

Право на жизнь

Автор:

Алексей Свадковский

Право на жизнь

Алексей Рудольфович Свадковский

Игра Хаоса #3

«Право на жизнь» – фантастический роман Алексея Свадковского, третья книга цикла «Игра Хаоса», жанр боевое фэнтези, героическое фэнтези, попаданцы.

Невидимые барабаны грохочут в твоих ушах, отдаваясь во всем теле и заставляя замирать душу, а врата Великой Арены готовы раскрыть свой голодный зев. Значит пришло время Турнира, и Владыка хаоса созывает Игроков, где бы они ни были. Пора показать все, чему научился: сражаться, выживать, маскироваться и убегать. На Турнире в ход пойдет все – важна каждая крупица на весах победы. Ведь твой враг такой же Игрок, желающий выжить не меньше тебя. Пришло время доказать свое право на жизнь!

Алексей Свадковский

Игра Хаоса. Книга 3. Право на жизнь

© Свадковский Алексей

© ИДДК

Глава 1. Тысяча островов

Тысяча Островов.

Горизонт пока еще чист, но я все равно напряженно вглядываюсь вдаль, ожидая в любой момент увидеть мелькнувшие над водой тела морских змеев. Прimitивная оптическая трубка дает слишком малое увеличение, и я еще раз остро пожалел о той, что мне когда-то сделали на Свалке. За спиной глухо прогрохотала бочка, заставив оторваться от наблюдения и на миг оглянуться назад.

Моя команда сосредоточенно занималась делом. Карл и Кейн в четыре руки с натугой катили по палубе бочонок, Меджех с Саймирой споро таскали из трюма куски разрубленных туш и выкидывали их за борт. Наш кораблик сильно напоминал бойню для скота, но с этим пока ничего не поделать, потом отмоем, вычистим, отскребем доски от крови и заново их отполируем, но все это позже, сейчас главное успеть.

– Вы еще долго будете возиться? – нетерпеливо уточнил я, наблюдая, как братья, наконец, докатив тяжелый бочонок, готовятся вылить его содержимое за борт.

Мы слишком рисковали, долго оставаясь на этом месте, и каждая минута задержки уменьшала наши шансы успеть отойти достаточно далеко. Карл, на миг отвлекшись, чуть не выронил бочонок, но сумел удержать скользкий бок и крикнул:

– Еще два! – потом выбил пробку, и из бочонка в море полилась густая, ярко-красная кровь.

На палубу из трюма выскользнул Меджех, тащивший крупную тушу четырехрога, и весело крикнул:

– Не дергайся, у нас почти все, еще пара минут, и мы поможем парням.

«Мы слишком долго возимся, надо было нанять помощников из местных» – в очередной раз упрекнул я себя. Я бы и сам с удовольствием помог парням вместо

той же Саймиры, но так уж получилось, что в нашей команде у меня не только самое острое зрение, но еще и «Маска Хранителя» ночи, благодаря которой я вижу еще дальше и лучше.

Вернувшись к наблюдению за морем, я старался контролировать происходящее на корабле хотя бы на слух. На душе было тревожно, интуиция противным червяком ворочалась в груди, заставляя нервничать и уже в пятый раз проверять, все ли готово. Слишком неудобный враг нам достался на этот раз. Мне впервые приходится охотиться на камузинов – огромных морских змеев, живущих в этом мире. Обычно эти создания держатся вдали от мест, где проживают разумные. Для них нужны глубоководные места и привычная добыча: макаританы и лондеры, не обитающие рядом с островками ал-маруни.

Но эти два змея отличались от своих собратьев столь сильно, что вряд ли те признали бы в них себе подобных. Эти существа, подвергнутые воздействию тьмы, серьезно изменились. Камузины и так не маленькие твари, наделенные огромной силой и защищенные очень прочной чешуей, однако эти были значительно крупнее своих обычных собратьев. Мелкая чешуя из обычного светло-голубого цвета стала антрацитово-черной и приобрела сопротивление к силе воды, что стало гибельным сюрпризом для парочки Стражей Вод, прибывших, чтобы устранить эту угрозу.

Морские змеи, измененные Хозяином Глубин, представляли слишком большую проблему для жителей сразу нескольких крупных островов. Твари распугали всю рыбу в окрестных водах, не давали рыбакам выйти в море, атакуя лодки: переворачивая их, разбивая ударом хвоста или раскусывая как орехи громадными челюстями. Даже крупные корабли торговцев не были в безопасности. Камузины, вынырнув из воды, обвивались вокруг корабля и, сдавливая его, как в тисках, своим длинным черным телом, разламывали прочный корпус, а потом поедали моряков, оказавшихся в воде. У этих созданий возникла неодолимая страсть к крови и плоти, привнесенная той же силой, что изменила их тела.

На палубе еще грохотала очередная бочка, когда я заметил вдали мелькнувшую черную точку. Вглядываясь и затаив дыхание, я ждал, не желая допускать ошибку. Но глаза меня не подвели – над поверхностью воды вновь промелькнуло черное гибкое тело.

Я обернулся к стоящему у руля Караху и резко выкрикнул:

– Уходим!

На что тот лишь молча кивнул и махнул рукой с зажатой в ней яркой тряпкой. Из воды показался толстый канат, привязанный к носу нашего кораблика, а на берегу сотни ал-маруни, все взрослое население местного поселка, одновременно потянули его на себя. Я, не теряя времени на подъем якоря, рубанул тесаком по анкерному тросу, оставляя якорь на дне: ничего, потом подберем.

Постепенно ускоряясь, наш кораблик все быстрее уходил от места, где как в бульоне из крови плавала почти сотня расчлененных туш различных зверей, купленных в Двойной Спирали. Пятьдесят шагов, семьдесят – наш корабль все дальше, а морские змеи все ближе к приманке. Удивительно быстрые создания, за столь короткий срок они преодолели втрое большее расстояние, чем то, на которое мы успели отойти.

Еще немного, и я вижу их плавающими на месте нашей недавней стоянки. На фоне моря отчетливо видны кольца тел, время от времени мелькают головы с зажатыми в пастях кусками мяса, похожими на фоне змеев на крохотные булочки для разогрева аппетита. Твари ненасытны, они алчно пожирают предложенное угощение, но надолго его не хватит.

Жадно заглатывая добычу, змеи предвкушают, что придет очередь и деревянной скорлупки, пытающейся ускользнуть от них к острову. Сладким кусочкам мяса, что скрываются на ней, все равно не спастись, они не успеют. Эмоции тварей, что улавливал я, уже не мешали и не отвлекали. Я стал привычен к своему дару и воспринимал его, как шум моря: слышал лишь тогда, когда хотел этого сам.

Опустившись на колени перед небольшим деревянным ящиком, я был занят важным делом. В ящике на мягкой подложке покоилась небольшая стеклянная сфера, вся покрытая рунами. Одну за другой я их активировал, старательно повторяя порядок, нарисованный на листке бумаги, что держал перед собой. Последнее касание к руне йотун заставило сферу засиять холодным голубым светом. А я, достав из-за пояса пращу, вложил сферу в гнездо и принялся с силой раскручивать, наглядно показывая братьям, что нет бесполезных умений и знаний, и можно обойтись без постройки катапульты. Бросок, и переливаясь в небе, снаряд летит к камузинам, чтобы спустя пару ударов сердца разбиться об

воду точно между телами змеев, мгновенно обращая в лед все на пятьдесят шагов вокруг. Бомба с зарядом Абсолютного холода, созданная в Доме Льда, сработала идеально. Вода около возникшей ледяной глыбы забурлила, замелькали не скованные льдом хвосты – твари пытались вырваться из ледяной ловушки.

– И что теперь? – Саймира, тихо простоявшая все это время рядом со мной, с интересом смотрела на беснующихся морских монстров. – Накроешь «Дыханием Прародителя Драконов» или используешь «Рой Метеоров»?

– Ни то, ни другое. Меджех, твоя очередь! – Пока друг картинно целился Активатором, я все-таки решил ответить: – «Дыхание» в водной среде малоэффективно и, скорее всего, даже не убьёт их, «Рой» же испортит шкуру змей, а у меня на нее большие планы: такой товар в Двойной Спирали легко найдет покупателей, да и нам одежда или обувь, сделанная из нее, не помешает. К тому же, ты назвала карты, откат которых велик – не стоит тратить заклинания, если есть более простой способ.

Меджех не стал долго мучить нас ожиданием – «Облако-Вампир» заскользило над поверхностью воды в место, которое он выбрал точкой привязки. Вот и все, теперь осталось только ждать. Змеи не смогут быстро разбить сковавший их лед – по прочности он не уступит стали. Повелитель Иней, создающий это оружие, был истинным мастером по признанию всех, кто хоть раз использовал его поделки. А дальше «Облако» сделает свое дело, высосав из камузинов жизненные силы, постепенно ослабляя их, и в конце концов добьет, не испортив шкуру.

Спустя шесть часов на берегу острова я стоял возле хижины вождя, а тот вместе с местным жрецом сосредоточено выводил на раковине, что я им подал, сложный рисунок. Постепенно на белой поверхности проступали контуры стилизованных змеев, чьи туши покачивались возле берега. Темно-бордовое «Облако-Вампир» почти час высасывало жизнь из камузинов. В момент, когда те особенно отчаянно вырывались из ледяных оков, я даже был готов ударить чем-нибудь посильнее, плюнув на риск испортить дорогую кожу, но все-таки призванное Меджехом создание сумело справиться с морскими змеями, выпив их жизни вместе с кровью.

– Прими, воин, – старейшина с поклоном протянул мне раковину.

Когда-то подаренная мне Тихой Водой, она благополучно провалялась в моей комнате в Городе Двойной Спирали, а теперь служила верой и правдой, таким удостоверением борца с мерзостью из глубин. Теперь на ее поверхности были вытравлены рисунки тварей, истребленных нашей командой, а началось это так....

Поиски светящегося жемчуга не задались у нас с самого начала, тьма Хозяина Глубин безжалостно воздействовала на все, чего касалась, изменяя и извращая все вокруг. Раковины отрастили зубы и теперь пытались отхватить руку ныряльщику, а внутри них вместо сверкающих жемчужин мы находили комки слизи, отдаленно похожие на глаз. Безобидные раньше рыбешки плевались ядом, кораллы при прикосновении жгли кислотой. Мои надежды быстро заработать дайны почти рухнули, и хоть мне и слова никто не сказал, я понимал, что всех подставил со своей идеей прибыть сюда.

Но то, что лишило нас заработка, нам же и помогло. Жителям островов была нужна помощь в борьбе с мерзостью, что приходила из глубин. Немногочисленные Стражи Вод с ней уже не справлялись. В первый раз у нас попросили помощи в уничтожении колючих медуз, расплодившихся возле острова Сломанных Клыков. Сотни желеобразных созданий, своими прикосновениями обжигают не хуже концентрированной кислоты, практически истребили все живое возле острова, заставив голодать жителей деревни. Староста рискнул нанять меня, увидев висящую на моей груди раковину. Почему-то называя меня Воином Богини.

На совете почти все члены нашей команды высказалась против того, чтобы тратить на это время. Им казалось невозможным истребить этих опасных существ, заполонивших местные воды, а, значит, и помогать местным жителям – всего лишь напрасная потеря времени и сил. Но я тогда не согласился: у меня была идея, как это сделать.

Наутро я отправил Меджеха в Город Двойной Спирали. Не раз, будучи охотником, я использовал старый трюк, отлично показавший себя, когда мы охотились в Диких Мирах. В Двойной Спирали можно купить манок, призывающий все живое на расстоянии пары тысяч шагов вокруг. Крайне удобно, когда не надо бегать за зверьем по буеракам, а оно само выходит, подчиняясь воздействию магии призыва. Можно ограничить вид приманиваемых существ, капнув пару капель крови на навершие жезла в виде стеклянного

шара. Недешевая вещь и с ограниченным числом применений, но награда, предложенная старостой деревни, должна все окупить. Я не был полностью уверен, что это нам поможет с медузами, но все-таки решил рискнуть и оказался прав.

После активации манка море вокруг нашего корабля заполнило множество медуз – они плыли со всех сторон: десятки, сотни, а может и тысячи, влекомые силой жезла, прикрепленного к днищу. Они плыли отовсюду, занимая все окрестные воды. И когда начало казаться, что еще немного, и они полезут на палубу, в воду ударил электрический заряд, усиленный грозовым камнем. «Скачущая молния» разом уничтожила всех опасных тварей, усеяв море сотнями вонючих трупов.

Эту процедуру мы повторили еще несколько раз, пока на зов манка не откликнулась ни одна желеобразная тварь. Мы с чистой совестью потребовали оплаты своей работы у вождя, и тот, не торгуясь, отдал нам пять крупных жемчужин, оставшихся у него с лучших времен. А нашу раковину украсил первый символ.

Немного полюбовавшись на змея, нарисованного на поверхности раковины, я выжидающе посмотрел на старенького вождя, сидевшего на пороге хижины, и тот протянул оговоренную плату: небольшой кожаный мешочек, из которого мне в руки выкатилась крупная жемчужина. Спрятав ее в сомкнутых ладонях, я выждал время, а потом стал любоваться сиянием. Она светилась мягким лучистым светом, а внутри вспыхивали и гасли крохотные звездочки и огоньки – впервые вижу подобную красоту. Я подождал, пока сияние не угасло, и только потом продолжил заниматься делами.

– Сколько времени нужно вашим людям, чтобы разделать камузинов и снять с них кожу?

Немного подумав, глядя в морскую даль и даже что-то подсчитав на пальцах, старейшина выдал результат размышлений:

– Восемь дней.

– А сколько займет выделка шкур?

– Если хотите получить самую прочную и при этом гибкую кожу, то не менее двух ваших малых циклов. И половина полученного сырья наша, за работу.

– Хорошо, но мы забираем себе всю тонкую кожу и клыки морских змеев, вам останется все остальное.

Вождь не стал со мной спорить и согласился. Мы скрепили уговор, окунув ладони в море и пожав мокрые руки – так ал-маруни призывали воду в свидетели. Сделка заключена, и я, довольный, пошел к нашему кораблю. Только тонкая кожа с живота и возле горла морских змеев годилась для пошива одежды или обуви, а вся остальная для нас бесполезна, а вот местные жители используют ее для обшивки своих лодок, делая их крепче и прочнее. Так что, сделка была выгодна для обеих сторон.

На борту нашего корабля уже вовсю шла уборка и помывка. Стоя в тени берегового навеса, я с интересом смотрел, как Саймира руководит работами. Было забавно наблюдать, как она гоняла Меджеха, собравшегося после охоты просто подремать на солнце. Но после безуспешной попытки сначала отказаться, а потом спрятаться, он решил, что проще сделать, что Саймира хочет, чем слушать несколько дней подряд ее рассуждения о мужчинах и грязи, регрессе, эволюции и свиньях. Не все из сказанного анир Кот понял, но решил за лучшее согласиться, и теперь с самым безрадостным видом возил мокрой тряпкой по носовой надстройке.

