

ЦИКЛ «ВТОРОЙ АПОКАЛИПСИС»



Князь Пустоты:

Тьма прежних времен
Воин-Пророк
Тысячекратная мысль

Аспект-Император:

Око Судии
Воин Доброй Удачи
Великая Ордалия
Нечестивый Консульт



Р. СКОТТ БЭККЕР



ВОИН
ДОБРОЙ
УДАЧИ

АСПЕКТ-ИМПЕРАТОР
КНИГА ВТОРАЯ

fanzon

Москва

2021

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

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

Редакция благодарит издательство «Северо-Запад»
за перевод этой книги.

Оформление серии *Андрея Саукова*

Оформление *Алексея Дурасова*

Иллюстрация на переплете и в тексте
Павла Трофимова

Бэккер, Р. Скотт.

Б97 Воин Доброй Удачи / Р. Скотт Бэккер ; [перевод с английского Т. С. Алексеевой]. — Москва : Эксмо, 2021. — 704 с. — (Fantasy World. Лучшая современная фэнтези).

ISBN 978-5-04-096860-2

Прошло двадцать лет после первого появления в истории Анасуримбора Келлхуса. Теперь он истинный Аспект-Император и его Великая Ордалия движется в гибельную пустошь Древнего Севера, чтобы сорвать нечестивые планы Консульты.

Маг-отступник Ахкеймион ведет свою разношерстную экспедицию к легендарным руинам Сауглиша. Сможет ли он пережить и осознать истину, которая должна ему открыться?

Через этот хаос идет Воин Доброй Удачи, ассасин и мессия, выполняющий миссию столь же древнюю, как и сам мир... Мир мифов, насилия и предательского колдовства.

УДК 821.111-312.9(71)
ББК 84(7Кан)-44

© Алексеева Т.С. , перевод на русский язык, 2021
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательство «Эксмо», 2021

ISBN 978-5-04-096860-2

ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ...

Войны нередко считают компасом истории. Они отмечают степень накала в противоборстве сил, крушение одних и восхождение других, на века растягивающиеся приливы и отливы волн власти и могущества. Но есть война, которую люди ведут так долго, что уже позабыли языки, на которых начинали описывать ее. Война, по сравнению с которой истребление целых племен и народов кажется незначительными потерями.

И названия этой войне нет; люди не способны поименовать то, что выходит за узкие пределы их восприятия. Она началась еще в те времена, когда люди были дикарями, бродившими в чашах, еще до появления письменности и бронзы. Из пустоты, опалив горизонт, низвергся огромный золотой Ковчег, выбив из земли силой своего падения горную цепь. И от него расползлись во все стороны чудовищные инхорои — раса, которая пришла загородить этот мир от небес, чтобы тем спасти свои гнусные души.

В те древние времена господствовали нелюди — народ долгожителей, который превосходил людей не только красотой и разумом, но и гневом и завистью. Силами доблестных ишроев и магов-квуйя они вели титанические битвы и несли стражу во время перемирий, длившихся эпохами. Они выстояли под световым оружием инхороев. Они пережили вероломство апоретиков, которые предоставили в распоряжение их врагов тысячи убивающих колдовство хор. Они преодолели все ужасы, которые приготовил враг для своих легионов: шранков, башрагов и враку, что ужаснее прочих. Но жадность подвела их. Спустя несколько веков затихающих и возобнов-



ляющихся воинов они заключили мир с завоевателями в обмен на дар бессмертия и вечной молодости — дар, который на поверку оказался смертельным оружием, Чревомором.

В конце концов нелюди поставили иххороев на грань уничтожения. Истощенные, обессиленные, нелюди удалились в свои подземные обиталища, оплакивать потерю жен и дочерей и неизбежное вымирание своего доблестного народа. Их, оставшихся в живых, маги запечатали, Ковчег, который они называли Мин-Уройкас, и спрятали его от мира при помощи самых искусных чар. А с восточных гор стали приходить первые племена людей, предъявлять свои права на оставленные нелюдями земли — людей, которые прежде не знали рабского ярма. Из оставшихся в живых королей-ишроев одни приняли бой, но были сметены численно превосходящим противником, другие просто оставили главные ворота без охраны и подставили шеи неумемной ярости низшего народа.

Так родилась человеческая история, и, возможно, Безымянные Войны окончились бы с уходом со сцены основных действующих лиц. Но золотой Ковчег по-прежнему существовал, а неумемное любопытство всегда разъедало людские души, как опухоль.

