



Книги Валерия Теоли  
в серии  
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

**САНДЭР. ЛОВЕЦ ДУХОВ**  
**САНДЭР. УБИЙЦА ШАМАНОВ**  
**САНДЭР. ВЛАДЫКА ТЕНЕЙ**





ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК

ВАЛЕРИЙ ТЕОЛИ

**САНДЭР.  
ВЛАДЫКА ТЕНЕЙ**



РОМАН

Москва, 2015  
**САРМАДА**  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»

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

Серия основана в 1992 году  
Выпуск 939

Художник  
**В. Федоров**

**Теоли В.**  
Т11 Сандэр. Владыка Теней: Фантастический роман. —  
М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015. — 343 с.:  
ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1934-0

Большая война грядет. Тролли собираются за Черными болотами, огры охотятся на ничейной земле, а властители имперского Пограничья плетут интриги и собирают войска. Пробуждаются ото сна древние сущности. И вот из подземных городов и тайных святилищ один за другим выходят отряды почитателей темных богов и демонопоклонников, чтобы принести щедрые жертвы своим покровителям.

Что сможешь сделать ты, Сандэр, для сохранения жизней близких и племени троллей, приютившего тебя с младшей сестрой? Время утекает, словно песок из ладоней. Позади обучение у зверомастера, ты уже завоевал звание великого охотника, тебя знают как победителя ведьмы-оборотня, убившей множество шаманов. Некогда обычный студент Александр Стрельцов, сегодня ты — прославленный ловец духов, побывавший на берегу Багровой реки и освоивший магию теней. Но хватит ли тебе сил справиться с новыми врагами? Или, быть может, хорошо забытыми старыми?..

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

© Валерий Теоли, 2015  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2015

ISBN 978-5-9922-1934-0

## ПРОЛОГ

### I

По узкой дорожке, выходящей между стенами из декоративного кустарника Лунного сада, шел немолодой эльф в дорожном плаще. Лицо его скрывал капюшон, и о возрасте можно было догадаться лишь по выбивающейся седой бороде, падающей ему на грудь. В остальном же идущий мало отличался от остальных жителей Эладарна. Мягкая пружинистая походка выдавала в нем воина, стремительность и легкость движений намекали на ранг в иерархии Повелителей Клинков<sup>1</sup>. Плащ и сапоги эльфа ничем примечательным не выделялись, и по ним невозможно было понять, ни к какому благородному дому принадлежит идущий, ни каков его статус в обществе.

С каждым шагом эльф приближался к виднеющемуся

---

<sup>1</sup> Организация искуснейших бойцов Эладарна. Специализируются на клинковом оружии. Как правило, большинство из них занимает высокие военные и государственные посты. Нахождение в организации обязательно для эльфа, достигшего определенного уровня искусства во владении оружием. Отказ воспринимается как государственное преступление и карается изгнанием. Повелители Клинков — неотъемлемая часть эльфийской цивилизации, и пренебрежение вступлением в организацию означает неуважение к королевству, непосредственно правителю и вообще всей эльфийской культуре.

В иерархии насчитывается всего четыре ступени: мастер клинков, князь клинков, царь клинков, император клинков. Люди ошибочно обозначают Повелителей Клинков мастерами. От посторонних скрывается ранг конкретных участников организации, поэтому сказать, кто перед тобой — мастер или император, — невозможно.

Повелители Клинков оказывают существенное влияние на политику Эладарна, но не имеют собственных военных подразделений, предпочитая в крайнем случае пользоваться наемниками.

вдали храму Белой луны. Величественное здание редко видели путешественники, бывающие в эльфийском королевстве. Оно стояло в центре живого лабиринта из высоких кипарисов и плотного, разросшегося сплошными стенами вышиной в полтора человеческих роста кустарника. Сюда пройти без разрешения лунных служителей невозможно, а разрешение они давали крайне неохотно даже правителям и высшим лицам королевства. Храм в сердце большого Лунного сада посещать против воли жрецов еще никому не доводилось — ни шпионам темных братьев, жаждущих получить в свое распоряжение могущественные храмовые артефакты Эпохи Единства, ни воинам троллей, не раз достигавшим окрестностей храма в своих полубезумных атаках на Эладарн. Всех их поглощал Лунный сад. Среди эльфов ходили слухи, что вечнозеленый лабиринт — живое существо, поставленное охранять местный храмовый комплекс и святыню Клейменого клана. Ничего удивительного, ибо нечто подобное, только в более широких масштабах, стерегло границы Благословенной Небесами Земли, как именовали собственное королевство жители Эладарна.

Высокорожденный беспрепятственно прошел через арку из белоснежного камня, похожего на олифантову кость, на которой вырезаны магические знаки Эпохи Единства. Сейчас, спустя почти семь тысячелетий после разделившей аллиров<sup>1</sup> гражданской войны, такие нечисто встретишь. Все меняется, даже колдовской алфавит Детей Звезд. Храм оставался кусочком древности, столь любимой идущим по Лунному саду эльфам.

За аркой он вошел в храмовый портал. Ажурные ворота из переплетенных ветвей зачарованного дерева были приоткрыты ровно настолько, чтобы пропустить посетителя. Войдя, белобородый оказался в полумраке зала, казалось, куда большего, чем само здание. Ажурные створки за ним захлопнулись с едва уловимым скри-

---

<sup>1</sup> Так называют эльфов тролли. Также это самоназвание первых эльфов Лантара до Великого Раскола.

пом. Единственным источником света здесь служила сияющая бледная луна, висящая в зените. Эльф знал — это всего лишь смесь иллюзии и искусственного светильника, состоящего из громаднейшего самоцвета, но ощущение настоящего неба над головой было столь сильно, что он опустил взгляд, будто бы стараясь рассмотреть мозаичную плитку каменного пола. Некоторые говорили, кристалл Клейменных впитывает лунный свет и творит иллюзии, обладая собственной волей. Вошедший не усматривал в этом ничего удивительного — Лунная Слеза считается самым могущественным артефактом после Звездных Камней. Об истинных возможностях ее применения непосвященные разумные и не позревали.

Эльф остановился в центре круглого зала, отбрасывая ворох теней, точно живущих своей призрачной жизнью. Он находился в средоточии иллюзорного колдовства Клейменого клана, демонстрируя полное согласие с правилами жрецов.

Из заполненных клубящимся мраком концов зала послышался шум, подобный слабому хлопанию крыльев. Он постепенно усиливался, превращаясь в таинственный шепот, в котором угадывались отдельные слова. Спустя немного времени слова сложились в целые фразы. Пришедшего спрашивали десятки голосов из темноты, зачем он пришел сюда.

