

ИДЕН

ПРЕДЕЛ РАВНОВЕСИЯ



Павел Цумарев

Иден: Предел Равновесия

«Автор»

2026

Цумарев П. В.

Иден: Предел Равновесия / П. В. Цумарев — «Автор», 2026

«Иден: Предел Равновесия» — записи Йорика, приведённые мною в порядок. Он оставил после себя разрозненные тексты о Высших, смертных и событиях, что, по его словам, определяли ход мира. Был ли он свидетелем этих событий или лишь собирателем чужих слов — установить невозможно. Если хотя бы часть этих текстов правдива, то равновесие Идена уже нарушено. В них упоминаются силы, влияющие на судьбы народов, и деяния, последствия которых до сих пор ощущаются в мире. Я лишь систематизировал его рукописи. Но чем дальше продвигаюсь, тем очевиднее: это не сборник преданий, а нечто скрывающееся на страницах, будь то правда или вымысел. И каждое новое имя приближает к ответу, который не должен быть найден.

Содержание

ЧАСТЬ I. О МИРЕ ИДЕН. I.I. Устройство мироздания	5
ЧАСТЬ II. ПАНТЕОН БОГОВ ИДЕНА. II.I. ИДЭЯ И МЕЛЕКЕСС	12
II.II. ЭЛАРИОНА ЭСТЕРА. Проводница жизни	15
II.III. СУДЬБА. Богиня лишённая власти	17
II.IV. МОРГАЛИС. Бог подземного царства	19
II.V. АВЕН. Предвестник счастья и утраты	22
II.VI. МАГНУС ТАЙН. От смертного до божества	24
II.VII. ЛЁЛЬ И ЙЁЛЬ. Божественные близнецы	29
II.VIII. СОЛДРО. Любимец смертных	32
II.IX. СЕЛВИОР МОРН. Властитель распада и перерождения	34
II.X. ВИРЕЛЛА. Шептунья	38
II.XI. КАЙРН. Хозяин полей и лесов	41
ЧАСТЬ III. ЗАРОЖДЕНИЕ НОВОЙ ВЕРЫ. Единый	43
III.II. Кто есть бог Единый?	46
III.III. Семь серафимов. Божьи ставленники	47
III.IV. Ход Времён и остров нисхождения	53
ЧАСТЬ IV. РАСХОЖДЕНИЕ. Предвестие войны высших	55
IV.II. Красная Пагуба	58
IV.II. Начало войны Высших	62
IV.III. Распад Равновесия	65
IV.IV. Падение Высшего.	70

Павел Цумарев

Иден: Предел Равновесия

ЧАСТЬ I. О МИРЕ ИДЕН. I.I. Устройство мироздания

Мир Идена огромен древен и полон историй, чьё происхождение давно скрыто пеленой времён. Одни из них передаются в летописях, другие рождаются среди простого народа и передаются из уст в уста, третьи хранятся в ковенантах и орденах под строгим контролем.

«Иден: Предел Равновесия» — это сборник рассказов и историй связанных между собой, основанный на записях давно почившего Йорика. Неизвестно, был ли он человеком, существом или чем-то иным. Но говорят, что ему довелось беседовать с Высшими. Было ли это откровением или плодом его воображения — судить не мне. После смерти Йорика остались лишь разрозненные записи и черновики, приведённые мною в порядок.

Но чтобы понять истории, собранные в этой книге, необходимо лучше узнать мир.

На Идене существуют силы — Высшие. Их четыре: боги, серафимы, архидемоны и драконы. Происхождение Высших всё ещё неизвестно, но их влияние ощущается во всём. Боги вмешиваются в судьбы народов, серафимы несут волю своего божества, архидемоны преследуют собственные цели, а драконы безмолвно наблюдают за ходом истории.

Сам мир разделён на три части. Археон считается обителью Высших. Санктум — землёй смертных, Эталон — царством душ.

Среди Высших наибольшую известность получили боги. В божественном пантеоне их насчитывается двенадцать, и каждый отвечает за свою сторону существования мира. Они вмешиваются в судьбы смертных, заключают союзы и вступают в противостояние друг с другом. Затем идут Серафимы, семь небесных посланников, коих чтят за чистоту помыслов и деяний, но и страшатся их кары. Потому история Идена редко бывает делом лишь одних смертных.

Течение времени в мире связано с религией. Год состоит из двенадцати месяцев и начинается в день равноденствия, а семь дней недели посвящены особому ритуалу, который, по убеждению верующих, приближают душу к вознесению на Археон. Каждая новая эпоха начинается после событий, меняющих ход мира: появления Высших, великих катастроф или войн, оставивших след в памяти мира.

Таков Иден — мир, где рядом существуют Высшие и смертные. И следует помнить: легенды и мифы не обязаны быть правдивыми, я же лишь записал слова Йорика. А где в этих историях истина или ложь — судить вам.

ВЫСШИЕ

«Высшие среди нас. Они смеются, развлекаются, вмешиваются в наши жизни, нарушая привычный порядок вещей. Мы редко замечаем их, но по вине того или иного бога с нами происходят очередные беды. Они не соразмеряют последствия и их игры стоят нам самого ценного — жизни.

Но это Высшие, и кто мы такие... ничтожества, что посмели перечить им?! Мы всего лишь игрушки в их жестокой забаве. Болванчики, коих они дёргают за нити, ради очередной превратности Судьбы. Нам же остаётся либо смириться, либо восстать, если хватит духа и силы.

Они заносчивы, инфантильны, слепы. Не ведают истинного вкуса и смысла жизни, что даровано нам — смертным. Так сплотитесь, братья и сестры, и когда придет время, бейтесь за каждое мгновение под лучами Идена. Покажите им, кто истинный властитель мира!»

— слова неизвестного, бросившего вызов Высшим.

Те, кто правит миром, те, чья воля стоит выше других, те, что способны на великие и отвратительные деяния. Их точное происхождение неведомо до сих пор, мы лишь строим догадки и предполагаем, как они явились и кто же они такие...

Боги — самые известные и почитаемые из Высших. Их слава и величие раскинулись на все материки. Нет такого места в мире, где бы о них не знали. Они бессовестно вмешиваются в жизни смертных, посылают знамения и кары, но больше всего жаждут даров и поклонения от тех, к кому относятся с таким пренебрежением. Во главе пантеона стоит Мелекесс, бог войны и правосудия; особое место занимает Идэя, прародительница самого мира Идена. Сами же боги неизменны по своей сути: время не властно над ними, отчего жизнь для них часто бывает скучна и однообразна.

Серафимы — иная сила, иная вера. Они не служат пантеону, у них иной бог — Единый, божество, что никогда не проявляло себя. Божество, что существует лишь в словах серафимов и его пророчицы Арианы. Сам Единый безмолвен, а его волю воплощают семеро небесных посланников, наделённых мощью и духом, дабы нести равновесие по всему миру.

Архидемоны существуют как отдельная сила. Они не являются врагами богов или серафимов и не воплощают собой абсолютное зло. Их мораль сера и изменчива, а цели редко понятны. Так же, как и боги, архидемоны любят заигрывать со смертными, вмешиваться в ход событий Идена и изменять равновесие по собственному разумению.

Драконы, которых нередко называют Спящими Высшими, — существа древние и не менее могущественные, чем остальные. Их сила велика, но они предпочитают не прямое вмешательство, а наблюдение за миром и течением его жизни. В Санктум, нижней земле, драконов видят крайне редко, и ещё реже смертному удаётся услышать их голос: даже пробудившись, они говорят неохотно, словно каждое слово для них — вторжение, за которое придётся заплатить.

Таковы Высшие Идена — силы, чьё существование определяет ход историй, судьбы народов и облик мира. Однако следует помнить: всё, что известно смертным о Высших, может быть ложью. Легенды противоречат друг другу, имена и деяния искажаются временем, а истина скрыта за раболопной верой и страхом перед смертью. И, быть может, Высшие совсем не таковы, какими мы их себе представляем, или же каждый из них лишь отражение того, во что мы готовы поверить. «Иден: Равновесие Предела» не раскроет вам истину, он поведаст о прошлом и позволит читателю самому решить, где заканчивается вымысел и начинается правда.

ТРИЕДИНСТВО

С древнейших времён на Идене упоминаются три мира, существующих взаимосвязанно друг с другом: Археон — обитель Высших, Санктум — дом смертных и Эталон — пристанище душ. Они не расположены друг над другом, а сходятся вокруг некоего общего Начала, предположительно того самого, откуда некогда явились Высшие. Соединены между собой лестницами, по которым можно перемещаться по мирам, однако доступны они далеко не каждому.

Археон называют верхним миром, хоть никто достоверно и не знает, где именно он расположен и какая дорога туда ведёт, но бытует мнение, что он находится далеко за небесами, — там, куда смертному путь заказан. Считается, что это место вне времени и пространства, дабы Высшие могли непрерывно править Иденом. Каждый смертный представляет Археон по-своему: одни видят в нём сияющий чертог, другие — бесконечный солнечный свет, третьи — тюрьму для его обитателей. Но что истинно и что ложно из этих представлений, мне неведомо.

Санктум — это сам Иден в его осязаемой форме. Земля, вода, воздух, города и руины, рождение и гибель. Здесь течёт время, здесь у всего есть начало и конец. Это место, где совершаются подвиги и предательства, заключаются союзы и разгораются войны, создаются храмы и рушатся святыни. Именно тут раскрывается истинная природа хоть и короткой, но столь насыщенной смертной жизни. Санктум хранит историю о былом в текстах и крови поколений, ибо

время властно над всеми и неумолимо изменяет судьбы каждого, кто здесь оказался. Потому память о прошлом не должна быть утрачена и должна передаваться тем, кто придёт после.

Эталон — бесконечное пространство, куда попадают души всех погибших на Идене. Души умерших в Эталоне скитаются по тьме, они больше не носят имён и не хранят воспоминаний, они больше никто. Всё, чем они были при жизни, растворяется и теряет значение, остаётся лишь безмолвная сущность, лишённая прошлого и будущего. Только Моргалис, страж Эталона и бог Смерти, способен различать их среди бесчисленного множества, ибо ему ведомо, кем каждая из этих душ была прежде.

Таковы три мира Идена, существующие одновременно и неразрывно связанные между собой. Один пребывает вне времени, другой непрерывно движется вперёд, третий навеки замер. Нам известно о них столько, сколько дозволено знать смертным. И многое из сказанного может лишь оказаться попыткой объяснить непостижимое. Но пока существуют Археон, Санктум и Эталон, порядок мира остаётся неизменным, а вечность, жизнь и смерть продолжают следовать своим чередом.

«Жизнь принадлежит Санктуму, судьба — Археону, конец — Эталону».

АРХЕОН. МИР ВЫСШИХ

Археон — так называют место, о котором мы можем только мечтать. Само это имя возникло в попытках определить то, что не поддаётся определению. Пишущий эти строки не утверждает истинности знаний, он лишь передаёт то, что сложилось в умах смертных, стремящихся объяснить происхождение Высших.

Считается, что Археон — обитель, в которой пребывают те, кого именуют богами, серафимами, драконами и архидемонами. Это не мир в привычном смысле, но и не пустота. О нём говорят как о месте вне Идена, где нет деления на жизнь и смерть. О месте, где не действуют законы, которым подчинены Санктум и Эталон. И всё же Археон нередко представляют как неотъемлемую часть тройственного мироустройства, не пытаясь примирить это противоречие.

Смертные, не в силах представить иное, наделяют Археон образами. Они говорят о садах, не знающих увядания, о залах, в которых не гаснет свет, о пространствах, где нет ни покоя, ни разрушения. В этих представлениях Высшие обитают так же, как смертные: собираются, спорят, сражаются и мирятся. Им приписывают черты жителей Санктума: волю, характер, амбиции и жажду власти, ибо иначе невозможно объяснить их вмешательства в судьбы мира.

Говорят, что между ними нет единого порядка. Нет над ними суда, кроме того, что они вершат друг над другом. Их союзы непрочны, их споры не имеют конца, и действуют они, исходя из собственного понимания равновесия. Потому одни несут жизнь, другие — разрушение, и каждый из них прав по своему.

О времени в Археононе судят с осторожностью. Принято считать, что оно не властно над сущностью Высших: они не стареют, не угасают и не умирают. Потому смертные говорят, что в Археононе время есть и в то же время его нет.

О переходе между Археоном и Санктумом сложено множество преданий. Наиболее известное из них — о Лестнице Первого Света, якобы ведущей из нижнего мира в высший. Её описывают как путь, сотканный из сияния, ступени которого уходят в недостижимую высоту. Считается, что по ней боги нисходят в Иден, а смертные, достигшие её вершины, могут стать равными им. Но подобного ещё ни разу не случилось, и потому Лестницу следует считать не более чем красивым образом, через который смертные пытаются достичь недостижимого.

Иные же полагают, что Высшие не нуждаются в путях. Они приходят в Иден по собственной воле и покидают его так же свободно, как и явились. Для них нет преграды между мирами, ибо сами эти границы установлены не для них. Когда же один из Высших исчезает из Идена, это не называют смертью. Говорят, что он возвращается в Начало, откуда пришёл, затем предаётся забвению. Потому смертные не помнят и не знают всех обитателей Археонона.

Так или иначе, Археон мыслится как источник, ибо там предполагается некое Начало. Не в том смысле, что он порождает Высших, но в том, что они принадлежат ему и возвращаются к нему, покидая Иден. Он не участвует в равновесии напрямую, но через тех, кто нисходит из него, влияет на ход вещей. Это влияние нельзя измерить, оно проявляется лишь в отдельных событиях, которые сами по себе не раскрывают своего происхождения.

Следует помнить, что все эти представления рождены в умах, ограниченных собственным опытом. Смертные судят о том, что находится вне их пределов, опираясь на знакомые им формы и законы. Потому Археон неизбежно предстает перед ними как отражение их собственных представлений о совершенстве, власти и бессмертии.

И потому всякое слово об Архоне есть лишь предположение, но не знание. Мы называем его местом, чтобы удержать мысль, наделяем его образами, чтобы не потерять нить рассуждения, но тем самым лишь отдаляемся от его сути. То, что находится вне пределов Идена, не обязано подчиняться ни его языку, ни его пониманию, а значит, всякое описание неизбежно будет неполным.

Но так ли это, что Археон находится вне Идена или всё же является его неотъемлемой частью? На этот вопрос у меня нет ответов и никогда не будет. И посему всякий, кто пытается постичь его, неизбежно приходит к границе, за которой начинается лишь догадка.

САНКТУМ. МИР МЁРТВЫХ

Санктум — это мир, в котором мы живём. Иных определений у него нет, кроме тех, что рождаются в умах смертных и умирают вместе с ними. Одни называют его Первой Землёй, другие — Единственной, третьи избегают имен вовсе, полагая, что само стремление обозначить его есть ошибка. Однако во всех записях, дошедших до нас, Санктум неизменно остаётся местом рождения, жизни и гибели — циклом, кругом, в пределах которого существует всё, что нам доступно. Этот круг представляется завершённым, но при внимательном рассмотрении в нём обнаруживаются несогласованности, не позволяющие считать его по-настоящему замкнутым.

Санктум не является ни даром, ни испытанием. Он не был предназначен кому-либо и не избран никем. В нём появляются те, кто ещё не существовал, и исчезают те, чьё время закончилось. Рождение и смерть здесь обыденные процессы, без которых этот мир не может существовать. Мы наблюдаем их повсеместно и потому склонны считать естественными, хоть их природа остаётся неясной.

Устройство Санктума допускает бесконечное множество форм жизни: от мельчайших до тех, что почти выходят за пределы нашего понимания. Они населяют землю, воду и небо, существуют краткие мгновения или продолжают своё бытие веками. Но за тысячи лет и даже сотни тысяч мы не приблизились к ответу на главный вопрос: кто мы такие и как мы появились.

И всё же предпринимаются попытки объяснить это. Существует мнение, что Санктум — это не место порядка, а место отклонений, если сравнивать его с Эталоном и Археоном. Жизнь здесь движется вперёд, завершается, не застывает, и каждый раз рождается новое, неповторимое существо, будь то гордый эльф или жалкий муравей. Все мы разные.

Исходя из этого, некоторые учёные и жрецы полагают, что в этих различиях и кроется отклонение: Высшие и души вечно одинаковы, а наше каждое рождение — это не продолжение прежнего, старого, а новая ветвь развития, ранее не существовавшая. В этом смысле жизнь не наследуется, а образуется с нуля каждый раз.

Эту теорию подтверждает и вопрос о памяти. Имеется множество свидетельств о том, что перед кончиной или в её момент сознание смертного претерпевает изменение: полное исчезновение самого «я». На основе этих рассказов возникла идея, согласно которой в Санктуме действует некий механизм или чья-то воля, стирающие память.

Если принять её, то становится возможным объяснить, почему ни одно существо не сохраняет воспоминаний о прежних жизнях, даже если допустить их существование. Всё, что было, оказывается уничтоженным или, по крайней мере, сокрытым. Однако остаётся неясным, что именно подвергается этому стиранию — память как таковая или нечто большее.

Отдельного внимания заслуживает вопрос о высших сущностях. Их присутствие в Санктуме не подлежит сомнению. Они вмешиваются в ход событий, изменяют судьбы отдельных людей и целых народов, действуя открыто или скрыто. Тем не менее их действия не образуют единой системы и нередко противоречат друг другу, что затрудняет любые попытки их осмысления.

Это привело к появлению религиозных учений, каждая из которых пытается объяснить природу высших сил и их отношение к смертным. Одни утверждают, что Высшие направляют мир, другие — что играют с ним, третьи — что сами подчинены неким законам, превосходящим их. Но ни одно из учений не заняло доминирующую позицию.

Смерть в Санктуме воспринимается как... конец, завершение жизненного пути, затем душа попадает в Эталон, и что ждёт её там мы лишь догадываемся. Ещё никто не возвращался оттуда, а хранитель врат и проводник смерти не удосужились дать нам ответ на этот вопрос.

Тем не менее в ряде текстов встречается иная мысль. В них утверждается, что смерть не завершает, а даёт новое начало — перерождение. Душа вновь возвращается на Санктум, утрачивая прежнюю память и обретая иное существование, но уже под другим именем и под другой личностью. Эти тексты редко принимаются всерьёз, поскольку ни живое, ни Высшее существо не владеет столь внушительной силой, по крайней мере мне этого неизвестно.

И всё же можно утверждать следующее: Санктум не является случайным набором явлений и прихотей. Он представляет собой упорядоченную систему, в которой существует жизнь, каждое деяние ведёт к закономерному исходу и есть смерть.

Санктум является единственным миром, который нам дан. Мы рождаемся в нём, существуем и умираем, не имея возможности выйти за его пределы и удостовериться в истинности собственных представлений. Потому всякое знание о нём неизбежно ограничено. Возможно, именно это и определяет его природу: быть постижимым лишь частично, оставляя главное за границей понимания и ожидая своего часа.

ЭТАЛОН. МИР МЁРТВЫХ

Под Санктумом, как это представляют смертные, находится Эталон. Его называют третьей землёй. Эталон не является ни наградой, ни наказанием, никто не выбирает его, но каждый неизбежно приходит к нему. В нём завершается всякое бытие, и тем самым сохраняется равновесие Идена. Таков исход любого, кто жил под солнцем Санктума. Таков закон мироздания.

Эталон неотделим от Санктума так же, как конец неотделим от начала. Это не отдельный мир, а противоположное состояние того же порядка: в Санктуме всё обретает форму и длится, в Эталоне — утрачивает её и завершается. Без Эталона Санктум не смог бы существовать: незавершённое накапливалось бы и разрушило равновесие. Археон же не принадлежит ни к одному из этих состояний и находится вне их цикла.

Все души спускаются по Дороге Последнего Света — лестнице из кровавого обсидиана, как считают смертные, ведёт к основанию мира. Это единственный путь в Эталон. Спустивший на неё не может остановиться, свернуть или вернуться. Одни верят, что душу сопровождает Эзраил — вестник кончины, фиксирующий момент смерти и доводящий её до порога. Другие же убеждены, что душа приходит одна, и у врат её встречает Моргалис — страж Эталона.

У подножия Дороги, как это описывается в преданиях, возвышается Тёмная Башня. В ней пребывает Моргалис. Его задача — хранить границу и не допускать выхода из Эталона. Ни одна душа не возвращается назад.

Смертные описывают Эталон как тёмное подземное царство, лишённое света и времени. Это лишь форма, в которой они пытаются осмыслить переход. В действительности Эталон не имеет ни глубины, ни направления, ни границ в привычном смысле.

В Эталоне не происходит ничего, что можно было бы назвать событием. Лишь у порога, на границе между миром живых и мёртвых, вспыхивают души. Чем сильнее душа, тем ярче этот краткий свет. Это последний след перед исчезновением. После этого душа теряет всё: память, волю, имя и её единственным спутником становится тьма, теперь она твой личный проводник.

Считается, что высшие сущности: боги, серафимы и им подобные не попадают в Эталон. По одной из версий, они исчезают и возвращаются в Начало — место, откуда явились в Иден. Это не подтверждено. Для смертных это не имеет значения: каждый, достигший Эталона, исчезает без остатка.

Если Археон — начало, лежащее вне Идена, то Эталон — его предел внутри.

Эталон завершает любой жизненный путь. Это конечная форма бытия, к которой всё стремится и которой всё должно было стать на Идене. Но равновесие было смещено, от чего «границы» Эталона претерпели изменения и он занял низшее место, среди трёх миров.

БЛАГОДАТЬ И РАЗЛАД

Все души, покидая Санктум, нисходят в Эталон — единое подземное царство. Там душа пребывает на границе самой себя.

И всё же в глубинах Эталона заключено расхождение. Когда сущность исчерпывает собственные противоречия или, напротив, доводит их до предела, она изменяется: исчезает её облик, стирается память, и сама граница, удерживавшая её в Эталоне, утрачивает смысл. Тогда душа входит в Благодать или Разлад.

Благодать не имеет предела и не знает формы, ибо это не есть место среди мест и не свет среди звёзд. О ней говорят как о пристанище праведных и награда за веру в Единого и его вестников, представляя её через образы вечного изобилия и покоя. Лишь те, чьи деяния и испытания привели к внутреннему единству, достигают этого состояния. Но эти представления ложны.

Благодать есть состояние предельного согласия или принуждения, в котором устраняется всякое различие. Душа лишается не только облика, но и самой возможности быть отличимой от иного. Здесь нет ни стремления, ни цели, ни различения, и потому ничто не может быть обретено или утрачено. То, что смертные называют блаженством, здесь лишено основания, ибо блаженство требует того, кто его переживает.

Потому Благодать, мыслимая живыми как высшее благо, по своей сущности неотличима от лишения: в ней отсутствует не страдание, но и всякая возможность радости. Она не становится противоположностью самой себе — ибо она изначально такова, какой не может быть понята живыми.

Разлад не имеет предела и не знает формы, ибо не есть место среди мест и не свет среди звёзд. Смертные представляют его как наказание за грехи и муки за слабую веру, но эти образы ложны: то, что они видят, лишь тени, возникающие из иллюзии длительности и непрерывного противоречия.

Разлад по своей сущности не есть наказание. Он не возникает из воли Единого, не направлен против души и не подразумевает ни вины, ни воздаяния. Душа больше не едина с собой, внутри неё рождаются бесконечные сомнения и конфликты. И то, что смертные принимают

за карающую силу, лишь следствие внутреннего переполнения расхождений, проявляющихся как бесконечное множество противоречий. Оно не имеет цели причинять страдание — лишь отражает предельное состояние сущности, в котором различия больше не могут быть согласованы, но разум смертного обращает это в мучения.

Разлад и Благодать — это два разных полюса Эталона, переплетённые между собой. Между ними удерживается равновесие, на котором покоится вся посмертная природа Идена.

О РАВНОВЕСИИ

О Равновесии говорят часто, но редко понимают, что именно скрывается за этим словом. Пишущий эти строки не берётся утверждать, что знает его природу, однако вынужден признать: в Идене не существует ничего, что могло бы выйти за его пределы. Всякое явление, всякое существо и всякое действие, каким бы значительным оно ни казалось, неизбежно влечёт последствия, затрагивающие мир.

Равновесие нельзя увидеть, коснуться, вздохнуть. Оно не имеет ни воли, ни облика, ни голоса и потому не может быть воспринято как сила или сущность. Это нечто... большее, стоящее выше всех.

Наиболее ясно равновесие прослеживается в самом устройстве Идена. Археон, Санктум и Эталон образуют систему, в которой каждый мир уравнивает два других. Обитель Высших остаётся вне привычных изменений, дом смертных допускает отклонения и движения, а подземное царство подводит у всего черту, итог. И если наблюдать достаточно долго, становится заметно, что ни одно из этих состояний не может преобладать окончательно.

Из этого следует, что любое вмешательство, будь то деяние Высшего, решение смертного или иное явление, не проходит бесследно. Некоторые полагают, что подобные события являются проявлением некоего великого замысла, и что есть кто-то выше богов и прочих, тот, кто и устанавливает границы этого самого равновесия и следит за их соблюдением. Но так ли это?!

Сохранилась запись о городе, чьё имя не дошло до наших дней. Он был воздвигнут в месте, где земля давала обильный урожай, а болезни обходили его стороной. Со временем горожане утратили нужду в золоте, еде, знаниях. Всё было в достатке. Их жизнь стала слишком однообразной, лёгкой и скучной, не осталось причин идти дальше, развиваться. И в этом, как отмечают некоторые источники, заключалось отклонение. Город не был разрушен войной или бедствием. Он опустел сам по себе: смертные покидали его, не в силах более выносить постоянство и ища иную, непредсказуемую жизнь.

Подобные случаи позволяют предположить, что равновесие не устраняет отклонения сразу и допускает их существование, но затем, они уничтожаются. После этого возникает сдвиг, который может затронуть иные места, иные судьбы и даже иные времена.

Серафимы, о которых будет сказано далее, нередко воспринимаются как хранители порядка. Однако их появление и их решения также сопровождаются последствиями, которые не всегда совпадают с ожиданиями. Это позволяет предположить, что и они не устанавливают равновесие, а лишь участвуют в его проявлении.

Таким образом, равновесие можно описать не как закон в привычном смысле, а как неизбежность. Оно не требует признания и не зависит от веры в него. Оно не стремится к справедливости, быть хорошим или плохим, принять чью-то сторону. Оно есть и мы вынуждены ему подчиниться.

Впрочем, всё сказанное выше основано лишь на сопоставлении событий и попытке увидеть в них общий порядок. Возможно, равновесие — лишь удобное имя, данное тому, что не поддаётся иному объяснению.

ЧАСТЬ II. ПАНТЕОН БОГОВ

ИДЕНА. II.I. ИДЭЯ И МЕЛЕКЕСС

Боги — одна из самых могущественных сил на Идене, чьё влияние охватывает все аспекты жизни и смерти. Двенадцать сущностей образуют пантеон, каждая из которых ответственна за свою сферу власти: война и правосудие, плодородие и любовь, магия и прогресс, хитрость и предсказание.

