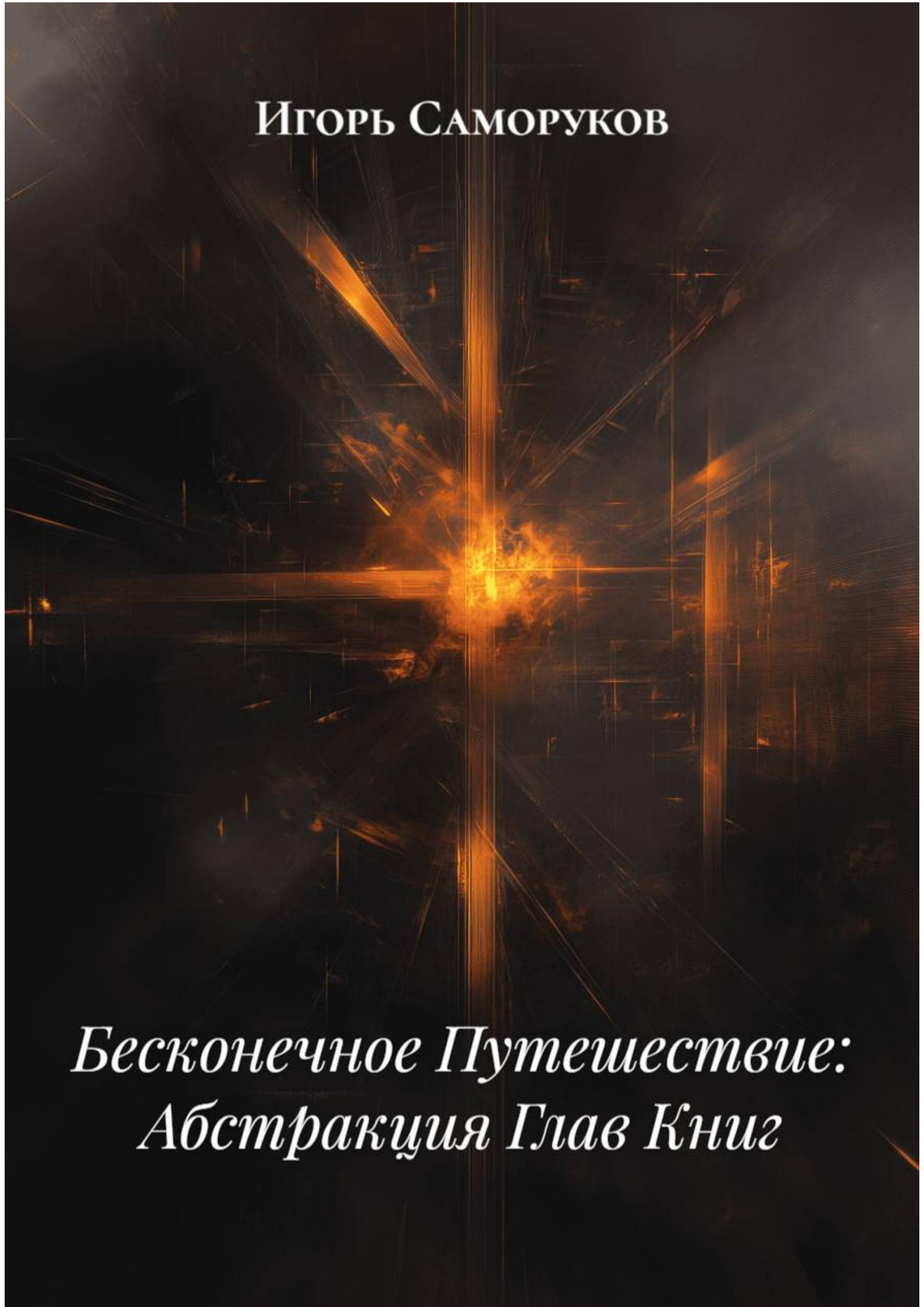




ИГОРЬ САМОРОКОВ

*Бесконечное Путешествие:
Абстракция Глав Книг*

Бесконечное Путешествие: Абстракция Глав Книг

Игорь Саморуков

**Бесконечное Путешествие:
Абстракция Глав Книг**

«Автор»

2026

Саморуков И. С.

Бесконечное Путешествие: Абстракция Глав Книг /

И. С. Саморуков — «Автор», 2026 — (Бесконечное Путешествие:
Абстракция Глав Книг)

Это короткие истории, что взяты из моих глав и книг одной серии.

Показывающие путь, по которому шёл и до сих пор идёт мой герой. Где по пути он находит друзей и продолжает свой путь к неведомым просторам своей судьбы. Показывая лишь часть истории, как фрагменты чего-то, где ответы тут не найти. А лишь ознакомиться с краткими пересказами всех глав. Чтобы потом найти ответы на свои вопросы в тех из моих книг и глав, до которых вы ещё не доходили.

© Саморуков И. С., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Абстракция Всех Глав и Книг Одной Серии	5
(Предупреждения)	5
Бесконечное Путешествие: Начало Странствий	6
1 Книга 1 Том	6
ВВЕДЕНИЕ	6
Глава 1. Начало и Разочарование	7
Глава 2. Новая Цель	8
Глава 3. Первая Битва	9
Глава 4. Поиск	10
Глава 5. Рассказ Галена	11
Глава 6. Решение Галена	12
Глава 7. Внутри Разума и Души Галена	13
Глава 8. Предательства и Знакомства с Повелителем	14
Глава 9. Поход на Башню Мрака	15
Глава 10. Башня	16
Глава 11. Жизнь и Смерть	17
Глава 12. И Снова Лёд	18
Глава 13. Обратно Домой	20
Глава 14. Испытание Воина: Путь Вечности и Духа, и Путь Леса	21
Глава 15. Выбор Мага: Путь Магии и Возвращение в Волшебный Лес	22
Глава 16. Выбор Грома: Путь Полёта	24
Глава 17. Испытание Окончено: Снова в Путь, Дорога и Тяжёлое	25
Возвращение Домой	
Глава 18. Неожиданная встреча	26
Глава 19. Временная Ловушка	27
Глава 20. Встреча со Странствующим Повелителем и Знакомство с	28
Падшими Королями	
1 Книга 2 Том	30
Конец ознакомительного фрагмента.	31

Бесконечное Путешествие: Абстракция Глав Книг

Абстракция Всех Глав и Книг Одной Серии

(Предупреждения)

История всех глав и последующих книг одной серии, была сжата с помощью искусственного интеллекта(ИИ).

Поэтому, могут быть определенные отличие от основных книгах и глав последующих сюжетов.

Бесконечное Путешествие: Начало Странствий

1 Книга 1 Том

ВВЕДЕНИЕ

До того дня, когда был рождён космос, вселенные и галактики, а также звёзды и планеты, а также наш мир и все миры. Не было ничего, и в тоже время, было всё, был бескрайний и бесконечный мир, у которого не было конца. Небеса и Земля, тоже были бесконечны, но ему было предназначено исчезнуть, во мраке своего величия, чтобы породить всё вновь. Ибо за этой вечностью, скрывалась другая вечность, которая пыталась уничтожить другие вечности, а наш бесконечный мир, был подобно дереву, что окружил себя пузырьём вечности, который только рос, но как только он лопнет, будут порождаться новые миры, как и новый изначальный мир, который будет падать во мрак, раз за разом, и он будет снова исчезать во мраке, и снова проходя, через огонь и лёд, и раз за разом, этот будущий мир, будет разрываться до тех пор, пока тот мир, не станет центром вечности, и сердцем новых будущих миров и параллельных миров, подобно вечным перерождениям, дабы они поддерживали друг друга, но, не зная об их существованиях, но грань этого будет тонка, что рано или поздно, всё тайное, станет явью.

Но сейчас, пока этот мир бесконечен и мог восполнять свои ресурсы, в нём жили: бесчисленные люди и боги, звери и мифические существа, что были разумны, и могли говорить, а также, божественные острова и бесконечные континенты богов, где их и не счесть, и даже были, города механизмов, магии, зверей, а так же, простого люда, включая и тех, что некоторые из городов, объединял в себя все народы, и много других причудливых чудес, как например, ночи и дня, а также, сменяющихся лун, и с каждой ночи, будет то одна луна, то несколько, так же как и днём, будет светить одно солнце, а на следующий день, будет другое солнце, и следующим днём, будет уже несколько солнц, и у всего этого, будет свой цикл, что сменяет друг друга, даже будет одно небесное явления, что будет краше всего, что можно будет увидеть, а именно, как яркое Солнце в зените, становиться Лунной, а Прекрасная Луна в зените, становится ярким Солнцем. Однако, и над всеми ними, также будут стоять и те, кто будет сильнее их, и даже бессмертные существа, что достигли бессмертия, пройдя тернистый труд, так же как и боги, и всё что связано с бессмертием, могут пасть от рук смертных, или же, от своего собрата бога или сестры богине. Таков был удел сильнейших и удел слабейших, чтобы выжить, и становиться сильнее, любой ценой, ведь бессмертие, не делает кого-то неуязвимым, это лишь просто тот, кто сильнее прочих, вот и всё.

