

Цикл «ВТОРОЙ АПОКАЛИПСИС»



Князь Пустоты:

Тьма прежних времен
Воин-Пророк
Тысячекратная мысль

Аспект-Император:

Око Судии
Воин Доброй Удачи
Великая Ордалия
Нечестивый Консульт



Р. СКОТТ БЭККЕР



НЕЧЕСТИВЫЙ
КОНСУЛЬТ

fanzon

Москва

2021

УДК 821.111-312.9(71)
ББК 84(7Кан)-44
Б97

R. Scott Bakker
THE UNHOLY CONSULT
Copyright © 2017 by R. Scott Bakker

Дизайн серии *А. Саукова*
Оформление *А. Дурасова*
Иллюстрация *А. Дубовика*
Перевод *А. Баранова*

Бэккер, Р. Скотт.

Б97 Нечестивый Консульт / Р. Скотт Бэккер ; [перевод с английского А. В. Баранова]. — Москва : Эксмо, 2021. — 720 с. — (Fantasy World. Лучшее современное фэнтези).

ISBN 978-5-04-117942-7

«Нечестивый Консульт» — ожидаемый финальный роман в знаменитой серии «Второй Апокалипсис» Р. Скотта Бэккера, действие которого разворачивается в ярком мире мифов, войн и магии. Благодаря своему грандиозному размаху, богатым деталям, философской глубине и захватывающему сюжету эта серия стоит рядом с лучшими образцами жанра.

УДК 821.111-312.9(71)
ББК 84(7Кан)-44

ISBN 978-5-04-117942-7

© А. Баранов, перевод на русский язык, 2021
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2021

*Крису Лоттсу,
влекомому той же нитью*

Обманное обольщение
В черноснежных небесах,
Сражён тоской сверхчеловек,
И отцы в слезах.

*Black Sabbath.
«Зодчий Стирали»*

Повелевал ли в жизни ты когда-нибудь
начаться утру и начинаться дню?
Когда-нибудь говорил ты заре,
чтобы всю землю охватить
и вытряхнуть всех нечестивцев
из укрытий их?

КНИГА ИОВА. Стих 38:12—3

Что было прежде...

Князь пустоты

Войны, как правило, являются лишь частью круговорота истории. Они знаменуют напряжения и столкновения конкурирующих сил, гибель некоторых из них и возвышение других, приливы и отливы влияния на протяжении веков. Однако есть на свете война, которую люди ведут столь давно, что они уже забыли языки, на которых впервые заговорили о ней. Война, в сравнении с которой катастрофы, уничтожающие целые племена и народы, представляются лишь незначительными стычками.

У этой войны нет названия, ибо люди не способны дать определение тому, что до такой степени превосходит малость, отпущенную их постижению. Она началась ещё в те времена, когда они были не более чем дикарями, скитающимися по местам столь же диким, — в эпоху, предшествовавшую и письменности и бронзе. Ковчег, огромный и золотой, низвергся из пустоты, опалив горизонт и воздвигнув кольцо гор неистовой яростью своего падения. А затем из его нутра выбрались ужасающие и чудовищные инхорой — раса, явившаяся, чтобы запечатать Мир, затворив его от Небес, и тем самым спасти от вечных мук ту непристойную мерзость, которую они именовали своими душами.

В те древние дни над Миром властвовали нелюди — народ, превосходивший людей умом и красотой в той же мере, в какой затмевал их мощью своего гнева и ревности. Их герои-ишрои и ма-



ги-квуйя, защищая Мир, сражались с инхороями в титанических битвах и хранили бдительность во времена длившихся целыми веками перемирий. Они стойко держались под ударами светового оружия инхороев, наблюдая за тем, как враг слабеет под их собственным натиском. Они пережили предательство Апоретиков, снабдивших инхороев тысячами уничтожающих колдовство хор. Они сумели одолеть созданные врагами ужасы: шранков, бапшагов и наиболее кошмарных из них — враку. Но, в конце концов, их сгубила собственная алчность. После многих веков войны они заключили с захватчиками мир, обменяв его на нестареющее бессмертие — дар, который в действительности оказался убийственным оружием. Чревомором.

