфийским князем-магом в бою с К’ирсаном Кайфатом. В исполнении Перворожденного чары приняли вид гигантского спрута.

**Астральный гонец** – некое примитивное подобие обитателей Астрала, сотворенное заклинанием. Может использоваться как в качестве посланника, так и в качестве инструмента для работы с гораздо более сложными магическими плетениями. Последний вариант традиционно используется Темными эльфами.

**Астральный лук** – боевое заклинание из раздела магии Астрала, примененное К’ирсаном Кайфатом в первом крупном сражении с эльфийскими магами.

**Астральный «поводок»** – способ поиска живого существа по его астральному отображению (слепку). В случае обрыва магической связи или изменения параметров цели оказывается не эффективен. Несмотря на название, относится к разделу магии Воздуха (возможны вариации для других Стихий).

**Астральный смерч** – даже не заклинание, а энергетическое воздействие из обрывков энергетических структур на базе магии Астрала. Выглядит как смерч из брызг голубого света. Применялось К’ирсаном против эфирных тварей.

**Аура** – проекция физических объектов на эфирный план бытия.

**Аурная защита** – способ защиты от энергетических и даже физических воздействий, посредством накачивания ауры энергией.

**Белый Огонь** – мощное атакующее заклинание. Выглядит как золотистое облако, из которого извергаются потоки белого пламени. Находится на стыке магии Воздуха и Огня. Любимые чары льера Дитрима.

**Благодать Спящих** – жуткий кровавый ритуал, превращающий человека в змеенога-нага.

**Благословение Леса** – одно из высших заклинаний эльфийской школы магии. Позволяет управлять солдатами точно безвольными куклами, но при этом не снижая их персональные навыки и способности. Долгое время считалось утерянным.

**Ведьмина смесь** – немагическая зажигательная смесь.

**Ветер Нижнего мира** – заклинание из арсенала некромантов, способное поразить сразу несколько целей (зависит от вложенной Силы).

Попавший под его воздействие объект, при отсутствии защиты, разрывает в клочки.

**Ветер Ножей** (и его модификации) – заклинание, создающее множество лезвий из «спрессованного» воздуха, которые полосуют цель в заданном направлении. Из арсеналов магии Воздуха.

**Ветер Огня** – мощное заклинание сферы Огня, аналогичное заклинанию Ветер Ножей.

**Взрыв Земли** – атакующее плетение, после активации выбрасывающее во все стороны энергию Стихии Земли (а заодно и град камней). Наиболее активно применялось Олегом. Возможно объединение с другими Стихиями, например, с Огнем (Взрыв Земли и Огня).

**Внутреннее Око (Истинное зрение)** – заклинание, изобретенное нолдскими магами, дарующее способность видеть магические энергии.

**Водная Тюрьма** – заклинание из арсеналов магов Воды, связывающее жертву силовыми жгутами и вызывающее частичную парализацию.

**Водные Пути** – светлоэльфийское заклинание, открывающее проход через стихийные планы Воды, нечто вроде Астральной Тропы (аналог – Лесные Пути).

**Водяная Игла** – аналог Морозных Игл.

**Водяная Плеть (Бич)** – заклинание, формирующее бич из напитанной Силой струи воды. В умелых руках в ближнем бою гораздо опаснее меча. Относится к Стихии Воды и используется в той или иной степени всеми ее адептами.

**Водяной Клинок** – развитие идеи заклинания Водяной Бич. При активации раздается характерный шипящий звук.

**Волны Ужаса** – аналог Печати Страх, применяемый шаманами пиратов со Змеиног архипелага. Раздел магии Спящих.

**Воронка Силы** – плетение, разработанное К'ирсаном Кайфатом, развитие способности энергетических вампиров вытягивать Силу из жертв. Выглядит как черный с зелеными искрами вихрь, который собирает отовсюду сырую энергию. Эффективность слабая – для работы заклинания требуется гораздо больше Силы, чем оно собирает. Однако плетение хорошо подходит для разрушения несложных, но мощных чар.

**Врата Огня (Большие и Малые)** – заклинание, открывающее доступ на стихиальные (в данном случае стихия Огня) планы, где обитают духи и демоны. Оружие массового поражения.

**Вуаль Земли** – заклинание, формирующее вокруг мага облако из песка и пыли. Немного затрудняет обзор, однако серьезно повышает эффективность многих других заклинаний Стихии Земли и защищает от

примитивных атак. Считается упрощенным вариантом Малого Столпа Земли. Практикуется Олегом.

**Вуаль Тьмы** – заклинание из арсеналов Тьмы, скрывающее мага и его сопровождение от наблюдения. В том числе и посредством чар и артефактов.

**Выдох Вечности** – самое сильное заклинание в арсенале К’ирсана Кайфата. Выглядит как волна из мельчайших зеленых пузырьков, пожирающих любую органику. Даже простое изучение рунной записи плетения способно помутить неподготовленный разум. При неправильном исполнении убивает мага.

**Гниль** – темное заклинание, нацеленное на уничтожение любой органики. Используется как непосредственно магами, так и в качестве «начинки» для снарядов метателей. Разработка чародеев Тлантоса.

**Гномьи руны** – довольно редкий диалект колдовских рун, схожий с теми, что используют для записи заклинаний нолдские маги. Иногда в отдельную группу выделяют знаки и символы, воздействующие на материальные носители (например, руны Крепости и т. п.).

**Голодный Ветер** – заклинание, вызывающее порывы магического ветра, который буквально сдувает плоть с костей цели. Относится к Стихии Воздуха. Часто используется магами из Братства Отрекшихся.

**Голос Бездны** – атакующее заклинание, воздействующее на цель силами Нижнего мира. Антипод Удара Света.

**Голубая Жемчужина** – мощное заклинание из раздела магии Воды. Способно дробить камни в песок.

**Гранитный Кулак** – атакующее заклинание Стихии Земли. По сути является очень ослабленным вариантом Гранитного молота. Из арсенала Олега.

**Гранитный Молот** – атакующее заклинание из Стихии Земли. Представляет собой гигантскую каменную болванку, которая со страшной силой обрушивается на цель. Заклинание из арсенала Олега.

**Гранитный Щит (Гранитный Купол)** – заклинание из раздела Стихии Земли. Выглядит как каменный купол, накрывающий мага. Самые сильные защитные чары в арсенале Олега (известны как нолдские, так и гномьи вариации данных чар).

**Гремящая Капель** – сигнальные чары из арсеналов Стихии Воды.

**Дальний Взгляд** – сложное в освоении заклинание, позволяющее магу изучать заданную область с высоты птичьего полета.

**Двойник Короля** – крайне сложное комплексное заклинание иллюзии на основе Астральной и Древней магий. Создает полную копию человека

(или скорее позволяет принять полностью идентичный облик), включая моторику и ауру. Благодаря внедренным в ближнее окружение якорям позволяет оперативно корректировать образ, подстраивая его под ожидаемые реакции от прототипа двойника. Разработка К'ирсана Кайфата.

**Дикая охота** – стая бестелесных сущностей Астрала, а также ритуал по их призыву в наш мир. Высокоэффективны против крупных отрядов и просто больших скоплений разумных. Чаще всего со слухами о призыве Дикой охоты связывают шаманов гвонков, орков или магов М'Леур.

**Дикий Проводник** – заклинание, внедряющее в разум животного некие управляющие структуры и позволяющее магу использовать его органы чувств. Применяется в паре с амулетом-посредником. Разработка Темных эльфов.

**Диск Грома** – заклинание на стыке магии Астрала и магии рептохов. Создает зеленый вращающийся диск, который на подлете к цели распадается на части и накрывает ее цепью взрывов. Применялось К'ирсаном Кайфатом.

**Дрема** – заклинание, туманящее разум и вызывающее потерю сознания. Раздел магии Астрала. Существует более мощная вариация под названием Быстрый сон.

**Заклинание концентрации и успокоения** – некий чародейский суррогат медитативных техник. На время усиливает способности к концентрации, снимает напряжение и просветляет разум.

**Заклинание Поводыря** – темное заклинание, налагаемое на разумное существо. Превращает цель в отличную ищейку. Признаки применения – серые полосы под веками. Если вовремя не выпить красного вина, ведет к смерти.

**Заклинание предчувствия** – заклинание краткосрочного прогноза событий.

**Заклинание Прямого пути** – отвечает за ускорение передвижения. Крайне энергозатратно, поэтому применяется лишь очень сильными Истинными магами.

**Заклинание Разрыва** – заклинание на стыке магии Огня и Земли, которое вызывает разрушение твердых материальных объектов (применяется Олегом). Существует гораздо более мощный вариант, базирующийся на Древней магии (применяется К'ирсаном Кайфатом).

