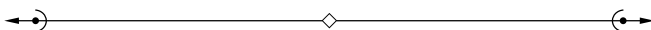


Звезды
НОВОЙ
ФАНТЕЗИ

ПЯЛАЗЯНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ



САДЫ ЛУНЫ

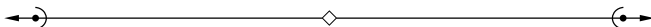


ВРАТА ПЕРТВОГО ДОМА



ПАМЯТЬ ЛЬДА

ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ПРИТМЫКАЮЩИЕ
К ПЯЛАЗЯНСКОМУ ЦИКЛУ



СЛЕД КРОВИ



С Т И В Е Н  Э Р И К С О Н



ПАМЯТЬ ЛЬДА

МАЛЯЗАНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ + Книга 3



Санкт-Петербург

УДК 821.111(73)
ББК 84(7Кан)-445
Э 77

Steven Erikson
MEMORIES OF ICE

Copyright © Steven Erikson, 2001
First published as Memories of Ice in 2001 by Bantam Press,
an imprint of Transworld Publishers.
Transworld Publishers is part of the Penguin Random House group of companies.
All rights reserved

Перевод с английского Игоря Иванова

Серийное оформление Виктории Манацковой

Оформление обложки Егора Саламашенко

Карты выполнены Юлией Каташинской

ISBN 978-5-389-21278-7

© И. Б. Иванов, перевод, 2023
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательская Группа
„Азбука-Аттикус“», 2023
Издательство Азбука®

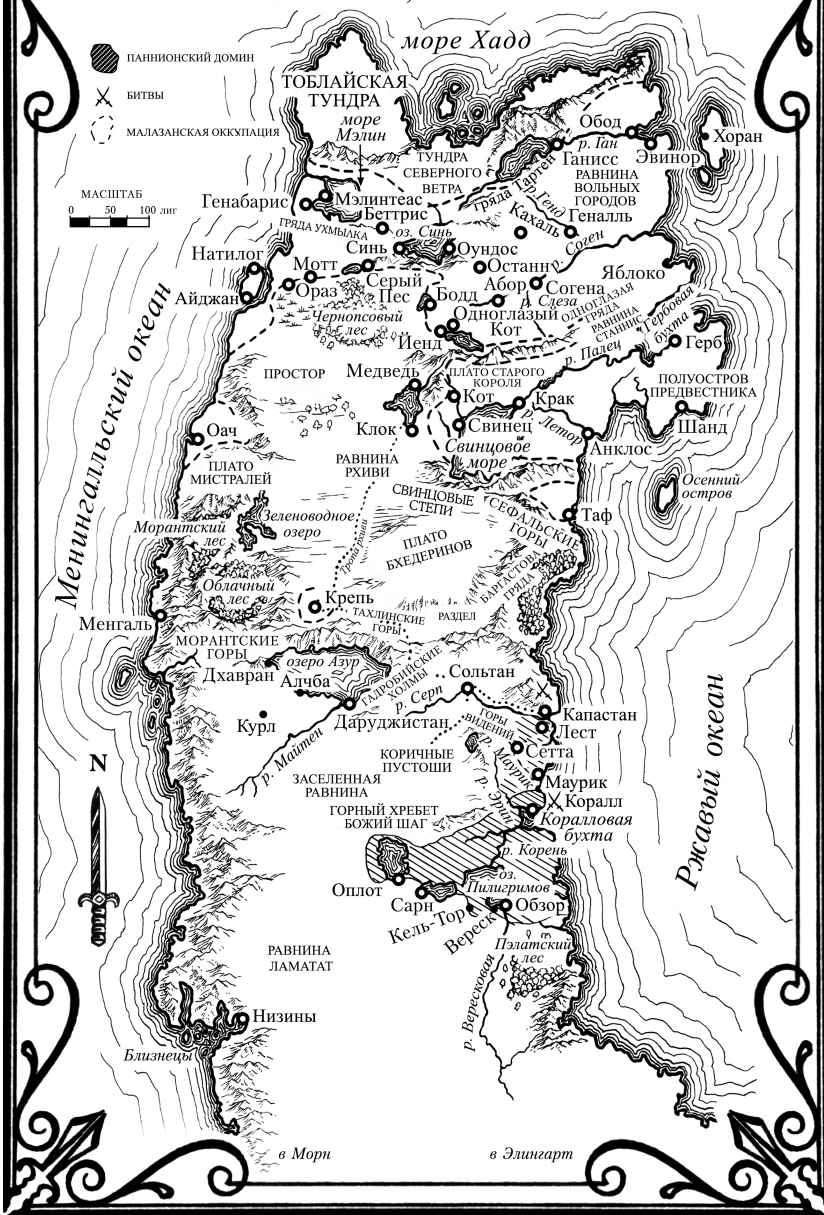
Посвящается Р. С. Лундину

Благодарности

Прежде всего хочу поблагодарить за дружеское участие и неизменную поддержку: Клер, Боуэна, Марка, Дэвида, Криса, Рика, Кэм и Кортни; Сьюзан и Питера, Дэвида Томаса-старшего и Дэвида Томаса-младшего; Херриэт и Криса, Лили, Мину и Смаджа; Патрика Уолша, Саймона и Джейн. Кроме того, выражаю искреннюю признательность Дэйву Холдену и его дружелюбному персоналу (Трише, Синди, Лизе, Танис, Барбаре, Джоанне, Наде, Аманде, Тони, Энди и Джоди) из «Pizza Place» за уютный столик и неиссякаемый поток кофе. И отдельное спасибо Джону Мини, который сообщил мне малоприятные подробности о мертвом семени.

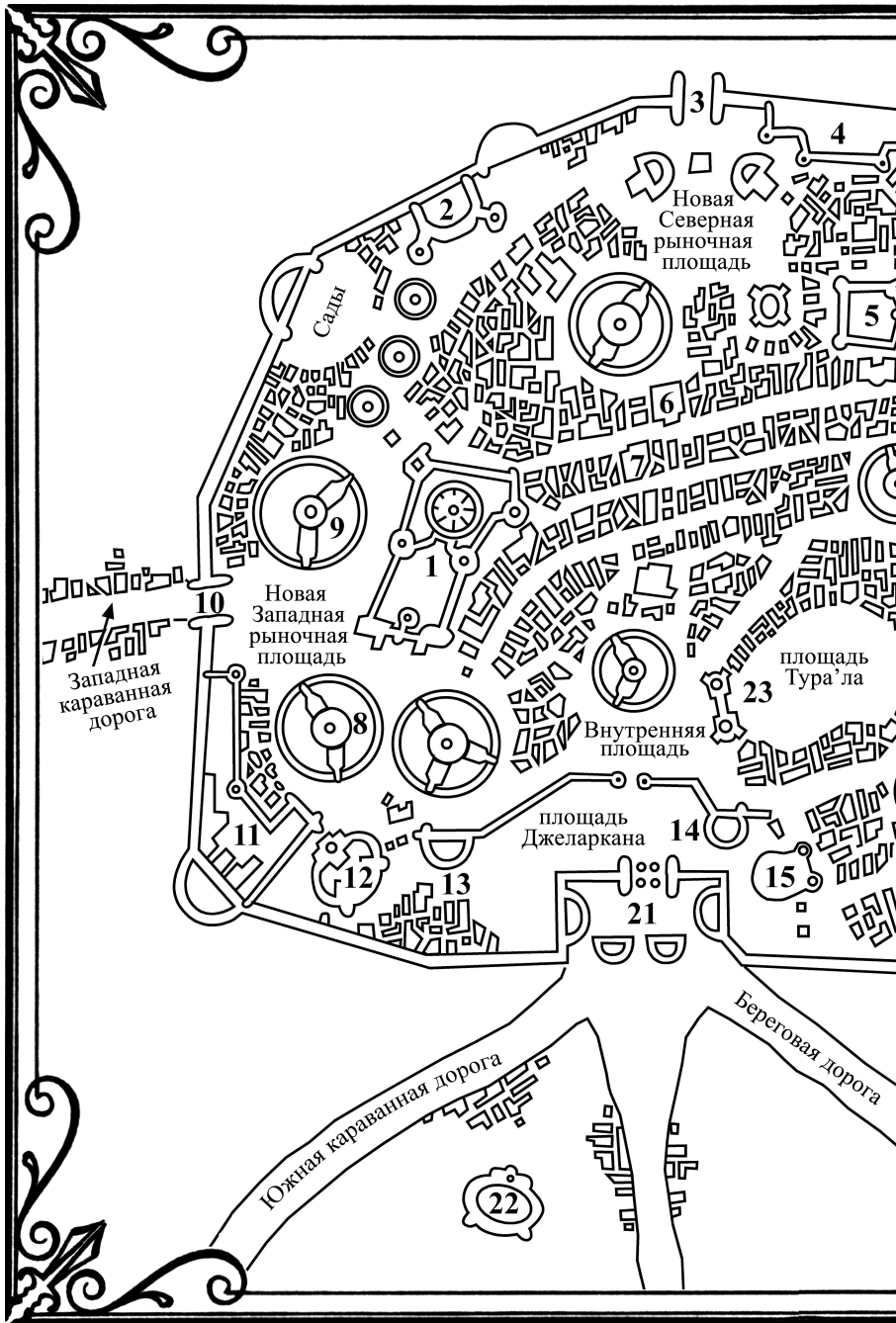
ГЕНАБАКИС:

