

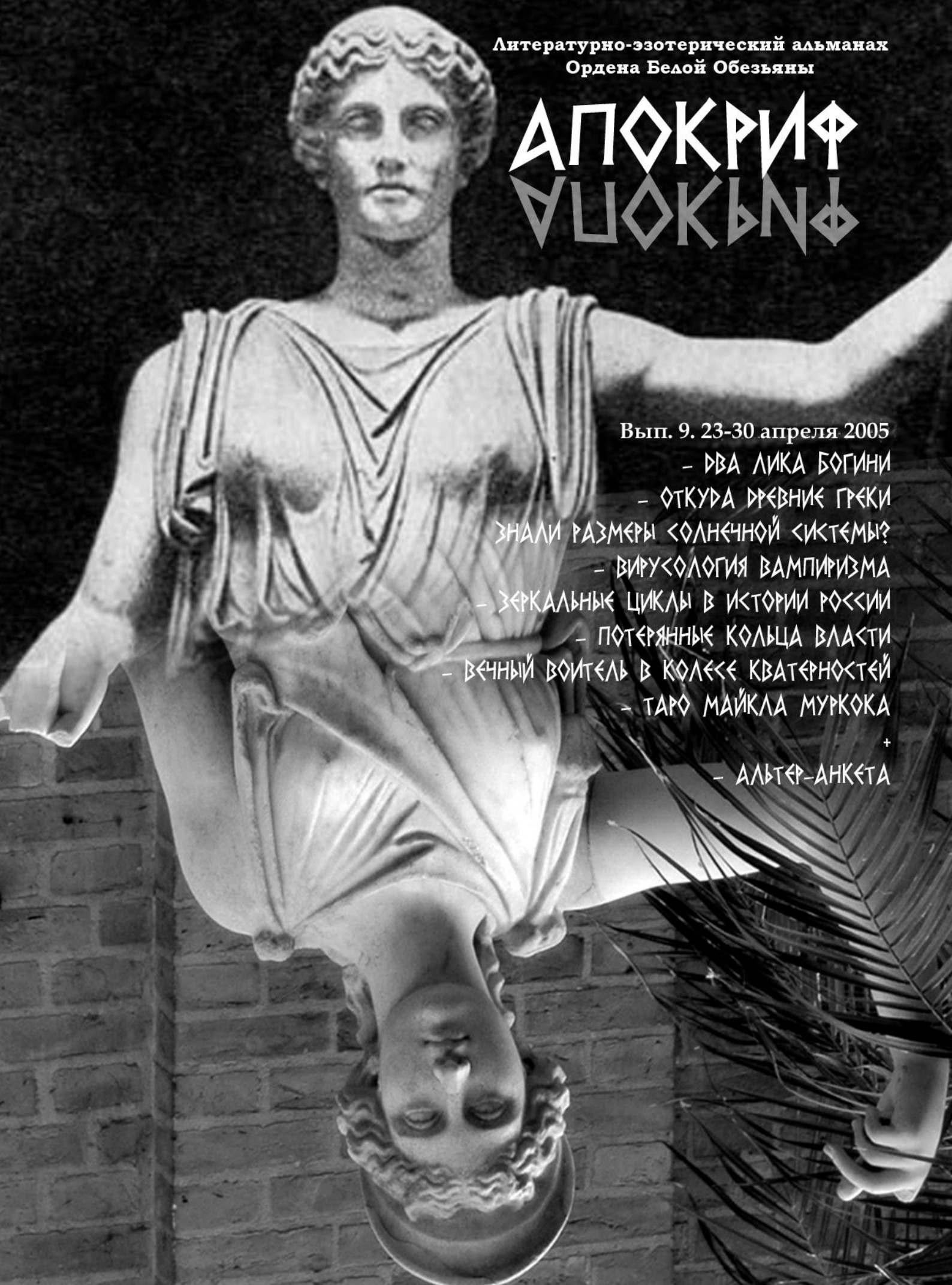
За Юмор и Здравый Смысл! Делай что Желаеть – Желай Невозможного!

Литературно-эзотерический альманах
Ордена Белой Обезьяны

АПОКРИФ АЦОКЪНФ

Вып. 9. 23-30 апреля 2005

- ДВА ЛИКА БОГИНИ
- ОТКУДА ДРЕВНИЕ ГРЕКИ
ЗНАЛИ РАЗМЕРЫ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ?
- ВИРУСОЛОГИЯ ВАМПИРИЗМА
- ЗЕРКАЛЬНЫЕ ЦИКЛЫ В ИСТОРИИ РОССИИ
- ПОТЕРЯННЫЕ КОЛЬЦА ВЛАСТИ
- ВЕЧНЫЙ ВОИТЕЛЬ В КОЛЕСЕ КВАТЕРНОСТЕЙ
- ТАРО МАЙКЛА МУРКОКА
- +
- АЛЬТЕР-АНКЕТА



ЛИТЕРАТУРНО-ЭЗОТЕРИЧЕСКИЙ АЛЬМАНАХ
ОРДЕНА БЕЛОЙ ОБЕЗЬЯНЫ

АПОКРИФ

Выпуск 9. Два лика Богини и другие статьи. Альтер-анкета.

(Fr. Nyarlathotep Otis)

Начало переоформления серии приурочено к дню рождения Алистера Кроули.

Оглавление

Два лика Богини	3	Потерянные Кольца Власти	14
Откуда древние греки		Вечный Воитель	
знали размеры		в Колесе Кватерностей	17
Солнечной системы?	6	Таро Майкла Муркока	21
Вирусология вампиризма	7	Альтер-анкета	36
Зеркальные циклы			
в истории России	11		

© «Апокриф» • 93 in 39: Цитадель Хаоса
236000 Калининград • ул. Нарвская 17, 11; <http://apokrif93.a-z-o-t.com/>
Ред. Fr. Nyarlathotep Otis
E-mail: 93in39@gmail.com

23-30 апреля 2005. Редакция и оформление — 29.10.2009.

ДВА ЛИКА БОГИНИ



Если бы историки обнаружили в некоем древнем источнике упоминание о двух богинях, одна из которых носила имя *Simetra*, а другая — *Retemed*, то первую из них наверняка отождествили бы с Деметрой, а вторую — с Артемидой. И это было бы верно... с точностью до наоборот, — ибо как раз первое имя представляет собой оборотное прочтение имени *Artemis* (Артемиды), а второй — к имени *Demeter* (Деметры)!

Такое поразительное сходство прямого прочтения имени одной богини и обратного прочтения имени другой не может не привести к мысли о том, что в действительности под этими именами скрываются не две богини, а всего лишь две ипостаси одной и той же! В пользу такого предположения говорит и целый ряд других, менее заметных, но не менее любопытных моментов, обнаруженных при сравнении описаний этих якобы разных богинь.

Достоверно известно, что имя Деметра имеет древнегреческое (или, если уходить ещё глубже к корням, индоевропейское) происхождение: вторая его часть (-*meter*) совершенно определённо переводится как «мать», что в сочетании первой (по разным трактовкам, «*da-*» либо «*ga-*» — «земля» или «*dei-*» — «бог, богиня») даёт общее значение «Мать-Земля», «Богиня-Мать» или «Мать богов». Что же касается имени Артемиды, то тут такой ясности нет: его переводят и как «владычица», и как «убийца», и как «медведица», что, скорее всего, представляет собой попытки поставить на первое место одну из функций богини, а не объяснить происхождение самого слова. Между тем известно, что культ Артемиды (как и культ её брата Аполлона, которого нетрудно отождествить не только с этрусским Аплу, но и с семитским Балу, Белом или Ваалом) имеет малоазиатское (финикийско-фригийское, то есть семитское) происхождение; известно также, что две характерные черты семитской письменности — обратное относительно греческого (европейского) направление письма и



АПОКРИФ

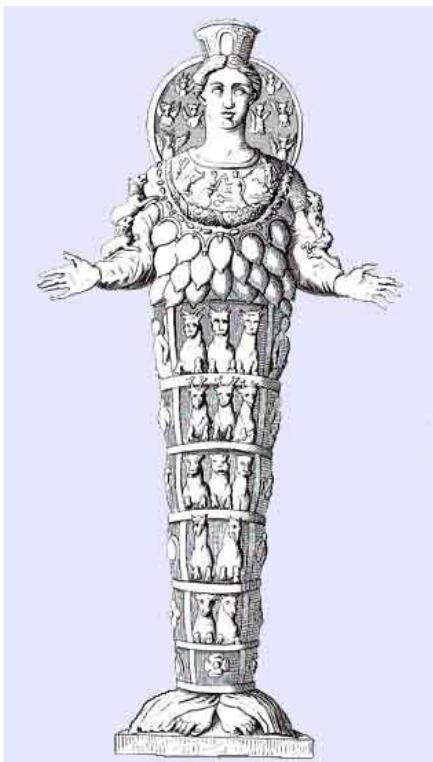
практически полное отсутствие букв, обозначающих гласные звуки, а потому не представляется удивительным, что имя Demeter трансформировалось в Retemed или Artemed (DMTR-RTMD), непереводаемое при прочтении слева направо.

Интересны и функционально-образные черты Артемиды и Деметры в греческой мифологии. Так, Деметра описывается как сестра и супруга Зевса, а Артемида — как его дочь, что хорошо согласуется не только с традиционным в мифологических родословных мотивом кровосмешения, но и с тем очевидным фактом, что в семитской мифологии никакого Зевса не было и быть не могло (утратив свои функции сестры и супруги Зевса, Артемида не могла, «вернувшись» из Малой Азии, вновь приобрести их, так как её место было занято... её же прообразом — Деметрой, поэтому ей были приписаны новые родственные связи с её же братом и супругом)*.

Многие функции и свойства «двух богинь» прямо противоположны друг другу: Деметра традиционно описывается как богиня-мать, добрая и спокойная покровительница плодородия и деторождения, называемая «дарительницей жизни»; напротив, классическая Артемида — богиня-девственница, воинственная и агрессивная покровительница охоты и целомудрия, одно

из ритуальных обращений к которой — «губительница», или «убийца». Деметра благосклонна к людям и, появляясь среди них, обычно помогает им, тогда как Артемида — богиня мстительная, и большинство её встреч с людьми связаны с войнами и убийствами. Тем не менее, рудименты культа Деметры сохранились и в образе Артемиды: только родившись, она помогает при рождении своего брата-близнеца Аполлона; её помощница и ипостась Илия считается покровительницей рожениц; в Малой Азии известно изображение Артемиды Многогрудой — символа материнства. Кроме того, культ Артемиды в значительной степени схож с малоазийским культом Кибелы, которую, как и Деметру, называют Великой Матерью богов (и которая «не позволила» греческой Артемиде-Деметре в полной мере занять эту роль в Малой Азии).

Исходя из вышеизложенного, можно реконструировать следующую эволюцию образа Деметры / Артемиды. Зародившись в Древней Греции «доолимпийского периода» как хтонический культ земледелия, плодородия и деторождения (обычные функции Богини-Матери), культ Деметры был воспринят семитским населением Малой Азии (финикийцами, сирийцами и т. п.). При этом направление записи её имени сохранилось, но, транскрибированное и прочитанное в соответствии с правилами семитских языков, стало звучать как Retemed или Artemid. Несколько позднее её брат Зевс, ставший почитаться в Греции как верховное божество, был отождествлён с Белом, или Балу (от которого, но напрямую, а не через Грецию, происходит и этрусский Аплу; между про-



сказанное, между прочим, и этрусский Аплу; между про-

* Есть указания на то, что «...жрец Аполлона и жрицы Деметры, матери земли, праздновали иерогамнию (hierogamos), священное бракосочетание, дабы земля вечно оставалась плодородной» (К. Г. Юнг. Аналитическая психология. — СПб.: Кентавр, Институт Личности, Палантир, 1994. — С. 86), что косвенно подтверждает общность Деметры и Артемиды, сестры Аполлона, т. к. иерогамия во многих мифологических системах носит характер кровосмесительного брака именно между братом и сестрой.

чим, никакая сестра Аплу у этрусков не упоминается).

Частично смешавшись с образом малоазийской богини Кибелы, известной, как и Деметры, под именем «Мать богов», образ Артемиды (а также образ её брата — Зевса-Ваала-Бела-Аплу-Аполлона) вернулся в Грецию уже в классический (олимпийский) период вместе с другими, исконно малоазийскими культами (Кибела, Адонис и др.), причём на этот раз сохранилось звучание её имени, а направление записи изменилось на греческое, в результате чего имя Деметры «раздвоилось» на «правильное» и «перевернутое». Конечное «d» в имени изменилось на «s», что привело к возникновению греческой формы имени Артемиды — Artemis*.

Поскольку переход образа Деметры в малоазийскую мифологию, разумеется, не привёл к её исчезновению в греческой, прежняя «экологическая ниша» Деметры, «вернувшейся» в облике Артемиды, оказалась занятой, и потому греческим «мифотворцам» пришлось создавать ей новую историю, в том числе с учётом черт культа Бела и за счёт тех качеств богини Кибелы, которые были противоположны изначальным качествам Деметры (что согласуется и с представлениями о том, что в древних языках обратное звучание и начертание было связано с противоположным значением:



* Надо отметить, что звуки «d», «t», «z» и «s» фонетически близки между собой: парные «z/s» являются как бы долгими формами парных «d/t», — и их взаимозаменяемость в индоевропейских языках видна в соответствии словоформ Deos — Theos — Zeus, а также в окончании имён Artemis — Артемида, Themis — Фемида и др.; греческие начертания рукописных букв «d-d-d» и «s-s-s» несколько схожи, в связи с чем разночтения могли возникнуть и при неаккуратной переписи

искушённые в науках, искусствах и философии греки не могли не заметить диаметральной противоположности имён и не обратить на это внимания)†.

Таким образом, в истории Артемиды-Деметры мы сталкиваемся, во-первых, с буквенно-звуковой обратимостью, связанной с различиями в направлениях письма у семитских и индоевропейских народов, во-вторых, с образно-функциональной противоположностью в чертах двух ипостасей Великой Матери и их культов, в-третьих, со встречающимися историко-географическими потоками миграции культов из Греции в Ма-

лую Азию и обратно. Все три явления тесно взаимодействовали друг с другом, что в конечном итоге привело к формированию двух совершенно разных культов: грозной малоазийской богини-девственницы Артемиды и доброй греческой богини-матери Деметры.

Не исключено, что история возникновения образов и культов Деметры-Артемиды — не единственный пример подобного рода, и изучение обратимой структуры мифологических (а заодно и исторических) имён и названий может принести ещё много неожиданных открытий‡.

† Между прочим, имя «Ki-bele» (Мать Владыки) так же относится к имени «Vel» (Владыка), как имя «De(i)-meter» (Мать богов) — к имени «Zeus/Deos» (Бог), что ещё раз указывает на кровосмесительный мотив: Артемида-Деметра — мать, сестра, супруга и дочь главы греческого пантеона — Зевса.

‡ Так, например, представляется любопытным, что название страны ИТАЛИЯ в обратном прочтении содержит тот же элемент, что и название её коренного населения — ЛАТИИЯне.

ОТКУДА ДРЕВНИЕ ГРЕКИ знали размеры Солнечной системы?

Древние греки считали, что «если бросить медную наковальню с неба на землю, то она долетела бы до земли за девять дней; столько же потребовалось бы ей, чтобы долететь с земли до Тартара». Имея величину ускорения свободного падения, равную $9,8 \text{ м/с}^2$ (как известно, величина эта не зависит от массы падающего предмета, и, таким образом, вместо наковальни могло фигурировать что угодно другое), а также расчётное время падения, равное 777 600 секунд (т. е. 9 дней), можно легко найти не только, например, конечную скорость наковальни (равную, кстати, 7620 км/с , или примерно $1/40$ скорости света), но и расстояние, которое она преодолеет за 9 дней (которое будет равно половине квадрата времени, умноженного на ускорение свободного падения, что равняется примерно 3 млрд. км). Считая, что наковальня сначала 9 дней падала «с неба на землю», а потом (остановившись предварительно на земле) — «с земли в Тартар», мы получим расстояние «от неба до Тартара, равное 6 млрд. км (если же за 18 дней происходит непрерывное падение «от неба до Тартара», расстояние получится равным 12 млрд. км, однако, учитывая приведённую в начале абзаца формулировку, такой вариант менее вероятен).

Поскольку величина эта (несколько миллиардов километров), с одной стороны, явно относится к числу астрономических, а с другой — ничтожно мала по сравнению с межзвёздными расстояниями, искать аналог (или прообраз?) этой величины следует, скорее всего, в Солнечной системе. И действительно, оказывается, что примерно 6 млрд. км — это не что иное, как среднее расстояние от Солнца (совершенно очевидный и естественный атрибут «неба») до... Плутона (не только самой отдалённой, тёмной и холодной планеты, обладающей, таким образом, всеми атрибутами Тартара, но и планеты, носящей имя бога подземного царства, частью которого является и греческий Тартар)!

В таком случае, что мы получим, разделив отрезок в 6 млрд. км на две равных части (иными словами, что находится на таком же расстоянии от Солнца, как и от Плутона)? Увы, в этом месте мы наткнёмся почему-то на орбиту Урана, который вряд ли мог послужить прообразом для «земли» из вышеприведённой цитаты... Тем не менее, уже тот факт, что древние греки умудрились «угадать» радиус орбиты Плутона, открытого только в первой половине XX века, и вычислить формулу ускорения свободного падения, заслуживает пристального внимания...



ВИРУСОЛОГИЯ ВАМПИРИЗМА

Вампиризм — острое вирусное природно-очаговое заболевание, возникающее после попадания в кровь через повреждённую кожу слюны или крови инфицированных животных или людей. Характеризуется тяжёлым течением, высокой летальностью, необратимыми изменениями многих органов и систем.

Этиология, строение

Возбудителем вампиризма является *Lyssavirus vampiricus* Adr., Gol. (вирусологический код — **R/1:5/3:U/E:V/0**), относящийся к семейству Rhabdoviridae (куда входят также вирусы Мокола, Сигма, Фландерс-Харт Парк, каньона Кери, бешенства, бешенства летучих мышей Лагос и Элгон, бешенства карпа, болезни орегонских норок, болезни чавычи реки Сакраменто, геморрагического симптома Эстведа, везикулярного стоматита, Чандипура, Пири).

Нуклеокапсид вируса палочковидный, вирион закруглённо-пулевидной формы. Длина вириона 150-300 нм, диаметр 60-110 нм (частицы фиксированного вируса короче природного), ширина раскрученного нуклеокапсиды 5 нм, длина — 4 мкм. Нуклеокапсид содержит 30 одинаковых витков, полусферический конец вириона несёт 4 меньших витка. Вирус содержит одноцепочечную молекулу РНК (длина — 4 мкм, молекулярная масса — $(4-5) \cdot 10^6$ Д), заключённую в поперечно исчерченный белковый капсид, построенный по спиральному типу симметрии, и имеет жёсткую двухмембранную суперкапсидную липопротеиновую оболочку, покрытую выступающими пепломерами. Пепломеры, имеющие длину 10 нм, представляют собой структуры с полыми утолщениями на концах. Ножки пепломеров образованы гликопротеинами. В состав пепломеров входит гемагглютинин, липиды находятся снаружи мембранного и нуклеокапсидного белков. Вирион содержит

$\approx 3\%$ РНК, $\approx 10\%$ углеводов, $\approx 20\%$ липидов и $\approx 65\%$ белков. РНК вириона неинфекционна.



