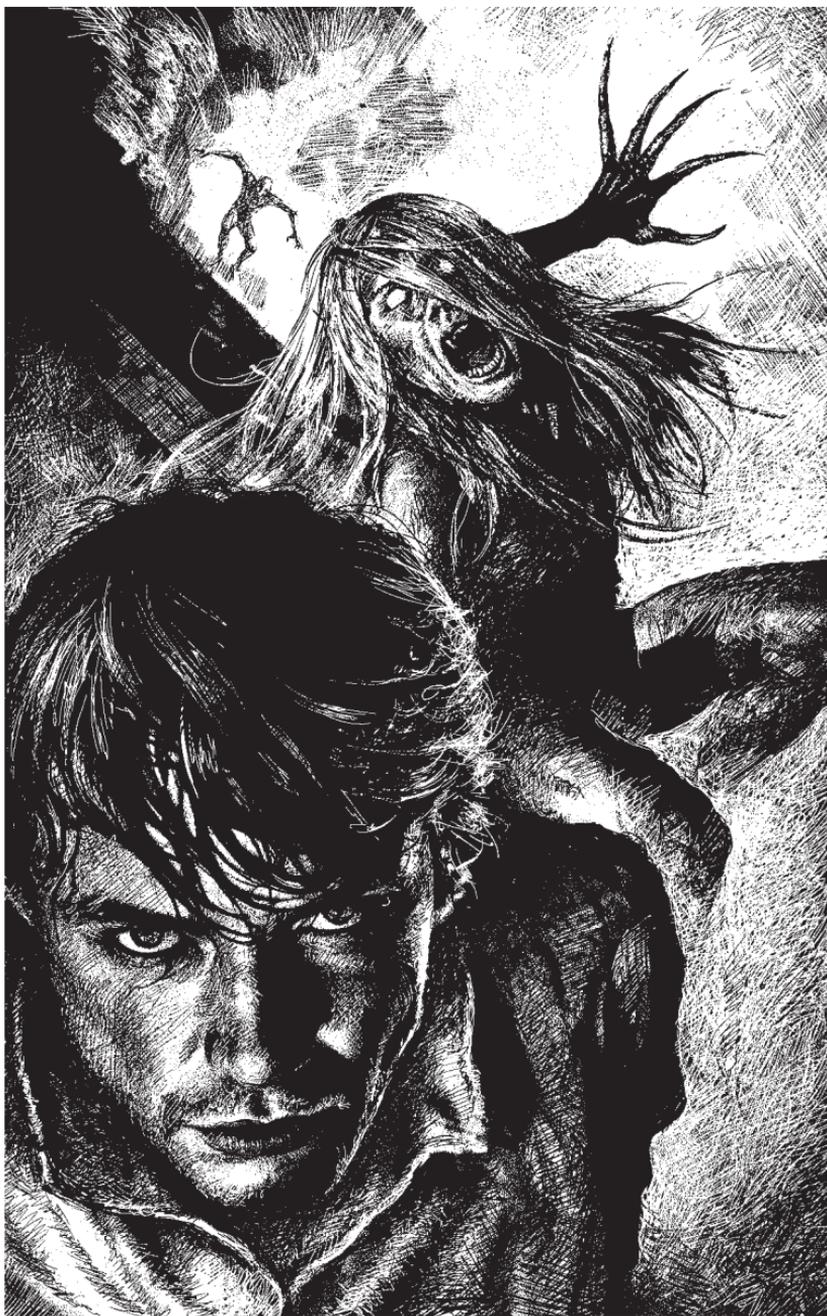




Книги Юрия Пашковского
в серии
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК**

**ПРОКЛЯТАЯ КРОВЬ. ПОХИЩЕНИЕ
ПРОКЛЯТАЯ КРОВЬ. ПРОБУЖДЕНИЕ
КРУЖЕВА БЕССМЕРТИЯ
ТЕНИ БЕЗУМИЯ**

В соавторстве с Алиной Лис
ПТЕНЦЫ ВИНДЕРХЕЙМА





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ЮРИЙ ПАШКОВСКИЙ

ТЕНИ
БЕЗУМИЯ



РОМАН

Москва, 2013
САРМАДА
&
«Издательство А.П.Ф.А-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
П22

Серия основана в 1992 году
Выпуск 870

Художник
В. Федоров

Пашковский Ю.

П22 Тени безумия: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013. — 506 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1614-1

Нелегко быть боевым магом. Охотиться на нечисть и нежить, уничтожать запретные артефакты и сражаться с посвятившими жизнь служению Хаосу чернокнижниками. Но еще опаснее и труднее бороться с подлостью и хитростью смертных. Когда ты пешка в чужой игре и даже не знаешь правил, сложно победить врага. Особенно когда игру затеял Высший совет магов, а противник — лучшие убийцы в мире. И что при всем этом делать с упырями, которые требуют от тебя невыполнимого?

И ты даже не подозреваешь, что настоящий, куда более опасный враг притаился и ждет своего часа в тени.

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

ISBN 978-5-9922-1614-1

© Юрий Пашковский, 2013
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2013

Глава первая ЛАНГАРЭЙ

Ночь отвели смертные любви и продолжению рода. Но то же время избрали они для пресекающих жизнь убийств.

Мне никогда не понять их.

Анубияманурис, бог смерти Серединных земель

Девушка танцевала.

Она кружилась, молитвенно вскидывая руки к ночному небу, приседала, быстро касаясь травы ладонями. Рыжие косы металась жадными языками пламени. Подол белого платья развевался, бесстыже открывая взглядам голые ноги. Несмотря на поднимающуюся от движений пыль, облачение девушки оставалось чистым.

Девушка танцевала и смеялась. Ее танец под полуночной лунной походил на ритуал в честь ночных богов, проводимый эльфами Лесов Кенетери. Но танцовщица не была Высокорожденной, а танец не посвящался божествам ночи и луны.

Ярко сияли в небесах созвездия Охотника и Скорпиона — древнего героя-полубога и ужасного чудовища, в давние времена сошедшихся в битве, от которой сотрясалась земля и обрушивались горы, высыхали реки и озера, падали заслоны и барьеры между измерениями. Испугавшиеся за мир боги вознесли сражающихся на небо, поместив между ними малозаметное созвездие Щита. Охотник и Скорпион, не имеющие сил преодолеть Щит и вновь сойтись в поединке, свои гнев и ярость изливали в ослепительный небесный огонь. Но звездный свет преломлялся, достигая пурпурной завесы, делящей воздушные высоты на две неравные части. Столетиями жившие под Куполом смертные уже привыкли к изменению в сиянии ночных светил. Да оно и не было заметно для обычного зрения, не вооруженного волшебным или техническим инструментом. Магическая пелена, отделяющая Царствие Ночи от окружающего мира и непереносимого для

упырей Воздействия, хорошо видна только вблизи. Разве что рожденные в клане Дайкар, чья Сила Крови позволяет разглядеть все в пределах определенного участка пространства, способны увидеть пурпурные переливы в высях аэра, устремив свой Внутренний Взор в небеса.

Взмах рукой.

Поворот.

Хлопок ладонями — три раза, затем два, затем снова три, как на талорском празднике в честь прихода весны.

Ноги заскользили по земле так быстро, будто не касались ее.

Голая ступня задела скрюченное тело. Мертвые глаза удивленно уставились на девушку. Вмятину на доспехе павшего воина словно нанесли ударом палицы троллей или пульсаром. Он даже не успел вытащить меч из ножен, когда бог смерти обрезал нить его жизни.

Смех прервался, но девушка продолжила танцевать.

Пущенная ей в грудь арбалетная стрела сломалась, схваченная и отброшенная потоком воздуха. Ветер зашелестел, вздымая подол, и земля вокруг девушки задрожала. Брошенные гоблинами-пращниками снаряды ударились о взметнувшийся стеной каменный пласт.

Девушка танцевала, не обращая внимания на новые стрелы и камни, игнорируя мертвые тела, которые устилали путь перед ней. Она целеустремленно двигалась вперед, и земля с ветром послушно защищала ее.

Охранявший прикупольную территорию отряд уже не пытался захватить танцовщицу живой. Семнадцать воинов, в том числе четверо Шифау из Средних, погибли, не сумев нанести ни одного удара перед гибелью. Ветер и земля, повинувшись танцовщице, в мгновение ока отправили в посмертие не ожидавших нападения бойцов. Обычных смертных словно сжали огромные невидимые руки, превратив в кровотокающую мешанину из доспехов и плоти. Шифау не только сдавил ветер, под ними вдобавок разверзлась земля, поглотив воинов в свое темное нутро. Вырвавшийся из сомкнувшейся над упырями почвы огонь указывал с ужасающей определенностью, что Шифау умерли окончательно.

Уцелевшая десятка прикупольных бойцов пятилась от танцовщицы, продолжая разряжать в нее самострелы, хотя еще ни одна арбалетная стрела не достигла цели. Трое гоблинов прекратили попытки попасть в девушку и теперь быстро бежали в сторону небольшого леса. Семеро оставшихся воинов упорно осыпали проникшего сквозь Пелену врага бельтами. Они должны

были задержать девушку любым способом, дать гоблинам время добраться до храма Ночи, расположенного в лесу, где упырь из клана Дайриш сможет послать весть ближайшим прикупольным отрядам и в замок Артана Род-ан-Тола Роху. Родовая обитель Род-ан-Толов уже десять лет служила пристанищем для Братства Крови, военного ордена упырей, и отряд Братьев мог прибыть к рубежу Купола в считанные минуты.

Оставалось одно — продержаться до прибытия.

Приставленный к отряду маг Роман Вьен поспешно колдовал, пытаясь создать огненный шар. В ауре чародея не имелось заранее подготовленных боевых заклинаний, да и способности к управлению эфиром у волшебника были довольно посредственными. Главным предназначением Романа являлось недолгое усиление трансформы упырей, а для этого ему не требовалось особо стараться. Особая магопрактика под руководством Постигающих Ночь — сообщества упыриных магов — позволяла смертным чародеям просто-напросто открывать Живущим в Ночи свои эфирные запасы для поглощения и преобразования.

Атаковавшая прикупольный отряд девушка была волшебником, причем волшебником высокого уровня, судя по тому, как обходилась без использования Слов. Скорее всего, она преобразовывала эфир в заклинания при помощи танца, но однозначно утверждать этого отрядный чародей не мог. Роман не разбирался в теории Искусства. Учили его в Лангарее, а Постигающие не позволяли магам иных народов изучать принципы создания могучих заклинаний.

Однако в одном отрядный чародей был уверен точно. Девушка, скорее всего, была инициирована Землей и Ветром, поскольку использовала только эти стихии с самого начала нападения. И Роман бесхитростно решил атаковать Огнем. Фаербол не отбить подобно арбалетной стреле или пущенному из пращи камню. Но если девушка сумеет отразить огнешар, значит уровень ее стихий выше доступного Роману, и чародею лучше держаться за спинами воинов, стараясь создать заклинание похитрее.

— Идут! — крикнул воин, державший наготове дротик. Взгляды остальных невольно скользнули в ту же сторону, куда смотрел боец. Шесть темных фигур приближались со стороны Пелены, и, судя по скорости движения, на помощь спешили Живущие в Ночи.

Невольно Роман вздохнул с облегчением. Шифау не успели воспользоваться его эфирным запасом, и если новоприбывшие упыри окажутся умнее, то не будут безрассудно атаковать девуш-

ку, а сначала увеличат свою Силу Крови. Ну а с трансформировавшимися упырями не всякий маг может справиться.

Вот Роман уж точно бы не смог.

Вспыхнул алый огонек между ладонями, и Роман улыбнулся. Зародыш огнешара разрастался на глазах, рожденный соприкосновением магии и косной материи. Инициированный пламенной стихией, Вьен остро чувствовал пульсацию Силы в фаерболе.

Маг мгновенно принял решение. Он поддержит атаку Живущих в Ночи, отвлекая внимание врага на свое заклятие. Пускай оно и не принесет ощутимой пользы, но любая помощь будет оценена по достоинству. Упыри суровые владыки, но справедливые.

— Нет! — услышал Роман, поднимая руку с огнешаром и направляя заклятие в танцовщицу. Их еще разделяло большое расстояние, но маг очень хорошо расслышал крик приближающейся упырицы.

А в следующий миг фаербол взорвался и разнес руку Вьену. Маг не успел закричать от боли. Потоки огня окутали чародея, и только обугленный костяк упал на землю.

Воины вздрогнули, когда позади них взметнулось пламя, пожирая волшебника. Ужас охватил людей. Бросая арбалеты, они разбежались в разные стороны. На месте остался стоять только воин с дротиком. Он дрожал, но крепко держал оружие.

Танцовщица снова засмеялась.

Воин метнул дротик и, не мешкая, выхватил меч. Угрюмое лицо было полно решимости. Двадцать лет назад прорвавшиеся сквозь магическую пелену волшебники и наемники, с которыми шли Магистры и Меченые, напали на торговый город вблизи Купола. Целью выпускников Школы Магии и Школы Меча был храм Ночи посреди города, остальные бандиты решили пожить добром простых жителей. Они не гнушались убивать безоружных, и в тот день Замар Келос, обычный пятнадцатилетний подросток, ничего не сумел сделать, чтобы защитить мать и сестер. Огромный наемник походя рубанул его мечом, а следовавший за воином орк просто-напросто отшвырнул Замара в сторону. Лежа на холодном полу и истекая кровью, он слышал отчаянные крики родных, но не мог спасти их.

Ворвавшийся в дом Сайкеу был страшен. Вместо головы — пасть с острыми клыками, такие же пасти на шести руках, торчащих из груди, спины и верхней части плеч. Особенно запомнились пасти на месте коленей, способные удлиняться по воле Сайкеу. Пятеро ублюдков умерли в мгновение ока. Магистры и Меченые, которые должны были отвлечь упырей на себя, посту-

пили наоборот, используя наемников как приманку. Однако и им не удалось избежать участи остальных прорвавшихся сквозь Купол.

Тогда упырь спас от смерти семью Замара.

Сейчас было бы бесчестьем бежать.

Воин бесстрашно шагнул навстречу девушке, занося меч для удара. Он закричал, подбадривая себя. И ринулся вперед.

— Стой! — крикнула упырица. Живущие в Ночи быстро приближались.

Недостаточно быстро, чтобы помочь единственному сохранившему храбрость бойцу. Ветер засвистел, стальной хваткой сжимая Замара, воин задержался, но не в попытке вырваться — изловчившись, Келос бросил меч в голову танцовщицы.

Она топнула ногой, и вздыбившаяся земля поглотила клинок.

Ветер сильнее сжал свои объятия, Замар вскрикнул, чувствуя, как ломаются кости. Последним, что он увидел в своей жизни, была огромная, почти во все небо, луна.

