

Книги Ника Перумова

КОЛЬЦО ТЬМЫ

ЭЛЬФИЙСКИЙ КЛИНОК

ЧЕРНОЕ КОПЬЕ

АДАМАНТ ХЕННЫ

ХРОНИКИ ХЬЁРВАРДА

ГИБЕЛЬ БОГОВ

ВОИН ВЕЛИКОЙ ТЬМЫ

ЗЕМЛЯ БЕЗ РАДОСТИ

ГИБЕЛЬ БОГОВ - 2

Книга первая. ПАМЯТЬ ПЛАМЕНИ

Книга вторая. УДЕРЖИВАЯ НЕБО

ТЫСЯЧА ЛЕТ ХРОФТА

Книга первая. БОРТИЛЬДОВА БИТВА

Книга вторая. МОЛОДОЙ МАГ ХЕДИН

ЛЕТОПИСИ РАЗЛОМА

АЛМАЗНЫЙ МЕЧ, ДЕРЕВЯННЫЙ МЕЧ (в 2 т.)

ДОЧЬ НЕКРОМАНТА

Цикл «Хранитель Мечей»

РОЖДЕНИЕ МАГА

СТРАНСТВИЯ МАГА (в 2 т.)

ОДИНОЧЕСТВО МАГА (в 2 т.)

Война Мага

ДЕБЮТ

МИГТЕЛЬШПИЛЬ

ЭНДШПИЛЬ

КОНЕЦ ИГРЫ (в 2 т.)

СЕМЬ ЗВЕРЕЙ РАЙЛЕГА

ТЕРН

АЛИЕДОРА

ИМЯ ЗВЕРЯ (в 2 т.)

ТЕХНОМАГИЯ

РАЗРЕШЁННОЕ ВОЛШЕБСТВО

ВРАГ НЕВЕДОМ

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ЧЕРЕП НА РУКАВЕ

ЧЕРЕП В НЕБЕСАХ

СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ

НВ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ (с С. В. Лукьяненко)

ЧЁРНАЯ КРОВЬ (с С. В. Логиновым)

МЛАВА КРАСНАЯ (с В. В. Камшой)



Ник
ПЕРУМОВ



ОДИНОЧЕСТВО
МАГА

Художник Владимир Бондарь



Москва
2018

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
П26

Оформление серии *И. Саукова*

Иллюстрация на переплете и внутренние иллюстрации
В. Бондаря

Перумов, Ник.
П26 Одиночество мага / Ник Перумов. — Москва : Издательство «Э», 2018. — 960 с. : ил. — (Ник Перумов. Коллекция).

ISBN 978-5-699-69128-9

Потеряв друзей и не обретя желанных знаний на Пике Судеб, Фесс устремляется на юг — теперь все его надежды связаны с могилой Салладорца, легендарного мага, сумевшего связать себя с Тьмой. Но практически по пятам его идут инквизиторы во главе с отцом Этлау, невесть откуда приобретшим казавшуюся невероятной способность отменять действие любой магии, и боевой маг Клара Хюммель, которую сопровождают самые могущественные волшебники Эвиала...

Впервые два тома одной книгой!

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-69128-9

© Перумов Н., 2014
© Оформление.
ООО «Издательство «Э», 2018

ОДИНОЧЕСТВО МАГА

ТОМ ПЕРВЫЙ



*Автор хотел бы выразить
свою глубокую
и искреннюю признательность тем,
кто сделал всё от них зависящее,
чтобы книга получилась как
можно лучше:*

Майку Гончарову

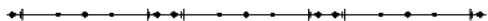
Вере «Гатти» Камше

Сергею Разаренову

Владимиру «Орку» Смирнову

Welcome to the wasteland
In a world that is turning faster
Where I'm alone for a while
It's turning faster
Away from the light straight to the dark
The march of time it has begun
I'm caught in an ancient dream so bright
And then the march of time begins...