Паннионская война, ок. 1160 г. Сна Огни

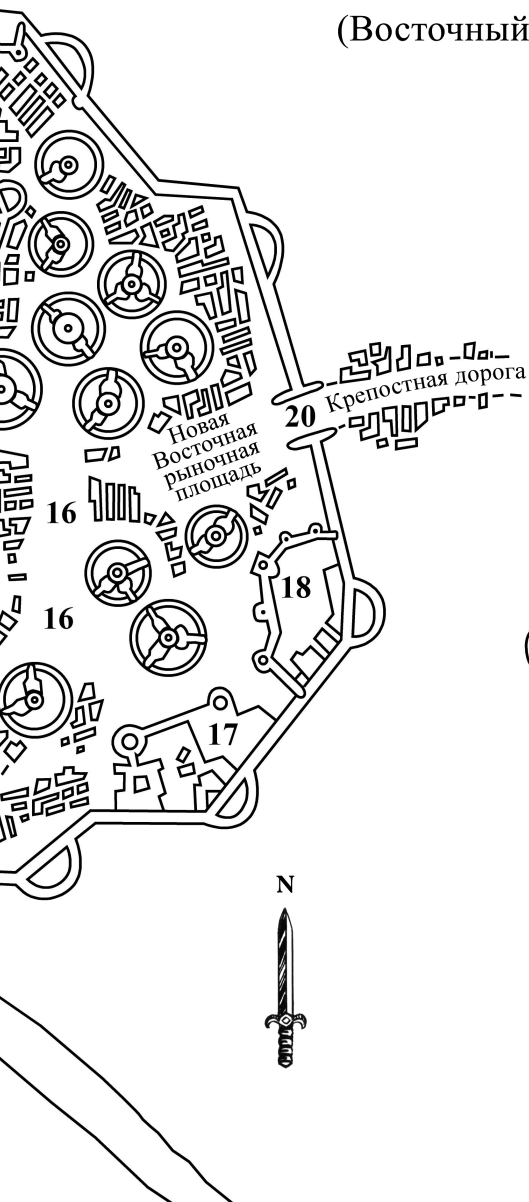


в Мори

в Эллингарт



Капастан (Восточный Генабакис)



1. Невольничья крепость
2. Дом Лектара
3. Северные ворота
4. Северные казармы
5. Внутренние казармы
6. Усадьба Бошелена
7. Дом Ворчуна
8. Стоянка Тулар
9. Стоянка Сенар
10. Западные ворота
11. Западная казарма
12. Джебарская башня
13. Западная Внутренняя башня
14. Восточная Внутренняя башня



15. Башня Не'рок
16. Кладбища
17. Казарма «Серых мечей»
18. Дворец Джеларкана
19. Восточный редут
20. Восточные ворота
21. Южные ворота
22. Южный редут
23. Арка

Действующие лица

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Ворчун — командир стражников каравана
Менакис (по прозвищу Каменная) — стражница каравана
Харло — стражник каравана
Бьюк — стражник каравана
Бошелен — загадочный путешественник
Корбал Брош — его молчаливый спутник
Эмансипор Риз — их слуга
Керулий — торговец
Кратчатый — маг

В КАПАСТАНЕ

Джеларкан — принц; правитель Капастана
Арад — принц; правитель Коралла в изгнании

«Серые мечи»

Брухалиан — смертный меч Тайного ордена Фэнера
Итковиан — несокрушимый щит Тайного ордена Фэнера
Карнадас — дестриант Тайного ордена Фэнера
Вельбара — новобранка
Норула — старший сержант
Фаракалиан — рядовой
Накалиан — рядовой
Торун — рядовой
Сидлис — рядовая
Нильбанас — рядовой

Жрецы и жрицы из Совета масок

Рат'Фэнер
Рат'Престол Тени
Рат'Королева Грез

Рат'Худ
Рат'Д'рек
Рат'Трейк
Рат'Огнь
Рат'Тогг
Рат'Фандерея
Рат'Дэссембрей
Рат'Опонны
Рат'Беру

ВОЙСКО ОДНОРУКОГО

Дуджек Однорукий — командир малазанской армии отступников
Скворец — его заместитель и ближайший помощник
Меченый — командир черных морантов
Артантос — знаменосец
Берак — связной
Харерб — капитан-аристократ

Сжигатели мостов

Ганос Паран — капитан, командир
Мураш — сержант, Седьмой взвод
Хватка — капрал, Седьмой взвод
Деторан — рядовая, Седьмой взвод
Штьерь — маг и сапер, Седьмой взвод
Мутная — рядовая, Седьмой взвод
Молоток — целитель, Девятый взвод
Колотун — сапер, Девятый взвод
Ходок — рядовой, Девятый взвод
Быстрый Бен — маг, Девятый взвод
Недотепа — капрал
Брыкун — сержант
Карпуз — сапер
Соломка — целитель
Сапфир — маг
Черенок — маг
Пальчик — маг

ВОЙСКО БРУДА

Каладан Бруд (по прозвищу Воевода) — командующий освободительной армией Генабакиса
Аномандер Рейк — тисте анди, владыка Семени Луны

Каллор (по прозвищу *Верховный Король*) — правая рука Бруда (в древности — тиран)
Мхиби — женщина из племени рхиви, мать Серебряной Лисы
Серебряная Лиса — дочь Мхиби, рожденная для выполнения особой миссии
Корлат — тисте анди, одиночница
Орфантал — брат Корлат
Хурлокель — всадник из освободительной армии
Карга — прародительница великих воронов, спутница и прислужница Аномандера Рейка

БАРГАСТЫ

Хумбрал Таур — военный вождь клана Белолицы
Хетана — его старшая дочь
Кафал — его средний сын
Неток — его младший сын

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ДАРУДЖИСТАНА

Колл — советник, официальный посланник города Даруджистан
Эстрайсан Д'Арле — советник
Барук — алхимик
Крутт — горожанин
Мурильо — горожанин

Т'ЛАН ИМАССЫ

Крон — предводитель кланов Кроновых т'лан имассов
Канниг-Тол — вождь клана
Бек Окхан — заклинатель костей
Пран Чоль — заклинатель костей
Окрал Лом — заклинатель костей
Бендал Хом — заклинатель костей
Ай Эстос — заклинатель костей
Олар Этил — первая заклинательница костей и первая одиночница
Глен (*Онос Т'лэнн*) — отверженный, воин, не имеющий клана (прежде первый меч)
Килава — его сестра, отступница, заклинательница костей
Ланасса Тог — из клана Керлумовых т'лан имассов

В ПАННИОНСКОМ ДОМИНЕ

Провидец — царь-жрец, верховный правитель Паннионского Домина
Ультента — септарх Коралла

Кульпат — септарх армии, осаждающей Капастан

Инал — септарх Леста

Анастер — командир тенескариев, первенец мертвого семени

Кальт — страж Домина (настоятель храма)

ПРОЧИЕ

К'рул — древний бог

Драконус — древний бог

Сестра Холодных Ночей — древняя богиня

Госпожа Зависть — обитательница Морна

Гетоль — яггут, Вестник Худа

Трич — Первый Герой (Тигр Лета)

Ток-младший (он же Арал Фаиль) — малазанский разведчик

Гарат — любимый пес госпожи Зависти

Баалджаг — волчица

Мок — сегулех

Туруль — сегулех

Сену — сегулех

Скованный — неизвестный Взшедший (также именуемый Увечным Богом)

Старейшая ведьма магического Пути Тэннеса

Мунуг — даруджиец-ремесленник

Таламандас — плененный баргастский шаман, душа которого вселилась в человечка из прутиков и веревочек

Ормулоган — художник в войске Дуджека Однорукого

Гумбль — говорящая жаба, спутник и критик Ормулогана

Харада — колдунья, глава каравана Тригалльской торговой гильдии

Азра Джаль — солдат армии Дуджека Однорукого

«Моттские разгильдяи»

Фураж

Ячмень

Пень

Упертый Конь (один из двадцати трех братьев Стволовиков)

Пролог



Древние войны между т'лан имассами и яггугами разрывали мир в клочья. Громадные армии бились между собой на истерзанных землях, оставляя несчетное количество трупов. Так возникали целые горы из костей и моря, наполненные кровью. Сражения сопровождались чудовищными магическими ударами. Казалось, еще немного, и от них запылают небеса...

