

КНИГИ БРЕНДОНА САНДЕРСОНА

Цикл «АРХИВ БУРЕСВЕТА»

Путь королей  
Слова сияния  
Давший клятву  
Ритм войны

•

Цикл «РОЖДЕННЫЙ ТУМАНОМ»

Пепел и сталь  
Источник Вознесения  
Герой Веков

•

Цикл «ДВУРОЖДЕННЫЕ»

Слав закона  
Тени истины  
Браслеты Скорби  
Утраченный металл

•

Цикл «УСТРЕМЛЕННАЯ В НЕБО»

Устремленная в небо  
Видающая звезды

•

ЛЕГИОН. Стивен Лидс и множество его жизней

•

Убийца войн

•

Элантрис

•

Тираны и мстители

•

Рифматист

•

Локон с Изумрудного моря

•

Вы — чародей. Пособие по выживанию  
в средневековой Англии

•

Космер: Тайная история

БРЕНДОН  
САНДЕРСОН

# Космер

Тайная история



Санкт-Петербург

УДК 821.111(73)  
ББК 84(7Coe)-445  
С 18

Brandon Sanderson  
ARCANUM UNBOUNDED: THE COSMERE COLLECTION  
Copyright © 2016 by Dragonsteel Entertainment, LLC  
Interior illustrations by Isaac Stewart and Ben McSweeney  
© Dragonsteel Entertainment, LLC  
Published by permission of the author and his literary agents,  
JABberwocky Literary Agency, Inc. (USA)  
via Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency (Russia).  
All rights reserved

Перевод с английского  
Александра Жаворонкова, Ирины Колесниковой,  
Нatalьи Осоянy, Юрия Павлова

Серийное оформление Виктории Манацковой

Оформление обложки Егора Саламашенко

Иллюстрации Бена Максyини и Айзека Стюарта

Издательство благодарит Марию Кантор и Марию Аль-Ради  
за деятельное участие в подготовке книги.

© А. Жаворонков, перевод, 2023  
© И. И. Колесникова, перевод, 2023  
© Н. Г. Осоянy, перевод, 2023  
© Ю. Ю. Павлов, перевод, 2023  
© Издание на русском языке, оформление.  
ООО «Издательская Группа  
„Азбука-Аттикус“», 2023  
Издательство Азбука®

ISBN 978-5-389-23731-5

# СОДЕРЖАНИЕ

Благодарности. <i>Перевод Ю. Павлова</i> .....	9
Предисловие. <i>Перевод Ю. Павлова</i> .....	11

## СЕЛИЙСКАЯ СИСТЕМА

Селийская система. <i>Перевод Ю. Павлова</i> .....	15
ДУША ИМПЕРАТОРА. <i>Перевод А. Жаворонкова</i> .....	17
НАДЕЖДА ЭЛАНТРИСА. <i>Перевод И. Колесниковой</i> .....	137

## СКАДРИАЛЬСКАЯ СИСТЕМА

Скадриальская система. <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	163
ОДИННАДЦАТЫЙ МЕТАЛЛ. <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	165
АЛЛОМАНТ ДЖЕК И ЯМЫ ЭЛЬТАНИИ. <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	191
РОЖДЕННЫЙ ТУМАНОМ: ТАЙНАЯ ИСТОРИЯ <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	215

## ТАЛДАИНСКАЯ СИСТЕМА

Талдаинская система. <i>Перевод Ю. Павлова</i> .....	399
БЕЛЫЙ ПЕСОК. <i>Перевод Ю. Павлова</i> .....	401

## ТРЕНОДИЙСКАЯ СИСТЕМА

Тренодийская система. <i>Перевод И. Колесниковой</i> .....	447
ТЕНИ ТИШИНЫ В ЛЕСАХ АДА. <i>Перевод И. Колесниковой</i> .....	449

## ДРОМИНАДСКАЯ СИСТЕМА

Дроминадская система. <i>Перевод И. Колесниковой</i> .....	513
ШЕСТОЙ ИЗ СУМРАКА. <i>Перевод И. Колесниковой</i> .....	515

## РОШАРСКАЯ СИСТЕМА

Рошарская система. <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	579
ГРАНЕТАНЦОР. <i>Перевод Н. Осояну</i> .....	581

## БЛАГОДАРНОСТИ

Если бы я отдельно поблагодарил каждого, кто помогал мне в работе над этими произведениями, этот раздел вышел бы не менее длинным, чем сами произведения! Поэтому я упомяну лишь тех, кто приложил силы к изданию конкретно этого сборника (а также команду, трудившуюся над «Гранетанцором» — повестью, написанной специально для этого издания).

