

Глава 3. Новое начало.

«Добрый день, студенты. Конец семестра близится, и скоро вы отправитесь по домам отдыхать от занудных преподавателей. Что ж, тогда вот вам задание на летний сезон: перевод текста. Но не думайте, что на предпоследнем курсе я дам вам нечто легкое, вроде языка демонов. Для вас задание будет куда сложнее, и скажу сразу, что его проверка будет не совсем обычной. Это задание связано с нашумевшими стелами Арлатана. Тем, кто пропустил много занятий, напомним: после вторжения генерала Арлатана с демонической армией, на месте возникновения портала осталось три стелы с надписями. И только сто лет назад удалось понять, что они написаны на древнем языке. Поскольку наша территория располагает этими стелами, вы можете выбрать любую и пытаться переводить. Сложности в ваших начинаниях будут две: первая – у вас не будет примерного перевода, так как до сих пор ученые не могут прийти к целостному переводу; и вторая – у вас будет только три дня. Дело в том, что наш университет владеет экземплярами переводной книги Фрида, в которой описаны примерные правила транслитерации, и надо сказать, одни из немногих. Проблема в том, что помимо сложности перевода, древний язык весьма опасен. Многие заклинания составлены именно на его основе. И, как вы помните, девять лет назад, произошел инцидент, связанный с этим заданием: студент на основе переводной книги составил новое заклинание, принесшее значительный ущерб городу. К слову, это было заклинание Полураспада: объект, подвергшийся воздействию этому заклятию, был обречен делиться надвое вечно. Вплоть до эфирных частиц. Из-за этого случая, ректор университета подписал указ, утверждающий, что переводные книги будут выдаваться только на три дня, и только под присмотром преподавателя. Любая копия или заклинания, напоминающие текст запрещены. Отнеситесь к этому с подобающей осторожностью.

«Из выступлений профессора Гарма, центральный университет Темнограда, кафедра древнего языка»

Приложение к выступлению.

Переводная книга Древнего языка. Автор: Фрид.

Читатель или ученый, читающий этот переводчик – вразуми, что у столь древнего языка, не может быть точного перевода по определению. Так же, запомни, никогда не читай слова вслух! Вариации сопоставлений фраз или их фрагментов в связке с эмоциональной или эфирной нагрузкой могут привести к необратимым последствиям, таких как: создание новой магической формулы, призыв ранее неизвестных существ и летальный исход заклинателя. Вы были предупреждены.

1)Первое, что стоит запомнить: у древнего языка есть несколько вариаций перевода одного и того же слова, зависящее от тональности произнесения. Типичный пример такого слова: quat. В обычном произношении означает «ритуал», в резком, или негативном - «жертва, на алтаре». Обычно смысл вариаций в той или иной мере совпадает.

2)От изменения одной буквы кардинально меняется смысл, ВО ВСЕХ СЛУЧАЯХ. Типичный случай: De(i)mindo. Demindo – в данном случае играет роль приставки «de(i)». Mindo означает «согласие или утверждение». «De» означает отрицание или обратный смысл. «Di» обозначает снисхождение. Соответственно в одном случае перевод будет «несогласие или нежелание принимать (зависит от контекста)», а в другом «пусть будет так, все равно».

3)Связок и предлогов в древнем языке нет. Они подбираются по общему смыслу. Типичный пример: rimos de la quat. «de la» тут означает смягчающее отрицание («de» - отрицание «la» -

смягчение (не путать с «di» - снисхождение)

4) В языке нет восклицательных предложений. Все подобные знаки выражения ставятся исключительно для показателя тональности фразы. Типичный пример: (взято со стелы Арлатана) An Ariqus Tretus-Hettar-Ifernam! «An» означает обращение к кому-либо. «Ariqus» - слава, но в восклицательной форме имеет значение «Восславь на века». Tretus-Hettar-Ifernam - единое название города демонов - Единение трех основ (Триады) Первородного огня.

5) Встречаются случаи парадокса фразы, когда одна часть противоречит другой. Такая ситуация в подавляющем большинстве случаев связана со словами, которые имеют четкий антипод в значении. Типичный пример: rimos de la quat. Приставка «de» ставится не перед «rimos», соответственно перевод получается парадоксальный: «добровольно; смягчающее отрицание; ритуал». В таких случаях перевод стоит осуществлять по принципу разделения фразы на две части: основной части («rimos»; «quat») и дополнительной («de la»). Получается следующее: «добровольный ритуал с {попыткой его отмены}. Интерпретация частей таких переводов во многом зависит от контекста.

6) В зависимости от степени уникальности той или иной фразы (при детальном изучении древнего языка, как такового, проявляется его особенность - чем больше уникальности в описываемом действии или же чем больше оно сакрально, тем больше оно усложняется в описании) фразы могут писаться комплексами. Типичный пример: datima(dator+anima). Каких-то единых методов распознавания (расшифровки) тут не существует, все подбирается по контексту или же исключительно из субъективной догадки.

Далее приведен перевод известных слов и выражений (не в алфавитном порядке, а по мере познания, так как неизвестно, был ли алфавит вообще в данном случае):

An - обращение к кому-либо или чему-либо.

Da - перевод завязан на эмоции: если нечто агрессивное, означает жесткое согласие; юмор или смех, означает издевательство; в грустном контексте схож с приставкой «Di», однако кардинальное отличие имеется в дальнейшем контексте: после «da» никогда не следует нейтрально окрашенной фразы, в отличие от «di», где это встречается повсеместно.

Di - если приставка - снисхождение.

De - приставка жесткого отрицания. В случае отдельного слова может означать просто отрицание.

La - смягчение предыдущего слова, в роли приставки означает «четкость»

Tretus - неоднозначный перевод, сильно зависящий от контекста. В известных случаях означает «Триада (в нарицательном значении), три основы, трехглавие (не в анатомическом смысле, как правило)»

Hettar - единство.

Ifernam - слово обобщающее для совокупности всего, что связано с огнем: пламя, непосредственно огонь и т.п. Однако используется только для обозначения активного в настоящем времени (если огонь горит сейчас, скажем, слова «угли» или «пепел» или «факел» будут писаться по другому).

Dator - повторение или возобновление.

Isrez – встреча или знакомство.

Otabug – случайность или излишняя вариативность (редко).

Rimos – добровольно.

Sidahe – обозначение поверхности грани материального и духовного плана.

Katar – связующее звено (конечный результат перевода может сильно меняться, но смысл всегда один и тот же).

Einal – время, как таковое. Созвучно с аналогом «eīnar», означающий «время, запечатлённое в отражении». Вероятно, речь идет о Зеркальном мире.

Anud – иной. Применяется не в смысле «отличный, от других», как «irdi», а скорее как «нечто скрывающее свои тайны и законы». Был зафиксирован только один случай применения данного слова: при указании на Иномирье.

Anar – общее название для указания пространства. Обычно используется на подобии суффикса, то есть перед этим словом обычно идет указание, что вмещает данное пространство.

Arktur – не имеющий души. Часто применимо к нежити.

Akus-anima – единое выражение, означающее «живое в мертвом». Термин применимый только для нежити, в известных случаях.

Akus – диффузия одного в другом, соединение» (не путать с Hettar)

Anima – жизнь и смерть (в древнем языке, они содержатся в одном слове, что иногда может затруднить перевод, даже со знанием контекста, в особенности в связке со словом «dator». Создается ситуация, когда неясно, это «повторная смерть» или «перерождение».

Kir – объект или его сущность.

Atime – сложно переводимое слово: в группе слов отрицаний (каких бы то ни было) означает «разрыв», в группе слов связующих усиливает их значение до глобального, в группе слов стихий или предметов материального плана «их первородный материал(начало)».

Datran – событие или объект исторического значения, игравший, или играющий важную роль в написании истории.

Aran – потеря. Однако в описании событий проходивших после Эпохи Изначалья, начинает означать «несущие свет». Причины данного перехода непонятна.

Koer-Hettar – в отличии от всех других Hettar-ов, выражение неразделимо, так как «koer» не употребляется нигде более. С этим связаны определенные сложности перевода данного выражения. Есть два наиболее очевидных варианта: «коер» – это аббревиатура: «kir otabug einal renti» Примерный перевод: «объект (сущность), случайно изменивший время». Второй вариант – это слово попросту неизвестно, та как не употребляется в текстах нашего мира. Выражение используется крайне редко, очевиден вывод о некой сакральности.

Anto – часто применяется с «dir». Вместе означает «два начала демонов». Само по себе обозначает «душу».

Dir – собирательное слово, обозначающее начало чего бы ни было. Созвучно с «kir», но не путать с ним.

Derqva – редкое выражение означающее разделение имени, но с учетом того, что две части имени едины. Назначение данного слова неясно, вероятно тем, кто владел древним языком было запрещено произносить какие-то имена.

Merittah – слово ротации временного отрезка. Обычно, после этого следует указание, какой отрезок именно имеется ввиду. В случае если после направления не стоит никаких чисел или какой-либо другой нумерации, перевод стоит понимать дословно.

Shetter – тень, или абсолютная тьма, в зависимости от контекста. Вероятно, речь идет о временах войны целестиаров и даркинов.

Spain – всепоглощающая пустота – одно из редких слов, имеющих только один перевод.

Примечание: имя древнего духа Шэттэрспайна всегда писалось как Shetter derqva Spain.

Sargat – слово, выражающее пренебрежение, отторжение или указание на слабость.

Lumo – называть или давать имя.

Varrro – ругательное слово, точный перевод которого неизвестен. Наиболее приближенный смысл: пустая трата эфира Демиургов.

Здесь приведены далеко не все переведенные, в той или иной мере, слова древнего языка, но те, что остались, либо не проверены, либо опасны по своему составу. Например: «datima(dator+anima) akarktur(akus+arktur) kir danto(dir+anto) ieretasuq(?)» является частью воскрешающего заклинания нежити, которым они обычно поднимают себе подобных. Однако даже эта малая часть, при вложении эфира способна осуществить самое элементарное воскрешение мертвеца, хотя такие фразы присутствуют на стелах Арлатана, откуда данный фрагмент и был взят».

Часть 1.

Арридарий, или просто Ридд, сидел на блоке, бывшем ранее частью крепостной стены, и вертел меж пальцев последнюю оставшуюся монетку. Оплата попутчика с караваном до Темнограда оказалась явно дороже, чем он думал, но торговаться не стал – расценки этого мира до сих пор оставались загадкой. К дороге он подготовился заранее – легкая кожаная куртка, наплечный мешок с небольшой провизией, льняные штаны и одноручный меч на поясе, вырученный за гроши. Перчатку, подарок тех двоих, он решил пока не надевать, и положил в мешок.

Теперь же он просто ждал этот явно запаздывающий караван. Тот факт, что он задерживался, было видно даже без часов – он обещался забрать его до заката, а сейчас желтый шарик на небе уже прятался за невысокими горами. И сейчас, вертя монетку в руке, он придумывал всяческие виды казни для торговца, кинувшего его. Конечно, он мог уйти, или попробовать пешком добраться до Темнограда, что было идеей сомнительной, учитывая расстояние, однако почему-то он выжидал до последнего. За год, проведенный в этом мире, чувство интуиции у него как-то обострилось, что уже успело выручить его несколько раз.

Наконец, из-за поворота, из-за гор, показалась желанная повозка. То, что это было именно его транспорт, Ридд не сомневался, он уже успел выучить, когда какие караваны приходят и

выезжают из Атру'Аля. Спустя минуту караван затормозил прямо у ворот, и изнутри послышались ругательства на незнакомом языке. Ридд ожидал хозяина – все же договоренности у него были только с ним. Собственно, из нутра повозки вышло сначала пузо, а затем и сам его обладатель – гном, по имени Торл.

- Парень, так и будешь греть задницей бездушный камень? Живо, залезай, ты, и понятия не имеешь, каких трудов мне стоило добраться до этого долбаного города!

- Вероятно, не больших, так как ты здесь каждые две недели бываешь, - с нежеланием Ридд встал, и направился к гному.

- Это не по графику, пустая ты человеческая голова!

Караван тронулся. Путь занимал день, с учетом пересечения горных территорий и блокпостов, хотя, надо заметить, здесь их было мало. Даже с учетом обостренной ситуации с Дебрасилем и Эндрасом, нападения с севера никто не ожидал, поэтому на постах не стоял только ленивый стражник. В конце концов, участок пути через заграждения прошел гладко – караванщикам редко задавали ненужные вопросы.