Их облики разнообразны: большинство предстает как сереброкожие гуманоиды, чьи формы напоминают смертных; некоторые же, как Селвиор Морн, Авен, Йёль, Судьба и Солдро имеют уникальные, легко узнаваемые черты внешности.

Боги не чужды конфликтов. Различия в силах и сферах влияния нередко приводят к столкновениям, которые отражаются на судьбах смертных. Они активно вмешиваются в жизнь Мирвельда, направляют события через магию, предзнаменования и волю. Каждое явление, каждый знак в мире — след их присутствия. Пантеон проявляется одновременно как источник порядка и хаоса, созидания и разрушения, радости и страдания.

Мелекесс — глава пантеона, бог войны и правосудия. Элариона Эстера — богиня мира, плодородия, рассвета и любви, жена Мелекесса. Лёль и Йёль — боги кузнечного дела, искусства и красоты, близнецы, брат и сестра. Судьба — богиня будущего, предзнаменований, предсказаний, удачи, жребия и хитрости. Солдро — бог обмена, торговли, мореплавания, звездословия. Моргалис — бог смерти, страж подземного царства Эталон. Вирелла — богиня коварства, заговоров, предательств, лжи, жертвоприношений, кошмаров, тьмы, страха, снов, отчаянья. Селвиор Морн — бог разложения, болезней, чумы, перерождения, нового начала, вампиризма. Идэя — богиня жизни, природных стихий, явлений, разрушения и созидания. Авен — бог празднества, урожая, развлечений, вина, печали, иллюзии и забвения. Магнус Тайн — бог магии, учёности, прогресса, истории. Кайрн — бог охоты, животноводства, соревнований, звериной природы.

Боги Идена — лишь силы, через которые мир выражает себя. Их деяния могут казаться благими или ужасными, но каждый поступок — часть некоего великого плана, где столкновение малых и больших сил создаёт реальность, через которую пройдёт каждый. Они фигуры на шахматной доске, которыми управляет незримая рука, но боги короли и королевы, а смертные — пешки. В этом отражается истина Идена: даже боги могут проиграть грядущую, великую битву.

ИДЭЯ. БОГИНЯ СОЗИДАНИЯ И РАЗРУШЕНИЯ

В тот день, на заре становления Идена, с тёмного небосвода упала самая яркая звезда в жерло вулкана. Волны бились о скалы, земля содрогалась от подземных толчков, гром и молния потрясали небесную твердь. Казалось, мир сошёл с ума и пытается уничтожить сам себя.

Но это было не разрушение, а рождение.

Пламя вулкана забурило с новой силой, и из раскалённого камня и пепла воспряла женщина. Земля стала её плотью, огонь — кровью, воздух — опорой, а вода — жизнью. Четыре стихии смешались в её теле и пришли в равновесие. Взмахом руки она уладила бушующий мир: небо прояснилось, волны и земля успокоились, огонь угас. Стихии, прежде слепые и неуправляемые, отныне подчинялись её воле.

Идэя — так нарекла себя новая богиня, была прелестна и ужасна одновременно. В её облике отразилось прикосновение всех четырёх стихий. Морские волны наградили её длинными белоснежными волосами, в которых переплетались цветы глубин; земля одарила прекрасным телом покрытым бутонами и ростками; ветер наделил ноги лёгкостью и быстротой, а огонь очистил разум от пепла и одарил его остротой.

Характер богини был переменчив, как сама природа. Мгновениями она была спокойна, словно проплывающее облако, а в следующий миг в ней бушевала пламенная ярость. Проявление её эмоций оставляли отпечаток на всём Идене: возникали вулканы и горы, образовывались моря и океаны, вырастали леса и зацветали луга.

С появлением Идэи природа Идена перестала быть хаотичной. День стал сменяться ночью, зима — летом, расцвет — увяданием, а жизнь — смертью. Многие связывают появление смерти с приходом богини, но кто является её истинный властителем — никому не известно.

РОЖДЕНИЕ САНКТУМА

Мир был один, мир был един.

И в день, когда Идэя уже взяла власть над стихиями, Санктум находился в первозданной форме: один океан и один континент на весь свет, с первичными проявлениями мира — горой, вулканом, рекой, озером, полем, лесом и морем. Всего по одному.

Взмахнув рукой, богиня разделила материк на четыре большие части и сотни островов, рассыпав их по бескрайним водам. Почувствовав силу, Идэя воодушевилась и взмахнула рукой второй раз, и на материках возникли новые очертания мира: горы возвышались, реки извивались и впадали в вновь созданные моря, озёра наполнялись водой, леса разрастались, луга зацветали.

Но Санктум был олицетворением Идэи, её творением, и не мог существовать в состоянии вечного покоя и гармонии. Оттого яростный нрав богини привнёс в мир извергающиеся вулканы, штормы, бурные воды и землетрясения.

Ещё один взмах руки, когда душа Идэи пришла в равновесие, наполнил Санктум тёплыми и холодными течениями и ветрами. Труд богини ещё не был завершён, впереди её ждало самое сложное, и миру было суждено сделать следующий шаг — к жизни и смерти.

Ничто не может существовать безмерно, но и отпущенный срок должно отжить. Так рассудила Идэя и создала бесконечный цикл жизни и смерти, над которым никто не был властен. Это не было ни наказанием, ни даром — это было нормой. Так мир обрёл течение времени, и каждое мгновение в нём стало ценным и необратимым для его обитателей.

И взирая на созданное, богиня поняла: отныне её детище больше не принадлежит только ей одной. Мир был готов к прибытию новых сущностей: растений, животных, смертных и высших. Так завершилось первое творение Идэи. Санктум вступил на свой путь, в котором каждый сыграет отведённую ему роль.

МЕЛЕКЕСС. ГЛАВА ПАНТЕОНА

Первый среди первых. Главенствующее божество пантеона, чьё слово признаёт каждый. В нём соединены два начала, равные по силе и значимости: война и правосудие. Они пребывают в постоянном равновесии, дополняя и сдерживая друг друга.

Лицо Мелекесса — самая важная и пугающая деталь его облика. Оно едино по форме, но никогда не воспринимается как цельное. Словно в его чертах присутствуют двое: Тот, кто ведёт войну и Тот, кто вершит суд. Их невозможно определить взглядом или касанием руки, но каждый, кто смотрит на Мелекесса, ощущает на себе присутствие двух сущностей или нечто иного, за гранью смертного понимания.

Когда Мелекесс вступает в сражение, его лицо становится резким и напряжённым. Черты заостряются, темнеют глаза. В этом облике нет ярости и наслаждения битвой — лишь неизбежность и необходимость. Он не упивается войной и сражением, не чувствует наслаждения от убийств, для него это инструменты восстановления равновесия, когда иные средства исчерпаны. В такие моменты его изображают в латных доспехах, с обнажённым длинным мечом.

В часы свершения правосудия лицо Мелекесса кажется неподвижным, бесстрастным, лишённым всяких эмоций. Он не испытывает ни скорби, ни сострадания при вынесении при-

говора. Его решение сурово, но неизменно справедливо и обжалованию не подлежит — оно окончательно. Он есть закон и карающая длань настигнет каждого, кто признан виновным. В этом облике Мелекесса изображают гордо стоящим в судейской мантии, с раскрытой книгой, на которой покоится меч.

Среди богов первенство Мелекесса не вызывает сомнений. Даже те, кто не согласен с его решениями и деяниями, не осмеливаются бросить ему вызов. Они знают: победителями им не выйди, и остаётся лишь пребывать в тени его правосудия.

Справедливость бывает страшнее любого наказания

ВЕРДИКТ

Вердикт существует столько же, сколько и сам бог войны и правосудия Мелекесс. Он не был выкован, найден или дарован ему, — он пришёл вместе с ним, как неотъемлемая часть установленного порядка. Ни одна сущность в мире не знает его происхождение и пока существует Вердикт, существует закон на Идене.

Меч выглядит полностью материальным, но сплав неизвестен. Его поверхность лишь отдалённо напоминает металл, словно нечто, из которого он создан, приняло привычную миру форму. Два оттенка проходят по нему, равномерно перетекая друг в друга, как две сущности живущие в Мелекессе, — война и закон. Клинок прямой, широкий и непривычно длинный для смертного взора. Кажется, что таким мечом невозможно сражаться, но только не для бога.

У основания клинка выгравированы знаки и символы на забытом языке. Они не служат украшением и не предназначены для понимания, а наделяют меч лёгкостью и прочностью. Рукоять сделана исключительно под двуручный хват: иного способа держать Вердикт попросту нет. Навершие тяжёлое, улучшающее баланс. Несмотря на массивность, в руках Мелекесса меч движется с пугающей скоростью, будто подчиняется иным законам природы.

В моменты покоя, когда Вердикт не нужен своему хозяину, меч пребывает на пьедестале из белого мрамора в ожидании указания. Он не ржавеет и не несёт следов времени на себе, на нём невозможно узреть ни царапин ни сколов от прошлых сражений. Для него не существует эпох — лишь свершившиеся правосудия.

Все говорят о нём одним словом — закон. Мечу безразлично кто стоит перед ним: бог, демон или дракон, каждый падёт перед ним. Он не оружие — он приговор, что приведён в исполнение.

II. ЭЛАРИОНА ЭСТЕРА. Проводница жизни

Элариона Эстера — вечно прекрасная богиня, сопровождающая всех от первого и до последнего вздоха. Каждому при рождении она вручает самый ценный дар — жизнь, с напутствием хранить её и беречь, как зеницу ока. Но этот дар не принадлежит ей. Жизнь не возникает по её воле и не исходит из неё — она лишь проводит её в Санктум, передавая смертному то, что уже было определено вне её власти.

Сила Эларионы простирается лишь на течение жизни, но не на её исход. Она ведёт смертного до самой границы, но не переступает её. Она не способна удержать того, чьё время завершено, и не возвращает умерших. Там, где начинается Эталон, её свет угасает.

Её исцеление не есть уничтожение всякого недуга. Она исправляет лишь то, что искажает равновесие, возвращая жизнь к форме, соответствующей установленному на Идене равновесию. Ни одно её вмешательство не происходит без утраты: сохраняя жизнь в одном месте, она ослабляет её в другом.

Её добродетель широка: стремится прийти на помощь к каждому, спасти и уберечь от напастей. Всеми силами она сдерживает и исправляет болезни, уродства и недуги, направляя искажённую жизнь в нужное русло. Не страшится и тех, кто насылает их, ведя борьбу за каждую душу. Однако то, что смертные называют её милостью, не всегда совпадает с действием самой Эларионы. Её вмешательство нередко воспринимается как спасение там, где сохраняется лишь баланс.

Смертные чтят Элариону более других богов, возводят монументы и обелиски в её честь, ищут благословения и возносят молитвы о сохранении жизни и мира. Однако их представление о её милости часто расходится с реальностью её действий.

У Эларионы нет единого облика. Каждый смертный видит её по-разному — в соответствии со своими представлениями о красоте и совершенстве. Для одного она юная девушка, для другого — зрелая женщина, для третьего — силуэт, лишённый возраста. Но все её считают второй матерью, той, что никогда не предаст и всегда обогреет.

ИДИЛЛИИ

Идиллии — божественные создания, возникшие в те мгновения, когда Элариона Эстера впервые вдохнула жизнь в Иден. В начале они были явлены как десять отражений добродетелей, без которых мир не мог бы существовать. Каждая из них воплощает отдельное качество, составляющее основу гармонии Идена, и предстаёт в образе юных, необычайно красивых девушек в лёгких светлых одеяниях.

На заре становления Идена Элариона позволила Идиллиям шагнуть в мир. Одна за другой они проявились в реальности, наполняя её светом, песнями и присутствием добродетели, проникая в сердца всех живых. Так утвердились десять Идиллий — как фундаментальное равновесие между различными проявлениями блага.

Идиллии не являются слугами богов, а их неизменные спутницы. Их можно встретить в свите Эларионы, Йёль и Авен: они водят хороводы, поют песни и звонко смеются, наполняя всё вокруг радостью и весельем. Идиллии существуют отдельно, ведя размеренную и праздную жизнь в покоях на Архоне, и не задерживаются в местах, где господствует страх и отчаяние: там их образы меркнут, а голоса исчезают.

Смертные редко различают Идиллий по именам, воспринимают их как единое воплощение радости и красоты, тогда как боги знают каждую по её сущности. Утверждается, что их десять, и каждая связана с одной из первичных добродетелей Идена:

Камария — спокойствие; Иви — правда; Амарелия — любовь; Реалетта — радость; Нелирия — милосердие; Верелия — честность; Дориана — доброта; Белариэль — красота; Пасифия — мир; Амистелла — дружба.

Позднее, однако, в Иден вошла Эвмелия — одиннадцатая Идиллия, заплутавшая в паутине времён. Её появление изменило характер самих добродетелей: смертные обрели чрезмерное сострадание ко всему живому. Сначала это казалось высшей формой совершенства — прекратились жестокость и убийства, враги прощали друг друга, зло не истреблялось, виновные не наказывались.

Но вскоре стало ясно, что присутствие Эвмелии размывает границы между добром и злом. Поступки перестали быть различимыми, и в их смешении начали рождаться беды, обрушившиеся на смертных.

С болью Элариона была вынуждена отозвать Эвмелию из Идена, забрав её дар обратно. Идиллия исчезла так, будто её никогда не существовало, оставив после себя лишь смутное чувство утраты. С тех пор мир помнит: даже совершенное добро, лишённое равновесия, способно привести к разрушению.

ИСТИННЫЙ ЛИК БОГИНИ

Славен и велик Файорлис — древнейший город Идена, колыбель всего эльфийского рода. Гордо раскинув свои владения на западном побережье полуострова, по широкому мысу, что глядит в бескрайние воды Жемчужного моря, он возвышается над берегом, окружённый водопадами и каскадами волн. Файорлис предстает перед взором словно божественный шедевр, где величие природы и рук эльфийских мастеров слились воедино.

Тянутся вверх шпили храмов, надменно возвышаются статуи божественного пантеона, но не хватает среди них одного изваяния — Эларионы Эстеры. Не поддаётся её лик резчикам камня и мрамора, рассыпается скульптура, не желая принимать форму богини.

Ужаснулись эльфы, что прогневали любимейшую из богов и возвестили по всему миру, дабы найти того, кто способен сотворить истинный образ Эларионы. Много откликнулось желающих. Со всех уголков Идена стекались люди, эльфы, гномы и прочие смертные испытать своё мастерство.

Сотни скульптур создавались и рассыпались, но не было среди них той, что в точности передавала бы образ богини. Как не старались резчики, ничего у них не выходило. Впал в печаль весь эльфийский род, готовясь к неминуемой каре.

И когда отчаяние достигло предела, Элариона незримой рукой коснулась смертных и воодушевила их на свершение. Объединились мастера и каждый вложил в камень и мрамор своё видение богини, свою частицу труда. Так статуя приняла истинный облик, угодный божественной воле, и каждый узрел в нём свою Элариону.

II. III. СУДЬБА. Богиня лишённая власти

Судьба — самая юная из богов. Она является в облике девочки двенадцати–пятнадцати лет: острые, притягательные черты, длинные густые волосы, подобно переплетённым нитям: серебристым, золотистым, каштановым, рыжим, чернильным. Каждая прядь — чья-то жизнь, чья-то судьба. Её голос тих и мелодичен, речь мимолётна, а сама она весела и беспечна, не соразмеряя свои поступки с их последствиями.

Она носит простую, ничем не примечательную одежду. Единственное её украшение это браслет трёх времён, выкованный Лёль и Йёль в дар. Три обруча — три времени: прошлое, настоящее и будущее, образующее целостное звено. Через него Судьба касается мгновений, выхватывая отдельные узоры времени и обрывки смертных судеб. Ей открывается многое, но ещё большее остаётся сокрытым, посему её предсказания туманны и лишены точности.

Судьба не была предназначена Идену. Она последовала за старшим братом — Мелекессом вопреки установленному запрету и тайно пробралась в мир. С того момента её сила неполна: ни одно увиденное ею течение времени не может быть изменено по её воле и она не осознаёт последствий своих забав. Лишь после свершения Судьба способна познать, что именно произошло и какова цена за её деяния.

Серафимы знают о ней как об отдельной сущности и вынуждены смириться с её присутствием. Её вмешательства не раз нарушали установленный порядок: однажды Сафириил заточил её, а Иеремил вынес приговор: быть стёртой и забытой из истории Идена. Приговор не исполнен и остаётся в силе, в ожидании своего часа. Боги же к ней относятся с нисхождением, зная об её юном возрасте и детском нраве, подыгрывая играм и извлекая из них выгоду для себя.

Смертные же видят в ней благожелательное начало. Её появление принимают за добрый знак и покровительство, её слова — за пророчество и обещание счастливого исхода. И потому Судьба в Идене не владычица путей, а лишь наблюдатель, что не в силах изменить ни прошлое, ни будущее, ни настоящее.

БРАСЛЕТ ТРЁХ ВРЕМЁН

Браслет Трёх Времён — дар Лёль и Йёль Судьбе в её первый день на Идене. Так они признали её право находиться среди богов, но вместе с тем наложили ограничения на младшую среди них. Браслет был выкован в Первородной Кузне: Лёль создал три гладких обруча — медный, серебряный и золотой. Медь хранит тепло прошедшего, серебро удерживает ясность настоящего, золото утаивает отблеск грядущего. Йёль же наделила обручи способностью не только содержать, но и открывать отражение времени взору. Обручи переплетены в единое целое и пребывают в непрерывном движении. По преданию, когда их вращение остановится, будет утрачено само течение времени на Идене.

Но браслет не только дарует силы, но и ограничивает их. Судьба не видит всё разом: при обращении к прошлому движение замедляется, и видение тонет в густом тумане. Будущее же сбивается, возникает множество возможных путей. Лишь настоящее раскрывается ясно, обручи приходят в равновесие и картина складывается в единое целое.

Каждое обращение к браслету требует цены. Чем дальше Судьба заглядывает в прошлое или будущее, тем расплывчатее становится восприятие текущего. Нельзя жить грядущим и воспоминаниями о былом. Тем самым для Судьбы остаются недостижимыми начало и конец Идена.

Высшие опасаются Браслета трёх времён, ибо он способен открыть даже то, что сокрыто от них самих — предел их существования. По этой причине Судьбе запрещено обращать его взор на богов и прочих первозданных существ. Ей дозволено наблюдать лишь смертных. Однако природа её характера остаётся неизменной: не понимая границ собственной силы и

последствий, она нарушает установленные правила, не из злого умысла, из любопытства, и тем самым приближаясь к тому, что ей не предназначено.

И всё же браслет не даёт власти изменить увиденное. Он лишь показывает нити, но не позволяет их переплести заново. Судьба может коснуться любого мгновения, но всякое её знание остаётся лишь наблюдением — этим и удерживается равновесие мира от её необдуманных деяний.

ПОДАРОК СУДЬБЫ

В пору своей юности Судьба сходила с Археона на Санктум и вмешивалась в жизни смертных. В один из таких дней она явилась в Ратай — шумный портовый город, пахнущий солью и рыбой, где на тесных улочках мостились лавки десятков торговцев. Судьба скрылась в облике босоногой девочки с растрёпанными волосами и беспечной улыбкой: смеялась, говорила с моряками, досаждала торговцам, пока не заметила мальчика. Тощий, в рваной одежде и весь перепачканный грязью, он рылся в отбросах в поисках объедок.

Судьба решила помочь. У неё не было ни денег, ни понимания последствий, и она отдала ему браслет трёх времён, не придав значения тому, что делает.

Мальчик надел его — и в тот же миг перед ним раскрылись иные картины. Он увидел себя в богатом доме: на столе стояли золотые кубки, на блюдах лежала изысканная пища, вокруг служили люди, исполнявшие любое слово. Для смертных браслет не открывал время — он искажал его, подменяя реальность желаемым будущим.

С каждым днём видения становились ярче, а действительность — тусклее. Мальчик перестал различать одно от другого. Он оставался среди грязи и гнили, но жил в иллюзии иной жизни, возвращаясь к ней снова и снова, пока силы не начали покидать его.

Когда Судьба вспомнила о своём даре и вернулась в Ратай, она нашла не спасённого ребёнка, а умирающее тело, цепляющееся за последние образы.

В страхе и в желании вновь помочь, богиня воззвала к старшему брату, в надежде, что он все исправит. Мелекесс явился на зов, но лишь покачал головой:

— Ты не изменила исход, — сказал Мелекесс. — Ты изменила путь к нему.

Он не договорил и коснулся браслета, раскрыв нить утерянного будущего. Пред ними предстал мужчина в саду, рядом с ним стояла любящая жена и недалеко носилась стайка детей. Он мог стать хозяином своей судьбы, если бы не вмешалась она.

Мелекесс снял браслет. Видения исчезли. Мальчик умер.

Судьба забрала дар и покинула Санктум, где предалась горестным мыслям и размышлениям. Говорят, с тех пор богиня поняла цену беспечности своих даров и силу вмешательств, но так ли это?

II.IV. МОРГАЛИС. Бог подземного царства

Моргалис — старший брат Мелекесса и последний из богов, ступивших на Иден. Он явился в тот же день, когда смертные впервые познали смерть и занял возникшую роль, ранее не существовавшей. Его появление не было замыслом или предначертанием, оно стало ответом мира на новый процесс, потребовавший сохранения равновесия.

Моргалис не властвует над смертью в том смысле, как это понимают живые. Он не несёт её и не приближает. Его предназначение — стоять на границе и не допускать её нарушения. Он проводит души умерших и следит за тем, чтобы тьма Эталона не излилась в Санктум.

Эталон, над которым он поставлен, не является царством в привычном понимании. Для смертных он представляется миром мёртвых, однако это лишь искажённое восприятие. Моргалис не управляет Эталоном, лишь охраняет границу между ним и Санктумом, удерживая их от взаимного разрушения.

Перед вратами Эталона возвышается Тёмная башня — единственное место, с которым смертные связывают присутствие бога смерти. Его дом. Там он пребывает в часы спокойствия и равновесия, когда двум мирам ничего не угрожает.

Чаще всего Моргалис предстаёт в облике высокого и стройного человека с острыми чертами лица. Его одежды чёрны и лишены украшений, и из-под них исходит холодный свет, не дающий тьме приблизиться. Его глаза лишены зрачков и наполнены бледной ясностью. Длинные, выцветшие волосы ниспадают до пояса. В его теле нет дыхания и сердцебиения, и потому каждое движение лишено колебаний — оно точно и завершено, как сама граница, которую он хранит.

Этот облик не является истинным. Он принят лишь затем, чтобы смертные могли осмыслить присутствие того, кто по своей природе лишён формы. Бесстрастие неотделимо от него, это единственное качество, дарованное богу подземного царства. Моргалис не знает эмоций, поскольку любое чувство стало бы склонением, а склонение — нарушением равновесия. Перед смертью все равны, и потому тот, кто стоит у её порога, не может иметь предпочтений.

В его руке нередко изображают Железный Фонарь — единственный предмет, связанный с его именем. Считается, что свет этого фонаря способен разогнать тьму Эталона. Однако сам Моргалис не использует его как оружие или инструмент власти. Фонарь — лишь знак и напоминание о том, что даже самые тёмные углы можно осветить и найти путь.

Ярко горит пламя в Железном фонаре. Ровное, слегка покачивающееся, не гаснущее. Никогда.

Сила пламени поддерживается благодаря перу феникса — редкой огненной птицы, спутника Моргалиса. На заре становления мира, когда тьма готова была прорвать завесу, феникс спустился в молчаливый мир и вместе с богом смерти загнал тьму обратно в Эталон.

С тех пор он поселился в Тёмной Башне и подарил перо, которое послужило сердцевиной для Железного Фонаря. Ярко горит пламя в Железном Фонаре и нет ему равных среди огней Идена.

С богами Моргалис не враждует и не подчиняется им. Он может говорить с ними и являться к ним на Археон, но не разделяет их целей. Его связь с Мелекессом остаётся лишь именем родства и не влияет на его действия. Селвиор, ведающий разложением и новым началом, не пересекается с ним: их области не соприкасаются, и потому между ними нет ни разлада, ни союза.

Смертные почитают Моргалиса как бога смерти, хотя это имя не вполне точно. Ему воздвигают храмы у мест погребения, совершают обряды проводов и просят о спокойной кончине. В разных землях его называют Стражем Предела, Безмолвным Проводником, Храни-

телем Тёмной Грани. Эти имена не отражают его сути, но указывают на страх и уважение, которые вызывает сама граница.

Он не судит умерших и не выбирает их путь. Он не принимает и не отвергает. Всё, что достигает границы, проходит дальше, если не несёт в себе угрозы для равновесия.

Так Моргалис остаётся тем, кем был с первого дня: не властителем и не палачом, а необходимым звеном в устройстве мира. Пока он стоит на границе, Эталон остаётся миром мёртвых, а Санктум — миром живых.

ВСТРЕЧА С СУДЬБОЙ

В те времена, когда нити Судьбы начали путаться чаще обычного, а смерть стала приходить к тем, чей жизненный путь ещё не был окончен, конец смещался к началу, и души одна за другой достигали предела раньше срока. Подземное царство наполнялось теми, кто не должен был в нём оказаться. Странное происходило на Идене, и равновесие склонялось на одну из сторон.

Судьба первой увидела это. Нити в её руках перестали сходиться в узоры. Ткань реальности словно дала трещину, и времена, которые прежде открывались ей как цельные картины, покрылись туманом. И тогда её взгляд обратился к тому, кто стоял возле смерти, где всякая нить обрывалась.

Она поднялась в Археон, где боги встречаются вне течения времени. Там, среди неподвижного света, Судьба призвала Моргалиса. Говорят, что это был первый раз, когда страж Эталона покинул подземное царство и явился в обитель Высших. Когда он возник среди облаков Археона, солнечный свет померк, и вместе с ним ушло и тепло, будто мир замер, ожидая его.

Судьба обратилась к нему за помощью, и вместе с Моргалисом стала разбирать то, что нарушило равновесие. Нити, приходящие к концу раньше срока, не обрывались. Они завершались так, словно их путь был исполнен, хотя это и не соответствовало их началу. В этом не было ошибки руки Судьбы, но и не было порядка, к которому привык Иден.

Моргалис не изменял ход происходящего. Он лишь свидетельствовал, что граница не нарушена и тьма не прорвалась из Эталона. Но именно это делало происходящее ещё более странным: если предел не нарушен, то почему к нему приходит то, что ещё должно жить.

Тогда Судьба вновь обратилась к браслету трёх времён. Она надеялась найти в нём причину смещения и желала увидеть, что связывает отклонения между собой. Нити в браслете откликнулись, но их движение было иным, чем прежде. Они не складывались в узор, а расходились, словно теряя общее основание.

Но видение возникло.

Перед богами открылась утрата различия. Санктум и Эталон более не стояли по разные стороны границы. Не было ни перехода, ни самого разделения, которое прежде удерживало мир в равновесии. То, что казалось жизнью и смертью, перестало отличаться одно от другого.