1. Одноцепочечная молекула РНК.
2. Белок нуклеокапсиды.
3. Внешняя мембрана суперкапсиды.
4. Внутренняя мембрана суперкапсиды.
5. Пепломеры.

Биосинтез

Геном вируса вампиризма негативный, непрерывный. Биосинтез идёт по схеме: РНК(—) → РНК(+) → белок, причём по вирусной РНК синтезируется несколько (5-10) типов белка (гликопротеид массой $\approx 7 \cdot 10^3$ Д, нуклеопротеид массой $\approx 5 \cdot 10^4$ Д, мембранный белок массой $\approx 3 \cdot 10^3$ Д, РНК-транскриптаза, а также РНК-полимераза, РНК-синтетаза, белки, служащие для проникновения в клетку хозяина, и белки неизвестной природы). Транскриптаза в Т-частицах отсутствует, масса РНК Т-частиц $\approx 2 \cdot 10^6$ Д. РНК содержит $\approx 25\%$ аденина, $\approx 20\%$ гуанина, $\approx 25\%$ цитозина и $\approx 30\%$ урацила.

Синтезирующаяся протеинкиназа адсорбируется на суперкапсидной оболочке. Монтаж капсиды строго последователен, нуклеиновая кислота и капсидный белок тесно взаимодействуют. Для освобождения

АПОКРИФ

РНК капсид полностью разрушается. Липиды вируса имеют клеточное происхождение. Почкование происходит на цитоплазматической мембране.

Синтез суперкапсида и капсида разобщён во времени и проходит в две стадии. РНК транскрибируется непосредственно в составе нуклеокапсида, реплицируется в клеточном ядре. Белки синтезируются в цитоплазме клетки-хозяина. Сборка нуклеокапсида производится на внутренней поверхности цитоплазматической мембраны. Суперкапсид образуется при почковании. Источником мономеров для синтеза РНК являются клеточные рибонуклеозидтрифосфаты, источником мономеров для синтеза белков — аминокислот клеточной тРНК. Геном транскрибируется с самого начала по всей длине. Ранние вирусспецифические белки на этой стадии не образуются. В клетке депротенинируется только суперкапсид. Транскрипция РНК(—) происходит в нуклеокапсиде. Общая масса синтезирующихся белков составляет $\approx 10^8$ Д. Присоединение углеводов осуществляется клеточными трансферазами.

От синтеза РНК и белков до сборки вириона проходит больше часа.

Вирус способствует образованию симпластов.

Патогенез

Вирус патогенен для многих теплокровных животных. Заражение происходит через укусы и микротравмы кожи. Основными переносчиками являются инфицированные грызуны, рукокрылые, хищники, люди. Для медицинских работников особую опасность представляет контакт с кровью и слюной больных. Не исключена также передача вируса половым путём.

На месте ворот инфекции изменений не выявляется. Вирусы быстро проникают в кровь, гематогенно разносятся по всему организму, фиксируются преимущественно в мышцах, кровеносной и нервной системе, вызывая их изменения, а также в слюнных

железах, откуда со слюной выделяются во внешнюю среду.

Устойчивость

Вирус довольно устойчив во внешней среде, хорошо сохраняется при высушивании и замораживании. Будучи высушенным, он может сохранять инфекционность на протяжении многих лет. 15-дневное высушивание в банке над едким калием клеток, содержащих фиксированный вирус вампиризма, полностью убивают его. В мозгу погибшего и зарытого в землю животного вирус сохраняется до 45 и более суток, в темноте и при температуре $+18^\circ$ — до 4 месяцев. При температуре -190° вирус не теряет свойств много лет, при температуре $+50^\circ$ гибнет в течение часа, при $+55^\circ$ — за 20-30 минут, при $+60^\circ$ — почти мгновенно. Переменное замораживание и оттаивание материала, содержащего вирус вампиризма, приводит к его полному обезвреживанию. Кислород и гамма-лучи губительны для вирусных частиц. В процессе гниения вирусы разрушаются медленно.

5%-ный раствор формалина, 5%-ный раствор салициловой кислоты, 3-5%-ный раствор соляной кислоты убивает вирус через 5 минут, 1%-ный раствор соляной кислоты — через 5-10 минут, 4%-ный раствор борной кислоты — через 15 минут, 1%-ный раствор марганцевого калия — через 20 минут, сулема (конц. 1:1000) — через 2 часа, желудочный сок — через 20 часов. При обработке 20%-ным эфиром в течение 16-18 часов при 4°C почти полностью (до 93-99%) снижается инфекционный титр вируса, 10%-ный эфир влияния не оказывает. Очищенный вирус при воздействии эфира при температуре 50°C погибнет за 30-60 минут.

Нейтральный глицерин служит хорошим консервантом вирусных частиц (50%-ный раствор при $\text{pH}=6,8-7,4$ сохраняет очищенный вирус вампиризма в течение многих месяцев). Антибиотики на вирусные частицы не действуют.

Симптомы, течение

Инкубационный период длится от нескольких дней до года (в зависимости от локализации, тяжести, множественности ворот инфекции, обилия нервных окончаний в районе проникновения инфекции). Незадолго до появления клинических симптомов начинается выделение вируса со слюной во внешнюю среду.

В клиническом периоде выделяют стадии предвестников, глубокой комы, активного вампиризма, параличей.

Стадия предвестников длится от нескольких часов до нескольких дней (в исключительных случаях может отсутствовать). В это время у больного появляются беспричинная тревога, депрессия, бессонница, зрительные и слуховые галлюцинации. Зрачки расширены и неподвижны, голос приобретает силу, температура временами повышается до 41° или падает ниже 35°. Постепенно начинается глубокая внутренняя перестройка, ведущая к общему истощению организма. При этом развиваются общее недомогание, разбитость, общая слабость, умеренные мышечные и головные боли, после чего происходит обострение болезни, приводящее к стадии глубокой комы.

Стадия комы характеризуется арефлексией, атонией, мидразом, грубыми нарушениями дыхания и кровообращения и длится 1-3 дня. В течение стадии комы завершается перестройка организма, связанная с высвобождением энергетического потенциала за счёт приостановки активных процессов жизнедеятельности.

После выхода из комы начинается *стадия активного вампиризма*, характеризующаяся гиперактивизацией мышц и органов чувств, нарушением пигментации, недостаточностью гемоглобина в крови, слабым кровообращением, пониженной температурой, бесплодием. Основным проявлением повышенной чувствительности является светобоязнь, приводящая к преимущественно ночной активности. Потребность больного в гемоглобине приводит к периодически воз-

никающим приступам буйства и агрессивности, проявляющимся в форме зоофагии, кровососания, каннибализма и т. п. Слюноотделение повышено, больной не может проглотить слюну и постоянно её сплёвывает, зубы (особенно клыки) патологически увеличены (незначительный рост зубов происходит преимущественно в коматозном состоянии), под воздействием вируса могут быть несколько видоизменены черты лица, форма ладоней, ушных раковин. Замедляется рост волос на лице, тогда как на теле, наоборот, он может ускориться. Повышаются регенеративные возможности организма.

Вампиризм может осложняться рядом сопутствующих психических расстройств: депрессивным, маниакальным, паранойальным, истерическим, кататоническим синдромами, симптоматическими психозами, ликантропией, психическими дефектами. Довольно распространены аллергические реакции на чеснок, шиповник, рябину и некоторые другие аллергены (преимущественно растительного происхождения, а также на соединения серебра и хлорид натрия), что достаточно эффективно применяется в народной диагностике вампиризма и борьбе с животными-носителями вируса. Стадия активного вампиризма наиболее продолжительна и в типичных случаях длится несколько лет, однако у отдельных больных заболевание может переходить в хроническую форму, характеризующуюся длительным и плавным течением. Затем активный вампиризм сменяется параличами мышц конечностей, языка, лица.

Стадия параличей длится от нескольких часов до суток и заканчивается летально, однако при хроническом течении болезни она отсутствует.

Диагностика

Диагностика основывается на характерной клинической симптоматике. Специфические методы лабораторной диагностики не вошли ещё в широкую практику.

АПОКРИФ

Болезнь дифференцируют от столбняка, энцефалитов, энцефаломиелитов, бешенства, истерии.

Лечение

Среди природных и синтетических химиотерапевтических веществ пока не найдено высокоэффективных этиотропных средств лечения вампиризма, однако существует ряд народных методик, позволяющих добиться хороших результатов в инкубационный период и период предвестников. Так, достаточно эффективно применение некоторых общеизвестных и универсальных растительных антисептиков, например, чеснока. Также необходимо при строгом постельном режиме проводить комплекс мероприятий, направленных на борьбу с обезвоживанием, истощением, инфекционно-токсическим шоком, бессонницей, вторичными психическими расстройствами. При наслоении вторичной бактериальной инфекции назначают антибиотики. При необходимости ведётся искусственное поддержание жизнедеятельности на стадии глубокой комы. Также необходимы жёсткий карантинный режим и активная психологическая работа с родными и близкими больного в целях недопущения проявлений по отношению к нему актов агрессии, применения сомнительных народных методов лечения, а также во избежание распространения связанных с этим заболеванием суеверий. После проявления клинических симптомов активной стадии вылечить больных не удаётся.

При *хроническом течении* вампиризма больным рекомендуется санаторный режим, симптоматическое лечение сопутствующих психических и вторичных инфекционных заболеваний, а также постоянное включение в рацион кровесодержащих препаратов и периодическое внутривенное вливание крови. При выявлении рецидивов требуется немедленная и полная изоляция больного.

Острое (типичное) течение болезни носит облигатно летальный характер. Искусственный перевод в хроническую форму совре-

менными средствами медицины невозможен.

Перспективы лечения могут быть связаны с использованием лабораторных исследований по устойчивости вирусных частиц.

Прогноз

Прогноз серьёзный, летальность высокая.

Профилактика

Больные вампиризмом подлежат обязательной госпитализации и строгой изоляции в отдельном звукоизолированном и затемнённом боксе, а по возможности — в специальных пластиковых или стекляннометаллических кабинках с автономным жизнеобеспечением. Опасность представляет кровь и слюна больного, поэтому при работе с больными, бактериологических, клинических и биохимических исследованиях обязательно соблюдение всех мер предосторожности, рекомендуемых для работы с особо опасными инфекциями. За лицами, контактирующими с больными, проводят наблюдение в течение максимального срока инкубации вируса. При необходимости транспортировки больных соблюдаются строгие меры профилактики распространения инфекции. Проводится борьба с вампиризмом у животных и предупреждается вампиризм у людей, подвергшихся укусам. При укусе рану промывают мыльной водой, прижигают настойкой йода, концентрированным раствором хлорида натрия. Хирургическое иссечение краёв раны и наложение швов противопоказаны. Специфическая профилактика не разработана.

Группу риска составляют медицинские работники (в первую очередь хирурги и сотрудники лабораторий), доноры и представители профессий, тесно связанных с постоянным контактом с животными (дрессировщики, работники зоопарков и ветеринарных клиник, охотники и др.).

ЗЕРКАЛЬНЫЕ ЦИКЛЫ в истории России

Любопытный факт, который лёг в основу нижеприведённого исследования, заключается в том, что даты четырёх вторжений советских войск в зарубежные страны — Восточная Европа (1944), Венгрия (1956), Чехословакия (1968) и Афганистан (1979) — отстают друг от друга на 11-12 лет (двенадцатилетний цикл восточного календаря, он же — юпитерианский год, он же — период изменения солнечной активности в теории Чижевского). При этом бросается в глаза, что события 1956 и 1968 годов практически идентичны друг другу по сути (вторжение на территорию, подчинённую влиянию СССР после 2-й Мировой войны, с целью подавления вспыхнувших там восстаний). События же 1944 и 1979 годов, имея ряд общих черт (вторжение на принципиально новую территорию, связанное не с кратковременным восстанием, а с длительными военными действиями), по ряду других прямо противоположны друг другу: вторжение в Европу в 1944 завершало продолжительную войну, инициированную иностранным агрессором, и привело в итоге к росту международного авторитета СССР; вторжение в Азию в 1979 году начинало продолжительную войну, в которой в роли агрессора выступал Советский Союз, что стало в итоге одной из причин его распада.

Помимо того, что выявленный двенадцатилетний период связан с повышением имперских амбиций Советской России,

напрашивается вывод, что 56/68 и 44/79 годы являются годами-«близнецами», отражёнными относительно некоей оси симметрии. Резонно предположить, что год, являющийся этой осью, должен быть отмечен важными (можно сказать, переломными) для Советского Союза событиями. Действительно, если отметить середину отрезка от 1956 до 1968 (или от 1944 до 1979) года, то она придётся на 1962 год, интересный, с одной

стороны, Карибским «ракетным кризисом», обозначившим пик «гонки вооружений» (с индустриализации 30-х до разоружения 80-х), а с другой — восстанием в Новочеркасске, обозначившим пик приходящейся на тот же период борьбы между свободой и диктатурой. Значение обоих событий (одного — для внешней, другого — для внутренней политики) трудно переоценить...

Другое предположение, которое можно сделать из послышки о симметрии послереволюционной истории Российского государства, — версия о том, что большинство значимых для истории СССР и постсоветского государства моментов и этапов должны иметь «отражения» по другую сторону от 1962 года. Поразительно, но и эта гипотеза находит подтверждение!

Двигаясь от оси симметрии в обе стороны, мы, прежде всего, подходим к уже названным вторжениям советских войск в Венгрию и Чехословакию, удалённым от «точки перелома» на 6 лет. На тринадцать



лет от середины удалены два важных для СССР международных соглашения о сотрудничестве: создание СЭВ в 1949 году и Хельсинское соглашение в 1975. Годы участия СССР во 2-й Мировой войне (от вторжения в Польшу в 1939 году до начала «победоносного шествия по Европе» в 1944) отражаются на первые (и, по-видимому, самые напряжённые) 5 лет войны в Афганистане.

Период с 1932 по 1939 год характеризуется усилением политического террора и милитаризацией производства, тогда как симметричная ему перестройка 1985-91 годов — курсом на демократизацию и разоружение. Богатый событиями 1991 год (Прибалтика, Москва, Беловежская пуца) откладывается на достаточно тёмный 1932, вошедший в историю благодаря небывалому голоду на Украине и Кавказе. Эти, казалось бы, совершенно разные события имеют и общие стороны, так как связаны, прежде всего, с экономическим кризисом (особенно хорошо «отражаются» на 1932 год прибалтийские события, так как они так же происходят

не в России, но и не за рубежом, а в союзных республиках). Поскольку 1932 год ложится в обнаруженную двенадцатилетнюю последовательность, резонно предположить, что события на Кавказе и на Украине не обошлись (как и в Прибалтике 1991 года) без ввода «имперских» войск. Возможно также, что события этого года просто ещё не до конца изучены и оценены и со временем обнаружатся и другие черты его сходства с недавним 1991 годом.



Активность оппозиции и попытки экономических реформ объединяют 1924-1932 и 1991-2000 годы, однако первый период сочетался с укреплением только что созданного государства, а второй — с его постепенным развалом. 2000 год представляет собой отражение 1924 года, что можно толковать двояко: с одной стороны, в 1924 году закончилось правление первого руководителя нового государства — Ленина, с другой — Ленина сменил новый глава государства — Сталин. В 2000 году тоже произошла смена руководителей страны, причём, если исходить из первой трактовки,

нынешний президент Путин может оказаться последним руководителем единой постсоветской России, а если из второй, то его правление может оказаться в чём-то схожим с правлением Иосифа Виссарионовича (признаки чего мы уже можем порой наблюдать).

Выявленные закономерности позволяют сделать прогноз, по крайней мере, до 2006-07 года. Ложащийся в двенадцатилетний цикл «имперских притязаний» 2003*

год по другой стороне оси симметрии практически совпадает с 1920 годом, отмеченным внешней войной с Польшей (между прочим, только что отделившейся от Империи!) и коренным переломом в гражданской войне, которая началась в 1917 году (отражение — 2006-07 год) и закончилась в 1922 году (отражение — 2001-02 год). Исходя из этого, можно предположить скорое начало внешней (возможно, с бывшей «имперской»

* Прогноз написан в 2000 году и был опубликован в пермском журнале «Тит» в декабре 2002 года; прим. Р. А., 2003.

территорией, о чём уже говорят и политологи) и внутренней (гражданской) войны в России*, итогом которой может стать значительное преобразование государственного устройства страны (от образования новой Империи до распада на «удельные княжества»)[†].

Любопытно, что двенадцатилетний цикл, столь ярко выраженный в советскую и постсоветскую эпоху, «теряется» при попытке продления его в прошлое за 1917 год: ни 1908/09, ни 1896/97 годы не отмечены никакими проявлениями агрессивной имперской политики России. Не исключено, что зеркальные свойства российской истории распространяются только на период с 1917 по 2006-07 годы, что почти мистическим образом подчёркивается зеркальным написанием названия Российского государства большей части этого периода — РСФСР.

Любопытно также, что двенадцатилетний цикл, смещённый года на 3-4, обнаруживает себя в дореволюционное время как период, связанный со сменой власти, часто насильственной, или с попытками революций. В него укладываются две революции — 1917 и 1905 годов, коронация Николая-II в 1894, а также (с незначительной погрешностью) убийство Александра-II в 1881, а из послереволюционных событий — вторжение фашистских войск в СССР, смерть Сталина, отстранение от власти Хрущёва, отставка Ельцина. Возможно, разные фазы солнечного цикла оказывают разное влияние на российскую историю[‡].

* После событий в «Норд-Осте» в 2002 году многие заговорили о том, что война из Чечни перешла в Россию; *прим. Fr. N. O., 2003.*

† Действительно, примерно на этот период приходится введение назначения губернаторов президентом, а также установление фактически наследуемой верховной власти (Ельцин передал президентство Путину, Путин — Медведеву); *прим. Fr. N. O., 2008.*

[‡] Ещё пара интересных фактов:

1. Смена государственного устройства в Германии связана с циклом в 15-16 лет, в который укладываются создание Германской Империи в 1871, революция и республика в 1918, приход к власти Гитлера в 1933 и распад на ГДР и ФРГ в 1949, хотя 1886/87 и 1902/03 годы прошли для Германии относительно спокойно.

2. Важный цикл для США составляет 20 лет и связан с т. н. «проклятием Текумсе»: все президенты, избранные в годы, заканчивающиеся на ноль (начиная с избранного в 1840 году Генри Гаррисона, к которому изначально и было обращено проклятие), умирали на своём посту. Единственным исключением был пока Роналд Рейган, но на него было совершено покушение, он был ранен и выжил только чудом.

3. Уже после того, как статья эта была написана и выложена, я обнаружил в журнале «Аум» («New York, Terra, 1990, вып. 3) статью Евгения Наклеушева «Загадочные ритмы истории». Её автор, писавший до событий 91-го года и потому не обладавший той информацией, которая доступна сейчас, приходит к несколько иным выводам, но в основе своей он пользовался теми же начальными предпосылками.