Шестеро упырей остановились метрах в десяти от девушки, которая прекратила танцевать и повернулась в их сторону. Живущие в Ночи тяжело дышали. Даже упырям нелегко далась огромная скорость их бега.

— Все назад! Дарион, помоги мне! — приказала беловолосая упырица, та, которая кричала до этого магу и воину. Не-живые послушно отступили. Живущая в Ночи сбросила куртку, оставив на себе легкую рубашку без рукавов, от пота прилипшую к телу. Упырица осторожно шагнула в сторону девушки. И быстро подпрыгнула, когда земля под ней с грохотом обрушилась.

Девушка вскинула руки, из образовавшегося провала стремительно взметнулось облако пыли, готовое закружить в своих объятиях упырицу, стоило той приземлиться рядом. Но Живущая в Ночи оттолкнулась от воздуха, будто в нем находилась невидимая площадка, и оказалась прямо над врагом. Руки упырицы покрыли острые наросты. Девушка внезапно захлебнулась смехом и завизжала от боли, схватившись за левое плечо. С изумлением она уставилась на торчащий из руки шип, по которому скользили серебристые разряды. Такие же шипы окружали ее со всех сторон. Подняв голову, танцовщица увидела, как упырица вновь оттолкнулась от воздуха. Шипов на ее руках не было. Но на предплечьях снова вспухли острые наросты, а в следующий миг один из них вонзился девушке в лодыжку.

Не-живая выпускала снаряды из своих рук с такой скоростью, что окружавший девушку ветер не успевал защитить ее.

Пускай из нескольких десятков в нее попали только два шипа, но она не могла атаковать кровососа. Землей врага не достать, а если ударить ветром, этим незамедлительно воспользуются остальные пять упырей. Это не те Средние, с которыми она расправилась без особых проблем. Нет, ее ветер успел уловить токи энергий, что указывали на опыт многочисленных сражений этой команды.

А это значило, что у нее не было выбора, оставалось прибегнуть к крайнему средству.

Девушка закричала, выплескивая из себя ярость и боль, взметнула руки к небу. Теперь она и вправду возносила молитву, но не кому-то из почитаемых в Равалоне богов. Нет, она молилась Ему, Истинно Сущему, тому, кто избрал ее своим орудием, кто наделил ее особой силой и кто должен был, несомненно должен был, помочь ей сейчас!

По вонзившимся в землю шипам побежали молнии, складываясь в причудливый узор. Два извивающихся серебристых зигзага протянулись от узора к девушке — к шипам в ее плече и лодыжке. Она изумленно дернулась, чувствуя, как тело перестает слушаться, а ветер и земля, до того покорные, не отвечают на призыв.

Серебристый узор внезапно поднялся в воздух и подлетел к танцовщице, заточил ее в упругую сферу шипящих молний.

Несмотря на издаваемый сферой оглушительный шум, упыри услышали отчаянный крик, полный безысходности.

Упырица сошла на землю по воздуху, словно по лестнице. Сфера расплелась, молнии змеями расползлись по снарядам и растворились в них. Рыжеволосая танцовщица лежала на земле. Белое платье исчезло, уничтоженное ударами молний, но тело, если не считать ран на плече и ноге, не пострадало. Однако упырица знала, что внутри тела уничтожены все внутренние органы. Живущая в Ночи старалась пощадить мозг, но когда девушка умерла, внутри ее черепа сработало некромагическое заклинание. Лучшие из чтецов Заваратов вкупе с магами Смерти, состоящими на службе у Сайфиаилов, теперь не смогли бы извлечь из ее головы даже крупицу знаний.

— Братья Крови, — сказал один из подошедших упырей, указывая на восток. Там показались всадники на варгах, спешащие к месту сражения.

— И Постигающие, — добавила, приблизившись, другая упырица, показывая на запад. Со стороны заката приближалась процессия магов Ночи. Традиционные плащи с капюшонами,

не менее традиционные посохи — упыринные чародеи следовали общей моде магов Равалона.

— «Лучше поздно, чем никогда» — в данной ситуации не подходит, — проворчала беловолосая Живущая в Ночи. — Болваны. Я же...

Она осеклась и сплюнула на землю. Остальные не заметили, что приближающихся Постигающих Ночь возглавлял сам Первый Незримый. В своем черном плаще, со своим посохом, он почти не отличался от остальных магов-упырей, но у Первого кристалл на верхушке посоха покрывали иные рунические надписи. Самый древний упырь в мире — и самый могучий из магов Ночи в Лангарэе. Он вышел встретить команду Истребителей вместе с другими Постигающими.

Нельзя сказать, что Иукену Рош-Шарх Татгем это обстоятельство обрадовало.

Известный тем, что почти никому не известен, редко покидавший свою обитель, Первый Незримый самим своим присутствием указывал на необычность сложившейся ситуации.

Впрочем, Иукена и так это знала.

— Рассказывай по порядку, — сказал Первый Незримый.

Обстановка одной из многочисленных келий Первого в древнейшем лангарэевском храме Ночи была более чем скудной. Расположенная на нижнем этаже подземной пирамиды комната главы Постигающих не походила на обитель мага. Отсутствовали сложные приборы и алхимические приспособления, наборы магических знаков и символов, камни и травы с волшебными свойствами, различные артефакты. Посреди кельи стояли стол и два стула, а в углу расположился шкаф с несколькими книгами, судя по корешкам, историческими сочинениями, а не гримуарами или иными магическими трактатами — вот и все содержимое принадлежащего Первому Незримому помещения.

— Вы же уже прочитали доклады моей команды, — ответила Иукена, складывая руки на груди. Она сидела на одном из стульев, а на втором напротив нее расположился Незримый. Он внимательно изучал упырицу из-под нависшего капюшона своими серыми глазами.

Иукена могла поклясться, что минуту назад зрачки Первого были голубого цвета.

— Живое впечатление лучше сухого письма. К тому же ты могла что-то упустить, что-то посчитать неважным. Я способен обратить внимание на ускользнувшее от твоего сознания.

— Поэтому за стенкой сидит Заварат и пытается читать мои мысли?

Первый улыбнулся. Татгем ответила угрюмым взглядом.

— Улавливает твои образы, Иукена. Реконструирует семантический контекст эмоциональных коннотаций пси-потокков... Извини. Я недавно общался с Магистрами и никак не могу избавиться от их манеры вести беседу. Тем не менее, клянусь Ночью, никто не пытается проникнуть в твой разум.

— Вы же знаете, я бы заметила. — Иукена грустно усмехнулась, ее взгляд скользнул в сторону. — Понтей... он учил меня простейшим психоблокам.

— Прошу еще раз, кратко опиши, что произошло. — Первый являл собой образец терпения.

— Ладно. — Иукена расцепила руки, вздохнула. — Мы охотились за Дикими, расплотившимися в городах Торгового союза, когда получили весть о появившемся в Бронвольде логове Блуждающей Крови. Немедленно отправились туда. Нашли логово и уничтожили его, однако обнаружили, что бронвольдских Средних контролировали. Травили какой-то алхимией, смесью из галлюциногенов и диссоциативов. Более того, над ними проводились эксперименты — треть упырей держали распятыми на столах и вскрытыми, раны у них не заживали. Мы все уничтожили и решили устроить засаду. Однако никто не появлялся. Возможно, сработали средства магического оповещения о вторжении. Может, случилось еще что-то. Мы ждали неделю и уже решили покинуть Бронвольд, когда появились *они*. Парень и девушка. Он — в белой хламиде. Она — в белом платье. Мы чуть не погибли, пытаясь их схватить. Их магия — это нечто.

— Почему? — спросил Незримый, хотя Иукена знала, что ему известен ответ.

— Да потому, что нас чуть не прикончили наши собственные Клинки! — Иукена зло сверкнула глазами. — Их смертоносная магия обрушилась на нас, и не будь мы готовы к чему угодно, все бы там остались. А так я потеряла только Кетероса и Тарию.

— Они использовали вашу магию против вас же самих? — уточнил Незримый. — Но разве принципы, заложенные Понтеем в Клинки Ночи, не должны позволять активировать их чары только владельцам?

— Не должны. Но, сожги меня Проклятый Путник, мы даже не успели прикоснуться к Клинкам, когда их магия ударила по нам. Стрелы Ночи обратились против меня! Только избавившись от всего магического, мы смогли атаковать. И тогда ударила их магия... Это было довольно необычно.

— Необычно?

— Я не знаток магии, Незримый. Но когда мы в Элории охотились за Блуждающими, и моей команде пришлось сражаться с чародеями элорийских князей, решивших обрести упыриную не-жизнь, я навидалась различной волшбы. Различной — но обычной. И, хотя не люблю об этом вспоминать, шесть лет назад мне пришлось столкнуться со странной магией. Непривычной, ненормальной, неправильной. Можете говорить что угодно, но моя интуиция подсказывает, что магия тех двоих была необычной.

— Мне жаль, что никого из Постигающих с вами не было.

— А мне не жаль. Стоило ему применить хоть одно из заклинаний, и наш смертный путь навсегда завершился бы в Бронвольде.

— Не думаю, что мои ученики смогли бы создать столь могучие заклятия, Иукена. Даже Ночные Поводыри.

— Вы ошибаетесь, Незримый. Я подразумевала магию этих... белых. Подробности — в моем докладе, который вы, несомненно, уже читали.

— Как и доклады остальных из твоей команды, — кивнул Незримый. — Тем не менее повторю: описывая, ты могла упустить из виду что-нибудь важное.

— О, я описала все, чему была свидетелем. И выделила самое важное. — Иукена усмехнулась. — Семь, представьте себе, семь трансформировавшихся Высших упырей, действуя в полную силу, не жалея себя, смогли убить всего лишь одного чародея. Не боевого мага Школы или Конклава, а обычного чародея, использовавшего всего две стихии. И семь Высших упырей потеряли при этом двух своих. Вот это, кажется мне, важно.

— Ладно. Хорошо. Но я так и не понял, как в итоге вы оказались в Лангарэе. Ты детально описала магические явления, однако не совсем ясно, почему эта магичка направилась из Бронвольда в Царствие.

— Это не она.

— Что?

— В Царствие пришла другая.

— Иукена, — взгляд Незримого похолодел, — ты хочешь сказать, что смертная, напавшая на вас, и смертная, пробившаяся сквозь Купол, не одна и та же личность? Но ты и словом не обмолвилась об этом в докладе!

— Да. Потому что иначе среди Идущих Следом начнется паника, и они примут неправильные решения.

— Не тебе решать, что правильно, а что неправильно, Иукена! Совет Идущих Следом...

— Мигом решит ввести военное положение, когда выяснится, что подобных этой девице много, и все они явно враждебно настроены по отношению к упырям. Всех Истребителей отзовут с заданий, а это значит, что Западный Равалон будет некому защищать от Блуждающих и Диких. Ведьмаки и боевые маги не в счет. Им никогда не сравниться с нами — они уничтожают одиночек, мы боремся с системой. А Конклаву только дай повод вмешаться, и они вмиг объявят о необходимости объединения всех магов запада под эгидой Высшего совета для борьбы с Царством. Уничтожить рассадник зла — и будет мир во всем мире. И заодно перестанут обсуждать проблемы Конклава с черно-книжниками и магами востока и юга.

— Не думаю, что Совет настолько боится внешних угроз.

— Правда? — Иукена прищурилась. — Мне напомнить, что случилось шесть лет назад, Незримый? Напомнить, как лишь благодаря Сива, Фетис и Нугаро раскрылся заговор внутри кланов Атан и Вишмаган? Я же знаю — Незримые выявили множество их сообщников в Совете, но решили не трогать, чтобы в Лангарэе не запылала гражданская война. И для успокоения разных сторон вы уже шесть лет потчуете их сведениями о различных военных группах в Границе, о проблемах с арахнотаврами, о росте вооружений гномов Гебургии и тому подобных вещах.

— Полнейшая чушь, — заметил Незримый, покосившись в сторону.

— Чушь полнейшая, согласна, — усмехнулась Иукена. — Но вы сами превратили Совет в огненное заклинание, готовое взорваться от малейшего внешнего воздействия. Поэтому уж позвольте мне решать, что я считаю верным, а что — нет.

— Ладно, — кивнул Незримый, — не время для споров. И я не буду спрашивать, кто твои глаза и уши в ордене. Догадываюсь. К тому же ты ничего не скрываешь от меня, значит, доверяешь. Но прежде чем я спрошу тебя, что, по-твоему, нужно делать, все-таки Расскажи, как вы оказались в Лангарэе.

— Девушка сбежала, как только мы убили парня, — продолжила Иукена. — Это была земная эльфийка, а не представительница племени людей, которую мы прикончили недавно. Мы уничтожили Клинки Ночи и отправились за ней. Благодаря Арку мы не потеряли ее след и преследовали примерно неделю.

— Арк смог так долго удерживать Взор Вечности?

— Смог. Ну, вы видели, в каком он сейчас состоянии. Однако неожиданно мы потеряли след. Он просто исчез, хотя Арк клял-

ся, что девушка не умерла и не ушла в Нижние Реальности. Просто кто-то блокировал его Силу Крови. Задавил магией, скорее всего.

Иукена едва сдержалась, чтобы не сплюнуть на пол. И усмехнулась, представив, как бы передернуло Первого Незримого, если бы она все-таки плюнула. Как же она отвыкла от цивилизации. Еще бы, почти полгода провела с командой в землях Торгового союза Герзен, и эти полгода совсем не благоприятствовали развитию ее изысканных манер. Когда бродишь по заброшенным катакомбам, преследуешь Диких в канализациях, сражаешься с Блуждающими на кладбищах — тут как-то не до манер, хоть изысканных, хоть неизысканных.

— Мы потеряли ее след в землях арахнотавров, и у нас ушло почти две недели на то, чтобы снова ее отыскать. У арахнотавров сейчас празднования в честь Гартана Козлорогого, и они излишне воинственны. Когда Арк снова учуял девушку, мы решили, что она столкнулась с кем-то из жителей Стеклойной степи и потеряла контроль. Лишь когда мы почти догнали ее, поняли, что нас обманули. Человеческая смертная, а не Высокорожденная. И куда слабее той.

— Слабее? Но тогда как она прошла по Границе и пробила Пелену?

— Я думаю, она шла не одна. Кто-то, обладающий достаточной магической силой, чтобы успокоить Границу и открыть проход в Куполе, сопровождал ее. И при этом остался незамеченным для Взора Вечности.

— Серьезное заявление. Но зачем это делать?