Внутри было довольно тесно – повсюду были плотно закрытые ящики, без маркировок. В передней части, ближе к «водителю», они были выставлены сплошной стеной, до навеса, и только в середине, их не было, образуя проем для общения с возницей. В средней и задней части ситуация состояла несколько хаотичней – ящики были разбросаны без видимого порядка, тут же были и какие-то меха, и даже наковальня. Большого разглядеть Ридд не успел – хозяин начал косо на него смотреть.

- Эй, гном, какая сейчас ситуация в Империи? – Ридд решил разговорить коротышку, дабы прояснить ситуацию.

- Ты с неба свалился? Дык ситуация и не менялась с провала антисейновской кампании. Как был упадок и деградация, та и остались.

- Но в Темноград ходит много караванов, значит, деньги есть.

- А, не заливай, - отмахнулся Торл, - весь доход Империи сейчас завязан не на внешней торговле, тем более, сейчас только мелкие государства, вроде Проски или Араноса не чураются торговать с Сейн.

- Так они же приграничные с юга, а там Дебрасиль?

- Ну, как выразился один парень из другого мира – политика двойных стандартов. Антисейновская кампания официально не закончилась, а по факту заглохла, так что, зная позицию Империи, им выгодно оставаться торговыми партнерами. Собственно, львиная доля контрабанды на то время шла именно из этих приграничных.

- Как понять позицию?

- Ты совсем дурак или прикидываешься? Империя прекратила всякую экспансию на территорию – Эндрас и остроухие могут воспринять ее как предлог к очередной фазе войны. А вот если имперцы разграбят пару государств, на которых Дебрасилю, в данном случае, откровенно плевать, на Сейн просто косо посмотрят. Впрочем, как и всегда.

- То есть по прибытию в Темноград стоит ждать разруху?

- Не совсем так. Ты все же, в столицу едешь, а не в какой-то там Чернос. В Темнограде еще чувствуется дух великой Империи, которая в свое время была мировой доминантой. Неофициально, конечно. Во многом дух поддерживают деркасили – элитная имперская гвардия. Отборные войска Империи. Понятия не имею, откуда деньги у Сейн берутся на содержание, но, что есть, то есть.

- Это отряд такой, который возле короля постоянно ошивается?

- Нет, деркасилей целая рота, она охраняет дворец – Ийрэлай, изнутри и снаружи. А королевские телохранители – это отдельная каста. Главная, так сказать, заповедь деркасильей: «Мы служим Империи, а не королю. Короли меняются, а Империя вечна». Наверно, создатель этого девиза не предвидел настоящих времен, ха-ха.

- А с работой там как, не знаешь?

- Парень, ты достал. Тебе заняться больше нечем, кроме как донимать меня? Вон, поболтай с возницей, он на разговоры охотлив.

Ридд поморщился и переместился ближе к вознице.

- Только если не услышишь ответа, повтори еще раз.

- Это еще зачем?

- Ты своей болтовней и немного разговоришь! Ха-ха-ха-ха, - гулкий смех гнома наполнил повозку.

В Ридде все больше накатывало желание исполнить одну из придуманных ранее казней.

- Слышь, коротышка, хочешь, я тебя еще немного укорочу? Примерно на одну гномью голову? – человек потянулся за мечом.

- Ты чего, шуток не понимаешь? Все злые сразу такие стали, как железяками обзавелись. Чего ты там говорил? Работа? Да черт его знает. Я караванщик, а не трудовая биржа.

Арридарий снова поморщился – ему предстояло путешествие по незнакомому городу, с абсолютным нулем информации о нем. Конечно, он знал, что большинство проживающих там это темные эльфы, но знать бы еще, кто это такие, и по каким обычаям они живут. Оставалось только ждать и довериться интуиции. Здравый смысл и логика сейчас были бессильны.

- А много вас, таких, наземников?

- Ты кого наземником обозвал, бастард недорощенный? Ишь ты, думал раз с мечом, значит, порядочных гномов оскорблять можешь?

- Ну, вы же под землей живете. Ну а ты на поверхности торгуешь.

- А, ты про это. Смотри, при гноме не ляпни больше этого слова. «Наземниками» у нас называются гномы, рожденные на поверхности. Та еще мерзость. А касательно торговли, да, только у нас это называется «свободный торговец».

- И много вас? – раздражительно повторил вопрос человек.

- Не так уж много, скажем процентов десять или пятнадцать от всей массы. Мы-то на поверхность особо не рвемся, обычно к нам все заезжают за товарами.

- И нет никакой расовой предрасположенности?

- Ты к расизму клонишь? Парень, он был, он есть, и помяни мое слово, будет. Как говорил мой дед, да будет гробница ему гранитом, самой большой ошибкой в мировой политике было признание людей «высшей расой», - последние слова гном произнес с каким-то презрением, - собственно никого тогда и не спрашивали. Да будет тебе известно, что коли б нас не было, все бы вы передохли, ведь у демонов, во время Арлатанской войны было два портала: один в Империи был, а другой в Эндрас вел. И если бы наши не оттеснили демонов с восточного направления, хана бы была этим набожным фанатиком.

- А сколько вы с демонами воюете?

- Ну-у-у, парень, ты и спросил, я то откуда знаю. Конечно, знать историю своей нации – это обязанность каждого представителя, однако я не историк. Со второй Эпохи точно, а точнее уже у яйцеголовых выпрашивай.

- И до сих пор воюете?

- Да как воюем...оппозиционка. Понятно, что если один другого увидит, то быть битве, но ни мы, ни они на рожон не лезут. Они после Арлатана как-то притихли, ну а мы помним поражение на Третьем Кольце.

- Что за Кольца?

- Парень, ты откуда свалился такой? Что не реплика, так твой вопрос.

- Я из другого мира. Недавно сюда...прибыл, - уклончиво ответил Ридд.

- Развелось вас тут как грязи, - недовольно пробурчал гном, - ну система Колец еще хрен знает когда была придумана каким-то демоническим архитектором. Суть в том, что город окружается защитными постройками – сплошными стенами. С воротами, понятное дело. С соответствующим гарнизоном. В начале то одна шваль – импы да черти, мне дед рассказывал, ведь сам воевал. А потом демоны становятся все более озлобленные и сильные. На Десятом Кольце уже демоны-палачи. Лишь один раз нам удалось пробиться к Третьему Кольцу. Казалось, вот оно, скоро и город можно будет брать. Ан нет. Как ты знаешь...а, ты же ничего не знаешь. Короче на каждом Кольце свой генерал, ну или командир. Вторые обычно на первых кругах, соответственно более матерые в конце. Ну и вот, на Третьем Кольце против наших, уже изрядно потрепанных, вышел их генерал. Заергнар. Гребаная костлявая легенда. Дед тогда рассказывал, что ему рассказывал его дед, короче через предков этот рассказ шел...

- Стоп. Нежить-демон?

- То-то и оно. Заергнар, это скелетон, которого накачали под завязку демонической энергией. Не бессмертный, конечно, но до жути силен. Значит, продолжаю. Заергнар тогда в одиночку встречал нашу армию. Ухмыльнулся и засмеялся, как только он может. Предки говорили, что тот, кто услышит его смех, полный безумия и страха, уже никогда его не забудет. А потом со стороны Второго Кольца вышел Легион Бездны. Если вкратце, то самое крутое демоническое подразделение. Наши были разбиты очень быстро – где-то за минут десять, их буквально переехало. Хрен костлявый – он же садист тот еще: добивать раненых не стал. Сказал, что через пару минут сюда придут подкрепления из города, и они не столь милосердны. Вот значит, это и все помнят. Больше к Кольцам никто не подходит.

- Грустно.

- За то урок на всю жизнь. Не лезь в дерьмо, покуда не знаешь, что в нем. Особенно если оно связано с демонами.

Арридарий притих. На анализ информации у него всегда уходило определенное время. Но на этот раз его отвлѣк от раздумий сам гном.

- Все равно ведь не отвяжешься, а ты кто такой вообще? Понятно, что с другого мира, ну а здесь-то уже успел что-то натворить?

- Да, работал на стройке в Атру'Але. Помогал его восстанавливать, да и потом решил перебраться в Темноград, - про друзей он решил не упоминать.

- А имя то какое?

- Арридарий, или просто Ридд.

- Хо-хо, сам выбирал или дал кто? - гном расхохотался.

- Не понял, - нахмурился человек.

- Судя по выражению лица, дал кто-то. Ну так знай, парень, он был гребаным шутником. Арридарий - имя одного из Перводемонов, Демиурга, к тому же. Такие имена просто так не даются. А в Дарнасе так это вообще негласное табу. Главное церковникам не болтни про имя, хе-хе. Так, а род? Мне уже интересно.

- Забыл. Деризар...дартудар...

- Неужели Дэридар? - гном оживленно потирал руками.

- Точно.

Следующая минута была испытанием, так как Ридд выслушивал дикий гогот Торла и при этом, ничего не мог сделать. Наконец, гном выдохся и густо покраснел:

- Ох, парень, знал бы, что ты так рассмешишь, то провез бы бесплатно. Ох, хо-хо, - кажется, готовилась вторая волна, - Дэридар...

- Может, перестанешь хохотать, и объяснишь?

- Кхм, проблема с работой в Темнограде решена - в шуты тебя точно возьмут. Ох, Дэридар, это древний, как сапоги моего пра-пра-пра-пра-пра-пра-пра-прадеда, род. А идет он от Игнуса Дэридара - одного из Защитников Дарнаса.

Ридд вопросительно посмотрел на гнома.

- Ой, лес глухой. В первую Эпоху, когда остроухие еще едины были, в наш мир пришли даркины - потомки существ Абсолютной тьмы, так называемых Спайнов. Ну и если вкратце расхреначили тут много чего, но видимо, не добились того, чего хотели. Понятное дело, обороняться то надо. Ну вот и вышли Защитники - по одному генералу от каждой расы, кроме демонов. Ну и самое главное, что они сказали: «Вы не готовы встретить свои страхи лицом к лицу. Мы придем снова, когда будете готовы, и проверим это». И ушли. С тех пор пошло выражение: «мы помним, но не вспоминаем».

- А что с Защитниками?

- Угробились. Предположительно. После ухода даркинов их и не видел никто.

- А откуда же род тогда?

- Ну, по одной гномьей легенде Защитники успели перед финальной битвой детей настрогать. Наш, так уж точно, - гном ухмыльнулся, - с тех пор и пошел род. Правда, всегда он сохранялся чистым. Почему-то скрещивание крови для них считается неприемлемым.

- Тут помимо расизма еще и вопрос чистоты крови?

- Не повсеместно. Нижним слоям населения насрать, кто ты и как тебя звать, главное, что бы руки росли, откуда надо. У средних слоев, вроде аристократов, уже начинает зудеть в одном месте, когда надо. А вот королевские семьи разношерстны в этом плане. Эндрасу плевать - не на формальном уровне, король выбирается Магистром. У Дебрасиля наоборот, на этом заскок. Правящая династия берет начало аж со второй Эпохи. Ну а темные остроухие вообще не привередливы. Хотя, последователи первых темных, говорят, что традиции должны чтиться, и на троне Империи должен сидеть только темный. Раньше их называли традиционалисты, теперь расисты. Ну а в более мелких, по-разному.

- То есть на трон Империи садился кто-то не темный?

- Два раза. Первый, лет так пятьсот назад трон занимал светлый. Конечно, когда об этом узнали, сразу же сворганили переворот. Вроде как. Ну а второй раз...был, в общем. Темная история, которую знает только пару человек из правящей элиты. С народной точки зрения, непонятно кто управлял - никто в лицо не видел его. Просидел на троне пять лет, провернул пару хороших реформ, и ушел.

- Что, вообще ничего?

- Ага. Может, аристократам и известно что, но я простой гном-торговец. Политика меня интересует только тогда, как начинают скакать цены за товар.

Что ж ситуация, хоть немного, но прояснилась. Расизм и «чистая кровь» - вот две основные проблемы, ждущие его. Значит надо быть очень аккуратным со словами и предложениями, ведь где расизм, там и преступность и радикалы. А где «чистая кровь» да и всяческие подставы.

- Все? Поток словесного поноса окончен? - гном выглядел сонным.

- Еще один, последний. Правда, что гномы - мастера кузнечного дела?

- А то. Да половина мечей офицерских всех наций сделаны гномами, а еще...

- Стой, стой. А если я дам тебе одну вещицу, ты сможешь о ней что-то рассказать? - этот вопрос терзал Ридда всю дорогу.

