



СОДЕРЖАНИЕ



ПРОЛОГ

в котором капитан Двойной Грог встречается
с таинственным незнакомцем 7

ГЛАВА 1

в которой Ириска возвращается в Прелесть 14

ГЛАВА 2

в которой капитан Двойной Грог отправляется
в далекое, полное опасностей путешествие
к зловещему острову Спящей Каракатицы 29

ГЛАВА 3

в которой Ириска встречается
с Хишей и Ашугой, наслаждается пребыванием
в Прелести и снова слышит странный голос . . . 40

ГЛАВА 4

в которой капитан Двойной Грог
приводит корабль в море Беспощадности 69

ГЛАВА 5

в которой Ириска и Ашуга приступают к учебе,
а Хиша ловит вора и влипает в неприятности . . 76

ГЛАВА 6

в которой капитан Двойной Грог и его команда
ведут жестокий бой с морскими чудовищами . . 103

ГЛАВА 7

в которой Ашуга пробуждает Павсикакия, Хиша подмечает кое-что странное, а Ириска получает неожиданное предложение 112

ГЛАВА 8

в которой капитан Двойной Грог добирается до главной тайны острова Спящей Каракатицы. 132

ГЛАВА 9

в которой Ашуга рассказывает друзьям о Спящей Каракатице, Хиша зовет на помощь, а Ириска отправляется домой. 146

ГЛАВА 10

в которой Маринелла и капитан Двойной Грог торопятся к острову Непревзойденных 167

ГЛАВА 11

в которой Хиша догадывается, кто пробрался в Коралловый Дворец, Ириска возвращается в Прелесть, а к острову Непревзойденных приближаются грозные пираты 177

ГЛАВА 12

в которой речь пойдет о дружбе и отваге. 183

ЭПИЛОГ

в котором Маринелла возвращается домой, а Ириска, Ашуга, Хиша и Павсикакий пытаются заглянуть в будущее. 218



ПРОЛОГ



**в котором капитан Двойной Грог
встречается с таинственным незнакомцем**



Прелесть прекрасна.
И огромна. Настолько, что от края до края
мира можно идти бесконечно — так шутят опытные
путешественники.

На западе она простирается до Закатного Рубежа, отделяющего Прелесть от Плесени, но не заканчивается, а уходит дальше, за безбрежное море, к острову Ацлан, стране Тауантин и другим землям, которые до сих пор именуют Новыми. На востоке же самый большой материк заканчивается пустыней Го, способной вместить в себя целый мир, а за ней начинается океан, украшенный россыпью прекрасных островов. На севере Прелести бьются о ледяные скалы волны Хладного моря, а далеко-далеко на юге раскинулись благодатные страны, в которых никогда не заканчивается лето.

Южане торгуют диковинными специями, острыми и пахучими, ароматным чаем, зеленым и черным, тончайшими тканями, редкими фруктами, розовым деревом, драгоценными камнями и множеством других товаров, которые охотно покупают жители северных стран.

Торговля процветает, но богатые купеческие караваны привлекают всех разбойников Прелести, и южные моря волшебного мира кишмя кишат пиратами.

Самым известным из них считался капитан Уне-Муне Грог по прозвищу Двойной Грог — дерзкий, решительный и храбрый шмыزل, которого уважали все бандиты Прелести.

За поимку Уне-Муне была объявлена колоссальная награда — десять тысяч золотых лилий, за ним гонялись корабли всех флотов южных стран, но Грог ловко ускользал от преследователей, смеялся над их потугами, выставлял дураками и продолжал бесчинствовать, наводя на купцов тоску и ужас.

Чтобы не попасться, Двойной был вынужден без устали плавать по Океану, нигде не задерживаясь и постоянно меняя курс. И лишь в одном-единственном месте Уне-Муне чувствовал себя в относительной безопасности: в порту Каракурта, что находится на обширном одноименном острове в самом центре моря Обломков. Море называется так потому, что в этой части Океана разбросано множество мелких каменистых островов и скал, в том числе — подводных, подло прячущихся под самой водной гладью. Через море Обломков пролегает запутанный, постоянно меняющийся фарватер*, и провести корабли к острову могли только

* Безопасный, то есть достаточно глубокий и без препятствий, проход по водному пространству (реке, озеру, морю, проливу и так далее).

потомственные лоцманы* из семьи Каваччи, правившей на Каракурте. А Каваччи жаловали пиратов, которых в других местах ожидали лишь тюрьма или веревка.

А еще говорили, что море Обломков давным-давно заколдовано и разбойникам удастся беспрепятственно по нему ходить потому, что древнее заклятие не касается бесчестных пиратов...

Но правда это или нет, доподлинно сказать никто не мог.

