



Книги Валерия Теоли
в серии
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК**

САНДЭР. ЛОВЕЦ ДУХОВ
САНДЭР. УБИЙЦА ШАМАНОВ
САНДЭР. ВЛАДЫКА ТЕНЕЙ
САНДЭР. КНЯЗЬ ИЗГНАННЫХ
САНДЭР. НОЧНОЙ ОХОТНИК





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ВАЛЕРИЙ ТЕОЛИ

САНДЭР.
НОЧНОЙ ОХОТНИК



РОМАН

Москва, 2018
 **АРМАДА**
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
Т11

Серия основана в 1992 году
Выпуск 1097

Художник
В. Успенская

Теоли В.

Т11 Сандэр. Ночной Охотник: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2018. — 281 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-2612-6

Бьют барабаны в лесах, возвещая наступление троллей, горят деревни и города в имперском Пограничье. Шагает по Ксаргскому полуострову война. Спасти товарищей, оказавшихся на окруженном врагами острове, — непростая задача для Сандэра, имеющего под командованием лишь небольшой отряд наемников. Тем более когда за его голову объявлена награда самим верховным жрецом высших эльфов. Но разве остановят трудности мастера теневой магии, которым стал некогда обычный студент-землянин Александр Стрельцов?

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Валерий Теоли, 2018
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2018

ISBN 978-5-9922-2612-6

ПРОЛОГ

Солнце показалось из-за низко висящих облаков, и покатые склоны Седых гор вспыхнули ослепительной белизной, заставив Эктара прищуриться. Открывающийся с крепостной стены вид заснеженных горных склонов резко контрастировал с пылающим за его спиной гномьим городом.

Ветер всколыхнул верхушки припорошенных елей, унося смрад горелой плоти. Эльф поморщился. А ведь кто-то называет этот отвратительный запах ароматом победы.

Знали бы враги по оба берега моря Утопленников, чего стоит ему, предводителю семерки боевых магов, каждое разрушенное селение. Как ни странно, Эктар не переносил гари пожаров, и его выворачивало наизнанку от вони, сопутствующей любой крупной резне. За свою долгую по меркам смертных эльфийскую жизнь он должен был привыкнуть, да еще учитывая, что добрую треть прожитых лет служил искоренителем скверны¹. Но нет. Палач, ненавидящий казнь, — ха, насмешка судьбы!

Эльф отдал бы многое, чтобы сейчас оказаться с сыном далеко отсюда. К примеру, в уютной лаборатории под Университетом Высшего Искусства, некогда принадлежавшей ему и сыну, или в домике лесника посреди эладарнского волшебного леса, где пережил много счастливых дней.

— Эктар, — позвал запрыгнувший на стену Корд.

— Что еще? — раздраженно бросил эльф, не поворачиваясь.

¹ Искоренители скверны — боевые маги и воины, находящиеся на службе Изумрудного Круга, организации ангелианского жречества, борющегося с еретиками, колдунами и порождениями черной магии. — *Здесь и далее примеч. авт.*

— Штурм крепости клана завершен, старейшина пал, — доложил помощник, дублируя слова по мыслесвязи: слишком громко ревел пожар в городе. — Его жена с детьми заперлись в сокровищнице. Что делать с ними?

— Убей всех, — устало выдохнул высокорожденный.

— Мы можем потребовать выкуп у родни старейшины, — попытался возразить Корд.

Эктар прервал соратника:

— Сокровищница ломится от драгоценностей. Вдобавок разграбим Кузню и возьмем богатства здешних жрецов. Куда нам больше? Деньги девать некуда. К тому же не хочу возиться с заложниками.

Из-за спины эльфа доносились гул пожираемого огнем города, треск раскаленных камней и редкие, почти неслышные вопли погибающих коротышек. Помощник долго молчал, прежде чем вновь заговорить:

— Может быть, не следует грабить Кузню? Бородачи не просят.

— О чем ты? — скрежетнул зубами Эктар, начинающий злиться на старого товарища. — Мы разрушили гномий город, вырезали и сожгли жителей, перебили кузнецов-священнослужителей, а ты лепечешь о том, что взятие подношений у местных божков будет более значительным преступлением в глазах подгорного народа?

— Пожалуй, ты прав, — проговорил Корд. — Я передам твои слова остальным. Только сначала...

Заметив боковым зрением резкое движение соратника, эльф мгновенно развернулся. Со стороны казалось, тот просто взмахнул мечом. Приглядевшись, Эктар разобрал сотканную из колеблющегося воздуха высокую фигуру, в которую упирался кончик узкого клинка.

— Мы не одни, — пояснил Корд. В левой руке у него раскрыла зубья зачарованная дага. Ее он доставал в случаях крайней опасности.

— Кто ты? — Направлять в неведомого зрителя смертоносное заклятие, равно как и применять боевую трансформу, пока не требовалось, артефактный меч соратника мог проткнуть мифриловый нагрудник, укрепленный гномьими рунами.

Прозрачная фигура помутнела, превращаясь в сгусток серого тумана, очертаниями напоминающий человека. На том

изменения закончились. Соглядатай не желал являть истинный облик.

— Не думал, что найдешь меня так скоро, Гуарендил. — Эктар узнал вестника и шпиона главы Церкви, однако не спешил давать Корду приказ опустить меч.

— Ты оставляешь за собой кровавую дорожку. И слепой пройдет по ней, — задрожал туман.

Посланец верховного жреца настораживал эльфа. Слишком малопонятен вестник. Он с легкостью проникал сквозь большинство сложнейших магических барьеров, и астральных, и физических. Поражала его способность скрываться. Из известных высокорожденному магов один Корд умел обнаруживать присутствие невидимого соглядатая. Незаметность глазу и магическому восприятию, умение проникать в самые, казалось бы, закрытые места делали из Гуарендила по прозвищу Фантом превосходного шпиона.

Никто не знал о его прошлом. Единственное, что удалось раскопать Эктару через знакомых задолго до побега из Эладарна¹, — это то, что Фантом поступил на службу к верховному жрецу Габрилле Радужному лет двести назад и, следовательно, не был человеком. Людское тело не способно просуществовать столько времени без кардинальных, лишаящих человечности изменений. Вероятнее всего, он являлся эльфом, как и сам жрец, или магическим созданием. Впрочем, версий происхождения Гуарендила море, и все они претендуют на роль истины в равной степени.

— Зачем явился? — не желая затягивать неприятную встречу, спросил эльф.

— Тебе и твоему отродью надлежит прибыть в Ксарг и помочь славным воинам нашего королевства нести волю всесвятого ангела Карубиала² тамошним дикарям. А также в числе

¹ Э л а д а р н — королевство высших, или, как их еще называют, светлых, эльфов, величающих себя высокорожденными и Детьми Звезд. Расположено на северо-востоке Ксаргского полуострова. Граничит с гномьими городами-государствами и племенами горных троллей на севере, с империей людей на северо-западе и племенами лесных троллей на западе и юге. Восток королевства омывает море Утопленников.

² Ангел К а р у б и а л, Крылатый Единорог — глава эладарнского пантеона высших существ после Гражданской войны, разделившей эльфов на светлых и темных. В свиту Карубиала вошли некоторые небесные божества древних высокорожденных.

прочих убить предателей ангелианской веры и мерзкого ублюдка, осмелившегося восстать против его святейшества.

Чего не отнять у Гуарендила помимо уникальных способностей, так это жгучей ненависти к иноверцам. Соглядатай верховного жреца сочился злобой, когда разговор заходил о язычниках и еретиках.

— Ты говоришь чуть ли не о постоянной военной службе, — едва сдерживаясь, чтобы не ответить дерзостью на высокомерное обращение, произнес Эктар. — Ты, верно, забыл. Мы не воины Эладарна и не обязаны подчиняться приказам ангелианских жрецов.

— Правда? Ты подчиняешься тому, кто заплатит, — прокаркал туманный посланец. — Архангел Хасмиал свидетель, у его святейшества есть что тебе предложить.

— Золото и серебро мало интересуют меня, — покачал головой эльф.

— Я говорю о снятии проклятия с твоего сына, отступник!