— Во-первых, нас сбили со следа. Кто знает, может, та эльфийка могла вывести нас куда не надо, а с нами ведь был Эдлар. Он успел бы уйти, какой бы неожиданной ни оказалась атака. По крайней мере, именно ему мы обязаны тем, что не погибли в Бронвольде. Во-вторых, нам прямо показали — не лезьте, куда не надо. Девушка являлась предупреждением. И даже, я считаю, попыткой заставить Совет занервничать и принять неверные решения.

— Простое нападение не заставит Идущих Следом потерять голову.

— А вкуже с нашими докладами? В конце концов, Незримый, вы можете быть уверены, что вот такие девушки не появлялись в Лангарэе в последнее время?

— Я слежу за всеми отчетами прикупольных отрядов и следящих за Пеленой Постигающих...

— Я говорю не об этом, — перебила Иукена. — Какова веро-

ятность того, что среди переселенцев в последние несколько лет не было подобных магов? Ведь Арк не почувствовал их волшбы до ее проявления. Что, как вы знаете, весьма и весьма необычно. С его-то Силой Крови.

— Это очень серьезные слова, Иукена.

— Я понимаю. Но ведь все очень серьезно. Поэтому я настаиваю, чтобы вы представили это происшествие как нападение мага из очередной команды смельчаков, решивших пощипать упырей. Мага, чья команда нашла в Границе какой-нибудь могущественный артефакт, от которого тот сошел с ума, убил товарищей и напал на Царствие. Это даст нам время.

— Время на что? И кому?

— Время разузнать побольше о происходящем. Мне и моей команде.

— Следует все хорошенько обдумать...

Слова Незримого прервал стук в дверь. Первый удивился. Мало кто решался нарушать его уединение. Чаще Первый сам беспокоил своими визитами членов Совета или Повелевающих кланов.

Глава Постигающих Ночь особым образом сложил пальцы левой руки, и дверь приоткрылась. В комнату, низко поклонившись, проскользнул послушник. Приблизившись к Первому Незримому, он зашептал ему на ухо, бросая осторожные взгляды в сторону Татгем.

Иукена, сосредоточившись, могла бы услышать, о чем идет речь, однако сейчас надобности в этом не было. Да и прав Незримый — ему она доверяла. Несмотря на события шестилетней давности, в результате которых упырица лишилась самого дорогого ее сердцу Живущего в Ночи и одним из инициаторов которых косвенно являлся Первый, ему Иукена доверяла. Потому что...

Да какое кому дело? Доверяла — и все.

Отослав послушника, глава Постигающих повернулся и участливо посмотрел на упырицу. Внимательный взгляд зеленых (снова изменились!) глаз заставил Иукену собраться.

— Тебя хотят видеть.

— Кто? — насторожилась Иукена. — Совет?

— Нет. Однако... кое-кто не менее влиятельный.

Знающие об их существовании называли этих упырей Малым советом. В Совете Идущих Следом правящее большинство составляли кланы верхней палаты, происходившие от Одиннадца-

ти Величайших — невероятно могущественных упырей древних времен. От их слова зависела политика Лангарэя. Однако судьба Лангарэя находилась в руках Малого совета. И даже те, которые знали о нем, не подозревали, какой властью совет обладает.

Шесть лет назад в его состав входили кланы Атан, Вишмаган, Сайфиаил, Шимата и Эльхар-Зиот. В результате выявления готовящегося военного переворота представители Атанов и Вишмаган покинули Малый совет. Через год оставил свое место и представитель клана Шимата. Их места заняли упыри из кланов Сива, Фетис и Нугаро.

Иукена стояла перед пятью Живущими в Ночи, от решений которых зависела не только ее жизнь, но и жизнь остальных обитателей Царства Ночи. Не только жизнь упырей, правящих в Лангарэе, но и жизнь обычных смертных, столетиями переселявшихся под Купол в поисках защиты от гнета самодуров-правителей ближайших к Царствию государств.

Иукена находилась в центре круглого зала с одним входом, но, несомненно, с несколькими тайными проходами. Упыри Малого совета сидели полукругом вдоль стен. Из шести кресел пустовало только одно — обычно занимаемое Первым Незримым. Глава Постигающих остался в храме, сославшись на неотложные дела.

Иукене доводилось слышать о Малом совете от Понтея. В конце концов, в планы определенных групп из кланов Сива, Татгем, Дайкар, Нугаро и Фетис входила замена всех членов совета и контроль над Лангарэем. Повелевающие кланов не знали о том, что задумали их вассалы, вернее, как говорил Понтей, «предпочитали не знать», чтобы в случае неудачи не пострадал клан. Что ж, в каком-то смысле план осуществился. По крайней мере, Сива, Нугаро и Фетис, раньше имевшие право голоса только в нижней палате Совета Идущих Следом, получили в свое распоряжение власть, превосходящую полномочия верхней палаты. В чем она конкретно заключалась, Иукена не знала, но Понтею верила безоговорочно. Он никогда не обманывал ее. Мог о чем-то умолчать или попросить отложить разговор — но никогда не обманывал.

Иукена прогнала непрощенные мысли. Не место и не время предаваться воспоминаниям. Особенно воспоминаниям, от которых становится больно, и душа наполняется горечью, проклятой, ненавистной горечью. И рада бы от нее избавиться, но не получается, никак не получается, потому что горечь отныне навсегда часть тебя, часть твоего существования...

Стоп. Хватит. Держи себя в руках.

Иукена украдкой огляделась. Двоих из Малого совета она знала. Остальных же видела близко в первый раз.

Варрон Отис Сайфиаил. Двухметровый белокожий громила в синем камзоле с золотистыми и серебристыми вставками. Висящий на цепи герб черен, на нем ничего не изображено. Долгое время клан Сайфиаил спорил с кланом Эльхар-Зиот за право иметь подобный герб. Эльхар-Зиот, чья Сила Крови именовалась Бездонной Мглой, вполне справедливо считали, что черная символика должна принадлежать им. В ответ Сайфиаилы обращали внимание на значение своего имени — «Беззвездная Ночь». Между кланами чуть не началась война, но вмешательство Первого Незримого остановило кровопролитие. Возможность вхождения в Малый совет оказалась более весомой, чем «беззаветная» преданность Эльхар-Зиот символу своего предка.

За сонным выражением лица Варрона скрывался необычайно острый ум. Его не стоило недооценивать. Враги Варрона могли бы рассказать, как совершенно проигрышную ситуацию он умудрялся обратить в свою пользу. Могли бы — но Варрон никогда не оставлял в живых посмевших выступить против него.

Несмотря на статус Геня Крови, Иукене с большим трудом удалось не отвести глаз, когда Сайфиаил бросил на нее короткий оценивающий взгляд.

Саамон Лурий Эльхар-Зиот. Щуплый и невысокий, с ног до головы закутанный в темно-голубой плащ клана. Он тих и неприметен, но это тишина и неприметность крадущегося во тьме убийцы, чьи покрытые ядом кинжалы не знают пощады. Хитрость Саамона не уступала уму Сайфиаила. На собраниях Совета Идущих Следом, а также на празднествах и молениях Ночи они подчеркнута враждебно относились друг к другу, однако в Малом совете вражда кланов не мешала Саамону и Варрону действовать сообща.

Герба Саамона не было видно, однако Иукена знала, что символом Эльхар-Зиот является воронка черного смерча. Символ, предложенный Первым Незримым и принятый Повелевающим клана вопреки воле большинства подчиненных ему Высших упырей.

С момента появления Таттем в зале Саамон ни разу не посмотрел в ее сторону.

Тир Сайкар Нугаро. В его прямом взгляде Иукена видела отражение своего упрямства. Потомственный воин, на чьем счету была не только служба в прикупольном гарнизоне на особо активном участке Пелены, часто атакуемом порождениями Границы, но и работа в Истребителях, требовавшая не только боевых

навыков, но и особого склада ума, которого у большинства упырей, к сожалению, не имелось.

На одежде Тира преобладали зеленые цвета. На гербе одинокий волк выл на луну. Нугаро неотрывно смотрел на Иукену, и его взгляд был, скорее, одобрительным.

Раваз Дэй да Фетис и Вазаон Нах-Хаш Сива тихо переговаривались. Ни дать ни взять — два старика, ведущих беседу о старых добрых временах. Раньше Раваз молодился, старался выглядеть подтянутым, но шесть лет назад бросил эту затею. «Молодость — для молодых», — сказал он, занимая кресло в Малом совете. Алый плащ наброшен на красный камзол. На гербе сжатый кулак пронзает небо.

Вадлар однажды пошутил, что на самом деле это кулак проглоченного в Свернутый Мир смертного, пытающегося выбраться из Силы Крови Фетис. Дальнейшие его рассуждения о том, как выбирается смертный, учитывая, что через рот ему не вылезти, а значит, остается только один путь, противоположный — Иукена и рада была бы забыть, но не могла.

Вазаон носил серый плащ поверх серого камзола с серебряной расшивкой на рукавах. Две свечи освещали раскрытую книгу на гербе Вазаона, символизируя стремление клана Сива к знаниям. Отец Понтея искоса поглядывал на Иукену, и когда они встретились взглядами, поспешно отвернулся. Возможно, он до сих пор не знал, как вести себя с несостоявшейся невесткой, которая выжила в ужасном столкновении с древней могущественной силой, в то время как его сын погиб.

«Хуже, чем погиб», — мрачно поправила себя Иукена.

— Иукена Рош-Шарх Таттем, известно ли тебе, зачем мы пригласили тебя на встречу? — проскрипел Саамон и закашлялся.

— Как минимум чтобы обсудить случившееся сегодня ночью. — Иукена пожалала плечами. — Может, еще для чего-то.

— Дерзка, — заметил Варрон, зевая так, будто хотел поскорее отойти ко сну.

— Имеет на это полное право. — Тир улыбнулся. Похоже, Иукена ему нравилась. Ох, не хватало еще заполучить ухажера, имеющего в своем распоряжении все ресурсы Лангарэя. Может, это мечта какой-нибудь инфантильной упырицы, а то и обычной смертной, но уж точно не ее!

— Мы хотим знать, как ты оцениваешь возможную угрозу для Лангарэя от магов, о которых говорилось в твоём докладе, — произнес Раваз, обменявшись взглядами с Вазаоном. — И почему.

Несмотря на симпатию одного из членов Малого совета (которую он, кстати, мог просто демонстрировать для воздействия

на нее), Иукена понимала, что показывать свой вспыльчивый характер перед сидящими вокруг упырями не стоит. Поэтому она постаралась говорить кратко и без эмоций.

— Угроза представляется мне вполне реальной, поскольку я хотела бы обратить ваше внимание на эксперименты, проводимые с Блуждающими в бронвольдской лаборатории. Насколько мне известно, это первый случай столь *пристального* изучения упырей со времен Роланской империи. Даже Конклав исследует лишь Диких, не рискуя нарушать эдикт Роланских королевств, по крайней мере, официально, а ведьмаки пользуются старороланскими источниками. Мы столкнулись не с магами Высшего совета, иначе, как мне кажется, в лабораторию прислали бы кого-нибудь из Стражей Системы¹. Конклав, скорее, будет тщательно скрывать новую разновидность магии, а не бросать ее носителей в бой с упырями.

Тир кивнул, соглашаясь. Остальные никак не выразили своего мнения.

— И говоря об изучении Живущих в Ночи, я невольно вспоминаю Черный клан и их сотрудничество с вампиром, зовущим себя Мастером. Все вы знаете, к чему привело это сотрудничество.

— Черный клан уничтожен, — заметил Раваз. — А вампир мертв. Как и... — Он замолчал, но всем в зале было понятно, о чем не договорил Фетис. Мастер мертв, как и Золтарус, пробужденный Тиарами с его помощью.

— Кроме Черного клана есть и другие группы Блуждающих, которые не менее опасны, — ответила Иукена. — В мире, к сожалению, много магов. Может найтись и новый Мастер. Вы, несомненно, знаете способности моей команды и должны понимать, что гибель двух членов отряда, пускай даже новичков, не равна смерти одного чародея, не являющегося боевым или тренированным для схватки с упырями магом.

— Говоря о способностях, ты подразумеваешь... Кха-а-а!.. Подразумеваешь, что вы, кха-а, являетесь Гениями Крови, не так ли? — уточнил Саамон.

«Тебе это и так известно», — раздраженно подумала Иукена, но ответила коротко:

— Да.

— В любом случае для серьезного беспокойства нет причин, не так ли? — Саамон откашлялся. — Это не первая группа магов,

¹ Стражи Системы — сильнейшие маги-дознаватели Конклава. Лучшие из Стражей состоят в элитной группе «Богадельня».

пытающаяся либо, кха-а, проникнуть в Лангарэй ради его баснословных богатств, либо найти, кха, основу нашей Силы Крови. Кха! Но исход всегда одинаков. Немногим удается, кха-кха, пройти Границу. А из немногих еще более малому количеству удается просочиться магией сквозь Пелену. Большинство довольствуется чудесами Границы или грабежом караванов. Кха-а-а! Кха-кха-кха-а-а! — Эльхар-Зиот зашелся в кашле.

— Однако их странная магия... — попыталась возразить Иукена.

— Согласно классификации, принятой Высшим советом магов, в Равалоне существует более тридцати основных видов магического воздействия на реальность, а количество их комбинаций превышает пять сотен, — неожиданно заговорил Варрон. Он подпер кулаком подбородок и говорил неспешно, растягивая слова. Голос у Варрона оказался неожиданно мягким. Общаясь с другими Сайфиаилами, Иукена привыкла к немногословности и резкому, чеканящему слова говору — словно меч бил по мечу или стрела ударяла о доспех.

— Возможно ли, что Иукена Татгем столкнулась с магией, просто-напросто неизвестной ей, никогда ранее не встречавшейся и представляющей собой сочетание редких колдовских практик? — Варрон, казалось, разговаривал сам с собой. Он удивительным образом умудрялся игнорировать стоящую прямо напротив него Иукену.

Живущая в Ночи разозлилась. Тысяча убогов, еще один Вазон нашелся! Кто бы что ни говорил, а она чувствовала, что случившееся в Бронвольде и в Границе грозит Лангарэю невиданными бедами. Интуиция никогда еще ее не подводила. Шесть лет назад Иукена не послушалась своего чутья и позволила Понтею отправиться в погоню за похитителями, как она тогда думала, ценного артефакта. Позволила? Можно подумать, в ее силах было его остановить или вообще как-то помешать преследованию. «У меня плохие предчувствия, Понтей, не ходи куда сегодня ночью!» Так бы он ее и послушался, когда от него зависело само существование Царствия да еще изрядной части мира в придачу. Все, что она могла сделать, это отправиться вместе с ним — защитить в случае чего.

Не защитила. Не хватило сил и умений. Но ничего. Со временем все меняется. Она тоже изменилась. Теперь она сможет защитить то, что ей дорого.

По крайней мере, ей хотелось так думать.

