

БРАНДЪН САНДЕРСЪН

# АРКАНУМ: НЕОБУЗДАН

КОЛЕКЦИЯТА ЗА КОСМЕРА



Артлайн Студиос  
София, 2022

Brandon Sanderson  
ARCANUM UNBOUNDED  
copyright © Dragonsteel Entertainment, LLC 2022  
All rights reserved.

*Тази творба е художествено произведение. Описаните имена, персонажи, места и случки са продукт на въображението на автора. Всички изказвания, случки, описания, информация и материали от всякакъв друг вид, съдържащи се в произведението, са само и единствено с цел забавление и не трябва да се разчита на тяхната точност, нито да бъдат правени опити да бъдат възпроизведени, тъй като това може да доведе до наранявания.*

*Всички права запазени. Никаква част от тази книга не може да бъде ползвана или възпроизвеждана без изричното знание и писменото позволение на издателя.*



АРКАНУМ: НЕОБУЗДАН  
Copyright © 2022 Студиото на А  
Всички права запазени.  
Автор: Брандън Сандерсън  
Превод: © 2022 Деница Райкова  
Превод „Душата на императора“: © Йоана Гацова  
Редактор: Йоана Иванова  
Консултант: Жоро Пенчев  
Корица: Георги Мерамджиев  
Предпечат: Студиото на А  
България, София 1421  
кв. Лозенец, ул. „Червена стена“ №4  
тел. +359 2 411 00 02  
www.artline-comics.net  
artline@artline-comics.net  
ISBN 978-619-193-259-7

*На Нейтън Хатфийлд,  
който помогна Космерът да се роди.*

# СЪДЪРЖАНИЕ

Благодарности .....	9
Предговор от издателя .....	11
Предисловие .....	15
<b>Системата на Сел</b> .....	17
Душата на императора .....	21
Надеждата на Елантрис .....	135
<b>Скадрианската система</b> .....	159
Единайсетият метал .....	165
Аломантът Джак и Ямите на Елтания .....	189
Мъглороден: Тайната история .....	213
<b>Системата на Талдаин</b> .....	385
Бял пясък .....	389
<b>Системата на Треноди</b> .....	433
Сенки за Сайлънс в Горите на ада .....	437
<b>Системата на Дроминад</b> .....	493
Шестият от Здрача .....	497
<b>Системата на Рошар</b> .....	553
Танцуваща по ръба .....	559

# БЛАГОДАРНОСТИ

Ако трябва да отделя време да благодаря поотделно на всеки човек, помогнал с всички истории, включени тук, този раздел може да се окаже дълъг колкото една от самите истории! Вместо това в тази бележка ще се съсредоточа върху хората, които специално помогнаха да съставя този сборник. (Заедно с екипа, работил по „Танцуваща по ръба“, която е историята, включена единствено в този сборник.)

Наистина искам обаче да отделя един миг, за да изкажа сърдечни благодарности на хората, работили с мен върху кратката ми проза през годините. В ранните дни на кариерата ми не бих се и осмелил да смятам себе си за автор на кратка проза – но десетте години практика се отплатиха и резултатът са историите в този сборник. (Макар че, забележете: тук използвам думата „кратка“ твърде свободно. Повечето от тях са твърде дълги за кратка проза.)

Множество чудесни хора ми помагаша през годините: повечето от тях са имената, които обикновено откривате в началото на романите ми. Късметлия съм, че получавах толкова насърчаване, обратна връзка и подкрепа по време на кариерата си.

Специално за „Арканум: Необуздан“ Айзък Стюарт (дългогодишният ми артистичен сътрудник) има заслуга за прекрасните форзаци, звездните карти и повечето символи, които откривате в книгата. Бен Максуини направи илюстрациите за различните истории, Дейв Палумбо изработи корицата, а Грег Колинс направи дизайна.

Моше Федер, редакторът на всичките ми романи от жанра на епичното фентъзи, беше редактор на този проект – и макар официално да не беше редактор на много от кратките истории, когато бяха публикувани най-напред, има навик да се намесва и да преглежда, без заплащане, всички новели и разкази, които пиша. (Всъщност полудява, ако не му ги изпратя, и отказва да осребри фактурите, ако се опитам да му платя за тях.) Така че през годините е свършил цял тон работа про боно, помагайки ми да се превърна в автор на кратка проза. Заслужава допълнително признание за това.

И, както винаги, „Подстрекателят“ Питър Алстрьом оглавяваше домораслите ми редакторски усилия. (Доморасли в буквалния смисъл. Работи от дома ми.) На Питър е заслугата, че събира всички коментари от различни читатели, добавя собствени подробни коментари и редакторски бележки, а после изглажда всичко, след като съм „одялкар“ историите.