— За помощью, — негромко ответил он, однако звук его голоса распространился эхом по всему залу.

Шепот прекратился, едва затих в стенах ответ.

— И в чем же дом Лунного Клейма может помочь верховному жрецу Эладарна? — раздался насмешливый женский голос рядом с высокорожденным. — Неужели Крылатый Единорог не внемлет молитвам преданного священнослужителя?

Эльфу стоило больших усилий не обернуться, сохраняя внешнее спокойствие, и не ответить резкостью. Внутри него закипал гнев.

— Дело весьма деликатное, требующее полного со-

блюдения тайны, — сказал он, ни тоном, ни словами не выдав обуревавших его эмоций. За свою длинную жизнь он научился сдерживать себя.

— Я вся внимание. — Из-за спины эльфа вышла черная кошка с необычно яркими янтарно-желтыми глазами.

Верховный жрец невольно сморщил нос, но тут же вернул себе невозмутимое выражение. Разговаривать с ним, высочайшим служителем Крылатого Единорога Карубиала, в обличье кошки?! Это может позволить себе лишь она, треклятая Авариэль. Не нуждайся он в услугах ее дома — ногі бы его не было в храме.

— Величайший Враг нашего народа вновь угрожает нашему существованию, — начал он, придав тону оттенку страха и печали. — Нет противника более жестокого и сильного у эльфов и Крылатого Единорога. Он грозит нашему миру, если его не остановить.

— Возможно ли конкретнее обозначить проблему? Ты не на проповеди, нечего разливать мыслью по морю. Поясни, что и когда произошло.

«Никакого почтения к старшим! — про себя возмутился служитель Крылатого Единорога. — И никакого уважения к высочайшему духовному лицу королевства! Да по сравнению со мной ты ничтожество, жалкая девочка, пусть хоть трижды глава дома и посвященная в таинства Трех Лун жрица».

Вслух же он произнес спокойно:

— Несколько месяцев назад бушевала Буря Тысячелетия. Очевидно, она сорвала ослабевшую печать и впустила в мир чудовище, истребившее бесчисленное множество наших собратьев в века разрухи и войны. Ты не помнишь, ибо родилась позднее. Мало кто из нашего народа помнит. Поколения сменились с тех пор. Недавно же, после Бури, Видящая сообщила о возрождении Врага.

Кошачья мордочка растянулась в ехидной улыбке. Авариэль, видимо, понимала, к чему ведет старый жрец.

— И вы решили устранить его с помощью принцессы



Натиэли, — сделала она правильный вывод. — Или вы нашли другую Видящую?

Примерно раз в пятьсот лет среди светлых эльфов рождается Видящая — эльфийка со способностью видеть сквозь пространство и время события прошлого, настоящего и будущего и умеющая читать в сердцах разумных. Со смертью старой появляется новая, и так в народе Детей Звезд постоянно живет мудрость Крылатого Единорога Карубиала, чьей посланницей принято считать прорицательницу. В нынешнем поколении Видящей родилась дочь правителя Эладарна Натиэль Ивовый Лист. Пока она не умрет, другой прорицательницы не будет, и глава Клейменных это прекрасно знает.

— Враг возродился в лесах троллей на севере Ксарга, — продолжал жрец, проигнорировав слова Авариэли. — Он пока слаб, поэтому мы отправили отряд Стражей Границы во главе с Видящей уничтожить его. Я полагал, четырех мастеров лука и меча достаточно для выполнения задания.

В Эладарне нет следопытов и охотников лучше Стражей Границы. Они столетиями оберегают подступы к Благословенной Земле и как никто иной знают леса и синекожих, извечных противников Детей Звезд. Кому еще следовало поручить опасное задание на территории троллей? Жрец был уверен, они справятся. И просчитался.

— Мы — Высший круг священнослужителей Карубиала? — поняла глава Клейменных. — И, надо полагать, в известность правителя вы поставили, но не сообщили о желании его дочери принять участие в охоте на Врага?

— Да. — В голосе жреца чуть не прорвалось удивление. Не иначе, лунная жрица отслеживает действия Высшего круга.

— И ваша затея с треском провалилась, я права? — абсолютно серьезно сказала эльфийка.

— Подобравшись близко к Врагу, Стражи Границы погибли, — с тяжелым вздохом признался служитель Крылатого Единорога.

— А принцесса, вероятно, жива, — словно читала мысли Аваризель. — В противном случае о гибели дочери уже узнал бы Эльрунн. Чары крови и все такое прочее...

Наложенные на наследницу чары сообщили бы венценосному родителю о ее смерти, и в королевстве поднялся бы шум. За использование Натиели король Эльрунн Смелый не побоялся бы сместить верховного жреца Карубиала, а то и сотворить с ним чего похуже. За жизнь старого эльфа, пославшего единственного ребенка правителя во враждебные леса троллей, тогда никто не даст и ломаного гроша.

Однако другого выхода у служителей Крылатого Единорога не было. Одна Видящая способна определить, где находится Враг и кто он. Без нее не имело смысла отправлять команду охотников.

— Где убили Стражей? — перешла к вопросам касательно дела эльфийка. — По амулетам вы должны знать.

Амулеты, «привязанные» к посланным охотникам на астральном плане, передавали сведения о них в столичный храм Карубиала. Отследить передвижение команды не составляло труда, что и делали жрецы.

— Возле Лысого Холма в двух седмицах пути от эладарнской границы. В тех краях живет племя Зеркального озера. Улиточки, — вспомнил название служитель.

— Вам известно, где сейчас принцесса?

— Она соединена астрально со Звездным Камнем. Видящая все еще в окрестностях озера, насколько мне известно. Ты сможешь помочь?

Аваризель задумалась, обходя верховного жреца.

— Чего именно ты хочешь? Спасения принцессы?

— И спасения Натиели тоже, — преодолевая гордость, эльф склонил голову. — Я, Габрилл Радужный, прошу найти ее и вернуть в Эладарн, а также — это основная задача — уничтожить либо запечатать нашего общего Врага.

Янтарноокая кошка остановилась, неприветливо глядя на просителя.

— Ты понимаешь, о чем просишь? Для тебя жизнь

дочери правителя, наследницы престола второстепенна по сравнению с гибелью какого-то непонятного Врага, память о котором почти стерлась у нашего народа?

— Ты не представляешь, насколько важно его уничтожение, — позволил себе повисить голос жрец. — Благодарю Звезды за то, что тебе не довелось жить в ужасе, вызванном нашим древним Врагом.