Зато все джентльмены удачи твердо знали, что на Каракурте разбойников ждали с нетерпением и встречали с распростертыми объятиями: позволяли пополнять запасы воды, продовольствия и огненного зелья, скупали награбленное и помогали ремонтировать корабли. На Каракурте пираты отдыхали и веселились, готовясь к следующим походам. И именно здесь, в таверне «Пинок на удачу», капитана Уне-Муне отыскал таинственный незнакомец.

— Капитан Грог?

— Кто спрашивает? — недовольно поинтересовался Двойной. Он как раз догрызал очередное куриное крылышко и не хотел ни с кем общаться.

— Я — друг, — успокоил пирата гость.

— Чем докажешь?

— Выслушайте меня и узнаете.

— Узнаю что?

— Узнаете много интересного и поймете, что со мной можно иметь дело.

* Моряк, который хорошо знает местные берега и фарватер и проводит по нему суда.

И незнакомец без спросу присел за столик пирата.

Двойной нахмурился — ему такое поведение пришлось не по нраву.

А еще пирата смущало, что таинственный гость с ног до головы закутан в плащ с капюшоном, носит на лице вырезанную из дерева маску и говорит измененным голосом, то есть нельзя с точностью сказать, мужчина появился в «Пинок на удачу» или женщина, какого возраста и какого народа. Грог сразу понял только, что его собеседник — маг, и потому не рискнул скандалить. Но вести себя решил дерзко, как привык.

— Если ты друг, то назови свое имя.

— Достаточно того, что мне известно ваше.

— И перестань на меня пялиться!

На самом деле Грог давным-давно привык к изумленным взглядам обитателей волшебного мира, не обращал на них внимания и специально сделал замечание незнакомцу — чтобы нагрубить хотя бы таким образом. Однако тот не обиделся.

— Мое любопытство объяснимо, капитан: представители вашего народа в Прелести встречаются не часто.

— Тебе не нравятся шмызлы?

— Вы — великий пират, Уне-Муне, и мне все равно, человек вы, мафтан или фея.

— Ты назвал меня феей? — ощерился Грог.

— Вам неприятно?

— Феи — девчонки, — отрубил Двойной. — Разумеется, мне неприятно.

И стукнул кулаком по столу так, что подпрыгнули кружки и тарелки. Почувяв его ярость, пираты

за соседними столиками стали потихоньку отодвигаться: они знали, каким страшным бывает Грог в гневе. Однако незнакомец остался спокоен:

— Почему вам не нравятся феи?

— Терпеть их не могу.

— Почему?

— Потому что... — Двойной снова хотел нагрубить, но в последний момент сдержался и произнес хоть и резко, но без наглости: — Ты слышал о Жемчужинах?

— Разумеется.

— Феи этого Двора считают себя морскими владычицами и мешают мне жить.

— Мешают грабить? — невинно уточнил незнакомец.

— Да! И поэтому я их не люблю.

— Вы хотели бы избавиться от них? И от всех фей вообще?

Несколько долгих секунд Грог таращился на бесстрастную, расписанную темными красками маску незнакомца, после чего криво усмехнулся:

— Пробовали многие... Но никому не повезло.

— У вас может получиться.

— Что ты предлагаешь?

Незнакомец подался вперед и, перегнувшись через стол, прошептал:

— Я хочу, чтобы вы напали на остров Непревозйденных и разрушили проклятый Коралловый Дворец!

— Я не идиот, — так же, шепотом, ответил Уне-Муне. — Коралловый Дворец неприступен. Логово Непревозйденных — настоящая крепость.

— А если я скажу, что крепость можно взять?

— Сначала скажи как. А потом я подумаю.

Разумеется, Двойной хотел проникнуть в Коралловый Дворец, где, по слухам, хранились несметные сокровища. Богатствами Двора Непревзойденных грезил все воры Прелести, но ни одному из них не удалось добраться до Сокровищницы, которую надежно защищали заклинания знаменитых волшебниц, и унести хотя бы медную монетку.

Разумеется, Двойной хотел ограбить Коралловый Дворец, но понимал, что в одиночку ему не справиться.

— Хорошо. — Незнакомец вновь сел ровно, однако голос не повысил, продолжил говорить шепотом: — Вы знаете, что в центре острова, на котором мы сейчас находимся, находится потухший вулкан?

— Запретная гора Алау, — кивнул Уне-Муне.

— А на горе — руины древнего замка...

— В них нельзя заходить. Да и вообще: Каваччи запрещают подниматься на вулкан, говорят, он заколдован.

— И вы не поднимались?

— Я не дурак, — хмыкнул Грог. — Каракурта — единственное во всем Океане место, где я могу отдохнуть. И я не собираюсь ссориться с его хозяевами из-за древнего поверья.

— Вы знаете легенду горы Алау?

— Все знают легенду горы Алау, — осклабился Двойной.