Тем не менее я хочу от всего сердца поблагодарить тех, кто все эти годы помогал мне с малой прозой. В начале карьеры я бы даже не осмелился назвать себя автором малой прозы, но десять лет практики не прошли даром, и вот результат. Впрочем, хочу отметить, что я весьма вольно трактую слово «малая». Некоторые произведения здесь чересчур длинные, чтобы называться малой прозой.

Все это время мне помогали замечательные люди, имена большинства из которых вы уже встречали в предисловиях к моим романам. Мне несказанно повезло, что так много людей вдохновляли меня, поддерживали и делились советами.

Что касается книги «Космер: Тайная история», то прекрасные форзацы, звездные карты и символы нарисовал Айзек Стюарт. Иллюстрации к историям принадлежат Бену Максуйни. Обложку нарисовал Дэйв Палумбо, а дизайнером выступил Грег Коллинз.

Редактировал сборник Моше Федер — редактор моих фэнтезийных романов. Официально он не был редактором представленных здесь рассказов и повестей, когда они выходили, но у него есть привычка делать правки в любых моих историях — абсолютно бесплатно! (Серьезно, он злится, если я не присылаю их ему, и отказывается от денег, когда я пытаюсь заплатить.) За все эти годы он выполнил уйму безвозмездной работы, помогая мне утвердиться в качестве автора малой прозы. За это он заслуживает дополнительной похвалы.

Как обычно, домашней редактурой руководил Мотивирующий Питер Альстром (в прямом смысле домашней — теперь он работа-

## БЛАГОДАРНОСТИ

ет у меня дома). Питер собрал комментарии читателей, добавил свои редакторские пометки, подробно выделил связи между произведениями и отшлифовал то, что вышло после того, как я поработал напильником.

Корректором был Терри Макгэрри. Благодарю также Тома Догерти, Марко Палмиери, Пэтти Гарсия, Карла Голда, Рафала Гибекка и Роберта Дэвиса из издательства «Тог».

Огромное спасибо моим агентам — Джошуа Билмесу в США и Джону Берлайну в Великобритании, — а также всем сотрудникам их агентств.

В группу альфа- и гамма-ридеров «Гранетанцора» входили: Элис Арнесон, Бен Олдсен, Боб Клутц, Брендон Коул, Брайан Т. Хилл, Дарси Коул, Дэвид Беренс, Эрик Джеймс Стоун, Эрик Лейк, Гари Сингер, Иэн Макнэтт, Карен Альстром, Келлин Нойманн, Кристина Куглер, Линдси Лютер, Марк Линдберг, Мэтт Винс, Меган Канн, Никки Рэмзи, Пейдж Вест, Росс Ньюберри и Трей Купер.

Напоследок традиционно хочу сказать чистосердечное «спасибо» моей семье: Джоэлу, Даллину, Оливеру и Эмили. Вы классные!



## ПРЕДИСЛОВИЕ

Космер всегда был полон секретов.

Я могу отметить несколько ключевых моментов, позволивших мне осуществить мой грандиозный замысел. Во-первых, появление Хойда, которого я придумал еще в школе. Это человек, связывающий между собой миры, не знающие о существовании друг друга. Человек, которому известна тайна, неведомая никому иному. Читая книги других авторов, я мысленно вставлял туда этого персонажа, воображая его случайным человеком из толпы, но при этом — участником какой-то другой истории внутри основного повествования.

Вторым моментом, позволившим мне связать свои планы воедино, стало прочтение поздних книг из «Галактического цикла» Айзека Азимова. Меня потрясло то, как он объединил рассказы про роботов и романы из цикла «Академия» в единый большой сюжет. Я понял, что хочу написать нечто подобное — эпический цикл невиданных доселе масштабов. Историю, которая протянется на века, оплетая собой множество миров.

