

«МИРЫ ЕЛЕНА МАЛИНОВСКОЙ»

«ИГРЫ С БОГАМИ»

ТАНЕЦ НАД БЕЗДНОЙ
БЕЗЫМЯННЫЙ БОГ
КОНЕЦ ИГРЫ

«КОШКА ПО ИМЕНИ ТЕФНА»

НЕЧИСТЬ ПО НАЙМУ
ОХОТА НА НЕЧИСТЬ
ЗАПАДНЯ ДЛЯ НЕЧИСТИ
ПОСЛЕДНЯЯ ЖИЗНЬ НЕЧИСТИ

«КРОВЬ НА МОЁМ КЛИНКЕ»

КОДЕКС УБИЙЦЫ
КОДЕКС ДРАКОНА

«ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА ВУЛДИЖА, ПОТОМСТВЕННОГО НЕКРОМАНТА»

ПРАКТИЧЕСКАЯ ДЕМОНОЛОГИЯ
ПРАВИЛА ЧЁРНОЙ НЕКРОМАНТИИ
РИТУАЛЫ ЭКЗОРЦИЗМА

«УЛИЦЫ РАЗБИТЫХ АРТЕФАКТОВ»

УЛИЦЫ РАЗБИТЫХ АРТЕФАКТОВ. ЧЕРЕП В ХОЛОДИЛЬНИКЕ
УЛИЦЫ РАЗБИТЫХ АРТЕФАКТОВ. БАЛ СКЕЛЕТОВ

«ЗАБАВЫ МАРИОНЕТОК»

ЗАБАВЫ МАРИОНЕТОК. НАЙТИ КУКЛОВОДА
ЗАБАВЫ МАРИОНЕТОК. УБИТЬ КУКЛОВОДА

ВНЕ ЦИКЛА

НАПЕРЕКОР КАНОНАМ
ЛЕТОПИСЬ БЕЗУМНЫХ ДНЕЙ
ТЕНИ
ДЕМОН-ХРАНИТЕЛЬ. СДЕЛКА

Елена Малиновская

**ЗАБАВЫ
МАРИОНЕТОК.
НАЙТИ
КУКЛОВОДА**

RUGRAM

УДК 82-312.9
ББК 84.4
М19

Малиновская Е.

М19 Забавы марионеток. Найти кукловода/ Е. Малиновская —
М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2024. — 336 с. —
(Миры Елены Малиновской).

ISBN 978-5-521-91769-3

Иногда самое пустяковое задание оборачивается настоящим кошмаром. Особенно если на кон поставлена профессиональная репутация. Но разве могла я, Доминика Альмион, предположить, что благое желание помочь симпатичному незнакомцу избавиться от смертельного проклятия обернется такой лавиной проблем? В итоге я побывала в другом мире, ввязалась в расследование убийства и приняла участие в настоящем маскараде, где каждый участник является не тем, кем кажется на первый взгляд. Теперь самое главное — разгадать, за какой из масок скрывается могущественный кукловод, опутавший сетью своих интриг целый город!

BIC FM
BISAC FIC009000

ISBN 978-5-521-91769-3

© Елена Малиновская, текст, 2024
© Viva-Chan, обложка, 2024
© RUGRAM, оформление, 2024
© Т8 Издательские технологии, 2024

Часть первая ПРОКЛЯТ ПО СОБСТВЕННОМУ ЖЕЛАНИЮ

Над древним Заргом — столицей Хекса, одного из четырех крупнейших из известных обжитых миров, — садилось солнце. Огромный раскаленный шар заливал улицы пустынного города ярко-алым светом. Отблески догорающего заката плавились на оконных стеклах, окрашивая их в цвет спекшейся крови, дробились в многочисленных лужах, еще не высохших после дневного краткого ливня, увы, не принесшего долгожданной прохлады. Ни ветерка. Влажный неподвижный воздух окутывал дома мельчайшей взвесью вулканической пыли, от чего их очертания плыли в духоте наступающей ночи подобно обманчивому миражу.казалось, будто город не существует на самом деле, а лишь нарисован крупными размашистыми мазками талантливого, но слишком торопливого художника, переборщившего на сей раз с оттенками красного. Ощущения нереальности происходящего придавал и тот факт, что Зарг выглядел совершен-

но опустевшим. Жители словно попрятались, спасаясь от какой-то неведомой опасности.