Проклятие юного Нолмириона заключалось в безумии, насланном звездными божествами. В поисках средства исцеления сына Эктар скитался по миру с тех пор, как покинул родное королевство. Ради получения знаний о древних богах, послуживших источником проклятия, он разрушал города, убивал, нанимался на грязную, кровавую работу, недостойную высокорожденного. И наконец Создатель смилостивился над ним и его сыном.

— В лагерь наших воинов в аранье прибудет его святейшество, там он и проведет ритуал, — продолжил посланец. — Твой сын вновь обретет разум. Затем вы скроетесь. Отменить церковный приговор невозможно.

Эктара бросило в жар. Действительно ли верховный жрец нашел способ, как и обещал? О Крылатый Единорог, неужели Нолмирион исцелится? Плевать на отлучение от Церкви и изгнание из королевства, главное, сын станет прежним.

— Мне нужно знать о размере вознаграждения отряду, — задавив в себе желание подробно расспросить вестника о ритуале, сказал эльф. — Семерка не убивает бесплатно.

— Грабеж и убийство синекожих демонов разве само по себе не награда? — изобразил удивление посланец.

— Скажи это моим боевым магам. Сомневаюсь, что они тебя поймут и добровольно согласятся на предложение сунуться в кишашие злыми духами леса без достойной платы.

— Вы, маги, совсем не чтите пресвятых ангелов, — послышался укор в резком голосе туманного вестника. — Вершить ангельскую волю — высочайшая честь для смертного.

— Называть нас смертными — все равно что именовать дуб травой. Помни, с кем говоришь, Фантом, и о нашем знакомстве.

Когда-то — кажется, минула с того дня целая вечность — заносчивый посланец верховного жреца позволил себе оскорбить Эктара с сыном, обозвав ничтожествами. В тот день Гуарендилу не помогли ни невидимость, ни умение проходить сквозь стены. Харкая кровью, он вымаливал прощение на коленях. С тех пор вестник не приближался к эльфу, ограничиваясь искусными иллюзиями и овеществленными двойниками.

— Семерке даруют по свитку Первого Круга из Королевской библиотеки на выбор и набор зелий из Тельперинга, — решил, очевидно, не спорить посланец. И правильно сделал, по мнению эльфа. Перепалка в присутствии Корда и стоящего неподалеку сына грозила вылиться в неприятности для вестника. — Будьте благодарны! Щедрость его святейшества не знает границ!..

Эльфийская школа магии разделяет заклятия по мощности и сложности на пять так называемых Кругов, от Пятого к Первому. Заклятия Пятого Круга простейшие, их изучают на первых курсах магических учебных заведений. Пример — сотворение порыва ветра, сбивающего с ног. Как правило, опытные маги не тратят время на произношение заклинательной формулы, им достаточно вызвать ее в памяти и, направив в нее энергию, реализовать волевым усилием. Заклятия Четвертого Круга сложнее. Скажем, порыв ветра уже валит деревья. В условиях боя применяются обычно именно заклятия Пятого и Четвертого Кругов, так как их реализация очень быстра — наполнение формулы энергией и волевое усилие осуществляется в течение одной-трех секунд. Отдельные маги способны творить боевое заклятие за долю секунды.

Настоящая магия, по утверждениям опытных чародеев, начинается с заклятий Третьего Круга. В случае с аэромантией это не порыв ветра, а полноценная буря, бушующая на огромной площади. Редко кто способен творить заклятия Третьего Круга исключительно с помощью заготовленной в ментальной закладке формулы, причина тому — необходимость высокого уровня контроля над вливаемой в формулу энергией. Магиче-

ская конструкция очень хрупка и подвижна, поэтому часты ошибки при ее наполнении айгатай¹ и даже самом построении. Чтобы избежать их, маги используют специальные магические предметы, в кои заключают формулу и заблаговременно наполняют ее энергией, оставляя творение незавершенным. Активацией является вливание недостающей порции айгаты.

Заключения Второго Круга значительно сложнее и более энергозатратны. Например, та же буря превращается в управляемый магом смерч, состоящий из мириадов воздушных лезвий, измельчающих все, до чего он дотянется. Здесь формулосодержащими предметами не обойдешься. Для активации даже одноразового свитка требуются специальные навыки у пользователя и средство с заключением, если оно основано на стихийной магии. К примеру, разумный без задатков аэромантии не сумеет активировать Вихрь Смерти из свитка.

Заключения Первого Круга представляют собой вершину магического Искусства. Мощь их огромна, функции разнообразны. Это может быть и распространяющаяся по огромной территории буря из десятков управляемых смерчей, крошащих без труда скалы, и созданный из спрессованного воздуха сверхпрочный барьер. Такими заключениями уничтожаются старейшие лоа, именно для борьбы с высокоуровневыми духовными сущностями они изобретены тысячелетия назад древнеэльфийскими чародеями. Творение заключений весьма энергозатратно и длительно, однако тут на помощь магам приходят артефакты. Умело применяя загодя заготовленные магические предметы и выстроенные в ментальной закладке формулы, великий маг способен реализовать заключение Первого Круга в течение буквально нескольких секунд.

...Поистине предстоит тяжелая работенка, раз жречество ангела Карубиала сулит столь щедрую награду. Свиток с заключением Первого Круга — вершиной магического Искусства — стоит куда дороже замка в империи или, скажем, титула графа в любом из государств Ирозанского континента. Вдвойне ценны свитки у магов. По ним можно изучить структуру запечатанных в пергаментном листе заключений.

¹ Айгата — духовная энергия, необходимая для творения магических действий. Присутствует во всех живых существах. Из айгаты состоят духи.

Набор зелий — приятное дополнение. Алхимики и лекари озера Тельперинг, где стоит неприступная цитадель храмовников и жрецов, славятся боевыми и исцеляющими зельями. Алхимик Семерки Герреб непременно захочет изучить творения эладарнских коллег. Возможно, даже разгадает формулу какого-нибудь из них.

— Мы согласны, — роняя слова, точно бульжники, ответил эльф. — Кого нам предстоит убить, кроме троллей?

— Женщину — отроде солнечных эльфов, чья кровь испортила дом Лунного Клейма, и с ней человека.

— Погоди-ка. Мне известно о двух женщинах из дома Лунного Клейма, в чьих жилах течет кровь солнечных эльфов. Убить их труднее, чем завоевать империю.

— Великая награда дается за великий труд. — Эктар готов был поклясться, что вестник ехидно ухмыляется. — Ты многое пропустил из-за похода в горы. Обитель Клейменных уничтожена, от дома осталась всего горстка бойцов. Аваризель Кошка нынче направляется к ним, она ранена и ослаблена. Убить ее легко для искусного боевого мага вроде тебя.

— Допустим. Кто второй?

— Человек... и не человек. Порождение Бездны в человеческом теле, потомок Тьмы, начавший изменять свой сосуд. В империи он назвался Сандэром Валирио, учеником шамана тролльского племени, наемникам знаком под именем Арвак.

— Выдающаяся личность, — хмыкнул Эктар. — Стать учеником у троллей, будучи человеком, дорогого стоит.

— Он маг теней и ловец духов. Его ранили, но будьте осторожны. Они с Аваризелью Кошкой находятся на востоке империи и направляются на запад. Точное местоположение, слепки аур и иные сведения узнаете из Цветка Знаний. — На стену рядом с эльфом лег, выпав из воздуха, бирюзовый бутон размером с фалангу большого пальца.

Не прощаясь, туманная фигура за удар сердца распалась рассеивающимися серыми лоскутьями. Корд, напоследок помахав узким клинком меча по месту, где только что стоял вестник, убрал оружие в ножны.

Эктар подобрал бутон со сведениями, покрутил в пальцах, рассматривая.

Аваризель Кошка возглавляла дом Лунного Клейма, самый загадочный в Эладарне. В него входили шпионы и убийцы всех мастей, работавшие лично на короля высших эльфов.

Княжна дома крайне редко появлялась при дворе, ничем не выделялась. О ней мало знали и в Университете, хотя она там училась с Эльрунном, нынешним правителем королевства. Согласно записям в университетском архиве, изучала Авариеэль барьерную магию, астральный поиск и метаморфизм. Кстати, из-за умения превращаться в кошку и характера она и получила свое прозвище.