Отныне нити, которыми Судьба вела начало к концу, более не тянулись. Они не обрывались и не исчезали — они переставали быть нитями: прошлое не вело к настоящему, а настоящее не открывало будущего. Всё существовало без порядка и потому не могло быть продолжено.

В этом состоянии не находилось места и для самих богов. Вместе с исчезновением различий исчезала и необходимость в них. Их присутствие не имело более смысла. И тогда стало ясно: перед ними конец самого Идена, когда мир окончательно утрачивал облик и завершал свой жизненный путь.

Когда видение угасло, нити вернулись к прежнему движению, больше не было отклонений и равновесие пришло в норму, словно нечто желало показать богам путь, по которому они движутся.

Вынесли ли Моргалис и Судьба из увиденного знания или выводы, мне неизвестно. Предупредили ли остальных, рассказали другим или оставили в тайне — об этом история умалчивает, но что точно известно, что деяния Высших рано или поздно приведут нас к этой бездне и нам лишь остаётся отсрочить этот час.

II.V. АВЕН. Предвестник счастья и утраты

Авен не принадлежит ни мужскому, ни женскому началу. Мы называем его «он» или «она» в зависимости от того, как Авен проявляет себя: радость — «он», печаль — «она». Некоторые же писцы и историки используют «оно», и потому в текстах могут встречаться все три варианта.

Авен явился на Иден вместе с Солдро, когда мир ещё не знал ни радости, ни печали. И если Наварис научил смертных торговле и пути, то Авен научил их воздавать за удачу и переживать за утрату.

Наверное, по образу это самый странный бог пантеона. Его истинный лик не видел никто, даже Мелекесс, хоть и требовал явить его не раз. Во время же празднеств Авен «рассыпается» на множество лиц: бородатый мужчина, прекрасная эльфийка, сутулый гном или оскалившееся орчиха. Любой из гостей может оказаться богом веселья. Или же все они — боги, а ты один, и остальное лишь иллюзия праздника.

Но как бы ни толковали его природу, Авен любят и чтят по всему Идену. В его честь возводят храмы и зовут на каждое торжество. Ибо нельзя праздновать в одиночестве: один кубок пуст, два налиты, три всегда полны до краёв. Он покровительствует актёрам, музыкантам и трактирщикам, хранителям огня и песен. Он благословляет как первый бокал за здоровье младенца, так и последний — за память усопшего. Ибо радость не живёт без печали, и всякий пир может стать похоронами. Так сохраняется равновесие.

В конце праздника, когда гости разошлись, а свечи догорели, веселье уходит — и остаётся она, последняя в полутьме. Сидит среди перевёрнутых кубков и собирает то, что было пережито. И те воспоминания, что сегодня ярко горели в памяти, завтра покроются пеленой забвения.

Такова милость Авен: даровать мгновения полной жизни и освободить от её бремени.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

В тот ясный и солнечный день, в ауреллинской деревне было тихо и спокойно. Пепельный народ, как обычно, занимался искусством: рисовал пейзажи, сочинял музыку, проживал свою короткую жизнь. Но был среди них один именинник, коему исполнилось двадцать шесть лет, и по меркам его народа это был возраст расцвета — время, когда ещё не задумываются о смерти и не считают отведённые дни.

Праздник был прост. Родные и близкие собрались в кругу, делились воспоминаниями, поздравляли виновника торжества, поднимали кубки за его здоровье и желали долгих лет жизни. И был среди них один гость, что смеялся со всеми, слушал больше, чем говорил и пил за троих.

И всё же что-то было не так. Рассказанные истории не веселили, напитки не пьянили и ясный и солнечный день не навивал упоения. Бремя нависло над именинником, что-то гложило его душу. В отражении воды он увидел серую кожу, покрытую трещинами, и ощутил страшную слабость внутри. Пришло время считать отведённые дни.

Именинник умолчал об этом. Он продолжил смеяться и пить вместе с гостями, позволяя празднику идти своим чередом.

Когда солнце склонилось к закату и гости один за другим разошлись, дом опустел. На столе остались пустые кубки, тихо догорала свеча, и только тот самый гость задержался. Теперь он уже не смеялся: его взгляд был спокойным, будто он давно знал то, что сегодня открылось хозяину дома.

— Смерть не всегда приходит в назначенный срок, — сказал он негромко. — Иногда она торопится, иногда медлит, но рано или поздно явится. Все мы в её власти, даже боги.

Именинник понял, кто перед ним. Авен поднял кубок и произнёс тост:

— Не грезь о днях, что могли быть, а чти то, что прожил. Многие жизни длинны и пусты, другие коротки, но полны приключений. Так пусть остаток твоих рассветов и закатов будут самыми яркими и запоминающими.

После этих слов гость допил вино и бесследно исчез. Именинник остался один среди пустых кубков и тишины. И когда пламя свечи догорело и дом погрузился во тьму, ауреллин впервые за день почувствовал не страх перед грядущим, а благодарность за прожитое.

II.VI. МАГНУС ТАЙН. От смертного до божества

О рождении и юности Магнуса сохранилось мало достоверных свидетельств или же кто-то постарался их скрыть. Нам остаётся довольствоваться лишь разрозненными обрывками воспоминаний, найденных в разных частях мира. Первая запись принадлежит отцу Магнуса: он был летописцем в небольшой имперской деревушке и привил сыну с ранних лет интерес к наукам и знаниям. Затем отправил Магнуса в город обучаться алхимическому искусству, где тот проявил выдающийся талант в варке зелий. В свободное от учёбы время подросток лазал по горам и гробницам в поисках чего-то необычного.

После окончания обучения Магнус взял у отца в долг, собрал экспедицию и отправился... здесь сведения разнятся. Отец утверждает, что в заброшенный курган на поиски спрятанных знаний и сокровищ. Староста же деревни говорит о странной пещере, по легенде из которой доносились неясные звуки и вырывался синий свет. Но в одном они сходятся: прошло больше пяти лет перед возвращением Магнуса.

Вернулся он один, предпочитая не говорить о судьбе остальных членов экспедиции. Построил замок и заперся в нём на долгие годы, занимаясь делами, о которых никогда не рассказывал. Общение с отцом не поддерживал.

Следующая запись о жизни Магнуса относится примерно через десять лет после его возвращения. Сенешаль отправил письмо родне: ходят слухи о нечистых силах и некоем некроманте, люди в округе пропадают. Автор письма склонен считать это пустыми пересудами, однако отмечает, что хозяин выглядит обеспокоенным и сильно сдал за последнее время. Он сообщает, что не сможет прибыть на юбилей из-за службы, заверяя при этом, что с ним всё в порядке.

Нам повезло: сохранилось еще одно письмо того же слуги. В нём говорится, что хозяин сам не свой, а из его покоев исходит запах, сравнимый с запахом свежего навоза. В комнату он никого не пускает и лишь твердит, что близок. О некроманте больше не слышно; возможно, это заслуга хозяина. Сенешаль упоминает, что в один из последних содней тот отлучался, и с тех пор люди перестали пропадать. Судить он не берётся, но отмечает, что всё, кажется, обдумалось, и потому он решил задержаться в замке еще на год или другой — платят там щедро.

Это было последнее письмо из замка, других известий не поступало. Послания были адресованы матери сенешаля, чья могила удивительным образом сохранилась до наших дней. На надгробии указаны даты её жизни и смерти 4Э 01 — 4Э 51. Сопоставив даты писем с годами жизни матери сенешаля, я пришёл к выводу, что Магнусу на тот момент было не более сорока лет, хотя по описанию выглядел куда старше своего возраста.

В имперской счётной палате был обнаружен отчёт о продаже земель, датированный 4Э 99. В нём упоминается замок, приобретённый в тот год, с краткой описью состояния: заброшенное здание посреди руин деревни. Внутри были найдены тела мужчин и женщин, по всей видимости слуг — прачек, стражников, сенешаля и прочих. Из покоев бывшего владельца исходило сильное зловоние, повсюду валялись склянки с неизвестной, дурно пахнущей жидкостью. Также были обнаружены кости, не поддающиеся определению. То ли человека, то ли зверя.

Нет сомнений, в документе описывается бывшая резиденция Магнуса, но что же там произошло и что с ним стало, нам остаётся только догадываться. Впрочем, прямых упоминаний о нём больше не встречается, лишь косвенные. В 4Э 111 состоялся суд над мужчиной. Секретарь заседания отметила, что в любую погоду и на каждое заседание он являлся в перчатках. Гоблин-алхимик из Файорлис упоминает в своём докладе постоянного клиента, который всегда был в перчатках. Советник эльфийского принца Димера не появлялся без перча-

ток. Сражение на реке Аустине 4Э 323, когда отряд из сорока наёмников чудом отразил атаку почти пол тысячи орков. Предводитель наёмников сражался полностью замотанным в чёрные одежды и в кожаных перчатках. Само по себе ношение перчаток не является редкостью, однако примечательно, что Магнус на всех известных портретах изображён в них.

Ныне Магнус Тайн известен как бог магии и развития. Но каким образом алхимик из бедной деревушки сумел взойти в божественный пантеон и сравняться по силам с самим Мелекессом — вопрос, на который нет однозначного ответа. Дальше следуют лишь мои размышления: подтверждения этим словам я не нашёл, а новообретённое божество отказалось со мной беседовать.

Прежде же следует напомнить, что во времена рождения Магнуса магии еще не существовало на Санктуме. Она только зарождалась и, быть может, зарождалась именно в нём. Магия не была неотъемлемой частью изначального мира, она молода, ей всего несколько тысяч лет, и нам еще только предстоит постичь её истинную природу.

Но всё же было существо, владеющее магией в истинном её понимании, с самого основания Идена. Оно сыграет свою роль в нашей истории, но сейчас вернёмся к Магнусу. В своём первом путешествии он нашёл некий источник и впитал его в себя, тем самым став его новым владельцем, а тот взамен наделил его магией. Но как использовать то, о чём не написано ни в одной книге и о чём неизвестно вовсе?

В замке Магнус начал постигать магию через эксперименты, обучаться ею и в неопытных руках она привела к катастрофическим последствиям. В тридцать лет он был стариком: чрезмерное использование магии высосало из него все жизненные силы. Но обладая такой мощью, Магнус не желал умирать и потому начал искать бессмертие. Путь к спасению он нашёл в алхимии, соединив её с магией. Так было создано зелье, способное даровать вечную жизнь, однако его последствия оставались непредсказуемыми и требовали проверки. Испытания Магнус проводил тайно, на жителях деревни. Об этих исчезновениях упоминает сенешаль в одном из писем.

Однако время Магнуса истекло. Тело, истощённое магией, больше не могло ждать завершения опытов. Не имея иного выхода, Магнус решился на отчаянный шаг и выпил зелье. В ту же ночь в замке не осталось живых свидетелей его экспериментов, а сам хозяин бесследно исчез, изредка появляясь в истории.

По всей видимости, зелье достигло цели: Магнус остался жив, однако облик его изменился. Первые превращения начались с рук: кожа почернела, затем сошла, обнажив кости, после чего была заменена неизвестной синей субстанцией. Побочный эффект зелья или от магии — неизвестно. Видимо, к моменту сражения на Аустине трансформация была завершена, и потому Магнус скрывал своё тело под одеждами. В нынешнее же время достоверно известно его истинное обличье: верхняя часть сохранила человеческие черты: голова, туловище, руки, но плоть была заменена синей материей; нижняя же часть претерпела серьезные изменения, она обратилась в непрерывный вихрь, с помощью которого бог передвигается.

Тем самым остаётся рассмотреть последний вопрос — его вознесение в божественный пантеон. Обретя бессмертие и искажение собственной формы, Магнус продолжил изучение магии. Века он посвятил постижению её природы, границе и законов. С того времени она существовало в нём, — он стал её живым воплощением.

Осознав это, Магнус бросил вызов Солмиру — первому богу магии, тому, кто по небрежности оставил источник силы на Санктуме. О поединке не сохранилось свидетельств, известно лишь, что Солмир был повержен, его божественная сущность перешла к Магнусу. Имя же прежнего бога было стёрто из всех смертных хроник и преданий, дабы существовало лишь одно имя владыки магии.

Неизвестно как боги приняли смертного выскочку, но сила его была столь велика, что им осталось лишь принять это. Так человек, некогда алхимик из бедной деревушки, занял место

среди высших сущностей Идена, утвердившись в пантеоне как бог магии и развития и стал защитником смертных.

ПАРЯЩИЙ ГОРОД ТАЛМАРИС

В эпоху, когда Магнус перешагнул смертное бремя и занял своё место среди богов, он всё ещё странствовал по Санктуму, в поисках места, что стало бы для него новым домом. Он не желал жить среди Высших, брезгуя их возвышенным положением и боясь стать столь же пренебрежительным к простой жизни.

Его путь пролегал по зелёным равнинам, густым лесам и бескрайним зимним и песчаным пустошам, где веками не ступала нога смертного или следы прошлого были забыты. Так он дошёл до пустыни Хадрем. Под слоями песка Магнус обнаружил руины Талмариса — города, возведённого свалхами и ушедшего вместе с их расой. Стены и здания хранили память об исчезнувшей расе и воздух над ними ещё был полон магии. Божество поняло, что Талмарис не был полностью разрушен, и простёрло руки над ним, призывая его восстать. Магия откликнулась на зов бога знаний, и город поднялся из пучины песков и забвения.

Талмарис застыл высоко над пустыней, и к его входу была воздвигнута широкая и протяжённая лестница из белого мрамора, сияющая под жарким солнцем. Она стала единственным путём к городу и символом восхождения каждого, кто стремился к знаниям. С этого дня любой, кто желал новой жизни, мог подняться по ней.

Магнус восстановил город. Он уважил замысел свалхов и сохранил их архитектуру — древнюю, самобытную и непривычную для нашего времени. Дополнил разрушенное и создал новое. Затем объявил Талмарис открытым для всех рас Идена. Сюда стекались учёные и маги, ремесленники и торговцы, воины и путешественники. Город наполнился жизнью, превратившись в перекрёсток идей и судеб.

Управление городом Магнус доверил четырём старейшинам, каждый из которых отвечал за свою сферу: магию, торговлю, дипломатию и военное дело. Сам же бог знаний поселился в высокой башне, примыкающей к библиотеке и стал покровителем и хранителем города, изредка вмешиваясь в его дела. С тех пор Талмарис считается столицей магии Идена и готов принять каждого жаждущего знаний в свои объятия.

МНЕМАРИЙ ТАЛМАРИСА

Мнемарий Талмариса возвышается в самом сердце города, занимая обширное пространство и заявляя о своём назначении. Это комплекс из трёх корпусов, связанных между собой крытыми переходами, галереями и внутренними дворами. Архитектура здания утилитарна и строга. В ней отсутствует всё лишнее: нет украшений, резьбы или символов — ничего, что могло бы отвлекать от размышлений. Светлый камень, металл и гладкие монолитные поверхности формируют облик, лишённый демонстративной торжественности, но внушающий уважение к сокрытым в его стенах знаниям.

Каждый из трёх корпусов выполняет собственную, строго отведённую функцию.

Первый корпус служит общедоступным хранилищем знаний. Его многоярусные уровни поднимаются вверх и уходят в глубь, образуя сложную, но упорядоченную структуру. Книги и свитки хранятся на стеллажах и нишах, распределённых по темам, эпохам и степени достоверности. Здесь собраны знания со всего Идена: хроники, мифы и легенды древности, величайшие труды смертных, предания народов.

Любой желающий может свободно перемещаться по залам, читальням и архивным помещениям первого корпуса; брать книги для чтения и пользоваться ими столько, сколько потребуется. Некоторые тексты допускается выносить за пределы Мнемария, но об этом лучше уточнить у хранителей. Хранители всегда готовы подсказать путь к нужной книге и помочь в истолковании сложных или противоречивых текстов, они готовы к дискуссии и ответят на ваши вопросы.

Несмотря на открытость для посещения, первый корпус не превращается в шумное место. Здесь царит спокойствие и тишина, тяга к новому и неведомому. Каждый житель Талмариса знает, чем заканчивается нарушение установленного здесь порядка.

Второй корпус отведён под работу с текстами. В нём находятся залы переписывания старых свитков, сверки источников, анализа легенд и истолкования пророчеств. Каждое предположение, каждое утверждение и каждая крупница знаний досконально проверяются Ковенантом Должания. Именно отсюда выходят своды, признанные Мнемарием достоверными и готовыми к распространению. Вход во второй корпус простым посетителям запрещён — столь сложная и кропотливая работа не терпит суеты и постороннего вмешательства.

Третий корпус отделён от первых двух и охраняется значительно строже. Именно здесь располагается закрытая секция Мнемария. В нём хранятся сведения о богах, серафимах, драконах и архидемонах, а также тексты, признанные опасные для рассудка смертных или же содержащие тёмные пророчества. Доступ в эту часть возможен по личному разрешению Магнуса или по мандату Титанов.

Внутри закрытой секции книги и свитки размещены в запечатанных хранилищах, закрытых как физическими замками, так и магическими печатями. При этом внешний облик и атмосфера места всё так же нейтральны и сдержаны, как и в остальных частях здания. Это подчеркивает главное утверждение Мнемария: опасность заключена не в месте, а в содержании текстов.

Мнемарий Талмариса — место сосредоточения знаний, великая библиотека и история Идена.

ГОЛЕМЫ

После возведения Талмариса, Магнус задумался об его защите и поддержании порядка. С этой мыслью он собрал в городе богов Лёль, Йёль и Идэю, прося их помощи. Идэя даровал глину, плотную и тягучую, способную выдержать как удар меча, так и дыхание дракона. Лёль, с присущем ему мастерством, придал ей смертную форму, покрытую рельефными узорами, а в глаза вставил флюориты — светящиеся камни разных цветов, дабы големы могли видеть. Йёль вдохнула в них жизнь, придав им силы и способности к сражению и разум к повиновению. Магнус же явил смертным знания в создании столь могучих существ и повелел сотворить армию, способную противостоять любой напасти.

Двести дней и ночей гончары лепили големов, а кузнецы ковали оружие и доспехи для них. Каждый голем создавался вручную с точностью присущей только великим мастерам. Их тела облачали в броню из закалённой стали, украшенную узорами, а в руки давали мечи, копья, щиты. Сам материал, из которого создавались големы, был усовершенствован умами Талмариса: в глину была добавлена щепотка вереса, тем самым наделяя тела големов ускоренной регенерацией, позволяя отрубленным конечностям вновь отрастать, а ранам заживать с поразительной скоростью. Двести дней и ночей собиралась армия не нуждающаяся ни в еде, ни в воде, способная сражаться в любых условиях и беспрекословно подчиняющаяся приказам командира.

С тех пор безмолвно стоят стражи на защите Талмариса. Ни радости, ни гнева, ни сомнения, нет на их лицах, лишь приказ будоражит их сознание. Они следят за стенами, воротами и улицами города и ничто не способно поколебать их уверенность. Големы — вечные хранители города и вестники его величия, способные пережить своих создателей.

СЕРДЦЕ БУРИ

Талмарис был единственным городом свалхов и центром их народа. Он стоял среди безбрежных песков Хадрема, где ветра гуляли среди барханов, а солнце нещадно опаляло землю. Со временем Талмарис стал не только домом для свалхов, но и местом, где собирались знания о всём мире.

Свалхи не имели постоянной телесной формы. Их облик складывался из песка, ветра и потоков. На первый взгляд они напоминали полупрозрачные силуэты, внутри которых непрерывно двигались песчинки, создавая медленный вихрь. При быстром движении их тела теряли очертания и рассыпались в струи ветра и пыли.

При строительстве нового района под песками был обнаружен странный артефакт. Он представлял собой прозрачный кристалл, внутри которого медленно вращался вихрь света и песка. Свалхи назвали находку Сердцем Бури и перенесли её в библиотеку Талмариса для дальнейшего изучения.

Многие годы ушли на исследование артефакта: велось непрерывное наблюдение за хаотическим вращением песка, выискивались подсказки, знаки и намёки в его движении. Но ответ был найден, когда свалхи сравнили движение вихря в своих телах с колебаниями внутри кристалла. Они поняли: их сущность связана с силой, заключённой в Сердце Бури. Потоки, удерживавшие их форму, отражали движение вихря внутри кристалла.

Разгорелись споры о том, кто создал артефакт и каково его предназначении. Сердце бури даровало им ответы: во время природных катаклизмов, будь то грозы, сильные порывы ветра или ледяной холод, кристалл начинал неистово светиться под открытым небом, словно отзывался на зов стихий. Свалхи поняли, что перед ними не просто предмет, а узел потоков, оставленный Идэей в те дни, когда она создавала мир. Именно из этих вихрей песка появились первые свалхи. Кристалл был их прародителем, источником сущности.

Из этих размышлений родилась легенда и страх: бог, даровавший жизнь, может её и отобрать.

Сначала мысль казалась лишь философским рассуждением, достойным страниц книги. Однако со временем она распространилась по всему Талмарису. Если их существование началось с прихоти богини, значит и конец мог прийти столь же внезапно.

Свалхи разделились. Одни требовали прекратить изучение Сердца Бури и запечатать артефакт в глубинах пустыни, опасаясь, что чрезмерное любопытство приблизит гибель народа. Другие же продолжали исследования, убеждённые, что новые открытия и знания смогут отсрочить неизбежное.

Но время уже пришло. Над барханами всё чаще поднимались бури, ветер кружил вокруг города и не утихал.

Слухи о пророчестве достигли Мелекесса, и он явился к Идэе. Он напомнил, что даже боги не должны разрушать созданное ими без причины, ибо всякое творение связано с равновесием мира. Но Идэя ответила, что её творения уже исполнили своё предназначение: свалхи разгадали тайну своего происхождения, и теперь только она вправе решать их судьбу.

Богиня изменила течение потоков, связывавших народ свалхов с Сердцем Бури. Сила, удерживавшая их форму, начала угасать. Силуэты распадались на струи песка, вихри внутри тел гасли один за другим, а ветер уносил остатки голосов по пустыне.

Так исчез народ, некогда населявший Талмарис. Город опустел, и спустя годы барханы Хадрема погребли его стены под слоем песка. Лишь изредка ветра обнажают руины, позволяя путникам увидеть следы некогда процветающей цивилизации и осколки погасшего кристалла, который называли Сердцем Бури.

II.VII. ЛЁЛЬ И ЙЁЛЬ. Божественные близнецы

Лёлъ и Йёлъ — близнецы, боги кузнечного дела и искусства, брат и сестра. Брат отвечает за физическую форму, а сестра — за духовную. Каждый из них способен создавать собственные творения: Лёлъ куёт тела вещей, оружие и сооружения, а Йёлъ наделяет мир узорами, знаками и жизнью. Но когда их труд соединяется, рождаются артефакты, превосходящие всё, что может появиться по отдельности. Денно и ночью они работают в Первородной кузне, создавая невиданные шедевры, великие артефакты и сооружения. Там, где сходятся их замыслы, появляются творения, которым суждено пережить века.

Лёлъ — высокий и широкоплечий человек, его тело словно выковано из белого мрамора, кожа — серебро, отшлифованная пламенем. На руках следы от древнего жара — мерцающие знаки силы. Он молчалив, неспешен в общении, но точен в действии. Все его творения имеют безупречные пропорции. Лёлъ не терпит пустот, хаоса и разрушения. Любовь к миру он выражает через созидание: создаёт, улучшает, куёт.

Йёлъ — эльфийка, её тело полупрозрачно, будто соткано из пепла и лунного света. Волосы — длинные, серебристые нити, ниспадающие до земли. Облик ее хрупок, будто от прикосновения тело разлетится на тысячи осколков. Каждое движение зыбко и даётся с большим трудом, словно она рождена не для материального мира. Инструменты Йёлъ — кисточка и перо. Больше всего в мир она хочет привнести гармонию и процветание, но сил хватает лишь на мимолетные проблески жизни, узоры и буквы.

ПЕРВОРОДНАЯ КУЗНЯ

Доподлинно неизвестно, где расположен вход в кузню: гномы считают, что на вершине вулкана Адда, эльфы — в Серебряном боре, а люди — у подножия горы Близнецы. Но в одном мнении все они сходятся, что Первородная Кузня — это не великое сооружение, поражающее своими масштабами и великолепием, а небольшое двойное пространство под и над открытым небом, существующее одновременно в материальном и духовном мире. В древних летописях это место называется Двупределом, из-за двух начал.

В первом пределе расположен массивный горн. Над горном натянуты большие дивные мехи из кожи, которые приводятся в движение мыслью, нагнетая воздух и усиливая пламя. Слева от горна — заготовки: слитки, руды, кожи, полосы, аккуратно сложенные на стеллажах. Справа — тяжелая наковальня с ковочными молотами, зубилами, клещами и закалочными чашами с водой и маслом. В правом углу расположился точильный камень, рядом с ним невысокий деревянный стол с инструментами для мелкой работы: напильники, тиски, сверла. В левом — дверь во второй предел из плотной золотистой дымки, сквозь которую ничего не видно.

Пределы друг от друга разделены стеной. С одной стороны стена это вулканический камень, хорошо удерживающий жар, с другой — неизвестная серебристая материя, слегка подрагивающая и шевелящаяся. Никто не знает, что расположено во втором пределе, лишь изредка оттуда вырываются всполохи света и тени, но именно в нём Йёлъ творит искусство.

Там, за этой колышущейся стеной, где исчезает различие между светом и тенью, Йёлъ придаёт творениям их истинную сущность. То, что в первом пределе рождается из огня, металла, во втором обретает внутреннюю форму и предназначение. Лишь когда оба предела завершают свою работу, вещь покидает Двупредел и становится тем, чем ей суждено быть — артефактом, существом или силой, способной изменить равновесие мира Идена.

ЛЕГЕНДА О САТИРЕ

Несмотря на хрупкий вид, Йёлъ любит спускаться в Санктум, вдохновлять, поощрять и подталкивать смертных к искусству. Быть среди них, призывать творить и не бояться экспериментировать. В этот раз она прогуливалась по городу Квеш, слушая уличных музыкантов

и любуясь росписями. На главной площади её внимание привлёк скрипач, который зазывал зрителей и хвалился, что играет не хуже самой богини музыки.

Из его инструмента струилась весёлая, красивая мелодия, пленяющая каждого слушателя. Понравилась Йёль песня и уже хотела одарить скрипача своей милостью, как заметила, что собравшихся на площади обманывают: музыка усиливала их эмоции и чувства, не давая отвести взгляд от исполнителя, пока воры обчищали кошельки и карманы ничего не подозревавших граждан.

Пришла в ярость богиня, что музыку используют во зло и так отвратительно поступают с её творением. Одно движение кисти и жизни воров были оборваны, а души направились в Эталон. Лишь скрипача она пощадила: не стала убивать, а превратила в сатира — человека с головой козла, копытами вместо ног и хвостом. Оставила только человеческие руки, чтобы дальше мог играть на скрипке.