— Дом Лунного Клейма всегда ставит перед собой цели защиты прежде всего, — прижала кошка уши к голове. — Я переговорю о спасении принцессы с правителем, раз уж на то пошло. Если он попросит, я с радостью выполню его просьбу.

Служитель Карубиала слегка побледнел. Он за тем и явился сюда, дабы не ставить в известность короля и повернуть операцию по спасению принцессы и ликвидации Врага без лишнего шума.

— Разве дом Лунного Клейма не самый верный в Эладарне? — вкрадчиво спросил он. — Если он откажет в помощи жречеству королевства, то о какой верности идет речь? Точнее, верности кому?

Кошка неожиданно расслабленно потянулась и медленно обошла старого эльфа по кругу, не сводя с него хитрого взгляда.

— Мы всецело преданы народу Эладарна и его величеству Эльрунну Смелому, — промурлыкала Аварил-эль. — И нам ни к чему обвинения в предательстве, исходящие из уст служителей Высшего круга. А вам ни к чему огласка, правильно ли я понимаю?

Такой тон нравился жрецу куда больше.

— Правильно. Так зачем нам ссориться? Ссоры не приводят к добру.

— К благоденствию приводит согласие, взаимное доверие и взаимопомощь, — закончила за него глава Клейменов.

Чего-то подобного эльф ожидал от нее. Она не боялась ложных обвинений, на ее веку их не перечесть. Каждый второй житель королевства подозревает дом Лунного Клейма в предательстве. Раньше вообще боль-

шинство светлых эльфов не доверяло Клейменым, хотя в их преданности ни верховный жрец, ни правитель не сомневались. Но подозрение и прямое обвинение в измене, причем исходящее из уст высокопоставленного духовного лица, — вещи разные. Если на первое можно наплевать, то второе создаст массу проблем.

Дом Лунного Клейма имеет древнюю историю, начавшуюся с Раскола. В те годы существовали три дома, поклонявшиеся Ночи и Лунам. Они обладали магией, основанной на манипулировании лунными энергиями. В гражданскую войну их патриархи откололись от высококороченных, перейдя на сторону темных эльфов. Но поддержали властителей не все члены домов. Некоторые остались верны древнему эльфийскому государству. За происхождение из отринувших Свет Звезд родов их презирали, и они объединились под новым именем. Каждый из них носит особое клеймо — печати на челе и груди, активирующиеся при плохих намерениях против высших эльфов и королевства и убивающие предателя. Клейменные стоят на страже по ночам, когда бушуют призванные колдунами троллей злые духи. Кроме того, им нет равных в шпионаже и тайных операциях. Поэтому верховный жрец обратился за помощью именно к ним, а не воспользовался услугами Стражей Границы или храмовников дома Алых Шипов<sup>1</sup>.

— До меня долетели слухи, что дом Лунного Клейма желает заполучить один из утерянных им при Расколе свитков Ночи, — проронил жрец. — По-моему, свиток хранится в нашем архиве. Я буду рад поспособствовать его передаче вам в случае успешного завершения нашего общего дела. Разумеется, при соблюдении тайны. Никто, даже правитель, не должны узнать об участии Натиели в охоте на Врага.

— Естественно. — От внимательного эльфа не укрылось, как вспыхнули янтарные глазищи при упомина-

---

<sup>1</sup> Эльфийский дом состоит в основном из воинов-жрецов, охраняющих храмы Карубиала. По сути, это гвардия Крылатого Единорога и личная армия его священнослужителей.

нии старинной реликвии. — Я лично займусь поисками принцессы. Только не нанимайте посторонних, как в прошлый раз.

## II

Погребальный костер догорал, отдавая серому зимнему небу последние клочья пепла. Выпавший накануне снег тонким белым покрывалом укрыл деревню троллей, принадлежащую клану Черного Копья, и разлетающийся пепел лежал на нем вороньими перьями.

Вокруг костра собрались все жители селения и вожди кланов с охранными дюжинами. Старший сын погибшего Варн-Джакала сам подносил факел к хворосту, возжигая огонь. Он стоял ближе других к горе обгоревших дров. Лицо его застыло непроницаемой маской, только в глазах таилась скорбь по безвременно ушедшему в Серые Пределы отцу. В руках молодой воин сжимал оружие, как и подобает воину. Татуировки, оплетающие грудь, виднелись из открытого ворота меховой накидки. За ним столпились шестеро его младших братьев, не претендующих на место предводителя племени.

Женщины выли волчицами, дети плакали. Сегодня день печали. Вождь Варн-Джакал, сорок зим водивший троллей на войну, погиб.

Три дня назад он охотился на трехрогого буйвола. Ранив могучего зверя, в охотничьем азарте он преследовал добычу и оторвался от сопровождавших его телохранителей. Совсем ненамного, на четверть полета метательного топора. Потревоженное семейство мохнорылых кабанов приостановило спутников, и они не сумели помочь ему в момент опасности.

Смерть в облище саблезубого лесного кота настигла пожилого вождя в момент броска отравленного дротика в трехрога. Следопыты не понимали, почему хищник напал. Махайр обычно сторонится троллей, тем более охотничьего отряда, идущего по лесу. Он словно подсте-

регал синекोजега, чтобы убить, а растерзав жертву в течение удара сердца, скрылся.

Шаманы, посоветовавшись с духами, утверждали: смерть предводителя Черного Копья не случайна. Ловушку подстроил колдун-зверомастер, управлявший зверем или обернувшийся саблезубом. Таких в соседних племенах несколько. Длинные Клыки издавна поклоняются махайру, их шаман великий повелитель животных. Кроме него гибель вождя мог организовать верховный шаман озерников. С Водяными Крысами Черное Копье не раз воевало, и победителей не было. Зимой назревала очередная война, от нее предостерегал соплеменников Варн-Джакал.

Погребальный костер почти догорел, когда из заснеженного леса вышел старый морщинистый тролль в накидке из бобрового меха, в подпоясанной шнурком змеиной кожи ветхой холщовой рубахе. Старик горбился, точно от обилия свисающих с шеи и запястьев амулетов. На щиколотках бряцали разноцветные колдовские браслеты, а из-за спины торчали деревянные, костяные и каменные варды<sup>1</sup>. Он шел, опираясь о кривой посох с насаженным на него черепом аллира, лобную кость которого испещряла вязь древних знаков.

Створки ворот со скрипом раздвинулись, пропустив старика в деревню.

— Зораг-Джин! — выдохнули разом шаманы кланов, прибывшие на похороны. — Зораг-Джин! Болотный отшельник пришел!