Киничик Карбар'н. История древних миров. Том 1

I

*Маэ'ки Им (Погром Гилого Цветка)
времена 33-й Яггугской войны
(за 298 665 лет до начала Сна Огни)*

Ласточки пронзали тучи мошкары, висевшие над заболоченными берегами умирающего моря. Небо оставалось серым, хотя и потеряло свой прежний ртутный блеск. Дыхание теплого ветра несло исцеление.

Когда-то здесь, на месте растаявших яггугских ледников, возникло внутреннее пресное море. Имассы назвали его Ягра-Гиль. Теперь море это корчилось в предсмертных судорогах. К югу, на сколько видел глаз, тянулось пространство, состоявшее из луж и небольших озер глубиной по колено. Невзирая на обилие воды, отражающей выцветшее небо, суша все крепче завоевывала позиции и неотвратимо утверждалась.

Разрушение магических чар, чьей силой держались ледники, вернуло в эти края давно забытую смену времен года. И все же память о ледяных глыбах еще сохранялась. Скалистый грунт, простиравшийся к северу, был весь изборожден и усеян валунами. Толстые слои ила — дно умирающего моря — пузырились газами, торопливо покидающими недра. Сход ледников закончился восемь лет назад, и земля, освобожденная от давнего гнета, медленно расправляла плечи.

За недолгую жизнь Ягра-Тиля на дне его успел скопиться толстый слой ила. И теперь, когда вода ушла, он превратился в опасную ловушку.

Пран Чоль, заклинатель костей из клана Канниг-Тола, относившегося к Кроновым имассам, сидел на низком валуне неподалеку от бывшей береговой полосы. Возле него торчали пучки жесткой травы вперемешку с иссушенными обломками дерева. Через дюжину шагов начинался плавный спуск, где трава уступала место глинистой жиже.

Ее добычей стали три ранага: крупный самец, самка и их детеныш. Они пытались выбраться, но не сумели. Ранагов ждала печальная участь: быть съеденными стаей айев — крупных полярных волков.

Однако новаявленная суша пленила и их, и охотники оказались в той же самой ловушке, что и добыча. Пран Чоль насчитал шесть волков, в том числе годовалого щенка. Судя по следам, в стае был еще один подросток, но тот, покружив возле опасной ямы, побрел на запад. Только вряд ли он ушел далеко.

Трудно сказать, как давно травоядные ранаги и хищные айи попали в этот глиняный капкан. Глина вокруг их тел успела затвердеть. Кое-где светло-зелеными пятнышками проглядывали взошедшие семена. Заклинателю костей эта картина напомнила многочисленные видения из его странствий духа, когда сотни и тысячи мелких подробностей сливаются в одно фантастическое полотно. Для этих зверей битва растянулась на целую вечность: хищники и их жертвы соединились навсегда.

Кто-то приблизился к Прану Чолю и опустился рядом с ним на корточки. Заклинатель костей не повернул головы, продолжая глядеть на мертвых ранагов и айев. Подошедшего он узнал по звуку шагов. Запах теплой крови подтвердил, что шаман не ошибся: то был Канниг-Тол, предводитель клана.

— Что лежит под этой глиной? Ты знаешь, заклинатель костей? — спросил Канниг-Тол.

— То, что ее создало, вождь, — отозвался Пран Чоль.

— А в мертвых зверях ты видишь какой-нибудь знак?

— А ты сам видишь его? — вопросом на вопрос ответил шаман.

Немного подумав, Канниг-Тол сказал:

— Ранаги покинули эти места. Следом за ними ушли и айи. Перед нами — следы древней битвы. В них есть глубокий смысл, который будоражит мне душу.

— Мне тоже, — признался заклинатель костей.

— Мы охотились на ранагов, пока не истребили их всех. Это вызвало голод среди айев. Волки ведь тоже на них охотились. Агкоры, сопровождающие стада бхедеринов, не желали делиться добычей с айями. И к чему все это привело? Равнины опустели. Мы оказались слишком беспечными и расточительными.

- Но нам ведь нужно было чем-то кормить своих детей.
- А про то, чем они накормят *своих* детей, мы подумали?
- Ты прав, вождь. Мы были беспечны.

Канниг-Тол усмехнулся:

— Ты знаешь, закладывая костей, *чем* мы заплатили за власть над этой землей. Яггуты не хотели уходить отсюда. Немало нашей крови пролилось, пока мы их одолели.

— Но имасы не напрасно проливали кровь. Теперь эта земля отдаст нам свои богатства.

- А мы употребим их на продолжение войны.
- У нас нет другого выхода.

Канниг-Тол кивнул и умолк. Пран Чоль терпеливо ждал. Все, что он услышал и сказал в ответ, было лишь преддверием к разговору. Шаман знал правила игры и потому сам ни о чем не расспрашивал вождя клана. Молчание Канниг-Тола было недолгим.

- Знаешь, мы похожи на этих зверей, — сказал он.

Пран Чоль повернул голову и прищурился, разглядывая южную оконечность горизонта.

— Мы — как эта глина, а наши бесконечные войны с яггутами напоминают метания ранагов и айев, увязших в трясине. Поверхность создается тем, что лежит внизу. — Канниг-Тол махнул рукой. — Взгляни на мертвых зверей. Они превращаются в камень, и в этом я вижу проклятие вечности.

Пран Чоль выжидающе молчал, чувствуя, что его собеседник сказал еще не все.

— Заметь, — продолжил тот, — и ранаги, и айи почти исчезли из мира смертных. Понимаешь? Исчезли и хищники, и жертвы.

- Скоро от них останутся только кости, — прошептал шаман.

— Жаль, что ты не усмотрел в этом знак, — пробормотал в ответ Канниг-Тол и встал.

Пран Чоль тоже поднялся.

— Да, жаль, — согласился он, но его сожаление почти утонуло в язвительной усмешке Канниг-Тола.

- Мы близки к цели? — спросил у него вождь клана.

Пран Чоль глядел на свою тень, повторявшую очертания его рогатого шлема, мехового плаща и изношенных кожаных одежд. Косые лучи солнца делали его почти таким же рослым, как яггуты.

— Завтра, — сказал заклинатель костей. — Они теряют силы. Ночь пути истощит их еще больше.

— Ладно. Тогда здесь и заночуем.

Канниг-Тол направился туда, где его ждал клан. С наступлением темноты дух Прана Чоля покидал тело и странствовал, дабы узнать очередные замыслы врагов. У яггутов тоже были маги, и шаман старался ничем не выдавать своего присутствия. Противник слабел, но и клан Канниг-Тола находился в наилучшем состоянии. Взрослых имасов можно было пересчитать по пальцам. Заклинатель костей знал: яггуги способны преподнести любой сюрприз, а потому, когда имеешь с ними дело, особой разницы между охотником и жертвой нет.

Он поднял голову, приносясь к сумеречному воздуху. Где-то неподалеку бродил другой заклинатель костей. Пран Чоль чувал незнакомца. Кто же он такой и почему странствует один, без родни и клана? Почему не ищет соплеменников? А еще Пран Чоль знал, что и чужак тоже почувствовал его присутствие.

Выбравшись из вязкой глинистой жижи, женщина рухнула на песчаную полосу. Ее дыхание было тяжелым и шумным. Сын и дочь, высвободившись из ее онемевших рук, поползли дальше, исследуя песчаный островок.

Голова яггуги, матери этих детей, опускалась все ниже, пока лоб ее не уперся в песок, прохладный и влажный. Крупные песчинки больно царапали кожу. Ожоги на теле яггуги еще не успели зажить, да теперь уже и вряд ли успеют. Охота за нею подходила к концу. Смерть не заставит себя ждать, явившись вместе с преследователями.

Надо отдать должное этим имасам — они не издевались над своими жертвами. Быстрый смертельный удар, и все будет кончено. Сначала убьют ее, а потом и детей. Вместе с остатками некогда большой семьи с лица континента исчезнут последние яггуги. Милосердие? Да. Оно многолико. Если бы не кратковременный союз яггутов и имасов, которых объединило пленение Рейста, и те и другие стояли бы сейчас на коленях перед этим тираном. Недолгое перемирие, когда здравый смысл оказался сильнее давнишней вражды. А потом... потом, как яггуга и предчувствовала, погоня за нею и детьми возобновилась.

Она не ощущала ни горечи, ни злобы к своим преследователям. Только отчаяние.

Чье-то присутствие на этом островке заставило яггугу поднять усталую голову. Мать увидела своих детей, в ужасе застывших пе-

ред имасской женщиной. Серые глаза яггутки сощурились от удивления.

— Ловко придумано, заклинательница гостей. Я-то все время ждала опасности сзади. Что ж, делай то, ради чего пришла.