Таким образом, эта война превратилась в сражение между двумя обречёнными видами — прекрасным и до непристойности мерзким. В итоге нелюди сумели привести инхороев на грань полного истребления. Выжившие в битвах маги-квуйя запечатали Ковчег, который к тому времени стали называть Мин-Уройкасом, и укрыли его от Мира хитроумными чарами. А затем измученные, утратившие надежду нелюди удалились в свои подземные Обители, чтобы оплакивать жён, дочерей и будущее своей некогда величественной расы.

Но история, как и природа, не терпит пустоты. Хлынув с восточных гор, первые племена людей — людей, никогда не ведавших рабского ярма, начали обживать оставленные нелюдями земли. Некоторые из уцелевших королей-ишроев вступили с ними в схватку — лишь для того, чтобы оказаться поверженными численным превосходством, другие же попросту оставили громадные врата своих Обителей без охраны, подставив шеи безудержной ярости низшей расы.

Так началась Вторая Эпоха — эпоха людей. Возможно, Безымянная Война и завершилась бы с гибелью и угасанием сражавшихся в ней рас, но сам Ковчег остался невредимым, а люди всегда были жадны до знаний. Минули века, и покров человеческих цивилизаций, разрастаясь вдоль бассейнов великих рек Эарвы и устремляясь вовне, принёс бронзу туда, где раньше властвовал камень, ткань туда, где одевались в одни только шкуры, и письменность туда, где ранее знали лишь устную речь. Разрослись и наполнились жизнью огромные города. Дикие пустоши сменились возделываемыми полями, простирающимися до самого горизонта.

И нигде люди не были столь смелыми в своих трудах и столь надменными в своей гордыне, как на Севере, где торговля с уцелевшими нелюдями позволила им во многом опередить своих



южных родичей. В легендарном городе Саутлиш люди, способные различать швы и стыки Творения, основали первые колдовские Школы. По мере того как возрастали их силы и знания, некоторые из них, наиболее безрассудные, обращались ко слухам, напуганным им на ушко их нелюдскими наставниками, — слухам о громадном золотом Ковчеге. Мудрые быстро распознали опасность, и адепты Мангаэки, жаждавшие опасных секретов более всех остальных, были осуждены и объявлены вне закона.

Но слишком поздно. Мин-Уройкас уже был найден — и вновь населён.

Глупцы обнаружили и пробудили двух последних оставшихся в живых инхороев, укрывшихся в запутанных лабиринтах Ковчег — Ауракса и Ауранга. И от этих древних существ адепты-отступники узнали, что вечного проклятия, тяжким бременем висящего над всеми колдунами, можно избежать. Они узнали, что Мир можно затворить, укрыв его от суда Небес. Тем самым они обрели с двумя этими мерзкими тварями общую цель и, заключив с ними союз, названный Консультом, обратили всё своё хитроумие на возрождение прерванных инхоройских замыслов.

Адепты Мангаэки заново постигли принципы работы с материей — древнее искусство Текне, позволившее им манипулировать плотью живых существ. По прошествии нескольких поколений, проведённых в исследованиях и поисках, они, заполнив глубины Мин-Уройкаса бесчисленными трупами, открыли и постигли ужаснейшую из всех невыразимых инхоройских мерзостей — Мог-Фарау, Не-Бога.

И с готовностью стали его рабами, дабы надёжнее уничтожить этот Мир.

