

12+

ТЕРРА-НУВО

Книга вторая

«Песнь Мёртвого Металла»

Оборвалов Игорь

Игорь Оборвалов

**Терра-Нуво. Песнь
Мёртвого Металла. Книга 2**

«Издательские решения»

Оборвалов И.

Терра-Нуво. Песнь Мёртвого Металла. Книга 2 / И. Оборвалов —
«Издательские решения»,

Тысячу циклов спустя. Терра-Нуво населяют четыре расы, живущие в гармонии с природой. Полукровка Аш'Кор, отвергнутый и лесом, и горами, слышит в голове голоса древних. Когда «Пожиратели Механизмов» начинают перерабатывать мир в топливо, изгой отправляется в путь, чтобы зажечь легендарный Маяк. Его песня, рождённая из боли, способна объединить врагов, расплавить металл и напомнить даже мёртвым, что значит быть живым. История о том, как одиночество становится силой, а проклятие — даром.

© Оборвалов И.

© Издательские решения

Содержание

ТЕРРА-НУВО «Песнь Мёртвого Металла»	6
Расы живущие в гармонии с природой	7
Главный Герой	8
Часть первая: ЭХО СТАРЫХ ВОЙН	9
Глава 1. Сон под пеплом	9
Глава 2. Изгнанник из леса	10
Глава 3. Камни, которые помнят обиду	11
Глава 4. Гонка на Корнебегах	12
Глава 5. Суп из Луми-рогов	14
Глава 6. Принципы гонок	15
Глава 7. Яд в синей воде	16
Глава 9. Плата за жизнь	19
Глава 10. Старый, злой и мудрый	20
Глава 11. Маяк, спящий тысячу лет	21
Конец ознакомительного фрагмента.	22

Терра-Нуво. Песнь Мёртвого Металла

Книга 2

Игорь Оборвалов

Дизайнер обложки Игорь Оборвалов

© Игорь Оборвалов, 2026

© Игорь Оборвалов, дизайн обложки, 2026

ISBN 978-5-0070-1195-2 (т. 2)

ISBN 978-5-0070-1196-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ТЕРРА-НУВО «Песнь Мёртвого Металла»

Книга вторая

Терра-Нуво, спустя 1000 циклов после Падения Тьмы

Хронология и Предпосылки («Тысячелетие Великой Тишины»).

События первой книги, стали мифом. Атер-Ках и Грор-Вул исчезли (растворились в лесах или ушли в недра после того, как «Песнь победила Тьму»). Люди вымерли окончательно (атмосфера изменилась, кислород упал, парниковые газы поднялись).

Планета Терра-Нуво, прошла через «Климатический Сдвиг». Континенты сместились.

«Эль'Лотус» (Цветущий Океан): Бывший Эль'Арай затоплен, превратился в бескрайнее море с мангровыми лесами.

«Кха'Гот» (Зуб Земли): Бывший Кха-Таррог поднялся, стал негостеприимными скалами и плато.

«Ани'Мал» (Поющая Равнина): Новый континент из вулканического пепла и плодородной почвы между ними.

«Мертвый Архипелаг»: Руины техногенной расы (осколки старой луны).

Расы живущие в гармонии с природой

«Ксил'Арай» (Певчие Леса): Потомки Атер-Ках, одичавшие в лесах Эль'Лота.

Внешность: Рост 2 метра. Кожа — зеленая кора с живыми листьями вместо волос. Глаза — янтарные. Вместо телепатии — микоризная сеть (чувствуют корни на мили вокруг).

Территория: Чащи Эль'Лота.

Роль: Хранители памяти. Не умеют петь магию, но умеют «слышать» древние камни.

«Ул'Вада» (Живущие в Воде): Водная раса, возникшая из симбиоза старых червей Н'Шарра и светящихся водорослей.

Внешность: Амфибии. Кожа — переливающаяся, полупрозрачная. Жабры на шее, перепончатые лапы, светящиеся усики на лице. Лиц — человеческое.

Территория: Рифы Цветущего Океана.

Роль: Путешественники между континентами.

«Игни'Дор» (Теплокровные Суши): Раса равнин. Мутировавшие потомки травоядных Корнебегов и мелких грызунов (антропоморфные).

Внешность: Рост 1.5 метра. Прямоходящие. мех — золотистый. Короткие рога. Огромные уши. Бегают быстрее ветра.

Территория: Поющая Равнина (Ани'Мал).

Роль: Торговцы и курьеры. Самые весёлые и безбашенные.

«Лак'Шарр» (Сердце Горы): Горная раса. Потомки Грор-Вул, которые не ушли в Тьму, а поднялись к свету.

Внешность: Рост 2 метра. Толстая каменная кожа, покрытая рунами (естественными). Две руки, мощные ноги. Глаза — лава.