— Но я могу рассказать вам настоящую древнюю историю горы Алау, — очень и очень серьезно произнес незнакомец. — Я могу рассказать вам, капитан, почему фарватер моря Обломков

известен только членам семьи Каваччи и почему никому, даже волшебникам, не удалось узнать, где он. Я могу рассказать, почему Каваччи запрещают подниматься к руинам замка. Я могу рассказать, что действительно произошло здесь семьсот лет назад и почему море Обломков называется именно так. Я могу открыть вам один из древних секретов Прелести.

Несколько секунд Уне-Муне внимательно смотрел на таинственного собеседника, потом уточнил:

— Твоя история поможет мне захватить Коралловый Дворец?

— Ради этого я здесь.

Пират хлебнул пива и велел:

— Рассказывай.





ГЛАВА 1



в которой Ириска возвращается в Прелесть



- Ира, осторожно!
- Не подходи к краю!
- Я не подхожу.
- Скользко ведь! Можешь свалиться за борт.
- Здесь нет бортов.
- Ты все поняла?
- Я буду осторожна, — пообещала девочка, возвращаясь на середину плота, туда, где находилось «место пассажиров». — Не хочу в воду.
- Вот и правильно.

Полика, старшая сестра Ириски, налегла на шест, оттолкнулась от дна, и маленький кораблик продолжил путешествие по водной глади.

Мореппаватели весело зашумели.

Они катались по старому заросшему пруду на плоту, который сами же и смастерили из бревен и досок и спустили на воду рядом с шалашом, служившим береговой базой, а точнее пиратским логовом. Родители сначала отнеслись к строительству, а главное — к использованию «корабля», с большим сомнением и внимательно наблюдали за приключениями, однако постепенно поняли, что

детям можно доверять, что старшие обязательно присмотрят за малышами, и вот уже неделю «пираты» были предоставлены сами себе. И радостно бороздили просторы расположенного на краю поселка «моря».

— О чем задумалась?

— Я?

— Ага, ты, — подтвердила Аня. — Смотришь так, будто тебе контрольную по математике подсунули.

— Какая контрольная? Сейчас ведь каникулы.

— Вот и я удивилась, — рассмеялась Аня. — Нельзя быть такой серьезной летом. О чем думаешь?

— Ни о чем, — улыбнулась Ира.

Но слушала.

Потому что на самом деле неожиданно для себя вспомнила, как выглядит старый пруд в волшебной Прелести, в другом мире, который находится и далеко, и вместе с тем совсем рядом с привычной, родной Землей.

В Прелести пруд тоже был заросшим, хоть и не так сильно, только вдоль восточного берега, но его все равно называли Унылым. То ли потому что он располагался посреди густого леса, то ли из-за семейства Выдриусов, чей домик стоял на западном берегу. А все Выдриусы, начиная с деда Похмера и заканчивая выводком Выдриусят, имен которых никто не мог запомнить, были те еще зануды, и всякое общение с ними заканчивалось или уныло, или тоскливо...

— Впереди богатый порт! — провозгласила Полика, и ее сообщение вырвало Ириску из задумчивости.

— Абордажная команда! К бою!

— Мы готовы! — Аня вскинула над головой пластмассовую саблю.

— Вперед!

Плот ткнулся в берег, пассажиры, которые стали абордажной командой, побежали захватывать порт, а избавившиеся от лишнего груза старшие вновь отправились в плавание.

К центру заросшего пруда, который в Прелести звался Унылым.

Но из всех «пиратов» это название было известно только Ириске.

Так уж получилось.

Когда-то она знала о волшебном мире все, но страшное колдовство Захариуса Удомо отняло у девочки изрядную часть воспоминаний, которые ей только предстояло вернуть. И она верила, что вернет, заново открывая для себя удивительную Прелесть.

Ириске еще повезло, а вот Полика и все другие феи, побывавшие на представлениях цирка «Четырех Обезьян», навсегда позабыли Прелесть, распрощались с волшебным миром и вряд ли смогут когда-нибудь в него вернуться...