Безымянная Война забушевала вновь. То, что позже назовут Первым Апокалипсисом, стёрло с лица земли могучие норсирайские народы Севера, низвергнув во прах величайшие достижения человечества. Но Сесватха, великий магистр гностической Школы Сохонк, утверждал, что может погибнуть весь мир. Ему удалось убедить Анасуримбора Кельмомаса, верховного короля Куниюрии — могущественнейшего из государств Севера, — призвать своих данников и союзников на священную войну против Мин-Уройкаса, который люди стали называть Голготтератом. Но кельмомасова Ордалия потерпела крах, и мощь норсираев погибла. Сесватха бежал на юг — к кетьянским народам Трёх Морей, унося с собою величайшее и легендарное инхоройское оружие — Копьё-Цаплю. Совместно с Анаксофусом, верховным королём Киранеи, он сошёлся с Не-Богом на равнинах Менгедды, где бла-



годаря доблести и дальновидности сумел взять верх над ужасным Вихрем.

Не-Бог погиб, но его рабы и его цитадель уцелели. Голготтерат устоял, и Консульт, обречённый на века противоестественной жизни, продолжил строить планы собственного спасения.

Годы шли, минувшие века складывались в тысячелетия, и люди Трёх Морей позабыли ужасы, выпавшие на долю их пращуров. Империи воздвигались и рушились. Инри Сейен, Последний Пророк, переосмыслил учение Бивня, и на долгие столетия инритизм — новая религия, организуемая и управляемая Тысячей Храмов и их духовным главой, шрайей — стал доминировать повсюду в Трёх Морях. В ответ на постоянные преследования за колдовство, предпринимаемые инрити, возникли и возвысились Великие Анагогические Школы. Используя хоры, инрити боролись с ними, всеми силами пытаясь заставить умолкнуть их богохульства.

Фан, самозванный пророк так называемого Единого Бога, объединив кианцев — народы, обитавшие в Великой пустыне Каратай, объявил войну Бивню и Тысяче Храмов. После нескольких веков джихада фаним и их безглазые жрецы-колдуны кишаурим завоевали почти всю западную часть Трёх Морей, включая священный город Шайме — место рождения Инри Сейена. И лишь агонизирующие остатки Нансурской империи продолжали противостоять им.

Войны и раздоры правили Югом. Две величайшие религии — инритизм и фанимство — сражались между собой, хотя терпимо относились к торговле и паломничествам, если это приносило доход. Великие имена и народы боролись за торговое и военное доминирование. Малые и крупные Школы соперничали и плели заговоры, а Тысяча Храмов, управляемая продажными и неэффективными шрайей, проявляла вполне мирские амбиции.

К этому времени Первый Апокалипсис стал не более чем легендой. Консульт и Не-Бог превратились в сказки, которые старухи рассказывают маленьким детям. Спустя две тысячи лет лишь адепты Завета, каждую ночь глазами Сесватхи видящие во сне ужасы Апокалипсиса, помнили о Мог-Фарау. Хотя могущественные и учёные мужи и считали их дураками, обладание Гнозисом — колдовством Древнего Севера — поневоле внушало уважение и вызывало смертельную зависть. Побуждаемые своими кошмарами, адепты Завета блуждали по лабиринтам власти, повсюду ища признаки присутствия древнего и непримиримого врага — Консульты.

И всякий раз не обнаруживали ничего. Некоторые полагали, что Консульт, наконец, сдался под натиском веков. Другие же ут-



верждали, что они, скорее, обратились к поиску иных — менее хлопотных способов побороть своё проклятие. Но поскольку в той дикой глуши, которой стал Древний Север, в невообразимом множестве обитали шранки, не существовало ни малейшей возможности отправить экспедицию к Голготтерату, чтобы попытаться найти ответ на этот вопрос. Лишь Завет знал о Безымянной Войне. Лишь они оставались настороже, будучи при этом всеобщим посмешищем и слепо блуждая во тьме неведения.

Таким был Мир, когда шрайей Тысячи Храмов был избран Майтанет, призвавший инрити к Первой Священной Войне — великому походу, имевшему целью вырвать Святой Шайме из рук фаним. Слово его разошлось повсюду в Трёх Морях и за их пределами. Верные из числа всех великих народов-инрити — галеотов, туньеров, тидонцев, конрийцев, айнонцев и их данников — отправились в город Момемн, столицу Нансурской империи, дабы вверить Инри Сейену свою мощь и богатства. И стать Людьми Бивня.