Шли века, и человеческая цивилизация медленно продвигалась вдоль больших рек Эарвы, неся бронзу взамен кремня, ткань взамен шкур и письменность взамен устного предания. Вырастали крупные города, кишевшие жизнью. Дикие чащи уступали место обработанным землям.

Нигде люди не были так дерзновенны в своих начинаниях и тщеславны в своей гордыне, как на севере, где торговля с нелюдями позволяла им обгонять своих смуглых двоюродных братьев с юга. В легендарном городе Сауглише те, кто умел различать швы в ткани бытия, основали первые колдовские школы. По мере того как прибывали их мудрость и сила, несколько самых отчаянных магов задумались над слухами, о которых перешептывались их нелюдские учителя, — над слухами о великом золотом Ковчеге. Мудрые быстро распознали опасность, и адепты школы Мангаэка, которые больше других жаждали приобщиться тайн, были осуждены и объявлены вне закона.



Но было уже слишком поздно. Мин-Уройкас отыскали — и захватили.

Глупцы нашли и разбудили двух последних оставшихся в живых инхороев, Ауракса и Ауранга, которые скрывались в потайных уголках Ковчега. От новых наставников мангаэксские изгнанники узнали, что проклятие, бремя всех колдунов, преодолимо. Они узнали, что мир может стать неподвластным небесному суду. Тогда они составили вместе с двумя отвлеченными братьями-близнецами Консульт и употребили все свое хитроумие на исполнение провалившихся замыслов инхороев.

Они переняли науку о принципах существования материи, Текне. Они научились управлять плотью. И когда сменилось несколько поколений, занятых поисками и исследованиями, после того как шахты Мин-Уройкаса наполнились бесчисленными трупами, маги поняли, какова самая страшная из невыразимых мерзостей инхороев: Мог-Фарау, Не-Бог.

Они сделали рабами ради наилучшего уничтожения мира.

И Безымянные Войны разгорелись заново. Первый Апокалипсис, как его стали называть, уничтожил великие норсирайские народы на севере, превратил в руины величайшие достижения человечества. Если бы не Сесватха, великий магистр гностической школы Сохонк, не стало бы всего мира. По его настоянию Анасуримбор Кельмомас, верховный король самой могущественной страны севера, Куниюрии, призвал своих данников и союзников объединиться с ним в священной войне против Мин-Уройкаса, который люди теперь стали называть Голготтерат. Но миссия его воинства потерпела неудачу, и могущество норсираев погибло. Сесватха бежал на юг, к кетьянским народам Трех Морей, унося с собой величайшее легендарное оружие инхороев, Копье-Цаплю. Вместе с Анаксосуфом, верховным королем Киранеи, он сошелся с Не-Богом на равнине Менгедда и своей доблестью и божьим промыслом одолел смертоносный Вихрь.

Не-Бог был мертв, но его рабы и его цитадель остались. Голготтерат не пал, и Консульт, истощенный веками противоестественного образа жизни, продолжал составлять планы своего спасения.



Прошли годы, и люди Трех Морей, как это часто бывает с людьми, забыли ужасы, выпавшие на долю их отцов. Возвышались и рушились империи. Последний пророк Айнри Сейен по-новому интерпретировал Бивень — первое писание, — и за несколько веков религия айнритизма, основанная и направляемая Тысячей Храмов и их духовным лидером, шрайей, стала господствовать по всем Трем Морям. В ответ на преследования колдовства айнритийцами возникли анагогические школы. Айнритийцы, используя хоры, вели с этими школами войну, желая принести очищение Трем Морям.

Затем Фан, самопровозглашенный пророк так называемого Единого Бога, объединил кианцев, пустынных людей Великого Каратая, и объявил войну Бивню и Тысяче Храмов. Спустя многие века и несколько джихадов фаним — последователи Фана — и их жрецы-чародеи кишаурим, по традиции ослепляющие себя, завоевали почти всю западную часть Трех Морей, включая священный город Шайме, место рождения Айнри Сейена. Сопротивляться им продолжали только агонизирующие остатки Нансурской империи.

Югом правили война и раздоры. Две великие религии, айнритизм и фанимство, постоянно устраивали стычки между собой, хотя к торговле и паломничеству относились снисходительно, когда они были коммерчески выгодны. Главенствующие кланы и народы соперничали за военное и торговое господство. Крупные и мелкие школы вздорили и плели интриги. А Тысяча Храмов преследовала мирские амбиции под руководством продажных и бездействующих шрайев.