Редактор на изданието беше Тери Макгари. В „Тор“ благодаря на Том Дохърти, Марко Палмиери, Пати Гарсия, Карл Голд, Рафал Гибек и Робърт Дейвис.

Джошуа Блаймс беше агентът ми за този сборник в Съединените щати, а Джон Бърлин беше агентът в Обединеното кралство. Изказвам купища благодарности на всеки от тях в съответните агенции.

Сред нашите алфа и гама читатели на „Танцуваща по ръба“ са Алис Арнесон, Бен Олдсен, Боб Клуц, Брайън Т. Хил, Дарси Коул, Дейвид Беренс, Ерик Джеймс Стоун, Ерик Лейк, Гари Сингър, Йън Макнат, Карен Алстрьом, Кели Нойман, Кристина Куглер, Линдзи Лутър, Марк Линдбърг, Мат Уенс, Мегън Кан, Ники Рамзи, Пейдж Вест, Рос Нюсбъри и Трей Купър.

И по традиция приключвам със сърдечна благодарност към семейството ми. Джоел, Далин, Оливър и Емили. Хора, невероятни сте!

# ПРЕДГОВОР ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Брандън Сандерсън е един от най-невероятните хора и автори, с които сме имали удоволствието да работим. Всичко около този човек е любов по жанра и фенщина. Точно както и при нас. От много години, с труд и голямо желание се опитваме да издаваме на българския пазар наистина добра жанрова литература. И знаем, че сме на една вълна с вас.

Невинаги се получава добре. Когато правиш нещо не за пари, а като фен, рискове има. И преди сме казвали, че имаме трудности с преводите и сме поемали отговорността. Специално по „Летописите“ работеха няколко преводачи, което доведе до несъвпадения между книгите, понякога несъвсем подходящи преводи на имена и понятия, и като цяло напрежение между нас и вас. Но за издателство „Артлайн“ феновете винаги са били основен двигател и мотив да продължаваме. Затова ето какво направихме.

Изданиято, което държите в ръцете си, е нещо специално за Космера и за световите на Брандън. То е едновременно енциклопедия, едновременно кладенец, пълен със страхотни тайни, бонуси, „великденски яйца“ за феновете и много „аха!“ моменти, едновременно и сборник от чисто нови текстове в много от световите на Космера. Един от тях вече сме издавали: „Душата на императора“, който сме включили с оригиналния превод на Йоана Гацова. Останалите творби разкриват врати към планетите на различните Отломъци, някои от които все още не са получили, а може и да не получат, свой собствен роман или поредица.

Изобщо, това е издание за Фенове.

И за да стане както трябва, го консултирахме с Фенове. Привлякохме като консултант представителна екипа на списание ShadowDance – Жоро Пенчев. Жоро, благодарим сърдечно за помощта и старанието читателите да могат да се насладят както трябва на това изживяване, което е вселената на Брандън. Заедно със ShadowDance сме правили чудесни неща и преди, а те самите са изписали много по темата

за световите на Брандън и познават добре споделената вселена. Това ни помогна да изчистим някои понятия, въпросителни и проблеми в превода на новелите и разказите. Разбира се, има и трудни решения. Когато в една поредица или няколко поредици, по които са работили много преводачи (в нашия случай и други издателства), са се натрупали използвани имена, да ги промениш невинаги е най-доброто решение. Дори да имаш основателна причина. Затова обмисляхме случай по случай как да постъпим и подходът ни невинаги е един и същ.

Например *Odium* е един от най-големите антагонисти в *Космера*. За разлика от всички други Отломъци (още известни като *Остриета* в част от преводите), като например *Чест* или *Култивация*, *Сандерсън* е заложил видимо латински привкус на името, което е добре да се предаде на български. *Odium* означава и „Омраза“, в нашите преводи е известен предимно като „Зло“. Тъй като смятаме да приемем канонична форма на всички преводи, преценяваме, че тук е подходящ вариант да възвърнем оригиналната форма на името, за да запазим латинското звучене, и го превеждаме като „Одиум“.

Малко по-различен, но подобен, е примерът с имена, за които феновете са коментирали (още преди нашите издания), че са странни транскрипции, като например „Келсайър“ вместо „Келсиър“. Второто е произношението на Брандън, въпреки че редица имена в „Мъглароден“ са изрично с френски привкус и би трябвало да се транскрибира като „Келсиер“ или „Келсие“. Тук променихме „Келсайър“ на „Келсиър“ и запазахме френския произход на част от имената дори където се разминават с предишни преводи поради грешно транскрибиране – например града „Урто“.

