

Люрес. Крепость Земли. Реликты Вахиров Хранитель Люрес всегда знал о мудрости магов прежних эпох. Их знания проверены временем. А пророчества сбываются с завидной регулярностью. Да... Все тексты Вахиров несли в себе семя опасностей и вместе с тем путь от их избавления. Как говорится, «во mnogой мудрости много печали». И каждый раз Люрес убеждался в этом все больше и больше. Ведь знамения свыше не приходят к нам просто так! Всему есть причина! А потому... Находка каждого нового смысла послания из глубин крепости вновь разжигала его интерес и открывала свитки древних Вахиров в новых деталях...

И старик не сдавался, он расшифровывал истлевшие руны Ао с упорностью древнего голема, стараясь понять смысл скрытого текста. На этот раз он использовал прямой и опасный метод магов астрала, погружаясь в иероглифы через трансмедитации и Кристаллический Сон*. Да, метод был старым и очень коварным, однако он того стоил. Плевать что цена велика, здоровье в уплату за ритуал, но это неважно! Зато, как и планировал, Люрес постиг древних магов через опыт видений в транстраничном со смертью погружении в вещей гипнотический сон.

Да. Упорные люди никогда не сдаются. И... Этот «сон» - уже в третий по счету.

Кристаллический сон. Память магии прошлого Мира

Давным-давно, еще до того как нога человека ступила на Мидл, мы, все одаренные люди, познавали магию на Эвошире и развивали ее постепенно. День за днем, век за веком, так было всегда, пока не случилось Событие... повернувшее ход истории всего человечества. В те далекие дни наши предки и орден магов Ру Фаам нашли загадочный артефакт - Чашу Вильтар*, а также огромный рунический круг, который вмещал эту Чашу. А после сильнейшие из одаренных смогли постигнуть суть этого артефакта. Но если быть точным, то это сам артефакт поведал магам, как использовать Чашу Вильтар.

С помощью вещей снов и астральной магии тот, кто испил из Чаши Вильтар вскоре начинал видеть сакральные образы и картины былого, в которых Знания Древних передавались постигшим адептам. Таким образом, старый орден магов Ру Фаам на Эвошире узнал о Портале и ритуале разрыва пространства, с помощью которого создавались проходы в другие миры. То были ритуалы рунных кругов, и в них главную роль играл артефакт Чаша Вильтар с ее дикой силой разрыва измерений реальности между мирами. Она, эта Чаша, открывала тропу, по которой мы и пришли в новый мир - Мидл. А затем снова и снова маги из Ру Фаам проникали сюда, посылая экспедицию за экспедицией... для понимания тайн магии. И главное, для поиска новых артефактов Археев. Тяга к открытиям, на которые указала сама Чаша Вильтар, обратилась экспансией магов, и целью ее являлось эволюция силы одаренных людей. Да, именно Сила была обещана скрижалями Древних.

В те времена Мидл был словно наркотик для слабых чародеев из Эвошира, наркотик, манящий своей мощью Стихийных Частиц. Первопричиной всему была насыщенность воздуха энергией маны. И все, кто ступал на Мидл, сразу же становились сильнее и ощущали, что Центр Силы одаренного мага начинает быстро расти. Обычные Стражи становились Магистрами, а Магистры росли до уровня Архимага. Так впервые стали происходить научные изыскания в новом мире. Замеры уровня маны. Сравнение условий для жизни чародеев. И понимание причины, какой силы эманация маны на этой планете может достигнуть пика высот у человека и почему именно так. Все это интересовало Ру Фаам с Эвошира. И когда все исследования были завершены, древние маги поняли, что Мидл является лучшим домом для одаренных людей, нежели Эвошир. В итоге это и стало одной из главных причин переселения чародеев на Мидл.

Тут старик Люрес удивленно распахнул глаза. У него в голове возникли картины старых порталов и словно живой, шепот Чаши Вильтар. А затем повествование книги убежало вперед, дальше, на целую тысячу лет.

Археи и Великий Портал

Спустя тысячу лет после исхода людей с Эвошира на Мидл мы, потомки ордена Ру Фаам, маги Вахиры, смогли подробно исследовать большую часть нашего нового мира, и в частности один из двух материков, названный нами Хурос. И тут мы обнаружили артефакты древней цивилизации...

