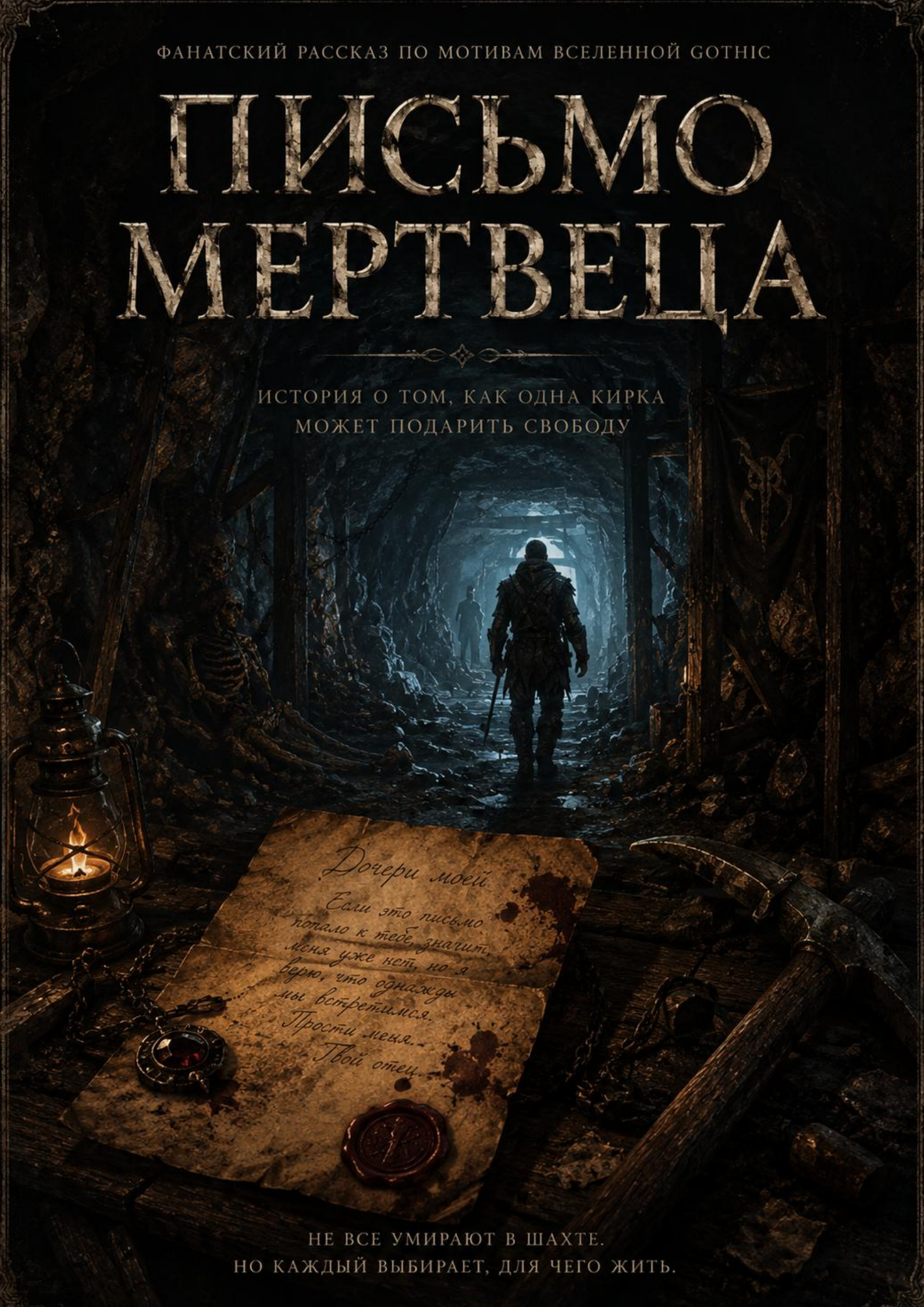


ФАНАТСКИЙ РАССКАЗ ПО МОТИВАМ ВСЕЛЕННОЙ GOTHIC

ПИСЬМО МЕРТВЕЦА

ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК ОДНА КИРКА
МОЖЕТ ПОДАРИТЬ СВОБОДУ



*Дочери моей.
Если это письмо
попало к тебе, значит,
меня уже нет, но я
верю, что однажды
мы встретимся.
Прости меня.
Твой отец.*

НЕ ВСЕ УМИРАЮТ В ШАХТЕ.
НО КАЖДЫЙ ВЫБИРАЕТ, ДЛЯ ЧЕГО ЖИТЬ.

Оглавление

Часть I. Под Землей.....	8
Удар за ударом	9
Корабль.....	17
Человек с письмом.....	18
Сломанная кирка	19
Десять ящиков	20
Без инструмента	21
След кузнеца	22
Молчаливый проводник	23
Кирка.....	24
Часть II. Тайная жила.....	25
Глава 10. Подарок незнакомца	26
Глава 11. Камень за камнем	27
Глава 12. Трещины прошлого	28
Глава 13. Силуэт во тьме	29
Глава 14. За хрупкой стеной	30
Глава 15. Глоток свободы	31
Глава 16. Чужие глаза	32
Глава 17. Всё, что можно отнять	33
Глава 18. Пустой склад	34
Глава 19. Последний тайник	35
Часть III. Письмо мертвеца	35
Это моё тело	36
Человек, который хотел домой	37
Последнее письмо.....	38
Второй тайник.....	39
Наследство мертвеца	40
Обещание	41
Прощание	42
Выход из шахты	43
Часть IV. Между тремя лагерями	44
Первые шаги.....	45
Урок стали	46
Старый лагерь	47
Цена защиты.....	48

Вольные люди	49
Братство Спящего	50
Человек без имени	51
Вести из Хориниса	52
Выбор без принадлежности	53
Часть V. Семнадцать кусков руды	54
Старая ненависть	55
Предложение Стражника	56
Амулет барона	57
За орочьей границей	58
Пустая сумка	59
Человеческие следы	60
Один шаг слишком далеко	61
Семнадцать кусков	62
Вторая встреча	63
Ты был рядом	64
Возвращение с пустыми руками	65
Часть VI. Падение старого порядка	66
Гибель Старой шахты	67
Люди под камнем	68
Приказ Гомеза	69
Закрытые ворота	70
Кровь магов	71
Рудокопы без хозяина	72
Старые враги	73
Право не убивать	74
Выбор стороны	75
Последний приказ баронов	76
Часть VII. Последние дни Барьера	77
Безымянный идёт к оркам	78
Дрожь под землёй	79
Колония на грани войны	80
Новый обвал	81
Те, кого бросили	82
Последний спуск	83
Старая кирка	84
Не всех	85
Свобода для других	86

Падение Барьера	87
Открытое небо.....	88
Дорога в Хоринис	89
Эпилог	90
Письмо, пережившее мертвеца	91

Рудниковая долина

Долгие годы король Робар II правил Миртаной твёрдой рукой. Под его знамёнами объединялись земли, прежде раздираемые распрями. Его армии сокрушали врагов короны, а имя короля произносили с уважением даже те, кто никогда не видел ни величественных стен столицы, ни золотого трона в королевском дворце. Казалось, могущество Миртаны будет только расти. Но затем пришли орки. Они спустились с северных гор и двинулись вглубь королевства, оставляя за собой разграбленные селения и выжженные поля.

Один за другим падали пограничные укрепления. Дороги заполнились беженцами, а кузницы перестали замолкать даже по ночам. Королю требовалось оружие. Мечи, способные пробивать тяжёлые доспехи. Наконечники для тысяч стрел. Щиты и латы для солдат, которых с каждым месяцем становилось всё меньше. Для всего этого была необходима магическая руда - редкий минерал добывали на острове Хоринис, в глубокой долине, окружённой отвесными скалами. Оружие, выкованное из этой руды, превосходило обычную сталь, и потому шахты Рудниковой долины стали последней надеждой королевской армии.

Однако руду должен был кто-то добывать. Работа под землёй была тяжёлой и опасной. Шахтёры погибали под обвалами, задыхались в затопленных тоннелях и становились добычей тварей, обитавших во тьме. Немногие соглашались добровольно провести остаток жизни с киркой в руках. Тогда король принял решение.

Отныне любой преступник, независимо от тяжести проступка, мог быть отправлен в Рудниковую долину. Воры, убийцы, должники и бродяги становились рудокопами короны. Каждый новый заключённый означал ещё одну пару рук, способную добывать драгоценный минерал для войны.

Но осуждённые пытались бежать. Они скрывались в лесах, нападали на стражу и исчезали среди горных троп. Для охраны долины требовалось всё больше солдат — тех самых солдат, которые были нужны королю на войне. Поэтому Робар II обратился к двенадцати могущественным магам. Им было приказано окружить всю Рудниковую долину магическим куполом. Барьер должен был пропускать внутрь людей и предметы, но не позволять никому выйти обратно. Маги заняли места вокруг долины и начали ритуал. Двенадцать потоков силы устремились навстречу друг другу. Небо озарилось вспышкой, а над горами поднялась мерцающая стена. Но что-то пошло не так. Магия вырвалась из-под контроля.