Территория: Кха'Гот (Зуб Земли).

Роль: Кузнецы и архитекторы. Строят города внутри скал.

Враг: Техногенная Раса «Корр'Экспан» (Пожиратели Механизмов)

Лор: Осколок старой человеческой колонии на «Мёртвом Архипелаге». Они сохранили битумные технологии Грор-Вул, но извратили их, смешав с ИИ. Они **не органические**. Это киборги/кремниевая форма жизни.

Внешность: Рост 1 метр. Тело — ржавый металл, шестерёнки, шелкопрядные нити. Вместо лиц — красные лампы. Глаза — линзы.

Идеология: «Порядок через Унификацию». Они не высасывают жизнь, а *перерабатывают* биоматерию в топливо.

Почему враг: Они хотят превратить всю Терру-Нуво в гигантскую батарею.

Главный Герой

Имя: *Аш'Кор-Слышащий-Пепел*

Раса: Помесь Ксил'Арай (лес) и Лак'Шарр (горы) — изгой.

Внешность: Рост 2.2 м. Левая половина тела — кора/листья (Ксил'Арай). Правая — каменная, с рунами (Лак'Шарр). Глаза: один янтарный (лес), второй — раскалённый уголь (горы).

Характер: Тихий меланхолик с чувством юмора. Страдает от «Хора Предков» — слышит обрывки мыслей древних Атер-Ках и Грор-Вул, которые противоречат друг другу.

Миссия: Найти источник своей боли и понять, как объединить расы.

Часть первая: ЭХО СТАРЫХ ВОЙН

Глава 1. Сон под пеплом

Аш'Кор-Слышащий-Пепел лежал на спине, глядя в свод пещеры, который помнил времена, когда горы были молодыми.

Лишайники светились тусклым зелёным — их вековой сон нарушался только его присутствием. Он чувствовал, как корни вековых деревьев, растущих на поверхности, пронизывают камень в сотне метров над ним. Они не искали его. Они просто были. Как и он сам — ничейный, полукровка, застывший между двумя мирами, которые оба его отвергли.

Сон приходил редко. В последние циклы его место заняли обрывки — голоса, которые не утихали даже тогда, когда он зажимал уши руками.

«...Корень забрал его...»

«...не смей оживлять врагов...»

«...битум течёт по жилам...»

Он резко сел.

Левая половина тела — зелёная, покрытая молодой корой с едва заметными почками — отозвалась покалыванием. Правая — каменная, с глубокими рунами, которые светились багровым, когда он злился — пульсировала холодом.

— Прекратите, — прошептал он в пустоту.

Голоса не прекратили. Они никогда не прекращали.

«Атер-Ках не должны смешиваться с Грор-Вул...»

«Ты — мерзость...»

«Песня спасёт тебя...»

— Я не умею петь, — сказал он вслух. — Я умею только слушать вас. И вы меня убиваете.

Пещера молчала. Лишайники тускло мерцали, как глаза тысяч крошечных наблюдателей, которым не было до него никакого дела.

Аш'Кор поднялся на ноги. Его рост — два метра и два пальца — был небольшим для полукровки, чьи предки Ксил'Арай достигали трёх. Каменная рука тяжело повисла вдоль тела — она весила втрое больше обычной, и он давно смирился с тем, что никогда не сможет поднять её выше плеча.

Из сумки из сплетённых корней он достал горсть сушёных грибов. Светящаяся пыльца посыпалась на камни. Он разжевал их медленно, чувствуя, как горечь растекается по языку. Еда была только воспоминанием о голоде — не больше.

— Сегодня, — сказал он себе. — Сегодня я покину эту нору.

Он не знал, куда пойдёт. Знал только, что больше не может оставаться там, где его находят.

Глава 2. Изгнанник из леса

Лес Эль'Лотус встречал его угрюмым молчанием.

Аш'Кор вышел из расщелины у подножия горы и замер на границе, где каменная пустошь встречалась с первыми корнями. Воздух здесь был другим — влажным, тёплым, пахнущим гниющими листьями и чем-то сладким, как перезревший фрукт.

Деревья росли редко — старые, кривые, с кораи, покрытыми светящимся мхом. Между стволами висели нити паутины, которые колыхались даже тогда, когда ветра не было.

Это была граница. Территория Ксил'Арай — Лесных Певчих.

Аш'Кор никогда не был здесь желанным гостем.

— Ты вернулся, — раздался голос сверху.

Он поднял голову. На ветке, на высоте пятнадцати метров, стояла молодая самка Ксил'Арай. Её кожа была цвета молодой коры, волосы-листья — ярко-зелёными, с желтоватыми прожилками. Глаза — янтарные, как у всех её племени — смотрели без страха. Скорее, с безразличностью.

