

АСПЕКТ-ИМПЕРАТОР:

ОКО СУДИИ
ВОИН ДОБРОЙ УДАЧИ

Р. СКОТТ БЭККЕР

ВОИН ДОБРОЙ УДАЧИ

АСПЕКТ-ИМПЕРАТОР: КНИГА ВТОРАЯ



Москва
2015

УДК 821.111-312.9
ББК 84(4Вел)-445
Б97

R. Scott Bakker
THE WHITE-LUCK WARRIOR
Copyright © 2011 R. Scott Bakker

Иллюстрация на переплете *Вячеслава Коробейникова*

Бэkker, Р. Скотт.
Б97 Аспект-император. Книга вторая. Воин Доброй Удачи /
Р. Скотт Бэkker ; [пер. с англ. Макух Д.]. — Москва : Изда-
тельство «Э», 2015. — 640 с. — (Черная Фэнтези).

ISBN 978-5-699-83150-0

Долгожданный второй роман из цикла «Аспект-император»!

Анасуримбор Келлхус, первый истинный аспект-император за тысячу лет, вместе с Великой Ордалией продолжает свой путь, ведущий на Древний Север, когда Эсменет оказывается втянута в войну не только против Богов, но и против своей семьи. Между тем Акхеймион направляется к загадочным руинам Сауглиша, где ему откроется истина, которую он едва ли сумеет принять. Удачи, ассасин и мессия. Он должен исполнить свою миссию. Миссию — древнюю как сам мир.

Впервые на русском языке!

УДК 821.111-312.9
ББК 84(4Вел)-445

ISBN 978-5-699-83150-0

© Макух Д., перевод на русский язык, 2015
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Э», 2015

Небо, солнце, вся природа представляют собой труп. Природа отдана во власть духовного и даже духовной субъективности; так, например, течение природы повсюду прерывается чудесами.

Гегель, Лекции по истории философии. Книга 3
Перевод В. Столнера

ЧТО БЫЛО ВНАЧАЛЕ...

Войны являются неотъемлемой частью круговорота истории. Они — апогей конфликтов разнородных сил. На протяжении столетий войны служат границей между приливом и отливом чьего-то господства, между закатом одних и возвышением других. Но есть одна война, которую Человек ведет так давно, что самые языки, на которых писалась ее летопись, давно забыты. Война, по сравнению с которой битвы, в которых исчезали народы и целые царства, не более чем рябь на воде.

У этой войны нет имени, ибо людям не дано определить то, что выходит за рамки краткого мига человеческого понимания. Она началась, когда люди только-только вышли из состояния дикости, задолго до появления у них письменности и бронзовых орудий.

Огромный золотой Ковчег вынырнул из бездны, опалив горизонт, разметав фонтаном горы вокруг места своей стремительной посадки, и чудовищные Инхорои поползли из него — ужасная раса, решившая навсегда скрыть этот Мир от Небес, чтобы сохранить свои мерзостные души.

В те древние времена на земле царили Нелюди, раса долгоживущих существ, превосходивших человека не только красотой и разумом, но и силой своего гнева и ревности. Среди них были воинственные ишрои и чародеи Куйя, они сражались в титанических битвах и не теряли бдительности в эпохи перемирий. Они выстояли, когда Инхорои применили свое оружие пламени. Они пережили измену Апоретиков, передавших недругу тысячи убивающих магию Хор. Они справились даже с легионами ужасающих существ, созданными Инхороями специально для войны: со Шранками, Башрагами и самыми жуткими из всех — Роаку. Но в конце концов их собственная жадность погубила их. После столетий непрекращающейся войны Нелюди пошли на примирение с врагом в обмен на дар вечной молодости и бессмертия. Дар, который обернулся Погибелью для чрева их женщин и явился самым разрушительным оружием из всех.