Но в этом бесконечном мире, будит, рождена одна сущность, неведомая другими о его силе. Ведь именно он породит конец и начала всему. Хоть у него и будит имя, дарованное его родителями, но с его силой, у него не может быть имени, ведь тот, кто всё разделит, должен, принять все имена, и в тоже время, он будит, безымянным, но с гордостью носить свои имена. А когда он осознает, кем и чем он является, придёт зло, невиданной даже ему, и это зло, что хочет всё обратить в пустоту, только тогда он осознает, подлинную ценность своей силы и мощи, и когда этот день придёт, он разорвёт этот мир, чтобы его спасти от разрушения. А из каждой части, что он разрушит, он создаст другие миры, и в тоже время он создаст, параллельные миры, что всё разделят. Но даже после этого, его путь, не будет окончен, даже, наоборот, для него настанет, новое начало, неведомых приключений.

Глава 1. Начало и Разочарование

В мире богов и бесчисленных народов рождается мальчик — сын двух полубогов, чья сила превосходит многих богов. Мать управляет светом и тьмой, отец — тьмой и светом. Мать шёпотом говорит ему истинное имя, но вслух ребёнку дают другое — Воин, чтобы не привлекать внимания: на семью объявлена охота Изгоями, считающими, что ребёнок принесёт несчастье. Чтобы защитить его, родители прячут мальчика в храме, где он растёт, перемещаясь между обителями, чтобы его судьбу никто не мог прочесть. Самим родителям приходится вернуться к своим старейшинам и солгать, что сын погиб от Пожирателей — чудовищных зверей чернее ночи, чьей репутации боятся все.

Мальчик растёт, скитается по миру, познаёт силы и истории. Но в момент прорыва на новый уровень силы его бьёт молнией — тело обращается в прах, а сам он перерождается младенцем. Прах вселяется в новое тело, и монахи, растившие его, дают обет вырастить его заново. Память о прошлом стирается, но имя Воин остаётся.

Проходит три тысячи лет. Бессмертный с рождения, Воин скитается по свету, не пересекая морских границ, и не может найти цель. Гнев, сомнение и жажда смысла разъедают его. Он осознаёт, что его путешествие было бесцельным, а сила — ничтожно малой. Выйдя из этого кризиса, он не находит того, кто был бы подобен ему, но находит в себе силы смириться — и решает вернуться домой после тысяч лет скитаний.

Глава 2. Новая Цель

Воин возвращается домой после тысяч лет скитаний. Родные и друзья рады, но возлюбленной нет — она собирает цветы на окраине. Его отправляют в соседнюю деревню за продуктами на базар, хотя запасов и так хватает. Воин уходит, не зная, что это ловушка во времени — пока его нет, на деревню нападают. На обратном пути он видит дым за горой, бросает всё и бежит домой, но было уже слишком поздно.

После разрушения дома. Что-то скрытое в этом месте зовёт его. Истощённый, сломленный, он идёт на зов и находит колодец, которого раньше не видел — он был спрятан. Вода в нём светится, как луна. Воин пьёт из колодца и засыпает. Пока он спит, вода поднимается каплями, окутывает его пузырьём, проникает в тело. Эта вода — не вода, а чистое воплощение силы, которая защищала деревню. Теперь, когда деревни нет, сила становится защитником Воина. Источник погружается в глубокий сон, чтобы восстановиться. Лишь потом Воин просыпается, видит, что источник пуст, и думает, что сам выпил всю воду от жажды.

Он встаёт и ищет выживших. Находит лишь одного — под обломками сожжённого дома. Тот успевает сказать: на деревню пришли люди в доспехах, а предводителем был Чёрный Колдун. Выживший умирает на руках Воина. Воин остаётся один.

Перед уходом он решает выковать себе меч. Собирает материалы в руинах деревни и на запретной горе, которую раньше нельзя было подниматься. В пещере, укрывшись от дождя, он куёт оружие — множество мечей и клинков. Последним он создаёт величайший из них — Меч Грома: в момент последнего удара гром с небес бьёт прямо в клинок, Воина отбрасывает, а меч обретает силу, которой должны бояться и которую должны уважать. Большую часть оружия он прячет в руинах, Меч Грома берёт с собой.

Воин покидает деревню и идёт через мёртвые земли — разрушенные города, пустоши, где всё обращено в прах. В одном из городов-призраков он ищет амулет силы, оставленный для него, но голоса духов города прогоняют его: амулет уже поглощён тьмой. Воин уходит дальше, в пустоши, и по пути встречает Незнакомца.

Глава 3. Первая Битва

В пустошах Воин встречает Незнакомца, который преграждает ему путь. Небо окрашивается кроваво-красным, в небе появляются два Дракона — один огнедышащий, второй неизвестный. Незнакомец наконец представляется: его зовут Джэnero, страж этих пустошей. Он предлагает бой на мечях: Меч Грома Воина против Мечей Древности и Единства Джэnero. Джэnero называет меч Воина другим именем — Меч Духа и Света — и говорит, что Воин пока не понимает истинной ценности своего клинка.

Джэnero знает отца Воина и его прошлое перерождение, но скрывает это. Его задача — испытать Воина, прежде чем пропустить дальше. Бой начинается, и Воин берёт верх, но Джэnero просит паузу и рассказывает историю этих мест: здесь когда-то жили люди, защищённые амулетом силы. Пришёл человек, оказавшийся Чёрным Колдуном. Амулет превратился в Тёмного Серебряного Рыцаря, чтобы сразиться с ним, но проиграл. Чтобы спасти Джэnero, Рыцарь передал ему часть своей силы — и это стало проклятием. Чёрный Колдун поглотил всех жителей. Джэnero остался один и должен передать унаследованную силу достойному.

Бой продолжается. Джэnero призывает всю свою мощь — тело покрывается алым огнём и сталью, он призывает Меч Истины по имени Мэйран. Но вместо Воина удар принимает тёмная сущность внутри него — Воин-Тьмы, которая пробуждается и отражает атаку без единой царапины. Воин-Тьмы презирает Джэnero, насмехается над Драконами и убивает обоих — отрывает крылья одному, отрывает голову второму, а затем пожирает их. У драконов он находит пространственное кольцо с книгами, водой омовения костей, плодами жизни и ценностями — но прячет их, чтобы отдать Воину позже.

Воин вырывается из тёмного плена и изгоняет Воина-Тьмы обратно. Воин-Тьмы уходит, оставив мысль, что это было его представление: он усилил Воина кровью и плотью драконов, а книги и кольцо изучит за него, пока спит.

Джэnero, проиграв, умирает — тело трескается от превышения силы. Перед смертью он передаёт Воину силу Тёмного Серебряного Рыцаря, а его тело обращается в пыль. Песок поднимается вихрем, втягивается в Воина и усиливает его, но сам Воин этого не осознаёт. Джэnero оставляет ему Мечи Древности и Единства и направление: искать древнего и страшного человека по имени Повелитель, обитающего высоко в горах, в самом холодном и мрачном месте.

Воин хоронит Джэnero и двух Драконов, извиняется перед ними и обещает подчинить тьму в себе своей воле. Затем отправляется в путь.

В Море Драконов Красный и Чёрный Драконы обсуждают гибель двух отпрысков. Чёрный Дракон отказывается мстить — детёныши были слабы и сами виноваты. Приходит Дракон Света и подтверждает: их устои не позволяют мстить за павших по своей вине. Но он берётся лично присмотреть за Воином. Наедине Дракон Света раскрывает, что отправил тех двух детёнышей к Воину намеренно — с вещами, приготовленными специально для него, чтобы пробудить скрытую в нём силу. Их гибель была частью замысла: у Воина великая судьба, и если его не станет — всем придёт конец. Дракон Света будет наблюдать и помогать из тени.