— Я никогда не уходил далеко, — ответил Аш'Кор. — Мой дом под горами.

— Твой дом? — Она спрыгнула вниз, приземлившись на корточки с грацией хищного зверя. — У полукровки нет дома. У полукровки есть нора, в которой он прячется от стыда.

— Я пришёл не спорить, Си'Лан.

Она удивилась, что он помнит её имя. Он удивился этому не меньше. Он вообще не должен был помнить имён — после трёх циклов изгнания память о племени должна была стереться, как узоры на старой коре.

— Зачем ты пришёл? — Она опустила на корточки, внимательно разглядывая его каменную руку.

— Мне нужно в библиотеку. К Мнемо-камням.

Си'Лан рассмеялась — сухо, без тепла.

— Ты? К священным камням? Полукровка, который наполовину состоит из врага? Старейшины прикажут скормить тебя Гра'акхам.

— Гра'акхи больше не едят мясо, — спокойно ответил Аш'Кор. — С тех пор, как Торн усыпил их в прошлую эпоху.

— Ты веришь в легенды?

— Ты — нет? Ваши же шаманы хранят эти истории на Мнемо-камнях.

Си'Лан замолчала. Её листья на голове слегка потемнели — признак растерянности.

— Иди прочь, — сказала она наконец. — Или я позову стражу.

Аш'Кор не двинулся с места. Он смотрел на неё своим янтарным глазом — тем, который был от Ксил'Арай. Второй, каменный, с раскалённым угольком внутри, он держал полуприкрытым — чтобы не пугать.

— Я уйду, — сказал он. — Но не потому, что ты меня прогнала. А потому, что ваши старейшины не стоят той памяти, которую хранят.

Он развернулся и пошёл обратно к горам.

За спиной он слышал, как Си'Лан выдохнула с облегчением. Или с сожалением — трудно было разобрать.

Голоса в его голове зашептали с новой силой:

«Ты должен был ударить её...»

«Она слаба...»

«Лес не для тебя...»

— Замолчите, — прошептал он. — Вы не я. Вы — только память.

Но память не слушала.

Глава 3. Камни, которые помнят обиду

Путь к владениям Лак'Шарр — Горных Сердец — занял два дня.

Аш'Кор не спешил. Он двигался по старым тропам, которые знал с детства — тем самым, по которым его когда-то водил отец (если у полукровки вообще мог быть отец). Земля здесь была горячеей, из трещин сочился пар с запахом серы. Небо над горами было не зелёным, как над лесом, и не голубым, как над равниной, — а багровым, будто кто-то пролил кровь древних титанов.

Лак'Шарр обитали внутри Кха'Гота — Зуба Земли.

Их города вырезались прямо в скалах: тоннели, залы, колоннады, украшенные рунами, которые светились в темноте. Они не строили — они освобождали пространство внутри камня, как скульптор освобождает фигуру из глыбы.

Аш'Кор подошёл к главному входу — арке высотой в тридцать метров, высеченной в форме пасти гигантского зверя.

Стражи — двое Лак'Шарр ростом под два с половиной метра, с кожей цвета базальта и глазами-угольками — перегородили путь каменными топорами.

— Стой, полукровка, — сказал левый. Его голос звучал как камнепад. — Твоя дорога здесь заказана.

— Мне нужно видеть Старейшину-Под-Камнем, — сказал Аш'Кор. — У меня вопрос о битумных жилах на южном склоне.

— У тебя каменная рука, — сказал правый страж. — Это не делает тебя Лак'Шарр. Твоя вторая половина — гниющая. Лес гниёт внутри тебя.

— Возможно, — согласился Аш'Кор. — Но жилы текут уже три цикла. Если их не остановить, они отравят ваши нижние залы.

Стражи переглянулись.

— Жди здесь, — сказал левый и скрылся в темноте арки.

Аш'Кор остался стоять под багровым небом, чувствуя, как каменная рука тяжелеет с каждой минутой. Он не знал, заметили ли стражи, что он солгал о жилах. Битумные источники иссякли ещё сто циклов назад, когда старые Гро-Вул окончательно ушли под землю.

Но он должен был попасть внутрь. Только там, в библиотеке Лак'Шарр, хранились записи о том, как «Корр'Экспан» — Техногенные — начинали своё вторжение тысячу циклов назад.

Страж вернулся через час.

— Старейшина не примет тебя, — сказал он. — Он сказал: «Полукровка, который наполовину гнилой, не достоин стоять под нашей крышей». Убирайся.

Аш'Кор кивнул. Он не ожидал другого ответа.

Он развернулся и пошёл вниз, туда, где горы встречались с равнинами. Его путь лежал на юг — к Поющей Равнине, где обитали Игни'Дор — Теплокровные.