Распри с самого начала раздирали Первую Священную Войну изнутри, ибо не было недостатка в тех, кто жаждал использовать её в своих эгоистичных целях. Тем не менее воинство инрити сумело одержать две крупные победы над еретиками фаним на равнинах Менгедды и при Анвурате. Однако только во время Второй Осады Карасканда и после Кругораспятия, которому был подвергнут один из их числа, Люди Бивня сумели обрести общую цель. Лишь обнаружив в своих рядах живого Пророка — человека, способного читать людские сердца. Человека, подобного богу.

Анасуримбора Келлхуса.

Далеко на севере в самой тени Голготтерата группа аскетов-отшельников, называющая себя дунианами, нашла укрытие в Ишуаль — тайной твердыне куниюрских верховных королей, возведённой до уничтожения королевской династии в ходе Первого Апокалипсиса. В течение двух тысяч лет дуниане продолжали свой духовный поиск, одновременно производя отбор, направленный на развитие рефлексов и интеллекта, а также тренируя свои тела, разум и лица ради одной-единственной цели — постижения Логоса. Они посвятили всё своё существование обретению контроля над иррациональностью истории, обычаев и страстей — всего того, что определяет течение человеческих мыслей. Следуя этим путём, полагали дуниане, они в конце концов сумеют достичь того, что они именовали Абсолютом, и тем самым воинству станут самодвижущимися душами.

Примерно за тридцать лет до описываемых событий Анасуримбор Моэнгхус, отец Келлхуса, покинул Ишуаль. Учитывая



отказ дуниан от использования колдовства и даже упоминания о нём, внезапное появление Моэнгхуса во снах братии закономерным образом нарушило установленный порядок. Зная лишь, что Моэнгхус обретается в далёком городе под названием Шайме, старшие дуниане отправили Келлхуса в трудное путешествие по давно покинутым людьми землям, отдав ему приказ найти и убить своего отца-отступника.

Но Моэнгхус познал Мир путями, о которых его братья-затворники знать не могли. Ему были хорошо известны открытия и откровения, ожидающие его сына, ибо эти же откровения тридцать лет назад ожидали его самого. Он знал, что Келлхус откроем для себя колдовство, всякие упоминания о существовании которого дуниане нещадно вымарывали. Он знал, что, учитывая его способности, люди в сравнении с ним будут не более чем наивными детьми, что Келлхус будет видеть все их мысли за нюансами выражений их лиц и что обычными словами он сможет сделать их сколь угодно преданными себе — сможет заставить их пойти на любые жертвы. Более того, ему было известно, что в конце концов Келлхус столкнётся с Консультom, прячущимся за лицами, смотреть сквозь которые умеют лишь глаза дунианина. И узреет то, что люди, с их слепыми душами, разглядеть не способны — Безымянную Войну.

Консульт отнюдь не бездействовал. На протяжении столетий они успешно скрывались от своего старого врага — Школы Завета, используя шпионов-оборотней, способных подделать любое лицо и любой голос, причём сделать это, не прибегая к колдовству, выдающему себя Меткой. Схватывая и пытая этих мерзких существ, Моэнгхус узнал, что Консульт не отказался от своего стародавнего плана, по-прежнему намереваясь затворить Мир от Небес, и что по прошествии пары десятков лет эти древние души сумеют воскресить Не-Бога и развязать новую истребительную войну против человечества — Второй Апокалипсис. Годами Моэнгхус скитался бесчисленными тропами и развилками Вероятностного Транса, перебирая одно будущее за другим в поисках последовательности действий, которая позволила бы спасти Мир. Годами он создавал свою Тысячекратную Мысль.