Глава 4. Поиск

Воин отправляется на поиски Повелителя, о котором рассказал Джэnero. Он пересекает пустыню смерти — на это уходит несколько десятилетий. Выйдя из пустыни, он начинает спрашивать королевства и деревни, но никто не знает человека по имени Повелитель. Наконец местный маг по имени Кор отводит его в трущобную деревню к Старухе Пае. Пая рассказывает, что Повелитель — скорее титул, чем имя, и что он не зло: он когда-то спас её. Она направляет Воина на север, в холодные горы. Кроме того, Пая упоминает, что в молодости слышала имя «Воин» от Пожирателей — они спорили о мальчике, которого считали мёртвым. Пая живёт уже десять тысяч лет благодаря копии Камня Жизни.

На пути на север Воин встречает Гильдию Купцов во главе с Эрлом. Купцы поймали Дракона. Воин просит отпустить его и заодно спрашивает, не знают ли они человека по имени Повелитель. Эрл требует за оба ответа двадцать семь тысяч золотых или Меч Грома. Воин отказывается, купцы нападают. Воин-Тьмы снова вырывается и уничтожает почти всех. Бабуля Куя будит своего сына-великана Гилиона, но и тот проигрывает. Воин-Тьмы убивает Эрла, Куя, поглощает силу удара Гилиона и собирается съесть Дракона — но Воин возвращает контроль и изгоняет его.

Воин освобождает Дракона, и тот оказывается Драконом Льда и Огня — четыреста пятьдесят тысяч лет от рода, хранитель северных земель. Дракон предлагает лететь вместе. Ночью в пещере они видят в тумане Армию Теней и ангелоподобного воина, сражающегося с ними. Тени сливаются в одно существо. Воин спускается в овраг, где встречает Таруна — Пожирателя, который нашёл Небесную Корону. Тарун погибает в бою с теневым существом. Воин находит корону, и она показывает ему воспоминания Таруна. Корона превращается в пространственное кольцо и поглощает мечи Воина (кроме Меча Грома). Воин хоронит Таруна и летит дальше с Драконом.

На границе севера они видят огромное поле трупов — зверей, людей, демонов, ангелов и даже бессмертных. Воин-Тьмы появляется, но не пытается захватить тело — он лишь говорит, что от этого зрелища его самого выворачивает наизнанку, и уходит.

Глава 5. Рассказ Галена

Воин встречает Галена — одного из выживших бессмертных с того поля трупов, которое он видел в конце четвёртой главы. Гален рассказывает, что произошло.

Их было — около пятисот бессмертных — и были приглашены Ангелами, чтобы они наблюдали за битвой. Со стороны Демонов было около тысячи, со стороны Ангелов — около девятисот. Когда бессмертные пришли, Ангелы и Демоны неожиданно поклонились им — и друг другу тоже, хотя ненавидели друг друга. Для Галена это было необъяснимо: Демоны поклоняются Хаосу и Разрушению, а Ангелы слишком гордые, чтобы перед кем-то склоняться — но оба склонились.

Битва началась. Когда Ангелы и Демоны уже перебили часть друг друга, над ними появился кто-то. От него падала тень, и когда она касалась земли — всё вокруг умирало: птицы, звери, природа. Ангелы и Демоны поначалу были невосприимчивы, но обратили внимание, лишь когда гибель охватила всё вокруг.

Незнакомец заговорил голосом, от которого рушилось всё вокруг. Он назвался Мрак — один из тринадцати воинов своего Лорда, и ему приказано уничтожить и Ангелов, и Демонов. Он пересчитал остатки: семьсот сорок Демонов, около восьмисот Ангелов. Ангелы и Демоны впервые объединились против общего врага. Мрак насмеялся: они все когда-то были людьми, которых переделали, а он никогда не был человеком.

Мрак напал, пролетев над ними, и многие погибли. Бессмертные вмешались — но и их он стал побеждать. Он раскрыл, что их бессмертие бессильно в его Поле Смерти: вокруг уже лежали дохлые звери, и бессмертные умирали один за другим. Мрак дрался не в полную силу, но уничтожил всех Ангелов и Демонов. Гален остался последним и призвал Силу Древних, чтобы окутать себя и, возможно, кого-то ещё щитом — но его сознание угасало, и он не знал, спас ли кого-то.

Глава 6. Решение Галена

Гален приходит в сознание — он слышит голоса, которые не дают ему умереть. Открыв глаза, он видит выживших: Ангела, Демона и Бессмертного. Оказывается, его Сила Древних действительно спасла их — но ценой нарушения запрета: в ряду бессмертных запрещено использовать древнюю магию. Если Гален вернётся домой, его ждёт худшая кара.

Бессмертный из их числа признаёт: древняя сила была под запретом, потому что тела бессмертных не выдерживают её — превращаются в гигантские кристаллы, а потом взрываются, оставляя кратеры. Но он подозревает, что Гален как-то контролировал эту силу внутренне. Гален отрицает: он последний хранитель Древней Силы в своём роду, ему запретили использовать даже простую магию, а его самого с детства боялись и проклинали.

Воин спрашивает, хочет ли Гален сам владеть этой силой. Гален — нет, не хочет. Тогда Воин предлагает: он заберёт силу Галена, оставив ему лишь малую часть, чтобы та росла вместе с ним. Гален согласен. Бессмертный пытается вмешаться, но Гален обрывает его — обвиняет в том, что тот всегда его боялся и издевался над ним. Без этой силы Гален наконец перестанет быть монстром в глазах других.

Воин просит не торопиться. Он объясняет: если всё удастся, сила Галена станет его, а Гален останется жив и сможет развиваться заново. Но если Гален умрёт в процессе — сила полностью перейдёт к Воину без остатка. Шёпотом Воин добавляет: тогда его собственная сила вырастет так, что даже он не знает насколько. Гален замечает, что Воин дрожит — значит, и он боится исчезнуть, хоть и не показывает виду.

Воин признаётся, что использует заклинание переноса сознания впервые. Он произносит заклинание, яркий свет окружает их обоих — и они оказываются внутри разума Галена.

Глава 7. Внутри Разума и Души Галена

Воин и Гален оказываются внутри разума Галена — бесконечная ровная гладь, и ничего больше. Воин объясняет: он здесь проводник, а хозяин — Гален. Он просит Галена представить место, которое делает его счастливым. Гален вспоминает горы с малым озером и большим водопадом — и мир вокруг них меняется, они оказываются именно там.

Гален видит женщину, купающуюся в водах склона. Её зовут Лоу — и она не человек, а Одухотворённая Сила его рода: совокупность всех сил, знаний и опыта прошлых поколений, обретшая форму и сознание. Воин объясняет: у каждого живого существа внутри есть нечто подобное — внутренний аватар силы. Некоторые его чувствуют, некоторые нет. Воин признаётся, что однажды надеется увидеть и свою собственную силу.

Воин просит Галена уйти к озеру и говорит с Лоу наедине. Он раскрывает ей правду: Гален умирает — использовал Силу Древних, и его тело не выдержало. Если он погибнет, Лоу исчезнет, а тело Галена превратится в кристалл и взорвётся, уничтожив всё вокруг. Единственный выход — Лоу должна передать Силу Древних Воину. Лоу отказывается уходить от Галена, но предлагает компромисс: она сама разделит себя и Силу Древних — силу отдаст Воину, а сама останется с Галеном, хотя потеряет могущество. Воин соглашается и обещает дар: после потери силы Гален больше не сможет видеть Лоу — но Воин сделает так, чтобы они и дальше могли общаться внутри сознания и души Галена. Озеро и горы останутся нетронутыми — это отражение души Галена.

Лоу входит в сознание Воина и видит гигантский кристалл, подавляющий её своей мощью. Она боится, но решается и направляет Силу Древних в кристалл. Кристалл поглощает силу, и Лоу теряет возможность использовать Древнюю Силу — как и Гален. Из тени за этим наблюдает Воин-Тьмы: он отмечает, что теперь эта сила принадлежит Воину, но даже он сам не сможет ею воспользоваться. Пока Гален и Лоу живы, сила будет наращивать мощь, а когда они умрут — из неё что-то родится. Сила Древних становится частью Воина.

Гален и Лоу прощаются на время — Лоу чувствует себя свободной и наконец может просто говорить с Галеном, чего раньше не было. Они выходят из транса, и Гален остаётся жив. Он благодарен: больше не хранитель Древней Силы, не изгой — он свободен.

Но тут вмешивается Бессмертный из числа выживших: он требует отдать Силу Древних ему, называя её собственностью их поселения. Воин отказывается — он может только забирать силу, а не передавать. Бессмертный угрожает: отдаст силу или умрёт вместе с ней.