— Четыре группы и девять вольных Истребителей погибли за прошедший год, — Иукена дерзко перебила собравшегося про-

должить речь Сайфиаила, и тот с удивлением посмотрел на нее, словно впервые заметил, что кроме Малого совета в зале есть кто-то еще. Саамон прекратил кашлять. — В землях Торгового дома полгода бушуют Дикие. В Трех королевствах чаще появляются Блуждающие. Упыри нападают на гномов Гебургии и арахнотавров Стеклоанной пустыни, никого не оставляя в живых. В Роланских королевствах Дикие размножаются так быстро, что для их истребления наняли всех боевых магов Школы Магии, мастеров Школы Меча и лучших ведьмаков, поскольку местные гильдии чародеев даже при поддержке Конклава не справлялись. И это информация только по Западному Равалону. И вот внезапно моя команда столкнулась с необычными магами, которые управляли бронвольдскими Блуждающими. Если уж *вы* не видите системы в происходящем и ссылаетесь на случайности, то мне страшно представить, что ждет Царствие!

Саамон засмеялся, и Иукена внезапно стало страшно. Да, она — Гений Крови, да, Высший, но сидящие перед ней — носферату, Высочайшие, за плечами которых бурные столетия лангарэевской жизни. Что им какая-то дерзкая девчонка? Пережуют, выплюнут и не заметят.

И никто ведь не знает, где она находится. Команда отдыхает после безумного марафона по Границе, Иукена не успела с ними и словом перемолвиться, отправляясь на встречу с Малым советом. Если она исчезнет, всегда можно будет сослаться на срочное задание, которое ее отправили выполнять. Ну а потом с печалью в голосе сообщить, что Иукена Рош-Шарх Татгем героически погибла, с честью служа Царствию Ночи.

— Первый говорил о твоих соратниках среди Постигающих, Истребителей и даже Братьев Крови, однако мы с недостаточным доверием отнеслись к его словам. Такая молодая упырица — и такая развернутая сеть помощников, добровольно сотрудничающих с ней. — Эльхар-Зиот говорил легко, без всякого кашля, но Иукену ему не удалось удивить. Об уловке Саамона, прикидывающегося больным перед посетителями Малого совета, ей рассказывал Понтей. — «Как Гению Крови Татгем, которая большую часть жизни после Перерождения иступленно обучалась стрельбе из лука и подчинению трансформы, удалось собрать вокруг себя единомышленников за столь короткое время, буквально за пять последних лет?» — вот какой вопрос возникал каждый раз перед нами, несмотря на доверие к словам Первого. Но ты спокойно говоришь о нашей самой страшной тайне, появившейся за последние два года, и не боишься, как я вижу, в случае надобности назвать имена тех, кто раздобыл для тебя сведения.

Ты не замышляешь переворота, не желаешь подняться над советом и нами, но тем не менее стремишься к определенным целям. Нам они не известны, но только что стало понятно: цели эти не опасны для спокойствия Лангарэя. Ты беспокоишься за Царствие и хочешь, чтобы мы разделили твою тревогу. — Саамон откинулся на спинку кресла, довольно потирая руки и улыбаясь Иукене.

— Раз так, мы можем говорить с тобой откровенно, — добавил Варрон, пристально глядя на Татгем. От его взгляда по-прежнему хотелось задрожать, но чувство смертельной опасности, сопровождавшее подобное желание в первый раз, теперь не появлялось. — Против Лангарэя уже два года ведется тайная война. На Истребителей и эмиссаров охотятся за пределами Царствия, работающих с нами или на нас, смертных, убивают или заставляют отказаться от сотрудничества. Появляются различного рода сочинения, от философских книжонок о теодицее до развлекательных романчиков для горожан, из содержания которых о Живущих в Ночи складывается впечатление как о смертных убогах. Дикие или носферату, Блуждающая Кровь или правители Лангарэя — разницы нет. Царствие Ночи представляется в этих сочинениях как обитель зла. В восточных областях Серединных земель убили несколько вампиров, оправдываясь тем, что они такие же, как упыри. Можно было бы списать это на очередной виток спирали ненависти к упырям, которую я не раз наблюдал в своей жизни, впрочем, как и интерес к нашему образу жизни с изрядной долей идеализации. Но вкупе с убийствами Истребителей и прочими событиями перед нами, скорее, плоды чьей-то деятельности, чем что-либо иное. Да и обстановка вокруг Лангарэя накаляется — ты верно подметила увеличившуюся активность Диких и Блуждающих. Кто-то целенаправленно очерняет Царствие, и Совет в любом случае вынужден будет готовиться к войне — так просто шатание в умах не исчезнет, лишь Граница пока сдерживает готовящиеся против нас военные действия.

— Если же против нас выступят не только соседи, но и все Серединные земли, то Лангарэю не выстоять. — Тир нахмурился. — Номосы Конклава не защитят Царствие, а Школа Магии не выступит в нашу поддержку. Однако у людей есть не только маги, но и жрецы, которым окажут поддержку боги. Мы же поклоняемся Ночи и ее ипостасям без всяческих персонификаций, а потому не можем надеяться на помощь от небес. Стоит нам обратиться за силой к Нижним Реальностям — и на Лангарэй ополчится весь Западный Равалон, за исключением разве что Черной

империи и чернокнижников. Да и не известно, ответят ли убоги на наши моления и жертвоприношения. А без последних нам не обойтись — Священный Анабазис, как в Черной империи, мы объявить не сможем.

— Ты правильно сделала, что не описала в докладе случившееся в полном объеме и приказала остальным членам команды скрыть подробности «Бронвольдского дела». — Говоря, Раваз посматривал на Вазаона, словно ждал, что Сива присоединится к беседе. — Если Совет начнет готовиться к войне прямо сейчас, это заставит враждебные Лангарэю силы действовать немедленно. И тогда у нас не будет выбора.

Повисла гнетущая тишина. Малый совет молчал, наблюдая за реакцией Иукены. Она же не могла понять, чего от нее хотят.

— Не будет выбора для чего? — наконец спросила упырица, решив не маяться с разгадыванием загадок.

— Мы вернем к жизни Понтея, — ответил Вазаон, поднимаясь с кресла.

Иукене показалось, будто ее с размаху приложили молотом. Да не простым, а из арсенала северных богов грома. Даунирром, что мог расколоть гору, или Вьетхамом, за один удар убивающим сотню убогов. Говорят, во время Великой войны Бессмертных божественные молоты потерялись в мире смертных. Ну что же, Иукена не сомневалась, что эмиссары Лангарэя нашли их, принесли в Малый совет и теперь без зазрения совести колошматили ими Гения Крови Татгем.

Мир на мгновение перестал существовать, погрузившись во тьму, словно Эльхар-Зиот воспользовался своей Силой Крови.

Когда она снова смогла соображать и воспринимать окружающее, Вазаон Нах-Хаш Сива стоял рядом и крепко держал ее за плечи. Теперь он не избегал ее взгляда.

И боль, жгущая его взор изнутри, напомнила Иукене о боли, шесть лет терзавшей ее душу.

— Чтобы выжить, Царствие вернет Понтея к жизни. Первый Незримый уверен, что нашел способ контролировать его.

— Нет...

— Уничтожая наших врагов, он не направит свою ярость на нас, а Вестники богов не будут для него страшны, как, впрочем, и аватары Бессмертных.

— Вы не посмеете...

— Мы уже знаем, что Конклав обладает рядом заклинаний, воздействующих на божественную силу. Но Первый Незримый говорит, что Понтею кроме онтического эфира будет предоставлена неограниченная мощь нашей совокупной Силы Кро-

ви. И там, где откажет божественная Суть, проявит себя природа Живущего в Ночи.

— Как вы можете...

— То, чем станет Понтей, будет совершеннее Золтаруса, Иукена. Он потеряет свою личность, свою индивидуальность, но благодаря этому не обратится в воплощение безумия, которое стремится устроить кровавый поход против всего живого в Равалоне.

— Я не хочу...

— Все изменится, Иукена. В тот миг, когда Понтей очнется, все для Лангарэя изменится. Против нас будут постоянно вести войну, желая либо уничтожить наше непобедимое орудие, либо подчинить его себе. Изменится само устройство Царствия. И я хочу, чтобы ты и твои товарищи в готовящемся хаосе перемен оказались на нашей стороне. Я знаю — ты стремишься осуществить мечту Понтея. Для этого ты восстановила все его связи. Но если ты хочешь, чтобы желания Понтея сбылись, ты должна помочь Лангарэю выстоять.

Иукена оставила попытки возразить Вазаону. Страшно болело сердце. Защищенный костяным наростом мускул словно распирало от субстанции, которая вместо души заставляла биться упыриное сердце. Неуничтожимый Огонь, как утверждали ученые теологи и мистики, проник в мир из Бездны, лежащей в основе Нижних Реальностей, и от соприкосновения живого мира с Огнем родились Живущие в Ночи — ни живые, ни неживые. Давший упырям существование, Огонь служил и причиной их окончательной гибели, пожирая их тела после ухода в посмертие.

Иукена ощущала себя так, будто Пламя Смерти уже вырвалось из ее сердца и поглощало ее тело сантиметр за сантиметром.

Она хотела снова увидеть Понтея. Безумно желала этого. Потеряв Понтея, Иукена поняла, как не хватает его в ее жизни. Она перебирала в памяти горсти времени, проведенные вместе, и ей хотелось выть от осознания факта, что она не ценила этих мгновений. Все ссоры казались теперь мелочными и бессмысленными, а все часы совместного времяпрепровождения — слишком недолгими.

Иукена положила жизнь на алтарь мести, в то время как должна была разделить ее с Понтеем.

Будь ей подвластно время, как подвластно оно было в Предначальную Эпоху титану Куросу, она бы все изменила, все сделала бы по-другому.

Но течение реки времени не повернуть. Что сделано, то сделано.

Она жаждала увидеть Понтея, но понимала — вернувшееся к жизни создание не будет прежним Понтеем. Его отец прямо сказал: он потеряет свою личность. Это будет не он. Могучее существо... нет — могучее орудие Лангарэя, которое заставит трепетать любого врага Царствия Ночи.

Первый Незримый никогда не заводил с ней разговора о Понтее. Беседуя о событиях шестилетней давности, он старался не обсуждать нынешнее состояние бывшего жениха Иукены. И она пребывала в полной уверенности, что больше никогда не увидит его, скрытого в скульптуре из антимагия и мифрила.

Нет. Вазаон неправ. Так не должно быть. Покой Понтея не должен быть потревожен. Это неправильно.

— Нет! — громко сказала она, дернув плечами. — Это единственный выход.

— Разве? — удивился Саамон.

— Да, есть еще один вариант. — Живущая в Ночи оглядела Малый совет. — Ракура.

— Уолт Намина Ракура? — удивился Раваз. — При чем здесь он?

— Благодаря созданному им два года назад эликсиру Гении Крови сразу смогли стать Высшими, а переход от Низшего к Среднему сделался проще, — волнуясь, сказала Иукена. Она должна убедить их. Дальнейшая судьба Понтея сейчас зависела только от нее. — Прошло два года. Я не верю, что Ракура не сумел за это время улучшить эликсир. Он хороший маг. Постигающие, как мне известно, изучали формулу его эликсира, но так и не смогли понять, как на основе записей Понтея он сумел ее создать. Меня уверяли, что прорыва в исследованиях Магистра стоит ждать через полгода, максимум через год. Прошло два. Я думаю, он скрывает свои разработки. Причина мне неизвестна. Может, хочет получить больше денег, может, у него свои планы на имеющиеся результаты. Так или иначе, но я убеждена: он создал эликсир, позволяющий нам стать Высочайшими в короткий срок и без осложнений.

— Даже если это так, как ты говоришь, — Варрон поднял бровь, — я тем не менее спрошу: ну и что? Каким образом Уолт Намина Ракура связан с обсуждаемой нами проблемой?

— Если он завершил работу над эликсиром хотя бы для Гениев Крови, то для нас это открывает возможность действовать так, как наши враги не ожидают. — Иукена сжала кулаки. — Отряд опытных Истребителей-носферату изменит все.

— Например? — поинтересовался Тир.

— Мы найдем их логово. Они сами дали нам подсказку, как их искать. Стоит выйти на ненормальное скопление Блуждающих, и им от нас больше не скрыться. Если же я и мой отряд станем носферату, наши возможности возрастут стократ, и мы сможем противостоять той необычной магии, свидетельницей которой я оказалась. А захвати мы хоть одного из этих магов живьем, вы сразу узнаете об их планах. Завараты при поддержке Ночных Поводырей могут многое, верно? Собрав всех Истребителей и всех Гениев Крови, нам надо будет всего лишь нанести несколько точечных ударов — и опасность отступит!

— «Всего лишь», — повторил с улыбкой Нугаро.

— В твоем плане есть два существенных изъяна, Иукена Рош-Шарх Татгем. — Варрон снова выглядел сонным. — Стоит твоим допущениям оказаться неверными, и возведенное тобой здание предположений рухнет. Что, если Уолт Ракура не создал эликсир? Что, если Истребителям-носферату не удастся расправиться с нашими неведомыми врагами? Что скажешь?

— Позвольте мне узнать обо всем лично. — Иукена, подавив гордость, опустила на колени, склонила голову. — Я прошу у вас отсрочки. Не... не тревожьте Понтея. Но если мои планы потерпят крах... тогда я не посмею противиться вашей воле.

Эльхар-Зиот расхохотался.

— Как бы мне ни хотелось узнать, каким образом ты посмеешь противиться нашему решению, однако я поддержу твоё предложение. Ты права, у нас еще есть время. И я хочу, чтобы твоя идея воплотилась. Лангарэй в вечном состоянии войны — не то место, в котором я хотел бы жить.

Иукена, все еще не веря услышанному, подняла голову. Неужели один из Малого совета ее поддержал?! А остальные? Если хоть один из присутствующих откажет ей в поддержке, идея превратить Понтея в живое оружие станет реальностью.

— Я поддерживаю предложение Иукены Рош-Шарх Татгем, — присоединился к Саамону Нугаро. Варрон кивнул, одобряя, и закрыл глаза.

Фетис и Сива переглянулись. Раваз пожал плечами:

— Я поддерживаю. Ей стоит попытаться.

Вазаон молча отошел от Иукены и сел в кресло. Глядя на него, Живущая в Ночи напредила себе, что Понтей — младший сын главы семьи Нах-Хаш. Сын, на которого как на мага возлагались большие надежды.

Неосуществившиеся надежды.

— Я поддерживаю, — прошептал Вазаон.

Иукена, сдерживая охватившую ее радость, поднялась. Значит, решено. Осталось только добраться до Школы Магии и встретиться с Уолтом Намина Ракуррой. Сложно, но осуществимо.

