



# Башкирское фэнтези

Радик Яхин

Радик Яхин  
**Башкирское фэнтези**

«Автор»

2026

**Яхин Р. С.**

Башкирское фэнтези / Р. С. Яхин — «Автор», 2026

Башкирское фэнтези — это жанр, черпающий вдохновение в богатой мифологии и культуре башкир, где оживают духи природы, древние легенды и эпические сказания.

© Яхин Р. С., 2026

© Автор, 2026

# Радик Яхин

## Башкирское фэнтези

### Хранители древнего ключа

Алмаз проснулся от того, что у него горело на груди. Не обжигая кожу, теплился и пульсировал светом маленький камушек-амулет, доставшийся ему от деда. Он вскочил с походной постели, откинул полог палатки и увидел, что вторая такая же точка света мерцает в палатке его сестры, Айнур. Они одновременно вышли наружу, в предзвездную синь летнего неба. "Ты тоже чувствуешь?" – спросила Айнур, сжимая в кулаке свой амулет. Алмаз только кивнул. Камни, всегда бывшие просто семейной реликвией, вдруг стали излучать тихую, настойчивую вибрацию, тянущую их на восток, к зубчатым силуэтам Уральских гор. Это был не звук, а скорее чувство, глубокое и древнее, как зов крови. Они переглянулись, и без слов было понятно: время бездействия прошло. Легенда, которую дед рассказывал у костра, о великом королевстве гномов, скрытом в недрах гор, и о долге их рода – хранить путь к нему, оказалась правдой. И теперь это королевство, спавшее века, начало просыпаться.

Вернувшись в свою деревню Акбузат, названную в честь крылатого коня из легенд, они не стали никому рассказывать о случившемся. Вместо этого брат с сестрой отправились в старый амбар, где хранились дедовы сундуки. Под слоем засохших трав и пожелтевших карт они нашли потрескавшийся деревянный ларец. Амулеты в их руках вспыхнули ярче, когда Алмаз коснулся крышки. Внутри лежал не свиток, а плоский каменный диск с вырезанными в нем концентрическими кругами и странными значками. Айнур осторожно положила свой амулет в углубление в центре. Диск с тихим щелчком повернулся, значки засветились синим, и в воздухе над ним проступило объемное изображение горной цепи с сияющей точкой глубоко в недрах одной из вершин. Это была карта, но карта не местности, а пути через то, что дед называл "шкурой мира" – через древнюю магию, пронизывающую землю. Точка пульсировала в такт их амулетам. Послание было ясно: идите туда. Алмаз достал нож и на обороте своего походного котла быстрыми, точными движениями скопировал увиденное. Теперь путь был запечатлен в металле.

Собираясь в путь наскоро, они всё же решили навестить Янтимира, самого старого жителя долины, жившего в высокой пещере у водопада. Может, он знает больше. Седовласый старец с глазами цвета темного омута встретил их как ожидаемых. "Камни заговорили, – произнес он, не дожидаясь вопросов. – Значит, баланс нарушен. Тень подбирается к Сердцу Гор." Он рассказал им то, чего не знал даже их дед: королевство гномов, Каменный Град Уралтау, пало не от врагов, а от внутреннего раскола. Последний король, Темир-хан, запечатал себя и источник магии мира, Водопад Живой Стали, в самой глубокой зале, чтобы темная жажда власти не поглотила всё. Но печать со временем ослабла. "Вы, потомки хранителей ключа – ваших амулетов, – должны дойти до него. Только законный наследник, ведомый ключом, может возродить или навеки усыпить Град. Берегитесь Гризва. Там бродит то, что осталось от тех, кто предал короля." Янтимир дал им мешочек с блестящей, холодной на ошупь горной солью. "От тварей ночных, – пояснил он. – И помните: доверяйте камню больше, чем глазам."

Дорога в первые дни была легкой, ведущей через знакомые березовые рощи и сосновые боры. Но вскоре амулеты повели их вглубь Старого Леса, куда редко ступала нога человека. Воздух здесь стал гуще, полным ароматов мха, прелой листвы и чего-то неуловимого – сладковатого и опасного. Свет пробивался сквозь плотный полог листьев призрачными колоннами.