Молодая черноволосая имасска улыбнулась:

— Ты даже не пытаешься спасти детей? Обычно яггуты идут на все, только бы их уберечь. Или ты уже порвала с ними все родственные узы? Рановато. Они еще слишком малы.

— Любые попытки бессмысленны. Твои соплеменники не выполняют условий, на которые соглашаются.

— Верно. И все равно яггуты стремятся спасти свое потомство.

— А я не стану. Убей нас, только побыстрее.

Одежда имасской шаманки была сшита из шкуры пантеры. Ее глаза, столь же черные, как и шкура, отражали свет уходящего дня. Чувствовалось, что эта женщина не голодает и, судя по ее большим, набухшим грудям, недавно родила.

Круглое лицо заклинательницы костей оставалось непроницаемым для усталой яггутки, но на нем не было привычной язвительной усмешки.

— Мои руки пролили немало яггутской крови, — сказала имасска. — Пусть твою участь решит клан Кроновых имассов, завтра они будут здесь.

— Мне все равно, — огрызнулась яггутка. — Ты или они — нас все равно убьют.

Пухлые губы шаманки дрогнули.

— Я тебя понимаю.

Преодолевая измождение, яггутка кое-как села.

— Что тебе от меня нужно? — хрипло спросила она, глотая ртом воздух.

— Хочу кое-что тебе предложить.

У яггутки перехватило дыхание. Она заглянула в темные глаза имасски, однако не увидела в них и следа издевки. Мельком бросив взор на детей, мать вновь посмотрела на незнакомку.

Заклинательница костей медленно кивнула.

Когда-то эту землю прорезала широкая река раскаленной лавы, несущейся к далекому морю. Теперь осталось лишь большое черное русло, полное камней и пепла. Растительности окрест почти не было, если не считать чахлах кустиков. Заклинательница костей шла, неся под мышками спящих яггутских детей. Ее ноги поднимали облачка горячей пыли, надолго остающейся висеть в воздухе.

Мальчишке было не больше пяти, его сестренке — на год меньше. Оба так и не поняли, почему вдруг мама крепко обняла их и отвернулась. Долгий путь по равнинам и бегство через умирающее море Ягра-Тиль повергли детей в ужас. Странно, что они еще могли чего-то бояться после того, как прямо на их глазах убили отца.

Грязные ручонки крепко цеплялись за шаманку. Совсем как ее собственный ребенок, которого она недавно потеряла. Чувствуя запах молока, дети почти сразу же потянулись к ее грудям и стали жадно сосать. Насытившись, оба уснули.

Чем ближе к берегу, тем тоньше становился слой застывшей лавы. Справа появились холмы — предвестники далеких гор. Равнина, по которой шла имасская шаманка, тянулась на половину лиги и оканчивалась возле горной гряды. По другую сторону начинался спуск к морю. Среди равнины, на одинаковом расстоянии друг от друга, поднимались курганы. Имасска остановилась, разглядывая их узор: концентрические круги, расходящиеся застывшими волнами от главного кургана. Он был выше остальных. Вершины всех курганов покрывал толстый слой пепла. У подножия первой цепи холмов виднелись развалины каменной башни, напоминавшей громадный гнилой зуб. Заклинательница костей странствовала по этим местам не впервые. Еще в прошлый раз ее удивило то, что холмы были подозрительно одинаковыми, правильной формы. Природа на такое не способна.

Женщина подняла голову, принюхиваясь к смешению запахов. Один был древним и мертвым, а другой... достаточно живым. Юный яггугт вздрогнул, но не проснулся.

— Значит, и ты тоже почувствовал, — тихо произнесла шаманка.

Огибая равнину, она направилась к почерневшей башне, унося с собой двух чужих сонных детей.

Портал магического Пути находился позади развалин. Он висел в воздухе на высоте, вшестеро превосходящей рост заклинительницы костей. Этакая красная полоса, словно бы рана на теле, которая так и не зажила, хотя перестала кровоточить. Шаманке было трудно распознать, какой именно из Путей находился перед нею, — древний рубец скрывал его характерные признаки.

В душе женщины шевельнулись сомнения. Она опустила спящих детей на землю, затем уселась на опрокинутую каменную глыбу. Яггутские ребятишки спали, и пепел служил им постелью.

— Разве у меня есть выбор? — шептала заклинительница костей, размышляя вслух. — Я не могла ошибиться: это Омтоз Феллак. На Телланн совсем не похоже. Старвальд Демелейн? Нет, вряд ли.

Ее глаза скользили по кольцам курганов.

— Кто же здесь жил? Наверняка яггуты. Только они имели обыкновение строить из камня.

Имасская шаманка долго сидела молча, потом снова повернула голову к развалинам башни.

— А вот и окончательное подтверждение. Кроме яггутов, такие башни не возводил никто. Значит, портал ведет в Омтоз Феллак. Ну кто в здравом уме станет что-то строить рядом с чужим магическим Путем?

Однако тревога в душе шаманки не исчезала. Взрослые яггуты, увидев этих детей, могли с одинаковой легкостью как принять их в свой клан, так и убить, посчитав чужаками.

— Тогда в вашей смерти будут повинны ваши же соплеменники.

Слабое утешение. Ей вспомнились слова яггутки: «Ты или они — нас все равно убьют».

— У меня нет выбора.

Заклинательница костей решила, что даст детям поспать еще немного. А потом... потом подхватит на руки каждого из них и по очереди зашвырнет ребятишек в портал. Мальчишке она скажет: «Береги сестру». Им обоим: «Не бойтесь, мама ждет вас на другом конце». Ложь, конечно, но эти слова подбодрят малышей. «Если она вас не найдет, не волнуйтесь. Вас возьмут к себе другие яггуты. Отправляйтесь туда, где вам ничего не будет угрожать.

Уж лучше это путешествие, чем смерть».

Завидев их, женщина встала. Пран Чоль понюхал воздух и нахмурился. Яггутка даже не пыталась выставить магическую защиту. А куда же делись ее дети? Это еще больше насторожило и раздосадовало шамана.

— Заметь, с каким спокойствием она нас ждет, — пробормотал Канниг-Тол.

— Вижу.

— Тут что-то не так. Нужно убить ее как можно скорее.

— Похоже, она желает говорить с нами, — сказал Пран Чоль.

— Это опасно. Знаю я уловки этих яггутов.

— Ты прав, вождь клана... Но куда исчезли ее дети?

— Неужели ты не чуешь их?

Пран Чоль удрученно покачал головой.

— Пусть твои копейщики приготовятся, — произнес он, шагнув вперед.

Спокойствие, с каким яггутка ожидала неминуемой смерти, поразило имасса. Пран Чоль пересек неглубокую ложбинку, запол-

ненную водой, и выбрался на песчаный остров. Серые глаза женщины продолжали спокойно наблюдать за ним.

— Куда ты спрятала своих детей? — сердито спросил Пран Чоль.

Мать улыбнулась, обнажив клыки:

— Они ушли.

— Куда?

— Туда, где тебе их не достать.

В душе заклинателя костей зашевелилась злоба.

— Не забывай, эти земли принадлежат нам. Здесь не сыщется ни одного места, куда бы не дотянулись наши руки. Наверное, ты сама убила детей?

Яггутка подняла голову и внимательно поглядела на него:

— Раньше я верила, что все имассы одинаково нас ненавидят. Я считала, что милосердие и сострадание вам неведомы.

Шаман долго смотрел на нее. Затем его взгляд переместился дальше, туда, где на мягкой глине виднелась цепочка следов.

— Вижу, здесь была имасская женщина. Заклинательница костей, — сказал он яггутке.

«Это ее я не смог опознать, когда совершал странствие духа. Она затаилась».

— Зачем эта женщина сюда приходила? — продолжил он допрашивать яггутку.

— Она путешествовала по этим землям и нашла древний портал. Вход в Омтоз Феллак.

— Как хорошо, что я не женщина и не мать, — сказал Пран Чоль, мысленно добавив: «А ты, яггутка, радуйся, что я не жесток».

Он взмахнул рукой. Из-за его спины полетели тяжелые копья. Шесть длинных бороздчатых кремневых наконечников пробили кожаную одежду яггутки и вонзились ей в грудь. Женщина зашаталась и стала оседать на землю. Древки копий громко колотили по песку.

Так закончилась Тридцать третья Яггутская война.

Пран Чоль резко повернулся к предводителю клана:

— Нам некогда возиться с погребальным костром. Нужно отправляться на юг. Немедленно.

Имасские воины сгрудились над мертвой яггуткой, чтобы забрать свои копья. Вождь клана подошел к шаману:

— Что тебя тревожит?

— Эта отступница забрала ее детей.

— Думаешь, она ушла на юг?

— Да. В сторону Морна.

Брови Канниг-Тола сомкнулись.

— Отступница решила спасти детей этой яггутки. Она считает, что тамошний Разрыв ведет в Омтоз Феллак.

На глазах у Прана Чоля лицо вождя стало совсем белым.