Накратко, променихме (отново) част от имената. Други запазахме, където преводите може би не са идеални, но решихме да запазим приемственост. Такъв е примерът с „Демоа“. По подобие на „Одиум“, където запазваме английско-латинската дума, запазваме името на новата героиня „Сайлънс Монтейн“. Въпреки че то също би могло да се преведе като *Тишина*, в случая усещането от разказа е за гранично градче в Дивия Запад. Имена в американската традиция звучат по-подходящо и по тази причина го запазваме. Името на героинята *Lift*, която може би ви е позната като „Крадлата“, сме транскрибирали и тук ще го откриете като „Лифт“.

Малко по-различен случай е героят *Sprook*, когото превеждаме като „Спук“, въпреки че в предишни преводи е „Дух“. В този случай



думата носи прекалено много различни конотации, които не отговарят на героя. Още повече, че за читатели, идващи от оригиналните текстове или дискутиращи ги в интернет, объркването става голямо.

Не е добра практика да се променят преводи спрямо вече издавани части от поредици. Знаем това добре. Но в нашия случай, и по наша вина, и поради история с други издателства, вече има много различни преводи. Затова взимаме това решение и се надяваме да ни подкрепите, да фиксираме канонични преводи и да ги спазваме за напред. Вероятно пак ще имаме пропуски и се надяваме да проявите разбиране. Но за нас беше важно да знаете, че взимаме препоръките ви присърце и вярваме, че направихме най-доброто възможно. Ще се постарам в най-скоро време да създадем речник с всички възможни преводи на най-често срещаните имена в Космера, за да няма повече обърквания.

Заедно ще постигнем целта да имаме най-готините издания в целия свят на книгите на Брандън. Пътешествието преди целта!

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Космерът винаги е бил пълен с тайни.

Сега мога да проследя великия си план до няколко ключови момента. Първият е появата на Хойд, датиращ още от тийнейджърските ми години, когато у мен се породи представата за човек, свързващ светове, които не знаят едни за други. Някой, посветен в тайната, която никой друг не разбира. Докато четях книги от други автори, мислено вкарвах този човек във фона на действието, представяйки си го като случайния човек, описан в тълпа – и си представях историята зад сюжета, от който той беше част.

Вторият момент, който помогна всичко това да се съедини, беше прочитането на по-късните книги от поредицата „Фондацията“ от Айзък Азимов. Изпълваше ме с благоговение това как бе успял да свърже романите за Роботите и тези за Фондацията в една мащабна история. Разбрах, че искам да създам нещо подобно – епична история, по-голяма от епос. История, която обхващаше светове и ери.

Третият момент, след това, беше първата поява на Хойд в роман. Въмъкнах го неспокойно, тревожейки се как ще накарам всичко да сработи. На този етап няхах големия си план за Космера, само смътна представа какво искам да направя.

Тази история беше „Елантрис“. Следващата книга, която написах, „Драконова стомана“, така и не беше издадена. (Не я бива много.) В нея обаче съчиних историята за произхода на Хойд и историята, служеща за фон на цялата вселена, която нарекох Космер. „Елантрис“ бе приета от издател години след този момент – а когато беше, намислих този грандиозен план. „Мъглороден“, „Светлината на Бурята“ и „Елантрис“ се превърнаха в сърцевината му. (И в този сборник ще намерите истории, свързани и с трите.)

Предполагам, повечето хора, които четат творбите ми, не знаят, че мнозинството от книгите са свързани със скрита история зад историята. Това ми харесва. Често съм казвал, че не искам читателят да смята, че е нужно да е запаметил целокупното ми творчество, за да се

наслади на една история. Засега „Мъглороден“ е просто „Мъглороден“, а „Летописите на Светлината на Бурята“ е просто „Летописите на Светлината на Бурята“. Историите за тези светове са на преден план.

Това не значи, че няма препратки. Много. Първоначално възнамерявах тези миниатюрни намеци между световете да бъдат много по-малки, особено отначало. Много читатели обаче ги обикнаха – и осъзнах, че не е нужно да съм толкова „стиснат“ със скритата история, както отначало.

Все още вървя по тънка граница. Всички истории, които четете, по идея трябва да са самостоятелни, поне в контекста на собствения си свят. Ако задълбаете обаче, има да се научи много повече. Още тайни, както би казал Келсиър.

