



ГЛАВА ПЕРВАЯ

*600 000 лет назад, четырёхмерный слой Вселенной,
Галактика Пограничная, пространство низких энергий,
система звезды Ярило, четырнадцатый цикл Эксперимента,
2500 лет от начала опасной фазы.*

Сияющая звёздной энергией сфера ударного крейсера плыла сквозь чернильную бесконечность космоса, усеянного жидкой россыпью тусклых звёзд, теряющихся на фоне ярко пылающего светила. Местная звезда даром что невелика — жарит с такой силой, каковой вполне могут позавидовать звёзды и покрупнее. Когда два лета назад командор Эльдкнут впервые увидел Ярило, то вопросов относительно того, почему сие светило назвали так, а не иначе, у него не возникло. «Ослепительно Пылающее» полностью оправдывало своё имя. А с этого расстояния оно с лёгкостью затмевало две соседние звезды, которые было отлично видно с поверхности любой из местных планет.

Слившийся воедино с корабельным энергоконтуром могучий Даарийский воин вслушался в истекающие от светил потоки солнечных излучений. Система Ярило не являлась тройной звездой, это обычная солнечная система обычного жёлтого карлика, обладающего необычно сильной светимостью. Создатели данного сегмента галактик заложили в архитектуру системы Ярило запасную звезду, но вспыхнет она ещё очень и очень не скоро. Так что конкурентов у местного солнца нет. Обе звезды, выглядящие с планетарных поверхностей подобно второму и третьему солнцам, в действительности находятся на огромном расстоянии отсюда и даже не являются ближайшими к Ярило. Здесь воплотился в жизнь красивый научный феномен: указанные звёзды имеют орбиты с очень большим и вытянутым эксцентриситетом, и в ходе своего движения вокруг центра галактики время от времени сближаются с системой Ярило. Эксцентриситет которой тоже далёк от идеального.

Для эпицентра пространства высоких энергий подобные события суть в порядке вещей, там плотность звёздного массива огромна. Но здесь, на Рубеже, звёзд мало, и потому таковое сближение является очень редким событием. Каковое применительно к системе Ярило получается ещё и очень скоротечным. Звёзды сближаются в момент нахождения в крайних точках собственных траекторий и сразу же начинают обратное движение, из-за чего сближение это длится крайне недолго. В системе Ярило столь редкостное и красивое событие тщательно зафиксировано в архивах гражданских каст и по праву нашло отображение даже в местном календаре. Видимая фаза сближения началась порядка шести тысяч лет назад, и спустя что-то около двух тысяч лет сближение достигло максимального значения. Чуть менее трёх тысяч лет на небосводах местных планет сияли сразу три солнца, потом звёзды начали обратный путь. Сейчас все три звезды всё ещё хорошо видны, но удаляющиеся светила теперь гораздо меньше родного солнца и выглядят в сравнении с ним подобно снежкам из зелёного и серебряного огня, расположившимся рядом с основанием пылающего бело-золотым пламенем снеговика. Красиво и немного напоминает родную галактику.

Родовая эскадра командора Эльджнута находилась в составе сил и средств гарнизона воинской касты, сменившего на этом посту Харрийские подразделения. Харрийские воины осуществляли охрану системы Ярило в течение минувшего Круга Жизни, их вахта завершилась, и эскадры вернулись домой*. Каста воинов не принимает участия в уникальном Эксперименте, ведущемся в системе Ярило вот уже триста пятьдесят тысяч лет, это решение было принято единогласно всем личным составом воинской касты в двух сотнях галактик цивилизации Сияющих. В ту пору в жарких спорах с гражданскими кастами необратимо расплавилось немало Кристаллов Связи. Но мудрые Созидатели приняли решение, и воинская каста согласилась с таковым, ибо воины существуют для того, чтобы охранять покой гражданских каст. С тех пор могучие бойцы Сияющих несут охрану системы Ярило на сменной основе.