**Заклинательный круг** – магическая фигура, используемая в сложных обрядах и заклинаниях в качестве опорной структуры и точки фокуса.

**Землеройка** – аналог Тарана Песка, разработанный магами Сардуора с минимальным использованием Древней магии.

**Земные Пути** – обездвиживающее заклинание, базирующееся на темном аспекте Земли. При удаче способно удержать на месте даже Большого Илима.

**Зеркало Смерти** – защитное заклинание из арсеналов Тьмы и Смерти, частично разрушающее атакующие чары, а частично отражающее в другую (или ту же самую) цель.

**Знаки Сил** – элементарные заклинания, относящиеся к разделу Базовых воздействий. Впрочем, существуют схожие с ними относительно несложные плетения из раздела Древней магии, которые отличаются довольно приличной мощностью.

**Зов** – заклинание на стыке магии Астрала и магии Воздуха, организующее мысленную связь между двумя чародеями. Требуя от обоих участников очень высокого уровня личной Силы и владения Искусством.

**Золотой Купол** – достаточно мощное защитное заклинание, накрывающее мага энергетической полусферой ярко-желтого цвета.

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

**Иллюзии** – группа заклинаний из разделов магии Воды. Предназначены для создания всевозможных фантомов, иллюзий, миражей (в Древней магии также существует свой аналог этих чар).

**Искажение** – мощное заклинание Древней магии, «комкающее» саму реальность. Относится к разделу магии логов. Применено К’ирсаном в бою со змееногом.

**Искры Огня** – заклинание, создающее множество взрывающихся после столкновения с целью и похожих на искры сгустков Силы.

**Исцеление** – лечебное заклинание, существующее в различных вариациях. Начиная от самых простейших, убирающих боль и ускоряющих регенерацию, и заканчивая узкоспециализированными чарами (особенность К’ирсана – он лечит очень болезненно).

**Каменная Сосулька** – заклинание создает каменный снаряд и разгоняет его до огромных скоростей. Из арсенала Олега (похожее заклинание есть и у К’ирсана).

**Каменные Иглы** – вариант Морозных Игл, но из Стихии Земли. Из арсенала Олега.

**Каменный Шар** – заклинание, создающее огромную каменную сферу, которая начинает быстро катиться в заданном направлении. Относится к



Стихии Земли и против подвижных целей не эффективно.

**Камышовый кот** – големы особого типа (старая гномья разработка). В слепленное из песка (Стихия Земли) тело заключают огненного элемента (соответственно, Огонь), что нивелирует недостатки обеих Стихий, сохраняя их достоинства. Используется Олегом.

**Клетка духов** – сплав астральной и стихиальной магии (разработка Корпуса магов). Заклинание предназначено для поимки порождений эфира и последующих манипуляций с их «телами».

**Клон** – одно из заклинаний Высшей магии, создающее обычно крайне недолговечную копию живого человека. Сплав магий Крови, Воды и Воздуха с малой толикой Огня и Земли. Доступно только чародеям с приставкой Великий.

**Комета** – мощное астральное заклинание, разработанное К'ирсаном. Против некоторых тварей Бездны не эффективно.

**Копье Ветра (Огня, Воды, Земли)** – заклинание, аналогичное Копью Зеленого Огня, однако относящееся к магии Стихий.

**Копье Зеленого Огня, Копье Силы** – заклинание, выглядящее как столб изумрудно-зеленого пламени, бьющее из руки мага. Относится к Древней магии.

**Корона Огня** – оглушающие чары. Обычного человека вырубают на час, традиционного мага – на пять-десять минут, адептов Древней магии – на пару минут максимум.

**Костедробилка (Камнедробилка)** – мощное заклинание, перемалывающее цель, словно горная машина для разрушения пустой породы. Часто используется Наказующими Нолда.

**Крепость Огня** – сильное защитное заклинание, целиком построенное на Стихии Огня.

**Круг Вызова** – стандартный аркан для призыва запечатанных в неких пространственных карманах големов и обитателей Верхних и Нижних миров. Рабочий инструмент артефакторов и демонологов.

**Крыгарт** – последнее слово-ключ, иницилирующее заклинание призыва растительного голема. Разработка Олега.

**Крылья Ветра** – заклинание Стихии Воздуха, позволяющее магу парить как на планере.

**Кукла** – разумное создание с полностью подавленной волей. Создание кукол практикуют маги Тлантоса и адепты Спящих.

**Кулак Воды** – атакующее заклинание, аналог огненного пульсара.

**Ледяной Шип** – боевое заклинание из пограничных с классической магией областей. Создает ледяную сосульку, «выстреливаемую»

в противника.

**Лесные Пути** – темноэльфийское заклинание, открывающее проход через области Межреальности, который жестко привязан территориально к землям М'Ллеур. Нечто вроде Астральной Тропы (аналог – Водные Пути).

**Линии Силы** – энергетические магистрали, опоясывающие планету. Для работы с ними напрямую необходимо иметь склонность к Древней магии.

**Луженая Глотка** – заклинание, аналог магического рупора. Относится к Базовым воздействиям.

**Луч Силы** – заклинание, создающие энергетические лучи белого цвета (существуют модификации и других цветов). Быстрое и мощное оружие.

**Луч Холода** – заклинание, вариация Луча Силы, замораживающая цель.

**Малый Столп Земли** – заклинание, защищающее адепта Земли от вражеских чар и, одновременно с этим, усиливающее его собственную магию.

**Малый Таран (Таран Молний, Таран Огня, Таран Песка, Таран Льда)** – стихийальное заклинание (в данном случае Воздуха), наносящее по цели мощный «таранный» удар.

**Мертвая Зыбь** – заклинание из арсеналов Тьмы и Смерти. Представляет собой невидимую обычным зрением волну, которая убивает все живое на своем пути. Весьма энергоемко и не эффективно против сильных магов, Мечников и обладателей защитных амулетов средней силы.

**Месть Стихии** – стихийальное атакующее заклинание. В случае Стихии Огня выжигает воздух в определенном объеме, порождая эффект «вакуумной» бомбы.

**Метеоритный Дождь** – атакующее заклинание на стыке Огня, Земли и Воздуха. Чаще всего используется драконами.

**Молния** – заклинание, создающее сильный энергетический разряд.

**Молния Богов** – наиболее «продвинутый» вариант стандартного заклинания Молния. Бьет сверху вниз, использует прорву энергии. Относится к Стихии Воздуха. Часто применяется магами из Братства Отрекшихся.

**Молот Силы** – более продвинутый вариант Незримого Молота.

**Морозные Иглы** – атакующее заклинание, родственные Черным Иглам. Единственное отличие – жесткая привязка к Стихии Воды.

**Мост Душ** – заклинание темной магии, используемое для переселения души в новое тело. Ограничено множеством условий. Использовалось

лордом Маркусом для переселения в тело Авраса Чисмара.

**Незримая Рука** – создает незримую дополнительную конечность, которую маг может использовать наряду с «обычными» частями тела. Относится к Базовым воздействиям.

**Незримая Стена** – создает простейший вариант силовой стены. Относится к Базовым воздействиям.

**Незримый Молот** – удар сырой Силой. Неэффективен, но любим начинающими магами. Относится к Базовым воздействиям.

**Ночное зрение («кошачий взгляд»)** – вариант внутреннего взора (может быть как способностью, так и эффектом заклинания). Работает только для ближних предметов.

**Облако Чар** – заклинание К’ирсана Кайфата, создающее жгучее «облако» из множества фрагментов плетений. Исходя из тактических соображений маг может изменять его внутреннюю структуру с целью выбора наиболее оптимального воздействия на цель (например, превратить в рой ледяных игл и т. п.).

**Обряд Единения с Ветром (с Камнем, с Морем, с Пламенем)** – магический обряд, весьма болезненный, убирающий все наведенные чары. При первом исполнении сильно повышает способности чародея к управлению конкретной Стихией.

**Обряд Сокрытия чар** – ритуал, разработанный К’ирсаном Кайфатом для создания области, где его заклинания не оставляли бы заметных следов. Сплав магии рептохов и рептохорсов. Негативный эффект – сильный вонючий запах после применения (впоследствии был исправлен).

**Обряд умиротворения духов** – ритуал, призванный сделать более сговорчивыми духов конкретной местности.

**Обсидиановый Кинжал (Нож)** – заклинание, аналогично по действию артефакту Obsidianовый нож.

**Объятия Тасса** – светлоэльфийское заклинание с жестовой активацией. Выглядит как сотни сгустков Света, бьющие в цель со всех сторон.

**Оглушение** – заклинание, вызывающее у цели потерю сознания. Имеются различные вариации, в том числе на основе Древней магии.