ПОТЕРЯННЫЕ КОЛЬЦА ВЛАСТИ

Каждому, кто мало-мальски знаком с творчеством Дж. Р. Р. Толкиена, известен текст Заклинания, фраза из которого была написана на саурановом Кольце Всевластия. На всякий пожарный приведу два варианта, дошедших до нас через Профессора: текст на Чёрном Наречии и русский перевод (один из самых известных — И. Гриншпуна):

*Гакх назги илид дуруб ури лата нут.
Уду такоб ишиз гунд об Газат шакх ури.
Криф Шара ури матурз матат думпуга.
Аш туг Шакхбурз ур Улима таб иши за,
Узг Мордор иши амал фауфут бургули.
Аш назг дурбатулук, аш назг гимбатул,
Аш назг фракатулук, агх бурзум иши кримпатул.
Узг Мордор иши амал фауфут бургули.*

*Три — эльфийским Владыкам
в подвёздный предел;
Семь — для гномов,
царящих в подгорном просторе;
Девять — смертным, чей выверен фок и удел.
И Одно — Властелину на чёрном престоле
В Мордоре, где вековечная тьма:
Чтобы всех отыскать, воедино созвать
И единою чёрною волей сковать
В Мордоре, где вековечная тьма.*

Итак, ещё раз и по порядку. Одно (1) достаётся самому Саурону, принадлежащему к народу Айнур — высших бессмертных существ, хранителей Арды (если точнее — к их ветви Майар). Три (3) отданы эльфам, Старшим Детям Эру, существам тоже бессмертным и могущественным, но всё же не настолько, как Айнур. Следующие семь (7) принадлежат гномам — ещё одной древней расе Средиземья, на этот раз смертной. Наконец, девять (9) предназначены для людей — наиболее молодых и наименее наделённых какими бы то ни было сверхъесте-

ственными способностями обитателей Арды.

1, 3, 7, 9. Не находите ничего необычного?..

А ведь это — почти правильная последовательность нечётных натуральных чисел! Почти — потому что между тройкой и семёркой не хватает одного звена, числа 5!

Мог ли Саурон не знать математику или не заметить столь очевидного совпадения? Несмотря на то, что образ Второго Тёмного Властелина Арды далеко не так однозначен, как это было представлено Толкиеном (вспомним хотя бы трактовку Ниеннах в её «Чёрной Книге»), и Толкиен, судя по всему, не считал ученика Мелькора глупым. Напротив, во времена Нуменора Саурон считался великим знатоком наук и искусств, сумевшим произвести благоприятное впечатление даже на нуменорцев, высокая цивилизация которых много переняла от Старших Детей Эру — эльфов. Что же до того образа, в котором Гортхауэр предстаёт в Чёрной Книге Арды, то тут искусность Чёрного Майа вообще не вызывает сомнений. Что же заставило его дать гномам не 5, что было бы совершенно естественно, а целых 7 Колец Власти, нарушив тем самым «идеальный» числовой ряд? Достанься Подгорному Народу 5 Колец, а людям по-прежнему 9, это можно было легко объяснить тем, что и Мелькор, и Саурон придавали большое значение людям, видя в них родственные души (по Ниеннах, рождение людей было предопределено Песней Мелькора) и будущих хозяев Средиземья. Но о том, чтобы Гортхауэр обращал какое-то особое внимание на гномов, ни один комментатор истории Средиземья, насколько мне известно, не упоминал, — несмотря на весьма широкий спектр имеющихся мнений.

Но ведь текст Заклинания, — скажет кто-то, — хорошо известен, и там нет ни слова о каких-либо Пяти Кольцах! Действи-

тельно, *тот текст*, который был приведён в трилогии Толкиена, не содержит упоминаний о них, и если считать, что Профессор просто *сочинил* свой мир, все мои вопросы отпадают сами собой. Но считать так мне не позволяют несколько моментов. Во-первых, трактовки Толкиена, Ниеннах, Перумова и других авторов, известных и неизвестных, разнятся настолько, что принять на веру одну из них в ущерб остальным — дело сомнительное. Во-вторых, ещё читая Чёрную Книгу, я знал о некоторых описанных там событиях ещё *до* того, как прочитал о них (думаю, такое же ощущение посещало многих). Наконец, даже тот текст, который приведён в трилогии, содержит весьма недвусмысленное указание на то, что он *не является точным*.

Дело в том, что одна из восьми строк Заклинания повторена дважды. Слова «В Мордоре, где вековая тьма» вслед за словами «чёрною волей сковать» вполне оправданы, так как указывают на место, *где* должно произойти объединение их власти (ведь теоретически это мог быть, например, Ангмар, или Мория, или руины Ангбанда). Но та же строка после слов «Властелину на Чёрном престоле» предполагает очевидную несуразность: как будто чёрных престолов (или «Властелинов Чёрного престола»)... несколько! (А иначе зачем указывать, что Единое Кольцо достаётся Властелину Чёрного престола *именно* в Мордоре?)

Но в Третьей Эпохе мы знаем только один Чёрный престол — в Мордоре, и только одного Властелина Чёрного престола — в Мордоре же. Зачем же перегружать текст заведомо лишней информацией?

Не нужно быть слишком ярым поклонником «Новой Хронологии» Носовского и Фоменко, чтобы сделать очевидный вывод: Толкиен (или тот источник информации, на котором основывал он свои произведения) *заменял* повторяющейся строкой какую-то другую, которую по тем или иным соображениям нельзя было предавать огласке, во всяком случае, *в нашем мире*.

Два следующих вопроса взаимосвязаны: *почему* строка о Пяти Кольцах была вымарана и *кому* эти Кольца достались? Список претендентов невелик: Валар (но Саурону они заведомо неподвластны), энты, хоббиты, балроги, орки, тролли, хоббиты, волки, орлы. Хоббиты, вероятно, отпадают, как ближайšie родственники людей, уже поделивших свои 9 Колец. Как родственники эльфов отпадают орки (тем более, они и так в полном подчинении Саурона — хоть по Толкиену, хоть по Ниеннах). Балроги — племя Первой Эпохи, к Третьей почти исчезнувшие, к тому же, они — верные союзники Саурона (а по Толкиену — ещё и Майар, как и обладатель Единого Кольца Саурон). По тем же причинам, что орки и балроги, отсеиваются тролли. Остаются энты, орлы и волки (вопреки толкиеновской трактовке, далеко не поголовно подчиняющиеся «Силам Тьмы», и, к тому же, имеющие в своей среде Гауров, оборотней, наделённых магической силой и способностью обретать человеческий облик).

Продолжить отсев помогает второй вопрос: почему информация о Пяти Кольцах может иметь особое значение? Мой ответ таков: ПОТОМУ ЧТО ЭТИ КОЛЬЦА ВСЁ ЕЩЁ В МИРЕ. Единое Кольцо уничтожено в Ородруине. Три Кольца уплыли в Аман. Семь Колец исчезли вместе с гномами (судьба которых неизвестна, но, в любом случае, проходит в стороне от нашего мира). Девять Назгульских колец погибли вместе с Назгулами или (если верить Перумову) превратились в Кольцо Олмера и тоже сгнули. Но Пять Колец остались, так как народ, которому они были предназначены (пусть и в изменившемся виде), остался в Арде (т. е., на Земле). А потому — оставим в покое Пастырей Деревьев и обратим свой взор к орлам и волкам.

Возможно, я чересчур небезразличен к волкам, но мне кажется, что орлам Кольца совершенно ни к чему: ни одна легенда, ни одно предание не даёт основания полагать, что орлы принимали когда-то человекопо-

АПОКРИФ

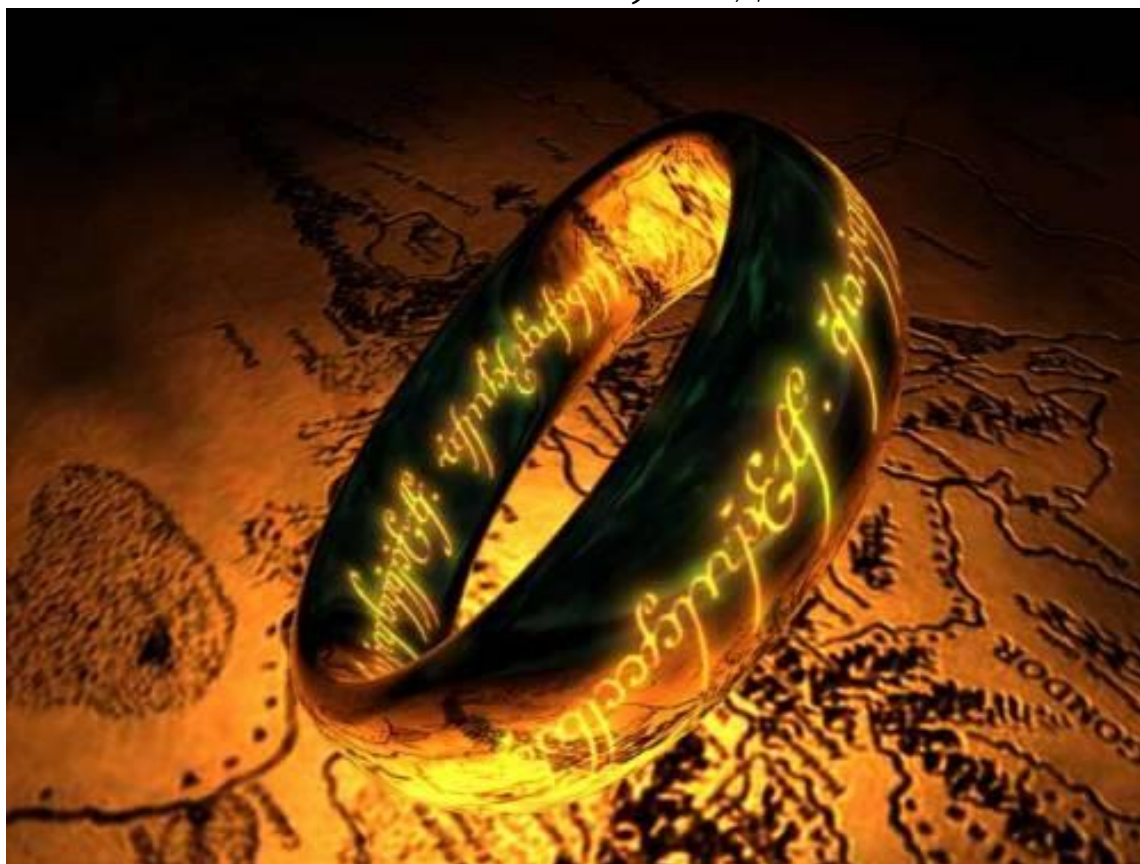
добный образ и, следовательно, могли носить какие бы то ни было кольца, пусть и самые обыкновенные. Что же до волков, то я уже говорил о Гаурах-оборотнях: не им ли достались Пять Потерянных Колец Саурона?

В заключение приведу собственную реконструкцию Заклинания о Кольце Всевластия, построенную мною исходя из вышеприведённых доводов:

*Девять Колец — для Людей, что избрали дорогу,
Семь — для великих властителей Гнамов подгорных,
Пять — для свободных Варков в их зелёных герцогах,
Три же — для Эльфов, хранителей тайны земли,
И лишь Одно — Властелину Пегального Трона:
Все отыскать и собрать их в Твердыне Востока,
Вместе составить их валею Гэртсаурона
В Мордоре, Царстве Пегали, где тени лежали.*

Такова моя позиция, и она не менее обоснована, чем любая другая.
Принимать её или нет — дело ваше.

«Ничто не истина, всё дозволено».



ВЕЧНЫЙ ВОИТЕЛЬ В КОЛЕСЕ КВАТЕРНОСТЕЙ

Творчество на уровне Архетипов — занятие особого рода. Человек, посвятивший такой работе свою жизнь — будь то поэт, мистик или психоаналитик, — вынужден в той или иной степени отрешиться от собственной индивидуальности и выйти на более высокий информационный план — план Общечеловеческого Разума, Ноосферы, Коллективного Бессознательно. Такой прорыв неизбежно влечёт за собой определённые следствия, среди которых немаловажное место занимает интуитивное понимание единства мира и взаимосвязи всех архетипических образов, влияющих на человеческое сознание.

Такая взаимосвязь нередко отображается в виде определённых символических систем, наиболее глобальными из которых являются так называемые Древа Мира. Простейшее среди них — система символов Инь и Ян, Ноль и Единица, Тьма и Свет, весьма показательна выраженная в виде эмблемы Дао, Тайцзы, или Символа Гармонии, — а наибольшего развития эта идея достигает, например, в каббалистическом Древе Сфирот или скандинавском Мировом Ясене Иггдрасиле. Одной же из промежуточных стадий на пути от Тайцзы к наиболее сложным космологическим системам является Колесо Кватерностей — система из четырёх основополагающих символов, через которые может быть выражено всё многообразие физического и духовного мира.

В дуальном, двоичном Древе Мира все прочие сущности могут быть представлены как комбинации первоэлементов Инь и Ян, чётко отделённых друг от друга и, тем не менее, действующих непременно сообща, в неразрывном противо- и взаимодействии. Но простое разделение на Тьму и Свет, Хаос и Порядок, отражает лишь статическое состояние Вселенной. Включение в Древо

Мира образа взаимной трансформации Тьмы и Света как динамического элемента позволяет перейти к троичной и четверичной системам символов. Уже в традиционном знаке Дао выход за пределы двоичности символически отображён волнообразностью линии перехода между Инь и Ян и наличием на обоих полях частиц противоположного элемента.

Введение в дуальность третьего символа — символа трансформации, перехода между Инь и Ян — приводит к возникновению триад, таких как каббалистические Завесы Небытия (Эйн — Ничто, Эйн Соф — Нечто и Ор Эйн Соф — Всё), христианская Троица (Отец, Дух, Сын) или брахманистская Тримурти (Творение — Сохранение — Разрушение, персонифицированные как Брахма, Вишну и Шива).

Однако в троичных Древах Мира отсутствует элемент направленности трансформации. Выражая тройственностью саму концепцию перехода, триады, в сущности, статичны: вместо утра и вечера в них присутствуют довольно-таки абстрактные «сумерки», а развитие и упадок выражаются как некое «переходное состояние», сущность которого может быть установлена только через анализ соседних статических состояний.

Колесо Кватерностей является закономерной стадией развития космологического Древа. Оно состоит из двух крайних, «идеальных» состояний, статичных по своей сути, и двух промежуточных, одно из которых, в классической форме кватерности, есть движение от верхней крайности Ян к нижней крайности Инь, а другое — протivotок от Инь к Ян. Наиболее типичными примерами такой кватерности являются природные циклы — суточный и годовой. Архетипическому образу «Тьма» в них соответствуют Ночь и Зима, архетипическому об-

АПОКРИФ

разу «Свет» — День и Лето, Утро и Весна есть движение от Инь к Ян, Вечер и Осень — от Ян к Инь. По соответствиям с цветовой гаммой Инь есть чёрный цвет как абсолютное поглощение всех лучей, Ян — белый (либо зеркальная поверхность) как абсолютное отражение, «восходящему» элементу соответствует призматическое разложение белого цвета (радуга), «нисходящему» — градации серого цвета. Таким образом, «Большая», или «Внешняя» Кватерность состоит из элементов Тьмы, Света, Радуги и Тени.

В другом варианте Древа Кватерностей оба промежуточных элемента следуют один за другим на пути от Инь к Ян. Эта система удобна, например, в символическом отображении трансформации физических состояний при постепенном разогревании материи и ослаблении межатомных взаимодействий (твёрдое — жидкое — газообразное — плазма) через элементы Земли, Воды, Воздуха и Огня. Также при помощи этой кватерности могут быть выражены, например, человеческие темпераменты, карточные масти (архетипическая природа карт Таро — тема для отдельного разговора, хотя здесь мы ещё вернёмся к ним), эволюционная цепочка от неодушевлённой материи через неразумные и разумные живые существа к «энергетическим» формам жизни. Любопытно, что такие вроде бы линейные кватерности легко замыкаются в кольцо: за плазмой следует сверхплотное нейтронное вещество, обладающее свойствами элемента Земли, а неодушевлённой материи предшествует опять-таки энергия.

Приведённые системы кватерностей в значительной степени противоречат друг другу. Так, если рассматривать Порядок и

Хаос как духовные категории, то Порядок соответствует Свету, а Хаос — Тьме, если же как материальные, то абсолютный Хаос — это беспорядочное движение плазмы, а абсолютный Порядок — замёрзшая при абсолютном нуле материя. Тем не менее, все кватерности взаимопоставимы, и такое кажущееся противоречие в получаемых результатах — следствие всё того же единства материального и духовного как Инь и Ян: Свету естественным образом соответствует Огонь как рождающая свет стихия, Тени — Воздух, Радуге — Вода, а Тьме — Земля.

Другое любопытное свойство, присущее работе с Коллективным Бессознательным, которое используется, например, при проек-

тивном тестировании и в сложносимвольных оракулах наподобие И-Цзин, рун и карт Таро — континуальность и взаимовлияние отдельных Архетипов. Так, уделяя пристальное внимание всего лишь одному из Архетипов — скажем, образу Героя, — оператор (субъект, оперирующий Архетипами) цепляет весь пласт родственных Архетипов: образ Анимы (Возлюбленной) Героя, его Муд-

рого Учителя, Спутника и Помощника, Врага, Оружия, Неосуществимой Мечты, Моста-Между-Мирами и т. д. И, поскольку плодотворно работать с Архетипами можно лишь на глубоком интуитивном уровне, многие ассоциативные цепочки прорываются во внешний мир в виде символов как бы независимо от воли того, кто выпускает их на свободу.

Майкл Муркок — один из наиболее значительных авторов фэнтези, работающих на архетипическом уровне. Элрик и Корум, Джерри-а-Конел и Мунглум, Ралина и Эрмижад, Гейнор и барон Мелиаус — не просто персонажи, но Архетипы, почти не



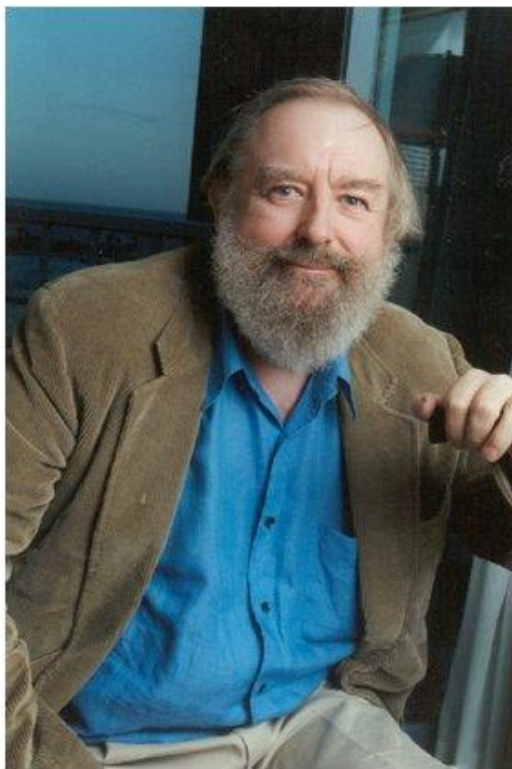
прикрытые сознательными доработками. К архетипическим относятся и другие образы: Чёрный Меч, Рунный Посох, Танелорн.

Зачастую Муркок сознательно подчёркивает преемственность своих персонажей и сюжетных линий от их ноосферных прототипов. Показательна взаимосвязь творчества писателя с символической системой Таро: Повелители Хаоса в первой трилогии про Корума именуются Рыцарем, Дамой и Королём Мечей (игральный Валет в гадальной колоде называется как раз Рыцарем, а Мечи — тарошная масть, соответствующая, по одной из трактовок, стихии Огня; о взаимосвязи Огня не только со Светом, но и с Тьмой как Хаосом см. выше), Бало и Володин именуются «Шутами Хаоса» («Шут» — первый и последний из Старших Арканов Таро), то тут, то там всплывают образы Колесницы, Смерти, Дьявола, Падающей Башни, а Меч, Посох и две иные их инкарнации — соответственно, Камень и Грааль — представляют собой всю совокупность тарошных мастей.

