



Книги Валерия Теоли
в серии
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

САНДЭР. ЛОВЕЦ ДУХОВ
САНДЭР. УБИЙЦА ШАМАНОВ





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

ВАЛЕРИЙ ТЕОЛИ

САНДЭР.
УБИЙЦА ШАМАНОВ



РОМАН

Москва, 2014
САРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

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

Серия основана в 1992 году
Выпуск 905

Художник
В. Федоров

Теоли В.
Т11 Сандэр. Убийца шаманов: Фантастический роман. —
М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014. — 313 с.:
ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1763-6

Прежде тебя звали Александр Стрельцов, нынешнее твое имя — Сандэр. Тебя с сестрой принял новый мир, и теперь ты ловец духов и ученик верховного шамана троллей. Отныне постижение магического искусства, укрощение одержимых злыми духами зверей и снятие неведомых проклятий — это твоя обычная жизнь. Тебя поддерживают могущественный зверомастер и верные друзья-тролли, и мало кто рискнет связаться с ними.

Но даже ловцу духов приходится туго, когда в лесах объявляется неведомый враг. Пропадают тролли, дети соседнего племени страдают от странной болезни, гибнут от руки неизвестного убийцы шаманы. И только ты можешь помочь соседям, которым больше не на кого рассчитывать. Как бы ни был силен враг, как бы ни был опасен — его нужно остановить, прежде чем он нападет на твое племя. И не важно, через какие испытания придется пройти ради победы, ведь главное — это безопасность твоих близких.

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

ISBN 978-5-9922-1763-6

© Валерий Теоли, 2014
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

ПРОЛОГ

Почерневшие останки когда-то огромного дуба лежали на вершине Лысого Холма в беспорядке, точно разбросанные разгневанным великим духом. Прошедшая прошлой ночью гроза не пощадила дерева, одиноко возвышавшегося на лишенном травы и кустарника древнем холме. Немало сотен зим пережил дуб, прежде чем молния прекратила его существование. Древесные духи, обитавшие в нем, должно быть, разбрелись по лесу, если их не испепелил небесный гнев.

Грал-Тар нехотя ступил на землю, присыпанную опавшими дубовыми листьями. Будь его воля, он бы сейчас пиროвал с друзьями в родной деревне, празднуя День Однорогого буйвола. Но приказы мудрейшего Трон-Ка не обсуждаются, и невыполнение хотя бы одного влечет по меньшей мере изгнание из числа его учеников, чего молодой тролль не желал. Девять долгих лет провел он в обучении у шамана и девять зим, постигая тонкости запретных знаний Тьмы и Теней.

Еще три года — и он пройдет Посвящение Ночи, станет Говорящим с Духами. Пожертвовать будущим званием шамана ради сиюминутного удовольствия слишком безрассудно даже для него, Грал-Тара, Бегущего-по-Отравленному-Лезвию, самого отчаянного из последователей Трон-Ка.

Его одолевала скука. Задание, данное ему, не отличалось опасностью и было пресным, словно листья желтотравницы. Сегодня утром он получил от учителя сообщение о вспышке духовной Силы в лесу. Ученик быстро нашел причину. Вчера разыгралась гроза, молния ударила в старое дерево, в котором обитало множество мелких духов и Хозяин Древа.

Небесное пламя мгновенно сожгло его, из-за чего высвободилась Сила Хозяина, привлекая внимание шамана. Случается подобное нечасто, примерно раз в несколько лет, да и гроза поздней осенью редкость.

И надо же было произойти вспышке на участке леса Грал-Тара! Он как раз охотился на вепря, нападавшего на жителей окрестных деревень, когда татуировка на виске заняла, вынуждая войти в мир духов и встретиться с посылным Трон-Ка. Выслеживать громадного кабана-убийцу куда интереснее, чем слоняться вокруг Лысого Холма, выискивая следы чужого вмешательства. Поиски займут целый день.

Троль внимательно осмотрел каждую пядь леса, подступающего к подножию холма. Никаких признаков чужака. Впрочем, ливень мог смыть следы, а после грозы в мире духов всегда творится неразбериха. Лоа и стихийные духи взбудоражены, вызнать у них что-либо в такие моменты невозможно. Грал-Тар и не пытался провести ритуал, сочтя его лишним. Через два-три дня беспокойство уляжется — тогда можно и спросить.

Закончив осматривать окрестности, ученик перешел к самому холму. Ничем примечательным, кроме росшего на нем дуба, земляная гора не выделялась из ряда подобных зловещих мест. Трава на ней не росла, звери обходили стороной. Безлунными ночами сюда слеталась нечисть выбирать себе новых предводителей.

Дуб вырос, скорее всего, по прихоти какого-нибудь великого духа. Неохватный выгоревший изнутри ствол торчал обломком грубого копыя из мертвого тела. Куски дерева валялись поблизости, ни щепки не упало за пределами земляного бугра. Следов в опавшей листве не разобрать. Ветер раскидал листья, дождь выровнял почву.

Дерево было настоящим великаном. Оно простирало ветви надо всем холмом, а в корнях мог устроить берлогу медведь. В щель у основания дуба этот зверь легко протиснулся бы. За нею располагалась маленькая пещера, то ли вырытая в незапамятные времена, то ли образовавшаяся по воле Хозяина Древа. Свет почти не проникал внутрь, и троль зажег дымную сырую охапку хвороста. Бросив в тем-

ноту лучины и убедившись, что там никого нет, он неторопливо пролез в щель. На естественных стенах, сужающихся кверху, пламя выхватило неясные очертания фигур, напоминающих колдовские знаки троллей. Грал-Тар поднес к ним огонь и, узнав, облизнул пересохшие губы.

Шишные, крючковатые линии вырезали сравнительно недавно, дерево не успело залечить оставленные ритуальным ножом раны. Разрезы чернели запекшейся кровью. Судя по запаху, ее пролили вчерашней ночью. Присмотревшись, ученик обнаружил неглубокие отпечатки босых ступней в мягком грунте.

Задание стремительно становилось интересным. К дубу перед грозой приходил колдун. Судя по знакам, не до конца понятным и старшему ученику мудрейшего шамана Трон-Ка, искушенному в тайнах темного колдовства, колдун обладал знаниями древнейшего языка, полузабытого в пору расцвета единого королевства длинноухих эльфов. Грал-Тар осторожно, точно к спящей ядовитой змее, прикоснулся кончиками пальцев к кровавым линиям. Сила ушла из них, осталась почти пустая оболочка, шелуха, в которой раньше пребывало могущество великих духов.

Вода пальцами по кривым, глубоким царапинам в древесине, тролль задавался вопросом, кто мог вырезать их. Заключенным в знаках Знанием обладали единицы из Говорящих с Духами. Помимо учителя — всего несколько старейших верховных шаманов самых больших тролльих племен. Неужто кто-то из них решил посетить земли озерных кланов? Верно, так и есть.

Ученик аккуратно дотронулся до углубления в почве. След принадлежал троллю, необычна лишь легкость оставившего его. У взрослого синекжего отпечаток значительно глубже. У Грал-Тара ступни погружаются едва ли не на два пальца в грунт, а он далеко не гигант. На детский либо женский след не похож, по размеру подходит мужчине.

Троль зашептал заклятие Духовного Ока, сосредоточившись на ощущении следа. Мир для него сузился до единственного углубления в земле, внутренним взором он увидел протянувшуюся от отпечатка нить и почувствовал колдуна. Сначала ощущение было смутным, затем стало

четке. Грал-Тар едва не вскрикнул от боли и возвратился в пещеру под сожженным дубом. На лбу выступил пот, в висках стучало. Пальцы точно побывали в жарком пламени.

Тот, кому принадлежали следы, обладал могуществом, недостижимым для старшего ученика Трон-Ка. Да и сам учитель не столь силен. Аура колдуна соткана из огня, он будто и не смертный вовсе.

Синекожий проглотил застрявший в горле комок, встал. Колени и руки дрожали. Он больно ударил кулаком в дерево, чтобы изгнать проникший в тело страх. Чего ему, сражавшемуся с духами, бояться? На его счету пять вражеских шаманов, он призывал и приказывал младшим и старшим лоя. Чужак далеко, его колдовство не достанет Грал-Тара.

Троль тряхнул бритой головой, отгоняя наваждение. На страх нет времени, так всегда твердит учитель. Нужно срочно связаться с ним и сообщить о враге. Сойдя с холма, войти в мир духов и передать с посыльным весть.

Ученик не сразу понял, почему в пещере вдруг стало темнее. Хворост догорал, отдавая последние крохи света. Грал-Тар резко развернулся к выходу и лишь сейчас увидел заслонившее щель меж корней нечто. Рука рефлекторно дернулась к кинжалу на поясе, но противник оказался быстрее. Троль не успел понять, что произошло. На него обрушилась тьма.

Он очнулся оттого, что его тащили по темному подземелью, сдирая в кровь кожу на обнаженной спине острыми камнями и выступающими из земли сухими твердыми корнями. Темнота окутывала его, саднящая боль разливалась по всему телу. Руки и ноги тесно оплетены колючей лозой, на половине лица кровавая корка от раны на виске. Правый глаз залит кровью, левый заплыл, хотя все равно ничего не увидишь в густом мраке.

Шагов тащившего не слышно. Его сила и ловкость поражали. Незаметно подкрасться к лучшему следопыту отряда Трон-Ка дорогого стоит. Звери не могли подойти к нему незамеченными, он издалека чуял приближение чужого. И вот сплеховал. Не иначе, враг пользовался колдовством. Он не ощущался ни как дух, ни как троль.

Не имея возможности видеть, Грал-Тар сконцентрировался на звуках и запахах. Пахло сырой землей, кровью и жженой плотью. Слышались затихающая капель и шорох.