Масса синекожих расступилась, давая дорогу колдуну. И десятки зим назад, до ухода и передачи ожерелья верховного шамана преемнику, и поныне, живя на Змеином болоте, он оставался сильнейшим колдуном племени. О нем ходили легенды по всему Ксаргу, от южных

---

<sup>1</sup> В а р д — магический предмет, обычно жезл, в котором заключены чары определенного типа, действующие в течение какого-нибудь времени. К примеру, исцеляющий вард распространяет вокруг целительную энергию. Действие обеспечивается либо накачанной в жезл айгатой, либо находящимся в нем духом.

лесов коротышек-гоблинов до предгорий севера, занимаемых горными карликами и дварфами. Он шагнул к склонившему голову в почтительном поклоне Рак-Джакалу и осенил себя священным жестом, отдав дань уважения ушедшему в Серые Пределы.

— Приветствую тебя, славный молодой вождь, — прокаркал болотный отшельник. — Да продлятся годы твоей власти над троллями.

— И тебе здравствовать, почтеннейший верховный шаман, — ответил старший сын погибшего владыки Черного Копья.

Много зим утекло по реке вечности с того дня, как Зораг-Джин покинул родное племя. С тех пор он не появлялся в деревнях, изредка помогая соплеменникам. Он не приходил ни на празднества, ни на похороны вождей, и сегодняшний визит порядком удивил троллей.

— Духи привели меня сюда, наказав поведать правду о гибели твоего отца, — заявил старик громко, чтобы услышали все. Синекожие заинтересованно переглядывались, в толпе послышались шепотки. — Да! Я знаю, кто убил Варн-Джакала! — провозгласил, воздев руки к небу, колдун. — Слушайте все! Предки требуют отмщения, и они явились мне во сне, указав на убийцу. Гин-Джин, верховный шаман Водяных Крыс, послал саблезуба за жизнью вождя. Он расставил силки, а приманкой послужил тучный трехрог. Озерникам нужны наши леса, они готовятся напасть. Сегодня до меня долетела весть об их войне с племенем Огненного Жала. Они будут заняты несколько седмиц. За это время озеро покроется льдом, рыбоголовые уснут в своих норах на дне и не смогут противостоять нам. Вы хотите мести, тролли Черного Копья? Хотите втоптать в пыль убийцу вашего вождя? Идите на войну! Неотмщенный дух Варн-Джакала взывает к вам из Серых Пределов!

Шаман говорил складно, и толпа зашумела. Послышались выкрики воинов, желающих отомстить озерникам, мужей поддержали женщины. Любимая жена покойного — старая карга Анкила, явившаяся на похоро-

ны растрепанной и простоволосой, — завыла и начала рвать на себе волосы. С ее губ потоком текли ругательства и проклятия, предназначенные убийце мужа и Водяным Крысам.

Троллей легко поднять на войну и трудно умиротворить. Они с радостью пойдут мстить, попутно грабя и насилая, и не задумаются о том, верно ли истолковал послание духов шаман. Рак-Джакал точно знал: озерникам невыгодна сейчас война. Гин-Джин и Ран-Джакал топят в крови кланы Огненного Жала, если верить разведчикам. Им не до Черного Копья. Убивать предводителя одного из сильнейших племен севера Ксарга очень глупо со стороны светлокожего шамана обитателей Зеркального озера, а он никогда за время ношения шаманского ожерелья не делал глупостей. Зимой Водяные Крысы уязвимы. Их полубог, живший в водах, еще не возродился, а колдовство рыбоголовых ослаблено. И это не учитывая потерь от идущей междоусобицы с племенем Огненного Жала, занимавшего часть прилегающих к озеру земель.

Война между озерниками обещает затянуться, правда, на не такой уж долгий срок. Водяные Крысы быстро расправятся с врагами, понесут потери. Не могут не понести, раз на стороне Жала выступает Лар-Джур, ученик болотного отшельника, успевший прославиться, несмотря на молодость.

Рак-Джакал отговаривал Говорящего с Духами от задуманного, но тот выполнял волю учителя. Его задачей было столкнуть лбами озерные племена, и с ней он хорошо справился. Предательство и колдовство сослужили добрую службу молодому колдуну Черного Копья, метящему на место верховного шамана.

— Презренное племя Водяных Крыс должно исчезнуть с Зеркального озера. — Старший сын погибшего вождя обвел собравшихся троллей тяжелым взором, остановившимся на Зораг-Джине. — Мы пустим его под лед, когда будем готовы.

Старик торжествующе ощерился.



— Острие ножи и копья! — закричал он. — Мы не пойдем одни. С нами жаждут крови и славы тролли Мертвого Медведя, Длинных Клыков и Звездных Рысей. Весь север Ксарга поднимется против озерников! А потом мы двинемся дальше, за Вал, в земли мягкотелых людишек! Давно большой каменный дом над рекой не видел настоящей войны. Ножи железозащурных затупились, они разленились и не выдержат нашей атаки. Я, Зораг-Джин Песнь Погибели, иду с вами, чтобы пожирать дух и плоть наших врагов. Слушайте, тролли!

Старик замер, прислушиваясь. Из леса донесся протяжный рев. Земля мелко задрожала от топота.

— Огры, — изумленно воскликнул кто-то из воинов, инстинктивно принимая боевую стойку.

Дозорные, выставленные в сотне шагов от деревни, и сторожевые чары молчали, точно никого нет в окружающем селение чащобах. О приближении чужаков должны предупредить заранее, но никто не сообщил об этом.

Не дожидаясь приказа, синекотелые из числа телохранителей вождей рассредоточились по частотоку с копьями и отравленными дротиками наготове. Рак-Джакал с метательным топором в одной руке и дротиком в другой направился к своим воинам, пытающимся закрыть ворота. Отшельник окриком прекратил подготовку к обороне:

— Стойте, тролли Черного Копья! — Из леса показались первые громадные фигуры. — Огры Каменного Зуба пришли с миром, отозвавшись на мой зов. Они хотят разделить славу на Валу, разгромив большие дома железозащурных на реке. Так же незаметно, как и к вашей деревне, они подойдут к вражеским селениям озерников.

Война начиналась, хотел того Рак-Джакал или нет. Он не был уверен в том, что его отца погубил шаман Водяных Крыс. Он не доверял никому и понимал, что болотный отшельник делал все ради уничтожения озерных племен. Колдун привел огров не только воевать. Возрази ему будущий вождь — за шаманом кроме авторитета

встанут нанятые им в Срединных землях Ксарга громадины. Да и предводители кланов не поймут возражения.