В родном доме княжна, вероятно, тоже кое-чему научилась. Клейменные свято берегли секреты собственной магии, судя по скудным свидетельствам случайных очевидцев, весьма необычной. Раз уж дом Лунного Клейма пал, что с правителем? Королевская семья всегда покровительствовала Авариеэли, обоснованно считая ее дом полезным для Эладарна.

— Кошка, кошка, где ты есть? Я тебя желаю съесть! — Эльф бросил бутон Корду. — Изучи и после того, как закончим здесь, сообщи нашим о заказе.

Когда товарищ ушел, Эктар пробормотал про себя, глядя вдаль:

— Я действительно пропустил массу важных событий. Интересно, кто же на самом деле тот человек, который не совсем человек?

Дом почтенного купца Торгвальда Вестримского располагался в пригороде столицы светлых эльфов. Облицованное зеленым мрамором трехэтажное строение в окружении обширного сада фруктовых деревьев напоминало скорее дворец имперских вельмож. Собственно, неудивительно, ибо Торгвальд был родом из северной провинции империи.

Он отошел от дел, передав управление доходными домами и торговой гильдией города Ласпарана старшему сыну, и поселился в королевстве эльфов. Выкупил земли, поставил роскошное по меркам имперцев поместье, о коем мечтал с детства, и зажил в свое удовольствие, тихими вечерами принимая гостей, а днем обычно прогуливаясь по местным рынкам в поисках заморских диковин для пополнения собственной коллекции. Именно страсть к удивительным вещам стала поводом к его знакомству с верховным жрецом Крылатого Единорога Карубиала Габриллом Радужным.

Этим прохладным зимним вечером уважаемый жрец почтил давнего знакомого визитом. Несмотря на довольно поздний час — приближалась полночь, — в доме Торгвальда горел

свет в окнах, по выложенным плиткой дорожкам двора носились слуги, исполняя распоряжения старшего лакея. Оно и ясно: столь важного гостя принимать приходится далеко не каждый день, да и прибыл он внезапно.

— Безмерно рад, что вы вспомнили о скромном торговце, ваше святейшество, — улыбаясь в пышные усы, склонил седую голову встречающий жреца на крыльце Торгвальд.

— Как можно забыть хорошего человека, — любезно вернул улыбку поднимающийся по ступеням Габрилл Радужный. — Последние месяцы я только и вспоминаю наши с вами беседы, дорогой Торгвальд. Должен признать, они подвигли меня на глубокие размышления о бытии и существовании зла в нашем мире. С удовольствием хотел бы продолжить наше удивительное общение.

Купец, не поднимая головы, почтительно отступил, давая гостю пройти в распахнутые двустворчатые двери, похожие на небольшие резные ворота. Судя по довольному выражению лица, слова жреца пришлись ему по нраву.

— Сожалею, что наша с вами прошлая беседа не принесла нам пользы. — Торгвальд закрыл двери за вошедшим в просторную гостиную эльфом. — Пройдем в мой кабинет или останемся здесь?

— Пожалуй, в кабинете удобнее. Наши беседы не для чужих ушей.

Купец знал толк в сохранности тайн. Поместье окружал незримый астральный барьер, препятствующий проникновению незваных гостей, духовных сущностей низшего порядка и следящих чар. Каждый камешек в зданиях зачарован на прочность, а в саду и во дворе прохаживалась охрана из увешанных оберегами магических тварей. Особое внимание хозяин уделил кабинету. Комнату в сердце поместья защищал двойной астральный барьер, замыкающийся при запертой двери и не дающий подслушать разговор находящихся внутри разумных даже при помощи магии.

Стороннему наблюдателю забота купца о безопасности могла показаться чрезмерной. Какое нападение в пригороде столицы благословенного Небесами эльфийского королевства, где почти нет преступности?

Торгвальд опасался совсем не местных воров. Его беспокоили те, кто посягал на собранную им коллекцию диковин и

артефактов. Так он говорил знакомым, любившим посидеть с ним у камина за спокойной беседой.

На самом деле причина установления магической защиты крылась значительно глубже. О ней догадывались единицы, знающие об истинной личности радушного хозяина поместья. Одним из посвященных в тайну именующего себя Торгвальдом разумного являлся верховный жрец.

— Вина или чего покрепче, позабористее? — Купец жестом пригласил присаживаться в специальное живое кресло, подстраивающееся под форму тела сидящего. — Недавно раздобыл чудом сохранившийся кувшин нектара с Восточного материка, наследие древних магов. Изумительный напиток, ваше святейшество! Куда до него современным винам.

— О, не сомневаюсь. Пил я как-то в молодости аллирское вино Эпохи Единства, до сих пор прекрасно помню его несравненный вкус и аромат.

Торгвальд кивком отдал распоряжение застывшему в углу зыбкой тенью слуге, уселся за письменный стол. Спустя несколько минут дежурных любезностей в кабинет плавно вошла обворожительная девушка с подносом, на котором сверкали в свете зачарованных свечей хрустальный графин и бокалы. На втором подносе лежали в дорогих тарелках из разноцветного фарфора любимые закуски Габрилла Радужного — завернутые в листья третьеглаза сырые ломтики солнечной рыбы и нарезанный соломкой зеленый иринейский сыр.

— Весьма недурно. — Пригубив из бокала прозрачной сладковатой жидкости, жрец вытер салфеткой тонкие губы. — И все-таки аллирское лучше.

— С выдержкой в семь тысячелетий трудно найти соперника в мире напитков. — Купец поставил бокал на стол.

— Истинно так, дорогой Торгвальд. Хотя иные вина — людские, например, — за столь долгий срок превращаются в мерзкую отраву.

— Все меняется, — пожал плечами купец. — И нектар, и аллирское со временем утратят прелесть вкуса и станут отвратной жижей.

— Возможно. К сожалению, подобное происходит и с разумными. Умельцы теряют сноровку, проваливаются на простейших заданиях, чем очень печалат нанимателя. Взять ваших знакомых, коим я заказал извести одного смертного. Они

опростоволосились, а ведь раньше ни один заказ не оставался невыполненным.

Радушная улыбка сползла с лица Торгвальда. Напряженным он по-прежнему не выглядел, но взгляд на мгновение, пока жрец его не видел за поднятым бокалом, приобрел жесткость и пронзительность отточенной стали.

— Разве я не принес вам извинения за тот случай, ваше святейшество?

— И я великодушно принял их. — Габрилл рассматривал играющее разноцветными искрами содержимое бокала, затем перевел тяжелый взор на собеседника. — Я не люблю иметь дела с неудачниками, Торгвальд. Поэтому столетиями сотрудничал с Ночными Охотниками, не прибегая к услугам прочих тайных организаций. Провал стал для меня неприятной неожиданностью, бросившей тень на наше сотрудничество. Однако я ненавижу менять клинки в бою — и повторяю заказ на того же разумного. Только теперь точно знаю его имя и местоположение.

— Признаться, моим «знакомым» будет приятно услышать сие, ваше святейшество, — сдержанно улыбнулся бывший купец. — Мы надеялись, что вы закажете нам Сандэра Валирио гораздо раньше, отслеживали местопребывание мальчишки. Мы же оба говорим о молодом человеке, выскользнувшем из рук Ночных Охотников в Веспаркасте?

— О нем. Так вам не требуются сведения касательно его?

— Уверяю, мои «знакомые» прекрасно осведомлены о пареньке, осмелюсь предположить, даже лучше вас, ваше святейшество, не сочтите за дерзость мои слова.

— Великолепно, Торгвальд. Вы принимаете заказ?

— Маленькая деталь — размер оплаты за услуги. Поскольку речь идет не о зеленом юнце, ничего не смыслящем в магическом искусстве, а о мастере-теневики, повелевающем духами...

— О золоте не волнуйтесь. Откуда вам известно, где он находится в данный момент?

— Ваше святейшество, нынче вы подобны любознательному чародею, — позволил себе тихо рассмеяться купец. — Разве пристало жрецам всесвятого Карубиала гоняться за мирскими и магическими знаниями? Мы не упустили Сандэра из виду с его посещения Веспаркаста. Давайте лучше выпьем за успех задуманного!

Нахмурившийся Габрилл нехотя поднял бокал и сделал крошечный глоток, после чего тщательно вытер салфеткой губы.