**Огненные стрелы** – усложненный вариант Огненного шара. Представляет собой вытянутые веретеном сгустки огня. Не путать с артефактом Огненные стрелы.

**Огненный Дождь** – боевое заклинание Стихии Огня, бьющее по площадям.

**Огненный Пресс** – стихиальное заклинание, в данном случае

Огненное, которое придавливает противника незримым прессом и попутно наносит урон жаром.

**Око Ночи** – заклинание магов Тлантоса, предназначенное для наблюдения за удаленными объектами. Очень долгое и трудоемкое.

**Око Отца** – рунный аркан гномов, изгоняющий Тьму и очищающий оскверненные земли.

**Око Юрги** – заклинание М'Ллеур, предназначенное для изучения удаленных земель (расстояние зависит от ряда условий, причем сила заклинателя далеко не самое важное).

**Отвод глаз** – простейший аналог заклинания Невидимости, мешающий «смотреть» на цель (впрочем, существуют и «продвинутые» вариации). Против внимательных и сильных духом разумных не эффективен. Относится к Базовым воздействиям.

**Откат** – группа явлений, сопутствующих определенным заклинаниям. Очень часто это чрезвычайно болезненные, а порой и опасные для здоровья чародея реакции магических Сил. Иногда откатом называют волну дикой, хаотичной энергии, искажающей само пространство, порожденную заклинанием высших порядков.

**Память Камня** – заклинание Стихии Земли, позволяющее магу прочесть из памяти неодушевленных предметов недавние события (если они были достаточно яркие, чтобы впечататься в их ауру). Известно Олегу.

**Паралич** – заклинание, вызывающее мгновенный паралич. Бывает разных видов, в зависимости от природы используемых Сил (у темных выглядит как струйки дыма, втягивающиеся в рот и нос жертвы).

**Паралич Дара** – ментальное заклинание, мешающее магу использовать его Дар. Относится к Базовым воздействиям. Против разумных с сильной волей неэффективно.

**Парные заклинания** – боевой прием магов, заключающийся в создании связки из двух одинаковых заклинаний. Существенно усиливает воздействие чар.

**Пасть Земли, Каменная Пасть** – заклинание, которое сначала создает под целью огромную трещину, а затем смыкает ее (по желанию мага).

**Петля Воздуха** – атакующее заклинание, удушающее жертву жгутом из воздуха. Находится на вооружении магов Нолда.

**Печать Альме** – графическая печать-татуировка, предотвращающая нежелательные беременности.

**Печать Страха** – заклинание, вызывающее ужас и панику во вражеских отрядах. Эффективно применялось в битве при Фиоре.

**Пламя Скверны** – явление, инициируемое специальным заклинанием

или же выбросом Сил Тьмы или Бездны. Похоже на обычное магическое пламя, только белого цвета. Однако цель не сжигает, а превращает в прах.

**Плащ Кали** – заклинание для борьбы с вражескими отрядами и нанесения ударов по площадям. Выглядит как полотнище Тьмы, опускающееся с небес. Применялось в битве при Фиоре.

**Плащ Ярдиги** – заклинание, защищающее от простых дистанционных атак (например, обычными стрелами) и несложных чар. Из арсеналов магов Тлантоса.

**Плевок Вулкана** – огненный пульсар, но, в сравнении с обычным, созданный из более плотных энергий. По сути это нечто вроде бомбы с зарядом из жидкой магмы.

**Плеть Нергала** – жгут энергии (в простейшем варианте размер фиксирован), является базовым воздействием в Древней магии.

**Пляска Стихий** – магический прием, применяемый для создания мощных атакующих заклинаний. Заключается в совместной работе магов разных Стихий (например, маг Воздуха создает смерч, а маг Огня усиливает его пламенем). Следует различать с парными заклинаниями.

**Подавление** – заклинание из магии Тьмы, призванное лишать человека воли и способности творить волшебство. Для по-настоящему сильных духом не опасно.

**Подрезанные Крылья** – образчик ритуальной магии Светлых эльфов. Используя в качестве материальной компоненты дым от костров, маги лишают драконов способности летать.

**Познание** – стихийальное заклинание, предназначенное для изучения того или иного объекта, в зависимости от используемой Стихии (Олег занимался изучением болезней почвы).

**Полог Невидимости** – заклинание, делающее невидимым любой объект с заданными размерами (здесь имеются строгие ограничения, так что какую-нибудь гору невидимой сделать не получится). Любимые чары убийц и воров. Тем не менее, имеет множество изъянов, в том числе отсутствие маскировки от умеющих чувствовать проявления Силы наблюдателей и специалистов по работе с магией разума.

**Полог Света** – защитные чары, гораздо более продвинутый аналог Незримой Стены.

**Полог Тишины** – заклинание для защиты от прослушивания (у К'ирсана Кайфата имеется своя модификация).

**Полог Тьмы (Мрака)** – аналог Полога Света из арсенала чародеев Тлантоса.

**Портал** – заклинание для мгновенного перемещения. Очень

энергоемко и нестабильно, сильно подвержено влиянию магии Астрала. Активно используется эльфами (прежде всего М'Ллеур) и магами Нолда. Первые могут его применять лишь в пределах своих лесов, вторые же лишь при наличии материальной артефактной основы. Также существуют малые порталы, способные перенести заклинателя на небольшое расстояние. Доступны только Высшим магам.

**Поцелуй Кали** – астральное плетение, воздействующее на цель как сильный яд. Недостаток – легко разрушается в момент активации.

**Призрачный корабль** – заклинание темной магии, призывающее некий аналог Летучего Голландца. Для активации помимо обычной магической энергии требует эманации смерти и жизненные силы множества жертв (часто счет идет на тысячи жизней).

**Призыв Кракена** – высшее заклинание Стихии Воды. Маг сначала берет под контроль множество элементарей, после чего «сливает» их в единое существо – крайне могучее, злобное и кровожадное, однако крайне недолго живущее. При недостаточном владении Даром велика вероятность потерять контроль над кракеном сразу после создания, из-за чего чародей-призыватель сразу становится приоритетной целью для призванного существа.

**Призыв Сторожевого Духа** – ритуал, разработанный К'ирсаном Кайфатом для охраны кладов и сокровищ.

**Призыв Сущности** – заклинание, отвечающее за призыв обитателей иных планов бытия (духов, демонов, астральных призраков).

**Проклятие (огненное, водное, каменное, воздушное, темное, смертное)** – атакующее заклинание длительного действия, имеющее аналоги во всех магических системах.

**Пульсар** – свернутый в шар сгусток энергии. Бывают разной стихийной направленности, например, Огненный шар. У К'ирсана Кайфата пульсар выглядит как зеленая сфера (есть модификация, которая взрывается с сильной вспышкой и грохотом).

**Пчелы Смерти** – темное атакующее заклинание, выпускающее по цели рой простейших магических конструкторов. После гибели жертвы ее жизненная сила передается чародею.

**Пылевое Облако** – заклинание создает облако пыли, которое окутывает цель. Вызывает удушье и снижает видимость. В рунном виде может находиться в «подвешенном» состоянии и активироваться по короткой команде. Боевое заклинание магии Земли.

**Пылевой Вихрь** – модификация Пылевых Змей и Пылевого Облака. Заклинание создает вихрь из мельчайших частичек песка и пыли,

буквально иссекающих цель.

**Пылевой Щит** – защитная модификация заклинания Пылевое Облако.

**Пылевые Змеи** – заклинание на стыке Стихий Огня и Земли, создающее из песка и пыли змееподобных големов. Использовалось Олегом.

**Пыль Цветов Ночи** – заклинание некромантов, дезориентирующее зомби и прочие порождения Тьмы.

**Радужный Щит** – защитное заклинание общего действия. Предназначено для противодействия чарам различных типов магии. Из арсенала Безликих.

**Разгон** – заклинание, в несколько раз ускоряющее внутреннее время цели. К сожалению, может накладываться только на по-настоящему сильных магов. Простых людей оно убьет не хуже иных смертельных чар, а слабых колдунов опустошит и лишит способности заниматься волшбой на несколько седмиц. Фактически данные чары – грубый аналог тех способностей, что получают адепты Сат’тор и других духовных техник.

**Резонанс** – заклинание в виде волны энергии, которая вызывает в цели разрушение связей на клеточном уровне. Способно воздействовать только на твердые структуры, например, кости. Известны также вариации данного заклинания на основе Стихий (Водный, Огненный, Каменный, Воздушный Резонанс), которые отличаются более мощным воздействием. Из арсеналов магов Нолда.

**Ритуал астральной связи** – ритуал, предназначенный для проведения переговоров и встреч магов. Отправляет дух чародея в заданное место Астрала. Довольно опасен. В простейшем варианте требует наличия ключа-вызова мага, с которым хочется поговорить.