Молодой вождь бросил взгляд на стоящую в толпе с младенцем на руках Ареллу, его первую и пока единственную жену. Его настораживало поведение отшельника, но открыто выступить против Зораг-Джина он до поры не мог. Вот позднее, разобравшись с обстоятельствами гибели отца и обезопасив любимую женщину и первенца, можно будет бросить вызов. Если, конечно, все не так, как сказал старый колдун.

## Глава 1

### ПРОБУЖДЕНИЕ

Я очнулся от холода, проникшего в каждую клеточку моего тела. Меня словно сковывала ледяная корка, мешая шевелиться и дышать. Вдох — и с болью в легкие втянулся морозный зимний воздух, наполненный запахами еловых веток, дыма и варящегося мяса.

Так и околеть недолго. Где я вообще нахожусь?

С трудом разлепляю смерзшиеся веки. Надо мной бледное ясное небо, на востоке слепящий солнечный диск. На севере едва заметны очертания красноватой луны. Вокруг нестерпимо сверкает белизна снега, укрывающего неказистые хижины из бревен, костей и шкур. Деревня, причем знакомая. Вон на возвышении неподалеку от тотемного столба стоит разрисованный колдовскими символами дом вождя, рядышком жилище шамана с костяными амулетами над занавешенным меховой завесой входом. Подальше виднеется отстроенный недавно частокол, на обозримом мною участке парочка дозорных троллей с дротиками в трехпалых руках.

Селение Улиткоголовых, судя по форме тотемного столба, напоминающего сложенные друг на друга озерные катушки. Что я здесь, спрашивается, делаю, и почему на меня не обращают никакого внимания? Человек валяется на улице, коченеет на холодрыге, а синекожим дела нет. И не просто валяется, а лежит в каком-то углублении наподобие ванны, заполненной — взгляд вниз заставил вздрогнуть — грязным льдом.

Твою же! Как я оказался в цельном куске льда?! Да еще и не помер от переохлаждения. Нормальный чело-

век уже превратился бы в ледышку, без вариантов. Блин, мозги отказываются анализировать ситуацию, инстинкт самосохранения приказывает немедленно покинуть смертельную ванночку.

Попытка выбраться, разломив лед, плодов не принесла. Тело не слушалось, и усилие привело к головокружению. В глазах потемнело, тошнота надавила на нёбо. Мысленно я заматерился, костеря на чем свет стоит пакостных синекожих, поместивших меня в треклятую глыбу грязного льда. Кто же еще мог это сделать? Готов поспорить на что угодно, виноват во всем троллий шаман. То ли меня казнят таким непростым способом, то ли экспериментируют, что не редкость в среде Говорящих с Духами, то ли стараются сохранить от... Нет, не может быть. Я ведь вроде живой, и спасти мою тушку от протухания в эдаком морозильнике не надо. Наверное.

Прислушался к сердцебиению. Фигня, не слышно. Шумят синьки чересчур, мешают. В телесность войти, чтобы продиагностировать состояние организма, тоже не получается. Концентрации нет, все заполняет холод. Сознание, потихоньку начинающее разгонять духовные потоки, словно заморожено.

Блин, не хочу быть ходячим мертвецом, пусть и с толковой разума. Жить хочу!

Вслух попробовал позвать на помощь, заодно проверяя, не повреждены ли голосовые связки. Удалось сипло и тихо, совсем не похоже на мой голос. Проходящий мимо охотник посмотрел на меня с долей интереса в черных глазах и пошел по своим делам.

Разозлившись, я излил на полупустую деревню — видимо, большинство мужчин на рыбалку и охоту ушли, оставив женское население и детишек, — поток отборной ругани на тролльем наречии. Упомянул и засунувшего меня в лужу неведомого субъекта, и равнодушных синекожих.

Гневная тирада вызвала реакцию, к моему величайшему удивлению. Из хижины, где живет верховный шаман племени улиточников Гал-Джин, вылез синекожий

старичок с белесым хохолком седых волос на макушке. Кого я вижу! Старейший колдун озерников Анг-Джин собственной персоной. Исхудал с последней нашей встречи, но в целом выглядит вполне ничего, бодренько. Давно он из комы выбрался, интересно? Помнится, во время моего ухода за ведьмой-оборотнем старикан был в беспамятстве, и никто не ручался за его жизнь. Полнейшее энергетическое истощение — вещь серьезная. Он растратился на бой с ведьмиными миньонами и в результате впал в состояние овоща.

Кутаясь в накидку из медвежьего меха, колдун сбежал по глинобитным ступенькам, спускающимся от хижины, и с довольной физиономией зашагал ко мне. Из дома шамана выскочили двое молодых троллей с шаманскими жезлами. Ученики Гал-Джина. Имен, правда, не помню.

— Ай, Кан-Джай, радость моя безмерна! — развел руки в теплых нарукавниках старый хрыч. — С возвращением из Серых Пределов! Эй, чего вы стоите? А ну, быстро освободите славного Кан-Джая. Мейзо, сын дохлой креветки, скорее перебирай ногами! Приготовь свежую похлебку с целебными травами, как я учил, да побыстрее. И костер растопи пожарче, выпаривать нашего героя будем.

Правильно, мне бы в тепло и горячего мясного бульону. Хоть кого-то в деревне беспокоит моя судьба.

Стоп! Выпаривать? Не иначе, баню колдунскую собрались затопить и меня в ней исцелять телесно и духовно. Не спорю, штука действенная для троллей, большинство хворей выметает и в целом способствует оздоровлению. Да вот на людей действует она, насколько я помню, не лучшим образом. В общем, если не отдам концы в парилке духов, то буду здоров на всю оставшуюся жизнь.

Синьки беспрекословно повиновались старикану. Двое проворно раздолбали ледяную глыбу, в которую превратилась лужа с грязевой жижей, и помогли мне встать. Бывший верховный шаман улиточников сбросил

меховую накидку, в нее укутали мое почти окоченевшее голое тело.

— В хижину, скорее, — активно жестикулировал Анг-Джин.

В доме шамана тепло. Я переступил порог с помощью практически несущих меня под руки учеников и чуть не задохнулся от ароматов жарящегося и варящегося мяса и резких запахов развешанных под потолком трав. Аж прослезился. Посреди единственной комнаты горел костер, дым уносился через отверстие в потолке. В языках пламени коптился бронзовый котел явно оркского производства с мордами демонов огня на пузатых боках. В посудине кипело и шкварчало, распространяя аппетитные запахи. Их я и чуял снаружи.

