

С наступлением темноты улицы быстро пустели. В этом районе часто ходили стражники, ночные караульщики, попарно охраняющие покой зажиточных горожан. Капитан Трилист Геб постучал массивным кольцом, висящим над решеткой в двери одного из домов, и принялся ждать. Он знал, что ждать предстоит долго: у хозяина хороший слух и он наверняка услышал, что кто-то пожаловал, но ходить быстро старик давно не способен.

Когда заслонка позади решетки открылась, капитан приблизил к проему лицо, позволяя разглядеть себя. Раздалось покашливание, стук засовов и лязг. Архивариус, облаченный в длинный теплый халат, отступил, пропуская Трилиста в дом. Ожидая, пока старик запрет дверь, Геб стоял, разглядывая ярко освещенный масляными лампами коридор.

— У вас всегда очень светло... — заметил он.

— Тени подступают ко мне, — откликнулся Архивариус, беря капитана под локоть. — Свет — единственное, что не позволяет им окутать меня и забрать к себе.

— К себе? Куда это к себе?

Они двинулись по коридору, капитан приноровил шаг к коротким шажкам старика.

Пожевав губами, Архивариус произнес:

— Я ожидал вас несколько раньше.

— Прошу прощения. Дел, как обычно, больше, чем хотелось бы. Но ведь я знаю, вы мало спите...

— Почти не сплю, — поправил хозяин.

— Я тоже. Не хватает времени.

Коридор заканчивался лестницей с широкими ступенями. Но Архивариус повел Геба не на второй этаж, а к неприметной двери под лестницей.

— Вы бы наняли слугу, — произнес капитан, рассматривая помещение. Под стеной располагался верстак с поддоном, необходимым, чтобы не пропала ни крошка драгоценных материалов. На верстаке стояла небольшая наковальня, деревянные тисочки, лежала волоочильная доска, весы, кисточки и набор кернеров. Оба покойных брата хозяина были ювелирами, сам старик тоже разбирался в этом деле... впрочем, как и во многом другом.

Стол посреди комнаты украшала покрытая золотыми и серебряными ромбами доска, живое и мертвое воинства уже щетинились пиками и мечами. Личики фигур имели крошечные, словно нарисованные осиным жалом, черты — злобные, отважные, равнодушные или безразличные до слабоумия. Слева от доски горела лампа, справа стояли две чашки и кувшин.

Старик сказал:

— Зачем мне слуга? Я не очень-то люблю людей. Повар и служанка приходят по утрам, мне хватает.

— А воры?

— У меня очень скрипучие ступени. Я услышу любого вора. К тому же, сегодня моя последняя ночь в этом доме.

— Последняя ночь? — удивился Геб. — Что-то случилось?

— Переезжаю в пирамиду. Я и так почти постоянно нахожусь там, дорога от дома и обратно лишь забирает время. — Архивариус сел, и Геб, устраиваясь напротив него, кивнул сам себе. Истинная причина переезда наверняка заключалась в том, что Архивариусу стало опасно жить в городе. Между верховными чарами что-то произошло, старик же был важной фигурой в окружении Октона и знал много тайн.

— Владыка хочет, чтобы вы всегда были при нем?

— Владыка уже несколько дней как покинул Универсал и пребывает сейчас... — старик замолчал.

Пока он трясущимися руками разливал вино в чашки, Трилист медленно провел ладонью по доске. Обычно их делали деревянными, но эта состояла из полированных пластин мамонтовой кости. Ромбы покрывала бронзовая тинктура с добавкой золотого и серебряного порошков.

— В последнее время я не часто позволяю себе вино, — пробормотал старик. — Все больше ветрогонную тминную кашку да настой турбита...

Невзирая на угрозу последствий употребления тминной кашки, Архивариус был чуть ли не единственным человеком, в присутствии которого Геб расслаблялся. Капитан оглядел ряд фигурок-стражей и передвинул крайнюю слева на один ромб. Ход был простейший, однако Архивариус, как обычно, надолго замер; капитана слегка раздражала эта старицкой

медлительность, но приходилось мириться с ней. Пока хозяин обдумывал ход, Трилист с чашкой в руках откинулся на стуле, разглядывая старика. Сквозь редкие волосы на макушке просвечивала белая кожа, голова казалась маленькой и жалкой, как у недоношенного младенца. Впалые щеки покрывала седая щетина. Рукой, испещренной мелкими желтоватыми пятнышками, Архивариус передвинул одного из своих скелетов. Не поднимая головы, он произнес:

— Итак?