Долго бродил по улицам Квеша сатир, наигрывая грустную, но искажённую мелодию в назидание всем, что даже добрейшие из богов способны на страшные кары. Сжалилась над ним Судьба и упростила Навариса возвести его на небеса, где появилось два созвездия: одно — скорбящий сатир, а другое — скрипка, напоминая смертным, что музыка может быть и благом, и проклятием.

АУРЕЛЛИНЫ — ТВОРЦЫ, ЛИШЁННЫЕ ВРЕМЕНИ

Ауреллины — недостижимое совершенство, незавершённый идеал или грубая ошибка.

Они были задуманы как новая, высшая ступень смертной жизни, венец всех рас Идена. Однако божественный замысел обернулся трагической и роковой иронией.

Ауреллины были созданы Лёль в тот период, когда боги ещё считали себя всесильными и способными на любые свершения. Замысел богини был прост: создать расу, живущую в гармонии с миром, свободную от жажды власти и завоеваний, существ, для которых жизнь стала бы наблюдением, созиданием и осмыслением каждого мгновения. За основу Лёль взяла эльфов — за их долголетие и врождённую тягу к искусству, и людей — за их любовь к жизни, остроту чувств и точность восприятия.

Втайне от всех Лёль удалилась в Первородную Кузню, где под светом луны начала работу: переплетались линии, соединялись материи, объединялись сущности. Создаваемый образ казался безупречным и почти завершённым, но в решающий миг рука богини дрогнула. Напряжение оказалось слишком велико, и равновесие было утрачено. Замысел исказился.

Так появились Ауреллины. Внешне они почти не отличимые от людей: только пепельный оттенок кожи и необычайно ровные, неподвижные черты лица выдавали их происхождение. Время не касается их облика — годы не оставляют следов на лицах. Лишь за год до смерти начинают проявляться физические изъяны: трещины и покраснения на коже, слабость и сухость во рту. Это служит предостережением о скорой кончине. Внутри же их тел жизнь истончается стремительно, не останавливаясь ни на мгновение, от чего Ауреллины живут весьма недолго — от тридцати до сорока лет.

Главным предназначением пепельной расы стало искусство. Они не владеют оружием, не знают военного дела, не способны к интригам и дипломатии. Их разум лишён хитрости, а сердце — агрессии. Всё, что они умеют, — созидать. Музыка, живопись, тексты, архитектура, образы — рождаются под их внимательным, почти отрешённым взглядом. Они не ищут в этом удовольствия и не стремятся к признанию — для них другого пути не существует, только творить.

Их произведения сложны для понимания: образы многослойны, смыслы строк размыты, логика непривычна, от чего среди смертных бытует мнение, будто в творениях Ауреллинов скрыты пророчества или божий замысел. Никому ещё не удалось разгадать истинный смысл их произведений. Возможно, их искусство отражает будущее так же, как свет отражается в осколках разбитого зеркала.

Лёль осознала свою ошибку и несёт вину за неё, но исправить созданное ей не под силу. По её просьбе Ауреллины были взяты под покровительство Эларионы Эстеры и с тех пор находятся под защитой высших эльфов. Они живут в Файорлисе, растворённые среди эльфийского народа. У них есть семьи, дети, покой и безопасность. Хотя численность Ауреллинов невелика — всего несколько сотен, — их род продолжается уже тысячи лет, вопреки краткости каждой отдельной жизни и не собирается угасать.

Ауреллины — это напоминание миру, что совершенство недостижимо даже для богов, а истинная ценность жизни раскрывается не в её длительности.

ЛЕГЕНДА О КИНЖАЛЕ И СЕРДЦЕ

В эту историю верят немногие — лишь те, кто называет себя избранными и ожидает конца времён. Они уверены, что только им суждено исполнить предназначение, скрытое в древнем свитке. Но так ли это?

На заре мира, когда Иден только обретал форму, Лёль и Йёль выменяли Неизвестное у Навариса и спрятали его в дальних глубинах. Долго оно ожидало своего часа: рушились империи, сменялись народы, возникали новые континенты и исчезали старые. И однажды этот час настал. Боги решили, что явился смертный, способный понести столь тяжкое бремя.

Зазвенел молот, загудели горны, заплесало пламя в Первородной Кузне. Лёль взялся за работу, а вместе с ним и Йёль. Прежде всего они разделили Неизвестное силой и магией на две части. Затем, удар за ударом и слово за словом, первая часть обрела облик кинжала. Вторая же стала живым сердцем, бьющимся вдалеке от своего тела и разума.

И время придёт, когда боги вручат оба артефакта избранному герою, поставив его перед выбором, тем самым ознаменовав начало новой эпохи — эпохи смертных или

ЖИВОЙ МЕЧ АРД

Ард — величайшее и вместе с тем ужаснейшее творение божественных близнецов Лёль и Йёль. Один придал ему форму, другая вложила душу.

Лёль выковал бледно-голубое лезвие, сужающееся к концу, — тонкое, острое и смертоносное. Гарда была выполнена в виде человеческого черепа — столь же гладкого и прочного. Рукоять Лёль сделал ровной и прямой, хотя в этом и не было нужды, — ни одна рука не могла удержать этот клинок. Навершие напоминало два изогнутых друг к другу бычьих рога; иные же говорили, что это сложенные демонические крылья. Тринадцать дней и ночей ковался меч в пламени вулкана Адда и столько же закалялся во льдах. После этого Лёль передал своё творение сестре.

Йёль исписала лезвие древними рунами, известными лишь ей одной, и тем даровала клинку душу. У основания она начертала забытые слова силы, пробудив в нём неукротимую мощь. Осталось имя. Йёль нарекла меч Ард — Приносящий Забвение, и вдохнула в него жизнь.

Никто не знает, как Ард оказался на Иден. Одни утверждали, что боги отвергли его из-за необузданного нрава. Другие считали, что он был послан в качестве наказания за грехи.

Многие смельчаки и глупцы пытались завладеть мечом. Они мечтали о славе и богатстве, но не понимали главного: у Арда никогда не было хозяина. Он принадлежал лишь самому себе и распоряжался своей судьбой.

Долгие годы клинок скитался по Идену, сея хаос и разрушение, пока Мелекесс не обратил на него взор и не заковал в темницу.

И предания говорят: когда содрогнутся скалы и огонь Адда вновь пробудится, оковы падут и Ард вновь обретёт свободу.

II.VIII. СОЛДРО. Любимец смертных

Солдро — бог мореплавания, торговли и звёздословия. Представляют его в облике невысокого, коренастого гнома: крепкий, жилистый с широкими плечами, приятной улыбкой и уверенной походкой торговца. Густая борода, заплетенная в сложный узор, украшена бусинками. Когда Солдро прогуливается, бусины тихо позвякивают, напоминая звон монет, — звук приятных воспоминаний. На пальцах можно заметить дорогие кольца: одни из них — трофеи от былых сделок, другие — подарки и задабривание. Говорят, среди них есть и такие, что возвращаются к прежним владельцам, но уже в иной цене.

Солдро предпочитает яркую, богатую шёлковую одежду золотых и пурпурных оттенков, подчёркивающую его статус и богатство. В руках всегда вертит монетку. Каждый день новую, выбранную случайным образом из сундука подношений, — хранилища, в коем хранятся дары смертных. Полон злата, неисчислимы его сокровища и не видно дна под грудой металла. Бытует поверье, что перед дальним плаванием следует бросить монету в воду — и если она достигнет сундука Навариса, то путнику сопутствует удача. Но иной раз удача приходит не к бросившему, а к тому, с кем он ещё не свёл счётов.****

В часы покоя Солдро поднимает взор к ночному своду и правит его карту: вписывает новые созвездия, стирает угасшие, будто отмечая то, что было открыто и что наконец закрыто. Освещает путь заблудшим караванам и мореходам, указывая им верное направление. Но всякий, кто покусится на порядок обмена и честной торговли, познает гнев Солдро — долго он помнит обиды и не склонен к прощению. Иные клянутся, что расплата настигает не сразу и не всегда того, кто начал торг нечисто.

Мир только очнулся и не знал цену вещам и предметам, пока не явился он — Солдро. Прибыльные сделки, выгодные контракты, чуть-чуть удачи и об предприимчивом гноме заговорил весь Иден. Он всегда знал, где дешевле купить и дороже продать.

Также ему приписывают основание первого банка на Идене и первой торговой компании, ходившей в далекие плаванья в неизведанные земли. С доходами росло и уважение: начали появляться поклонники, последователи и культы. Открывались школы и гильдии в его честь, строились памятники. Все хотели быть как Солдро, или хотя бы приблизиться к его успеху.

С каждым годом последователей становилось все больше, многие начали подозревать, что это не просто гном, а спустившееся божество. Вера в это укрепилась, после очередной экспедиции на неизвестные острова, откуда вернулась команда с полными трюмами сокровищ, но без Навариса. Многие посчитали, что так Солдро отблагодарил верных товарищей и вознесся на Астерион, чтобы торговать с Высшими.

С тех пор Солдро — один из любимейших богов на Идене, ему поклоняются торговцы, мореплаватели, путешественники, картографы и звездолубы. В особенности его любят лепреконы и гномы.

ЗАКОН СОЛДРО

В Идене любой обмен подчинён одному закону. Он не принадлежит ни оживлённому рынку, ни жертвенному алтарю. Смертные называют его Солдро, но это не имя, а действие. Этот закон приводит к равенству всё, что было тобой отдано и получено. Ничто не исчезает и ничто не появляется без платы.

Каждая вещь и каждое действие имеют цену. Кровь и золото, годы жизни и хлеб, клятва и меч различны по виду, но как оплата, равны. Потому выгода в одном может быть оплачена потерей в другом. То, что досталось даром, может оказаться частью расчёта, внесённой ранее. Иногда смертный считает себя в выигрыше, но он не знает, что плата была внесена им прежде и сейчас он получил лишь заслуженный результат.

Считается, что учёт всех сделок непрерывно ведётся и самые важные отражены на небосводе. Звёзды — молчаливые свидетели каждой из них. Тот, кто смотрит на небо, может узреть историю великих договоров, соглашений, сговоров в свете звёзд и их созвездий.

Жертвы и дары являются частью обмена между смертными и богами. Кровь, жизнь, труд и лишения становятся платой за мелкую просьбу. Дождь во время засухи, излечение от лихорадки или попутный ветер на корабле — за всё боги требуют щедрых подношений, а на пустые мольбы и увещевания никогда не ответят.

Многие пытались обмануть закон, получить желаемое, не привнеся достойной оплаты. Им казалось, что они свершили невозможное — обманули его, стали первыми, у кого это вышло, но они ошибались. Обман всегда вскроется, и расплата придёт за всеми. Солдро блюдёт равновесие и честность сделок.

Сохранился такой случай. Один человек ради быстрого богатства принёс на алтарь чужую жизнь. После этого его дела пошли вверх. Корабли не тонули, торговля приносила прибыль, имя его стало известным. Он укрепил своё положение и стал примером для других. Но спустя годы он лишился наследника, союзники отвернулись, а богатство исчезло так же быстро, как появилось. Его дом опустел, а имя стало напоминанием об ошибке. Всё было приведено к равенству. Равновесие возьмёт своё.

Из этого следует простое правило. Ничто не берётся без платы, и ничто отданное не исчезает бесследно. Любая вещь имеет свою цену, и эта цена всегда будет взыскана в полной мере, пусть не сразу и не тем способом, которого ожидают. Человек может видеть лишь ближайший результат и потому принимает его за удачу или счастливую случайность, но за каждым исходом стоит расчёт, который не может остаться незавершённым. Так соблюдается порядок обмена. Этот закон смертные называют Солдро.

II.IX. СЕЛВИОР МОРН. Властитель распада и перерождения

Селвиор — бог разложения, перерождения и нового начала. Не все боги приняли его появление на Идене, однако он существует в нём как необходимая часть равновесия: завершать всякую форму и возвращать её в состояние, пригодную для нового возникновения. Там, где Элариона дарует жизнь, Селвиор лишает её, превращая в основу для следующего цикла. При его отсутствии мир оказался неспособным к развитию и равновесие было бы нарушено.

Деяния бога воспринимаются смертными как жестокие и вызывающие отвращение, но это лишь следствие их ограниченного понимания: Селвиор не несёт ни зла, ни страдания, это лишь отведённая ему роль в пантеоне и исполняет он её безукоризненно.

Его облик представляет собой плотную, тёмную структуру с зеленовато-серым оттенком, удерживаемую в подобии человеческой фигуры. Сквозь неё проступают едва заметные очертания побегов. Контуров тела неустойчивы: они находятся в непрерывном движении, перестраиваясь, словно извивающаяся лоза. Внутри этой оболочки происходит медленный, лишённый чётких границ процесс — рост, заражение и распад. Он никогда не останавливается, образуя бесконечное обновление, доведённое до совершенства. Без воли Селвиора эти силы не вырвутся наружу: он удерживает болезни внутри себя, в Чёрном Гербарии, саду.

В этом саду нельзя узреть ни цветов, ни деревьев, не услышать журчание рек и пения птиц, лишь «грядки», в коих покоится зелёная гибель. Каждый бутон и каждый листочек несут в себе скорбей зачаток. Прорастают букеты, наполняя ароматом теплицы, чёрные корни тянутся в высь. Любовно за садом следит Селвиор Морн, собирая болезней плоды, что покроют весь мир.

Болезни не говорят о спасении и не произносят слов об избавлении. Они не считаются карой — они инструмент, через который в мир явится равновесие и обновление. И когда придёт срок — мир откроет место для нового и соберёт поле жатвы. Так исполняется то, что было начато Эларионией и заканчивается Селвиором, дабы не застыть в неизменности. Ведь ничто живое не имеет права быть вечным.

Лицо существует лишь условно. Его черты можно узреть только тому, кто осмелится долго вглядываться в эту плывущую бездну. Иногда кажется, что оттуда что-то «смотрит» в ответ, но распознать его взгляд невозможно.

Селвиор Морн считает, что красота в глазах смотрящего. Для одного — это уродство, извращённость, убожество. Для другого же — самое ценное и прекрасное. Каждый вправе сам решать, чем ему восхищаться и вдохновляться, и никто не должен обвинять его в этом. Но в Идене даже восприятие подчинено равновесию, и то, что отвергается одними, неизбежно становится необходимым для других.

К смертным Селвиор безразличен. Для него их жизни имеют ценность лишь как элемент процесса — жизненного цикла. И если они необходимы ему для поддержания равновесия, то он забирает их без колебаний. Баланс между жизнью и смертью — его девиз.

Редко на Идене можно встретить монументы или обелиски в честь бога болезней и разложения. Любви среди смертных Селвиор не снискал, да и не стремился к ней. Им не дано узреть его истинную сущность — лишь последствия его деяний.

НУАЗЫ. СЛУЖИТЕЛИ РАЗЛОЖЕНИЯ И ИСЦЕЛЕНИЯ

Орден Нуазов беспрекословно служит Селвиору Морну — богу разложения, перерождения и нового начала. Его признают во всех обжитых землях Идена, но люди относятся с опасением: за ним часто следует болезнь и смерть. И всё же к Нуазам обращаются, когда бедствие выходит из-под контроля.

Члены ордена странствуют по миру и посещают самые дальние его уголки. Их можно встретить в забытых богами местах, вымирающих селениях и столицах империй. Они не действуют по своей прихоти, а строго следуют правилам: болезнь и исцеление направлены на поддержание порядка. Для них не имеет значения статус человека — правитель или бедняк, каждый оказывается перед последствиями происходящего в мире.

Среди болезней, которыми владеют Нуазы, известны чёрная ржа, разъедающая плоть и оставляющая кровавые рубцы на теле; стеклянная лихорадка, при которой кожа покрывается ломкими прозрачными язвами и трескается от прикосновений; чума, пожирающая тело изнутри. Нуазы пристально следят за хворами и не выпускают их без контроля.

Но орден не только заражает, но и избавляет. За долгие годы странствий были собраны знания о травах и снадобьях, которому помогают телу справиться с разложением. Корень арданы очищает кровь, листья серой миты сбивают жар, настой белого мха вытягивает гниль из ран. Есть и редкие растения, и о способах их применений знают только они: правильно растолчённый пепельный вереск укрепляет ослабленное тело, а сваренные ягоды рябины используется для быстрого заживления ран. Эти знания держатся в тайне и я приложил не мало усилий, чтобы разузнать о них.

Особое место в делах ордена занимают эксперименты. Нуазы не ограничиваются сохранёнными знаниями — они постоянно проверяют новые сочетания трав, настоев и способов воздействия на болезнь.

Ещё более закрыта другая сторона их практики — работа с телами смертных. Нуазы изучают, как болезнь ведёт себя в живой плоти: как она распространяется, где останавливается, что ускоряет её ход, а что замедляет. Они вскрывают поражённые органы, наблюдают изменения тканей, проверяют действие трав прямо на теле. Эти действия не считаются жестокостью внутри ордена — это способ понять природу болезни и научиться управлять ею. Именно здесь проходит самая спорная часть их служения, и именно за это многие империи и королевства осуждают их.

История знает случаи, когда Нуазы сами начинали большие эпидемии. Это происходило там, где накопившиеся искажения уже нельзя было исправить обычным способом или оставить без вмешательств. Они распространяли болезнь в нескольких местах, ускоряя процесс, который иначе растянулся бы на годы. Но известны и иные случаи: когда хворь возникала без их участия и начинала уничтожать всё вокруг, именно Нуазы останавливали её, ограничивали распространение и возвращали порядок.

К ордену относятся по-разному. Одни видят в них спасителей, другие — источник бед. Некоторые боги не принимают их методы и осуждают их путь, считая их действия чрезмерными и опасными, но сам Селвиор Морн не враждует с иными силами и требует от своих служителей лишь точности в делах.

Член ордена не делит мир на добро и зло. Для него болезнь и исцеление — части одного цикла. Разложение освобождает место для изменений, а лечение возвращает силу тем, кто должен жить дальше. Там, где гибель становится чрезмерной, он её сдерживает; там, где жизнь застаивается, он приносит перемены. Так орден сохраняет ход мира, в котором конец — это новое начало, а начало — последний конец.

ВАМПИРИЗМ

Когда Селвиор Морн вступил на Иден, он, как и другие боги, искал пределы собственной власти. Идэя создала Свалхов, Лёль — Ауреллинов, Магнус — големов. Бог чумы и разложения избрал иной путь: жизнь через болезнь.

На Астерионе, в Чёрном Гербарии, где он возвращал недуги, Селвиор начал свой эксперимент. Он не создавал существ из магии, не лепил их из глины, не объединял расы — он выводил болезнь, которая даровала бы новую форму существования своему носителю.

Вампиризм — это болезнь крови и плоти. Она значительно продлевает жизнь заражённого, наделяет его физической и магической силой, но взамен порождает неестественный, постоянный голод, который практически невозможно утолить. Болезнь не убивает быстро и не разрушает носителя сразу, она удерживает его между истощением и насыщением, превращая существование в постоянную зависимость.

На первый взгляд вампиры не сильно отличаются от представителей своих рас. Их выдают лишь удлинённые верхние клыки и расширенные зрачки при ярком свете. В остальном же они способны долгие годы оставаться незамеченными.

Первыми вампирами стали высшие эльфы дома Борн. Селвиор Морн лично заразил их, сочтя гордыню, тщеславие и презрение к другим расам подходящей основой для эксперимента.

Эксперимент оказался вполне удачным. Вампиризм проявил себя устойчивым и воспроизводимым: болезнь не угасала, не убивала носителя быстро и передавалась дальше через укусы. Заражение стремительно охватило замок Борнов и его окрестности, вследствие чего сформировался первый клан — замкнутое, иерархичное сообщество, осознавшее своё превосходство и право на владычество над остальными.

Однако скорость, с которой болезнь распространилась, не удовлетворила Селвиора Морна. Вампиризм развивался слишком быстро, почти хищно. Бог разложения ожидал медленных, постепенных изменений в жизни смертных, а не резкого всплеска новой силы. Эксперимент требовал поправок.

Тогда Селвиор Морн заразил ещё одну группу — эльфийских аристократов из иного дома, отдалённого от Борнов и не связанного с ними. Эти вампиры пробудились иначе: более сдержанные, холодные, склонные к скрытности и строгой внутренней дисциплине. Новый клан получил имя Ноктари, в противовес первому, более агрессивному и открытому сообществу.

Столкновение между кланами было неизбежным. Различие в природе, методах существования и понимании собственного предназначения привело к кровавому конфликту, растянувшемуся на десятки лет. Вампиры истребляли друг друга с животной яростью, усиленной болезнью.

Когда противостояние угасло, от обоих кланов осталась лишь горстка выживших.

Они были слишком ослаблены, чтобы добить друг друга и слишком заметны, чтобы противостоять эльфам, начавшим охоту на них. Отчего остатки разбрелись по миру, стараясь не привлекать к себе внимание.

Со временем вампиры отказались от идеи прямого владычества. Они научились существовать среди смертных, скрывая свою истинную природу, и вновь сформировали кланы — малочисленные, замкнутые и иерархичные, уже не связанные одной расой. Иногда между ними вновь вспыхивает вражда за старые обиды и ореолы власти. Тем самым вампиры сами регулируют свою численность, не позволяя болезни выйти из-под контроля.

В нынешнюю эпоху вампиры не являются явной угрозой, они редки и почти неотличимые от смертных. Известно о существовании пяти кланов:

Дом Борн или первенцы. Старейший из кланов, считающий себя первыми и потому истинными вампирами. Борны исповедуют прямое господство и не скрывают презрения к смертным. Их вампиризм агрессивен и плохо поддаётся самоконтролю. Именно они чаще других становились причиной охот и репрессий.

Клан Ноктари. Предпочитают влияние через интриги, союзы и долгую игру. Их представители редко действуют напрямую, но следы их вмешательства можно найти в истории целых регионов и империй. Среди смертных Ноктари слывут самыми опасными — именно потому, что их почти невозможно обнаружить.

Дом Морвен. Воспринимают вампиризм как дисциплину. Они стремятся подчинить голод разуму, рассматривая болезнь как инструмент, а не проклятие. Морвены известны строгими внутренними законами и суровыми наказаниями за проявленную слабость. Считается,

что именно они ближе всего подошли к «идеальной форме» вампира и способны утолить голод не только человеческой, но и животной кровью.

Клан Вердис. Почитают вампиризм как высшую форму болезни и жизни одновременно. Вердисы изучают разложение, изменения плоти и пределы тела, часто балансируя на грани допустимого. Среди других кланов их считают странными и опасными, но именно они лучше всех понимают истинную природу вампиризма и стремятся развить его дальше.

Дом Равеллин. Самый малочисленный и замкнутый из кланов. Равеллины воспринимают своё состояние, как проклятие, наложенное Селвиором Морном за грехи их предков. Они редко вмешиваются в дела мира, направляя все усилия на сохранение памяти и попытки оправдать собственное существование на Идене.

Результат эксперимента удовлетворил Селвиора Морна. Вампиризм доказал способность не только порождать новую и долгую жизнь, но и формировать безумные конфликты, тем самым соблюдая хрупкое равновесие. Вампиры же остались живым напоминанием о том, что среди богов есть не только слабые, но и способные на выдающиеся деяния.

II.X. ВИРЕЛЛА. Шептунья

Вирелла — богиня коварства, заговоров и лжи. Её именем называют страх. Но страх в Идене бывает не только животный, приходящий в момент кончины, но и удерживающий от необдуманных и опасных поступков, ведущих к гибели. Без него смертные слишком часто выбирали бы риск, и их число неизбежно сокращалось бы.

Рассказывают о городе, пережившем осаду. Ночью страж у бойницы получил знак открыть ворота. Доводы были убедительны, слова — правильны. Но по его заверению, в тени башни, он увидел фигуру с лицом из масок. Между ними на мгновение открылся разрыв. Страх оказался достаточным, чтобы он не сделал шаг. В ту же ночь двое других стражей на разных стенах пережили то же видение и услышали разные слова. Общим был лишь страх. Ворота остались закрыты, и город выжил. Позднее никто не смог согласовать детали, но все трое сошлись в одном: решение было их собственным.

Облик богини антропоморфен и неизменен по форме, но не по выражению. Лицо Виреллы сложено из наложенных масок — тонких, почти прозрачных. Они слегка смещены одна относительно другой. На них лежат спокойствие и коварство, доверие и интриги. При движении маски едва расходятся, и между ними на мгновение видна пустота. Этот миг краток, но достаточен, чтобы вызвать страх и беспокойство. Смотрящий не может удержать единый образ богини, маски постоянно сменяют друг друга, отчего смертный сам достраивает недостающее. Так рождается ложь и сомнение. Иногда кажется, что её ответ возникает раньше вопроса, а движение масок на долю мгновения опережает звук речи.

Говорит Вирелла размеренным, чарующим голосом. В нём нет уловок. Её речь проста, без нажима, и потому легко принимается за правду. Разговор с богиней подобен тихому наставлению. Она никогда не торопит, всегда подскажет, но в конце поставит перед выбором и не отпустит тебя без ответа. Вирелла не лжёт фактом — она искажает расстановку акцентов, и потому её слова редко можно опровергнуть, но легко неправильно понять.

Характер Виреллы подобен актрисе, знающей цену игре. Она не действует грубо, не повторяется и знает в какой момент пора выйти на сцену. Её замыслы точны и известны только ей. Она не борется за власть ради власти и не ведёт открытых войн. Её поле сражений: переговоры, клятвы, ночные решения, где слово или нужная смерть меняет ход событий. Малые ордена и одиночки ищут её расположения. Чаще это люди, уже переступившие закон или стоящие на его границе — убийцы, воры, посредники, хранители тайн. Они не любят Виреллу, богиня редко одаривает их своей милостью, но больше им поклоняться некому, другие отвергли их. К ней обращаются и те, кто стоит выше — правители, советники, — но делают это тайно и никогда не признаются в этом. В её честь не возводят храмов: ей служат шёпотом и ночными бдениями.

С Судьбой Вирелла не связана. Она не меняет нити и не скрывает их. Её действие — в восприятии момента. Она не вмешивается в ход времени и не спорит с Эталонем. Её работа происходит там, где смертный ещё колеблется и где равновесие допускает отклонение.

Имя «Вирелла» восходит к древнему корню *vir* — «голос», и *ella* — «шёпот». Её называют «Той, чей голос становится шёпотом». Это определение точнее любых титулов: ведь её можно услышать даже когда ты думаешь, что один.

Такова Вирелла. Она не приносит утешения и не требует поклонения. Её не ищут без нужды. Но там, где выбор близок к ошибке, её присутствие делает страх точным и соразмерным. В этом её место в равновесии Идена.

ИСПОВЕДЬ ПАЛАЧА

Смертные чтят закон превыше всего и тех, кто его исполняет, уважают и боятся. Должность палача в Империи считается почётной, хотя и несёт на себе большую ответственность.

Так было во всей Империи, а именно в городе Ардевир, где более десяти лет рубит головы человек по имени Рейнар.

Его рука никогда не дрожала, он исполнял приговоры спокойно, без жестокости, но и без жалости к виновному, ибо никогда не сомневался в правдивости приговора. Ведь всякий, кто берёт на себя смелость решать вместо суда, нарушает равновесие и ставит собственную волю выше порядка. Так учили служителей закона в Ардевире.