**Ритуал Возрождения** – магический ритуал, разработанный К’ирсаном Кайфатом и позволяющий при некоторых условиях возродиться после смерти. Повторное применение невозможно.

**Ритуал Воды и Крови** – сложный ритуал, приобщающий адепта к грубой и сложной в управлении магии Крови, а также усиливающий родство со Стихией Воды.

**Ритуал Воспламенения** – простенький магический ритуал, позволяющий даже при достаточно серьезном противодействии вызвать детонацию пороховых смесей. В свое время сделал невозможным развитие огнестрельного оружия на Торне.

**Ритуал Обретения Силы** – сложный ритуал на стыке магий Крови и Межреальности с обязательными жертвоприношениями иномирян. Предназначен для усиления Дара магов. Проводился Рошагом на

Гуур'о'деми.

**Ритуал Познания** – ритуал, предназначенный для считывания «памяти» места. Относится к пограничным разделам некромантии.

**Сгусток Тьмы** – аналог пульсара, однако построенный на основе жизненной силы погибших. Оружие некромантов.

**Сегментный Щит** – развитие заклинания Щита, его гораздо более сложный вариант. Выглядит как пчелиные соты, где каждая ячейка – это блок астрального плетения с основой в виде символа Истинного алфавита. Разработка К'ирсана Кайфата.

**Секира Богов** – заклинание из раздела магии Света, выглядящее как бьющий из желто-золотых облаков столб света. Длительного действия, поэтому позволяет продавливать любые Щиты, особенно Щиты Тьмы. Примененная вместе с Цепью Боли становится весьма эффективна еще и против Щитов на базе Древней магии. В Эпоху Войн применялось большинством Великих магов, однако после установления мира считалось забытым.

**Серый Палач** – заклинание из арсеналов варреков. Для создания требует некую субстанцию из-за грани миров и энергию эфира, скрепленную копией сознания мага. Очень требовательно к способностям и особенно к выносливости колдуна. После сотворения вбирает остатки любых духов, набирает мощь и в момент атаки уже выглядит как огромная черная туча, бьющая в цель жгутами смерчей. Заклинание долгое время считалось утерянным.

**Сеть Гномов** – заклинание, набрасывающее на цель энергетическую сеть (цвет линий – желтый). Способна убить любых магов, кроме Мастеров (правда, мархуза лишь обездвигила). К'ирсан Кайфат самостоятельно создал свой собственный аналог.

**Сигнальная нить** – простейшее охранное заклинание из Древней магии. Выглядит как тонкая энергетическая нить, при пересечении которой магу отсылается короткий сигнал. Применяется К'ирсаном Кайфатом.

**Скакун Ночи** – заклинание, вселяющее сущность Бездны в уже мертвое тело. В итоге получается весьма специфическое создание, которое может как возить своего создателя вместо лошади, так и помогать в бою.

**Смертельная печать** – заклинание, разработанное К'ирсаном для обеспечения верности первого набора своих бойцов (бандитов). Позволяет в любой момент перехватить контроль над действиями человека с печатью и даже по желанию лишить его жизни. Кайфат способен одновременно контролировать лишь несколько десятков бойцов.

**Смерч** – заклинание на основе стихии Воздуха, порождающее



мощнейший смерч. Имеет самонаведение на цель. Возможны темные вариации.

**Снежок** – заклинание на стыке классической и Древней магии. Изобретено магами Сардуора, исправлено К'ирсаном. Сначала создает изумрудную пирамидку, а затем трансформирует ее в ослепительно-белый шар (далее по аналогии с пульсаром). Довольно мощное.

**Создание Спутника** – ритуал, позволяющий некроманту призвать себе на службу дух погибшего воина. Чем сильнее был воин при жизни, тем могущественнее будет Спутник.

**Спокойствие Толстосума** – группа заклинаний различных Стихий, применяемая для защиты имущества (в том числе кошельков) от воров.

**Стена Воздуха** – защитное заклинание, создающее из энергии Воздуха мощный барьер.

**Стена Шипов** – вариант обычного силового кокона с простейшими поражающими элементами в виде шипов. Разработка К'ирсана (впрочем, в классической магии имеются похожие заклинания).

**Сторожевой Ветерок** – сигнальные чары из арсеналов Стихии Воздуха.

**Стрела Огня** – очень быстрое боевое заклинание из арсенала адептов Огня.

**Стрела Тьмы** – аналог Стрелы Огня в исполнении темных магов.

**Стрела Эльронда** – гораздо более «продвинутый» вариант Огненной стрелы.

**Танец Зеленого Льда** – заклинание Древней магии, атакующее цель множеством мелких кристаллов. В некоторых случаях может применяться как ослепляющие чары (например, именно с этой целью К'ирсан Кайфат использовал их в первом своем поединке с драконами).

**Тассова дорожка** – заклинание, создающее в воздухе нечто вроде тропинки из света. Вполне подходящая для того, чтобы маг мог быстро подняться по ней, например, на высоту в десятка два или три саженей.

**Темная Вьюга** – одно из сильнейших заклинаний из арсеналов Тьмы и Смерти. Закручивает вокруг цели вихрь из частиц некротической энергии, способный уничтожить не только тело, но и в некоторых случаях ранить душу.

**Темная Ночь** – заклинание из арсеналов Тьмы, по воздействию похожее на Вуаль Тьмы.

**Темное Пламя** – бездымный огонь, под воздействием которого органика начинает гнить, а почва кипит и превращается в настоящую трясину.

**Темные Пути (Пути Смерти)** – название некой темной изнанки реальности, доступной для порождений Мрака, и одновременно заклинания, открывающего туда проход. Используется для быстрого перемещения, некий аналог Водных или Лесных путей.

**Темный Искатель** – заклинание для поиска проклятых мест. Из арсеналов некромантов Тлантоса.

**Темный Призыв** – заклинание, призывающее из иных планов бытия темных тварей, в том числе и порождений Бездны.

**Терновый Венец** – в обычной модификации служит астральным щитом. Со стороны выглядит как густо переплетенные заросли колючек, непреодолимые для многих обитателей Астрала. Возможно использование в качестве ловчих чар (в таком варианте применялось К'ирсаном).

**Трансформа сути** – ритуал, разработанный К'ирсаном Кайфатом, позволяющий в определенных рамках изменить тело и приобрести дополнительные способности. После его проведения человек становится физически более крепким, быстрым, выносливым, у него улучшается скорость реакции. В ауре же появляются новые структуры, позволяющие создавать какое-нибудь одно заклинание (например, молнию). После проведения ритуала полностью теряется способность самостоятельно колдовать, однако приобретенные навыки поддаются последующей тренировке.

**Тропа Сна** – заклинание из раздела магии Астрала. Позволяет вторгнуться в сон цели и атаковать ее разум. Наличие Истинного имени серьезно повышает устойчивость к подобному типу нападений.

**Тяжелая Вода** – темноэльфийское заклинание на основе Воды и Крови. По воздействию похоже на удар молотом.

**Увеличение силы** – комплексное кратковременное увеличение параметров организма (может быть как способностью, так и заклинанием).

**Удар Света** – мощный энергетический удар, особенно эффективный против порождений Тьмы (впрочем против созданий Света он тоже работает).

**Укол плетением** – особым образом сконфигурированное заклинание, воздействующее на ауру цели. В случае отсутствия противодействия заканчивается ее гибелью. Разработка К'ирсана Кайфата.

**Формулы подчинения** – сложные чары для подчинения-порабощения животных (а в некоторых случаях и людей).

**Ханьский огонь** – алхимическая зажигательная смесь, не боящаяся воды.

**Хищная лоза** – более слабый вариант Хищных лиан, традиционно

используемый адептами Земли.

**Хищные лианы** – заклинание эльфийских магов, вызывающее быстрый рост обычных лиан с их перерождением в примитивных големов. Цель, оказавшаяся под воздействием чар, быстро теряет подвижность и получает повреждения ядом.

**Хрустальная Тюрьма** – заклинание, заключающее цель в огромный кусок зеленого хрусталя. Цель при этом полностью отрывается от реальности. Применялось варреком Миношем в поединке с Ловчим Бездны.

**Цепь Боли** – заклинание, созданное еще в Эпоху Войн. После активации создает нечто похожее на молнию, но обладающее способностью после попадания в некоторые Щиты бить болью создавшего их мага.

**Чары Астрального Двойника** – создается астральный двойник, который визуализирует и применяет некоторые простейшие виды оружия (лук, стрелы и т. п.)