* Круг Жизни цивилизации Сияющих приблизительно равен 144 годам Людей.

Попасть в состав местного гарнизона суть большая честь. И ещё большая ответственность. Особенно в такие времена, как сейчас, когда система Ярило находится за Рубежом, в пространстве низких энергий. Согласно итогам Второй Великой Ассы, это Нейтральные Территории. В Нейтральных Территориях кому бы то ни было запрещено иметь крупные войсковые формирования и военные объекты максимальной огневой мощи, но это совершенно не означает, что в этих местах царит вечный мир и покой. Войны между обитателями нейтральных систем случаются часто, а мелкие боевые столкновения происходят и вовсе постоянно. За два лета, которые его родовая эскадра несёт службу в системе Ярило, командор Эльдкнут провёл боёв больше, чем за предыдущие четыре, а ведь тогда он тоже служил на границе, но на противоположной стороне пространства высоких энергий и внутри Рубежа.

Здесь, в системе Ярило, обстановка спокойная. Явных врагов и недругов нет, тайные же открыто нападать на территорию Сияющих не решаются. Сражения, в которых удаётся принять участие, происходят у союзников, в основном у Тёмных. Уничтожать противника в неродном пространстве не так выгодно, ведь убийство врага вне пространства высоких энергий приносит Сущности воина меньший объём заполнения. Однако это всё равно лучше, нежели ничего. Для воина и такое деяние суть весьма желанная удача.

Но, несмотря на пиетет, проявляемый Тёмными к Сияющим, воинская каста не питает иллюзий. Память у Тёмных короткая, алчность же и жажда наживы у них предела не имеют. Те Тёмные, чьи территории непосредственно граничат с пространством высоких энергий, ещё помнят Великую Ассу и её последствия, но пространство низких энергий громадно. И чем дальше от Рубежа, тем слабее тёмная память. А в далеких галактиках шестиэнергонного пространства разведка и вовсе фиксирует сознательные действия правящих элит по приданию давно минувшей Всеобщей Войне статуса древней суеверной страшилки. Дабы проще было гнать свой народ на убой, если в наш четырёхмерный слой Вселенной вновь явятся Эмиссары Чёрного, воспротивиться воле которых у Тёмных никогда не возникает желания. Ведь за такое Эмиссары могут лишить жизни. А Тёмные своей жизнью очень дорожат и предпочитают терять

её в боях со Светлыми, за которые их владыки неплохо платили в прошлом и наверняка будут платить в будущем.

Было бы очень здорово, если подобная война более никогда не повторится. Но если такое всё же произойдет, Сияющие не должны быть застигнуты врасплох. Именно с этой целью была создана сеть уникальных и сверхсекретных разведцентров, способных устремлять взор глубоко в пространство низких энергий. И скрытый в недрах Дэи разведцентр является наиболее мощным и эффективным в этом спиральном рукаве. Благодаря ему Сияющие узнали о начале Второй Великой Ассы и встретили бесчисленные полчища Тёмных и их Эмиссаров во всеоружии. Множество раз в ходе Второй Ассы разведцентр добывал бесценные сведения, переоценить его роль невозможно. Стоит он на страже Родины и сейчас.

С тех пор как система Ярило вновь вышла в пространство низких энергий, разведцентр внутри Дэи, заранее прошедший плановую модернизацию, несёт боевое дежурство. Как полтора миллиона лет назад, так и сейчас, режим строжайшей конспирации поддерживается неукоснительно, и о его существовании знают лишь воины эскадры прикрытия и Асы гражданских каст. Впрочем, сейчас в системе Ярило почти не осталось гражданских Асов. Опасная фаза четырнадцатого цикла Эксперимента идёт вот уже две с половиной тысячи лет, за это время все Асы Родов-Экспериментаторов сменили тело и покинули наш слой Вселенной.