Геб достал из кармана каменный флакон, найденный в башне шамана, снял крышку и поставил возле лампы. Старик наклонился, почти погрузив нос внутрь, сунул туда палец, поднес к глазам и, рассмотрев, кивнул.

— Паста китт.

Геб сделал второй ход.

— Для чего она?

— У меня где-то стоит такая же. Это смесь канифоли и...

— Канифоль? — перебил Геб. — Никогда не слышал.

— Ее используют в мыловарнях и ювелирном деле. Добывают из деревьев. Из сосен. Так вот, внутри скорее всего смесь канифоли, мела и муки. Канифоль расплавляют, постепенно сыплют в нее другие ингредиенты и мешают. Дают остыть — и получается паста. Да, а мука должна быть хорошая, не та, из которой пекут свой хлеб бедняки.

Архивариус замолчал и потянулся к чашке. Когда он сделал глоток, под дряблой кожей шеи вверх-вниз переместился кадык. Геб сидел молча, ожидая продолжения: торопить хозяина не стоило, он тогда сбивался с мысли.

Старик сделал ход духом.

— Она нужна, чтобы закрепить что-нибудь, какую-то деталь, пока вы будете работать над всем изделием.

— Вот как... — Трилист пошел капитаном.

— Это обычное вещество для мастерской ювелира. Где вы нашли ее?

— То есть, допустим, если вы хотите закрепить что-то... камень или что-то подобное, на браслете, в медальоне или обруче, то...

— Или парангон, например, — добавил старик. — Так вы не хотите сказать, где нашли этот флакон, капитан?

Трилист быстро глянул на него. Глаза Архивариуса под красными веками были тусклы и будто покрыты белесой пленочкой.

— В башне шамана. Вы же знаете, мы побывали там. Значит, Джудекса занялся ювелирным делом? С чего бы это? Темно-Красный — дикий шаман, при чем тут драгоценности?

— Некоторым камням приписывают магические свойства, — заметил Архивариус, передвигая зомби через два ромба вдоль края доски. — Дела некромага неисповедимы.

— Конечно, — пробормотал капитан, задумываясь над последним ходом хозяина. Обычно их партии длились недолго, несмотря на медлительные раздумья старика: чарик был игрой быстрого планирования и стремительных розыгрышей, этим он и нравился Гебу. Зомби, вроде бы, не нес угрозы, хотя теперь у противника появилась возможность выдвинуть ведьму. Впрочем, на правом фланге у Трилиста уже образовалась комбинация стражников, которая через несколько ходов могла привести к интересному результату. Архивариус пока не спешил выдвигать свои главные фигуры. И ладно, лишь бы его ведьма не помешала...

Геб пошел сержантом.

— Я был у Некроса Чермора, — сообщил он. — Чермор заверил меня, что шаман не скрывается в Остроге.

— Он мог и солгать.

— Да. Однако мне показалось, что аркмастер не врет. Некромагия... есть слова, знакомые с детства, но когда начинаешь всерьез задумываться над их значением, вдруг понимаешь, что по-настоящему не знаешь его. Что такое, в конце концов, некромагия?

Старик вновь отпил из чашки, потянулся было к фигурке лича, но передумал.

— Собственно, магия смерти изучает все, что связано со смертью. Взаимодействие с умершими, я бы сказал.

— Изучает и взаимодействует? И еще, почему я часто слышу другое слово — некромантия?