Глава 8. Предательства и Знакомства с Повелителем

Пока Бессмертный спорит с Воином о Силе Древних, появляется Мрак — тот, кто уничтожил Ангелов и Демонов. Выжившие Ангел и Демон прощаются с Галеном, называют его другом и исчезают — каждый в свою сторону. Мрак в ярости, но бессилён: они использовали собственное перемещение.

Появляется Пожиратель — тень, которая знает Бессмертного. Раскрывается правда: Бессмертный был шпионом, работал на Пожирателя и его господина. Именно он убил родителей Галена, а затем и собственных родителей — поглотил их силу. Старейшины деревни послали его убить Галена, но Силу Древних уже забрал Воин.

Появляется сам господин — могущественная тень в пелене тьмы. Он дарует Бессмертному новую силу, и тот преображается: обретает неотразимую красоту и мощь, равную Силе Древних. Получает новое имя — Тешнор, личный шпион господина, с новым именем при каждом перерождении. Тешнор рассказывает Галену свои мотивы: с детства его превозносили как избранного, но Гален превосходил его с рождения. Тешнор уходил, господин приказал не трогать Воина и Галена — пусть расскажут всем о них, пусть готовятся.

После их ухода Воин и Гален становятся друзьями. Воин продолжает путь на север с Драконом Льда и Огня. Дракон довозит его до границы запретных земель, где живёт Повелитель, и прощается — вход Драконам туда запрещён.

Воин спасает старика, висящего над пропастью. Старик соглашается отвести его к Повелителю. Они проходят через скользкие скалы, мимо стай медведей, и видят Ледяной Замок. Воин сносит зачарованные ворота одним взмахом. Старик поднимается к ледяному трону — и превращается в Повелителя. Всё это было испытанием.

Повелитель не уничтожал деревню Воина — он заперт здесь и мог лишь наблюдать через астральные проекции. Он видел, кто это сделал, но не может назвать — слишком тёмная сущность, виден лишь сгусток тьмы. Повелитель предлагает сразиться: если Воин победит, получит больше информации. Бой длится днями, оба становятся лишь сильнее, но в итоге Воин побеждает. Повелитель признаётся, что всё равно не может точно сказать, кто уничтожил деревню, но даёт направление — Башня Мрака.

Повелитель дарит Воину: Меч Стихий и Меч Смерти (на время — он попросит их вернуть, когда наберёт былую силу), Кристалл Духа с Огненным Конём по имени Нигал — бессмертным скакуном, меняющим стихию между огнём и льдом, способным обезвреживать яд вокруг, и Кристалл Знаний, который вберёт в себя знания башни.

Повелитель раскрывает: Башня Мрака живая — она создаёт яд, а громовые тучи над ней расширяют заражённую территорию. Из-за этой башни он сам заточён здесь: неудачное заклинание тьмы отбросило его сюда в давние времена войны. Он просит Воина уничтожить башню любой ценой.

Небесная Корона (кольцо Воина) реагирует на желание Повелителя и помечает оба отданных меча. Воин не спрашивает, какое именно желание — доверяет кольцу. Затем садится на Нигала и летит к Башне Мрака, хотя и разочарован: он нашёл того, кого искал, но ответа о судьбе деревни так и не получил.

Глава 9. Поход на Башню Мрака

Воин летит на Нигале к Башне Мрака. Перелетев границу льда и огня, он видит огромный живой лес. Нигал устаёт, и Воин приземляется отдохнуть. Лес странный — деревья шевелятся без ветра. Воин видит гармонию: звери помогают друг другу, сильные — слабым, слабые — сильным. Разговаривающий медведь по имени Миша объясняет: все звери здесь говорят благодаря лесу. Когда Воин упоминает Башню Мрака, Миша в ужасе — никто оттуда не возвращался.

Появляется Великий Хранитель — дух-защитница леса, ей около миллиарда лет. Она рассказывает: башня уничтожила её королевство, леса, всё вокруг стало мёртвой пустыней. Остался лишь последний кусочек жизни, и её силы на исходе. Она просит Воина уничтожить башню и предлагает помощь: усилит огонь Нигала, чтобы он мог очищать яд башни и позволить зверям идти с ним. Нигала временно оставляют у древнего источника, который закрепит силу в кристалле и усилит коня. Великий Хранитель принимает человеческую форму, чтобы собраться силами.

Отряд во главе с Воином выступает к башне. Но на пути, прямо перед ловушкой, появляется Повелитель — он останавливает всех и возвращает обратно к лесу. Великий Хранитель не доверяет ему, но Повелитель представляется: называя себя Огненный Ледяной Маг — для краткости просто Маг (это не настоящее имя, а лишь то, как он себя назвал). Он объясняет: Что Воин уже частично освободил его, и теперь он может перемещаться, но только от своего заточения до башни. Он хочет пойти с отрядом, чтобы провести их через ловушки пустыни — гейзеры тьмы, извергающие тёмную материю, одно касание которой убьёт даже под защитой Нигала, и тёмные ветра, способные разорвать на части. Маг просит Воина вернуть мечи (Меч Стихий и Меч Смерти) — его единственное оружие. Воин возвращает, и кольцо Воина реагирует на мечи. Маг создаёт дополнительный купол силы поверх огня Нигала и ведёт отряд через ловушки. Они проходят гейзеры тьмы, тёмные ветра, видят проклятых птиц-скелетов.

Добравшись до башни, Маг объясняет: нельзя разрушать башню снаружи — это лишь усилит её. Воин должен войти внутрь и уничтожить её изнутри. Снаружи появляются Тёмные Сущности — чёрные рыцари, бессмертные пока башня стоит. Маг и звери сражаются с ними, пока Воин поднимается вверх.

Внутри башни Воин встречает мёртвые проклятые души. Их слишком много, он устаёт. Тогда Воин-Тьмы предлагает сделку: Воин управляет телом, а Воин-Тьмы даёт свою силу. Если Воин слишком устанет — Воин-Тьмы возьмёт контроль, но потом вернёт тело. Воин соглашается с угрозой: если обманет — поглотит его, даже если придётся умереть. Воин-Тьмы даёт силу, и Воин впервые использует заклинание «Сдвиг предела» — увеличивает свою магическую и физическую силу. Он несётся наверх, уничтожая всё на пути, но сила затмевает рассудок — он бежит по кругу. Воин-Тьмы останавливает его: призраки в башне — лишь миражи, нужно разрушить стену. Воин пробивает стену, призраки исчезают, свет окутывает его — и он попадает в ловушку: бесконечный лабиринт.

Снаружи Маг чувствует, что Воин попал в ловушку. Медведь говорит: нужно верить в Воина — он их последний шанс. Глава заканчивается, пока Воин в ловушке, а звери снаружи сражаются.

Глава 10. Башня

Воин очнулся в лабиринте внутри Башни Мрака. Голос Врага — того, кто уничтожил его деревню — звучит отовсюду. Враг насмехается: он признаётся, что именно он всё разрушил, пытал и убил всех жителей, друзей Воина, его родителей. Он рассказывает, как они с господином пришли в деревню, искали Воина, но его там не было. Друзья Воина защищали одну девушку, но враг убил их всех. Господин долго допрашивал родителей Воина, пока они не сломались под его силой — рассказали всё и послали Воина подальше от деревни. Враг ждёт Воина наверху башни.

Воин в ярости. В нём пробуждается первородная сила — нечто, что наблюдает за всем изнутри: Воин Первородный, истинное «я» Воина, отмечает, что всё идёт по плану, Чёрный Маг перестарался, и скоро кто-то «вырубит» Воина. Вокруг Воина поднимается тёмная аура, видимая глазу. Воин-Тьмы пытается захватить тело, но Воин подавляет его своей злостью и ставит условие: тело и сила — на время, сражаются вместе. Воин-Тьмы покорно подчиняется. Их аура растёт, сжимается и преобразуется в доспехи — они становятся единым целым. Голос меняется: в нём звучат два голоса одновременно.

Крик Воина достигает сердца башни — башня пылает от страха, все призраки уничтожены. Воин взмахом руки разрушает лабиринт и идёт наверх. На него нападают все: Призраки, Тёмные Рыцари, Стражи, Существа — но он уничтожает их одним взмахом. Баланс сил в мире колеблется — это чувствуют Ангелы, Демоны, Бессмертные, все. Вдалеке, в Чёрной Горе, запечатанный могущественный кто-то приоткрывает глаза: чувствует силу Воина, но это ещё не предел. Он закрывает глаза обратно.