На западе континента Хурос, через Багровый пролив Черного океана лежало уникальное место, земля. Мы назвали его Красный остров. И на нем, прямо в центре огромной каменной пустыни мы нашли мощную и страшную аномалию. Аномалию искажения мира и самого пространства материи. Это была огромная воронка - окно между мирами. И страшнее всего было то, что этот разлом в виде спиральной воронки был постоянно стабилен и все время открыт. Он с завидной регулярностью выплевывал из себя энергию маны Астрала и Тьмы. Это пугало любого смертного человека, который стоял, словно насекомое, вблизи этого гигантского места и чувствовал трепет чудовищной мощи стихий хаоса и одновременно был поражен до глубины души, невероятностью этого зрелища.

То место многим людям кажется жутким и страшным кошмаром. Там, в сердце Красного острова, у аномалии воронки портала земля начинает летать в виде маленьких каменных островов, и те острова тоже льются энергией хаоса. Они фонтанируют бешеной силой Астрала. И потому большинство обычных людей там сходит с ума. Но даже магам довольно сложно долгое время находиться под давлением столь мощных сил.

Путем проб и ошибок мы узнали, что если слишком близко подойти к разлому портала, то смертного человека поглощает некое искажение, которое вырывает его из этого мира и вместо него сюда, на Мидл, приходит нечто другое, неизвестное что-то, какая-то тварь, демон... Поэтому портал был сразу закрыт и оцеплен. Особенно после нескольких страшных жертв, столкновений и пленений неизвестных нам тварей, состоящих из кусков силиката, но явно разумных. И очень сильных тварей в магическом плане.

С тех пор Великий Портал охраняется нами, орденом магов Вахиров. И эта задача стала главной для нашего ордена, так как мы поняли, что кроме нас, людей Мидла, в этот мир могут проникнуть также другие миры. И Великий Портал - это врата и тропа для других измерений в наш дом, жемчужину магии, Мидл.

Затем для охраны портала мы построили несколько крепостей, в том числе и Крепость Земли, чтобы закрыть тропы и дороги к этому опасному месту. А еще, мы возвели Крепость Тьмы на самом краю Красного острова для обзора и контроля Портала.

И когда маги Асура с прародины Эвошир узнали о месте разлома между мирами и Великом Портале, то они захотели взять под контроль это место. Но мы, дети Мидла, Вахиры, по понятным причинам им отказали. И с тех пор прародина Эвошир свела все контакты с нашим Мидлом до минимума. Но мы все равно поступили верно. Ибо Мидл - жемчужина магии, и он сильнее Эвошира в магическом плане, а потому его стоит беречь с двойной силой! А так как наши чародеи стали сильнее магов Асура, то мы «убедили» старый орден из Эвошира не лезть в этот мир. И они поняли нас и ушли со своими войсками обратно.

Сам же Великий Портал состоит из ущелья и огромной площадки с двумя пиками Тьмы. Очень

высокими пиками, на высоте которых мы разглядели несколько рун, таких же как и на Чаше Вильтар. Тогда мы поняли, что Великий Портал - тоже артефакт и дело рук цивилизации древних существ. Археи - так мы называли ту великую расу. Это была цивилизация, что проживала на Мидле до нас, но по неведомым нам причинам исчезла очень давно, оставив в наследие людям мир магии и цаворита, наш Мидл.

И снова Люрес, старый Хранитель Цитадели Земли увидел образы и видения из свитков Вахиров, что шептали память прошлых эпох и смутные перемены для своих дальних потомков.

Магистр-гроссмейстер Джорм Ум Озас. Огненный остров

Столица империи Арос, Биссоу, Валус, Ламах, Руарт, песчаные барханы Имдефы, Даби, Цитадель Земли и Нога - все осталось далеко позади. Даже пустынное плато - Рука Мидла - в этот раз не оказалось на нашем пути.

- Уф-ф... Пронесло!

Действительно - дальний путь. И пусть так. Пусть!

Восточная дорога вдвое длиннее Северной, а то и почти втрое. Но зато намного безопаснее. Рука Мидла не для этих детишек, пока еще не для них. Впрочем, как и вся Северная дорога.

В Крепости Земли мы надолго не задержались. А жаль. Старичок Джарах, наш добрый комендант, старый вояка, чтоб его так за левую ягодицу, снова послал нас к харгу под самый хвост. Видишь ли, ему как Хранителю был Кристаллический Сон! Не будь я гроссмейстер... Тьфу.