— Вы слышите его от непосвященных дуралеев, которые плохо знают, о чем говорят. Некромантия — это всего лишь раздел некромагии. Так называют гадание определенного рода — на внутренностях животных, еще на чем-то подобном. Некроманты, таким образом, всего лишь гадалки. А некромагия... Вы хотите узнать ее историю? Ну что же, слушайте. Чары ведь тоже умирают. Как и шаманы. Началось все с того, что однажды некий шаман попытался оживить мертвое. Сначала — высохшее растение, потом безобидного зверька, затем более опасное животное. В конце концов, набравшись опыта и уверившись в своих силах, он пошел на заброшенное лесное кладбище, победил вставшего на защиту своих владений Костяного Хозяина — сущность, состоящую из лоскутьев, обрывков сознаний тех, кто был на этом кладбище похоронен — и оживил трупы. И даже не успел пожалеть об этом — потому что восставшие зомби, скелеты и прочие мракобесии немедленно убили его. Они разбрелись по лесу, став причиной бедствий живущих в округе племен. Но дело шамана не умерло вместе с ним: вскоре и другие занялись тем же. Куда большую ошибку совершил через множество лет кое-кто еще. Он попытался оживить не просто зверя или человека, но чара. В результате получился лич, ужасное существо. — Архивариус пошел личем. — Оно уничтожило того, кто возродил его, то есть уничтожило не только тело, но и его душу, а это самое страшное, что может произойти. Через некоторое время лич превращается в лар'ича — тот еще хуже.

— Но что натолкнуло того, самого первого шамана на мысль об оживлении мертвых?

— Не что, а кто, — сказал старик. — Это был Ахасферон. Ваш ход, капитан.

— Да, конечно, — Трилист решил пока что отложить комбинацию с обменом четырех стражников на нового капитана или двух сержантов, и пустил в дело фигурку алхимика.

— Итак, шамана в башне не оказалось? Естественно, некромаги сторонятся человеческого общения. Обычные люди дают на них своей жизненной энергией и чувствами. Некромагу чувства не нужны, только мешают.

— Он исчез не потому, что боится общения с людьми, а потому что боится меня, — проворчал капитан. — Но он никуда не денется. Между ним и Некросом Чермором наверняка была связь. Джудекса что-то делал для Чермора, какую-то работу. Тяжело следить за аркмастером: Острог слишком велик, там множество выходов. Но я найду Джудексу.

Старик опять передвинул лича.

— Не сомневаюсь в ваших талантах. Однако будьте осторожны. Прислушайтесь к моим словам, — Архивариус посмотрел в лицо Трилиста. — Это важно. В распоряжении некромага не только заклинания, то есть не просто потоки силы, ветра из Великой Пустоши, который он может направлять по своему усмотрению. У него есть оружие, и поскольку он шаман, а не изнеженный городской чар, то умеет им пользоваться.

Капитан передвинул фигурку алхимика, надеясь, что старик не раскусит его маневра, и сказал:

— Какое оружие? Я слушаю со вниманием.

Архивариус смотрел на доску.

— Во-первых, посох. Скорей всего из тиса, внутри полый. Там смесь пыли с перекрестка старых дорог, по которым давно никто не ходил, и кладбищенской земли. Далее, капитан, у шамана наверняка есть нож. Я видел изображение подобного оружия в книгах. Обоюдоострый, возле рукояти лезвие с обеих сторон становится зазубренным.

Он убил личем одного из стражников Трилиста, на время отодвигая возможность обменять четыре младшие фигуры на одну или две более высокого ранга. Получив за это второй ход, старик вновь надолго задумался.

— С оружием всегда можно справиться, каким бы оно ни было, — заметил Геб, слегка расслабляясь. Судя по последнему ходу, Архивариус пока не понял, что собрался сделать противник.

— Конечно. Но еще, имейте в виду, у шамана могут быть помощники, — старик передвинул фигурку духа.

Лекарь Трилиста переместился наискось, отдаляясь от лича и ведьмы.

— Помощники? Шаман жил в башне один, это известно точно

— Начнем с того, что он умеет призывать андромаров. Это духи-скитальцы, которые обитают в липкой полутьме Темной Плевы, особого, очень тонкого пласта бытия. Они наблюдают за нашей жизнью, завидуют и оттого озлоблены. Шаман может на время вселить андромара в

живое тело и подчинить его себе. В прошлом андромары были людьми, не верившими, что после смерти часть из нас перевоплощается, а часть исчезает в Темной Плеве вслед за Первыми Духами... вы ведь, без сомнения, знаете, что после смерти с душами многих людей происходит именно это?