— Отправляйся в Морн, шаман, — велел ему Канниг-Тол. — Мы не жестоки. Отправляйся туда прямо сейчас, ни минуты не мешкая.

Пран Чоль молча поклонился. Еще через мгновение он исчез в недрах Телланна — магического Пути имассов.

Всего капля ее магической силы — и яггутские дети полетели вверх, в жерло портала. Девочка успела крикнуть, позвать маму, которая якобы ждала ее там. Потом две маленькие фигурки исчезли за завесой.

Заклинательница костей вздохнула, продолжая глядеть вверх. Все ли прошло гладко? Похоже, что да. Прежние раны не открылись. Портал не исторг потоки необузданной магической силы. Она пыталась найти хоть какие-то перемены, не зная, что, собственно говоря, ищет. Это была чужая земля, совсем не похожая на ее родные места. А каким изумительным чутьем она обладала там, в самом сердце Первой империи, на землях, которыми владел ее клан Тарад.

Неожиданно рядом открылся портал магического Пути Телланна. Женщина порывисто обернулась и поспешила принять облик одиночницы. В нескольких шагах от нее появился полярный лис. Заметив ее, он вновь обратился в человека. Шаманка увидела молодого имасса, на плечи которого была накинута шкура священного животного его клана, а голову украшал шлем с рогами. Лицо незнакомца выражало явный страх; он глядел не столько на женщину, сколько на чужой портал за ее спиной.

Заклинательница костей улыбнулась:

— Приветствую тебя, собрат по ремеслу. Как ты уже понял, я забросила детей в портал. Теперь они недосягаемы для твоей мести, и это меня радует.

— Кто ты такая? — спросил Пран Чоль, устремив на нее свои золотистые глаза. — Из какого клана будешь?

— Я покинула свой клан, а когда-то жила среди Логросовых имассов. Зовут меня Килава.

— Напрасно вчера ты скрывалась от меня, — сказал Пран Чоль. — Я бы сумел убедить тебя, Килава, что быстрая смерть для яггутских детей — большее благо, чем странствие через Омтоз Феллак.

— Не забывай, они еще совсем малы. Кто-нибудь из яггутов непременно возьмет их к себе.

— Место, где мы с тобой находимся, называется Морн, — холодным и суровым голосом перебил ее Пран Чоль. — Это развалины древнего города.

— Знаю. Здесь был яггутский город.

— Да ничего подобного! Яггuty построили только башню, но к тому времени самого города уже не было. Его разрушили. Потом Т'ол Ара'д — извержение вулкана — погребло тех, кто давно был мертв. В промежутке между этими событиями яггuty и возвели свою башню.

Пран Чоль протянул руку, указывая на портал:

— Известно ли тебе, что рана, нанесенная portalу, уничтожила древний город? Вдумайся в мои слова, Килава. Ты ошиблась: этот портал ведет совсем не в Омтоз Феллак! Скажи, каким образом затягиваются подобные раны? Ты знаешь ответ, заклинательница костей?

Шаманка пристально всматривалась в красную полосу портала.

— Если рана, нанесенная порталом, запечатана чьей-то душой, то душа эта должна освободиться, как только дети окажутся внутри.

— Освободиться, — прошипел Пран Чоль. — Но это произойдет не просто так, а свершится обмен!

— Где же тогда тот, кто обрел свободу? — спросила, дрожа всем телом, Килава. — Почему он не появился?

Пран Чоль отвернулся от нее, впившись глазами в центральный курган.

— Ошибаешься. Он появился. А теперь скажи, ты готова своей жизнью расплатиться за этих яггутских детей? Ты обрекла их на вечные мучения, на нескончаемый кошмар боли. Хватит ли твоего... сострадания, чтобы вызволить их оттуда, пожертвовав собой?

Взглянув на Килаву, шаман сокрушенно вздохнул:

— Сомневаюсь. Так что вытри слезы, Килава. Лицемерие не красит таких, как мы.

Женщина не сразу нашла в себе силы заговорить.

— Так кого же освободил портал? — наконец осведомилась она.

Пран Чоль продолжал разглядывать главный курган.

— Пока не знаю, но рано или поздно нам придется иметь дело с этим пленником. К счастью, времени у нас достаточно. Этому существу еще предстоит освободиться из гробницы, а там весьма прочное магическое ограждение. Да и толстые каменные слои застывшей лавы окружают гробницу. Главное, у нас есть время.

— Я не понимаю смысл твоих слов, — призналась Килава.

— Верховные заклинатели костей призвали нас на Слияние. Нас ждет священный Ритуал Телланна.

Килава досадливо плюнула:
 — Вы все обезумели. Только сумасшедшие избирают бессмертие во имя войны. Я не собираюсь откликаться на призыв старейших.

Пран Чоль кивнул:

— И тем не менее Ритуал свершится. Во время странствий духа я проник в будущее. И знаешь, Килава, что я там увидел? Свое иссохшее, морщинистое лицо. Таким я стану через двести с лишним тысяч лет. Мы обречены на вечную войну.

— Моему брату очень понравится эта новость.

— А кто твой брат?

— Онос Т'лэнн, первый меч.

От ее слов Пран Чоль едва не подскочил на месте:

— Так ты — отступница? Ты истребила свой клан, своих родных...

— Да, чтобы разорвать все узы и обрести свободу. Увы, способности моего старшего брата значительно превосходят мои собственные. И теперь мы оба свободны, хотя Онос Т'лэнн проклинает то, перед чем я преклоняюсь.

Килава обхватила себя руками. Все ее лицо было исполнено боли и страданий. *Такая* свобода не вызывала зависти.

— Кто строил этот город? — спросила Килава.

— К'чейн че'малли.

— Я слышала это имя, но оно мне ничего не говорит.

Пран Чоль кивнул:

— Надеюсь, мы еще узнаем о них.

II

*Континенты Корелри и Якуруку; времена Умирания
 (за 119 736 лет до начала Сна Огни и 3 года спустя
 после Падения Увечного Бога)*

Падение Увечного Бога принесло с собой неисчислимые беды. Леса сгорали дотла; огонь бушевал повсюду, и даже облака, нависшие над землей, были зловещего красного цвета. Пожарам не было конца. Проходили недели и месяцы, но буйство пламени не уменьшалось. Горело все, что имело способность гореть. Дым и треск пожарниц сопровождали крики бога.

Боль сменилась яростью, а та отравила все вокруг, не пощадив никого.

Те, кому удалось выжить, одичавшими кучками бродили по землям, испещренным глубокими ямами. Ямы были полны мертвой

воды. Над головой висело такое же мертвое небо. Родственные связи давным-давно порвались, а любовь превратилась в обременительную ношу. Уцелевшие в этом аду ели все, что попадалось: зачастую — друг друга. Их глаза хищно глядели на истерзанный мир.

И был некто, ходивший в одиночестве. Одетый в смрадные лохмотья, он не отличался ни ростом, ни красотой. Лицо его было мрачным, а взгляд — тяжелым и застывшим. Он словно бы вбирал в себя чужие страдания, забывая, насколько тяжел их груз, забывая, какими дарами наделен его дух.

Он покрывал шагами истерзанную землю (впоследствии ее станут называть континентом Корелри). За ним наблюдало множество глаз. Голод понуждал наблюдавших приблизиться, однако безрассудных среди них не было. Уцелевшие держались на расстоянии, и страх притуплял их любопытство, ибо ходивший в одиночестве был древним богом, объявившимся среди смертных. К'рул — так его звали.

Помимо страданий, К'рул с готовностью вобрал бы в себя изломанные души, но его пищей служила кровь, обильно пролитая на этой земле. Его сила рождалась от крови, а он нуждался в силе.

К'рул шел, и за его спиной уцелевшие убивали друг друга, не щадя даже детей.

Он был одним из древних богов, а они, как известно, не отличались милосердием.

И пал с небес другой бог, чужой. Падение разорвало его на множество огненных кусков. Боль его обернулась огнем, а крики — громом. Половина мира слышала его голос, исполненный боли и ярости. И вдобавок — горя. К'рул знал об этом. Пройдет еще немало времени, прежде чем чужой бог начнет собирать обломки своей жизни. Тогда станет обозначаться и его природа. Но К'рул уже сейчас страшился того дня. Истерзанная земля испытает новое потрясение и познает новое безумие.

Призвавшие чужого бога были мертвы, уничтоженные им же самим. Какой смысл ненавидеть покойников и придумывать им наказания? Этими людьми двигало отчаяние. Пребывая в здешнем хаосе, они открыли дверь в далекий и неведомый мир, дабы заманить одного любопытного бога в приготовленную ему западню. Призвавшие жаждали силы. О, им требовалось много силы, чтобы уничтожить одного-единственного человека.