Третий момент — дебют Хойда в полноценном романе. Я очень волновался, добавляя его в сюжет, не зная, сработает ли. На тот момент я еще не до конца сформулировал мои планы относительно Космера и имел лишь смутное представление о том, чего хочу.

Этим романом был «Элантрис». Следующая книга, которую я написал, — «Dragonsteel» — не была опубликована (она действительно вышла так себе). Но в ней я проработал биографию Хойда и предысторию вселенной, которую назвал Космером. Прошло еще несколько лет, прежде чем издательство согласилось напечатать «Элантрис», и к тому времени мои замыслы обрели четкую форму. «Рожденный туманом», «Архив Буресвета» и «Элантрис» заняли в них ключевую роль. В этом сборнике вы найдете истории, относящиеся ко всем этим циклам.

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Могу предположить, что большинство моих читателей толком не знают, как связаны между собой все мои книги, в каждой из которых помимо основного сюжета прячется тайный. Мне это нравится. Я не раз говорил, что не хочу вынуждать читателей зазубривать наизусть все мои книги, чтобы получать от них удовольствие. Пока «Рожденный туманом» — это просто «Рожденный туманом», а «Архив Буресвета» — это «Архив Буресвета». Истории этих миров первостепенны.

Это не означает, что в них нет других намеков. Их там множество. Изначально я планировал, что отсылки к другим мирам будут гораздо менее существенными, но многим читателям они понравились, и я решил, что не должен слишком скупиться на скрытые истории внутри историй.

Да, я хожу по тонкому льду. Все мои истории задумывались как самодостаточные, по крайней мере в контексте тех миров, где происходят. Однако если вы любитель копнуть поглубже, то сможете узнать больше. Больше секретов, как сказал бы Кельсер.

Этот сборник приближает Космер к законченному варианту. Каждая история сопровождается предисловием Крисс, автора приложений «Ars arcanaum» к моим романам. Также вы увидите звездные карты всех планетарных систем. Благодаря этому миры становятся связаны между собой крепче, чем прежде. Весь этот сборник предвосхищает будущие полноценные кроссоверы во вселенной Космера.

Но время для них еще не пришло. Если вам кажется, что это чересчур, то я хочу вновь отметить: все истории в этой книге можно читать отдельно. Хронологически некоторые происходят после событий уже опубликованных романов — это особо отмечено в начале каждой, чтобы вы могли избежать спойлеров.

Для чтения этих историй не нужны глубокие познания в Космере. По правде говоря, о большинстве значимых для Космера событий я еще не рассказывал, поэтому вы в любом случае не можете быть осведомлены обо всем.