Это были владения лесных духов, древних и неспешных. Алмаз и Айнур двигались осторожно, чувствуя на себе множество незримых взглядов. Однажды на рассвете они увидели на опушке высоких, стройных существ с серебристой кожей и глазами, как у сов. Лесные эльфы, Ямансыннар. Они не напали, лишь наблюдали, и один, самый древний, с ветвями вместо волос, указал длинным пальцем в сторону, куда вели амулеты. Это был знак: путь разрешен. Но в его взгляде была и предостерегающая грусть, будто он провожал их на верную гибель. Ночью, у крошечного костра, Айнур спросила: "Алмаз, а мы точно хотим это найти?" Алмаз, глядя на пляшущие тени, ответил: "Мы уже не можем не искать. Это теперь часть нас."

Леса постепенно редели, уступая место каменистым предгорьям. Наконец, перед ними открылась долина Гризва – мрачный разлом между двумя исполинскими хребтами, покрытый серым лишайником и усеянный обломками черного камня. В дальнем её конце, встроенная прямо в скалу, зияла пустыми глазницами окон и разрушенными зубцами башен крепость. Это был не Каменный Град, а лишь его передовой форпост. Воздух здесь был тих и неподвижен, как в гробнице. Когда они подошли к массивным, наполовину сорванным с петель железным воротам, амулеты вдруг погасли и стали холодными как лёд. Из полумрака за воротами, не издавая звука, выступили фигуры. Неясные, колеблющиеся, будто сложенные из горной дымки и старой брони. Призрачные стражники. Их не было видно глазами, но души содрогались от их присутствия. Они преградили путь, безмолвный вопрос висел в воздухе: «По какому праву?» Айнур, преодолевая леденящий ужас, шагнула вперед и подняла свой теплый амулет. Тусклый свет камня упал на ближайшего призрака, и в его прозрачном облике на мгновение проступили черты усталого гномьего лица. Фигура дрогнула и отступила в тень, пропуская их. Врата были открыты, но чувство слезки не покидало их до самого выхода с другой стороны крепости.

Переход через саму долину пришлось совершать ночью, так как днем солнце нагревало черные камни, и они начинали издавать гул, сводящий с ума. Под светом холодных лунных бликов оживала долина. Из расселин выползали существа, похожие на помесь паука и ящерицы, с чешуей цвета камня и множеством пустых глазков. Они боялись огня, но их было слишком много. Вспомнив слова Янтимира, Алмаз принялся бросать под ноги горстями сверкающую соль. Где крупинки соли падали на землю, твари с шипением отползали, словно обжигаясь. Соль создавала невидимый барьер, но запасы таяли. Они почти бежали по извилистой тропе, а вокруг в темноте шелестело, скрежетало и шелкало. В самый отчаянный момент, когда кольцо тварей сузилось, а соль почти кончилась, Айнур заметила слабое свечение из узкой пещеры в скале. Свечение было знакомым – таким же, как от их амулетов. Не раздумывая, они рванули туда, и существа не посмели последовать за ними за порог, усеянный крошечными, мерцающими в свете амулетов кристалликами той же соли.

Пещера оказалась не просто укрытием. Она вела вниз, превращаясь в рукотворный коридор с высеченными в стенах барельефами. Это был маленький храм, посвященный не богам, а самой горе, её силе и терпению. В центре круглой залы на пьедестале лежал третий амулет, целый и невредимый, но потухший. На стене над ним была надпись на древнем гномьем наречии, которое Алмаз с трудом, но мог разобрать по дедовым записям: «Ключ трёх частей: Прошлое (Знание), Настоящее (Действие), Будущее (Воля). Вместе они отмыкают Путь. Врозь – питают Тьму.» Стало ясно: их амулеты – это «Настоящее» и «Будущее». А этот, потухший – «Прошлое». Кто-то должен был нести его, но их было только двое. Айнур осторожно взяла камень. Он остался холодным и безжизненным в её руке. «Может, он оживет, когда понадобится», – предположил Алмаз. Они двинулись дальше, теперь уже втроем – два живых путника и мертвый камень памяти, тяжестью висевший на ремне у Айнур.