А древний бог шел по разрушенной земле и глядел на куски плоти чужого бога. Гниющее мясо и сломанные кости кишели отвратительными крылатыми личинками, каких прежде не знала эта земля.

К'рул видел, во что они превращаются. Даже теперь, когда он достиг изломанной береговой линии Якуруку — соседнего с Корелри континента, — личинки продолжали кружить над его головой. У них были черные крылья, блестящие и широкие. Голодным личинкам не терпелось вкусить силы, которую они чуяли внутри К'рула.

Однако для могущественного бога эти пожиратели падали не представляли опасности, а К'рул как раз и был таким. В его честь возводили храмы. Там веками совершались ритуалы поклонения ему, и кровь обильно окропляла алтари. На другом конце света зарождались новая раса и ее Первая империя. Появлялись города, полные дыма костров и пламени кузниц. Новая раса, именуемая расой людей, вела свое происхождение от т'лан имассов.

Но те люди недолго оставались единственными обитателями изменившегося мира. Здесь, на Якуруку, среди развалин, оставленных давно исчезнувшими к'чейн че'маллями, возникла другая империя. Ее правителем был воин, не знавший себе равных: жестокий, деспотичный, уничтожающий души. А звали его Каллор.

К'рул явился на Якуруку, дабы уничтожить Каллора и разбить цепи двенадцати миллионов рабов. Этот смертный столь жестоко обращался со своими подданными, что в сравнении с ним свирепые яггутские тираны выглядели добросердечными и снисходительными.

Вместе с К'рулом в пределы империи Каллора должны были прийти еще двое древних богов. Все трое, будучи последними из древних, решили положить конец деспотизму этого, как он себя именовал, Верховного Короля. Спутники К'рула находились уже неподалеку. Когда-то все они держались вместе, но потом их пути разошлись. И вот жестокая необходимость опять соединила всех троих. Впервые за многие тысячелетия.

Помимо своих спутников, К'рул ощущал присутствие древнего дикого зверя, идущего за ним по следам. Хищника этого породило зимнее дыхание северных краев. Его белый мех был весь в крови: падение чужого бога смертельно ранило зверя. Уцелевший глаз глядел на истерзанную землю, служившую ему домом задолго до появления империи. Он не отваживался приблизиться к К'рулу.

«Будет издали наблюдать за происходящим, — подумал тот. — Что ж, пусть наблюдает».

Древний бог ничем не мог помочь этому зверю, но К'рулу была понятна его боль.

Хотя империя Каллора занимала весь континент, однако древний бог не увидел там ни единой души. Его окружала безжизненная равнина. Воздух был серым от пыли и пепла, небо отливало свинцом. Впервые за все это время у К'рула стало холодно и тревожно на душе.

Древний бог только сейчас заметил, что крылатые личинки успели превратиться в больших хищных птиц. Они кружили над ним, оглашая воздух отвратительными криками.

«Брат, я на северном берегу», — послышался в мозгу К'рула знакомый голос.

«А я на западном».

«Ты чем-то встревожен?»

«Да. Вокруг меня все мертво».

«И здесь тоже. Сожжено дотла. Пепел еще не остыл... Повсюду только пепел и... кости».

В их разговор вклинился третий голос:

«Братья, я иду с юга, где прежде стояли города. Они разрушены. Отголоски предсмертных криков до сих пор звучат по всему континенту. Может, нас обманывают? Наверное, это все — лишь иллюзия?»

К'рул обратился к тому, кто первым заговорил с ним:

«Драконус, я тоже слышу эти предсмертные крики. Сколько боли... они еще ужаснее, чем страдания Павшего бога. Наша сестра ошибается: никакая это не иллюзия, а жестокая действительность».

«Поскольку все мы ступили на эту землю, то чувствуем то же, что и ты, К'рул, — ответил ему Драконус. — Мне тоже трудно поверить в истинность увиденного. Сестра, ты уже близка к чертогам Верховного Короля?»

«Да, братья. Я призываю вас к себе, чтобы мы сообща предстали перед этим смертным. Отправляйтесь сюда».

Братья открыли порталы своих магических Путей.

Вскоре оба древних бога уже стояли рядом с сестрой на каменистом, обдуваемом ветрами холме. Воздух застилали клубы пепла. На гряде обгорелых костей возвышался трон, который занимал самодовольно улыбающийся человек.

— Как видите, я подготовился к встрече с вами, — сказал он. — Я знал, что вы придете: ты, Драконус из рода Тиамы. И ты, К'рул, которого зовут Созидателем Троп. — Серые глаза Каллора остановились на женщине. — И тебя я тоже ждал. Ты сменила прежний облик. Ходишь среди смертных в обличье заурядной колдуньи. Это же крайне рискованно. Но, должно быть, тебе нравится играть в смертель-

но опасные игры. Ты не раз стояла на поле битвы и должна знать: одна шальная стрела...

Каллор не договорил, медленно покачав головой.

— Твое правление всегда строилось на страхе и крови. Мы пришли, дабы положить ему конец, — произнес К'рул.

Верховный Король удивленно вскинул брови:

— Вы намеревались отнять у меня все, чего я достиг тяжелым трудом? Пятьдесят лет... да, мои дорогие противники... пятьдесят лет я потратил на завоевание этого континента. Я покорил всех. Ну, может, Ардата еще сопротивляется. Она всегда запаздывала с уплатой мне дани. Впрочем, такая мелочь меня уже не занимает. Вы знаете, что она бросила меня? Жалкая сука. Думаете, вы первые, кто решил мне противостоять? Круг магов призвал чужеземного бога. Увы, их усилия, скажем так, провалились, что избавило меня от необходимости убивать этих глупцов собственными руками. А этот Павший бог... он еще не скоро оправится. Но и тогда... неужели вы всерьез думаете, что он станет кому-нибудь подчиняться? Я бы на его месте...

— Замолчи, Каллор! — рявкнул Драконус. — Я устал слушать твою болтовню.

— Как тебе будет угодно, — ответил Верховный Король, наклоняясь вперед. — Вы явились, дабы освободить моих рабов от тирании? Моей тирании. Вынужден вас разочаровать. Я так просто бразды правления не отдаю. Ни вам, ни кому-либо еще.

Каллор вновь откинулся на спинку трона и лениво махнул рукой:

— Вы собирались отнять у меня то, что я уже отнял у самого себя. К'рул отказывался верить, хотя истина была очевидна:

— Что ты сказал? Повтори.

— Да ты, никак, ослеп? — вскричал Каллор, вцепившись в перекладины трона. — Все кончено. Моих подданных больше нет! Они исчезли! Они разбили свои цепи! Слышите? Что же вы замерли? Да, я их всех освободил. Оглянитесь вокруг. Они теперь *свободны!* Свободный пепел. Свободные кости. Полнейшая свобода!

— Давай называть вещи своими именами, — гневно бросила ему сестра древних богов. — Ты испепелил целый континент. Ты уничтожил Якуруку.

— Да, моя дорогая. Он уже не восстанет вновь. Ран, нанесенных мною, никто не исцелит. Понимаешь? Никто и никогда. И вся вина ложится на вас троих. Это вы избрали благородный путь, вымощенный костями и посыпанный пеплом. Так что же, интересно, вы теперь возмущаетесь?

— Мы не можем этого допустить...

— Глупая женщина! *Это* уже случилось!

К'рул мысленно обратился к своим спутникам: «Я знаю, что нужно сделать. Я сотворю место для всего этого... внутри себя».

«Еще один магический Путь? — с ужасом спросил Драконус. — Брат мой...»

«Не отговаривай меня. Это необходимо. Лучше помоги мне. Осуществить задуманное не так-то просто».

«Но, К'рул, это сломает тебя, — вмешалась сестра. — Надо придумать что-то другое».

«Ничего другого мы не придумаем. Нельзя оставлять континент в столь ужасающем состоянии... Нет, здешний мир еще слишком молод, чтобы нести на себе эти чудовищные шрамы...»

«А какой будет участь Каллора? — спросил Драконус. — Что мы сделаем с этой... тварью?»

«Мы оставим на нем свою отметину, — ответил К'рул. — Мы ведь знаем его самое сокровенное желание?»

«А какой будет его жизнь?»

«Долгой. Очень долгой».

«Мы согласны».

К'рул моргнул, устремив на Верховного Короля тяжелый взгляд своих темных глаз:

— За это преступление, Каллор Эйдеранн Тэс'тесула, ты понесешь заслуженное наказание. Ты станешь существовать вечно, но при этом жить жизнью смертного, который подвластен разрушительной силе времени, телесной боли от ран и мукам отчаяния. Твои мечты будут разрушаться в прах, твоя любовь — сохнуть, как опаленное огнем дерево. И все эти долгие годы, века, тысячелетия ты будешь страшиться призрака смерти.

— Каллор Эйдеранн Тэс'тесула, ты никогда не станешь Взошедшим, — произнес свой приговор Драконус.