Меня усадили возле огня и по приказу старика растерли жиром, затем вновь запеленали в меха. Холод понемногу отступал, я начал лучше ощущать конечности и пальцы. Тело еще плохо слушалось, будто не мое. К тому же начался жестокий колотун, из-за которого я изо всех сил старался не стучать зубами.

— Выпей. — Шаман поднес к моему рту глиняную кружку с пенящейся зеленоватой жидкостью. — Дрожать перестанешь.

Я выпил и тут же пожалел об этом. Содержимым оказался троллий самогон керац, смешанный с целебными настойками. В желудок по пищеводу будто лава потекла, в мозги ударило прилично. Сосредоточенно хмурающийся шаманюга раздвоился, обстановка хижины поплыла. Единственный положительный момент — дрожь унялась. Точнее, я ее уже не чувствовал. По телу разливалось приятное тепло, согревающее изнутри. Вкупе с жировой растиркой и костром, думаю, скоро приду в себя.

— Керац с грибной настойкой — верное средство от простуды и замерзания, — усмехнулся пожилой тролль. Теперь-то я понял, почему меня повело. Кружка самогона на мой организм так не действует. Ну, стоит приготовиться к галлюцинациям, коими грибная настойка сла-

вится. Ее только шаманы используют для вхождения в иные пласты бытия. — На, закури. Видений не будет, в себя придешь. Может быть.

Шаманюга протянул мне зажженную трубку, из которой торчал тлеющий пучок травы третьеглаза.

М-да, такого я не курил и раньше надеялся, что не закурю. Третьеглаз уносит дух шамана в страну духов, позволяя общаться с предками и покровителями. Так принято считать у синекожих. Ни один важный ритуал не обходится без курения или возжигания этой травки, расширяющей сознание.

— Вдыхай поглубже, — направлял старик, видя мою сомневающуюся физиономию. — Разум очищает, прогоняет из духа лишнее.

Для наглядности он пыхнул собственной деревянной трубкой, раскрашенной разноцветными спиралевидными орнаментами.

Я затанулся, зажмурившись, и закашлялся от горького дыма. Со второй затяжки полегчало, а хижина воспринималась уже уютным жилищем, чуть ли не родным домом. На душе стало спокойнее.

Тем временем доваривший мясо ученик плеснул на угли костра жидкости из глиняного флакона, затем добавил воды из кожаного ведерка, смешанной с чем-то пряным. Клубы сиреневого пара заполнили внутренности шаманского жилья, запахло цветами лесной орхидеи и лесной сыростью. Птички защебетали.

Видений не будет, да? Откуда здесь птичий гомон взялся? И пар странный. Хотя чего я ждал от колдунской бани?

— Ты не обижайся, Кан-Джай, за то, что на морозе тебя оставили, — сказал Анг-Джин утром следующего дня вместо приветствия.

Я проснулся голодный, но, кажется, в полном порядке. Лечебные процедуры улиточников сделали свое дело. Я не загнулся от жары в растопленной бане, не траванулся от курева и испарений колдовских зелий и те-

перь чувствовал себя на порядок лучше, чем вчера. Сжал ладонь в кулак, сел на груди шкур, служащих постелью. Ничто не болит, в голове ясно. Слабость и легкое головокружение при резких движениях пройдут. Сколько я не ел нормально? Минимум несколько дней, максимум несколько седмиц.

У ложа дежурил старый шаман, попыхивая свернутым трубочкой сухим листком третьеглаза. При виде самокрутки я ощутил горьковатый вкус.

— Какого лешего вы меня в ту грязевую лужу засунули? Я же очокуриться мог, — выразил я возмущение.

О, и голос нормализовался. Не вчерашний сиплый полусшепот.

— Лечение, Кан-Джай, лечение, — объяснил старик. — И не в грязь вовсе, а в целебный раствор. Он на холоде усиливает восстанавливающие свойства, особенно духовные. Ты был на грани гибели, и я решил на крайние меры. Раствор из олифантова жира, костяного порошка трехрога и ядовитой слизи южных огненных жаб со слизью Озерной Улитки — средство очень сильное.

С ума сойти. Для моего выздоровления не пожалели протоплазменной слизи духа-покровителя племени, вещества страшно ценного, воспетого в легендах озерников. Его лично Озерная Улитка своим самым преданным поклонникам дарует. Это универсальное средство от болезней и ран. Я думал, оно исключительно в преданиях существует.

Эх, мало что помню. Как я оказался в деревне? Из последних воспоминаний перед провалом в забытье бой с ведьмой-сэшкой<sup>1</sup> в ее логове под эльфийским подземным храмом и умирающий у меня на руках ученик шамана. Потом боль, багряное свечение отовсюду и жуткий холодный ветер, пробирающий насквозь. Тени, мелькающие перед глазами, точно несомые ураганом, и могильная тишина, неестественная, наводящая страх.

---

<sup>1</sup> С э к к а — оборотень, принимающий чужое обличье.



При мыслях о прошлом в голове будто взорвалась граната. Я стиснул зубы, чтобы не застонать, и уронил лицо в ладони. «Гор-Джах!» — гудело в ушах ненавистное прозвище, выкрикиваемое тысячами тролльих глоток с того берега багровой реки. Опустив веки, вижу ее неспешно катящиеся красные волны и огни костров по ту сторону, откуда доносится разноголосый гул.

Я тряхнул головой, выругавшись. Видение пропало вместе с шумом.

Меня не должно быть среди живых. Бой с древней ведьмой вытянул почти все силы, я чудом выбрался из подземного храма и не потерял сознания. Выбрался?! Громко сказано. Кабы не Акела, вытащивший меня из того ада, не видеть бы мне сейчас старика Анг-Джина. Я был полностью энергетически и физически истощен. Жизненных сил оставалась капля, духовные... Хм... на поверхности я запечатал дух Бал-Ара, отогнавшего засаду у выхода с Лысого Холма. Возможно, благодаря ему я и выжил в числе прочих факторов.

Бал-Ар, Бал-Ар, хороший ты парень был. Старший ученик легендарного шамана Трон-Ка, теневик, не пожалевший жизни ради моего спасения. Надеюсь, твоему запечатанному духу не очень плохо. Во всяком случае, не хуже, чем сожранным лоа. Посоветуюсь с шаманами озерников и попробую снять с тебя проклятие, отпустив в Серые Пределы к предкам.

— Спасибо тебе, Анг-Джин. — Я почтительно поклонился. Энергетическое истощение грозит комой, а то и гибелью. Получается, пожилой колдун с того света мое сознание вернул. — Как я попал в деревню улиточников? И где Акела?