Този сборник се доближава с една стъпка до свързаната природа на Космера. Всяка история е предхождана от анотация от Крис – жената, която пише приложенията за Арс Арканум в края на романите. Ще откриете и звездни карти за всяка слънчева система. С подобни неща сборникът отива по-далеч, отколкото съм стигал преди в свързването на световете. Намеква за това, което ще дойде в крайна сметка: пълно сливане на пътищата в Космера.

Времето за него още не е настъпило. Ако всичко това ви обърква, знайте, че повечето от историите, включени тук, могат да се четат самостоятелно. Действието на няколко се развива хронологично след издадени романи – и това е отбелязано в началото на тези истории, за да знаете как да избегнете спойлерите, ако желаете.

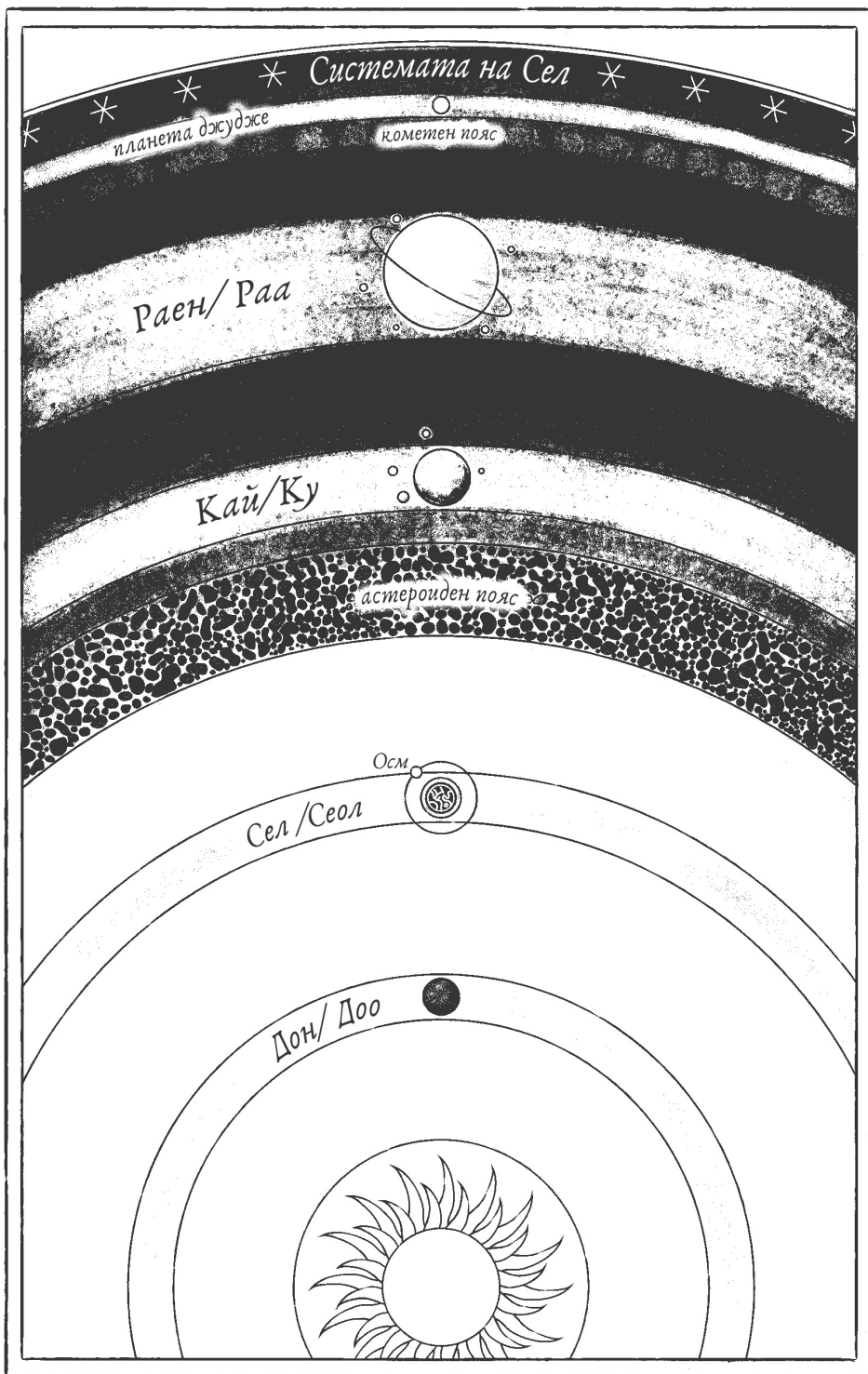
Никоя от историите в сборника не изисква познания за Космера като цяло. Истината е, че повечето от това, което става в Космера, все още не е разкрито, следователно от вас не може да се очаква да сте запознати с всичко.

