



Вадим Панов







Триска и Спящая Каракатица

Волшебная история Вадима Панова
о невероятных приключениях в южных морях
Прелести



Москва
2017



УДК 821.161.1–312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6–44
П16

Иллюстрация на переплете *И. Варавина*

Внутренние иллюстрации
Д. Конопатовой, Н. Фомичевой, С. Якимова

www.iris.house

Панов, Вадим Юрьевич.

П16 Ириска и Спящая Каракатица / Вадим Панов. — Москва : Издательство «Э», 2017. — 288 с. — (Прелесть. Новый мир Вадима Панова).

ISBN 978–5–699–94689-1

Не было в океанах Прелести места страшнее, чем остров Спящей Каракатицы. И не было моряка, который бы согласился отправиться в море Беспощадности. Не было до тех пор, пока знаменитый пират Уне-Муне Грог не встретился с загадочной ведьмой и не получил предложение, от которого не смог отказаться.



Так началась цепь удивительных и опасных приключений, которая закончилась пробуждением древнего зла и отчаянным сражением на острове Непревзойдённых.

Приключения Ириски продолжают! Враги не дремлют и готовы на всё, чтобы уничтожить последнюю фею великого Двора.

УДК 821.161.1–312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6–44

ISBN 978–5–699–94689-1

© **Панов В. Ю., 2017**
© **Оформление.**
ООО «Издательство «Э», 2017



«Этот мир находится так далеко, что до него невозможно добраться. Дорогу в него легко позабыть, и тогда Самоцветный Ключ обратится в заурядное украшение.»

Этот мир находится так близко, что к нему можно прикоснуться рукой и часто мы, сами того не замечая, проходим через него. Дотрагиваемся до настоящего, живого Волшебства и улыбаемся. Потому что нам становится тепло и радостно. Потому что этот мир — Прелесть...»

КАНИГА ФЕИ





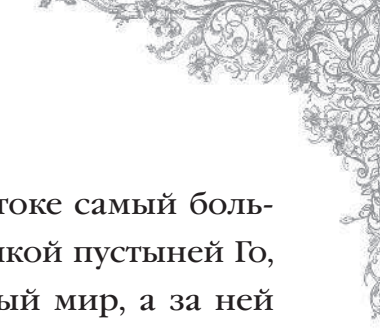



Пролог

*в котором капитан
Двойной Грог встречается
с таинственным
незнакомцем*

Прелесь прекрасна.
И невероятно огромна.
Настолько огромна, что от края
до края мира можно идти бесконечно —
так шутят опытные путешественники.

На западе волшебный мир простира-
ется до Закатного Рубежа, отделяющего
Прелесь от Плесени, но не заканчивает-
ся, а уходит дальше, за безбрежное море,
к острову Ацлан, удивительной стране Та-
уантин и другим землям, которые до сих

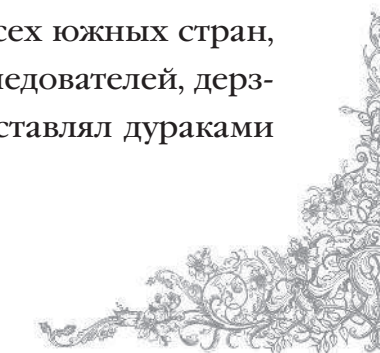





пор именуют Новыми. А на востоке самый большой материк заканчивается великой пустыней Го, способной вместить в себя целый мир, а за ней начинается океан, украшенный россыпью прекрасных островов. На севере Прелести бьются о суровые ледяные скалы волны Хладного моря, а далеко-далеко на юге раскинулись благодатные страны, в которых никогда не заканчивается лето.

Южане торговали диковинными специями, острыми и пахучими, ароматным чаем, зелёным и чёрным, тончайшими тканями, редкими фруктами, розовым деревом, драгоценными камнями и множеством других товаров, которые охотно покупали жители северных стран.

Торговля процветала, но богатые купеческие караваны привлекали всех разбойников Прелести, и южные моря волшебного мира кишмя кишели пиратами, самым известным из которых считался капитан Уне-Муне Грог по прозвищу Двойной Грог — дерзкий, решительный и храбрый шмызл, которого уважали все джентльмены удачи Прелести.

За поимку Уне-Муне была объявлена колоссальная награда в десять тысяч золотых лилий, за ним гонялись корабли всех флотов всех южных стран, но Грог ловко ускользал от преследователей, дерзко смеялся над их потугами, выставлял дураками





и продолжал бесчинствовать, наводя на купцов тоску и ужас.

Чтобы не попасться, Двойной был вынужден без устали плавать по Океану, нигде не задерживаясь и постоянно меняя курс. И лишь в одном-единственном месте Уне-Муне чувствовал себя в относительной безопасности: в порту Каракурта, что находился на обширном одноимённом острове, раскинувшемся в самом центре моря Обломков. Странное название объяснялось тем, что в этой части Океана было разбросано бесчисленное множество мелких каменистых островов и скал, в том числе — подводных, подло прячущихся под самой водной гладью. Через море Обломков пролегал запутанный, постоянно меняющийся фарватер¹, и провести корабли к острову могли только потомственные лоцманы² из семьи Каваччи, глава которой правил на Каракурте.

А Каваччи жаловали пиратов, которых в других местах ожидали лишь тюрьма или верёвка.

А ещё говорили, что море Обломков давным-давно заколдовано, и разбойникам потому удава-

¹ Безопасный, то есть достаточно глубокий и беспрепятственный проход по водному пространству (реке, озеру, морю, проливу и так далее).

² Моряк, хорошо знающий местные берега и фарватер и проводящий по нему суда.