Что касается муркоковской четвёрки Вечных Воителей — Четверых-в-Одном, Элрика, Хокмуна, Корума и Эрикёзе, — то, вероятно, здесь автор уложился в обе традиционные кватерности интуитивно. Само по себе наличие числа «4» предполагает возможность разложения его составляющих частей по четырёхэлементному Древу Мира, но в одном случае это удаётся сразу, в других приходится делать большие или меньшие натяжки.

Неплохим учебником по переводу единиц одной символической системы в единицы другой является «Книга 777» Алана Беннета и Алистера Кроули, а также другие

магические таблицы соответствий. Однако они — не столько справочники, позволяющие осуществлять такой перевод по единственно верной схеме, сколько наглядные пособия, дающие общее представление о самой возможности такого перевода. Причём в ряде случаев полученные результаты будут отличаться друг от друга в зависимости от цели такого сопоставления, имеющейся информации об элементах системы и даже личных предпочтений оператора. Работая не с табличными данными, а с теми же принципами, которыми пользовались их создатели, можно выстроить наиболее объективную систему соответствий четырёх инкарнаций Вечного Воителя с элементами Внешней (Тьма — Радуга — Тень — Свет), или Духовной, и Внутренней (Земля — Вода — Воздух — Огонь), или Материальной Кватерностей (отметим, что в космологии Муркока Тьме соответствует Хаос, Свету — Порядок, Радуге — Равновесие, а Тени — силы, в различных формах противопоставленные Равновесию; в разных эпизодах таковыми могут являться Боги-Близнецы Кулл и Ринн, Чёрный Меч или



Человек как самостоятельная сила).

Рассматривая в качестве наиболее значимого признака отношение к элементам Внешней Кватерности, легко можно установить, что Элрик как дитя Хаоса представляет элемент Тьмы (мир Элрика — мир Хаоса, богам Хаоса поклоняются и мелнибонэйцы), а Корум как дитя Порядка — элемент Света (вадаги созданы лордом Аркином, он же является личным покровителем Корума). Хокмун служит Рунному Посоху, символизирующему Космическое Равновесие, что

АПОКРИФ

делает его родственным элементу Радуги. Оставшееся свободным место — элемент Тени — методом исключения занимает Эрикёзе, чему мы легко находим и другие подтверждения: именно в его памяти смешались воспоминания всех прочих инкарнаций героя, и именно он, в конце концов, разрубает Чёрным Мечом Весы Равновесия.

В построениях, основанных на оперировании Архетипами, важным свидетельством истинности полученных результатов является появление, помимо ожидаемых, некоторых неожиданных выводов, не связанных с логическими построениями, приведшими к ожидаемому результату, но гармонично укладывающихся в выстроенную схему. Иными словами, верно составленная таблица соответствий позволяет предсказать свойства тех элементов системы, которые не принимались в расчёт при её составлении. В данном случае такие выводы даёт анализ неких атрибутов, связанных с той или иной инкарнацией Воителя.

Чёрный Меч как атрибут Эрика (у Эрикёзе его наличие вторично) и Рунный Посох как атрибут Хокмуна дают направление течению наших рассуждений: Мечи и Посохи есть масти Таро, которым традиционно приписывают значение Огня и Воздуха (причём не только в сопоставлении Мечи = Огонь и Посохи = Воздух, которого по ряду веских причин склонен придерживаться я, но и в противоположном варианте). Следовательно, в сюжетных линиях

Корума и Эрикёзе должны присутствовать некие артефакты, сопоставимые с Чашей (= Вода) и Монетой (= Земля). И действительно, Корум второй трилогии — обладатель Серебряной Руки (серебро нетрудно соотнести с мастью Монет и, таким образом, с Землёй; кроме того, серебро, в отличие от золота — лунный металл, что тоже перебрасывает ассоциативный мостик от Корума к Ночи, Тьме и Земле), а одним из подвигов Эрикёзе является наполнение Кричащей

Чашы кровью Серебряной Королевы

Интересно, что расположенные на Внешней Кватерности Вечные Воители сюжетно связаны с атрибутами противоположных элементов Внутренней Кватерности:

Эрик (Тьма, или Земля) — хозяин Меча (Огонь, или Свет), Эрикёзе (Тень, или Воздух) наполняет кровью Чашу (Вода, или Радуга), Хокмун (Радуга, или Вода) служит Посоху (Воздух, или Тень), а у Корума (Свет, или Огонь) — рука из серебра (Земля, или Тьма). Кроме того, принадлежность Эрика к Тьме подчёркивает чёрный цвет его меча, а принадлежность Корума к Свету/Огню — красный цвет плаща (это един-

ственные два цвета, однозначно ассоциирующиеся с тем или иным Воителем). Все эти совпадения — из разряда «как бы случайных» — подчёркивают не только высокую объективность выбранной нами для построения системы, но и глубокую задействованность ноосферного пласта в творчестве Майкла Муркока.



ТАРО МАЙКЛА МУРКОКА

1. Введение

Кто желает узнать, что такое Таро вообще, предлагаю искать информацию самостоятельно: об этом сказано уже столько, что повторяться не хочу. Порекомендую для примера несколько источников (просто из того, что сейчас под рукой):

- 1) Голландер П. Таро для начинающих: Искусство понимания и толкования карт Таро / Пер. с англ. А. Кудряшова. — М.: ФАИР-Пресс, 2002. — 400 с.: ил. — (Серия: Для начинающих).
- 2) Ма Дева Падма. Ошо Дзен Таро: Всеобъемлющая игра Дзен. — СПб.: ИД «Весь», 2004. — 192 с.
- 3) Портер Т. Секреты Таро: Справочник / Пер. с англ. Т. Новиковой. — М.: ФАИР-Пресс, 2001. — 256 с.: ил. — (Серия: Жемчужина).
- 4) Циглер Г. Таро — Зеркало души. Таро Тота Алистера Кроули (Символизм, интерпретация и руководство по гаданию). — Прага-Минск-Москва: Издательство Международной Академии Таро, 2002. — 160 с.
- 5) Шапошников О. Руническое Таро. — СПб.: ИК «Невский проспект», 2004. — 160 с. — (Серия: Книга, приносящая удачу).

Есть и много других достойных источников, в которых отражены разные аспекты этой системы. Здесь же — в двух словах по трём вопросам: как могут использоваться карты Таро вообще, как читать значения данной конкретной колоды и какие закономерности заложены в порядок карт. И далее — то, что вы найдёте на картах.

2. Об использовании Таро

- 1) Игра. Карты Таро могут использоваться как обычные игральные карты: либо только Младшие Арканы, либо вместе со Старшими (в этом случае Старшие Арканы могут использоваться как козыри или как сверхкозыри, бьющие даже избранных обычным способом козырей).
- 2) Гадание. Об этом способе использования сказано уже достаточно: что было, что будет, на чём сердце успокоится...
- 3) Дивинация. Использование символики Таро для духовного саморазвития (Великого Делания).
- 4) Медитация. На картинку, на расклад, на базовую последовательность карт (от нулевого до двадцать первого аркана, от тузы до десятки, от короля до пажа или наоборот).
- 5) Изучение Картины Мира, на которой колода построена (в данном случае — миров Майкла Муркока), таблиц соответствий и т. д.
- 6) Магия. Ритуалы, связанные с намеренным составлением такого расклада, который отражал бы желаемую ситуацию.
- 7) Творческое саморазвитие. Написание собственных картин или текстов, основанных на картах Таро данной колоды.
- 8) Другое. Что позволит вам ваша фантазия.

3. О чтении раскладов этой колоды

- 1) Читать расклад можно непосредственно по цитате, подстраивая приведённый на карте текст к вашей личной ситуации.
- 2) Читать карты по их классическим значениям (какие трактовки вы примете за классические — «Книгу Тота» Алистера Кроули, материалы ордена Золотой Зари или популярные пособия по гаданиям — дело ваше).
- 3) Рассматривать цитаты в контексте произведений, из которых они взяты.
- 4) Трактовать символы, изображённые на картинках (последний способ в случае с данной колодой пока что не катит: картинок как таковых пока что нет; но, возможно, кто-то пожелает достойно проиллюстрировать эту колоду, и тогда...).

4. О последовательности карт в колоде

- 1) Арканы 0-1 — это Спутник Вечного Воителя и сам Воитель. Арканы 2-5, парные в классическом Таро (Жрец-Жрица и Император-Императрица) — четыре персонажа из четырёх циклов: Верховный Друид Амергин (Корум) и Серебряная Королева (Эрекёзе), Граф Брасс (Хокмун) и Королева Ютана (Элрик). Остальные Старшие Арканы — основные понятия, связанные с Мультивселенной Майкла Муркока.
- 2) Четыре масти связаны с четырьмя инкарнациями Вечного Воителя: Элриком (масть Огня), Корумом (масть Воздуха), Хокмуном (масть Земли) и Эрекёзе (масть Воды).
- 3) Соответствия в придворных картах таковы: Король — Воитель, Королева — его Возлюбленная (или одна из Возлюбленных), Рыцарь — Враг (или один из Врагов), Паж — Спутник (или — в случае с Эрекёзе — персонаж, максимально близкий к образу Спутника). По возможности персонажи для придворных карт выбирались из одного временного промежутка (например, в масти Элрика выбрана Зариния, а не Симорил, потому что она была в одно время с Мунглумом).
- 4) Тузы — это предметы, оказавшие воздействие на судьбу Героев и (по возможности) близкие к классическим знакам масти: Буреносец — в масти Мечей (Огня, Элрика), Кричащая Чаша (Чаши, Вода, Эрекёзе), Алый Амулет (Пентакли, Земля, Хокмун), Рука Кулла (Посохи, Воздух, Корум; в этом случае по понятным причинам пришлось отклониться от классических соответствий). Что касается Хокмуна, то теоретически мог бы быть выбран и Чёрный Камень, но он — символ однозначно негативный, тогда как остальные (включая Алый Амулет) могут быть рассмотрены и с положительной, и с отрицательной стороны.
- 5) На картах с Двойки по Десятку представлены моменты из жизни Героев в хронологической последовательности, причём цитаты на Десятку во всех четырёх случаях взяты из книги «В поисках Танелорна».
- 6) В картах Элрика, Корума и Эрекёзе имеются цитаты из сцены с Исчезающей Башней, во всех четырёх мастях — одна и та же цитата из сцены с Агаком и Джагаком, рассмотренная с разных позиций.

ПРИМЕЧАНИЕ: Цитаты взяты из разных переводов, формы имён выбраны те, которые наиболее нравятся мне

(<http://moorcock.narod.ru/Create/Games/tarot1.htm>).

0. СПУТНИК

- Я не Герой. Я лишь спутник Героев. Я восхищаюсь. Я преклоняюсь. Я даю мудрые советы, которым никто никогда не следует. Я спасаю жизнь. Я выражаю сомнения, которые сами Герои выразить не в состоянии. Я возмущаюсь об опасности и...
 - Довольно, Джери. Ты шутишь?
 - Пожалуй, да. Я тоже устал, мой друг. Я до смерти устал от компании угрюмых Героев, обречённых ужасной судьбой, - я уж не говорю про полное отсутствие юмора. Пожалуй, на некоторое время я предпочёл бы обычных смертных. Я бы пьянствовал в харчевнях. Рассказывал неприличные анекдоты. Волочился за женщинами. Влюблялся в потаскушек...
 - Джери! Это не шутка! Почему ты говоришь такие вещи?
 - Потому что я устал от... - Джери нахмурился. - А в самом деле, почему? Это совсем не похоже на меня.

(Король Мечей)



Спутник

1. ВЕЧНЫЙ ВОИТЕЛЬ

Хокмун наконец понял сущность Вечного Воителя. Сущность Чёрного Меча. Сущность Танелорна. Дориан растворился во Вселенной. Вселенная - это был он. В этот миг для него не существовало загадок. Хокмун вспомнил, как в одной из своих жизней прочёл в «Хрониках Чёрного Меча», где рассказывалось о подвигах Вечного Воителя, следующие слова: «Только Разум Человека способен исследовать безбрежную и величественную необъятность Космоса, подняться над уровнем обычного сознания или пройти тёмными коридорами человеческого мышления во всех его бесконечных измерениях. Вселенная и личность связаны между собой: одно содержит в себе другое...»
 «Ха!» - воскликнул Хокмун. И это был крик победы. Крик радости, что его миссия Вечного Воителя завершается.

(В поисках Танелорна)



Вечный Воитель

2. СЕРЕБРЯНАЯ КОРОЛЕВА

- Вызываю Кричащую Чашу! - вновь позвала королева Луны.
 Чёрный Меч дрогнул и замер.
 Слезы потекли по светлым щекам Серебряной Королевы, и она упала на колени.
 Ветер усиливался. Странный, неизвестно откуда взявшийся ветер. Она крикнула ещё раз:
 - Вызываю Кричащую Чашу!
 Я поднял Чёрный Меч. Вернее, он потянул за собой мои руки и почти нежно вонзился королеве в спину.
 Тело её содрогнулось. Она застонала, потом закричала, и крик её слился с гудением ветра, воем Меча, моим стоном отчаянья и, наконец, с пронзительно нарастающим свистом, поглотившим остальные звуки.

(Феникс в обсидиане)



Серебряная Королева

3. КОРОЛЕВА ЮТАНА

Ютана была уже немолодой женщиной и к тому же далеко не красавицей. Однако её высокая, пухлая фигура, густые чёрные волосы и всё её чувственное лицо обладали какой-то гипнотической притягательностью. Не многие мужчины, которых она выбирала для своего улаждения, могли противиться её чарам.
 Среди её качеств не было ни добродушия, ни справедливости, ни мудрости или самопожертвования. Историки не сопровождают её имя никаким благородным эпитетом. И, тем не менее, в ней была такая самодостаточность, нечто, отрицающее обычные стандарты, по которым можно судить о человеке, что все звание королеву восхищались ею, и подданные любили её, любили так, как любят капризного ребенка, но при этом с твердой неизменностью.

(Пьющая Цитадель)



Королева Ютана

4. ГРАФ БРАСС

Граф Брасс был человеком большого роста, сильным и широкоплечим. На его суровом, словно отлитом из меди, загоревшем лице выделялись золотисто-коричневые глаза и пышные густые усы, такие же рыжие, как и волосы. В Камарге, как, впрочем, и за его пределами, нередко можно было услышать легенду о том, что граф - это вовсе не человек, а живая медная статуя - титан, непобедимый и бессмертный.
 Однако те, кто его окружал, прекрасно знали, что это не так; граф олицетворял собой образ настоящего мужчины, в полном и истинном смысле этого слова - верный друг одним и яростный враг другим, тонкий гурман и проницательный ум, неутомимый боец и непревзойденный наездник, великий мудрец и нежный любовник. Он, с его спокойным мелодичным голосом и неистощимой энергией, не мог не стать легендарной личностью - ибо каков человек, таковы и его поступки.

(Драгоценность в черепе)



Граф Брасс

5. ВЕРХОВНЫЙ ДРУИД АМЕРГИН

...И верховный король потянулся, словно во сне, глаза его открылись, на безмятежном лице появилось выражение покоя и мудрости, лицо обрело молодость, а неподвижные руки и ноги налились силой. Спокойным голосом с некоторым удивлением он произнёс:
 - Я Америкин...
 Затем, встав, он откинул капюшон из овечьей шкуры, и густые волосы упали ему на плечи. Он сорвал с себя одеяние и предстал обнажённым и прекрасным, украшенным лишь браслетами из красного золота. И теперь Корум понял, почему народ скорбел по своему верховному королю, ибо Америкин излучал достоинство и скромность, мудрость и человечность.
 - Да, - изумлённо сказал он, прикасаясь к груди. - Я Америкин.

(Дуб и баран)



Верховный Друид Америкин

6. БЛИЗНЕЦЫ КУЛЛ И РИНН

- Я не заключаю сделок, смертный. Я не подчиняюсь законам, кроме того, о котором ты сказал - закона верности своему брату. Меня не волнует Порядок, и Хаос, и Космическое Равновесие. Кулл и Ринн существуют во имя жажды существования, и нас не заботит призрачная борьба жалких смертных и их ещё более жалких богов. Знаешь ли ты, что вам просто грезятся все эти боги? Что ты гораздо сильнее их? И что, когда вам страшно, вы сами выдумываете себе ужасных богов? Неужели это не ясно тебе?

- Я не понимаю тебя. Но ты должен сдержат обещание.

- Я ухажу - искать моего брата. Я подброшу его глаз в такое место, где Ринн легко найдёт его - и обретёт свободу.

- Кулл! Ты обязан мне многим!

- Обязан? Я не признаю обязанностей кроме одной: моих собственных желаний и желаний моего брата.

(Король Мечей)



Близнецы Кулл и Ринн

7. КОРАБЛЬ СУДЬБЫ

- Вам, как и мне, надо исполнить свой долг, - спокойно ответил Капитан. - Всё, что предначертано вам будущим, должно произойти. Будущее так же неизбежно, как прошлое и настоящее.

Элрик покачал головой.

- Я сбежал от своих обязанностей в Империи Мелнибонз, потому что искал свободы, и я хочу остаться свободным.

- Но, - проговорил Капитан, - ведь это не так. Не для нас, по крайней мере. Мы должны пройти через многое, гораздо худшее, прежде чем поймём, что такое свобода. Цена - знания, которые могут оказаться дороже, чем всё, что вы суместе купить за оставшуюся жизнь.

- Я хотел освободиться от метафизики, когда покинул Мелнибонз, - заявил Элрик. - Теперь, если мне повезёт, я быстро найду Тёмно-Красные Врата и опять окажусь среди опасностей, уготованных мне в моём собственном мире.

- Принять решение можете только вы сами, - сказал Капитан.

(Мир синего солнца)



Корабль Судьбы

8. ВЕСЫ РАВНОВЕСИЯ

В небе, сначала едва заметно, затем всё быстрее и отчётливее, стал вырисовываться чей-то силуэт. Огромная тень, которая внезапно потеряла всякое сходство с тенью, обрела контур и стала заполняться более мелкими деталями. Один штрих здесь, другой там, ещё один... и вот перед ним... что? Это была огромных размеров рука, и она держала Весы, чаши которых колебались то вверх, то вниз. Затем колебания замедлились, и коромысло замерло точно горизонтально, придя в идеальное равновесие.

Увиденное приободрило его и как-то даже несколько смягчило горе. Он опустил рог.

- Ну вот, это уже кое-что, - услышал он собственный голос. Если это и иллюзия, то, по крайней мере, утешительная.

(В поисках Танелорна)



Весы Равновесия

9. СЕРЫЕ ЛОРДЫ

- В гордыне своей, Повелители, - сказал Ламсар, - мы пришли научиться простейшим истинам, которые являются единственными истинами - истинами, которым вы сможете научить нас.

Говоривший с ними Бог, возражая, улыбнулся.

- Истина нами не определена. Мы можем предложить лишь несовершенные мысли. Они вряд ли могут заинтересовать вас или помочь найти ваши истины.

- Действительно, это так, - согласился Ракхир. - И еще мы думаем вот о чём: нет ли у вас каких-нибудь предположений относительно ответа на вопрос, который нас интересует - как защитить Танелорн?

- Мы не стоим горды, чтобы давать советы, - заявил их собеседник. - Мы не великие мудрецы, и у нас нет уверенности в собственных решениях, ибо, кто знает, может, они ошибочны и основаны на неправильно истолкованных фактах.