Вместо того чтобы окружить только шахты, Барьер разросся и накрыл всю долину. Его границы сомкнулись далеко за пределами рассчитанной области, заключив внутри не только узников, но и стражников, надсмотрщиков и самих магов.

Заточённые быстро поняли, что их тюремщики больше не обладают прежней властью. Начался бунт. Королевские солдаты были перебиты или вынуждены скрываться. Склады с оружием разграбили, а шахты перешли под контроль заключённых. Над долиной больше не развевалось знамя Миртаны.

Так появилась Колония. Со временем она разделилась на три лагеря.

В самом большом поселении, построенном вокруг старой крепости, власть захватили рудные бароны. Они контролировали главную шахту и продолжали поставлять руду королю, обменивая её на продовольствие, оружие, вино и всё, чего нельзя было добыть внутри Барьера.

Другие заключённые отказались служить баронам. Они основали свой лагерь у подножия гор и начали собирать огромные запасы руды, надеясь однажды уничтожить магический купол.

Третьи ушли в болота. Там они стали поклоняться загадочному существу, которое называли Спящим, и верили, что именно оно однажды подарит им свободу.

Годы шли. Людей продолжали бросать за Барьер, но никто не возвращался обратно. Одни становились бойцами. Другие — ворами. Третьи спускались в шахты и день за днём разбивали камень, пока их руки не переставали держать кирку. Каждый заключённый мечтал о свободе. Но для одних свобода означала разрушение Барьера, для других — власть над теми, кто был слабее, а кто-то просто хотел лишь прожить ещё один день.

В глубине Старой шахты, вдали от солнечного света, человек поднял кирку и со всей силы обрушил её на каменную стену. Раздался глухой удар. От скалы откололся кусок породы. Среди серого камня на мгновение вспыхнуло холодное синее сияние. Магическая руда.

Человек наклонился, поднял небольшой осколок и бросил его в стоящую рядом корзину. Там уже лежало несколько десятков таких же кусков. Этого должно было хватить. По крайней мере, сегодня он не останется без еды.

Рудокоп вытер рукавом пот со лба и посмотрел на свои ладони. Кожа на них давно огрубела и покрылась трещинами. Старые мозоли лопались, поверх них появлялись новые, но боль уже почти не отвлекала от работы.

Он снова взялся за рукоять.

Удар.

На этот раз кирка отскочила от стены, послав по рукам неприятную дрожь.

Удар.

Где-то в соседней штольне кашлянул другой рудокоп.

Удар.

По деревянным опорам пробежал тихий скрип. Несколько песчинок посыпалось с потолка, но никто не поднял головы. В шахте редко обращали внимание на такие звуки. Пока свод не начинал рушиться, работа продолжалась.

Человек замахнулся ещё раз, но остановился. На внутренней стороне рукояти сохранилась едва заметная зарубка. Он провёл по ней большим пальцем и на мгновение увидел не тёмную шахту, а залитый солнцем порт. Белые паруса. Крик чаек над морем. Корабль, готовящийся отплыть к материку. Затем образ исчез. Перед ним снова была каменная стена.

— Эй!

Окрик заставил его обернуться. У входа в штольню стоял надсмотрщик.

— Решил отдохнуть?

Рудокоп ничего не ответил.

— Тогда, может, тебе сегодня не нужна еда?

Пальцы сильнее сжали рукоять кирки. На мгновение перед глазами появилось другое лицо. Знакомая улыбка. Стол, на котором лежал аккуратно сложенный договор. Рука друга, протягивающая ему перо. Он моргнул, прогоняя воспоминание.

— Я работаю, — произнёс рудокоп.

— Вот и работай.

Надсмотрщик ушёл.

Человек некоторое время смотрел ему вслед, а затем снова повернулся к стене.

Когда-то он мечтал накопить достаточно денег, чтобы навсегда покинуть Хоринис. Он хотел сесть на корабль, добраться до столицы и начать жизнь, в которой ему больше не придётся считать каждую монету. Теперь между ним и материком стояли горы, королевская стража и магический Барьер. Но сильнее всего ему мешало другое. Человек, оставшийся по ту сторону купола. Тот, кому он доверял. Тот, кто забрал его деньги, имя и свободу.

Рудокоп поднял кирку. Он не знал, сколько ещё проведёт под землёй.

Не знал, доживёт ли до падения Барьера. Но каждый удар напоминал ему о причине, по которой он продолжал вставать на ноги. Однажды он выберется, Однажды вернётся в Хоринис, и тогда человек, предавший его, узнает, что некоторые долги нельзя оплатить золотом.

Кирка обрушилась на стену. По тёмной штольне разнёсся звон металла, а глубоко внутри камня вспыхнуло холодное синее сияние.

Часть I. Под Землей

Удар за ударом

Кирка вошла в породу чуть выше синеватой прожилки. Не слишком глубоко — ровно настолько, чтобы расколоть камень и не загнать остриё в трещину. Шахтёр качнул рукоять на себя, и кусок серой породы с глухим стуком упал под ноги. Он не спешил наклоняться. Сделал ещё один короткий замах, чуть ниже прежнего, и только потом опустил инструмент.

Когда-то он бил иначе. Размахивался изо всех сил, словно хотел расколоть не стену, а всю проклятую гору. Через час начинали дрожать руки, через два ныла спина, а к вечеру ладони превращались в кровавое месиво. Теперь он знал лучше — не сила, а ритм. Ноги чуть шире плеч, левая впереди. Кирку не заводите далеко за голову — плечо устанет быстрее. Перед ударом не сжимать древко слишком сильно. И главное — смотреть на камень. Порода всегда подсказывала, куда бить: тонкая трещина, рыхлый край, тёмное пятно рядом с жилой.

За много месяцев шахта перестала быть для него просто подземельем. Он знал, где деревянные подпорки скрипят от каждого шага, а где звук меняется только перед обвалом. Знал, в каком проходе постоянно тянет холодом, а в каком воздух становится тяжёлым и густым, будто сама гора неохотно впускает туда людей. Знал, где факелы чадят так сильно, что к концу смены горло саднит сильнее, чем ладони. В дальних коридорах потолок местами опускался так низко, что приходилось пригибаться, а в главных штольнях хватало места для деревянных настилов и десятков рудокопов, работающих одновременно.

Самых рудокопов он тоже давно перестал различать по одежде. Почти все носили одинаковые грязные штаны, короткие куртки и простые сапоги, давно потерявшие цвет под слоем пыли. Отличали людей лица, привычки и то, как они держали кирку. Кто-то бил быстро и зло, кто-то экономил силы, кто-то всё время оглядывался на надсмотрщиков, а кто-то работал так, будто вокруг вообще никого не было.

Он относился к последним.

Очередной кусок магической руды отделился от стены. Синий блеск на секунду прорезал серую пыль, и шахтёр подхватил камень ладонью. Он бросил его в небольшой кожаный мешок у пояса, где уже звякнуло несколько таких же кусков.

— «Опять откладываешь», — заметил Марек.

Шахтёр обернулся. Марек работал в соседнем кармане штольни. Худой, жилистый, с седой бородой и лицом, на котором морщины давно смешались со следами угольной пыли. Он был старше большинства рудокопов и двигался медленнее, но бил точно. Ни одного лишнего замаха. Ни одного движения впустую.

— Я и вчера откладывал, — ответил шахтёр.

— И позавчера.

— Значит, наблюдательный.

Марек усмехнулся и опёрся на кирку.

— Я давно замечаю. Норму ты сдаёшь без проблем, а всё остальное оставляешь себе. Не пьёшь, в карты почти не играешь, на болотник не тратишься. Вот и думаю, зачем тебе столько руды.

Шахтёр снова повернулся к стене.

- Нужно.
- Сильный ответ.
- Другого нет.

Марек некоторое время молчал, потом сказал уже серьёзнее:

- Ты ведь не просто копишь. У тебя цель есть.

Шахтёр остановился. Он не любил говорить об этом. Не потому, что не доверял Мареку. За месяцы работы рядом старик не раз доказывал, что умеет держать язык за зубами. Просто некоторые мысли становились тяжелее, если произнести их вслух.

- Хочу выбраться отсюда, — наконец сказал он.

Марек посмотрел по сторонам.

- Из штольни?
- Из шахты.
- А дальше?

Шахтёр сжал рукоять кирки. На мгновение перед глазами возникло знакомое лицо. Спокойная улыбка. Голос, который когда-то казался дружеским.

- Найду одного человека.

Марек сразу перестал улыбаться.

- Должен тебе?
- Очень.
- Руду?
- Жизнь.

Старик нахмурился.

- Из-за него ты здесь?

Шахтёр кивнул.

- И хочешь отомстить.
- Хочу.