Въпреки това, твърдо обещавам, че този сборник ще донесе не само въпроси, но и, в крайна сметка, някои отговори.

# СИСТЕМАТА НА СЕЛ

---





# СИСТЕМАТА НА СЕЛ

**Ц**ЕНТЪР на тази система е планетата Сел – дом на множество империи, които, забележително, са останали в известно неведение едни за други. Това е един вид доброволно невежество, при което всяка от трите големи суверенни области се преструва, че другите са просто случайни потрепвания на радара по картата, почти недостойни да бъдат зачетени.

Самата планета улеснява това, тъй като е по-голяма от повечето, с размер около 1,5 космерски стандарта, и гравитация от 1,2 космерски стандарта. Огромни континенти и обширни океани допринасят за разнообразен пейзаж, с изключителен брой вариации на точно тази планета. Тук ще откриете както покрити със сняг низини, така и обширни пустини – факт, който щях да намеря за забележителен при първото ми посещение, ако дотогава не бях открила, че това е естествено състояние на много планети в Космера.

Сел е забележителен с това, че е двуотломъчен: една от малкото планети в Космера, привлякла два отделни Отломъка от Адоналсимум: Владение и Отдаденост. Тези Отломъци са оказали изключително влияние в развитието на човешките общества на планетата, и повечето им традиции и религии могат да бъдат проследени назад до тези два. Уникалното е, че самите езици и азбуки, използвани днес из планетата, са пряко повлияни от тези два Отломъка.

Смятам, че още отрано Отломъците са приели незаинтересован подход към човечеството – и обществото се е оформило от бавното, постепенно откриване на силите, с които е била пропита околността. Сега обаче това е трудно да се определи със сигурност, тъй като в някакъв момент в далечното минало както Отдаденост, така и Владение са били унищожени. Тяхното Вложение – тяхната мощ – е било Разцепено, умовете им – изтръгнати, душите им – изпратени Отвъд.

Не съм сигурна дали тяхната мощ е била оставена да опустошава света необуздана известно време, или е била незабавно овладяна.

Всичко това е станало в онези праисторически времена, преди хората да колонизират Сел.

На този етап основната част от Вложението, съставляваща силите на Владение и Отдаденост, е хваната в капан в Когнитивната Сфера. Събрани, тези сили – между които съществуват отношения на крайностите – се наричат Дор. Събрани заедно със сила, впримчени и опитващи се да избягат, те подхранват различните форми на магията на Сел, които са многобройни.

Тъй като Когнитивната Сфера има ясно очертани местоположения (за разлика от Духовната Сфера, където битуват повечето форми на Вложение), магията на Сел е до голяма степен зависима от физическото положение. В допълнение, на Сел правилата за възприятие и намерение са силно увеличени, до такава степен, че езикът – или подобни функции – пряко оформя магията, когато тя бива изтегляна от Когнитивната Сфера и вкарвана в употреба.

Това припокриване между език, местоположение и магия на планетата е станало толкова съществено важно за системата, че почти неуловимите промени в едното могат да окажат дълбоки последици върху достъпа до Дор. Всъщност смятам, че самият пейзаж е станал част от Вложението до степен, че притежава растящо самосъзнание, по начин, невиждан на други планети в Космера. Не зная как е станало това или какви ще бъдат последиците.

Започнах да се питам дали на Сел не се случва нещо по-мощно, отколкото ние, в университетите в Силвърлайт\*, сме предполагали. Нещо с произход, изгубен във времето. Навярно Ире знаят повече, но те не говорят по темата и многократно са отхвърляли молбите ми за съдействие.

Редно е да спомена накратко същностите, познати като „сеони“ и „скази“, Отрязъци от притежаващо самосъзнание Вложение, развили човешки маниери. Смятам, че съществува връзка между тях и загадката на естеството на Сел.

Останалото от системата не е особено важно. Макар да има голям брой други планети, само една съществува в годен за обитаване участък – ако изобщо може да се определи така. Тя е гола, негостоприемна, и често изложена на ужасни прашни бури. Близостта ѝ до слънцето, Маш, я прави неудобно топла, дори за някой, прекарал солидна част от живота си на Дневната страна на Талдаин.

---

\* Silverlight (англ.) – Сребърна светлина; град, намиращ се в Когнитивната Сфера – Б. р.

# ДУШАТА НА ИМПЕРАТОРА

---







# ПРОЛОГ



**Г**АОТОНА прокара пръсти по дебелото платно, взрян отблизо в едно от най-великите произведения на изкуството, което някога беше виждал. За съжаление, обаче, то беше лъжа.