(Рассказ о том, как Ракхир получил Стрелы Порядка)



Серые Лорды

10. СЛУГИ СУДЬБЫ

Сепирис улыбнулся одними губами.

- Я думаю, ты нас знаешь или, по меньшей мере, знаешь про нас. Между твоими предками и нашим народом существовало что-то вроде дружбы. Это было в начальные годы Светлой империи. - Он помолчал немного, потом продолжил. - Ты никогда не слышал в Имррире легенд о Десятих из горы? О Десяти, которые спят в огненной горе?

- Слышал и не раз, - сказал Элрик, переводя дыхание. - Теперь я узнаю вас по описанию. Но в легенде говорилось, что вы веками спите в огненной горе. Почему же вы теперь забрели в чужие края?

- Мы вынуждены были оставить гору из-за извержения вулкана, который спал тысячу лет. Такие природные катаклизмы в последнее время стали происходить на Земле всё чаще. Мы поняли, что для нас наступило время пробудиться. Мы были слугами Судьбы, и наша миссия крепкими узми связана с твоей судьбой.

(Приносящий Бурю)



Слуги Судьбы

11. ЧЁРНЫЙ МЕЧ

Держа Меч над головой обеими руками, Эрикёзе отвлёк его назад, собираясь нанести удар. И ударил. Один раз.

Раздался звук, подобный звону десятков тысяч огромных колоколов, одновременно ударивших своими билами, и Чёрный Меч рассёк звенья цепи, удерживающей одну из чаш Весов. Та рухнула вниз, в то время как другая взлетела вверх, лишённая противовеса.

И мир содрогнулся.

Скопиче статуй пошатнулось, грозя падением на землю. При виде случившегося из груди присутствующих вырвался единый слитный крик.

Где-то в стороне что-то тяжело ударилось о землю и разлетелось мириадами невидимых осколков.

С неба донёсся смех, но кто смеялся - Меч или человек, вооружённый им, - осталось неизвестным.

(В поисках Танелорна)



Чёрный Меч

12. ГЕЙНОР ПРОКЛЯТЫЙ

Более миллиона лет, целая эпоха страданий - вот какова была расплата за безвестное преступление Гейнора, изменившего своей клятве, клятве верности Порядку. Чудовищная, ужасная участь, непоспаянная ему, но не Порядком, а самим Великим Космическим Равновесием!.. Корум уже перестал сдавливать горло Гейнора - ему пришлось обнять Проклятого и поддерживать его упавшую голову. По лицу его текли слёзы. Он оплакивал Проклятого Принца, которому наконец пришла пора платить за свои преступления, и расплата была поистине страшной, какая не приснится ни в одном, даже самом кошмарном сне.

Именно в этом, как только сейчас понял Корум, и заключалась высшая справедливость. Или высшая несправедливость. В данном случае это было одно и то же...

(Королева Мечей)



13. ЛИМБ

Элрик сделал шаг и очутился в мире теней. Он повернулся, но тень, через которую он прошёл, теперь растаяла и исчезла. Император схал в руке старинный меч Аубека. Тело Элрика зашпилили чёрные доспехи, а на голове возвышался шлем. Только сам Император Меллибонэ был реален в измерении тьмы и уныния. Он словно попал в огромную пещеру, стены которой невидимы, но осязаемы, они чувствовались и давили со всех сторон. Элрик пожалел о своём чересчур поспешном решении, когда послушался бога-демона Ариоха и шагнул сквозь Врата Теней. Но сожалеть сейчас было бесполезно, поэтому он выкинул эту мысль из головы.

(Элрик из Меллибонэ)



14. БОГИ ПОРЯДКА

- Потребуется ещё некоторое время, прежде чем я обрету свой прежний облик, - улыбнулся Аркин в ответ на мысли Корума. - Лишь ценой очень больших затрат энергии и воли сумел я вообще удержаться в этом мире. Когда я спас тебя от мабленов, Корум, я не знал ещё, что благодаря тебе смогу снова править здесь. Я очень благодарен тебе.

- А я, хоть и с опозданием, благодарю тебя, господин мой.

- От добра рождается добро, - сказал лорд Аркин. - От зла - зло.

- Не всегда, господин мой, - улыбнулся Корум.

Лорд Аркин тихо засмеялся.

- О да, ты прав. Не всегда.

(Рыцарь Мечей)



Гейнор Проклятый

Лимб

Боги Порядка

15. БОГИ ХАОСА

- Невозможно поверить, что всё это не настоящее, - заметил Корум.

- А оно и есть настоящее, - возразил Джери. - Только недолговечно. Хаосу нравится создавать, но собственные творения весьма скоро надоедают ему, ибо создаёт он не ради Порядка, Справедливости или же Постоянства, а ради собственного наслаждения, для развлечения. Временами ему удаётся создать нечто такое, что по душе даже мне или тебе. Но это случайность. Поля продолжали существовать. Усадьба тоже. Ощущение покоя усиливалось.

Джери нахмурился:

- Может быть, нам всё-таки удалось вырваться из царства Хаоса, и...

Но тут поля закружились в стремительном водовороте, словно взбаламученная палкой стоячая вода. Усадьба растаяла лёгкой пеной. Цветы превратились в гнойники на поверхности воды.

- Так легко уверовать в то, во что хочешь поверить, - устало проговорил Джери. - Так просто...

(Король Мечей)



16. ИСЧЕЗАЮЩАЯ БАШНЯ

- В те дни силы Хаоса теснили Порядок. Они напали на Тёмную долину и тамошнюю крепость - скорее даже не крепость, а небольшой замок, башню. Владыка замка попросил помощи у Владык Порядка, и те дали её, подарив ему способность перемещать башню в плоскостях. Но Хаос проклял башню и обрек её вечно скитаться из мира в мир, не задерживаясь ни в одной плоскости более чем на несколько часов. Прежний владлец, который защищал беглецов от сил Хаоса, вскоре повредился рассудком, так же как и остальные обитатели башни. Тогда явился Войлудьон Гагнасдиак, который и теперь хозяйничает в башне.

- Кто он такой?

- Довольно неприятное создание. Некогда он сам попался в ловушку, и с тех пор бонится нос высунуть из башни, а потому заманивает к себе доверчивых путников, развлекается их компанией, пока не надоест, и потом убивает.

(Король Мечей)



17. ЭЛЕМЕНТАЛИ

Морской король поднялся со своего трона из молочного-белого агата и, подплыв к Элрику, поднял его в своих сильных зелёных руках.

- Мы ещё встретимся до конца твоей жизни, Элрик. Я надеюсь, что смогу ещё раз помочь тебе. И помни, что наши братья Элементали Воздуха и Огня - тоже будут рады тебе помочь. И помни зверей - они тоже могут послужить тебе... Но опасайся богов, Элрик. Опасайся Владык Высших Миров и помни, что за их помощь и дары непременно придётся платить.

Это были последние слова морского короля, услышанные Элриком, прежде чем он вместе с королем снова устремился по извилистым туннелям иного мира. И с такой скоростью, что Элрик не мог различать деталей, а время от времени даже не представлял, находятся ли они всё ещё в царстве короля Страша или уже вернулись в морские глубины его собственного мира.

(Элрик из Меллибонэ)



Боги Хаоса

Исчезающая Башня

Элементали

18. ЛУННЫЕ ДОРОГИ

Дорога вдруг распрявилась и стала одним из сотни лучей в паутине лунного света. Те самые лунные дороги, что позволяют путешествовать между измерениями!.. Я - ведать не ведал, какую ловушку подстроила мне Мигтея. И понятия не имел, какую дорогу избрать. Передо мною лежал мириад путей, каждый из которых напоминал луч света, и по каждому двигались самые разные существа. Разумеется, я знал, что Мультивселенная не терпит пустоты, что в ней просто-напросто не найти незаселенного уголка. Однако существ было столько... Лунные дороги казались мне ветвями громадного дерева, корни которого уходили глубоко в мой собственный разум. Я зрел изнанку мироздания.

(Дочь похитительницы слов)



Лунные Дороги

19. ТАНЕЛОРН

Этот город был всегда. Никто не знал, когда построили Танелорн, но некоторым было известно, что этот город существовал до начала времен, а потому его называли - вечный Танелорн. Этот город играл важную роль в борьбе многих героев и многих богов, а поскольку существовал он вне времени, Владыки Хаоса ненавидели его и не раз пытались уничтожить. К югу от города лежали холмистые долины Илмиоры - земли, в которой, как было известно, торжествовала справедливость, а к северу лежала Вздыхающая пустыня, бесконечная пустошь, над которой постоянно свистел ветер... Жители Танелорна не служили ни Хаосу, ни Закону, они решили не участвовать в космической борьбе, непрерывно продолжавшейся между Владыками Высших Миров. В Танелорне не было ни руководителей, ни руководимых, граждане Танелорна жили в согласии друг с другом, хотя многие, перед тем как обосноваться здесь, были великими воинами.

(Спящая волшебница)



Танелорн

20. СОВМЕЩЕНИЕ МИЛЛИОНА СФЕР

- А слышали ли вы о Совмещении Миллиона Плоскостей Мироздания?
- О да. Эти слова мне смутно знакомы. Речь идет о времени больших перемен, не так ли, на всех планах существования? Тот миг, когда миры встречаются и пересекаются в определенных точках истории. Это период, в который нормальные представления о времени и пространстве теряют всякое значение и становятся возможными коренные измерения в самой структуре реальности, когда умирают прежние боги...
- И рождаются новые?
- Возможно. Если они необходимы.

(В поисках Танелорна)



Совмещение Миллиона Сфер

21. МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

Часть моего сознания, принадлежащая фон Беку, отказывалась верить в происходящее, а та часть, которая принадлежала Элрику, воспринимала всё почти равнодушно. Я чувствовал, что фон Бек верит в мир, где всё подчинено Порядку, где проявления Хаоса случайны; я же верил в Мультивселенную, где царит Хаос, где Порядок - нечто вроде нароста на теле Хаоса, существующий благодаря желаниям смертных и позволению владык Высших Миров. Для меня Хаос всегда был и остаётся главной из двух противоборствующих сил, главной во всех измерениях, обычных и сверхъестественных. Да, мы с фон Беком были противоположностями друг другу и в то же время пребывали в равновесии, заключённые в одном теле, в одном сознании. Вот уж и вправду гармония противоположностей!

(Дочь похитительницы слов)



Мультивселенная

АЛЫЙ АМУЛЕТ

Лучи Амулета слепили Тигров, и те отступали, прикрывая глаза ладонями и выставив перед собой оружие... На Хокмуна набросились шесть человек с топорами. Грязно ругаясь, они пытались навалиться на него со всех сторон, не давая ему размахнуться. Но герцог Кельнский одного отшвырнул ногой, другого - локтем, а третьему пронзил маску вместе с черепом - кровь и мозги брызнули сквозь пробоину, когда он выдернул меч. От таких ударов меч очень скоро затупился и уже не пронзал доспехов; им можно было только рубить, как топором. Улучив момент, Хокмун вырвал оружие у одного из нападающих. Теперь своим мечом он рубил, а чужим - колот.
- Эге! - воскликнул он. - А этот Алый Амулет - стоящая вещь!
Амулет болтался у него на шее, и алые лучи превращали потное, искаженное свирепой радостью лицо герцога в демоническую маску.

(Амулет Безумного Бога)



Алый Амулет

НЕОЖИДАННЫЕ ВОЛНЕНИЯ

Сын старого герцога Кельнского, лично казнённого Мелиадусом на главной площади столицы, собрав войско, поднял восстание и почти разгромил размещённые в Кельне оккупационные силы Гранбретании. И если бы не срочная помощь правительства в виде орнитоптеров, вооружённых огненными копытами большого радиуса действия, то Кельн, пусть и временно, но всё же вышел бы из-под контроля Тёмной Империи. Однако восстание было подавлено, а сам молодой герцог - схвачен и вскоре будет доставлен в Лондру на забаву лордам. Это был именно тот случай, когда сотрудничество с графом Брассом пришлось бы очень кстати, поскольку задолго до того как поднять мятеж, герцог Кельнский сам предложил себя Гранбретании в качестве командира отряда наёмников. Будучи принят, он храбро сражался во славу Империи, стоя во главе войска, состоящего, главным образом, из солдат, когда-то служивших его отцу. А теперь он повернул эту армию против Империи.

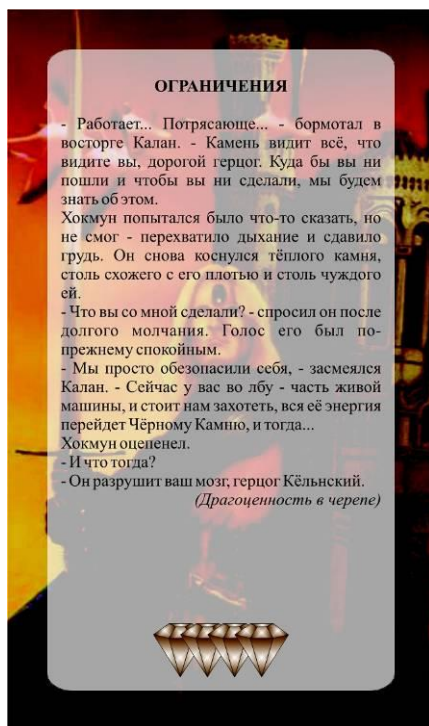
(Драгоценность в черепе)



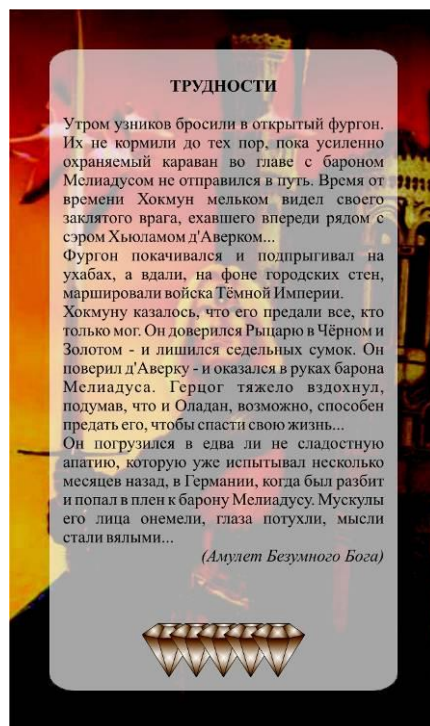
Неожиданные волнения



Покровительство



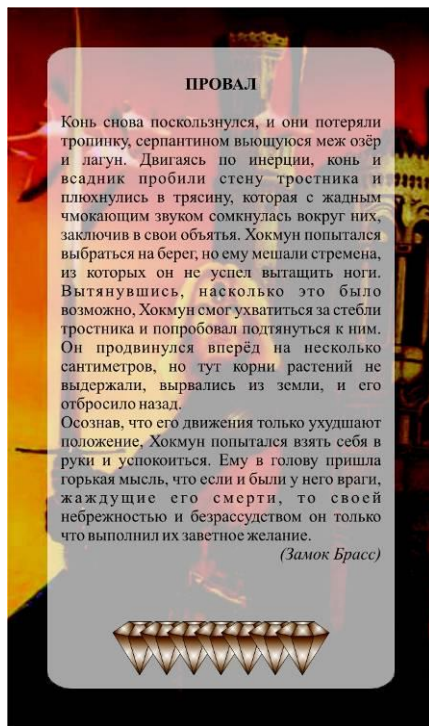
Ограничения



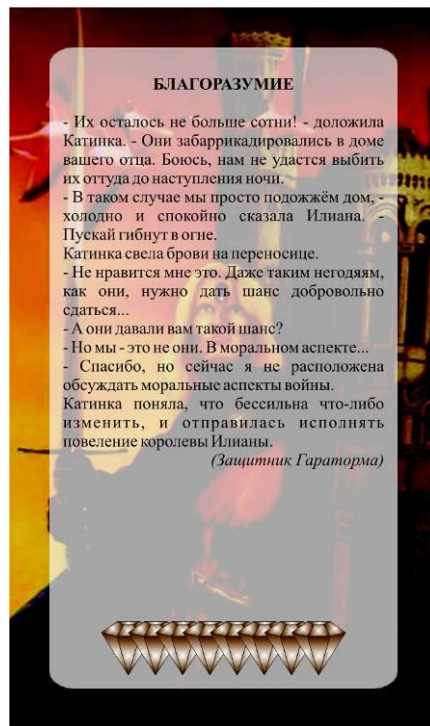
Трудности



Успех



Провал



Благоразумие

АПОКРИФ

РЕАЛИЗАЦИЯ

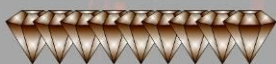
Его сущность растворялась. Он был Эприком, он был Эрикэзе, он был Корумом, он был также и Хокмуном... И он был также и тысячью других, Урликом, Джереком, Асквинолем... Он был исполинским горделивым созданием.

Тело его изменилось, свободно паря над бассейном. Ускользящее сознание Хокмуна ещё какое-то время видело его, прежде чем влиться в это единое существо.

На каждой стороне головы у него было по лицу, и лица эти принадлежали каждому из четырех его аватар. Немигающие глаза смотрели прямо перед собой. У него было восемь рук, и все они были неподвижны. Одетый в латы и шлем; цвет которых постоянно менялся, он горой возвышался над бассейном, опираясь на аркаду своих восьми ног.

Все восемь рук существа сжимали единственный огромный меч, и само существо, и его клинок были окружены призрачным золотистым сиянием.

- О! - подумал он. - Наконец-то я стал один!
(В поисках Танелорна)



Реализация

СЕМЕЙНОЕ СЧАСТЬЕ

Исольда взяла за руки своего сына и дочь и внезапно обнаружила у девочки чёрно-белого котенка Джери-а-Конела.

- Это мессир Фанк дал мне его, матушка.

- Тогда обращай с ним получше, - сказал ей отец. - Ибо это очень редкое животное...

Хокмун широкими шагами двинулся по сверкающей мостовой, торопясь вернуться в замок Брасс, где дети, наконец, смогут познакомиться со своим благородным дедом.

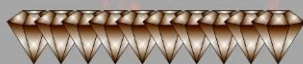
- Лошадей мы раздобудем в Карли, - сказал он. - Кажется, у нас там должен быть некоторый кредит. - Потом он повернулся к сыну.

- Скажи мне, Манфред, ты что-то запомнил из своих приключений? - Ему с трудом удавалось скрывать страх. - Много ли ты помнишь?

- Нет, отец, - ласково отозвался мальчик. - Я не помню почти ничего.

И он бегом бросился к отцу, взял его за руку и повлёк за собой к далекому берегу.

(В поисках Танелорна)



Семейное счастье

ОЛАДАН

Все лицо и тело карлика покрывали густые рыжие волосы. Одет он был в кожаную куртку и такую же юбку, подпоясанную широким ремнем. На ногах он носил башмаки из замши, а на голове его нелепо сидела шапочка с воткнутыми в неё четырьмя самыми крупными перьями фламинго.

Карлик попятился от Хокмуна.

- Простите меня, господин. Поверьте, мне очень жаль, что так получилось. Я, конечно, не стал бы стрелять в птицу, если бы знал, что она несёт седака. Но всё, что я тогда видел - это ужин, который не хотелось упустить... Хокмун опустил меч.

- Кто вы? Или - что вы? - спросил он. От жара костра и перенесенных волнений закружилась голова.

- Я - Оладан, из рода Горных Великанов, - начал маленький человек. - Хорошо известный в этих краях...