Марек вздохнул, но спорить не стал.

- Тогда зачем начинать с шахты?

Шахтёр провёл ладонью по мешку у пояса.

— Потому что пока я здесь, я никто. Рудокоп с киркой. Сколько бы я ни злился, от этого ничего не изменится. Мне нужно выбраться из шахты, купить нормальное оружие, доспех, найти работу получше. Чем ближе я буду к свободе, тем ближе буду к нему.

Марек посмотрел на него дольше обычного.

- А что насчет барьера? Как думаешь пройти через него?
- Ничто не вечно, и даже барьер, поэтому я буду ждать ровно столько сколько нужно, но не буду бездействовать. Я подготовлюсь настолько хорошо, насколько смогу.
- А если месть окажется дороже, чем ты думаешь?

— Тогда заплачу.

— Все так говорят, пока счёт не принесят.

Шахтёр ничего не ответил. Поднял кирку и снова ударил по жиле. Из соседнего тоннеля донёлся резкий голос:

— Я сказал, давай сюда.

Оба повернули головы.

На пересечении штолен стояли трое. Рунара здесь знали почти все. Высокий, широкоплечий, с короткими тёмными волосами и кожаным наплечником поверх одежды рудокопа. Работал он редко, зато чужую руду считал прекрасно. Рядом крутился Кай — худой, длинноносый парень, который становился особенно храбрым, когда за его спиной стоял кто-нибудь вроде Рунара.

Перед ними стоял молодой рудокоп. Совсем зелёный. Его привели в шахту несколько дней назад. Он ещё держался слишком прямо и слишком часто оглядывался на людей в доспехах.

Рунар протянул руку.

— Ещё пять.

Молодой сжал свой мешок.

— Я уже дал.

— Я помню.

— Мне нужно норму сдавать.

— Тогда работай быстрее.

— До сдачи меньше часа.

Рунар пожал плечами.

— Это не моя проблема.

Молодой сделал шаг назад.

— Оставь хотя бы пару кусков. Мне иначе не хватит.

— Значит, не поешь.

— Я весь день работал.

Рунар усмехнулся.

— Здесь все работают. И что?

Молодой сжал зубы.

— то моя руда.

Улыбка с лица Рунара исчезла. Он шагнул вплотную и схватил рудокопа за ворот.

— Вот сейчас слушай внимательно. Пока ты зелёный, у тебя здесь нет ничего своего, кроме проблем. Хочешь спокойно работать — делишься. Не хочешь — можешь проверить, сколько смен протянешь без зубов.

Он отпустил его и сам вытащил несколько кусков из мешка. Кай забрал их, довольно покрутив один в пальцах.

— Видишь? А ты боялся, что не договоритесь.

Молодой ничего не ответил. Рунар уже собирался уходить, но задержался на секунду.

— И норму сдай. Ян не любит тех, кто приходит с пустыми руками.

Они ушли по главной штольне.

Молодой ещё несколько секунд стоял неподвижно, потом вернулся к стене и начал бить киркой. Слишком быстро. Слишком сильно. Каждым ударом он будто пытался вернуть отнятые куски.

Марек тихо выдохнул.

— Руку забьёт через десять минут.

Шахтёр смотрел на молодого.

— Если повезёт, успеет добрать.

— Если повезёт, Рунар завтра снова придёт.

Это было правдой. Потому шахтёр ничего не ответил.

Последний час смены прошёл тяжелее. В шахте становилось душно, факелы горели неровно, а удары кирок звучали уже не так бодро, как утром. Кто-то садился на ящик и растирал запястье, кто-то ругался на тупой инструмент. Надсмотрщики проходили по главным коридорам, подгоняя тех, кто слишком долго стоял без дела, и следили, чтобы никто не устраивал драки рядом с рабочими местами.

Когда из центрального тоннеля дважды ударили по подвешенному куску горна, рудокопы начали собирать добычу.

Сдача нормы.

Шахтёр пересчитал свои куски. Нужно количество он отделил в корзину. Остальное осталось в кожаном мешке у пояса — его собственный заработок, который можно было потратить в лагере или отложить на будущее.

Марек сделал то же самое, и они направились к главному проходу.

Здесь шахта становилась шире. Под потолком тянулись массивные балки, по деревянным настилам катили вагонетки, а у стены стояли ящики с уже отсортированной магической рудой. В свете множества факелов синие кристаллы мерцали так ярко, что временами казалось, будто в глубине камня горит холодный огонь.

У стола для сдачи уже выстроилась очередь.

За ним сидел Ян — Призрак Старого лагеря. В отличие от рудокопов, он был чище, спокойнее и явно не собирался брать в руки кирку. На нём сидел кожаный доспех, рядом лежал меч, а перед ним — книга с именами и отметками.

Подходившие рудокопы высыпали обязательную часть добычи. Ян быстро пересчитывал её, делал отметку и отправлял человека за пайком.

Впереди шахтёр снова увидел молодого рудокопа. Тот стоял, напряжённо перебирая камни в корзине.

Когда очередь двинулась, шахтёр оказался рядом.

— Сколько не хватает?

Парень поднял глаза.

— Два.

Шахтёр достал из своего мешка два куска и протянул ему.

Молодой растерялся.

— Зачем?

— Чтобы ты смог сегодня поесть.

— Я верну.

— Не надо. Просто завтра не попадайся Рунару с полным мешком.

Парень сжал руду в ладони.

— Спасибо.

— Сначала норму сдай.

Марек стоял рядом и молча наблюдал. Когда молодой отошёл, старик сказал:

— А говорил, каждый кусок приближает тебя к свободе.

— Два куска ничего не решат.

Марек посмотрел вслед парню.

— А его, может, сегодня спасут.

Очередь двинулась дальше.

Молодой оказался перед столом.

— «Имя?» — спросил Ян.

— Эрик.

Ян пересчитал руду.

— Норма есть. За пайком направо.

Эрик облегчённо выдохнул и ушёл. Через несколько человек подошёл шахтёр. Он поставил корзину перед Яном. Призрак быстро осмотрел добычу и сделал отметку.

— Норма есть.

— Я вижу.

Ян поднял взгляд.

— Тогда чего стоишь?

— Уже ухожу.

— Вот и правильно.

Никакой особой вражды в его голосе не было. Для Яна всё происходящее было рутиной. Один человек принёс достаточно — получил еду. Другой не принёс — вернётся в штольню или останется без пайка. За день перед ним проходили десятки рудокопов, и почти никто из них не задерживался в памяти дольше минуты.

Шахтёр забрал пустую корзину и направился к раздаче.

На грубом деревянном столе лежали небольшие буханки тёмного хлеба. Рядом стояли бутылки с водой. Ни похлёбки, ни мяса сегодня не было.

Ему выдали половину чёрствой буханки и бутылку. Он постучал пальцем по корке.

— Кажется, этот хлеб старше Барьера.

Марек получил свой паёк и хмыкнул.

— Не преувеличивай. Барьер ещё помоложе будет.

Они отошли к каменной стене, где уже сидели другие рудокопы. Здесь было чуть прохладнее. Из бокового коридора тянуло сыростью, а где-то в глубине мерно капала вода. Люди ели прямо на ящиках, камнях и перевёрнутых корзинах. Кто-то разговаривал, кто-то молча смотрел в пол.

Шахтёр сел и положил хлеб на колено. Несколько секунд он просто смотрел на него.

Утром он пришёл сюда ещё до того, как сменили первые факелы. Несколько часов махал киркой. Дышал каменной пылью. Сдирал кожу с ладоней. Выбивал из горы магическую руду, ради которой король вёл войну и держал целую Колонию.

А обязательная часть этой руды стоила здесь половины чёрствой буханки и бутылки воды. Он поднял воду к свету. На дне плавала мелкая соринка.

— Вот иногда думаю, — сказал он, — сколько стоит то, что мы сегодня накопили.

Марек откусил хлеб.

— Смотря кому продавать.

— А сколько стоит это?

Шахтёр поднял буханку.

Марек посмотрел на неё.

— Если очень голодный — дорого.

— Вот именно.

Он отломил кусок. Корка треснула с сухим хрустом. Неподалёку несколько рудокопов говорили громче остальных.

— Я тебе говорю, его прямо с письмом сюда кинули.

— С каким ещё письмом?

— Для магов Огня.

— Да ну тебя.

— Не веришь — спроси у тех, кто был у места сброса.

Шахтёр поначалу не слушал. В шахте каждый день появлялись новые слухи. Кто-то видел ползуна размером с дом. Кто-то слышал, что Барьер скоро исчезнет. Кто-то клялся, что Гомез собирается отпустить половину заключённых.

Обычно к следующей смене появлялась новая история.

— Говорят, Диего за него вступился, — продолжал один из рудокопов.

После имени Диего разговор стал заметно тише.

— Сам Диего?

— Ага.

— Тогда новичок не совсем пустой.

— Или просто повезло.

— Здесь так не везёт.