Нелюди почти полностью уничтожили Инхороев, но в итоге, смертельно уставшие и растерявшие всю свою силу, они вернулись в свои подземные дворцы. Они оплакали потерю жен и дочерей и неминуемый конец своего прекрасного народа. Выжившие в войне маги запечатали Ковчег, который они называли Мин-Уроикас, и с помощью хитроумных чар скрыли его от посторонних глаз.

Первые Люди, спустившиеся с восточных гор, начали обживать земли, оставленные Нелюдьми. Это были племена свободных, никогда не знавших ярма рабства. Некоторые из выживших Королей Ишроев пытались сопротивляться, но были сметены накатившим людским валом, словно приливной волной. Остальные даже не стали оборонять свои крепости и склонили головы перед первобытной яростью тех, кто пришел им на смену.

Началась история Человечества, и, возможно, Безымянная Война завершилась бы с исчезновением ее участников. Но по-прежнему существовал золотой Ковчег, а жажда познания всегда разъедала сердца человеческие, словно смертельная болезнь.

Проходили века, и живой покров человеческой цивилизации все шире расползался вдоль бассейнов великих рек, заменяя камень — бронзой, шкуры — тканями и принося письменную речь туда, где до того слышны были только устные предания. Возникли и выросли огромные, кишасшие жизнью города. Дикие равнины уступили место возделанным пажитям.

Жители Севера, которым торговля с Нелюдьми позволила далеко обогнать своих смуглых южных сородичей, были самыми дерзкими в своих замыслах и свершениях и полными непомерной гордыни. Те, кто прозрел скрытые связи всего сущего, основали первые Школы волшебства в легендарном городе Соглише. По мере того как росли их знания и могущество, наиболее дерзновенные из них начали прислушиваться к тому, что нашептывали их учителя из Нелюдей — и узнали о великом золотом Корабле. Самые проникающие быстро осознали грозящую опасность, и адепты школы Мангаэки, сильнее всех алкавшие секретов Ковчега, были наказаны и объявлены вне закона.

Но было поздно. Мин-Уроикас был обнаружен — и оказалось, что он по-прежнему обитаем.

Эти глупцы нашли и пробудили двух последних выживших Инхорои — Ауракса и Ауранга, таившихся в лабиринте коридоров Корабля. И от этих древних существ адепты-отступники узнали, что вечного проклятия, тяжким бременем висящего над всеми колдунами, можно избежать, что мир может быть сокрыт от кары небесной. Поэтому они заключили союз с двумя мерзостными тварями, назвав его Советом, и принялись воплощать в жизнь планы Инхороев.

Они постигли забытые законы Текне, позволившие им управлять материей, и овладели манипуляциями с плотью живых существ. Поколение за поколением накапливали они знания и опыт. Бездонные шахты Мин-Уроикаса постепенно заполнились бесчисленными трупами. Наконец их труды увенчались успехом: был создан Мог-Фарау, Не-Бог — самое чудовищное из неисчислимых мерзостей инхороев.

Они стали его рабами, чтобы уничтожить этот мир.

И вновь забушевала Безымянная Война. В битве, нареченной Первым Армагеддоном, были уничтожены великие северные народы Норсираев, превратились в руины славные творения человека. Такая судьба ждала бы и весь остальной мир, если бы не Сесвата, Великий Магистр Школы гностики Сохонка. По его совету, Анасуримбор Келмомас II, Великий царь Куниюри, самого могущественного из северных народов, призвал всех своих подданных и союзников присоединиться к священной войне против Мин-Уроикаса, названного людьми Голготтератом. Но тяжкий Поход его потерпел неудачу, и самые могучие сыны Норсираев погибли. Сесвата бежал на юг, унося с собой прославленное оружие инхороев — Копье Цапли. Он скрылся в землях народа Кетьяи, обитавшего возле Трех Морей. Вместе с властелином Киренеи Анаксосфом Сесвата сразился с Не-Богом в битве на Равнине Менгедды и одолел грозный Смерч силой мужества и небесного промысла.