— Желательно устранить Сандэра Валирио до его прибытия на Зеркальное озеро. Не получится — и придется заниматься мешающими устранению синекожими. Столкнетесь при выполнении заказа с Семеркой Проклятых — постарайтесь сообща убить Сандэра.

Торгвальд понимающе качнул головой.

— Хорошо, ваше святейшество.

Верховный жрец не задержался в поместье надолго. Едва уладив вопросы, касающиеся убийства, он распрощался с радушным хозяином. Закрыв за эльфом ворота двора, купец возвратился в кабинет и, сев в кресло за письменным столом, облегченно откинулся на спинку. Глаза его закатились, тело расслабилось.

В тот же миг за тысячи лиг от столицы Эладарна в замке на скалистом берегу бушующего моря очнулся ото сна в кресле старый маг в расшитом золотом и серебром иссиня-черном одеянии. Он резко открыл глаза и выпрямился, приходя в себя.

Откликнувшийся на ментальный зов телохранитель бесшумно проскользнул в комнату, притворив за собой дверь и активировав защитный барьер.

— Лукас, пошли за Лилианой и подготовь две тройки из первой девятки к боевому выходу. Мы отправляемся в Ксарг.

Глава 1

КОШКА, ГУЛЯЮЩАЯ САМА ПО СЕБЕ

«Дьякон затаился в подвале», — сообщила по ментальной связи Смуглянка. Из-за стен полуразрушенной церкви мысли ее слышались в моей черепной коробке глухо, точно нас разделяют сплошные каменные стены метровой толщины.

Раньше храмы строили на совесть. Натуральные крепости, выдерживающие набеги лихих людей и нечисти. Защиту дополняла святая магия, укрепляющая строение и блокирующая проявления колдовства.

К счастью для нас, церковь заброшена, увенчанная крестом в кольце — священным символом ангелианства — крыша обвалилась, здорово ослабив противодействие ментальной магии. Да и стены не уцелели, вон зияют проломы, будто по ним прошлись самоходные гномьи тараны. Разрушения-то, кстати, непростые. На местах проломов должны быть изображения святых и строки молитв, выбитые в камне и залитые серебром. Напавшие уничтожали средоточия ангельской энергии, противной нежити и демонам.

Идеальное место гад выбрал для логова. Не нужно обладать выдающимся талантом к сокрытию ауры, чтобы спрятаться в фонащем святой магией храме. Я его еле чувствую на втором уровне боевого транса при обостренном восприятии. Каким образом ему, падали, жить здесь — вопрос другой. Может, у него иммунитет выработался к ангельским эманациям, большую часть жизни ведь провел в церкви. Той, *человеческой* жизни.

«Смуглянка, ты Дьякона хорошо чувствуешь? Насколько он силен?»

«Его найти тяжело, не то что определить уровень духовной мощи. Он не обычная нежить. Мало кто в Лантаре способен обнаружить его, и среди этих знатоков — я. Уровень у него не меньше, чем у старшего лоа. Ну, я молодец?»

«Угу. Он спит в одиночестве?»

«Вот так всегда — стараешься, не щадя себя, и получаешь вместо благодарности скупое «угу». Один он. Вроде бы. На всякий случай будь осторожнее, ладно?»

«Потом отблагодарю должным образом, обещаю. Спасибо за предупреждение, спускаюсь».

«Задай ему жару. Удачи!»

Голос Смуглянки умолк. Поскольку мыслесвязь прервана, я на всякий пожарный активировал вливанием айгаты висящий на шее имперский оберег от ментального воздействия. Качество не очень, покупал у церковного торговца, на защиту от одного-двух средних ударов по сознанию хватит. Мне большего не требуется, планирую закончить охоту быстро.

О Дьяконе мы узнали в ближайшей отсюда деревне. В придорожной таверне разговорили местных на предмет тревожащей крестьян нечисти и услышали о покинутом селе с храмом, под которым живет некая костяная тварь. Люди здесь пропадают нечасто, зато, бывает, целыми десятками. Недавно, например, один известный душегуб со своей шайкой опрометчиво решил спрятаться от дорожной стражи в заброшенной церкви. И все, с концами. Слишком уж хорошо спрятался, по сию пору никто не нашел, и разбойничьи нападения на большаке прекратились. С ним человек двадцать исчезли — вся банда, считай. Вооруженные до зубов головорезы из бывших наемных бойцов, пара плохоньких магов в придачу. Обереги от нежити у них наверняка имелись, да не спасли, видимо.

Из последних пропавших деревенский староста, в прошлом году невесть зачем попершийся сюда. Лютый мужик, говорят, был, отставной десятник имперской армии. Ушел ночью, никого не предупредив. Жена за ним проследила. Возле покинутой деревни бабу такой страх взял, что бежала домой без оглядки. Надо полагать, Дьякону ментальная магия не чужда.

Не понимаю, почему он женушку старосты не схватил. То ли побрезговал, то ли сжалился. В жалость слабо верится, да кто разберет нежить, живущую под ангелианским храмом. Неживые боятся ангельских эманаций, коими напитано здание церкви, а тут прямо уникам.

История у моего «клиента» нетривиальная. По словам местных, жил да был в селе Зеленый Яр дьякон. Нормальный такой, людям помогал, пел красиво. Уважали его, пока не застукали в подвале храма за трапезой. Кушать церковник изво-

лил останки свежезахороненной девы. Ну, не только кушал, он и по-другому тело осквернял, ежели верить словам некоторых старожилов, особо интересовавшихся расследованием дела. Священника, обнаружившего сие нечестивое преступление, дьякон изуверским способом умертвил — каким именно, доподлинно неведомо, но что смерть принял слуга ангелов мучительную, известно всякому, знакомому с сей историей.

Толпа выволокла извращенца-душегуба на свет божий, привязала к осине, хворостом обложила и подожгла без должного суда. Пепел развеяли по ветру над рекой, кости в ту же реку выбросили.

Ровно через год в селе том пожар случился. И в пламени, утверждают старики, видели фигуру в обгоревшей рясе и мантии, со скрижалями церковными. Шла она вокруг церкви, точь-в-точь крестным ходом, и осеняла дома. Махнет ручонкой костлявой почерневшей на домишко — он и вспыхивает.

Вот так опустело село, кое нынче добрые люди десятой дорогой обходят. Стоит пепелище посреди леса с полуразрушенным храмом, при взгляде на который на душе неспокойно становится и возникает желание поскорее убраться подальше от сего мрачного, зловещего места.

Пожарище пропитано некротическими эманациями. Сюда птички не залетают и звери не ходят. Пепел повсюду черносерый. Что примечательно, ветер его за пределы села не выносит, снегом не заметает. Проплешина среди зимнего леса явно магического происхождения.

Дважды за последние пятнадцать лет на Дьякона устраивали облавы с привлечением столичных магов и графской дружины. Церковники, само собой, принимали участие, охотников на ведьм с собой брали. И... ничего. Хитрющий гад попался, сбежал всякий раз при приближении графских отрядов. Спустия какое-то время, когда все расходились, нежить возвращалась, и вновь начинали пропадать люди.

Выслушав истории о Дьяконе, я понял: мой «клиент». Обитает сравнительно недалеко, ночи на охоту достаточно, привлекает преимущественно одиночек, следовательно, нас со Смуглянкой не испугается. «Кого тут бояться? — подумал я тогда. — Истощенной эльфийки и человека с невеликой магической силой?» Я специально, чтобы скрыть ауру, надел зачарованный плащик и в астрале, верно, кажусь обычным воином с большими задатками колдуна. Могучей нежити опасаться ме-

ня нечего. Эльфийка и молодой, пышущий жизненной энергией человек. Как не клюнуть на столь лакомую добычу?

Дьякон, зараза, не клюнул. Умным оказался. Я его понимаю. Почему, спрашивается, двое разумных настойчиво прутся в заброшенный храм ночью, игнорируя дурную славу? Никак замышляют недоброе. Чернокнижники, не иначе. Либо охотники на нежить. И с теми, и с другими встречаться скелетону нежелательно. Колдуны подчинить захотят, инквизиторы недоделанные — вообще изничтожить.