— Ты знаешь, кто я? — вытолкнул из себя синекожий слова, пытаясь вызвать реакцию чужака. — Чей я ученик?

Враг молчал, продолжая угрюмо тащить обездвиженного тролля.

— Мой учитель — Трон-Ка, слышал о нем? Сильнейший шаман озерных племен, Ночной Призрак. Он убьет тебя, узнав, что ты собираешься причинить мне зло. Ему наплевать, кто ты — дух или тролль. Он найдет тебя, призовет из мира мертвых, если понадобится, воплотит — и будет резать по кусочкам. Лучше отпусти меня, пока не поздно. Эй, слышишь?

Чужак либо не слышал, либо ему было абсолютно все равно. Прекратив хрипеть угрозы, Грал-Тар попробовал успокоиться и войти в мир духов. Он должен предупредить учителя. Однако боль мешала трансу. Попытка прочесть заклинание привела к болезненному сжатию лозы на горле, а онемение рук предотвратило сложение колдовских жестов, заменяющих слова заклания. Мысленно тролль грязно выругался. Ничего не оставалось, кроме как думать и ждать удобного случая для побега.

Сражаться ученик не мог. Колдовские принадлежности — варды, амулеты с заключенными в них духами, снадобья — чужак отобрал. Без них в бою с духом не выстоять.

До слуха донесся приглушенный женский плач. Женщина тихонько всхлипывала, перемежая плач хрипом, точно ее душили. Тролль лишней раз проверил прочность впивавшейся в предплечья лозы и сжал зубы от усилившейся боли. Живые пути врезались глубже, раздирая плоть в клочья.

Его приволокли в большую, судя по отражению звуков от стен, пещеру с плачущей женщиной и затащили на плоский низкий камень. Там и оставили, скрутив дугой, чтобы не возникло мысли о побеге. Он скрючился на боку, с загнутыми назад ногами и головой. Щека уткнулась в поверхность камня — шероховатую, холодную, иссеченную линиями.

Ученик шамана осознал предназначение узеньких желобков, коснувшись их. Его положили на жертвенный ал-

тарь и готовят в дар духам. Жить ему до заката, ибо большинство жертвоприношений колдуны совершают по ночам.

Грал-Тар зашипел от бессильной злобы. Он не хотел умирать вот так, будучи поглощенным злыми духами. Он жаждал освободиться и разорвать горло врагу, выпустить ему кишки ритуальным ножом, окропив вражеской кровью алтарь и отправив дух в утробу его покровителю.

Лоза до хруста сдавила горло, заставив исторгнуть сипение вместо яростного рыка.

Над Лысым Холмом солнце неспешно клонилось к верушкам деревьев.

Глава 1

ОХОТНИК

Я туго перетянул объемистый мешок травяной веревкой и взвалил его на плечо. Тяжеленькая ноша получилась, килограммов семьдесят. Нести ее на себе придется аж до озера. Хоть бы дорога нормальная была. Звериные тропы в этой части леса узенькие и неровные, напрямик же идти по буеракам — ноги сломаешь.

Эх, не ценились бы так дорого шкуры и головы водяных удавов — ни за что не взял бы с собой лишнего груза. Как на зло, переметная сума вчера порвалась. Чинить нечем, пришлось все трофеи складывать вместе. Вот Акеле радость-то привалила. Ишь, бегаёт налегке с радостной мордой, носильщик хвостатый.

Свободной рукой я подобрал с земли корзину, глянул под плетеную крышечку. Змееглаз внутри свеж и зелен, такой же, как в Мокрых пещерах седмицу назад, когда его оттуда забрал. Зыркает на меня вертикальным «зрачком» из ядовито-зеленого бутона, точь-в-точь покойная змеюка, охранявшая его.

И чего ему цвести вздумалось в преддверии зимы? Загадка природы. У нас на Земле растения зимой спят, и в Лантаре естественная флора по осени отдыхает. Северные ветра дыханием приближающейся Ледяной Владычицы высушивают землю, укрытую пестрым одеялом палых листьев. К рассвету холодрыга, зуб на зуб не попадает, и вода во фляге замерзает, а змееглазу все нипочем. Волшебники объясняют: мол, растение магического происхождения и все такое.

Жутковатая растительная копия змеиноного глаза ценится совсем не из-за красоты. Лекари делают из него вытяжку,

нейтрализующую действие большинства видов ядов. От мигреней она помогает, особенно при похмелье.

Позволить себе лекарство из него могут лишь богачи. Пыльцы, зачерпнутой кончиком иглы и размешанной в чашке с водой, достаточно для полной очистки крови. Стоит порция пятнадцать золотых.

Заказала змееглаз гильдия врачей Гарида. Есть такой город в пограничье, один из крупнейших. К границе он ближе других стоит, я там бывал пару раз. На экскурсию ездил, гильдейские заказы читал. За целое живое растение в хорошем состоянии, то бишь не помятое и жизнеспособное, обещали выплатить сто пятьдесят золотых.

Сумма баснословная, да хлопот поиск растения доставляет уйму. Попробуй отыщи цветок на землях троллей, куда людям ход, мягко говоря, воспрещен, и отбери у гигантских водяных удавов, устраивающих гнезда в местах его произрастания.

Маги по сей день недоумевают, чем змееглаз привлекает рептилий. Возле него змеи вымахивают до десяти метров. На вторжение в гнездо реагируют соответствующе. Угрожающим шипением не ограничиваются — сразу бросаются на нарушителя спокойствия.

Вспомню свернувшуюся кольцами вокруг цветка змею — оторопь берет. Здоровенная гадина. И быстрая, несмотря на комплекцию и время года. Поздней осенью холоднокровные впадают в спячку. На то я и рассчитывал, отправляясь в пещеры за змееглазом.

Не тут-то было. То ли удав неправильный попался, то ли сведения бестиологов устарели. Стартовал он распрямляющейся пружиной. А сначала казался спокойным флегматичным соней.

Благо удав в гнезде один прохладился. Будь он с другом — не идти нам с Акелой к Зеркальному озеру.

Рептилия угодила в ловушку, установленную мною у выхода из пещеры. Как чувствовал, гладко операция по изъятию цветка не пройдет. Едва змеюка выползла, на нее сверху повалились толстенные бревна. Пришибло ее немножко, тут и мы подскочили. Я организовал секир-башка, пока Акела ей в шею вцеплялся.

Полосатая шкура и голова, высушенные на солнце, покоились в мешке вместе с кусками вяленого змеинового мяса и плодами хлебного дерева. За шкуру на рынке Гарида перекупщики дают десять золотых. Портным и башмачникам из столицы они, ясное дело, загонят материал втридорога.

Итого мне причитается сто шестьдесят золотых империалов. Из них шестнадцать — Гварду, за беспокойство. В Гарид товар повезет — он ведь заказ принимал — и кожу продаст по выгодной цене. Я в империю ездить лишний раз не хочу во избежание проблем: нажил там врага полгода назад. За оставшиеся сто сорок четыре империала в столице отдадут в хорошие руки породистого боевого коня вместе с качественной сбруей.

Голова останется мне для коллекции. Повешу над входом в мою берлогу на озере. Типа охотничий трофей, признак мужского авторитета. За нее тоже неплохо платят торговцы. Знатные особы империи питают страсть к диковинам и не преминут купить голову монстра, дабы похвастаться храбростью перед соседями и заезжими дамами.

— Доволен, да? — Акела, даром что волк, чуть не приплясывал от счастья возле меня. — Иди путь проверяй, скотобаза белобрыся.

Акела белой молнией шмыгнул в кусты.

Ему семь месяцев всего, а размером с теленка уже. Белые волки вообще крупнее серых собратьев и водятся в северных широтах. Из четверых щенков, найденных в конце лета, Акела самый большой, умный и самостоятельный. Остальных трех воспитывает моя сестренка Лилька.

На охоте и просто в лесу белый волк незаменимый помощник. Путь разведает, дичь выследит, от зверя защитит. Кроме того, на него не действует магия разума. Иными словами, всякие мороки и внушения, насылаемые ведьмами, духами и прочими зловредными личностями, ему нипочем. Само собой, чувствует опасность он отлично.

Мы с Акелой в каких переделках только не бывали. И от упырей лаори спасались в Каменном Лесу, и на туманников охотились на Бледных Болотах. Волк меня выручал — я его.

Тролли к нему относились до поры настороженно. Даже Гвард настаивал на том, чтобы я от него избавился. Мол, че-

ресчур опасная зверюга растет, контролировать ее и приручить нельзя. После случая с дочкой вождя клана Красногубов отношение к Акеле кардинально переменялось.

Мы тогда начинали нашу карьеру озерных искателей приключений. Акеле стукнуло четыре месяца, и я таскал его повсюду за собой по окрестностям озера. Меня интересовали гиблые места, откуда периодически вылезала разная мелкая и не очень нечисть. Мелочь я отлавливал и ставил над ней эксперименты под руководством Гварда, особой покрупнее и позлее мы с шаманами и охотниками троллей ликвидировали. Вот где пригодились нюх и чувство опасности белого волчонка.

Однажды у притока Громовой реки, впадающей в озеро, мы наткнулись на речную деву, по-тролльи Анукьель, — редкостную нечисть, затаскивающую под воду кого ни попадя. Она как раз совершала акт насилия над девчушкой из синекожих, таща ее в пучину. Мы подоспели вовремя.

Эх, несладко нам пришлось. Анукьель, будучи духом реки, пыталась смыть нас водяными потоками, норовила утопить и покусать. Я в срочном порядке проводил ритуал отпугивания духов, читая заклятие и параллельно спасая ребенка из воды. Волчонок рычал и хватал деву за хвост.