Братьям не так повезло: они, получив пару затрецин и инструменты в руки, отскребали палубу от засохшей крови. Карах возился со снастями, проверяя паруса и канаты. Даже маленькой Найле нашли дело, отправив чистить рыбу для будущего ужина.

Сама Саймира отвела себе не менее важную задачу: контролировать ход работ. Глядя на нее, я невольно залюбовался: короткие шорты весьма аппетитно подчеркивали ее попу, совсем не скрывая длинных загорелых ног, короткая маечка подчеркивала высокую грудь, трогательно торчащие ушки из развиваемых ветром волос, гибкий хвост с кисточкой на конце, его так хочется погладить...

Я полностью понимал парней, которые, отложив скребки, украдкой любовались на ее задницу, благо Саймира дала им для этого отличную возможность: ей

надоело смотреть на мучения Меджеха со шваброй, и она, отобрав орудие труда, стала энергично тереть палубу, попутно объясняя, почему он делает это неправильно.

Наблюдая, как при этом мотается ее хвост, я понял, что пора мне показаться и отвлечь народ, пока дело до драки не дошло. Саймира довольно воинственна и может не только словом, но и кулаком, или что там у нее подвернется под руку, доказывать свою правоту или нести в мир справедливость в ее представлении.

Подняв руку с жемчужиной вверх, я громко крикнул, отвлекая свою команду от насущных дел. Все недоразумения сразу были забыты, и ребята сгрудилась вокруг меня, рассматривая нашу награду...

А вечером случился пир, уставшие от страха ал-маруни решили устроить праздник и отметить победу над монстрами. Из тростниковых домов вынесли на небольшую площадь столы, женщины приволокли разнообразную снедь, приготовленную из свежего улова, что успели за день добыть рыбаки, из ледника достали кувшины с брагой молочных орехов. Мы тоже внесли свой вклад, и на небеленой парусине рядышком лежали песчаный краб и копченое мясо иглохвоста, стояли пузатый кувшин с брагой и бутылки с тусанским желтым вином.

Музыканты старались вовсю, и незамысловатые мелодии дудок и барабанов не давали усидеть на месте. Мы пили, ели, танцевали, а когда устали деревенские музыканты, небольшой стереопроектор, нашедшийся в сумке у Кейна, не дал танцующим отдохнуть, снова зовя на танец.

Эта ночь длилась и длилась, я запомнил ее, как какой-то волшебный калейдоскоп. Мелькание смеющихся лиц, море, звезды, костры. Вот мы с Саймирой кружимся в центре круга из женщин, напевающих грустную и мелодичную песню. Мигнуло, и уже я и Меджех соревнуемся, кто быстрее выпьет залпом за один заход кувшин с легким вином. Следующее воспоминание – я стою и слушаю Карла, который объясняет мне, как на корабль надо установить стреломет, рисуя чертеж соусом на столе, а я глубокомысленно ему киваю...

Очнулся я, уже стоя на носу корабля рядом с Карахом, где мы наблюдали, как встает солнце, величаво выплывая из моря. Заря только разгоралась, и лучи

светила лишь слегка окрасили море и горизонт рассветным сиянием. Карах тихо спросил:

- Вы сегодня уходите?

- Да, нам пора, времени почти не осталось.

Скоро Турнир, а у нас куча дел, которые можно сделать только в Городе Двойной Спирали. У Карла с Кейном совсем плохо с боевыми картами, а сейчас найти их не по космическим ценам очень трудно, одна надежда на Саймиру. Мне тоже не помешает кое-что прикупить из снаряжения. Да и команду поднатаскать в турнирных боях в комнате под Ареной будет не лишним.

- Сколько мне вас ждать? - Карах не отрываясь смотрел на море, словно и не ждал моего ответа.

- Не меньше малого цикла, - чуть подумав, ответил я, мысленно прикинув, сколько у нас будет времени после Турнира. - Но на всякий случай пусть тридцать дней. Если после этого никто из нас не появится, считай, что нас уже нет, и все наши договоренности теряют силу. Дальше ты сам по себе и решаешь, что тебе делать.

Некстати зачесался под повязкой раненый глаз, несмотря на зелье регенерации и амулет ассирэя, я еще долго не смогу смотреть на мир обоими глазами. Он словно бы напоминал мне, что часто все идет совсем не так, как планировалось.

Карах молча кивнул головой, соглашаясь с моими словами.

Не удержавшись, я все-таки попросил его оставить дочь на берегу: мы собирались отправиться к острову Акульей Пасти, а тот находился на самой границе Темных вод.

- Не стоит рисковать, беря Найлу с собой. Может, оставишь ее здесь, в поселке? Тут неплохие люди, они присмотрят за ней, если с тобой что-то случится.

- Нет, - покачал головой Карах. - Это сейчас, пока столы ломаются от еды, она никому не будет в тягость. А через год или два, когда из глубин придет

очередное зло, и когда рыбаки снова начнут возвращаться с пустыми сетями, все вспомнят о лишнем рте, который приходится кормить. Ты не испытывал никогда настоящий голод и тебе не понять, каково это, когда ты готов на все, что угодно, лишь бы хоть на миг унять резь в желудке.

Помолчав, он тихо добавил:

– Я не хочу для своей дочери такой судьбы. Если нам не повезет, то лучше уж сразу и быстро. Мы всей семьей уйдем на Жемчужный Остров. – И он с нежностью провел ладонью по борту корабля.

Этот красивый и быстрый кораблик Карах купил на жемчужину, найденную когда-то его женой, и назвал ее именем – Сэллой. Я пару раз даже замечал, как он украдкой разговаривает со шхунной, будто та и вправду была его женой, рассказывая про то, как растет их любимая дочка.

– Пусть будет так, ты волен в своем ребенке, – принял я его выбор. «А если ты погибнешь, я постараюсь за ней присмотреть», – решил уже про себя.

Я пошел будить членов своей команды: нечего спать, когда начальство думает, пора в путь, а если будет на то воля Хаоса, с Карахом мы встретимся в Городе-на-Сваях через малый цикл, как и договорились.

* * *

Сияние перехода погасло за последним из Игроков, и Карах отправился по делам. У него впереди было еще много работы. Ему предстояло найти команду для перегона корабля к Городу-на-Сваях, закупить необходимые запасы, наполнить бочки пресной водой и сходить к жрецу, договориться о плате за обновление Морской Пелены – заклятья, что скрывает корабли от глаз Измененных.

Но Рэнион прав, от такого шанса не отказываются.

О затонувшем корабле торговцев из-за Сизого Океана им рассказал старик, вышедший к их костру на одном крохотном островке, где они пытались искать светящийся жемчуг. Он был единственным выжившим после набега Измененных

на местную деревеньку. Старик долго сидел и смотрел, подслеповато щурясь, на огонь костра, а потом аккуратно стал есть, отщипывая по небольшому кусочку от рыбы, предложенной ему Рэнионом. Когда рыба закончилась, как и питье в кружке, он неожиданно заговорил сухим надтреснутым голосом, рассказывая о своем деде Силуре Большой Парус.

О том, как он вышел в море охотиться на морских змеев и попал в Великий Шторм. Огромные волны мотали между собой крохотную деревянную посудину, пока не разбили о скалы. И как дед, предвидевший этот исход, обвязал себя веревкой вокруг мачты, и его долго носило среди волн, пока не выбросило на берег чужого острова. Там, возле рифов, он увидел огромный корабль, гибнущий на скалах: сила удара была такова, что даже каменное дерево, из которого сделан его корпус, не выдержало и проломилось. Очередная волна сорвала корабль со скал, в пробоину хлынула вода, и буквально за несколько мгновений корабль со всей командой ушел на дно.

Силур еще долго не мог выбраться с того острова: туда не заходили лодки рыбаков, но мысль о погибшем корабле не давала ему покоя. Этот корабль был знаком каждому жителю на архипелаге, торговцы на нем привозили огромные богатства. Раз в год, преодолевая Сизый Океан, они приплывали на архипелаг, привозя разный редкий и дорогой товар, и обменивали его на сокровища жителей островов. Сейчас все это покоилось на дне, и никто, кроме Силура, об этом не знал.

Уже выбираясь с острова, дед узнал, что провел все это время на острове Акульей Пасти. Он не смог туда вернуться – Великий Шторм, потопивший его лодку, был вызван падением Черной звезды, принесшей в их мир из неведомых далей чужого бога, названного впоследствии Хозяином Глубин, и те воды стали очень опасны. Спустя годы дед все-таки попытался найти богатства, покоящиеся на дне. Вместе с парой смельчаков на небольшой лодке он ушел в поисках удачи, перед уходом поведав эту историю сыну, и не вернулся. В свое время сын передал это предание своему сыну. Но старику было некому передать эту историю, все его родные погибли, и он решил рассказать ее в благодарность за тепло костра и несколько кусочков вареной рыбы.

Еще немного посидев, старик заснул, а утром они увидели, что он умер во сне. Уйдя так же тихо и незаметно, как и пришел. Его похоронили в море, как принято у ал-маруни.

Глава 2. Учебная арена

Город Двойной Спирали.

Одуряющая жара давила, мешая думать. Влага, висевшая в воздухе туманным маревом, сокращала и без того невеликий обзор и заставляла одежду противно липнуть к телу. Сделав несколько шагов, Кейн остановился, чтобы прислушаться к джунглям и смахнуть едкий пот, заливавший глаза.

«Лес сам расскажет тебе обо всем, если только ты сумеешь его услышать и правильно понять». Он очень надеялся, что эти слова опытного бойца можно применить и к окружающим джунглям, где покрытые лианами деревья создавали порой непроходимую стену, через которую нужно было буквально прорубаться, чтобы двигаться вперед. Именно эти звуки Игрок и рассчитывал услышать: его противник – такой же человек, как и он, и летать по воздуху или ползать под землей точно не может, во всяком случае, Кейну оставалось на это надеяться.

Чутко ловя звуки, долетающие до него из леса, начинающий служитель Хаоса, как его и учили, старался не терять времени зря, а использовать каждый миг, не связанный боем. Одним глотком выпить довольно противное на вкус зелье восприятия: оно вдвое усилит зрение, слух, осязание и обоняние. Так легче выследить врага в этих зарослях. Потом защита, для этого подойдет мазь – «Стальная кожа». Торопясь, парень расстегнул рубашку и втер средство в грудь и живот, через некоторое время под его воздействием кожа начинает терять гибкость и превращается в панцирь. Тут главное не переборщить с площадью применения, иначе вместо ожидаемой пользы получишь ненужные проблемы. И не забыть: без промедленья вытереть мазь с руки, что бы та не превратилась в живую булаву, которой хорошо стучать по головам, но невозможно использовать как-то иначе.

И наконец, настало время для горького зелья из небольшого красного пузырька. Маслянистая жидкость стремительно прокатилась по пищеводу и взорвалась в желудке букетом непередаваемых ощущений, мгновенно ускоряя проводимость нервных окончаний. Кейн был уверен, что это довольно редкое и дорогое зелье поможет ему победить в этом поединке.

Спустя секунду он двумя пальцами выхватил из воздуха мошку, одну из сотен, что мельтешили вокруг. Мгновенье полюбовавшись, стряхнул на землю раздавленный трупик. Чувство собственной силы пьянило, как выдержанное вино! Весь мир словно замедлился, еще секунду назад стремительно мелькавшие в воздухе небольшие зеленоватые птицы теперь едва двигали крыльями. Насекомые, жужжащие над ухом, лист, падающий с дерева – все это стало невыносимо медлительным. Кейн радостно рассмеялся от переполнявшей его мощи: теперь ничто не казалось невозможным.

Магия зелья, бурлившая в крови, требовала действий: хотелось стремительно двигаться вперед, найти врага, схватиться с ним в рукопашной. Теперь он не боялся грядущей схватки – он жаждал ее! Но уроки старого кота не прошли даром, в голове звучали, словно вбитые туда молотом, наставления Меджеха: «Ни зелья, ни магия не должны определять твои дальнейшие шаги, только ты сам можешь решать, как действовать, исходя из оценки окружающей обстановки». И Кейн заставил себя спокойно сесть на землю и прислушаться. Сейчас жизненно необходимо постараться в какофонии окружающего леса уловить то чуждое, что привнесено туда другим Игроком, продирающимся сквозь джунгли в его поисках.

Он ждал, стараясь не отвлекаться ни на что: ни на крики беснующихся хвостатых тварей, прыгающих по деревьям, ни на голоса птиц и жужжание насекомых. Он должен уловить главное и, кажется, сумел это сделать. Хруст сломанной ветки где-то впереди заставил парня насторожиться. Прислушавшись, он продолжил ждать: права на ошибку у него не было.

Звук повторился, и Кейн про себя улыбнулся: кустарник ломается порой так громко. Пора! Пока сила зелья действует, пока нет отката, надо нанести удар. Послушное тело срывается на бег сквозь джунгли. Движение всколыхнуло утихнувшее было нетерпение, и бойцу с трудом удавалось осторожно двигаться по пологой дуге, заходя за спину врагу. Хотелось мчаться, сломя голову, упиваясь скоростью и силой, но необходимость сохранять тишину заставляла сдерживаться. На миг замереть, убедиться, что все сделано правильно, направление выбрано верно, и продолжить бег довольным собой.

Его враг забрел в заросли засохшего кустарника и теперь пытался выбраться из него. От Кейна кустарник отделяла только широкая поляна, в центре которой лежал толстый ствол поваленного дерева. Стремительный рывок через нее, и парень лишь чудом успевает увернуться от веревочной петли, почти

захлестнувшей ноги. Он пытается откатиться в сторону, уходя с возможной линии атаки, как его учили, но не успевает – резкий удар в спину отбрасывает вперед. И уже лежа на земле, приходит понимание – тело пробито почти насквозь. Он хрипит, выплевывая собственную кровь, выпитое Зелье восприятия усиливает все его чувства, в том числе и боль, и та сейчас буквально сводит с ума, разрывая мозг на сотни кусков, заставляя тело корчиться в судорогах.

Арбалетный болт, прервавший мучения, был для него благом, хотя ослепленный болью Игрок вряд ли осознавал это.

Бой завершен.

Кейн очнулся на каменном полу и долго лежал, не в силах встать, тупо смотря на тусклый свет факелов, едва освещавших небольшую комнатку. К нему подошел Меджех и участливо протянул бутылку с водой.

– На, попей, хоть немного отвлечёшься от боли.

Парень нехотя заставил себя сесть и жадно выпил несколько глотков прохладной воды. И почти с ненавистью глянул на командира, стоявшего возле каменного диска и что-то активно обсуждавшего с Саймирой. Наверное, место нового тренировочного боя.

За сегодняшний день он умер три раза, и дважды его убил Рэнион.