Марек слегка повернул голову. Шахтёр продолжал есть, но уже прислушивался.

— «И это ещё не всё», — сказал первый.

— Ну давай.

— Бладвин предложил ему защиту.

— И сколько содрал?

— Нисколько.

— Почему?

— Потому что новичок платить отказался.

Кто-то засмеялся.

— Тогда скоро передумает.

— Говорят, не передумал.

— Бладвину?

— Бладвину.

— И жив?

— Пока да.

Несколько человек замолчали. Шахтёр тоже перестал жевать.

Он вспомнил Рунара, забирающего руду у Эрика. Вспомнил, как молодой просил оставить хотя бы пару кусков. Вспомнил, сколько раз сам видел, как сильный просто протягивал руку, а слабый платил — не потому что хотел, а потому что понимал, что будет иначе.

— Как его зовут? — спросил кто-то.

— Не знаю.

— Отличная история. Герой есть, а имени нет.

— Так спроси у него.

— Где?

— Говорят, уже в Новый лагерь ушёл.

Марек тихо усмехнулся.

— Быстрый.

Шахтёр ничего не ответил. Он смотрел на свой хлеб. Просто еще один новый заключённый. Но вот письмо для магов Огня... Диего вступился за него... Бладвину платить отказался... И уже ушёл в

Новый лагерь... Человек появился под Барьером совсем недавно и двигался по Колонии так, будто ещё не успел узнать, чего здесь положено бояться.

Или знал. Или просто не собирался подчиняться.

Шахтёр посмотрел на свои ладони. Грубая кожа, трещины, каменная пыль под ногтями. Много месяцев назад он тоже был новым. Потом научился простым правилам. Теперь он знал когда молчать, когда уступать, когда не смотреть сильному в глаза слишком долго, а когда просто делать свою работу. Он называл это выживанием.

Где-то в глубине шахты снова раздался удар кирки. Потом ещё один. И ещё. Удар за ударом. Шахтёр отломил новый кусок хлеба, но есть вдруг расхотелось. В голове осталась одна простая мысль. Если этот новичок действительно смог сказать «нет» человеку вроде Бладвина... То, может быть, правила Колонии были не такими непреложными, как ему казалось.

Корабль

После тяжёлой смены герой засыпает и видит первый сон о прошлой жизни.

Он стоит в порту Хориниса и смотрит на корабль, который должен отправиться на материк. Во сне рядом находится его друг, спрашивающий, действительно ли герой собирается уехать.

Герой отвечает, что однажды покинет остров и начнёт новую жизнь в столице Миртаны. Для этого ему остаётся лишь накопить достаточно денег.

Прежде чем друг успевает что-либо сказать, шум моря превращается в стук кирок. Герой просыпается в шахте.

Сон пока не раскрывает предательства. Читатель узнаёт лишь о мечте, которая когда-то поддерживала героя.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- его будущий предатель;
- жители и моряки Хориниса во сне.

Человек с письмом

Во время обеденного перерыва рудокопы обсуждают нового заключённого. Говорят, что при нём было письмо для магов Огня, однако он уже успел отправиться в Новый лагерь и связаться с местными наёмниками.

Героя раздражает этот разговор. Он не понимает, почему один новичок может свободно ходить между лагерями, пока другие годами гнут спины в шахте.

Однако рассказы о Безымянном впервые пробуждают в нём забытый вопрос: действительно ли заключённый обязан до конца жизни оставаться тем, кем его сделали?

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- рудокопы за обедом;
- Безымянный — через слухи;
- маги Огня — через упоминание.

Сломанная кирка

Во время обеда или сразу после него к герою подходит местный задира со своим помощником. Они требуют отдать часть заработанной руды.

Герой долго терпел подобные поборы, но разговоры о свободном новичке и накопленная ненависть толкают его на сопротивление.

Он вступает в драку и проигрывает. Его жестоко избивают, накопленную руду забирают, а кирка ломается.

Перед потерей сознания герой видит неподвижный силуэт человека в доспехах Призрака. Незнакомец смотрит на него из темноты, но не вмешивается.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- задира;
- помощник задиры;
- таинственный Призрак;
- рудокопы, которые боятся вмешаться.

Десять ящиков

Лежащему после избиения герою снится второй фрагмент прошлого.

Друг приходит к нему с предложением быстро заработать. Торговец из Верхнего квартала якобы готов дёшево продать десять ящиков оружия, которые затем можно будет перепродать значительно дороже.

Герой сомневается, но друг напоминает о его мечте:

«После этой сделки тебе не придётся ещё несколько лет копить на дорогу».

Во сне перед героем появляется договор. Он внимательно читает документ и ставит подпись, веря, что бумага защитит его от обмана.

Сон заканчивается прежде, чем читатель узнаёт, чем завершилась сделка.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- его друг;
- торговец из Верхнего квартала.

Без инструмента

Очнувшись, герой обнаруживает сломанную кирку. Теперь он не может добывать руду и рискует остаться без следующей порции еды и воды.

Он пытается найти другой инструмент, но никто не собирается бесплатно помогать обычному рудокопу.

Тогда герой узнаёт о погибшем кузнеце. Незадолго до смерти тот отправился в старую часть шахты с несколькими починенными кирками, но свернул в тоннель, захваченный ползунами.

Другого выхода герой не видит.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- старый рудокоп, рассказывающий о кузнеце;
- надсмотрщик;
- погибший кузнец — через рассказ.

След кузнеца

Герой отправляется в заброшенную часть шахты. Чем дальше он идёт, тем меньше становится света и тем реже встречаются следы людей.

Он обнаруживает остатки вещей кузнеца и следы нападения ползунов, но не успевает забрать инструменты. Из боковых тоннелей появляются чудовища.

Герой бросается бежать и забирается в неизвестную часть шахты, куда ползуны почему-то не следуют.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- погибший кузнец;
- ползуны.

Молчаливый проводник

В тёмной штольне герой вновь встречает человека в доспехах Призрака.

Незнакомец не отвечает на вопросы. Он только смотрит на рудокопа холодным взглядом, а затем жестом приказывает идти следом.

Герой понимает, что человек ведёт его всё глубже в заброшенные тоннели. Он начинает подозревать ловушку, но возвращаться к ползунам уже невозможно.

В какой-то момент земля под его ногами обрушивается.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- молчаливый Призрак.

Кирка

Герой падает в нижнюю штольню и оказывается окружён ползунами. Раненый и безоружный, он уже не надеется выбраться.

В этот момент появляется Безымянный. Он расправляется с чудовищами, помогает рудокопу подняться и коротко расспрашивает, как тот здесь оказался.

Узнав о сломанном инструменте, Безымянный отдаёт ему свою старую кирку:

«Держи. Мне теперь хватает на оружие получше».

Для Безымянного это обычный поступок. Для главного героя — первая помощь, за которую никто не потребовал платы.

Он смотрит вслед уходящему новичку и впервые видит в нём не безумца, о котором рассказывали шахтёры, а человека, способного жить по собственным правилам.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный;
- ползуны;
- молчаливый Призрак — возможно, наблюдающий издалека.

Часть II. Тайная жила

Глава 10. Подарок незнакомца

После спасения Безымянный помогает герою выбраться из опасной штольни. Он замечает, что у рудокопа нет целой кирки, и без особых раздумий отдаёт ему свой старый инструмент.

Безымянный не требует платы и не ждёт благодарности. Для него эта кирка уже почти бесполезна: теперь у него есть оружие, а добыча руды перестала быть единственным способом заработать.

Главный герой сначала относится к поступку с подозрением. В Колонии никто не отдаёт ценные вещи просто так, поэтому он пытается понять, чего незнакомец хочет взамен.

Но Безымянный лишь произносит:

— Держи. Мне теперь хватает на оружие получше.

После этого он уходит по своим делам.

Возвращаясь в знакомые тоннели, герой несколько раз рассматривает новую кирку. Она старая, потёртая и местами покрыта ржавчиной, но всё ещё достаточно крепкая для работы.

Впервые за долгое время человек помог ему, не пытаясь получить выгоду.

Для главного героя кирка становится не просто новым инструментом. Она доказывает, что даже в Колонии человек может жить не только по закону силы и выгоды.

Ключевые персонажи:

главный герой;

Безымянный;

молчаливый Призрак — возможно, наблюдающий за ними издалека.

Глава 11. Камень за камнем

Герой возвращается к работе и начинает добывать руду с ещё большим упорством. Теперь кирка напоминает ему о человеке, который не покорился порядкам Колонии.

Рудокоп пытается доказать самому себе, что способен изменить свою жизнь честным трудом. Он приходит раньше остальных, дольше остаётся в штольне и почти не делает перерывов.

За несколько дней он добывает больше обычного, но результат оказывается разочаровывающим.

Надсмотрщики увеличивают норму, задерживают жетоны и находят новые причины удержать часть заработка. За еду, ремонт одежды и место для сна приходится платить. Даже работая на пределе сил, герой почти ничего не может отложить.