Позднее выяснилось: дочка вождя клана пошла с подругами купаться. Подруг к нашему приходу речная дева уже утопила, заманив на середину реки. Девчушке повезло: мы оказались поблизости. Усилиями нашей команды нечисть удалось отпугнуть и спасти девочку. Мне в том бою здорово кости переломало, я лежал на берегу, стонал. Маленькая троллиха в сознание не приходила.

Акела оттащил нас от речки подальше и побежал в ближайшее селение за подмогой. Для убедительности прихватил браслет девчонки и мой амулет ученика верховного шамана.

Так белый волчонок заслужил расположение троллей. В клане Красногубов нам с тех пор всегда рады. Когда ни зайдем, накормят свежей едой, ночевать положат в хижине вождя, окажут любую помощь.

Деревня клана нам по пути. До полудня туда дойдем, ежели не произойдет непредвиденных событий. Отдохнем,

пообедаем и на лодке поплывем на остров. Заодно повидаем спасенную.

Я обогнул невысокий холм. Деревьев и зелени на нем нет и в помине. Связано это не с наступлением холодов. Здесь испокон веку ничего не растет.

Синекожие обходят холм десятой дорогой, опасаясь ночевать неподалеку. Под ним, верят они, спят владыки прошлого. Испушенные в черной магии колдуны приносят на таких холмах в жертву разумных для получения частицы могущества древних владык. Сон повелителей стерегут злые духи, просыпающиеся с заходом солнца.

И вправду, проходить мимо обиталища лоя немного жутковато. Ощущаешь на себе тяжелый сонный взгляд. Я не склонен верить рассказам синек, но дыма без огня не бывает.

Как-нибудь спрошу у Гварда насчет Серых Холмов. Он живет на землях троллей лет двадцать и больше меня знает об их священных местах — не зря же верховный шаман.

До озера рукой подать. Пройти вон тот длиннющий овраг, болотце за ним обойти, и за теми холмами, теряющимися в гигантских многовековых деревьях, откроется вид на Зеркальное озеро, дом племени Водяных Крыс, где я живу.

Из ручья на дне оврага я наполнил опустевшую флягу, сделанную из выдолбленного плода дерева араксиса. Прополоскал рот, умылся ледяной водицей, шею смочил. Ух, хорошо, свежее и бодрее.

Болот не люблю, тем более к зиме. Болотники нынче спать укладываются, группками собираются, тем самым становятся в разы опаснее для человека и тролля. Пересеку молодой лесок в стороне от топи. По весне старый лес бурей повалило. Тут же с потрясающей скоростью вырос новый, тонкий да гибкий.

Озеро окружено густым дремучим лесом, местами непроходимым. Тролли по тайным звериным тропам через него ходят и по прячущимся в ветвях подвесным мостам, откуда удобно наносить удар по крадущемуся внизу врагу. Деревни озерников расположены на берегах.

Противник не пройдет незамеченным. В окрестностях его засекут сторожевые амулеты, разведчики и выставленные в реках дозорные морлоки, входящие в состав племени.

Врагов у Водяных Крыс, владеющих озером, выше крыши. Соседи скалят клыки, засматриваясь на охотничьи уголья и рыбные места. Примерно раз в год вспыхивает война, стычки же продолжаются непрерывно.

— Ах ты, облезлый дракс! Чтоб тебе в ночной час с блудливым хобгоблином на узкой тропинке пересечься! Пропусти меня немедленно к мессиру Гварду Зверолову, ты, отрыжка дохлой мускусной крысы!

Поток ругани, доносящийся со стороны ворот деревни, исходил, как ни странно, от хрупкой девичьей фигурки в новехоньком, только-только из-под иглы портного охотничьем костюмчике. Оливкового цвета приталенная по столичной моде куртка из плотной водонепроницаемой ткани, элегантные салатовые в крапинку лосины на манер эльфийских, очерчивающие стройные ножки обладательницы, и изящные мягкие сапожки из оленьей кожи. Венчала ансамбль широкополая шляпа с роскошным изумрудно-зеленым пером, позаимствованная, надо полагать, из запасников императорских егерей.

Чего я за пребывание у троллей не перевидал, но чтобы красивая девушка в одиночку заявила к ним и чего-то требовала... О подобном не слышал никогда, и тем более не ожидал увидеть. Акела изумленно взирал на открывшееся нам зрелище, также, вероятно, не веря своим глазам.

На путешествие в леса синекожих троллей отваживаются немногие. Охотники Пограничья империи без весомой причины сюда не суются. Проповедники, бывает, приходят. Дворянчиков-самодуров с командами приятелей, жаждущих совершить подвиг на троллейей земле, добыв зубы дракона для прекрасной дамы сердца, на границе тормозят имперские погранцы и разворачивают на сто восемьдесят градусов. Иначе глупцы рискуют потерять головы в прямом смысле слова, очутившись во владениях синек.

Девушка из столицы, да еще состоятельная, в здешних лесах зрелище невероятное. На одежде ни соринки, обувь лишь чуточку испачкана, на подошвах. Будто из экипажа вышла, а не преодолела более полусотни кмэ от Крессова

Вала по ярам да чащобам, где ни пройти нормально, ни проехать на лошади.

— Не стоит растрачивать понапрасну слова, — приблизился я к девушке. — Он все равно не понимает общеимперского.

Путешественница сверкнула синими, точно небесная высь на исходе лета, глазами. На ее щеках горел румянец, густые черные локоны выбились из-под шляпы. В гневе она красива и, пожалуй, чересчур самоуверенна.

Под дюжиной дротиков, торчащих из-за зубьев бревенчатого частокола, и бывалый воин придержал бы пыл. На воротах стоял вооруженный палицей с кремневыми вкладышами огромный тролль, за ним с каменными топорами в руках — четверо его соплеменников чуть поменьше ростом, поодаль застыл выжидающе старый шаман клана, положив ладонь на рукоять тотемного жезла. Девушка и бровью не ведет от теплой компании. Принадлежность девицы к неслабым магам очевидна.

— Мое почтение, сударыня. — Я поприветствовал модницу полупоклоном. — Сандэр Валирио.

— Алисия Ветроносная, — бросила она, подтверждая статус сильной волшебницы.

Нас, похоже, почтила визитом магистр аэромантии. Бакалаврам не присваиваются личные звания.

— Я пыталась растолковать этому болвану, чего хочу, на его примитивном тролльем наречии. — Далее последовала грубая попытка повтора объяснения на языке синекожих. — Ты вести шаман дом. Понимать?

— Гркхм, — кашлянул я и обратился к стоящему на воротах синьке: — Здравствовать тебе, Граз-Нак. Откуда эта женщина?

Дюжий тролль, испугавший бы своим видом большинство знатных особ при императорском дворе, пожал плечами.

— Здравствовать и тебе, Кан-Джай. Явилась из леса. Мы ее приняли за заплутавшую, да больно резво себя ведет для измученной походом. Лепечет о доме шамана. За стариком Луа-Ту послали. Он у людей наемником служил — поймет, о чем она.

— Правильно сделали. Она ведьма людей, к Гин-Джину просится. Знаешь, где он?

— Недавно на остров уплыл. Ты, гляжу, удачно поохотился. — Воин кивнул на мешок у меня за спиной. — С возвращением. Лило все уши нам прожужжала, спрашивая, не вернулся ли ее братец.

О да, сестренка может допечь расспросами, если реально волнуется о ком-то.

— Теперь-то отдохнете от нее, — улыбнулся я. — Алисия, будьте добры, пройдемте за мной. Отведу вас к Гварду.

Я повел гостью вдоль частокола к берегу озера. Гварда люди посещают обычно в поселке под фортом Веспаркастом. Он в заведении матушки Альды и в харчевне Одноногого Хрехта последние дни месяца сидит.

Заказов у Зверолова всегда предостаточно. Гильдии магов, алхимиков и лекарей постоянно нуждаются в ингредиентах зелий, благородные хотят похвастаться диковинкой, родственники и друзья разыскивают пропавшего в тролльих лесах товарища. Все обращаются к нему, лучшему следопыту и зверомастеру Пограничья, по совместительству верховному шаману Водяных Крыс.

Я ему по мере сил помогаю. Иногда подряжаюсь на длительные походы, как вот сейчас. Две с половиной седмицы добывал змееглаз.

— Позвольте спросить: если не секрет, зачем вам нужен Гвард Зверолов? Не каждая девушка, пусть и волшебница вашего уровня, осмелится в одиночку отправиться в логово кровожадных лесных троллей.

— Никакого секрета нет. — Остывшая девушка говорила без повышенных тонов. — Вы верно заметили — я волшебница. В прошлом году с отличием окончила Академию волшебства Салютус, заочно получив степень магистра магии воздуха.

Так я и подозревал. Ну не одолела бы немагичка расстояния от имперской пограничной заставы до Зеркального озера. Скорее всего, Алисия не пешком путешествовала. Ее бы засекали сторожевые амулеты, развешанные на границах владений племени.

Это объясняет, почему на костюме ни соринки. Заклинание воздушного очищения, насколько я помню из книг гвардовской библиотеки, полностью удаляет грязь с кожи и

ткани. Заурядная хозяйственная магия, доступная студиям магических вузов империи на средних курсах.

Степень магистра, ого. Чтобы добиться ее, магу надо попотеть, вкалывая несколько лет на благо отчизны и разрабатывая собственное оригинальное заклинание. Магистрами становятся заочно, перескочив степень бакалавра, самые талантливые маги.

— С мессиром Гвардом меня связывает прошлое, — рассказывала она. — Он мой первый учитель магии. По его протекции меня приняли в академию. Я хотела бы выразить ему свою благодарность и попросить помочь с изучением магии элементарных духов.

Похоже, девчонка метит в магистры-супремы и подготавливает почву для написания обязательного при получении степени трактата. У троллих шаманов есть чему поучиться. Магия духов — широкое направление магического искусства, управление элементарными духовными сущностями занимает в ней особое место наряду со взаимодействием с лоа, духами умерших.