Еще один большой глоток воды пришелся как нельзя кстати и почти вернул Кейну утраченное равновесие, заставив уделять внимание не только себе, но и окружению. Он с тревогой посмотрел на брата, сидевшего возле стены и так и не пришедшего в себя до конца после последнего боя. Рэнион натравил на него клыкорула, поставленного под контроль с помощью эмпатии. И не успевшему среагировать на атаку твари Карлу она распорол живот, а потом долго таскала по поляне, раскидывая внутренности, пока его не добил лидер. Кейн не понимал, зачем эти адские муки в тренировочном бою? Ведь они должны учиться, а не страдать, испытывая боль, чему они могут научиться, умирая в каждой тренировочной поединке? Об этом он, не удержавшись, и спросил у Меджеха, улегшегося рядом и закурившего небольшую трубку.

Тот ответил не сразу. Сначала сделал большую затяжку и выпустил голубой дым в потолок, и только потом, немного подумав, все-таки дал ответ:

– Боль очень хороший учитель. Испытав подобное в тренировочном бою, ты вряд ли захочешь повторения в настоящем, а если ее не будет сейчас, не появится страх и в реальной схватке. Ты не сможешь уйти от атаки, среагировать правильно – ведь где-то в рефлексах у тебя будет сидеть, что эта молния или зверь не причинят боли и не смогут убить. Так что, Рэн все делает правильно, натаскивая вас для настоящего боя.

Кейн взглянул на командира, продолжавшего что-то обсуждать с Саймирой, и решил продолжить расспрашивать Меджеха, пока есть такая возможность.

– Я не понимаю еще одного: почему Рэнион совсем не расстроился после потери делвмерейна? Насколько я знаю, за него можно было получить столько дайнов, что хватило бы купить чуть ли не десяток золотых карт, да еще бы и на обычные осталось. Да ладно, делвмерейн, – забыв о боли, Кейн даже привстал, – за ним же Изгои охотятся с Тираной, а с ней даже Калиссана справиться не может! А ему словно все нипочем. Другой бы уже давно забился в щель, боясь высунуться, командир же вместо этого жемчуг ищет, нас тренирует... Я не понимаю, почему он так себя ведет? Меджех, объясни?!

Кот, сделав новую глубокую затяжку из трубки, на выдохе произнес лишь одно короткое слово:

– Иншера.

Кейн непонимающе на него посмотрел, а потом потребовал уточнения:

– Это что, религия такая?

– Нет.

Меджеху совсем не хотелось говорить, долго и нудно объясняя новичку вроде Кейна то, что возможно понять и прочувствовать лишь самому. Для этого нужно прожить и испытать на своей шкуре гораздо больше, чем досталось на долю братьев. Но понимая, что Кейн не отстанет и будет нудеть без конца, все-таки

решил попытаться объяснить:

- Иншера - это не религия, а отношение к жизни. Представь себе, что наша жизнь - это море, по которому ты плывёшь. Волны то поднимают тебя, то опускают. Хорошее и плохое все равно случается в твоей жизни, и неважно, насколько хорошо или быстро ты плывёшь. Оно все равно приходит, и тебе остаётся лишь принять ниспосланное судьбой. Боль, разочарование, потери и расставания сменяются новой волной, приносящей радость победы, находки, новых друзей и новых врагов... Все это неизбежно, и все, что тебе остается - просто плыть дальше.

Осмыслить услышанное Кейну не дали. Рэнион закончил разговор с Саймирой и подошёл к ним. Сейчас парню предстоял традиционный разбор боя. Присев на корточки у стены, командир посмотрел на него и требовательно спросил:

- Какие основные ошибки ты допустил во время боя? У тебя было время подумать.

- То, что в него вообще вступил? - пробурчал Кейн.

- Правильный вывод, - командир не оценил шутку, восприняв его слова всерьез. - Если тебе предстоит сражаться с заведомо более сильным противником, то лучше не дать этому бою состояться. Но сейчас мы разбираем уже произошедший поединок, чтобы ты смог выжить в реальном бою. В чем твоя основная ошибка, Кейн?

- То, что не учел возможность ловушек.

- Не совсем. То, что ты вообще пошел на источник звука. Новичков часто ловят на этот трюк: вы слишком предсказуемы, вам необходимо узнать, что там шумит или гремит. И в итоге идя на звук, новичок попадает в подготовленную заранее ловушку, как это было сейчас. Мелкий зверек, брошенный в сухой кустарник, мечется там, создавая источник шума. Ты бежишь, чтобы проверить его, и попадаешь на поляну, где тебя уже жду я.

- А где ты прятался? Я же должен был почувствовать твой запах, - огорченно спросил Кейн.

– В стволе дерева. Отличная позиция: поляна просматривается вся, а меня заметить ты не мог. Да и запах древесного перегноя отлично скрывает.

– А где ты ловушки научился так ловко делать? – в Кейне проснулось любопытство.

– В Академии Железных Клинков. Надеюсь, ты понял свою основную ошибку, и еще: зелье Стремительной силы выпил слишком рано, его надо пить перед схваткой, иначе рискуешь не успеть и словить в бою откат. Все. Пока отдыхай, а потом Меджех позанимается с вашей тройкой ножевым боем и маскировкой.

* * *

Вечером в тайном убежище – новом доме нашей команды – когда мелкие, уставшие после тренировок, уже спали, мы с Меджехом разместились в беседке, и мой приятель поставил на столик пузатую бутылку с вином. «Лекарство» с шипением полилось в бокалы, и я с любопытством поднял свой, рассматривая цвет вина, а потом сделал глоток. Темно-вишнёвое, с легким оттенком синевы, оно имело весьма приятный вкус: сладкий, с еле заметным фруктовым послевкусием.

– Что скажешь? – сделав еще один глоток, я посмотрел на друга, так же наслаждающегося незнакомым букетом вина.

Меджех не стал тянуть с ответом. Сделав большой глоток, он поставил бокал на стол.

– Все не так уж и плохо, потенциал у звезды есть. Я думаю, ты это и сам уже понял. На мне поиск, разведка, ближний бой. На тебе удары по площадям на средних и дальних дистанциях. Если хорошо отработаешь, с твоими картами на малые просто подойти никто не сможет. Саймира идеальный призыватель: ее Шум-Шум – это что-то запредельное на наших ступенях.

– С этим сложно поспорить, – я невольно передернул плечами, вспоминая, как во время тренировочного боя ушастая меня чуть не уделала.

Я выкрутился только благодаря невеликому боевому опыту Сай. И ведь сумела удержать в секрете свою заготовку, что для нее весьма нехарактерно: будучи очень любопытной, Саймира и сама, как мне казалось, не в состоянии ничего долго держать в тайне.

Для тренировочного боя я выбрал Лесные Холмы – наиболее удобную арену для отработки различных тактик для схватки. Накинув маскировочный покров, я только начал выдвигаться на поиски, когда посреди арены возник огромный элементаль, похожий на воронку торнадо, и неспешно двинулся в мою сторону, попутно вырывая из земли деревья, камни... Даже несчастные животные, оказавшиеся у него на пути, были затянуты внутрь смерча.

Признаться честно, я сначала растерялся: просто не ожидал наличия чего-то подобного у Саймиры. Гигантский воздушный элементаль – это золотая карта, вторая по силе в колоде воздуха сразу после Грозового великана, воплощения стихии. И встретить нечто подобное у Саймиры с ее пятым рангом это все равно, что в какой-нибудь занюханной деревушке вместо захудалых крестьян наткнуться на Лорда крови, проснувшегося после векового сна. Смертельный сюрприз, к которому невозможно подготовиться.

Призванный элементаль, все ускоряясь, двинулся ко мне. В воздухе замелькали камни, бревна. А я все еще не знал, что предпринять: ничего из моего арсенала не подходило для борьбы с ним. Слишком уж неудобный противник. Здесь нужны заклятья первоэлементов, разрушающие связь между планами или воздействующие на основу призванного создания, но ничего подобного у меня нет.

Зато есть парочка заклятий, бьющих по площадям. Для победы необязательно убивать призванное существо – достаточно устранить его хозяина. И этот урок Саймире предстоит выучить. Прости, хвостатая, если будет слишком больно. Рой метеоров срывается с небес и с нарастающим гулом летит к земле. Грохот, взрывы, каменные осколки корежат стволы деревьев, оставляя вместо ближайшего к месту призыва холма дымящийся котлован. Это было самое подходящее место для контроля и наблюдения за призванным созданием: удобное – и поэтому весьма очевидное.

Я уже подумал, что ошибся с местом нанесения удара, когда воздушный элементаль стал меркнуть, а потом и вовсе исчез, а на землю с грохотом посыпалось все то, что он успел втянуть в себя...

Воспоминания о прошедшем бое на какое-то время отвлекли меня от вина, но большой глоток быстро восполнил это упущение.

За Саймиру в предстоящем Турнире я почти не волновался – она хорошо к нему подготовилась: карты в ее книге подобраны с умом. Да и сама она умеет очень трезво рассчитывать свои шаги. Учитывая, что в предстоящем Турнире разница между соперниками не больше двух рангов, Шум-Шум, так она назвала элементалья из-за издаваемых звуков, должен сказать свое решающее слово. По сути, все, что ей надо, это выпустить его и не умереть до тех пор, пока призванное ею создание не прикончит соперника. Сомневаюсь, что даже у Игрока седьмого ранга найдётся, что противопоставить подобной карте. Хотя я могу и ошибаться, сильно недооценивая возможности ее соперника. Саймира тому наглядный пример.

– Да, Сай молодец, – Меджех усмехнулся, заметив мою реакцию. – А с братьями все сложно: они не бойцы, к Турниру не готовы, толковых карт почти нет, а механизмы на Арене бесполезны. Но даже это не самая большая их проблема – они хорошие парни, отлично разбираются в железяках, но этого слишком мало, чтобы быть Игроком. Здесь нужен бойцовский дух, желание и умение драться, а в них этого нет. И чтобы взрастить это, понадобятся годы, которых нет уже у тебя. Я ведь правильно понимаю: после Турнира и того дела на Тысяче Островов мы начнем пробовать себя в охоте на монстров или выполнять заказы синдиката убийц?

– Все верно, – не стал я отрицать очевидного. – Если поиск на Тысяче Островов пройдет успешно, будут дайны докупить подходящую экипировку и оружие. После Турнира на все это цены сильно падают, много трофеев всплывает в лавках, и это подходящее время, чтобы обзавестись всем необходимым. Да и ясно будет, кто останется жив. С Турниром ни в чём нельзя быть уверенным до конца...

– А братьев ты на роль щитов собрался определить, – задумчиво протянул Меджех.

– А куда их еще? – не стал спорить я. – А так у нас будут бойцы прикрытия, защищающие нас Саймирой, чтобы мы могли не отвлекаться. Это для них самое подходящее место.

– Но ты же сам отлично знаешь, они на это место не тянут! Нет у них ни опыта, ни знаний. Сколько циклов они в Игре? Шесть, семь? Считай, ничего. А ты их сразу тянешь в боевую команду, которой придётся сражаться с тем, от чего большинство Игроков сами вприпрыжку убегают. Они не готовы.

Меджех говорил жестко, вбивая каждое слово, словно гвоздь в бревно:

– И я не хочу рисковать своей жизнью, доверив ее новичкам, не видавшим в Игре еще ничего. Вырубят вас с Саймирой, и все, много я один не навоюю. А это обязательно произойдет, если братья будут с нами в качестве прикрытия. Мой тебе совет: после Турнира отправь их назад к Кали – пускай начинают, как все: травниками, охотниками или рыбаками. Там, где мало риска. Пускай повзрослеют, заматереют, сходят в пару больших рейдов, а уже лет через двадцать-тридцать, если останутся живы, можно подумать о том, чтобы взять их к нам.

– Пускай сначала выживут, Медж, – устало ответил я.

Последние дни ускоренных тренировок ни для кого не прошли даром: братья ноют о том, как они вымотались, совершенно забыв, что в отличие от них у меня боев в три раза больше, и это, не считая моих собственных тренировочных схваток с Меджехом.

– Что в Двойной Спирали слышно? – стараясь перевести разговор в другое русло, я вновь наполнил бокалы ароматным вином.

Меджех недовольно фыркнул, разгадав мою нехитрую уловку, но решил не обострять, согласившись подождать окончания Турнира.

– Есть кое-что интересное: после Турнира будет Ярмарка чудес, об этом объявили служители Арены. Лучшие товары и призы достанутся тем, кто быстрее всего закончит схватку. Так что многие постараются провести ее как можно скорее. Будь готов к тому, что в начале боя тебя попробуют устранить, используя самые мощные карты.

Это интересно и во многом влияет и на мою стратегию. Можно сыграть от противного и попытаться навязать позиционную схватку, особенно если противник желает провести быстрый бой. Призы, награды – все это здорово, но главная для меня награда здесь – моя жизнь. А все остальное уж как получится.

– Что еще?

– Кали передает привет и надеется на наше скорое возвращение.

– С чего бы? – удивленно вскинул бровь я. – Тирана все еще жива.

– Видимо, после схватки с Шепчущим у нее совсем плохо стало с головой, – усмехнулся Меджех. – Она вместе со своими изгоями перехватила караван Дома Летящих, идущий из Темных миров. Ходят слухи, что там была крупная партия кристаллов душ, полученных маасари за какую-то сложную работу. Те подобного простить, конечно же, не пожелали и подняли награду за ее голову сразу на сто тысяч и заодно объявили на нее свою собственную охоту.

– Ого! – невольно вырвалось у меня. – Это же огромная сумма. А с учетом предыдущей награды вообще почти двести тысяч выходит. Это много, очень много. Пожалуй, Калиссана права, ожидая скорого устранения нашей проблемы. Ради такого количества дайнов половина охотников отложит все свои дела и займется ею вплотную. Хотя могут и не успеть. На месте Тираны я бы сейчас больше всего опасался не охотников за головами, а удара в спину: ради такой кучи дайнов ее почти наверняка прирежут свои. Удивительно только одно: почему они не сделали этого раньше?

Что ж, это действительно хорошие новости! Можно немного расслабиться: сейчас ей явно не до охоты на меня, можно будет позволить себе спокойно пройтись по Двойной Спирали.

Выпив еще немного вина, Медж ушел спать в спальник, а я решил пролистать свою Книгу. Слова друга о лучших наградах для тех, кто быстрее всех завершит свои бои, не шли из головы. Сейчас у меня появились новые карты, доставшиеся в качестве трофеев после боя с Валерианом, жаль, что я не смог захватить и его Активатор. Но даже то, что удалось получить из его Книги, служило хорошим утешительным призом: сразу три серебряные и одна золотая карта, не считая

мелочевки.

Решив еще раз перебрать колоду и заодно подумать над будущим применением новых карт, я призвал Книгу и открыл раздел с серебряными картами. И первой наткнулся на Диск перехода.