Потому осторожничает. Едва мы ступили на старое пепелище, нас мягко и настойчиво попросили уйти, внушая страхи. Разумеется, меня и Смуглянку подобными простейшими фокусами не пронять. В храме давление на мозги усилилось многократно. Башка трещит, мысли слегка путаются. Ох, силен, гад, магистру магии разума вряд ли уступит.

Не должно быть такого в стенах храма! Иначе, выходит, тварь мертвая чуть ли не ровня Смуглянке. А эльфийка при желании может мозги поджарить дипломированному магу разума. Подумаю, с чем придется столкнуться в подвале, — вдвойне беспокойно на душе становится.

С разумниками я еще не воевал. Вернее, с классными мозголомами наподобие дедушки Гланса. Схлестнулся как-то с ведьмой-оборотнем, истребляющей тролльих шаманов. Она мне, помнится, знатно нервы потрепала. И то не очень-то активно применяла ментальные удары, полагаясь на странное, неведомое шаманам Зеркального озера колдовство. Встреча с ней была скоротечной и болезненной, меня с того света потом еле вытащили.

Мусор и нанесенные ветром ветки громко хрустели под ногами, оповещая о моем приближении не хуже сирены. Смысла соблюдать тишину нет. О нашем присутствии Дьякону давно известно.

За массивным алтарным камнем из цельного куска белого мрамора арка, за ней остатки двери — валяющиеся на полу металлические полосы. Дальше ступени вниз. Под большими городскими храмами располагаются сокровищницы, куда складывают дары богатеев и монеты. Под сельскими церквушками подвалы и склепы. В подвалах хранят вино и продукты. Кладовая, словом. Интересное местечко, наверное, — винные бочонки и кровяная колбаска соседствуют с гробами усопших священников, служивших в храме прежде.

На верхней ступеньке я замер, настороженно прислушиваясь. Подо мной, на том конце каменной лестницы, с трудом различимый шорох. Мышка скребется? Здоровенная дохлая мышара.

Темно внизу. Лунный свет из прорех в крыше туда не достает.

В подвале ожившему мертвецу должно быть несладко. Покойные священники в погребальных саванах из лент с вышитыми на них молитвами святых, на каменных гробах выбиты ангелианские знаки, отгоняющие восставших неживых. Все равно что водяному жить в гномьей кузнице — сухо, жарко и душно.

Почему Дьякон выбрал логовом храмовый подвал? Прятаться здесь, конечно, замечательно, но ПМЖ из подвала ни-какое. Нежити на погосте обитать куда приятнее.

М-да, дела. Принимая во внимание уничтоживший село пожар, предположу: Дьякон огня не боится, скорее — наоборот, управляет им. Возродился он лоа, сродственным с огненной стихией, отразилось на нем сжигание заживо. Плюс ментально силен и обладает иммунитетом к святой магии. Гремучая смесь.

Не люблю пиромантов. Сталкивался, не понравилось знакомство.

И подземелья ненавижу.

Посланный мною теневого дух скользнул во тьму подвала и вдруг растворился. Информации ноль, только разведчика лишился. Бедняга канул в небытие, не успев подать сигнала по связывающему нас астральному каналу, немедленно оборвавшись, стоило моему лазутчику сойти со ступеней.

Вниз, не зная, какая тварюга засела там, не пойду. Духи просто так не исчезают. Единственное логичное объяснение — устранили его, причем молниеносно. И со мной, похоже, церемониться не намерены.

А в голове шумит прибор, приносящий обрывки чужих мыслей. Они советуют мне уходить. Осторожный Дьякон, не хочет напрямую в конфликт лезть. Чует подвох, гад.

Я достал из футляра на поясном ремне свиток. Нанесенная на пергамент вязь знаков вспыхнула ровным желтым светом, не хуже лампы освещая пространство. Темнота отступила, оставив стены из грубого камня, замусоренные ступени и свисающие с арочного потолка пряди давней паутины.

Да будет свет!

В ответ на вливание крошечной порции айгаты в руке у меня запыхало маленькое солнышко, ослепив привыкшие к темноте глаза. Пергамент рассеялся невесомым пеплом. Щурясь и прикрываясь ладонью, около минуты я привыкал к яркому освещению. Созданный из свитка яркий желтый шарик заливал лестницу светом до массивной двери внизу, обуглившейся от бушевавшего десятилетия назад пожара. Очевидно, берегли святоши хранившееся в подвале, ибо разорились на зачарованную дверь. Обычная деревянная не выдержит напора пламени. Сто из ста, она поныне прочна, выбить ее тяжело и силачу-гному.

Закрытая дверь как бы намекала: никого нет дома, приходите позже. А лучше вообще забудьте сюда дорогу, хозяин умер.

Теневой дух до преграды не добрался, иначе сообщил бы о ней. На лестнице, кроме меня, никого. Ловушка на астральных сущностях? Проверим. Я осторожно двинулся вниз, светлячок поплыл впереди. Сгусток айгаты — световой шар — тоже астральное существо, эдакий магический конструктор, на него ловушка, если она есть, обязана среагировать.

Неторопливо я спустился до обугленной двери, выпустив перед собой второго теневого духа. Пусто. Целехонький шарик-солнышко уперся в потолок надо мной, смахивая на лампочку из полузабытого земного прошлого. Дух заворочался в тени, обследуя препятствие и сообщая о структуре наложенных на древесину и стальные полосы чар. Старенькие, святой магии в них кот наплакал. Вырезанный на уровне груди знак ангела Хасмиала источает айгату, растекающуюся по дверному проему и образующую барьер.

Ясно, почему лазутчик внезапно погиб. Из-за общего астрального фона не заметил смертельной преграды и врезался в нее. Беднягу в мгновение ока сожгло.

Везет мне на необычных тварей. То сэчка из ряда вон, то демон уникальный, то паладин с внешностью кошмарного чудовища из фильма ужасов. Теперь неживой выискался, любитель святой магии. А, где наша не пропадала. Зайдем, поздороваемся, узнаем, как поживает восставший из преисподней.

Я перехватил поудобнее метательный топорик из гномьей стали. Копье в узком помещении сподручнее, но не буду же я с собой на охоту брать обыкновенное оружие. Доброго копыца по пути не попадалось. Топор зато смертельно опасен для

большинства духов, руны на нем так и светятся, готовые спалить псевдоплоть и духовное тело. Спасибо Смуглянке за подарок, стащила у странствующих торговцев.

За дверью раздался громкий хруст, заставивший меня инстинктивно отпрянуть. Дверь с оглушительным треском распахнулась, ударившись о стену и чуть не слетев с проржавевших петель, из проема размытым клубком выкатилось нечто темное, в ветхом тряпье, некогда бывшем одеждой. Каменные ступени под ним взорвались снопами искр, воздух в дюйме от моего горла вспороли два покрытых ржавчиной клинка.

Твою же, он меня мог сбить с ног и прикончить, задержись я на прежнем месте на секунду дольше.

Топорик опустил на клубок и отскочил. Никак Дьякон обзавелся крепкой броней, несвойственной нежити.

Тварь в тряпье стремительно откатилась назад, разрывая дистанцию, я отпрыгнул на верхние ступеньки, свободной рукой доставая из подсумка склянку со святой водой и глиняную гранату с серебряной пылью, против восставших мертвецов самое то. Скрипя, противник встал на ноги и застыл, скрюченный в три погибели, достигая клинками мечей пола и предоставляя редкую возможность рассмотреть себя. Бездна и небеса! Настоящая страхолюдина, от человека унаследовавшая абрис, порванную рясу и короткие мечи. На меня взглянули горящие красным огнем крошечные глазницы, утопленные в напоминающий шлем высоколобый череп. Из ровного нижнего ряда зубов выделялись крупные клыки.

Теневой дух, кружащий вокруг меня чернильным кольцом, ринулся к твари. Отработанная тактика — он внедряется в ауру противника и разрушает его духовное тело, лишая возможности применять заклятия. Дух расплылся пятном под Дьяконом и вернулся ко мне, не найдя астральной проекции вражины.

Да хозяин сего костяка при жизни и человеком не был. Не припомню ни у кого из разумных рас Лантара столь странных черепушек и строения костей. Рукояти мечей держали по шесть когтистых костлявых пальцев, способных успешно заменить людское оружие. Мертвец представлял собой бешеную помесь ксеноморфа из знаменитого фантастического фильма и скелетона.