— А вы, наверное, тоже его ученик? Охотники Пограничья выглядят по-иному, и у них напрочь отсутствуют манеры.

— Вы правы, Алисия. Постигаю премудрости шаманизма, охочусь и наслаждаюсь прекрасными лесными пейзажами.

— И насколько давно? Вы выпускник какого-нибудь магического колледжа? Признаться, я удивлена и рада, повстречав здесь человека. Имперцы охотятся гораздо севернее, у границы, на Ничейной земле.

— Я не обучался магии в цивилизованных странах. Возможно, потом попробую поступить. У Гварда учусь несколько месяцев, с конца лета. До того моим учителем был гоблинский шаман.

— О, у вас яркая биография, Сандэр. А куда мы идем?

— Пришли, Алисия. Скажите, вы раньше бывали на Зеркальном озере?

— В детстве, с Гвардом. Плохо помню тот визит. Тролли, морлоки...

— Именно с морлоками я должен переговорить. Вы же волшебница, знаете, они естественные маги разума. Вас не

пропустят на остров, не удостоверившись в вашей правдивости.

Я спустился к кромке воды и трижды хлопнул по глади ладонью, сняв амулет, защищающий от магии разума.

«Доброго пути, Кан-Джай, — раздался в черепной коробке голос дозорного ихтиана-телепата. — Лило обрадуется твоему возвращению, и Гин-Джин будет доволен».

«Доброго, Лаклак. Женщине со мной можно верить? Кто она?»

«Она говорит правду. Хм. Интересная у нее аура, и мысли текут необычно для человека. Она словно в тумане, сквозь него сложно разобрать, чего она на самом деле хочет. У нее защита от внушения и дальноречи, как у тебя и Гин-Джина! Она колдунья, Кан-Джай, берегись ее. От колдующих женщин жди чего угодно».

«Ясно. Ты, наверное, не раз попадал в их колдовские сети, Лаклак. Не обижайся, шучу! Передай Гин-Джину, она на берегу и жаждет встретиться с ним. Ответ транслируй мне».

«Ну, у тебя и выражения, — хмыкнул морлок. — Транслируй... Конечно, я передам тебе его ответ».

«Отличненько, мой недоверчивый друг. Мы в деревне пообедаем пока».

— Алисия, могли бы вы снять блокировку от ментального воздействия? — попросил я. — Она мешает распознать вашу ауру и считать реакцию ментального слоя.

— Да, сейчас. — Девушка коснулась висков кончиками пальцев, на секунду закрыв глаза. — Готово.

— Благодарю. Гвард ответит позднее. Хотите поесть? В деревне Красногубов прекрасно готовят запеченную в плодах йамуи шуку.

— Я не против, но меня вряд ли впустят в деревню, — смутилась Алисия. — Мое появление заставило троллей понервничать.

Хорошо не накинудись скопом, приняв за враждебно настроенную ведьму. Появись я на минуту позже — терпение синек лопнуло бы.

— С вами не было меня. Ах да, запомните: тролли зовут Гварда Гин-Джин. Он верховный шаман, и у него соответ-

ствующее статусу имя. В переводе с тролльего — Лесной Кот, Говорящий с Духами.

В селение клана нас впустили без разговоров, доверившись моему мнению о госте. В общем, находилась она в деревне под моей ответственностью, и случись что, отвечать за нее буду я.

Не походила Алисия на замаскировавшегося врага. Однако, если на самом деле она окажется не той, за кого себя выдает, в деревне ее легче нейтрализовать. Воины бросали на нее косые взгляды, крепче сжимая оружие. Шаман не сводил с девушки внимательных глаз. Старина Зул-Мак при необходимости способен шарахнуть заклятием не слабее Гварда. Правда, лишь единожды, в отличие от моего учителя. Духи жезла готовы вырваться по малейшему зову хозяина и растерзать цель. Духовный лидер Красногубых на празднике в честь завершения охоты на бобров доказал эффективность своего тотемного жезла, разворотив с его помощью ствол столетнего дуба толщиной в три обхвата. После атаки дерево рухнуло.

Меня и Алисию разместили под травяным навесом на цветных циновках. По моей просьбе принесли жареного проперченного мяса, обильно политого острым соусом, лепешек, печеной рыбы с гарниром из водорослей и тыквенный сосуд, полный кичику — тонизирующего напитка из настоев целебных трав, в котором растворили мед диких пчел. Разлегшемуся подле меня Акеле предоставили сырой кабаньей окорок.

— Карн-Джак гостит у Каменных Клешней на свадьбе вождя племени, — прошамкал беззубым ртом старик Луа-Ту мне на ухо, сообщая об отсутствующем главе клана. — Анки с ним. Подыскивает ей достойного мужа.

По мне, единственная дочурка предводителя Красногубов мала для замужества. Ей в прошлом месяце исполнилось двенадцать лет. Поскольку физически тролли развиваются медленнее людей, по нашим меркам ей едва минуло десять.

Родители-синьки женят своих чад в сознательном возрасте. Мальчики обзаводятся собственной семьей, получив признание племени на охоте либо войне и обретя взрослое

имя. К девочкам требования менее строги. Чтобы выйти замуж, молоденькой тролле нужно уметь шить и готовить. Тем не менее замуж отдают дочерей лет с шестнадцати.

Семьи вождей поступают иначе. Браки нередко заключаются, когда девочке не исполнилось и тринадцати.

— Что он сказал? — спросила аэромантка, глядя на подошедшего старика.

— Глава клана надумал женить свою дочь и активно ищет подходящую кандидатуру в мужья. Вы лучше скажите, каким образом прошли к озеру незамеченной. Использовали магию?

— Я магистр магии воздуха. Ветер принес меня, — расплывчато ответила девушка. — В Веспаркасте мессира Гварда не обнаружилось, и я предположила, он на Зеркальном озере. Я бы могла приземлиться на острове, где он живет, но сочла это слишком рискованным.

Да, летать над островом нежелательно. Летунов Водяные Крысы не привечают. На скале вождя, в сторожевых башнях, специально на случай атаки с воздуха установлены баллисты. Озерный Владыка недавно озаботился, припахав к постройке бродячий клан пещерных гоблинов, знатоков всякого рода механизмов. Зеленки подвернулись мне во время вылазок в империю. Слонялись без работы они по сельской местности, подворовывали у крестьян продукты и одежду. Разъяренные антисоциальным поведением гоблинов селяне хотели уже расправиться с ними, прибегнув к казни через взятие на вилы. Тут мы с Гвардом появились, и веселье закончилось. Нас в той местности теперь считают доверенными лицами герцога Марока, владельца пограничных земель. Сам герцог, узнав о нашей невинной шутке, разозлился и отдал приказ о заключении нас под стражу. Зато племя пополнилось кланом умельцев-механиков, благодаря чему повысило обороноспособность главного селения Водяных Крыс на озере.

— Сандэр, а вас тоже тролли по-особому называют? Вы, наверное, специализируетесь на зверомагии. У вас замечательный волк. — Алисия почесала за ухом лежащего и впервые совершенно не возражающего против чужого прикосновения Акелу.

— Гм. Нет, я не зверомастер. С Акелой у нас чисто дружеские отношения. К вам он, вижу, равнодушен. Белые волки, насколько я успел их изучить, любят красивых и умных девушек.

— Вы не сказали, как ваше имя у синекотих, — ослепительно улыбнулась волшебница.

— Тролли нарекли меня Кан-Джаем.

— «Кан» на троллеме, — Алисия прикрыла веки, — дайте-ка вспомню... Огненный! Да! Вас называли Огненным. «Джай»... Корень от «дже», «дух», и окончание «ай»...

— Ваши познания в троллеме наречии весьма обширны, однако вам недостает практики, — отметил я после тщетных попыток аэромантики вспомнить значение имени. — «Джай» — древнее слово, оно вряд ли вошло в словари имперских лингвистов.

— Думаю, оно обозначает вашу отрасль магического искусства. Ваша направленность — магия элементарных духов, не так ли?

— Боюсь вас огорчить, Алисия, вы не совсем верно угадали. Огненным меня называют по иной причине. Я занимаюсь магией духов, преимущественно лоа. В круг моих интересов включены еще духи местности.

Не буду же я говорить о своей настоящей специализации непроверенному человеку.

— У нас в академии магия духов преподается факультативно, и преподает ее магистр геомантии. Низенький такой, похожий на дварфа старичок, — по секрету поведала девушка. — Может быть, в будущем вы, зачислившись к нам и получив степень, создадите полноценную кафедру магии духов.

«Кан-Джай? — внезапно пробулькал в черепной коробке морлок, заглотив девичье щебетание. — Гварду знакома эта женщина. Он скоро прибудет в деревню Красногубых».

— ...Мы в деревне Водяных Крыс? Я читала, у озерников пять племен, — услышал я фразу Алисии, последовавшую за сообщением ихтиана.

— Не сомневайтесь, деревня принадлежит Водяным Крысам. После войны племена озерников поредели, Илестых Сомов вырезали. Озеро поделено между троллями Ог-

ненного Жала, Каменных Клешней, Зеленых Улиток и Водяных Крыс.

— Вы много знаете о троллях! Наверное, долго живете с ними бок о бок. И ваше увлечение магией духов. Вы любите экзотику, Сандэр! Откуда вы родом?

— На северо-западе от империи, в Море Кракена расположено небольшое островное королевство Митран. Не бывали? Люди там промышляют ловлей морских чудовищ, — процитировал я «Книгу диковин иноземных» знаменитого путешественника Эребора Тускана.

Мое происхождение должно оставаться тайной, особенно для магов и властителей. Иномирянину жить так проще. Никто за тобой не гоняется, чтобы пустить на опыты. Наши с Лилькой ауры за время пребывания в Лантаре стали как две капли похожи на «родные» этому миру, потеряв ценность для маньяков от магии, да береженого Создатель бережет, как говорят жители Пограничья.