Единственный Ас из числа уроженцев системы Ярило остался в касте Целителей Мерцаны. Это многомудрый Ирийзар, или, как произносят это имя на Орее, Иризар. Седовласому седобородому старцу исполнилось две тысячи шестьсот лет полкруга Жизни назад, но знаменитый на весь окрестный сектор космического пространства выдающийся Целитель не начинает процесс смены мерного тела, ибо желает до последней возможности помогать своим родичам, сражающимся с самой сутью низкоэнергонного пространства.

Все остальные Асы гражданских каст, присутствующие в системе Ярило, являются наблюдателями за ходом Эксперимента, присланными сюда решением Совета Каст цивилизации. В основном это специалисты каст Жизнь Рекущих и Целителей с Руты, Троары и Ингарда, возглавляет которых пара Асов касты Творцов, прибывших с Асгарда, Прародины

Расы Сияющих. Во время опасных фаз Эксперимент возглавляют Творцы, ибо именно на их касту в этот период ложится основная нагрузка. Хотя во время опасной фазы нагрузки хватает всем, и каста воинов тут не исключение.

Да, охранять разведцентр на Дэе стало значительно легче, нежели сотни тысяч лет назад, до Второй Великой Ассы. Тогда система Ярило считалась нестабильной и смертельно опасной, держать здесь войска было нельзя, и основной защитой уникального разведцентра являлась конспирация вкупе с маскировкой звезды Ярило. Теперь система заселена Сияющими официально, и Небесная Раса Сияния Света имеет право держать здесь некоторое количество боевых подразделений даже в те тысячелетия, когда система Ярило находится вне пространства Светлых, и на неё распространяется Предписание о Нейтральных Территориях.

Однако же теперь хлопот стало много больше, ибо хоть сам разведцентр и остаётся строжайшей военной тайной, неведомой ни союзникам, ни соседям, ни даже самим обитателям системы Ярило, но в системе появился совершенно огромных размеров раздражитель для Тёмных: кварковый реактор и Древо Перемещений, которое он запрашивает. Ибо сам по себе кварковый реактор является гигантским источником энергии огромной мощности, что для алчных Тёмных эквивалентно источнику бесконечных и столько же огромных денег. А тут ещё Древо Перемещений, являющее собою сложную систему ноль-врат и Врат Между Мирами, связавшую мгновенными мостами несколько десятков различных цивилизаций. Причем Врата Между Мирами соединяют солнечные системы, расположенные в других галактиках, некоторые из которых находятся от Рубежа на совершенно огромном удалении.

И из любой точки, в которой установлены Врата Между Мирами, можно попасть в любую другую такую же. За исключением Асгарда, ибо воинская каста наотрез отказалась подвергать Прародину Расы столь великой опасности, и Древо Перемещений относительно системы Аркона является односторонним мостом. Многомудрые Созидатели из гражданских каст могут отправиться из Асгарда куда пожелают, а вот попасть в Асгард можно только с разрешения касты воинов. И точка. Иных вариантов не существует. Только на таком условии воинская каста согласилась дать своё одобрение на создание Древа

Перемещений, и мудрые Созидатели не стали препятствовать воинам в исполнении своего Удела. Ибо гражданские касты пусть и гражданские, но мудрость их велика и никто лучше их Асов не может смотреть в будущее.

А оно у системы Ярило будет крайне непростым. Так сказали Боевые Асы свыше семи тысяч лет назад, когда решался вопрос о строительстве Древа Перемещений. И гражданские Асы без споров согласились на требования воинской касты. А это уже само по себе о чём-то говорит. Поэтому каста воинов несёт службу в системе Ярило со всей ответственностью и по законам военного времени, хоть войны в пространстве Сияющих не было вот уже более трёхсот пятидесяти тысяч лет. Но это ещё не значит, что никто из Тёмных не лелеет мысль заполучить себе Древо Перемещений или хотя бы кварковый реактор. Всегда существует вероятность подобного со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Для противодействия которым внутри Заповедника была выстроена мощная оборонительная Цитадель Мидгард. Именно в её центре ослепительно пылает кварковый реактор, и лучшие подразделения воинской касты осуществляют охрану системы Ярило. Любой враг, что пожелает прибрать систему к своим грязным алчным ручонкам, быстро останется без таковых. Не приходится сомневаться, что страх перед жестоким и неотвратимым возмездием суть единственное, что удерживает множество Тёмных недругов от попытки захватить систему Ярило. Не признающие Конов Совести не понимают иного языка, кроме языка силы.