За годы службы Рейнар казнил убийц, разбойников, мятежников и многих других. Он не запоминал лиц и не внимал их последним словам. Осуждённые часто плакали перед смертью, клялись в невинности или обвиняли других, но палач не должен был принимать это близко к сердцу. Его дело — привести решение в исполнение, уже принятое другими.

Но в один из холодных зимних дней на площадь привели мальчика.

Ему было не больше двенадцати лет. В него будто вселились демоны и он поджог зерновой склад, из-за которого в городе случился голод. Суд постановил, что виновный должен быть казнён, и этого требовала толпа. Люди боялись демонов, но ещё больше боялись голодной смерти.

На помосте мальчик не плакал, только смотрел по сторонам так, словно не понимал, почему оказался здесь.

Тогда Рейнар впервые услышал голос.

Тихий, ровный, спокойный.

«Он невиновен, но городу нужна кровь»

Палач не поднял головы. Он решил, что это слова из толпы.

«Не дрогни, сейчас закон нужен людям больше, чем истина».

Приговор мальчику зачитывался, но слова звучали глухо и далеко. Впервые за долгие годы палачу стало тяжело смотреть на осуждённого.

Мальчик молчал. Лишь когда его подвели ближе, громко спросил:

— Если я скажу, что не делал этого, мне поверят?

Рейнар не ответил. Никто не ответил. Только голос вернулся.

«Если он невиновен, город всё равно потребует смерть. Дай толпе его голову или к утру улицы вновь наполнятся кровью».

Палач смотрел на людей перед помостом. Он знал этот страх. Голод уже однажды привёл Ардевир к бунтам. Тогда жители убивали за кусок хлеба. Восстание было жёстко подавлено казнями.

«Ложь удержит порядок», — произнёс голос.

В тот день Рейнар исполнил приговор.

После казни толпа быстро успокоилась. Через несколько дней беспорядки прекратились. А ещё через месяц стража нашла настоящих поджигателей — ими оказались контрабандисты, пытавшиеся поднять цены на зерно. Судьи приказали скрыть это от народа. Никто не узнал правды.

Рейнар никому не рассказал о том, что услышал на площади. Но с той зимы всё изменилось. Перед каждой казнью он начал слышать тихий шёпот: голос оправдывал приговорённых или же подтверждал обвинение. Порой он говорил, что смерть одного человека спасёт десятки других или же спрашивал, сколько невинных должны быть казнены, чтобы государство продолжало существовать.

Говорят, спустя годы Рейнар уже не наносил удар с прежней уверенностью. Он сам начал читать приговоры и впервые стал смотреть людям в лицо. Некоторые замечали, что перед ударом он будто ждёт чего-то, словно надеется услышать последние слова.

Но решения никогда не менялись.

В старости Рейнар почти перестал говорить. Лишь однажды, уже незадолго до смерти, он произнёс фразу:

— Опасен не палач. Опасен человек, уверенный, что закон всегда прав.

Многие сочли эти слова признаком слабости. Но другие увидели в них прикосновение богини Виреллы, и потому поздние летописцы называли Рейнара первым её служителем и ставленником на Санктуме.

II.XI. КАЙРН. Хозяин полей и лесов

Кайрн — бог охоты, выживания, животноводства, соревнований и звериной природы. Среди смертных его называют Терпеливым, Хозяином полей и лесов, Вечным Следом. Как и прочие Высшие Идена, он явился из некоего Начала, принеся в мир закон борьбы, погони и права живого существа защищать собственную жизнь. Там, где Элариона дарует жизнь, а Селвиор завершает её путь, Кайрн испытывает всякого живущего на прочность, заставляя смертных, зверей и целые народы вновь и вновь доказывать своё право на существование.

Смертные почитают Кайрна с древних времён. Ему молятся перед охотой, дальним переходом, выпасом и всяким испытанием, где человеку приходится полагаться лишь на собственную силу, терпение и выносливость. В землях Идена считают, что именно Кайрн научил первых смертных приручать зверей и жить рядом с ними, а не только преследовать их в лесах и степях. Потому его имя одинаково часто почитают как охотники, так и пастухи, скотоводы и те, чья жизнь тесно связана с животными.

Изображают Кайрна огромным охотником с широкими плечами. В его внешности можно заметить черты, не принадлежащие ни одному из известных обликов Идена. В разные мгновения на его голове могут появляться ветвистые рога, между пальцами проступает густой звериный мех, а лицо принимает черты хищника или птицы. Иногда смертные замечали вместо носа клюв или звериную пасть, а глаза Кайрна сравнивают с глазами медведя, внимательно следящего за добычей из темноты леса. Считается, что через эти изменения в нём проявляется сама природа Идена — дикая, терпеливая и никогда не забывающая собственных законов.

Кайрн не считается жестоким богом, хотя его имя часто связывают с кровью и смертью. Для него важна не сама гибель добычи, а честность охоты. Он презирует бессмысленное убийство и не чтит тех, кто лишает жизни ради развлечения или собственной прихоти. В преданиях говорится, что добыча всегда должна иметь возможность сопротивляться, а охотник обязан уважать того, кого преследует. По этой причине Кайрн одинаково внимательно наблюдает как за зверем, так и за смертным, ведь в Идене охота может вестись не только на животных, но и на разумных.

Именно Кайрн создал оборотней — редких и опасных существ, способных принимать звериный облик. Старые сказания утверждают, что произошло это в те времена, когда народы начали забывать собственное место среди дикой природы и всё чаще считали себя выше зверей. Тогда Кайрн смешал кровь живых существ с кровью животных и создал существ, способных жить сразу в двух состояниях. Одни из них обращаются в волков, другие принимают облик медведей, птиц или иных тварей Идена, однако всех их объединяет звериная природа, которую невозможно полностью подчинить смертному разуму. Многие народы опасаются оборотней, считая их непредсказуемыми, яростными и слишком близкими к древним законам мира, но в некоторых землях их уважают как лучших следопытов, охотников и защитников диких территорий.

Среди прочих Высших Кайрн остаётся одним из самых нейтральных богов Идена. Он не стремится ни к разрушению, ни к спасению, поскольку считает борьбу естественной частью жизни. Для него слабость не является позором, если существо продолжает сражаться за своё существование, а сила ничего не стоит без терпения и уважения к противнику. В Идене верят, что Кайрн наблюдает за всякой погоней и всяким состязанием, напоминая миру: право на жизнь никогда не даётся навечно и всегда должна быть заслужена.

ТРИ ДНЯ И ТРИ ЧАСА

Среди старых преданий о Кайрне существует легенда о молодом эльфийском правителе, чьё имя было стёрто из летописей вместе с его родом. Одни говорят, что так повелели боги, другие же утверждают, будто само имя отвернулось от мира после смерти своего хозяина. До

наших дней дошёл лишь рассказ о трёх днях охоты, после которых Кайрн вновь напомнил Идену цену бессмысленной жестокости.

В те времена на юге Идена шла война между эльфами. Молодой военачальник высших эльфов сверг короля лесных эльфов, захватил его земли и объявил себя новым правителем. Победа досталась ему легко, и вместе с властью в нём выросла уверенность, будто теперь сама жизнь окружающих принадлежит лишь его воле. Опасаясь восстаний и желая уничтожить память о прошлом правителе, он приказал собрать всех, кто служил старой короне. Среди них были советники, воины, писари, слуги и целые семьи тех, кто прежде клялся в верности павшему владыке.

Однако вместо казни молодой правитель придумал иную расправу.

Каждому пленнику давали три часа форы, после чего начиналась охота. Людей выпускали в леса, поля и холмы, а затем сам правитель вместе со своими приближёнными отправлялся по следу. Говорят, он лично выпускал стрелы и смеялся всякий раз, когда попадал по добыче или добивал раненых. Так продолжалось три дня. Каждое утро приводили новых пленников, и каждая новая охота становилась жёстче предыдущей. Со временем его приближённые начали замечать, что правитель упивался преследованиями, никому не даровал пощады, ни молодым, ни старым. Он всё дольше растягивал погоню, позволял добыче уходить дальше и с удовольствием наблюдал, как жертвы теряют силы, надежду и разум.

На третий день один из старых охотников, служивших при дворе, предупредил правителя, что Кайрн не любит бессмысленной крови. Но молодой владыка лишь рассмеялся ему в лицо и ответил, что победитель сам решает, кому дозволено жить под его властью.

На четвёртое утро к палаткам правителя пришёл незнакомец.

Это был высокий мужчина в грязной дорожной одежде, с луком за спиной и тёмным мехом на плечах. Никто не знал, откуда он появился. Слуги позже говорили, что он пришёл из леса и будто за ним следуют дикие звери. Незнакомец попросил дозволения присоединиться к охоте, и правитель, развеселённый вином и победой, разрешил ему ехать рядом.

Когда началась новая погоня, чужак долго молчал, наблюдая за охотниками. Лишь спустя время он произнёс, что всякая добыча должна иметь шанс на спасение. Правитель ответил насмешкой и сказал, что слабые существуют лишь для того, чтобы сильные ими повелевали.

Тогда незнакомец медленно поднял руку, и лес оцепенел. Стих лай собак, замолкли горны, лишь тяжёлое дыхание лесных зверей доносилось из-за деревьев. Чужак медленно повернулся к охотникам, и в тот же миг из чащи начали выходить звери. Волки, медведи и хищные птицы окружили всадников со всех сторон. Лошади в страхе вставали на дыбы, гончие рвались с поводков, а эльфы в панике бросали оружие и пытались скрыться среди деревьев. Никто не понимал, что происходит. Спутники правителя один за другим разбегались по лесу, оставляя своего владыку одного посреди тёмных деревьев.

Молодой правитель бросился в глубины леса в надежде сбежать. Теперь он сам стал добычей.

Охота на короля длилась до самой ночи. Владыка слышал шаги повсюду: среди деревьев, в оврагах, у рек и за спиной. Несколько раз ему казалось, будто впереди уже виден выход из леса, но тропы вновь возвращали его в чащу. Чем дольше продолжалась погоня, тем сильнее правитель понимал то, что прежде чувствовали его жертвы, и его охватывало отчаяние. К рассвету он уже не пытался сопротивляться, а лишь бродил, забыв о гордости, власти и собственном имени.

Утром тело правителя нашли висящим на суку старого дерева. В его груди была стрела с чёрным оперением. Незнакомец же исчез, словно его никогда и не было.

С тех пор в Идене говорят: Кайрн может простить голод, войну и кровь, но никогда не простит охоту, в которой добычу лишили права бороться за собственную жизнь.

ЧАСТЬ III. ЗАРОЖДЕНИЕ НОВОЙ ВЕРЫ. Единый

Её вера началась с сомнения. Сомнения в богах.

По всему Идену смертные возносили молитвы пантеону во главе с Мелекессом, просили о снисхождении, об исполнении желаний, приносили дары и жертвы. Но ответом им было молчание или обещания, которым не суждено было сбыться. Боги вмешивались в судьбы смертных по собственной прихоти, вели свои войны и споры, не неся ответственности за последствия.

Иных богов мир не знал.

Из этого сомнения родилась новая вера — вера в Единого. Не в бога, подобного прочим, а в закон, стоящий выше воли и прихоти богов. Единый не требовал поклонения, не принимал жертв и не вмешивался в жизнь смертных. Он не даровал спасения и не карал — лишь существовал как неизменное равновесие всего сущего. Его пророчицей стала Ариана — юная девушка, поставившая под сомнение устоявшиеся догматы.

Она начала проповедовать в родной деревне. На площади, на собраниях, за общими трапезами она призывала отринуть ложных богов и принять Единого, доселе неведомого. Но как поверить в того, кто существует только в словах одной девушки, в того, кто никак не явил себя миру?

Ариана не отступала. Она продолжала говорить, и когда чахотка унесла жизни половины деревни, а молитвы прежним богам не принесли спасения, селяне вспомнили её слова. Один за другим они обращались в новую веру, разрушали старые алтари и воздвигали новый — Единому.

Весть об этом быстро разошлась по Империи. Одни восприняли это как предостережение, другие — насмешкой, а третьи приняли как надежду. Ариана покинула родные места и понесла веру дальше. Она не обещала ни спасения, ни богатства. Лишь утверждала: мир не нуждается в воле богов, ему необходим порядок.

Но её слова принимали не везде. В землях, где культ пантеона был особенно силён, Ариану встречали враждебно. Кто-то боялся гнева богов, кто-то не готов был принять существование нового, более могущественного существа. Её называли еретичкой, лгуньей и врагом всех живых. Угрожали смертью или вырвать язык, но она не отступала. Оставалось неясным, что давало ей сил — вера или нечто, стоящее за ней.

Одна против целого мира.

Обращались деревни, затем города, но новые последователи не стремились открыто заявлять о себе, они тихо верили в нового бога, не выдавая себя. Ариана же оставалась одна, продолжая путь.

Так вера привела её к столице. Жрецы пантеона требовали от Эвана, правителя Империи, не допускать Ариану и не слушать её лживые речи, но он им отказал. Нападения Селвиор Морна и его нуазов ослабили Империю, а другие культы богов не дали защиты. Император искал любую возможность сохранить порядок.

Он принял Ариану. Семь дней и ночей они говорили без свидетелей. По окончании беседы Эван принял новую веру и объявил её государственной. Империя отказалась от старых богов.

Бассалы, чья власть веками опиралась на пантеон, восприняли решение Эвана как угрозу не только вере, но и собственному положению. Для них отказ от старых богов означал утрату привычного порядка, в котором каждый культ имел своё место, а вместе с ним — и власть. Одни открыто выступили против, другие начали готовиться к сопротивлению, прикрываясь верностью Мелекессу и древним заветам.

По Империи прокатилась волна столкновений. В одних городах разрушали святилища Единого, в других — низвергали статуи богов. Жрецы призывали к защите старой веры, объ-

являя новую — ересь, способной навлечь гнев богов на весь мир. В ответ сторонники Арианы утверждали, что именно прежние культы привели Империю к ослаблению и бедствиям. Так вера, начавшаяся как сомнение, стала причиной открытого противостояния.

Разрозненные восстания переросли в открытое противостояние. Империя, ещё недавно стремившаяся к единству под новой верой, оказалась разделена на два противоборствующих лагеря. Так началась гражданская война, в которой сражались за право определить, чья вера истинна.

Единый не вмешивался, не вмешивались и боги пантеона, лишь наблюдали. Было ли им это запрещено или некому было вмешаться — неизвестно, а может и некому было пресечь этот спор. Ни одна из сторон не получила знамений, ни одно войско — благословений. Люди умирали за свою веру.

Гражданская война вскоре утратила все моральные принципы и нормы. То, что началось как мятеж отдельных вассалов, переросло в ожесточённую борьбу, охватившую всю Империю. Битвы становились всё беспощаднее: армии сходились в сражениях, осаждались и разрушались города, выжигались земли. В этих столкновениях уже не различали ни правых, ни виновных — лишь тех, кто стоял по одну сторону веры, и тех, кто по другую. Тысячи людей гибли в боях, ещё больше — от голода и разорения.

Решающая битва произошла у стен столицы. Эван возглавил войско и одержал победу. Но сам был смертельно ранен и вскоре умер. Его смерть уничтожила последнее, что удерживало Империю от окончательного распада.

Началась новая война — уже за трон. Семь долгих лет страна погружалась всё глубже в разорение. Старые династии исчезали, города превращались в руины.

Ариана видела последствия. Видела, во что обернулось её учение. Сомнение вернулось к ней: если истина не удерживает мир от разрушения, является ли она истиной. Если Единый существует, почему равновесие не восстановлено и как он мог подобное допустить.

Её вера ослабла. Слова больше не звучали так уверенно и правдиво, как прежде. Она продолжала говорить, но уже не знала, к чему ведёт людей.

Когда в ней не осталось ни уверенности, ни стремления убеждать, когда она была готова замолчать, явились семеро.

Серафимы.

Не боги и не их подобие. Их присутствие ощущалось, как нечто иное, возвышенное и новое для Идена. Ариана дала им имя: СЕ — проявление божественного света, РА — воля, ФИМ — порядок и равновесие.

Они не принесли новой веры. Они установили обряд — путь, через который смертный мог приблизиться к Археону, не нарушая равновесия. Не через мольбы, не через отказ от мира, а через соблюдение обряда. Так они провозгласили, так мы верим, так сказала Ариана. И мы пошли за ней.

Весть о серафимах распространилась быстро. Люди не видели их, но видели последствия: там, где принимали новый порядок, прекращались распри, восстанавливалась жизнь. К Ариане начали стекаться выжившие — из городов, враждующих лагерей, разорённых земель.

С каждым днём их становилось больше.

Они искали завершения войны и порядка. Ариана больше не говорила о Едином как о единственной истине. Она говорила о законе и равновесии — о том, что мир не может существовать ни под полной властью богов, ни в полном их отсутствии.

Вокруг неё сформировался новый порядок, основанный не только на вере.

Соппротивление ослабевало. Одни сдавались, другие присоединялись. Последняя битва вновь произошла у стен столицы. Она была короткой. Стороны давно исчерпали себя.

Победа закрепилась за Арианой.

Империя лежала в руинах. Старый порядок исчез. Вместо него был установлен новый — основанный на равновесии: Единый как закон, серафимы как хранители равновесия, люди как его носители.

Ариана приняла власть. Началось восстановление: отстраивались города, налаживалась торговля, возрождались деревни. Возводились места обряда, посвящённые Единому и серафимам.

Она правила почти пятьдесят лет, основав династию Августов.

По преданию, после её смерти серафимы забрали её тело и возвели в сан святой — первой и единственной пророчицы Единого.

Так завершилась первая эпоха Идена и началась новая. Эпоха Высших.

III.II. Кто есть бог Единый?

После завершения гражданской войны Империя лежала в руинах. Были разрушены города, опустели дороги, а прежние законы утратили силу. Люди, пережившие те годы, уже не искали ответов у старых богов с прежней уверенностью. Слишком долго пантеон молчал и не подавал знамений, пока смертные убивали друг друга во имя веры. Тогда и укрепилось учение Арианы, провозгласившей существование Единого — сущности, стоящей выше богов, выше смертных. Выше всех.

С тех времён прошло много веков, однако вопрос о природе Единого остаётся неизменным. Никто не способен сказать, кем он является в действительности. Для одних Единый — высший разум, сотворивший порядок мироздания и установивший пределы даже для Высших. Для других — сама основа равновесия, существующая вне формы, времени и имени. Есть и те, кто утверждает, что Единый не обладает сознанием вовсе, а является лишь законом, по которому движется всё сущее.

Но каков бы ни был ответ, все сходятся в одном: Единый не подобен богам пантеона. Он не требует поклонения и не отвечает на молитвы. Никто не может сказать, слышит ли он обращения людей или остаётся безразличным к их судьбам. За всю историю Идена не сохранилось ни одного свидетельства, в котором Единый являл бы себя так, как это делали иные Высшие. Не было ни голоса с небес, ни чуда, способного положить конец спорам о его существовании.

И всё же вера в него не исчезла.

Причина этого кроется не только в учении Арианы или власти Августов. Люди продолжали обращаться к Единому даже тогда, когда рушились государства, менялись династии и исчезали целые культы. Его имя пережило войны, голод и распад Империи. Многие объясняют это тем, что сама идея Единого оказалась ближе смертным, чем воля изменчивых богов. Пантеон воплощал силу, страсть и прихоть, тогда как Единый стал символом неизменного порядка.

Серафимы, ставленники Единого на Идене, учили, что равновесие лежит в основе мира и всё сущее обязано следовать ему. Рождение и смерть, созидание и разрушение, возвышение и падение — всё должно сохранять меру. Нарушение этого порядка неизбежно приводит Иден к гибели. Потому последователи Единого считают, что он не вмешивается в судьбы смертных не из безразличия, а потому, что само вмешательство нарушило бы равновесие.

Из-за этого многие называют его Молчаливым Богом.

Некоторые богословы утверждали, что Единый существует за пределами Археона и недоступен даже Высшим. Другие писали, что он присутствует во всём сущем одновременно и потому не способен принять отдельный облик. Существуют и более древние трактаты, в которых говорится, что Единый был всегда, а сами боги появились значительно позже, как части мира, подчинённые установленному им порядку.

Но ни одна из этих теорий не была доказана.

Даже среди служителей Единого нет согласия. Одни говорят о нём как о живом существе, другие — как о великом законе, которому смертные дали имя, чтобы приблизиться к пониманию мироздания. Иногда подобные споры приводили к расколам внутри самого культа, однако со временем они неизменно прекращались. Серафимы запрещали превращать вопрос о природе Единого в новую причину войны.

И потому до нынешних дней сохраняется древний принцип: никто не вправе утверждать, будто знает истину о Едином полностью.

Возможно, именно в этом и заключается причина, по которой его вера пережила века. Смертные не смогли увидеть Единого, услышать его голос или доказать его существование. Но и опровергнуть его никто не сумел. Пока мир продолжает существовать в равновесии между жизнью и смертью, между порядком и хаосом, имя Единого продолжает жить вместе с Иденом.

III.III. Семь серафимов. Божьи ставленники

Серафимы — существа древние и неведомые. Доподлинно неизвестно, являются ли они творением Единого или пришли из начала, как боги пантеона. Но их относят, без сомнения, к Высшим.

Все серафимы подобны друг другу: величественные крылья, белые и колеблющиеся, скрывают лицо и складки бледной плоти, в которых таится неугасимый огонь. Сотни глаз рассеяны по их телу, и лишь один, самый великий, на груди, неподвижно взирает на тех, кому суждено встретить их взгляд. Не родился ещё смертный, способный передать словами или на картине истинный облик этих существ. Каждый, кто видел их хоть раз, ощущает страх, трепет и благоговение.

Серафимы не говорят словами смертных. Они вторгаются в разум, ведя беседу напрямую с душой и мыслью. Встреча с ними возможна только по их воле: никто не может призвать серафима, и никто не в силах удержать его.

Они вмешиваются в дела мира лишь в те мгновения, когда равновесие Идена оказывается под угрозой, когда ход событий требует пресечения иных деяний. Тогда они являются — наблюдать, направлять, карать и вершить суд.

Там, где являлся серафим, мир не оставался прежним. Камень мог утратить вес, свет — исказиться, а время — оборваться. Одни свидетели лишались памяти о произошедшем, другие же, напротив, до конца дней несли в разуме образы, которые не могли забыть. И хотя описания их разнятся, все сходятся в одном: крылья, глаза и неугасимый свет невозможно спутать ни с чем, что принадлежит миру смертных.

Служители новой веры видят в них доказательство Единого и его воли. Иные же утверждают, что серафимы не служат никому, кроме самих себе и удерживают Иден от падения. Но всякий, кто вступал с ними в соприкосновение, платил за это цену — будь то утрата, прозрение или след, остающийся в душе до самой смерти.

За всю историю Идена было засвидетельствовано семь серафимов. Каждый из них несёт своё бремя:

Сафириил — предводитель небесных посланников, великий воин, хранитель равновесия, карательная длань правосудия.

Эзраил — вестник смерти, жнец душ. Он является в час кончины и ведёт душу к суду.

Иеремил — судья. Взвешивает поступки смертных и определяет их удел, направляя в Благодать или Разлад.

Талиэль — защитница. Вмешивается в ход мира в часы катастроф, становясь преградой разрушению и созиданию. Её глаза мерцают огненно-янтарным светом.

Лумарис — проводница. Направляет заблудшие души и избранных, указывая путь среди тьмы.

Ксиар — носитель жизни. Он хранит течение жизненной силы и укрепляет то, что должно продолжиться, не позволяя миру угаснуть раньше срока.

Седьмой — сокрыт. Известно только, что он наблюдает за миром. Лишь редкие упоминания свидетельствуют, что его бремя отличается от прочих и остаётся непостижимым.

Многие верят, что серафимы явились в мир вместе с новой верой, принесённой пророчицей Арианой. С тех пор их белизна, скрытый огонь и всевидящие глаза стали символом порядка, неведомой воли и высшей мерой, стоящей над всем сущим.

САФИРИИЛ. ВОПЛОЩЁННЫЙ ЗАКОН

Первый среди серафимов. Сафириил — предводитель небесных посланников и воплощённое равновесие. Его сущность едина и непрерывна. Он не подчинён законам мироздания — он и есть закон, который вершится по его воле и не нуждается в оправдании.

Облик Сафириила не имеет места, на котором мог бы задержаться взгляд низших рас. Его невозможно охватить целиком: всякая попытка увидеть его сводится к отдельным фрагментам — крылу, глазу, линии, не складывающимся в завершённую форму. Там, где смертный разум ищет цельность, он находит лишь последовательность несвязанных проявлений. Потому Сафириил воспринимается как разрозненное существо, удерживаемое в единстве лишь собственной природой. Отчего его облик слишком сложен для нашего понимания...

Когда равновесие нарушено, Сафириил не выбирает сторону и не определяет виновного. Он не соотносит причины и следствия, не взвешивает намерения и не различает плохое и хорошее в привычном смысле. Его вмешательство направлено исключительно на поддержание равновесия и уничтожения любого отклонения. В такие мгновения его присутствие становится зримым: движение крыльев упорядочивается, глаза перестают блуждать и обращаются в одну точку одновременно.

Среди серафимов его первенство не оспаривается. Оно признаётся как данность, не требующая подтверждения. Ни один из небесных посланников не противопоставляет ему волю, поскольку всякая воля, направленная против равновесия, перестаёт существовать в момент соприкосновения с ним. Даже те, кто иным образом трактует пределы допустимых им деяний, не вступают с ним в противоречие из-за понимания неизбежности исхода.

Отношения Сафириила с пантеоном богов не всегда пребывают в согласии. Действия богов, порождённые личным замыслом и эгоистическим стремлением приводят к ужаснейшим последствиям, кои презирает небесный посланник. Посему напряжение между Высшими часто приводит к столкновениям между ними.

Сафириил не является по зову и не оставляет предвестий. Его нельзя призвать, умиловать или отвратить. Когда равновесие нарушено, его нисхождение неизбежно. И потому в хрониках не различают причины и последствия его явления: там, где возникает отклонение — он есть.

ИЕРЕМИЛ. СУДЬЯ НЕПРЕЛОЖНОГО ПРИГОВОРА

Иеремил — судья среди серафимов. Он не карает и не прощает, не склоняет ни к свету, ни к тьме, он удерживает между ними баланс. Перед ним раскрывается вся сущность смертного — не только совершённые деяния, но и их намерения, и то равновесие, которое душа несла в себе на протяжении всей жизни.

Пред смертными он предстаёт в полном облики, подобно прочим серафимам — колоссальный, единый, лишённый всякой избыточности. Но есть одно отличие: среди всполохов пламени в его теле непрерывно проходят молнии. Смертные трактуют их как зримое выражение суда, который не прерывается ни на мгновение.