Я аккуратно сменил тему разговора. Мы болтали с Алисией обо всем на свете. О пронесшейся весной Буре Тысячелетия, о порядках в Академии Салютус, об ее архимаге-ректоре, преподавателях и друзьях. Аэромантка могла часами рассказывать о своей любимой магии воздуха. Вместе с тем она была внимательной слушательницей.

Давненько я не общался с девушками. С последнего визита в империю прошло месяца три, а в лесах синек с человеческими девицами дефицит. Сестренка не в счет.

Спустя час за частоколом раздался шум. Из выкриков синекожих я понял — на лодке приплыл Гвард.

— Эй, где мой братец?

Этот звонкий голосок я узнаю из тысячи. Лилька!

В воротах показалась стая из трех белых волков, нагло поглядывающих на висящие на разделочных столбах туши. Завидевший их нахальные морды Акела лениво шевельнул хвостом, типа поздоровался. За его родичами в деревню вошла моя сестренка. Уперев руки в боки, она с изумлением взирала на почивающего сытого меня и с любопытством рассматривающую ее Алисию.

— Вот оно что, — ледяным тоном произнесла Лилька. — Я, понимаешь, места себе не нахожу, переживаю о брате,

ушедшем без предупреждения на опаснейшее задание гильдии врачейателей, а он тут с красоткой развлекается. Где же ты отыскал такую приятную компанию, братец? Уж не в Мокрых ли пещерах?

— Не предупредил, потому что не хотел расстраивать, — ответил я, поднимаясь.

Лилька вдруг рванула ко мне и, прыгнув, обвила меня руками. Потом отстранилась и, вытерев слезы рукавом платья, представилась аэромантке:

— Я — Лилиана Валирио, сестра этого героя.

— И моя младшая ученица, — добавил возникший в воротах зверомастер, сопровождаемый неизменным саблезубом. — Счастлив отрекомендовать тебе, Лилиана, мою первую ученицу Алисию Виверия Ветроносную, мастерски управляющуюся со стихией воздуха. Добро пожаловать домой, девочка.

— Папа! — взвизгнула аэромантка.

Я честно попробовал скрыть удивление. Сестренка недоуменно хлопала ресницами. На лице у нее отражались наши общие мысли: «Неужели у Гварда есть дочь?!» Впрочем, почему нет? Не вечно же он шаманил у троллей и не всегда жил на острове вдали от людей. Одни его похождения по веселым домам Гарида чего стоят. Небось нашил внебрачных детишек, о которых не распространялся за ненадобностью.

Я даже знаю, что он ответит на вопрос о дочке: «Вы не спрашивали».

Алисия обнимала зверомастера, радуясь, словно девчонка, разлученная с родным человеком на годы. Ясно, почему на нее не производили впечатления тролли. Она к ним с детства привыкла.

— Полно, девочка, полно. — Гвард казался слегка смущенным. — Ты выросла настоящей красавицей! — Он повернулся к шаману. — Спасибо за гостеприимство, Зул-Мак. Мы отплываем. Да будут духи благосклонны к Красногубым.

— Да благословят тебя духи, Гин-Джин, — прохрипел шаман.

— Сандэр, Лилиана, Алисия, нам пора.

У причала покачивались долбленки, привязанные веревками к столбцам. На веслах сидели по паре троллей-подростков. В одной разместились Гвард с аэроманткой, вторую заняли я, Лилька и Акела, в третью заскочили волки сестренки.

Плавание длилось около часа. Я тихонько излагал сестренке историю похода за змееглазом, умалчивая о самых острых моментах приключения. С соседних лодок доносились короткие завывания и негромкие звуки переговаривающихся зверомастера и Алисии.

Сколько плаваю по озеру, на нем утрами и вечерами растилается густой туман. Иногда и в середине дня водная чаша затянута серой пеленой. Вот и сегодня стоит непроглядная серая мгла, в которой слышатся плеск и скрип трущихся о борта весел. Дневной туман нагоняли морлоки, обеспечивая защиту передвигающихся долбленок.

— Узнав о твоём возвращении, тролли решили закатить вечеринку, — сообщила Лилька. — Ты правда убил водяного удава, Саш?

— Угу. Он маленький был.

— Да? А ихтианы сказали, ты здорового змея победил и несешь его пеструю шкуру в пять тролльих ростов длиной и зубастую голову размером с кабанью.

— Не верь. Башка у него величиной с крупную собачью, до кабаньей не дотягивает. Разве что как у полугодовалого поросенка. Рыбоголовые просто собак не видали никогда.

Когда мы причалили, туман рассеялся. Перед нами возвышались соединенные подвесными мостами скалы острова Водяных Крыс. Восточнее пристани громоздился хищной птицей отстроенный дом вождя Ран-Джакала. На входе дежурили двое воинов из числа телохранителей. С верхушки примыкающей к жилищу правителя обзорной вышки грозно вглядывалась в небо баллиста.

Гоблины строили оружие из подручных материалов. Баллисты соорудили из дерева, костей, кожи и жил животных. По мощности изготовленные ими орудия уступали гномьим творениям, выкованным из стали, но превосходили по убойности. Шаманы племени постарались. Выпус-

кавшиеся пучками дротики несли духи ветра, а отравленные наконечники разили не хуже эльфийских стрел.

Рыбаки на пристани поприветствовали меня кивками. Прохаживавшийся неподалеку тролль выкрикнул поздравление с успешной охотой.

— Лилиана, пожалуйста, покажи Алисии остров и проводи к моему дому, — попросил зверомастер. — Мы пока побеседуем с твоим братом. Не возражаешь, Сандэр? Обсудим торговые дела.

Жилище мага несколько не изменилось за мое отсутствие. Одноэтажный бревенчатый домик под соломенной крышей, примостившийся на вершине скалы. Мы поднялись туда по крутой тропе, частично выбитой в камне. Акела с нами не пошел — унесся гонять по острову, соблазненный покусывавшими его за хвост и тянувшими поиграть родственниками.

В кабинете Гвард уселся в кресло за письменным столом, мне предоставив стул напротив.

— Ты не голоден, предлагать отобедать не буду. — Зверомастер достал из шкафа бутылку красного хризалийского и пару бокалов. — Однако за успех выпить обязан. Держи! С первым водяным удавом, Сандэр! Теперь давай, хвастайся трофеями! Разворачивай шкуру.

— Ничего особенного, — вынул я из мешка тугой сверток. Разрезав ножом стягивающий его кожаный шнурок, раскинул вдоль комнаты чешуйчатую пятнистую ленту.

Гвард уважительно покачал головой.

— Не меньше тридцати футов. Достойный противник, ценная добыча. Шесть лет никто из Водяных Крыс не убивал столь гигантского змея в одиночку.

— Я не сам. Со мной Акела был.

— Да-да. Волчонок, разумеется, весьма помог. Он играл роль приманки? Впрочем, не суть важно. Ты заслужил звание великого охотника племени, так или иначе. Узнав о твоей победе, Ран распорядился подготовиться к празднику в твою честь. Чем больше отличных охотников, тем сильнее племя и выше авторитет у соседей, сам знаешь. Празднество состоится на закате. Настойками от опьянения запасись у сестры заранее, пить придется порядочно.

ГЛОССАРИЙ

ФЛОРА И ФАУНА КСАРГСКОГО ПОЛУОСТРОВА

Флора и фауна Ксарга весьма обширна. Наряду с обычными животными и растениями здесь можно встретить необыкновенных существ, обитающих только в лесах троллей и гоблинов.

Араксис — ксаргское дерево, из выдолбленных плодов которого делают фляги и разнообразную посуду. Древесина отличается твердостью и прочностью.

Водяной удав — достигающая десятиметровой длины змея, живущая обычно у водоемов, на болотах. Обвивая жертву, душит ее, после чего закапывает в ил и спустя некоторое время проглатывает. Старым удавам, выросшим больше десяти метров, приписываются магические способности вроде умения наводить морок и необычайная хитрость.

Девятисил — выющееся многолетнее растение наподобие плюща, выживающее практически в любых условиях. Растет на любых почвах, при любой влажности — и в лесу, и на скалах, и в болотах. Настойка из него повышает выносливость. Выпивший ее способен бежать без остановки девять дней и девять ночей. Правда, после такого марафона, когда токсины растения выходят из организма, сердце не выдерживает и в прямом смысле слова разрывается. Тролли обычно пьют разбавленную настойку, разгоняющую сон и придающую сил уставшему на срок до трех суток.

Длинношерстый медведь — гигантский медведь, один из хозяев ксаргских лесов. Встречается крайне редко (и хвала предкам, как говорят синекожие). Заклятый враг махайра и любимейший отпрыск Иргала Зага. Помимо непревзойденной силы (может с легкостью заломать олифанта) обладает

давящей аурой, мешающей сосредоточиться и нарушающей координацию движений у врага. Шерсть зверя длинная и жесткая, выполняет роль своего рода брони, защищающей от зубов хищников и обычного оружия. В истории троллей и эльфов добыть длинношерстного медведя удавалось единицам.

Дракс, он же **малый дракон** — ящер, обитающий в южных широтах Лантара. Питается рыбой, живет в воде, на сушу выходит крайне редко. Владелец миролюбивого характера, в конфликты почти никогда не ввязывается. Шкура его очень дорого ценится. Иметь из нее сапоги и перчатки — большая роскошь, а плащ могут позволить себе лишь монархи и очень богатые маги.

Желтогравица — растение, повсеместно распространенное по Ксаргу. Сок обладает тонизирующим свойством. Несмотря на пресный вкус, тролли, огры и гоблины нередко жуют его листья, чтобы избавиться от усталости.