- Люрес! Ну какого ... тебя потянуло принять эти бесовские обсидианы? Зачем? Зачем старому Хранителю так трахать свой организм, а, Люрес? И все ради каких-то видений, - я спросил сам себя.

Кварцит Связной Кристалл мерно замигал на шнурке нашейного амулета. Хороший артефакт древних. Один на тысячу. Жаль, ловит лишь на пару сотен шагов.

Ночной камень Ловушка в правом кармане быстро скользнул в мою руку. Похоже, меня звала Мида, юная девчушка из старой боевитой семейки империи Син.

- Да, дочка, - окликнул я ее, взобравшись на камень повыше и осветив себя личной сигной* на правой руке.

- Милорд, Айс что-то учуял. Но, говорит, пока очень слабо.

- И? Что там у него?

- Говорит, очень похоже на Красный Эфир*, но он сомневается.

- Хм. Ну коли так, зови его ко мне, а Илир и Закс пускай готовят оборону. Ты и малец Сим начинайте раскладывать лагерь. Привал.

- Да, милорд! - И девчушка тут же упорхнула, уносясь к своим столичным друзьям из Ароса.

Эх. Хорошая будет невеста кому-то. Добрая, отзывчивая, красивая и с отличной кровью мага. Да! Жаль, сам уже стар. Да и моя старушка сожрет меня живьем за такие крамольные мыслишки.

Взор упал на горизонт, за воды Багрового пролива. Корабль остался где-то там – дожидаться нас на востоке.

А между тем лагерь начал оживать. Смеркалось.

Отряд Джорма. Кристалл Разума. Сказка гроссмейстера

– Командир Джорм, а можно посмотреть вашу маго-перчатку? – спросила Мида. В треске углей ночного костра она робко ткнула пальцем, на боевой артефакт старшего мага.

Джорм немного задумался.

– Ладно. Время есть. Вот, держи...

– Это же кристалл-усилитель для Эфирного Меча*? – сомневаясь и с удивлением глядя на инкрустацию боевой маго-перчатки командира, заметила Мида. И тут же зашумели все прочие юные маги.

– Ты не туда смотришь, сестренка, – моментально подсел и перебил ее Закс. – Видишь? Это герб Палачей!

– Что? – ошеломленно вклинился Айс. – Это те самые убийцы магов? Элитный боевой отряд? Которым по слухам, командует сам архимаг Томер? И который участвовал, в последней восточной Шатирской войне?

И видя бодрое настроение и щедрость начальства, юные выпускники Магической школы загудели в утроенном темпе, по очереди бомбардируя старика Джорма вопросами.

– Кстати, милорд Джорм, вы как-то обмолвились, что лично покажете нам ступень роста магистра-гроссмейстера, – тоже с затаенной надеждой в глазах робко спросил «огненный» Закс.

– Да, милорд. А еще говорили, что поможете нам парой советов и расскажете, как именно вы стали гроссмейстером, – пока пахло доброй историей, поддакнул Илир и просяще посмотрел в глаза командира, как и все прочие юные маги. На это старик опять задумался, а затем внезапно извлек из руки, будто фокусник, какой-то предмет, растягивая губы в жуткой ухмылке.

– Хех... Ладно, малышня, так и быть. Уболтали.

Старик внезапно как-то угрожающе затрясся, при этом плотоядно поедая всех взглядом.

– Будет вам добрая сказка!

Джорм пригласил всех к ночному костру, и компания моментально расселась. В свете звезд засветилась маго-перчатка гроссмейстера и две руны, и... ритуал начался.

Командующий Джорм выкинул вперед правую руку и произнес заклинание-активатор. Секундой позже с его раскрытой ладони по воздуху поплыл красивый, блестящий синий кристалл – Кристалл Разума. А затем этот артефакт сильнее замедлился, вращаясь и сияя, в темноте ночи, словно магнитар в бездне космоса. И вот Кристалл Разума замер и теперь просто парил над центром костра и сидящими вокруг него магами, глаза которых неотрывно смотрели на артефакт древних Вахиров. Старик Джорм осмотрел своих подопечных и,

убедившись, что все маги впали в состояние транса, повторил заклинание-активатор, начиная ритуал погружения в омут Кристалла Разума.