- Смотря какую. В наше время много подделок, а я все же не кузнец, хотя в металлах разбираюсь.

Человек достал из сумки перчатку и протянул ее гному. Тот едва лишь взглянув, воскликнул:

- Парень, хер знает, что это, но выкинь ее к черту. Демоническая работа.

- Может все-таки посмотришь?

Торл боязливо взял предмет и начал бормотать:

- Металл явно синтетический, такой даже в кузницах Оррума не делают... очень тугоплавкий, печи разогревались ниже оррумовских печей – тут вкрапления ассерита, а он очень глубоко залегает...узоры волнистые, но без листков, значит не люди, и не остроухие, мы такие тоже не делаем....демоническая работа, очень тонкая....четыре гнезда...никогда таких не видел.

- Эй, а можно доступным языком?

Гном задумчиво протянул перчатку обратно.

- Смотри, видишь, четыре гнезда на верхней части? Они предназначены для магических камней. При создании перчатки делают от одного до двух таких – что бы владелец мог пользоваться силой самих камней. В три отверстия делаются только заказные – для очень сильных магов. С таким количеством, я ни разу не видел, впрочем, она демоническая, так что не удивлен. Но фокус в другом. При выборе камня, или дабы не повторяться, минерала, маг руководствуется надобностью. Рубины усиливают огненную магию, сапфиры конденсируют эфир вокруг себя, солнечные минералы, или целестины, генерируют поле, рассеивающее часть направленной энергии, обсидианы так вообще гасят энергию, ну и так далее. Ну и остается форма, так как металл податлив лишь, когда расплавлен. В серийных все просто – они все круглые – стандартно, в общем. В заказных, маг сам выбирает форму гнезд – в зависимости от формы могут меняться свойства минерала. На примере того же обсидиана – в ромбической форме гасит энергию, в круглой – любую магию света, а вот в квадратной выступает в роли своеобразного «вампира-конвертера», то есть, при любом контакте, хоть магическом, хоть физическом, высасывает часть сил оппонента и направляет в хозяина. Это мне маг один рассказывал, постоянный покупатель, так сказать. Во-о-о-от. А тут ситуация иная – у гнезд резьба разная, и поверь на слово, она не шаблонная. Отверстия делались под определенные камни, точнее перчатка делалась для них.

- Значит, она бесполезна? Ты бы купил?

- Нет, с демоническими вещами якшаться, не гномье дело. А насчет бесполезна – не прав ты. Она ослаблена порядком, но кое-какая сила в ней есть, за счет души.

- Души?

- Ага. Это плата за создание таких вещиц. В каждой перчатке томится чья-то сущность или душа. В серийных обычно какие-то низшие элементали. В заказных, конечно, что-то посерьезней. А вот тут, что-то очень сильное и, видимо, злое. Я, когда ее взял в руки, она вибрировать начала, и вроде как нагреваться. Хотя температура поверхности оставалась неизменной – я с такими работал уже. Что бы дух в перчатке оказывал влияние на материю, его держащую, это надо постараться.

- А у кого узнать можно?

- У создателя предмета, ха-ха. Но для начала, можешь заглянуть в академию – там наверняка прояснят.

Ридд задумчиво разглядывал демонический предмет – с виду, как обычная латная перчатка. На внешней части гладкий, полированный металл, внутри, словно шелк. На гнездовой части была сделана гравировка – искажившееся в гневе чье-то лицо, растянутое на всю длину перчатки. Сами отверстия находились в области раскрытого рта лица. На обратной стороне находилась то же изображение, но гримасу гнева сменило выражение абсолютного спокойствия: глаза

закрыты, ни один мускул не напряжен, и не было гнезд.

- А она у меня не греется. Как обычная железяка.

- Признала тебя хозяином. Теперь, пока тебя не убьют, она будет подчиняться только тебе. Ну и создателю. А, ну и напутственное слово, что бы ты не будил меня посреди ночи: такие вещицы имеют одну неприятную черту – раз наденешь, хер снимешь. Маги умеют перчатки скрывать от чужих глаз, а вот новичкам приходится светиться.

- Может тогда повременить?

- Вот намеков ты совсем не понимаешь, а? Поспать дай! Времени сколько хочешь, но учти, поскольку перчатка живая, ей нужно время, приспособиться к новому хозяину. Чем дольше она на тебе, тем больше ты можешь сделать. А теперь, заткнись и спи.

С этими словами гном пробормотал еще что-то на непонятном языке и, прислонившись, к одному из ящиков, заснул. При чем переход от просто «сонный гном» к «храпящий гном» был поразительно быстрый – меньше минуты. Ридд же все рассматривал перчатку: слова Торла об адаптации не выходили у него из головы, но тот факт, кем она была дана, несколько омрачала ситуацию. А что, если там демон? Что, если он им завладеет? Вопросов было много, а область знания оставалась та же. Вздохнув, человек положил предмет обратно, в сумку, и, устроившись поудобнее между кучей меха и продолговатым ящиком, заснул.

Надо признать, что хоть просыпаться от матерной речи, ему было в новинку, но должный эффект это возымело – Ридд моментально подскочил, точнее попытался это сделать, но все тело было сковано. Разлепив сонные глаза, он увидел перед собой только...мех. Он же затруднял дыхание: видимо в процессе поездки та горка, которая ночью казалась очень мягкой и удобной, свалилась на него. Через завал слышалось:

- Да был он здесь! Говорю же! – это был гном.

- Вирол, я тебя, прохвоста знаю, наговоришь с три короба, и след простыл. Парня нет – нет. Значит и сделки нет, - голос был мягче человеческого, и в то же время, какой-то усталый, - ребята, отпускайте возницу.

«Гном меня сдал? Надо же...»

- Да дедушкин зуб даю, что был он здесь, и дрыхнул тут же он.

- Офицер, гномы зубами предков не это...

- Знаю. Ладно, коротышка, даю тебе пять минут, что бы найти хоть что-то в доказательство твоей правоты. Не найдешь – забуду про все договоренности, скручу как спекулянта, и под ручку проведу в Торговую гильдию.

Знаете те неловкие моменты, когда главный герой старается не воспроизводить ни звука, но внезапно ему хочется чихнуть? Громко, как правило. Так вот, это тот самый момент.

- Слышали? Он здесь до сих пор! – завопил гном.

- Так, обыскать телегу,- снова усталый.

Арридария нашли быстро – завал был недалеко от задней части.

- И как это понимать? – человек сверлил глазами гнома.

- А вот нефиг было столько вопросов задавать. Шпион он, шпион!

- Разберемся. Встаем, человек.

С трудом встав, Ридд осмотрелся: коротышка благоразумно выглядывал из-за обратной стороны тента, рядом с ним стояли два стражника, похожие на тех, что в Атру'Але, а перед ним был видимо их командир – черный шлем с забралом, потертая броня, скужающий взгляд и упертые в бока руки.

- Значит так, ты попал под стражу Империи Сейн. Про то, что «я не шпион» можешь не начинать заливать, мне абсолютно все равно. Я лишь исполнитель закона, - командир обернулся к солдатам, - имущество изъять, меч тоже. Сопровождать до ворот.

Без посторонней помощи Ридд вылез из повозки, и первым делом прикрыл глаза рукой – солнце нещадно слепило заспанные глаза. Сделал он это видимо зря – его руки тут же скрутили, и скрепили наручниками за спиной. Затем последовала процедура обыска: его быстро «охлопали», и в итоге забрали только меч и мешок, который к слову, вскрывать не стали. Наконец, когда глаза приспособились к дневному свету, его взору предстали исполинские городские ворота из серовато-черного камня. Герса висела на пятидесятиметровой высоте, тогда как самый высокий арочный шпиль был в половину выше. Стены, несмотря на видимость в ней блоков камня, создавали впечатление монолитности сооружения, а бойницы на них мрачно смотрелись на фоне голубого безоблачного неба.

Сам караван оказался на пригородной площадке, где собирались купцы, которых не впускала стража, или Торговая гильдия. Как правило, это были мелкие корабейники, которые продавали мелочь втридорога, и отказывались платить налог гильдии: именно из-за этого им не было места в городе. Сейчас площадь была довольно оживленной – люди уходили из города на работу, гуляли, кто-то присматривал товар. Что было странно – никто толком не обратил внимания на задержание человека: то ли это было уже привычное действие, то ли здесь было что-то не так.

Меж тем заговорил командир:

- Значит так, лицо в пол, взгляд не поднимать выше пояса – поднимешь, наденем мешок, как по Уставу. Идешь средним шагом, без приказа конвоира не останавливаться. По сторонам не глазеть, иначе глаз не досчитаешься. Народ тоже не пугать, чревато сломанными костями. Ясно?

- Ага...

Внезапно по правому боку пришелся сильный удар эфесом меча – Ридд скривился от боли:

- Не «ага», а так точно. Никто с тобой церемониться не будет. И да, забыл сказать, говорить без разрешения конвоира тоже запрещено.

Когда заключенный распрямился, не без помощи оттянутых назад рук, «усталый» дал команду:

- Ведите на пост, через главную площадь, там и пересечемся. Ясно? Вперед.

Конвоиров ему досталось трое: двое держали его за руки, один шел направляющим. Короткий, но болезненный тычок чем-то острым в спину был сигналом к движению. Казалось, ситуация

повторялась, но на этот раз малейшее непослушание каралось болью: при попытке несколько раз чуть поднять голову, он получал удар чем-то длинным по спине. Попытки объяснить, что у него банально затекла шея тоже – в ход снова пошел острое наконечник меча. Арридарию ничего не оставалось, кроме как пытаться разглядывать что-то из такого положения. Перед воротами сплошной колонной стояли какие-то латные рыцари в черных доспехах – они выступали в роли проходного пункта. Их пропустили без особых проблем: пара фраз на непонятном языке и снова тычок. Так они шли около двадцати минут, в таком положении сложно было считать секунды, так что Ридд считал камни в брусчатом основании улицы, по которой проходил путь. С продвижением по улице нарастал людской шум, и когда источник казался уже совсем рядом, его остановили:

- Командир, на главной площади торжество – мы не пройдем.

- Что еще за торжество? – говорил вновь подошедший сзади «усталый».

- Праздник Прощения, командир. Деркасили перекрыли эту часть дороги, сейчас будет идти королевская процессия.

- Прощения, говоришь? Значит так, пленник, тебе выпал уникальный шанс посмотреть на карнавал, судя по всему, это будет последнее шествие, помимо твоего свидания с гильотиной, которое ты увидишь.

Ридд попытался что-то промычать.

- Что-то хочешь сказать? Ну, говори, – разрешил командир.

- А почему последняя?

- Ты – человек, осужденный за причастность к шпионажу, в военное время, в столице города-противника. В обычное время шансов быть оправданным маловато, а сейчас их просто нет.

- Но тот гном..., – удар в бок, по тому же самому месту, что и в первый раз, заставил его замолчать.

- Я разрешал только один вопрос, – безразлично произнес командир, затем конвоирам, – ведите его туда, где места еще остались, процессия пойдет, когда солнечный диск будет на пике арки Спасения. Заодно и сами посмотрите.

- Командир, а вы?

Недолгое молчание.

- А у меня есть дела. Выполнять.

- Есть!

Путешествие продолжилось дальше, только теперь, вместо прямых улиц, путь лежал по закоулкам и узким переулкам. Шум стихал, а вот зловонный воздух усиливался, и в какой-то момент даже казалось, что они шли по канализации, но реальность была все та же – это был центр города.

Где-то через пятнадцать минут они остановились у толпы людей – шум был далек от того, где они встретили «усталого», но угадывались те же ноты праздника.

- Разойдись! Дайте место! – проорал левый провожатый.

Им дали место, а Ридду разрешили поднять голову: они находились в живом коридоре. Все эти пятнадцать минут пути были обходным путем этого самого коридора – все хотели встретить лично короля. И хоть спросить о короле и о празднике Арридария очень хотелось, он помнил об остроте эфесов стражи.

Спустя некоторое время где-то вверх по главной улице, зазвучал барабан и стали слышны радостные восклицания горожан.

- Король пошел – зашептались соседи.

Ридд снова попытался промычать.

- Говори, пленник.

- А откуда пошел?

- Из дворца Ййрэлай к главным воротам. Большого знать не положено.