Голос Иеремила — множествен, проникающий в самую основу восприятия. Его приговор не обсуждается и не подлежит обжалованию, ибо выносится из той истины, которую несёт сама душа. Он не открывает и не закрывает путей для неё, но указывает направление: к Благодати, если сущность сохраняла целостность, или к Разладу, если в ней кроется множество противоречий.

Суд Иеремила свершается не только посмертно. Он сопровождает смертного и при жизни, оставаясь незримым пределом, к которому неизбежно сходится всякое действие. Каждый поступок, каждое намерение уже содержат в себе будущий исход, и потому встреча с ним не приносит нового, — она лишь обнажает то, что было накоплено за долгие годы. В этом заключается его беспристрастность: он не даёт и не отнимает, но приводит сущность к её собственной судьбе.

Сам же приговор провозглашается на пороге в Эталон — там, где душа утрачивает неопределённость и становится тем, чем была на самом деле. Он не судит Высших, ибо их природа лежит вне той силы, которой подчинены смертные. Для всех прочих его решение едино и неизменно: каждый получает лишь то, к чему сам себя привёл.

ЭЗРАИЛ. СЛУЖИТЕЛЬ СМЕРТИ

Эзраил — вестник кончины и проводник душ. Он является в тот самый миг, когда жизнь заканчивается, и совершается неизбежное: душа отделяется от тела и предаётся суду. Многие считают, что серафим Эзраил или бог Моргалис и есть сама Смерть, но это заблуждение.

Смерть в Идене — явление первородное, стоящее выше всех и выше самого мира, равно как и Жизнь. Эзраил — лишь её служитель, наделённый полномочиями, но не властный над Смертью. Он может приблизить миг конца или отсрочить его, если сочтёт это необходимым для сохранения равновесия.

Его деяния не направлены ни на благо, ни на вред. Подобно прочим серафимам, он удерживает равновесие, но понимает его через собственную меру. Если жизнь продолжается дольше, чем должна, и начинает нарушать порядок, он приближает смерть. Если же смерть наступает слишком рано и может нарушить ход вещей, он продлевает жизнь. Для смертных подобные поступки незримы и потому они лишь наблюдают следствия и нередко принимают их за его произвол. В действительности же это лишь его сущность, таковым его создали, иначе он действовать не может.

Отделение души от тела совершается мгновенно. Нет ни боли, ни осознания. Между последним вдохом и отсутствием — ничто. В этом акте нет ни жестокости, ни милосердия — только необходимость.

Затем Эзраил передаёт душу Иеремилу — судье среди серафимов, но на самом суде не присутствует. Его путь заканчивается у порога Эталона, где он оставляет сущность и отступает. Этот порог не имеет формы, доступной описанию: ни врата, ни река, ни ступень. Граница, за которой душа более не находится в его власти и не может быть возвращена им обратно под солнечный свет.

Но существуют души, которые даже он не может забрать: искажённые или слишком могущественные. Такие сущности не переходят ни к суду, ни в Эталон. Они подлежат забвению — не уничтожению в привычном смысле, а утрате всякой связи с историей Идена. О них невозможно вспомнить, их невозможно назвать, и даже след их существования исчезает так, будто его никогда не было.

Облик Эзраила соответствует природе серафимов: величественный, несоразмерный человеческому восприятию, с множеством крыльев, на которых покоятся закрытые глаза. Они раскрываются лишь в час кончины, дабы запечатлеть умирающего. Его лик един и лишён переменчивости. Он может быть увиден любым, но лишь по собственной воле.

Речь его подобна речи прочих серафимов: он не произносит слов, но входит в разум и говорит через него, используя саму способность мыслить. Однако, в отличие от иных, он почти не вступает в общение. Его слова крайне редки, тихи и успокоительны.

Символика Эзраила предельно узка и понятна: он воплощает только смерть. Не переход, не освобождение, не наказание и не покой — лишь сам факт окончания. Любые иные значения, приписываемые ему смертными, возникают из страха или надежды и не имеют основания в его сущности.

Так он и существует — как неизбежное звено между жизнью и Эталоном. Он не завершает историю и не начинает новую, не толкует и не оценивает. Он лишь проводит через границу, где всякое значение обрывается и уступает месту тому, что будет определено уже не им.

ТАЛИЭЛЬ. СТРАЖ ПОРЯДКА

Талиэль — защитница... Хотел бы я сказать смертного люда...

Она является там, где равновесие мира нарушено, и устанавливает предел, за которое не может перейти ни одно событие. Её вмешательство несёт в себе как разрушение, так и созидание. Нужно помнить: серафимы одной рукой располагают, другой — уничтожают.

Её действия не подлежат сомнению. Если катастрофа нарушает равновесие — она её останавливает. Если же миру не достаёт устойчивости — она вводит необходимое, устраняя

самую причину отклонения. Она не творит в привычном смысле: её действия лишены замысла и формы, они... существуют лишь как функция равновесия. Это может быть незримая преграда, неизвестный источник как смерти, так и жизни, обрыв процесса.

Неважно, кто виновен в нарушении баланса — человек, демон или целые империи, все подчиняются её вмешательству. Любая воля смертных утрачивает значение в момент её явления. По решению Талиэль затихают войны, исчезают континенты, сохраняются расы и поколения. А один и тот же ход получает лишь два исхода: он либо прекращается, либо доводится до конца.

Она нисходит с небес и открыта всякому взору. Её облик подобен прочим серафимам — многокрылый, исполненный глаз, но внутри неё пылает иное пламя. Сквозь тело проступает янтарно-огненное ядро, яркое и нестабильное, разрывающее очертания формы. Это священный огонь, что никогда не угаснет и в сравнении с иными серафимами он куда ярче, словно в Талиэль заключена сила солнца. Именно в нём закалён легендарный меч Сафириила.

Её голос множественен и возникает непосредственно в разуме, без звука и слов. Он повелевает всякому существу и не терпит возражений. Если у Эзраила голоса мягкие, спокойные, то у Талиэль — резкие, гулкие, отдающие звоном в каждой клетке тела.

Талиэль безлична и лишена предпочтений. Она не выбирает сторону и не соизмеряет цену. Она не защищает и не спасает, лишь поддерживает равновесие. Для неё порядок является единственным смыслом, и он стоит любых жертв и усилий.

Равновесие не допускает отклонений и всякое отклонение должно быть исправлено.

ЛУМАРИС. НАСАЖДЁННЫЙ СВЕТ

Лумарис — проводница. Та, что осветит путь, когда тьма в душе и на небе окутает тебя, та, что укажет истинную веру, та, что не оставит выбора. В этом рвении она превосходит иных серафимов, нет более усердного небесного посланника, чем она, но тем же нарушает установленное равновесие.

Её деяние относится к Санктуму, миру живых. Заблудшими именуют тех, кто не принял Единого, кто поклоняется иным богам. Лумарис принуждает отринуть старый пантеон и обратиться к новому, ещё не испорченный, по её мнению, и потому не знает сомнения. Там, где иные серафимы сохраняют меру, она доводит начатое до предела, не различая границы между благословением и принуждением. Она не допускает иного исхода, кроме обращения. Отчего заблудшие не приходят к вере самостоятельно — они оказываются в ней насильственно, лишённые возможности отвернуться, и потому нередко сохраняют внутри след прежнего, подавленного, но не угасшего до конца огня старой религии.

Её облик подобен прочим серафим и не меняется от явления к явлению. Лишь крылья Лумарис разомкнуты, разделены на отдельные пласты, между которыми проступает и тьма, и свет. Считается, что она вбирает в себя тьму заблудших, вытягивая её из душ смертных, и возвращает им свет, от того и почернели концы её крыльев и сияние её тела утратило девственную чистоту серафимов.

И всё же её деяние не является безусловным. Лумарис способна ошибаться: не всякая душа поддаётся обращению, не всякий заблудший принимает её дар. Такие... отклонения, по её убеждению, заслуживают лишь одного — смерти. От чего Сафириил нередко вступает с ней в спор, считая подобные деяния чрезмерными и нарушающими равновесие, стремясь умерить пыл проводницы. Но Лумарис действует независимо и не соотносит свои поступки с волей иных серафимов. Её не сопровождает Эзраил, и её путь не пересекается с судом Иеремила — она одна.

Несмотря на всё, смертные страшатся её и чтят. Любой, утративший веру в пантеон, может воззвать к ней, и она явится. Но перед этим стоит обдумать свой поступок, ибо обратного пути нет...

КСИАР. БЛАГОДЕТЕЛЬ РАВНОВЕСИЯ

Ксиар — носитель жизни. Он не создаёт её и не отнимает, лишь следит за тем, чтобы она не прервалась раньше времени. Там, где жизнь должна продолжаться, он поддерживает её и не даёт угаснуть, там где её время пришло — отпускает.

Под его защитой остаётся только та жизнь, что необходима для поддержания равновесия и исполнения высших замыслов. Если чья-то гибель ведёт к сохранению порядка, Ксиар не вмешивается, если же чьё-то существование важно — он оберегает. Его действие не связано с жалостью или выбором в пользу отдельных существ — ему важно лишь то, без чего равновесие не будет соблюдено.

Ксиар не противостоит Эзраилу. Их действия связаны: один завершает, другой сохраняет. Когда приходит время смерти, Ксиар не вмешивается. Он действует до этого момента, но не после, и не нарушает границу между жизнью и тем, что следует за ней. Но даже если бы и мог, то сила его ограничена. Ксиар не может воскресить мёртвых и не способен вывести души из Эталона. Если жизнь завершилась — это конец. Его власть касается только тех, кто ещё жив.

Облик Ксиара отличается от других серафимов: он всё также величествен, имеет бесконечное количество глаз на белоснежных крыльях, но нет единого лица. У него их четыре — по одному на каждую сторону света. Эти лица медленно вращаются, сменяя друг друга. Каждое отражает этап жизни: рождение, рост, зрелость и угасание. Они существуют одновременно и показывают, что жизнь — не одно мгновение, а весь её путь.

Он вмешивается тогда, когда жизнь оказывается на грани. Это может быть человек, который должен выжить, род, который не должен прерваться, или земля, которая должна снова дать урожай. Ксиар не создаёт нового — он удерживает уже начатое, если оно необходимо для общего порядка.

Он не отвергает и искажённую жизнь, если она играет свою роль. Болезни, изменения или иные отклонения могут сохраняться, если через них достигается нужный исход. Ксиар не исправляет и не очищает — он поддерживает до тех пор, пока это служит равновесию.

Смертные почитают Ксиара как благодетеля и защитника. Они видят в нём того, кто сохраняет жизнь и оберегает от гибели. Им неизвестно, что он сохраняет не их самих, а порядок, частью которого они являются. И потому его почитают больше других, не понимая, что его милость принадлежит для совсем других дел.

СЕДЬМОЙ

Седьмой серафим — сокрыт. Его имя утрачено или никогда не существовало. Ни один перечень не сохранил даже намёка на его звучание. В хрониках он обозначен лишь как «явленный однажды», и этого оказалось достаточно, чтобы о нём сохранились предания, лишённые толкования.

Его появление связывают с единственным событием — вознесением тела пророчицы Арианы. Когда серафимы сошли на Санктум, дабы забрать её останки, их присутствие было описано так: каждый явил свою сущность и своё деяние, кроме одного. Седьмой не явился среди прочих и не действовал вместе с ними. Он возник вне их, как несоответствие самому происходящему, и не вступал в ход совершаемого.

После этого он исчез. Более его не наблюдали ни смертные, ни серафимы, не был он замечен и среди других Высших. Однако последствия его появления сохранились: тот день не имеет единого описания, а сама фигуру окутана загадками и тайнами.

Свидетельства о нём расходятся. Одни утверждали, что он не имел формы, другие — что его облик был цельный, третьи же настаивали, что никакого явления не было вовсе, а это была лишь игра света и тьмы. Однако все описания сходятся в одном: его присутствие не добавило к событию ничего, но не осталось бесследным.

Отсюда происходит ограниченное толкование его природы: он — отклонение, против которого сражаются серафимы, или же — равновесие, к которому стремится любой обитатель Идена. А может, это есть Единый или Великое Начало, от которого произошли все Высшие?

Ответы на эти вопросы не даны. Ни я, ни Йорик не приблизились к их постижению. Истина о нём сокрыта так же, как и он сам, и не открывается ищущему. Сказано лишь: постигнув её, можно узреть устройство мира до конца, но смертному это не дано.

Потому закреплено жёсткое правило: Седьмой серафим не должен быть познан. Пока он остаётся лишь мифом, равновесие будет сохранено. Но если он будет вновь явлен или распознан, это будет означать начало иного порядка, и весь мир претерпит полное изменение. Потому мы, смертные, страшимся его и молимся, чтобы он никогда не явился.

III.IV. Ход Времён и остров нисхождения

Система исчисления времён года была принята в Империи и впоследствии распространилась на весь мир. Год на Идене состоит из двенадцати месяцев по тридцать дней. Первый день года — день равноденствия, с которого световой день начинает расти. Он открывает весну.

Весна

Месяц пробуждённой земли или ОттепельПервый месяц года. Земля оттаивает от заморозков, впитывает воду и готовится к пахотным работам.

Месяц первого плуга или СеянВторой месяц года. Время пахоты. Поля наполняются людьми, воды рыбаками, а пастбища скотом.

Месяц первого всхода или ВыходТретий месяц года. Урожай растёт, скот толстеет. Считается временем надежды и терпения.

Лето

Месяц тёплых вод или ПрибойЧетвертый месяц года. Воды входят в берега. Море в это время наиболее благоприятно для дальних плаваний и торговли.

Месяц жаркого солнца или ЗнойПятый месяц года. Самое светлое и тёплое время года. Почва прогревается. Работы смещаются на раннее утро и поздний вечер.

Месяц густой травы или ШёлкШестой месяц года. Пастбища полны, поля требуют особого ухода от сорняков, жара не спадает.

Осень

Месяц первого серпа или СнопСедьмой месяц года. Начинается сбор урожая, засолки, копчения, пивоварения. Ещё ощущаются отголоски лета.

Месяц снятого зерна или ХранВосьмой месяц года. Основной сбор подходит к концу. Поля пустеют, урожай перевезён. Начинается подготовка к зиме.

Месяц опавшей листвы или ШуршДевятый месяц года. Листья опали, зверь уходит глубоко в чащу, от чего охота становится труднее. Заготавливаются дрова на зиму.

Зима

Месяц холодных ветров или ХладДесятый месяц года. Погода становится резкой и холодной. Осень окончательно уступает зиме, а световой день ночи.

Месяц домашнего очага или ТрещОдиннадцатый месяц года. Дни короткие, света мало. Жители Идена предпочитают проводить время дома, в кругу семьи.

Месяц глубокого снега или ПокровПоследний, двенадцатый месяц года. Тракты и дороги завалены снегом. Море заледенело. Торговля приостановлена. Жители Идена готовятся к новому равноденствию.

На Идене дни недели связаны со священным обрядом. Согласно верованию, если каждый день делать предписанные деяния, то в конце пути тебя ожидает вознесение на Археон. Семь дней — семь дел. Отсюда и пошли их названия:

Первый день недели — Первозданье*День первых дел и начинаний, посвящённый началу обряда.*

Второй — Содеянье или коротко Содень*День совместного труда, когда деяния вершатся сообща.*

Третий — Сердень*День для сердечных и душевных дел, когда поступки сверяются с совестью.*

Четвёртый — Очищенье*День очищения тела и разума от грязи и скверных помыслов.*

Пятый — Благоденье*День благословений, даров и признания воли Высших.*

Шестой — Прощенье*День примирения с близкими и врагами, отпущение обид.*

Седьмой — Вознесенье*День обращения к богам и серафимам, восхождения на Археон.*

Именно столько дней понадобилось Светлоликому Эвану, чтобы принять веру в Единого от пророчицы Арианы. Вознесенье равно принять веру.

Помимо недель и месяцев на Идене также есть эпохи. Система записи даты следующая: в начале пишется эпоха, затем год, день и месяц. Например, дата, когда я закончил писать эту книгу 4Э 9901 5Хл, то есть Четвёртая эпоха 9901 год пятого числа хладного месяца. Каждая новая эпоха ознаменована великим событием, изменившим ход мира:

Первая эпоха была отмечена приходом богов и серафимов. Вторая — явлением драконов и архидемонов. Третья — извержением вулканов и сдвигом материков. Четвёртая — войной Высших, приходом магии в Санктум и становлением нас. Пятая... эпоха смертных. Её час близок и никому не ведомо, какое будущее нам уготовано.

КАЕЛОРИС — ОСТРОВ НИСХОЖДЕНИЯ

Ещё до того, как любые существа коснулись Идена, Каелорис был неотъемлемой частью планеты — ровный, прекрасный, безымянный. Идеальная часть мира — нетронутая, неосквернённая, ненадруганная. Но предначертанный миг настал и ветры с волнами обрушились на клочок земли, отделили его и вознесли в небесную высь. Так Каелорис стал парящим островом. По высшему замыслу или по законам природы — неизвестно.

Но он сохранил свой первозданный вид — чистый, безупречный, первородный. За что и был выбран серафимами местом нисхождения. Один за другим они прибывали на остров, дабы нести веру и свет по всему Идену. Веру в себя, в серафимов, и их бога Единого.

По твёрдой почве Каелориса не боялись ступать серафимы. Остров не считался ни нижней, ни верхней землёй — он был между ними, между миром. Местом, где небесные посланники могли касаться земли, возлечь на мягкой траве и окунуться в прозрачные воды. Почувствовать себя смертными, примерить их краткую жизнь и напомнить себе истинные ценности бытия.

Хоть в это и верится с трудом, но, возможно, так оно и есть — свидетелей нет. Низшим расам вход воспрещён на остров. Любого, кто осмелится ступить по нему, ждёт вековое забвение, словно его никогда и не было. Такова сущность серафимов: одной рукой располагать, другой сокрушать.

И всё же Каелорис не стал никому ни домом, ни родиной. Лишь напоминанием о том, каким был Иден до возникновения жизни на нём и каким мог бы остаться.

ЧАСТЬ IV. РАСХОЖДЕНИЕ.

Предвестие войны высших

Боги, ваши игры и развлечения несут всему Идену лишь разрушение. Мир устал от ваших бесконечных забав, издевательств, насмешек. Вы проклятые, чума, что следует искоренить. И посему я, Сафириил, на все грядущие времена, провозглашаю себя десницей возмездия и буду судить каждого бога, кто осмелится преступить закон и нарушить равновесие. — «слова» Сафириила после суда на Каелорисе.

В те далёкие времена, когда боги еще ступали по землям Идена и смертные знали их лица, подговорила обманом Вирелла Судьбу устроить состязание за свою милость. Она ожидала даров, подношений, пиров в свою честь, но смертные решили иначе. Повели короли и императоры народы на бой. Брат шёл на брата, сын на отца. Пожрало пламя войны города и селения. Тысячи трупов устлали землю на мили, и лежали они, не зная ни молитв, ни прощения. Страшная бойня разверзлась на Идене.

Бросились небесные воины спасать мир. Явились серафимы под предводительством Сафириила, дабы призвать смертных одуматься. Ценой немалых усилий серафимы восстановили порядок на Идене, но оставалось назвать виновного. Повелел Сафириил схватить Судьбу, заковать в цепи и доставить на Каелорис, где ей предстояло предстать перед судом.

На широком плато, под лучами солнца расположилась золочёная клетка с юной девой внутри. Семь серафимов её обступили, вынося обвинение. Список согрешений зачитывался — длинный, беспощадный, не оставляющий места для оправдания. Каждая жизнь, каждая боль и утрата были записаны в нём. Но вот список иссяк, пришло время вердикта:

— Я, Сафириил, единственный своего имени, небесный ставленник и глас порядка, — грохотал голос предводителя серафимов, — выношу окончательный приговор. Ты, именуемая богиней Судьбы, за твои обманы и злодеяния, приговариваешься к высшей мере — забвению. С сего мгновения и до конца времён твоё имя подлежит изъятию из памяти мира, стиранию со всех страниц и полному уничтожению. Исполнение — немедленно.

В руках Сафириила возник меч объятый священным пламенем. Всхлипывала Судьба в клетке, моля о прощении. Но серафим не внимал её увещаниям и занёс клинок для удара.

Зашелестели деревья, раздался птичий гул и животный вой. Заволновались воды, вспыхнуло небо алым оттенком. Иден готовился к потрясению доселе неизвестному. Разящий меч опустился, но вместо разрубания серебристой плоти отскочил от другого клинка. Рядом с Судьбой возвышался Мелекесс со своим Вердиктом в руках.

Друг за другом прибывали боги на Каелорис с оружием на изготовке, облачённые в доспехи. Все двенадцать богов, забыв о разногласиях и распрях, сплотились ради единой цели — защиты своей крови.

В ярость пришли серафимы, обнажили клинки, готовясь к сражению и ожидая приказа от Сафириила. Но тот лишь молча наблюдал за богами. Мелекесс подал руку Судьбе и спрятал её за спины. Также молча, как и явились, боги ушли, оставив серафимов ни с чем.

Судьба и Вирелла не избежали наказания, но суд над ними вершил Мелекесс. Он лишил их права вмешиваться в дела смертных на долгие годы и запретил покидать Археон без его дозволения. С того дня между богами и серафимами возник разлад, что еще не раз обернется бедами для всего Идена и приведёт к новой войне.

После суда на Каелорисе минуло немало лет. Смертные успели возвести новые города поверх старых руин, сменились правители, распались империи и угасли прежние войны. Для людей время текло своим чередом, и лишь немногие хранители древних преданий помнили день, когда боги и серафимы впервые обнажили мечи друг против друга.

Но если жителям Санктума казалось, будто случившееся осталось в прошлом, то Высшие не забыли Каелорис. С того дня между небесными посланниками и богами пролег раскол, сначала едва заметный, подобно тонкой трещине на стекле. И всё же с каждым годом он становился глубже и расширялся.

Прежде боги свободно ступали по землям Санктума. Они являлись смертным без страха и сомнений. Одни приходили с дарами, другие — с испытаниями, но никто не скрывал своего присутствия. Их храмы возвышались посреди столиц, а имена звучали открыто на площадях и в домах.

После Каелориса многое изменилось. Боги по-прежнему нисходили в мир, однако всё реже показывали истинный облик. Их воля начала передаваться через жрецов, пророков, знамения и чудеса. Порой смертный проживал целую жизнь, так и не узрев ни одного Высшего собственными глазами. Для одних это стало причиной страха, для других — поводом усомниться в старых верованиях.

Но исчезали не только боги. Серафимы тоже стали являться реже, и именно это тревожило мудрецов сильнее всего. Когда прежде небесные посланники нисходили в мир, их появление знаменовалось великим событием или потрясением. Теперь же порой проходили десятилетия без единого происшествия.

Мир затаил дыхание. И всё же тишина была ложной.

Среди Высших нарастало недоверие. Боги более не видели в серафимах хранителей порядка. Теперь они смотрели на них как на тех, кто присвоил себе право суда над равными. Серафимы же всё чаще наблюдали за деяниями пантеона, полагая, что именно чрезмерная воля богов однажды приведёт Иден к разрушению, а затем к гибели.

Началась эпоха, которую поздние летописцы нарекут Безмолвным Расколом.

Не было великой войны. Не гремели армии. Не рушились континенты, но мир медленно изменялся.

Во многих землях смертные впервые заметили странное: прежде божественное вмешательство было подобно буре — явному и неудержимому, — то теперь оно напоминало скрытое, тихое течение. Урожай мог спасти внезапный дождь, опытный охотник — загрызен стаей собак, а умирающий ребёнок — пережить ночь вопреки всем ожиданиям. Но сами боги редко являлись тем, кому помогали или кто их прогневал.

Словно кто-то вынуждал их отступать от мира шаг за шагом.

Одна из древнейших историй той эпохи дошла до нас из северных земель, где кочевые племена поклонялись богу огня и кузнечного дела — Лёль.

В ту зиму над их землями разразилась невиданная буря. Снег не прекращался много дней, скот погибал, а люди замерзали прямо в шатрах. Верховный жрец племени обратился к богу с мольбой о спасении.

И бог ответил.

На глазах всего племени он сошёл с небесного свода и повелел пламени подняться из недр земли. Огонь согрел людей, растопил снег и спас кочевников от гибели. Народ пал ниц перед Высшим, славя его. Но радость длилась недолго. Небо переменилось, сначала утих ветер, затем умолкли звери и птицы. Даже пламя костров сделалось неподвижным, будто мир замер в ожидании.

Ночью стоянку озарил свет, ярче самого яркого солнца. Это явился Сафириил. Он не касался земли и не говорил смертными словами. Его крылья закрывали звёзды, а взор устремился на бога. Сафириил не тронул людей, не обратился он и к жрецам. Его внимание было направлено лишь на Лёль, стоявшего рядом с пламенем.

Долго молчали Высшие. Никто из смертных не узнал, о чём вели они разговор, ибо беседа их проходила вне смертного слуха и разума. Но многие позже клялись, что видели: вокруг двух

существ дрожал сам воздух, а снег поднимался вверх, будто время двигалось вспять. И всё же битвы не произошло.

Наконец сияние Сафириила померкло, и серафим исчез. Бог также не остался среди смертных. Без единого слова он покинул северян, а после той ночи более никогда не являлся их племени в истинном облике.

Многие считают именно это событие первым предупреждением серафимов пантеону. Ибо если даже небесные посланники начали следить за каждым шагом богов, значит опасались они не только за Иден, но и друг друга.

Шли века.

Напряжение между Высшими продолжало расти. Всё чаще боги вмешивались в дела смертных через избранников и тайные культы. Всё чаще серафимы появлялись там, где божественная воля меняла ход мира слишком сильно.

Пока ещё никто не обнажал оружия. Но Иден уже вступил в новую эпоху. Эпоху, в которой даже бессмертные начали готовиться к грядущей войне.

IV.II. Красная Пагуба

Многие бедствия приходили на Иден прежде, но даже в самые тяжёлые времена смертные сохраняли главное утешение — всякое страдание однажды заканчивалось. Смерть оставалась последней границей, за которой прекращалась боль.

Красная Пагуба стала первым бедствием, нарушившим этот порядок.

Началось всё в гномьем городе Дор-Варане, стоявшем среди северных гор Астериона. То был древний и богатый город, высеченный в недрах чёрного хребта. Над пропастями тянулись каменные мосты, в глубинах гор не угасали огни кузней, а стены дворцов украшались медными барельефами, повествующими о победах прошлых поколений. Гномы Дор-Варана славилась ремеслом и упрямством. Они почитали труд, закон и память предков.

Селвиора же там не любили.

Его имя редко прославляли, а редкие храмы бога разложения располагались далеко от главных улиц и его жрецам запрещалось проводить службы возле родовых склепов. Гномы считали, что мёртвые должны покоиться в камне. И всё же даже в Дор-Варане находились те, кто тайно обращался к Селвиору Морну.

В нижних кварталах, возле старых шахт, существовало небольшое святилище, вырезанное в заброшенной штольне. Туда приходили больные, калеки и умирающие. Жрецы Селвиора поддерживали их и обещали новую, прекрасную жизнь через перерождение.