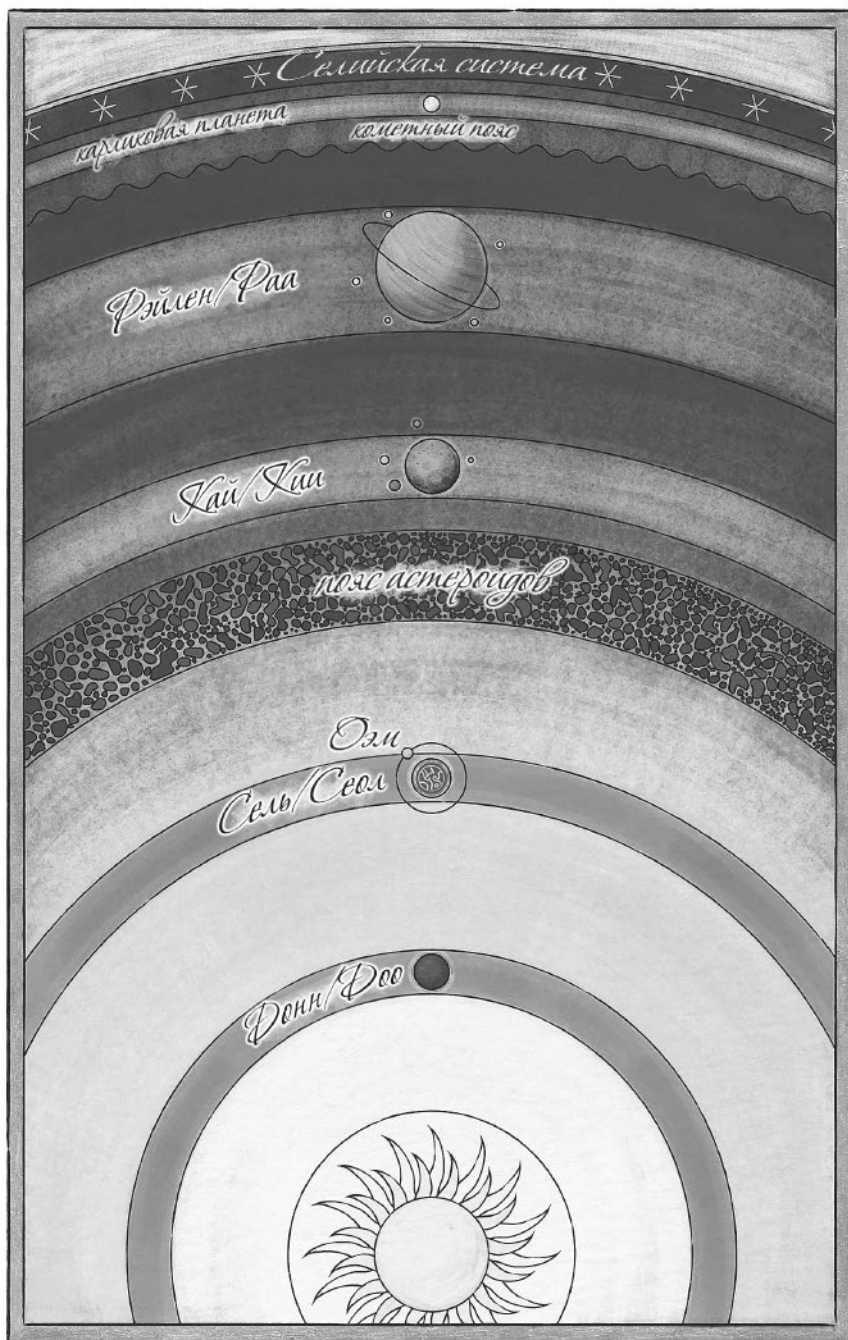
Тем не менее обещаю, что этот сборник не только заставит вас задаться новыми вопросами, но и даст долгожданные ответы на некоторые из старых.



# СЕЛИЙСКАЯ СИСТЕМА

---





# СЕЛИЙСКАЯ СИСТЕМА

Ключевой для этой системы является планета Сель — родина нескольких империй, которые невероятным образом до сих пор игнорируют друг друга. Это умышленное игнорирование — все три великие державы считают соседей несущественными пятнышками на карте, не заслуживающими внимания.

Этому способствует сама планета: она в полтора раза крупнее большинства средних космерских планет, а сила притяжения на ней в одну целую две десятых раза выше стандартной. Ландшафт ее разнообразен, континенты и океаны обширны, климатических зон крайне много для одной планеты. Здесь вы найдете и заснеженные равнины, и огромные пустыни — в свое первое прибытие сюда я сочла бы это удивительным, если бы уже не знала, что это естественно для многих планет Космера.

Сель примечателен тем, что входит в число тех немногих планет Космера, которые привлекли сразу двух Осколков Адональсиума: Владычество и Преданность. Эти Осколки весьма существенно повлияли на развитие человеческих обществ на планете, и большинство традиций и религий ведут свое начало от эпохи этих двух Осколков. Также они оказали непосредственное влияние на здешние языки и алфавиты.

Я полагаю, что изначально Осколки были безразличны к людям и цивилизация развивалась благодаря постепенному знакомству человечества с силами, населяющими планету. Впрочем, достоверно доказать это сейчас не представляется возможным, ведь в какой-то момент, давным-давно, и Преданность, и Владычество были уничтожены. Их Инвеститура — их сила — была расщеплена, их разум разорван, а души отправились в Потусторонний мир.

Не знаю, осталась ли их сила на какое-то время бушевать бесконтрольно или сразу же была подчинена. Это случилось еще в доисторические времена.

В данный момент основная часть Инвестируры, составлявшей силу Владычества и Преданности, заключена в Когнитивной реальности. Общее название этой силы — точнее, двух противоборствовавших друг другу сил — Дор. Обе они находятся в постоянном поиске пути на свободу и питают многочисленные формы магии, которых на Селе великое множество.