Он понимает простую истину: система Старой шахты устроена не для того, чтобы рудокоп однажды накопил достаточно руды и ушёл.

Рудокоп должен всегда оставаться рудокопом.

Герой впервые задумывается, что труд сам по себе не принесёт ему свободы. Пока вся добыча проходит через руки надсмотрщиков, он будет получать ровно столько, сколько необходимо для следующего рабочего дня.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- надсмотрщик;
- другие рудокопы;
- Рунар и Кай — на заднем плане.

Глава 12. Трещины прошлого

После нескольких изнурительных смен герой засыпает прямо возле рабочего места и видит новый сон о Хоринисе.

Во сне его друг приходит с предложением быстро заработать. Торговец из Верхнего квартала якобы получил возможность дёшево приобрести десять ящиков оружия, которые можно перепродать значительно дороже.

Друг знает, что герой собирается уехать на материк, и давит именно на его мечту. Он обещает, что одной удачной сделки хватит на дорогу, жильё и начало новой жизни в столице.

Герой сомневается. Покупка оружия требует вложить почти все накопления, которые он собирал несколько лет.

Тогда друг показывает официальный договор и убеждает его, что сделка полностью законна. В документе указано, что десять ящиков переходят в распоряжение главного героя после внесения оплаты.

Перед тем как поставить подпись, герой задаёт вопрос:

— А если что-то пойдёт не так?

Друг отвечает:

— Ты же мне доверяешь?

Герой подписывает договор.

В этот момент звук пера по бумаге превращается в скрежет кирки по камню, и он просыпается.

Читатель начинает понимать, что документ, который должен был защитить героя, позднее стал причиной его заточения.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- его бывший друг;
- торговец из Верхнего квартала.

Глава 13. Силуэт во тьме

Во время очередной смены герой снова замечает человека в доспехах Призрака. Таинственная фигура стоит в дальнем тоннеле, куда почти никто не ходит.

Рудокоп пытается догнать незнакомца и потребовать объяснений. Он хочет узнать, почему тот наблюдал за избиением, а затем привёл его к Безымянному.

Однако Призрак не отвечает.

Он лишь смотрит на героя и указывает на неприметный участок каменной стены. После этого фигура отступает в темноту и исчезает.

Герой осматривает стену, но не замечает ничего необычного. Камень кажется таким же плотным, как в других частях шахты.

Он решает, что видение могло быть последствием удара по голове или усталости. Но перед уходом всё же стучит по стене рукоятью кирки.

Звук оказывается слишком глухим.

За камнем находится пустота.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- молчаливый Призрак;
- Марек — возможно, замечающий странное поведение героя.

Глава 14. За хрупкой стеной

Герой возвращается к странному месту после окончания смены. Он не рассказывает о находке другим рудокопам и ждёт, пока ближайшие штольни опустеют.

Несколько ударов кирки расширяют трещину. Часть стены обрушивается, открывая узкий проход в забытый тоннель.

За ним находится старая штольня, которую не отмечают на картах шахты. Деревянные опоры давно сгнили, на полу лежит толстый слой пыли, но в стенах видны крупные скопления магической руды.

Герой не верит своим глазам.

Руды здесь значительно больше, чем он способен добыть за многие месяцы обычной работы.

Однако богатство приносит не только надежду, но и страх. Если надсмотрщики обнаружат тайную жилу, они заберут её. Если узнают другие рудокопы, слух быстро распространится по шахте. Если о находке услышит Рунар, герой снова станет его мишенью.

Поэтому он решает сохранить штольню в тайне.

Часть входа герой маскирует обломками породы. Затем добывает несколько кусков и прячет их под одеждой.

Впервые он сознательно крадёт руду у Старого лагеря.

Но сам он не считает это кражей.

Он лишь забирает часть того, что добыл собственными руками.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- молчаливый Призрак — через его помощь;
- надсмотрщики — как возможная угроза;
- Рунар — как постоянный страх героя.

Глава 15. Глоток свободы

В течение нескольких дней герой тайно работает в новой штольне.

Утром он выполняет обычную норму, чтобы не вызвать подозрений. После смены возвращается к скрытому проходу и добывает руду для себя.

Работа истощает его, но впервые усталость кажется осмысленной. Каждый спрятанный кусок приближает его не к очередной порции хлеба, а к настоящей независимости.

Он покупает более сытную еду, новые бинты для рук и простые рабочие перчатки. Часть руды отдаёт кузнецу, чтобы укрепить кирку Безымянного.

Герой начинает составлять планы:

- купить короткий меч;
- найти человека, который научит его сражаться;
- приобрести крепкую одежду или лёгкий доспех;
- покинуть шахту;
- заработать достаточно влияния, чтобы больше не зависеть от надсмотрщиков;
- однажды выбраться из Колонии и вернуться к предателю.

Изменения замечает Марек. Старик видит новые перчатки и лучшее питание, но не спрашивает напрямую, откуда у героя появилась руда.

В один из дней главный герой отдаёт ему часть хлеба или покупает лекарство для другого раненого рудокопа. Этот небольшой поступок показывает, что даже сейчас герой не стал похож на Рунара.

Вдалеке снова появляется молчаливый Призрак.

На этот раз он не указывает путь и не делает знаков.

Он просто наблюдает.

Словно проверяет, что герой сделает с неожиданно полученной возможностью.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- раненый или голодающий рудокоп;
- кузнец;
- молчаливый Призрак.

Глава 16. Чужие глаза

Постепенные изменения в жизни героя замечает не только Марек.

Рунар видит новые перчатки, укреплённую кирку и более качественную еду. Он понимает, что обычный рудокоп не мог заработать всё это за несколько дней.

Рунар поручает Каю следить за героем.

Кай замечает, что после окончания смены тот не идёт отдыхать вместе с остальными, а возвращается в нижние тоннели. Несколько раз прихвостень пытается последовать за ним, но теряет след среди штолен.

Герой начинает чувствовать слежку. Ему кажется, что за каждым поворотом кто-то наблюдает, а у замаскированного прохода появляются следы чужих сапог.

Марек советует ему остановиться и несколько дней не ходить к тайной жиле. Но герой боится потерять время.

Он уже подсчитал, сколько ещё руды необходимо для покупки оружия и выхода из шахты. Ему кажется, что стоит добыть ещё немного — и тогда он станет недостижимым для Рунара.

Желание быстрее обрести свободу заставляет его пренебречь осторожностью.

Однажды он направляется к тайному проходу, не замечая Кая, спрятавшегося в боковой штольне.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Рунар;
- Кай;
- Марек;
- надсмотрщики — косвенно.

Глава 17. Всё, что можно отнять

Рунар и Кай находят тайную штольню.

Они не сообщают надсмотрщикам о богатой жиле, потому что хотят использовать её сами. Сначала Рунар требует, чтобы герой продолжал добывать руду и отдавал им большую часть.

Главный герой отказывается.

Теперь он сопротивляется не из-за семи кусков и не из-за уязвлённой гордости. Тайная жила стала для него будущим: оружием, защитой и первым настоящим шансом перестать быть рабом шахты.

Начинается новая драка.

На этот раз герой подготовлен лучше. Он стал сильнее, увереннее держится на ногах и использует кирку как оружие. Ему даже удаётся ранить Кая и заставить Рунара отступить.

Но противников больше. Возможно, Рунар приводит ещё двух рудокопов, которым обещал долю.

Героя снова побеждают.

Они находят его тайник и забирают накопленную руду. Укреплённую кирку не ломают, но Рунар намеренно бросает её к ногам героя:

— Работай. Теперь будешь добывать для нас.

Герой остаётся лежать среди породы и видит, как чужие люди распоряжаются его находкой.

В первый раз Рунар отнял у него несколько кусков руды.

Теперь он отнял жизнь, которую герой уже успел представить.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Рунар;
- Кай;
- помощники Рунара;
- Марек — возможно, пытающийся найти героя после его исчезновения.

Глава 18. Пустой склад

После поражения герой теряет сознание и видит ещё один фрагмент прошлого.

Во сне он приходит на склад в Хоринисе, где должны находиться десять ящиков оружия. Дверь оказывается открытой, а помещение — полностью пустым.

Нет ни товара, ни торговца, ни его друга.

Герой сначала думает, что сделку перенесли. Затем узнаёт, что торговец покинул дом, а друг уже несколько дней нигде не появлялся.

Он проверяет порт, таверны и городские ворота. Несколько ночей караулит возле Верхнего квартала, надеясь, что обманщики вернуться.

Постепенно герой осознаёт: исчезли не только ящики.

Исчезли все его накопления и возможность уехать в столицу.

На полу склада он находит обрывок упаковочной верёвки или сломанную печать с одного из ящиков. Это становится первым доказательством того, что оружие действительно существовало.

Но доказательство оказывается слишком слабым, чтобы ему поверили.

Сон заканчивается пустым складом, который постепенно превращается в опустевшую тайную штольню.