**Чары крепости** – заклинания (плетения), укрепляющие тот или иной предмет. Например, щиты или доспехи.

**Чаша Мрака** – заклинание отсекает цель от внешней энергетической подпитки (едва ли не важнейшие чары в боях против демонов и прочих темных тварей). Оружие некромантов и темных магов. Вариант модифицированной Чаши Мрака, которую использует К'ирсан Кайфат, оформлен в виде копья структурированной энергии.

**Черная Молния** – вариация заклинания Молния, но с темными аспектами Силы. Любимое оружие многих магов Братства Отрекшихся.

**Черные Иглы** – заклинание создает несколько сотен игл, которые практически одновременно атакуют цель. Часто используется Наказующими Нолда.

**Шаровая Молния** – самонаводящееся заклинание Стихии Воздуха. К'ирсан Кайфат разработал собственный аналог, отличающийся гораздо большей мощностью, временем жизни и степенью свободы.

**Щит** – основное защитное заклинание (плетение) К'ирсана Кайфата (иногда аналогичным образом свои оборонительные чары именуют классические маги, но в их случае обычно идет уточнение Щит чего именно. Щит Воды, Щит Воздуха, Тьмы и т. п.).

**Щит Праха** – аналог стихийного щита из арсеналов некромантов Тлантоса.

**Щуп Силы** – вариант базового воздействия в исполнении К'ирсана.

**Эфирный бич** – плетение К'ирсана Кайфата, развивающее идею

плети Нергала, но, в отличие от последнего, предназначенное для сражений с бестелесными тварями.

**Ядовитый Спрут** – одно из коронных заклинаний клана Тес’симир. Создает облако ядовитого кислотного тумана, обладающего псевдожизнью и способного самостоятельно атаковать цель многочисленными самонаводящимися щупальцами. Идеально подходит для уничтожения живой силы противника в крепостях и подземных укрытиях.

**Ядовитый туман** – боевое заклинание, создающее вокруг цели облако ядовитого тумана.

**Ятаганы Кали** – заклинание, вооружающее мага двумя клинками Тьмы. Для успешного применения желательно обладать навыками фехтования. Из арсеналов чародеев Тлантоса.

### *Артефакты, амулеты и зелья*

**Амулет дальновидения** – чаще всего нолдский амулет (еще встречаются древние оригиналы), по действию похожий на заклинание Око Ночи.

**Амулет защиты от дальнобойных атак и магии** – аналог амулета физической защиты, ориентированный на противодействие другим видам воздействий. На Сардуоре использование запрещено особым эдиктом штаба сил Объединенного Протектората, однако в последние годы за его исполнением следят далеко не так строго, как раньше.

**Амулет защиты от энергетических вампиров** – изготавливается ургами для борьбы с обитателями реки Костяная. Секретом изготовления также владеет К’ирсан.

**Амулет левитации** – амулет, позволяющий ненадолго победить гравитацию. Чаще всего используется для безопасного спуска с большой высоты.

**Амулет магов Тлантоса** – костяной зачарованный медальон, играющий роль носителя знаний, ограничителя дара и хранилища жизненной силы.

**Амулет Мирта** – амулет, надежно защищающий от многих Базовых воздействий. Довольно дорогой.

**Амулет полета** – более продвинутый аналог Десантного пояса.

**Амулет силы** – амулет, повышающий физические характеристики носителя.

**Амулет физической защиты** – слабый энергетический аналог

обычного доспеха. Изготавливается ургами и выглядит как связка ракушек. Секретом изготовления также владеет К'ирсан. Нолдские варианты данного типа амулетов отличаются гораздо большей эффективностью.

**Амулет Щита** – стандартный защитный амулет, прикрывающий своего владельца от воздействия практически всех типов магии. В итоге общая универсальность сказывается на эффективности. Щиты, разработанные К'ирсаном (выполнены в виде браслетов), обладают дополнительными свойствами. Основное из них – при некоторых условиях чары близко расположенных амулетов накладываются друг на друга, создавая энергетический барьер более высокого класса.

**Артефактная бомба** – разработка гномьих артефакторов. В режиме хранения выглядит как шар (размер произволен), после активации начинает сыпать во все стороны искрами, а спустя заданное время взрывается. Чаще всего создается на основе магии Земли и Огня.

**Артефактная карта** – карта с встроенным магическим механизмом изменения детализации и масштаба. Разработка Нолда.

**Артефакт Небесного гнева** – боевой артефакт, предназначенный для уничтожения стен крепостей.

**Браслет Союзника** – гномий артефактный браслет, служащий пропуском на территорию подгорного народа. По желанию владельца может становиться невидимым. Возможно, обладает и другими характеристиками, но о них мало что известно.

**Браслет с пульсарами** – артефакт в виде железного (бронзового) браслета с тремя заклинаниями пульсаров и возможностью самостоятельной подзарядки в течение суток. Голосовое управление. После применения сильно понижает температуру вокруг владельца. Разработка К'ирсана.

**«Веретено»** – артефакт разработки лабораторий К'ирсана Кайфата. Предназначен для разрушения магических защит.

**Глаз Тюра** – стационарный артефакт в виде белокаменной башни с огненным шаром, парящим над вершиной. Наиболее известная функция – атакующая. В качестве атаки используются заклинания Молния и Шторм Молний. Скрытая функция – наблюдения за десятимильной прибрежной зоной. Находятся на страже границ Республики Нолд.

**Голем** – оживленное магией создание. Големы бывают всевозможных видов и форм, с разнообразной материальной основой. Тот же Олег предпочитает использовать растительных и песочных гогомов.

**Десантный пояс** – летательный артефакт, позволяющий безопасно десантироваться из пузырей. Разработка магов Нолда.

**Жезл Огненных Пчел** – артефактный жезл с вложенным заклинанием Огненной стрелы (как и в случае Перстня Эльронда, возможно вложение других чар, что, соответственно, отражается в названии артефакта).

**Жезл определения магии (Искатель магии)** – инструмент для контроля магической активности. Чаще всего индикация синим соответствует нейтральному фону, красным – энергетическому всплеску.

**Желчь Дракона** – кислота, творение гномьих алхимиков.

**Заговоренные цепи** – достаточно примитивный артефакт, предназначенный для ограничения свободы магов и сильных воинов. Применяются вместе с разного рода блокираторами способностей.

**Залог Гиркама** – артефакт (либо в некоторых случаях заключенная в артефакт энергетическая структура) в виде пары стержней из красного дерева в четверть длиной. Заключает в себе часть Силы одного из участников соглашения, которая передается в качестве залога грядущей оплаты долга. Подобный артефакт используется в случае, если требуется подкрепить чем-то материальным и весомым свое обещание. Если долг уплачен, то артефакт возвращается владельцу и его Сила освобождается, если же хранитель залога не желает его возвращать, то артефакт самоуничтожится через пять – десять лет (точный срок заранее определить невозможно). Сила мага – это едва ли не самая его главная ценность, а потому подтвержденные залогом договоры выполняют всегда.

**Иглы Мрака** – мощные темные артефакты, выполненные в виде стальных игл с черепами на месте проушины. Используются как в бою, так и в целом ряде обрядов.

**Искатель** – гномий артефакт, предназначенный для поиска следящих заклинаний. Выглядит как громоздкий фонарь.

**Истинное серебро** – алхимически очищенное серебро без каких бы то ни было следов магии и отпечатков Великих Сил. Используется в качестве материального компонента в особо серьезных ритуалах.

**Камень огневик** – артефакт, при активации создающий ровный поток тепла или даже жара. В зависимости от мощности может использоваться как в качестве зажигалки, так и в качестве магического обогревателя.

**Когти Стужи** – артефактное оружие. В спящем виде выглядят как браслеты, после активации на руках носителя создают магические когти на основе магии Воды и Древней магии.

**Кристалл Памяти** – артефакт в виде прозрачного (или цветного) кристалла, в который можно записывать те или иные визуальные образы. При определенном навыке возможно сохранение в нем плетения заклинания с последующим использованием.

**Линза Света** – артефакт, предназначенный для борьбы с овеществленной Тьмой. Выглядит как цветная стеклянная пирамидка. Запрещен к свободной продаже, творение магов-артефакторов Нолда.

**Линза Тьмы** – темный аналог Линзы Света, в силу особенности стихии крайне сложный в создании. Чаще всего получается путем последующей обработки именно Линзы Света.

**Лоза кладоискателя** – артефакт, сделанный К’ирсаном из ветки орешника для поиска пустот в земле (например, подземных ходов). После некоторой модификации возможно использование для поиска воды и некоторых руд.

**Лупа (Кристалл Чистоты)** – артефакт в виде большого увеличительного стекла на подставке. Действие аналогично Внутреннему Оку. Возможно исполнение в виде подзорной трубы (в этом случае артефакт применяется для удаленного изучения структуры чар).