Со временем возгласы нарастали, и вдалеке показалась процессия. Когда она приблизилась до приемлемого расстояния, стало видно, что там боевая «коробочка» из стражников, в центре которой, судя по всему, король. Ридду казалось, что стражники – это те самые деркасили, о которых говорил гном: черные доспехи, нечто среднее между облегченными пластинчатыми и латными, шлем, передней частью похожий на китайские маски демонов, толстый веревочный пояс, и по мечу и щиту в руках. Меч был то же очень необычный – по длине и внешнему виду он напоминал хаудеген, но что-то в нем напоминало и фламберг. Щит, как и оружие, были сделаны из того же черного металла, что и доспехи, а гравировкой выступало изображение меча, параллельного длине щита, и большой человеческий глаз, на месте его гарды.

Процессия, наконец, дошла и до них – краем глаза Арридарий увидел, что стражники склонили голову и приложили правую руку к сердцу. Он же не стал этого делать – пленник, как не крути, за что король и удостоил его скользким взглядом. Но тут началось что-то странное: стражники и король начали, как будто замедляться, пока не замерли совсем. Точнее встали только стражники, король непонимающе бегал взглядом. Однако помимо него время не остановилось еще и для Ридда – он то же непонимающе осматривался, хотя больше всматривался в самого короля: острые уши, темный, но какой-то мраморный цвет лица, красные глаза, сухое сложение тела, пышные цветастые одеяния, корона, инкрустированная камнями, на голове, но в этот момент, цвет как-то не имел значения. С остановкой времени все стало статичным и однообразным, и даже цвета слились в один, хотя их можно было различать. Как будто все потеряло смысл...

Меж тем, перед правящей персоной начало собираться темное пятно. Но собираться не из ниоткуда, а теней других людей: они исчезали, дабы дать жизнь этому пятну. Со стороны это выглядело бы, как если бы на картину, написанную многие столетия назад, капнули бы чернилами. Пятно стало обретать форму – нечто человеческое: угадывались очертания рук, ног, головы, но не было объема. Это была Тень. И она колебалась, словно это было скопление тумана.

У Тени не было эмоций или потребностей. Но у Нее были трехметровые размеры. У Нее была цель, и были глаза. Два красных скопления тумана в области «головы» уперлись в короля. Теперь замер и он, но нет, это не был тот же фокус, что и с горожанами, это был первобытный страх. Тень подошла, и, просочившись через стражника, протянула конечность к королю. От

него, к «руке» потянулась «королевская» тень, и какой-то светящийся шарик из груди. Тень тянула это к Себе. Король сопротивлялся. Противостояние длилось недолго – Она просто дернула, и оппонент опал. Шарик быстро потускнел в Ее окружении, а тень стала Ее частью. Теперь Она подошла к бездыханному телу, и вынула из короны центральный камень. Теперь цель изменилась – это был Арридарий. И он это понял, попытался уйти, но тело не повиновалось. Тень протянула руку, и человек зажмурился. Ничего не произошло. Он открыл глаза и увидел на протянутой руке тот самый камень. Осторожно взяв камень, стараясь не прикасаться к самой Тени, он вопросительно посмотрел на дарителя. Та бесцеремонно схватила его за правую руку, и на ней проявилась та самая татуировка, что и в хижине, близ Атру'Аля. От Тени исходил холод. Но не тот холод, который бывает в холодильнике, или зимой. Холод обжигал душу. Нестерпимая, почти слепящая боль. Последнее, что он видел, три слова, ставшие различимыми на самом краю стелы, на тату. Последнее, что он слышал, это был смутно знакомый голос.

Shetter derqva Spain. Dator isrez.

Часть 2.

Путь из Атру'Аля в Королевство Эндрас оказался неблизким – по словам матросов Демору предстояло пробыть на море, по меньшей мере, двое суток. А поскольку развлекательной программы предусмотрено не было, оставалось лишь наблюдать за бесконечным океаном.

Состав команды был однороден: молодые представители людской расы, только капитан выглядел на все пятьдесят лет. При недолгом разговоре, выяснилось, что он командует этим судном уже двадцать пять лет, и даже сам дал имя своему кораблю «Мираблесс», в честь свой дочери. Сам же корабль очень напоминал испанскую каравеллу поздних вариантов: то же трюмное помещение, где были ночлежные места для команды и пассажиров, та же «вздутая» корма, и классические две мачты. Сейчас на них красиво надувались паруса, ловя попутный ветер.

Пассажиры, ровно, как и команда, несмотря на долгое путешествие, были не особо сговорчивы. Все занимались своими делами, игнорируя друг друга: кто-то вязал, кто-то читал, а кто-то просто усиленно всматривался в водный горизонт, хотя, понятно, что это были всего лишь маски. По воле случая здесь собрались беженцы Империи – те, кто не был недоволен порядками Сейн, и решил попробовать себя в цитадели Порядка – Эндрасе. Все они имели гроши в карманах, грязноватый вид, но было то, что у них не отнять – вера в светлое будущее. Эндрас, как никакое другое государство давало возможность осуществить это самое будущее – каждому беженцу предоставляли работу, благо ее хватало. Кому-то доставалась стройка, кому-то служба в армии на контрактных условиях, а самые везучие получали места в экспедицию. В конце Эпохи разрушения – начале стальной, людское государство начало проявлять интерес к Царству Золотых Песков – пустыне, в которой остались сокровища сгинувших цивилизаций. Хотя Церковь Эндраса назвала этот интерес «нездоровым», активные финансирования в данное направление продолжались и даже принесли определенные плоды: были найдены древние храмы, датированные второй и третьей Эпохой. Надо сказать, что и после удачно сделанных находок, Церковь не только не успокоилась, но и наоборот, еще больше возмутилась, ссылаясь на один из догматов Всеединой религии: «Нет богов больше тех, кто описан в Писании Тируса». Иначе говоря, служители богов почувствовали угрозу целостности своей веры, что найдя древние храмы, проявятся и утерянные верования, и количество отступников увеличится. Спорить с ними было сложно – любой шаг «не туда» мог послужить провокацией к язычеству, поэтому Эндрас поступил компромиссно: в каждой экспедиции теперь был представитель служителей, а изучение храмов было порядком приостановлено, хотя и не остановлено совсем. Такое решение вопроса удовлетворило церковников, хотя косые

взгляды в обе стороны присутствовали.

Между тем, после конфликта, королевство получило дополнительные ресурсы и средства от Церкви, и отправило их на богоугодные дела – на борьбу с отступниками. Те окопались на своем собственном острове – и периодически даже крепили для открытых грабежей. Эндрас отвечал на это отрядами паладинов, хотя на широкомасштабные операции не решался – близко были границы Атру'Аля и прибрежной пустоши, которые, неофициально, считались территорией Сейн. А королевству на данный момент сейчас было невыгодно провоцировать давнего врага: доход от внешней торговли был заоблачным. И хотя, Сейн сейчас прибывала в общем упадке, недооценивать их было нельзя – история это многократно подтверждала. Вкупе все эти факторы давали искомый «золотой баланс», когда, несмотря на ведение войны, государство процветало, народ был доволен и везде царил порядок.

Именно этот баланс так и притягивал беженцев. Демор, вполуха слушал рассказы пассажиров о достойной заработной плате, о соблюдении обязанностей властью и вообще, стабильности. Во все это слабо верилось – получалась какая-то каноничная картина утопии. Хотя, с другой стороны, это был другой мир – здесь все может быть. Сейчас его несколько волновала судьба Ридда – он рвался именно туда, в Империю, а по рассказам, там была жуткая разруха и беззаконие. О варианте летального исхода его путешествия он даже не думал – попросту не хотел. Меньше он беспокоился о Айрин и Хэйннере – в родном мире они через многое прошли, и не пропадут, да и Дебрасиль по слухам, как и Эндрас, процветающее государство. От раздумий его отвлек капитан корабля:

- Эй, парень, ты с Атру'Аля?

- Да, - как-то механически ответил Демор.

- А меч на поясе не просто так висит, надо знать. Дезертир?

- Что? Нет-нет...

- Да здесь можешь не заботиться – никто не сдаст. Я к чему клоню, мы скоро будем проплывать остров Отступников. Обычно эндрасовские паладины их пугают, но могут и вылезти. Вот и спрашиваю, меч знаешь, за какую сторону держать?

- Знаю, - подтвердил тот.

- Вот и славно, - капитан поковылял к рулевому.

«Пираты значит. Интересно, а отступники от чего? Дезертиры что ли?..»

- Ка-пи-тан! Корабль на десять часов!- возвестил наблюдатель на «вороньем гнезде»

- Спустить паруса! Чьи флаги?

- Не видно. Но корабль побитый.

- К бою готовься!

Команда побежала в трюм – оружейная находилась там. Демор неумело вытащил меч и поднял щит. Через несколько минут весь экипаж корабля был готов встретить неприятности, и высматривал приближающийся корабль.

Тот и вправду был далеко не идеального вида: одна мачта словно выдернута, на корпусе и палубе многочисленные опаленные дыры, а из людей был только шатающийся рулевой. Наконец, корабли сошлись борт в борт, и рулевой из последних сил бросил якорь.

- Отставить! Приведите человека! – капитан захромал к борту.

После недолгих колебаний двое матросов с помощью абордажных канатов перебрались на другой корабль и перетащили оттуда рулевого. Обстрелянное судно, словно почувствовав пустоту на нем пошло медленно ко дну.

- Воды притащите, быстрее, надо его в чувство привести.

Принесли полный ковш, и потерпевший крушение с жадностью набросился на него, затем напившись, прохрипел:

- Они...мы потерпели крушение...их было много...ренегаты...из Эндраса...как паладины...

- Ренегаты из Эндраса?

- Нет...отступники...Эндрас...пала, - слова давались с большим трудом, - ди-и-ины...

На этом рулевой безжизненно опал.

- Кто-нибудь что-нибудь понял? – капитан обратился к команде.

- Отступники переоделись паладинами Эндраса, судя по всему. Они ж туда приходят немереными количествами, а убитых не забрать. Вот, видимо, они доспехов собрали, и теперь прикидываются патрулем, - предложил один из матросов.

Вся команда удивленно воззрилась на него – тот пожал плечами:

- Я сам когда-то служил, и такое уже было.

- Команда! Поддерживать боеспособность до прибытия во Флур. И по местам, по местам!

Дальнейший путь прошел гладко и без происшествий, хотя капитан активно призывал не расслабляться. Чудом спасенные рассказывали, что отступники давали выбор: либо ты поклоняешься демонам, либо приносишься им в жертву. Оба варианта оскверняли душу – демонопоклонничество считалось ересью после принятия мировой религии, а жертвоприношение порабощало душу, и передавало тому, кому жертва была адресована. Хотя, надо заметить, никто не знал имен богов или демонов, покровителей отступников – из-за связанной с изучением опасностью, область для науки оставалось закрытой, к тому же любые попытки проектов на эту тему вызывал ненужный интерес Церкви.

Наконец, они прибыли во Флур. Первое, что увидели пассажиры корабля, это гигантские ворота, словно созданные не для людей, а для титанов. Они были даже больше, чем в Темнограде, выполненные из белого камня и словно покрытые местами золотом. Ближе рассмотреть не удавалось – было раннее утро, и порт укрылся легкой дымкой. Так же, в глаза сильно бросались мостки гавани – в отличие от аналогов в Атру'Але, представляющих по большей части, конструкцию из произвольно положенных, наполовину сгнивших, досок, здесь были аккуратно сложенные и скрепленные фанерные листы. Сам по себе порт был огромен: одних лишь мостков насчитывалось порядка пятидесяти; так же тут присутствовал и рынок.

Корабль разгрузился, и пассажиры разошлись в разные стороны, слившись с толпой. Несмотря на время суток, рынок был в большей мере наполнен людьми, создавалось впечатление, что порт работает круглосуточно. Здесь было и другое отличие от Атру'Аля: на западе люди были предоставлены сами себе, и если у кого-то что-то крали, то это были их проблемы, тут же атмосферу законопослушания создавали курсирующие отряды паладинов. Здесь даже толпа была другая – никто не толкался, не пытался протиснуться, а если и случалось столкновение, то обе стороны рассыпались в извинениях. На западе, извинения были вещи феноменальной, и в лучшем случае, участника происшествия пошлют куда подальше.