*Blind Guardian,
«Somewhere Far Beyond»*



СИНОПСИС, ИЛИ ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ?

В первой Летописи Разлома, именуемой «Алмазный Меч, Деревянный Меч», была изложена история несостоявшегося Пришествия Спасителя в один из миров великой Сферы Упорядоченного. В давние годы, когда в том мире властвовали и вели между собой смертельную борьбу расы гномов и молодых эльфов, иначе называемых также Дану, мастерами-волшебниками этих двух народов были созданы два магических меча: гномами — Алмазный, или Драгнир, а Дану, властителями лесов, — Деревянный, или Иммельсторн. Вся сила и ярость народов оказалась вложена в эти мечи; и, сойдись они в бою, этой яростью мир мог быть уничтожен. Волею всемогущей судьбы два этих Меча пробудились одновременно. Иммельсторн попал в руки рабыни-Дану по имени Сеамни Оэктанн, Драгниром не без хитрости, коварства и предательства завладел гном Сидри Дромаронг. Затем Деревянный Меч захватили маги людской расы, гном же Сидри благополучно добрался до убежища своего племени. Во вспыхнувшей войне, где все сражались против всех, людская Империя — против Радуги, семи магических орденов, Дану и гномы — против людей и друг с другом, вдобавок началось вторжение странных существ, именовавших себя Созидателями Пути; миру Мельина это грозило уничтожением. В кровавом хаосе войны начали сбываться зловещие Пророчества Разрушения, Алмазный и Деревянный Мечи уверенно шли навстречу друг другу, неся с собой смерть.

Среди сподвижников Императора людей был некто Фесс, молодой воин и волшебник, рождённый вдалеке от плоти то-



го мира, где ему пришлось сражаться. Он происходил из загадочной Долины магов, таинственного места в Междумирье, где испокон веку жили сильнейшие чародеи Упорядоченного. Фессу давно прискучила размеренная жизнь Долины (во всяком случае, ему так казалось), и он покинул родной мир, сделавшись воином и прознатчиком Императора в мире Мельина.

Фесс был тем, кто в воцарившейся сумятице смог понять, что же нужно делать. В завязавшемся сражении, когда легионы Мельинской Империи сошлись с воинством гномов, несших с собой Драгнир, и последним отрядом Дану, направляемых и ободряемых Иммельсторном, Фессу удалось в нужный момент оказаться рядом со столкнувшимися наконец в последнем бою Алмазным и Деревянными Мечами...¹

После чудовищного катаклизма Фесс, пытавшийся вернуться домой, в Долину магов, оказался вброшен в Эвиал, один из миров Упорядоченного, мир закрытый, со своими особенными законами магии. Запад этого мира закрывала непроницаемая Тьма, и обитатели Эвиала верили, что эта Тьма вот-вот вторгнется в населённые людьми пределы и тогда наступит неминуемый конец времён. В Эвиале сильна была вера в Спасителя, власть Церкви, и Инквизиция железом и кровью выкорчёвывала ереси.

Память Фесса была искажена, и значительную часть воспоминаний, равно как и боевых навыков, он утратил. Он забыл своё прошлое, ничего не помнил о Долине магов, об Алмазном и Деревянном Мечах. Случайная встреча со старым магом Парри, открывшим в странном пришельце чародейские способности, привела Фесса в город Ордос, во всемирно известную Академию Высокого Волшебства.

Судьба сделала Фесса аколитом факультета малефицистики. Он стал некромантом, Тёмным магом, изгоем, которого

¹ Об этом и многих других событиях подробно рассказывается в романе «Алмазный Меч, Деревянный Меч» (1998).

Церковь Спасителя и Белый Совет терпели только из-за участвовавших случаев нападений Нежити, справиться с которой некромант мог лучше всех.

Досрочно выпущенный из Академии, Фесс был направлен в северный приморский город Арвест, где он встретился с гномом Сугутором и орком Праддом, ставшими его верными спутниками.