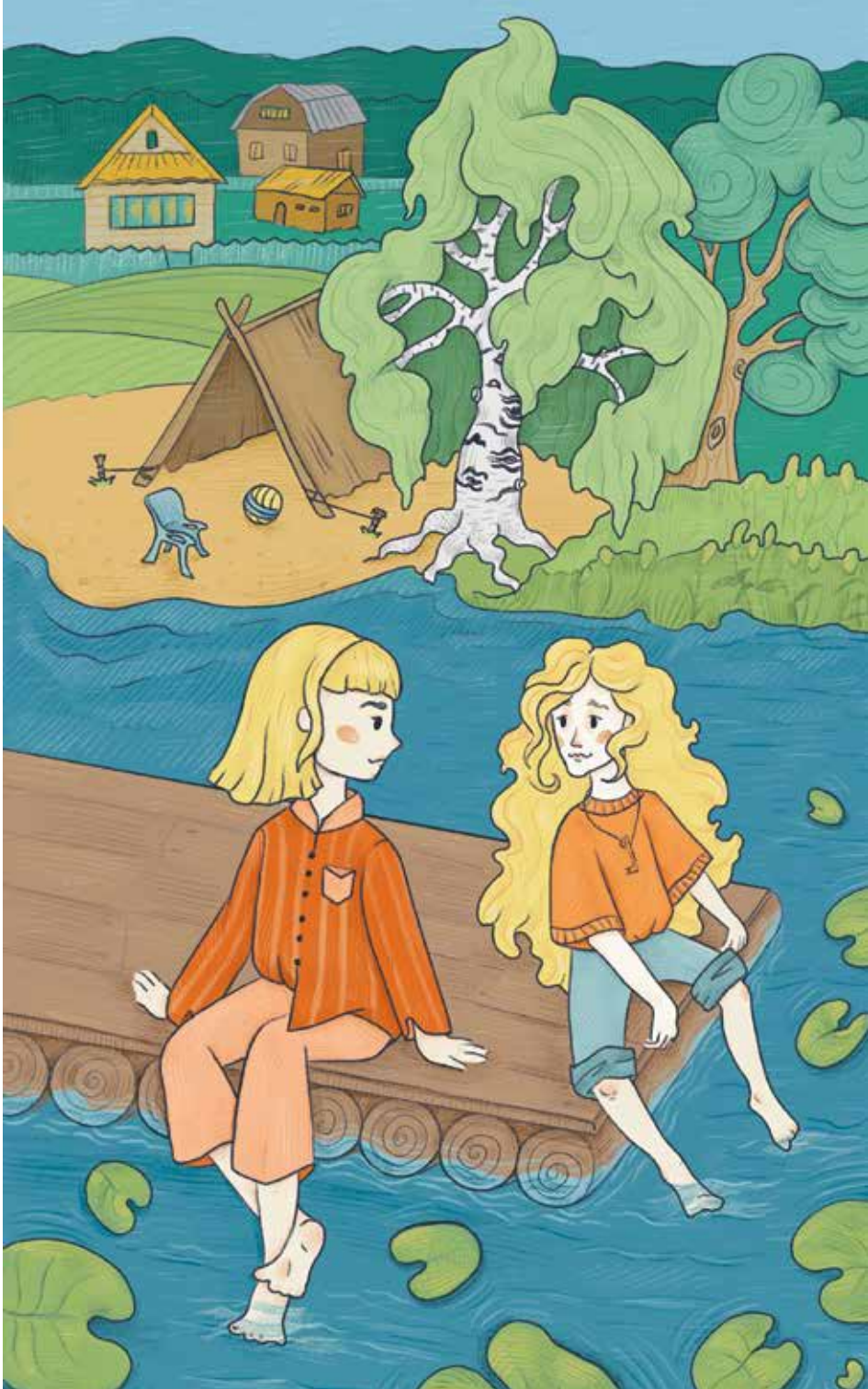
— Давайте сгоняем в магазин?

Порт не выдержал атаки пиратов и сдался на милость. Самодельный корабль путешествовал по пруду, старшие не демонстрировали желания возвращаться к абордажной команде, вот Аня и предложила новое занятие:

— Поехали за мороженым?

— Точно!

— Здорово!



Все неожиданно поняли, чего именно им не хватало в этот жаркий летний день: конечно же, порции холодного мороженого! Пломбира или щербета — кому что больше нравится, но именно холодного! Вкусного!

Ребята помчались к дороге, у обочины которой оставили велосипеды, и уже через пятнадцать минут сидели на другом конце поселка, под дикой яблоней, с наслаждением уплетая мороженое и радуясь, что до конца каникул еще так далеко — больше месяца развлечений, игр и возможность спать до обеда.

Ириска болтала вместе со всеми, смеялась над шутками, но при этом никак не могла выбросить из головы нахлынувшие воспоминания о Прелести. И о приключениях, которые ей довелось пережить.

Самоцветный Ключ — крупный камень на кулоне — заискрился, словно подслушав мысли девочки, намекнул, что неплохо бы вновь оказаться в волшебном мире. Ириска только улыбнулась, почувствовав его тепло, машинально прикоснулась к камню, но открывать дверь в Прелесть не стала.

И не только потому, что рядом были другие ребята.

Не только.

В последнее время Ириска часто сжимала в руке Самоцветный Ключ, ощущая заключенную в нем силу и зная, что он в любой момент готов провести ее в Прелесть. Девочку тянуло в волшебный мир, она мечтала вновь встретиться с друзьями, узнать, что произошло за время ее отсутствия, но пока не возвращалась: Ире казалось, что

это будет нечестно по отношению к позабывшей о Прелести сестре.