Капитан молчал. Поглядев на него, Архивариус скупно улыбнулся.

— Как, неужели я повстречал человека, который не верит даже в Первых Духов? Да вы *бездушник*, дорогой капитан! — он засмеялся, а вернее, тихо задрезжал, тут же раскашлялся и надолго приник к чашке.

— Я верю в то, что вижу. Я не видел ни одного Первого Духа.

— Вы когда-нибудь видели любовь?

— Но я не верю в любовь.

— В вашей жизни не встречалось никаких проявлений любви? Я подразумеваю, конечно, не телесный ее аспект, но духовный... Хорошо, а дружба? Преданность? Все это — нематериальные сущности, мы не видим их, но часто испытываем на себе их проявления и проявляем их сами. Не так ли? И еще — ведь есть Мир, пусть даже вы никогда не видели и его, обруч есть, уверяю вас, я-то видел его неоднократно. — Архивариус передвинул ведьму назад к своему краю. — И Мир выковал Дух Кузнец на своей Наковальне. Ну хорошо, тогда позвольте спросить: что, по-вашему, будет с вами после смерти?

Лекарь капитана подставился под удар лица.

— Я полагаю, будет непроглядная тьма и безмолвие на веки вечные.

— Так скучно? Кажется, все куда... веселее. Позвольте, я изображу это.

Старик встал, медленно прошел к верстаку и вернулся обратно с восковой дощечкой и стилем. Усевшись, он положил дощечку возле доски и принялся рисовать. Второй конец стила украшала резная фигурка медведя.

— Все мы погружены в мякоть бытия, дорогой капитан, в субстанцию предметов, и мы сами — такие же предметы, среди которых существуем, но, в отличие от них, каждый из нас обладает такой вот вощенной дощечкой.

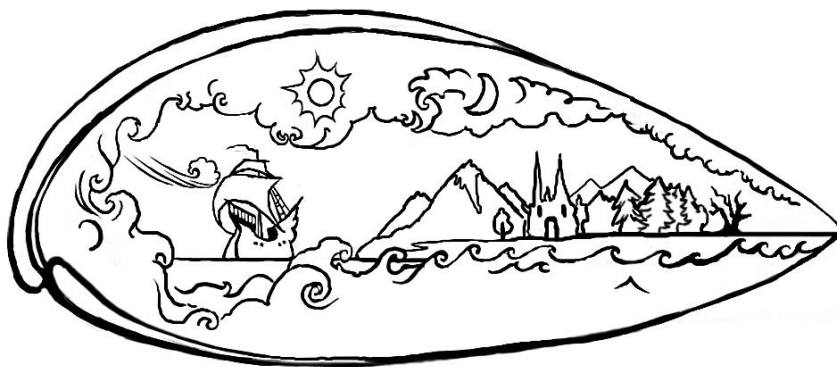
— У меня нет дощечки, — возразил Трилист. — В караульне, когда надо, я пишу на пергаменте и...

— Дощечки есть у всех людей, но только разного размера, покрытые более чистым или более грязным воском. Дощечка — наша душа. Образы внешнего мира, все происходящее вовне, запечатлевается на этой дощечке, оставляет на ней свой отпечаток. В течение нашей жизни все новые и новые рисунки наносятся на дощечку, отпечатки событий заполняют ее, превращаются в хаос, который отягощает сознание. В конце концов наш мозг перестает справляться с этим — мы умираем. А наша дощечка перерождается в новом теле, с новым, чистым воском, поверхность которого младшие духи — те, что не покинули наш мир вместе с Первыми Духами — успевает разровнять в промежутке между перерождениями.

— Значит, каждый раз воск становится девственно чистым? В чем тогда смысл всех этих перерождений?

— В самой дощечке. Поначалу она тонкая хрупкая, но от перерождения к перерождению становится все крепче и в конце концов как бы приобретает самостоятельное значение, несет в себе куда большую ценность, чем воск на ней. Достигший духовных вершин человек обладает памятью обо всех предшествующих перерождениях, опытом всех своих предыдущих личностей.