Вследствие того, что Когнитивная реальность разделена на четкие области (в отличие от Духовной реальности, где обитает большинство форм Инвестируры), магия Селя зависит от географических координат. Кроме того, на Селе алгоритмы восприятия и намерения действуют настолько сильно, что даже речь — и подобные процессы — непосредственно влияет на магию, извлекаемую для использования из Когнитивной реальности.

Эта связь между языком, географией и магией настолько прочно укрепились в системе, что даже незначительные изменения в одном из указанных компонентов могут серьезным образом повлиять на доступность Дор. Я убеждена, что сама поверхность планеты Инвестирована до такой степени, что обретает подобие самосознания, чего не встретишь на других планетах Космера. Не знаю, как это случилось и к каким последствиям может привести.

Я начинаю подозревать, что на Селе творится нечто большее, чем могли предполагать в университетах Серебросвета. Некий процесс, причины которого скрыты в глубине времен. Возможно, айри знают больше, но они избегают этой темы и отвечают отказом на все мои запросы о сотрудничестве.

Вкратце стоит упомянуть и о сущностях, известных как сеоны и скайзы — обломки обладающей самосознанием Инвестируры, приобретшие поведенческие особенности людей. Я полагаю, что между ними и загадкой происходящего на Селе есть связь.

Остальные планеты в системе не представляют интереса. Их несколько, но лишь одна потенциально обитаема. Она бесплодна, негостеприимна и подвержена страшным песчаным бурям. Ее близость к солнцу — Мэйш — делает ее чересчур жаркой даже для той, кто значительную часть жизни прожила на Ясной стороне Талдаина.



ДУША  
ИМПЕРАТОРА

---







# Пролог



Гаотона трепетно провел пальцами по поверхности плотного холста, изучая одно из величайших произведений искусства, что ему доводилось видеть. К сожалению, оно было поддельным.

— Эта женщина безмерно опасна, — зашипели голоса за спиной. — Она очевидный источник скверны.

Глаза Гаотоны были уже не те, что в молодости. И потому он наклонил картину так, чтобы ее получше осветило оранжево-красное пламя, полыхающее в камине. Гаотона прищурился и в очередной раз взгляделся в картину.

«Какая точность! — размышлял он, изучая мазки, осязая слои густых масляных красок. — Ни дать ни взять — подлинник!»

Если бы не умудренные опытом эксперты, у которых дотошный анализ картины тоже занял не один день, он бы нипочем не разглядел, что цветок расположен пусть и самую малость, но все же не на своем месте. А ломтик луны слегка приближен к горизонту.

— Она поддельщица — и, несомненно, искуснейшая из всех ныне живущих, — не унимались голоса за спиной.

Голоса принадлежали товарищам Гаотоны, арбитрам, самым влиятельным чиновникам империи.

— Она известна на всю империю. Ее необходимо казнить в назидание другим.

— Нет, — резким, гнусавым голосом возразила Фрава, верховный арбитр. — Она нам еще послужит. Это ценное орудие. Ее таланты станут для нас истинным спасением.

«Интересно, а зачем такой великой искуснице опускаться до подделок? — думал Гаотона. — С ее-то мастерством можно творить, созидать, а она... Странно, очень странно. Необходимо с этим разобраться».

— Да, — продолжала Фрава, — эта женщина — воровка, и ее искусство отвратительно. Но я-то с ней справлюсь. А ее таланты помогут нам выбраться из ситуации, в которой мы все оказались.

Среди арбитров пробежал едва слышный ропот. Женщина, о которой шла речь, Ван Шай-Лу, была больше чем обычной мошенницей. Гораздо больше. Она умела изменять природу самой реальности. Это вызывало очередной вопрос. Зачем бы ей утруждаться, учиться рисовать? Разве обычное искусство не покажется скучным в сравнении с ее таинственными талантами?

«Вопросы, вопросы. Столько вопросов, на которые еще нет ответов».

Сидя в кресле, Гаотона обвел взглядом коллег, сгрудившихся вокруг стола Фравы, как кучка заговорщиков. Их длинные цветные мантии переливались в ярком свете камина.

— Фрава права, — заявил Гаотона.