Землеед — десятиметровый червь, питающийся почвенными микроорганизмами. Крайне редок, очень ценится магами и алхимиками из-за выделяемой им в случае опасности кислотной слизи.

Змееглаз — растение магического происхождения, цветущее поздней осенью. Растет исключительно на Ксаргском полуострове. Используется в основном в медицине. Вытяжки и зелья из него являются отличным противоядием и антипохмельным средством, очищают кровь. Как правило, возле него устраивают гнезда змеи, что не способствует его массовой добыче. Растение к тому же редкое, растет во влажных пещерах.

Йамуя — ксаргское растение наподобие картофеля, в плодах которого запекают рыбу и мясо.

Карод — опаснейшее из живых существ в аранье. Эдакий броненосец с подвижным хлыстоподобным хвостом и полутораметровыми бивнями, без труда протыкающими рыцаря в полном доспехе. На удивление подвижен для своих габаритов. Пробить его броню даже зачарованным оружием трудно, врагов в лесу почти не имеет. Невосприимчив к ядам и стоек к воздействию магии разума. Размером больше

лесного олифанта. Из минусов карода — довольно медленное передвижение, что с его броней не такая уж и проблема. От противников никогда не убегает, предпочитает сражение в любой ситуации. Травоядный. На счастье других лесных обитателей, одиночка.

Кокатрис — четырехметровая птица, напоминающая петуха. Испускает изо рта парализующий газ, после чего набрасывается на жертву, разбивая голову мощным клювом и разрывая когтями. Ядовитые железы пользуются большим спросом у алхимиков, для колдунов и магов важны перья, применяющиеся в колдовских ритуалах. Хотя кокатрис не относится к детям Иргала Зага, добытая голова этого петуха гарантирует охотнику почет у синекожих. Раньше был распространен по всему Лантару, теперь же — исчезающий вид из-за истребляющих его магов.

Краснодрево — дерево с кроваво-красной древесиной, растущее исключительно на Ксаргском полуострове и считающееся священным у троллей и гоблинов. Согласно верованиям синекожих вырастает оно лишь на полях больших сражений, напоенное кровью павших в бою. Семенем служит кость древнего колдуна, в которой сохранился его дух, не пожелавший уходить в Серые Пределы. Раз в году, когда красная луна становится полной и одиноко висит в небе, дерево будто бы истекает кровавым соком. Из алых капель, собранных этой ночью, колдуны готовят зелья, увеличивающие духовную и магическую силу на год.

Маген — кот размером с леопарда с задатками мага разума. Если не разумное, то уж точно полуразумное существо, гипнотизирующее взглядом и наводящее морок. Из спины у него растут три пары длинных щупалец с присосками; в присосках кроются ядовитые шипы, парализующие жертву. Исключительно хитрый зверь, живет семьями по десять—пятнадцать особей. Один из любимых детей Иргала Зага.

Мертвяковая трава — растущее, как правило, на могилах растение. Бледно-зеленое, с белым соком, называемым «молочком мертвяцким». Из сока изготавливаются зелья, настойки, применяемые в качестве обезболивающего средства у жителей Ксарга.

Мохнорыл — вид дикого кабана. Отличается большими размерами, мохнатой мордой и скверным характером. Бросается на всякое движущееся существо. В империи их называют кабанами-убийцами.

Однорог — дикий бык с одним рогом, загнутым вперед. Отличается крепкой шкурой, которой обтягивают легкие щиты гоблины, тролли и даже имперские воины.

Олифант — слоноподобное животное метров четырех высотой, с растущими из верхней и нижней челюстей длинными бивнями. Один из опаснейших обитателей ксаргских лесов из-за недюжинного ума и невероятной силы. Всеяден, однако предпочитает растительную пищу. Весьма ценны кости олифантов, белоснежные и прочные. В течение столетий они не портятся и становятся только прочнее и белее. К тому же обладают целительными свойствами. Пользующиеся предметами из олифантовой кости разумные отличаются крепким здоровьем и долголетием. У троллей кости слоноподобных гигантов очень дорого ценятся, обладать ими могут лишь лучшие охотники, шаманы и вожди.

Саблезуб, он же **махайр** — огромный саблезубый кот. Один из хозяев араньи. Как и стикс, считается любимчиком Отца Зверей Иргала Зага. Хитрющий котяра. По ловкости с ним может поспорить разве что маген. Славная добыча для любого охотника.

Стикс — громадный ящер, обитающий на болотах. Ядовитый и зубастый, плюется кислотой. Один из так называемых любимых детей Отца зверобогов и зверей Иргала Зага. Хитрая бестия и, несмотря на размеры, очень ловкая. Добыть череп или шкуру Стикса значит обрести славу великого охотника у троллей. Встреча с ним почти всегда заканчивается смертью для разумного.

Трехрог — трехрогий бык с тремя прямыми рогами. Спина покрыта роговыми пластинами, защищающими от зубов и когтей хищников. Пробить прочную броню трехлетнего быка под силу только очень сильному троллю.

Шипокрыл — полуразумная летучая мышь, похожая скорее на обезьяну с красными глазами. Умеет гипнотизировать жертву взглядом и, согласно поверьям, переселять ее

дух в шакала. С шакалами действительно очень хорошо ладит, посылая их на чересчур сильного врага. Обладает склонностью к зверомагии. Нападает с воздуха, стремясь сначала проткнуть когтями глаза жертвы и располосовать голову, а потом уже поднимает ее в воздух спустя некоторое время, дав ослабнуть от кровопотери, и бросает с высоты.

ДУХИ И НЕЧИСТЬ КСАРГА

Анукьель — речная дева, сильнейший дух реки, соединяющий в себе элементарное и разумное начала. Возникает из духа утопленницы, не покинувшего собственное физическое тело при гибели. Тело трансформируется, обрастает чешуей, частично ткани заменяются на протоплазму. Убить речную деву нельзя, можно лишь изгнать в Серые Пределы либо запечатать, поставив себе на службу, чем занимаются некоторые колдуны троллей. Анукьель ненавидит девушек, стремится их утопить, поглотив из них жизненную энергию и айгату, а также любит топить мужчин. Из их духов она создает себе свиту, вселяя их в разных речных живых существ — рыб, моллюсков, насекомых, червей, лягушек, черепах и прочих.

Болотник — помесь растения и животного, в которого вселился злой дух. Живет исключительно в болотистой местности, питается энергиями живых существ и различных духовных сущностей. Поселившись в водоеме, истребляет водяных духов и вытягивает из него айгату, превращая в болото. Имперские маги считают болотника некой испорченной злым колдовством формой обычного водяного, заражающего все вокруг гниением. Мирно сосуществует с туманником, из-за чего многие ученые мужи империи усматривают между ними определенную связь, полагая, что туманники подчиняются болотникам (или наоборот). К зиме собираются группами и укладываются спать до весны. Представляют серьезную опасность, так как используют помимо собственной физической силы магию воды и болотных растений.

Гворн — оживленное черной магией мертвое дерево. Обычно создаются из огромных патриархов леса, прожив-

ших не одно столетие. Старые деревья предварительно убивают каким-нибудь экзотически-магическим образом, к примеру, осыпав колдовским порошком, затем проводят ритуал призыва и вселения духа в мертвую древесину. Древесные духи, измененные благодаря неестественной смерти носителя в злых и вечно голодных бесплотных бестий, становятся, по сути, злыми лоа, поэтому стараются убить всех вокруг. Гворны — существа хищные, вытягивающие жизненную силу из жертв, которых опутывают ветвями и даже корнями. Могут медленно передвигаться по лесу и маскироваться под обычные деревья. Управлять ими трудно — постоянно норовят по-дружески обнять создателя-хозяина и высосать из него все соки вместе, кстати, с магической энергией, из-за чего приближаться к таким деревяшкам нежелательно. Создание гворнов практикуют в основном темные эльфы, начавшие создавать их против светлых собратьев во время эльфийской гражданской войны.

Корневик — миролюбивый дух, селящийся в корнях деревьев. Нападает на разумных очень редко, только в случае опасности, грозящей ему или корням, в которых обитает. Питается остаточной айгатой трупов и жизненной силой деревьев. Вселяется иногда в корни, оплетает противника ими и пытается задушить — как правило, безуспешно. Обычно хочет лишь напугать врага. Происходит, согласно сведениям тролльих шаманов, от духа похороненного под деревом разумного (или убитого там же). Младший лоа.

Лаори — разновидность ксаргских упырей. Рождаются из погибших насильственной смертью и проклятых определенным образом троллей и гоблинов. Злой дух, поселяющийся в труп синекожего, преобразует его тело изнутри и спустя седмицу после вселения (гибели тролля-носителя) вылезает из кожи мертвеца, словно личинка из яйца. Существо с бледной кожей, низкорослое (около полутора метров ростом) и поначалу худое, оно постепенно крепнет, выпивая из живых жизненную энергию. От жертвы лаори, как правило, остается лишь сухая кожица. Шаманы издревле поставили упырей себе на службу. Бывает, не желающий уходить в Серые Пределы колдун сам перерождается в упыря с помощью ряда ритуалов. Лаори разумны, по магической силе равны старшему

лоа. Обладают высокими регенеративными и ментальными способностями. Атаку начинают с ментального удара, парализующего жертву на несколько секунд, затем набрасываются на беднягу и присасываются к его макушке, прокусывая череп острыми длинными зубами. Жить предпочитают в темных местах, охотятся ночью и отсыпаются днем. Прямые солнечные лучи сжигают нежную кожу и временно лишают лаори рассудка. На дневном свете восстановления организма не происходит. Убить упыря можно, отрубив ему голову или применив магические средства.