Может быть, там его встретят иначе.

Голоса в голове засмеялись:

«Никто не примет тебя, полукровка...»

«Ты — ничей...»

«Вернись в пещеру, умри там...»

Аш'Кор сжал каменные пальцы в кулак, почувствовав, как мелкие камешки впиваются в плоть второй, зелёной руки.

— Я не умру, — сказал он ветру. — Я буду жить назло всем вам.

Ветер не ответил. Но багровое небо над горами начало медленно темнеть — приближалась ночь.

Глава 4. Гонка на Корнебегах

Равнина Ани'Мал простиралась до горизонта — золотистое море высокой травы, которая колыхалась на ветру, как шерсть огромного спящего зверя.

Аш'Кор шёл по ней три дня, питаясь кореньями и дождевой водой, которую собирал в шлем. Его каменная рука болела — перемена климата влияла на поры камня, заставляя его трескаться. Он смазывал швы смолой, которую добывал из кустарников, и шёл дальше.

На четвёртый день он услышал топот.

Много топота. Ритмичного, тяжёлого, похожего на приближающуюся грозу.

Аш'Кор пригнулся и спрятался в высокой траве.

Из-за холма вылетела стая Корнебегов — шестиногих броненосцев, покрытых короткой золотистой шерстью. На их плоских спинах сидели всадники — Игни'Дор.

Они были маленькими — чуть выше метра, прямоходящими, с короткими рогами и огромными, подвижными ушами. Их мех переливался в лучах солнца — от песочного до ярко-золотого.

Гонка была быстрой. Три всадника шли нос к носу, их Корнебеги рычали, выдыхая струи горячего пара из ноздрей.

— Фурр'Токс, ты жулик! — крикнул один из всадников, показывая на центрального. — Твой Корнебег пьёт утренний туман перед стартом!

— А твой спит до полудня, Скорр! — крикнул в ответ центральный всадник, и все трое расхохотались.

Они промчались мимо Аш'Кора, не заметив его. Ветер от их бега пригнул траву к земле, и на несколько мгновений Аш'Кор остался открытым, стоя на коленях посреди поля.

Но они уже ушли вперёд.

Он поднялся, отряхнул колени и осмотрел горизонт. Вдалеке виднелись дымки — поселение Игни'Дор. Их дома были похожи на перевёрнутые корзины, сплетённые из травы и веток, покрытые шкурами.

— Ты потерялся, чужеземец?

Аш'Кор резко обернулся.

Рядом с ним, на расстоянии вытянутой руки, стоял Игни'Дор. Молодой, коротко стриженный, с полуоторванным левым ухом. Его глаза — большие, чёрные, с горизонтальными зрачками — смотрели с любопытством, без страха.

— Я не потерялся, — ответил Аш'Кор. — Я ищу.

— Что ищешь?

— Ответы.

— Ответы на что?

— На вопросы, которые не решаются на гонках.

Игни'Дор рассмеялся — звонко, заливисто, как журчание ручья.

— Тебя зовут? — спросил он.

— Аш'Кор. А тебя?

— Фурр'Токс. — Он протянул лапу — короткие пальцы с мягкими подушечками. — Добро пожаловать на Ани'Мал, чужеземец. Ты, наверное, голоден?

Аш'Кор посмотрел на протянутую лапу. Никто не протягивал ему лапу. Никогда.

— Голоден, — признался он.

— Тогда пошли. Моя мать варит грибной суп. Ты когда-нибудь пробовал суп из Луми-рогов?

— Нет.

— О, тебя ждёт потрясение.

Фурр'Токс подмигнул и, не дожидаясь ответа, побежал в сторону дымов.
Аш'Кор пошёл за ним.
Голоса в голове молчали. Впервые за много дней.

Глава 5. Суп из Луми-рогов

Дом Фурр'Токса оказался самым обычным среди десятка других — сплетённая корзина диаметром в десять метров, с очагом в центре и дымовым отверстием наверху. Внутри пахло кисловатым запахом кипящего грибного бульона и чем-то сладким — мёдом диких пчёл.

Мать Фурр'Токса, грузная самка Игни'Дор с добрыми глазами и седыми прожилками в шерсти, даже не спросила, кто такой Аш'Кор. Она просто налила ему полную миску супа и поставила перед ним кусок хлеба из перемолотых корней.

— Ешь, — сказала она. — Худым ты мне здесь не нужен.

Аш'Кор ел. Медленно, осторожно, чувствуя, как тёплый бульон растекается по телу, согревая даже каменную руку, которая никогда не знала тепла.

Фурр'Токс сидел напротив и наблюдал.

— Ты не спросишь, откуда у меня каменная рука? — сказал Аш'Кор, не поднимая глаз.