Герой просыпается и понимает, что его снова лишили будущего.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
 - бывший друг;
 - торговец из Верхнего квартала;
 - портовые рабочие и жители Хориниса — во сне.
-

Глава 19. Последний тайник

Избитый герой выбирается из тайной штольни. Он понимает, что больше не сможет пользоваться жилой: теперь её контролирует Рунар.

Вернувшись в старую часть шахты, он снова видит молчаливого Призрака.

На этот раз герой злится на него. Он обвиняет фигуру в том, что та показала ему руду, позволила поверить в свободу, а затем ничего не сделала, когда всё отняли.

Призрак не отвечает.

Он поворачивается и ведёт героя в давно истощенную штольню, где уже много лет никто не работает. Там нет руды, инструментов или следов недавнего присутствия людей.

На стене висит старый прогоревший факел.

Призрак указывает на него.

Герой раздражённо дёргает факел, собираясь снять его со стены. Однако тот оказывается рычагом.

За каменной кладкой раздаётся скрежет.

Часть стены медленно отходит в сторону, открывая узкий проход в скрытое помещение.

Внутри герой видит покрытый пылью сундук, старую кирку и человеческое тело.

Призрак впервые переступает порог комнаты.

Затем поворачивается к герою и произносит первые слова:

— Это моё тело.

На этом вторая часть заканчивается.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- молчаливый Призрак;
- останки погибшего рудокопа.

Часть III. Письмо мертвеца

Это моё тело

Герой входит в потайную комнату и осматривает останки погибшего человека. Рядом лежат старая кирка, пустой кошель, обломанное оружие и сундук, который кто-то уже пытался вскрыть.

Молчаливый проводник впервые заговаривает. Он признаётся, что перед героем лежит его собственное тело, а сам он уже много лет не может покинуть Старую шахту.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак;
- погибший человек, которым Призрак был при жизни.

Человек, который хотел домой

Призрак рассказывает, что тоже был несправедливо или чрезмерно жестоко осуждён и отправлен за Барьер. В Хоринисе у него осталась маленькая дочь, ради которой он мечтал выбраться из Колонии.

В отличие от главного героя, он не думал о мести. Все его планы были связаны с возвращением домой: накопить руду, найти способ покинуть долину и снова увидеть ребёнка.

Герой впервые сталкивается с человеком, которого поддерживала не ненависть, а любовь к тому, кто остался снаружи.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
 - Призрак;
 - дочь Призрака — в его воспоминаниях;
 - бывшие товарищи Призрака — через рассказ.
-

Последнее письмо

Незадолго до смерти Призрак понял, что, скорее всего, уже не выйдет из шахты. Тогда он написал дочери письмо, в котором попытался объяснить своё исчезновение, попросить прощения и сказать всё, чего не успел при жизни.

Он так и не нашёл человека, которому мог бы доверить послание. После убийства письмо осталось в тайнике вместе с его телом.

Призрак просит главного героя однажды отнести письмо в Хоринис. Пока Барьер стоит, выполнить просьбу невозможно, но дух готов ждать столько, сколько потребуется.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак;
- дочь Призрака.

Второй тайник

Призрак показывает потайную кнопку, скрытую в каменной стене. Она открывает ещё одну небольшую комнату, о которой не знали убийцы.

Первый сундук служил приманкой и содержал лишь часть накоплений. Самые важные вещи Призрак спрятал во втором тайнике.

Герой видит, насколько тщательно погибший готовился к побегу. На стене сохранились отметки о добытой руде и расчёты, сколько ещё требовалось накопить.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак.

Наследство мертвеца

В тайнике находятся около шестидесяти кусков магической руды, старый кожаный нагрудник с металлическими вставками, простой клинок, несколько полезных инструментов и амулет.

Снаряжение не делает героя сильным воином, но позволяет перестать выглядеть беспомощным рудокопом. Призрак отдаёт ему всё, объясняя, что мёртвому это больше не понадобится.

Амулет принадлежал семье Призрака. Он становится напоминанием о человеке, чью последнюю волю герой должен исполнить.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак.

Обещание

Герой принимает письмо, но честно признаётся, что мечтает выбраться из Колонии прежде всего ради собственной мести. Он не хочет давать обещание, которое может оказаться неспособен выполнить.

Призрак не требует от него отказаться от ненависти. Он просит лишь сохранить письмо и, если появится возможность, сначала вспомнить о человеке, который доверил ему всё.

Герой обещает передать послание дочери погибшего.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак.

Прощание

После передачи письма и амулета фигура Призрака начинает растворяться. Однако он не исчезает мгновенно: становится понятно, что одной передачи послания недостаточно — его судьба окончательно завершится лишь тогда, когда письмо попадёт к дочери.

Перед уходом он предупреждает героя, что руду можно накопить, оружие — купить, а свободу — потерять даже без цепей.

Герой остаётся один рядом с телом человека, который доверил ему своё последнее желание.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак.

Выход из шахты

Герой хоронит или укрывает останки Призрака, забирает письмо и снаряжение. Он решает больше не возвращаться к прежней жизни обычного рудокопа.

Марек помогает ему незаметно вынести вещи или объясняет надсмотрщикам его исчезновение. Герой покидает Старую шахту, не зная, куда именно направится дальше.

Теперь у него есть оружие, небольшое количество руды и обещание, которое постепенно начинает соперничать с местью.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- надсмотрщик;
- Призрак — в воспоминаниях.

Часть IV. Между тремя лагерями

Первые шаги

За пределами шахты герой впервые за долгое время вынужден самостоятельно решать, где спать, как добывать пищу и кому можно доверять.

Шестьдесят кусков руды быстро перестают казаться богатством. Ремонт доспеха, еда, лекарства и простое оружие поглощают значительную часть наследства.

Герой понимает, что выход из шахты ещё не сделал его свободным. Теперь ему нужно научиться выживать без кирки и ежедневной нормы.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- торговцы Старого лагеря;
- кузнец;
- Марек — при прощании.

Урок стали

Герой пытается выполнить простое поручение, но едва не погибает от падальщиков, шныгов или обычных разбойников. Он понимает, что ярость и физическая сила рудокопа не заменяют умения сражаться.

Один из опытных бойцов соглашается обучить его основам владения мечом. За обучение приходится заплатить рудой и выполнить опасную работу.

Наставник предупреждает: ненависть помогает нанести первый удар, но мешает увидеть второй.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- наставник по владению оружием;
- заказчик первого поручения;
- звери или разбойники.

Старый лагерь

Герой знакомится с жизнью Старого лагеря за пределами шахты. Он видит внешний круг, людей Гомеза, торговцев, Призраков и Стражников.

На первый взгляд Старый лагерь предлагает порядок и защиту. Но герой быстро понимает, что безопасность распределяется согласно положению человека и его полезности для баронов.

Здесь он впервые может лично встретить Диего. Тот замечает новое лицо, однако относится к герою без враждебности и объясняет несколько правил лагеря.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- Призраки Старого лагеря;
- Стражники;
- торговцы и рудокопы.

Цена защиты

Герою предлагают постоянную работу или покровительство в Старом лагере. Взамен он должен выполнять поручения, платить часть заработка и не задавать вопросов.

Он замечает, что новый доспех не избавил его от прежней системы. Изменилась лишь цена, которую теперь требуют за возможность существовать.

Герой принимает несколько заданий, но отказывается полностью связывать себя с людьми Гомеза.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Стражник или Призрак, предлагающий работу;
- Диего;
- представитель рудных баронов.

Вольные люди

Поручение приводит героя в Новый лагерь. Он ожидает увидеть место, где заключённые действительно свободны, но обнаруживает более сложную картину.

Здесь нет власти Гомеза, однако сильные всё равно пользуются слабостью крестьян и скребков. Воры живут по собственным правилам, а наёмники защищают магов Воды, а не каждого жителя лагеря.

Герой понимает, что отсутствие единого хозяина ещё не означает справедливость.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
 - Ларс или один из воров;
 - наёмники;
 - крестьяне и скребки;
 - маги Воды — косвенно или через короткую встречу.
-

Братство Спящего

Следующее поручение приводит героя в Болотный лагерь. Спокойствие послушников и вера в скорое освобождение сначала производят на него сильное впечатление.

Люди Братства почти не говорят о руде, мести или положении. Они уверены, что Спящий однажды разрушит Барьер.

Однако герой замечает другую форму несвободы: ради принадлежности к Братству люди отказываются от сомнений и подчиняются гуру.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- послушники;
- стражи Болотного лагеря;
- один из гуру;
- Безымянный — через свежие слухи.

Человек без имени

По лагерям распространяются всё более невероятные рассказы о Безымянном. Он помогает болотникам, исследует орочье кладбище, выполняет поручения магов и вмешивается в дела всех трёх лагерей.

Некоторые считают его героем, другие — безумцем или опасным авантюристом. Главный герой узнаёт в этих рассказах человека, который когда-то просто отдал ему кирку.