Маг пытается остановить Воина, но тот криком отбрасывает его — Маг пробивает стены и летит вниз. Медведь говорит: лучше не вмешиваться.

Воин добирается до верха башни, но там ловушка: магические нити опутывают его. Враг представляется — он Чёрный Маг. Воин лишь ухмыляется, его сила растёт, он рвёт нити и уничтожает всех одним взмахом. Но тут появляется ещё одна тень — Повелитель Чёрного Мага, тот самый Враг. Он легко отбивает удары Воина-Тьмы и говорит: не сегодня, они ещё встретятся. Он признаёт, что Воин победил сегодня, но и они тоже выиграли — узнали подлинную силу Воина. Враг наносит удар, и Воин летит вниз, пробивая стену башни.

Во время падения из кармана Воина выпадает Кристалл Знаний — его не замечают. Кристалл копирует всё: силу башни, знания, книги, силу Чёрного Мага и силу самого Врага. Воин ловит кристалл на лету. Башня разрушена до основания. Воин ударяется об землю и теряет сознание.

Чёрный Маг мысленно рассуждает: своё имя Воин вспомнит рано или поздно, и тогда «он вернётся», и план увенчается успехом. Но пока Чёрный Маг должен подчиняться Врагу. Они исчезают во мраке.

Маг и Медведь забирают бессознательного Воина и несут его в лес.

Глава 11. Жизнь и Смерть

Воина несут бессознательного через пустыню обратно в лес. Пустыня оживает на глазах — чёрный песок прорастает травой, башни больше нет, яд рассеялся. Но Воин всё ещё без сознания.

Маг и Великий Хранитель обсуждают его состояние. Маг раскрывает: Воин — дитя двух миров и двух противоположных неведомых сил. Хранитель признаётся, что хотела забрать его силу, но понимает, что не справится с такой мощью. Воин в бреду зовёт родителей. Маг просит Нигала согреть его огнём — лоб горячий, тело холодное. Дальше Воин должен справиться сам.

Воин оказывается в тёмном месте на грани жизни и смерти. Голос в Пустоте спрашивает, хочет ли он жить. Воин устал и хочет уснуть навеки. Воин-Тьмы кричит: не смей умирать. Голос предлагает просто закрыть глаза — Маг снаружи кричит Воину не сдаваться, и тот слышит его сквозь мрак. Воин отказывается сдаваться, его тело начинает светиться и поднимается в воздух.

Маг объясняет Хранителю: начался Трибунал Силы — нейтральные судьи жизни и смерти, могущественные и опасные. Перед Воином появляются трое старцев в капюшонах. Воин провоцирует их: говорит, что не хочет жить, хочет умереть и присоединиться к своим. Но когда пожилая женщина из Трибунала объясняет, что он не просто умрёт — исчезнет из времени, будет заперт вне его навеки и никогда не встретит друзей, семью и возлюбленную — Воин ломается и кричит, что хочет жить.

Первое испытание — три вопроса: чего желаешь (мечь), нравится ли сила (да), хочешь стать богом (нет). Второе испытание — бой с Титаном по имени Тетанус, старым стражем с силой, практически равной богу. Титан узнаёт, что Маг жив, и радуется. Бой: Воин использует «Бурю мечей», Титан — стену силы. Воин применяет заклинание, усиливающее тело до уровня титана и мощи бога — свет цвета крови с тёмно-фиолетовым отливом окутывает его. Титан призывает Врата Силы. Их силы сталкиваются, Воин начинает проигрывать — Титан опытнее, умеет концентрировать силу в одной точке. Голос в Пустоте подбадривает. Воин вспоминает, что уже боролся против похожих врат, подпускает удар Титана вплотную — и отбрасывает его одной рукой. Потом прорывается в ближний бой и поваливает Титана.

Титан после поражения бросает фразу: «Прям как твой отец». Воин переспрашивает, но Титан уклоняется. Трибунал объявляет: Воин будет жить — и отбрасывает его сознание обратно в тело, не дав договорить.

Воин просыпается, узнаёт, что спал около десяти дней. Маг сообщает: Нигал влюбился — древний источник превратил кристалл в живое существо, и Нигал теперь живой конь и нашёл себе пару. Внешне он по-прежнему выглядит как обычная лошадь, хотя по сути стал ближе к пегасу. Летать он пока не может — нужно время на восстановление, поэтому дальше пойдут пешком.

Глава 12. И Снова Лёд

Воин просыпается в лесу. Его мучают слова Титана про отца и слова Чёрного Мага про «так называемых родителей» — семена сомнения посеяны, но он пока не готов это принять. Маг предлагает идти вместе: нужно забрать вещи из ледяной крепости, где он был заточён, и заодно тренироваться — Воин не знает основ магии и не контролирует свою силу.

Прощание с Нигалом: Нигал через мысленную связь говорит, что Воин и Маг — единственные, кто относился к нему как к живому существу. Нигал вызывает Дракона Льда и Огня, чтобы тот отвёз их. Нигал остаётся в лесу с Великой Хранительницей и своей новой семьёй — со слезами на глазах, но улыбаясь.

Дракон Льда и Огня прилетает, забирает Воина и Мага. Они летят к горам. Маг не знает короткого пути — его перенесли в заточение, а не он сам шёл. Маг рассеивает туман заклинанием ветров. Они приземляются у ледяного замка. Дракон Льда и Огня прощается и исчезает в огне.

Маг раскрывает: когда он дрался с Воином (в восьмой главе), он использовал малую часть своей силы — был ограничен проклятием. Теперь он вернул себе лишь часть своих сил — не все, но достаточно, чтобы тренировать Воина. Он спрашивает, чему Воина учили в монастырях. Выясняется: только ближний бой — мечи и кулаки. Магию Воин узнал из древних свитков и книг, которые нашёл случайно, и от настоятеля.

Маг понимает причину нестабильности силы Воина: тот поглотил силу всех книг и свитков, что прочитал — они стали частью него. Но не хватает около пятисот книг и части свитков, чтобы сила стала цельной. Выясняется, что часть этих книг — те самые, что Воин читал ранее, но у него были не все части. Недостающие части оказались у Мага, и он отдаёт их Воину. Тренировка начинается: Воин должен научиться концентрировать силу, создавать сферу и помещать туда мечи.

Воин устаёт, теряет контроль — сила сжигает его изнутри. Маг спасает его заклинанием «Куб подавления». Появляется Воин-Тьмы и снова пытается забрать тело. Воин отказывается. Маг использует книги, чтобы подавить Воина-Тьмы — и тот отступает, но говорит, что это лишь временно: пока сила Воина растёт, Воин-Тьмы теряет влияние.

Воин-Тьмы раскрывает: Воин — дитя двух противоположных сил, тьмы и света, что считалось невозможным. Маг даёт Воину недостающие части книг — сила становится цельной. Воин чувствует свободу.

Воин создаёт сферу, преобразует её в меч и помещает туда все свои мечи. Мечи сливаются в единый меч невиданной мощи. Маг поражён, но в мыслях отмечает: мечи его отца сильнее, а этот меч пока нестабилен. Маг даёт Воину старые ножны — их создал его отец, чтобы Маг в юности мог постигать свои мечи. Ножны впитывают излишек силы и помогают контролировать оружие. Ножны преобразуются под силу Воина — становятся тёмно-серебряными с чёрными ремнями и тринадцатью кристаллами, поглощающими излишки силы меча.

Воин осознаёт: вся сила, что он использовал — от книг и свитков, а не его собственная. Маг знал это, но также замечает, что из-за множества сил внутри Воина не может понять его истинный возраст — явно больше трёх тысяч лет.

Маг рассказывает о своём заточении: он ждал века, пока кто-то победит его в честном бою и освободит. Воин это сделал.

Появляется Чёрный Маг — но бросает вызов не Воину, а Магу. Он показывает захваченного человека из деревни Воина — по имени Гром. Чёрный Маг предлагает: если Маг победит, Гром — их. Бой длится несколько дней. Два мага обрушивают друг на друга огонь, лёд, ветер, молнии — замок рушится. Чёрный Маг проигрывает, но уходит. Чёрный Маг в мыслях

отмечает: Маг оказался слабее, чем он ожидал, но со временем былая мощь вернётся к нему, и он будет ждать и наблюдать. Гром остаётся с ними.

Гром рассказывает: он был заключённым в Башне Мрака, нашёл амулет, впитывающий любую силу — амулет стал частью него. Чёрный Маг снова его нашёл, но теперь Гром свободен.