На карте изображен пологий, серебристого цвета тор, покрытый надписями на неизвестном языке. Глядя на карту, я вижу, как изображение плывет, «бублик» распадается на две половинки, которые делят между собой два Игрока. Дальше мне демонстрируют этих же Игроков: один стоит на лесной поляне, другой – среди покрытых снегом гор. Первый активирует талисман, и спустя миг уже оба Игрока стоят на лесной поляне, держась за соединившиеся половинки амулета.

Удивительная карта! Ей я обрадовался едва ли не больше, чем золотой. С учетом того, что мы планируем перенести свои действия с Осколков на огромные пространства Внутренних и Центральных миров, она здорово расширит наши возможности.

Следующие две карты вызывали противоречивые чувства: слишком ситуативные оказались. Облако вулканического пепла затягивало небо на несколько тысяч шагов вокруг. Смесь ядовитого воздуха и раскаленного пепла создавала проблемы любому летающему существу. В нем не только не было видно ни зги, там и дышать-то можно с большим трудом, а вулканическая взвесь еще и обжигала. Хорошо, что завеса начиналась на высоте полутора моих ростов от земли. Для арены или небольших осколков это весьма неплохо. Сражение с летающими противниками типа тех же людей-мотыльков всегда сложно, а тут с помощью одной единственной карты можно лишиться их весьма существенного преимущества в виде скорости и высоты. К сожалению, для огромных неограниченных Внутренних и Центральных Миров она неэффективна. Повертев в руках карту, на которой было видно небо, затягиваемое темной дымкой, я вернул ее обратно, так ничего и не решив, и взял следующую.

Свиток кузнечного мастерства содержал состав эллериумного сплава: «... возьмите три доли небесного серебра, смешайте с желчью красного дракона ...». Когда я это в первый раз прочитал, от досады даже выпить захотелось: что с этим делать, кроме как продать, я не представлял. Сейчас-то знаю: чтобы воспользоваться этой картой, надо найти вход в Дом Мастеров – загадочное место, о котором ходило много сплетен и слухов среди Игроков, но никто не знал, где оно находится. Оказалось, там можно использовать подобные рецепты

и создавать редкие материалы и зелья. Интересны такие карты высокоуровневым Игрокам или кланам, занимающимся созиданием: чтобы использовать её, надо собрать редкие ингредиенты и кучу разных материалов. Недостижимая задача для одиночки, особенно если он невысокого ранга, как я. Чтобы все это узнать, мне пришлось пообщаться с Хозяином Дома Чаш, благо карта с его Именем очередной раз откатилась.

Надеюсь, что в карточном доме за нее дадут хорошую цену, правда, сейчас смысла продавать ее я не вижу – не боевая, как и для чего ее использовать непонятно, пусть пока лежит, хоть и раздражает безмерно.

Перевернув в досаде страницу, наткнулся на серебряные карты, полученные из взломанных Активаторов. Тогда, на Заводной Шестеренке, они не сильно меня впечатлили. Обе карты больше подходили Меджеху, как контактному бойцу: «Боевая ярость» и «Мощь великана». Первая на некоторое время повышала скорость и реакцию, одновременно делая тело нечувствительным к боли, а вторая почти на час десятикратно увеличивала физическую силу и выносливость цели. Сейчас же, после неспешного обдумывания, эти карты создавали весьма интересную связку... если все это применить на себя и трансформироваться в ассирэя. Да, это весьма интересная мысль! Надо будет позже попробовать...

Так, неторопливо перебирая колоду, я добрался до раздела золотых карт со своим последним трофеем, наследием Валериана: «Блуждающей звездой Шатры». Я не знаю, где находится это Шатра, но если там сияют такие звезды, то не хотел бы я там жить!

Используя ее на Тренировочной арене, я увидел, как из Активатора вылетел ослепительно-яркий огонек. Маленькая звездочка устремилась вперед, с каждым мгновением наращивая скорость и резко увеличиваясь в размерах. Чтобы шагов через тридцать удариться в каменную скалу, выбранную в качестве мишени, огненным шаром размером с мою голову. А спустя мгновение я чуть не ослеп от вспышки взрыва. Так и сидел потом на земле, кашлял от поднятой пыли, а по щеке, рассеченной каменным осколком, стекала кровь. Когда же пыль осела, вместо монолита скалы размером с большой дом я увидел лишь обломки, разбросанные на сотни шагов вокруг.

Дальнейшие эксперименты с этой картой показали, что, несмотря на огромную мощь, заклинание имеет и существенные недостатки: стоило ей столкнуться с любым материальным предметом, и «Блуждающая звезда» взрывалась.

Произожди подобное близко к призывателю, и освободившаяся мощь запросто убила бы своего хозяина. Еще одной проблемой было то, что любое существо, оказавшееся рядом с «Блуждающей звездой» и резко попытавшееся уйти с линии полета, могло ее привлечь, вызвав взрыв, а вот если затаиться и не двигаться – то та просто пролетала мимо.

Несмотря на некоторые недостатки, это было мощное заклинание: «Звезда» летела на полторы сотни шагов вперед и если не встречала препятствий, то взрывалась сама. Учитывая ее силу, в принципе необязательно попадать непосредственно во врага: если у тебя нет серьезных щитов или доспеха, способного выдержать взрыв, уцелеть, находясь в шагах десяти от места взрыва, на мой взгляд, невозможно. Смерть или тяжёлая рана были гарантированы.

Глава 3. Аллея Богов

Или из-за выпитого вина, или из-за разговора с Меджехом, а может, и от всего вместе, но я никак не мог уснуть.

Мысли без конца лезли в голову, бесконечным хороводом кружились в черепной коробке, не давая покоя. А правильно ли я сделал, отправившись на Тысячу Островов? Все ли в порядке у Проводников Хаоса? Несмотря на постоянные тренировки, волнение за Саймиру и Меджеха не улеглось. Старый котяра, конечно, храбрится и делает вид, что все в порядке, но ему последние циклов восемь не везло, и что у него с картами, он не говорит даже мне. Саймира – молодец, вроде бы готова, но это ее первый Турнир, слишком мало она в Игре. Ее душа еще не обросла коркой, она так и не привыкла к крови и убийствам, и я опасаясь того, что она в последний момент наделает ошибок. Пожалеет и не сумеет нанести завершающий удар или просто промедлит в ситуации, где каждый миг может все изменить.

Еще немного поворочавшись и поняв, что все равно не смогу уснуть, я отправился прогуляться по Двойной Спирали.

Я никогда не любил наш город в дни, предшествующие Турниру. Здесь и в обычное-то время не бывает порядка и тишины. Это дом Игроков, постоянно

ходящих по краю, где каждый шаг может оказаться последним. Даже на самом безопасном Осколке могут поджидать неожиданные угрозы: ловушки, засады и нападения. Не только от врагов, но и подлый удар в спину от своих же друзей. Предательство забрало, наверное, гораздо больше жизней, чем честный бой. В Игре могут убить за что угодно: за хорошую карту в Книге, за неожиданную находку или за косой взгляд. Рядом с Игроками вечно маячат предательство, обман или сумасшествие, когда жажда эмбиента затмевает разум и вчерашний товарищ может наброситься на тебя, лишь бы еще раз почувствовать его живительный поток.

Поэтому многие Игроки, вернувшись из рейда, и попав, наконец, в безопасное место, праздновали это так, словно вырвались из ада на один день, а завтра им снова придется туда вернуться. Но по сравнению с тем, что творилось сейчас в торговых кварталах и среди сотен увеселительных заведений и борделей, любое самое разнузданное празднование окончания рейда было скромной встречей учителей богословия.

Тысячи Игроков со всех уголков вселенной собрались сейчас здесь и все они проживали эти дни, как последние. Многие из них, реально осознавая свои низкие шансы выжить, смирились с поражением и пытались утопить это знание в вине, задавить дымом наркотических смесей или забыться в купленных ласках. Годилось все, что поможет притупить страх перед Турниром, не дать ему вырваться наружу и завладеть разумом. Осталось всего три дня, а потом минимум половина сегодняшних Игроков умрет. И чтобы выжить – придется сражаться за свою жизнь не с обычным смертным, а с таким же служителем Хаоса, страстно желающим жить. Это будет настоящая схватка – равный бой, проверка навыков и умений, наработанных каждым Игроком с момента его попадания в Игру.

Турнир – своеобразный экзамен на право жить дальше, то, что толкает Игроков вперед, заставляя не застывать на месте, а безостановочно бежать вперед. Знания, умения, снаряжение, насколько разумно и продуманно были распределены сферы силы, и хорошо ли сочетаются карты в твоей Книге и твое развитие – все это камни на весах твоей Судьбы. И хватит ли их веса, чтобы в нужный момент перевесить чашу весов в твою пользу, не знает никто.

Некоторые выбирали загул на три дня и беспамятство на Арене, другие просто пытались расслабиться и сбросить напряжение. Кто-то тонул в своем страхе и незаметно для самого себя переходил из одной категории в другую... И все до

единого, хоть и каждый по-своему, пытались напоследок почувствовать себя живыми.

Глядя на творящееся на улицах, я еще раз похвалил себя за то, что ввел жесточайшие тренировки и строгий режим для братьев и Саймиры. К своему первому Турниру они должны быть собраны и готовы, твердая рука и холодный разум дадут им гораздо больше шансов на победу, чем безудержный загул перед предстоящей схваткой.

Я шел мимо перевернутых столов, где среди объедков еды и луж вина валялись в обнимку бессознательные или спящие тела Игроков. Шаг за поворот, и я оказался на небольшой площади в клубах сизого дыма и грохоте неизвестной музыки. Задымленное пространство пронзали сотни разноцветных световых лучей. На импровизированной сцене музыкант терзал какой-то струнный инструмент, создавая какофонию звуков, в воздухе над ним бесновалась целая стая маасари. Около сотни Игроков на тротуаре перед сценой, размахивая флагами своих кланов и наполненными бутылками, старались переорать друг друга. Немного оторопев от происходящего, я не успел отреагировать, как из клубов дыма вынырнула девица с полной бутылкой явно чего-то спиртного и полезла целоваться... Чтобы спустя миг обвиснуть на мне, заснув на ходу.

Оттащив ее в сторону и положив рядом с активно совокупающейся парочкой, я прихватил закупоренную бутылку, потом посмотрю, что это, и пошел дальше, стараясь больше ни на что не отвлекаться по пути.

Я определился, куда хочу пойти – пришло время навестить Аллею Богов. Игроки, странствуя среди тысяч миров, постоянно сталкиваются с проявлением высших сил. Смеющемуся Господину все равно, в кого мы верим. Все Игроки равны до самой смерти, а может и в посмертии, продолжают служить Ему. Многие из нас пытаются обрести у других божеств поддержку или силу. Мне кажется, получилась хорошая шутка в духе нашего Господина: из-за печати Хаоса мы не в состоянии войти в храмы, освещенные Силой тех, кому возносим молитвы. Но, несмотря ни на что, все равно оставались те, кто надеялся, что богам есть до них дело.

Я долго петлял среди улочек и переходов, чтобы найти вход на Храмовую улицу. В свое время, не желая терпеть в Двойной Спирали присутствие иных богов, но по природе своей не в силах запретить Игрокам в них верить, Смеющийся Господин вынес Аллею Богов за пределы Города, сделав ее своеобразной

изнанкой нашего мира, и спрятал вход. Там лишь частично действуют правила и запреты, безусловные для Двойной Спирали. Посещать это место весьма небезопасно. Но, думаю, в это время вряд ли кому-нибудь будет до меня дело.

Наконец, я увидел цель пути: каменная арка из грубо обработанных серых камней. К ее замковому камню на цепях подвешен тускло светящийся стеклянный фонарь. Пары шагов достаточно чтобы пройти арку насквозь, и мир резко меняется: исчезает шум веселящегося города, и вокруг расстилается довольно светлая ночь, а не вечные сумерки Города Двойной Спирали... Под ноги стелется дорожка, посыпанная каменной крошкой, указывая путь к Аллее Богов.

Свою веру во многом я утратил довольно давно, тогда же, когда перестал пытаться понять устройство мира. Справедливости в этом мире нет, лишь сила является чем-то определяющим. Клинок в твоих руках – это закон и судья, а твоя готовность его обнажить – твоя свобода. Это я решил для себя давно, и с тех пор все видимое мной лишь подтверждало этот вывод. Сегодня я хотел увидеть того, чьим путем следовал раньше.

Отец клинков, Хозяин тысячи мечей, тот, чья услада – крики боли, а лучшая песня – грохот битвы. Ты ничего не обещаешь и ничего не даёшь кроме бесконечного боя. Лучшее служение ему – это яростная схватка, война ради войны. Если нет причины для поединка – это уже подходящий повод. Твои слуги – это невидимые вороны, тысячами летающие среди миров, нашептывая слышимые лишь разумом слова, порождая зависть, ненависть и споры. Твои помощники – это вечно голодные волки, бродя среди полей сражений, они вселяются в клинки мечей и наконечники стрел. Вместе с ними они убивают и разрывают плоть, собирая кровавую жатву для своего хозяина.

Подвластные словам, что нашептывают коварные вороны, братья поднимают меч на братьев, а сыновья на отцов. Против королей бунтуют властолюбивые аристократы. Полководцы, гонимые безудержной жаждой войны и славы, ведут войска все дальше за горизонт, устилая свой путь могилами и горящими городами. Война ради войны, насилие, рождающее еще большие разрушения и смерти.

Гляжу на небольшую часовню, внутри угадывается трон из мечей, на котором восседает Отец клинков, возле ног лежат его любимые волки, а на плече восседает ворон, что-то нашептывающий ему на ухо. Лицо бога не видно, оно скрыто капюшоном, но говорят, смельчак, рискнувший заглянуть под него,

увидит собственное лицо.

Когда-то я верил в тебя, мне казалось, это достойный путь для воина – бесконечная война, которая не закончится даже после смерти. Ведь тем, кто в тебя верит, ты обещаешь лишь новые войны, а не покой. Арена Тысячи Битв, куда ушли Ул" ган и Акива, вероятно, и есть тот рай, дарованный тобой всем, кто идет по твоему пути.

Рядом с часовней с десятков Игроков, замерев у порога, просили у Отца Битв достойной схватки и хорошего врага. «Псы войны», «Клинки Арендейла», «Красные кулаки» – кланы наемников, живущих с войны и ради войны. Для них, но не для меня, это самый подходящий покровитель. Теперь я уверен в этом совершенно точно. Мне больше нечего здесь делать, пора на выход, жаль, выйти с Храмовой улицы тем же путем, что и зашел, не удастся.

Чуть дальше я увидел Дев Боли, истязавших очередную жертву. Замученный мужчина безвольно обвис на цепях, прикованный к статуе шестирукого демона. Именно она и служила алтарем для Дев. Две служительницы по очереди хлестали жертву кнутами. Металлические крюки на концах плетей при каждом ударе вырывали куски плоти из тела несчастного. Рядом несколько десятков Игроков из этого же клана выводили заунывную молитву. Все, что я мог – это отвернуться и пожелать жертве быстрой смерти.