Мог-Фарау был мертв, но рабы и крепость его продолжали существовать. Голготтерат не был уничтожен, и Совет, находящийся под проклятием своей неестественной вечной жизни, продолжал строить планы своего спасения.

Но человеку свойственно забывать. Прошли годы, и из памяти жителей Трехморья изгладились ужасы, которые пришлось пере-

жить их предкам. Империи рождались, империи умирали. Инри Сейенус, Последний Пророк, заново истолковал Заповеди Бивня. Через несколько столетий культ Инри, проповедуемый Тысячью Храмов и их духовными лидерами Шрайя, уже владычествовал в Трех Морях. В ответ на гонения, которым последователи Инри подвергали колдунов, стали открываться великие Школы анагогик. Храмы Инри боролись с ними при помощи убивающих магию Хор, стремясь к очищению страны.

Тогда Фейн, самопровозглашенный Пророк так называемого Одинокого Бога, объединил народы Кианене, населяющие пустыни Великого Каратая, и объявил войну Бивню и Храмам. Несколько веков и несколько священных войн спустя культ Фейна и его безглазых жрецов-колдунов Кишаурим покорили весь запад Трехморья. Даже священный город Шайме, место рождения Инри, не избежал этой участи. И только остатки умирающей Нансурской империи в своей агонии еще продолжали сопротивляться им.

Война и разруха охватили страны Юга. Последователи двух великих пророков, Инри и Фейна, сражались друг с другом, хотя и терпели пилигримов и торговцев, когда это было выгодно. Могущественные кланы и народы соперничали за военное и торговое господство. Большие и малые Школы плели интриги и бранились между собой. И адепты Тысячи Храмов, возглавляемые ослабевшими и развращенными Шрайя, поддались мирским соблазнам.

События Первого Армагеддона стали не более чем легендой. Совет и Мог-Фарау превратились в мифы, сказки, которые бабки рассказывали малым детям. Спустя две тысячи лет только адепты Завета, каждую ночь глазами Сесваты заново переносящиеся в прошлое, помнили об ужасах войны. Но и правители, и другие ученые равно считали их шутами, хотя то, что они овладели Гнозисом, древним волшебством Севера, вызывало уважение и смертельную зависть. Подгоняемые своими кошмарами, бродили они среди лабиринтов власти Трех Морей, выискивая признаки присутствия своего древнего неумолимого врага — Совета.

И, как всегда, не находя ничего.

Некоторые считали, что Совет, переживший военную мощь не одной империи, в конце концов исчез под бременем неисчислимых веков. Другие допускали, что Совет продолжает поиск менее бо-

лезненных методов снятия рокового проклятия, но замкнувшись в себе самом. Из-за размножившихся в северных землях шранков невозможно было послать экспедицию в Голготтерат и выяснить, что там происходит на самом деле. Адепты Завета оставались единственными, кто помнил о Безымянной Войне. Лишь они продолжали стоять на страже мира, задыхаясь от окружающего их невежества.

Тем временем Тысяча Храмов избрала нового главу — загадочного Майтанета, потребовавшего освободить от еретиков — сторонников Фейна, священный город Последнего Пророка. Его призыв разнесся далеко за пределами Трех Морей, и все великие народы, исповедующие учение Инри — Галеот, Туньер, Це-Тидон, Конрийя и Верхний Айнон, а также все их данники — устремились в столицу Нансурской империи, город Момемн, чтобы присягнуть на верность Инри Сейенусу и стать Людьми Бивня.

Так началась первая Священная Война. С самого начала внутренние дрязги и вражда раздирали войско, ибо не было недостатка в тех, кто хотел бы обратить войну себе на службу. Раздоры прекратились только после Второй осады Карасканда и распятия одного из воинов Инри, когда Люди Бивня обрели, наконец, живого пророка — человека, способного читать в сердцах людей. Человека, подобного богу.

Это был Анасуримбор Келлхус.