Он начинает понимать, что Безымянный не принадлежит ни одному лагерю, потому что использует их возможности, не позволяя им определять свою судьбу.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный — через слухи и возможную короткую встречу;
- жители трёх лагерей;
- Диего.

Вести из Хориниса

Из очередной поставки или разговора с человеком, недавно брошенным за Барьер, герой узнаёт, что его бывший друг остаётся на свободе.

Возможно, тот теперь работает вместе с торговцем из Верхнего квартала, живёт обеспеченно или получил часть чужого дела. Герой понимает, что предательство принесло другу настоящую выгоду.

Эта новость пробуждает ненависть, которую письмо Призрака лишь ненадолго отодвинуло на второй план.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- новый заключённый или участник обмена;
- бывший друг — через рассказ;
- торговец из Верхнего квартала — через рассказ.

Выбор без принадлежности

Представители лагерей предлагают герою более постоянное место. Каждый вариант сулит защиту, заработок и возможность развиваться.

Но герой не хочет снова становиться собственностью системы. Он решает оставаться нейтральным исполнителем, принимая задания у разных людей.

Такой выбор даёт свободу передвижения, но лишает настоящей защиты. Герой оказывается человеком между лагерями — полезным многим, но своим ни для кого.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- представитель Нового лагеря;
- представитель Болотного лагеря;
- наставник героя.

Часть V. Семнадцать кусков руды

Старая ненависть

Герой всё чаще думает о том, сколько потребуется денег после падения Барьера. Ему понадобятся оружие, дорога до Хориниса, поиск бывшего друга и возможность противостоять его связям.

Он начинает воспринимать каждое задание только как источник руды. Письмо Призрака остаётся при нём, но всё реже влияет на решения.

Амулет погибшего он прячет под одеждой, словно не хочет чувствовать его холодное напоминание.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак — в воспоминаниях;
- бывший друг — в мыслях героя.

Предложение Стражника

Один из Стражников рассказывает о пропавшем курьере или разведчике. Тот погиб возле границы орочьих земель, не успев доставить ценный груз.

При нём находилась тяжёлая сумка, в которой должно быть около четырёхсот кусков руды. Стражник предлагает герою забрать всю руду себе.

Условия кажутся слишком выгодными, но герой уже ослеплён возможностью быстро получить состояние.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Стражник;
- погибший курьер — через рассказ.

Амулет барона

Стражник объясняет настоящее назначение задания. В сумке или при курьере находится серебряный амулет с красным камнем, принадлежащий одному из рудных баронов.

Руду герой может оставить, но амулет обязан вернуть. Имя барона ему не называют.

Герой понимает, что именно ценность украшения заставила людей Старого лагеря организовать поиски. Он соглашается, хотя чувствует, что идёт на чрезмерный риск.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Стражник;
- неназванный рудный барон.

За орочьей границей

Герой отправляется в опасную часть долины. По дороге он сталкивается со зверями, заброшенными стоянками и следами орков.

Чем дальше он идёт, тем яснее понимает, почему Стражники не отправились за грузом самостоятельно. Однако мысль о четырёхстах кусках заставляет его продолжать путь.

Он находит следы боя и тело погибшего курьера.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- погибший курьер;
- орки — как угроза;
- звери долины.

Пустая сумка

Рядом с телом лежит большая кожаная сумка, но она оказывается почти пустой. Внутри находятся всего семнадцать кусков магической руды.

Одежда погибшего обыскана, однако в тайном кармане герой обнаруживает амулет барона. Основная часть поручения выполнена: теперь он может возвращаться.

Но герой не хочет принимать потерю обещанного богатства.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- погибший курьер.

Человеческие следы

Возле тела герой замечает отпечатки человеческих сапог. Следы показывают, что кто-то нашёл курьера раньше, забрал руду, но не обнаружил спрятанный амулет.

Герой убеждает себя, что вор не мог уйти далеко. Он решает пройти по следу, хотя уже находится на опасной территории.

Это становится точкой, в которой герой сознательно выбирает жадность и месть вместо обещания Призраку и собственной безопасности.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- неизвестный похититель — через следы;
- Призрак — в мыслях героя.

Один шаг слишком далеко

Следы уводят героя всё глубже в земли орков, а затем исчезают среди камней. Он понимает, что уже не знает дороги назад.

Вместо того чтобы остановиться, герой продолжает поиски, уверяя себя, что четыреста кусков изменят его жизнь.

Он перестаёт замечать предупреждающие звуки и попадает в окружение орков.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- орки;
- неизвестный похититель — косвенно.

Семнадцать кусков

Герой получает тяжёлое ранение и прячется среди древних развалин. Его оружие потеряно, а орки приближаются.

Он высыпает перед собой добычу и пересчитывает её: семнадцать кусков. Ради них он забрался туда, откуда почти невозможно вернуться.

Сжимая амулет Призрака, герой признаёт, что снова стал рабом — теперь уже собственной ненависти. Он просит прощения за то, что почти погубил письмо и подаренную ему возможность жить.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Призрак — в воспоминаниях;
- орки.

Вторая встреча

Перед смертельным ударом герой слышит свист стрелы или звон оружия. На орков нападает Безымянный, оказавшийся в этих землях по собственному делу.

Безымянный уничтожает противников и вытаскивает раненого героя из укрытия. Он узнаёт рудокопа, которому когда-то отдал кирку, но не придаёт встрече мистического значения.

Для главного героя его появление кажется вмешательством судьбы.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный;
- орки.

Ты был рядом

Безымянный даёт герою лечебное зелье и помогает добраться до безопасного места. Он замечает семнадцать кусков руды и спрашивает, действительно ли ради них герой отправился так далеко.

Перед расставанием герой задаёт вопрос:

— Почему ты снова меня спас?

Безымянный отвечает:

— Ты был рядом.

Эта простая фраза становится для героя важнее любых наставлений. Безымянный помог не ради награды, дружбы или обещания — просто потому, что мог не проходить мимо.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный.

Возвращение с пустыми руками

Герой возвращается в Старый лагерь и отдаёт амулет Стражнику. Руду он почти не сохранил: часть потерял, а часть потратил на лечение.

Стражник подтверждает, что сумка действительно должна была быть полной. Значит, героя не обязательно обманули — кто-то действительно добрался до курьера раньше.

Герой больше не пытается немедленно найти похитителя. Он понимает, что его главное поражение заключалось не в потере руды, а в готовности снова пожертвовать собой ради мести.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Стражник;
- лекарь или торговец;
- рудный барон — косвенно.

Часть VI. Падение старого порядка

Гибель Старой шахты

По Колонии распространяется весть о катастрофе в Старой шахте. Обрушение и вода уничтожают главный источник руды Старого лагеря.

Герой возвращается к месту, где начиналась его история. У входа собираются выжившие, раненые и люди, чьи товарищи остались под землёй.

Среди пропавших может оказаться Марек.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- выжившие рудокопы;
- надсмотрщики;
- Стражники.

Люди под камнем

Выжившие утверждают, что в отдельных штольнях могли остаться люди. Некоторые слышали удары из-под обломков, но проходы нестабильны.

Герой предлагает организовать спасение. Он знает старые тоннели лучше многих Стражников и помнит заброшенные обходные пути.

Однако люди Гомеза больше заняты потерянной рудой, оружием и причинами катастрофы.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- выжившие рудокопы;
- Марек — возможно, под завалом;
- Стражники;
- надсмотрщики.

Приказ Гомеза

Из Старого лагеря приходит приказ прекратить спасательные работы. Гомез считает шахту потерянной и не хочет рисковать бойцами ради обычных рудокопов.

Одновременно он требует готовиться к захвату Свободной шахты Нового лагеря. Для него важнее восстановить поставки руды, чем спасти людей, которые её добывали.

Главный герой окончательно видит истинное лицо власти Старого лагеря.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Гомез — через приказ или короткую сцену;
- Стражники;
- рудные бароны;
- выжившие шахтёры.

Закрытые ворота

Старый лагерь закрывается, а его люди начинают задерживать подозрительных жителей. Паника быстро превращается в насилие.

Герой оказывается между лагерями именно тогда, когда нейтральность становится почти невозможной. Его связи с Новым и Болотным лагерями вызывают подозрения.

Он узнаёт, что Безымянного объявили врагом Старого лагеря.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- Стражники;
- жители Старого лагеря;
- Безымянный — через обвинения.

Кровь магов

До героя доходят сведения об убийстве магов Огня и расправах внутри Старого лагеря. Гомез уничтожает даже тех, кто много лет поддерживал его власть, если видит в них угрозу.

Герой понимает, что прежний порядок разрушился не из-за внешнего врага. Власть баронов пожирает сама себя.

Диего или другой знакомый помогает герою выбраться из опасной части лагеря.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- Гомез;
- маги Огня;
- Стражники и Призраки.