**Магическая мина** – довольно распространенный артефакт, представляющий собой магический заряд с замедлителем. Поражающие факторы и сила воздействия зависят от природы используемых чар и типа накопителя.

**Малая сфера Птолемея** – защитный артефакт, генерирующий силовое поле. Ставится на корабли Нолда.

**Манипулятор** – артефакт, предназначенный для управления определенным набором чар. Используется не особо искусными магами либо магами, чьи способности не позволяют им оперировать «быстрыми» заклинаниями (активно использовался Мелисандрой). Бывает любого вида и формы (браслет, жезл и т. п.).

**Метатель** – дальнобойный боевой артефакт (бывают ручные, крепостные и корабельные, также делятся по типу используемых снарядов). К примеру, у Светлых эльфов существуют метатели молний в виде металлических кастетов.

**Молниемет** – достаточно редкий тип боевых метательных машин. Представляет собой передвижное устройство, способное бить в цель мощными магическими разрядами. Не слишком надежен и капризен в использовании, в последние годы снят с вооружения в большинстве передовых стран Торна.

**Молот Зелода** – легендарный Великий артефакт, добытый будущим королем Зелодом в Смертельном Лесу. Позволяет своему владельцу атаковать врагов мощнейшим потоком грубой Силы и сокрушать самые изощренные защиты. Долгое время считался утерянным, пока не был обнаружен кровным наследником Зелода – королем Гелидом Первым

Рансом. Он же, точнее, его неумелое манипулирование Великим артефактом стало причиной разрушения последнего в бою за Гамзар.

**Меч К'ирсана Кайфата** – артефактный меч с вложенным заклинанием Разрыва (на основе Древней магии) и защищенный от кражи чарами (на основе Истинного имени). Самостоятельно собирает энергию из окружающего мира. Как выяснилось со временем, имеет скрытые возможности.

**Наблюдатель** – следящий корабельный артефакт, производства Нолда.

**Накопители энергии** – артефакты, основное предназначение которых – принимать, хранить и отдавать магическую или жизненную энергию. Емкость увязана с размером и материалом накопителя. Чаще всего используется для питания других артефактов, для использования магами напрямую требуются соответствующие навыки, способности, а также родство с «залитой» в устройство энергией (К'ирсан умеет создавать простейшие накопители, которые передает Гхолу и ученикам).

**Обряд Слияния со Стихией** – сложный и довольно опасный для сознания мага ритуал, определяющий его магические наклонности или родство со Стихиями. Прошедший через Слияние маг способен на более мощные магические действия в сфере влияния родственной ему Стихии. Срок прохождения обряда ограничен периодом становления Силы мага. Неопытный или незрелый маг может потерять контроль над своим Даром и развоплотиться.

**Обсидиановая стрела** – снаряд для гномьего метателя скрытого ношения. Предназначен для убийства магов.

**Обсидиановый нож** – особым образом подготовленное оружие для убийства магов и магических существ.

**«Огневка»** – арбалетный болт с кристаллом Спящего Огня в качестве наконечника.

**Огнеград** – дальнобойный артефакт, разработанный в лабораториях К'ирсана Кайфата. Представляет собой установку, выстреливающую десятком огнешаров, «снежков» и обычных пульсаров на расстояние до двухсот с лишним сажень таким образом, что они не конфликтуют и не мешают друг другу. В итоге по цели наносится сначала мощный энергетический удар, который заодно выжигает весь воздух, а затем дело довершает воздушная волна (объемный взрыв).

**Огненные стрелы** – вариант артефактных стрел на основе магии Огня. Бывают бронебойного, взрывного и поджигающего типа.

**Ожерелье из костей демонов** – увеличивает силу, выносливость и скорость реакции. Разработка Гхола.



**Переговорный браслет (медальон и т. п.)** – нолдский амулет для общения на дальних расстояниях. Используется в армии в качестве штатного устройства связи. В других государствах встречается довольно редко (у Светлых эльфов для тех же целей используются особым образом заговоренные деревянные медальоны, у К'ирсана Кайфата – костяные пластины, раковины, в армии Наместника – медальоны).

**Перстень Эльронда** – артефакт в виде перстня с вложенным заклинанием Стрела Эльронда. Возможны различные модификации.

**Посох мага (боевой посох)** – могущественный артефакт, сделанный в виде посоха. Используется как некий продвинутый аналог Манипулятора, позволяющий быстро применять очень мощные заклинания. Наибольшее распространение получил у Светлых эльфов. Имеется довольно стандартный набор вложенных в посох заклинаний – Сеть Гномов, вариации Молнии (например, Таран Молний), Удар Света плюс что-то совсем уж специфическое, вроде Хищных лиан. Хотя возможны и варианты.

**Привязка артефактов** – особый ритуал, используемый для создания связи между артефактом и его владельцем.

**Радужная Пелена** – традиционный защитный артефакт на пиратских кораблях со Змеиного архипелага (но встречается и на судах других государств).

**Рунный посох** – гномский вариант артефакта-манипулятора, выполненный в виде посоха.

**Светящиеся шары** – артефакты, предназначенные для освещения помещений.

**Семена Огня** – заряды к метателям, представляющие собой накопители, особым образом заполненные магией Огня. Находятся на вооружении только у Нолда.

**Скипетр Власти (Скипетр Стихий)** – один из Великих артефактов, по легенде принесенный из сердца Запретных земель льериссой Ирэн Шаа'б'сутэх, супругой льера Птоломея. Позволяет своему владельцу повелевать всеми четырьмя Стихиями, причем на уровне, недоступном ни одному Великому магу. Судьба неизвестна. По одной из версий, Скипетр является символом власти Архимага Нолда, на нем же приносится клятва служения Республике. По другой – прославленный артефакт был утерян в локальном катаклизме под названием Вероятностный шторм Птоломея.

**Слезы Кали** – редкий, очень сложный в изготовлении яд. В первую пару часов после приема напрочь лишает жертву свободы воли. Единственный способ разговорить Высшего мага. Противоядия не

существует, прием зелья обязательно заканчивается смертью.

**Сторожевые артефакты** – магические устройства, отслеживающие появление угрозы по заданным параметрам. Применяются как для охраны военных объектов, так и для наблюдения за тяжелыми больными. Возможны переносные варианты, носимые на поясе.

**Сфера Невидимости** – корабельный маскировочный артефакт. Встречаются переносные варианты, чаще всего производства Древних магов.

**Тень Сумерек** – артефакт (довольно простой), смазывающий четкий оттиск сотворенной волшбы.

**Хри'кил** (*Хранитель Высокого*) – перстень с камнем в виде глаза зверя. Состоит с владельцем в неразрывной связи и дарует ряд привлекательных возможностей, так до конца и не изученных. Были распространены в Эпоху Войн среди высшего дворянства, что и объясняет название Хранитель Высокого. Выявление ядов, мороков и прочих проявлений волшбы делает перстень неплохой заменой чувств мага для обделенных Даром. В настоящее время встречается, но довольно редко.

**Хрустальные Врата** – механизм, в древности построенный гномами на центральной площади Сердца Гор. Открывает портал в Бездну (что и стало причиной разрушения города).

**Хрустальный шар** – артефакт, позволяющий владельцу удаленно общаться с владельцами других шаров. В продвинутом варианте создает фантом собеседника.

**Хх'рагис** – холодное оружие, похожее на серп с длинной рукоятью. Особенно широко было распространено в войсках Объединенных Колоний Заката. Его название в приблизительном переводе с древнекайенского звучит как «Зуб мертвого демона». Ныне это зачарованное ритуальное и боевое оружие некромантов Тлантоса.

**Шар Роршинга** – артефакт, копия работы Древних. Облегчает создание заклинания Огненного Дождя, однако для работы требует наличия восьми или девяти опытных магов, которые должны будут закачивать в него Силу и задавать цель (все остальное Шар сделает самостоятельно). Идеальное оружие для уничтожения крепостей. Запрещен к использованию Объединенным Протекторатом.

**Эликсиры** – напитки (отвары, вытяжки, алхимические смеси) с вложенными в них заклинаниями. Чаще всего создаются лечебные эликсиры, а также эликсиры, усиливающие какие-либо характеристики организма (не только разумных, но и животных, например, лошадей).

## Способности

**Внутренний взор** – способность отслеживать состояние внутренних органов и собственной энергетической системы мага.

**Высокая живучесть** – любой маг отличается потрясающей живучестью. Некоторые способны выжить даже после самых тяжелых ранений, из-за чего убийцы магов часто работают по одной схеме: сначала наносят удар в сердце обсидиановым ножом, затем отрубают голову.