Далеко на севере, в тени зловещего Голготтерата, группа аскетов, нареченных дунианами, укрылась в Ишуале, тайной твердыне куниюрских королей. Две тысячи лет посвятили они сакральному поиску, ведя отбор адептов по ловкости и смекалке, тренируя их тело, ум и психику во имя Логоса. В стремлении превратиться в его совершенное воплощение дуниане всецело посвятили себя преодолению иррационального в истории, обычаях и эмоциях — в том, что определяет человеческую мысль. Они верили, что таким образом они когда-нибудь постигнут так называемый Абсолют и достигнут истинной свободы души.

Однако их величайшее уединение было прервано Анасуримбором Моэнгусом. Тридцать лет спустя после своего исчезновения из Ишуала он снова появился, теперь уже в их снах, и потребовал, чтобы они прислали к нему его сына Келлхуса. Дунианам

было известно лишь то, что Моэнгус пребывает в далеком городе Шайме — и они отправили Келлхуса в долгое, полное лишений путешествие через пустынные, заброшенные земли. Отправили убить своего отца.

Но Моэнгус знал мир куда лучше, чем его избравшие уединение сородичи. Он предвидел, какие открытия предстоят его сыну, ибо тридцать лет назад он испытал то же самое. Он знал, что Келлхус столкнется с колдовством, существование которого основатели общины утаили от дуниан. Он знал также, какими способностями обладает его сын, и понимал, что прочие люди рядом с ним все равно что младенцы, что Келлхус сможет читать мысли по малейшим изменениям в выражении их лиц. Что Келлхусу достаточно будет нескольких слов, чтобы они преданно пошли за ним, готовые ради него на любую жертву. Моэнгус также знал и то, что однажды Келлхусу придется столкнуться с членами Совета, ибо только глазам дуниан был доступен их скрытый облик. Он знал, что его сыну предстоит увидеть то, что недоступно ослепленным душам людей — Безымянную Войну.

Многие века Совету удавалось избегать своих давних противников, адептов Завета, создавая доппельгангеров, совершенных шпионов, которые умели менять облик и голос, не прибегая к помощи магии, и тем самым избегать предательской магической Метки. Под пытками пойманные шпионы открыли Моэнгусу, что Совет вовсе не отказался от своего древнего замысла запечатать этот Мир от глаз Небес и что не пройдет и двадцати лет, как возродится Не-Бог и наступит Второй Армагеддон. Много лет странствовал Моэнгус по неисчислимым путям Трансвероятности, рассчитывая и отбрасывая один вариант будущего за другим, в поисках той совокупности действия и последствий, которые позволили бы спасти мир. Много лет оттачивал он свой Тысячесвитый Замысел.

Мудрость Моэнгуса позволила ему загодя подготовить Келлхусу путь. Он послал Майтанета, своего родившегося в миру сына в Храмы, чтобы изнутри захватить власть и начать Первую Священную Войну. Именно война должна была стать орудием Келлхуса, дабы тот мог получить абсолютную власть и объединить Трехморе в борьбе против рокового будущего. Единственное, чего не

знал и не мог знать Моэнгус, — это что Келлхус заглянет в будущее дальше него и выйдет за пределы его Замысла.

Заглянет — и сойдет с ума.

Нищий бродяга — таким был Келлхус в самом начале, когда он присоединился к Священному воинству. Но использовав всю силу своего ума и проницательности, Келлхус убедил Людей Бивня, что он — Пророк-Воитель, пришедший, чтобы спасти человечество от Второго Апокалипсиса. Он понимал, что люди проглатывают лживые утверждения подобно пьянице, хлещущему вино, и что они готовы будут пожертвовать ради него всем, чем угодно, если поверят, что он принесет спасение их душам. С этой же целью он свел дружбу с Друзасом Акемианом, направленным адептами Завета наблюдать за Священной Войной. Келлхус считал, что Гнозис — магия Древнего Севера — явится для него источником бесценного могущества. И он соблазнил Эсменет, любовницу Акемиана, зная, что при ее уме Эсменет станет идеальным сосудом для его семени и родит ему сильных сыновей, достойных нести тяжкое бремя дунианской крови.