- Великан? Великан! - Хокмун хрипло засмеялся и упал, потеряв сознание.

(Драгоценность в черепе)



Оладан

БАРОН МЕЛИАДУС

Барон оказался почти одного роста с графом. Одет он был во всё блестяще-чёрное и темно-синее. Даже его усыпанная драгоценными камнями звериная маска, закрывающая словно шлем голову, была сделана из какого-то странного чёрного металла. Маска оскалившегося волка с торчащими, острыми как иглы, клыками. Стоящий в тени, закрывающий чёрным плащом чёрные доспехи, барон Мелиадус мог бы запросто сойти за одного из мифических зверей-богов, так почитаемых живущими за Средним морем людьми.

При появлении хозяев он снял маску. Открылось белое широкое лицо, окаймлённое чёрной бородой и усами, тусклые голубые глаза и густые чёрные волосы. Барон, похоже, был безоружен - возможно, в знак того, что он пришёл с миром.

(Драгоценность в черепе)



Барон Мелиадус

ИСОЛЬДА

- Вы забыли, как я девчонкой сражалась на арсе с быками? Разве, отец, я не обучалась вместе с гвардейцами нашего Камарга искусству владеть топором, мечом и огненным копьем?

- Это правда, - согласился граф. - У неё есть сноровка в этом искусстве. Но от воина требуется гораздо больше...

- Тогда, значит, у меня не хватает выносливости? - глаза Исольды горели и вызывающе, и весело.

- Нет, выносливости у тебя более чем достаточно, - уверил её Хокмун.

- Смелость? У меня нет смелости? - Да никого не сыскаешь смелее тебя, дитя моё, - согласился граф.

- Тогда чего мне не достает? - У тебя всё в порядке, - согласился Хокмун. - Но... ты ведь - женщина, а...

- А женщины не воюют? Они остаются возле очага скорбеть по погибшим близким, так? - Или встречают их, когда они возвращаются...

(Драгоценность в черепе)



Исольда

ХОКМУН

Один из путников был высок и худощав; усталая, но сохраняющая грацию походка выдавала в нём опытного воина. Его длинные волосы почти добела выгорели на солнце, а в бесцветных глазах затаилось безумие. Но примечательнее всего в его облике был тусклый чёрный камень во лбу, прямо над переносицей. Этим клеймом его наградили колдуны-учёные Гранбритании. Звали этого несчастного Дорианом Хокмуном, герцогом Кёльнским. Властелины Тёмной империи, замыслившие подчинить себе весь мир, лишили его унаследованных от отца земель, и Хокмун поклялся отомстить гранбританцам - самому могущественному народу на истерзанной войнами планете.

(Амулет Безумного Бога)



Хокмун

КРИЧАЩАЯ ЧАША

На льду появилась сияющая немислимым светом Кричащая Чаша. Ослеплённый сиянием, я отшатнулся, и Чёрный Меч, выскользнув у меня из рук, повис над Чашей. По его чёрному лезвию стекала кровь, и когда Чаша наполнилась, Чёрный Меч упал на лёд.

В этот миг я увидел - или, может, мне показалось, - как огромная Рука, протянувшаяся с неба, взяла Чашу и стала поднимать её выше и выше, пока она не исчезла совсем.

И сразу же вокруг Солнца вспыхнуло малиновое сияние. Сначала оно было слабым, мерцающим, но через несколько мгновений небо озарилось ярким солнечным светом, и сумерки превратились в ослепительный полдень. И я знал, что вслед за полднем придёт утро.

Не спрашивайте меня, почему время повернуло вспять. Я был героем многих миров, но никогда ещё не был свидетелем таких удивительных событий, какие произошли в Южных Льдах.

(Феникс в обидиане)



СОЮЗ

- Значит, ты признаёшь, что я - Эрикёзе, призванный королём Ригеносом для того, чтобы вести человечество к победе?

- Мне не остаётся ничего другого.

- Вот и ладно. А теперь моя очередь.

- Твоя?

- Я признаю, что ты будешь сотрудничать со мной, что не станешь плести за моей спиной заговоров, не утаишь от меня никаких мало-мальски важных сведений, не попытаешься объединиться с теми, кто окажется обижённым или недовольным мной. Сам видишь, Каторн, твоя недоверчивость может привести к крушению наших планов. Воин, который завидует своему командиру и держит на него зло, способен причинить больше вреда, чем самый страшный враг. Каторн кивнул и расправил плечи, убрал руку с меча.

- Я уже думал над этим, мой господин. Не стоит считать меня глупцом.

- Я знаю, что ты не глупец, сенешаль Каторн. Будь ты глупцом, я не заводил бы с тобой такого разговора.

(Вечный Воитель)



ТОРЖЕСТВО

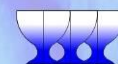
Каторн, под началом которого воины расправились с последней кучкой элдренов, сорвал знамя с василиском, бросил его на мокрую от крови палубу и, как безумный, принялся прыгать на нём. Скоро знамя превратилось в окровавленную тряпку.

- Вот так мы поступим со всеми элдренами! - горланил он. - Всех перебьём! Всех! Всех! Потом он отправился вниз - посмотреть, какая нам досталась добыча...

Захватив флагманский корабль врагов, мы одержали тем самым общую победу. Пленных не брали. Судя по всему, ни одному из кораблей элдренов не удалось ускользнуть. Досталось и нам - часть кораблей была уничтожена, а часть горела. Насколько хватало глаз, повсюду на волнах покачивались обломки и трупы. Казалось, уцелевшие корабли захватили в плен Саргассово море смерти.

Мне было не по себе. Я хотел как можно скорее выбраться на чистую воду. От запаха мертвечины мне сделалось дурно. Я ожидал вовсе не таких битв, а рассчитывал вовсе не на такую славу.

(Вечный Воитель)



Кричащая Чаша

Союз

Торжество

ГОРЬКИЙ ОПЫТ

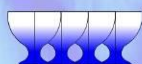
Я не знаю, как они убивали детей. Я просил короля Ригеноса не отдавать приказа на их истребление. Я умолял Каторна пощадить их: изгнать, может быть, из города, но не убивать.

А они устроили резню. Сколько детей погибло - я не знаю.

Мы расположились во дворце, который раньше принадлежал герцогу Бейвану. Он, судя по всему, был правителем Пафанаала. На улицах убивали, а я отсиживался в своих покоях, с горькой усмешкой думая о том, что, именуя элдренов «нелюдьми», наши славные воины вовсе не брезгуют их женщинами.

Я ничего не мог поделать. Я не знал, есть ли у меня право вмешиваться. Я пришёл в этот мир по зову Ригеноса, чтобы сражаться за человечество, а не для того, чтобы его судить.

(Вечный Воитель)



ПЕРЕОЦЕНКА ПРОШЛОГО

- Ну тогда вот что, - продолжал я, - Давай договоримся так. Если не будет иного выхода, я применю это оружие на свой страх и риск, и вся ответственность ляжет тогда на меня.

Он внимательно посмотрел на меня, стремясь, по-видимому, разгадать, что стоит за моими словами.

- Может быть, - проговорил он.

- Ты согласен?

- Нам чуждо людское своекорыстие, Эрикёзе. Вы готовы уничтожить всё и вся, чтобы только никто не покусился на ваше мнимое превосходство. У нас иные ценности.

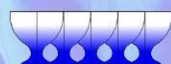
- Знаю, - ответил я. - Потому-то я и прошу тебя. Мне невыносима мысль, что вам грозит гибель от руки скотов, которые собрались за стенами вашей крепости!

Арджев встал и поставил книгу на полку.

- Иолинда сказала правду, - заметил он. - Ты в самом деле изменил своему народу.

- Что такое народ? И разве не вы с Эрмижад требовали от меня стать личностью? Я сделал выбор.

(Вечный Воитель)



СОМНЕНИЯ

Мы стёрли человечество с лица планеты. Из всех людей остался один я. Тем самым, как мне кажется, мы восстановили космический узор, и Земля гармонично вписалась в исполненную гармонию Вселенной. Неизмеримо древняя Вселенная не желала терпеть людей, которые нарушали её покой. Были ли я прав?

Судите сами.

Что касается меня, то мне слишком поздно задаваться этим вопросом. У меня достаточно благоразумия, чтобы не задаваться им. Ибо, пытаюсь ответить на него, я наверняка потеряю рассудок.

Меня смущает только одно. Если Время на самом деле циклично, если известная нам Вселенная на каком-то витке цикла возникнет снова, тогда однажды на Земле вновь появятся люди, а мои названные родичи канут в небытие...

Сейчас на Земле царит мир. Тишину нарушают лишь приглушённый смех, негромкий разговор да звуки, которых исполнена живая природа. Планета и мы вместе с ней познали покой. Надолго ли? О, надолго ли?

(Вечный Воитель)



Горький опыт

Переоценка прошлого

АПОКРИФ

НАВЯЗЧИВЫЕ ИДЕИ

- Я - раб своего предназначения, игрушка в руках судьбы. Владыка Хаоса сказал правду. Но я не проявил слабости духа и не буду служить ему. Я - Вечный Воитель. Я измучен угрызениями совести: слишком тяжела моя вина. Моя судьба уже предрешена...
- Дейкер! Да возьмите же вы себя в руки!
Но я уже погрузился в монотональный транс. Не мог думать ни о чем ином, кроме как о собственной предрешенной судьбе. Я был полубогом в Шести Землях, героем легенд во всей мультивселенной, благородным мифологическим персонажем для миллионов. И при всем этом всегда пребывал в печали и страхе.
- Друг мой, да у вас явно помутнение рассудка! Послушайте, без вас ни Алисаард, ни мне не справиться с нашим делом! Ну хорошо, единорог приведет нас к мечу, но только вы можете взять его, так же, как только я мог взять в руки чашу Грааля! Боевые барабаны проползали стучать у меня в голове. Мозг заполнял грохот мечей о щиты. Сердце было охвачено тоской по собственной ужасной судьбе.

(Дракон на мече)

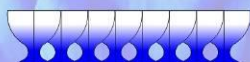


Навязчивые идеи

ВОСПОМИНАНИЯ

Воин в чёрном облизнул пересохшие губы, окинул валагского принца безумным взглядом.
- О, боже! Вновь память отказывается служить мне! - Он закрыл лицо руками. - Имя! Другое имя! Не надо, прошу вас, не надо! Элрик! Корум! Но ведь я сейчас...
- Откуда ты знаешь, как нас зовут? - опросил пораженный Элрик.
- Неужели ты не понимаешь? Я - Элрик. Я - Корум... О-о-о-о, что за смертная мука! Я был или буду Элриком, Корумом или многими-многими другими...
Корум вспомнил, что говорил Джери о судьбе Бессмертного Воина и почувствовал жалость к незнакомцу.
- Как тебя зовут, рыцарь? - спросил он.
- У меня тысячи имен... Джон Дейкер... Эрикэзе... Урлик... Неужели я - бесконечные воспоминания? Поймите же, мы - это тот, кто обречён совершать героические поступки, не зная зачем. Ох! У меня раскалывается голова. За что мне такие пытки? За что?..

(Король Мечей)

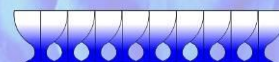


Воспоминания

СЧАСТЬЕ

Его сущность растворялась. Он был Элриком, он был Хокмуном, он был Корумом, он был также и Эрикэзе... И он был также и тысячу других. Урликом, Джереком, Асквинолем... Он был исполинским горделивым созданием. Тело его изменилось, свободно паря над бассейном. Ускользающее сознание Эрикэзе ещё какое-то время видело его, прежде чем влиться в это единое существо.
На каждой стороне головы у него было по лицу, и лица эти принадлежали каждому из четырех его аватар. Немигающие глаза смотрели прямо перед собой. У него было восемь рук, и все они были неподвижны. Одежды в латы и шлем; цвет которых постоянно менялся, он горой возвышался над бассейном, опираясь на аркаду своих восьми ног.
Все восемь рук существа сжимали единственный огромный меч, и само существо, и его клинок были окружены призрачным золотистым сиянием.
- О! - подумал он. - Наконец-то я стал один!

(В поисках Танелорна)

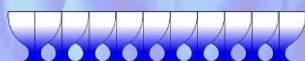


Счастье

УДОВЛЕТВОРЁННОСТЬ

Чёрный Камень прекратил свое существование, а вместе с ним и Рунный Посох. Точно так же уничтожены были Чёрный Меч и Космические Весы, чьи сущности одновременно бросились искать убежища в Камне и Посохе. И этот миг был тот самый, когда два эти предмета взаимно уничтожили друг друга. Именно об этом Хокмун стоворился с Эрикэзе, прежде чем последний взял в руки Чёрный Меч. И вот что-то упало к ногам Хоукмуна. И Эрмижад, вся в слезах, рухнула на колени рядом с безжизненным телом.
- Эрикэзе! Эрикэзе!
- Он заплатил за всё, - промолвил Орланд Фанк. - И наконец познал покой. Он отыскал Танелорна и нашел вас, Эрмижад... И, найдя их, отдал за них жизнь.
Но Эрмижад не слышала его слов. Она плакала. Для неё жизнь кончилась.

(В поисках Танелорна)



Удовлетворённость

КРИВОЙ ДЖЕРМИС

Вдруг я услышат тихий смех. Я поднял глаза, и опять мне показалось, что сон превратился в реальность. Я совершенно отчётливо увидел маленькую фигуру, спускающуюся со скалы и направляющуюся ко мне.
Это был карлик с кривыми ногами и маленькой бородкой. У него было молодое лицо и смеющиеся глаза.
- Привет! - сказал он.
- Здравствуйте, - ответил я. - А теперь, пожалуйста, исчезните.
- И не подумаю. Я пришёл, чтобы скоротать с вами время.
- Вы - порождение моего воображения.
- Вот уж нет. Неужели ваше воображение могло создать такое ничтожество, как я? Я - Кривой Джермис. Разве вы не помните?..
- Замолчи, призрак!
- Сэр Победитель, я не призрак. По крайней мере, не совсем. Я, действительно, живу в теневых мирах, где не хватает материи. Боги пошутили надо мной, сделал из меня вот такого кривоногого человечка.

(Феникс в обсидиане)



Кривой Джермис

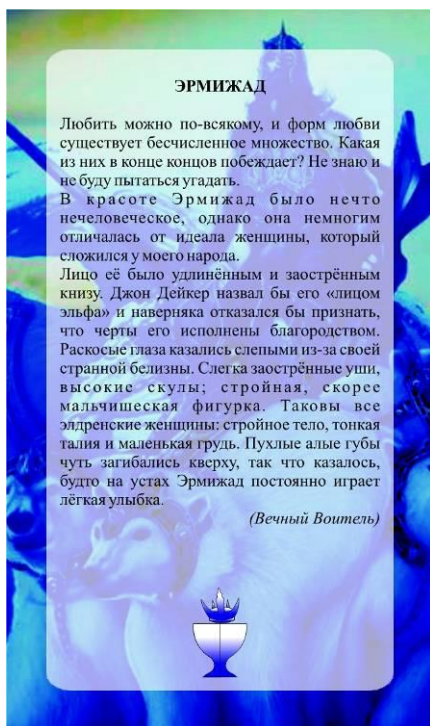
ЕПИСКОП БЕЛФИГ

Без сомнения, этот зал был воплощением ада.
Я взглянул на возвышение. За драпировками на кресле-троне развалившись сидел человек. Я приблизился к нему в полной уверенности, что обнаружу у него хвост с шипами и рога...
Слуги раздвинули занавеси, и я увидел человека, не похожего ни на созданный мною образ, ни на бледного, с печальными глазами Моржега...
Епископ Белфиг, одетый в богатую мантию, был тучен. Диадема, украшавшая его длинные волосы, не давала упасть им на глаза. Губы его были чересчур красны, а брови преувеличенно черны, и я с изумлением понял, что он пользуется косметикой. Без неё он был бы так же бледен, как Моржег и остальные жители Ровернарка. Я не был уверен, что и волосы у него крашенные, но что щёки нарумяненные, ресницы накладные, губы напомаженные - было несомненно.

(Феникс в обсидиане)



Епископ Белфиг



ЭРМИЖАД

Любить можно по-всякому, и форм любви существует бесчисленное множество. Какая из них в конце концов победает? Не знаю и не буду пытаться угадать.

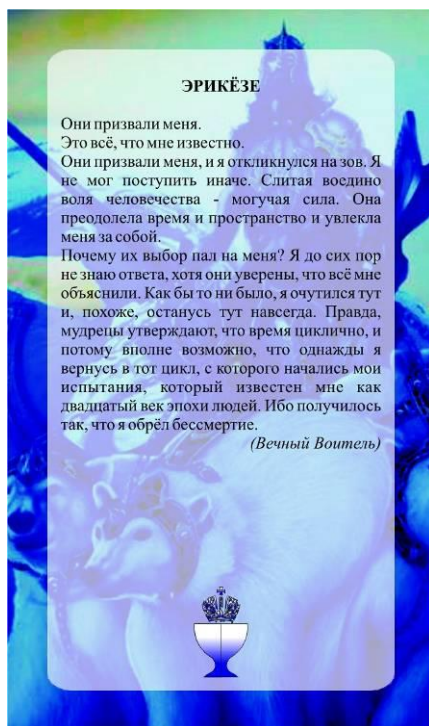
В красоте Эрмижад было нечто нечеловеческое, однако она немногим отличалась от идеала женщины, который сложился у моего народа.

Лицо её было удлинённым и заострённым книзу. Джон Дейкер назвал бы его «лицом эльфа» и наверняка отказался бы признать, что черты его исполнены благородством. Раскосые глаза казались слепыми из-за своей странной белизны. Слегка заострённые уши, высокие скулы; стройная, скорее мальчишеская фигурка. Таковы все элдренские женщины: стройное тело, тонкая талия и маленькая грудь. Пухлые алые губы чуть загибались вверх, так что казалось, будто на устах Эрмижад постоянно играет лёгкая улыбка.

(Вечный Воитель)



Эрмижад



ЭРИКЁЗЕ

Они призвали меня.

Это всё, что мне известно.

Они призвали меня, и я откликнулся на зов. Я не мог поступить иначе. Слитая воедино воля человечества - могучая сила. Она преодолела время и пространство и увлекла меня за собой.

Почему их выбор пал на меня? Я до сих пор не знаю ответа, хотя они уверены, что всё мне объяснили. Как бы то ни было, я очутился тут и, похоже, останусь тут навсегда. Правда, мудрецы утверждают, что время циклично, и потому вполне возможно, что однажды я вернусь в тот цикл, с которого начались мои испытания, который известен мне как двенадцатый век эпохи людей. Ибо получилось так, что я обрёл бессмертие.

(Вечный Воитель)



Эрикёзе



РУКА КУЛЛА

От нервного напряжения на лбу Корума выступила испарина. Он медленно поднёс к голове шестипалую руку и поднял повязку. В ту же секунду он увидел знакомую картину. Чёрное солнце. Слабый свет исходил от земли и терялся в чёрных облаках. Четыре существа в плащах с капюшонами.

На этот раз он вгляделся в их лица и закричал от ужаса. Но он не смог бы объяснить причину своего страха.

На картине появилась рука Кулла. Четыре головы, как одна, повернулись в её сторону. Сверкающие глаза, казалось, впелись в Корума, лишая его жизненных сил. Рука Кулла повелительно взмахнула.

Четыре существа в плащах с капюшонами пришли в движение...

Всё его тело, кроме руки Кулла, дрожало мелкой дрожью.