Мысли о вероятной гибели белого волка я гнал прочь. Он просто так лап не откинет. Не зря же его сородичи считаются одними из опаснейших обитателей заснеженных пустошей севера.

— Тебя принес Трон-Ка. Его ученик послал весть, и шаман откликнулся. Ты лежал у Лысого Холма ни живой ни мертвый, и твой дух бродил по тропам на берегу

Багровой реки, отделяющей наш мир от Серых Пределов. Поздней ночью колдун Водяных Крыс положил тебя в доме вождя Улиткоголовых и наказал целителям заботиться о тебе, не давать окончательно уйти через Багровую реку мертвых. Волк не позволял приблизиться к тебе, и его заманили в яму за деревней. Он всю седмицу, пока ты не очнулся, выл и отказывался есть и пить. Хороший товарищ, свирепый охранник.

Фух, от сердца отлегло. Жив, белобрысая морда. Надо бы его выпустить, покуда с голодухи не загрыз кого.

— Отпустим твоего волка. Он вчера впервые поел. Не беспокойся о нем. Поговорим вот с тобой, и сам ему бревнышко опустишь в яму, чтоб по нему выкарабкался. Он подобрел со вчерашнего дня, не кидается больше ни на кого. Ученики мои, трусишки, его побаиваются. Больно страшно он на них глядит — будто в глотку вцепиться хочет.

Ну, оно и понятно. Белые волки звери умные и злопамятные, дрессировке практически не поддающиеся, как и магии разума. Представляю, сколько усилий потратили синекожие на заманивание Акелы в ловушку. У него же чутье на неприятности.

Хм... Ученик у Анг-Джина, насколько я знаю, один, и это Гал-Джин, нынешний верховный шаман племени улиточников. Кстати, его почему-то поблизости не видно. В командировке?

По мере припоминания последних дней, проведенных в охоте на ведьму, рождался вопрос за вопросом. Как там вождь Водяных Крыс, обещавший прийти с отрядом озерных шаманюг нам на помощь? Как сестренка на Зеркальном озере? Что стало с моими ребятами и Алисией, ждавшими ведьму у Лысого Холма?

Бал-Ар перед смертью говорил о предательстве племени Огненного Жала. Оно напало на нас, определив в жертву переживших нападение.

Проклятье! Необходимо предупредить Ран-Джакала! Он вождь, предпримет меры. Надо освобождать парней

и дочку Гварда, подрядившуюся на охоту за убивавшей местных колдунов ведьмой-оборотнем.

— Огненное Жало, — подался я вперед, намереваясь встать, однако пожилой тролль положил мне на плечо руку и надавил, отчего ноги вдруг сделались ватными, и я плюхнулся на меховое ложе.

— Знаю. — Старик, похоже, в совершенстве владеет приемами воздействия на нервную систему. — Теневой колдун Ран-Джакала рассказал. Ему ведь послал весть ученик перед смертью. Вожди озерных племен с шаманами ведут войну против предателей и освобождают попавших в плен. Но, по-моему, вряд ли им удастся спасти всех. При малейшей опасности угул-джас вырезают. Гин-Джину и Трон-Ка придется постараться, чтобы без потерь вызволить пленников.

— Анг-Джин... — Я сел, растирая бедра и голени. Вроде уже нормально двигаюсь. Не забыть бы потом попросить старикана обучить технике воздействия. Полезная штука. — Расскажи обо всем, что произошло, пока я блуждал по тропам между мирами. Прошу тебя, почтенный.

Синекожий старик потер ладони над огнем костра.

— Я вернулся с троп Багровой реки в день отбытия отряда Ран-Джакала из деревни Улиткоголовых. Вожди озерников прибыли с охранными дюжинами в сопровождении шаманов, дабы помочь тебе справиться с ведьмой, как и обещали. Но ты и без них утопил сэкку в кровавой реке Серых Пределов. Я и племя Зеленых Улиток благодарны тебе. Отныне мы твои должники. В час нужды либо веселья проси чего пожелаешь, мы сделаем все.

Одно желание готово. В анатомии пожилой колдун разбирается превосходно, и среди целителей ему равных нет. Мне не помешает изучить знаменитый транс улиточников, способствующий повышенному заживлению ран. Впрочем, о целительских техниках позднее.

— На ночь отряд расположился лагерем у деревни. Твое тело принес Трон-Ка. Гин-Джин распорядился о

лечении. Переправлять на озеро раненого трудно, опасались нападения воинов Огненного Жала по пути, поэтому доверили тебя мне и моим ученикам.

— Погоди, почтенный. Гвард... то есть Гин-Джин в отряде Ран-Джакала?

— Да, он возвратился с Вала, получив весть об охоте на ведьму.

Хорошо, просто отлично. Зверомастер сильнейший шаман у озерников, с ним победа над предателями обеспечена. Нету у Жала никого против оравы колдунов во главе с Гвардом. Ему и Собиратель Костей Лар-Джур не противник.

Воспоминание Лар-Джура — шамана племени Черного Копья — отозвалось в памяти картиной умирающего Бал-Ара. Из-за него, Собирателя Костей, погиб мой друг и, вероятно, попали к врагам Алисия с ребятами из охотничьей группы. Ему крупно повезет принять смерть от рук Водяных Крыс. Иначе я найду и убью его, скорбив злым духам. И уж я-то позабочусь о мучительной гибели вражеского колдуна. Духи будут пожирать его медленно, давая возможность прочувствовать, каково быть жертвой проклятия.

— Почтенный, ты сказал об учениках... — Нехорошее у меня предчувствие. Много я, видать, событий пропустил, и событий плохих. — Вижу, тебе подчиняются ученики Гал-Джина, а его нет в деревне.

Троль сжал костлявые кулаки над костром.

— Они попросили обучаться у меня, едва я очнулся. Гал ведь умер накануне появления отряда Ран-Джакала. Из него выпили дух. Верно, ведьма навестила. В ту же ночь вождь улиточников отправился в Серые Пределы.

Ничего себе новости. Нет, вполне ожидаемо. Сэка атаковала деревню в наше отсутствие. Защитить селение некому, верховный без рук и ног, потерянных в битве за день до того, — не боец, а легкая добыча. Нынче племени предстоит выбрать нового вождя из предводителей кланов. Прямых потомков мужского пола ведь нет. Вер-

ховный шаман, сын главы Зеленых Улиток, концы отдал, законный наследник погиб в лесу. До междоусобицы не дойдет, Ран-Джакал не позволит, да и не дураки тролли при всей их кровожадности и страсти к битвам устраивать войну, когда племя лишилось всего прошлого поколения шаманов.