— Я видела интересный и немного страшный сон, — несколько дней назад рассказала Полика, когда они с Ириской вдвоем сидели на террасе. — Как будто мы с тобой оказались в фантастическом мире, мы волшебницы и...

Она неожиданно замолчала.

— И что? — не утерпела младшая.

— И нам пришлось сражаться.

— С кем?

— Мне — с каким-то черным рыцарем, вооруженным двумя саблями. А тебе — с огромным монстром... — Полика помолчала и улыбнулась: — Станный сон.

И в этот момент Ириске стало очень-очень грустно.

— Все закончилось хорошо? — через силу спросила она и отвернулась, чтобы сестра не увидела блеснувшие на глазах слезы.

— Конечно! Сказки всегда заканчиваются хорошо.

— Мы победили?

— Да.

— Напиши об этом книгу.

— Может быть... — Полика передернула плечами. — Может быть, когда-нибудь...

Больше они о странном сне не говорили.

Когда ты маленький, кажется, что «когда-нибудь» обязательно наступит, а все задуманное свершится — если не сейчас, то чуть позже, через неделю или месяц, которые пролетят так быстро, что не заметишь. Когда ты маленький, перед тобой

расстилается целый океан времени, но Ириска уже знала, что «когда-нибудь» может и не наступить.

Ты запланировал, а это не случилось.

Ты потерял, и это навсегда.

Ты мечтаешь, чтобы все было как раньше, но понимаешь, что для этого нужно чудо...

Ириска запомнила тот разговор на террасе и окончательно решила, что обязана помочь сестре вернуть память о волшебном мире. Потому что так будет правильно и честно. Ириска решила, однако в одиночку отправиться в Прелесть она отважилась только сегодня, после игр на плоту и навалившихся воспоминаний.

Они гуляли до десяти вечера и вернулись домой перед наступлением темноты. Поставили велосипеды в сарай, а когда подошли к крыльцу, старшая сестра неожиданно спросила:

— Зачем ты привезла из Москвы роллерсерф*?

В первый момент Ириска заподозрила, что вопрос с подвохом, что Полика каким-то образом прознала о ее замысле, и едва не запаниковала. Но сумела ответить спокойно:

— Кататься.

Да еще и брови подняла, показывая, что не понимает вопроса.

— Здесь? — Полика тоже умела делать удивленный вид, напоминая, что в их дачном поселке мало мест, где можно нормально покататься на серфе.

— Мне казалось, что получится, — вздохнула младшая сестра, с облегчением поняв, что вопрос был вызван простым любопытством.

* Двухколесный скейт.

— Какая же ты все-таки маленькая.
— Сама маленькая! — Ириска не любила, когда ее так называли.

— Ха-ха-ха!

— И не надо смеяться.

— А то что? — осведомилась Полика.

— Узнаешь!

— Ха-ха-ха!

Но как бы там ни было, а идти спать Ириске всегда выпадало первой.

Родители коротали вечер в гостиной, Полика с бабушкой — на веранде, у всех были какие-то важные вечерние дела или взрослые игры, а Ириска отправлялась в спальню. Но если обычно это вызывало у нее недовольство, то сегодня девочка сама торопилась вверх и была озабочена лишь тем, чтобы ее нетерпение и неожиданная покладистость не вызвали подозрений.

— Я пойду к себе.

— Похоже, ты устала, — улыбнулась мама.

— Очень, — не моргнув глазом солгала Ириска. — Трудный день.

— Сразу ляжешь спать?

— Можно я чуть-чуть посижу в интернете? — Девочка кивнула на планшет. — Пожалуйста!

— Ну... — Мама хотела отказать, потому что было довольно поздно, но вспомнила, что Ириска быстро поужинала и сама, без напоминаний, почистила зубы, и позволила себя уговорить: — Хорошо, посиди в интернете, но недолго. Минут двадцать.

— Договорились!

— Только сначала переоденься в пижаму.

— Хорошо!

Девочка бегом поднялась на второй этаж, влетела в комнату и достала из угла серф, который еще днем тайком притащила из сарая. Постояла, прислушиваясь к происходящему на первом этаже, убедилась, что больше наверх никто не собирается, сжала в руке Самоцветный Ключ, почувствовала, что он заработал, задержала дыхание и сделала шаг.

И исчезла в затрепетавшем воздухе, который внезапно стал холодным и жидким. Но не влажным, и потому не намочил одежду.

Исчезла в волшебных воротах, которые привели ее в Прелесть.



— Ой! — Воскликание вырвалось случайно, неожиданно для самой Ириски. Просто она не ожидала, что в Прелести тоже будет вечер, а точнее — глубокая ночь, и, выйдя из магического перехода, не смогла сдержаться: — Ой!

Зажмурилась, чтобы привыкнуть к темноте, медленно открыла глаза и огляделась.