Как бы то ни было, разница между культурой и обустроенностью городов была разящая – словно из трущоб переезжаешь в королевский замок. Однако для Демора, которого данная тема сейчас мало волновала, вставал вопрос: «Что делать дальше?». Ситуация была незавидной, если умолчать про непродуманность и легкомыслие: в кармане гроши, город и правила неизвестны, а как ведомо: «незнание закона не освобождает от ответственности». Обращаться к страже было палкой о двух концах: с одной стороны ситуация могла проясниться, с другой, он бы отвлек их внимание, что могло караться в «Королевстве Закона», как его называли на корабле. Быстро перебрав все возможные варианты в голове, Демор пошел туда, где решение вопроса казалось наиболее очевидным – на рынок.

В гуще рынка проявлялась одна, общая с Атру'Алем, черта – шум. Для непривычного к таким вещам человека, он казался оглушительным, и разобрать какие-то отдельные фразы казалось нереальным. Однако одна фраза все же выбивалась из общего гула:

- Экскурсия по Флуру! Набор пять минут! Подходите к вытянутой руке в центре площади!

Недолго думая, Демор направился туда. Обладателем непривычно громкого голоса оказалась женщина бальзаковского возраста в походной одежде. Прислонив одну руку, с перстнем, к горлу, а другую, вытянув вверх, она с четкой периодичностью возвещала весь рынок о собрании. К моменту истечения назначенного времени около нее образовалась разношерстная группа из десяти-пятнадцати человек. Гид опустила руки, достала небольшой блокнотик с карандашом, поставила галочку, и начала:

- Уважаемые жители Королевства Эндрас и других королевств, просьба не теряться и следовать за мной до конца экскурсии. Напоминаю, что данное мероприятие бесплатно, и спонсируется кафедрой истории университета Златограда.

Затем, бегло осмотрев группу, она улыбнулась, и продолжила:

- Меня зовут Эмилия Мтерс, я преподаватель института Златограда, кафедры истории Королевства Эндрас. Учувствовала во многих экспедициях, в том числе и в Царство Золотых Песков. Так же, принимала участие в расшифровках стел Арлатана. Но сегодня мы собрались здесь послушать об одном из величайших городов Дарнаса – Флуре. Город был основан в 302-ом году Третьей Эпохи королем Королевства Эндрас, Нериваром Северным, прозванным так по месту рождения: в Алроте, одном из старейших поселений Королевства. Флур является торговым центром Эндраса, здесь собираются корабли почти всех сторонних государств: наших друзей, светлых эльфов из Дебрасильской Лиги, Айнории, Ро'На'Хо, выходцев с Джароса, Рибэла и некоторых других. Единственное крупное королевство, с которым не торгует Эндрас, это тираническая Империя Сейн. Так же, здесь концентрируется военный флот Королевства Эндрас: цвет мирового мореходства, хотя Великий король Аргус, скромно замечает, что дебрасильский флот ни капельки не уступает по мощи. Сразу отвечу на один из распространенных вопросов: «А как же легендарный Имперский Флот?» Да, действительно, с Пятой Эпохи до первой трети Девятой Эпохи, Имперский Флот доминировал по военной мощи.

Но он потерял свою силу, когда Сейн потеряла свое лицо. Экономические проблемы и политическая изоляция добила некогда легендарный Флот. Хотя, некоторые историки до сих пор спорят, так ли «велик» он был, или это всего лишь слухи, подпитанные страхом и жестокостью, не чуждой Империи. Вернемся ко Флуру: как видите, мостки сделаны из разного материала, в частности, камня и дерева. Деревянные причалы доступны для всех кораблей, а вот каменные только для военного флота Эндраса и союза. Это сделано для удобства и порядка проходимости кораблей. Максимальное количество судов, вмещающихся в гавань – сто тридцать плюс закрытая часть для военного флота. Ох, совсем забыла рассказать про маяк. Маяк Флура считается самым «светлым» из всех ныне существующих. Огромной целестин, находящийся там, освещает путь многим морякам, начиная с 305 года Третьей Эпохи. К сожалению, из-за утренней дымки он не виден нам. Теперь, пожалуйста, повернитесь к воротам.

Группа послушно повернулась.

- Первый камень в этих вратах был заложен вместе с основанием здесь поселения. В начале они были, куда меньшего размера, примерно тридцать метров в высоту, судя по хроникам, и выполняли барьерную функцию, так как на тот момент еще шла Великая Война за территорию. Позже, в 410 году, ворота были демонтированы и разобраны на нужды более отдаленных городов. В следующем же году, король Меритар Диаз приказал построить ворота заново, но более, как он выразился, «эффектными». Проект был начал архитектором Мираком в 412 году и окончен в 420 году. Увеличилась высота - с тридцати до шестидесяти; затем ширина была так же увеличена с двадцати до двадцати пяти метров. Был полностью изменен дизайн: с привычных квадратных блоков, до двух статуй-воинов, удерживающих верхнюю часть. Конечно, на самом деле они не держали ее, были опорные блоки, на которых и держалась конструкция, но выполнено было чрезвычайно красиво. Сами статуи представляли собой словно огромных солдат Королевства Эндрас, и в поднятой, или «державшей» руке они держали меч, который при опускании герсы опускался тоже, в итоге получались скрещенные орудия, дополнительно защищающие основную конструкцию. Во второй же руке они держали щит, и здесь была одна странность, архитектор, почему то не планировал наносить герб Эндраса на них. Почему? Эта тайна ушла в могилу вместе с ним. Собственно, сами щиты прикрывали уязвимые места механизмов регулирования высоты герсы. Здесь же, надо отметить и различие материала. В первом варианте они были сделаны из гранита. В варианте Мирака, они были выполнены из мрамора, вместе с золотом слитками. Материал статуй остается загадкой и по сей день, но по хроникам, король Меритар говорил следующее, утверждая проект: «Я хочу, что бы статуи были нерушимы, словно героизм наших воинов, что бы щиты были крепче тверди титанов, а мечи опускались только на головы врагов». В дилемме о материале Мирак обратился к гномам, мастерам горного дела, и те подсказали ему. Но ни в одном документе названия камня не упоминается. Этот секрет архитектор тоже унес в могилу. Позже, когда Архангел Тирус пришел в наш мир, по хроникам, он прошел именно через эти ворота, пораженный их красотой, за что сооружение получило имя Врата Золота Ангелов. Отвечу на распространенный вопрос: да, Церковь одобрила это название. Спустя дальнейшие войны и конфликты, Врата были повреждены, и король Цестус Рипез приказал укрепить их, соблюдая традиции короля Меритара. Так, статуи были влиты в гранитные блоки, но контур фигур воинов остался до сих пор. До сих пор работает и механизм щитов и мечей, а материал их изготовления до сих пор остается самым прочным.

Голос из толпы:

- Простите, а говорят, что тот же материал использовался для постройки Имперского флота. Именно поэтому главный линкор невозможно было пробить.

Гид, не переставая улыбаться, повернулась к говорящему:

- Да, были такие легенды. Но история занимается фактами, а не слухами и выдумками. Еще вопросы?

Вопросов не возникло.

- Хорошо, теперь выдвигаемся непосредственно в город, не теряйтесь и не отставайте!

Бодрым шагом Амелия направилась к Вратам. Там уже стоял заградительный отряд паладинов, которые пропускали в город только по документам, сказывалось военное положение и дисциплина. У гида, по всей видимости, пропуском была ее улыбка. Даже проходя контрольный пункт, она не переставала вещать:

- Будучи главным городом-портом, паладины ревностно охраняют его от врагов. Конечно, это Империя, которая может напасть в любую минуту и отступники. Хотя те и не выбирают дальше своего острова. Немного о паладинах: что бы стать таким, как они, нужно очень постараться. Во-первых, это пятилетнее обучение в специальной академии при Церкви. Во-вторых, это знание наизусть Книги Тируса. В-третьих, знаменитые Испытания. Ну и, конечно же, вера. Истинная вера – вот что делает паладинов именно ими, а не простыми, но не менее доблестными солдатами.

Пройдя непосредственно в город, группа ахнула. Город поражал своей красотой: все здания были сделаны из белого камня, на улицах порядок и спокойствие, горожане одеты в богатые наряды. Ни грамма мусора, лишь чувство какой-то закономерности – все так, как должно идти.

- Как видите, город в прекрасном состоянии. Сейчас мы уже не в зоне причалов, а в торговом районе. Дальше по улице – торговая площадь Флура – сердце города. Там вы можете встретить товары и многих королевств, в том числе и наших эльфийский друзей...

- А здесь есть контрабанда? Ну, в смысле, вообще она существует? – перебил кто-то из толпы.

- Какая контрабанда может быть в городе Королевства Эндрас? В королевстве, где царствует закон и правда? – с этими словами Амелия с каким-то болезненным видом потерла плечо.

- Извините...

- Кхм. Продолжаем. Если после площади пойти направо, вы придете ко второму сердцу этого города – Церкви Флура, одной из крупнейших сооружений, воздвигнутых во имя Всеединой Веры. Заложена она была сразу после принятия Книги Тируса и функционирует до сих пор. Не забудьте помолиться покровителям нашим, ангелам, после экскурсии. Если после площади пойти налево, то вы наткнетесь на крестьянский квартал, которые ошибочно называют трущобами. Внутри города, да, есть некоторые экономические различия в доходе, но Королевство делает все, что бы поправить эту ситуацию. Прямо, после торговой площади находятся сначала казармы, где квартируется отделение ОА – Объединенной Армии. Если решите, что вы готовы к военной службе – то туда вам путь. Дальше находится Дворец Флура. Воистину величественное здание, по красоте уступающее только дворцу Златограда. Обязательно посетите его, в полдень моя коллега Эсхилета Деиг ведет там экскурсию. На этом наше путешествие заканчивается. Вопросы?

- У меня есть один. А Имперский Флот доходил до Флура? Ведь только так имперцы могли повредить Врата.

- Очень-очень давно корабли Сейн доходили до берегов Флура, но им не хватало наглости штурмовать его.

- Но кем тогда Врата были повреждены?

Улыбка Амелии на секунду дрогнула:

- Войны драконов, времен Лурдена. Город страдал от нашествия драконов, как и остальные.

- Но основные поля битвы шли же только во внутренних районах континента?

- Здесь тоже.

- А где же тогда стелы? Доподлинно известно, что драконы оставляли курганы погибших на местах битв, а здесь...

- Довольно, - громко перебила гид, потеряв улыбку. Затем, вздохнув, расплылась в дружелюбном выражении лица и продолжила, - я не специалист в драконоведении и событий тех времен. Возможно, в институте Златограда вы найдете больше ответов. На этом все, всего вам хорошего.

На этих словах Амелия круто развернулась и, потирая себя за плечи, ушла куда-то в сторону гавани, где ей навстречу уже шли пара паладинов.

- Странная какая, - смутился говоривший.

Поведение гида, действительно казалось странным, но Демор списал это на напряженность. Снова вставал, уже успевший надоесть, вопрос: «Что дальше?». Рыночная торговля его не особо привлекала, служение Церкви, тем более, не знакомой религии, тоже. А вот казармы... в военной службе могло что-то получиться. Обреченно вздохнув, он направился туда, в надежде узнать что-то там.

По мере прохождения улиц и торговой площади, все больше была заметна какая-то монотонность в лицах людей. Чувство, словно это не реальная жизнь, а постановочная сценка, в которой можно угадать движения и эмоции, зная сюжет. Это несколько пугало. Тут же вспоминалась и реакция Амелии. Все выглядело слишком неестественно.

Чем дальше Демор шел, тем больше находилось несостыковок в общей картине. Вот, среди целых домов вдруг проявляются горящей руины какого-то здания, причем никто не обращает внимания на это. Он остановился, огляделся: там, где он проходил, ныне горели дома, и отсутствовали люди. Демор встряхнул головой и закрыл глаза. Открыв, увидел первоначальную картину: белые дома, богато одетые люди, но стоило продвинуться дальше, и ситуация повторялась. Он попытался обратиться к кому-то, но горожане его игнорировали, словно его не существовало. В каком-то приступе злобы он попытался ударить одного из жителей, но рука не встретила сопротивления - она прошла через дым. Демор медленно огляделся вокруг - вокруг были только руины и дым, а в голове крутился давно забытый, но знакомый мотив песни...