Четыре существа выхватили из под плащей громадные серпы. С трудом двигая онемевшими губами, Корум сказал:

- Идите сюда. Повинуйтесь моей воле.

(Рыцарь Мечей)



Рука Кулла



ВЛАДЕНИЕ

- Как это будет познавательно, - прошептал Корум сам себе, - исследовать континент, на котором мы живём. Жаль, что меня никогда не интересовала география. Я ничего не знаю даже о Бро-ан-Вадаге, не говоря об остальном мире. Может, мне стоит изучить карты и описания путешествий? Да, завтра же пойду в библиотеку. Или послезавтра.

Принц Корум и не подумал торопиться. Жизнь вадагов была долгой, и они привыкли жить в своё удовольствие, подолгу размышляя, прежде чем предпринять какие-либо действия, проводя недели и месяцы в медитации, если им необходимо было изучить сложную проблему или заняться важной научной работой.

Принц Корум решил отложить в сторону симфонию, над которой работал три или четыре года. Вернувшись, он закончит её... или не закончит. В конце концов, какое это имело значение?

(Рыцарь Мечей)



Владение



ДОБРОДЕТЕЛЬ

Корум так удивился, что на мгновение позабыл о своих болях. Кем был бурый зверь? Видел ли, как пытали Корума? Пытался ли спасти его? Или он - не более чем галлюцинация, такая же, как странный город и Фолириа, которые привиделись Коруму совсем недавно?

Он чувствовал, что у него не осталось сил. Через несколько минут ему повелевали вернуться в своё измерение. Маблены увидят его и, озлобленные пуше прежнего, продолжат пытки.

Бурый зверь вновь вышел из леса. Одной рукой он тянул за собой кого-то, а другой указывал на прикованного к доске Корума.

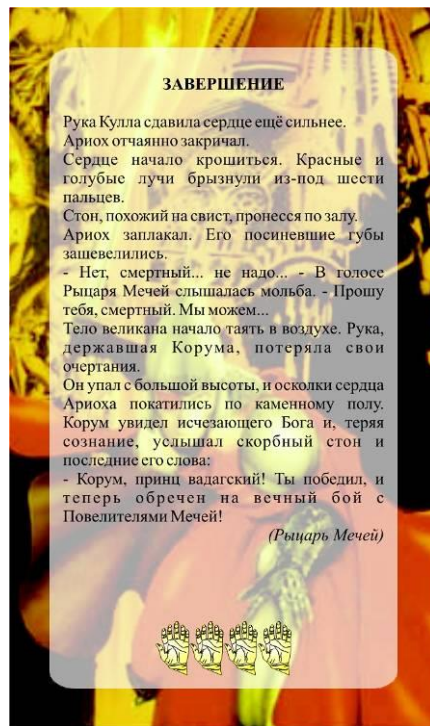
Не виданное им доселе создание, двенадцати футов в высоту и шести в ширину, приблизилось. Как и бурый зверь, оно ходило на двух ногах. Лицо у него было печальным и задумчивым; тело, похожее на человеческое, излучало какой-то странный свет и казалось бесформенным.

Создание наклонилось, подняло доску, бережно, как отец ребенка, прижало её к груди и зашагало в лес.

(Рыцарь Мечей)



Добродетель



ЗАВЕРШЕНИЕ

Рука Кулла давила сердце ещё сильнее. Ариох отчаянно закричал.

Сердце начало крошиться. Красные и голубые лучи брызнули из-под шести пальцев.

Стон, похожий на свист, пронёсся по залу. Ариох заплакал. Его посиневшие губы зашевелились.

- Нет, смертный... не надо... - В голосе Рыцаря Мечей слышалась мольба. - Прости тебя, смертный. Мы можем...

Тело великана начало таять в воздухе. Рука, державшая Корума, потеряла свои очертания.

Он упал с большой высоты, и осколки сердца Ариоха покатались по каменному полу. Корум увидел исчезающего Бога и, теряя сознание, услышал скорбный стон и последние его слова:

- Корум, принц вадагский! Ты победил, и теперь обречен на вечный бой с Повелителями Мечей!

(Рыцарь Мечей)



Завершение

БОРЬБА

Эрикёзе словно очнулся от забытья. Он взглянул на Корума поверх окровавленной косы, потряс чёрной головой и вложил левую руку в ладонь Корума, а в правую взял свой диковинный меч.

И вдруг Корум ощутил, как его онемевшие от усталости члены налились силой, и он даже едва не рассмеялся от счастья, охватившего всё его существо. Эрикёзе тоже рассмеялся, и даже Эрикёзе улыбнулся. Они соединились. Они стали едины - Трое в Одном. И двигались, как одно существо, смеялись и сражались как единое целое.

И хотя сам Корум не сражался, он упивался азартом боя. У него было такое чувство, будто он сам держит в каждой руке по мечу.

(Король Мечей)



Борьба

ПОБЕДА

- Можешь забыть Повелителей Хаоса, - сказал Кулл. - Мы с братом прихлопнули их, как мух - всех до единого.

- Я благодарю тебя от всей души, - с чувством произнес Корум. - Наконец-то лорд Аркин сможет спокойно править нашим миром. Кулл усмехнулся.

- Это вряд ли.

- Почему?

- Повелителей Закона мы тоже прикончили, чтоб никому не было обидно. На ваших измерениях не осталось богов, смертный.

- Но Аркин... был хорошим...

- Найди хорошее в самом себе, если ты хоть немного себя уважаешь. Возможно, наша задача и заключалась в том, чтобы избавить Пятнадцать Измерений от тупоумных богов, бесящихся с жирю.

- Но Космическое Равновесие...

- Кого оно волнует? Пускай чаши весов качаются вверх-вниз, на них больше нечего взвешивать. Научись стоять на своих собственных ногах и не жди помощи свыше.

(Король Мечей)



Победа

СМЕЛОСТЬ

- Однажды я уже влез в чужое дело, - Корум отвернулся и подлил себе вина.

- Чужое? Все это твои дела, Корум! Такая уж у тебя судьба.

- А если я буду сопротивляться судьбе?

- Надолго тебя не хватит. Я это точно знаю. Лучше принять свою судьбу с достоинством, я бы даже сказал, с юмором.

- С юмором? - Корум одним глотком осушил бокал и вытер рукою губы. - Это не так-то просто, Джерри.

- С этим я спорить не стану. И всё же только это может сделать жизнь сносной.

- Чем я рискую, если я откликнусь на зов и приду на помощь этим людям?

- Многим. Жизнью, например.

- Это пустяк. А чем ещё?

- Наверное, душою.

- Что это такое?

- Ответ ты получишь только тогда, когда вступишь к делу.

Корум нахмурился.

- Джери-а-Копел, мой дух не принадлежит мне. Ты сам говорил мне об этом.

(Бык и Копьё)



Смелость

ПОВОРОТ В СУДЬБЕ

Корум поклонился Дагде, поблагодарив его за сделанное ему предложение и махнул рукой, прощаясь с Гейнором. Он вышел из древних ворот замка Эрорн и увидел Медбх, что ожидала его по ту сторону пропасти. Улыбнувшись ей, принц поднял правую руку в приветственном жесте.

Но женщина не улыбнулась Коруму в ответ. Она подняла руку и стала раскручивать пращу. Корум потрясенно смотрел на неё. Не Дагду ли она хотела убить, Дагду, которому так доверяла?

Снаряд вылетел из пращи и угодил прямо в лоб Коруму. Принц упал наземь. Сердце часто билось, голова была разбита. Он почувствовал, как кровь заливает лицо.

Корум увидел склонившегося над ним Дагду. Тот смотрел на него с участием. Из рта Корума вырвался хрип.

- Бойся арфы, - сказал Дагда своим высоким звонким голосом. - Бойся красоты, - он указал на Медбх, плакавшую по ту сторону пропасти. - Бойся брата...

(Меч и Копьё)



Поворот Судьбы

ЧУДО

Его сущность растворялась. Он был Элриком, он был Эрикёзе, он был Хокмуном, он был также и Корумом... И он был также и тысячью других. Урликом, Джереком, Асквинолем... Он был исполинским горделивым созданием.

Тело его изменилось, свободно паря над бассейном. Ускользящее сознание Корума ещё какое-то время видело его, прежде чем влиться в это единое существо.

На каждой стороне головы у него было по лицу, и лица эти принадлежали каждому из четырех его аватар. Немигающие глаза смотрели прямо перед собой. У него было восемь рук, и все они были неподвижны. Одетый в латы и шлем; цвет которых постоянно менялся, он горой возвышался над бассейном, опираясь на аркаду своих восьми ног.

Все восемь рук существа сжимали единственный огромный меч, и само существо, и его клинок были окружены призрачным золотистым сиянием.

- О! - подумал он. - Наконец-то я стал один!

(В поисках Танелорна)



Чудо

ПРЕОДОЛЕНИЕ

Внезапно прямо по воде к нему направился какой-то чёрный силуэт, с вымученной улыбкой на лице и вкрадчивой настойчивостью в тёмном сумрачном взоре.

- Корум? Корум?

- Я знаю тебя, - промолвил Корум.

- Могу ли я присоединиться к тебе? Я могу столько сделать для тебя. Я хотел бы быть твоим слугой.

- Мне не нужны слуги.

Силуэт стоял на волнах, покачиваясь в такт с ними.

- Позволь мне войти в твой замок, Корум.

- Гости мне тоже не нужны.

- Я могу привести к тебе тех, кого ты любишь.

- Они и без того всегда со мной.

И Корум выпрямился над зубцами башни и расхохотался прямо в лицо черному призраку, стараясь вложить в этот смех всё свое презрение. А потом он спрыгнул вниз, дабы тело его разбилось о скалы у подножия горы Мойдель, и дух его наконец обрел свободу.

(В поисках Танелорна)



Преодоление

ДЖЕРИ-А-КОНЕЛ

- Ты не из Лайвм-ан-Эша? - спросила Ралина, незаметно подошедшая к Коруму.
 - Я отовсюду и ниоткуда. Я тот, кто ты пожелаешь, и никто. И тем не менее я не тот, за кого ты меня принимаешь, а именно - не твой враг. Я промок с головы до ног и умираю от холода и голода.
 - Как ты мог «случайно забрести» в замок Мойдель, если дамба сейчас затоплена приливом? - спросил Белдан...
 Невидимый собеседник что-то пробормотал.
 - Что ты сказал? - переспросил Корум.
 - Чёрт бы вас всех побрал! Не очень-то приятно кричать на весь мир, что тебя поймали как рыбу! Я был частью улова. Меня притащили сюда в рыболовной сети и выпшвырнули обратно в море. Я доплыл до вашего дурацкого острова, взобрался на вашу дурацкую скалу, стучал в ваши дурацкие ворота, а сейчас стою, продрогший, и объясняюсь с дураками! Неужели в замке Мойдель никогда не слышали о милосердии?

(Королева Мечей)



ГЛАНДИТ-А-КРАЙ

Придворный с серыми выцветшими глазами, нездоровым цветом лица, густыми чёрными волосами вышел из толпы и, оскалив зубы в волчьей усмешке, остановился пред Хмурой Стражей. На голове у него был шлем с крыльями, отделанный золотом, на плечах висела огромная волчья шкура. Сразу чувствовалось, что человек этот, выглядевший более величественно, чем король, привык повелевать.
 Лир-а-Брод нахмурился, губы его зашевелились.
 - Герцог Гландит-а-Край?
 - Сир, я - Гландит, герцог Край, - согласно этикету ответил придворный. - Я - капитан денледисси, которые принимали участие в захвате надрагских островов, а также очистили твоё королевство от вадагской нечисти и всех тех, кто был союзниками вадагов. Я - брат Собаки, сын Рогатого Медведя, слуга Повелителей Хаоса!

(Рыцарь Мечей)



РАЛИНА

Из глаз Ралины потекли слёзы, она замотала головой и закашлялась, пытаясь сдерживать неукротимые рыдания, сотрясавшие её тело. Он ласково обнял её, прижал к груди.
 - Почему ты плачешь, Ралина?
 - Я плачу потому, что теперь ты бросишь меня. Ты не станешь ждать, отправишься на поиски волшебника сейчас, зимой и, может быть, тоже потерпишь корабльскрушение. Я плачу потому, что удел мой - терять то, что мне дороже всего на свете.
 Корум выпустил её из своих объятий.
 - Ты давно знала?..
 - Да, Корум.
 - И ничего мне не говорила!
 - Я люблю тебя, Корум.
 - Ты напрасно полюбила меня, Ралина. А я напрасно полюбил тебя. Сейчас у меня появилась хоть какая-то надежда, и я должен уйти.

(Рыцарь Мечей)



Джерри-а-Конел

Гландит-а-Край

Ралина

КОРУМ

Правый глаз Корума из нескольких драгоценных камней изумительной огранки напоминал глаз насекотомого. Его всегда закрывала чёрная повязка. Левый глаз Корума миндалевидной формы, с жёлтым зрачком и пурпурным белком, сразу выдавал в нём чистокровного вадага. У него были узкий длинный череп, прижатые к голове плоские уши без мочек, большой рот с пухлыми губами, кожа золотисто-розового оттенка и пышные волосы, которым могла бы позавидовать любая мабленская девушка. Вадагский принц был очень красив, если бы не черное бельмо на глазу и сурово сжатые губы, подчеркивающие угрюмое выражение лица. Кроме того, у Корума была чужая левая рука, которую он, откидывая алуию мантию, часто держал на эфесе шпаги с клинком из неземного металла.
 Казалось, это - рука в перчатке, усыпанной драгоценными камнями. Но на ней было шесть пальцев, и она обладала зловещей силой, уничтожившей сердце Валета Мечей, Повелителя Хаоса, герцога Ариоха.

(Королева Мечей)



БУРЕНОСЕЦ

Мечи пели. Их голоса были слабы, но вполне разборчивы. Элрик легко поднял огромный клинок, повернул его туда-сюда, восхищаясь этой зловещей красотой.
 - Буреносец, - сказал он. Его охватил страх. Ему показалось, будто он родился заново, а вместе с ним появился на свет и этот рунный меч. Ощущение было такое, словно они никогда и не расставались. - Буреносец. И меч в ответ издал приятный стон и ещё удобнее устроился в его руке.
 - Буреносец! - прокричал Элрик и прыгнул на своего кузена. - Буреносец!
 И он был полон страха - невыносимого страха. И этот страх вызвал в нём какую-то безумную радость, дьявольское желание драться и убить своего кузена, вонзить меч глубоко в сердце Йиркуна. Отомстить. Пролить его кровь. Отправить в ад его душу.

(Элрик из Мелниболнэ)



МИР

Одетые в жёлтые стражники остались позади, а Элрик и Циморил пересекли долину, где росли кусты нойделя, и теперь перешли на неторопливый шаг. Скоро они оказались у скал, а потом вышли к морю. Море ярко и лениво поблёскивало, омывая выбеленные берега под скалами. Морские птицы патрулировали ясное небо, а их далекие крики лишь подчеркивали ощущение покоя, снизошедшее теперь на Элрика и Циморил. Любовники в молчании направились по крутой тропинке к берегу, где привязали коней, а потом пошли по песку; ветер, дувший с востока, играл их волосами - его, белыми, и её, черными, как смоль.
 Они нашли большую сухую пещеру, которая улавливала звуки моря и отвечала им шелестящим эхом. Они сняли с себя свои шелковые одеяния и в тени пещеры занялись любовью. Потом они лежали в объятиях друг друга, а день тем временем вступил в свои права, ветерок стих. Потом они купались, и небеса слушали их смех.

(Элрик из Мелниболнэ)



Корум

Буреносец

Мир

АПОКРИФ

РАССТАВАНИЕ

- Я завидую, что у тебя такие друзья, как Элементали, Элрик. Ты можешь доверять им.
- Да.
Ракхир посмотрел на рунный меч, висевший у бедра Элрика.
- Но лучше бы тебе не верить больше никому, - добавил он.
Элрик рассмеялся.
- Не опасайся за меня, Ракхир, потому что я сам себе хозяин - по крайней мере, на год. К тому же я теперь хозяин этого меча.
Меч, казалось, шевельнулся у него на боку, и Элрик, положив ладонь на рукоятку меча, похлопал Ракхира по спине и рассмеялся, а его белые волосы разметались по ветру. Он поднял свои странные красноватые глаза к небесам и сказал:
- Когда я вернусь в Мелниболнэ, я буду совсем другим.

(Элрик из Мелниболнэ)



Расставание

ЕДИНЕНИЕ

Его сущность растворялась. Он был Хокмуном, он был Эриккэе, он был Корумом, он был также и Элриком... И он был также и тысячу других, Урликом, Джереком, Асквинолем... Он был исполинским горделивым созданием.
Тело его изменилось, свободно паря над бассейном. Ускользящее сознание Элрика ещё какое-то время видело его, прежде чем влиться в это единое существо.
На каждой стороне головы у него было по лицу, и лица эти принадлежали каждому из четырех его аватар. Неподвижные глаза смотрели прямо перед собой. У него было восемь рук, и все они были неподвижны. Одетый в латы и шлем; цвет которых постоянно менялся, он горой возвышался над бассейном, опираясь на аркаду своих восьми ног.
Все восемь рук существа сжимали единственный огромный меч, и само существо, и его клинок были окружены призрачным золотистым сиянием.
- О! - подумал он. - Наконец-то я стал один!
(В поисках Тавезорна)



Единение

ПОТЕРЯ

Собрав последние силы, Йиркун толкнул Циморил вперед, нанизав её на Буреносец, и та, вскрикнув, умерла.
И тогда Йиркун издал последний визгливый смехок, и его чёрная душа с воем отправилась в ад.
Башня восстановила свои прежние пропорции, огонь и лава исчезли. Элрик был ошеломлен, он никак не мог привести мысли в порядок. Он опустил взгляд на мёртвые тела брата и сестры. Поначалу он увидел только два трупа - мужчины и женщины.
Потом страшная истина дошла до него, и он застонал в отчаянии, словно зверь. Он убил ту, которую любил. Буреносец выпал из его руки - на его лезвии была кровь Циморил - и со звоном покатылся вниз по лестнице. Рыдая, Элрик опустился на колени рядом с мёртвой девушкой и подыал её.
- Циморил, - простонал он, и его тело сотрясали рыдания. - Циморил... я убил тебя.
(Грезящий Город)



Потеря

ПУТЕШЕСТВИЕ

Элрик и Шаарилла держали курс на запад в направлении Безмолвных земель через цветущие долины Шазаара, к берегам которого двумя днями ранее пристал их корабль. На границе между Шазааром и Безмолвными землями лежала необитаемая полоса - даже поселений землянцев там не было...
Путешествие до этого момента проходило без препятствий и происшествий, хотя и не было лишено зловещих предзнаменований - несколько человек, которые ничего не могли знать о цели путешествия Элрика и Шаариллы, предупреждали их о приближении опасности. Элрик задумался, видя в этих предупреждениях знаки неумолимой судьбы, но решил не обращать на них внимания и ничего не сообщать Шаарилле, которую вроде бы вполне удовлетворяло молчание Элрика. Днём они разговаривали мало, сохраняя силы для страстных любовных игр по ночам.