– Тази жена е опасна – изсъскаха гласове иззад него. – Това, което прави, е извращение.

Гаотона обърна платното към оранжево-червените пламъци на огнището и присви очи. Вече беше стар и зрението му не беше същото. „Каква точност“, помисли си, докато проследяваше движенията на четката и опипваше леко пластове гъста боя. Точно като тази на оригинала.

Самият той така и нямаше да забележи грешките. Цветчето, което не беше на съвсем точното място. Луната, която беше на един косъм разстояние по-надолу в небето. На специалистите им им беше отнело цели дни задълбочени изследвания, за да успеят да открият несъответствията.

– Тя е един от най-добрите живи Фалшификатори.

Гласовете принадлежах на останалите арбитри – колеги на Гаотона и най-важните бюрократи в цялата империя.

– Репутацията ѝ се е разпростряла толкова широко, колкото и самата империя. Трябва да я екзекутираме, за да сплашим останалите – продължи един от тях.

– Не – чу се острият, носов глас на Фрава, председателката на арбитражите. – Прекалено е ценна. Тази жена може да се окаже нашето спасение. Трябва да я използваме.

„Защо?“, каза си пак наум Гаотона. „Защо някой, способен на такова майсторство, би използвал таланта си, за да фалшифицира чужди картини? Защо не създава собствени произведения? Защо не иска да бъде истински художник?... Трябва да разбере.“

– Да – продължи Фрава, – тя е крадец и се е заела с един наистина долен занаят. Но аз мога да я контролирам и с помощта на уменията ѝ ще се измъкнем от неприятното положение, в което попаднахме.

Останалите замърмориха обезпокоени възражения. Жената, за която говореха – Уан Шай-Лу – не беше прост мошеник. Беше много повече. Бе в състояние да промени самата същност на действителността. Това пораждаше още един въпрос: защо изобщо си бе направила труда да се научи да рисува? Не беше ли обикновеното изкуство нищожно в сравнение с мистичните ѝ способности?

Толкова много въпроси. Гаотона вдигна поглед към останалите от мястото си до огнището. Те наобиколиха бюрото на Фрава съзаклятнически. Дългите им, многоцветни роби блещукаха на светлината на пламъците.

– Съгласен съм с Фрава – рече Гаотона.

Останалите погледнаха към него. Намръщените им изражения сякаш внушаваха, че не се вълнуват от неговото мнение, но позиите им говореха друго. Уважението, което изпитваха към него, беше потиснато някъде дълбоко в съзнанието им, но не беше забравено.

– Изпратете да доведат Фалшификаторката – добави Гаотона и се изправи. – Желая да чуя какво има да ни каже. Подозирам, че ще ни е по-трудно да я контролираме, отколкото твърди Фрава, но нямаме избор. Или ще прибегнем до заложбите на тази жена, или ще бъдем принудени да отстъпим властта си над империята.

Мърморенето стихна. Колко години бяха минали, откакто Фрава и Гаотона бяха успели да постигнат съгласие за каквото и да било, камо ли за нещо толкова спорно, колкото използването на Фалшификаторката?

Останалите трима арбитражи кимнаха един по един.

– Така да бъде – завърши Фрава меко.



# ЕДИНАЙСЕТИЯТ МЕТАЛ

---



Тази история може да се чете преди  
оригиналната трилогия „Мъглороден“





**К**ЕЛСИЪР вдигна малкото, пърхащо листче хартия, което стискаше с два пръста. Вятърът шибаше и дърпаше хартията, но той държеше здраво. Картината беше погрешна.

Най-малко две дузини пъти се беше опитал да я нарисува както трябва, да възпроизведе образа, който тя винаги носеше. Оригиналът бе унищожен, сигурен беше. Нямаше нищо, което да му напомня за нея, нищо, с което да я помни. Затова се опита, с жалки резултати, да възстанови образа, който тя бе пазела като съкровище.

Цвете. Така се наричаше. Мит, история. Сътн.

– Трябва да спреш да правиш това – изръмжа спътникът му. – Би трябвало да ти попреча да ги рисуваш.

– Опитай – каза меко Келсиър, като сгъна късчето хартия с два пръста, после го прибра в джоба на ризата си. Щеше да опита отново по-късно. Венчелистчетата трябваше да имат по-съзловидна форма.

Келсиър измери Гемел със спокоен поглед, после се усмихна. Усмивката му се стори насилена. Как можеше да се усмихва в свят без нея?