Он бросился бежать вперед - не так важно куда, просто вперед. Дымка расступалась перед ним, но после него снова обретала форму людей. Этот марафон продолжался какое-то время, пока Демор не споткнулся обо что-то. Не замечая боли, он быстро встал и посмотрел на виновника падения. Это был обугленный труп. Медленно отступив назад, он нащупал ногой еще что-то. Догадка оправдалась - трупы были повсюду. Теперь той дымки не было, был лишь угарный газ, вместе с запахом горелой плоти и разрушенный город. А затем дым начал

собираться в одном месте, обретая очертания, и время остановилось опять. Повсюду замерло все, что было подвижно, лишь скопление угарного газа колыхалось перед человеком. То была Тень. Она протянула руку, и татуировка на руке вспыхнула. Тень опустила руку и сказала:

- Dator anima kir. Dator ifernam – atime einal. La sargat arktur. Sidahe, - Тень указала на татуировку, - akus hettar akus anud.

Демор не понимал ни слова и стоял, не в силах пошевелиться.

- Agat einal – aran mireq. Dator isrez.

Мир потух, словно кто-то дернул рубильник, а затем вспыхнул с новой силой. Он стоял на коленях, на плиточном основании. Мысли путались, а сознание потеряло точку опоры: где реальность, а где нет. В искомое первое его вернул чей-то голос:

- С Вами все в порядке, молодой человек?

Демор медленно встал и обернулся – перед ним стоял паладин и озабоченно его разглядывал.

- Да...спасибо, видимо перегрелся на солнце.

- Хм, и такое бывает. Хотя больше было, похоже, что вы были заморожены красотой казарм.

- Казармы?

- Ну да. Отделение Объединенной Армии. Вы как с неба упали.

- А..., - Демор искал нужный вопрос в голове.

- Как вступить? Входите, там Вас должны встретить, так и говорите: «хочу служить Королевству Эндрас». Ну а дальше вас направят, куда надо.

- Спасибо.

- Но я бы Вам настоятельно рекомендовал пойти в ближайшую таверну и отдохнуть. Вид бледноватый, - с этими словами паладин развернулся и ушел куда-то дальше по улице.

В голове снова было ощущение пустоты. Что это было? Откуда горящий город? Кто эта фигура? Что она сказала? В любом случае, это было как-то связано с началом путешествия, когда они встретились с Антоном.

Демор быстро огляделся – перед ним было здание казарм, вокруг площадь с фонтаном, вокруг целые дома, какие-то горожане, гуляющие по улицам. Следов хаоса не было, выходит все это были галлюцинации. Но кем или чем они были вызваны, вот в чем вопрос. Быстро прокрутив в голове все произошедшее, его осенила одна деталь: разговор. Сейчас с ним разговаривал паладин, а с момента высадки на корабле, разговоров не было. Рассказ Амелии и вопросы туристов теперь казались актерской игрой. Даже шум на рынке был какой-то ненастоящий. Все было слишком сложно для понимания на данный момент. Надо было отвлечься на что-то более конкретное и реальное. И этим объектов стали казармы.

Как и все здания, они были выполнены из белого камня. Однако здесь схожие черты кончались: взять хотя бы колоссальные размеры – он больше напоминал дворец, чем некое военное сооружение. Его внешний вид напоминал Эрмитаж, но с какими-то готическими примесями. Две главные колонны, удерживающие фасад, перетекали в длинную мраморную

лестницу, а ту, уже на высоте улицы охраняли два каменных изваяния ангела. Они были разные: один держал опущенный щит и высоко поднятый меч, словно занесенный для удара, а крылья были расправлены, готовые поднять хозяина ввысь; второй, наоборот, держал двуручный меч, острием вниз, положив руки на эфес. На шпиле, наверху, развевался флаг Эндраса – на красном полотне изображен щит, на котором, в свою очередь был вертикально ориентированный меч, и перпендикулярно ему, весы.

Демор оценил фразу паладина про это здание – оно и вправду поражало своей красотой. Он начал подниматься по лестнице и с каждым шагом приходило осознание того, что будет. Будет служба неизвестному государству, против его врагов. Против Империи. Против Антона. Хотя, навряд ли он пойдет в армию, как и собирается он. Антон всегда старался избегать темы воинской обязанности. Вот она – дверная ручка лакированной белой двери. Стоит или нет? Обратного пути не будет. Внезапно его внимание привлекла все еще горевшая татуировка. Демор всмотрелся в нее – надписи на стелах приняли более отчетливый вид, но по-прежнему, не читаемый. Словно дожидаясь взгляда хозяина, тату медленно исчезла. А ведь если задуматься, то именно эти галлюцинации привели его сюда. Неизвестно, что с ним бы произошло на рынке. Добрый знак свыше или происки противников? Снова вопросы без ответов. Разогнав лишние мысли, он вошел. Его встретил длинный холл с красной ковровой дорожкой. Все выглядело просто и понятно: в ширину в холле могло уместиться семь взрослых людей, а в длину, и весь полк, пожалуй. По боковым стенкам чередовались колонны и паладины, а в конце была одна единственная черная дверь. Демор осторожно прошел вперед. Паладины оставались недвижимы.

- Эй, простите, - он предпринял попытку поговорить с паладинами.

Молчание.

- Извините, - уже менее уверенным голосом.

- Кру-гом. Ориентир на входную дверь, - штабным голосом гаркнул кто-то.

Демор развернулся к входной двери.

- Да не к двери развернись, а ко мне, недалекий.

Он развернулся и теперь смотрел на источник команд: молодой парень в кожаных доспехах, с мечом на поясе. Темные короткие волосы в хаотичном порядке на голове, в руке красное яблоко и шрам на пол-лица.

- Ну давай, рассказывай, кто такой. Про то, что местный, можешь не заливать, даже аристократии не хватит тупости разговаривать с големом, - парень постучал по забралу «паладина». Донесся пустой звук.

- Я...путешественник. Хочу вступить в армию Эндраса.

- Королевство Эндрас – это раз. То, что путешественник – поверю, в таком тряпье я даже трущобников не видел – это два. Пункт три: по всей видимости, армия тебя нужна, выкарабкаться из дерьма, которое ты сам заботливо укладывал вокруг себя. Вопрос в другом: а армии ты то зачем? – говоривший смачно откусил кусок яблока.

- Ну...вроде идет война.

- Если ты эту похабщину, когда на границах стоят два пьяных, в тапочек, пограничника,

называешь войной, то я могу лишь дать тебе хорошего пинка в военную академию. Там наглядно рассказывают, что это такое.

- Слушай, кто бы ты ни был, я хочу вступить в эту, объединенную армию.

- Ты не ответил на вопрос. Видимо, ответа я не дождусь, Говорящий С Големами. Предлагаю два варианта. Первый: ты выметаешься отсюда, а я закрываю глаза на то, что гражданский в рванье сюда приходил. Вариант второй: идешь пушечным мясом по контракту. Повезет: вступишь в основной состав армии, а там карьерный рост и прочие радужные мечты. Не повезет – украсишь телом очередное поле боя.

- А набор в рядовые у вас нет?

- Ты тупой или глухой? Ты слышал слово «рядовой» в моем изречении?

- И спросить уже нельзя? – нагловатая форма общения порядком раздражала.

- А не отвечать на поставленный вопрос, это личный диагноз или наследственное? – парень снова смачно откусил.

- Пойду по контракту.

- Мясом, то есть? – уточнил тот.

- Мясом.

- Славненько, шагай за мной.

По-армейски развернувшись, парень подошел к двери вплотную, и повернул голову, дожидаясь, пока подойдет «мясо». Затем, пинком открыв дверь, он пошел вперед. За дверью оказалась канцелярская – ряды столов, загруженных бумагами, и люди за ними, пытающиеся разобрать эти ворохи. В конце зала стояла пустая трибуна, хотя на общем фоне она смотрелась какой-то лишней.

Вздрогнув от внезапного вторжения, один из клерков сердито сказал:

- Нориат, когда ты, магистр тебя подери, научисься НОРМАЛЬНО открывать двери?

С невозмутимым видом парень показал неприличный жест клерку и продолжил движение. На помощь коллеге пришел другой:

- И правда, Нориат, уже четвертую дверь за два месяца поменяли из-за следов ботинка!

Второму был указан тот же жест, только уже второй рукой, тогда как яблоко переключалось непосредственно в зубы.

- Нориант Даренстар! – громогласный голос огласил всю канцелярию.

Парень остановился, и скривился, как от ощущения контакта ногтей и школьной доски.

- Да, Великий Магистр, Лазенхор Светлый.

На трибуну встал седой человек. Он был одет в широкую мантию в цветах флага Эндраса, в руке держал жезл с шаром на конце, а на голове красовалась золотая корона.

- Приведи себя в порядок, как подобает истинному войну Королевства Эндрас.

Нориат встал в стойку «смирно».

- Хорошо. Куда ты ведешь этого человека?

- В казармы, Магистр. Это новобранец Объединенной Армии.

- Все документы при нем?

Нориат на полсекунды замешкался:

- Да, Линда как раз ими уже занялась, - с этими словами он метнул взгляд надежды на одну из клерков. Та закатила глаза.

- Линда?

- Да, все в порядке, - отозвалась девушка, - сейчас у нас маленькая задержка из-за количества новобранцев, и для печати они не готовы.

- Хорошо. Иди, Нориат, и не кривляйся больше, - Магистр развернулся спиной к столам.

Даренстар сделал реверанс в сторону Магистра, и отвесил поклон Линде. Та лишь фыркнула.

- За мной.

Миновав зал бухгалтерии, они по коридорам пробирались вглубь здания казарм пока не добрались до комнаты, похожей на учебный класс. Жестом Нориат указал на парту, сам же плотно закрыл дверь и сел на преподавательский стол.

- Обычно я инструктажи не провожу в персональном порядке, но в связи с некоторыми подвижками, сделаю исключение. Помимо тебя, сюда притопали еще с десятков человек с теми же симптомами тупости. Смекаешь, к чему я?

Демор мотнул головой.

- Плохо. Придумай ситуацию: военное положение, группа людей, прикидывающиеся не от мира сего, и все с одним и тем же предложением. Собери все три фактора вместе и в результате?

- Ты думаешь, я шпион?

- Ну вот, можешь, когда захочешь. У тебя есть три минуты и три предложения меня разубедить.

- Я, правда, ничего не знаю об этом мире. Мы все появились близ Атру'Аля...

- Стоп, - перебил Нориат, - значит, я тебе дал шанс оправдаться, а ты мне подкидываешь еще вариантов закрыть тебя надолго? Допустим. Кто мы и как понять появились?

- Мы, - Демор замялся, - ну, друзья из другого мира. Мы не знаем, как здесь оказались, и что вообще происходит. Так вышло, что мы разделились и пошли в разные королевства искать свою...судьбу.

- Самая милая чушь, которую я слышал за последние две недели. И куда же вы разошлись?

- Один в Империю, еще двое в Дебрасильскую Лигу.

- Доказательства?

Демор помотал головой.

- Что и требовалось доказать. Я-то думал что-то интересное, а тут в шпионы посылают всякую шваль, - Нориат слез со стола, и собрался уходить.

- Стой! Может это как-то переубедит, - «шпион» закатал рукав, обнажив тату. Та, до сих пор, горела.

Вояка недоверчивым взглядом оглядел рисунок и вымолвил:

- Не знаю, что это за хрень, но такое я уже видел у троих, из той десятки. Наши маги так и не разобрались, что это такое.

- Ну а что со мной?

- А что-то изменилось? Шпион и есть шпион. Даже с непонятной татуировкой.

Внезапно в комнату ворвался солдат, и быстро отдав честь Нориату, что-то начал шептать ему на ухо. Тот внимательно вслушиваясь, нехорошим взглядом продолжал рассматривать тату.

- Понял, солдат, свободен, - гонец ушел, - значит так. Вот это твоя хреновина на руке, как выяснилось, послание. Написанное на древнем языке. И судя по примерному содержанию и твоему рассказу, то, что на тебе, только часть. Что бы собрать все, надо собрать всех твоих друзей. К моему величайшему сожалению, этот факт тебя оправдывает, но к моему же счастью, не освобождает. Так что предлагаю два варианта: либо я тебя сдаю с потрохами магам, и они из тебя делают цирковую зверушку, либо по старому сценарию, по контракту.

- А у меня действительно есть выбор?

Нориат туманно посмотрел на дверь:

- Цинизм неуместен, когда тебе предлагают рабство с и без права свободы.

- Значит, контракт.

- Добро пожаловать в Объединенную Армию, парень.

Часть 3.