Но я отвлекся, вернемся к устройству нашего мира. Как видите, он имеет форму раковины, широкой и покатой с одной стороны, узкой с другой. Земля, где мы живем, находится здесь, ближе к узкой части, а ближе к покатой тянется океан. — Острый конец стила продавливал прозрачный слой воска, оставляя хорошо видимую бороздку.



— Там, где раковина заканчивается, океан постепенно переходит в небеса, именно поэтому для взгляда на большом расстоянии вода и небо сливаются. Небеса тянутся в обратном направлении над нашими головами, к узкой части, где смыкаются с землей.

Архивариус выпрямился, закончив рисунок, почесал нос фигуркой медведя.

— Вдоль этой узкой области, в месте, где смыкаются небо и земля, далеко на востоке тянется щель, ровная прямая трещина, недоступная, конечно же, для взора обычного человека. Укоренившееся, хотя и не совсем верное название ее — Темная Плева. Это выход из нашего мира. Насколько мы можем судить с высоты своих знаний, после смерти ваша душа либо переродится в новом теле, либо проникнет сквозь Темную Плеву во внешнее пространство, — отложив стило, старик переставил фигурку лича, убил капитанского лекаря и прикрыл глаза. — Да, на самом деле Плева — единственный путь во внешнее пространство, усеянное пылью времен. Когда-то раковина мира находилась в океане, но теперь он высох, и снаружи Великая Пустынь, заполненная сухим мелким песком, тем, в которое превращается время... — Архивариус замолчал, приоткрыв один глаз и глядя на Трилиста. Тот, улыбнувшись, переместил своего капитана так, что при следующем ходе под удар попадала либо вражеская ведьма, либо лич. Старик пожевал губы, приглядываясь к расстановке фигур.

— Вам неинтересно строение нашего мира?

— Лучше вернемся к шаману, — предложил Геб. — На втором этаже башни висел гобелен, очень красивый. Я приказал забрать его. На гобелене изображены два дерева, одно с плодами в виде... — капитан замолчал, увидев, как глаза Архивариуса с тревогой распахнулись. — Что случилось?

— Два дерева? — повторил старик. — Вернее, древа... На одном плоды в виде солнца, на втором — в виде луны?

— Да, солнце и луна. Я еще подумал...

— Очень плохо, — сказал старик и пошел ведьмой.

Трилист убил лича капитаном. Ведьма была более мелкой фигурой, почему старик решил спасти ее? Геб призадумался.

— Два древа — символы Магистерия, философского камня. Собственно, есть живой камень и мертвый камень. Солнечное древо символизирует первый из них, а...

— Философский камень... это тот, который превращает любое вещество в золото? — перебил капитан, все еще усиленно раздумывая над своим следующим ходом.

— Вот именно. Тот, что ищут наши алхимики. А второе — это лунное древо, оно символизирует мертвый камень.

— Никогда не слышал о таком, — откликнулся Геб. Пожав плечами, он устремил вперед своего консула. Игра подходила к концу, без лича старик начнет быстро сдавать позиции. — Я и первый-то камень считаю алхимическим бредом. А что делает этот второй? Превращает металлы в серебро?

— Вернее, в серу. И не только металлы — вообще все. Но «превращение в серу» — лишь метафора, имеется в виду, что мертвый философский камень все, к чему прикоснется, отправляет через Темную Плеву за пределы нашей раковины, в Великую Пустошь. Постигаете?

— Убивает?

— Грубо говоря, да. Этакий антифилософский камень, после которого, гм, заканчивается всякая философия...

Старик сдвинул в сторону некромага, пытаясь укрыть его от консула и алхимика.

— А останки в колодце? Мы нашли колодец, там были... то, что может остаться от тел. Всякие части. Он что, уничтожил их при помощи...

Трилист убил консулом духа.

— При помощи антифилософского камня? Вряд ли. Скорее, эти люди были убиты в процессе опытов по розыску одного.

— Итак, шаман, во-первых, почему-то вдруг занялся ювелирным делом, во-вторых, пытался создать мертвый камень?