За последние шесть лет Иукена Рош-Шарх Татгем, Гений Крови и командир лучшего отряда Истребителей Блуждающей Крови, справлялась и не с таким.

Глава вторая ДАЛАРИЯ

Я поражаюсь медиумам. Нет, не тем шарлатанам, которые дурачат доверчивых смертных, наживаясь на их глупости и простоте. Этих я даже отчасти уважаю. Столь тонкое управление чужими воображением и впечатлительностью без всякой психомагии достойно уважения.

Я поражен стремлением эзотериков-спиритуалистов, погрязших в болоте оккультных наук, установить ясную связь с посмертным миром, узнать то, что скрыто от религиозных откровений и магических постижений, узреть незримое и увидеть невидимое, в идеале недоступное не только смертным, но и Бессмертным.

Однако можно ли верить тому, что открывают им умершие? Я скорее питаю доверие к магам смерти, которые от начала Первой Эпохи твердят: никогда не верьте мертвым.

Из тайных записей Дзугабана Духара Фаштамеда

В Серединных землях говорят: «Лучшие лучники — у эльфов, лучшие волшебники — в Школе Магии, а лучшие некромаги — даларийские».

Истина, которую не оспоришь. Земля, где по особой прихоти случая или по недосмотру надмировых сил — этого никто не знает точно — возникло множество магических аномалий, постоянно порождающих буйство не-мертвых. Когда был создан Высший совет магов и его законы-Номосы только-только начали укореняться среди магических гильдий и орденов Западного Равалона, чародеи Страны Мертвых, как называли Даларию, получили от Конклава особое предложение. Им дозволялось вступить во всемирную магическую организацию на особых правах — автономным чародейским орденом с рядом привилегий. Однако на плечи магов Смерти ложилась борьба с андедами и

аномальными некросущностями внутри своего государства. Конклав не мешал даларийским некромагам занимать все важные посты в правящем совете страны, вопреки одному из своих же Номосов, запрещающему магам получать высокие государственные чины вне их волшебной деятельности. Магия должна быть отделена от политики и религии, уверял Конклав. Но уникальные обстоятельства предоставляли Даларии особый статус.

Некромаги столетия правили Даларией, контролируя рубежи и уничтожая особо опасных не-мертвых, вырвавшихся за пределы страны. За пределами страны их сопровождали конклавовские маги, внимательно следившие за действиями даларийцев. Внутри своего государства некромаги могли любыми способами изучать магию смерти, исследовать новые области ее применения и проявлений, экспериментировать с Костяными Сущностями и проводить опыты с некросионными дырами. Но все полученные в ходе штудий результаты оставались в даларийских тайных лабораториях и схронах, во многие из которых не допускались даже представители Высшего совета, которые, стоит сказать, особо туда и не стремились — Даларийские земли вовсе не были курортом под стать лесам Кенетери с их лечебными родниками.

Мало кто желал посетить Страну Мертвых, но еще меньше было тех, кто подумывал бросить родные края и осесть в Даларии. Немногие смельчаки устремлялись в государство некромагов. Здесь не интересовались прошлым тех, кто прибывал из других земель и поселялся в свободных фригольдах. Последний разбойник или колдун мог начать новую жизнь в Даларии.

Вот только жизнь в Стране Мертвых немыслима без своей искаженной противоположности: андедов — восставших после смерти существ, некросущностей — порожденных и преобразованных эманациями посмертия креатуры и некролюдов — разумной нежити. Это имитация жизни, нелепое и страшное подражание ей, берущее свой исток в искажении природного естества — но все же еще жизнь, пускай исковерканная и извращенная. Жизнь, как и всякая иная, стремящаяся размножаться и распространяться, но не способная на это и жестоко мстящая за свое бессилие. Время неупокоенных, эпоха безумия не-мертвых, чуть не поставившая точку в истории Серединных земель, здесь была не прошлым, а настоящим. Страшным и жестоким настоящим.

Свободные от множества налогов, обладающие правом на собственные законы и независимый от некромагов суд, вольные носить любое оружие вплоть до магического, даларийские фри-

гольдеры в первую очередь платили за свои привилегии тем, что выживали и оберегали свои земли от распространения особой порчи — танатофлоры. Мох, лишайники, грибы, водоросли, трава, кусты, деревья — под воздействием некроистечений они изменялись и превращались в аномальные плотоядные растения, поглощающие жизненную силу не только из пойманных насекомых, животных и смертных, но и из самой земли. Танатофлора губила не только ту среду, где возникала, она вдобавок проникала в план существования геоэлементалей, поглощая их и распространяясь в обычном мире за счет эфира Земли. Закрепившись же на достаточно большой территории, танатофлора начинала поглощать энергии плана Воздуха, а там, где получала доступ к родникам, подземным источникам, болотам, озерам и рекам, и плана Воды. Накопленная энергия обращалась в искаженное колдовское поле, питающее созревающие в самом центре порченной земли зародыши некросушностей, тщательно охраняемые андедами и некролюдями.

Даларийские некромаги учат: десять неразумных андедов управляются воителем-некролюдом — мортабеллатором. Десять мортабеллаторов подчиняются разумному костяному зверю — мортанималису. Десять мортанималисов слушаются разумного костяного дракона — мортадракоса. Десятью мортадракосами повелевает Костяной Царь — лич. Десятью личами правит Костяной Император — архилич, в чьей власти приказывать и бестелесной нежити. В том числе и ужаснейшим Призракам Гибели. Властвует же над десятью архиличами Костяной Бог — мортадеус, чья сущность настолько ужасающа, что любой некромаг боится все упоминать о ней, опасаясь навлечь на себя несчастья. Если позволить танатофлоре развиться и достичь своей порчей эфира Фюсиса, магической субстанции природы, то она породит из себя мортадеуса, во власти которого убивать сильнейших из Младших богов и поглощать их мощь. Смертным по силам остановить Костяного Бога и упокоить его раз и навсегда, но цена, которую за это придется заплатить, слишком высока — в жертву приносятся не только тысячи тел, но и тысячи душ, навсегда исчезающих из круга перерождений, а место проведения ритуала навеки становится проклятым, время от времени порождая разнообразных чудовищ.

Так навсегда стал необитаемым Радужный остров в Архипелаге, где некогда сошлись в битве флотилии древнего Архэ, Заморских Островов и самого Архипелага, из погибших воинов которых и творилась армия мортадеуса. Так стали проклятыми горы Раш-ати-Нор, извергшие порчу из самых недр земли и по-

родившие трех Костяных Богов. Так навсегда покинули Темные горы в Великой гряде гномы, карлики и краснолюды, окружив их множеством ловушек и магических барьеров.

По расчетам Конклава, перепроверенным Школой Магии и рядом иных гильдий, в Даларии при самом худшем раскладе могло возникнуть около сотни Костяных Богов. И этой сотне понадобилось бы меньше недели, чтобы превратить Серединные земли в бесплодную пустыню.

Даларийские фригольдеры обязаны патрулировать владения фригольда и окрестные земли. В их повинность входит не только уничтожение любых проявлений танатофлоры, но и истребление андедов с некросушностями. Впрочем, наиболее опасными некролюдьми занимаются армия и сами маги Смерти.

... Темно-серые скалы на северо-западе угрюмой границей отделяли Даларию от Элорийского содружества. Здесь, в Тихих горах, возвышались три крепости, стерегущие покой Элории от не-мертвых. Не-мертвые редко добирались сюда из центральных лесов и долин, предпочитая двигаться на северо-восток, к бурным водам Эскадота Великого, по другую сторону которого простирались Восточные степи орков и гоблинов, или на восток и юг, к рукотворному рубежу между Страной Мертвых, Сабииром и Тагбииром. На запад андеды и некросушности направлялись еще реже, чем в Тихие горы — там тысячелетия назад Эльфляндия вырастила Сии-о-Тэ — магический охранный лес. Несмотря на древность, Сии-о-Тэ оставался надежной защитой от тайковоровской нечисти и даларийской нежити, и потому рядом с лесом находилась лишь одна крепость. Основные силы Даларии сосредоточились вокруг юго-восточного рубежа, где совместно с сабиирцами и тагбиирцами был построен комплекс оборонительных сооружений. Здесь постоянно передвигались армейские отряды Даларии и Сабиира, маги обновляли старые заклинания и создавали новые, а дозоры тагбиирских оборотней выискивали скрывшихся от поисковых заклятий не-мертвых. Пожелай кто-то незаметно проникнуть в Даларию, он совершил бы глупость, решив пройти через эту защитную линию. Не назвать разумным и того, кто рискнул бы пробраться в государство некромагов со стороны Восточных степей и Сии-о-Тэ.

Поэтому одинокий путник, стремившийся скрыть свое появление в Стране Мертвых, вышел из Тихих гор, не обнаруженный ни магами, ни дозорными. Можно было только гадать, как он пробрался через завалы и ущелья, как прошел кишасщие нечистью пещеры, как обошел неприметные ловушки, как не задел сигнальные чары. На сером плаще, накинутом поверх обычной

дорожной одежды, не имелось ни герба, ни сигны, ни рун, ни иных опознавательных знаков, указывающих на сословную или цеховую принадлежность смертного. Путник шел уверенно, ничего не опасаясь, хотя не держал при себе меча или иного оружия. Отсутствовали и защитные амулеты. Лицом он походил на эйлина из Морского Союза — темно-каштановые кучерявые волосы и борода, смуглая кожа, длинный широкий нос с расширенным кончиком, карие глаза, сросшиеся густые брови.

Безмятежным спокойствием веяло от человека — так безмятежна и спокойна театральная маска, скрывающая истинное лицо актера.

Покинув предгорье, путник уверенно направился на юго-восток. По плоской серой равнине лишь иногда прокатывались исключенные шары перекати-поля да пробегали темные ящерицы. Здесь было слишком мало жизни для танатофлоры, даже бесплотные существа сторонились здешних мест. Однако жители ближайших фригольдов исправно патрулировали Тихую равнину — не-жизни нельзя было дать ни малейшего шанса.

Чернильные тучи не покидали небо с самого утра, полностью скрывая солнце и растворяя окрестности в сером мареве. Несмотря на плохую видимость, человек, ни разу не остановившись, уверенно шел в одном направлении. Он не боялся встречи с фригольдерами или караулом из горной крепости, поскольку знал — сегодня даларийцы могут отдохнуть от своих забот, ведь в этот день покой Даларии хранят сами боги.

Боги смерти — единственные из Старших богов, кому Договор между Небесным Градом и Нижними Реальностями позволяет без препятствий и дополнительных условий пребывать в мире смертных эфирными телами. Часто в землях, искаженных магией или отголосками древних войн титанов с богами и богов с убогами, души умерших не уходят в посмертие, подчиняясь Законам Перерождения, а задерживаются в Равалоне, несмотря на то, что Орны¹, разрезав нити судьбы, лишили их предначертанной с рождения связи с миром. Их удерживают собственные нити, сотворенная ими лично связь — долг, обязательства, стремления, проклятия, склонности, влечения, надежды, нео-

¹ Орны (Сестры) — сестры-титаниды, которые плетут нити судьбы всех живых существ Равалона. Младшая, Мала, заведует юностью смертных, средняя, Рода, — зрелостью, старшая, Бабу, — старостью. Четвертая сестра, Смера, слепа. Считается, что она ходит повсюду с острыми ножницами и иногда случайно разрезает нить, которая еще плетется, и тогда смертный умирает раньше отмеренного ему срока. Мала, Рода и Бабу символизируют судьбу, в то время как Смера — случай.

конченные дела, эмоциональная привязанность и многое другое. В Махапопе это называют *танхой* — жадной существованию, ненасытным стремлением к счастью посредством удовлетворения желаний. Такие души, избежав странствия в Белую Пустыню на Суд Истины, могут стать безвредными тенями, но могут и обратиться в опасных призраков, особенно в местах, пропитанных порченной или искажающей естественный порядок вещей Силой. В призраков настолько опасных, что вобравший в себя достаточно нечистого эфира фантом мог изгнать, а то и убить Младшего бога, хранящего и оберегающего определенную местность. Потому и дозволено было богам смерти, которые обычно лишь сопровождали души в Белую Пустыню, беспрепятственно перемещаться по миру смертных, если почувствуют они угрозу возникновения беспокойного призрака.

За весь день эйлин так никого и не повстречал. Наступление вечера ознаменовалось погружением Тихой равнины во тьму. Обычно именно в это время андеды устремлялись в Элорию. Патрульные старались отыскать не-мертвых до полного наступления ночи — над Тихими землями тучи почти никогда не покидали небосвод, и звездному свету не удавалось добраться до гор и равнины. Сражаться же с неуспокоенными в непроглядном мраке способны только маги Смерти, а они редко покидали горные крепости.

Однако эта ночь тоже была особенной. Андеды не могли беспокоить покой эйлина. Во время празднования Дней Мертвых благословенный мир снисходил на Даларию, ибо в эти часы души из посмертия отпускала в лоно семьи та, кого зовут Госпожой Мертвых, Печальной Жрицей, Тихой Владычицей, Разрушительницей Наслаждений и Разлучительницей Собраний, та, которой служат все боги смерти земного диска. И, следуя ее воле, боги смерти стерегли покой государства некромагов в эти три дня, не позволяя неуспокоенным приближаться к обиталищам живых.

Путник хоть и не видел, но знал, что по правую сторону от него, метрах в ста, кое-где уже росла пучками трава, а еще дальше начинался лес, самый обычный, без лешего и иных лесных духов. Малый Народец всегда первым становился жертвой разрыва реальностей и некротионных дыр и покинул Даларию еще в те времена, когда первые аномальные некротионности только стали появляться в еще не знавшей страха не-мертвых стране. Духи словно предчувствовали надвигающуюся беду, однако предупредить смертных не пожелали.

Лес постепенно занимал большую часть равнины, слева на-

чали подыматься холмы, вначале небольшие, затем все более высокие. Эйлин продолжал уверенно идти вперед. Равнина все сужалась, и наконец примерно к середине ночи он вышел к тракту. Тучи неохотно расступились перед повозкой лунных богов, выпуская путника из мрака Тихих земель, и на краю тракта стал ясно виден сложенный из черепов курган высотой примерно с человека. На его верхушке стояли небольшие песочные часы — указание на ограниченный срок жизни смертных. В глазницах черепов сверкали белые огоньки. Иногда вокруг сооружения из земли, увеличиваясь в размерах, поднимались вверх неярко светящиеся золотым руны. Достигнув размеров кургана, руны исчезали. Окажись рядом опытный маг, он сказал бы, что созданные из эфира знаки не исчезают, а просто оказываются за пределами обычного восприятия смертных, на деле же — начинают двигаться от кургана по концентрическому кругу и не останавливаются, пока не достигнут радиуса примерно десяти километров.