Келсиър продължи да се усмихва. Щеше да го прави, докато му се стори естествено. Докато онова вцепенение, стегнато на възел в него, започнеше да се размотава и отново започнеше да чувства. Ако беше възможно.

*Възможно е. Моля те, нека бъде.*

– Рисуването на тези картини те кара да мислиш за миналото – процеди Гемел. Застаряващият мъж имаше раздърпана сива брада, а косата му беше толкова чорлава, че всъщност изглеждаше *по-добре* оформена, когато вятърът я развяваше.

– Да – потвърди Келсиър. – Няма да я забравя.

– Тя те предаде. Преодолей го. – Гемел не изчака да види дали Келсиър ще продължи да спори. Отдалечи се – често млъкваше на сред споровете.

Келсиър не стисна очи, както му се искаше. Не изкрещя дръзко срещу умиращия ден, както му се щеше. Отблъсна мислите за предателството на Мер. Изобщо не биваше да споделя тревогите си с Гемел.

Беше го направил. И толкова.

Келсиър се усмихна по-широко. Изискваше усилие.

Гемел хвърли поглед обратно към него.

– Изглеждаш стряскащо, когато правиш това.

– Защото никога в живота си не си се усмихвал истински, стара купчина пепел такава – каза Келсиър, като дойде при Гемел до ниската стена на ръба на покрива. Погледнаха надолу към мрачния град Мантис, почти удавен в пепел. Хората тук в далечния север на Западния Доминион не се справяха толкова добре с почистването ѝ, колкото хората в Лутадел.

Келсиър бе предполагал, че тук ще има по-малко пепел – в такъв отдалечен район само едно от пепелните възвишения беше наблизко. *Наистина* изглеждаше, че пепелта пада малко по-рядко. Но фактът, че никой не се организираше да я разчисти, означаваше, че създава впечатление, че има далеч повече.

Келсиър сви пръсти около корниза на стената. Никога не беше харесвал тази част от Западния Доминион. Сградите тук му се струваха... разтопени. Не, това беше погрешно определение. Струваха му се твърде заоблени, без ъгли, и рядко бяха симетрични – едната страна на сградата беше по-висока или по-неравна.

Въпреки това пепелта му беше позната. Покриваше постройката тук точно както и навсякъде, и правеше всичко да изглежда като излято от един и същ безличен черно-сив калъп. Пласт от нея покриваше улиците, полепваше по ръбовете на сградите, образуваше



купчини в уличките. Пепелта на Пепелната могила приличаше на сажди, много по-тъмна от пепелта на обикновен огън.

– Коя? – попита Келсиър, като завъртя поглед сред четирите масивни кули, които накъсваха очертанията на града на фона на небето. Мантис беше голям град за този доминион, макар – разбира се – да не можеше да се сравнява с Лутадел. Нямаше други градове като Лутадел. И въпреки това, този беше порядъчен.

– Кулата Шезлър – каза Гемел, като посочи висока, източена постройка близо до центъра на града.

Келсиър кимна:

– Шезлър. Лесно мога да вляза през вратата. Ще ми трябва маскировка – хубави дрехи, малко бижута. Трябва да намерим място, където мога да скрия зрънце атиум, и шивач, който умее да си държи устата затворена.

Гемел изсумтя.

– Имам акцент от Лутадел – каза Келсиър. – От това, което чух по-рано на улицата, лорд Шезлър е напълно *омаян* от лутаделската аристокрация. Готов е да обсипе с внимание и любезности всеки, който се представи правилно: иска връзки в обществото по-близо до столицата. Аз...

– Не мислиш като аломант – пресече го Гемел, с груб тон.

– Ще използвам емоционална аломантия – каза Келсиър. – Ще го обърна на моя...

Внезапно Гемел изрева, завъртя се и се нахвърли на Келсиър, като се движеше твърде бързо. Чорлавият мъж сграбчи Келсиър за предницата на ризата и го блъсна на земята, като се извиси над него и керемидите на покрива изтракаха.

– Ти си Мъглороден, не някакъв уличен Усмирител, който работи за дребни петачета! Искаш отново да бъдеш хванат ли? Заловен от *неговите* лакеи, изпратен обратно там, където ти е мястото? Искаш ли?

Келсиър гневно изгледа Гемел в отговор, когато мъглите започнаха да се събират във въздуха около тях. Понякога Гемел му се струваше повече звяр, отколкото човек. Започна да си мърмори под нос, говорейки сякаш на приятел, когото Келсиър не можеше да види или чуе.