— Не моё дело, — ответил Фурр. — У меня оторвано пол-уха. Тебе какое дело?

— Никакого.

— Вот и мне никакого до твоей руки.

Они ели молча. Голоса в голове снова зашевелились, но Аш'Кор заставил их замолчать — усилием воли, куском хлеба, глотком супа.

— Я ищу библиотеку, — сказал он наконец. — Мнемо-камни. Записи о древних.

— У нас нет камней, — сказал Фурр. — У нас есть сказители. Старый Хорр'Шан знает все песни мира. Но он берёт плату.

— Какую?

— Он любит смотреть гонки. И любит, когда его жоак выигрывает.

— А кто жоак?

Фурр'Токс улыбнулся, обнажив ровные белые зубы.

— Догадайся.

Аш'Кор отставил миску.

— Я помогу тебе выиграть гонку. А ты сводишь меня к сказителю.

— Договорились.

Лапа с мягкими подушечками снова протянулась к нему. На этот раз Аш'Кор пожал её. Каменными пальцами, осторожно, чтобы не раздавить.

— Ты сильный, — сказал Фурр. — Может, из тебя выйдет толк.

— Может, и нет, — ответил Аш'Кор.

— Всё может, — усмехнулся Фурр. — Даже гнилой полукровка может стать чемпионом.

Они смотрели друг на друга — золотистый зверёк и полукаменное чудовище — и впервые за долгое время оба чувствовали, что одиночество отступает.

Глава 6. Принципы гонок

Гонки Игни'Дор были не просто развлечением. Это был их закон, их религия, их способ выбирать вожakov.

Аш'Кор узнал об этом на следующее утро, когда Фурр'Токс потащил его на тренировочное поле.

— Правила простые, — объяснял Фурр, седлая своего Корнебега — огромного самца с чёрными глазами и шерстью цвета золотой осени. — Дистанция — двадцать километров. Четыре препятствия: ущелье Шипастых Кактусов, река Стеклянная Вода, поле Свистящих Шипов и скала Мёртвого Ветра.

— А суть? — спросил Аш'Кор.

— Суть — не скорость. Суть — связь. Корнебег должен хотеть бежать. А ты должен хотеть не упасть.

— Звучит просто.

— Звучит как ерунда, — поправил Фурр. — На деле — это всё.

Он тронул зверя пятками, и тот рванул с места так, что Аш'Кор отшатнулся — ветер ударил в лицо, пригибая траву. За пять секунд Фурр пропал из виду.

— Он хороший всадник, — сказал подошедший старый Игни'Дор с хромой лапой. — Но плохой стратег. Он слишком добрый.

— Добрый — это плохо?

— На гонках — да. Он не толкнёт соперника, не срежет угол через колючки, не сбежит по опасному склону. Добрый приходит вторым.

Аш'Кор посмотрел на старика.

— А вы?

— Я пришёл последним сорок лет подряд. Но я жив. А чемпионы тех лет давно в земле. Старик усмехнулся беззубым ртом и ушёл, волоча больную лапу.

Аш'Кор остался на поле один. Голоса в голове зашептали:

«Он слабый...»

«Ты сможешь лучше...»

«Возьми его зверя...»

— Замолчите, — сказал Аш'Кор. — Я не буду брать чужого.

Но голоса не замолкали.

Глава 7. Яд в синей воде

В тысяче километров от равнин, под толщей Цветущего Океана, Нир'Окаан готовилась к самому страшному дню в своей жизни.

Её жабры работали ровно, пропуская через себя прохладную воду, насыщенную кислородом и светящимся планктоном. Волосы-усики мягко покачивались в такт течению. Чешуя на руках переливалась всеми цветами радуги — признак здоровья и молодости.

Но внутри неё всё дрожало.

Сегодня Совет Старейшин Ул'Вада — Водяных — должен был объявить имя наследницы престола. Шансы были равны: она и её старшая сестра Ши'Нока.

— Ты готова? — спросил отец, старый вождь, чья чешуя давно потускнела, а один из усиков был оторван в битве с гигантским кальмаром.

— Готова, — солгала Нир.

Отец знал, что она лжёт. Но ничего не сказал. Потому что правда была хуже лжи: Ши'Нока была сильнее, хитрее и беспринципнее. Нир была лучше — но в политике это не имело значения.

Они поплыли к Золотому Рифу — месту, где собирался Совет. Тысячи Ул'Вада — от бледно-голубых мальков до тёмно-синих старцев — парили в толще воды, их светящиеся усики создавали иллюзию подводного звездопада.

— Сегодня, — объявил Главный Шаман, древнее существо с полупрозрачной кожей, сквозь которую были видны внутренние органы, — Великая Мать Океана выберет ту, кто поведёт наш народ к новой эре.