В Даларии эти курганы называли калаверами, и именно через них боги смерти сдерживали неупокоенных во время Дней Мертвых. Эйлин знал, что вчера по всей стране фригольдеры, горожане и аристократы возводили калаверы и украшали яркими и большими цветами гробницы, где хранился пепел умерших. А вечером проводились праздничные шествия, в одних областях мрачно-торжественные факельные процессии, а в других веселый безудержный карнавал с песнями и танцами. Празднования в честь Госпожи длились всю ночь. Под утро все расходились по домам и отдыхали до полудня, после чего начинали подготовку к вечернему поминальному ужину, на который приходили почившие родственники, отпущенные Госпожой из миров посмертия. Их встречали мясными блюдами с пряными приправами, печеньями и сладостями, вином и элем, лишь на юго-западе, где живут потомки переселенцев из Светлых княжеств, умерших привечали блинами, кутьей и медовухой. Сначала вспоминали и угощали Дедов — мужских предков, за ними Баб — женских предков, и последними Детей — умерших, не достигших совершеннолетия. И до утра никто не покидал празднества, дабы не огорчить почивших родственников и не навлечь на себя их гнев. А завтра даларийцы весь день проведут в молитвах и церемониальных жертвоприношениях богам, и ни одна нежить не помешает длительным обрядам.

Дни Мертвых — самые спокойные дни в государстве некромагов.

Поэтому эйлин не ожидал, что встретит кого-либо. Даларийцы сидели по домам, отряды сабиирцев и тагбиирцев находились

достаточно далеко — на другом конце страны. Ну а если какая шальная ватага орков и гоблинов преодолееет Эскадот, то им понадобится чудо, чтобы добраться до фригольдов Тихих земель, но Адарис-Мрак и Адария-Тьма таким могуществом в Стране Мертвых не обладают.

Эйлин направился по большаку на запад. Лес то приближался к дороге, то отдалялся. С другой стороны протянулись поля. Спустя час путник миновал еще одну калаверу и остановился. Он вытянул перед собой правую руку и закатал рукав камзола. Под пристальным взглядом кожа на предплечье забугрилась, на ней стали проступать лица с закрытыми глазами и ртами. Их становилось все больше и больше, так продолжалось до тех пор, пока лица не покрыли руку до запястья. Затем одно из них переползло на ладонь. Распахнулись глаза, открылся рот — лицо задергалось и зашло в беззвучном крике. Эйлин присел и резко ударил кулаком по земле, с легкостью погрузив руку по локоть в почву. Когда человек поднялся, его рука выглядела обычно. Спустив рукав, он сошел с тракта и вступил в лес.

Эйлин шел тихо, под ногой не хрустнула ни одна сухая ветка. Он загодя обходил крутые овраги, охотничьи ловушки для животных и капканы некромагов для нежити. Иногда по пути попадались окруженные сгнившими деревьями круги выжженной земли — уничтоженные зародыши танатофлоры. На этих местах человек задерживался и повторял совершенное на тракте действие.

Лишь один раз ему пришлось остановиться не по своей воле — когда путь преградил мортабеллатор. Слепленный мертвой энергией из разных частей умерших животных и нечисти, с измененными костями, обретшими крепость мифрила, абрисом он больше всего походил на небольшого горного тролля с низко посаженной головой и крупным тазом. Обычно Сила, вырвавшаяся из посмертия, обращала в костяных воителей представителей разумных народов Равалона, но в Даларии уже давно сжигали ушедших из жизни смертных, сохраняя только черепа для калавер. Сдохшие звери и нечисть — вот и весь материал, который в этих краях годился для зомбификации.

Некролюд не мог в эту ночь выйти на тракт или подобраться к жилищам живых, его отталкивала невидимая могучая сила. Но глупый живой, сам вступивший во владения мортабеллатора, где ничто не ограничивало костяного воителя, являлся его законной добычей. От человека не исходило угрозы, как от смертных в черных плащах, он вошел в лес один, а не в компании охотников на нежить, скрывающей свое присутствие и дожидаящейся,

когда на живца отреагирует голодный неупокоенный. Андел чувствовал, что с человеком что-то не так, что в нем есть нечто необычное, однако прежде с подобным не сталкивался и не мог понять, угрожает ему что-то или же он слишком осторожничает.

Они стояли друг против друга, человек и костяной воитель, живой и не-мертвый. Деревья словно сомкнулись вокруг них стеной бойцовой арены, шелест листьев напоминал шушуканье ожидающей схватки публики.

Мощные ноги некролюда позволяли ему быстро передвигаться огромными прыжками. Руками ему служили медвежьи лапы, кончающиеся наростами с длинными острыми костями на тыльной стороне. Хватило бы одного удара, чтобы пронзить человека и разорвать пополам. Это нежить и собиралась сделать. Резко рванувшись к эйлину, мортабеллатор нацелился в шею и живот.

По-прежнему безмятежный, эйлин за миг до броска плавно шагнул вперед, вскинул руки навстречу нападавшему и точно ухватил чудовище за запястья. Резко рванул запястья в стороны, отпустил, шагнул назад. Все это было проделано настолько быстро, что оживший мертвец ничего не увидел, лишь почувствовал, как лапы повело в стороны. И застыл. Что-то удерживало его в воздухе, что-то невидимое и едва осязуемое.

Ветер.

Прохладный ночной ветер.

Мортабеллатор задергал головой, доставшейся ему от волка, зарычал. Как и всякая нежить высокой стадии неупокоения, костяной воитель не боялся простой стихийной магии, и ему было невдомек, отчего подчиненный чарам воздух удерживает его. Мертвое тело нежити вырабатывало поле, разрушающее эфирные связи, и потому против нее следовало применять либо сильнейшие боевые заклинания, либо высшую стихийную магию, либо некромагию — самое действенное из перечисленного.

Но сейчас ветер продолжал держать мортабеллатора и не собирался его отпускать. Лапы некролюда все сильнее тянуло в разные стороны. Будь на месте неупокоенного человек или даже тролль, его бы просто разорвало. Но измененный организм был достаточно крепок и все еще держался, хотя местами гниющая кожа лопнула.

Эйлин кивнул, будто получил подтверждение чему-то. Потом приблизился к противнику и несколько раз быстро ударил его кулаком в грудь. При каждом ударе мортабеллатор содрогался всем телом, а от последнего обмяк и частями тех животных, из которых состоял, осыпался на траву. На этом все закончилось.

Кости и плоть все еще шевелились и медленно ползли друг к другу, когда эйлин, потеряв всякий интерес к некролюду, отправился дальше.

Своей цели он достиг, выйдя к берлоге под огромным дубом. Если до этого лес полнили скрипы, шорохи, хлопанья крыльев и голоса ночных птиц, то возле дуба исчезли все звуки. Тут не было слышно вообще ничего.

В следующий миг эйлин понял, что боится. Ужас накатывал потихоньку, ужас перед чем-то невероятно опасным, разрушительным, смертоносным, встречи с чем ему было не пережить. Победенный мортабеллатор выглядел ничтожной былинкой на фоне того грядущего кошмара. словно недоглядели местные фригольдеры, проворонили знамения некромаги в Тихих горах, и укрепившаяся танатофлора расцвела Костяным Богом. И теперь мортадеус спешил к человеку, дабы лично пожрать живую букашку.

Маска спокойствия дрогнула. Казалось, сейчас эйлин закричит и бросится прочь, но вместо этого он засмеялся. Смех неумелым пловцом бултыхался в вязкой тишине, его тянуло в пучины затишья. Не прекращая смеяться, человек упрямо двинулся к берлоге — и остановился.

Вспыхнувшая вязь рун заставила бы любого преодолевшего барьер ужаса мага если не убежать, то хотя бы развернуться и чинно удалиться по неожиданно возникшим неотложным делам. Связываться с орденом Шрайя, больше известным как Клан Смерти, не рискнул бы и Конклав. Знаки же прямо предлагали покинуть это место, принадлежащее Шрайя здесь и сейчас.

Эйлин видел надпись одновременно и на тайнэ, языке Морского Союза, и на древнероланской макатыни, и на всеобщем искусственном языке. Некоторые говорили, что Шрайя никогда не используют магию. Ошибались, значит. Как ошибались и многие другие, болтавшие в кабаках и на балах о Клане Смерти. Правы все лишь в одном: зовущие себя шрайя — жрецами Госпожи — являлись лучшими убийцами в Западном Равалоне. А может, и во всем Равалоне.

Их трудно найти. Почти невозможно. Они либо приходили сами и предлагали свои услуги, либо являлись после ритуала — сложного, долгого и опасного. А могли и не явиться. Никто не ведал, что движет поступками шрайя. Предположений, догадок и легенд ходили тысячи, а вот правдивого достоверного знания не имелось. Таинственные цели Печальной Жрицы? Загадочные

планы никому не известной верхушки ордена? Но в чем эти цели, что это за планы — можно было только гадать.

Эйлин прекратил смеяться. Теперь он выглядел довольным.

Игнорируя надпись, он прошел сквозь нее, подошел прямо к берлоге и вежливо постучал по стволу дуба — ну точно благочестивый бургер пришел в гости к соседу.

Минут десять ничего не происходило, а затем мир словно *обернулся* вокруг эйлина. Закружились окрест деревья, звезды завели хороводы на небосводе, луна умчалась за горизонт, где и осталась. Человек терпеливо ждал.

Момент, когда он оказался посреди комнаты, которая больше всего походила на частную библиотеку древнего роланца, эйлин упустил. Вот он находился посреди даларийского ночного леса, а вот уже стоял между десятками шкафов, заполненных книгами, чья форма навевала воспоминания об эпохе древнего Архэ и Роланской империи. В нынешние времена длинные листы, намотанные на палку с утолщенными концами с ярлычком на верхнем конце, выглядывающим из кожаного футляра, в который они помещались, в основном использовали маги для создания особых артефактов, которые они называли по-простому — Свитками. Заранее созданное заклинание, простое или сложное, низшее или высшее, облекалось в форму волшебных знаков, и магическая энергия закреплялась на особого рода пергаменте. Волшебнику или же смертному, на которого настраивался артефакт, в дальнейшем для употребления требовалось лишь снять блокирующую печать и активировать чары.

Свитки в комнате оказались обычными свитками, без всякой магии. Но их было непривычно много для сегодняшних дней. Сначала более удобные кодексы, а позже ксилография и печатные машины уверенно вытесняли старинные книги. Все еще удобные для быстрого оформления приказов, донесений и описей, свитки покидали письменный мир Равалона, удерживая свои бастионы только среди магической братии. Но прогресс не стоит на месте, со временем волшебники найдут им более удобную замену — в этом можно было не сомневаться.

Эйлин огляделся, печально улыбнулся. Если ему ничто не помешает и все свершится, как надо, магам не придется придумывать ничего нового взамен Свитков.

Не будет магов.

Как не будет и многого, очень многого другого.

Но не стоит думать о таком в тайной обители шрайя. Так, на всякий случай. Психомагического давления не ощущается, никто вроде не пытается читать мысли. Впрочем, плох тот менталь-

ный чародей, скрытое воздействие которого на сознание не является таким уж скрытым.

Конечно, чтобы проникнуть в *его* разум, понадобится психоманг из эль-элхидов или агхиров. Но опять же — что известно о Клане Смерти? Достоверно — ничего. Так что лучше перестраховаться.

Особенно — сейчас. Сейчас, когда давным-давно накинутая на мир сеть наконец-то начала стягиваться, и посеянные плоды готовы дать всходы.

— Раз Госпожа позволила вам войти, то не стоит стоять на пороге. Проходите.

Раздавшийся голос не был ни зловещим, ни устрашающим. Ничего от адского рокотания Разрушителей, никаких дивных переливов райских песнопений Созидателей. Обычный такой голос, разве что чуточку уставший.

Эйлин не стал ждать повторного приглашения. Он прошел сквозь ряды шкафов и вышел во вторую половину комнаты, свободную от книгохранилищ. Здесь вдоль стен протянулись лавки с рундуками, а на самих стенах изображался посмертный суд, каким его в древние времена представляли обитатели жаркого Укеми. Зеленокожий бог возрождения От-Инис, царь и судья загробного мира с короной, жезлом и плетью сидел на троне перед весами, на которых два его помощника взвешивали сердце покойного. Сердце, символ души и совести умершего, лежало на одной чаше, на другой находилось перо, возложенное желтокожей богиней истины Тиат — символ правды. Сердце праведника весит одинаково с пером, и он отправляется в рай, сердце же грешника перевешивает, и его пожирает Итат, крокодилоглавый гиппопотам с львиными лапами.

— Слава тебе, бог великий, владыка обоудной правды, — прошептал эйлин, глядя на От-Иниса. — Я пришел к тебе, господин мой. Ты привел меня, чтобы созерцать твою красоту. Я знаю тебя, я знаю имя твое, я знаю имена сорока богов, находящихся с тобой в чертоге обоудной правды, они живут, подстерегая злых и питаюсь их кровью в день отчета перед лицом Благого. Вот я пришел к тебе, владыка правды. Я принес правду, я отогнал ложь. Я не творил несправедливого. Я не делал зла. Не делал того, что для богов мерзость. Я не убивал. Не уменьшал хлебов в храмах, не убавлял пищи богов, не исторгал заупокойных даров у покойников. Я не уменьшал меры зерна, не убавлял меры длины, не нарушал меры полей, не увеличивал весовых гирь, не подделывал стрелки весов. Я чист, я чист, я чист, я чист.

ГЛОССАРИЙ

ХРОНОЛОГИЯ

Предначальная Эпоха — время создания и формирования Равалона, когда миром правили титаны. Закончилась поражением титанов в войне с богами и свержением титанов в Тартара-рам.

Начальное Время — время прихода в Равалон смертных рас. Эпоха длилась десять тысяч лет.

Первая Эпоха — создание первых государств и империй. Длилась сто сорок тысяч лет. Закончилась со смертью Алексуруса Аледонского, который объединил большую часть Западного Равалона в единую империю и воевал с Южной страной.

Вторая Эпоха — нынешнее время. На данный момент насчитывает больше трех тысяч лет. Важными событиями во Вторую Эпоху считаются возникновение и уничтожение Союза Создателей Совершенного Разума, создание и развал Роланской империи, переселение народов севера, организация Конклава, Священная Война, противоборство Ближнего и Дальнего Востока и основание Школы Магии.

КАЛЕНДАРЬ

В равалонском году согласно западному исчислению восемь месяцев по сорок девять дней каждый. Весна — месяц Пробуждения и месяц Цветения (литерианское старонародное: потепленник и недожарник). Лето — месяц Восхода и месяц Плода (литерианское старонародное: почтижарник и жарник). Осень — месяц Ветра и месяц Дождя (литерианское старонародное: послежарник и недохладник). Зима — месяц Сна и месяц Стужи (литерианское старонародное: хладник и заморозьянник). Новый год в Серединных землях начинается в день Весеннего Равноденствия.