**Идеальная память** – к какому-то моменту в результате долгих тренировок маги приобретают отличную память. Но бывают и уникалы вроде К'ирсана Кайфата, которые посредством медитации способны «вытянуть» из глубин разума практически любое воспоминание.

**Иссушение** – способность некромантов тянуть Силу из своих оппонентов.

**Истечение энергии** – довольно бесполезное умение магов выделять микропорции Силы всей поверхностью тела. Подходит разве что для сушки мокрой одежды.

**Ментальные атаки (и мысленное общение)** – способность на близких расстояниях (или даже только при личном контакте) вторгаться в чужой разум (активно использовалось К'ирсаном Кайфатом против гоблинов). В бою неэффективны, зато идеально подходят для форсированных допросов (основной инструмент – внедрение в сознание подходящих визуальных образов).

**Наведенный сон** – способность при физическом контакте погружать в сон обладателей неподготовленного сознания (например, детей).

**Наполнение Силой** – способность накачивать материальные предметы энергией. Очень грубый и малоэффективный вариант артефакторики.

**Огненный взгляд** – способность «взглядом» разжигать огонь.

**Передача жизненной силы** – способность вливать жизненную силу ослабленным или больным разумным (или животным).

**Переселение душ** – способность мага переселяться в тело своего фамильяра (а при некоторых условиях и в тело другого чародея). Доступно лишь адептам магии рептохорсов и, с оговорками, могущественным некромантам и варрекам М'Леур (заклинание Моста Душ). В более примитивном варианте выглядит как обычное ментальное общение.

**Поглощение энергии** – способность тянуть энергию из линий и мест Силы. Доступна адептам магии Древних.

**Подвешенное заклинание** – способность магов прятать в своей ауре некоторые заклинания, привязав их активацию к слову-ключу. Доступна немногим, имеются также ограничения на тип и мощность чар.

**Правило одной сажени** – способность магов создавать заклинания на расстоянии, не превышающем одну сажень от их энергетического тела. Данное ограничение не действует лишь на эльфов, Истинных магов и К'ирсана, как адепта Древней магии. Прочие маги могут данное ограничение обойти, но это потребует некоторых усилий.

**Работа с аурой** – способность мага осуществлять разного рода манипуляции с собственной аурой. К примеру, К'ирсан (а заодно и ханьские маги) может «рассекать» ею некоторые чужие заклęcia.

**Развеивание заклинаний** – способность адептов Астрала развеивать чужие заклинания (при условии что в те не была заложена возможность пассивного сопротивления подобному воздействию). Особых успехов в использовании данной способности достиг К'ирсан Кайфат.

**Расщепление сознания** – способность в особой форме транса создавать несколько заклинаний одновременно (Минош в сражении с гномьим кораблем).

**Самоисцеление** – способность мастеров медитаций исцелять свои раны (в том числе и в бою).

**Сат'ирр** (др. – *кайен*.) – внутренние тонкие энергии.

**Сат'тор** (др. – *кайен*.) – особая медитация, дающая возможность видеть токи внутренних и внешних энергий, ускорять восприятие, изменять некоторые свойства организма адепта. Элемент подготовки как бойцов, так и магов Закатной империи и их более древних предшественников.

**Связь с Нижним миром** – способность опытных некромантов более глубоко работать с магией и сущностями иных планов бытия. Вплоть до устройства «плохого» посмертия для врагов.

**Силовое лезвие** – вариант Базового воздействия в исполнении К'ирсана. Представляет собой нечто вроде энергетического клинка.

**Сокрытие ауры** – способность бойцов и магов прятаться от магического поиска и взгляда Бестелесных под коконом из пустоты. Похожая способность, основанная, правда, на иных принципах, есть у некромантов Тлантоса.

**Спокойствие пустоты** – способность адептов некоторых магических и воинских школ быть спокойными и эмоционально стабильными в самых сложных условиях (а заодно уметь сохранять абсолютную неподвижность).

**Управление органами чувств** – мастера медитации (некоторые

бойцы и маги) способны управлять собственными органами чувств. По собственному желанию усиливать и ослаблять, а то и вовсе их отключать. Сюда же стоит отнести способность некоторых адептов изменять собственный запах.

**Чувство правды** – способность магов по колебаниям ауры определять истинность и ложность высказываний собеседника. При достаточном уровне тренированности собеседника неэффективна.

### *Классификация магии*

**Артефактная магия (инструментальная)** – раздел чародейства, отвечающий за создание артефактов. В традиционном смысле этого слова видом магии не является. Адепт данного направления будучи способен создавать весьма могучие артефакты, может быть весьма посредственным магом.

**Базовые воздействия** – простейшие манипуляции энергией, доступные любому чародею. Ни к какому конкретному разделу магии не относятся.

**Магия Астрала (магия духов)** – магия тонких сфер, Верхних и Нижних миров. Построена на использовании астральной энергии, визуальных образов, обрядов, ритуалов и знаков Истинного алфавита, работе с обитателями тонких планов. Для манипулирования данным разделом магии требуется либо соответствующая способность (гоблины, рептохорсы), либо использование особого артефакта (все остальные маги, в т. ч. маги Тлантоса. Явный пример – Бримс и нолдские чтецы Астрала). Маги Астрала (шаманы) славятся сильным влиянием на поведение животных.

**Магия Древних (магия последователей Древнего Пути, магия Прежних)** – магия ящеролюдей-рептохов, рептохорсов и логов. Базируется на манипулировании особого рода энергией и символах Истинного алфавита (ящеролюди), высочайшем уровне работы с Астралом (рептохорсы) или использовании сил Межреальности (логи). Иногда Древнюю магию именуют Истинной. От адепта требуются соответствующие способности, носителей которых осталось не так уж и много (К’ирсан Кайфат, его ученики, причем последние в основной своей массе владеют только одной из трех граней Дара).

**Магия друидов** – крайне редкое ныне направление магии. Представляет совокупность техник и заклинаний, направленных на

управление и манипулирование представителями животного и растительного мира. По некоторым данным, содержит в себе элементы магии Крови и магии духов.

**Магия Запрета (Запретная магия)** – группа запрещенных к исследованию чародейских воздействий. В нее входит большинство заклинаний Высшей магии, вызов демонов, открытие Врат в Верхние и Нижние миры, некоторые особо мощные боевые заклинания, вся Древняя магия, магия Тьмы, Крови, Подобия, Пророчеств и магия Спящих.

**Магия Крови** – магия жертвоприношений. Построена на силе крови, однако часто гибель жертвы в процессе обряда не является обязательной. Основные адепты – некроманты, шаманы и некоторые «продвинутые» маги. Относится к Запретной магии.

**Магия Межреальности** – магия драконов-логов. Построена на манипулировании пространством и в основном ориентирована на использование за пределами обитаемых миров. Адепты – Рошаг и К’ирсан Кайфат, некоторые маги Нолда, М’Леур и Светлых эльфов.

**Магия Подобия** – не столько раздел магии, сколько набор ритуальных приемов из магии Крови, Тьмы и Смерти. Основана на правилах и законах подобия между целью заклинания и специально подобранным инструментом.

**Магия Пророчеств** – магия, адепты которой способны прозревать грядущее и через заклинания-пророчества создавать новые варианты его развития (практикуют так называемые Мастера лживой судьбы, или Кормчие). Занимаются магией Пророчеств лишь некоторые маги-аналитики Нолда и бродячие пророки из Загорного халифата. Относится к Запретной магии.

**Магия Света** – в чистом виде, как магия Стихий, не существует. Чаще всего под магией Света подразумевают манипулирование светлыми аспектами Дара. С некоторых пор наиболее яркие ее проявления относятся к Запретной магии.

**Магия Смерти** – манипулирование некротической энергией. Сюда же относится создание зомби, Костяных Гончих и прочая прикладная химерология. Адепты – некроманты Тлантоса. Относится к Запретной магии.

**Магия Спящих (магия Изначальных, Сил Древних и Спящих)** – магия, построенная на использовании сил Спящих и прочих обитателей глубин Бездны. Враждебна всему живому и не может использоваться для созидания. Твари Спящих довольно устойчивы к воздействиям магией рептохов, но уязвимы к силе рептохорсов и логов. Адепты – прежде всего

шаманы пиратов со Змеинового архипелага. Относится к Запретной магии.

**Магия Стихий (Земля, Огонь, Вода, Воздух)** – классическая магия, в которой эффект достигается путем использования силы Стихии. Доступ к ней открывается после ритуала посвящения (обряда инициации). В силу ряда причин посвящение Земле происходит на недостаточно глубоком уровне, что сказывается на силе ее адептов (классические маги работают со Стихией в основном через растения). Магия Стихий может иметь как светлые, так и темные оттенки. Практикуется большинством магов (в т. ч. Истинными).