Она стояла на Приветливой площади, куда попадали все прибывающие во дворец феи, у подножия Первой Башни. Завсегдатаи волшебного мира сразу отправлялись по своим делам, а те девочки, которые оказывались в Прелести впервые, сначала восхищались открывающимся видом на Океан, любовались изящными мраморными вазонами с прекрасными цветами, пытались разглядеть верхушку высоченной башни, а затем попадали в объятия

новых подруг, которые тут же принимались рассказывать о великом Дворе Непревзойденных...

Однако сейчас на площади не было ни фей, ни улыбок, ни даже света. Дворец окутывали неестественные для него тишина и темнота, но Ириске все равно стало хорошо.

Прелесть!

Конечно, это не дом, ведь здесь нет ни папы, ни мамы, ни бабушки, ни Полики — сейчас нет Полики... Но Ириску тут тоже ждали с нетерпением и любовью, и девочка испытывала чувства, очень похожие на те, что переживаешь, возвращаясь в родное гнездо.

Прелесть!

Вокруг разлилась чернилами теплая южная ночь. Молодая луна криво улыбалась над головой, но света почти не давала, да к тому же то и дело пряталась за набегающими облаками. Звезды выглядели далекими, полусонными, а фонари... Фонарей в Коралловом Дворце было превеликое множество: на столбах и в гирляндах, над дверьми и на стенах, среди деревьев и на парапетах, но сейчас все они, увы, оказались погашены. Привычная атмосфера праздника, которая всегда царила во дворце по ночам, исчезла, а здания и кроны деревьев представлялись скалами — темными и безжизненными, навевая легкую, немного тревожную грусть.

«Ничего, когда Непревзойденных станет больше, во дворце будет веселее!»

А пока поблизости горел всего один фонарь — над входом в башню, площадь едва освещалась, и нужно было решать, что делать дальше.

— Куда же мне идти? — Ириска поставила серф на плитку и почесала в затылке.

Коралловый Дворец полностью занимал обширный гористый остров, в центре которого возвышалась скала с Первой Башней на вершине. Каждый квадратный миллиметр острова был чем-нибудь застроен, и потому дворец являл собой настоящий лабиринт из башен, домиков, скверов, парков, фонтанов, каналов, мостов и мостиков, улиц, улочек и тупичков, площадей и площадок, лестниц, арок, акведуков, беседок, ротонд и многих-многих других строений, прекрасных, изящных и просто красивых.

Раньше Ириска твердо знала путь от Приветливой площади к своему уютному домику на террасе Танго, стоящему на краю скалы, однако сейчас, после потери памяти и в полной темноте, не была уверена, что отыщет дорогу. И горько пожалела, что не установила в смартфон приложение «Навигатор Дворца», которым пользовались все Непревзойденные, а не только новенькие.

— Направо? Или налево... Вроде я всегда проходила между тех двух вазонов... Или только когда шла к Полике?

Ириска никак не ожидала, что прибудет во Дворец поздно ночью, никого не встретит, будет вынуждена искать дорогу в темноте, и потому немножко растерялась. Почти минуту разглядывала она полутемную Приветливую площадь и лишь после этого воскликнула:

— Вспомнила! Нужно пойти направо, через площадку Пары Кресел и спуститься по лестнице Волшебных Птиц на три пролета!

Девочка подхватила серф и быстрым шагом дошла, а точнее — почти добежала, до прекрасной беломраморной лестницы, которую украшали искусные скульптуры всех крылатых Прелести.

Здесь было веселее: белоснежный мрамор превосходно отражал рассеянный свет юной луны, на некоторых площадках горели фонари, лестница оказалась хорошо освещена, и фея приободрилась:

— Отлично! Теперь три пролета вниз, а потом налево, по дорожке Синего Ветра!

Затем останется пройти по поднимающейся от площадки улице Веселых Шарманщиков, повернуть направо, на террасу Танго, — и она окажется в милом домике с черепичной крышей, стены которого увиты плющом.

Девочка поспешила вниз, но вскоре поняла, что память ее подвела: пройдя три пролета, фея оказалась не на дорожке Синего Ветра, а на галерее Ста Розовых Кустов — не менее красивой, но, увы, совершенно не нужной ей сейчас улице.

— А это значит, что я заплутала.

Ириска произнесла фразу громко и твердо, стараясь подбодрить себя, но в глубине ее души уже поселился и принялся расти червячок тревожных сомнений.

«А вдруг я не найду дорогу? Не хотелось бы остаться ночевать на улице...»

Конечно, не было ничего страшного в том, чтобы встретить рассвет на лавочке, или в каменном кресле, или в шезлонге, которые встречались тут на каждом шагу: ночи на острове теплые, дождя не предвидится, и поспать на открытом воздухе — одно удовольствие. А если вдруг начнет

капать, можно перебраться в беседку... Но девочка любила достигать поставленных целей.