Первый Апокалипсис ушел в предания. Консулт и Не-Бог превратились в миф, в сказку, которую рассказывают старухи маленьким детям. Спустя две тысячи лет только адепты Завета, которые каждую ночь видели Апокалипсис глазами Сесватхи, помнили ужас Мог-Фарау. Хотя властители и ученые считали их помешанными, владение Гнозисом, колдовством Древнего Севера, внушало уважение и смертельную зависть. Гонимые ночными кошмарами колдуны Завета бродили по лабиринтам силы, выискивая по Трем Морям следы своего старого и непримиримого врага — Консульта.

Но ничего не находили.



Кто-то утверждал, что Консулт, выжив в вооруженном противоборстве могучих империй, в конце концов пал жертвой неумолимого времени. Другие говорили, что он обратился к себе в поисках менее трудных способов избежать проклятия. Но с тех пор как в северных Пустошах расплодились шранки, в Голготтерат нельзя было выслать экспедицию и разобраться. Только Завет знал о Безымянной Войне. Только его адепты стояли на страже, но под покровом неведения.

Тысяча Храмов избрала нового, загадочного шрайю, человека по имени Майтанет, который потребовал, чтобы айнритийцы отвоевали у фаним священный город Последнего Пророка, Шайме. Его призыв распространился по всем Трем Морям и за их пределы, и правоверные всех великих айнритийских наций — Галеот, Туньер, Се Тидонн, Конрия, Верхний Айнон — и их данников съехались в город Момемн, столицу Нансура, чтобы присягнуть мечом и жизнью Айнри Сейену. Чтобы стать людьми Бивня.

Так родилась Первая Священная война. Кампанию с самого начала преследовали внутренние распри, поскольку нехватки в тех, кто хотел обратить Священную войну на пользу собственным корыстным целям, не было. Лишь после второй осады Карасканда и Кругораспятия одному из бесчисленных раздоров айнрити был положен конец. Лишь после того, как люди Бивня нашли живого пророка, за которым могли последовать, — человека, умеющего проникать в сердца людей. Человека, подобного богу.

Анасуримбора Келлхуса.

Далеко к северу, практически в тени Голготтерата, в Ишуале, тайной цитадели куниюрских верховных королей, скрывалась группа аскетов, называвшаяся дунианами. На протяжении двух тысяч лет они занимались своими эзотерическими практиками, развивали интуицию и интеллект, тренировали тело, мысль и лицо — и все это ради разума, Логоса. В попытке превратить себя в совершенное воплощение Логоса дуниане само свое существование посвятили преодолению иррациональности истории, обычаев и страстей — всего того, что определяет человеческую мысль. Так они надеялись, рано или поздно постигнуть то, что они называли Абсолютом, и тем самым обрести душу, в полной мере повелевающую собой.



Но их благородное уединение было прервано. После тридцати лет изгнания один из них, Анасуримбор Моэнгхус, возник в их снах, требуя, чтобы они послали к нему его сына Келлхуса. Зная только то, что Моэнгхус живет в далеком городе Шайме, дуниане отправили Келлхуса в трудное путешествие через земли, которые человек давно покинул, — отправили его убить своего отца.

Но Моэнгхус знал мир так, как не могли его знать жившие в уединении братья. Он хорошо представлял, какие откровения поджидают его сына, поскольку за тридцать лет до этого подобные откровения поджидали и его. Он знал, что Келлхус обнаружит колдовство, которое искореняли основоположники дуниан. Он знал, что при способностях, которыми обладал Келлхус, люди будут для него как дети, что он будет видеть их мысли в мельчайших подробностях их проявлений и что одними словами он сможет добиться любой преданности и любой жертвы. Более того, он знал, что Келлхус встретится с Консультом, скрывающимся за лицами, сквозь которые видят только глаза дуниан, — и он разглядит то, что люди своими слепыми душами увидеть не могли: Безымянную Войну.

Веками Консульт ускользал от своего старого врага, школы Завета, создавая двойников — шпионов, которые могли принимать любое обличье, имитировать любой голос, не прибегая к колдовству и не обнаруживая его предательски красноречивую Метку. Захватывая и пытая этих мерзких тварей, Моэнгхус узнал, что Консульт не оставил своих давних замыслов «запечатать» мир от неба, что через десяток лет они смогут возродить Не-Бога и вызвать Второй Апокалипсис. Годами Моэнгхус практиковал многочисленные разновидности вероятностного трансa, рисуя одно будущее за другим в поисках линии деяний и следствий, которые спасут мир. Многие годы он создавал свою Тысячекратную Мысль.