Рудокопы без хозяина

Лишившиеся шахты люди разбиваются на небольшие группы. Одни пытаются попасть в другие лагеря, другие грабят слабых, третьи продолжают ждать приказов Гомеза.

Некоторые бывшие рудокопы повторяют поведение прежних надсмотрщиков. Получив оружие, они начинают отнимать еду у тех, кто слабее.

Герой видит, что освобождение от одного хозяина не делает человека свободным внутри.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- бывшие рудокопы;
- Марек — если он уже спасён или числится пропавшим;
- Кай;
- люди Рунара.

Старые враги

Герой снова встречается Рунара и Кая. После гибели шахты Рунар лишился тайной жилы, покровителей и источника власти.

Теперь он пытается возглавить группу бывших рудокопов и выживает с помощью тех же поборов. Между ним и героем происходит последняя схватка.

На этот раз главный герой сильнее и получает возможность закончить конфликт навсегда.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Рунар;
- Кай;
- бывшие рудокопы.

Право не убивать

Рунар оказывается безоружным и полностью зависит от решения героя. Тот вспоминает все избиения, украденную руду и разрушенную надежду.

Однако герой отказывается его убивать. Он понимает, что свобода не заключается в возможности расправиться с каждым обидчиком.

Кай видит этот выбор и впервые окончательно отворачивается от Рунара или помогает другим рудокопам покинуть его группу.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Рунар;
- Кай;
- свидетели схватки.

Выбор стороны

Герой решает помочь людям, которых Старый лагерь готов принести в жертву ради сохранения власти. Он передаёт сведения Новому лагерю или помогает вывести часть рудокопов.

Он не становится полноценным членом другой фракции, но впервые открыто действует против порядка Гомеза.

Его выбор основан не на выгоде, а на ответственности перед людьми, которые не способны защитить себя.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- представители Нового лагеря;
- бывшие рудокопы;
- Кай.

Последний приказ баронов

Люди Гомеза начинают подготовку к нападению на Свободную шахту. Главный герой понимает, что война между лагерями унесёт жизни тех же простых рабочих, ради которых якобы ведётся борьба.

Он помогает сорвать одно из поручений Стражников, предупреждает противников или выводит группу людей из-под удара.

Старый лагерь окончательно перестаёт быть для него возможным домом.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Гомез;
- Стражники;
- наёмники Нового лагеря;
- Диего;
- бывшие рудокопы.

Часть VII. Последние дни Барьера

Безымянный идёт к оркам

По Колонии распространяется слух, что Безымянный направился в самое сердце орочьих земель. Он ищет путь к древнему храму и источник силы Спящего.

Большинство считает его погибшим заранее. Главный герой, дважды спасённый им, верит, что именно этот человек действительно способен изменить судьбу Колонии.

Но сам он не может просто ждать результата.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный — через слухи или короткую встречу;
- маги;
- жители лагерей.

Дрожь под землёй

В долине начинаются странные толчки. Магический Барьер мерцает, животные ведут себя беспокойно, а в старых тоннелях происходят новые обвалы.

Герой ощущает, что события, связанные с Безымянным, приближаются к развязке. Одновременно он узнаёт, что в нескольких частях разрушенной шахты всё ещё могут оставаться выжившие.

Прежний приказ Гомеза о прекращении спасения остаётся в силе.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- бывшие рудокопы;
- маги;
- Марек;
- Стражники.

Колония на грани войны

Лагерь готовится к открытому противостоянию. Запасы еды сокращаются, дороги становятся опасными, а старые союзы распадаются.

Герою предлагают уйти в безопасное место и переждать. У него есть письмо, снаряжение и шанс дожить до возможного падения Барьера.

Но мысли о людях под землёй не позволяют ему уйти.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Диего;
- представители Нового лагеря;
- бывшие рудокопы;
- Кай или Марек.

Новый обвал

Сильный подземный толчок открывает часть старых проходов и одновременно заваливает другие. Один из выживших слышит слабые удары из глубины.

Герой понимает, что под завалами действительно находятся люди. Возможно, среди них Марек или знакомые рудокопы из первой части.

Спасательная попытка становится ещё опаснее, чем раньше, но теперь появился возможный путь внутрь.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- выжившие рудокопы;
- Кай;
- люди, готовые участвовать в спасении.

Те, кого бросили

Герой просит людей Старого лагеря выделить инструменты и бойцов. В ответ ему напоминают о приказе Гомеза: шахта потеряна, а оставшиеся внутри уже считаются мёртвыми.

Эта сцена окончательно противопоставляет героя барону. Гомез обладает людьми, оружием и властью, но не желает рисковать ничем ради рудокопов.

Главный герой не может спасти всех, но решает попытаться спасти хотя бы тех, до кого сумеет добраться.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- представитель Гомеза;
- Стражники;
- бывшие рудокопы;
- добровольцы.

Последний спуск

Герой собирает небольшую группу и возвращается в Старую шахту. Вместе с ним могут пойти Кай, Марек — если находится снаружи, — или несколько людей, которым он раньше помог.

Внутри их ждут вода, нестабильные опоры, ползуны и отсутствие безопасного пути назад.

Для героя это возвращение к месту, где он был беспомощным рабом.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Кай;
- добровольцы;
- Марек или другой опытный рудокоп;
- ползуны.

Старая кирка

На одном из участков путь преграждает завал. Обычные инструменты ломаются, и герой достаёт кирку, которую когда-то получил от Безымянного.

С её помощью группа разбирает породу и открывает проход к запертым шахтёрам. Символически кирка снова дарит свободу — но уже не одному человеку.

Герой понимает, что подарок Безымянного всё это время менял не только его собственную жизнь.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- спасательная группа;
- Безымянный — через память героя;
- запертые рудокопы.

Не всех

Группа находит часть людей живыми, но многие уже погибли. До одной из штолен невозможно добраться из-за воды, огня или нового обрушения.

Герой вынужден решить, когда прекратить поиски и выводить найденных людей наружу. Попытка спасти абсолютно всех погубит тех, кто ещё жив.

Он принимает болезненное решение оставить часть шахты и никогда полностью себя за это не прощает.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- спасённые рудокопы;
- погибшие шахтёры;
- добровольцы;
- Марек.

Свобода для других

Герой выводит выживших через заброшенные тоннели. Во время пути он остаётся позади, поддерживает раненых и удерживает проход, пока остальные выбираются.

Когда группа достигает поверхности, бывшие рудокопы впервые смотрят на него не как на одного из слабых, а как на человека, который вернулся за ними.

Гомез бросил их, потому что они перестали приносить руду. Герой спас их, хотя они не могли дать ему ничего.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- спасённые рудокопы;
- Марек;
- Кай;
- добровольцы.

Падение Барьера

Пока Безымянный сражается со Спящим, над долиной начинается магическая буря. Барьер вспыхивает, земля дрожит, а небо рассекают потоки энергии.

Главный герой находится среди обычных людей и не знает, что происходит в храме. Он лишь видит, как граница, считавшаяся вечной, начинает разрушаться.

В какой-то момент сияющий купол исчезает.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный — параллельно и за пределами сцены;
- спасённые рудокопы;
- жители Колонии.

Открытое небо

Люди сначала не верят, что Барьер действительно исчез. Кто-то радуется, кто-то бежит к границе, а кто-то боится покидать единственный мир, который знал много лет.

Герой достаёт письмо Призрака и понимает, что обещание наконец можно выполнить.

Вместе со свободой возвращаются и старые вопросы: бывший друг всё ещё находится в Хоринисе, а желание мести не исчезло полностью.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек;
- Кай;
- спасённые заключённые;
- Призрак — через письмо и амулет.

Дорога в Хоринис

Герой покидает Рудниковую долину. За спиной остаются разрушенные лагеря, шахты и люди, рядом с которыми он прожил годы.

Перед ним две цели:

- найти дочь Призрака и передать письмо;
- встретиться с человеком, который его предал.

Но теперь порядок этих целей изменился. Сначала он намерен выполнить обещание мёртвому, а уже затем решить, что делать со своей местью.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Марек или Кай — при прощании;
- дочь Призрака — как цель пути;
- бывший друг — как будущая встреча.

Эпилог

Письмо, пережившее мертвеца

Стоя на дороге в сторону Хориниса, герой рассматривает старое письмо и вспоминает человека, который доверил ему последнюю надежду.

Он также вспоминает Безымянного: человека, который дважды спас ему жизнь, отдал простую кирку и затем разрушил Барьер для всей Колонии.

Безымянный никогда не узнает, насколько сильно повлиял на судьбу одного рудокопа.

Финальные строки:

Безымянный разрушил Барьер и подарил свободу сотням заключённых. Но он так и не узнал, что задолго до этого уже освободил одного человека — в тот момент, когда протянул ему простую старую кирку.

Великие поступки меняют мир. Маленькие — меняют людей.

Ключевые персонажи:

- главный герой;
- Безымянный — в воспоминаниях;
- Призрак — через письмо;
- дочь Призрака — впереди;
- бывший друг — впереди.