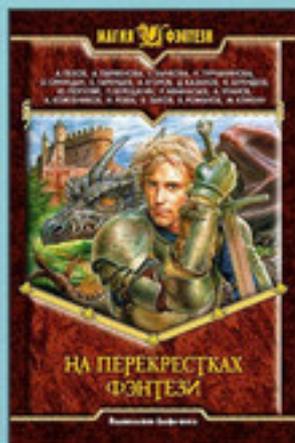


Петр Верещагин

Искательница



*Часть сборника
На перекрестках фэнтези
(сборник)*



Арканмирр: Книга Зеркал

Петр Верещагин

Искательница

«Автор»

2004

Верещагин П.

Искательница / П. Верещагин — «Автор», 2004 — (Арканмирр: Книга Зеркал)

ISBN 978-5-457-11124-0

«Я не ожидала легкой дороги. Задуманный план был бы чистым безумием, реши я оставаться прежней Фрейей – богиней любви и тончайшей магии рун, связывающей миры Асов-небожителей и смертных нитями одинаковых для всех чувств и эмоций. Я должна была перебороть себя и перемениться – для того, чтобы мой характер вышел из предназначенной для дочери Вана-Ньорда колеи приговора...»

ISBN 978-5-457-11124-0

© Верещагин П., 2004

© Автор, 2004

Содержание

Конец ознакомительного фрагмента.

8

Петр Верещагин

Искательница

А что носят под доспехами женщины-воины?
(Даламар)

Удаляясь по радужному мосту от возрождающегося мира, Фрейя испытывала смешанные чувства. С одной стороны, это была победа: Лис делал то же, что сделала бы она сама, оставшись последней из рода Асов; с другой стороны, что будет твориться во Вселенной, которой правит Хитроумный?..

Фрейя уходила. Но она знала, что когда-нибудь вернется обратно и рассчитается сполна. Это не было ненавистью, потому что ненавидеть богиня любви не может; это было то чувство, которое смертные называют долгом.

Она заставила себя забыть века безмятежности, покоя и наслаждений, проведенные в Ванахейме и Асгарде, выкинула из памяти и собственный божественный образ.

Рагнаррок, называемый иногда Goetterdammung¹ом, свершился. И боги потерпели поражение, как и было предсказано Норнами. Теперь Фрейя знала: боги вполне могли выиграть, если бы Норны не провозгласили обратного!

Она всегда воспринимала Вирд² как некое абстрактное понятие, смутный образ из поэтической легенды, придуманной Асами для оправдания собственных (далеко не всегда лицеприятных) поступков. Однако сей образ неожиданно оказался обладателем реальной власти, настолько могущественной, что объединенная сила Асгарда ничего не смогла ей противопоставить...

Последняя из Асов, сдерживая боль и обиды, покорилась и приняла наказание за измену и помощь заклятому врагу. Она знала, что это – не навечно, что ее час придет!..

* * *

Я не ожидала легкой дороги. Задуманный план был бы чистым безумием, реши я остаться прежней Фрейей – богиней любви и тончайшей магии рун, связывающей миры Асов-небожителей и смертных нитями одинаковых для всех чувств и эмоций. Я должна была перебороть себя и перемениться – для того, чтобы мой характер вышел из предназначенной для дочери Вана-Ньорда колеи приговора.

Скрывшись от наблюдения, я вошла в одни из многочисленных Врат, ведущих в Преисподнюю. Пришлось временно притвориться полусумасшедшей авантюристкой, исполняющей некое особо таинственное поручение: демоны настолько уважают Игру и ее участников, что никаких препон мне чинить не стали. Очень любезно с их стороны.

Добравшись до Третьего Круга, я пересекла Пустыню Ужасов (терпеть не могу это место!) и достигла так называемой Темной Башни. Постоянного хозяина сие строение не имело; в то время ею владел некий Рыцарь Полночи, одна из самых загадочных личностей в Преисподней. О нем ходили те еще слухи... впрочем, не о том речь.

Он с интересом выслушал мое предложение, задал несколько вопросов и, удовлетворенный полученными ответами, заключил договор. Я знала: его слову можно верить.

После этого я прошла Лабиринт Вечных Скитаний, вышла к морю, по которому вечно плыл корабль-призрак с постоянно меняющимся названием, и сделала одно предложение его

¹ сумерки богов (нем.)

² Wyrd – Судьба (сканд.)

капитану. Тот согласился, но попросил... аванса. Пришлось пойти и на это: без надежного транспорта дело было обречено.