**Магия Тьмы** – в чистом виде не существует, чаще всего под магией Тьмы подразумевается использование темных аспектов стихий, магии Крови и магии духов. Адепты – тлантосские маги Тьмы. Относится к Запретной магии.

**Мистическая энергия** – энергия веры, «загрязнена» желаниями людей, послуживших источником. Крайне сложна в сборе и в управлении.

### *Магические сущности*

**Бег'хеме'оот (др. – кайен.)** – древние обитатели джунглей Горха, настоящий ужас тех времен. Похожи на бронированную помесь саблезубых когтистых жаб и рольтов, в холке достигали высоты трехэтажного дома. Обладали собственной магией на основе Тьмы. До настоящего времени считались вымершими.

**Бестелесные** – вообще говоря, так называется группа существ, лишенных тела: духи Астрала, Стихий, призраки и отдельные демоноподобные сущности. Но в некоторых случаях, говоря о Бестелесных, подразумевают прежде всего Ловчих Бездны.

**Богомол (мечерукий)** – демон-воин, внешне похожий на гигантского богомола.

**Вампиры** – создания Тьмы, обладающие широким спектром способностей (гипноз, магия Тьмы, телесная трансформация в летучую мышь или туман и т. п.). Бессмертные, питаются кровью жертв.

**Вестник** – демонический обитатель Нижних планов, используемый некромантами и магами Тьмы в качестве посыльного.

**Всиар'ддин**, младшие демоны – чаще всего похожи на гигантских летучих мышей или обезьян с крыльями. Обладают способностями к магии Тьмы. Смертельно опасны и подлежат обязательному уничтожению.

**Голем плоти** – сильная нежить, для своего создания требующая

множество тел недавно убитых Темных колдунов. Имеет две с лишним сажени в высоту, полторы в ширину, похожие на колонны ноги, громадный живот, две мощные руки, лишенную глаз голову и заволаживающий не хуже взгляда василиска чародейский узор на пузе. Устойчив к стихийной волшбе и плохо поддается даже зачарованным клинкам. Главный недостаток – очень короткое время «жизни».

**Демон Гее’нур Тиви** – морской демон, часто используемый заклинателями в качестве транспортного средства. Требуется человеческого жертвоприношения.

**Демон И’х’Емир** – демон, способный за относительно небольшую плату открыть Врата Истинного Познания (иначе говоря, усилить до максимума Истинное зрение).

**Дух Бездны** – бестелесный обитатель Бездны. Внешне напоминает женщину в белом развевающемся платье, с копной длинных седых волос и страшной костяной маской вместо лица. Атакуют врагов звуковой волной.

**Духи гро’валь’дье** – весьма могущественные бестелесные обитатели Верхних миров, считающиеся дружественными к людям. Выглядят как обнаженные мускулистые мужчины или женщины в масках, с крыльями за спиной и пламенеющими мечами в руках. Для вызова требуют от заклинателя знания их Истинного имени, впечатляющего объема Силы и очень серьезного мастерства.

**Змееног (на’аг, наг)** – порождение Бездны с человеческим туловищем, затянутым в чешую, четырьмя руками, длинным хвостом вместо ног. На самом кончике хвоста – «погремушка», как у гремучих змей. Голова напоминает обтянутый кожей череп с двумя парами рогов, гигантской зубастой пастью. На месте глаз широкая ороговевшая пластина с узором. Звук, издаваемый «погремушкой», способен свести человека с ума или убить. Змееног особо склонен к магии Спящих.

**Канчора** – порождение Бездны, ставшее мифом еще в эпоху Закатной империи. Великан в три сажени ростом, четырехрукий, с бледно-серой кожей, рогатой головой на короткой шее и лицом дебила. Невообразимо могущественно, способно свободно колдовать как в обычной реальности, так и в Астрале. По одной из легенд, предок всех канчора носил схожее с названием этой расы имя и был дальним родственником драконов. От него же четырехрукие получили способность повелевать духами урожая.

**Костяные Гончие** – нежить, развитие идеи воинов-скелетов. Внешне похожи на хищных животных в костяных доспехах, часто имеют модифицированную плоть, повышенную сопротивляемость магии и усиленные по сравнению с простейшей нежитью характеристики.



Чрезвычайно опасны.

**Костяные Птицы** – летающая нежить, для своего создания обязательно требующая человеческого жертвоприношения.

**Кровавый Молотобоец** – сильная нежить, совместное творение некромантов и демонологов Тлантоса. Выглядит как помесь халифатского носорога и человека, облаченная в кожаный доспех. Вооружен чаще всего молотом, но иногда его заменяет соответствующего размера секира или алебарда. Силен, могуч, устойчив к большинству магических воздействий уровня магов третьего – второго ранга по нолдской классификации, однако уязвим к Свету. Для поддержания своего существования нуждается в жертвоприношениях.

**Крылатые демоны** – кровожадные и злобные духи, обитаемые в Нижних мирах.

**Лес Теней** – некий астральный аналог растительности (чаще всего появляется вокруг наиболее стабильных островков или клочков реальности).

**Лич** – это восставший из мертвых маг, квинтэссенция магии Нижнего мира. Жестокий как демон, безумный как оголодавший дух. Даже сильнейшие некроманты предпочитали гибель превращению в такое непотребство.

**Ловчий Бездны** – могущественная бестелесная сущность, порождение Бездны. До конца уничтожить на текущем уровне развития магии не представляется возможным, в силу чего Ловчих обычно запирают в специально подготовленных узилищах.

**Мархуз** – существо породы кошачьих, покрытое длинной шерстью серо-стального цвета и обладающее характерными желтыми глазами без зрачков и радужки. Полуразумны, обладают собственной магией. Срок жизни – неизвестен (предположительно – неограничен). Продукт совместной работы алхимиков и магов Закатной империи. После ее гибели одичали, но были призваны на службу Объединенными Колониями Заката. После поражения последних были повсеместно уничтожены специальными поисковыми группами магов. Остались только в Запретных землях.

**П'ятт Илим Ксуарлбен (Большой Илим)** – огромная могущественная тварь, обычно обитающая в Темном океане. Внешний вид достаточно аморфен, характерная черта – огромное количество щупалец по всему телу. Владеет магией Тьмы, способен брать разум противника под контроль.

**Скорп** – помесь скорпиона с многоголовой гидрой. Размерами не превышает ладонь взрослого мужчины, смертельно ядовит.

**Старший** – название одного из слуг мифических владык Торна на языке гномов.

**Темный Косарь** – сильная нежить, совместное творение химерологов и некромантов Тлантоса. Выглядит как закованный в глухие доспехи рыцарь ростом в полторы сажени и вооруженный огромной косой. Обладает чудовищной силой и выносливостью, устойчив ко всем Базовым воздействиям и многим стихийальным заклинаниям. Для поддержания своего существования нуждается в регулярной подпитке магией Крови.

**Туман Глубин (Луръяпхет)** – древнее порождение Бездны, выглядящее как облако тумана. Чудовищно могущественно.

**Энергетические вампиры** – обитатели реки Костяная. Чаще всего невидимы, питаются жизненной силой жертвы.

### *Магические растения*

**Кхельс** – вечнозеленое дерево с густой кроной, пирамидальной формы и тонкими жесткими листьями с острыми концами.

**Скальный плющ** – мутация обычного плюща, имеет очень крепкие стебли.

**Сонная трава** – растение с Запретных земель, при сжигании которого образуется усыпляющий дым. Используется ургами для охоты на шушей (они же создали противоядие).

### *Сообщества магов*

**Братство Отрекшихся** – сообщество магов, отказывающихся признавать ограничения Объединенного Протектората на изучение колдовского искусства. Базы Братства традиционно располагаются на территории Вольных баронств и Загорного халифата.

**Искусники** – малоизвестное за пределами подгорных кланов сообщество гномьих ученых, изобретателей, артефакторов и рунных магов.

**Погонщик Зверей** – чародей, специализирующийся на выращивании и управлении разного рода монстрами. Ключевое слово именно монстры. То есть данные маги способны управляться не просто с животными, а с чудовищами и обладающими собственной магией тварями. В настоящее время данная школа магии находится в упадке.

## *Древний алфавит*

### *(отдельные знаки)*

**Жи'зал** – знак прилива жизненной энергии.

**З'кенат** – запирающий знак.

**Ир'рг** – знак памяти и концентрации.

**Ка'тол** – знак внутренней чистоты.

**П'уркат** – знак сродства и подобия.

**Р'раг** – знак Силы.

**Сс'ка** – знак выносливости.

**Ч'жен** – знак трансформации.