Нир опустила глаза. Она чувствовала на себе взгляд сестры — холодный, расчётливый, как течение из глубинных трещин.

Ши'Нока стояла в десяти метрах от неё, её чешуя переливалась ярче обычного — признак волнения, которое она тщательно скрывала.

— Ритуал начинается, — объявил Шаман. — Сестры, подойдите к Чаше Памяти.

Нир и Ши'Нока одновременно двинулись вперёд. В центре рифа возвышалась огромная раковина, внутри которой пульсировал светящийся гриб «Окошко в землю» — прямой родственник тех, что росли на суше, способный передавать мысли на огромные расстояния.

Нир положила руку на край раковины.

И почувствовала укол.

Не гриба — чего-то другого. Острого, крошечного, погрузившегося в кожу между пальцами.

Она отдёрнула руку. На ладони алела крошечная ранка, из которой сочилась не золотая кровь Ул'Вада, а чёрная, маслянистая жидкость.

— Яд, — прошептала она.

Ши'Нока даже не взглянула на неё. Её лицо было спокойным, как поверхность океана в безветренный день.

— Ритуал осквернён! — закричал Главный Шаман, отступая от Нир. — Чёрная кровь! Она заражена древним проклятием!

— Это не моя кровь, — попыталась объяснить Нир. — Это сестра...

— Молчи, отравительница! — закричал один из старейшин.

Совет загудел. Тысячи голосов слились в единый рой обвинений.

Ши'Нока опустила голову, изображая скорбь.

— Моя сестра была слаба, — сказала она, и её голос разнёсся по всему рифу. — Она поддалась древним чарам «Гниющей Короны». Но я, её сестра, спасу наш народ от позора.

— Спаси! — закричала толпа.

— Изгоним отравительницу! — крикнул кто-то.

— Изгнать! Изгнать! Изгнать!

Нир смотрела на сестру, и в глазах её не было ненависти. Было только недоумение. Как можно предать родную кровь ради власти над рифами, которые и так были твоими?

— Прощай, сестра, — прошептала Ши'Нока, когда стражники схватили Нир за руки.

Она не сопротивлялась. Бесполезно.

— Прощай, — ответила Нир и позволила увести себя.

Чёрный яд медленно растекался по её венам, и каждый удар сердца отдавался в висках глухой, пульсирующей болью.

Она не знала, что её сестра отравила не только её — но и тот самый гриб, который должен был передать мысль о единстве на берег, к другим расам.

Четыре континента не получают предупреждения о надвигающейся угрозе.

Глава 8. Фурр'Токс теряет всё

Гонка началась на рассвете.

Двадцать всадников выстроились в линию на краю ущелья. Их Корнебеги рыли землю когтями, выдыхая струи пара. Фурр'Токс стоял в центре — его зверь, Серый Вихрь, нервно перебирал ногами.

— Не волнуйся, мальчик, — прошептал Фурр, поглаживая шею зверя. — Мы справимся.

Серый Вихрь фыркнул. Он не верил.

Аш'Кор стоял в толпе зрителей, сжимая каменную руку в кулак. Голоса в голове советовали ему поставить на кого-то другого.

«Этот проиграет...»

«Он слишком мягкий...»

«Вон тот, с чёрной шерстью — победитель...»

— Я ни на кого не ставлю, — прошептал Аш'Кор. — Я просто смотрю.

Сигнальный рог протрубил три раза.

Всадники сорвались с места.

Первый километр — ровная степь. Фурр держался в середине, не рискуя. Впереди шёл Скорр, его главный соперник, с чёрным Корнебегом, который был на голову выше остальных.

— Слишком осторожничаешь, — прошептал Аш'Кор, хотя Фурр не мог его слышать.

Второй километр — ущелье Шипастых Кактусов. Всадникам пришлось пригнуться к шеям зверей, чтобы не быть исцарапанными. Скорр не пригнулся — он нёсся прямо сквозь шипы, и те оставляли кровавые полосы на его шерсти, но он не сбавлял скорости.

— Дурак, — сказал старый Игни'Дор рядом с Аш'Кором. — Такая гонка убьёт его.

— Или сделает чемпионом, — ответил Аш'Кор.

— Чемпионом могилы.

На третьем километре — река Стеклянная Вода. Вода была прозрачной настолько, что казалось, Корнебеги бегут по воздуху. Но под тонким слоем воды скрывались острые камни.

Фурр перешёл на галоп, позволяя Серому Вихрю самому выбирать путь. Зверь оказался умнее многих всадников — он обходил камни мягкими, пружинистыми прыжками.

— Он хорош, — признал старик.

— Зверь хорош, — поправил Аш'Кор. — Всадник просто не мешает.