(Когда боги смеются)



Путешествие

ТЩЕТНОСТЬ

Книга Мертвых Богов была огромна, её обложка, инкрустированная неземными драгоценными камнями, излучала яркий свет. Она сияла, она пульсировала светом и переливалась великолепными цветами.
- Наконец-то! - выдохнул Элрик. - Наконец-то Истина откроется мне!..
Его руки коснулись вибрирующей светом обложки Книги, дрожащие пальцы открыли её.
- Сейчас я узнаю, - с восторгом сказал он.
Обложка с резким стуком упала на пол, драгоценные камни разлетелись по выстланному плитам полу. Под судорожно скрючившимися пальцами Элрика была только горка желтоватого праха...
- Нет! - Слезы потекли по его лицу, искажённого гримасой отчаяния.
Руки Элрика погрузились в желтоватый прах... Время уничтожило Книгу, к которой никто не прикасался триста веков и о которой, возможно, просто забыли. Даже мудрые и всемогущие боги, создавшие её, погибли, а теперь за ними в небитие последовало и их знание.
(Когда боги смеются)



Тщетность

ВРАЖДЕБНЫЕ УСЛОВИЯ

Увернувшись ещё от одного удара кошой, Элрик попытался вспомнить какую-нибудь руну, которая могла бы вызвать ему подмогу, но ни одна из тех, что сработала бы в этом измерении, не приходила ему в голову. Он нанёс удар человеку-тигру, но его удар был отражен кошой. Его противник был наделен огромной силой и проворством. Захлопали чёрные крылья, и рычащая тварь поднялась к потолку. Несколько мгновений она парила в воздухе, а потом ринулась на Элрика, вращая кошой. Её клыкастая пасть издала пронзительный вопль, её жёлтые глаза сверкали.
Элрик был близок к панике. Буреносец не снабжал его энергией, на которую он рассчитывал. Сила меча в этом мире уменьшилась. Ему едва удалось избежать нового удара кошой, при этом он воткнул меч в незащищённую ногу твари. Но кровь не хлынула. Тигрочеловек, казалось, не заметил раны. Он снова подскочил к потолку.
(Спящая волибелица)



Враждебные условия

ОТЧАЯНИЕ

Когда поздно утром Элрик поднялся, Зариния уже встала и была одета в платье из ткани с золотой нитью, поверх которого был брошен длинный серебристый плащ с чёрной оторочкой, ниспадающий с плеч до самого пола...

- Зачем ты так нарядилась? - спросил Элрик.
- Чтобы проститься с тобой в гавани, - ответила она.

- Если ты говорила вчера то, что думаешь, то тогда тебе стоило бы надеть траурное красное платье, - сказал он, а потом, смягчившись, прижал её к себе. Он обнимал её со всей силой отчаяния, потом отстранился, взял её пальцами за подбородок, приподнял лицо и заглянул в глаза. - В наши трагические времена, - сказал он, - почти не остается времени для любви и добрых слов. Любовь должна быть глубокой и сильной, она должна проявляться в наших действиях. Не жди от меня ласковых слов, Зариния, просто вспомни наши прошлые ночи, когда наша безмятежность нарушалась лишь стуком сердца.

(Приносящий Бурю)



Отчаяние

РАЗРУШЕНИЕ СТАРОГО

Он повернул голову и увидел, что меч поднялся с земли, пронесся по воздуху и оказался рядом с ним.

- Буреносец! - закричал он, и тут адский клинок ударил его в грудь. Элрик почувствовал ледяное прикосновение меча к своему сердцу, потянулся рукой, пытаясь ухватиться за клинок пальцами, тело его пронзила судорога. Буреносец высасывал душу из самых глубин существа альбиноса, и Элрик ощущал, как всё его «я» переходит в меч. Теперь, когда жизнь из него перетекала в клинок, он понял, что его судьба всегда была умереть таким образом. Он убивал этим мечом своих друзей и любимых, похищал их души, чтобы подкрепить своё слабеющее тело. Меч словно бы изначально вёл Элрика к этому концу, будто альбинос был всего лишь проявлением Буреносца, а теперь возвращался в тело меча, который на самом деле никогда и не был настоящим мечом. И, умирая, Элрик снова зарыдал, потому что понял: та часть души меча, которая являет собой его, Элрика, обречена на бессмертие, на вечную борьбу.

(Приносящий Бурю)



Разрушение старого

МУНГЛУМ

Буреносец вонзился в нижнюю часть туловища собаки и рванулся вверх, разрезая эту тварь надвое до самой её глотки. Собака выпустила из клюва меч и, агонизируя, упала на землю. Копытья Элрика ударили её копытами. Тяжело дыша, альбинос всунул меч в ножны и настороженно посмотрел на человека, которого спас. Он избегал контактов, в которых не было необходимости, и не хотел чувствовать себя неловко под градом благодарностей, которыми должен был разразиться спасенный.

Он не обманулся - уродливый широкий рот сложился в весёлую ухмылку, и человек поклонился в седле, возвращая свой изогнутый меч в ножны.

- Благодарю тебя, мой добрый господин, - оживлённо сказал он. - Без твоей помощи хватка могла бы продолжаться дольше. Ты лишил меня неплохого развлечения, но руководствовался лучшими побуждениями. Меня зовут Мунглум.

(Когда боги смеются)



Мунглум

ЯАГРИН ЛЕРН

Яагрин Лерн посмотрел на Элрика.

- Пока ты можешь вкусить несколько относительно спокойных дней без мучений, но я хочу, чтобы ты знал о том, что ожидает тебя впереди. Я должен уйти, чтобы отдать приказы флоту, который готовится к решительному сражению с Югом. Сейчас я не буду тратить время на примитивную пытку, потому что хочу придумать что-нибудь более изысканное. Я кланусь, ты будешь умирать у меня долгие годы.

Он вышел из темницы, и Элрик услышал, как хлопнула дверь и Яагрин Лерн за ней отдаёт приказы стражникам.

- Пусть жаровня горит во всю силу, я хочу, чтобы они мучились от жара, как души проклятых в аду. Есть им давайте раз в три дня. Скоро они начнут умолять о глотке воды. Давайте им ровно столько, чтобы не сдохли. Они заслуживают наказания гораздо худшего, и они его получат, когда у меня появится время подумать над этой проблемой.

(Приносящий Бурю)



Яагрин Лерн

ЗАРИНИЯ

После этих слов и появилась она - на неторопливом мерине, покрытом черной попоной. Тот гарцевал, словно не подчиняясь ей и демонстрируя немалую силу. У Мунглума перехватило дух, потому что черты её лица, хотя и довольно мужественные, были невероятно красивы. Это было лицо аристократки с серо-зелёными глазами, в которых светилась таинственность и невинность. Она была очень молода. Несмотря на всю её женственность и красоту, Мунглум не мог ей дать больше семнадцати.

Элрик нахмурился.

- Ты здесь одна?

- Сейчас одна, - ответила она, пытаясь спрятать удивление, которое у неё вызвал цвет кожи альбиноса. - Мне нужна помощь... защита. Мне нужны люди, которые проводили бы меня до Карлаака. Они получат за это вознаграждение.

(Короли во Тьме)



Зариния

ЭЛРИК

Его кожа цветом напоминала выбеленную кость, а молочного-белые волосы ниспадали с плеч. На чуть вытянутом прекрасном лице сверкали чуть раскосые глаза: тёмно-красные и печальные. В широких жёлтых рукавах болтались тонкие кисти, тоже цвета кости. Они покоились на ручках трона, вырезанного из гигантского рубина.

Беспокойство читалось в тёмно-красных глазах альбиноса. Иногда, поднимая руку, он пальцем касался лёгкого шлема, закрывающего большую часть его белоснежных волос: шлем был из какого-то тёмного, зеленоватого сплава. Его отлили в форме дракона, раскинувшего крылья. А на руке, рассеянно ласкавшей шлем-корону, сверкало кольцо, в которое был вставлен Акторианский камень. Внутри такого камня всегда что-то медленно изменялось, словно дым клубился: дым, заключённый в драгоценность, беспокойный, как его хозяин - молодой альбинос, восседающий на Троне-Рубине.

(Элрик из Мелибонэ)



Элрик

АЛЬТЕР-АНКЕТА

Здесь опубликованы вопросы анкеты, имевшей хождение в нашем нынешнем Круге с 2000 года и служившей (в числе прочих методик) для выявления общих черт в мировоззрении Альтеров. Желающие могут провести аналогичный анализ Нелюдей своего ближайшего окружения...

- ✓ подготовлено Элиасом Оттониром Фарли, князем Отис (Fr. Nyarlathotep Otis), урождённым Сирианс, сыном Оттаэ и жрецом Огня;
- ✓ при ответах просьба указывать СВОЁ ЛИЧНОЕ мнение, без оглядки на «общепринятые нормы» и то, что, по вашему мнению, «хочет от вас услышать» разработчик анкеты;
- ✓ если вашему мнению соответствуют несколько ответов, отмечайте все;
- ✓ данная версия анкеты включает приблизительный перечень вопросов применительно к нашему Братству по Воде (Альтерам Лалангамены), адаптацию под потребности того или иного Круга следует делать самостоятельно.

1. Фамилия, имя, отчество:
2. Полное альтеровское имя:
3. Дата рождения:
4. Дата посвящения в Альтеры (в аналогичный Круг Нелюдей, Люденов, Чужан и т. п.):
5. С культурой и идеологией Альтеров меня впервые познакомил:
6. В Альтеры меня посвящал:
7. Домашний адрес (в т.ч. индекс) и телефон:
8. В моём представлении, Альтеры — это:
 - a. высшая раса
 - b. группировка «чудаков», осознающих свою непохожесть на других
 - c. ступень дальнейшей эволюции человечества
 - d. люди определённого психологического (интеллектуального, этического) склада
 - e. некие существа, воплотившиеся в человеческие тела:

- ❖ инопланетяне
- ❖ божественные или полубожественные существа
- ❖ представители древнего народа наподобие эльфов
- ❖ другое (указать):

f. люди, разделяющие определённую идеологию

g. люди, обладающие определёнными способностями (нужное отметить)

h. затрудняюсь ответить

i. другое (указать, как и комментарии к отмеченному):

9. Принадлежность к Альтерам зависит от:

- a. объективной реальности*
- b. субъективного восприятия*
- c. затрудняюсь ответить*
- d. особое мнение (указать):*

10. Если принадлежность к Альтерам определяется объективно, то каковы критерии?

a. физические:

- ❖ *цвет волос или глаз*
- ❖ *параметры черепа*
- ❖ *характеристика узора отпечатков пальцев*
- ❖ *генетические особенности*
- ❖ *другое (указать, как и, при необходимости, конкретные величины параметров):*

b. психологические:

- ❖ *темперамент*
- ❖ *уровень интеллекта*

АПОКРИФ

- ❖ *самоосознание*
- ❖ *творческие особенности*
- ❖ *другое (указать):*

c. общестатистические параметры:

- ❖ *время и место рождения*
- ❖ *расы*
- ❖ *национальности*
- ❖ *пол*
- ❖ *возрастные границы*
- ❖ *имена*
- ❖ *другое (указать):*

d. затрудняюсь ответить

e. другое (просьба высказаться здесь также в том случае, если, по вашему мнению, какие-то из названных групп параметров не могут играть совершенно никакого значения для принадлежности к Альтерам):

11. Откуда взялись (или берутся) Альтеры?

- a. ими становятся люди при определённом воспитании или стечении обстоятельств (каких?):*
- b. это генетически предопределено*
- c. из параллельных миров путём реинкарнаций*
- d. они тем или иным образом вселяются в тела уже живущих людей, замещая их сознание*
- e. затрудняюсь ответить*
- f. другое мнение (указать):*

12. Может ли не-Альтер стать Альтером?

- a. нет*

- b. да, но только при реинкарнации*
- c. да, но с большим трудом, при стечении обстоятельств или наличии Учителя (что именно?):*
- d. да, при выполнении определённых действий с его стороны (каких?):*
- e. под влиянием чужой воли*
- f. это происходит случайно*
- g. затрудняюсь ответить*
- h. другое:*

13. Может ли Альтер стать не-Альтером?

- a. нет, это навечно*
- b. да, но только при реинкарнации*
- c. да, при желании с его стороны*
- d. да, под влиянием чужой воли*
- e. да, при определённых условиях (каких?):*
- f. да, если утратит контроль над своей альтеровской сущностью*
- g. затрудняюсь ответить*
- h. другое мнение:*

14. Альтеровские черты (принадлежность к Альтерам):

- a. могут передаваться генетически, если они были у кого-то из предков, причём «ген Альтера» может проявиться совершенно случайно, даже если не проявлялся у ближайших предков*
- b. передаются генетически сплошной цепочкой от родителей к детям, внукам и т.д. (если хотя бы один из родителей — Альтер, то дети будут Альтерами)*
- c. проявляются в том случае, если оба родителя — Альтеры*
- d. передаются генетически, но в жизни «альтеровские гены» могут проявиться или не проявиться, в зависимости от жизненных условий*

АПОКРИФ

- e. с большей вероятностью проявляются в том случае, если оба родителя являются Альтерами, но могут проявиться и тогда, когда хотя у кого-то из предков они присутствовали*
- f. не имеют генетической основы, но некоторые гены могут способствовать их возникновению*
- g. никак не связаны с генами*
- h. затрудняюсь ответить*
- i. особое мнение:*

15. Есть ли общие черты в философии, вероучении, этике, культуре, политических убеждениях, творчестве всех Альтеров? Если да, то какие именно?

16. Из известных мне политических, религиозных, философских и иных систем мировоззрения наиболее близки альтеровским, на мой взгляд, следующие:

17. На мой взгляд, большинство Альтеров предпочитают следующие жанры, стили, формы, направления и течения:

- ❖ *в поэзии:*
- ❖ *прозе:*
- ❖ *музыке:*
- ❖ *театральном и киноискусстве:*
- ❖ *в изобразительном искусстве, скульптуре и архитектуре:*
- ❖ *других искусствах:*
- ❖ *связи между принадлежностью Альтеров и предпочитаемыми направлениями в искусстве не обнаруживаю (подчеркнуть, если это так).*

18. Как распознавать Альтеров?

- a. по следующим конкретным внешним (физическим) признакам:*
- b. по следующим конкретным психологическим (интеллектуальным, творческим и т.п.) особенностям:*

- c. по его собственному отнесению себя к Альтерам (Гным)*
- d. чётких методик определения придумать нельзя, Альтер распознаёт Альтера интуитивно*
- e. затрудняюсь ответить*
- f. e) особое мнение (указать):*

19. Главное, что отличает Альтера от не-Альтера — это *(не более трёх признаков):*

20. Я считаю, что наибольшая вероятность обнаружения большого количества Альтеров есть в группировках и организациях следующего толка:

21. Наиболее явно альтеровские черты видны в таком-то возрасте:

22. Что нужно Альтерам?

- a. у каждого Альтера есть только свои личные цели*
- b. Альтеры приходят (появляются, рождаются, живут и т.п.) со следующими целями:*
- c. затрудняюсь ответить*
- d. особое мнение (указать):*

23. На какие кланы, дома, группировки, расы и т.д. следует подразделять Альтеров?

24. Чем обусловлено такое подразделение?

- a. оно исторически сложилось следующим образом:*
- b. следующими различиями в идеологии, вероисповедании, традициях, культуре и т.п.:*
- c. самосознанием разных Альтеров*
- d. затрудняюсь ответить*
- e. иное мнение (указать):*

25. Каковы реальные и желательные отношения Альтеров между собой (по кланам и лично)?

26. Каковы взаимоотношения Альтеров и не-Альтеров?

27. Каковы конечные цели Альтеров в отношении не-Альтеров?

АПОКРИФ

- a. со временем, когда Альтеры наберут реальную силу, они должны будут полностью уничтожить всех людей
- b. со временем люди не выдержат конкуренции с Альтерами и постепенно вымрут
- c. Альтеры должны занять ключевые позиции в человеческой политике, религии, культуре, и таким образом полностью контролировать человечество
- d. Альтеры должны привести человечество к пониманию и восприятию своей идеологии и культуры, даже если для этого придётся прибегнуть к насилию
- e. цель Альтеров — проповедовать свои убеждения и образ жизни среди людей и отбирать тех из людей, кто эти знания принимает, а по отношению к другим людям действовать так, как изложено в пункте (указать, в каком) этой графы:
- f. цель Альтеров — проповедовать свои убеждения и образ жизни среди людей, вплоть до полного перерождения их в Альтеров, сколько бы времени на это не потребовалось
- g. по мере возможности Альтеры должны помогать людям, по мере необходимости — принимать их помощь
- h. Альтеры должны выделиться в самостоятельное общество, как можно менее связанное с людьми
- i. Альтеры должны продолжать жить среди людей, но по собственным законам и с собственными целями
- j. до тех пор, пока Альтеры живут среди людей, они должны жить по законам общества, в котором живут, и менять это общество только так, как эти законы предписывают
- k. затрудняюсь ответить
- l. особое мнение (указать):

28. Есть ли необходимость в объединении Альтеров?

- a. нет, каждый Альтер должен жить сам по себе

- b. должна существовать небольшая единственная группировка Альтеров с жёсткими условиями принятия новых членов*
- c. в разных местах должны организовываться отдельные альтеровские общества с собственными целями, но поддерживать контакты между ними нет необходимости*
- d. необходимо создать разветвлённую и тесно взаимодействующую сеть альтеровских обществ, коммун и организаций, каждая из которых, однако, должна быть достаточно самостоятельной*
- e. идеология Альтеров должна быть общеизвестной, чтобы каждый желающий мог стать Альтером, или вступить в альтеровскую организацию, или причислить себя к Альтерам (можно отметить наиболее точный вариант ответа)*
- f. все Альтеры должны объединиться в единую коммуну или систему коммун, вплоть до создания альтеровского государства (или иной формы общественного управления)*
- g. Альтеры должны господствовать над миром, вплоть до становления Альтеров как единственных разумных существ планеты Земля*
- h. затрудняюсь ответить*
- i. особое мнение (указать):*

29. Альтеровские цели, культура, идеология и т.д. должны:

- a. оставаться в тайне от непосвящённых (не-Альтеров)*
- b. открыто проповедоваться в обществе*
- c. разделяться на общедоступные и тайные*
- d. особое мнение:*
- e. затрудняюсь ответить*

АПОКРИФ

30. Для выявления и объединения Альтеров (если в этом есть необходимость) я предлагаю провести следующие мероприятия (дать следующую информацию, создать следующие организации, опубликовать следующие обращения и воззвания, и т.п.):

31. Об истории и мифологии Альтеров мне известно следующее:

32. Я хотел бы сказать по поводу Альтеров и альтеризма ещё следующее:

33. Я считаю важным сообщить следующие дополнительные сведения о себе:

34. Я:

- a. абсолютно убеждён в том, что здесь написал, и ни при каких обстоятельствах не изменю своего мнения ни по одному вопросу
- b. убеждён в правильности своих ответов по большинству вопросов, однако своё отношение к некоторым готов изменить при появлении новой информации или в том случае, если другое мнение покажется мне более обоснованным
- c. писал то, что кажется мне наиболее вероятным, но моё мнение по большинству вопросов может измениться по тем или иным причинам
- d. писал то, что, в моём представлении, наиболее соответствует общепринятым нормам
- e. писал то, что, в моём представлении, наиболее совпадает с устремлениями и взглядами большинства Альтеров
- f. писал то, что, по моему мнению, наиболее совпадает с мнением составителя этой анкеты
- g. другое (уточнить):

35. Дата заполнения анкеты:

36. Подпись (любым способом: графикой, Ф. И. О., полное или краткое альтеровское имя, прозвище и т.д.):

ᵐ: ᵐ ᵐ:ᵐ ᵐᵐ ᵐ:ᵐᵐ,