## Камень черной кобры

Ночь спустилась на землю.

Ты останавливаешься и поднимаешь голову. Темная громада крепостной стены с обломанными клыками башен четко вырисовывается на фоне серого неба. Над левым клыком ты видишь будто намеренно прорезанное окно, и в нем соприкасающиеся серпы двух лун и кусочек еще одного неба – черного и бездонного.

На стене ты видишь несколько бледных, ядовито светящихся пятнышек, и включаешь тяжелую неудобную лампу.

«Меж страданий в смерть».

Когда-то эти слова можно было различить и днем и ночью, но годы запустения почти стерли светящуюся краску, похожую на лишай, который проедает тело до костей, даря невыносимое наслаждение, и мало кто избавляется от этой хвори.

Сдается, ты не узнала ничего нового.

Надпись находится рядом с крепостными воротами. Их створки вросли в землю, и ты протискиваешься в небольшое отверстие с гнилым краями, сделанное стенобитным орудием во время последнего штурма. Огнестрел предательски звякает о чудом сохранившуюся железную накладку. Раздается хлопанье крыльев. Птицы не любят поздних гостей.

В коридоре крепости сыро и темно, и у тебя мелькает надежда, что все россказни про стражей – выдумки трепачей из тех, что не могут отличить своих шагов от чужих.

Это было бы прекрасно, ведь в огнестреле всего четыре плевка.

Коридор петляет, птицы ворочаются над твоей головой, и изредка в узкие бойницы можно увидеть небо. Потом становится светлее: ты выходишь на другую сторону крепости, освещаемую тусклым светом двух лун. В воздухе – запах давно не мытого человеческого тела. Ты останавливаешься и слышишь, как скрежещет заржавленное железо.

Тогда ты низко пригибаешься, одной рукой сдергиваешь с плеча огнестрел, а другой ставишь на каменный пол лампу и полностью открываешь заслонку.

Трепачи не врали.

Стражей – силой-лишенных-лица – оставил в крепости эфенди Айрат-ага. Поговаривали, что он не доверял безликим, но еще больше – Таймуре Безоружному, своему извечному противнику. Поговаривали, что в крепости не нашлось ни единого живого человека, зато нашлось множество мертвых, и уже давно. И что сам Безоружный сидел за столом в обеденной зале, глядя в сторону вошедших глазницами, в которые были вставлены гладкие серые камешки с берегов далекого северного моря.

Яркий луч света наверняка ослепил бы обычного человека, но лицо стража, как и часть ее костлявого тела, обмотаны грязными рваными бинтами. Руки связаны за спиной, зато над плечами, по бокам и между ног у нее торчат длинные, похожие на паучьи ноги лезвия клинков.

Страж наклоняется и облизывает кончик нижнего лезвия.

Ты вскидываешь огнестрел и выпускаешь огненный сгусток. Увернуться страж не может. Ее отбрасывает назад и опрокидывает на спину. Лезвия вскидывают стража на ноги, но она уже мертва. Тогда механизм отцепляется от мертвого тела и бежит в темноту, клацая по камням остриями лезвий.

Подхватив лампу, ты идешь следом. Будь на то твоя воля, ты не стала бы лезть дальше. Через три дня новый турнир, и ты снова победишь, если не станешь растрачивать сил столь бездарно... Но твоей воли у тебя нет.

Ворота во внутренний дворик приоткрыты, и ты протискиваешься в узкую щель меж двух тяжелых, недвижных створок, вросших в землю. Механизм пытается напасть на тебя сверху, и еще несколько стражей слышат, что ты вошла, и поворачивают к тебе невидящие лица. Металлические паучьи лапы скрипят в несмазанных суставах.

Время металл не щадит.