Я уже успел отойти на десяток шагов, когда услышал радостные крики. Обернулся и стал свидетелем того, как глаза статуи запыхали красным пламенем, а руки сжали тело жертвы, и от алтаря начали исходить пульсирующие толчки силы. Фигуры служительниц и тех, кто тянул молитву, на миг охватило багровое свечение – Девы Боли смогли привлечь внимание своего хозяина или одного из его слуг, и тот наделил их темным благословением.

Я шел дальше, стараясь особо не смотреть по сторонам. Миновал храм бога вампиров Ла-магры, чья бесконечная жажда готова поглотить весь мир. На заднем дворе храма, я знал, шла кровавая месса: перед боем многие ищут способ усилить себя заемной силой, а способности, что давал этот бог своим последователям, весьма полезны и опасны.

Игроки часто не видят ничего страшного в том, чтобы в обмен на заемную силу скормить демону десяток рабов или самим разрушить светлую обитель,

выполняя работу для темных владык. Сначала один раз, потом еще и еще. И так шаг за шагом незаметно пересекается грань, та тонкая черта, что все еще делает тебя человеком. Хорошо известно, что многие Игроки служат темным богам, платя чужими жизнями и болью за полученную силу. Это стало для них настолько привычным, что кажется неотъемлемой частью бытия.

Но мне упорно кажется, что, когда Игра подойдет к своему логическому завершению, по всем счетам придется заплатить. Мне очень хочется в это верить.

Я уже почти покинул Храмовую улицу, когда увидел очередную процессию. Толпа Игроков в черных балахонах с капюшонами двигалась мне на встречу, заунывно распевая гимн. Посвящённые неизвестному мне богу держали высокие шесты, полыхающие зеленым огнем. В конце процессии несколько Игроков тащили на веревках белого быка, украшенного гирляндами из цветов. Бедолага отчаянно сопротивлялся и жалобно мычал, видимо понимая, что его ждет. Не желая оказаться на пути этой процессии, я поспешил свернуть. Наконец, я увидел цель своего пути: каменная арка из грубо обработанных серых камней. К ее замковому камню на цепях подвешен тускло светящийся стеклянный фонарь. Пары шагов достаточно, чтобы пройти арку насквозь, и мир резко меняется: исчезает шум веселящегося города, и вокруг расстилается довольно светлая ночь, а не вечные сумерки Города Двойной Спирали... Под ноги стелется дорожка, посыпанная каменной крошкой, указывая путь к Аллее Богов.

Это место не любили и старались обходить стороной – брошенные боги обидчивы и мстительны. Они все так же хотят жертв и крови на своих алтарях, стонов и криков смертных, умирающих во имя них. Только нет уже тех, кто готов им это предложить. Вот и стоят заброшенные храмы, где по-прежнему гуляют отголоски силы, некогда призванной сюда Игроками.

В Доме Чаш рассказывают немало баек про Игроков, случайно зашедших в этот переулок и не вернувшихся, но я слабо в них верю. Двойная Спираль – это домен Хаоса, никто и ничто не может причинить вред Игроку в этом месте. Это касается и богов: Смеющийся Господин мог допустить их присутствие в своем владении, но абсолютной властью здесь обладал лишь Он. Это Его дом, и тут лишь Он хозяин – все остальные только гости.

Я торопливо шел по Переулку Забытых Богов, уже в десятый раз пожалев о своем решении свернуть сюда. Лучше бы я просто постоял, переждав, пока

пройдут те мрачные типы в капюшонах. Я не учел того, что сейчас за время. Стоны умирающих, эманации жизненной силы, чужая вера и обильные жертвы разбудили слишком многих, когда-то уснувших здесь, а я оказался единственным дураком, решившим сюда свернуть.

И сейчас я чувствовал на себе многочисленные взгляды голодных и внимательных глаз. Я торопливо шел, почти бежал, стараясь поскорее покинуть это место. Проходя мимо каменной статуи четырехрукой крылатой обезьяны, сидящей на груди обсидиановых черепов, я заметил, как она повернула вслед за мной голову, полыхающую зелеными глазами.

На моем пути раскинулась небольшая черная пирамида. Провал входа обозначили две давно погасшие ритуальные жаровни. В полукруглых медных зеркалах, охватывающих их, я увидел неожиданно четкое отражение собакоголового существа, сжимающего в руках плеть и палку с крюками. Плюнув на все, я перешел на бег – не хочу в этом месте подцепить какую-нибудь астральную заразу или проклятье от одного из забытых божков.

Пробежав мимо незнакомого храма, громко хлопающего, словно пастью с зубами, железными воротами, я торопливо свернул в мелькнувший открытый проулок, стремясь быстрее выбраться отсюда. Хотел поскорее попасть в людное место, и эта необдуманность сыграла со мной злую шутку.

Прохода впереди не было, дорогу преграждала стена колючих растений. Неизвестно, кто и когда развел тут целый сад, но сейчас от него остались лишь густо разросшиеся кусты с ярко-золотистыми цветами, отдаленно похожими на розы. Давно заброшенные, они образовали непроходимые заросли, словно стремясь защитить нечто, находящееся в центре. Мне показалась интересной эта трогательная забота.

Вглядываясь в открывшееся глазам, я попытался угадать, чем когда-то было это место. Явно не храмом какого-то темного божества или демона. Отсюда веяло Светом, какой-то искренней чистотой, трогательным покоем и умиротворяющей тишиной. Где-то там, вдали, терзали очередных жертв, на невидимых крыльях слетались на кровавую поживу из темноты голодные твари – там, но не здесь.

Внимательно осмотревшись, я понял, что этот храм забыт уже очень давно. Когда-то это было красивое место: кто-то заботливо возвел здесь невысокие

белые колонны с балюстрадой, по которым вились, украшая резной камень, эти прекрасные золотистые цветы, а в центре, на небольшом возвышении, стоял алтарь из белого мрамора. Но потом что-то пошло не так, хозяева, создавшие это место, погибли, и сюда пришли другие. В торопливой злобе, словно мстя за что-то неизвестное мне, они разрушили это место. Беспощадные молоты раскололи колонны и обрушили алтарь. Скорее всего, пытались уничтожить и цветы, но им это не удалось. А потом и они ушли отсюда, и это место оказалось забыто и заброшено на многие-многие циклы, а возможно и века...

Постояв немного, я решительно пошел туда, где цветы срослись особенно густо, словно стремясь защитить сердце этого места. Проведя по кустам рукой и используя эмпатию, я попытался внушить растениям мысль: «Я не причиню зла, я хочу помочь». И умные цветы словно обмякли, позволив моим рукам раздвинуть их. В центре небольшой полянки оказался перевернутый алтарный камень со следами ударов на нем, повсюду трещины, сколы. Было видно, что его пытались разбить на куски, но не смогли, и в бессильной злобе бросили здесь, опрокинув напоследок.

Я обхватил его руками и рывком поднял, приложив все силы, и чуть не упал. Алтарная плита была удивительно легка, словно в руках я держал не кусок камня, а стопку бумаги. Чуть поколебавшись, я положил ее на возвышение, где она когда-то находилась. Отойдя назад и осмотрев результат своего труда, я понял: чего-то не хватает. Недолгие поиски привели к разбитой колонне, у ее подножья, полузасыпанный камнями, нашелся диск из золотистого металла с восемью волнистыми лучами, исходящими из центра.

Отбросив камни, я вытащил его на свет и, отряхнув от пыли, решил вставить в выемку на алтаре. Наверное, что-то нужно было сказать в этом случае, но ничего подходящего на ум не шло. Поэтому я просто положил диск на предназначенное для него место и с усилием вдавил в выемку. Услышав тихий щелчок, я вначале слегка обеспокоился, что сумел сломать или испортить то, что века назад не смогли расколоть молоты.

Но осмотрев алтарь, я обнаружил приоткрывшуюся в нем панель. Часть камня приподнялась вверх, и, не зная чего ожидать, я потянул ее на себя, открывая небольшую нишу. В ней лежала металлическая шкатулка размером чуть больше моей ладони. Она была сделана из странного, незнакомого мне металла, покрытого цветными разводами, без каких-либо украшений кроме нескольких слов на крышке, написанных на языке Игроков.

«Ключ от меня вы найдете среди звона кубков и пения чаш».

На поверхности не виднелось даже малейшей щели, куда можно просунуть нож, не то, что вставить ключ. Так ничего не сумев понять, я забросил странную шкатулку в сумку и поспешил покинуть это место.

Уходя, я оглянулся назад, еще раз полюбоваться на это место. Солнечный диск слегка светился, напоминая огонек маяка в беспросветном море мрака, на душе как-то стало теплее. И поэтому, когда я увидел большой золотистый цветок, зацепившийся за мою сумку, я бережно убрал его в карман, подумав, что утром подарю Саймире.

В Городе меня ждало еще одно место, которое я захотел посетить. Я расстался со своим прошлым и теперь хотел взглянуть в глаза возможному будущему.

Есть в Городе Двойной Спирали площадь Триумфаторов. Самое удивительное, что каждый оказывается на ней в одиночестве, и никому еще не удалось посетить ее компанией или встретить там другого Игрока или разумного.

Добравшись до цели своего пути, я замер возле Столпа Возвышения. Он был выполнен в виде бесконечно движущихся витков двойной спирали, на них изображены те, кто завершил Игру, став ее победителем. С каждым новым триумфатором столб вырастал на ладонь, непреклонно стремясь к небесам и давая на своих витках место для нового кровавого ублюдка.

Я долго смотрел на вереницы поднимающихся и спускающихся друг за другом Игроков. Передо мной шли бесконечным потоком: Пожиратели, Сокрушители, Истребители... Прозвища порой отражают суть гораздо лучше, чем имя. Вот Каят'ши Собиратель Голов – высокий четырехрукий гигант с ожерельем из отрубленных голов. Или Ямандин Песнь Курганов – женщина-кошка, спокойно сидящая на камне с арфой в руках. Говорят, она пела так хорошо, что один из древних богов Смерти подарил ей свой инструмент, под чью мелодию смертные умирали целыми городами.

Я смотрел на фигуры ушедших и думал о том следе, что они оставили на страницах книги жизни.

А вот и он – тот, ради кого я сюда пришел: Ялдар Светлый Взор. Его фигура движется словно бы чуть в стороне. Молодой обычный парень, чем-то похожий на Сульмара: те же волосы до плеч, тонкий обруч на голове и длинный, до земли, плащ на плечах. Он идет, улыбаясь и глядя вверх, как будто наперекор сильному ветру. Из его глаз, устремленных к небесам, струился едва видимый свет. Я чувствовал исходящую от этой фигуры силу и веру в себя.

И пока его фигура не поднялась вверх, я на краткий миг прикоснулся к ней, попросив для моих друзей победы в предстоящем Турнире. На душе как-то стало легче, волнения и тревоги, не покидавшие меня весь день, ушли. Словно Ялдар захватил их вместе с собой, унеся к безмолвным небесам Двойной Спирали.

Провожая взглядом возносящуюся фигуру Ялдара, я еще раз уверился в правильности выбранного мной пути. Пусть я никогда и не попаду на Столп Возвышения, врать себе я не хотел – шансы на то, что я смогу повторить путь великого героя, были крайне малы. Но лучше так, чем стать одним из бесконечных истребителей смертных, оставшись в памяти и людей, и богов очередным безумцем, пытавшимся построить лестницу к небесам из горы трупов.

Ну, вот теперь все – думаю, для одной прогулки достаточно приключений и впечатлений. Пора вернуться к моей команде.

Глава 4. Рынок рабов

Оценщик неторопливо крутил под спектроскопом принесенный на продажу жемчуг. Все его внимание было поглощено монитором и бегущими по нему цифрами, непонятными для непосвященных. Умный прибор определял силу, мощность, интенсивность свечения – именно от этих показателей зависела скорость поглощения энергии и степень ее потерь при хранении. Такая оценка давала возможность узнать заранее, насколько хороший накопитель получится из исследуемой жемчужины.

Внимательно вчитываясь в строчки цифр, старый Крей невольно любовался переливами света и с трудом сохранял невозмутимое лицо. Он профессионал, и продавец не должен увидеть его радостное предвкушение. Сейчас перед

гремлином лежала лучшая партия жемчуга за последние шесть больших циклов! Из-за нападений Измененных этот товар почти перестал поступать в лавки Города Двойной Спирали, а если и поступал, то состоял почти сплошь из невызревших перламутков. А тут сразу пять жемчужин первого класса и среди них, как вишенка на пирожном, лежит зеленая красавица высшего, чье свечение заметно даже на свету. За долгие циклы в Игре через его руки прошли лишь две подобные жемчужины. И тем более удивительно, что такую редкость принесли на продажу не бойцы Дома Водных, а неизвестный, да и не слишком-то опытный Игрок. Продолжая возиться с прибором, оценщик бросил быстрый взгляд на девушку-анир, хозяйку товара.

Саймира расслабленно откинулась в плетеном кресле, поглядывала в окно и временами легонько улыбалась чему-то своему. И только хвост-предатель иногда постукивал по полу. Девушка старательно делала вид, что ничем не обеспокоена и не утомлена. По собственному опыту анир знала, чем спокойнее продавец, тем успешнее торг. Периодически она окидывала быстрым взглядом свое отражение в оконном стекле, чтобы еще раз убедиться, что выглядит так, как надо.

Она надеялась, что по ее виду даже хорошо знающий ее разумный не смог бы определить, насколько ей надоело сегодняшнее утро. Рэн с самого рассвета исчез куда-то по своим загадочным делам, а их с Меджехом отправил продавать найденный жемчуг. Напарники оббегали весь торговый квартал Двойной Спирали, пытаясь найти лучшую цену, и заодно анир изучала новый для нее рынок. Ведь если дело с затонувшим кораблем выгорит, то нужно будет пристраивать еще одну партию жемчуга, притом наиболее выгодно.

Это место оказалось пятым из достойных внимания... и последним. Сидящий перед ней греmlin, зеленый носатый коротышка, был самым дотошным из всех встреченных за сегодняшний день. Хвостатая привычным усилием отодвинула усталость и нетерпение. И чтобы не дать истинным чувствам вырваться наружу, а предателю-хвосту выбивать по полу барабанный ритм, развлекалась, перебирая в уме различные способы воздействия на медлительного слугу и прикидывая суммы штрафа за каждый из этих самых способов. Саймира уже собиралась перейти к разным видам проклятий, когда ювелир, наконец, соизволил оторваться от жемчужин и вынести свой приговор:

- Двадцать две тысячи за все.