Первые случаи болезни появились в месяц домашнего очага. Тогда в шахтах нижнего уровня произошёл обвал, похоронивший под глыбами камней несколько десятков рабочих. Когда спасатели добрались до завалов, часть гномов всё ещё оставалась живой.

Это сочли чудом.

У некоторых были раздроблены кости, разорваны внутренности и страшно искалечены тела, но они оставались живы. Один из них прожил трое суток с каменным осколком в груди. Другой продолжал ходить после перелома позвоночника. Рунные целители утверждали, что подобное невозможно.

Сперва жители Дор-Варана радовались. Говорили, будто гора защитила своих детей. Жрецы богов объявили произошедшее знаком стойкости народа и покровительством Высших. Но вскоре радость сменилась страхом. Раненые не выздоравливали: их тела медленно гнили, будто смерть уже коснулась их и не смогла завершить начатое. Кожа темнела и покрывалась тёмными пятнами, дыхание стало зловонным, а глаза помутнели. Одни перестали чувствовать боль, другие неделями лежали без сна и пищи, не приходя в себя.

Главным ужасом было другое — они не могли умереть. Даже когда сердце едва билось, даже когда тело уже напоминало покойника, душа продолжала оставаться внутри. Рунные целители всеми способами пытались облегчить страдания больных, но ничто не помогало. Отвары не действовали, молитвам боги не внимали и те, кто должен был умереть, продолжали жить.

Тогда впервые в летописях Дор-Варана появилось слово: «Истые» — тех, кого не покидала душа.

Рунный целитель по имени Торгрим, служивший при нижних кузнях, позже оставил записи, которыми мне удалось завладеть. Многие страницы были испорчены сыростью и временем, однако несколько строк сохранились.

«Я видел гнома, которому обрушившийся свод раздробил половину головы. Он ещё два дня работал, словно ничего не произошло. На третий день перестал говорить, но продолжал понимать нас. На шестой день его тело уже пахло могильной сыростью, однако он всё ещё жил».

В другой записи Торгрим писал:

«Мы более не понимаем, как определять смерть и когда пришло время хоронить. Они лежат неподвижно, но реагируют на звук голоса и шевелятся. Я боюсь прикасаться к больным, ибо мы не знаем как передаётся болезнь. Мне начинает казаться, что граница между жизнью Санктумом и Эталомом стирается».

С наступлением весны болезнь вышла за пределы шахт. Сначала заразились семьи рабочих. Затем стражники, охранявшие нижние уровни. После — целые кварталы. Пагуба распространялась волнами. Иногда казалось, будто болезнь отступает, но спустя несколько дней вспыхивала новые очаги, уже в другой части города.

Тогда правители Дор-Варана впервые закрыли ворота. Никому не позволялось покидать город без разрешения. Торговые караваны разворачивали обратно. Нижние кварталы оцепили цепями и каменными баррикадами.

Власти всеми силами пытались скрыть происходящее: было организовано Пепельное братство, которое выявляло истых и сгоняло их в шахты или сжигало под покровом ночи. Но паника охватывала Дор-Варан.

По улицам поползли слухи, будто Красная Пагуба является карой за нарушение древних обычаев, за согрешение предков. Одни обвиняли жрецов Селвиора Морна. Другие говорили, что гора отвернулась от города. На площадях происходили драки и казни. Нескольких служителей Селвиора убили прямо возле их святилища.

Однако именно тогда культ разложения начал расти. Жрецы Селвиора говорили:

«Отриньте старую плоть, дабы новая начала процветать».

Многие сочли эти речи безумием. Но были и те, кто начал слушать. Особенно те, чьи родственники или друзья находились между жизнью и смертью.

Жрецы спасали заражённых из шахт и костров, омывали тела истых маслами и читали над ними молитвы Селвиора. Там, где власти видели проклятых, культ разложения видел невинных. Некоторые больные утверждали, что лишь в святилищах Селвиора их страдания ненадолго становились слабее.

Но ни предпринятые меры властей, ни увещевания жрецов не помогли. К лету болезнь охватила почти весь город. Кузни затихли, мастерские опустели, все шахты закрывались. Над нижними уровнями постоянно висел дым погребальных костров. Но смерть всё не приходила.

Торгрим писал:

«Я видел мать, державшую маленького сына на руках семь дней после того, как его сердце остановилось. Она клялась, что по ночам он всё ещё пытается произнести её имя. Мне больно смотреть на это, но и мой час пришёл. Пусть меня примет пламя, не хочу так мучиться».

В те месяцы жители Дор-Варана впервые начали бояться не болезни. Они начали бояться самой жизни. Ибо Красная Пагуба разрушала не только плоть. Она разрушала уверенность смертных в том, что всякое страдание однажды завершается.

Именно тогда, в момент отчаянья и безнадёжности явился Селвиор МORN. Он стоял среди бесчисленных погребальных огней в облике высокого старца, покрытого пеплом. Его лицо было спокойным, а голос — тихим. Он общался с одним из своих жрецов, самым ярким из почитателей и сказал ему, что болезнь отступит, эксперимент завершится.

Спустя несколько дней истые начали умирать один за другим и души наконец покидали изуродованные тела. Но Дор-Варан уже был обречён. Некогда великий город превратился в молчаливую гробницу. Красная Пагуба отступила так же внезапно, как и пришла, однако оставила после себя не только руины и страх. Впервые за долгие века смертные увидели, как один из законов мира оказался нарушен. И в тот миг равновесие Идена дрогнуло столь сильно, что Высшие вновь увидели угрозу друг в друге.

После падения Дор-Варана многие полагали, что Красная Пагуба ушла вместе с дымом погребальных костров. Города закрывали ворота, правители запрещали говорить о случившемся, а жрецы уверяли, будто бедствие осталось среди северных гор Астериона. Но страх

покинул разрушенный город раньше беженцев. Вместе с паломниками, караванами и выжившими болезнь начала медленно расползаться по Идену.

Сперва Пагуба проявлялась редко. Семьи хоронили заражённых тайно, власти сжигали дома больных, а храмы Эларионы отправляли лекарей во все крупные поселения. Но с каждым годом истых становилось всё больше. Их начали узнавать по серым глазам и тёмным пятнам, расползавшимся по коже. Одни ещё сохраняли разум и могли говорить, другие неделями бродили среди улиц, никого не узнавая. Смертные начали бояться самих прикосновений. На рынках люди сторонились друг друга, стараясь держать дистанцию, в трактирах сидели по одному, а во многих землях заболевших изгоняли за городские стены. Всё чаще по дорогам Санктума двигались процессии обречённых — ещё живых, но отвергнутых миром.

Именно тогда начали возвышаться Истинники — последователи нового учения Селвиора Морна. Они утверждали, что Красная Пагуба — это не кара и не болезнь. По словам Истинников, истые стоят ближе всех к пониманию равновесия, ибо уже освободились от страха перед смертью. Они говорили: «Жизнь не должна цепляться за старое тело, протяните руку и возьмите новое». Их считали безумцами, однако Пагуба продолжала распространяться, а вместе с ней росло и число тех, кто начинал слушать жрецов разложения. Святилища Селвиора постепенно превращались в убежища для истых. Это было единственное место, способное даровать им покой и укрыть от гонений.

Со временем многие служители Селвиора сами начали верить, что Пагуба является знаком нового пути. Но не все. Часть старых жрецов открыто выступила против Истинников. Они утверждали, что Красная Пагуба нарушает сам смысл разложения. По учению Селвиора всякая жизнь должна завершаться, чтобы дать место новой, однако истые оказались заперты между Санктумом и Эталоном, не способные ни жить, ни умереть. Из-за этого внутри культа начался раскол. Одни продолжали помогать больным и искать способ остановить Пагубу, другие объявляли истых избранными Селвиора и требовали отказаться от старых законов мироздания. В некоторых святилищах доходило до убийств. Известны случаи, когда Истинники намеренно заражали смертных во время богослужений, называя это «освобождением».

Началась охота на культ разложения. Храмы Селвиора закрывались один за другим, жрецов изгоняли из городов или вешали. Во многих землях появились особые отряды, у которых было много имён: Пепельные стражи, Серые охотники, Хранители пламени, но работа одна: сжигание заражённых. Однако ни огонь, ни казни уже не могли остановить распространение Пагубы. К тому времени болезнь вышла далеко за пределы Астериона и добралась до южных портов, других континентов и даже эльфийских поселений. Всё чаще в летописях начали появляться сообщения о городах, где погребальные ритуалы переставали работать. Просящие не слышали ответов богов, а души умерших не покидали мир. Люди рассказывали о голосах в пустых домах, тенях возле алтарей и мёртвых родственниках, приходивших по ночам к собственным семьям.

Тогда же начали происходить события, которым нет объяснений. На фресках храмов разложения появились трещины, каменные алтари покрывались расколами, а в некоторых святилищах жрецы обнаружили, что страницы священных книг оказались пустыми. Один из летописцев писал: «Мы помнили молитву ещё вчера. Сегодня же никто не способен произнести её. Нам кажется, будто сами слова ускользают из памяти». Подобное происходило всё чаще. В некоторых городах смертные внезапно забывали символы Селвиора. Резчики по камню не могли закончить его лик, а художники жаловались, что лицо бога стирается с полотна прямо во время работы. Истинники объявили это испытанием веры, однако старшие жрецы Селвиора начали подозревать: что-то в самом Идене пыталось вытолкнуть присутствие бога разложения из мира.

Именно тогда Селвиор Морн вновь явился своим служителям в глубинах одного из святилищ. Его лицо оставалось спокойным, однако сам силуэт непрерывно менялся. Побег и стебли

неистово переплетались между собой, не останавливаясь ни на мгновение, образуя странные узоры. Бог поведал жрецам, что цикл вышел за пределы его воли и теперь судьбу Пагубы решат сами смертные. Затем исчез.

Вскоре произошло событие, которое многие позже назовут началом Безмолвия. В свободном городе Элсар-Тар за одну ночь исчезло целое святилище Селвиора Морна. Не осталось ни обломков, ни следов пожара, ни признаков разрушения. Каменный храм исчез вместе с алтарём, книгами и жрецами, будто никогда не существовал. К утру жители соседних улиц уже не могли точно вспомнить, что прежде находилось на его месте. Именно тогда нечто в самом Идене впервые ответило богам отказом.

IV.II. Начало войны Высших

Иден изменился. Смертные ещё продолжали произносить имя Селвиора Морна, однако с каждым годом делать это становилось всё труднее. Его молитвы забывались, исчезали символы разложения и перерождения из мира и даже самые преданные жрецы не могли вспомнить облик собственного бога. Каменные фрески покрылись трещинами, письма стёрлись с алтарей, а реликвии, веками считавшиеся священными, превратились в ржавое железо.

Истинники объявили происходящее новым испытанием. Они утверждали, что Селвиор освобождает мир от старой жизни и готовит смертных к великому перерождению. Всё чаще по землям Санктума проходили их процессии. Истые следовали за жрецами разложения через города и деревни, многие утратили разум, но продолжали двигаться вперёд, будто ведомые чужой волей. За ними оставались пустые дома и новые очаги Красной Пагубы.

Болезнь не была похожа на естественный ход мира. Она наступала слишком быстро и несла за собой не только смерть, но и забвение. Тогда мы ещё не знали, что забвение принесли серафимы и то было деянием, направленным против Селвиора Морна.

Позднее летописцы назовут ту ночь «Приговором». Во всех землях Санктума одновременно погасли погребальные огни. Колокола храмов Селвиора раскололись, а небо озарил свет, словно время поменялось местами. В ту ночь смертные впервые узрели истинную силу Высших.

Они возвышались в лучах золотистого света над бескрайним морем. Белоснежные в сияющих доспехах, словно существа из мира иного. За спинами серафимов медленно двигались огромные кольца, покрытые древними знаками. В центре находился Сафириил. Его голос звучал спокойно, но каждый смертный слышал его внутри собственного разума.

«Нарушивший равновесие лишается права на существование. Да будет стёрто имя того, кто перешёл черту и разрушил саму сущность мира».

Серафимы подняли клинки и направили их к звёздам. Над Иденом появились светящиеся письма, охватившие небосвод от края до края. В тот миг смертные начали забывать. Из книг исчезали строки. Лики Селвиора стирались с фресок, целые библиотеки превращались в груды пустых страниц. Но полностью уничтожить след бога перерождения не удалось.

Пока серафимы проводили Приговор, в глубинах старых храмов разложения вновь начали разгораться погребальные огни. Истинники собирались возле алтарей и произносили забытые молитвы, вырезая символы Селвиора на собственной плоти. Они не давали угаснуть памяти об их боге и из последних сил удерживали тонкую нить его существования. Красная Пагуба вспыхнула с новой силой. Селвиор МORN сопротивлялся Приговору.

В ночь суда его одновременно видели во многих частях Санктума. Он являлся возле братских могил, разрушенных святилищ, одиноких захоронений. Его силуэт непрерывно менялся. Побег, корни и стебли переплетались внутри тела, образуя бесконечно изменяющиеся формы. Бог приказывал своим последователям сохранять память о нём, ибо пока смертные помнят его — он будет существовать. Однако Селвиор слабел.

Впервые за все времена другие боги открыто выступили против серафимов. Идэя, создательница Санктума, объявила Приговор нарушением изначального равновесия мира. Она утверждала, что ни боги, ни серафимы не имеют права стирать саму память о существовании Высших. Вскоре Мелекесс собрал пантеон на Археоне. Многие боги требовали немедленного ответа. Другие призывали избежать войны, опасаясь, что новый конфликт окончательно разрушит Иден. Но остановить происходящее уже было невозможно.

Первое столкновение Высших произошло в человеческом городе Лаэр-Тион, где Истинники устроили массовое заражение среди смертных. Началась резня. Люди убивали друг друга прямо на улицах, а истых сжигали вместе с домами. Тогда явилась Талиэль — защитница

смертных и одна из приближённых Сафириила. Она попыталась остановить бойню и очистить город от Пагубы. Но прежде чем серафим успела завершить своё вмешательство, перед ней появился Кайрн.

Бог охоты шёл на неё в облике огромного звероподобного воина с мифриловым копьём и щитом наперевес, выкованных в Первородной Кузне. Он был разъярён бесчинством небесных посланников и желал мести. Талиэль обнажила священный клинок, закалённый в пламене собственного тела и приготовилась к битве.

Над пылающим Лаэр-Тионом нависла тишина. Серафим парила над землёй и кольца за её спиной вновь вспыхнули с новой силой. Потoki сияния обрушились на город, сметая огонь, кровь и саму Пагубу. Каменные стены рассыпались белым пеплом, смертные падали на землю и корчились от боли, но город очищался от заразы и памяти о том, кто её насрал.

Кайрн взревел и бросился вперёд. Он увернулся от выпада Талиэль и ударил щитом её в грудь. Сила его была столь велика, что отбросила серафима на десятки футов в городскую ратушу, от чего та раскололась на тысячи осколков. Талиэль стряхнула обломки, её тело пылало белым огнём. Она взмахнула мечом и над городом возникло десятки светящихся копий. Они обрушились на Кайрна, словно падающие звёзды. Каждая из них норовила уколоть его в самое больное место, но раны на нём заживали, как на диком звере. Копьё в руках бога охоты двигалось с нечеловеческой скоростью и копия за копией исчезали.

Жители города в ужасе падали на колени и закрывали лица руками, в надежде, что их не коснётся сражение Высших.

Талиэль разделила клинок на равные части и взяла оружие в каждую из рук. Белое пламя вокруг неё вспыхнуло сильнее прежнего. Она устремилась к Кайрну, оставляя за собой светящийся след. Атаковала сверху. Удары серафима обрушились на бога охоты с неестественной скоростью. Смертным не дано было различить эти движения. Клинки сталкивались с мифриловым копьём, высекали ослепительные искры и разрывали камень под ногами бога.

Кайрн отбивался яростно, словно загнанный зверь. Его копьё рассекало воздух широкими дугами, а каждый удар раскалывал улицы Лаэр-Тиона. От столкновения оружия рушились башни, вспыхивали дома и осыпались стены. Целые кварталы исчезали в клубах пыли и огня. Смертные пытались бежать, однако само пространство вокруг Высших содрогалось от их силы. Одни погибали под обломками, другие теряли память и бесцельно бродили среди разрушенных улиц.

Талиэль казалась сильнее. Она увернулась от очередного выпада Кайрна, поднялась в воздух и одновременно ударила всеми клинками. Один рассёк щит бога охоты, другой оставил глубокую рану на его груди. Белое пламя вспыхнуло внутри тела Кайрна, прожигая даже божественную плоть. Бог взревел от боли и впервые отступил назад. Но серафим не дала ему опомниться.

Светящиеся кольца за её спиной раскрылись полностью. Над Лаэр-Тионом появились древние письмена Приговора. Талиэль подняла клинки над головой и обрушила вниз поток ослепительного света. Удар пришёлся в центр города. Земля раскололась. Каменные мостовые взлетели в воздух, башни ратуши рухнули, а по небу Санктума протянулась трещина, разрывая пространство между мирами. Кайрн упал на одно колено. Его щит был уничтожен, а мифриловое копьё сломано.

Талиэль медленно опустилась перед ним. Бог охоты поднял взгляд, полный ярости, но прежде, чем он успел заслониться, над городом раздался раскат грома. Небо содрогнулось. Из разлома в Санктуме на серафима обрушился гигантский молот, окованный серебром и древними рунами. В последний момент небесный посланник успела скрестить клинки и смягчить удар. На мгновение показалась, что она коснулась земли, но лишь на мгновение.

Следом за молотом явился Лёль. Бог духовной формы возник среди клубящегося света и пепла. Он молча вырвал молот из расколотой мостовой и встал рядом с Кайрном. В следующее мгновение оба бога атаковали одновременно.

Кайрн бил лапами и когтями, Лёль обрушивал молот сверху. Талиэль успела уклониться от молота, от чего удар Лёля расколол целую улицу. От лап и когтей укрылась белоснежными крыльями. Серафим расправила крылья и поток белого огня вырвался вокруг неё, сметая всё на своём пути. Кайрна отбросило назад, а ударная волна остановила даже непоколебимого Лёля. Над городом вновь вспыхнули кольца Приговора. Они вращались всё быстрее, озаряя руины Лаэр-Тиона холодным светом.

Талиэль поднялась выше разрушенных башен. Её силуэт почти растворился в сиянии. Затем она ударила. Тысячи светящихся нитей обрушились вниз. Они пронзали улицы, дома и саму землю. Каждый удар оставлял после себя выжженные провалы. Лёль заслонился молотом, однако даже его оружие покрылось трещинами. Кайрн бросился вперёд сквозь свет, рыча от боли, и сумел добраться до серафима.

Он ударил Талиэль обломком копья прямо в плечо. Белое пламя взметнулось над городом. Один из клинков выпал из руки серафима и вонзился в улицу. От столкновения половина квартала исчезла в ослепительной вспышке. Те немногие смертные, что ещё оставались живы, погибли мгновенно.

Лаэр-Тион умирал.

Повсюду горели руины. Мосты рухнули в пропасти, дворцы раскололись, а улицы превратились в огромные разломы. Над городом продолжала расширяться трещина Санктума. Через неё в мир проникал холод Археона.

Талиэль вырвала обломок копья из плеча и вновь устремилась вниз. Один её клинок удерживал Кайрна, второй обрушивался на Лёля. Но боги не отступали. Кайрн вцепился в серафима когтями и вместе с ней рухнул сквозь разрушенную башню. В тот же миг Лёль обрушил молот. Удар был столь чудовищным, что расколол доспех на серафиме, по улицам прошли новые трещины, а кольца приговора впервые дрогнули над городом.

Талиэль вырвалась из-под обломков, но свет её сияния и пламя тела померкли. Из трещин её доспеха струилось голубое свечение.

Кайрн тяжело дышал. Его грудь была рассечена, шерсть обуглилась, а одна рука почти не шевелилась. Лёль опирался на молот, внутри которого гасли древние руны, и устало следил за серафимом.

И всё же Талиэль вновь взмыла к небесам и занесла клинок для удара. Но её взгляд окинул город: от Лаэр-Тиона остались лишь дымящиеся руины. Ни один смертный более не подавал признаков жизни. Те, кто не погиб под обломками, исчезли в потоках света Приговора или были поглощены разломами Санктума. Несколько мгновений Талиэль молчала. Затем огромные кольца над городом начали исчезать одно за другим. Свет Приговора медленно угасал, а древние письмена растворялись в воздухе.

Битва завершилась. Талиэль покинула то, что осталось от города, а Кайрн и Лёль вернулись на Археон. В тот день противостояние Высших перестало быть угрозой будущего и стало судьбой Идена. Отныне никто более не знал, удастся ли сохранить Санктум — противоречивый мир.

IV. III. Распад Равновесия

Прошли годы после падения Лаэр-Тиона и память о той битве не исчезла. Руины города остались нетронутыми. Никто более не осмеливался возвести там новые дома или восстановить стены. Огромные разломы пересекали землю, а над разрушенными башнями продолжала висеть трещина Санктума. Сквозь неё виднелся Археон — холодное пространство за пределами мира. Днём он казался бескрайней серебристой пустотой, а ночью напоминал бездонное небо без звёзд.

Война Высших продолжалась. Произошло ещё несколько сражений между ними, серафимы начали действовать как единое целое. Они проходили над землями Санктума подобно белым бурям и там, где появлялись кольца Приговора, исчезали города, разрушались храмы и стиралась память о тех, кого серафимы считали нарушителями равновесия. Они уничтожали не только последователей Селвиора Морна. Под удар попадали целые народы, укрывавшие истых, жрецы иных богов и смертные, пытавшиеся сохранить старые знания.

Но полностью остановить Красную Пагубу серафимы не могли.

Болезнь распространялась слишком стремительно, от города к городу, от королевства к империи она уничтожала всех без разбора. Последователи Селвиора Морна становились всё опаснее. Истинники окончательно отказались от прежней жизни. Они скрывались под землёй, собирались в катакомбах и приносили кровавые подношения в надежде сохранить таким образом память о своём боге. Всё чаще среди них появлялись пророки, утверждавшие, что Селвиор более не желает равновесия и готов уничтожить Санктум в ответ на деяния серафимов, ибо только там можно спасти мир и возродить новый.

Тем временем трещины Санктума продолжали расширяться.

Сначала они появлялись лишь над местами сражений Высших. Затем разрывы начали возникать сами по себе. Небо трескалось над морями, пустынями и океанами. В некоторые моменты Археон становился виден столь ясно, что смертные могли различить внутри него гигантские силуэты, медленно движущиеся в бесконечной пустоте. Никто не знал, были ли это Высшие или нечто более древнее.

Пантеон богов раскалывался.

Вирелла, Кайрн и Селвиор МORN требовали немедленного уничтожения серафимов, пока те окончательно не разрушили мир. Авен, Йёль и Солдро утверждали, что именно Селвиор МORN стал причиной происходящего и Приговор был необходим. Моргалис и Судьба вовсе отказались вмешиваться, опасаясь повторения Лаэр-Тиона. Тогда Мелекесс вновь собрал пантеон на Архоне.

Совет Высших проходил в древнем святилище, возведённом ещё в первые эпохи существования Идена. Огромный дворец возвышался над краем Архона среди бесконечных потоков серебристого света и тумана. Его белоснежные колонны уходили высоко под золотой свод, покрытый движущимися письменами древнего языка Высших. Пол зала был выложен мозаикой, напоминавшим застывший свет, а вдоль стен тянулись исполинские статуи каждого из богов.

За пределами дворца не существовало ни неба, ни земли в привычном смертным понимании. Археон окружал святилище бескрайней пустотой, внутри которой медленно двигались светящиеся потоки, подобные текучим рекам. Огромные лестницы из белого камня уходили вниз прямо в серебристую бездну и вели в Санктум.

Когда-то это место считалось символом единства богов. Здесь они заключали союзы, создавали новые законы мира и решали судьбу смертных. Но теперь Зал Первого Света изменился. Колонны покрылись тонкими расколами. Золотой свод потускнел, а по гладкому полу расходились трещины.

Боги прибывали молча. Кайрн стоял возле колонн, опираясь на новое копьё. Шрамы после битвы с Талиэль так и не зажили на его теле. Судьба сидела на золочёном стуле и игралась с браслетом. Лэль, Йэль и Селвиор тихо переговаривались между собой. Бог разложения больше походил на исхудавшую тень, чем на одно из сильнейших существ Идена. Авен расхаживал по залу, нацепив хмурый лик. Даже страж Эталона покинул свой пост и вместе с фениксом явился на собрание. Вирелла, Элариона Эстера и Солдро пришли в доспехах и с оружием, будто ожидали битвы даже здесь, на Археоне. Мелекесс — глава пантеона восседал по центру стола и выглядел спокойным. Вердикт, покоился на постаменте, в ожидании своего часа. Отсутствовал лишь бог магии Солмир.

Появилась Идэя. Матерь Санктума выглядела встревоженной и уставшей. Она медленно поднялась к совету. Голос её дрожал:

— Санктум ранен. Красная Пагуба опустошает смертные земли, а Сафириил чудовищным способом пытается её остановить. Трещины между мирами ширятся и расползаются с каждым днём, а ваши столкновения с серафимами только способствуют этому.

Идэя вздохнула, обвела взглядом собравшихся и продолжила:

— Я предупреждала, что ваши игры и развлечения могут зайти слишком далеко и это приведёт к ужасным последствиям. Каждый из вас повинен в сотнях, если не тысячах смертей на Санктуме, но ещё не поздно исправить случившееся. Отриньте разногласия, призовите серафимов и заключите с ними мир.

— Их методы слишком радикальны. Серафимы размахивают Приговором, словно он даёт им право вершить судьбу мира. Не мы начали эту войну... — ответил ей Мелекесс.

— Но вы можете её закончить, — перебила Идэя.

— Как? Отдать им Селвиора? Нет, они не остановятся и придут за всеми, — вступил в спор Кайрн. — Сафириил решит, что мы слабы и начнёт охоту за каждым из нас, пока не переловит по одиночке. Только сила способна их остановить.

— Селвиор виновен, это не обсуждается, — заговорила Элариона Эстера, — но он нашей крови и гибель одного бога, приведёт к уничтожению всего пантеона.

— Прости, Идэя, как бы я ненавидела Селвиора Морна, но я согласна с Кайрном и Эларионой, — тихо произнесла Лэль.

— Серафимы зашли слишком далеко, — взяла слово Вирелла. В руках она крутила один из любимейших кинжалов. — Их нужно научить манерам и указать, где их место. Пришла пора ответного...

— Нет, — Идэя вновь перебила. Её голос звучал звонок и готов бы перейти на крик. — Каждый день я чувствую, как Санктум разрывают ваши распри. В муках и агонии корчится моё дитя, пока вы продолжаете бессмысленную бойню. Хватит! Хватит, я сказала. Я не позволю вам превратить мой мир в поле вечной войны.

Тело богини покрылось шипами и колючками. Между её пальцев вспыхнули искры, а под ногами начала трескаться золотая поверхность зала.