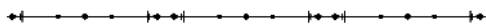
Упокаивая кладбище, где пробуждались к жизни свирепые и кровожадные чудовища, Фесс впервые в открытую столкнулся с Инквизицией, прибегавшей для достижения тех же целей к человеческим жертвам.

Это столкновение переросло в настоящую войну, в один из моментов которой Прадд и Сугутор оказались в руках арвестских инквизиторов. Чтобы спасти их, Фесс вернулся в город — и как раз в это время на Арвест обрушилось вторжение Империи Клешной, молодой и хищной островной державы на дальнем западе Эвиала, почти у самых границ той самой Тьмы.

В результате схватки город был разрушен до основания. Фессу и его спутникам удалось бежать. Отныне для Инквизиции, Церкви и сообщества Светлых магов Эвиала они стали непримиримыми врагами...¹

В третьей Летописи, «Странствия мага», повествуется, как некромант с товарищами сумел пересечь Железный Хребет и достичь Нарна, леса Тёмных эльфов. Фесс надеялся найти там убежище, однако его надеждам не суждено было сбыться. Обитатели Нарна не открылись ему, а сам некромант оказался втянут в схватку с Дикой Охотой, неведомыми тварями, что преследовали Ирдиса Эваллэ, эльфа-нарнийца. Фессу удалось одержать верх, однако дорогой ценой — Ирдис, которому Фесс дал Слово некроманта в том, что позаботится о его безопасности, погиб, пожертвовав собой ради уничтожения Дикой Охоты и покоя родного Нарна. Появившиеся после этого нарнийские правители отказали Фессу в покровительстве.

¹ Об этом повествует роман «Рождение мага» (1999).



Поклявшись отомстить тому колдуну, что наслал на эльфов напасть Дикой Охоты, некромант покинул пределы Нарна. В Эгесте, людских владениях, вышло так, что он принял предложение местных инквизиторов (ещё не осведомлённых о случившемся в Арвесте) — положить конец бесчинствам некой ведьмы. Некромант согласился, рассчитывая или отвести беду от невинно оклеветанной, или покарать и впрямь творящую злодейства чародейку.

Оказавшись в деревне под названием Кривой Ручей, где обитала ведьма, Фесс довольно быстро понял, что именно эта ведьма неведомо как, но наслала Дикую Охоту.

Некромант отыскал ведьму, однако поздно. Она привела в действие своё заклятье. Фесс, Прадд, Сугутор и примкнувший к ним молодой маг Воздуха Эбенезер Джайлз были вынуждены принять неравный бой с поднятой заклинанием ведьмы мертвячей ордой, справиться с которой оказалось не под силу даже некроманту.

Положение спасли появившиеся в Кривом Ручье слуги Спасителя во главе с отцом Этлау. Выяснилось, что инквизитор владеет теперь большими силами — во всяком случае, чтобы уничтожить неуспокоенных, хватало одного его благоговения.

Фесс, Прадд и Сугутор попали в плен. Ведьму приговорили к сожжению, и некромант не смог помочь ей, вторично нарушив своё Слово.

С большим трудом друзьям удалось избежать костра. Вместе с раздираемым сомнениями Джайлзом (ведь ему пришлось пойти против своих) они устремились на восток, рассчитывая укрыться в Вечном лесу.

По дороге им встретилась девушка, Рысь, прошедшая суровую школу Храма Мечей, но не выполнившая его задания и с тех пор скрывающаяся от возможной мести. Она присоединилась к отряду после того, как Фесс победил её в поединке и

Рысь уверовала, что некромант — ни много ни мало, а рыцарь Храма, того самого, которому она так неудачно послужила.

Все вместе они прорвались сквозь заслоны инквизиторов, добрались до Вечного леса, однако владычица эльфийских земель, Вейде аз Аллинир, отказала им в помощи, когда Фесс не захотел отречься от чёрного искусства некромантии.