Но если в пространстве Сияющих всё спокойно, то за его пределами обстановка очень разная. На периферии высокоэнергетических территорий появилось множество юных Светлых цивилизаций, далеко не все из которых выбрали путь развития по Конам Совести. Это приведёт их к печальным последствиям, как привело к таковым всех тех Светлых, кто сделал подобную ошибку до них. Но сами они, естественно, так не считают, и прислушиваться к предостережениям более опытных соседей желания у них не возникло. В итоге войны внутри их цивилизаций уже стали обыденностью, а войны меж ними набирают обороты всё сильней. В подобные конфликты иногда приходится вмешиваться Сияющим, если молодые агрессоры задаются целью уничтожить каких-нибудь миролю-

бивых соседей, имеющих с цивилизацией Сияющих союзный договор.

Пока подобные печальные ситуации среди Светлых случаются не часто. Зато среди Тёмных оные происходят регулярно. Войны за Рубежом идут постоянно, и чем дальше от такового, тем они больше и кровавее. Сражаться на стороне Тёмных союзников приходится нередко, и это, как уже было сказано, радует любого бойца Сияющих. Вот и сейчас патрульная группа, которую возглавляет командор Эльдкнут, находится в ожидании приказа на перемещение. Ибо несколько частей назад дежурные операторы узла сверхдальней космической связи Люции приняли тревожный вызов из Утгарда, крепости воинской касты, расположенной в пространстве низких энергий Галактики Юр, ближайшего к Миру Пограничной Мира Серой Расы. Группа Эльдкнута в этот момент возвращалась с планового патрулирования, и командование сил прикрытия системы Ярило отдало приказ лечь в дрейф и находиться в боевой готовности до поступления приказа.

Но время идёт, а приказа всё нет. Командор мысленно вздохнул. Видимо, гарнизон Утгарда справился с возникшей ситуацией самостоятельно. Сражения не последует, а жаль. Его патрульная группа не была в боях вот уже половину месяца. Сейчас бы хоть небольшое боестолкновение, чтобы Сущности могучих бойцов не покрывались пылью бездействия...

— Командор Эльдкнут! — Корабельный Кристалл Связи зажёт в энергоконтуре крейсера образ Оперативного Дежурного сил прикрытия системы Ярило. — Твоя группа направляется в систему Ут Мира Юр для взаимодействия с гарнизоном Утгарда. Боевую задачу получите на месте. Даю форсажный коридор к Вратам!

Слившееся с корабельным контуром сознание командора приняло образ предстоящих патрульной группе векторов перемещения, и четвёрка медленно дрейфующих серебристых сфер, вспыхнув сиянием энергетических полей, мгновенно набрала скорость, превышающую полёт фотона. Далеко лететь не придётся, Врата Между Мирами, установленные в системе Ярило, расположены внутри Мидгарда. Их излучения проходят через планетарные полюса Заповедника, конфигурируются на дальней орбите и создают зеркало сверхдальнего ноль-перехода в той или иной точке ближайшего сектора солнечной системы

в зависимости от текущей необходимости. Оригинальное решение касты Творцов, позволяющее полностью исключить потенциальному противнику доступ к Вратам.