Над советом повисло молчание. Мелекесс медленно поднялся со своего трона. Высокие своды Археона отражали чёрное сияние его доспехов. Лицо владыки пантеона было мрачным.

— Идэя права в одном, — произнёс он. — Санктум гибнет. Пока мы спорим здесь, смертные умирают тысячами. Серафимы уничтожают память, а Селвиор не в силах остановить Пагубу. Если это продолжится, от мира останутся лишь руины.

— Тогда действуй, — прорычал Кайрн. — Или уступи место тому, кто способен вести богов за собой.

По залу пробежал тревожный шёпот. Несколько богов отвернулись, другие напротив подняли взгляды на Мелекесса, ожидая ответа.

Но владыка Археона сохранил спокойствие.

— Ты обвиняешь меня в бездействии? — тихо спросил он.

— Я обвиняю тебя в нерешительности, — ответил Кайрн. — Пока ты ищешь слова, Сафириил стирает нас из мира.

— А ты предлагаешь войну, которая уничтожит Санктум окончательно, — вмешалась Элариона.

— Война уже началась.

Последние слова Кайрна прозвучали подобно удару. Мелекесс медленно перевёл взгляд на остальных богов.

— Кто из вас готов сражаться с серафимами до конца? — спросил он.

Некоторые поднялись сразу: Кайрн сжал копьё. Вирелла молча вытащила кинжал из ножен. Лёль опустил ладонь на рукоять молота. Но другие молчали.

Идэя закрыла глаза.

— Вы ведёте Санктум к гибели, — прошептала она.

Неожиданно Судьба вскочила со стула и спряталась за спиной Мелекесса. Браслета Трёх Времён взмыл над столом и его кольца стремительно вращались, образуя единую картину, в которой можно было разглядеть небесных посланников.

Между колоннами прошёл холод, а в небе начали медленно раскрываться светящиеся кольца. Древние письмена вспыхнули прямо в воздухе. Боги мгновенно поднялись со своих мест.

Серафимы явились. Они спускались сверху — белоснежные, неподвижные, свет солнца мерк рядом с их сиянием. Во главе парил Сафириил. Никто из них не преклонил головы перед пантеоном. Кайрн первым шагнул вперёд и оскалился.

— У вас нет права являться сюда!

Сафириил даже не посмотрел на него.

— Мы пришли говорить с владыкой пантеона.

Потоки Археона за пределами дворца будто замерли. Серафимы медленно опустились между колонн, прекраснейшие и одновременно ужаснейшие создания. Мелекесс не поднялся навстречу гостям.

— Ты нарушил все границы, Сафириил, — произнёс верховный судья. — Для подобного визита требуется дозволение.

— Законы писаны не для того, чтобы чрез них преступали, как это делаете вы. Не тебе указывать, что нам дозволено, а что нет. — ответил Сафириил. Его голос заполнил всё пространство и проникал в само основание разума. — Вы достаточно насмехались над миром и мы положим этому конец. Словом или силой.

По залу пробежал глухой ропот. Элариона Эстера сделала шаг вперёд, в её руках поблёскивал Эстелир.

— Вы ошибаетесь. Ваши методы борьбы ничем не лучше наших деяний. Они также несут смерть и хаос. Вы решили, что лишь вам дозволено определять судьбу мира, и перестали слышать всё, кроме собственной воли.

Серафим повернулся к ней и расправил крылья, полные очей.

— Сколько крови на твоих руках, Элариона? Не пора ли переименовать тебя с богини жизни, на богиню смерти? Но мы явились не ради спора. Мы явились назвать условия.

Позади Сафириила Иеремил раскрыл кольца за спиной. Золотистые письмена вспыхнули над сводами дворца.

— Санктум умирает, хоть его время ещё не пришло и ему это очень не нравится. — произнёс он и многозначительно указал на верх. — Причиной тому стали наши распри, но мир может выжить, если мы придём к соглашению.

Селвиор Морн медленно поднял голову. Его силуэт дрожал, будто сотканный из дыма, корней и сгнивших стеблей.

— Ложь, — прошептал он. — Вы калечите память мира, а затем обвиняете других в его распаде, ему нет дела до наших распрей, мы для него муравьи, играющие с ветками и не стоим внимания.

— Ты нарушил пределы дозволенного, — ответил Ксиар. — Красная Пагуба более не подчиняется естественному циклу и тебе. Она уничтожает саму основу Идена и ты обязан понести за неё наказание.

— И кто дал вам право решать, что дозволено миру? — резко спросила Идэя.

Светящиеся кольца над серафимами остановились. Воздух наполнился священным пламенем, а все очи от мала до велика Сафириила впились в Идэю.

— Мы были созданы для сохранения равновесия, — произнёс Сафириил, затем перевёл взгляд на Мелекесса. — Пока боги предавались играм, смертные гибли миллионами. Пока вы спорили, трещины между мирами расширялись. Вы более не способны управлять собственными творениями, посему, отныне мы берём это ношу на себя.

Мелекесс, со свойственной ему серьёзностью, сказал:

— У богов нет цели уничтожить мир. Все мы хотим, чтобы он жил, развивался и процветал. Каждая жизнь, отнятая у обитателей Санктума, оставляет отпечаток на нас и заставляет становиться рассудительнее и предусмотрительнее. Давайте отринем разногласия и позволим миру дальше развиваться и процветать.

Но Сафириил не обратил внимание на его слова.

— Пантеон обязан выдать Селвиора Морна. Его культ должен быть уничтожен. Истинники — сожжены. Все знания о Красной Пагубе — стёрты.

После этих слов в зале повисла тишина. Её нарушил хриплый смех Селвиора.

— Вот, значит, чего вы хотите на самом деле: послушания и преклонения.

— Мы хотим сохранить Санктум, — ответил хранившей всё это время молчание Эзраил. — Пока мир не захлестнула новая волна смерти. Даже если ради этого придётся уничтожить часть Идена.

— Часть Идена? — воскликнул Мелекесс и потянулся за Вердиктом. — Вы уже уничтожили города. Стерли народы. Убили тысячи смертных и хотите пожертвовать миллионами жизней. И во имя чего?

— Во имя равновесия. Если равновесие требует жертв — так тому и быть.

Неожиданно вперёд вышла Судьба. Юная богиня остановилась между сторонами. Пряди её волос медленно двигались сами по себе, словно живые нити.

— Я видела — начала она и замолчала.

Браслет Трёх Времён сорвался с её руки. Кольца раскрылись в воздухе и начали вращаться отдельно друг от друга. Прошрое, настоящее и будущее не совпадали. Они не складывались в линию — только пересекались, ломаясь под собственным движением.

Судьба подняла ладонь, но жест не совпал с движением браслета.

— Там нет трёх миров, только один, разорванный и израненный — сказала она тихо.

Образы возникали без последовательности: пылающий Археон, проваливающийся внутрь самого себя, пустые земли в бесконечной тьме. Потом — серафимы, их силуэты распадалась на светящиеся фрагменты. И затем — нечто за пределом сцены. Не оформленное в образ. Только давление. Присутствие, которое не принадлежало ни кому из Высших.

Судьба резко опустила руку. Кольца браслета дернулись и на мгновение застыли, как остановленное дыхание мира.

— Если это продолжится — в её голосе чувствовался страх. — Санктум не выдержит и исчезнет, а за ним и остальные миры.

Несколько богов невольно отвели взгляд. Но серафимы остались неподвижны.

— Это ложь. Дабы сбить нас с истинного пути и дать виновному уйти от правосудия, — произнёс Сафириил и заставил браслет Трёх Времён остановиться.

После этих слов даже спокойствие Мелекесса дало трещину. Владыка пантеона поднялся со своего трона. Вердикт в его руках вспыхнул чёрным огнём.

— Довольно! Я не позволю ни вам, ни кому либо ещё учинить зверства на Идене. Ты явился не ради мира, — произнёс он. В его голосе чувствовалась непоколебимая решительность. — Ты пришёл предъявить ультиматум и я отвечаю отказом! Мы не выдадим ни Селвиора, ни кого из своих и не склоним головы перед серафимами.

Над залом вновь вспыхнули кольца Приговора и древние письма приняли очертания. Кайрн оскалился, Вирелла подняла кинжалы, Лёль перехватил молот обеими руками. Но серафимы остались неподвижны: всё также парили в чертогах зала.

— Значит, вы избрали гибель, — произнёс Иеремил. Перед ним явился древний том, в который были внесены несколько записей. — Боги и серафимы свидетели этих речей и да не останется сомнений в том, кто виновен в гибели мира. Глас разума не возобладал над вами и война продолжится.

Впервые за всё время на лице серафима можно было увидеть нечто подобие печали, если они вообще умели проявлять эмоции. Идэя хотела сказать, но её остановил Мелекесс.

— Нет, — ответил глава пантеона и вскинул Вердикт в сторону Сафириила. — Мы избрали сражение.

Четверо серафимов медленно поднялись в светящихся кольцах. Сафириил задержался на мгновение дольше остальных. Его взгляд скользнул по пантеону, затем свет вокруг них сжался и серафимы исчезли.

И в этот же миг золотой свод над Залом Первого Света пошёл тонкими, нервными разломами. Колонны дрогнули, словно теряя равновесие. Вирелла сжала кинжал так сильно, что побелели пальцы, но не произнесла ни слова. Судьба стояла неподвижно. Браслет Трёх Времён больше не вращался — кольца дрожали.

Идэя не смотрела на зал. Её взгляд был направлен внутрь Санктума, как будто она чувствовала его страдания. Мелекесс медленно опустил Вердикт. Чёрное пламя на его лезвии угасло. Он обвёл взглядом пантеон.

— Это больше не переговоры, — произнёс он.

Никто не ответил.

— С этого момента мы должны действовать слаженно, — продолжил он. — Забыть о былых обидах и биться вместе. От этого зависят не только наши жизни, но и жизни миров и тех, кто в нас верит.

За пределами зала Археон продолжал расходиться трещинами, и каждая новая линия разлома открывала Санктуму ещё один фрагмент собственной гибели. Сквозь них смешивались свет и воздух, различие между мира утрачивалось. Равновесие было нарушено.

За пределами зала Археон продолжал расходиться трещинами, и каждая новая линия разлома открывала Санктуму фрагменты чуждой ему реальности. Сквозь них смешивались свет и пустота, границы между мирами истончались, пространство теряло форму. Разрывы больше не исчезали — они, расширялись в самой структуре обоих миров.

IV.IV. Падение Высшего.

После совета в Зале Первого Света война более не пряталась за речами о правосудии и равновесии. Мир окончательно раскололся. Над Санктумом не угасали кольца Приговора. Одни государства склоняли головы перед серафимами, надеясь избежать их гнева, другие противились и погибали. Храмы пустели, жрецы исчезали, всё больше смертных начинали сомневаться, действительно ли боги способны противостоять небесным воинам.

Но страшнее всего была Красная Пагуба. Болезнь продолжала распространяться несмотря на Приговор. Она проникала даже в очищенные земли. Реки вновь чернели, леса гнили, а заражённые города превращались в кладбища. Появлялись новые разрывы между мирами. Небо всё чаще раскалывалось над морями и пустынями. Сквозь них в Санктум проникали свет Археона, неизвестные звуки и нечто чуждое самой природе мира.

Пространство искажалось. Дороги меняли направление. Поселения исчезали и появлялись в других землях. Некоторые смертные клялись, будто видели в разломах гигантские силуэты, наблюдавшие за Санктумом из бесконечной пустоты.

Мир медленно терял целостность. Пантеон отвечал на происходящее по-разному.

Кайрн собирал зверорасы и готовил их к большой войне. Его жрецы утверждали, что слабость более недопустима, а выживет лишь тот, кто сумеет уничтожить врага первым. Селвиор Морн окончательно исчез из мира людей, лишь самые фанатичные последователи хранили память о нём.

Элариона Эстера пыталась сдержать Красную Пагубу. Она лично являлась в заражённые земли и исцеляла целые города. Авен и Солдро старались сохранить остатки порядка. Их последователи сопровождали караваны, защищали беженцев, а вместе с этим старались распространить благие вести о пантеоне богов и о том, что боги ещё вместе с Иденом. Идэя вместе с Судьбой скрылись.

Лэль и Йэль почти не вмешивались. Они наблюдали. Мелекесс же пытался сохранить единство пантеона, он всё ещё надеялся остановить конфликт речами, но между богами ширился раскол. Всё чаще они задавались вопросам: почему серафимы действуют столь уверенно? Но больше всего его занимало, куда пропал Солмир и как остановить магию, что просачивалась в Санктум.

Но процесс уже нельзя было отсрочить. Первые маги рождались среди смертных. Это происходило хаотично и страшно. Одни случайно сжигали собственные дома. Другие слышали потусторонние голоса и сходили с ума.

Смертные ещё не понимали природу новой силы. Кроме одного — Магнуса Тайн. К тому времени его имя стало легендой. Одни считали его бессмертным духом. Другие — чудовищем. Третьи вовсе отрицали его существование.

Истина же была куда страшнее. Многие годы Магнус скрывался от мира и изучал магию. Он первым из смертных сумел прикоснуться к чистой силе из Археона после появления разломов. Он впитал её в себя из безымянного источника раньше остальных и выжил. Но вместе с силой в него проникло и искажение. Магия постепенно разрушала неподготовленное тело Магнуса и заменяла его чем-то иным. Кожа на руках почернела и сошла. На её месте появилась синяя материя, внутри которой двигался тусклый свет. Со временем изменения распространились дальше. Нижняя часть тела обратилась в непрерывный вихрь энергии.

Сам Магнус не считал это проклятием. Он видел в происходящем следующую ступень развития. В своих лабораториях он проводил бесчисленные эксперименты. Использовал смертных как сосуды для магии. Соединял души живых существ с энергией Археона. Многие погибали. Многие теряли разум. Некоторые превращались в бесформенные создания, наполненные

магическим пламенем. Но Магнус продолжал. Он верил, что смертные способны превзойти собственные пределы.

И когда Магнус был близок к завершению эксперимента, его призвал Эзраил на Каелорис. Остров всё также парил между мирами и был пристанищем для небесных посланников. Серафим возвышался подобно скале над уступом. Крылья, полные очей, были распахнуты и загораживали звёзды на небе и он был не один. Рядом с ним парило нечто.

Внешне существо напоминало огромную сферу, состоящую из нескольких пересекающихся колец, подобно астралабии. Кольца были покрыты бесчисленными глазами, расположенными плотными рядами по всей их поверхности с обеих сторон. В центре же сферы находилось одно гигантское голубое око, обращённое наружу и наблюдавшее за смертным.

Существо парило рядом с серафимом и лишь немного уступало ему в размерах. Его форма была лишена привычных признаков жизни: нет головы, конечностей или тела. Вместо этого оно представляло собой сложную систему вращающихся колец и глаз, создающую впечатление разумного механизма либо сущности, существующей за пределами привычных законов природы.

— Смертный! Мы ведаем о твоих деяниях. — Неизвестный голос ворвался в разум Магнуса Тайна. Он был груб и громок, словно раскаты грома. — Мы ведаем о твоих целях и стремлениях. И дабы они не рассыпались прахом, мы готовы помочь.

Магнус выпрямился, он был смел и спокоен: магия уже наполняла его тело.

— Я не нуждаюсь ни в помощи богов, ни в вашей! Всего несколько мгновений отделяют меня от бессмертия и тогда вы, Высшие, навеки перестанете разрушать Санктум.

— Этим мгновениям не суждено сбыться. — В этот раз голос был мягкий, спокойный и обволакивающий, совсем не похожий на прошлый. — Ты ещё слишком слаб, дабы противостоять ему. Им. Нам.

Серафим и существо продолжали неподвижно парить пред уступом и взирать на смертного. Голос продолжил.

— Но мы на вашей стороне, смертных созданий. Сокруши его, вбери силу и стань творцом вашего мира.

Магнус сделал несколько шагов по скалистому уступу и остановился у обрыва, напротив двух существ.

— Вы хотите свергнуть бога?

— Звёзды сыплются с небес, расколы ширятся между мирами, равновесие нарушено, но мы ещё можем его исправить. Вместе!

Последние слова вновь произнёс грубый голос и продолжил:

— Ты сделаешь это, смертный! Ибо я чувствую в тебе его — пожар, что охватил весь твой разум, жажду стать богом. Не позволяй Солмиру отнять у тебя дар и поведай о нём миру.

После этих слов серафим и существо исчезли, а вместе с ним и видение. Но перед уходом они оставили Магнусу знание. Слабость Солмира.

С того дня Магнус начал готовиться к битве. Он погружался в самые отвратительные и ужасные пределы магии, создавал новые заклинания и поглощал всё больше энергии. И час настал.

О последующих событиях сохранилось воспоминание самого Магнуса Тайна, он лично поведал о них Йорику.

Он уже давно искал встречи со мной. Это произошло на опушке Серебряного леса под ночным небом. Неподалёку журчал ручей, посвистывал дрозд. Конец дня обещал быть прекрасным.

Я «расположился» на поваленном камне и перелистывал Дакен-Вейн, живую книгу, найденную в одном из путешествий. Над головой плясал огонёк, освещающий древние страницы.

Воздух взорвался яркими всполохами света. Раздались чудовищные звуки и я увидел его: чёрные одеяния развевались по ветру, вокруг него сверкали молнии и двигались кольца чистой энергии. Деревья обугливались и падали, там где он пролетал. Я надеялся на разговор, но Солмир атаковал без предупреждения.

В тот же миг лес вокруг поляны исчез. Тысячи деревьев обратились в серебристую пыль. Земля треснула. Над Санктумом раскрылось огромное кольцо магии из которого меня поразил луч света. Битва началась.

Солмир обрушивал удар за ударом. Чистая магия вырвалась из его ладоней подобно океану света. Но я выжил, раскрыл вокруг себя вихрь синей материи и поглотил магию. Моё тело начало трескаться от её переизбытка.

Солмир атаковал вновь. Тысячи молний обрушивались на меня, а вместе с ними валуны и огрызки скал, но барьер было не пробить. Я взмыл над обугленным лесом и ударил магическими чёрными стрелами, усиленными книгой. Они не возымели никакого эффекта, лишь растворились в сиянии вокруг бога, словно были сотканы из тумана. Солмир даже не попытался уклониться. Магия Археона сама изгибалась вокруг него, подчиняясь воле своего создателя.

Мы столкнулись в небе. Солмир даже не пытался защищаться. Он произнёс несколько слов на неизвестном мне языке и в тот же миг магия покинула мир. Заклинания рассыпались. Руны погасли. Даже Дакен-Вейн замолчал и закрылся. Я впервые ощутил настоящий страх. На несколько мгновений я вновь стал обычным смертным, моё тело было неполноценным без столь уже привычной магии. Но Археон уже был слишком близко. Сквозь разломы в мире просочились новые потоки силы, и магия вернулась ко мне.

Страницы Дакен-Вейна загорелись и перелистывались с неестественной скоростью, собирая вокруг себя сотни заклинаний одновременно. Пространство дрогнуло, возникли вращающиеся круги рун, цепи из синего огня, копыя света и вихри разрушения. Всё это обрушилось на Солмира единой волной.

Санктум пошатнулся. Небо разорвалось от вспышки. Облака испарились и море под нами вздыбилось гигантскими валами. Но когда сияние угасло, бог всё ещё стоял, даже его одежда не была порвана.

Он поднял руку и мир остановился. Птицы замерли в воздухе. Волны превратились в неподвижное стекло. Даже ветер исчез. Лишь мы двое продолжали двигаться. Я ощутил, как тысячи нитей силы оплетают моё тело. Солмир вновь искал способ лишить меня магии. И тогда я использовал знание, оставленное серафимами — увидел источник.

Солмир был связан с Археоном. Он являлся проводником, через него в Санктум текли огромные потоки силы. Именно эта связь делала его почти неуязвимым. И именно её следовало разорвать.

Я вонзил руки в пространство. Пальцы коснулись ткани мира и реальность треснула. Над нами раскрылся разлом таких размеров, каких Санктум ещё не видел. Сквозь него хлынул ослепительный свет Археона. Миллионы потоков энергии заполнили небо.

Солмир впервые изменился в лице. Он понял мой замысел. Я не собирался победить его силой. Я собирался лишить его преимуществ.

Потоки Археона ударили в нас обоих. Моё тело начало разрушаться. Рёбра трескали. Сознание захлёстывали тысячи чужих голосов. Но я продолжал удерживать разлом.

Солмир ринулся вперёд. Мы столкнулись. От удара образовалась волна, прокатившаяся через половину мира. В Ратайре затрещали горы, в Астерионе моря вышли из берегов. Над пустынями возникли смерчи. Впервые в истории Санктума смертный и Высший сражались на равных.

Наш бой длился дни. Мы проносились сквозь миры, метая друг в друга самые изощрённые заклинания. Иногда мы исчезали и продолжали битву внутри разломов между Санктумом и Археоном, затем падали на землю, оставляя после себя кратеры размером с города.

Понимая, что силы покидают его, Солмир прибегнул к тому, чего я прежде не видел. Он коснулся ладонью собственной груди и вырвал из себя сияющую нить. За ней последовала вторая, третья и сотни других. Каждая нить была воплощением одного из законов магии, возникших в Санктуме. Пространство начало распадаться. Заклинания теряли форму. Разломы закрывались. Даже энергия Археона стала тускнеть. Солмир вновь пытался лишить мир самого понятия магии. Но было уже поздно. Миллионы смертных успели прикоснуться к новому дару. Отныне магия не принадлежала лишь ему одному.

Лицо Солмира исказилось. Впервые на нём проявились эмоции — гнев и злость, но исправить ситуацию ему уже было не под силу. Сквозь бесчисленные разломы в мир проливалась магия. Земля содрогалась. Горы трескались. Моря кипели. Сам Санктум казался на грани гибели.

И тогда раздался голос. Это говорил не смертный, не бог и не серафим, а нечто гораздо более древнее, оно произнесло лишь одно слово:

— Довольно.

Голос прозвучал негромко, но его услышал весь Санктум и мир изменился: замерли бури над морями, остановились смерчи в пустынях. Расколы между мирами перестали расширяться. Даже потоки магии, вырывавшиеся из Археона, словно натолкнулись на невидимую преграду.

Я поднял голову к небу: разломы затягивались, словно незримая рука их стягивала. На лице Солмира больше не было ни гнева, ни страха, лишь отчаяние. Он уже понял кому принадлежал голос и готовился к последствиям.

Нечто пришло.

Свет Археона начал меркнуть. Небо темнело. Звёзды исчезали одна за другой. Даже пространство между мирами затихло. Голоса, которые прежде наполняли моё сознание, смолкли. Наступила тишина. Настоящая. Та самая тишина, которая существовала до рождения миров.

Пространство над полем битвы дрогнуло. Перед нами раскрылся проход. Он не был похож ни на разлом Археона, ни на врата Санктума. За ним не было света. Не было тьмы. Не было ничего, что смертный разум мог бы описать словами. Это было Начало. Исток, из которого однажды пришли Высшие.

Из этой бездны выступил Эзраил. Его крылья были сложены, но даже так закрывали половину небосвода.

Солмир не пытался бежать. Не пытался больше сражаться. Он уже осознал, что битва окончена и его участь predetermined. Не мной. Не серафимами, а тем, кто стоял выше любого существа на Идене.

Эзраил поднял руку — ударила чёрная молния. Вокруг бога закружились вихри, поднимая его всё выше и выше, пока он не достиг Начала и не исчез. Мир вновь ожил, Начало закрылось.

От Солмира остался лишь шар, который медленно приближался ко мне. Он переливался всеми известными мне цветами и подрагивал от пульсирующей в нём энергии. Остановившись на расстоянии вытянутой руки, он взорвался и всё его содержимое проникло в меня.

Магия наполняла каждую клетку моего тела, вызывая нечеловеческую боль. Казалось, будто раскалённые иглы одновременно пронзают плоть и саму душу. Я чувствовал, как растворяется всё, что осталось во мне от человека. Сердце билось всё реже и затихло, уступив место пульсирующим потокам энергии. Кровь закипала в венах и обратилась в жидкий свет. Каждая мысль сопровождалась вспышкой агонии, словно сознание пытались разорвать на части.

Мир вокруг расплывался. Перед глазами возникали бесчисленные образы: звёзды, чуждые миры, бездонные пространства Археона, силуэты существ, которым не было места в Идене. Их голоса сливались в единый гул и проникали в разум. Мне казалось, что я умираю.

Но смерть не пришла.

Боль продолжала нарастать. Остатки человеческой плоти исчезли под потоками синей материи. Всё тело горело изнутри, однако вместе со страданием пришло понимание. Я видел магию так, как никто другой. Видел нити, связывающие миры. Видел движение судеб, течение времени и дрожание самой ткани Санктума.

Каждое новое знание приносило новую волну боли. Каждая капля силы отнимала часть меня прежнего. Я кричал, но собственного голоса уже не слышал. Он тонул среди волн магии, обрушившихся внутри меня.

Это длилось всего несколько мгновений, но тогда мне казалось вечностью. Агония внезапно прекратилась. Наконец боль исчезла и я открыл глаза.

Восприятие мной мира изменилось. Я видел небо над Санктумом и одновременно бездны Археона. Видел течение рек и движение звёзд. Слышал молитвы смертных за тысячи лиг от себя. Магия более не была для меня силой, которую следовало призывать. Она стала частью моего естества.

Я выпрямился. Эзраил вместе с существом-сферой продолжали парить в небесах. Их бесчисленные глаза были обращены ко мне. Но впервые за всё время я не чувствовал себя меньше их. Я был им равней.

Я осмотрел себя: от человека во мне практически ничего не осталось. И всё же я продолжал помнить, кем был в уже прошлой жизни.

К моменту моего обращения имя прошлого бога уже начали стирать из хроник смертных. Помнили лишь Высшие.

Когда Магнус явился в Зал Первого Света, никто не приветствовал его. Боги молчали. Одни смотрели с опаской. Другие — с презрением. Некоторые вовсе не скрывали враждебности. Перед ними стояло существо, которое ещё недавно было смертным. Существо, сумевшее низвергнуть одного из них и забрать себе его силу.

Мелекесс медленно поднялся со своего трона. Его взгляд скользнул по собравшимся богам. Все они молчали, ибо каждый из них видел одно и то же и уже не мог изменить будущего. Ибо каждый из них видел одно и то же. Перед ними стоял уже не смертный. Не маг. Не чудовище. Перед ними стоял новый Высший.

Тогда Мелекесс обратился к залу:

— Магия вошла в Санктум и стала неотъемлемой его частью. Таково новое равновесие мира, таков новый порядок и всякая сила должна иметь своего владыку.

После чего он посмотрел на Магнуса.

— Отныне ты — Магнус Тайн. Бог магии, познания и развития.

Мир окончательно вступил в новую эпоху. Смертный занял место среди Высших. Серафимы вмещались в устройство пантеона. Магия стала частью Санктума. А война перестала быть лишь борьбой за равновесие. И всё ближе приближался день, когда боги и серафимы столкнутся всей силой.