Другие арбитры оглянулись на него. Их хмурые лица говорили, что им нет дела до его слов, однако позы подразумевали совсем иное. Сегодня ему редко выказывали уважение открыто, но о его заслугах помнили.

— Приведите поддельщицу, — велел Гаотона, поднимаясь. — Будет небезынтересно ее послушать. Подозреваю, что справиться с ней окажется сложнее, чем предполагает Фрава. Но выбирать нам не из чего: либо мы положимся на таланты этой женщины, либо навеки попрощаемся с властью над империей.

Ропот стих.

## ДУША ИМПЕРАТОРА

Фрава и Гаотона в кои-то веки пришли к согласию. Шутка ли — вовлечь в сокровенные дела самих арбитров поддельщицу!

Один за другим трое сомневавшихся арбитров пусть и с неохотой, но все же кивнули.

— Значит, быть посему, — вполголоса заключила Фрава.



# ДЕНЬ ВТОРОЙ



**Ш**ай ковырнула ногтем очередной каменный блок. Камень слегка поддался. Она растерла пальцами полученную пыль.

Так и есть. Известняк! Не самый лучший выбор материала при строительстве темницы, но стена, разумеется, сложена из него не целиком. В кладке среди блоков, вытесанных из камней различных пород, такой обнаружился лишь один-единственный.

Шай улыбнулась. Известняк. Этот ничем не приметный блок легко не заметить. И если она права, ей удалось распознать все сорок четыре породы, примененные при сооружении каменной стены ямы-камеры, в которую ее заточили.

Она присела рядом с кроватью и стала выводить на деревянной ножке письма, для чего использовала вилку, на которой предварительно отогнула в сторону все зубцы, кроме одного. Досадно, что у нее не осталось очков — приходилось постоянно щуриться.

Подделка требовала определенных условий, и необходимо было знать прошлое всякого предмета, его природу.

Шай была почти готова. Трепещущее пламя свечи вдругхватило соседние царапины, которыми она отмечала дни в заточении, и настроение мгновенно испортилось.



**Сандерсон Б.**

С 18 Космер : Тайная история : повести, рассказы / Брендон Сандерсон ; пер. с англ. А. Жаворонкова, И. Колесниковой, Н. Осояну, Ю. Павлова. — СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2024. — 736 с. : ил. — (Звезды новой фэнтези).

ISBN 978-5-389-23731-5

Космер — уникальная вселенная, созданная воображением одного из популярнейших авторов в жанре фэнтези. Здесь у каждого мира собственная магическая система. Здесь можно пешком перебираться с планеты на планету. Здесь разворачиваются изощренные, головокружительные сюжеты циклов-бестселлеров «Рожденный туманом», «Архив Буресвета», «Двурожденные», «Белый песок», а также романов «Элантрис» и «Локон с Изумрудного моря». По замыслу Сандерсона, полный цикл о Космере составит не менее сорока книг.

Повесть «Душа императора» была удостоена премии «Хьюго», а «Гранетанцор» — это новый мини-роман из цикла «Архив Буресвета».

*Впервые на русском!*

УДК 821.111(73)  
ББК 84(7Сое)-445

Литературно-художественное издание

БРЕНДОН САНДЕРСОН  
КОСМЕР  
ТАЙНАЯ ИСТОРИЯ

Ответственный редактор Геннадий Корчагин  
Редактор Юлиана Лебединская  
Художественный редактор Егор Саламашенко  
Технический редактор Мария Антипова  
Компьютерная верстка Михаила Львова  
Корректоры Валентина Гончар, Иван Игнатьев  
Главный редактор Александр Жикаренцев

Подписано в печать 08.11.2023. Формат издания 60 × 88 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Печать офсетная. Тираж 5000 экз. Усл. печ. л. 45,08.  
Заказ №

Знак информационной продукции  
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.):

16+

ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“» —  
обладатель товарного знака АЗБУКА®  
115093, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Даниловский,  
пер. Партийный, д. 1, к. 25

Филиал ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“»  
в Санкт-Петербурге

191123, г. Санкт-Петербург, Воскресенская наб., д. 12, лит. А  
Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами  
в ООО «ИПК Парето-Принт».

170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1,  
комплекс № 3А.  
[www.pareto-print.ru](http://www.pareto-print.ru)



H-ZNF-32685-01-R