



ВОЙНА ИСКРЫ
ОТВЕРЖЕННАЯ





MAGIC

**ВОЙНА ИСКРЫ
ОТВЕРЖЕННАЯ**

ГРЕГ ВАЙСМАН



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111(73)-312.9
ББК 84(7Coe)-44
B14

Greg Weisman
MAGIC: THE GATHERING.
WAR OF THE SPARK: FORSAKEN

*Печатается с разрешения издательства Del Rey,
an imprint of Random House,
a division of Penguin Random House LLC, и Anna Jarota Agency*

Иллюстрация на переплете — *Магали Вильнев*

Дизайн — *Скотт Бьел*

Перевод с английского *Дмитрия Старкова*

Вайсман, Грег.
B14 Magic: The Gathering. Война Искры: Отверженная:
[фант. роман] / Грег Вайсман. — Москва: Издательство
АСТ, 2021. — 512 с. — (Magic: The Gathering).

ISBN 978-5-17-121258-2

Итак, Война Искры завершена... и конец ее служит началом охоты на Лириану Весс.

Победа над Николом Боласом и спасение Мультивселенной стоили мироходцам немалых потерь. Теперь живым предстоит разбираться с последствиями и оплакивать мертвых. Но одна из утрат особенно, невыносимо горька: триумф стоил жизни рыцарю справедливости, столпу и циту Стражи, Гидеону Джуре. В то время как его бывшие товарищи, Чандра и Джейс, стараются оправиться после столь тяжкого горя, их будущее, подобно будущему Стражи, остается неясным.

Творить будущее им стремится помочь новый член Стражи, Кайя. Вступая в ряды защитников Мультивселенной, она дала клятву защищать и живых, и мертвых, и ее клятва почти сразу же подвергается суровому испытанию. Скорбящие главы гильдий Равники поручают Кайе серьезное дело — вполне под стать ее дару охотницы и убийцы, причем эту задачу ей приказано хранить в тайне от прочих Стражей. Она должна выследить и предать казни изменницу Лириану Весс.

Однако Лириане Весс вовсе не хочется, чтоб ее отыскали. Отвергнутая друзьями, она бежит с Равники сразу же после победы над Боласом. Заложница злой воли Древнего Дракона, некромантка вынужденно, под страхом смерти, помогала Боласу во всех его злодеяниях, пока Гидеон — последний, кто верил в благородство ее души, — не пожертвовал жизнью, спасая Лириану от гибели. Терзаемая последним даром Гидеона, преследуемая бывшими союзниками, Лириана возвращается в те края, которые даже не думала еще когда-либо увидеть — домой. Больше ей идти некуда.

УДК 821.111(73)-312.9
ББК 84 (7Coe)-44

MAGIC: THE GATHERING is a trademark of Wizards of the Coast LLC and is used with permission.
Copyright © 2020 by Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved.

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, their respective logos, War of the Spark, the planeswalker symbol, all guild names and symbols, and characters' names are property of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries.

ISBN 978-5-17-121258-2

*Выдающимся профессорам,
наставникам в моем ученичестве:
Альберу Жерару, Джону Л'Эвре, Томасу Мозеру,
Нэнси Хаддлстон Пэкер, Рону Ребхольцу
и Хуану Валенсуэле.
Спасибо вам, открывшим мне
новые миры для прогулок...*

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Довин Баан — мироходец, ведалкен с Каладеша, старший инспектор Каладешского Консульства, бывший глава Сената Азориусов, механик, системный маг.

Джейс Белерен — мироходец, человек с Врина, один из Стражей, бывшее Воплощение Договора, маг разума.

Мадам Блез — человек с Равники, служительница Синдиката Орзовов, личная горничная главы гильдии.

Ана Иора — человек с Фиоры, крестьянка.

Тейса Карлов — человек с Равники, иерарх Синдиката Орзовов, бывшая Посланница Орзовов и адвокатка, матриарх рода Карлов, маг-законник.

Кайя — мироходец, человек с Тольвады, глава гильдии Орзовов, одна из Стражей, истребительница призраков.

Чандра Налаар — мироходец, человек с Каладеша, одна из Стражей, некогда — аббат Крепости Керал, что на Регате, маг-пиромант.

Крыса — человек с Равники, Безвратная, вор.

Аткош Сыррк — вампир с Равники, убийца из Дома Димиров.

Теззерет — мироходец, человек с Алары, механик.

Тейо Верада — мироходец, человек с Гобахана, маг-щитовик, послушник.

Лилиана Весс — мироходец, человек с Доминарии, некогда — одна из Стражей, некромант.

Враска — горгона с Равники, глава гильдии и царица Роя Голгари, некогда — пиратский капитан и убийца.

Тамик Врона — человек с Равники, синдик Синдиката Орзовов, адъютант главы гильдии Орзовов, маг-законник, маг-охранитель, адвокат.

Рал Зарек — мироходец, человек с Равники, глава Лиги Иззетов, маг бурь.

ГИЛЬДИИ РАВНИКИ

Сенат Азориусов

Задавшийся целью навести порядок в хаосе улиц Равники, Сенат Азориусов стремится просвещать законопослушных... и усмирять бунтовщиков.

Легион Боросов

Ревностный в праведности, Легион Боросов стремится установить в Равнике мир и согласие, через сколько бы трупов ни пришлось ради этого перешагнуть.

Дом Димиров

Агенты Дома Димиров обитают в темнейших из уголков города, продавая жаждущим власти свои секреты, а тем, кому нужно заставить врага замолчать, — свою сталь.

Рой Голгари

Все живое неотвратимо умрет, и смерть принесет с собой новую жизнь. Голгари, хранители сего бесконечного круговорота, кормят жителей Равники, готовя их, в свою очередь, насытить собою землю.