Гемел се наклони по-близо, все още мърморещ, със зловонен и резлив дъх, с разширени и обезумели очи. Този човек не беше напълно с

ума си. Не. Това бе твърде меко казано. На този човек му бе останала само тъничка нишка здрав разум, и дори тя започваше да се разпада.

Той обаче беше единственият Мъглороден, когото Келсиър познаваше, и, по дяволите, Келсиър щеше да се учи от него. Или това, или щеше да започне да взема уроци от някой аристократ.

– Сега слушай – каза Гемел, почти умоляващ. – *Слушай* поне този път. Тук съм да те науча как да се биеш. Не как да говориш. Това вече го правиш. Не дойдохме тук, за да можеш да се шляеш и да си играеш на благородник, както едно време. Няма да ти позволя да се измъкнеш от това с приказки. *Няма*. Ти си Мъглороден. Бий се.

– Ще използвам какъвто инструмент е нужен.

– Ще се биеш! Искаш ли отново да бъдеш слаб, да позволиш отново да те заловят? – Келсиър мълчеше. – Искаш да получат възмездие? Нали?

– Да – изръмжа Келсиър. Нещо масивно и тъмно се размърда в него – звяр, пробуден от подтикването на Гемел. Прорязва дори вцепенението.

– Искаш да убиваш, нали? Заради онова, което причиниха на теб и близките ти? Задето ти я отнеха? Е, момче?

– Да! – излая Келсиър и показа металите си, отблъсквайки Гемел назад.

Спомени. Тъмна дупка, обточена с остри като бръснач кристали. Риданията ѝ, докато умираше. Неговите ридания, докато го пречупваха. Смачкваха. Разкъсваха.

Письците му, докато се изцеляваше.

– Да – каза, като се изправи на крака: вътре в него гореше олово. Насили се да се усмихне. – Да, ще получа възмездие, Гемел. Но ще го постигна по моя начин.

– И какъв е той?

Келсиър се поколеба.

Преживяването бе непознато за него. Винаги беше имал план, преди. Купища планове. Сега, без нея, без нищо... Искрата бе потушена, искрата, която винаги го бе тласкала да стига отвъд онова, което другите смятаха за възможно. Беше го водила от план към план, от грабеж към грабеж, от богатства към още богатства.

Сега си беше отишла, заместена от този възел от вцепенение. Единственото, което можеше да изпитва в последно време, бе ярост, а тази ярост не можеше да го направлява.

Не знаеше какво да прави. Това му беше омразно. Винаги беше знаел какво да прави. Ала сега...

Гемел изсумтя:

– Когато приключя с теб, ще си способен да убиеш сто мъже само с една монета. Ще можеш да Изтеглиш меча на човек от пръстите му и да го поразииш с него. Ще можеш да смачкаваш мъже в броните им, и ще можеш да прорязваш въздуха като самите мъгли. Ще бъдеш бог. Пилей си времето с емоционална аломантия, когато свърша. Засега убивай.

Брадатият притича с дълги скокове обратно до стената и впери поглед в кулата. Келсиър бавно обузда гнева си и потри гърдите си там, където бе притиснат към земята. И... му хрумна нещо странно:

– Откъде знаеш какъв съм бил едно време, Гемел? – прошепна Келсиър. – Кой си ти?

Лампи и прожектори бяха запалени в нощта, сиянието им проникваше през прозорците в кълбящите се мъгли. Гемел беше коленичил до стената и отново си шепнеше. Ако беше чул въпроса на Келсиър, не му обърна внимание.

– Все още би трябвало да гориш металите си – каза Гемел, когато Келсиър се приближи. Келсиър прехапа устни, за да не отвърне, че не иска да ги пилее. Беше обяснил, че като дете от скаа се беше научил да внимава много със запасите. Гемел просто се бе изсмял на това. По онова време Келсиър предположи, че смехът е породен от присъщата на Гемел изменчива природа.

Но... дали беше защото знаеше истината? Че Келсиър *не е* израсъл като беден скаа по улиците? Че той и брат му бяха водили привилегирован живот, нечистокръвното им потекло – пазено в тайна от обществото?

Мразеше аристокрацията, вярно. Техните балове и празненства, превзетото им самодоволство, чувството им за превъзходство. Но не можеше да отрече, не и пред себе си, че мястото му беше сред тях. Поне дотолкова, колкото и сред скаа по улиците.

– Е? – рече Гемел.

Келсиър възпламени някои от металите вътре в себе си, изгаряйки няколко от осемте метални запаси, които имаше в себе си. Беше чувал понякога аломанти да говорят за тези резерви, но никога не беше очаквал сам да ги почувства. Бяха като кладенци от енергия, от които можеше да черпи.