Моэнгхус приготовил путь для своего сына-дунианина — Келлхуса. Он подослал своего рождённого в миру сына — Майтанета — в Тысячу Храмов, чтобы тот захватил её изнутри и сотворил Первую Священную Войну как оружие, которое понадобится Келлхусу для того, чтобы обрести абсолютную власть, объединив все Три Моря в борьбе против ожидающего их губительного рока. Однако он не знал и не мог знать, что Келлхус сумеет заглянуть ещё дальше, проникнув за пределы Тысячекратной Мысли...



И сойдёт с ума.

Будучи на момент присоединения к воинству Первой Священной Войны не более чем безвестным путником, Келлхус, используя свой интеллект и проницательность, постепенно убеждал всё больше и больше Людей Бивня в том, что является Воином-Пророком, пришедшим, чтобы спасти человечество. Он понял, что люди готовы будут делать для него всё, что угодно, до тех пор, пока полагают, что он может спасти их души. Понимая, что Гнозис — колдовство Древнего Севера — обеспечит ему ни с чем не сравнимую мощь, он сдружился с адептом Завета, посланным своей Школой для наблюдения за Священной Войной, — Другом Акхеймионом, а также соблазнил его любовницу, Эсменет, зная, что её интеллект делает эту женщину идеальным сосудом для его семени и потенциальной матерью отпрысков, достаточно сильных, чтобы они способны были нести бремя дунианской крови.

К тому времени, когда закалённые в боях остатки воинства Первой Священной Войны осадили Шайме, Келлхус достиг абсолютной власти над ними. Люди Бивня стали его заудуньяни — Племенем Истины. В то время, когда воинство штурмовало городские стены, сам он столкнулся со своим отцом — Моэнгхусом и смертельно ранил его, объяснив это тем, что лишь в случае его смерти Тысячекратная Мысль может быть реализована. Через несколько дней не кем иным, как своим сводным братом Майтанетом, шрайей Тысячи Храмов, Анасуримбор Келлхус был провозглашён первым за тысячу лет Святым Аспект-Императором. Даже Школа Завета, узревшая в его появлении исполнение своих самых священных пророчеств, поцеловав его колено, простёрлась у его ног.

Но Келлхус совершил ошибку. Пересекая Эарву на своём пути к Трём Морям и Священной Войне, он оказался на землях утемотов — скульвендского племени, известного своей воинственной жестокостью. Там он заключил соглашение с вождём этого племени, Найюром урс Скиотой. Моэнгхус тридцатью годами ранее тоже попал в руки утемотов и, устраивая свой побег, использовал Найюра, бывшего в то время ещё подростком, для того, чтобы тот убил собственного отца. Десятилетиями Найюр терзался мыслями о случившемся и в конце концов постиг жестокую истину о природе дуниан. И посему лишь Найюру урс Скиоте была известна мрачная тайна Анасуримбора Келлхуса. Перед тем как оставить Священную Войну, варвар открыл эту тайну не кому иному, как Другу Акхеймиону, который уже долгое время и сам терзался мучительными подозрениями. Прямо на коронации, перед глазами всего воинства Первой Священной Войны, Акхеймион отрёк-



ся от Келлхуса, пред которым он преклонялся; от Эсменет, которую любил, и от Завета, которому служил. Он бежал в глушь, став единственным во всём мире колдуном, не принадлежащим ни к одной из Школ. Волшебником.

Ныне, после двадцати лет истребительных войн и преобразований, Анасуримбор Келлхус готовится осуществить финальную часть Тысячекратной Мысли своего отца. Его Новая Империя простирается на все Три Моря — от легендарной крепости Аувангшей на границе с Зеумом до затерянных в предгорьях истоков реки Сают, от знойных берегов Кутнарму до отрогов гор Оствай — на все земли, некогда принадлежавшие фаним и инрити. Она, как минимум, не уступает Кенейской империи древности по территории и при этом намного гуще населена. Сотня великих городов, и почти столько же языков. Десяток гордых народов. Тысячи лет кровавой истории.

И Безымьянная Война перестала быть безымянной. Люди называют её Великой Ордалией.