Ты разбиваешь лампу о паука и бежишь вдоль стены. Потом перекатываешься и сжигаешь еще одного стража – худую, очень высокую женщину. Ее длинные волосы вспыхивают, окружая перекошенное лицо сияющим ореолом, как на священных картинах. Короткий хриплый вскрик мечется промеж стен. Во дворике остаются три стража и два паука. Пока они медлят, ты проскакиваешь двор и оказываешься у ворот замка. Дерево продырявлено в нескольких местах. Ты бьешь в ворота плечом, вваливаешься в залу и падаешь, следя за тем, чтобы не повредить огнестрел. Паук пытается достать тебя лезвием, но лишь разрезает черную кожу сапога. Ты поднимаешься, не глядя бьешь кулаком – и паучья нога ломается в суставе.

Ты бежишь вперед, к лестнице, ведущей на второй этаж, глубоко вдыхаешь сырой затхлый воздух, чувствуешь знакомую вонь и отшатываешься назад, едва не лишившись глаза.

На верхней площадке стоит еще один страж. Женщина пытается угодить нижним клинком в твое лицо, нелепо двигая бедрами. Ты смеешься, отводя клинок вверх и стараясь не сжать пальцы на острой кромке. Другая твоя рука направляет огнестрел, его плевок прожигает стража до позвоночника и плавит механизм за его спиной.

Потом острые лезвия почти нежно обнимают тебя сзади. Ты выпрыгиваешь вверх, прежде чем они сомкнуться окончательно. На обнаженной груди остаются глубокие порезы, но теперь уже ты оказываешься за спиной стража – на это раз мужчины, надо же, какая встреча, – и последний огненный плевок уничтожает паука.

Кто-то поднимается за тобой, поэтому ты влетаешь в узкий темный коридор и прижимаешься спиной к стене в неглубокой нише. Под твоей лопаткой хрустит панцирь незадачливой улитки.

Тебе везет больше. Металлическое острие клюет тебя в левую грудь, и ты бросаешься вперед, в объятия тускло отблескивающих лезвий, и вверх, оставив короткий тесак в животе стража. Взлетев под потолок, ты бьешь стража ногами в спину. Затем вскакиваешь и наваливаешься плечом. Металл пронзает металл, паучьи ноги дергаются, когда острие тесака добирается до двигательного центра, и кромсают беззащитное тело носителя.

Теперь при тебе остался только пустой огнестрел и пара ножей. Ты улыбаешься. Как на арене.

Дверь в покои Таймурада Безоружного закрыта снаружи засовом и укреплена полосами металла. Неужели кто-то боялся, что он все-таки выйдет...

Ты нащупываешь две скобы, мешающие поднять засов. Вбиваешь под них лезвие ножа, чтобы воспользоваться им как рычагом. Вырвав скобы, ты поднимаешь и отбрасываешь тяжелый брус засова; дверь открывается легко и бесшумно, словно здешние сырость и пыль петлям нипочем.

В покоях оказалось светлее, чем в коридоре, и ты с удивлением понимаешь, что можешь без труда разглядеть широкую кровать, массивный стол, пару стульев и того, кто занимает один из них. Даже раскрытую книгу на столе. По обе стороны книги лежат иссохшие руки в черных перчатках. Сначала ты думаешь, что глаза окончательно привыкли к темноте или, может быть, свет двух лун проникает сквозь какое-то окно... Потом ты различаешь свою собственную тень – и разворачиваешься лицом к источнику света, а под твоими ногами шевелится, свиваясь в петлю, багрово-красная нить.

И ты бросаешься в сторону, уже понимая, что не успеть...

Нить скользит по твоей голени, разрезая штаны и отхватывая кусок кожи. Будь это меч, ты не обратила бы внимания на рану, но нить огненной кобры – это совсем другое.

Ты откатываешься к телу Безоружного и поднимаешься, придерживаясь за стол. Огненная кобра стоит в углу за дверью, в каменном полукруге. Гибкое женское тело текуче извивается под мешковатой накидкой, лицо скрыто низко надвинутым темно-красным клобуком с нарисованными на нем змеиными глазами, пальцы правой руки крепко сжимают багровую нить; ее начало уходит в глазницу человеческого черепа под туго связанными ногами.