Моэнгхус знал и поэтому готовил путь Келлхусу. Он отправил своего рожденного мирской женщиной сына Майтанета занять Тысячу Храмов изнутри, чтобы он смог устроить Первую Священную войну — средство, которое потребуется Келлхусу, чтобы захватить абсолютную власть и объединить Три Моря против грозящей им участи. Чего он не знал и не



мог знать — что Келлхус будет смотреть дальше, чем он, что он будет мыслить шире его Тысячекратной Мысли...

И сойдет с ума.

Нищим путником вступив в Священную войну, Келлхус, используя свое происхождение, интеллект и интуицию, убедил многих людей Бивня, что он — Воин-Пророк, явившийся спасти человечество от Второго Апокалипсиса. Он убедился, что люди принимают ничем не подкрепленные утверждения так же легко, как пьяницы поглощают вино, и окажут ему любую услугу, если будут верить, что он спасет их души. Кроме того, он подружился с Друзом Акхеймионом, одним из колдунов, которого школа Завета отрядила наблюдать за ходом Священной войны, поскольку знал, что Гнозис, колдовское учение Древнего Севера, наделит его неопределимой силой. А также соблазнил любовницу Акхеймиона, Эсменет, зная, что она, с ее умом — идеальный сосуд, чтобы вместить его семя, чтобы носить его сыновей, которым должно достать силы нести нелегкое бремя дунианской крови.

К тому времени как закаленные в боях остатки войска, наконец, осадили священный Шайме, он целиком владел их душами и телом. Люди Бивня стали его заудуньяни, его «Племенем Истины». Пока Священная война подступала к стенам города, он вступил в бой со своим отцом Моэнгхусом и смертельно ранил его, объяснив, что лишь с его смертью претворится Тысячекратная Мысль. Несколько дней спустя Анасуримбора Келлхуса провозгласили аспект-императором, первым в тысячелетии, и сделал это не кто иной, как шрайя Тысячи Храмов, его сводный брат Майтанет. Даже школа Завета, которая видела в его появлении исполнение своих самых святых пророчеств, склонилась перед ним, и ее адепты поцеловали ему колено.

Но он совершил одну ошибку. Он позволил Найюру урс Скиоате, скюльвендскому вождю, который сопровождал его на пути в Три Моря, слишком много узнать о своей подлинной природе. Перед смертью варвар открыл эту истину Друзу Акхеймиону, который и сам был снедаем тяжелыми подозрениями.

На глазах у всего войска Священной войны Акхеймион отрекся от Келлхуса, которого боготворил, от Эсменет, которую



любил, и от мастеров Завета, которым служил. После чего удалился в пустыню и стал единственным в своем роде колдуном вне школ. Шаманом.

И вот после двадцати лет кровопролития и обращения иноверцев Анасуримбор Келлхус замыслил положить конец Тысячекратной Мысли своего отца. Его Новая Империя простиралась на все Три Моря, от легендарной крепости Аувангшей на границах с Зеумом до неизвестных истоков реки Сают, от знойных берегов Кутнарму до диких вершин Оствайских гор — через все земли, которые некогда были фанимскими или айнритийскими. По протяженности она сравнима была с прежней Кенейской империей, а если говорить о населении, то намного превосходила ее. Около сотни крупных городов и почти столько же языков. Десяток гордых народов. Тысяча лет искалеченной истории.

Безымянная Война больше не была безымянной. Ее стали называть Великой Ордалией.

ОКО СУДИИ

АКХЕЙМИОН

Двадцать лет Друз Акхеймион тщательно записывал свои сны о Первом Апокалипсисе. Он, единственный в мире волшебник, живет словно в изгнании на дикой северо-восточной границе империи, которую создал Анасуримбор Келлхус, объявив себя божеством. Шранки осаждали полуразрушенную башню мага, но скальперы, стремясь получить Священную Награду за их головы, прогнали этих нечеловеческих созданий за горный хребет. Уже много лет Акхеймион живет тихо и мирно, охотясь во сне за полунамеками и слухами об Ишуале — скрытой крепости дуниан. Он верит, что если найдет Ишуаль, то сможет ответить на вопрос, который так ярко горит в столь многих ученых душах...

Кто такой аспект-император?

Этот покой нарушается, когда к нему приходит Анасуримбор Мимара, дочь его бывшей жены, требующая, чтобы он научил ее волшебству. Ее сходство с матерью, блудницей Эсменет, которая стала императрицей Трех Морей, возвращает старого волшебника ко всей той боли, от которой он желал избавиться. Он отказывается выполнить требование девушки, раз за разом убеждает ее уйти, но она игнорирует его слова и несколько дней с демонстративным видом сидит возле его башни.