Здорово на лича смахивает. Видел я на одной гравюре мага, отважившегося на посмертное перерождение. У него клыки,

рога и хвост выросли, лицевые кости вовсе превратились в страшную маску.

Из открывшегося подвала хлынула волна зловония. За дверью будто позабытая мясниками скотобойня, полная туш животных. Разложением несет до рези в глазах. Пришлось отключить обоняние, чтобы не стошнило. Запахи меня больше не тревожили, в отличие от юркнувшего во тьму логова Дьякона.

Куда пошел? Я с тобой не закончил, возвращайся, кому сказано! Для кого я столько сюрпризов приготовил?! Ну, не хочешь по-плохому — по-хорошему будет хуже. Только бы не сбежал, тварь костлявая. Гоняться за тобой по подземным ходам то еще удовольствие.

Прыжок — и я у основания лестницы, швыряю в темноту подвала оба сосуда — с серебряной пылью и святой водой. За ними залетает светящийся шарик — яркий свет дезориентирует любящую ночную тьму нежить, несильно, конечно, однако вкупе с облаком серебряной пыли, поднимающимся над земляным полом, и брызгами освященной сельским батюшкой воды, действующей на мертвяков ровно кислота, эффективность возрастает в разы. В такой среде пришелец с того света теряет способность к осмысленным действиям, слепнет и глохнет. Бери его тепленьким, накидывай серебряную сеть и прокалывай осиновым колом либо, облив церковным маслом, поджигай.

Впрочем, оба варианта оставим профессиональным охотникам на нежить и нечисть. Я не убиваю и не изгоняю неживых. У меня к ним свой интерес.

За сосудами в подвал влетели три лунных камня с заключенными в них фрагментами заклатья. Упав за кучей мусора, в которой угадывалась мешанина расколотых костей и изорванной одежды, артефакты образовали треугольник.

Полупрозрачные стены из тусклого белого света сомкнулись под потолком в низкую пирамиду. В центре оказался заключен костлявый меченосец, недоуменно водящий уродливой черепушкой из стороны в сторону и, очевидно, не совсем понимающий, что происходит. На клубы серебряной пыли, заполняющей внутренности барьера, он реагировал на удивление спокойно. Точнее сказать, никак. Стоял себе, тыкал мечом в стенку Лунной гробницы, проверяя ее на прочность.

Я покупал серебряную пыль у храмового торговца. К нему Смуглянка порекомендовала обратиться за снаряжением для

охоты. Мол, плохого товара священники не держат, они как никто заинтересованы в истреблении нежити, терроризирующей империю. Каждая победа над восставшим мертвяком и злым духом есть прославление делом Церкви англиканской, спасение души и прочее, и прочее. И тут на тебе, никакого видимого эффекта.

Не пробивший ржавым мечом барьер с размаху Дьякон за нервничал. Разбежавшись, подпрыгнул, в воздухе свернулся клубком и всем телом обрушился на полупрозрачную стену. С хрустом и чавкающим звуком он приземлился на холм из расчлененных человеческих тел, откатился от преграды и развернулся, опираясь на кончики мечей, затем вновь предпринял безуспешную попытку штурма.

Попался! Лунная гробница, сотворенная с помощью артефактов Смуглянки, сдержит его до рассвета. У меня довольно времени для осуществления задуманного.

В глазик ему, что ли, ткнуть? Кинжальный клинок аккурат по размеру, войдет в черепашку и погасит злой красный огонек. Дьякон нежить высокоуровневая, мои зачарованные парные кинжалы его ранят, превратив в беспомощный мешок костей. Ну, не беспомощный, это я загнул. Драться он сможет, только замедлится, ослабнет.

Кто же ты такой, а, чудо-юдо? Чем тебя пронять-то? Знаменитые упыри из абаримских курганов, пойманные мною на днях, тебе в подметки не годятся.

Станный во всех отношениях. Ведет себя неразумно. Мог шарахнуть ментальным молотом, на секунду-две оглушив меня на лестнице, — так нет, решил мечами поработать, честного боя захотел. Складывается впечатление, он убивать меня совершенно не намерен. Зря, я его не пощажу.

Раз иначе нельзя, придется по-честному.

Заткнув топорик за пояс, я вынул парные кинжалы. Их не зря прозвали Когтями Демонической Кошки, они заточены под борьбу с духовными сущностями. Жаль, не обучен я бою ими. Кинжалом, ножом неплохо машу, а двумя сразу легко орудовать не получается. Вооруженная ими Смуглянка грациознее бабочки порхает, у нее в руках они почти незаметны, по сравнению с ней я кажусь неуклюжим медведем на балетной сцене.

Закончу с Дьяконом и наведаюсь в ближайший город за покупками. Копье мне требуется зачарованное вроде паладин-

ского. У церковных торговцев выбор оружия небогат — сплошь мечи, сети и булавы, я с ними работать совсем не умею. Мой конек — копейный бой и бой на топорах.

Я шагнул в светящуюся пирамиду, ощутив давление на кожу от прикосновения к барьеру. Будто сквозь упругие струи водопада прошел. Других стена из лунного света не пропустит без ключей — Когтей Демонической Кошки.

Дьякон атаковал, едва я проник в Лунную гробницу. Применит, гад, излюбленную тактику — свернулся костлявым ежиком и покатился ко мне с твердым намерением сбить с ног. Я скользнул вправо, освобождая путь мертвяку, и он с размаху впечатался в барьер, выгнувшийся наружу при ударе. Чего доброго, мой визави пробьет преграду, усилив натиск.

До чего же приятно и удобно быть быстрее врага! Недотягивает по скорости гость из преисподней до меня на втором уровне боевого транса.

Пока Дьякон разворачивался, я переместился ему за спину и, обхватив левой рукой короткую, переходящую в бочкообразную грудную клетку шею, ударил кинжалом по костяной физиономии. Клинок провалился в глазницу, и меня чуть не унесло ударной волной, вырвавшейся меж ребер твари и окончательно превратившей рясу в лохмотья.

Благо в трансе боль не ощущается. Сознание отстраненно фиксирует повреждения — переломы и трещины в ребрах. Не страшно, заживет. Регенерация у меня лучше, чем у ящерицы, да и зелья помогут.

Нежить издала звук, похожий на усталый вздох, обессиленно опустившись на колени.

Отбегался гад. Вынув из глазницы кинжал и поместив в ножны на поясе, я положил руку на высокий лобастый череп, второй продолжал удерживать шею Дьякона. Аура его теперь распространяется за пределы костяного тела, гниlostная, типично зловонная для мертвяков.

Не люблю ловить неживых, да чего не сделаешь ради собственного здоровья. В империи подходящих кандидатов на роль приличной добычи днем с огнем не сыщешь. Не считая, естественно, людей и магов, чья айгата сладка и запретна для меня. Не охотиться же на живых. По головке за подобное имперские власти не поглядят, и сам не хочу втягиваться. Мало ли, вдруг привыкну, а оно мне ну совсем не надо.

ГЛОССАРИЙ

ПЛЕМЕНА ТРОЛЛЕЙ СЕВЕРА КСАРГСКОГО ПОЛУОСТРОВА

Племя Водяных Крыс — самое многочисленное и сильное на данный момент в окрестностях Зеркального озера. Насчитывает один большой клан, обосновавшийся на острове и в небольших деревушках на озерных берегах (собственно Водяные Крысы), и дюжину мелких, влившихся в его состав. В ходе длительной междоусобной войны, случившейся с приходом к власти Ран-Джакала, и войн с соседями за последние пятнадцать лет другие два крупных клана были полностью уничтожены, как и полдюжины небольших. Это единственное племя на Ксаргском полуострове, в котором длительное время мирно сосуществуют представители разных рас — троллей, морлоков, людей и гоблинов.

Некоторые из мелких кланов: Красногубы, Шуки, Осоеды, Водяные Ужи.

Отличительной чертой троллей племени являются косички из шерсти водяной крысы, вплетающиеся в волосы, и татуировки в виде бледно-голубого орнамента из водорослей.