Услышав его слова, Саймира не смогла сдержать облегченный вздох (это была лучшая цена за сегодня), но инстинкты торговца не позволили ей сразу на нее согласиться, а привычка заставила замаскировать вздох под возмущение. Энергия, накопившаяся за время ожидания, требовала выхода, и девушка в предвкушении хорошего торга облизнула губы. Гремлин, увидев блеск в ее глазах, поспешно произнёс: «Это окончательная цена и изменению не подлежит!», но глядя, как когти посетительницы, выступившие из руки, впились в деревянную поверхность стола, поспешил дополнить: «Но я могу предоставить вам десятипроцентную скидку на покупку зелий в нашем торговом доме».

Из лавки зелий Саймира вышла только через час, таща в руках тяжелый ящик, наполненный флаконами, который и поспешила отдать подошедшему напарнику. Меджех все это время терпеливо ждал ее в едальне напротив, явно не скучая в компании пузатой бутылки вина и полного стола закусок. Сопровождающий убрал ящик к себе в сумку, и анир, довольно улыбнувшись, прошла внутрь и присела за его столик: теперь за пузырьки можно не опасаться. В отличие от нее, у бойца тринадцатый ранг, а значит, и украсть из его сумки намного сложнее. В преддверии Турнира у воров настали золотые времена, и она не хотела рисковать зельями, на которые ушла почти половина дайнов, полученных за жемчуг.

Взглянув на список с необходимыми покупками, она с грустью подумала, что еще и карты придется покупать, а дайнов осталось так мало! И многое из того, что с таким трудом покупалось, достанется близнецам, практически не сделавшим ничего для подготовки к Турниру. Подумав об этом, она со злостью пристукнула кулаком по столу: пускай только эти два балбеса попробуют после этого умереть – она тогда их сама поубивает!

Меджех безо всяких слов угадал ее мысли и, сделав небольшой глоток вина, успокаивающе произнес:

– Потерпи. После Турнира, если они не начнут приносить пользу, я дожду Рэна, и он отправит их назад к Калиссане.

Саймира грустно вздохнула, подумав о лидере. Рэн, Рэн, сколько в тебе противоречий, непонятного и сложного... Как с тобой трудно, и как без тебя нелегко. Вот и сейчас, когда каждый день бесценен – ведь следующего может не наступить – он сначала куда-то ночью пропал, потом вернулся, притащив очень красивый золотистый цветок, и опять умчался, получив письмо. А ей опять

приходится ждать и волноваться! Она не понимала, как можно быть таким спокойным, думать, планировать что-то так, словно впереди целая вечность?

Сама она отвлекалась от подтачивающего нервы, скажем так, беспокойства только работой. И изматывающие тренировочные бои последних дней были для нее благом – не позволяли думать о грядущем Турнире. Девушка с тоской взглянула на Арену: черные обсидиановые стены пульсировали от внутреннего огня, рокот барабанов невидимыми молоточками стучал прямо в мозг. Их постоянный гул не давал уснуть – ее бросало то в жар, то в холод, страх, как ржавчина, разъедал волю. Она еще никогда в одиночку не сражалась против других Игроков. В клане ее ценили и берегли, и те малые рейды, в которые брали, как правило, проходили легко и весело, и даже пара небольших стычек с Игроками из враждебных кланов казались ей какими-то ненастоящими. А здесь смертельный бой, снова как в Школе Испытаний – убей или умри – а она к этому не готова. К такому вообще нельзя быть готовым: она не хочет снова убивать! Не хочет смотреть в глаза своей жертве, не хочет отнимать жизнь только потому, что иначе нельзя! Но еще больше она хочет выжить.

Анир с завистью посмотрела на Меджеха, беззаботно потягивающего вино. Вот кого грядущая схватка, казалась, совсем не тревожила!

И снова опытный боец угадал ее мысли раньше, чем она произнесла их вслух:

– Я тоже волнуюсь, Сай. Сколько бы боев ты ни прошел, каждый новый – это всегда риск. Враг может оказаться сильнее, его карты лучше, площадка для арены не слишком удобна... Существуют сотни мелочей, способных все изменить, а опыт лишь позволяет избежать глупых ошибок. Но даже в самом безнадежном бою всегда есть шанс на победу, если ты готов пойти до конца.

Чуть помолчав, Меджех продолжил:

– Когда мы с Рэном были в «Клинках Арендейла»...

* * *

После очередного смещения найти рынок рабов оказалось непросто. Я долго петлял среди улочек и закоулков торговых кварталов Двойной Спирали, пока

искал нужное мне место. Оно оказалось рядом с площадью Туманных Звездочетов.

Почему звездочетов в названии площади было много – непонятно. Сколько себя помню, на этой площади всегда обитал единственный астролог. И чтобы добраться до нужной мне цели, пришлось отбиваться от этого полубезумного старичка с включенной бородой, в островерхом колпаке и засаленном халате. Мне в который уже раз настойчиво пытались продать очередное правдивое пророчество. Пришлось приложить некоторые усилия, чтобы выбросить из головы мысли и сомнения по поводу: «Бойся ржавых ножей, летящих из пустоты, не верь радужным снам, зовущим за собой...» и что-то там еще столь же малопонятное и пафосное.

Предсказания Звездочета сбывались всегда, но... слишком много в них туманного и неясного. Смысл предсказания становился кристально ясен только после того, как все уже произошло и ничего изменить нельзя. Так было всегда, и неважно, купил ли ты предсказание или просто запомнил бред, что нес тебе вслед астролог. Я лично не видел никакого смысла платить сотню дайнов за бумажку с пророчествами, что старик хотел мне всучить. Уж лучше я эти дайны потрачу на пару зелий лечения – это скорее поможет выжить, чем мудрое предостережение, которое я не смогу вовремя понять.

Моя цель – Гильдия Работорговцев – появилась в Игре сравнительно недавно. Когда-то в Двойной Спирали существовало множество кланов и домов, занимавшихся охотой на живой разумный товар. Во время больших и малых рейдов на различные миры, пока другие Игроки истребляли население во имя черного пламени Хаоса, эти ребята сокрушенно качали головами, видя потерю возможной прибыли, и удваивали усилия по отлову будущих рабов.

После продолжительного периода войн и конфликтов между кланами и домами, занимавшимися подобной охотой, какой-то умник сумел убедить их, что эти войны мешают работе, и объединившись, они все останутся в выигрыше. С тех пор прошло больше полутора тысяч лет, и Гильдия Работорговцев стала одним из самых богатых и могущественных домов среди всех объединений Игроков. Только они занимаются организованным захватом и продажей рабов в Двойной Спирали, а те глупцы, кто рискнул оспорить их монополию, уже давно мертвы, и ветер гуляет среди их костей.

Город Игроков, словно вечно голодный монстр, постоянно требует крови и плоти. Песок Арены жадно поглощает жизни сражающихся на нем гладиаторов, хозяевам борделей и кварталам Черных Фонарей постоянно требуется обновлять испорченный товар, дабы исполнять любые желания своих посетителей. Жертвенные алтари Аллеи Богов, кулинарные меню закрытых заведений – всем им ежедневно нужны новые рабы. Некоторые Игроки, не желая рисковать собой, сидят в Двойной Спирали все время между Турнирами. Почему бы и нет, если тебе есть чем заплатить, а жажду эмбиента ты готов глушить, убивая рабов? Впрочем, рабов можно использовать множеством различных способов, необязательно убивать, были бы эти самые рабы. И их неиссякаемый поток обеспечивает Гильдия, перед Торговым домом которой я стоял.

Длинное белое здание, словно торговый центр какой-нибудь высокоразвитой цивилизации: высокие окна, мраморные полы, начищенные до блеска, приятная прохлада, искусственное освещение и длинные торговые полки, полностью заставленные небольшими прозрачными кубиками. Никаких тебе загонов, посвиста кнутов и звона кандалов, жалоб, стонов и всевластных надсмотрщиков, все просто и даже красиво. Здесь делают дайны и лишние истязания ни к чему, это портит качество товара. Да и затрат на содержание почти нет.

Двери передо мной услужливо распахнулись, пропуская внутрь. Не успел я сделать и пары шагов по мраморному полу, как ко мне подбежала, стуча каблучками, девушка в ярко-красном пиджачке и короткой юбке. Склонившись в поклоне, она быстро прошептала отрепетированную за сотни повторений речь:

– Господин, мы рады приветствовать вас в нашем Доме. Могу ли я вам чем-нибудь помочь?

– Я хочу забрать свой заказ.

– Позвольте, господин, я провожу вас.

Девушка снова поклонилась и, не смея поднять глаза, быстро засеменяла передо мной, указывая дорогу. Мы прошли вдоль длинных стеллажей, уставленных маленькими прозрачными кубиками, внутри которых застыли фигурки людей, инсектоидов, гордых аспараи, коварных ящеров и других представителей сотен видов разумных. Здесь можно было увидеть всех, в чьи миры пришла Игра Хаоса, и кто оказался неспособен ей противостоять.

На миг я задержался возле одного из стеллажей, где рядом стояли кубы с представителями двух очень разных, как им казалось, видов существ. Оба человекоподобные, только у одного черная, а у второго желтая кожа. Если я правильно помню, у них радикально отличались религиозные взгляды, что и послужило отличным поводом для войн и взаимной ненависти на протяжении тысячелетий. И даже пришедшая в их мир Игра для этих ребят ничего не изменила.

Первыми под удар попали существа с черной кожей, оказавшиеся весьма неплохими бойцами. Но увы, их технологии были слишком примитивны, а личное мужество и умение сражаться оказались бессильны перед массированными ударами заклятий и призванными существами Владык. Понадобилось всего несколько боев, чтобы уничтожить пытавшихся противостоять Игрокам солдат.

Их желтокожие противники все это время отсиживались за огромной стеной и даже под шумок успели разграбить парочку чужих провинций, пока соседи пытались отразить атаку Игроков. Но потом очередь дошла и до них. Этим хитрозадым товарищам уже ничего не помогло: ни колоссальная стена, ни весьма хорошие военные технологии и неплохие маги. Все это оказалось плохим подспорьем для слишком трусливых солдат, ценивших свои жизни гораздо больше, чем честь и свою страну. Они бежали, бросая на полях сражений оружие, надеясь выгадать у смерти лишние дни жизни, а хаоситы выжигали города вместе с их женщинами и детьми.

А ведь если бы эти народы объединились, все могло бы быть иначе. Имей эти чернокожие ребята нормальное оружие, они бы точно не побежали после «Огненного шторма» или «Землетрясения», а поддержи их маги желтых, не уверен, что даже Владыки рискнули бы атаковать их мир. Но все сложилось так, как сложилось, и теперь они стоят рядом, застывшими в кубиках памятниками собственной глупости. Это наверняка развлекло нашего Господина: работорговцы даже обозначили их одним коротким словом «ЛЮДИ», не заметив разницы ни в цвете кожи, ни в вероисповедании.

Я шел, а полки все тянулись и тянулись, прозрачные кубики стояли плотными рядами: тысячи, десятки тысяч смертных ждали своего часа. У каждого из них, наверное, были свои мечты, планы, желания, страхи или надежды, а теперь это просто товар, заботливо расставленный по полкам и снабженный надписями: самцы, самки, краткое описание вида и мира, из которого их принесли сюда. В таком состоянии они могут храниться веками без еды и воды, погруженные в

подобие сна, пока чья-то рука не снимет их с полки, как это сделала сейчас одна из Дев Боли, небрежно смахнув десяток кубов в тележку на колесах, что она катила перед собой. Рабы весьма ходовой товар перед Турниром, и я, кажется, знаю, где скоро очнутся пленники.

Секрет упаковки, позволяющей уменьшать смертных, помещая их в эти прозрачные кубы, столь удобные для переноски, был одной из главных тайн Гильдии Работоторговцев. В свое время я даже думал обратиться к ним за помощью для ю-мари. Но отказался от этой идеи: вероятнее всего вместо того, чтобы выбраться со Свалки в новый мир, ю-мари оказались бы на полках этого торгового центра. А такой судьбы я им не хотел.

Мне не нравится приходить сюда: тяжело смотреть. А в какой-то момент вообще начало казаться, что все эти пленники, застывшие как мотыльки в янтаре, смотрят на меня и просят их спасти. Голоса, мысли, желания – благодаря эмпатии я ощущал их ментальные тени в сознании. Отгоняя все это, я тряхнул головой и ускорил шаг.

Я не в силах помочь им всем – этот урок я усвоил слишком давно и хорошо, также, как и то, что нельзя показывать жалость. Любое проявление человечности в Двойной Спирали – это угроза собственной жизни: здесь слишком много внимательных глаз, замечающих все. Пока я мало значу, но если смогу прожить достаточно долго и каким-то чудом стать Полководцем, вот тогда, уверен, увиденное будет использовано против меня. Поэтому все, что я могу сделать, это ускорить шаг и мысленно ответить смотрящим на меня глазам: «У всех вас был свой шанс, а теперь вам приходится платить за слабость мира, в котором вы родились, за трусость мужчин, неспособных вас защитить, за лень ума, оказавшегося неспособным создать оружие, или за отсутствие веры, оттолкнувшее богов. За все это теперь платите вы, и виновные, и нет».

Мы, наконец, подошли к деревянной стойке, за которой сидел очередной слуга с медальоном управляющего. Взглянув на меня, он взмахом руки отослал девчонку и почтительно поприветствовал.

– Чем могу помочь, господин?

– Я пришел забрать заказ, – с этими словами я протянул свой экземпляр контракта.

Управляющий быстро пробежал его глазами и, сверившись со своими записями, подтвердил:

– Все верно, вы удивительно оперативны. Сейчас заказ доставят со склада.

Чтобы заполнить паузу в ожидании товара, управляющий решил развлечь меня беседой:

– Вы поступили весьма благоразумно, заранее оплатив заказ. Сейчас таких цен уже не найти. Турнир, сами понимаете, рабы весьма востребованный товар. А новых поступлений давно не было.

Управляющий даже грустно вздохнул.

А я мимолетно подумал: «Как же надо очерстветь душой, чтобы сожалеть из-за того, что давно не удавалось разграбить новых миров?»

– А вот и ваш заказ, – управляющий обратил мое внимание на две небольшие коробки, появившиеся прямо на стойке чуть в стороне от нас.

В них были плотно упакованы прозрачные кубики с моими рабами. Все верно: две коробки по пятьдесят штук в каждой. Сто рабов – сто жизней – я пообещал Слепцу за его помощь. Многие утверждают, что боги глухи к молитвам, но я надеюсь, что это не так. То, что я выжил в Черных Песках и в Круге Двигающихся Камней, действительно большая удача, и теперь пришло время заплатить свой долг ее Хозяину.