— Каллор Эйдеранн Тэс'тесула, сколько бы ты ни пытался вознестись, ты всякий раз будешь падать, — сказала сестра К'рула и Драконуса. — Все твои достижения станут неизменно обращаться в прах. То зло, что ты сотворил здесь, будет возвращаться к тебе вновь и вновь.

— Три голоса прокляли тебя. Наше проклятие обрело силу, — подытожил К'рул.

Человек на троне затрясся. Его губы искривились в зловещей усмешке.

— Я расправлюсь с вами. С каждым из вас. Я клянусь в этом на костях семи миллионов своих жертв. Тебя, К'рул, позабудут, и имя твое исчезнет с лица земли. Все твои творения, Драконус, обратятся против тебя. А твое тело, женщина, растерзают на поле битвы, однако на этом твои мучения не закончатся. Таково мое проклятие тебе, Сестра Холодных Ночей. Я, Каллор Эйдеранн Тэс'тесула, проклинаю вас троих, и да обретет мое проклятие истинную силу!

Они ушли, оставив Каллора на его троне, стоявшем на груде костей. Трое древних богов объединили свои усилия, опутав незримыми цепями континент, где свершились чудовищные убийства, а затем втянули останки всех жертв внутрь специально сотворенного магического Пути. Сам континент Якуруку боги оставили пустым, чтобы время залечило его раны.

К'рул ощущал себя сокрушенным. Он знал, что никогда уже не будет прежним. Более того, он чувствовал: близится закат веры в него (проклятие Каллора все же возымело действие). Но, как ни странно, грядущее забвение тревожило К'рула меньше, чем он ранее себе представлял.

Все трое стояли возле портала созданного ими безжизненного мира и взирали на дело рук своих. Потом Драконус нарушил молчание:

— Со времен Всеохватной Тьмы я начал ковать меч.

К'рул и Сестра Холодных Ночей удивленно повернулись в его сторону, ибо ничего не знали про это.

— Моя работа продолжалась долго... очень долго. Сейчас меч почти готов. Магическая сила, вложенная в него, велика, но не безгранична, и однажды она иссякнет.

— Тогда тебе нужно исправить сей недостаток, — прошептал К'рул.

— Мне тоже так кажется. Но я хочу как следует все обдумать и взвесить.

Потом К'рул и Драконус вопросительно посмотрели на сестру.

— Я постараюсь защититься, — сказала она. — Я знаю: меня может погубить лишь предательство. Но от него не убережешься, иначе моя жизнь превратится в сплошной кошмар из вечных подозрений и недоверия. Я не намерена опускаться так низко. А пока я жива, продолжу играть в игры смертных людей.

— Только будь осторожна, выбирая тех, с кем играешь, — тихо произнес К'рул.

— Найди себе достойного спутника, — посоветовал сестре Драконус.

— Спасибо вам обоим за мудрые слова.

Больше говорить было не о чем. Они исполнили то, ради чего встретились. Правда, не совсем так, как бы им хотелось, но цели достигли. За ее достижение они заплатили дорого, разрушив свои собственные жизни. Однако их усилия того стоили: отныне Каллор познает нескончаемую ненависть. Как уже говорилось, древние боги не отличались милосердием.

Зверь сидел в отдалении и смотрел на три фигуры, расходившиеся в разные стороны. У него нестерпимо болели раны. Белый мех стал ржаво-красным, а кровь все продолжала капать. Пустая глазница тоже была мокрой от крови. У зверя дрожали и подгибались лапы. Он жаждал смерти, но знал, что смерть не наступит. Он жаждал возмездия, но те, кто его ранил, давно погибли. Оставался лишь человек на троне, который разорил и разрушил родной дом зверя.

Не сейчас. У него еще хватит времени расквитаться с этим человеком.

Истерзанную душу хищника наполнила жгучая тоска. В огне Падения и воцарившемся хаосе он потерял свою подругу и теперь остался совсем один. Возможно, она не погибла; возможно, ее только ранило и сейчас она тоже бродит по истерзанной пустой земле, повсюду высматривая его.

А может, поддавшись боли и ужасу, скрылась внутри магического Пути, созвучного ее духу.

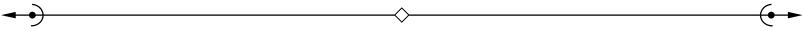
Куда бы его возлюбленная ни исчезла, если только она еще жива, он обязательно разыщет ее.

Трое древних богов раскрыли порталы и удалились каждый в свое собственное владение. Зверь не последовал ни за одним из них. По сравнению с ним и его подругой древние боги были совсем юными, и их магические Пути не годились для поисков.

Путь, ожидавший его самого, был опасен. Уставшее сердце хищника наполнилось страхом... По ту сторону портала лежало серое пространство, полное клубящихся вихрей магической силы. Зверь немного помешкал, а затем пересек границу портала.

И исчез.

Книга первая



ИСКРА И ПЕПЕЛ

Пятеро погибших магов, убийство адьюнктессы Лорн, уничтожение множества имперских демонов и, наконец, разгром, учиненный в Даруджистане, — все это оправдывало в глазах народа решение императрицы объявить Дуджека Однорукого и его истерзанных войной солдат изменниками и преступниками. Таким образом, оказавшись вне закона, верховный кулак получил свободу действий и, сделавшись командиром независимой армии, вступил в новую кампанию. Подготавливая ее, Дуджек Однорукий объединился со своими недавними врагами. Результатом его сомнительных альянсов явилось продолжение ужасающих магических битв, бушующих в Генабакисе, хотя кому-то это, возможно, и покажется случайным совпадением. Но если бы Худ даровал многочисленным жертвам этих битв право высказаться, мы, скорее всего, услышали бы гневные возражения по поводу такой «случайности».

Пожалуй, самой поэтической деталью того, что в будущем назвали Паннионской войной, стало разрушение каменного моста: именно этот момент и следует считать ее предвестником. Как известно, мост сей снес пробудившийся яггутский тиран во время своего неудачного похода на Даруджистан.

*Имригин Таллобант (р. 1151). Имперские войны
(том IV, «Генабакис»;
раздел «Паннионская война 1194–1195 гг.»)*

Глава первая



Воспоминания — тканые ковры, скрывающие под собой каменные стены. Скажите мне, друзья мои, нити какого цвета вам более по вкусу, а я, в свою очередь, расскажу о пристрастиях вашей души.

Ильбарес-Ведьма. Жизнь снов

1164-й год Сна Огни

(два месяца спустя после Празднества Геддероны в Даруджистане)

4-й год со дня основания Паннионского Домина

Телланский год Второго Слияния

Вязкий берег был загроможен почерневшими, изуродованными кусками гадробийского известняка. Наверное, мост этот помещал кому-то из богов, и тот, скорчив презрительную гримасу, легким движением руки смахнул каменное строение в воду. Во всяком случае, так думалось Ворчуну. Он и не подозревал, насколько его мысли близки к истине.

Весть о разрушении моста достигла Даруджистана примерно через неделю. Ее принес первый караван, обнаруживший, что река и оба берега завалены каменными обломками. По городу поползли слухи о древнем демоне, которого якобы освободили из заточения.

Ворчун досадливо сплюнул на обожженную траву, окружавшую повозку. Он не верил глупым рассказам. Два месяца тому назад, в ночь Празднества Геддероны, в городе хватало чудес и странностей. Вообще-то, сам Ворчун был слишком пьян и ничего такого не заметил. Да и число горожан, собственными глазами видевших драконов и демонов, а также то, как базальтовая крепость под названием Семя Луны устрашающе нависала над крышами Даруджистана, было весьма незначительным, а потому их слова особого доверия не вызывали. Уж если бы кто-то вздумал баловаться магией, способной разрушить все вокруг, то и дураку ясно, каким оказались бы в этом случае последствия. Но празднество закончилось, а Даруджистан не превратился в груду дымящихся развалин. Ну и при чем тут, спрашивается, магия?

Тогда кто все-таки разрушил мост? Не иначе — кто-нибудь из богов. А может, просто случилось землетрясение, хотя вроде бы Гадробийские холмы отродясь не трясло. Наверное, это Огнь шевельнулась в своем беспробудном сне.

Так или иначе, истина была очевидна: вот они, кучи обломков, тянущихся до самых врат Худа (а может, и дальше). И что самое обидное — богам все их игры сходят с рук, а отдуваться приходится таким вот.

Ну ничего, жизнь продолжается, чумазым дурням, вроде Ворчуна, вполне можно обойтись и без моста, благо в тридцати шагах вверх по течению находится старинный брод. Правда, им не пользовались вот уже несколько веков. Трудно сказать, обрадовался ли брод возрождению своей былой значимости. Да и чему тут особо радоваться? Тому, что тебе без передышки мнут бока? Да еще вдобавок кто-то из богов, как видно, решил позабавиться с погодой. Целую неделю подряд лил дождь, отчего оба берега, примыкающие к броду, превратились в вязкое месиво. Повозки тяжело сползали вниз, погружались во вздувшуюся от дождей реку и потом еле-еле взбирались на склон противоположного берега. Десятки одиночных фургонов и караванов беспокоило дожидались своей очереди, и нетерпение нарастало с каждым колоколом: всем — торговцам и стражникам, лошадям и волам — хотелось поскорее пересечь реку, словно это был вопрос жизни и смерти.