Аспект-Император

В Год Бивня 4132 воинство Второй Священной Войны пересекает границу Империи и осаждает Сакарп — древний город, в котором хранится знаменитый Клад Хор. По прошествии двадцати лет Анасуримбор Келлхус преобразовал все Три Моря таким образом, что само их существование вращается вокруг единственной оси — его Великой Ордалии. Труд миллионов душ был направлен на то, чтобы выковать материальный наконечник копья Тысячекратной Мысли. Никогда прежде не знала история подобного воинства — более 300 000 душ, собранных со всех уголков Новой Империи. К Ордалии присоединяются лучшие воины каждого народа, возглавляемые их королями и героями. Воинство сопровождают все Главные Школы, образуя величайшую концентрацию колдовской мощи, которую когда-либо знал этот Мир.

Сакарп взят штурмом и Сорвил, несчастный сын короля Харвила, становится заложником Аспект-Императора. Но он далеко не столь беспомощен, как считает. Разыгрывать из себя Пророка означает навлечь на свою голову гнев богов: сама Ятвер, Ужасная Мать Рождения, обрушивает свою ярость на Аспект-Императора, отправив за его жизнью Воина Доброй Удачи — воплощённое возмездие угнетённых против угнетателя. И Сорвил внезапно обнаруживает себя в самом средоточии её замысла. Её жрец, изображающий из себя раба, втирает в лицо юного сакарпского



короля Её плевков, укрывающий его истинные чувства от всевидящего взора Анасуримборов, благодаря чему Келлхус и его дети — Серва и Кайютас — оказываются убеждёнными в том, что Сорвил сделался одним из самых преданных Уверовавших королей Новой Империи. Она также снабжает его убийственным оружием — мешочком, способным укрыть хору от колдовского зрения.

Но юноша испытывает внутренний конфликт, поскольку свидетельства того, что цель Аспект-Императора не является выдумкой, всюду теперь окружают его, и поэтому он терзается, разрываясь между велениями Небес и желаниями собственного сердца. Богиня понуждает его. Кровь отца вызывает к возмездию. Даже его друг, принц Цоронга, склоняет его к убийству Аспект-Императора. И всё же он не может не спрашивать себя — зачем... Если Нечестивый Консульт не более чем выдумка, зачем создавать нечто столь грандиозное, как Великая Ордалия?

К идущему по северным равнинам Воинству прибывают эмиссары нелюдей, предлагая заключить союз в случае предоставления им трёх заложников. Аспект-Император незамедлительно отправляет в Иштеребинт Сорвила, свою дочь Серву и приёмного сына Моэнгхуса, не зная о том, что король нелюдей Нильгиккас покинул Гору и Иштеребинт в итоге сдался Консульту.

Трое молодых людей по прибытии в Иштеребинт схвачены и допрошены, но когда нелюди обнаруживают, что Сорвилу предназначено убить Аспект-Императора, они отпускают его на попечение Ойнарала Рождённого Последним, который втайне ищет способ спасти свою Обитель. Наконец, юноша узнаёт всю отвратную истину о Голготтерате, и не просто от Ойнарала, а от Амилоаса — колдовского артефакта, позволяющего людям понимать нелюдской язык за счёт того, что внутри него находится уловленная душа Иммириккаса. Теперь юноше достаточно лишь вспомнить все утраты давно умершего ишроя, дабы осознать чудовищную мерзость врагов Аспект-Императора и, соответственно, праведность его дела — Великой Ордалии.

В конце концов, он разделяет веру своего Врага. Совместно с Ойнаралом он отправляется в самые недра Плачущей горы на поиски Ойнаралова отца — героя Ойрунаса, намереваясь низвергнуть Нин'килджираса — ставленника Консульты, узурпировавшего трон Иштеребинта.

Тем временем Великая Ордалия продолжает медленно ползти на север, следуя за постоянно отступающей и постоянно растущей Ордой. Пустоши Истыули постепенно сменяются скалистыми холмами древнего Шенеора, и мужи Ордалии радуются, понимая, что добрались до мест, описанных в Священных Писаниях.