На пятом километре Фурр вышел на второе место. Скорр всё ещё лидировал.

На десятом — поравнялся.

Дальше началось поле Свистящих Шипов.

Аш'Кор знал об этой ловушке — растения копировали мысли проходящих мимо, превращая их в звук. Для Ксил'Арай это было больно. Для Игни'Дор — смертельно опасно. Их мысли были слишком громкими.

Фурр, приближаясь к полю, закрыл глаза.

— Не думай ни о чём, — прошептал он Серому Вихрю. — Доверься мне.
Зверь заржал и ускорился.
Поле запело.

Голоса Игни'Дор, их страхи, надежды, горести — всё это вырвалось наружу в виде какофонии звуков, от которой закладывало уши. Кто-то из всадников упал, закрывая голову лапами. Корнебеги шарахались в стороны.

Но Фурр не думал. Он просто был.

Поле замолчало, пропуская его.

Когда он вылетел на другую сторону, Скорр был впереди на пять корпусов.

— Слишком много потерял, — сказал старик.

— Не всё потеряно, — ответил Аш'Кор. — Впереди скала Мёртвого Ветра.

Это было последнее препятствие — вертикальная стена высотой в пятьдесят метров. Всадники должны были не объехать её, а влететь наверх, используя инерцию и специальные трамплины, сложенные из камней.

Скорр взлетел первым. Его Корнебег оттолкнулся от трамплина, взмыл в воздух — и не долетел до края трёх метров. Стена была выше, чем в прошлые годы.

Скорр упал. Вместе со зверем.

— Нет, — прошептал Аш'Кор.

Фурр видел падение. Он мог бы сбавить скорость, объехать упавших, потерять время. Вместо этого он направил Серого Вихря прямо к трамплину.

— Что он делает? — закричал старик.

— Спасает, — ответил Аш'Кор.

Фурр промчался мимо Скорра, протянул лапу и подхватил его на ходу. Серый Вихрь оттолкнулся от трамплина — но двойная тяжесть была слишком велика.

Они не долетели. Все трое рухнули вниз.

Тишина.

Аш'Кор закрыл глаза.

«Я же говорил...»

«Добрый проигрывает...»

«Всегда...»

— Подождите, — сказал Аш'Кор.

Он открыл глаза.

Внизу, в облаке пыли, Фурр'Токс лежал на спине, прижимая к себе Серого Вихря. Зверь был жив. Скорр тоже — он сидел рядом, оглушённый, но целый.

Фурр медленно поднялся, отряхнул шерсть и посмотрел наверх, туда, где финишная линия уже была скрыта облаками.

— Проиграл, — сказал он тихо.

— Выиграл, — ответил Скорр, не поднимая глаз. — Ты спас меня. Это дороже любого приза.

Фурр ничего не ответил. Он просто погладил Серого Вихря по шее и пошёл пешком к финишу, не оглядываясь.

Он пришёл последним.

Никто не аплодировал.

Аш'Кор стоял в толпе и смотрел на одинокую фигуру, бредущую по степи.

— Теперь ты знаешь, — сказал он голосам. — Добрый проигрывает. Но добрый остаётся добрым.

Голоса не ответили. Впервые они согласились.

Глава 9. Плата за жизнь

Фурр'Токс сидел у очага и молчал уже второй час.

Мать поставила перед ним миску с супом, но он не притронулся. Серый Вихрь лежал у входа, положив голову на лапы — зверь тоже переживал поражение.

— Я не жалею, — сказал наконец Фурр. — Я спал бы хуже, если бы он разбился.

— Я знаю, — ответил Аш'Кор. — Но старейшины не выберут тебя вождём.

— Мне плевать на вождей.

— Тебе не плевать на сказителя. А он слушает только вожаков.

Фурр поднял голову. В его глазах блеснула надежда.

— Ты что-то придумал?

— Может быть, — сказал Аш'Кор. — Ты знаешь, где найти «Мёртвый маяк»?

Фурр побледнел под шерстью.

— Это легенда. Башня древних Атер-Ках, где хранятся все знания мира.

— Не легенда. Я видел его во сне.

— Во сне? — Фурр усмехнулся. — Ты, полукровка, который спит в пещере, видел маяк во сне?

— Я — полукровка, который слышит голоса древних. И они говорят, что маяк можно оживить песней.

— И кто споёт?

— Я не умею петь. Но, может быть, среди ваших сказителей найдётся тот, кто научит меня.

Фурр долго смотрел на него. Затем встал, отряхнул шерсть и сказал:

— Хорр'Шан — старый упрямец. Он не учит чужаков.

— А что, если я принесу ему плату, которую он не сможет отказать?

— Какую?

— Песню древних. Ту, которую забыли все, кроме камней.