К тому времени, когда закаленные в боях остатки Воинства вошли, наконец, в Священный Шайме, они уже душой и телом принадлежали своему Пророку. Люди Бивня стали его избранным народом, его Племенем Правды. Когда Священная Война докатилась до стен города, Келлхус встретился в поединке со своим отцом и смертельно ранил его, считая, что только смерть Моэнгуса позволит осуществиться его Замыслу. Несколькими днями позже Анасуримбор Келлхус получил венец аспект-императора, первый за тысячу лет, из рук самого Шрайя Тысячи храмов — своего сводного брата Майтанета. Даже адепты Завета, для которых его пришествие означало осуществление их самых священных пророчеств, почтительно склонились к его ногам.

Но он совершил одну ошибку. Он позволил Найюру урс Скиоте, сивландийскому вождю, сопровождавшему его в странствиях по странам Трехморья, слишком много узнать о своей настоящей сущности. Умирая, варвар рассказал правду Друзасу Акемиану, который уже и сам о многом подозревал.

Перед всем Священным Воинством Акемиан отрекся от Келлхуса, которому поклонялся, от Эсменет, которую любил, и от За-

вета, которому служил. Он укрылся в диких землях, став единственным колдуном без последователей и школы. Он стал Чародеем.

И вот, после двадцати лет кровопролитий и потрясений, Анасуримбор Келлхус вознамерился осуществить Тысячесвитый Замысел своего отца. Его Новая Империя простирается через все Трехморье, от легендарной крепости Овангшей на границе с Зеумом до потаенных истоков реки Сайют, от жарких и влажных побережий Кутнарму до диких хребтов Оствай, через все земли, когда-то принадлежавшие народам Инри и Фейна. Размерами его империя не уступает древнему Сенианскому царству, а подданных у него еще больше. Сотни могущественных городов и почти столько же языков, десятки гордых народов... И два тысячелетия исковерканной истории человечества.

Безымянная Война наконец обрела имя. Люди зовут ее Великим Испытанием.

ПРОЛОГ

ОКО СУДИИ

Акхеймион

Уже двадцать лет Друз Акхеймион ведет скрупулезную запись своих Сновидений о Первом Апокалипсисе.

Он живет в ссылке, одинокий чародей на границе с владениями варваров, на северо-востоке империи Анасуримбора Келлхуса, который усомнился в божественном происхождении Друза. Когда-то шранки осаждали его полуразрушенную башню, но этих безжалостных существ прогнали за горы скальперы, те, кто алкали награды.

Теперь уже многие годы Акхеймион живет в покое, пытаясь ухватить в своих снах намеки и невнятные толки насчет Ишуаля, скрытой цитадели дуниан. Если бы только удалось отыскать Ишуаль, то, без сомнения, он бы смог ответить на вопрос, который жег сердца стольких ученых мужей...

Кто же он таков, этот аспект-император?

Но покой Друза нарушается, когда является дочь его бывшей жены, Анасуримбор Мимара, требуя обучить ее премудростям магии. Удивительно похожая на мать, Эсменет, ставшую императрицей Трехморья, она пробуждает в душе старого чародея всю боль, которую тот пытался забыть. Акхеймион упорно отказывается, но девушка пропускает его возражения мимо ушей, неусыпно дежуря у стен башни.

Мимара, так и не простившая матери, что Эсменет продала ее ребенком в рабство, скрывается от Имперского Суда, не имея ни малейшего намерения возвращаться. Она одна из Избранных. К тому же обладает умением видеть ткань сущего и потому так нуждается в силе магии, которая могла бы вытащить ее из трясины позора и осуждения. Ничего иного не остается.

А еще Мимара владеет особым зрением, бесценным, уникальным даром, позволявшим ей в редких случаях видеть моральный