Поклоняются в основном духам предков, особо чтят Духов Озера, коими становятся некоторые предки, и Духа Водяной Крысы, хозяйки озерных берегов, появляющейся в виде красивой черноглазой женщины с крысиным хвостиком или в виде грызуна.

Вождь — Ран-Джакал (Озерный Владыка), личность выдающаяся среди синекожих. Искусный воин, бывший наемником в странах людей, он вернулся в родное племя и, убив вождя, взял власть, что редко кому удается. Отличается от других предводителей расовой терпимостью. Сообразителен, от-

крыт для нововведений, что обеспечило ему победу в разразившихся после его прихода к власти войнах за владычество над окрестностями Зеркального озера. Верховный шаман — Гвард Зверолов, он же Гин-Джин (дословно переводится: Лесной Кот, Говорящий с Духами), специализируется на зверомагии с примесью магии разума и целительства, а также ангельской магии и общей магии духов. Покровителя не имеет, предпочитая самостоятельно строить отношения с низшими и старшими духами. Хитер, умен, скрытен, хотя кажется открытым и веселым человеком.

Второй шаман после него — Трон-Ка, предводитель группы бесшумных убийц. Использует теневых духов (особая категория низших духов).

Племя Длинных Клыков — сравнительно небольшое племя, состоящее из семи кланов. Воюет крайне редко, и то лишь по значительному поводу. На войну выходят все кланы, действуют сообща. Главенствует старейший клан (остальные роды откололись от него в разное время), должность вождя выборная. Главой рода и племени становится самый искусный охотник и воин, то есть тот, у кого больше всего трофеев (зубов, клыков) на момент избрания. Выбирают пожизненно. Названо племя так из-за очень длинных клыков мужчин — длиннее, чем у обычного тролля. Отличительные черты — заточенные острые зубы.

Племя состоит из следующих кланов: Камнегрызы, Черные Осы, Ветроногие, Черепашьи Рубашки, Краснохвосты, Бесхвостые Ящерицы, Черные Дрозды. У каждого свой вождь и шаман, но подчиняются все Седому Владыке.

Поклоняются в основном Великому Предку, Йаман-Ча (Большой Клык), родоначальнику племени. Гвард полагал, у этого самого родоначальника когда-то был тотемом саблезуб. Йаман-Ча считается сыном зверя и синекожей женщины. Также поклоняются охотничьим божествам, с которыми предки нередко отождествляются. Великий Предок может принимать форму любого хищника, являясь оборотнем и покровителем охоты (излюбленная форма превращения — саблезуб).

Длинные Клыки живут севернее озера Водяных Крыс и состоят с озерниками в натянутых отношениях. У власти сейчас престарелый вождь Ур-Джакал, Седой Владыка, глава клана Камнегрызов. Говорят, он настолько стар, что волосы на его макушке совсем побелели, а это большая редкость у троллей,

ибо еще до седин синекожие погибают в боях либо на охоте. Осторожный вождь, неоднократно доказывавший свою смелость в боях, когда нужно было кого-то спасти, рискуя жизнью. До сих пор даст фору многим молодым. Хитрый, жаждущий блага для племени. У него множество детей, внуков и правнуков. Помогает ему верховный шаман Брах-Джин (Счастливый в служении духам), ровесник вождя, имеющий покровителем Саблезуба — Великого Предка. Могуществен, рассудителен. Благожелателен, любит детей. Людей ненавидит, они убили его родителей около сотни лет назад во время имперской экспедиции вглубь тролльих лесов (искали могилу великого святого, якобы похороненного в сердце полуострова). Зверомастер, как и Гвард.

Племя Звездной Рыси — крупное племя на пограничной территории с империей, расположено к северо-востоку от Водяных Крыс. Насчитывает четыре крупных клана и десяток помельче.

Крупные кланы: Красные Топорщики (правлящий), Пестрые Жабы, Еноты и Лесные Коты.

Отличительные черты: татуировки, изображающие орнамент из перекрещенных каменных топоров с точками в углах, и хвосты рысей на головах вождей. Воины носят с собой шнурки из рысьей шкуры, пояса и накидки.

При инициации шаманов дух Рыси-первопредка, которому поклоняется племя, наделяет их способностью видеть сквозь предметы на очень далеком расстоянии, а также в густом мраке. Называется такая способность Рысьим Взором. Инициация шамана проходит в логове дикой рыси. Если дух благоволит ученику, зверь не трогает его, если нет, то загрызает. На коже после инициации появляются пятна, похожие на рысьи.

Шаманы племени специализируются на зверомагии во всех ее проявлениях применительно к рысям (колдуны клана Пестрой Жабы еще и на ядовитых лягушках): приручают их, используют как разведчиков и загонщиков добычи, посыльных; наделяют повышенной силой и скоростью, опаивая эликсирами. Таким образом выращивается новый вид магических существ, обладающих сверхспособностями. Также подселяют дух рыси к себе в тело или в воина, превращая того в берсерка. Черпают магическую силу от духов рысей, создают из них мощных старших лоа, которые могут частично материализовываться. Высший уровень мастерства шамана — призыв ве-

ликого духа Звездной Рыси на поле боя (используется раз в год за ежедневные жертвы; за второй призыв в год шаман расплачивается собственной жизнью). Дух обволакивает призывателя, защищая от большинства физических и астральных атак, сам атакует (одним ударом разрывает нескольких рыцарей в тяжелых латах).

Вождь — Беер-Джакал, Одноухий. Троль средних лет. Сильный, хитрый, ненавидит людей за смерть младшего брата. Все мутит воду, чтобы организовать масштабный поход против империи. Злопамятный, ни в грош не ставит чужую жизнь. Имеет садистские наклонности, замучил до смерти четырех жен.

Верховный шаман — Грал-Джин, Ворующий Дыхание. Недолюбливает вождя за плохое обращение с сестрой шамана, первой женой Беера. Неприязнь взаимна, однако вождь побаивается колдуна и не смеет ему перечесть.

Племя Зеленых Улиток — небольшое, особенно после войн за Зеркальное озеро, племя, состоящее всего из пяти некрупных кланов. Первое из мелких приозерных племен по численности населения и влиятельности. В войне с Водяными Крысами сохраняло выжидательную позицию, затем периодически вставало то на сторону Огненного Жала, то на сторону Крыс. В конце концов заключило союз с островитянами. Знаменито медлительностью и постоянными опозданиями к местам сражений, за что остальные племена относятся к нему с презрением, хотя Зеленые Улитки дали много шаманов, отлично ладящих с духами воды, и лекарей ничуть не хуже колдунов Каменных Клешней, а также воинов, отличающихся хорошей живучестью. Члены племени носят зеленые и белые татуировки, изображающие улиток, орнаменты из водорослей. Украшают себя ожерельями из раковин моллюсков.

Главы кланов образуют совет. Клань: Слизни, Мокрые Носы, Улиткоголовые, клан Зеленой Тины и Остролистого Камыша.

Поклоняются тотемным духам моллюсков, растений, духам предков. Специализация шаманов: знахарство, целебное колдовство, культ лоа с примесью стихии воды.

Правит племенем пожилой шаман Анг-Джин, имеющий в покровителях Духа Озерной Улитки, старшего лоа, первопредка племени.

Племя Каменных Клешней — племя, в прошлом претендовавшее на локальное лидерство в регионе Зеркального озера. Крупнейшие кланы: Шипастые Крабы, Костяные Ножи и Ра-коскорпионы.

Поклоняются водным и земляным духам, предкам. Шаманы Каменных Клешней преимущественно лекари, специализирующиеся на защитной магии. Члены племени носят зеленые татуировки в виде волн и изображений клешней.

Нынешний вождь — Маур-Джакал (Береговой Владыка), совсем еще молодой парень, потерявший родителей во время налета на родную деревню. Выходец из уничтоженного клана, он тем не менее доказал свою силу, став лучшим охотником племени. Невысокий и жилистый, он весьма быстр и ловок. Верный своему слову, порой излишне честный, умный и принципиальный. В руководстве ему помогает старый верховный шаман Вели-Джин (Рожденный в Волнах), у которого покровителем является Дух Ракокорпиона Ромири, владыки глубоководного дна.