Кланы Груулов

Некогда Кланы Груулов правили девственной глушью Равники, но вынуждены были бежать, спасаясь от сокрушительного натиска растущего города. Ныне они готовы к ответной атаке.

Лига Иззетов

Без устали трудясь на благо города, гениальные изобретатели Лиги Иззетов поддерживают великолепие разросшейся Равники... когда их эксперименты не поднимают город на воздух.

Синдикат Орзовов

Синдикат Орзовов нещадно амбициозен и бесконечно алчен. Предлагая поддержку и кошелек, и душе, Орзовы взыщут с лихвой любой долг — хоть с живого, хоть с мертвого.

Культ Ракдоса

Затейники и гедонисты, поклонники демонического владыки Ракдоса знают: жизнь коротка и полна страданий. Что же тогда важнее всего на свете? Конечно, веселиться, ни в чем не зная преград, а после — гори всё огнем!

Конклав Селезнии

Конклав Селезнии — глас Мат'Селезнии, таинственного воплощения самой природы. Заступники дикой жизни, что оказалась под угрозой исчезновения, они защищают ее, не останавливаясь ни перед чем.

Ассоциация Симиков

Нигде на свете равновесие меж цивилизацией и природой не важно — и не хрупко — настолько, как в городе, раскинувшемся от края до края целого мира. Ассоциация Симиков всегда готова хранить Равнику в целостности... или же пересмотреть, перестроить ее согласно своеобразным гильдейским требованиям.

ЭПИЛОГ

ГЛАВА ПЕРВАЯ

КАЙЯ

Оцепенение...

Все мысли, все чувства словно сковало стужей.

Быть может, сейчас ей именно это и требовалось. В эту минуту она помогала Арлинн Корд отнести с поля боя иссохшее тело едва знакомого человека, мироходца по имени Дак Фейден, пожертвовавшего своей Искрой и самой жизнью ради спасения Равники — ради спасения самой Мультивселенной — от дракона Никола Боласа.

Сам Болас тоже пал. Подобно Фейдену, в конечном счете он потерял свою Искру в бою с Вековечными, которых сам же и создал, и на глазах Кайи (не говоря обо всей прочей Равнике) исчез, распался в пепел, немедля подхваченный и унесенный ветром.

Победа была потрясающей... и обошлась очень, очень недешево. Кайя не сомневалась: ей следует чувствовать большее — и восторг триумфатора, и скорбь по погибшим в бою...

Но вместо этого, в то время как они с Арлинн укладывали тело Дака на свободную доску меж трупов Домри Раде и виашино по имени Джадира, все ее, так сказать, чувства словно бы...

«Словно бы пеленой накрыло? Как, подходит?»

Или то была просто метафора, навеянная полупрозрачным полотнищем шелковистой паутины, которое Матка Изони, жрица Голгари, быстро ткала поверх всех трех тел?

Ни одного из них Кайя почти не знала. Раде — идиот и двурушник, Джадира слепо, без оглядки последовал за ним... но вот Дак оказался настоящим героем, одним из тех, кто перекрыл Межмировой Мост, остановив поток Вековечных, хлынувший в Равнику из Амонхета. Оттуда он мог бы уйти в любой мир, куда только душа пожелает. Мог бы... однако решил вернуться и дать врагу славный бой. Дать бой — и погибнуть, приняв такое решение.

«И если я, глядя на него, не способна ничего чувствовать... то кто же из нас тогда лежит там, под шелковым покровом?»

Корд развернулась, готовясь отправиться за следующим телом, но Кайя решила, что с нее этих скорбных трудов довольно.

Повсюду вокруг бурно праздновали победу, но сквозь крики радости то и дело слышался плач горюющих о личных утратах, и каждая из этих крайностей являла собою резкий контраст с другой. Вот мать-гоблинша с сыном плачут над останками отца и мужа, чьи ноги и бедра раздавлены стопой Вековечной Богини Бонту, а рядом эльфийская девочка карабкается вверх по обломкам рухнувшего изваяния Боласа, а человеческий мальчишка весело машет рукой с ветки

поваленного мирового древа Виту-Гази, и оба кажутся невероятно, необычайно беззаботными...

Тут в брешь между двух зданий заглянуло заходящее солнце. Внезапный луч света в лицо заставил Кайю сощурить заслезившиеся глаза. Иных слез она пролить не могла — с тех самых пор, как все это началось.

«Может быть, настоящие слезы появятся позже, неожиданными. Застанут врасплох — тут-то с ног и собьют».

Оставалось надеяться, что так и выйдет: уж очень не нравилась Кайе эта мертвенная пустота в сердце. Довольно, довольно с нее смертей — как это ни смешно, если вспомнить о ее былом роде занятий. Дело в том, что Кайя — по крайней мере некогда — была истребительницей призраков. Ее магия позволяла отправлять духов на вечный покой. Смерть — в совершенно буквальном смысле этого слова — была ее ремеслом, но сама она до сего дня еще никогда не чувствовала себя столь... безжизненной.

Безжизненной и смертельно усталой. С окончанием битвы адреналин в жилах пошел на убыль, и Кайя, неохотно принявшая пост главы Синдиката Орзовов, снова почувствовала всю тяжесть тысяч и тысяч скопленных Синдикатом долговых обязательств, что непомерным грузом лежала на душе.

«Ах, соблазнительно, как соблазнительно попросту взять да объявить все эти долги прощенными!»

Однако Кайя понимала, что подобное деяние уничтожит Орзовов, и всерьез опасалась, как бы с падением пусть даже одной из гильдий не рухнула и сама Равника — воплощение, основа хрупкого равновесия сил. Ведь город-мир в буквальном (а так