Аш'Кор поднял каменную руку и легонько ударил ею по полу. Зазвучал низкий, гулкий звук — как будто гора заговорила.

Фурр открыл рот.

— Ты... ты можешь заставить камни петь?

— Камни поют сами, — ответил Аш'Кор. — Я просто слушаю.

Голоса в его голове зашептали:

«Не показывай...»

«Он предаст...»

«Никому не верь...»

— Я верю ему, — сказал Аш'Кор вслух. И сам удивился своим словам.

Фурр улыбнулся — впервые после гонки.

— Тогда завтра идём к Хорр'Шану.

Глава 10. Старый, злой и мудрый

Сказитель Хорр'Шан жил на краю поселения, в норе, вырытой под корнями гигантского иссохшего дерева. У него не было семьи, не было учеников, не было друзей. Был только голос — хриплый, скрипучий, как старая дверь, и память — бесконечная, как небо над равниной.

Он не впустил их в дом.

Вместо этого он сидел на камне перед входом, скрестив лапы, и смотрел на Аш'Кора с нескрываемым отвращением.

— Полукровка, — сказал он. — Наполовину гнилой, наполовину мёртвый. Зачем ты привёл его ко мне, Фурр'Токс? Твоя мать знает, что ты дружишь с врагами?

— Он не враг, — ответил Фурр. — Он слышит камни.

— Камни не говорят с полукровками.

— Говорят, — сказал Аш'Кор. — С теми, кто умеет слушать.

Он поднял каменную руку и снова ударил по земле.

На этот раз звук был другим — не гулким, а певучим, как будто камень запел древнюю мелодию, которую забыли все живущие.

Хорр'Шан замер.

Его глаза, выцветшие от старости, расширились.

— Откуда ты это знаешь? — прошептал он.

— Я не знаю. Это поют мои пальцы. Я просто не мешаю.

— Это... это «Песнь Основания». Ту, которой древние Атер-Ках заставляли расти горы.

— У меня нет песен, — сказал Аш'Кор. — У меня есть только камни и голоса, которые не замолкают.

Хорр'Шан медленно поднялся. Его больная лапа волочилась по земле, но он всё равно подошёл к Аш'Кору и положил руку ему на плечо — зелёное, покрытое корой.

— Ты не врешь, — сказал он. — Ты действительно слышишь. Это редкий дар.

— Он проклятие, — ответил Аш'Кор. — Голоса хотят меня убить.

— Голоса хотят, чтобы ты их понял. Они — память. А память никогда не была другом.

Хорр'Шан отступил на шаг.

— Я научу тебя петь. Но не бесплатно.

— Чего ты хочешь? — спросил Фурр.

— Чтобы он спел мне эту песню до конца. Полную. «Песнь Основания».

— Я не знаю её, — сказал Аш'Кор. — Я слышу только обрывки.

— Тогда научись. Когда научишься — приходи. А до тех пор... — Хорр'Шан кивнул в сторону степи. — Ступайте.

Они ушли.

Фурр всю дорогу молчал. Только у входа в дом он спросил:

— Ты сможешь?

— Не знаю, — ответил Аш'Кор. — Но попробую.

Глава 11. Маяк, спящий тысячу лет

«Мёртвый маяк» находился в двух днях пути к северу от поселения Игни'Дор.

Аш'Кор знал о нём из снов — здание из чёрного камня, вросшее в скалу, с вершиной, уходящей в облака. Когда-то древние Атер-Ках использовали его для связи между континентами — песни, пропетые у подножия маяка, слышали за тысячи километров.

Теперь он стоял пустой, заросший мхом и лианами, и только ветер выл в его пустых окнах.

— Он огромен, — прошептал Фурр, впервые увидев строение.

— Он спал тысячу лет, — ответил Аш'Кор. — Но не умер.

Они вошли внутрь. Воздух был сухим и холодным, пахло пылью и древними травами. Стены покрывали руны, которые слабо светились в темноте — память о тех, кто когда-то пел здесь.

В центре зала стояла статуя. Атер-Ках — трёхметрового роста, с хитиновой кожей и люминесцентными узорами. Её глаза были закрыты, руки сложены на груди.

— Эллар, — прошептал Аш'Кор. — Первый, кто слышал лес.

Он не знал, откуда взялось это имя. Оно само пришло из голосов.

«Верно...»

«Это он...»

«Тот, кто пел на пепле...»

— Вы знаете его? — спросил Аш'Кор.

Голоса не ответили. Они плакали.

Аш'Кор подошёл к статуе и положил зелёную руку на её каменную ногу.

— Я не знаю, зачем я здесь, — сказал он. — Но я хочу научиться петь. Чтобы спасти тех, кто ещё жив.

Статуя молчала.

Затем, через долгую минуту, её губы шевельнулись.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.