В каменном полукруге разгорается пламя, почти такое же, что бушует сейчас у тебя в крови.

– Убей ее, – произносит Таймурад Безоружный, и не понять, с кем из вас он говорит.

Ты бросаешь нож, но кобра отбивает его неуловимым движением, и ты чувствуешь ее улыбку под клобуком. Нож звякает о стену, а багровая нить хлещет по полу, и ты видишь черные полосы, что она оставляет на древних камнях.

Ты отшатываешься к стене, роняешь огнестрел и распускаешь шнуровку корсета. Черный шнурок как живой выскальзывает из металлических колечек, обвиваясь вокруг твоей руки. Затем ты перескакиваешь стол, надеясь, что не слишком вольно ведешь себя в присутствии хозяина покоев, и швыряешь в кобру тяжелым стулом, а мгновение спустя, когда петля рассекает стул натрое, твой последний нож вонзается в глазницу черепа – и нить кобры распадается.

Кобра злобно шипит – но ты уже у нее за спиной, упираешься ей плечом между лопаток, чтобы избежать ударов, а черный шнурок врезается в по-змеиному грубоватую кожу ее шеи. Подошвы твоих сапог начинают плавится, и скоро ты уже чувствуешь ногами тепло углей.

Всего лишь тепло...

Ты швыряешь кобру через себя, что-то хрустит, тело девушки ударяется о стену и падает, сломанная игрушка, взявшаяся здесь невесть откуда.

– Освободи ее, – говорит Таймурад Безоружный.

Ты оглядываешься. Он подносит ладони к пустым глазницам. От камешков с берега далекого северного моря веет морозом, пробирает до самых костей, притушив пламя лихорадки.

– Освободи ее, – повторяет Безоружный. – Разрежь веревки.

Один твой нож намертво сплавился с черепом, и ты находишь второй. Разрезаешь веревки на ногах огненной кобры и стягиваешь с них балахон.

Как на таких ногах вообще можно было стоять?!

– Возьми ее камень, – говорит Безоружный. Ты ничего не знаешь про «ее камень», и он поясняет: – Смотри в ее женскую суть.

Ты не желаешь этого делать, но голосу противостоять невозможно. Ты разводишь колени кобры и извлекаешь камень, зеленый с алыми прожилками и едва теплый.

– Теперь – уходи.

Ты вспоминаешь, что тебе нужно совсем другое, и пытаешься сделать шаг к Безоружному, но ослушаться уже не можешь. А пламя в твоей крови разгорается снова, и тебе становится все равно.

На рассвете ты обнаруживаешь себя лежащей в лесу под старым высохшим деревом. Ты не знаешь, утро ли это того же дня или нет. Ты оглядываешься вокруг и видишь его – своего первого врага, того, кто научил тебя никогда не сдаваться, потому что сдавшийся, становясь наградой победителю, помнит и чувствует все.

Но сейчас он смотрит на тебя с тем же выражением на лице, как и после своего первого поражения.

– Ты вся горишь, – замечает он. – Страшно прикоснуться...

Он поднимается и подает тебе руку. Ты встаешь, деревья вокруг тебя отплясывают танец огненной кобры. И он, твой враг, берет тебя на руки. Ты не сопротивляешься и думаешь, что вы, наверное, красиво смотритесь со стороны.

– Давно меня не было? – спрашиваешь ты, когда старая дорога выводит к городу.

– Три дня.

– Значит, сегодня...

– Да. Но ты не сможешь биться – ты больна.

Ты заглядываешь в его лицо. Потом вспоминаешь про камень и суешь руку в сумку. Камень на месте. Ты ощупываешь его – и что-то жалит тебя в тыльную сторону ладони.