Вскоре я достигла Ведьминой Гавани, которая контролирует почти весь Пятый Круг, и с помощью некоторых дипломатических ухищрений сумела заручиться поддержкой обоих хозяев-соперников этого знаменитого пункта. Их помощь, возможно, и не была такой уж необходимой – но я предчувствовала, что в будущем и Роковой Замок, и Дрожащие Подземелья Плутонии, и даже полуразрушенное логово Волчьего Камня станут ключевыми точками Игры. А также объектами пристального внимания многих Игроков из-за невероятного интереса, проявляемого к этим местам жителями Внешних Миров. О нет, я не была ни прорицательницей, ни гадалкой. Но я сохранила часть приемов рунной магии, чувствуя линии судеб некоторых мест и личностей. Ведьмину Гавань буквально заполняли такие линии. Часть признаков указывала на жителей Истинной Земли, что лишь увеличивало интерес...

Потом я допустила ошибку, попробовав проникнуть в высшие круги ада. У Лордов Высших Сфер тут было достаточно агентов, и они снова выследили меня. Спаситься от захвата мне удалось только с помощью одного знакомого, случайно оказавшегося рядом в тот момент. Я даже не ожидала встретить его в Геенне...

То был Велунд, бывший король альвов, величайший кузнец и изобретатель в Девяти Мирах. Рагнарок унес его жизнь, как и жизнь его народа, но я не думала, что после смерти альв окажется здесь. Как выяснилось впоследствии, Велунду было предложено выбрать посмертную участь; поскольку Преисподняя, в отличие от Небес, предоставляла ему возможность продолжать любимую работу, кузнец выбрал ее. И не жалел об этом.

Велунд помог мне скрыться и дал отдохнуть в своем доме. Не желая втягивать его в свои планы и подвергать риску, я вскоре покинула кузнеца и, обосновавшись на пару лет в Лимбе, отправила двух завербованных там же агентов в высшие круги, дав им лишь одно (но зато какое!) задание. Исполнить его им удалось только потому, что оба имели при жизни весьма солидный опыт «полевых исследований»: Хок и Фишер много лет проработали в Страже и заслуженно считались грозой тамошнего преступного мира. Они ухитрились выяснить Истинное Имя одного из тех, кого Судьба назначила противостоять мне на этом этапе Игры – в Бездне его звали Р'джак. Я всегда расплачивалась с долгами, и в благодарность вернула обоих в мир живых – хотя это стоило мне дополнительных лет пребывания в аду...

* * *

В дверь постучали: три длинных удара, два коротких, пауза, три коротких. Прихрамывая, Велунд подошел к ней и потянул за ремень. Хитроумный замок щелкнул, открывая дверь. На пороге стояла женщина, известная в Лимбе под именем Златовласки, Королевы Чаш; настоящее ее имя знал здесь, наверное, лишь Велунд.

– Доброго тебе здравия, кузнец! – сказала она.

– И тебе, госпожа, – ухмыльнулся он, зная, что Фрейя ненавидит это обращение. – Не откажи в одной услуге: озари своим присутствием мою скромную обитель.

Против собственной воли Фрейя улыбнулась и вошла. Дверь за ней закрылась; Велунд подвинул гостье резной стул и сам с облегчением опустился на скамью: искалеченные еще при жизни подколенные сухожилия кузнеца до сих пор не зажили.

– Я скоро уйду, Велунд, – тихо проговорила Фрейя. – Игра ожидает меня.

– Готова ли ты?

(Кузнец отлично знал, о чем идет речь, ведь большая часть портативных наборов для Игры была изготовлена его руками – по заказу Лордов-Наместников высших кругов Преисподней и Владык Бездны; даже Мастера Колеса попросили Велунда смастерить для них несколько экземпляров микро-Досок. Он никому не отказал, но в каждую из Досок встроил

нечто вроде секретного механизма, реагирующего на некий определенный пароль. Так, для страховки. Потому что его собственной Фигуры на этих Досках не было видно...)

– Да. Я знакома лично с тремя из тринадцати соперников (притом они об этом знакомстве и не подозревают), и имею приблизительную информацию еще о пяти. Мир также определен: это тот набросок, что некогда сотворил Мастер Аркан с помощью зеркала. Арканмир.

– Как легли карты в предварительном туре?

– Довольно оригинально. Таурон – знаешь, тот растратчик из Первозданного Хаоса? – получил лааконов-жуков. Он уже даже псевдоним себе придумал – Огнетворец. Р'джак, изгнанник Бездны, вживается в роль Темного Властелина и взял себе орков. И как он только собирается доставать их из Арды?

– Его проблема. Что еще?

– Сидхе (они вроде твоих прежних подданных-альвов) получил некто Оберик, прозванный Иллюзионистом. Племенем людей-ящериц будет править Шари, уроженка Свартланда,³ заклинательница духов. Двое пока не явились – Стервятник-Оборотень и Ло Пан Связующий; им остались народы г'нолла и половинчиков. Не спрашивай, кто это такие: сама впервые слышу. И наконец, смертные, сиречь люди, должны быть разделены на три различных племени – между мною, Мерлином и Джафаром.

³ сканд. Svartland – черная земля, Африка

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.