В Вечном лесу отряд Фесса был достигнут инквизиторами. В завязавшемся бою мучимый раскаянием Эбенезер Джайлз перебежал на сторону святых братьев, однако против ожидавший оказался пленён.

Несмотря ни на что, Фесс решил освободить незадачливого мага, находившегося в тот момент под его защитой.

Некромант и его спутники не успели. Эбенезер был казнён на Ратушной площади Эгеста, и Фесс поклялся отомстить. Он принял далеко не самое разумное решение, задумав силой прорваться в Эгест и покарать палачей Светлого мага.

Фессу удалось пробиться в город, однако в схватке с Этлау и инквизиторами он потерпел поражение. Рысь, Прадд и Сугутор, тяжело раненные (или, быть может, даже мёртвые), остались в руках Инквизиции. Некроманта спасло заклинание, отбросившее его далеко от города. Совершенно обессиленный, Фесс был спасён эльфами Вейде, заявившей, что не допустит его, некроманта, смерти, поскольку это может вызвать бесчисленные бедствия.

Эльфы донесли полубесчувственного некроманта до Пика Судеб, где Фесс встретился с драконом Сфайратом, хранителем одного из источников силы, что питали всё волшебство в мире Эвиала.

Излечившись и многое поняв о мире и его силах, Фесс покинул Пик Судеб. Он остался совершенно один¹.

¹ Об этом и многом другом повествует роман «Странствие Мага» (2000).



ПРОЛОГ

Немолодой мужчина в скромной тёмной одежде стоял у высокого стрельчатого окна. Внизу перед его взором изумрудными клубами застыли древесные кроны, по вечнозелёной листве текли, извиваясь, быстрые ручейки холодного оранжевого пламени. Оно ничего не сжигало, оно здесь было просто для красоты. Завтра оно сменит цвет, и само пламя может обернуться, к примеру, воздушной легчайшей пеной. Тогда до самого неба взлетят рои разноцветных пузырьков, на манер тех, что пускают ребятишки при помощи мыльной воды и соломинки. Хотя в этом месте на мириады лиг вокруг не было ни одного ребёнка и вообще ни одного живого существа. Сюда являлись только по вызову, и уединение хозяина нарушалось крайне редко — потому что он и сам позволял себе отдохнуть здесь, в тишине, крайне редко.

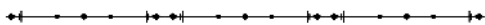
Сейчас был как раз один из таких моментов.

Старый замок взметнул к высокому небу тонкие витые башенки, возведённые явно для украшения, не для обороны. Хозяин этого места не боялся никого и ничего в пределах ведомой совокупности миров. О, если бы всё можно было решить простым и честным боем! Сразиться так, как он сражался раньше, и магией, и мечом! Если бы его враги оказались настолько глупы, что, к примеру, напали бы на это его обиталище, где у него нет ни стражи, ни слуг! Но на такую удачу он рассчитывать не мог. И приходилось действовать как встарь — интригами, многоходовыми головоломными комбинациями, где даже участники самых последних этапов понятия не имели, к чему ведут их усилия.

Кабинет, где стоял мужчина, был убран со строгим вкусом — просторный письменный стол, конторка у окна, если придёт в голову записать какие-то размышления, ряды книжных шкафов вдоль стен; собранные здесь книги заставили бы любого чародея любого из миров Упорядоченного немедленно продать свою душу за один только день среди них. Мебель в кабинете — благородный и драгоценный тёмно-алый дуб, что рос в одном очень, очень далёком мире — мире, который назывался Джибулистан и с которым у хозяина кабинета было связано так много воспоминаний. Хозяин специально сделал всё по новой, не взяв ничего из прошлого. Обстановка его покоев в Замке Всех Древних не пережила падения Столпа Титанов, но, хотя он — нынешний — мог бы восстановить многое из утраченного, делать этого не хотел.