Ритуал Памяти обострил концентрацию, объединяя умы чародеев в астральной проекции, и приковал их сознания к деталям лица старика:

Сильный взгляд, на вид семидесяти лет, взъерошенная стрижка цвета седого каштана, большие надбровные дуги и скулы, в купе с глубокими, узкими углями глаз. Усы с бакенбардами и бородой, соединяющимися в треугольник до шеи, сеть мелких шрамов и морщин на лице. А еще тонкие губы в злобещей усмешке.

Резкий скачок боли моментально выкинул сознания пятерых магов из собственных тел, омывая их разумы потоком воспоминаний и чувств старика Джорма. Пять ярких душ повисли над ночным костром у стоянки, словно звезды в темноте космоса, и одновременно с этим они могли видеть свои тела, наблюдая их с высоты.

Растворяясь в ощущениях опытного наставника, юные маги империи Син все больше чувствовали связь с омутом Кристалла Разума. Уши, глаза и даже тактильные чувства чужого тела, превращались в свои, будто вращаясь под кожу, ознобом сквозь мышцы и пробирая до самых костей. И даже тяжкий груз боли прожитых десятилетий начал давить на сознание юных Стражей с Провидцами, заставляя их чувствовать все «прелести» пожилого тела гроссмейстера Джорма и его боевые травмы. А следом за чувствами открылись и мысли их командира. И в голове каждого участника отряда обжигающей болью заклокотал голос старшего мага:

– Раз уж судьба свела нас в единое целое - в мой отряд, то я поделюсь с вами своей мудростью и прямо скажу вам, причем скажу вам как оно есть, без утайки. Теперь вы служите в Цитадели Земли. И вы встряли, на семь гребанных лет! Но с другой стороны, куда вам еще убежать? Или вы столь наивны и думаете, что у вас был выбор? Так вот, я вас разочарую! От наемных убийц Шатира так просто не скрыться! Подождите, не перебивайте, - уgomонил вопросы и ор юных сознаний гроссмейстер. – Да, старик Латис та еще шатирская крыса, которая удачно подлизалась и свила гнездо под императорским тронem...

Тут опять молодежь попыталась заgomонить, но Джорм повысил ментальный нажим:

– Не перебивать. Прямых доказательств я не имею, так что тут вам тоже обломится! Эта хитрая крыса Латис уже многих магов услала из Сина, и тем не менее старый хрыч-политикан из Шатира очень уж осторожен. А потому против него ничего не найти. Но я вам скажу кое-что! В свое время я тоже хлебнул дерьма от этого выроodka. И потому мне пришлось защищать свою жизнь очень даже активно! И чтобы не сдохнуть от случайной стрелы или бомбарды из-за угла, я развил навык Тела Стихии* и Каменной Кожи* и выжил. И потому меня теперь очень сложно убить. Чего я желаю и вам! К тому же на эти семь лет Крепость Земли станет для вас, домом родным, а еще испытанием силы единства. Да, Крепость Земли - это то место, в котором вы станете сильными магами и потратите время не зря, а с пользой для ваших фамилий. К тому же там, достаточно безопасно для выпускников школы магии! А шатирские крысы с убийцами... Ну так и быть, хе-хе, подождут самую малость... эти семь лет. Теперь вам все ясно?

– Да, милорд, - слышался хор впечатленных юных сознаний.

– Хорошо. А теперь лирику отодвинем в сторонку. Переходим к важным делам.

И гроссмейстер еще больше усилил ментальный нажим, погружая сознания чародеев в омут Кристалла Разума Джорма намного глубже... который (показ из картин, какие-то слайды,

паттерны и образы мыслей) сейчас шел по городу Аросу, направляясь на Красный базар за покупкой рабов. А меж тем в сознании медленно проплывали мысли мага о давно ушедших событиях.

* Кристаллический Сон – ритуал опознания вероятного будущего или прошлого. Навык Хранителей Души.

* Чаша Вильтар – древний артефакт Архонтов для перемещения между мирами.

* Сигна – графический знак. В данном контексте – силовая магическая метка гроссмейстера.

* Красный Эфир – негативное астральное искажение, связанное с темной стихией.

* Эфирный Меч – магический плазменный меч. Основан на Эфирных Частицах.

* Тело Стихии – напиток всего тела маной собственной стихии. Навык магистров.

* Каменная Кожа – магическое умение магов Земли. Навык магистров.

<http://tl.rulate.ru/book/81044/2509907>