Выход из храма привел их к подножию той самой горы, что светилась на каменной карте. Здесь, под нависающим карнизом, скрывался от посторонних глаз огромный, круглый вход, более похожий на отверстие шахты, уходящей вертикально вниз. Это были Врата Нисхождения. Рядом с ними на камне сидел... человек. Или то, что когда-то им было. Одетый в лохмотья когда-то богатой одежды, с лицом, иссушенным годами и безумием, он тупо смотрел в пустоту. Увидев их, он заговорил голосом, скрипучим, как ржавые петли: «О, новые жертвы для чрева горы! Идите, идите. Он ждет. Всегда ждет.» Это был один из тех, кто отправился на поиски Града до них и сошел с ума от ожидания и страха. «Кто ждет?» – спросил Алмаз, сжимая рукоять ножа. Безумец захохотал: «Страж Порога! Он берет плату! Мозги он берет, понимаешь? Мозги!» И указал вниз, в черную бездну. Спускаться нужно было по древним, шатким железным скобам, вбитым в стену шахты. Первый шаг в пропасть был самым трудным. Алмаз сделал его, чувствуя, как сердце колотится где-то в горле. Айнур последовала за ним. Безумный хохот долго преследовал их, эхом отражаясь от стен, пока не растворился в гулкой тишине подземелья.

Шахта вывела их в бесконечный лабиринт естественных пещер и туннелей, местами перехваченных гномьей кладкой. Воздух здесь был теплым и влажным, пахнущим серой и озоном. Амулеты снова стали их проводниками, пульсируя и указывая направление на развилках. Но это было не простое путешествие. Карта на котле Алмаза показывала, что где-то в этом лабиринте должен находиться «Указатель Пути» – артефакт, без которого нельзя найти истинный вход в Каменный Град, скрытый иллюзиями. После многих часов блужданий они вышли в залу, полную сталактитов и сталагмитов, сросшихся в причудливые колонны. В центре на коротком пьедестале лежал кристалл размером с кулак, мутный и покрытый пылью. Когда они приблизились, кристалл ожил, засветился изнутри мягким желтым светом. Из него полились голоса – не слова, а обрывки воспоминаний, чувств, образов: радость от найденной жилы золота, горечь утраты, гул работы в кузнице, тихий напев. Это была память горы. Кристалл нужно было не взять, а активировать. Алмаз и Айнур одновременно приложили к нему свои амулеты. Свет вспыхнул, и на противоположной стене залы, где раньше была лишь скала, проступил четкий, искусный барельеф карты: следующий отрезок пути через лабиринт. Артефакт не забрали с собой; он продолжал светиться, наполняя пещеру теплым светом, как маленькое подземное солнце.

Двигаясь по вновь открывшейся карте, они вышли к подземной реке. Вода в ней была темной и странно густой, а над поверхностью стлался легкий, холодный туман. Моста не было. Пока они раздумывали, как перебраться, из тумана на их берег выползли несколько существ, похожих на скорпионов, но размером с собаку, с панцирями цвета лавы и жалами, с которых капала черная слизь. Задыхаясь от резкого запаха серы, Алмаз и Айнур отступили. Вдруг, третий, молчавший до сих пор амулет на поясе у Айнур – «Прошлое» – резко нагрелся. Айнур инстинктивно выхватила его. Камень не просто светился – он горел белым, холодным пламенем, не обжигая руку. Свет пал на существо, и они зашипели, их панцири начали дымиться, и они быстро отползли обратно в туман. Магия камня «Прошлое» была защитной, оберегающей от тварей, рожденных тьмой и распадом. Используя его как факел, они нашли брод – цепь плоских камней, скрытых под водой. Переходя реку, они держали горящий амулет высоко над головой, и туман расступался, не смея к ним прикоснуться.