Сейчас он ждал. Он остро чувствовал каждую секунду уплывающего, уходящего времени, молча провожал её, словно полководец павшего в неравном бою старого своего ветерана, отдавая тому последние воинские почести. Он знал, что времени остается всё меньше, меньше и меньше.

Ведь, как известно, вечность имеет обыкновение проходить очень быстро...



Раздался осторожный стук в дверь. Мужчина чуть повернул голову, не произнося ни слова, не сделав больше ни одного движения. Дверь мгновенно распахнулась. Обычно он не пользовался в повседневной жизни никакими Силами, которые можно было бы назвать «сверхчеловеческими», словно выполнял какой-то обряд. Словно доказывал сам себе — я не Сила, я не то, что требует именованья с большой буквы, поклонения, храмов и иерархии жрецов. Чем меньше обо мне знают в простых мирах, тем лучше.

— Сколько мне можно говорить тебе, чтобы входил без стука, — вздохнул хозяин кабинета. — Сколько лет тебя прошу, прошу — всё без толку.

— Виноват, учитель, — склонил голову вошедший. Молодой, мощный телом, настоящий воин. Жёстко и пристально смотрели не сочетающиеся с нестарым лицом глаза. Они-то как раз и выдавали возраст их обладателя, одетого в простую чёрную куртку грубой кожи — такие носят в десятках, если не сотнях миров. Оружия не было, да и ни к чему оно ему здесь. — И впрямь, никак не могу привыкнуть. Ну просто никак.

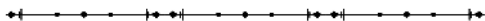
— А который раз можно повторять, что ты уже Орлангур ведаешь сколько времени не мой ученик? Что я пожертвовал Зерном твоей Судьбы, чтобы...

— Неважно, учитель. Не могу называть тебя по-иному, — усмехнулся вошедший. — Я могу перейти к своему донесению?

— Перейти... к донесению... — поморщился хозяин. — Хаген, ты поистине безнадежен в своей почтительности. Мы идём плечом к плечу столько времени, что... А, ладно. Я слушаю тебя.

— Налицо сильнейшие магические возмущения в полюсных мирах, — лицо того, кого называли Хагеном, помрачнело. — Мельин, Зидда, Скорбок, Вемсте и...

— И Хьервард, — сумрачно закончил хозяин.



ЗАЧИН
ДОЛИНА МАГОВ.
МОЛЕНИЕ АГЛАИ СТЕВЕНХОРСТ

...Малая лампадка горела неярко, но ровно, вырывая из темноты скорбный лик Спасителя. Икона у Аглаи была редкостной, не то чтобы старинной, но добытой ещё Витаром Лаздой, отцом Кэра, в одном из гибнущих миров, в том, *где чаша грехов людских перевесила чашу терпения и скорби Спасителя и настал час Его великого плача.*

Витар уверял, что снял образ прямо с рабочего стола полубезумного мастера-иконописца, своими глазами видевшего Нисхождение Спасителя, видевшего Его во Скорбях — ибо, прежде чем спасти души, приходится провести спасаемых через телесные муки, помогающие очиститься от грехов и тщеты земного существования.

Да, Спаситель приходит, возвещая великую Радость — освобождение от посмертия, иное бытие, которое невозможно познать даже величайшим магам, в которое можно только верить. Но перед этим людей, эльфов, гномов, иные разумные расы, увы, ждут муки, ибо даже Спаситель не в силах остановить исполнение грозных пророчеств, зачастую ведущих в бездну целые миры. И потому Он скорбит, ибо даже малая мука малых сих заставляет Его сердце полниться болью и скорбью.

Аглая метнула быстрый взгляд на соседнюю икону.

Спаситель, лишающийся сына. Образ Отца во Плаче.

Потому что Он тоже любил. И был любим. Ибо нельзя спасти, не пройдя и не изведав всё отпущенное судьбой живущему, неважно, человек ли он, гoblin, тролль или даже орк.