Что бы ни измыслили враги, Врата Между Мирами системы Ярило им так просто не захватить. Сначала придётся прорваться к Заповеднику через силы прикрытия, а после взять штурмом Цитадель Мидгард. Которая находится в самом центре Земли Заповедника на глубине чуть менее пяти тысяч километров, и физического доступа туда не имеется. Сверхмощных оружейных систем прямого воздействия у Цитадели, правда, нет, это запрещено Предписанием о Нейтральных Территориях, зато защиты хоть отбавляй. Когда система Ярило находится в пространстве высоких энергий на территории Сияющих, тут имеется целая сеть космических крепостей, делающих данную солнечную систему настоящей твердыней. На время нахождения в Нейтральных Территориях воинская каста вынуждена убирать отсюда сверхмощные космические крепости, но Мидгард изначально создавалась с учётом этого факта.

И пусть внутренняя Цитадель Заповедника лишена атакующих систем прямого воздействия, прочие её возможности весьма внушительны. Сверхмощные Кристаллы Мидгарда способны противопоставить врагу целый спектр далеко не безопасных мер противодействия, от полного подавления какого бы то ни было электричества от поверхности планеты вплоть до границ её магнитного поля, до увеличения в разы планетарной гравитации. И массу иных крайне неприятных сюрпризов, ожидающих противника в случае нападения на Заповедник.

Единственным слабым местом является связь Цитадели с самой системой Ярило. Могучие Кристаллы Сверхдальней Связи Мидгарда запросто устанавливают контакт с другими солнечными системами, но их энергии вынуждены пронзать тысячи километров земной толщи, для чего их импульсам сразу придаются высокие значения. Подобное излучение является слишком мощным для установления связи всего лишь с поверхностью Заповедника, оно уносится прочь из солнечной системы мгновенно. Поэтому для связи с Мидгардом применяется оборудование попроще, установленное на поверхности земного шара. Теоретически если диверсионные подразделения противника захватят данное оборудование, то им удастся какое-то время держать Цитадель в неведении относительно

происходящего на земной поверхности и в ближних секторах системы Ярило.

На практике же подобное развитие событий невозможно, ибо узлы связи с Мидгардом расположены много где. И не только на поверхности Заповедника. Они есть и на Орее, и на Мерцане, и на Дэе, не говоря уже об орбитальных крепостях и орбитальных опорных пунктах Орея и Дэи. Захватить все данные узлы одновременно невозможно, силы прикрытия Ярило скуют противника боем, сколько бы его ни явилось в систему, пусть даже битва эта будет пылать лишь несколько мгновений. Этих мгновений дежурным операторам Кристаллов Связи будет достаточно для оповещения гарнизона Мидгарда и Штаба Флота Пограничной. А дальше враги Расы сполна ощутят на своей тёмной шкуре основной Канон воинской касты: Смерть за Смерть.

Ударные крейсера патрульного отряда пронзили чернильный мрак ледяного космоса, быстро достигая дальней орбиты Заповедника, и за краткий миг до прибытия в указанную точку метрика пространства прямо по курсу дрогнула. Посреди ледяной черноты космоса вспыхнуло призрачной рябью ещё более чёрное зеркало ноль-перехода, и четверка сияющих звёздным огнем сфер сходу пронзила её поверхность. Жаль, что время не ждёт, отметил про себя Эльдкнут. Во время мощной активности Кристаллов Мидгарда на полюсах Заповедника происходят изумительно прекрасные северные сияния. Их чарующие переливы можно разглядеть даже с дальней орбиты. Во время кратких часов отдыха Эльдкнут иногда летает к полюсам Заповедника, насладиться зрелищем.

Созерцание северного сияния напоминает Родину, бескрайние родные просторы Земли-гиганта, над которыми возвышается исполинская громада родового замка, чьи Цитадели увенчаны сиянием могучих Боевых Кристаллов. Во времена воинских учений и плановых проверок боеготовности мощное оборудование замка закрывает непроницаемой защитой всё полушарие, находящееся в зоне ответственности его славного и доблестного воинского рода. И небеса над родовыми землями полыхают невероятно красивым северным сиянием... Посмотреть на северные сияния Заповедника прилетают многие. Каждый боец родовой эскадры не раз останавливал свой перехватчик над его северным полюсом, дабы насладиться напоми-