Мимара, которая так и не простила свою мать за то, что та продала ее в рабство еще ребенком, сбежала от императорского двора, не имея намерения возвращаться. Она обладает



способностью видеть ткань бытия и, следовательно, может научиться волшебству — и это, решила девушка, единственная вещь, которая поднимет ее из того болота стыда и взаимных упреков, которое является ее жизнью. Она говорит себе, что больше у нее ничего нет...

Но она также обладает и другим видом зрения, более редким и одновременно более важным: в исключительных случаях она может видеть нравственность вещей, свойственные им добро и зло. У нее есть то, что древние называли Оком Судии.

Днем и ночью Мимара рыдает перед башней волшебника, требуя, чтобы он научил ее своему искусству. В первый раз, когда он спускается к ней, он бьет ее. Во второй раз пытается ее урезонить и объясняет, как всю свою жизнь старался открыть правду об Анасуримборе Келлхусе — ее приемном отце. Маг разыскивает местонахождение Ишуаля, потому что это место рождения аспект-императора, а правда о человеке, настаивает он, всегда находится в его происхождении. Он рассказывает девушке, как его сны постепенно трансформировались, как из них ушли эпические злодеяния Первого Апокалипсиса и как они все больше и больше сосредоточивались на земных деталях древней жизни Сесватхи. По этой причине Друз теперь знает, как отыскать Ишуаль: он должен найти карту, которая спрятана в развалинах древнего Сауглиша далеко на севере.

— Ты стал пророком, — говорит ему Мимара. — Пророком прошлого.

А потом, в еще одной попытке завоевать его опеку, она соблазняет его. И только после этого, чувствуя стыд, она говорит старому волшебнику, что он слишком долго размышлял о своих подозрениях. Аспект-император уже начал поиски, чтобы уничтожить Консулт и таким образом спасти мир от второго Апокалипсиса. Грядет Великая Ордалия.

Акхеймион оставляет Мимару в своей башне и бросается в Марроу, ближайший форпост скальперов. Там он заключает договор с артелью под названием «Шкуродеры», по которому они должны присоединиться к его поискам, обманывая их обещаниями богатства из знаменитой сокровищницы священной библиотеки. Капитан этой компании, священный



ветеран Первой Священной войны по имени лорд Косотер, тревожит его, как и нелюдь Инкариол, таинственный спутник скальперов, но времени мало, и Друз не может придумать, кто еще мог бы сопровождать его в таком безумном походе. Он должен каким-то образом добраться до библиотеки Сауглиша, а оттуда до Ишуаля, прежде чем Великая Ордалия достигнет врат Голготтерата. Вскоре после этого артель скальперов отправляется в путь, планируя пересечь Оствайские горы и проникнуть на наводненный шранками север.

Мимару, однако же, не так-то легко переубедить. Она тенью крадется за скальперами, не понимая, насколько хитры они в своем лесном ремесле. Ее обнаруживают, и Акхеймиону приходится спасать ее, говоря, что она его своевольная дочь. Испугавшись, что девушка раскроет его истинные цели, колдун наконец смягчается. Он позволяет ей сопровождать его в поисках и соглашается обучить ее волшебству.

Вскоре после этого они узнают, что весенняя метель замела проходы через Оствайские горы, возможно, задержав их на несколько недель — слишком надолго. Лишь один путь остается для них открытым: проклятые пещеры Кил-Ауджаса.

Путники устраивают лагерь перед входом в заброшенный особняк нелюдей, измученные страхами. Затем, с наступлением рассвета, они спускаются в самое сердце горы. Целыми днями артель блуждает по разрушенным залам, направляемая Инкариолом и его древними воспоминаниями. Глубоко в особняке Мимара, наконец, признается в своей изредка проявляющейся способности видеть нравственную суть вещей, и Акхеймион, явно встревоженный, говорит ей, что она обладает Оком Судии. Она пытается надавить на него, заставляя рассказать ей больше, но старый волшебник отказывается. И прежде чем она успевает обругать его должны образом, отряд обнаруживает, что в древних чертогах они не одни.

Шранки нападают на них с яростью и в бесчисленных количествах. Несмотря на потери волшебной силы, понесенные Инкариолом и Акхеймианом, шранки побеждают, и выжившим скальперам приходится бежать в недра Кил-Ауджаса. Акхеймиона сбивает с ног шранк, несущий хору, Слезу Го-