Лесная дева, владычица чащоб — лесной дух, относящийся к старшим лоа и духам местности. Возникает вследствие гибели в лесу по своей воле молодой девушки, как правило, по причине неразделенной любви. Владеет способностями к магии растений и зверомагии, умеет наводить простейшие мороки. Распространена по всему Лантару. Заманивает в чащу разумных, где их разрывают звери, и питается их жизненной и духовной энергиями.

Лоа — духи умерших, как разумных, так и неразумных. Сюда относятся духи людей, троллей, животных и даже некоторых растений. Могут иметь элементарное начало.

Обитают в Серых Пределах — особом измерении, частично пересекающемся с измерением живых. Там, согласно легендам и мистическому опыту колдунов и магов, всегда веет холодный ветер, небо укрыто серыми тучами, а ландшафт представляет собой копию того, который есть в мире живых. Таким образом, предметы ландшафта существуют сразу в нескольких измерениях. Растения в Серых Пределах полупрозрачны и невесомы. Среди высокой призрак-травы, покрывающей почти всю сушу, скитаются духи мертвых в виде неясных теней, влача унылое существование.

Иногда они находят вход в мир живых. Происходит это, как правило, в особенных местах средоточия магической Силы. Врата в мир мертвых может открыть также хороший колдун.

Существуют лоа, которые не нашли пути в мир мертвых. Тогда они обычно вредят живым, совершая разнообразные пакости, ибо чувствуют себя беспокойно, они злы и тоскуют о прошлой жизни. Завидуя живым, они причиняют им

неудобства. Иногда, при соблюдении определенных условий, становятся могущественными и убивают живых или вселяются в их тела.

Лоа подразделяются на три основных типа: младшие, старшие и старейшие.

К *младшим* относятся слабые духи, принадлежавшие детям, неразумным и недавно умершим взрослым разумным. Деятельны исключительно по ночам. Их легче всего «приручить» шаманам и колдунам, они более других подвержены магическому влиянию. Могут завладеть телом мертвого либо живого существа и использовать его, нападая на живых. Иногда, при большом запасе айгаты, способны создавать псевдоплоть (протоплазму) и наносить телесные повреждения. Но обычно почти безобидны (стучат, кидаются предметами, издают различные, в том числе устрашающие, звуки, копируют речь и могут сбить неосторожного путника с дороги, завести в болото, где тот погибнет; при гибели в результате их действий питаются энергиями умершего, вполне могут напасть на свежесвободившийся дух и поглотить его). При надлежащем ритуале вселяются в тело и становятся способными регенерировать плоть. Яркий свет и огонь причиняют им боль и наносят повреждения (на ярком свете они слепнут).

Старшие лоа — духи, обладающие разумом. Происходят от младших, поглотивших большое количество айгаты — духовной энергии. По уровню магической силы превосходят младших лоа. Деятельны в любое время суток, умеют создавать из айгаты псевдоматерию (псевдоплоть) и могут наносить повреждения, телесные и духовные, живым существам. Изменяют свое тело как угодно, ощущают духов на огромных расстояниях и могут вступать с ними в контакт, принуждая подчиняться или просто общаться, узнавая от них необходимую информацию. У могучих старших лоа есть даже свита из духов-рабов. Старшими лоа, остающимися в мире живых, практически сразу после смерти физического тела становятся маги и колдуны, порой безо всяких ритуалов.

Старейшие лоа — самые сильные духи, занимающие высшую ступень в духовной иерархии. Ими становятся либо

обожествляемые после смерти существа, либо чрезвычайно могучие в плане айгаты шаманы, либо поглотившие невероятное количество айгаты старшие лоа. Способности их ужасающи. Они практически бессмертны, могут с легкостью принимать любой облик, погружать в иллюзии, подчинять других духов лишь давлением своей магической энергии. Для них не проблема сотворить себе телесную оболочку и сделать ее почти неуязвимой, дать избранному толику своей силы, создать множество физических и духовных явлений вроде массового поглощения младших лоа и духов прямо из живых тел. Сама смерть, кажется, подвластна им.

Пещерник — дух пещер. Возникает с образованием пещеры и живет в ней до разрушения. Имеет способность вырабатывать протоплазменную псевдоплоть, скрепляющую окружающие вещества, из которых при необходимости создает собственное тело. С разрушением пещеры либо умирает, либо становится «бездомным» и отправляется на поиски нового жилища. Найдя таковое, изгоняет или уничтожает исконного хозяина и занимает его место. Довольно слабый дух, относящийся к духам местности.

Светляк — младший лоа, порожденный из не упокоенного обрядом погребения духа ребенка, погибшего насильственной смертью. Завлекает разумных по ночам в чашобу на съедение зверью и в топь, после чего питается их духами. Может издавать разные звуки для привлечения внимания, чаще всего — детский плач.

Слякотники — удивительные твари, нечто среднее между элементарными духами и живыми существами. Загадка ксаргской природы, так сказать, правда, только для людских магов. Эльфийские и гномьи маги происхождением слякотников не замораживают, равно как и шаманы, считая их опасным видом нечисти. Живут в почве, где в сухую погоду спят и никого не трогают. Зато при половодье или после сильного дождя просыпаются ужасно голодные. Собственной айгатой пропитывают землю, превращая ее в лужу, куда проваливается не подозревающий о ловушке путник. Задохнувшуюся жертву в буквальном смысле переваривают прямо в яме, которая является частью слякотника (пищеварительной, надо полагать). Стычек с шаманами и прочей

колдовской братией стараются избегать. Чувствуют чужую айгату и сразу же при появлении сильного противника, способного справиться с ними, уходят на глубину, оставляя след из скользкой жижи.

Туманники — особо опасный вид нечисти Ксарга. Доподлинно неизвестно, что они такое — то ли воплощенные духи, то ли особая раса, умеющая создавать туман. Обитают на болотах, охотятся на разумных и полумрачных. Выглядят как сгусток серого тумана, из которого «выстреливают» туманные щупальца. Убить их обычным оружием практически невозможно, только зачарованным. Погибая, туманник выпадает из тумана безногим и безруким существом, похожим на покалеченного безносого гоблина с необычно серой кожей. У имперских магов ценятся глаза туманников, из которых извлекают хрусталики и используют для создания амулетов дальновидения.

ПЛЕМЕНА ТРОЛЛЕЙ В ОКРЕСТНОСТЯХ ЗЕРКАЛЬНОГО ОЗЕРА

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 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 и, более того, лояльностью к людям и морлокам. Сообразителен, открыт для нововведений, что и 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»), специализирующийся 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 для слежки призывы теневых духов (особая категория мелких духов), способных отслеживать духовных существ по их проекциям в астрале на поверхностях земли и воды.

Племя Длинных Клыков — сравнительно небольшое племя, состоящее из шести кланов. Враждуют 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, 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 (дословный перевод: «Большой Клык»), родоначальнику племени. Гвард полагал, этот самый родоначальник племени когда-то имел тотемом саблезуба и по сей день считается сыном этого зверя и синекожей женщины. Также поклоняются охотничьим божествам, с которыми предки нередко отождествляются. Так, например, 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 (говорят, он настолько стар, что волосы на его макушке совсем побелели — дело для троллей редчайшее, ибо еще до седин синьки погибают в боях либо на охоте), глава клана Камнегрызов. Осторожный вожак, неоднократно доказывавший свою смелость в боях, когда нужно было кого-то спасти, рискуя жизнью. До сих пор даст фору многим молодым по силе и скорости. Хитрый, настроенный на благо для племени. У него множество детей, внуков и правнуков. Помогает ему верховный шаман Брах-Джин (Счастливым в служении духам), ровесник вождя, имеющий покровителем Саблезуба, то есть Великого Предка. Могушествен, рассудителен. Благожелателен, любит детей. Людей ненавидит, ибо они убили его родителей около сотни лет назад во время последней имперской экспедиции в глубь тролльих лесов (искали могилу великого святого, якобы похороненного в сердце полуострова). Зверомастер, как и Гвард.

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

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

Отличительные черты: татуировки, изображающие орнамент из перекрещенных каменных топоров с точками в

углах, и хвосты рысей на головах предводителей кланов. Воины носят с собой шнурки из рысьей шкуры, пояса и накладки.

При инициации шаманов дух Рыси-первопредка, которому поклоняется племя, наделяет их способностью видеть сквозь предметы и 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, рысь не трогает его, если нет, то загрызает. На коже шамана 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 тело воина, превращая того в берсерка. Черпают магическую силу от духов рысей, создают из них старших мощных лоа, которые могут частично материализовываться и убивать противника физическим воздействием. Высший уровень мастерства шамана — призыв великого духа Звездной Рыси на поле боя (используется раз в год за ежедневные жертвы; за второй призыв в год шаман расплачивается собственной жизнью). Дух обволакивает шамана, защищая от большинства физических и астральных атак, и сам наносит очень сильные повреждения врагам (с одного удара разрывает в клочья нескольких рыцарей в тяжелых латах).

Вождь — Беер-Джакал, Одноухий. Троль не старый, но уже и не молодой. Сильный, хитрый, ненавидит людей и Гарена, коего поклялся собственноручно удавить или зарубить своим же топором за смерть младшего брата, случившуюся несколько лет назад. Все мутит воду, чтобы организовать масштабный поход против империи. Злопамятный, ни в грош не ставит чужую жизнь, пусть это и жизнь близкого синекожего. Имеет садистские наклонности, замучил до смерти четырех жен.

Верховный шаман — Грал-Джин, Ворующий Дыхание. Ровесник вождя, недолюбливающий его за плохое обращение с сестрой шамана, первой женой Беера. Неприязнь взаимна, однако вождь побаивается верховного шамана и не смеет ему перечить.