Племя Красных Когтей — немногочисленное племя, занимающее леса юго-восточнее территории Черного Копья. Граничит с Рогатыми Гадюками на западе и государством эльфов на северо-востоке. Южной границей является Змеиное болото, входящее в состав Черных Трясин. В племени всего три клана: Безухие, Глоткогрызы и Костяные Руки, каждое со своими особенными ритуалами и отличиями. Объединяет их вера в Болотных Владык — огромных разумных змей, живущих в местных болотах. Главного клана нет, вождя выбирают на общем собрании охотников.

Красные Когти состоят в военном союзе с Черным Копьем. Они помогают друг другу в войне против эльфов и за умеренную плату выступают наемниками в распрях с соседними племенами.

Отличительный признак Красных Когтей, помимо оружия, окрашенного алым ядовитым веществом, — шрамы, имитирующие следы от когтистых лап на груди. Чем их больше, тем знатнее охотник.

Шаманы специализируются на управлении духами убитых врагов, обращаются за помощью к Отцу Змей Йигу и болотным духам.

Вождь племени — Влах-Джакал (Владыка Мутной Воды), немолодой тролль, считающийся лучшим воином Черных

Трясин, несмотря на возраст. Благодаря собственной рассудительности завоевал славу умнейшего правителя северных племен Ксарга. Помогает ему править верховный шаман Йагг-Джин (Сбрасывающий Кожу) — его младший брат, прославившийся умением превращаться в болотного змея. По слухам, оба они сыновья родителя змей Йига.

Племя Мертвого Медведя — одно из крупнейших племен троллей Ксарга. На северо-востоке граничит с озерниками (Каменными Клешнями и Водяными Крысами), на востоке с Черным Копьем. Насчитывает дюжину крупных кланов и больше трех десятков небольших. На границе владений племена находится известная среди синеккожих Проклятая Башня. С Водяными Крысами оно еще не воевало всерьез, были лишь мелкие пограничные стычки. Иногда выступало союзником Каменных Клешней.

Крупнейшие кланы, периодически становящиеся главными: Буролاپые, Острозубые, Медведеголовые, Когтепалые.

Отличительные черты: черные и красные татуировки, изображающие медвежью морду на лице тролля либо на груди (у шаманов и учеников шаманов — на лице, у охотников — на груди, у вождя племени медвежьей морды изображены и на лице, и на груди). Вожди, шаманы и лучшие воины носят медвежьей шкуры. Женщины и дети вплетают в волосы шнурки из медвежьей шерсти и носят амулеты из костей медведей.

Племя поклоняется Великому Мертвому Медведю — по сути, зверобогу, ставшему старейшим лоа. Среди воинов очень распространены берсерки, под которыми подразумеваются одержимые лоа на короткое время мужчины. Их тела трансформируются, обрастают шерстью, у них появляются когти, многократно увеличивается сила и повышается скорость, к тому же они становятся очень живучими. Только берсерк может претендовать на место вождя.

Вождь племени — Борг-Джакал (Пещерный Медведь), лучший из берсерков. Высокий, плотного телосложения тролль, покрытый шрамами. Спокойный, рассудительный в мирное время и бешеный зверь в бою. Верховный шаман — Калар-Джин (Разноглазый), одного с вождем возраста синеккожий с глазами разного цвета — черным и серым. Все его тело покрыто татуировками, изображающими медвежьей морды. Специализируется на зверомагии и управлении духами, запечатанными в виде медвежьих морд на его теле. Кровожадный фанатик

зверобога, ненавидящий людей. Предпочитает создавать из пленников чудовищ, вселяя в них старших лоя, подчиняющихся ему. Один из сильнейших шаманов Ксарга.

Племя Рогатых Гадюк — сравнительно небольшое племя, соседствующее с племенем Черного Копья. Занимает земли у Черных Трясин. Насчитывает пять кланов. Члены племени отличаются агрессивностью и кровожадностью даже среди троллей. Оно постоянно ведет войны, но, как правило, не вступает в конфронтацию с соседями, являясь своего рода наемниками. Некоторые шаманы, да и Гвард Зверолов, изучающий историю синекожих, полагают, что оно является древнейшим на севере Ксаргского полуострова, и именно от него откололось когда-то племя Черного Копья. Колдовские приемы обоих племен во многом схожи. Отличительная черта Рогатых Гадюк — орнамент из переплетенных змей на шее, руках, ногах, груди.

Кланы: Дымные Кобры, Носачи, Гремучники, Болотные Змеи, Ядоклыки. Главенствуют сейчас Болотные Змеи. Вожди кланов и шаманы носят амулеты в виде змеиных черепов.

Поклоняются Отцу Змей Йигу и его детям, родоначальникам племени. Шаманы специализируются на управлении пресмыкающимися, создании ядов и магии разума, что само по себе большая редкость среди колдунов троллей.

Лидер племени — Кинэб-Джосак (Змеиный Пророк), сын вождя и ведьмы. Он также занимает место верховного шамана. Личность весьма таинственная и скрытная. Хитер, беспощаден. Никто не знает, сколько ему лет. Доподлинно известно, что правит он несколько поколений, причем выглядит троллем среднего возраста. Детей у него нет.

Племя Черного Копья — одно из крупнейших племен на севере Ксарга. Насчитывает больше дюжины крупных кланов и множество мелких. Грозная сила, с которой считаются все племена синекожих. На севере граничит с малочисленными племенами горных троллей, враждующих с гномами и высшими эльфами. На западе периодически воюет с империей и озерниками. Когда-то в одиночку бросило вызов империи, совершало набеги, пока не столкнулось с Истребителями Троллей (светским рыцарским орденом) и регулярной имперской армией, поддержанными ополчением Пограничья. С тех пор отхлынуло от Вала, а на бывших его землях обосновались новые племена. Последняя попытка объединения бывших терри-

торий произошла около пятидесяти лет назад, когда состоялась грандиозная битва у Крепости Шершня с имперскими войсками. Тролли прорвались через Крессов Вал на земли Пограничья, сметая все на своем пути, но в битве был тяжело ранен верховный шаман Черного Копья Зораг-Джин, из-за чего потерял контроль над духами и перебил почти всех, оказавшихся поблизости, не разбирая, кто друг, а кто враг. В результате синекочие отступили и от Вала, и от Зеркального озера.

Крупнейшие кланы: Гнилозубы, Короеды, Рвачи, Змеиные Жала, Красноглазые.

Отличительная черта племени: татуировка на шее, руках и на лбу — крестообразный черный орнамент, будто бы из черных перекрещенных копий. У членов семьи вождя — на шее, у вождя — на шее и голове, у вождей кланов — на предплечьях, у воинов — на запястьях. Великие охотники, воины делают татуировку вокруг грудной клетки, в ней каждое «копье» — поверженный либо плененный противник.

Поклоняются духам предков и тотему — Черному Копью, в котором, по преданиям, заключены души павших врагов. На войне величайший воин племени несет это смертоносное даже для старейших лоа оружие. Копье исцеляет любые раны несущего, придает сил, скорости, делясь айгатой поглощенных душ.

Вождь — великий воин Рак-Джакал (Владыка Копья). Верховный шаман — Лар-Джур (Собиратель Костей), ученик Зораг-Джина, ловца духов. Специализируется на проклятиях и магии костей (призыв и заключение лоа в костях).

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пролог</i>	5
<i>Глава 1. Кошка, гуляющая сама по себе</i>	17
<i>Интерлюдия первая</i>	38
<i>Глава 2. Шестиглазый</i>	44
<i>Интерлюдия вторая</i>	63
<i>Глава 3. Предвечная тьма</i>	66
<i>Интерлюдия третья</i>	82
<i>Глава 4. Возвращение в Веспаркаст</i>	88
<i>Глава 5. Штурм</i>	106
<i>Интерлюдия четвертая</i>	135
<i>Глава 6. Долгий рассвет</i>	138
<i>Интерлюдия пятая</i>	170
<i>Глава 7. Тьма</i>	180
<i>Интерлюдия шестая</i>	212
<i>Глава 8. Озерники</i>	215
<i>Интерлюдия седьмая</i>	239
<i>Глава 9. Враги и союзники</i>	242
<i>Эпилог</i>	270
Г л о с с а р и й. Племена троллей севера Ксаргского полуострова	273