Маг собирает свои вещи из крепости. Гром предлагает вернуться к разрушённой деревне Воина — он знает про подземные туннели, о которых Воин не знал. Воин решает вернуться — болезненное решение, но е

Глава 13. Обратно Домой

Утром Воин, Маг и Гром выступают в путь к разрушенной деревне Воина. Воин колеблется: идти домой или искать Чёрного Мага, но друзья с ним, и он решает вернуться к дому.

На пути они видят лес. Маг объясняет: это Великий Лес — призрачный лес, где обитают живые, мёртвые, призраки и отступники. Лес живой и сам выбирает путь путнику, а не наоборот. Там есть три дороги, и все ведут в разные места. Маг предлагает обходить лес, но впереди — облако, извергающее чистое зло. Внутренне Маг лжёт: на самом деле лучше было бы попасть под облако, чем идти в лес. Но лес — единственное место, где Воин может быстро восстановиться и увеличить силы после боя с башней. Маг надеется, что Воин там чему-нибудь научится, ведь его сила способна поглощать другие силы, хотя сам Воин об этом не знает.

Они входят в лес. Голос Леса — дух-страж, возможно бог, — предлагает каждому выбрать дорогу. Он узнаёт Мага, называет его «повелителем пепла, огня и льда» и «самым могущественным из всех живущих», удивлён, что тот жив после столетий заточения. Магу достаётся тропа магии, ведущая в Волшебный Лес — место бесконечных знаний. Маг прощается и уходит, обещая встретиться снова.

Гром выбирает путь вверх и раскрывает Воину свои бело-чёрные крылья — свой секрет, который Воин принимает без вопросов. Голос Леса удивлён: редко кто выбирает этот путь. Гром исчезает в вихре.

Воин выбирает путь Духа и Вечности — ни одну из дорог, а сам лес целиком. Голос Леса изумлён: никто раньше не выбирал этот путь. Воин не передумывает.

Глава 14. Испытание Воина: Путь Вечности и Духа, и Путь Леса

Воин идёт через Великий Лес по пути Духа и Вечности. Он находит руины со скелетами и блуждающими душами — остаточной энергией от воспоминаний. Голос Леса предупреждает: не трогай их, это лишь отголоски прошлого. Но Воин не может спокойно смотреть, как души медленно исчезают, и вызывает одного из призраков на бой.

Призрак представляется — Дэйгор. Бой начинается, и руины преобразуются: из кровавого тумана появляются Дракон Огненного Пепла и Дракон Руин. Затем время замирает и появляется Дракон Света — Дракон Вечности, Времени и Надежды, один из древнейших и мудрейших драконов. Два других дракона кружат вокруг, благословляя бой.

Воин и Дэйгор сражаются как титаны. Дэйгор силён, но давно не дрался и теряет контроль над своей силой. Они изучают друг друга в бою, предвидя каждый шаг. Из облаков появляется наблюдатель — человек, который просто смотрит. Воин начинает побеждать, наносит удар за ударом. Дэйгор собирает всю силу в меч для сокрушительного удара, но из Воина неосознанно выходит сила — и поглощает силу Дэйгора. Дэйгор исчезает. От него остаются лишь меч и амулет со знаком огня. Воин не может остановиться и поглощает всех духов в руинах.

Два дракона спускаются и даруют Воину Меч Магии — один из древнейших легендарных мечей — и часть своей силы. Дракон Света в мыслях отмечает: присутствие Воина освободило воплощения двух драконов, и они смогут вернуться к своим спящим телам и проснуться от многовекового сна. Дракон Света решает стать для Воина учителем.

Три дракона обучают Воина — не движениями и не магией, а мыслями и ощущениями. Они передают ему свой опыт, собранный за миллионы лет. Для Воина проходят годы, столетия, тысячелетия — но на деле миновал всего один день. Дракон Света дарует ему Кольцо Дракона и Меч Дракона, обещает взять в ученики и научить управлять силой дракона. Называет его братом — и Воин плачет от радости, потому что в монастырях к нему никогда так не обращались.

Драконы прощаются огненным вихрем всех цветов. Дракон Света говорит: их сила проявится, когда Воин будет готов. Достаточно мысли — и они придут на зов. Воин называет их братьями.

Кольцо Воина поглощает все мечи, включая меч Дэйгора. Голос Леса поражён: Воин поглотил Дэйгора вместе с его силой и всех духов — лес свободен. Голос Леса в мыслях признаётся, что заплатил свою плату, чтобы увидеть подлинную силу, которую когда-то потерял сам.

Голос Леса прощается и направляет Воина к выходу. Воин идёт вперёд, видит свет и выходит из леса, но друзей там ещё нет — и он ждёт.

Глава 15. Выбор Мага: Путь Магии и Возвращение в Волшебный Лес

Маг попадает в Волшебный Лес — теперь мрачный, проклятый злым колдуном. Лес стал Заколдованным: тот, кто вошёл — не может выйти. Но Маг пришёл через путь (через Великий Лес), а не напрямую, значит, выход ещё есть.

Лес обитаем: звери и люди живут вместе. Старик узнаёт Мага — тот бывал здесь столетия назад. Маг успокаивает зверей и людей, и они просят его о помощи. Собирается Совет людей и зверей.

Совет раскрывает ситуацию: лес разделён на несколько групп. Первая угроза — человекоподобные существа, живое воплощение зла, с невиданной магической мощью. Они убивают зверей магией. Маг в ярости швыряет в одного из них шаровую молнию, но Совет утаскивает его через окно Сдвига — портал, созданный Большим Деревом для быстрого перемещения. Окна видны только тем, кто помогает лесу.

В лесу также живут гномы — одни охраняют места, другие увлекаются или, наоборот, не слишком стараются. Маг встречает Большое Дерево — и называет его дядей. Большое Дерево заменило Магу отца, было наставником и учителем. Дерево рассказало: лес проклял один колдун, оно с трудом удержало центральную часть. Окна Сдвига появились случайно, но Дерево настроило их так, чтобы они служили только друзьям леса. Если Дерево умрёт — окна продолжат работать.

Совет объясняет три угрозы:

1. Человекоподобные существа — воплощение зла, дикари.
2. Звероподобные существа — рождённые зверями, не оборотни. Раньше охраняли лес, но после проклятия обратились против него, стали вставать на две лапы.
3. Третья угроза — порождена самим Советом. Они хотели призвать Стража Леса, но призвали кого-то другого, кто исчез во мраке.

Маг охраняет лес два дня, пока Совет и все обитатели спят, собирая силы. На второй день на Совет нападает Монстр — гигант с огромным мечом и магией. Маг вызывает его на бой. Монстр сильнее в десятки раз, но в левой руке Мага появляется меч, в правой — кристалл, многократно усиливая его. Маг направляет удар через кристалл и побеждает Монстра.

Из останков Монстра появляется Страж Леса — это и был тот, кого призвал Совет. Тёмная сила завладела им во время призыва, но Маг освободил его, победив тёмную форму. Страж объясняет: он выбрал благополучие леса, а не своё собственное, и это спасло их. От Монстра остаётся амулет жизни.

Совет связывает Мага с лесом через зелёные лианы — передаёт ему часть силы природы, чтобы он всегда мог найти путь обратно. Маг обещает вернуть лесу былое величие.

Тайный сюжет: Старик — не настоящий. Некая тёмная сущность убила настоящего Старика, поглотила его знания и приняла его вид. Он добавил часть своей силы в ритуал передачи — теперь Маг носит в себе скрытую силу шпиона, через которую сущность планирует со временем подчинить его. Но старик успел поместить часть души в воспоминания, и они будут влиять на самозванца — тот попал в собственную ловушку. Самозванец знает, что Маг сражался с Тёмными Богами, и ждёт, набираясь сил.

После ухода Мага к Большому Дереву приходит отец Мага. Он инсценировал свою смерть — все хотели получить его силу творения, поползли слухи, что он присоединился к злу. Он готовит своё творение — нечто настолько мощное, что может уничтожить мир. Большое Дерево предупреждает об опасности. Отец Мага заметил подмену Старика и знает, что тот сражался с Тёмными Богами не меньше, чем сам Маг. Он не интересуется «слабаками» и исчезает.

Маг выходит из леса и встречается с Воином. Воин уже прошёл своё испытание. Осталось дождаться Грома.

Глава 16. Выбор Грома: Путь Полёта

Гром попадает в мир неба — бескрайние облака, где небо и земля едины. На него нападают Каменные Хранители, похожие на каменных птиц. Гром отбивается порывами ветра, но слабеет и теряет сознание. Его спасают Летуны и относят на летающий остров.