Свой заказ я оплатил заранее, дайнами, что получил от нага: сто дайнов за голову – такова цена жизни смертного в Двойной Спирали. Я с любопытством взял пару кубиков из коробки. Мне захотелось посмотреть на тех, кто сейчас выиграл в лотерею Слепца свою жизнь. Я не ожидал увидеть там что-то особенное: сто дайнов – это все-таки не слишком много. Молодые и здоровые рабы, особенно женщины и дети, как правило, стоят гораздо дороже. Все, на что я мог рассчитывать, это лишь старики и больные, которым и так не слишком много времени осталось.

Поэтому, когда вместо стариков или старух я увидел детскую фигурку и молодую женщину с ярко выраженным животиком, я был потрясен. Все, на что меня хватило, это молча смотреть на управляющего и пытаться понять, как такое может быть.

А тот, быстро осмотревшись по сторонам, внезапно положил мне руку на плечо и впился взглядом в мои глаза. На миг Вселенная замерла, и прежде, чем я что-то успел сказать или как-то отреагировать на произошедшее, окружающий мир потерял смысл. Соприкосновение разумов было внезапным, как бросок змеи, чужая воля смяла моё сопротивление, словно лист тонкой бумаги. Чужой разум хозяйничал в моей голове, новые образы и знания словно бы перетекали в меня, и возникло ощущение, что еще немного и мой мозг взорвется от переизбытка информации. Произошедшее было настолько ошеломляющим и невероятным, что, когда все резко прекратилось, я просто замер, оглушенно хватая ртом воздух, как рыба, выброшенная на берег.

Молча и безучастно я стоял и наблюдал, как в МОЮ ОТКРЫТУЮ сумку управляющий быстро и сноровисто сгрузил коробки с кубиками, подозвал уже знакомую мне девушку, и, повинуясь его жесту, МЫ ВМЕСТЕ отправились на выход. Девушка вела меня за собой и по пути что-то щебетала, типа «как мы рады каждому покупателю, приходите еще», но все проходило мимо сознания, не задевая его.

В себя я пришел, стоило только ступить на мостовую площади Звездочетов. Желания сопротивляться, кричать или возмущаться уже не было. У меня перед глазами стоял образ седого управляющего с прижатым к губам пальцем, и я ЗНАЛ, что мои две коробки полностью укомплектованы кубами с детьми из разных миров и несколькими будущими мамашами. Мне необходимо разобраться в том, что произошло. Я не понимал, что происходит, и это тревожило. Срочно требовалось спокойное место, чтобы все обдумать и разобраться в тех образах и знаниях, что передал мне Наэм – слуга и бессменный управляющий Торгового дома Работорговцев. Поэтому я целеустремленно направился искать едальню, чтобы, устроившись за столом, поесть и все тщательно обдумать.

Глава 5. Прибытие

Оранжевый сектор, звездная система Айлонд, планета Тану-шикан.

Алые отблески на горизонте становились все ярче, предвещая появление на небосклоне третьего светила. Два полыхающих огненных шара уже сверкали на небе, и под их лучами черный базальт валунов, усеявших долину, ощутимо нагрелся. Кое-где слышался сухой треск камней и нагретого песка, покрывавшего все вокруг. Земля долины была бесплодна и пустынна, ничто живое не смогло бы выжить в этом раскаленном пекле.

Даже когда на небе восходят Метида и Фемисто, пустыня под их палящими лучами превращается в раскаленную печь. С восходом же Лоситеи начнут плавиться даже камни, и спасение можно будет найти лишь внизу, в благословенной прохладе пещер, дающих жизнь и пропитание.

Тенсир на несколько мгновений замер на границе света и тени, окинул взглядом долину и вернулся в прохладный сумрак небольшой пещеры, укрытой нависающей скалой.

– Пусто. Никого нет, и вряд ли кто-то появится, – решил он озвучить увиденное в тайной надежде, что Долгар, старший в их дозорном отряде, примет решение возвращаться назад.

Вожак явно слышал его слова, но не счел нужным как-то отреагировать. Он все так же продолжал сидеть на циновке, погруженный в себя, а вокруг него вились светящимися сполохами трое шурхов, время от времени то вспыхивая, то почти угасая.

Тенсир постоял еще пару мгновений, но так и не дождавшись ответа, раздраженно отошел к своей циновке, расстеленной чуть в стороне. Усевшись, он скрестил руки и ноги в позе ожидания и призвал своего шурха.

Сверкающий шар первозданного пламени тут же метнулся к хозяину от открытой площадки, едва слышно гудя и сверкая от переполнявшей энергии. Прислушавшись к питомцу, воин уловил отголоски его простых мыслей и желаний. Шурх был сыт и счастлив. Не получив заданий от хозяина, он принялся летать вокруг него, время от времени разбрасывая едва заметные искры. А Тенсир невольно позавидовал, как мало некоторым нужно для счастья – побольше солнца и тепла, которые можно впитать, открытое место, где можно

играть, и близость хозяина.

А вот Тенсиру как раз радости в душе и не хватало, и причина этого сидела в пяти шагах от него и полировала череп прадеда в навершии своего посоха. Это она делала всегда, когда ей нечем было себя занять. Тулара – боевой шаман и Голос Предков – третий боец их небольшого отряда и единственная женщина, которую он желал бы назвать своей. Она одним своим присутствием лишала покоя его душу.

Вот и сейчас, вместо медитации, он украдкой из-под смеженных век любовался ею. Стройное поджарое тело покрыто татуировками и знаками силы, а защитная мазь временами переливается загадочными бликами, подчеркивая контуры и дразня воображение. Ее длинные ноги плотно обнимают сапожки до середины икры, сильные и изящные руки привычно полируют пожелтевшую кость черепа, позвякивая браслетами. Короткая юбка, сделанная из кожи и мелких костей, не оставляет простора воображению. Небольшая тканая повязка, украшенная бисером, поддерживает грудь, и он видел, как та едва вздымается в такт дыханию.

Воин мог бы любоваться девушкой вечно, и попасть с нею в один дозор было для него самой большой удачей. Ведь вдали от поселения и строгих взглядов старейшин, особенно из Дома Матерей, многое могло произойти: им предстояло пробыть вместе в дозоре целых двадцать дней, и кто знает, может он и сумеет сблизиться с неуступчивой хозяйкой духов. Если не помешает Долгар – опытный и уважаемый воин. Тенсир невольно бросил ревнивый взгляд на погруженного в транс мужчину.

Тело вожака их маленького отряда почти полностью покрывали татуировки, лучше всяких слов рассказывающие историю его жизни. Два черных переплетения, похожие на цепь, разбитые белым отблеском молнии, говорили о том, что воин дважды спускался в темные миры и сумел оттуда вернуться. Оскаленный рогатый череп на плече был памятью о его победе над двенадцатируким демоном Шутт Тан Далорхом. Черные огни, усыпавшие грудь и живот, отмечали смерть каждого достойного врага, чьи головы сейчас украшают Дом Мужей.

Тенсир смотрел на главу отряда и понимал, что шансов у него нет. Голубой сак-дак, собственноручно выточенный из позвоночника убитого воина гаара, долгие странствия, великие победы – боги всем наделили Долгара. Всем, кроме

самого важного. В его ожерелье, висящем на шее, было всего два камня, а центральное гнездо все еще осталось пустым. Мужчина так и не сумел стать отцом, подарив жизнь. Колыбель в их доме с Турией так и осталась пуста, несмотря на прожитые вместе годы. И как ни любил свою жену Долгар, но слухи в Доме Мужей ходили, что он все чаще задумывается о том, чтобы привести туда младшую жену и с ней попытаться стать отцом. И эти слухи и мысли сейчас терзали Тенсира не хуже огненных укусов шурха во время испытания.

Он продолжал мучить себя мыслями, размышляя о своих шансах на победу над Долгаром, в случае если юноша попытается оспорить его выбор жены, когда вожак внезапно вышел из транса, открыв глаза. И тихо прошептал:

– Чужак.

Тенсир вначале даже не поверил такой удаче. Чужаки уже долгие годы не появлялись в их мире, и многие были уверены, что уже и не появятся. Пары отчаянных сражений хватило пришлым, чтобы понять – здесь они легкой добычи не получают. И мир Тану-шикан уже довольно давно оставили в покое. Так что это огромное везенье, что враг появился именно сейчас. Что может быть лучше, чем схватка и победа на глазах понравившейся девушки? А положенная к ее ногам голова убитого врага будет лучшим свадебным подарком. Он уже успел представить, как протягивает ей окровавленную руку, в которую она покорно вкладывает ладонь, лучше всяких слов отвечая на его незаданный вопрос.

В голове еще крутились радостные мысли, а кровь уже бежала по жилам быстрее, разогревая тело перед предстоящей схваткой. Долгар был на ногах и пружинистым шагом направлялся к выходу из пещеры.

Вокруг его тела завихрился Плащ Теней, укрывающий от чужих взглядов и защищающий от палящих лучей солнца. Тулара тоже готовилась к бою: взор затуманен, а воздух вокруг нее сгустился, и в нем мелькали личины призванных духов, повторяя контуры тела девушки, возник огненный щит, готовый уберечь хозяйку от любой угрозы.

Шурхи радостно кружились по пещере, чувствуя эмоции своих хозяев. Вдоволь насытившись, они предчувствовали скорую игру. Наконец они смогут полетать и порезвиться, одарить чужака яростью накопленного огня, ослепить его каскадами лучей, развеять прах хрупкой оболочки над песчаными дюнами – это

все так весело!

Тенсир тоже не тратил зря времени – шанс показать себя в бою он не хотел упускать.

– Отец Великой Ночи, дай мне благословение и надели частицей силы своей... – разум нырнул к резервам души, и потоки знакомой силы привычно растеклись по телу. Весь мир вокруг него утратил яркость, черные и белые тона проступили ярче и контрастней, да звуки доносились глухо и стали плохо различимы.

Вокруг тела юноши возник вихревой смерч. Верный сирх вынут из-за пояса и крепко зажат в руке. Легкое движение вперед, и вихрь, вызванный им, толкает тело в бросок. За считанные мгновения, меньше, чем за удар сердца, его переносит к входу в пещеру, где замерли Долгар с Туларой.

Удивленный этим ожиданием, Тенсир замедлил движение и остановился между ними. Из их убежища была отлично видна точка прибытия. Проклятое место в тысячу шагов шириной, в котором чужаки появлялись в их мире. Там он заметил одинокого воина, занятого весьма странным делом, а над его головой все еще горела белая черта, оставленная странным оружием врага. Как смог вспомнить Тенсир, этот знак, кажется, означал мирные намерения, а сам чужак торопливо расставлял на земле маленькие прозрачные кубики с чем-то неразличимым внутри.

– Атакуем? – молодой воин рвался в бой.

Мысль, что чужак исчезнет, вместе с собой унеся будущий трофей, заставляла пальцы крепче сжимать сирх.

– Не торопись, – рука Долгара даже придержала подчиненного за плечо, не дав ринуться вперед. – Я хочу понять, что он делает. Убить его мы всегда успеем.

Чужак явно опасался, что времени может не хватить, и его начнут убивать раньше, чем он закончит свою работу. Последние кубы он просто высыпал на землю, кое-как раскидав ногой, чтобы они не лежали друг на друге. Короткая вспышка, и прозрачные кубики начали один за другим лопаться, распадаясь на части и выпуская беловатый дым. Этот дым закрыл собой всю площадку, скрыв ее от глаз дозорных.

Тенсир был готов вновь кинуться вперед и атаковать врага, но рука Долгара, железной плитой лежащая на плече, вновь помешала это сделать. А спустя пару вздохов легкий ветерок, призванный Туларой, разогнал дым, и они увидели множество детей, непонятно откуда взявшихся на усыпанной камнями площадке.

Разных возрастов, разного пола, от совсем крох до подростков. Их явно принесли сюда из разных миров, если судить по сильно отличающейся внешности: белые, черные, красные оттенки кожи. Среди них лишь в паре мест возвышались взрослые: несколько молодых женщин или с грудничками на руках, или на поздних сроках беременности. Все были растеряны и явно не понимали, что происходит. Кое-где слышался плач, дети, что постарше испуганно оглядывались по сторонам, пытались задавать вопросы, но не понимали друг друга.

Глядя на этот бардак, Тенсир замер, не зная, что предпринять. Атаковать сейчас было нельзя: эта малышня явно не тянула на врагов. Он с надеждой посмотрел на Долгара – все-таки он старший, вот пусть и принимает решение.

А тот молчал, внимательно смотря на происходящее. И за него решила Тулара, бросившая взгляд на небо.

– Да они же сейчас все сгорят! Что, этот помет дулука не мог их всех принести сюда раньше? – И, не дожидаясь, пока мужчины примут решение, решительно пошла вперед. Долгар с Тенсиром, переглянувшись, последовали за ней – опасаться этого одинокого чужака явно не стоило.

Идти было недолго, их укрытие и каменную площадку, где появлялись чужаки, разделяло не больше пары сотен шагов. Шурхи летели рядом, привычно поглощая излишний свет и тепло вокруг своих хозяев. Одна защитная мазь не могла бы справиться. Поэтому в дозор ходили только имевшие шурхов – они могли не бояться открытого неба, даже когда по нему гуляли два светила.

Игрок стоял среди детворы и был явно растерян не меньше их, не зная, что предпринять и что делать дальше. Увидев подходящих к нему воинов, он вздохнул с явным облегчением.

Еще раз проведя белую черту, он убрал оружие и вскинул над собой пустые руки, изо всех сил пытаясь показать мирные намерения.

Тулара, подойдя ближе, внимательно рассматривала испуганную и плачущую детвору. Подвластные ей духи, повинувшись безмолвному приказу хозяйки, ощупывали и заглядывали в их тела и души, ища скрытую угрозу. Пока хозяйка духов была занята делом, Долгар обозначил, кто все-таки старший в их дозоре, заговорив первым.

– Кто ты и зачем привел сюда этих детей?

Чужак, с опаской взглянув на небо, по которому уже начали пробегать багровые сполохи, быстро ответил:

– Ты знаешь, кто я – в вашем мире подобные мне уже появлялись. Не раз. А вот дети...

Договорить он не успел, громко взвизгнула малышка лет трех в красивом розовом платье, с копной белых волос и большими голубыми глазами. Малявка ухватила крохотной ручкой одного из духов, круживших возле нее, и теперь пыталась удержать. Дух отчаянно пытался вырваться и даже ударил небольшим электрическим разрядом, безобидно стекшим по малышке и не причинившим ей вреда, а та только радостно взвизгнула и еще крепче сжала кулачок. Видя все это, Туллара побежала на выручку своему помощнику. А Долгар, оправившись от удивления, снова взглянул на хаосита, так же удивленно смотревшего на происходящее.

– Еще раз спрашиваю: зачем ты здесь и для чего их сюда принес?

Хаосит отвечал медленно, старательно подбирая слова, было видно, что ему важно быть понятым и услышанным.