лось беспрепятственно по нему ходить, что древнее заклятие благоволило бесчестным пиратам...

Но правда это или нет, доподлинно сказать никто не мог.

Зато все джентльмены удачи твёрдо знали, что на Каракурте их ждали с нетерпением и встречали с распростёртыми объятиями: позволяли пополнять запасы воды, продовольствия и огненного зелья, скупали награбленное и помогали ремонтировать корабли. На Каракурта пираты отдыхали и веселились, готовясь к следующим походам. И именно здесь, в таверне «Пинок на удачу», Уне-Муне отыскал таинственный незнакомец.

— Капитан Грог?

— Кто спрашивает? — недовольно поинтересовался Двойной. Он как раз догрызал куриное крылышко и не хотел ни с кем общаться. И, не поднимая взгляд, добавил: — Я слышал очень лёгкие шаги.

— Я — друг, — успокоил пирата гость.

— Чем докажешь?


— Выслушайте меня и узнаете.

— Узнаю что?

— Узнаете много интересного и поймёте, что со мной можно иметь дело.

И незнакомец без спросу присел за столик пирата.





Двойной нахмурился — ему такое поведение пришлось не по нраву.

А ещё пирата смущало, что таинственный гость был с ног до головы закутан в плащ с капюшоном, носил на лице вырезанную из дерева маску и говорил изменённым голосом, то есть нельзя было с точностью сказать, мужчина заявился в «Пинок на удачу» или женщина, какого возраста и какого народа. Но Грог сразу понял, что его собеседник — маг, и потому не рискнул скандалить или грубить.

Но вести себя решил дерзко, как привык.

— Если ты друг, то назови своё имя.

— Достаточно того, что мне известно ваше.

— И перестань на меня пялиться!

На самом деле Грог давным-давно привык к изумлённым взглядам обитателей волшебного мира, не обращал на них внимания и специально сделал замечание незнакомцу — чтобы нагрубить хотя бы таким образом. Однако тот не обиделся.


— Моё любопытство объяснимо, капитан: представители вашего народа в Прелести встречаются нечасто.

— Тебе не нравятся шмызлы?

— Вы — великий пират, Уне-Муне, и мне всё равно, человек вы, мафтан или фея.

— Ты назвал меня феей? — ощерился Грог.

— Вам неприятно?



— Феи — девчонки, — отрубил Двойной. —
Разумеется, мне неприятно.

И стукнул кулаком по столу так, что подпрыгнули кружки и тарелки. Почуввав его ярость, сидящие за соседними столиками пираты стали потихоньку отодвигаться, они знали, каким страшным бывает Грог в гневе, однако незнакомец остался спокоен:

— Почему вам не нравятся феи?

— Терпеть их не могу.

— Почему?

— Потому что... — Двойной снова хотел нагрубить, но в последний момент сдержался и произнёс хоть и резко, но без наглости: — Ты слышал о Жемчужинах?

— Разумеется.

— Феи этого Двора считают себя морскими владычицами и мешают мне жить.

— Мешают грабить? — невинно уточнил незнакомец.

— Да! И поэтому я их не люблю.

— Вы хотели бы избавиться от них? И от всех фей вообще?

Несколько долгих секунд Грог таращился в бесстрастную, расписанную тёмными красками маску незнакомца, после чего криво усмехнулся:

— Пробовали много раз... Но никому не повезло.

— У вас может получиться.

— Что ты предлагаешь?

Незнакомец подался вперёд и, перегнувшись через стол, прошептал:

— Я хочу, чтобы вы напали на остров Непревзойдённых и разрушили, в конце концов, проклятый Коралловый Дворец!

— Я не идиот, — так же шёпотом ответил Уне-Муне. — Коралловый Дворец неприступен. Логово Непревзойдённых — настоящая крепость.

— А если я скажу, что эту крепость можно взять?

— Сначала скажи как? А потом я подумаю.

Разумеется, Двойной хотел бы разрушить Коралловый Дворец, в котором, по слухам, хранились несметные сокровища. Богатствами Двора Непревзойдённых грезил все воры Прелести, но ни одному из них не удалось добраться до Сокровищницы, которую надёжно защищали заклинания знаменитых волшебниц, и унести хотя бы медную монетку.

Разумеется, Двойной хотел ограбить Коралловый Дворец, но понимал, что одному ему не справиться.

— Хорошо, — незнакомец вновь сел ровно, однако голос не повысил, продолжил говорить шёпотом: — Вы знаете, что в центре острова, на

котором мы сейчас находимся, возвышается потухший вулкан?

— Запретная гора Алау, — кивнул Уне-Муне.

— А на горе есть руины древнего замка...

— В них нельзя заходить. Да и вообще: Каваччи запрещают подниматься на вулкан, говорят, он заколдован.

— И вы не поднимались?

— Я не дурак, — хмыкнул Грог. — Каракурта — единственное во всём Океане место, где я могу отдохнуть. И я не собираюсь ссориться с его хозяевами из-за древнего поверья.

— Вы знаете легенду горы Алау?

— Все знают легенду горы Алау, — осклабился Двойной.

— Но я могу рассказать вам настоящую легенду горы Алау, подлинную, древнюю историю, — очень и очень серьёзно произнёс незнакомец. — Я могу рассказать вам, капитан, почему фарватер моря Обломков известен только членам семьи Каваччи и почему никому, даже волшебникам, не удалось его узнать. Я могу рассказать, почему Каваччи запрещают подниматься к руинам замка. Я могу рассказать, что действительно произошло здесь семьсот лет назад и почему море Обломков называется именно так. Я могу открыть вам один из древних секретов Прелести.