«Стиль построек зданий в Дебрасильской Лиге воистину поражает. В отличие от чопорных белокаменных построек в Эндрасе или полуразвалюх Сейн светлые эльфы нашли компромисс в вопросе с природой. Их постройки наполовину состоят из природы. Взять хотя бы Тибр'Аль: если хотите увидеть эту самую синергию, взгляните на портовую часть этого города. Берега, сильно изрезанные постоянным воздействием волн, абсолютно непригодны для строительства, и светлые эльфы впервые применили эту самую связь с природой. Корни исполинского дерева, которое к слову, было названо Тибреситун, уходят глубоко в океанское дно, тем самым закрывая часть берега от воздействия океана, и принимая его удары на себя. Затем этим самым корням было придано почти диагональное положение относительно берега, и уже потом сделаны «ступеньки», для удобства пассажиров. Внизу, на уровне соприкосновения поверхности воды и части дерева сооружены своеобразные мостки - это уже для удобства

кораблей. Однако и про военную часть не забыли. Гении, придумавшие данную систему, так же спроектировали вариант так называемой «межкорневой океанической стены». То есть опоры стены находятся под водой, а сами секции стены, разделенные корнями, находятся уже над водой, по высоте достигая уровня начала ствола. Скажете: «не практично?». Отнюдь. Тибр'Аль – единственный крупный портовый город на всей северной части Лиги, к тому же он находится в центре между двумя мысами: Звездным и Каменного Маяка, что не позволяет потенциальному противнику подойти с какой-то другой стороны. Вышеупомянутая стена закрывает все уязвимые части стоянки кораблей, а так же места где вообще можно пришвартоваться. Но даже на этом все не ограничилось. При необходимости стена может подниматься вверх еще на несколько метров, закрывая город от вероятного обстрела. Сделано это с помощью того же дерева: подводные опоры стены опираются не сколько на шельф, сколько на скрытые корни. И при военном положении, корни могут подниматься, при этом поднимая всю стену. Само собой, что Тибреситун не совсем обычное дерево, как мы его представляем. Оно было создано искусственно, если такой термин можно применить к архитектуре светлых эльфов. Росток древа был взят из небезызвестной Запретной Зоны, благословлен Лирисом и возвращен на данном участке с помощью особой эльфийской магии. Данная технология строительства уникальна, и не была применена где-то еще в подобных масштабах...

Справочник архитектуры. Автор: М. Меално».

Эйрин и Хэйннер плыли вместе. Для него это был скорее предлог для проявления коллективизма, а для нее условие – в незнакомом мире ей было очень некомфортно находиться одной, если отбросить стереотип о слабом поле. Они направлялись в Тибр'Аль – один из двух крупных городов – портов в Дебрасильской Лиге. По большей части именно туда стекались все торговые суда, так как другой город-порт, Си'Аль, имел очень неудобное соседство с Землями Кве'Йн – территорией нежити, которые, как известно торговых соглашений ни с кем не имели. Осложнял ситуацию и пакт о территориальных водах, увеличивающий площадь государства за счет проведения государственной границы не по краям континента или другим орографическим объектам, а на части близлежащей акватории. Идти близ берегов тоже было достаточно сложно: многочисленные рифы с легкостью пробивали деревянные корпуса, к тому же их было не видно в темной воде. Оставался лишь маршрут, частично заходящий на территорию нежити, но суда, заходившие в море мертвецов, тут же перехватывались призрачными патрульными кораблями. И хотя нежить сохраняла абсолютный нейтралитет ко всем и ко всему, свои территории она охраняла ревностно.

Сейчас же, корабль мирно плыл по волнам Древнего океана. Путь обещал быть тихим: пиратов тут не водилось никогда - в свое время здесь активно плавал легендарный Имперский Флот, и пара крупных морских сражений поставила кровавую точку в вопросе принадлежности этих вод. На данный момент Флота не было видно уже давно, но капитаны торговых и пассажирских кораблей все равно огибают акваторию Империи, проходя рядом с Юго-Западным островом Мид-Олинора.

Хэйнер стоял на краю палубы и, облокотившись о перила, задумчиво вглядывался в гладь океана. Мысли витали во всех сферах мироздания: смысл жизни, дальнейшие перспективы, судьба. Все случилось слишком быстро, даже несмотря на прошедший год. Нельзя так просто скинуть со счетов все, что когда то держало тебя в мире больше двадцати лет. Было сложно смириться с потерей семьи, почти всех друзей, всего нажитого, в конце концов – на все это нужно время. А на то, что бы приспособиться к абсолютно новым условиям, его нужно еще больше. Все всегда упирается либо в недостаток времени, либо в избыток. Причем второе всегда оказывается первым. С другой стороны, сейчас с ним была Наташа. Она хоть и отличалась и типом мышления, и образом жизни, но все же на данный момент это был один из,

можно сказать, родных людей. Надо сказать, что каково бы не было его отношению к ней, из всей четверки, именно она вызывала у него некое беспокойство. Ее не хотелось отпускать одну куда-то, всегда хотелось держать при себе. Но нет, это была не любовь, и даже не влюбленность, разве что первые ее симптомы. Он не хотел о ней думать, как о предмете обожания, но его слегка тянуло к ней. Это как подносить ладонь к горящей свече: если держать руку над огнем и вглядываться в него, рано или поздно забываешь о безопасности и обжигаешься. И вспоминаешь, что уже не раз это делал. Однако даже об этом он умалчивал - смирение с фигурой второго плана давало о себе знать. А вот за Антона и Ислама он почему-то не волновался. Второй всегда был самостоятельным и способным. В школе - отличник, в семье - гордость, в жизни - отличный друг. Он способен постоять за себя. С Антоном было сложнее - он всегда старался держаться от общества подальше, насколько это возможно, делал вид социопата, иными словами. Однако только близкие люди видели его настоящее лицо. Видимо, на этот маскарад были свои причины. Все это казалось простым, если рассматривать по отдельности, и сложным, если попытаться разобрать в совокупности, однако ясности дела не вносил ни один из методов. Время лечит, но воспоминания способны убивать. Так же было и здесь, но Виталик старался не думать о прошлом. Эта внезапная смена шахматной доски дала ему шанс оставить позади все то, от чего хотелось избавиться, лишь оставив наброски в глубинах памяти. Глупо было бы им не воспользоваться.

- Эй, ты чего? - от раздумий его отвлекла рыжая бестия.

- А, что? Ничего. Задумался.

- О чем?

- Да обо всем подряд, - замялся тот.

- Не грусти, - Наташа ухватила за его щеки и мягко начала растягивать их в разные стороны.

- Ну не надо, - Виталик попытался освободиться.

Наконец, когда ему это удалось, он спросил:

- Ты думала, что будет дальше? Вот приплывем мы в Лигу, и что дальше?

- Не знаю. Мне вообще кажется странным это предложение разделиться.

- Есть такое. Может у них были свои планы?

- Исламка может и придумал, но он бы сказал. А Антон никогда ничего не говорит.

- Да...

Неловкое молчание.

- Ты скучаешь по родным? - Наташа тоже облокотилась о перила.

- Конечно. Но все же все это может привести к чему-то большему...

- Что?

- Ну...может все это и к лучшему.

- А как же родители? Друзья?.., - Наташа хотела еще что-то добавить, но осеклась.

- Я же сказал, «может»... Все равно надо приспосабливаться.

- Но все же! Тебе нисколько не жаль?

- Жаль.

Сложно было сказать, соврал ли он на тот момент или нет. Он сказал то, что нужно было сказать. А, как известно, нужность не всегда совпадает с реальностью. Дальнейший путь они провели в молчании: она была подавлена, а он думал. Возможно, даже слишком много.

Когда солнце покидало свой пост на небосводе они прибыли в Тибр'Аль. Внешний вид порта отличался от всего, что они когда-либо видели: все строилось вокруг огромного дерева. Сам же город стоял непосредственно на материке и был много выше уровня воды. За несколько лет абразия сделала стык суши и океана практически непригодным для строительства, однако эльфы нашли компромисс в этом вопросе, вырастив на краю исполинское дерево, корни которого частично уходили в шельф, а частично в материк.

Корабль пришвартовался к одному из корней, и Хэйннер с Эйрин вместе с другими пассажирами начали подниматься по длинной лестнице, вверх, на сушу. Картина вокруг завораживала: лестница, словно вырезанная в корне, ведущая в красно-оранжевое небо, сотни людей, над каждым из которых висел свой желтый фонарь, внизу, под корнем гладь океана и отвесные скалы. Создавалось ощущение сказки.

Предаваясь этому эйфорическому чувству, они добрались до конца подъема. Перед ними располагалась рыночная площадь, уже почти пустая, дальше впереди были городские стены с воротами, а рядом с площадью возвышался ствол с кроной того самого дерева. Сложно даже было примерно оценить, насколько метров ввысь оно возвышалось, настолько оно было большое. Тем не менее, Хэйннер и Эйрин продолжили идти к рыночной площади, пока не дошли до контрольного поста, где стояли стражники.

Девушка поежилась и посмотрела на своего спутника. Тот пожал плечами и пошел дальше. Стражников было двое: одеты в зеленые пластинчатые доспехи и барбют, короткие мечи в ножнах, у одного в руках пергамент. Когда пара подошла ближе, тот, что с пергаментом обратился к ним:

- Добро пожаловать в Тибр'Аль, люди. Назовите, пожалуйста, цель вашего визита.

- Мы путешественники, хотим посетить города мира, решили начать с Дебрасильской Лиги, - неуверенно сказал Хэйннер.

- Путешественники? Похвально. Тогда, советую непременно посетить Бен'Аль, город непревзойденной красоты, уступающий лишь Дави'Алю. Там сохранилась архитектура времен первого короля светлых эльфов. Можете проходить, - все это время эльф что-то чертил на бумаге.

- Извините, а не подскажите, где здесь можно остановиться? - тихо спросила Эйрин.

- Вдвоем? - эльф подмигнул, - советую трактир «Хороший эльф - пьяный эльф» он почти у ворот. Идите вперед, через ворота, не пропустите.

Они прошли и поймали себя на том, что после последних слов эльфа каждому стало неловко. Однако отбросив это ощущение, девушка куда-то потянула своего спутника. Целью оказался торговец, на краю рыночной площади, одетый как бедуин. Он продавал всякие побрякушки

вроде браслетов и ожерелий – весь товар был выставлен на куске материи перед ним. Сам же торговец сидел перед товаром, скрестив ноги по-турецки. На потенциальных покупателей он почти не обратил внимания – лишь слабо приподнял опущенную голову.

- А откуда такая красота? – У Эйрин бегали глаза от количества товара.

- Из Царства Золотых Песков, - хриплым, словно высушенным, голосом ответил торговец.

- Так далеко возите вещи?

- Вожу туда, где есть спрос, - уклончиво ответил тот.

Внимание девушки, наконец, привлекла резная шкатулка из красно-черного дерева. На верхней части был красивый узор в виде двух целующихся лиц, а по бокам различные исторические сцены: битва двух мечников, осада крепости, возвышающийся флаг и холм из черепов.

- А сколько стоит эта шкатулка?

- 20 мик'талей, - торговец даже не поднял голову выше.

- Мик...чего?

Хэйн взял инициативу на себя и выгреб из кармана заработанные в Атру'Але монетки:

- Эти?

Торговец быстро осмотрел предложенное:

- Вы кто такие, что не знаете ходовой валюты?

- Мы путешественники...еще во многом не разобрались.

- Ох, - вздохнул «бедуин», - вот эти треугольные – фисаки, ходовая валюта Империи Сейн, на этом рынке ими расплачиваться еще можно, но внутри городов Лиги это самоубийство. Квадратные – монеты Княжества Ро'На'Хо, они ценны только там. Мне нужны серебряные кругляши – мик'тали.

- Боюсь, у нас таких нет... - девушка поджала губы.

- А ты внимательно покопайся в кармане.

Она со стеклянным взглядом запустила в карман руку и выудила оттуда четыре круглые монеты. Затем как-то механически протянула их торговцу. Тот придиричиво осмотрел их и легким кивком указал на шкатулку.

После того, как Хэйн и Эйрин отошли от этого странного человека, взгляд девушки стал более осмысленным.

- Их же не было там...

- Что?

- Мне никогда не давали круглых монет.

- Ну откуда же они взялись.

Ответа не последовало.

- Ладно, давай пойдем в тот трактир.

Миновав городские ворота, они вошли в Тибр'Аль, и если порт удивлял оригинальностью постройки, то здания за стеной брали эстетичностью. Все вокруг отражало главную черту эльфов – их тесную связь с природой. Здесь не было дощатых бараков, как в Атру'Але, здесь каждый дом представлял собой подобие большого пня, адаптированного под нужды жильцов, или высокого дерева, для жильцов побогаче. Не было грязных трущоб и темных закоулков, тут везде была трава, за исключением каменных мостовых, а через каждые два метра висели те же желтые фонарики, что и в порту, только больше.