– Потому что они нужны вам, а вы им. Их всех собрали из разграбленных и погибших миров, где их родители и близкие оказались слишком слабы, чтобы защитить самое дорогое, что у них есть: своих детей. И все, что их ждало в будущем, это смерть или в холодных объятиях теней, или на жертвенном алтаре – итог один. Но Слепец моими руками дал им шанс выжить, и раз уж так получилось, то пусть они с вашей помощью станут сильными и не повторят

судьбу своих родителей. Вы смогли отразить два наших больших рейда, только ваши воины настолько, хм... – хаосит запнулся, подбирая подходящее слово. – Храбры, – наконец выдал он, – чтобы спускаться в темные миры и охотиться на живущих там. Я больше о подобных ээ... храбрецах не слышал ни в одном из обитаемых миров.

Долгар задумался над его словами, прислушиваясь к себе. Его источник, разум и все естество не находили искажений в сказанных словах. Чужак не лгал и сам верил в то, что говорил. Но прежде, чем что-то решить, он спросил то, что действительно важно:

– А с чего ты взял, что мы их примем и будем учить, делясь знаниями наших предков?

На эти слова чужак усмехнулся ему в лицо, прежде чем ответить.

– Потому что они нужны вам, воин, и ты сам это знаешь. Ваш мир уже в третий раз участвует в игре Хаоса, и еще до битвы на Кейдане вам подбросили линферитовую лихорадку или, как у вас ее называют, синюшку. На первый взгляд не слишком опасная болезнь, и при правильном лечении ее достаточно легко вылечить, если начать вовремя. Все бы хорошо, вот только беда: больше половины всех переболевших остаются проклятыми. Они могут иметь детей только с тем, кого не затронуло проклятье, да и то не сразу... И никто не может сказать, унаследуют ли их дети проклятье родителей или нет. А внешних признаков у проклятья нет. Болезнь же очень заразна и была побеждена вами далеко не сразу, – Игрок ненадолго замолчал, внимательно наблюдая за выражением лица Долгара. – Мне продолжить, воин, и рассказать про пустые города, которые наши воины нашли в глубине пещер? Скольких из вас не затронула лихорадка? Сколько сыновей и дочерей ждут твоего возвращения? А это все, – он повел рукой, охватывая сбившуюся в кучу детвору, – новая кровь, вы сможете их воспитать, сделав частью вашего народа. Они не заражены синюшкой, и их дети будут сильны и здоровы, дав будущее всем вам.

– Долгар! – Слова незнакомца прервал крик Тулары.

Из ее посоха бил столб тени, создавая завесу над головами детей. Пока защита еще держалась, но скоро и она станет бессильна сдерживать жар взошедших на небосвод светил. Треть диска Лоситеи уже показалась из-за горизонта, готовая

сжечь хрупкую человеческую плоть. Даже шухри не смогут защитить своих хозяев от ее щедрости, что уж говорить про чужаков, не имевших подобных помощников. Времени размышлять не осталось, и, как всегда бывает в бою, старый воин доверился своей интуиции.

– Все за мной! – и, показывая пример, побежал к пещере, служившей укрытием их небольшому отряду.

Ну, как побежал: не спеша побрел, показывая направление и подгоняя крох. Успокаивая, уговаривая и помогая. Это была самая долгая дорога в его жизни – эти пару сотен шагов он не забудет никогда. Долгар старался успевать везде: поднимая упавшую малышку, успокаивая молодую женщину с грудничком. Нестройная толпа кое-как брела, подгоняемая жаром, а воины метались, стараясь никого не потерять... Чужак тоже делал что мог, а Тулара отдавала последние запасы сил на поддержание завесы над головами. Под конец Долгар уже бежал к пещере, увешанный детворой. Его Плащ Теней закрывал собой крох, что он нес на руках, оставив беззащитной спину. Вместе с Тенсиром они забрасывали детвору в пещеру и мчались назад за следующими, а Лоситея уже поднималась над горизонтом...

Они успели. Лишь Отец Великой Ночи знает, как это им удалось. Тулара, изможденная, лежала на полу – девушка выложилась без остатка, сумев до конца удержать пелену. Спина Долгара стала одним большим ожогом, Тенсир, обессиленный, сидел возле стены и поливал из фляги все еще дымящуюся одежду.

Чужаку досталось меньше всех: призванный им доспех служил хорошей защитой от огня и сумел оградить тело хозяина от ожогов. Взглянув на Долгара, Игрок протянул ему небольшой пузырек:

– Выпей, поможет снять боль и подлечит спину.

Немного подумав, Долгар решил принять помощь и сделал быстрый глоток, почувствовав легкую прохладу, пробежавшую по телу. От наслаждения он прикрыл глаза, а когда открыл, в пещере прибавилось народу – из города прибыла помощь. Жрица Войны подошла к нему, и по спине пробежала исцеляющая волна, а мужчина почувствовал на своей спине знакомые и любимые руки, потом услышал голос жены, лучшей знахарки их поселения.

– Теперь все будет хорошо.

Обратную дорогу он запомнил плохо. Казалось, спуск вниз никогда не кончится, потом их окружила радостная суета – прибывшую детвору и женщин нужно было распределить по домам. Все это прошло уже мимо него: успокаивающая боль мазь, нанесенная на спину, делала свое дело – исцеляя ожог, заодно погружала в полусон. Единственное, что он успел запомнить перед тем, как окончательно сдаться и отпустить сознание, это чужак, говорящий о чем-то с главой поселения. Заснул Долгар с улыбкой и радостью в душе: ведь когда он проснётся, в ИХ с Турией доме больше не будет пусто. У него обязательно появится сын, из которого он вырастит настоящего воина, передаст ему свои знания и умения, обучит всему, что знает сам. И у них будет дочь, красавица и умница. С этими мыслями мужчина позволил себе окончательно отключиться...

* * *

Город Двойной Спирали.

Сияние вспышки перехода, легкий толчок, и под ногами я уже ощущаю пружинистую поверхность Города Игроков. Гул толпы больно ударил по ушам – сейчас на нижней площадке было многолюдно как никогда. До Турнира остался один день, и в данный момент в Двойную Спираль спешат все те, кто до последнего оттягивал время появления в городе, пытаюсь завершить дела и заработать побольше дайнов. На мой взгляд, весьма разумно потратить оставшееся время не на разгул, а на то, что поможет в бою, но разумность и Игра Хаоса – слишком противоположные друг другу понятия.

Новая вспышка перехода, и в пяти шагах от меня возник здоровенный инсектоид, похожий на богомола-переростка. Внушительная тварь метра три в высоту, сразу же, как появилась, бодро запрыгала, устремляясь вверх к торговым кварталам. Пора и мне.

Книга привычно тренькнула, и в ней высветилось сообщение от Саймиры. Анир интересовалась, где меня носит, и одновременно отчитывалась о том, что жемчуг продан и все необходимое для Турнира закуплено. Отлично! То, что Саймира взяла на себя торговлю добытым нашей командой добром, здорово все упростило. Терпеть не могу бегать по лавкам и торговаться, пытаюсь выбить лучшую цену, а у нее к этому явный талант.

Устало вздохнув, отозвал Книгу. Ответить на сообщение сейчас не стоит – мне осталось завершить важное дело, и оно не для лишних глаз. Но все-таки нужно поторопиться, поэтому я поправил сумку на плече и ускорил шаг, направляясь вслед за инсектоидом...

На этот раз блуждания по торговым кварталам в поисках нужного мне здания удалось избежать – маршрут до него уже был известен. Дойдя до него, обошел здание сбоку. Вдоль стен Торгового дома Работоторговцев шли высокие белокаменные колонны, подпиравшие крышу, покрытые резьбой, они предавали ему величественный вид. Чисто эстетически это одно из красивейших зданий Города Двойной спирали, но я не могу его так воспринимать – слишком мерзко то, что происходит внутри. Несколько шагов, и я уже стою между третьей и четвертой колонной, так, чтобы видеть небольшое синее окошко, вырезанное в стене на уровне глаз.

Сверившись еще раз с инструкцией, вложенной в мою голову, делаю шаг вперед, не отрывая взгляд от окна. Ничего не происходит, но я продолжаю идти вперед. Еще шаг, и еще – и внезапно окно вырастает до размера дверного проема, еще шаг – и я внутри. Оглянувшись по сторонам, я был несколько разочарован. Не совсем уверен в том, что я хотел здесь увидеть, но мои ожидания не оправдались. Все, что имелось здесь, это крохотная комнатка, облицованная белой плиткой, с мраморным столом возле стены и каменным тронem. По-другому монументальное сооружение, стоявшее возле стола, назвать было сложно.

Теперь осталось самое простое из того, что уже сделано: нужно всего лишь позвать управляющего его истинным именем – Лен'джер, используя свой крохотный дар эмпатии. Тот, кто оставил мне все эти инструкции, должен услышать мой зов и подойти. Послав несколько раз ментальный посыл, я присел на трон и, прикрыв глаза, остался ждать. Подустал я немного: тренировки, прогулки по Аллее Богов, а теперь еще и посещение нового мира оставили свой след. Как закончу здесь свои дела, нужно нормально выспаться и отдохнуть перед Ночью Прощания.

Почти задремав, я пропустил начало движения. Одна из каменных стен провернулась вдоль оси, и в комнатку зашел тот, кого я все это время ждал. На этот раз я внимательно его рассмотрел – словно увидел впервые. Невысокий седой человек с непропорционально большими глазами мало отличался от

человекоподобных, населяющих множество миров.

Проведя долгие годы в Двойной Спирали, ты привычно не замечаешь то, что тебе кажется неопасным и неважным. Многочисленные слуги и рабы, годами не покидающие Двойную Спираль, составляли абсолютное большинство жителей домена Хаоса. Они были многочисленны, как листья на деревьях, и так же мало отличимые друг от друга. Их трудами создавалось, продавалось и обслуживалось почти все, что есть в нашем городе. Многочисленные лавки, мастерские, лаборатории – да почти все обслуживали они. А Игроки привычно не замечали их, воспринимая, как карты в собственной Книге и не более того.

И теперь передо мной стоял тот, кто успешно боролся против этой системы. Он сумел как-то обойти или перебороть клятву подчинения, согласно которой слуга должен блюсти интересы своего господина и ставить их превыше всего. Я хотел понять, как ему удалось то, что я считал невозможным.

Лен'джер, внимательно на меня взглянув, присел на каменную скамью, выдвинувшуюся из стены.

– Я готов ответить на любые ваши вопросы, господин, но прежде вы дадите клятву на Книге, что все сказанное здесь останется лишь нашей тайной, и никто никогда об этом не узнает.

Чуть подумав, я кивнул головой, соглашаясь.

– Хорошо, но это будет обоюдная клятва. Взамен я хочу услышать правду на свои вопросы – никакой лжи или недомолвок.

Теперь уже управляющий задумался, но, чуть поколебавшись, он все-таки согласился.

– Я думаю, вы имеете право знать.

Книга возникла между нами, и каждый из нас, положив на нее руку, произнес нужные слова, свет из-под обложки дал понять, что клятва принята и зафиксирована. Вот теперь можно и поговорить. И первым что я спросил, был главный для меня вопрос, все время не дававший мне покоя:

– Как ты обошел клятву подчинения и прямой приказ господина? Почему нарушил интересы Гильдии, передав мне тех людей?

Я опасался ловушки или иного обмана. Кто знает, может, так все и было задумано? Подсунули дорогих рабов, а потом выставят мне счет за них, потребовав доплаты или возврата их собственности. Не мне тягаться в этом случае с одним из самых могущественных Домов в Игре Хаоса. Меня просто сотрут в порошок. Поэтому было крайне важно понять, что происходит.

Управляющий тоже не торопился отвечать, видимо размышляя, что можно мне рассказать. Наконец он заговорил, избегая смотреть мне в глаза. Видно, слова давались ему нелегко.

– Мой господин. Как вы знаете, слугами, обреченными на вечное рабство, делает нас печать. Она накладывается в момент сотворения, когда Игрок помещает кристалл с душой слуги в карту, и с этого момента раб должен подчиняться и выполнять волю создавшего его господина. Годами, а потом и веками мы продолжаем служить. Даже тогда, когда создавший и обрекший нас на рабство Игрок давно покинул Игру или погиб. Карты доверенных слуг хранятся в Доме или переходят от Игрока к Игроку, как трофеи. Для нас перемены не наступят никогда. Некоторые из доверенных слуг провели в Игре намного больше времени, чем самые старые из ныне живущих Владык. Я очень давно служу. Со временем та сила, что заставляет подчиняться и выполнять приказы хозяев, теряет свою власть. Годы смывают силу запретов, перестают их делать непреложными. А потом ко мне пришло понимание: Хаос и постоянство... – он даже улыбнулся. – Что может больше противоречить самой сути Хаоса, чем вечное рабство, нарушающее один из основных его принципов – абсолютную свободу? Сама сила, с помощью которой создают слуг, разрушает печати, заставляющие подчиняться. И кто знает, быть может, когда-нибудь со временем мы сможем обрести свободу?

Лен'джер говорил об этом с такой затаенной надеждой, что я даже немного растерялся. Только сейчас я задумался о том, каково это – быть вечным слугой, даже без тени шанса на освобождение. Игроки почти никогда не дарят свободу своим слугам-рабам – те слишком ценная собственность. А раб и так без лишних поощрений выполнит все, что ему прикажут. А не выполнить приказ не позволит печать.

Обдумав слова Лен'джера, я согласился с его рассуждениями. Возможно, он прав и когда-нибудь обретет свободу, которую так жаждет. Вряд ли он получит тело, но душа, не привязанная к карте, сможет вновь вернуться в Колесо Жизни и обрести новое воплощение и новую судьбу. Если, конечно, хозяева не скормят его пожирателям душ.

Следующий мой вопрос не заставил себя долго ждать. Он мучил меня так же сильно, как и предыдущий.

- Почему именно я? Почему ты решил довериться мне?

На этот вопрос управляющий даже печально вздохнул, прежде чем ответить.

- А кому еще, господин Рэнион? Думаете, много в Двойной Спирали Игроков, что даруют рабам свободу, деля с ними свою удачу?

На эти слова я лишь недоуменно пожал плечами. Никогда не задумывался над этим. Я отвечаю лишь за себя и свои поступки, а остальные пусть идут своей дорогой.

Управляющий, заметив мое недоумение, решил все-таки уточнить:

- Вы у нас абсолютный рекордсмен в этом плане - 247 пленников обрели благодаря вам свободу и жизнь.

Ого, я даже невольно присвистнул от удивления. Никогда не думал, что так много. Хотя такое возможно: после хорошего рейда или удачной находки я часто покупал и отпускал рабов. Всегда по-разному, правда. Выходило иногда по двое-трое, а иногда сразу десятков, в зависимости от ценности находки или прибыли. Для меня это стало доброй приметой, закреплявшей успех, и она до сих пор не подводила.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/svadkovskiy_aleksey/pravo-na-zhizn

Текст предоставлен ООО «ИТ»

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: [Купить](#)