Значит, нож не потерян.

Когда вы входите в город и до дома даже ползком остается всего-ничего, ты говоришь:

– Поставь меня.

Твой враг ставит тебя на землю и молча смотрит в глаза. Потом падает на колени и переводит взгляд на торчащий из груди нож. Ты оставляешь их в проулке. Жар внутри тебя становится нестерпимым, губы спекаются, но ты все равно идешь по узким улочкам, касаясь пальцами глиняных стен удушливо-низких домов.

Дом хозяина ты можешь найти с закрытыми глазами. Он выше и больше многих других, и в его дворах таятся оазисы с зелеными деревьями, дающими желанную тень. Ты подходишь к воротам, и охрана без вопросов впускает тебя, лишь кто-то с ухмылкой сообщает, что твой первый враг – так ты всегда переводишь для себя его имя – пропал два дня назад.

И никто не догадывается подать тебе немного воды, а ты не можешь больше просить.

Потом тебя зовут к столу: хозяевам доложили, что ты пришла, и они желают немедленно видеть тебя.

В сопровождении мальчика-вещи ты идешь в обеденную комнату, и когда мальчик нечаянно касается твоей кожи, он испуганно отдергивает руку.

– Тебя надо к лекарю, – тихо говорит он.

Ты молча отодвигаешь занавес и входишь в комнату. Хозяин пристально смотрит на тебя из-под чахлых бровей. Хозяйка недовольно поджимает губы:

– Ты долго!

– Три дня, – блеет овцой прихлебатель-писарь. – И где огнестрел?!

– Я принесла камень, – говоришь ты.

– Камень? Один? – спрашивает хозяйка, недовольно встряхивая щеками.

Мальчик подбегает к хозяину и что-то шепчет ему на ухо. Глаза хозяина обегают тебя, потом он поворачивается к супруге:

– Оставь ее хоть сейчас! Не видишь...

– Не вижу! – рявкает хозяйка и требовательно протягивает жирную ладонь: – Давай сюда!

Всем известно, кто в этом доме главный.

Ты обходишь весь стол, отмахиваясь от предложенной воды, деревянная чаша катится по глиняному полу. Ты достаешь из сумки камень. Щеки хозяйки подрагивают от возмущения:

– Но это не то! Ты, тварь!..

Рот хозяйки кажется тебе достаточно большим, и ты запечатываешь его камнем огненной кобры. Хозяйка размахивает руками, потом ее лицо чернеет, а глаза вытекают тебе на ладонь.

– Она убила ее! – визжит кто-то.

Ты поворачиваешься и оглядываешь собравшихся. Хозяин, до которого ты можешь дотянуться рукой, кажется не настолько испуганным, насколько должен быть. Он жестом останавливает стражу:

– Нет. Девочка слишком устала. Оставьте ее...

И ты понимаешь, что некому прервать твои мучения.

Концов у этой истории множество.

Говорят, что ты сама стала женой хозяина, или что тебя видели в рядах армии Таймурада Безоружного, когда он пошел войной на шахиншаха и схватился с войском эфенди Айрата-ага, или что ты обратилась Матерью-коброй...

Стоит ли пересказывать их все? Или достаточно одной – правдивой?

Хозяин твой так и не женился, рассудив, что вокруг него и так достаточно красивых людей-вещей.

Войска эфенди Айрата-ага никто не трогал, но сам он бесследно исчез.

Из тела твоей хозяйки следующей ночью выбрались девять огненно-красных змеенышей с клобуками, и хозяин души в них не чаял.

А ты вернулась туда, где убила своего самого первого врага, и теперь, являясь по ночам, когда серпы двух луг вот-вот готовы соприкоснуться, вопрошаешь проходящих мимо грязного проулка, как его звали, и горе им не знать ответа.

Международный литературный конкурс «Пролёт Фантазии» - [http://fancon.ru](http://fancon.ru/)