В ожидании, когда настанет черед их каравана, они загорали тут вот уже третий день. За это время Ворчун убедился, как ему повезло с товарищами. На фоне всеобщей суматохи их немногочисленный отряд представлял собой настоящий островок спокойствия. Харло, решив попытать счастья, взял удочку, взгромоздился на обломок моста и теперь терпеливо сидел там в ожидании улова. Менакис, более известная под прозвищем Каменная, вместе с несколькими стражниками из других караванов отправилась к повозке Сторбиса, и тот после недолгих уговоров стал распродавать кувшинами алчбинский эль. Правда, цену этот сквалыга заломил совершенно грабительскую, но, когда хочется выпить, тут уже не до бережливости. Вообще-то, бочонки с элем предназначались для какого-то постоялого двора в окрестностях Сольгана. Стражники лишь посмеивались, прикидывая, какая часть груза доедет до заказчика, если вообще доберется по назначению. Коли все будет продолжаться в том же духе, возле переправы сначала стихийно возникнет рынок, а потом и вообще появится торговое поселение. Не успеешь оглянуться, как оно разрастется до размеров небольшого городишки. Наконец какой-ни-

будь усердный даруджистанский чиновник вспомнит о разрушенном мосте и недополученных прибылях и решит, что пора строить новый. С ним согласятся, и лет через десять мост действительно возведут. Но еще раньше лачужный городишко, богатеющий на караванах, успеет стать бельмом на глазу Даруджистана, и туда непременно отправят сборщика податей.

Ворчуну очень нравилось, с какой невозмутимостью их хозяин относился к вынужденной задержке. Очень разумное и достойное поведение. Всем бы следовало брать с него пример. А то рассказывали, будто торговец Манк, чей караван застрял на противоположном берегу, так разгневался, что кровь ударила ему в голову и бедняга умер на месте. Его жалели, хотя и довольно сдержанно: с нетерпеливыми негоциантами, которые по всякому ерундовому поводу выходят из себя, такое случается сплошь и рядом. Нет, Керулий — их хозяин — не таков. Ничто в его характере не подкрепляло давнишнюю неприязнь Ворчуна к торгашеской породе вообще и к владельцам караванов в частности. Наблюдая за странными повадками Керулия, командир стражников даже заподозрил, что никакой он вовсе и не купец.

Впрочем, Ворчуну-то что до этого? Деньги, как известно, не пахнут, а скупостью Керулий не отличался: платил хорошо, больше, чем обычно платят стражникам. Да пусть он хоть сам переодетый принц Арард. Не все ли равно!

— Эй, стражник, можно тебя?

Ворчун оторвался от созерцания безуспешных попыток Харло поймать хоть какую-нибудь рыбку. Возле повозки стоял незнакомый седовласый старик и, прищутив глаза, глядел на него.

— Как ты со мной разговариваешь? — накинулся на него Ворчун. — Что за фамильярный тон? Неужто не можешь отличить начальника охраны от простых обалдуев, которые и меч-то толком держать не умеют? — Он смерил старика взглядом. — Судя по твоим лохмотьям, ты либо самый неудачливый в мире торговец, либо прислужник какого-нибудь обедневшего аристократа.

— Ты дважды ошибся, начальник. Во-первых, я не прислужник, а личный слуга. Меня зовут Эмансипор Риз. А во-вторых, мои хозяева весьма богаты. Просто мы слишком долго находимся в пути. Приехали издалека.

— Вот с этим спорить не буду, — сказал Ворчун. — Я знаю говор разных краев, но откуда ты — не пойму. Жаль. По особенностям речи можно многое узнать. Так что тебе нужно от меня, Эмансипор Риз?

Слуга поскреб седую щетину на морщинистом подбородке.

— Прежде чем обратиться к тебе, я сперва навел справки, тебя тут многие знают. — Он кивнул в сторону сгрудившихся повозок, окруженных галдящими людьми. — Так вот, стражники разных караванов в один голос утверждают, что ты достоин уважения.

— Нашел кому верить. Завтра или даже сегодня к вечеру они скажут тебе другое, — сухо возразил Ворчун. — Еще раз спрашиваю: что тебе от меня нужно?

— Мои хозяева желают поговорить с тобой. Если ты не слишком занят... Мы остановились совсем неподалеку.

Откинувшись на спинку скамейки, Ворчун еще раз оглядел Риза, а затем буркнул:

— У меня, вообще-то, тоже есть хозяин. Я должен спросить у него позволения.

— Обязательно спроси, начальник. И постарайся убедить его, что у моих господ и в мыслях нет переманивать тебя или чинить какие-нибудь пакости.

— Подожди здесь. И смотри, если обманешь, тебе не поздоровится!

Ворчун спрыгнул с козел, оказавшись по другую сторону повозки. Обойдя ее, он поднялся на ступеньку и слегка постучал в расписную дверцу. Дверца бесшумно распахнулась. В сумраке проема появилось лицо Керулия, круглое и бесстрастное.

— Я не возражаю, Ворчун. Сходи к ним. Мне тоже довольно любопытно, что нужно хозяевам этого старика. Попрошу тебя быть предельно наблюдательным. Если сумеешь, постарайся понять, что же такое они оба затеяли. Я еще вчера почувствовал неладное.

Ворчун лишь хмыкнул, удивляясь сверхъестественной проницательности своего хозяина, даже не покидавшего все это время повозки.

— Как прикажете, господин, — только и ответил командир стражи.

— Непременнo иди, а по пути разыщи Каменную и пришли ее ко мне. Думаю, она уже достаточно нагрузилась элем. Не хватает еще, чтобы она затеяла потасовку.

— Наверное, Каменную стоило забрать оттуда раньше. А сейчас она наверняка готова изрешетить своей рапирой любого, кто скажет хоть слово поперек. Уж я-то знаю характер этой красавицы.

— Ну, тогда пусть Харло срочно сходит за нею.

— Нет, господин, лучше не надо. Он и сам не прочь ввязаться в заварушку.

Эриксон С.

Э 77 Малазанская книга павших. Кн. 3 : Память льда : роман / Стивен Эриксон ; пер. с англ. И. Иванова. — СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2023. — 1120 с. — (Звезды новой фэнтези).

ISBN 978-5-389-21278-7

Новая беда пришла на земли Малазанской империи.

Ей угрожает Панныонский Домин, недавно образовавшаяся империя религиозных фанатиков, которую возглавляет загадочный Панныонский Провидец. Этот настоящий тиран намерен обратить в «истинную» веру весь мир. Воины, ему подчиняющиеся, отличаются особой жестокостью, не знают жалости и даже не брезгают людоедством. Города один за другим гибнут под их яростным натиском.

Императрица Ласин, чтобы противостоять захватчикам, вынуждена вступить в союз с давними врагами империи — Каладаном Брудом, командующим освободительной армией Генабакиса, и Аномандером Рейком, владькой Семени Луны, неприступной каменной крепости, парящей в малазанском небе.

В это время богиня Огнь, Госпожа Земли, медленно умирает во сне, злобный Увечный Бог кровь ее напитал ядом. Если она умрет, все живое погибнет.

Способен ли хоть кто-нибудь остановить всеобщую гибель? Есть ли надежда на то, что в мире настанет мир?.. Вопросы, вопросы, вопросы. И ни одного ответа.

УДК 821.111(73)

ББК 84(7Кан)-445

Литературно-художественное издание

СТИВЕН ЭРИКСОН
МАЛАЗАНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ
Книга 3
ПАМЯТЬ ЛЬДА

Ответственный редактор Александр Етоев
Редактор Ирина Беличева
Художественный редактор Егор Саламашенко
Технический редактор Валентина Дик
Компьютерная верстка Михаила Львова
Корректоры Ирина Киселева, Юлия Теплова
Главный редактор Александр Жикаренцев

Подписано в печать 24.05.2023. Формат издания 60 × 88 ¹/₁₆.
Печать офсетная. Тираж 5000 экз. Усл. печ. л. 68,6.
Заказ № .

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.):

18+

ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“» —
обладатель товарного знака АЗБУКА®
115093, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Даниловский,
пер. Партийный, д. 1, к. 25

Филиал ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“»
в Санкт-Петербурге
191123, г. Санкт-Петербург, Воскресенская наб., д. 12, лит. А
Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-Принт».
170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1,
комплекс № 3А.
www.pareto-print.ru



H-ZNF-30212-01-R