МИР

Небесный Град — измерения Порядка, средоточие принципов Созидания и Упорядочивания. Место обитания богов.

Среди богов существует деление на Старших и Младших. Старшие боги — это правящие в Небесном Граде божественные сущности, отвечающие за Принципы Порядка. Младшие боги — это те, кого в Роланской империи называли *geniusloci*, или, иными словами, боги, что управляют Порядком в определенных областях. Младших богов маги называют еще Старшими владыками элементарей, ибо им подчинены все духи стихий, что живут в месте, где царит Младший бог.

Бог всех гор является Старшим богом, бог конкретной горы является Младшим богом. Бог кузнечного дела является Старшим богом, бог-покровитель конкретного кузнечного цеха является Младшим богом.

В мифах отмечены случаи, когда Младший бог становился Старшим и возносился в Небесный Град. Так, например, было с Лиараной-Охотницей, покровительницей охоты в Дайском лесу, культ которой распространился по Роланской империи вместе с дайскими охотниками, считавшимися в империи лучшими.

В каждой религии есть свои Старшие боги, и нередко одни и те же божественные функции выполняют различные божества. В каждой религии запада, востока, юга и севера Равалона есть свой собственный Громовержец; в каждом веровании по обе стороны Великой Гряды гор имеется свой собственный бог Смерти; мифы всех народов континента не могут обойтись без собственного бога Солнца. Все это привело к тому, что в начале Первой Эпохи образовался Высший Пантеон — Верховный совет Старших богов. В Пантеоне заседают Старшие боги самых могущественных религий, которым подчиняются более слабые Старшие боги. Таким образом, от поклонения смертных последователей зависят дела и распорядок на Небе.

В Пантеоне нет Верховного бога, есть тот, кого называют Наместником. Этот титул подразумевает, что бог является заместителем Создателя в Равалоне. Наместник избирается среди входящих в Пантеон богов — богами, не входящими в Пантеон, но живущими в Небесном Граде. Выборы на должность Наместника проходят каждые сто лет, и предыдущий Наместник имеет право претендовать на титул лишь спустя тысячу лет.

Нижние Реальности — измерения Хаоса, возникшие в резуль-

тате воздействия на Равалон Тартарарама. Место обитания убогов.

Согласно традиционным воззрениям на Нижние Реальности, они делятся на Пять Кругов. С первого по третий Круг в измерениях действительность еще подчинена принципам Порядка, но постоянно их нарушает. В четвертом и пятом Кругах действительность подчинена Хаосу. Здесь, согласно религиозным учениям, страдают в различных адских посмертиях души грешников.

Как и у богов, у убогов существует деление на Старших и Младших. Старшие убоги правят Нижними Реальностями и именуются Повелителями. Главные среди них носят титул Лорда-Повелителя. Владыка всех убогов зовется Архилордом. В отличие от богов, титул Архилорда получает сильнейший убог, уничтоживший всех претендентов на должность и их приспешников. Он правит убогами до тех пор, пока не появится Старший убог, который кинет ему вызов и одолеет. Однако, учитывая, что Архилорд владеет всей силой и мощью поверженных врагов, такие случаи крайне редки.

Старшие убоги, в отличие от богов, не принадлежат определенному народу или определенной области. Одни и те же убоги известны в мифах и оккультных практиках запада и востока, юга и севера. Лишь некоторые из них предпочитают являться только одному народу. Таковы, например, ледяные убоги Северных царств, которые ненавидят теплые области остальной части Равалона.

Убоги делятся на Фракции, в которые могут входить убоги из разных областей. Все Фракции подчинены одной цели — Разрушению. Различаются они лишь по средствам достижения этой цели. Есть Фракции умеренные и радикальные. Умеренной Фракции поклоняются в Черной империи.

Младшие убоги делятся на два вида: Соратников и Тварей. Соратниками называют убогов, рожденных в Нижних Реальностях уже после падения Старших убогов и обладающих меньшей силой, чем Повелители. Они являются слугами и подданными Лордов-Повелителей. Среди Соратников можно выделить такой их вид как Продолжающие: это Младшие убоги, которые сотворены Старшими убогами из собственного естества. Например, таковыми являются фурии, служащие Лорду-Архистратигу Нижних Реальностей.

Тварями именуются полуразумные создания, появившиеся в результате совокупления Старших убогов с чудовищами Нижних Реальностей. Эти существа постоянно стремятся подняться

в измерение смертных и принести смерть и разрушения. Маги называют появления Тварей Прорывами и нещадно борются с убоговскими порождениями.

Равалон — имя мироздания, которое так же используют, подразумевая только мир смертных. Кроме последнего к Равалону в общем смысле относятся Небесный Град (обитель богов) и Нижние Реальности (обитель убогов). Мир смертных представляет собой огромный диск. На востоке он ограничен Мировым Обрывом, куда ниспадают воды океана. На юге — Огненной Стеной, которая поднимается до самого неба. На западе — Тайными морями, откуда никто не возвращается. На севере — Ледяным Ветром, способным заморозить даже Бессмертного. Общие очертания Равалона маги не раз созерцали в астрале, что и позволило познать форму мира смертных.

Тартарарам (Бездна Вихрей, Бездна Пустоты) — измерение, в котором боги заключили проигравших им в войне титанов. Среди жрецов и магов Равалона существуют два основных взгляда на природу Тартарарама. Согласно первому, Тартарарам возник вместе с Равалоном, сохранив в себе существовавшую до возникновения мира первозданную материю хаоса. Согласно второму, Тартарарам создали боги, сотворив измерение Пустоты как темницу для титанов.

ГЕОГРАФИЯ

Аланские королевства — образовавшиеся после распада Аланской империи государства на западе Ундориана. В отличие от Роланских королевств, Аланские королевства не объединены в союз и на их территориях не действуют международные эдикты.

Архипелаг — сотни мелких и несколько десятков крупных островов на северо-западе от Морского Союза в Тихом море. Полной карты Архипелага не составлено до сих пор по причине того, что многие протоки представляют собой лабиринт. Также картографии мешают различные чудовища и необъяснимые аномальные магические явления.

Вестистфальд — название горной гряды и находящихся в ней гномьих царств на юго-востоке Эквилидора.

Вихос — крупный остров на юго-востоке Рассветного океана. Знаменит тем, что на нем нет ни одного источника Силы, и магия на острове испытывает затруднения с воплощением. Даже простенькое заклятие, разогревающее очаг, может привести к тому, что дом зальет водой от подвала до крыши. Ряд стран, расположенных на Вихосе, полностью отказались от магии, и их

путь развития существенно отличается от пути развития остального Равалона: они развивают не магические искусства, а машинные технологии.

Восточные степи — владения диких орков и гоблинов на востоке Серединных земель, граничащие на севере с Черной империей, на западе с баронствами Пограничья, на юго-западе с Роланскими королевствами, на востоке с землями алигтонов и нэарду.

Гебургия — горная цепь на юго-западе Серединных земель, обиталище различных племен Подземных Народов.

Заграбия — крупный остров на востоке Рассветного океана. Из-за определенных магических возмущений, оставшихся со времен войны титанов и богов, в Заграбии могут жить только не-мертвые: здесь обитают андеды, некросущности и некролюды. Живые без магической защиты умирают в Заграбии в течение дня, с защитой же могут протянуть около недели. Умерший всегда преобразуется в нежить.

Заморские Острова (Обитель Света) — восемь крупных островов в Светлых морях, на которых с Начального Времени обитают эльфы Света.

Империя Тевран (Святая земля) — государство Западного Равалона, расположенное между Серединными землями и Аланскими королевствами. На севере граничит с Морским Союзом, на юге — с Шард-А-Арот. Главную военную мощь империи составляют Паладины — могучие воины, облеченные в магические доспехи, которые могут ненадолго дать им Силы, сравнимые с божественными. Доспехи Паладинов не раз изучались Конклавом, но механизмы их действия так и не были поняты. С Теврана начинается Западный Край, в который входят империя Тевран, Морской Союз, Аланские королевства, Шард-А-Арот, Архипелаг и Заморские Острова.

Кочатон (Страна Утренней Свежести) — государство, расположенное на полуострове и прилегающих островах на юго-востоке Ундориана. Согласно легендам, основано сыном кумихо (лисицы-оборотня) и бога неба Саандзе. Правит страной Истинная Кость — аристократы из древних родов, из которых согласно сложным религиозным традициям выбирается монарх.

Лангарэй — государство упырей на юго-западе Серединных земель. Окружено магической Границей. Кроме упырей в стране обитают иные расы, но они все подчинены Живущим в Ночи.

Леса Кенетери (Ночные леса) — обитель Ночных эльфов на северо-востоке Вестистфальда.

Макитанский лес — царство дриад на востоке Серединных земель.

Махапопа (Великая Южная страна) — крупнейший полуостров мира на юге Восточного Равалона, небольшой частью территорий граничащий с Западным Равалоном. Знаменит сонмами Бессмертных, которым здесь поклоняются; полуостров называют еще «Страной миллиона богов». В Первую Эпоху полуостров был объединен в единую империю Махапопа, однако вторжение Алексуруса Аледонского привело к распаду государства и образованию десятка соперничающих царств. Название Махапопа сохранилось за полуостровом в целом. В царствах действует установленная в империи кастовая система брахманов, кшатриев, вайшьев и шудр. Царства Махапопы являются единственными в мире, где не существует отдельных от религии магических орденов. Брахманы претендуют на исключительное право пользоваться магией. Им противостоят ракшасы-буддисты и малочисленные чародеи-одиночки (ятудханы).

Морской Союз (Архэ) — объединение полисов (городов-государств) на северо-западе Ундориана. История Архэ делится на два периода: древний (от возникновения первых полисов на севере Западного Края в Первую Эпоху до завоевания Морского Союза Роланской империей) и современный (от развала Роланской империи до нынешних времен). Архэйские достижения в области науки, философии, искусства и магии повлияли на культуру всего Западного Равалона.

Оболдуй — земли огров на востоке Серединных земель.

Пограничье — союз вольных городов и баронств между Эквилдором и Черной империей.

Преднебесная империя — крупнейшее и древнейшее государство как Дальнего Востока, так и всего Равалона. На юго-западе граничит с Лиамом, на юге с Янлангом, на юго-востоке с Кочатоном. На западе — с государствами Ближнего Востока и Великой степью. На севере — с Древними землями, где властвуют Старые (архиэлементали). На востоке земли империи омывает Рассветный океан. Правит страной Божественный Император — потомок титана Неба, к мнению которого прислушиваются даже восточные Бессмертные.

Роланская империя — государство, которое возникло в западных Серединных землях после развала империи Алексуруса Аледонского в начале Второй Эпохи и было уничтожено во время Великого переселения народов севера в 2123 году Второй Эпохи. Империя контролировала большую часть Серединных земель, ее протекторат над собой признавали Морской Союз, Светлые

княжества и часть северных царств. Династия роланских императоров выводила свое происхождение от правителей древней Литерианской империи, которая во втором тысячелетии Первой Эпохи властвовала почти над всем Западным Равалоном.

Роланцы часто воевали с империей Тевран за контроль над ее восточными сателлитами и неоднократно пытались покорить Архипелаг, но в морских сражениях империю постоянно преследовали неудачи. Кроме своих завоеваний, роланцы также известны роланским правом, повлиявшим на законодательную систему Серединных земель, Северных территорий и части стран Западного Края.

Роланские королевства — образовавшиеся в результате распада Роланской империи государства, входящие в так называемый Роланский Союз. Наиболее крупные державы (Олория, Когесса, Завидия, Тагбир, Гластир, Сабиир, Вирена, Далария, Русион) составляют наиболее влиятельную часть Роланского Союза и носят имя Роланского Клуба. Однако каждая страна Союза владеет только одним голосом при голосовании за законы, определяющие политику Роланского Союза. Это позволяет мелким странам, таким, как, например, княжества Элории или королевства Гебургии, влиять на решения Клуба.

Серединные земли — обширные территории, которые находятся посередине земного диска. Здесь расположены наиболее мощные источники магических Сил, что, по утверждениям магов, позволяет именовать Серединные земли метафизическим центром волшебства мира. Серединные земли на востоке ограничены Великой грядой, на севере — Северными территориями (Мидгардополисом, Снежной империей и северными царствами), на юге — Светлыми княжествами и морем Безразличия, на западе — империей Тевран и Морским Союзом.

Снежная империя — государство на севере Ундориана, протянувшееся от Эквилидора до Ледяного моря. На территории империи находится множество Заводей (автономных субпространственных континуумов), которые считаются сателлитами империи. Порталы в Заводей способны открывать только члены имперской семьи. Младшие дети императора и дети принцев и принцесс короны обычно назначаются наместниками в государства Заводей.

Тайкора (Ничья земля) — бесплодные территории на востоке Серединных земель, где обитает только нечисть. Обычно здесь проходят тренировки боевых магов и ведьмаков. Название «Тайкора» относится не к одной единой территории, а к совокупности земель, которая на протяжении двадцати тысяч лет была не-

доступна смертным из-за магического тумана, в котором сгинул не один десяток волшебников и авантюристов. Однако когда говорят о Ничьей земле, обычно подразумевают крупнейшую область между Вестистфальдом и Оболдуем.

Укеми (Черные земли) — страна на западе Махапопы. Если в Начальное Время Укеми являлся наиболее технически и магически развитой цивилизацией во всем мире, то уже в Первую Эпоху страна пала под натиском дайкарашасов, а после стала частью Махапопской империи. После вторжения Алексуруса Аледонского Укеми на короткое время обрел свободу, пока в ходе завоеваний страну не разделили соседние царства.

Ундориан — единственный континент Равалона. Ундориан разделен на две неравные части Великой грядой гор, которая полукругом вгрызается в восточную часть континента. По закатную сторону Великой гряды начинается Западный Равалон. С противоположной стороны — Восточный Равалон.

Черная империя — государство на северо-востоке Серединных земель. Название происходит от Черных степей, где в Первую Эпоху обитало племя стагиров, завоевания которых положили начало империи. Правящий государством Черный властелин традиционно принадлежит роду, ведущему свое происхождение от полуубогов древности. Государственная религия — поклонение убогам. В стране запрещено рабство, позволено жить разумной нечисти и нежити.

Эквилидор — государство на севере Серединных земель, известное своими древними орденами рыцарей, в подражание которым создавались все остальные рыцарские сообщества в Западном Равалоне. В честь эквилидорских воителей элитные воины империи Тевран названы «Паладинами». Также Эквилидор является основным покупателем рабов в Серединных землях.