За рекой лабиринт сменился огромной, невероятных размеров пещерой. Её своды терялись в темноте, а пол был усыпан костями – не только животных, но и существ, чье строение было непонятно. В центре на груде золотых монет, потускневших от времени, и разломанного оружия лежал скелет. Не простой, а огромный, змеевидный, с черепом, увенчанным рогами,

и пустыми глазницами размером с колесо телеги. Дракон. Или то, что от него осталось. Они попытались обойти его, но едва сделали шаг, как из глазниц скелета вспыхнули зеленые огни, и кости с громким скрежетом начали двигаться, складываясь в жуткую пародию на живого змея. Дракон-призрак не дышал пламенем, но от его пустого взгляда стыла кровь. Он был стражем, последней линией обороны перед воротами Града. Сражаться с ним холодным железом было бессмысленно. Алмаз попытался использовать амулет «Настоящее», но тот лишь ярче светился, не причиняя призраку вреда. Айнур же, прижав к груди оба своих камня («Будущее» и горящее «Прошлое»), запела. Не песню со словами, а ту мелодию, что часто напевала их бабушка, колыбельную их рода. Звук, чистый и пронзительный, наполнил пещеру. Призрак дракона замер, зеленые огни в его глазницах мигнули, замедлили свой бег. На мгновение в них мелькнуло не безумие, а скорбь и усталость. Скелет с грохотом рассыпался, кости снова замерли на полу. Путь был свободен. Магия «Будущего» была магией воли и надежды, и песня стала её проводником.

За пещерой дракона начинались уже не природные, а величественные, искусственные залы. Они вошли в настоящий гномий город под землей. Улицы, дома, мосты через глубокие разломы – всё было вырезано из скалы, но безжизненно и пусто. Амулеты вели их к огромной, запечатанной каменной глыбой арке в самом конце главного проспекта. Это должны были быть ворота в цитадель, где спал Темир-хан. Но по мере их приближения стало происходить нечто странное. Стены вокруг начали «плыть», искажаться, как в дурном сне. Из теней за колоннами вышли фигуры в темных, закрывающих лицо одеждах. «Чародеи Раскола, – прошептала Айнур, вспомнив слова Янтимира. – Они служат той самой Тени.» Эти маги не нападали открыто. Они создавали иллюзии: пол уходил из-под ног, открываясь в пропасть; со сводов падали камни; из тьмы на них бежали орды монстров. Это был капкан для разума. Алмаз, чувствуя, как страх сжимает горло, закрыл глаза и сосредоточился на тепле своего амулета – «Настоящее». Он был якорем в реальности. «Не смотри! – крикнул он сестре. – Доверяй камню!» Взявшись за руки, они, не открывая глаз, пошли на ощупь, следя лишь за пульсирующим призывом своих ключей. Иллюзии визжали вокруг, но не могли причинить вреда тем, кто их игнорировал. Они прошли сквозь мираж и уперлись в настоящую, холодную и твердую каменную глыбу, закрывавшую ворота. Чародеи, поняв, что иллюзии не работают, отступили с шипением, растворяясь в тенях. Первая часть пути была окончена, но главная преграда – Запечатанные Ворота – была перед ними.

Запечатанная арка была не просто каменной глыбой. При ближайшем рассмотрении на её поверхности проступали тончайшие линии, складывающиеся в узор, похожий на механизм или головоломку. В центре узора были три углубления, точно подходящие по форме их амулетам. Но просто вставить камни они не решались – инстинкт подсказывал, что это может быть ловушкой. Алмаз развернул свой котелок с картой, ища подсказки. Айнур же изучала узор, водила пальцами по линиям. Вдруг она заметила, что некоторые линии на арке идеально совпадают с контурами на карте, если приложить её определённым образом. Это была не просто карта пути, а ключ к активации механизма. Следуя древним указаниям, они начали поворачивать и нажимать определённые камни на стене вокруг арки в последовательности, подсказанной картой. Каждый щелчок отзывался глухим гулом где-то в толще горы. После последнего нажатия узор на арке засветился мягким синим светом, и три углубления в центре начали медленно вращаться. Теперь можно было вставлять ключи. «Прошлое», «Настоящее», «Будущее». Камни вошли в пазы с тихим, удовлетворяющим щелчком. На мгновение всё замерло, а затем арка поглотила свет камней, и глыба бесшумно разошлась на две половины, открыв темный проход.