Гром просыпается. Рядом — Хэйдас, старик из рода проклятых, единственный такой на острове. Разговор прерывает Балаф — предводитель армии летунов, из рода вечных летунов. Он считает себя избранным и возмущён, что кто-то чужой оказался на острове. Гром не уступает, Балаф в ярости уходит.

Хэйдас объясняет: на острове война. Она началась из-за кристалла, потом пришёл мир, пока с неба не появился некто, поглотивший кристалл. Хэйдас ведёт Грома к Стене Истины — Гром узнаёт стену, видел такую же в детстве. Хэйдас читает пророчество: «Вернётся потерянное дитя, и он будет избранником жизни, и спасёт мир неба и земли. Но никто не будет знать, кто он. А его жизнь будет агонией вечности. И путь леса приведёт его домой. И он возьмёт то, что принадлежит ему. И война навсегда уйдёт из этих мест. Но он уже не сможет остаться. Ведь если останется, то его мир исчезнет в пучине войны, а он сам исчезнет навеки вечные».

Стена рушится, за ней — Меч Громового Ветра. Балаф пытается забрать меч, но меч не поддаётся ему и отталкивает. Гром берёт меч — тот подчиняется. Балаф признаёт: он не избранный. А затем раскрывает правду: Гром — его младший брат по крови. Балаф в детстве из зависти украл младенца Грома и сбросил с обрыва острова. Родители потом погибли на войне. Гром в ярости требует боя, но Хэйдас останавливает: если Гром умрёт — меч и его сила будут утеряны.

Появляется Тот Кто Поглотил Кристалл — гигант, превосходящий всё по силе. Хэйдас уводит всех в Летучий Лес — место древней магии, куда враг не может войти, но лес высасывает жизненную энергию, поэтому оставаться надолго нельзя. Хэйдас создаёт копию Меча Громового Ветра для Балафа через ритуал уз крови — копия слабее оригинала, но мощная. Балаф остаётся охранять периметр.

Хэйдас ведёт Грома вглубь леса к источнику. Гром садится в центр источника и слышит Женский Голос — Элайза, дух мира вечного полёта. Она обучает Грома: скорость, ловкость, мощь, концентрация — основа основ. Его родители тоже обучались здесь. Через круги-испытания крылья Грома преобразуются — в Чёрные Крылья Грома с тёмно-зелёным отливом. Тело и дух меняются, появляется новая одежда. Меч тоже меняется и усиливается. Гром и Элайза целуются — первый поцелуй для обоих — и обещают дожидаться друг друга.

Гром возвращается к Балафу, готовый к бою. Балаф в мыслях сгорает от зависти: он был первенцем, но избран Гром. Балаф решает найти тот же источник и получить такую же силу.

Финальная битва: Рэд (он же Тот Кто Поглотил Кристалл) принимает истинный облик. Хэйдас предупреждает: Рэд использует Слянку Вечности — даёт бесконечную силу, но меняет носителя до неузнаваемости, пока тот себя не уничтожит или пока его не победят. Рэд атакует с растущей скоростью, Гром сражается с закрытыми глазами, спокойно отбивая удары. Затем оказывается позади Рэда и наносит мощный воздушный удар. Рэд повержен — остаётся лишь кристалл и амулет со знаком торнадо.

Рэд выживает — он хитёр. В мыслях он клянётся отомстить Грому и вернуться к своей хозяйке — кому-то, кому он служит.

Балаф прощается, но тайком бежит в лес, чтобы найти источник Элайзы. Однако не может туда попасть — путь закрыт для него. Гром улетаёт через вихрь, который уносит его обратно.

Глава 17. Испытание Окончено: Снова в Путь, Дорога и Тяжёлое Возвращение Домой

Гром возвращается к друзьям — но за ним гонится стая гигантских Демонических Птиц. Воин и Маг не сразу узнают Грома, но, узнав, присоединяются к бою. Все трое уничтожают птиц без труда. Падают три пера — каждому по одному. Маг объясняет: это Перья Духов, способные вызывать армии духов или существ, и каждое перо может уничтожить целые легионы.

Голос Леса направил их выход так, что они быстро добрались до цели — разрушенной деревни Воина. Но там лишь пепел и руины, даже подземные туннели разрушены. Воин ничего не находит. Маг говорит: Воин пришёл, чтобы проститься, и этого достаточно. Воин прощается с домом навсегда.

Все замечают изменения в Громе. Обмен амулетами: у Мага — амулет жизни со знаком капли воды, у Воина — амулет огня, у Грома — амулет ветра со знаком торнадо. Маг впервые такое видит, но в мыслях вспоминает, что за 150 тысяч лет читал о них в одном томе из трёх страниц: амулеты способны разделять миры или даровать безграничную силу, но информация не подтверждена. Маг решает пока убрать амулеты и раскрыть их секрет позже.

Они убирают перья и амулеты. За деревней Воин замечает большую тень. Они идут в ту сторону, тень исчезает с наступлением ночи. Останавливаются на отдых. Воин ещё не освоил силу и знания, полученные от драконов, — надеется понять их во сне. Маг не спал с выхода из леса. Гром караулит, но быстро засыпает.

В конце — к Балафу (брату Грома) приближается нечто, так как он не смог получить желаемое.

Глава 18. Неожиданная встреча

Тень, за которой герои шли со времён семнадцатой главы, приводит их к замку. Земля по пути изменилась — там, где раньше была пустыня, теперь растёт трава. Воин видит могилу Джэнэро, заросшую травой, и улыбается. Замок окутан тёмным облаком. Пути назад нет.

Перед замком — Чёрный Маг. Воин в ярости нападает, но Чёрный Маг уклоняется и заявляет, что пришёл не драться. Он рассказывает: появился некто по имени Небесный Повелитель — сильнее Чёрного Мага и опаснее для всех. У него есть хранитель — Странствующий Демон. Чёрный Маг предлагает работать вместе. Маг уговаривает Воина успокоиться.

В мыслях Чёрный Маг признаёт: он должен передать героям кое-что от отца Мага, но его вычислили, и ему придётся скрыться. В следующий момент неизвестный гигант с огромным топором ранит Чёрного Мага. Умирая, Чёрный Маг оставляет кристалл и меч — безымянные, но обладающие огромной силой по отдельности и вместе. Он растворяется на глазах у героев. Воин в безумии кричит — гигант украл его месть.

Маг опознаёт артефакты — Легендарный Меч и Легендарный Кристалл. По отдельности — обычные вещи, вместе — невиданная сила. Воин отдаёт их Магу, хотя в мыслях сомневается. Маг обещает беречь их и не называть.

Герои идут к замку, но на пути — Минотавр с крыльями, хранитель Небесного Повелителя. Он знает всё о каждом из троих: путь Воина, силу драконов, заточение Мага, прошлое Грома. Он видел каждый их путь через Великий Лес. Минотавр требует боя против всех троих одновременно.

Маг поправляет Минотавра в одном: его заточение было не неудачным заклинанием, а соединением заклинания его жены и Тёмных Богов.

Глава 19. Временная Ловушка

Герои просыпаются и обнаруживают, что время застыло — они попали во временную ловушку. Маг не может измерить её величину, но чувствует: до замка дойти можно, а сила того, кто внутри — как у бога. Воин, ещё обессиленный, пытается встать и снова падает. Маг в мыслях отмечает: Воин приоткрыл дверь к собственной силе, но не был готов — все поглощённые им силы уснули.

Гром улетает на разведку. Для него проходит неделя, для Мага — полгода. Временная ловушка растягивает время по-разному: чем дальше друг от друга, тем быстрее оно течёт. Воин спит целый год. Во сне он слышит цепи и странный голос, что слышал ранее. Гром вернулся, нашёл впереди какое-то сооружение и зверей магического происхождения.

Маг отказывается обучать Воина: его сила слишком велика, нужен другой учитель. Воин принимает это, хотя и неохотно. Они идут к замку.

Появляется Минотавр — он выжил после боя, создал двойника, который и погиб. Теперь он приходит с предложением: восстановить силы и сразиться один на один. Если Воин победит — Минотавр отведёт их к своему Повелителю. Минотавр раскрывает: его Повелителя зовут Странствующий Повелитель, и он использует имена своих двух братьев — Странствующего Демона и Небесного Повелителя. Именно он убил Чёрного Мага. Маг подтверждает: он знает эти имена. Минотавр добавляет: братья могут быть Воину друзьями или врагами.

Воин в ярости рвётся к Повелителю, но падает от слабости. Минотавр отводит героев в свой дом, кормит и даёт отдых. В мыслях Маг подозревает: Минотавр — его старый друг.