Да и стыдно было немножко за то, что она не в состоянии отыскать собственный дом.

— Надо снова подняться к Первой Башне!

К главному ориентиру дворца, от которого разбегаются по острову все его улочки. И ничего страшного в том, что не получилось отыскать дорогу с первого раза, — получится со второго. Как говорится, победа любит упорных.

Ириска взяла серф под мышку, вернулась на лестницу, сделала шаг, но замерла, услышав подозрительный шорох. Сначала она подумала, что это ночной ветерок играет с ветками рододендрона, однако через несколько секунд шорох повторился.

А ветра не было.

— Кто здесь? — негромко спросила маленькая фея.

Ответом стала тишина.

Ириска внимательно огляделась: среди темных ветвей будто бы бесшумно скользнула еще более темная и потому, наверное, опасная тень. Показалось? Или кто-то на самом деле едва слышно выдохнул? Показалось или блеснули в зарослях большие желтые глаза?

За ней следят? Ее преследуют? Или это стражники дворца решили напугать появившуюся среди ночи фею?

Тревога росла.

Ириска сглотнула и крепко вцепилась в серф.

«Если это стражники, то почему они так себя ведут? И кто во дворце стража? Кто?»

Спросила, а в следующий миг поняла, что совершенно не помнит ответ. То есть дворец на-

верняка охраняется, ей даже рассказывали, как именно, но ничего из того урока Ириска вспомнить не могла.

«Проклятый Захариус!»

— Кто здесь? — повторила она, стараясь, чтобы голос прозвучал твердо.

И снова — тишина.

Девочка помолчала, давая тени время проявить себя, а затем, пятясь, поднялась на две ступеньки.

И замерла.

Ничего не произошло.

Еще две ступеньки... Потом еще...

Ириска убедила себя в том, что шорох ей почудился, что во всем виновата ночь. И ветер. И тусклые фонари. И то, что она заплутала, ошиблась лестницей. Шорох и тень почудились, а на самом деле во дворце тихо и спокойно, и...

И девочка едва не выронила серф, услышав мягкий шепот:

«Не уходи!»

Даже не шепот, нет — слова как будто сами появлялись в голове. Как будто кто-то промолчал их, стоя рядом, а фея услышала.

«Не уходи!»

— Кто ты?

Ириске захотелось закричать, но в последний момент она ухитрилась сдержаться.

«Останься... Пожалуйста...»

И будто специально стало еще темнее: над головой повисли ватные тучи, которые поглотили не только изогнутую луну, но и бриллианты звезд, и теперь дворец освещали только редкие фонари. Хитрый ветерок пробежался по острову, потрепав

ветви кустов и вызвав у озябшей девочки холодные мурашки. Ночь наполнилась мягким шуршанием, невнятными шорохами, и странный шепот представлялся частью ее таинственных звуков.

«Ириска...»

— Откуда ты знаешь мое имя?

«Нам нужно поговорить...»

Снова вздохнул прохладный ветер, и девочке показалось, что призрак схватил ее за щиколотку бесплотными пальцами.

— Нет!

Ириска бросилась вверх, к спасительной Первой Башне, к фонарю, который освещал Приветливую площадь, туда, где было хоть что-то знакомое и не звучал в голове пугающий голос.

— Нет! Уйди от меня!

И бежала девочка так быстро, что за ней не смог бы угнаться даже Дикий Страус. Бежала так, словно видела желтоглазое чудовище в кустах. Бежала, позабыв обо всем.

В одно мгновение Ириска преодолела оставшиеся пролеты, выскочила на Приветливую площадь, сделала по ней несколько шагов и наткнулась на ужасного монстра, словно выбравшегося из самых темных уголков самых страшных ночных кошмаров.

Плохо различимого в ночи огромного рогатого монстра.

Который странно хрюкнул, когда девочка в него врезалась.

А Ириска закричала, потом размахнулась и изо всех сил ударила врага увесистым серфом.





ГЛАВА 2



**в которой капитан Двойной Грог
отправляется в далекое, полное опасностей
путешествие к зловещему острову Спящей
Каракатицы**



Мелкие волны теплого южного моря разбегались перед носом корабля, словно ластясь и приглашая поиграть во что-нибудь веселое. Волны напоминали забавных водяных котят, но опытные моряки знали, какими страшными они могут быть в непогоду: высокими, как горы, и бешеными, как обезумевший долбоцефал. Моряки знали, какой ужас могут нести эти «милые котятка», но сейчас не думали о плохом, потому что до начала сезона штормов оставалось целых два месяца и можно было от души наслаждаться дружелюбием Океана. Приветливыми волнами, летучими рыбами — их веселые стайки серебряными брызгами взлетали над водой, — дельфинами и даже китами: только за это утро пираты повстречали двух величественных гигантов, каждый из которых был больше их корабля.