За воротами их ждал не тёмный коридор, а ещё одна огромная пещера, но на этот раз с далеким просветом вверху, через который лился дневной свет. Они оказались в гигантском природном колодце, «Горле Мира», как называли его гномы. Стены были покрыты гнездами, а в вышине кружили огромные птицы с каменным оперением и блестящими, как самоцветы, глазами. Каменные орлы, Шиханы. Они были стражами внутренних рубежей Града, существами из плоти горы и магии. Пока путники раздумывали, как спуститься вниз по отвесной стене, один из орлов, самый крупный, с перьями цвета базальта и медными когтями, планируя, сел на выступ перед ними. Его взгляд был разумен и пристален. Он склонил голову, рассматривая амулеты на их груди. Потом издал низкий, похожий на скрежет камней звук и пригнулся, явно предлагая взобраться. Это был вызов и предложение помощи одновременно. Доверившись интуиции, Алмаз вскарабкался на спину птицы, за ним – Айнур. Орёл с мощным взмахом крыльев бросился вниз, в бездну колодца, а за ним полетели его сородичи. Это был не полет, а падение с контролируемым ужасом, ветер свистел в ушах. Они пролетали мимо вырезанных в стенах дворцов и садов, давно одичавших, но всё ещё прекрасных. Орлы доставили их на дно колодца, к берегу подземного озера с водой такого чисто-синего цвета, что он казался светящимся, и улетели обратно ввысь, не дожидаясь благодарности.

Озеро, как показала карта, было единственным путем дальше. На его берегу лежали странные снаряды – прозрачные пузыри из упругого, желеобразного материала. Инструкции, вырезанные рядом, были просты: «Войди, дыши, плыви». Это был шанс на то, что материал пропускает воздух. Не имея выбора, они шагнули в пузыри. Материал обволок их, как вторая кожа, оставляя возможность двигаться. Они вошли в воду. Внутри пузыря действительно можно было дышать, воздух был свеж и чуть сладок. Подводное царство поражало: гигантские светящиеся грибы образовывали леса, стаи полупрозрачных рыб переливались всеми цветами радуги, а вдалеке виднелись руины подводного города с арочными мостами и башнями. Амулеты, теперь защищённые пузырями, светились, указывая направление – к самой глубокой части озера, к темному провалу. Плыть пришлось долго, минуя завораживающие и пугающие виды: скелеты огромных существ, прикованные к скалам цепями, сады черных кораллов, шевелящихся как щупальца. Но магия пузырей защищала их. Наконец, они достигли провала – подводной пещеры, куда вела них сильная тяга. Отдавшись течению, они нырнули в тёмный тоннель.

Течение вынесло их в подземную реку, и они смогли выбраться на каменистый берег. Пузыри лопнули с тихим хлопком. Они оказались в месте, где магия чувствовалась физически – воздух дрожал, а камни вибрировали от скрытой мощи. На берегу, у потухшего костра, сидел человек. Не безумец, как у входа, а старик в одеянии из шкур и перьев, с лицом, расписанным синими знаками. Шаман. Он поднял на них глаза, и в них не было безумия, лишь глубокая, всепонимающая печаль. «Я видел ваше прибытие в отражениях воды, – произнес он голосом ручья. – Вы идёте разбудить спящего. Но знаете ли вы, что пробуждение может быть гибелью? Мрак, что точит Сердце Гор, жаждет вырваться. Темир-хан – не просто король. Он печать. И ключ.» Он предложил им чай из горных трав, и они, не в силах отказаться, выпили. Во рту остался вкус мёда и металла. Шаман рассказал, что он последний из народа, жившего здесь до гномов, Хранителей Равновесия. Он наблюдал за падением Града и знал, что однажды придут те, кто решит его судьбу. «Путь ваш ведёт к Чертогу Вечного Камня. Но прежде вы пройдёте через Зал Утраченных Душ. Там вас будут испытывать не монстры, а ваши собственные страхи. Будьте едины. Раздор – их оружие.» Дав им на прощание три гладких черных камня – «якоря для души», – шаман растворился в воздухе, будто стал туманом.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.