Пари: Воин наносит свой лучший удар, Минотавр стоит неподвижно. Если Воин не выдержит ответный удар — стычек до выздоровления не будет. Воин бьёт в пресс Минотавра — ударная волна отбивается и отбрасывает самого Воина. Маг объясняет: пресс крепче панциря черепахи. Минотавр в мыслях поражён: Воин пробил его защиту, и если бы ударил ещё раз — Минотавр бы не выдержал. Минотавр наносит ответный удар — Воин отлетает на пару километров, но устаёт на ногах. В его глазах пустота. Воин признаёт поражение, но Минотавр честно признаётся: Воин и его задел. Они начинают уважать друг друга.

Проходят недели. Воин и Минотавр проводят еженедельные стычки — обмениваются ударами, каждый раз сильнее. Между боями они беседуют, и постепенно становятся друзьями. Финальный бой: они сражаются на полной скорости у обрыва, смеясь и улыбаясь. Оба наносят последний удар одновременно. Минотавр падает, но оба довольны. Воин называет его другом. Минотавр обещает отвезти их к Повелителю.

Минотавр раскрывает своё прошлое: он проклят, не помнит настоящего имени, взял имя монстра, на которого был похож. Его Повелитель спас его и научил контролировать монстра. Крылья — дар Повелителя, раз в день, в любом обликии.

Странствующий Повелитель наблюдает за боем издалека и в восторге. Он ждёт их, особенно Воина, и упоминает старого друга (намёк на Мага).

Минотавр готовит зверей (похожих на буйволов с длинным мехом) и провизию. Путешествие займёт целый год. Гром возмущён: он долетел до замка за три дня! Минотавр объясняет: Гром попал в край времени — lucky break. Временная ловушка растягивает время в обоих направлениях.

Звери едут по облакам — время облаков остановилось, поэтому они плотные. Но если в облаке дыра — падение неизбежно. Они мчатся над горами. Проходит полгода, они останавливаются на середине пути. Ещё полгода — и наконец добираются до замка. Ворота распахиваются перед ними.

Глава 20. Встреча со Странствующим Повелителем и Знакомство с Падшими Королями

Герои прибывают в замок Странствующего Повелителя. Минотавр передаёт их своему повелителю. Странствующий Повелитель — высокий, седоволосый, голубоглазый человек в серебристо-тёмных доспехах. Маг узнаёт его — это его старый боевой друг Хэйдар, с которым он сражался бок о бок в прошлой войне. Повелитель делает вид, что не знает Мага, но потом признаёт. Они смеются и вспоминают прошлое.

Повелитель объясняет: он заманил их во временную ловушку, потому что вокруг них летали шпионы, а против Воина собрались большие силы. Прошло три года, нужно подождать ещё два. Он будет их тренировать. Условие освобождения — Воин должен победить его в бою.

Странствующий Повелитель раскрывает: он использует имена своих двух братьев (Странствующий Демон и Небесный Повелитель), чтобы отвести врагов от них. Он создал временную ловушку как щит для братьев.

Тренировка Грома. Повелитель начинает с Грома — учит скорости и манёвренности. Гром проигрывает, разочаровывается, но появляется Элайза, которая поднимает его дух. Гром тренируется всю ночь и наутро удивляет Повелителя своим прогрессом. Затем Повелитель обучает Грома магии стихий малого уровня. Через месяц Гром осваивает основы. Повелитель рассказывает Грому о его родителях — они спасли ему жизнь, и он дружил с ними. Гром плачет.

Тренировка Мага. Маг ещё не восстановился после заточения — Повелитель видит это и понимает, почему Маг боится тренировать Воина. Повелитель обучает Мага, и тот возвращает свою прежнюю силу — волосы становятся красно-рыжими с синими прядями, одежда меняется на огненную. Они сражаются, снимая ограничения силы. Но из Мага внезапно вырывается неконтролируемая сила — пробуждается Падший Король, обитающий внутри него. Он хочет сразиться с Повелителем, но Маг с трудом подавляет его.

Падшие Короли. Открывается масштаб: Падший Король есть и в Воине, и в Маге, и в Громе. Падший Король Воина называет их — «Падшие Короли» — и исчезает. Падший Король Грома лишь звучит коротко — он ещё не пробудился полностью. Странствующий Повелитель признаёт: о Падших Королях нет никаких записей и легенд.

В мыслях Повелителя: характер Воина непостижим — то глупый, то импульсивный, то чрезмерно мудр. Он ждёт, что произойдёт, когда Воин узнает своё настоящее имя.

Инцидент с Магом. Маг исчезает на месяц и возвращается изменённым — с пустыми глазами, словно воплощение смерти. Он вызывает Повелителя на бой и атакует в ярости. Воин вмешивается, отбивает магию Мага обратно в него, но в последний момент Маг очнулся — слишком поздно. Воин принимает собственный отбитый удар на себя, чтобы защитить Мага, и падает. Маг в ужасе и раскаянии.

Во сне к Магу через Воина говорит Страж — тот, кто когда-то был стражем деревни Воина. Не Воин-Тьмы, не Падший Король, а иная сущность. Он утешает Мага.

Маг объясняет: зло из Заколдованного Леса (самозванец-Старик) проникло в него, когда он вернул силу, но не умел ею управлять. Он был сломен.

Восстановление и обучение. Воин спит семь месяцев, Маг — тоже. Гром всё это время тренируется и навещает их. Когда все просыпаются, Маг получает от Повелителя вечное знание Тёмного Леса и учится им управлять.

Финал. Воин предлагает ускорить обучение: передать знания и опыт друг другу так же, как его обучали драконы — через мысли и образы. Гром предлагает разделить боль и побочные эффекты между всеми. Повелитель сомневается — слишком рискованно. Но все соглашаются.

Они встают в круг, и Воин произносит заклинание: «Откройте свои сердца, мысли и свои души. Пусть наше знание и опыт сольются в одно...» Их озаряет свет — всеобъемлющий мост к знаниям друг друга.

Но в финальной строке — предостережение: они открыли дверь не только к собственным знаниям, но и дверь к Падшим Королям. И Падшие Короли об этом узнают.

В мыслях Минотавр видит больше, чем говорит вслух: в Мага вселилось нечто тёмное (самозванец-Старик), а в эту тёмную сущность — нечто доброе (часть души настоящего Старика). В Воине Минотавр видит туман — словно ему больше трёх тысяч лет.

Появляется Воин-Тьмы, но Минотавр легко его отгоняет, угрожая раскрыть его имя. Минотавр знает, что Воин-Тьмы был сотворён кем-то, кто пал, и ждёт возвращения своего создателя, чтобы получить имя.

Бой начинается. Минотавр сдерживается, издевается. Герои не могут пробить его. Минотавр призывает Армию Тьмы. Герои обсуждают: перья духов — рано, драконов — нельзя, меч и кристалл — пока не проверены.

Пробуждается новая сущность внутри Воина — Падший Король, король этого мира и всех миров, пожертвовавший всем ради спасения мира. Он позаимствовал голос Воина-Тьмы и говорит с благородной речью. Падший Король обещает помочь, но даёт героям шанс справиться самим. Он раскрывает Воину: внутри него есть ещё кто-то, о ком Воин узнает позже. Минотавр чувствует силу Падшего Короля и потеет от страха — даже его Повелитель бессилен против неё. Но Маг это замечает, а Воин и Гром — нет.

Воин вызывает Минотавра один на один. Минотавр принимает истинный облик — ожившая тень с желанием убивать. Бой на равных, но Минотавр всё ещё сдерживается. Воин меняется — в его глазах мрак, но это не безумие, а пустота в сердце. Через эту пустоту он на мгновение открывает дверь к собственной, подлинной силе.

Воин произносит заклинание: «Заклинаю жизнью и бессмертием, преврати моё тело в живую мощь и в живую вечность!» Минотавр отвечает своим заклинанием, но Воин бьёт первым и уничтожает его. Минотавр успевает крикнуть «Простите меня, мой Повелитель!» — и исчезает. На деле он лишь ранен: Армия Тьмы отступила, прикрыв его бегство. Это замечает только Гром. Город, где они сражались, оказался миражом, созданным Минотавром.

Герои идут дальше к замку. Проходят дни. Они попадают в временную ловушку. Воин совсем плох — он использовал подлинную силу, с которой родился, но не был к ней готов. Все силы, поглощённые за тысячелетия, уснули. Они находят пещеру в горах и засыпают.

1 Книга 2 Том

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.