Дул попутный ветер, и трехмачтовый фрегат буквально летел на юг, далеко на юг, туда, где море становилось ледяным, к поясу холодных айсбергов.

Знаменитый «Полоумный Архитектор» — флагманский корабль страшного капитана Грога: сорок четыре пушки, вышколенная, не знающая жалости команда и слава самого быстрого парусника южных морей. «Архитектор» был единственным в Прелести пиратским кораблем, капитан которого никогда не спускал «Веселый Роджер»* и не прикидывался мирным торговцем, чтобы подкрасться к купеческому каравану. Двойной Грог честно предупреждал о своем появлении, потому что его фрегат мог догнать любое судно. И удрать от кого угодно, от любого военного корабля.

Но сейчас «Архитектор» ни от кого не убегал и никого не догонял. Он уже три дня торопливо шел на юг, с виду — без всякой цели, и лишь теперь Уне-Муне Грог вызвал старших офицеров на совещание, чтобы рассказать, куда они плывут и зачем.

Они собрались на носу, прогнали драивших палубу матросов, отошли к бушприту** и говорили только друг для друга. А ветер уносил слова в море, не позволяя посторонним услышать их беседу.

— Мы третий день в пути, — произнес главный бомбардир «Архитектора» гном Жуто Гейл по прозвищу Угрюмый. — И до сих пор не знаем, куда идем.

* Название пиратского флага: черное полотнище, в центре которого белый череп над скрещенными абордажными саблями.

** Горизонтальный либо наклонный брус, выступающий с носа парусного судна. Бушприт предназначен для вынесения вперед парусов.

— Раньше тебя это не смущало, — заметил Муне.

А Уне поджал губы, но промолчал: он не любил общаться и всегда отдавал эту роль Муне.

— Раньше мы рыскали по караванным путям в поисках добычи, — хохотнул Дорро Эскотт, отчаянный командир абордажной команды. — А сейчас ушли далеко на юг. Здесь нет купеческих кораблей.

— Что мы ищем? — поинтересовался Гейл.

— У нас есть дело, — улыбнулся Муне Грог. — Очень важное дело.

— Важнее, чем ограбить жирного купца? — уточнил Эскотт.

— Намного важнее, — подтвердил Двойной.

— Что же это за дело такое? — не выдержал Угрюмый.

— Сейчас расскажу...

Как и на всех пиратских кораблях, команда «Полоумного Архитектора» была разноплеменной: разбойниками становились и люди, и мафтаны, и представители малых народов, а сам Грог и вовсе был шмызлом, выходцем из Плесени, и на его широких плечах помещались целых две головы. Правую, деловую и дерзкую, звали Муне. Она была лысой, как арбуз, но с пышными бакенбардами и густыми бровями, нависающими над черными глазами. Нос голова Муне имела крючкова-тый, напоминающий орлиный клюв, а в левом ухе носила золотую сережку. Левую голову звали Уне, она отличалась спокойствием и немногословностью, и, если Уне приходилось говорить, он делал это очень тихо, а то и вовсе шептал на ухо Муне. Левая голова Грога была слепой от рождения, и ее

глаза всегда закрывала повязка, но при этом она обладала великолепным слухом и сильно развитой интуицией, которая не раз и не два помогала Двойному избегать неприятностей.

Одевался капитан как франт и даже на борту носил башмаки с пряжками, серые штаны из дорогой ткани, шелковую рубашу с кружевами и свободным воротом и широкий красный пояс, из-за которого торчали пистолет и кинжал.

Шмызлы были редкими гостями в Прелести, Грог любил подчеркнуть свое происхождение, и поэтому «Веселый Роджер», развевавшийся над «Архитектором», украшали два черепа, а не один.

— Так что за дело тянет нас на юг?

— Или мы просто путешествуем? — хмыкнул Дорро. — Ходим по морю для своего удовольствия?

Эскотт был Варраксом — мафтаном из варанов, хладнокровным и смертоносно быстрым. Он управлял абордажной командой — самыми лихими головорезами Двойного Грога, и его авторитет лишь малость уступал авторитету капитана. Дорро был не очень высок, но крепок, жилист и подвижен. Из одежды предпочитал набедренную повязку, поскольку вдоль хребта Варракса шел алый гребень, сложенный в спокойном состоянии и поднимающийся в мгновения ярости или сильного неудовольствия. Кожа у Дорро была чешуйчатая, жесткая и черная настолько, что отливала синевой. На поясе Эскотт носил тяжелую абордажную саблю, но его могучие лапы, заканчивающиеся острыми когтями, сами по себе были серьезным оружием.



Самый известный
из пиратов, чье прозвище
Двойной Грог, — дерзкий
и храбрый шмызл,
выходец из Плесени.

Капитан
Уне-Муне