— Создать или отыскать. Ведь смерть изначально заключена во всем живом. Что вы знаете про Ахасферона, капитан?

— Вы уже упоминали это имя в начале разговора. У меня хорошая память на имена. Постойте... да, этот тот, кто подговорил первого шамана заняться некромагией.

Старик двинул вперед зомби.

— Тут я вынужден погрузиться в глубину веков. Ваш ход. Консул на пятый ромб... хорошо, мне надо подумать. Так вот, в голове каждого из нас, там, где шея соединяется с затылком, есть «семя смерти», которое, сама того не зная, передает нам родительница при родах. После рождения это семя дает всход, из года в год он медленно прорастает в мозговом веществе. Постепенно древо смерти опутывает наш мозг своими тонкими ветвями, они вдавливаются в мозг, оставляя на поверхности глубокие извивающиеся впадины. Древо питается нашим мозговым соком. У некоторых оно сильнее — такой человек к старости выживает из ума, у некоторых слабее — хозяин такого древа до смерти сохраняет ясный рассудок. Мы умираем, когда древо окончательно поедает нас... Ну что же, я пойду зомби. Вот, капитан, откуда взялось выражение «Все мы садовники своей смерти».

Трилист Геб обдумал услышанное от старика и происходящее на доске, пошел алхимком, зажимая вражеского оборотня в угол, и возразил:

— Мне неоднократно доводилось видеть разможенные головы. Там не было никаких деревьев.

— Древ. Естественно, когда я говорю «древо», вы представляете обычный ствол, ветви и кору. Но древо смерти не дано увидеть простому стражнику... даже капитану. Я опять пойду некромагом, иначе ваш консул убьет его. Итак, Ахасферон. Аха. В давние времена он был человеком-подмастерьем у Духа Кузнеца, выковавшего Мир. Того самого Кузнеца, что создал людей. Когда-то он сделал глиняные формы и наполнил их влагой из первозданного океана Абуз. Раньше, еще до начала времен, на дне этого океана лежала раковина нашего мира. После того, как кузнец создал людей из глины и океанских вод, Абуз отступил, появилась Пустошь, а раковина осталась лежать... Но я отвлекся. Когда, много позже, Кузнец выковал Мир, подмастерье, ослепленный его красотой, ночью попытался выкрасть обруч у учителя, но проснувшийся Кузнец ударил его молотом по голове. Сами понимаете, это был не простой молоток — первый молот в мире, тот, от которого пошли все инструменты будущих кузнецов и ремесленников. Череп подмастерья треснул, и через трещину выпало семя смерти. Аха схватил Мир и побежал, Кузнец же преследовал его по Лабиринту Стихий. Ваш ход. Опять сержант? Хорошо. В одной из пещер он настиг Аха и попытался убить, но уже не смог сделать этого, ведь Ахасферон стал бессмертным. Они долго дрались, и наконец Аха убил Кузнеца. Но тот успел проклясть его на вечные скитания, на «жизнь в смерти». От силы проклятия содрогнулись земные недра, Аха попал в каменную лавину, и его завалило. Очень нескоро он выбрался на поверхность. Обруч Аха потерял.

Увидев, что Кузнец убит, а выкованный им Мир исчез, Духи решили, что в этом виноваты люди. Я иду зомби. Разгневавшись, они захотели наказать людей; одни предлагали обрушить на них янтарную чуму, другие — землетрясения, третьи — наводнения. Они спорили, спор тянулся века, а люди жили себе, не зная, какая опасность угрожает им. Наконец духи перессорились окончательно и напали друг на друга. Они сошлись в битве, и одна сторона использовала Полномастию — великое заклинание Пути, которое в давние времена сотворил Дух-Алхимик... Хотя, есть и другая история о том, откуда оно возникла, но слишком смутная, чтобы пересказывать ее. От силы заклинания мир содрогнулся, узкую, менее крепкую его часть рассекла