Эйрин и Хэйннер так и стояли несколько секунд, пребывая в шоке от увиденного. Облик Тибр'Аля никак не вязалось с тем, что они видели раньше, и тем, что они ожидали увидеть. И они были рады этому! Из транса их вывел голос проходящего мимо человека:

- Наверно, это рай...

Мысленно кивнув этому человеку пара путешественников, продолжила путь. Здесь проявилась и вторая черта эльфов – их дружелюбие. Хотя на улице и не было много жителей, но каждый проходящий мимо них, считал своей обязанностью приветливо улыбнуться и слегка склонить голову. После почти подпольного общества Атру'Аля такое отношение повергало воображение в нокдаун вкупе с архитектурой.

Наконец дойдя до заветной вывески «Хороший эльф – пьяный эльф», они вошли внутрь. Их встретила просторная комната со столиками и стульями, а так же редкими посетителями за ними, так же тут был камин, барная стойка, и конечно, сам бармен за ней. Им оказался полный мужчина средних лет с бородой и усами, одетый в зеленый халат и белый фартук. Первым делом Хэйн и Эйрин решили подойти к нему. Тот едва завидев приближающихся людей, поприветствовал их басистым голосом:

- Добро пожаловать в трактир «Хороший эльф – пьяный эльф»! Чего изволите, поболтать или отдохнуть?

- И того, и того! – улыбнулась девушка.

- Это запросто, – хозяин заведения улыбнулся в ответ.

- Нам бы комнату снять, – встрял Хэйн.

- На двоих? – бармен хохотнул.

- Мы...нет..ээ, – тот замешкался.

- Да ладно вам, не надо стыдиться друг друга, вы, в конце концов, в Дебрасильской Лиге, месте, где достигается синергия и баланс во всем. Ну и первый опыт это дело правое. Меня кстати Брас зовут.

- Эйрин.

- Хэйннер.

- Ну, вот и познакомились, - Брас протянул маленькую печать девушке, - ваша комната семьдесят восьмая – приложите к дверной ручке печать и та откроется. Так же и закрывается.

- Подождите,...а сколько с нас?

- Нет, - бармен покачал головой, - сегодня же День Начал. Все заведения работают бесплатно.

- День начал?

- Не местные? Хотя по лицам вижу, что не местные. День Начал, это такой праздник, когда произошло официальное разделение между темными и светлыми эльфами, и когда нация светлых эльфов и правящего дома Ла Акус начали существование, как самостоятельное.

- Вот об этом можно поподробнее? Мы путешественники, и хотим узнать больше о культуре народов.

- Ну, с чего бы начать.... С момента разделения темных и светлых эльфов прошло, по меньшей мере, восемьсот лет или где-то около того. Тогда встал вопрос о том, кто будет править народом. Светлые решили не принимать опыт темных, и отказались от принципа Отцов, то есть когда правители выбираются из самых продуктивных и мудрых на время выбора правителя. Они объявили правление домов. То есть в обществе эльфов есть дома, семьи иными словами. И каждая из них претендовала на тот момент, на престол, однако по разным причинам победила семья Ла Акус. По закону, семья может выставить до двух претендентов на пост короля или королевы, хотя обычно выставляют одного. И далее, если кандидатов два, то победителя выбирают члены других влиятельных домов. Ну, а если один, то происходит коронация.

- Ого,...а дома наверно активно борются за власть?

- Не так активно, как в других государствах. Эльфы, светлые, по крайней мере, всегда выступали за верность и стабильность, поэтому дома сейчас и тогда уважают выбор предков, выбравших дом Ла Акус правящим. Хотя, всегда есть возможность свергнуть правящий дом: на это нужно одна из двух причин. Первая причина – это позор дома. Закулисные игры не в чести у эльфов, так что эта причина маловероятна. Вторая причина – большинство голосов других домов. Если больше трех четвертей домов будет против правящего дома, то по закону, произойдет его замена. А уж, какой дом займет, тут сказать сложно. В истории подобная процедура проходила лишь один раз – когда был избран дом Ла Акус. Надо сказать, и эта причина довольна маловероятна. Эндо Ла Акус – текущий король, ровно как его дом, ни разу не дал в себе усомниться.

- А если король умирает?

- Правящий дом выбирает нового правителя из ряда своих. Сначала идут прямые наследники, потом братья и сестры, потом кузены и кузины ну и так далее. А если возникает ситуация, к примеру, как сейчас, когда прямых наследника два, то тут уже либо дом выбирает, либо один кандидат добровольно отречется от права, в пользу другого. У эльфов большинство вопросов решается полюбовно.

- А сейчас у короля два наследника?

- Так точно. Две дочурки: Леминария и Ти'Аль. Хоть король Эндо еще и не близок к истечению срока жизни по естественным причинам, вопрос уже давно висит в воздухе. Но! – бармен кашлянул, - пока никто не хочет на него отвечать.

- Спасибо большое, вы нам многое объяснили, - Хэйннер все это время слушал, как замороженный.

- Да не за что, собственно. Идите в комнату, отдохните, еда уже там, хоть вы и не просили, но по лицам вижу, что голодные. И помните, номер только на ночь и половину завтрашнего дня. Потом придется платить.

Пожелав доброй ночи трактирщику, они прошли по коридору, рядом со стойкой к своей комнате. Номер был обустроен в стиле минимализма: в пятнадцати квадратных метрах помещались круглый стол с желтым фонариком, четыре стула рядом с ним, две одноместные кровати и камин. Так же была комната в душевую комнату. Первая душ обнаружила Эйрин и, переглянувшись с Хэйнном, быстро забежала туда и закрыла дверь. Тому лишь оставалось вздохнуть и ждать спутницу.

Наконец, когда оба привели себя в порядок и уже улеглись, девушка вспомнила про шкатулку. В темноте она нащупала искомый предмет и нежно погладила его гладкую поверхность. Затем, ей стало интересно, есть ли что в ней, и она открыла шкатулку. В ту же секунду в лицо Эйрин дунул какой-то порыв ветра, словно из шкатулки что-то вырвалось. Хозяйка предмета замерла в ожидании, и оно было удовлетворено: скрипучий загробный голос совсем рядом с ней произнес:

- Кто Ты, освободившая меня?

Эйрин вскрикнула от неожиданности и страха, чем разбудила уже успевшего заснуть Хэйннера:

- Что, что произошло?

- Т-т-там.

- Что там, Ната...,- Хэйнна перебил тот самый голос

- Я. Там. Я сделаю чуть светлее.

В ту же секунду комнату осветил фонарь на столе, только не привычным желтоватым светом, а холодный светло-голубым. Перед кроватью Эйрин стояло существо, больше похожее на нелепую совокупность зеленоватых кристаллов разных габаритов. В высоту оно было около двух метров и та горизонтальная плоскость сверху существа, на которой горели два красных огонька, и что должно называться головой, упиралось в потолок. Тело представляло собой несимметричный, с выростом на левом плече, массив примерно метр в ширину. Ноги тоже были не одинаковы - правая толстая в области голени, и левая совсем тонкая. За то руки были куда лучше выражены и больше похожи на человеческие: левая длиной достигала колена и заканчивалась когтистой лапой, правая же словно обрубленная в кисти.

- Кт-т-т-то т-ты? - дрожащим голосом спросила девушка.

- Я тот, кто был заточен в тюрьме, - когтем на левой руке существо указало на шкатулку, до сих пор покоившейся в руках хозяйки, чем вызвал у нее еще большую дрожь.

- Она хочет имя, - нерешительно произнес Хэйн.

Существо на пару секунду задумалось - красные огоньки перестали бурить глазами Эйрин и сместились куда-то в сторону. Затем оно изрекло:

- Кризаликс. Так меня называют смертные.

- И что ты хочешь от нас?

Кризаликс поднял когтистую конечность на уровень глаз, словно осматривая в первый раз и произнес:

- Бессмертного нельзя убить. Но его можно пленить в тюрьме. Ты меня освободила, и я обязан тебе свободой. Проси, что хочешь.

- Так уж...все?

Существо перевело взгляд на второго человека в комнате:

- Я чувствую твой след тоже. Для тебя условия те же. Да, все, что хочешь. Хотя я могу заглянуть в ваши души и найти там самое сокровенное, я даю вам право выбора.

Меж когтей Кризаликса появилась дымка, в которой возникали образы. Меж тем, существо обратилось к Хэйннеру:

- Тебе не интересуют материальные блага. Ты всегда искал то, что большинству недоступно, по причине их невежества, - при взгляде парня в дымку, та сформировало образ двух слитых в любви тел. Один образ он узнал сразу - это был он, а вот второй...Хэйи тут же тряхнул головой, - можешь отрицать сколько хочешь.

Существо обратилось к девушке:

- А ты. Вы с ним чем-то похожи. Но у вас разные подходы к одной и той же истине, - при взгляде Эйрин в дымку, та приняла тот же образ тел, только одним была она сама, а вторым ее бывший парень. Девушка тоже тряхнула головой, избавляясь от наваждения.

- Смертные всегда были смешными. Они часто вязнут в собственном обмане. Только для того, что бы вернуться к этому позже, - существо опустило конечность, - итак?

Первым подал голос Хэйннер:

- Я хочу, что бы моим желанием стал ответ на вопрос. Ты ответишь на него максимально полно.

Существо задумалось.

- Да. Это допустимая плата.

- Почему мы здесь оказались?

Кризаликс опять задумался, но на этот раз на целую минуту. Левая конечность пыталась сжаться в кулак, но из-за длины когтей этого никак не получалось. Меж тем цвет его кристаллов мерно перерастал в красный. Наконец, он изрек:

- Случайность.

- Я же попросил, максимально полно.

- Я не могу сказать того, что не должен говорить. И я говорю то, что ты хочешь услышать. Случайность. Вас здесь не должно быть. Если бы вы были внимательны, вы бы сами додумались

до этого. Знаки повсюду. Знаки, что вам здесь не рады. Знаки, что предсказывают изменения. Фатальные изменения. Не могу сказать большего.

Эйрин выставила вперед левую руку и твердым голосом спросила:

- А что это?

Ответ был беспристрастным:

- Рука.

- То, что на ней! Татуировка!

Существо рассекло когтями воздух перед собой, и на обоих засветилась тату.

- Послание. На древнем языке. Но оно разорвано, и я не смогу его прочитать. Вас пришло сюда несколько, и на каждом из вас такая метка. Все это – часть единого послания. Соберите всех, и вы его прочтете. Иначе – никак. Это очень древняя магия, аналогов нет.

- Послание кому?

- Невозможно сказать. Для этого надо прочитать послание, или найти того, кто его оставил.

- Это был человек в театральной маске, разделенной наполовину трагедией и комедией. И человек на троне, которого мы не видели. Они нам начертили тату и раздали какие-то предметы. И имена, - Хэйннер поймал себя на мысли, что раньше он этого не помнил.

Существо задумалось.

- Да. Такое уже было. Странно. А что у вас за имена?

- Эйрин и Хэйннер.

- Хм. А род? Они говорили?

- Левиссар, - Эйрин раньше тоже не помнила этого.

- Даргаск.

- Хм. Интересно. Я не могу вам сказать того, что вы хотите услышать. Однако от вас будет зависеть дальнейшее развитие события. Любое действие имеет противодействие. Пусть даже случайное. И вам предстоит с этим столкнуться. Помните, что вас здесь не должно быть. И не удивляйтесь тому, что увидите.

- Стало еще больше вопросов.

- Их будет еще больше. Не ищите друг друга, судьба сведет вас всех сама. Но если хотите ответов, найдите то, что эльфы зовут Anud Spain. Он. Она. Оно знает. Такое уже было.

- Что было?..

Существо махнуло когтистой лапой, и люди мгновенно вырубались и заснули. Затем оно взяло шкатулку в ту же конечность и приблизило к глазам. Хорошенько рассмотрев, Кризаликс раздробил ее одним сжатием конечности в кулак - на пол посыпалось дерево и осколки когтей.

Тот собрал их и взмахом руки создал точную копию уничтоженной шкатулки, и сложил в нее кристаллы. Затем положил ее на место и замешкавшись на секунду исчез из комнаты.

<http://tl.rulate.ru/book/3938/145010>