Эскадот Великий — самая большая река в Равалоне. Берет начало на Нэардийской возвышенности в Великой гряде гор, протекает через Серединные земли, северные владения империи Тевран и центральные Аланские королевства и впадает в Бурное море.

Я-Маджир (острова Восходящего Солнца) — островное государство на юге Рассветного океана. Длительное время Я-Маджир находился в зависимости от Преднебесной империи, однако под конец Первой Эпохи освободился от вассальной зависимости благодаря длившейся около двух сотен лет войне Преднебесья с Кочатоном, во время которой империя бросила почти все свои силы на Кочатоновский полуостров. После завершения

эпохи Сражений (3074 год Второй Эпохи) страной правит сегунат (военное правительство), которому император Я-Маджира делегировал право управления страной.

ОРГАНИЗАЦИИ

Канцелярия Исправления — государственная организация в Преднебесной империи, в которой служат постигающие сырую магию чародеи. Канцелярия Исправления борется с Прорывами, уничтожает драконов и расследует преступления, в которых замешана черная магия.

Конгрегация ведьмаков (Орден) — сообщество наемных борцов с чудовищами, известное еще с Первой Эпохи. Главный замок ордена (Тоайяр-де-Ши) расположен в Южных горах Великой гряды, вблизи Эхларского перешейка. Кроме этого замка в ключевых, с точки зрения ордена, местах Западного Равалона и некоторых стран Ближнего Востока расположены действующие автономно подразделения конгрегации. Однако только в Тоайяр-де-Ши проводятся эксперименты над чудовищами и создаются особые алхимические эликсиры, которые существенно отличаются от обычных эликсиров ведьмаков тем, что усиливают не только псионическую Силу знаков, но и нечистую магию Бестиария.

Конклав (Высший совет магов) — всемирное сообщество чародеев, наблюдающее за использованием волшебства в Равалоне и распространением заклинаний. Благодаря наличию у Конклава могущественных волшебников и развитой организации, большинство магических гильдий и орденов Западного Равалона приняло законы (Номосы) Конклава. В Восточном Равалоне с Высшим советом магов сотрудничают лишь отдельные волшебники, поскольку по рассветную сторону Великой гряды магическая деятельность контролируется по преимуществу жреческим сословием.

Отверженные — союз черных магов, в который входят как небольшие группы убогопоклонников, так и могущественные ордена чернокнижников, которым эти группы подчиняются. Самые сильные ордены Отверженных — это Предвестники Кошмара (в основном действуют в Западном Крае), Легион Гибели (в основном действуют в Серединных землях), Несущие Хаос (в основном действуют на Северных территориях), Дети Судного Дня (в основном действуют в Восточном Равалоне).

Одной из главных задач Отверженных является уничтожение Конклава.

Преднебесный Храм — монастырь в горах на границе Преднебесной империи и Древних земель, известный как центр дальневосточных боевых искусств. Согласно легендам основатель Преднебесного Храма обучался безоружному бою у архиэлементалей.

Святая Кость — государственная организация кочатоновских жрецов и чародеев, целью которой является развитие магии в Кочатоне.

Школа Магии — академия, расположенная на юго-западе Эквилидора, на равнине между озером Кавиш и Правайстским лесом. Самое развитое и прогрессивное магическое заведение в Равалоне, является ведущим научным центром в области магических искусств. Главой Школы становится сильнейший маг в Школе. Он избирается на пост Архиректора или предыдущим Архиректором, или голосованием Ректората. Традиционно Архиректор Школы Магии входит в десятку могучих магов Равалона. Чародеи, связанные со Школой Магии, именуются Магистрами. Отличительный знак: руны Sholiasi Maagig на одежде.

Школа Меча — военная академия, расположенная на границе Когессы и Гластира, в Сумрачных горах, которые по обоюдному соглашению вышеупомянутых государств признаны нейтральной территорией, в ее внутренние дела Когесса и Гластир никогда не вмешиваются. Возглавляет Школу Меча Архимастер, в его непосредственном подчинении находится Пентада Мастеров. Это лучшие воины не только Серединных земель, но и всего Западного Равалона. Бойцов Школы Меча чаще всего именуют Мечеными, хотя прозывают также Меченосцами и Мечущими. Отличительный знак — татуировка на плече в виде змеи, обвившей меч.

УПЫРИ

Апостол — человек или упырь, полностью подчиненный воле упыря посредством воздействия на его сознание. Законы Крови запрещают подчинение упырей и разрешают подчинение людей только с согласия последних.

Блуждающая Кровь — именование упырей, которые бежали из Лангарэя, не желая подчиняться Законам Крови. Так же называют разумных упырей, которые никогда не обитали в Лангарэе и живут отдельно или группами в различных местах Западного Равалона.

Братство Крови — независимый от Совета Идущих Следом

военно-полицейский орден, в состав которого входят упыри всех кланов вне зависимости от происхождения и знатности. Представляет собой альтернативную службу защиты Законов Крови, цель которой контролировать порядок в Лангарэе вне зависимости от гвардий кланов и полицейских служб Совета Идущих Следом.

Высочайший упырь (носферату, Бродящий под Солнцем) — четвертая форма разумных упырей. Практическое отсутствие Жажды физиологически, однако на психическом уровне Жажда продолжает проявляться. Способен долгое время выдерживать солнечный свет. После гибели тела Высочайший может существовать ментально в течение многих лет. Регенерация поврежденных, полученных не от солнца, очень быстрая.

Высший упырь — третья форма разумных упырей. Контролируемая малая Жажда физиологически и психически. Солнечный свет сковывает движения и приводит к галлюцинациям. Максимальное время нахождения на солнце без необратимых последствий — два с половиной часа, через шесть часов полностью гибнет тело Высшего, однако остаются ментальные слепки его сознания, которые, если не будет найден подходящий носитель, исчезнут в течение последующих шести часов. Регенерация повреждений, полученных не от солнца, быстрая.

Гений Крови — упырь, у которого к клановой Силе Крови добавляется еще одно специфическое умение, связанное именно с этой Силой Крови.

Дикий упырь — изначальная природная форма упырей, своего рода нечисть с сознанием животного. Постоянная Жажда. Солнечный свет полностью уничтожает и тело, и сознание Дикого. Регенерация повреждений, полученных не от солнца, медленная.

Жажда — название потребности упырей в крови людей.

Живущие в Ночи — самоназвание упырей.

Истребители Блуждающей Крови — военный орден, члены которого преследуют и уничтожают Блуждающую Кровь. Подчиняется Совету Идущих Следом.

Наследник — упырь, родившийся от связи упыря и упырицы.

Незримые — древнейшие упыри, владеющие тайными знаниями и мистическими техниками созерцания Ночи. Независимы от Совета Идущих Следом, однако могут влиять на его решения.

Низший упырь — первая форма разумных упырей после рождения. С трудом контролируемая Жажда физиологически и пси-

хически. Солнечный свет наносит телу с трудом поддающиеся регенерации повреждения и дестабилизирует психику. Максимальное время нахождения на солнце без необратимых последствий — пятнадцать — двадцать минут, в течение часа Низший гибнет полностью. Регенерация повреждений, полученных не от солнца, медленная.

Одиннадцать Самых Величайших — легендарные упыри, обладавшие магическими умениями на уровне Архимагов.

Перерожденный — человек, который стал упырем.

Порченая Кровь — упырь, который от рождения обладает дефектом, не позволяющим ему использовать трансформу, однако владеющий особой, неповторимой Силой Крови.

Постигающие Ночь — магический орден упырей. Основу магических практик составляет изучение нечистой, темной и ночной магии. Ночные Поводыри (наиболее сильные маги упырей) изучают также магию крови.

Сила Крови — магическое умение упырей, различающееся от клана к клану, связанное с особенностями их крови. Использование Силы Крови связано с трансформой. Способность пользоваться Силой Крови зависит от уровня формы упыря, опыта и практики трансформы.

Совет Идущих Следом — официальный орган управления Лангарэем, в который входят представители Повелевающих и часть носферату всех кланов. Состоит из нижней и верхней палат. В нижнюю палату входят представители всех кланов, в верхнюю — только представители Повелевающих тех кланов, которые ведут свое происхождение от Одиннадцати.

Средний упырь — вторая форма разумных упырей. Контролируемая Жажда физиологически и психически. Солнечный свет наносит сильные ожоги, которые с трудом поддаются регенерации и способствуют обморокам. Максимальное время нахождения на солнце без необратимых последствий — один час, через три часа Средний гибнет полностью. Регенерация повреждений, полученных не от солнца, средняя.

Трансформа — изменение тела упыря, в ходе которого он приобретает облик, схожий с внешним видом Дикого, позволяющий ему пользоваться Силой Крови. Имеются исключения, когда сама трансформа и Сила Крови взаимосвязаны — кланы Сива и Сайфияил.

МАГИЯ

Гальдор — магия северных народов, основанная на мистических практиках вслушивания в Фюсис, осознания обретенных знаний и их выражения в формах рунной магии.

Гиле, ноэма, ноэзис — структуры преобразования магической энергии в конкретное заклинание. Гиле — вещество, которое используется для воплощения эфира (от конкретных объектов до энергетических состояний материи). Ноэма — Сила, к которой обращается маг для воплощения эфира в гиле (например, Тьма, Огонь, Хаос и т.д.). Ноэзис — ментальные усилия мага, потраченные на соединение гиле и ноэмы (поток мыслеформ, который может быть дополнен пассами, телодвижениями, ритуальной церемонией, созданием магических знаков и т.д.).

Заклинание — ряд заклятий, объединенных общей структурой воздействия на реальность, использующих множество элементов одной Силы или совокупность элементов различных Сил.

Заклятие — простое магическое воздействие на реальность, использующее малое количество элементов одной Силы.

Локусы Души — пути магических энергий в теле и ауре смертных.

Октарин, эннеарин, декарин — три основных цвета магической Силы в реальности Равалона. Цвет указывает на источник Силы: природные Стихии и космические Начала (зеленовато-фиолетовый октарин), божественный Порядок (золотистый эннеарин) и убоговский Хаос (серебристый декарин).

Онтический эфир (онтис) — более слабая форма онтологического эфира, в которую превращается онтос при появлении Бессмертного в мире смертных. Поддается магическому воздействию, что позволяет Бессмертным сражаться друг с другом на смерть или смертным влиять заклинаниями на богов и убогов. Нижайшие убоговские особи (Твари) обладают слабейшим онтисом, что тем не менее делает их одними из самых опасных чудовищ.

Онтологический эфир (онтос) — особая магическая энергия, которая окружает и защищает Бессмертных от любых внешних воздействий в измерениях Небесного Града и Нижних Реальностей. Именно благодаря онтологическому эфиру Старшие боги и убоги являются бессмертными. Тем не менее ценой своей жизни чародеи Бессмертные могут уничтожить онтологический эфир.

Орб (пожиратель магии, негатор заклинаний) — артефакт, создающий поле, ограничивающее действие чар. Существует две основные разновидности орбов: защитные, которые оберегают

носителя от магии, разрушая заклинания возле него, и подавляющие, которые воздействуют на мага, разрушая связи в его эфирных плетениях и Локусах Души. Существуют также так называемые глобальные орбы, ограничивающие действие чар на большой территории, но в большинстве стран, где их могут создать, они находятся под запретом. Ограничивают производство и распространение глобальных орбов и Номосы.

Пранаяма — система дыхательных упражнений для управления праной (космической жизненной энергией), разработанная брахманами-йогинами Южной страны. С помощью пранаямы махапопские жрецы обучаются контролю физиологических процессов, регуляции состояний сознания, поглощению, распределению и выделению больших объемов энергии. Существует экзотерическая и эзотерическая пранаяма. Последняя доступна лишь посвященным брахманам высшей степени инициации и тесно связана с религиозными обетами, свершением аскетических обрядов и активными способами подавления плоти, целью которых является накопление космической божественной энергии (тапаса), омоложение и достижение бессмертия. Эзотерическая пранаяма опасна, ее неправильная практика приводит к смерти.

Сакральная Геометрия — наука о совокупностях пропорций, форм и фигур, имеющих религиозное, мистическое и магическое значение и обладающих способностью накапливать и преобразовывать эфир.

Сакральная Нумерология — магическая наука о религиозном, мистическом и магическом значении чисел и числовых соотношений.

Сейт — магическая практика северных народов, основанная на изменении сознания и погружении в мистическое видение иных пластов бытия: измерений Небесного Града и Нижних Реальностей, астрала и магических Истоков, Эфирных Слоев и окружающего Равалон межмирья.

Состояния заклинательного баланса — разработанная Конклавом классификация могущества заклинаний. Первое состояние — изменение мира на уровне явлений, второе — изменение мира на уровне законов, третье — изменение мира на уровне бытия. Величайшие чародеи способны оперировать только вторым состоянием. Третье — владение Силой Бессмертными.

Теургия — архэйское мистически-религиозное священнодействие, искусство достижения богоподобного состояния. Делится на эзотерическую и экзотерическую теургию. Экзотерическая направлена на мистическое прозрение божественного единства

мира и обретение божественного гнозиса. Эзотерическая подразделяется на высшую и низшую. Низшая теургия при помощи церемониалов воздействует на Младших богов, позволяет заключать с ними контракты. Высшая теургия посредством тайных и длительных ритуалов обращает смертного в аватара Старших богов.

Трот — религиозная практика северных народов, ритуальные жертвоприношения, проводимые в особые сакральные дни годовичного цикла, символическое воспроизведение мифических первособытий. С помощью трота создаются наполненные божественной силой предметы и происходит освящение местности.

Фюсис — эфир, разлитый в Природе, магическая субстанция Природы.

Эфир — субстанция единства мира и основа магических энергий.

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава первая.</i> Лангарэй	5
<i>Глава вторая.</i> Далария	28
<i>Глава третья.</i> Фироль	44
<i>Глава четвертая.</i> Морской Союз	97
<i>Глава пятая.</i> Школа Магии	121
<i>Глава шестая.</i> Эквилитор	139
<i>Глава седьмая.</i> Школа Магии	147
<i>Глава восьмая.</i> Старог	180
<i>Глава девятая.</i> Мирта	191
<i>Глава десятая.</i> Далария	239
<i>Глава одиннадцатая.</i> Мирта	261
<i>Глава двенадцатая.</i> Риокан	310
<i>Глава тринадцатая.</i> Мирта	354
<i>Глава четырнадцатая.</i> Астрал	402
<i>Глава пятнадцатая.</i> Мирта	411
<i>Эпилог</i>	484
Г л о с с а р и й	
Хронология	491
Календарь	491
Мир	492
География	494
Организации	499
Упыри	500
Магия	503