трещина. На род людской обрушились несчастья. Трещина разрослась, от края к краю ее протянулись дрожащие волокна бытия, пленка утончившейся реальности, то, что мы называем теперь Темной Плевой. Духов затянуло туда и выбросило наружу — в Великую Пустошь, состоящую из высохшего, мертвого времени. Его смертные эманации беспрепятственно проникали сквозь трещину, створки нашего мира раскрывались все шире, волокна рвались, небо тускнело, отдаляясь от земли, океан бурлил и захлестывал сушу, люди гибли до срока, еще немного — и род людской прекратил бы свое существование, но тут один человек нашел Мир. С помощью магической силы, вложенной в обруч Духом Кузнецом, этот человек сумел сомкнуть створки раковины. Хотя полностью закрыть трещину ему не удалось, он сумел сжать ее так, что поток некроза в наш мир уменьшился. Он стал первым чаром, прожил три века, и, перед смертью основав Универсал, передал Мир мудрейшему из своих последователей.

Старик поднял голову от доски, глядя на Геба.

— Теперь слушайте внимательно, капитан. С тех пор души тех из нас, кто вел несправедливую жизнь, не возвращаются в тела для нового воплощения — мякоть бытия сжимается вокруг них и выдавливает за пределы мира, в Великую Пустошь. Души праведников перерождаются. Ну а вашей душе, мой дорогой Трилист, коль скоро вы вообще не верите во все эти глупости, предстоит запутаться в Плеве, стать андромаром и скитаться по узкой, удушливой границе мира, завидуя истинно живым и страшаясь истинно мертвых, пока какой-нибудь некромаг не призовет вас для своих темных дел.

— Печальная перспектива, — заметил капитан, уяснив, что игра почти закончена. Он пока ни разу не обставил старика, и в этот раз вновь проиграл: скелеты Архивариуса окружили его чара и, несмотря на то, что консул и алхимик подобрались к некромагу, у Трилиста не хватало ходов до завершения комбинации. Старику же оставалось лишь дважды переместить фигуры, чтобы убить чара.

— Вне всяких сомнений, это печально, — согласился Архивариус. — Хотя я слышал, что неверующий сохранит свою душу для перерождения, если спасет жизнь какого-нибудь человека ценой своей жизни.

Трилист с досадой перевернул чара, признавая поражение.

— А звезды? Какое место занимают они в картине мира, которую вы нарисовали мне?

— Звезды — это выбоины в верхней створке раковины, образовавшиеся после войны Первых Духов. Свет звезд — мерцание того, без сомнения, чудесного вещества, из которого состоят створки мира. Поверхность створок запачкалась, покрылась налетом от долгого контакта с внутренней мякотью, потому ночью небо большей частью черно.

— А Слезы Мира? Эти жемчужины, откуда взялись они? В вашей истории о них не было ни слова.

— Слезы олицетворяют тепло, холод, вещество и смерть этого вещества. Они возникли сами собой, сгустились из мякоти бытия. Парангоны — жемчужины мира, понимаете? Они выращены этой раковиной. Кстати, вы никогда не видели такого герба: два полумесяца на фоне треугольника? У полумесяцев желтый, синий, зеленый и серебристый оконечности. Они символизируют магию — соответственно, теплую, холодную, мертвую и механическую. А треугольник — символ Универсала, объединяющий магию воедино.

— Ну хорошо. Оставим раковины и треугольники Первым Духам. Если хоть на мгновение допустить, что Джудекса может добыть — или уже добыл — мертвый камень... Что это даст ему? Камень — какой-то амулет вроде этих ваших парангонов? Показываешь его врагу, говоришь что-то вроде «бумс-пумс» — и враг падает замертво? Вы не находите это... слегка забавным?

— Какое пренебрежительное слово — «амулет» в отношении Слез Мира, — возразил Архивариус, заново расставляя фигуры на доске. — Взгляните на дело с другой стороны. Мертвый магистериус не обязательно должен выглядеть как камень. Это может быть какое-то вещество, порошок или жидкость. Вы думаете про магию, но, возможно, стоит вспомнить алхимию?

— То есть просто новое вещество с необычными свойствами? Наподобие горячего песка, который недавно изобрели гноморобы Доктуса?

— «Просто»? Я не думаю, что мы тут можем говорить о чем-то простом. Еще партию, капитан? Вы всегда так забавно сердитесь, проигрывая...