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 на сторону то Огненного Жала, то Ран-Джакала. В конце концов осталось с островитянами. Знаменито медлительностью и постоянными опозданиями к месту сражений, за что остальные племена относятся к нему с презрением, хотя Зеленые Улитки дали много шаманов, работающих с духами воды и лекарей ничуть не хуже колдунов Каменных Клешней, а также воинов, отличающихся, как и у названного выше племени, живучестью. Члены племени носят зеленые и белые татуировки, изображающие улиток и орнаменты из водорослей. Украшают себя ожерельями из раковин моллюсков, вплетают их в волосы.

Кланы не имеют лидирующего, вождь всего один. Главы кланов образуют совет, совещающийся по важным вопросам.

Кланы: Слизни, Мокрые Носы, клан Зеленой Тины и Остролистого Камыша.

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

Правит племенем нынче Бена-Джак (поскольку племя мелкое и нет единоличного правления, то имя дается с приставкой «Джак», означающей «Малый Властитель»; так именуют глав кланов; дословно имя вождя переводится как «Глухой Череп»), довольно старый тролль без признаков волос на голове из-за отсутствия большей части скальпа, глуховатый к тому же после того, как на охоте свалился с дерева, преследуемый саблезубом, и разбил голову (скальп ему тот же котяра и сорвал когтями). Помогает в управлении ему верховный шаман Гал-Джин («Темнокожий» в переводе),

его старший сын, мужчина солидного телосложения, имеющий в покровителях Духа Озерной Улитки, старшего лоа, первопродка племени. Гал-Джин строг и высокомерен по отношению к соплеменникам, но крайне приветлив с теми, кто могущественнее его.

Племя (клан) Каменных Клешней — в прошлом второе по численности после Огненного Жала, его ярый противник, оспаривавший власть над приозерными племенами и локальное лидерство. Насчитывает ныне три больших клана и пять мелких. В войне против Водяных Крыс потерпело сокрушительное поражение после того, как разгромили вместе извечных врагов — Огненное Жало. В решающей битве погиб старый вождь, пав от руки Ран-Джакала, и племя перешло под руку победителя, потеряв несколько мелких родов. Сейчас абсолютно лояльны к Водяным Крысам, во всем их поддерживают. Недолюбливают Огненных Жал, с ними нередко случаются стычки, подчас перерастающие в настоящие сражения с участием десятков воинов. Но деревни друг друга не вырезают, как прежде.

Крупнейшие кланы: Шипастые Крабы, Костяные Ножи и Ракоскорпионы. Лидер — Шипастые Крабы, имеющие наибольшую деревню с населением в 500 синекожих.

Поклоняются водным и земляным духам, предкам. В противовес Огненному Жалу 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, но закаленный в битвах, буквально выросший на войне и рано потерявший родителей во время налета на родную деревню. Выходец из уничтоженного клана, он тем не менее доказал свою силу, став лучшим воином и охотником племени. Не очень высокий и мускулистый, он весьма быстр и ловок. Верный своему слову, порой излишне честный, умный и проникательный. В руководстве ему помогает старый верховный шаман Вели-Джин (Рожденный в Волнах), у которого покровителем является Дух Ракоскорпиона Ромири, владыки глубоководного дна.

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 более трех десятков небольших. На границе владений племени находится известная среди синекожих Проклятая Башня. С Водяными Крысами оно еще не воевало всерьез, были всего лишь мелкие пограничные стычки. Иногда выступало союзником Каменных Клешней против Огненного Жала, поддерживаемого Черным Копьем.

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 медвежьи 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 повышаются сила и скорость, к тому же они становятся очень живучими. Только берсерк может претендовать на место вождя.

Вождь племени — Борг-Джакал («Пещерный Медведь» в переводе), 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 синекожий с глазами разного цвета — черным и серым. Все его тело покрыто татуировками, изображающими медвежью морду. Специализируется на зверомагии и управлении духами, запечатанными в виде медвежьих морд на его теле. Кровожадный фанатик зверобога, ненавидящий людей. Предпочитает создавать из пленников чудо-

вищ, вселяя в их тела старших медвежьих лоа и делая из них одержимых полужверей-полутроллей, подчиняющихся ему. Один из сильнейших шаманов Ксарга.

Племя Огненного Жала — одно из двух наибольших озерных племен, владения которого распространяются аж до границы с империей. Насчитывало раньше пять больших кланов и дюжину мелких, вело жестокие войны с Водяными Крысами, но после ряда кровопролитных битв осталось всего три крупных клана и четыре помельче. К озерникам относится условно, ибо бо́льшая часть территорий не примыкает к озеру, и питаются в основном за счет охоты, собирательства и войн с соседями, частенько нападают на Вал (после победы Ран-Джакала — куда реже). Прежде было сильнейшим и самым многочисленным среди приозерных племен. Сейчас численность точно не установлена. В войне поддерживают Водяных Крыс, которым теперь подчиняются, сдавая островитянам часть припасов и охотничьих трофеев, ведут единую политику с ними.

Крупнейшие кланы: главенствующий — Красные Шершни, остальные — Водяные Ежи и Черные Осы. Принадлежность к племени определяется цветом татуировок на лицах и телах. У Огненных Жал это языки красного и черного пламени.

Поклоняются Духу Огня, воплощенному в то или иное ядовитое животное, совмещая тотемизм и веру в элементарей. Знатоки страшнейших ядов, самых болезненных из изобретенных троллями.

Лидер племени сейчас — Чер-Джакал (Пламенный Владыка), племянник прошлого вождя, убитого Ран-Джакалом лет пять назад. Мощный воин, своенравный и вспыльчивый, но отходчивый. В управлении ему помогает верховный шаман Горон-Джин (Поющий в Огне), имеющий покровителем Духа Огня.

Племя Черного Копья — одно из крупнейших племен на севере Ксарга. Насчитывает более дюжины крупных кланов и несколько десятков мелких. Грозная сила, с которой считаются все племена синеккожих. На севере граничит с малочисленными племенами горных троллей, враждующих с гномами и высшими эльфами. На западе периодически

воюет с империей и приозерниками. Когда-то в одиночку бросало вызов имперскому Пограничью и совершало набеги, пока не столкнулось с Истребителями Троллей (светским рыцарским орденом империи) и регулярной имперской армией, поддержанными ополчением Пограничья, состоящим в основном из лучников и пикинеров. С тех пор отхлынуло от Вала, а на бывших его землях обосновались новые племена. Последняя попытка объединения бывших территорий 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 Зо-раг-Джин, из-за чего потерял контроль над духами и перебил почти всех, оказавшихся поблизости, не разбирая, кто друг, а кто враг. В результате синекожие отступили и от Вала, и от озера.

Крупнейшие кланы: собственно Черное Копье, Гнилозубы, Короеды, Рвачи, Змеиные Жала, Красноглазые.

Отличительная черта клана: 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 — высоко 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 врагов. На войне величайший воин племени идет в бой с копьем, и от одного прикосновения его недруги падают мертвыми. Копье исцеляет любые раны несущего его, придает сил и скорости. Этот священный предмет распространяет ауру страха и ужаса. Он поглощает души павших и наносит серьезные повреждения духам, даже старейшим (младших вообще уничтожает, преобразовывая в магическую энергию, старших предварительно калечит).

Помимо черного копья имеется реликвия:

Копье Ловца Духов, Копье Скелоса. Оно принадлежало величайшему магу-воину Скелосу, покуда не пропало в кру-

говороте войн с эльфами и ангелами. Представляет собой копье, способное удлиниться и изгибаться, словно живое. Скелос, согласно преданию темных эльфов, сотворил его древко из побега Древа Жизни, уничтоженного им же во время восстания темных, а клинки создал из костей прародителя стальных драконов. Копье имеет два клинка (второй выдвигается из пятки). Хранится внутри тотемного столба, ему приносят жертвы, смазывают кровью.

На территории племени Черного Копья находится:

Красная скала духов. Культовое место для троллей Черного Копья и соседних племен. Сюда приходят получить посвящение в шаманы ученики. Расположено на границе племен, в седмице пути от озера Водяных Крыс. Внутри скалы извилистая длинная пещера, приводящая к подземной реке и небольшим озерцам, где хоронили на протяжении тысячелетий прах верховных шаманов и великих вождей. Здесь обитают их духи. Они спят, просыпаясь, лишь когда их просят благословить нового шамана. Осуществляется процесс благословения простым ритуалом, состоящим из курения травы драконьего глаза, молитв и медитации после недельного строжайшего поста. Если претендент достоин, духи помечают его особым знаком вроде родимого пятна на груди или лбу и способностью чувствовать присутствие духов и определять их принадлежность к тому или иному виду на расстоянии от нескольких десятков до нескольких сотен метров.

Вождь — престарелый, трусоватый Варн-Джакал (Лесной Владыка), полукровка. Его мать — орчиха. Старший сын — великий воин Рак-Джакал (Владыка Копья), наследник (отсюда у него приставка «Джакал» — «Владыка»). Младший — «Безъязыкий», Мокан. Верховный шаман — Лар-Джур (Собираатель Костей), ученик Нир-Джина и Зо-раг-Джина, ловца духов. Специализируется на проклятиях и магии костей (призыв и заключение лоа в костях).

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пролог</i>	5
<i>Глава 1. Охотник</i>	11
<i>Глава 2. Тревожные вести</i>	30
<i>Глава 3. Ночь на реке</i>	67
<i>Глава 4. Улиткоголовые</i>	98
<i>Глава 5. Охота</i>	130
<i>Глава 6. Преследование</i>	166
<i>Интерлюдия первая</i>	202
<i>Глава 7. Логово ведьмы</i>	208
<i>Интерлюдия вторая</i>	235
<i>Глава 8. Дитя Гал-Джина</i>	242
<i>Интерлюдия третья</i>	260
<i>Глава 9. Гор-Джах</i>	266
<i>Эпилог</i>	286
Г л о с с а р и й	294
Флора и фауна Ксаргского полуострова	294
Духи и нечисть Ксарга	298
Племена троллей в окрестностях Зеркального озера	303