— Ожерелье верховного я себе взял. Не отдавать же его ученику, не посвященному в таинства Озерной Улитки, — буднично сказал Анг-Джин.

Ну да, ну да. Зато улиточки в лице старого шаманюги обрели надежного защитника племени, по силе и знаниям не уступающего покойному Гал-Джину. И не такого мутного. Хотя, конечно, секретов у старикана может оказаться больше, чем у всех шаманов озерников, вместе взятых.

— Водяные Крысы с вождями кланов ушли на войну с Огненным Жалом. Куда, к какой деревне — не говорили. По слухам, запылали селения предателей, и кровь полилась рекой. Напали внезапно на главное селение и вырезали всех. Оно и к лучшему, давно надо было этих своевольных зверей приучить к порядку.

— Дочь Гин-Джина и моих воинов спасли?

Сестренке на Зеркальном озере война не грозит. До острова нашего племени Жала не доплывут: живущие в воде морлоки не позволят.

— Не знаю, Кан-Джай. Вестей от отряда Ран-Джакала нет. Слухи, которыми полнится аранья, смутны. Будто бы вождя Жал убили, и верховного шамана их тоже. Точно узнаешь от Гин-Джина. Он обещал прийти сюда, закончив дела.

— С озера никаких новостей?

— А что с ним станется? Там рыбоголовые, враг к воде подойти побоится.

И правильно. Естественные маги разума во главе с Глубинным Жрецом вмиг недоброжелателям мозги вкрутую сварят.

Значит, война с предателями заканчивается. Раз вождь присоединился к предкам, его тролли скоро сло-

жат оружие. Ран-Джакал не зверь, вырезать под корень деревни станет в крайнем случае, а без кровопролития синекожие охотнее сдадутся на его милость. Шаманы только могут взбаламутить племя — мол, ни шагу назад, предки на вас смотрят с надеждой и радостью, так покажите класс партизанской борьбы, не посрамите отцов и дедов, снабдите духов обильными жертвами. На войне жертвоприношения раз в десять чаще происходят, чем в мирное время.

Относительно победителя у меня сомнений ноль. Одно племя, пусть и довольно неслабое, против племен озерников не выстоит и нескольких седмиц. Огненных Жал раньше Водяные Крысы в одиночку в войне побеждали, а тут кроме нас Каменные Клешни и часть улиточников.

Плохо другое. Имеется большая вероятность, что войной воспользуются соседи озерников как отвлекающим маневром и нанесут удар в тыл. Черное Копье и Длинные Клыки на нас зубы точат, и Звездные Рыси в сторонке не останутся. Учитывая погибшую у Лысого Холма шаманскую команду, устроившую на меня засаду, Мертвые Медведи также испытывают интерес к нашим землям. Следовательно, надобно ждать нападения и действительно большой войны. Чую, предательство Жал знаменует начало крупных неприятностей.

Пора Лильку с озера уводить. В империи где-нибудь ее спрячу. О Люцинской школе магии можно забыть: дорого берут за год обучения. Гадство, денег на самый низкопрофильный колледж не хватит. И где взять золото?

Придется попотеть, разгребая руины, но труд окупится. Золотишко найдется обязательно, в перспективе. Самое реальное — отыскать зачарованные камешки, украшавшие потолок старинного эльфийского храма. Купол небось не завалился, по прочности он стали не уступит. Силлвендрон, серебряное дерево, из которого создана храмовая крыша, — самый крепкий стройматериал у длинноухих.

## ГЛОССАРИЙ

### ФЛОРА И ФАУНА КСАРГСКОГО ПОЛУОСТРОВА

**Флора и фауна** Ксарга весьма обширны. 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** — вьющееся 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 длинношерстого медведя удавалось единицам.

**Дракс**, он же **малый дракон** — ящер, обитающий в южных широтах Лантара. Питается рыбой, живет в воде, на сушу выходит крайне редко. Обладатель 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. Эда-



кий 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 оленя. 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 полумозговое существо, гипнотизирующее взглядом и наводящее мо-

рок. Из спины у него растет 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. Поключки 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 царя зверобогов и зверей

Иргала Зага. Хитрая bestия 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.

**Третьеглаз** — особое растение у троллей, гоблинов и орков. Согласно верованиям синекожих и записям в лекарственных и магических книгах людских волшебников, оно помогает расширить границы сознания и быстрее и легче войти в транс, что весьма полезно для медитации. Также пользуется спросом у людей в качестве галлюциногена и обезболивающего. Среди побочных эффектов зачастую наблюдаются провалы в памяти и неожиданные провалы пользователя в астрал, трактуемые противниками практик, основанных на курении третьеглаза, как обыкновенное безумие, характеризующееся также пониженной возбудимостью, граничащей с ее полным отсутствием, после медитации и пустыми видениями. С другой стороны, поклонники растения считают те же видения ниспосылаемыми высшими духовными сущностями, а некую заторможенность объясняют необычайно полезным спокойствием духа.

**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.

**Ургхары** — полуразумные существа, похожие на обезьян. Обитают во влажных джунглях на юге Ксаргского полуострова. Гоблины и тролли нередко приручают их, используя в качестве сторожевых животных.

**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 возду-

ха, 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.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Пролог</i> . . . . .	5
<i>Глава 1. Пробуждение</i> . . . . .	19
<i>Глава 2. Черные Осы</i> . . . . .	48
<i>Глава 3. Жертвоприношение</i> . . . . .	70
<i>Глава 4. Хлопотный день</i> . . . . .	97
<i>Глава 5. Неожиданное задание</i> . . . . .	131
<i>Глава 6. Новые знания</i> . . . . .	151
<i>Интерлюдия первая</i> . . . . .	167
<i>Глава 7. Гостеприимство Веспаркаста</i> . . . . .	179
<i>Интерлюдия вторая</i> . . . . .	198
<i>Глава 8. Планы меняются</i> . . . . .	205
<i>Глава 9. Спящий лес</i> . . . . .	226
<i>Глава 10. Гекатомба</i> . . . . .	255
<i>Глава 11. Теневик</i> . . . . .	286
<i>Интерлюдия третья</i> . . . . .	303
<i>Эпилог</i> . . . . .	316
Г л о с с а р и й	
Флора и фауна Ксаргского полуострова . . . . .	321
Духи и нечисть Ксарга . . . . .	326
Племена троллей севера Ксаргского полуострова . . . . .	332