Наконец последний луч умирающего солнца отгорел на высоком шпиле храма Иракши — богини огня. В город с тихим шорохом вполз вечерний сумрак. И тотчас же Зарг ожил. С грохотом захлопали нетерпеливо открываемые ставни, где-то очередью протрещали размыкаемые энергетические контуры заклинаний, не позволявших изматывающей жаре обычного летнего дня проникнуть в жилые помещения. От ближайшего трактира раздался громкий женский смех какой-то особы не слишком целомудренного поведения, уже нашедшей жертву на сегодняшнюю ночь в виде бледного до синевы исконного даританца.

Да, стоило признать: Зарг вел в основном ночной образ жизни. Впрочем, как и остальные хекские города. Туристы нелегко привыкали к столь необычной особенности, но это была не единственная странность планеты и далеко не самая главная. Во всех путеводителях по Хексу на первом месте стояло предупреждение: никогда не выходите на улицу в темное время суток! Если, конечно, у вас нет сопровождающего из числа местных жителей или вы не обучены специальным образом борьбе с многочисленными представителями нежити.

Дело в том, что из-за постоянного наличия в воздухе огромного количества мельчайшей вулканической пыли прямой солнечный свет почти не достигает поверхности планеты. Более того, ночь тут длится около двадцати часов, тогда как день — всего шесть. Это сделало Хекс местом настоящего паломничества для вампиров, гулей, личей, навов и прочих ярких представителей пусть и разумных рас, но вынужденных питаться человеческой плотью и кровью для поддержания своего метаболизма на уровне, достаточном для обычного образа жизни.

Однако, несмотря на столь печальное обстоятельство, Хекс все же не стал изгоем среди остальных планет в плане туризма и для обычных людей. Многие приезжали сюда, чтобы пощекотать нервы, кто-то желал попробовать драгоценнейшие афродизиаки, которые, как известно, способны подарить небывалое наслаждение в любовных утехах, зачастую приводящее к смерти от истощения и по этой причине запрещенные к ввозу в остальные миры. Но была и третья категория, достаточно малочисленная по сравнению с другими, но куда более важная. Медиумы и некроманты — те, кто так или иначе имеет отношение к магии мертвых. Никто не знал, по какой причине это случилось, но именно на Хексе грань между двумя мирами была особенно тонкой и зачастую неразличимой. Желаете побеседовать с родственником, который наотрез отказывается разговаривать с вами на вашей родной планете и игнорирует все ритуалы по своему вызову? Приезжайте на Хекс! Здесь его заставят с вами говорить, хочет он того или нет. И он обязательно раскроет все свои секреты. Даже поведает, где спрятал наследство, если его скупость и жадность дошли до таких пределов.

Естественно, эти дела были вне закона. Но местное отделение департамента по оказанию магических услуг населению, в просторечье именуемое магическим департаментом, смотрело на подобные шалости во многом сквозь пальцы. Мертвые не могут прийти и написать заявление по поводу ущемления своих прав. А нет бумажки — нет и разбирательства. И не будьте слишком жестоки к несчастным служащим! Им каждый день приходится решать намного более важные проблемы. Одно вечное противостояние с вампирами чего стоит! В самом деле, если сожрут всех горожан, то это будет беда вселенского масштаба. А призраки... Вряд ли они способны испытывать боль. Пусть расслабятся и, как говорится, попытаются получить удовольствие от неожиданной встречи

с опостылевшей еще при жизни родней. И потом, наследство действительно нехорошо прятать. Зачем мертвым деньги? Надо относиться к проблемам живых с известной долей снисхождения.

Я не работала в магическом департаменте, хотя была бы не против туда устроиться: уж больно хорошую плату получали служащие сего славного заведения. А за что, спрашивается? За то, что день-деньской просиживали штаны, лениво поигрывая в картишки с коллегами и всеми возможными способами уклоняясь от выполнения непосредственных обязанностей? Попробуй заставь их принять заявление на неподобающее поведение какого-нибудь обнаглевшего некроманта, деятельность которых, кстати, по принятому недавно указу Королевского Межмирового совета вообще считается вне закона! Высмеют и выгонят взащей. Мол, сама разбирайся с конкурентами.

Что же, приходилось разбираться по мере сил и возможностей и далеко не всегда законными способами. Благо что при наличии денег здесь на многое закрывали глаза. Тем более что я, Доминика Альмион, приходилась кузиной троюродной сестре Викория Тиана, начальника местного магического департамента. А тот, в свою очередь, являлся двоюродным внучатым племянником самого короля Хекса — Артабальда Тиана. Пусть и седьмая вода на киселе, но родная кровь все же! А родственные отношения на Хексе порой значили намного больше, чем любые договоренности и подписанные соглашения. Конечно, при наличии действительно серьезного правонарушения это меня бы не спасло, поскольку при большом желании все население Зарга можно приписать в родственники Викорию, но я никогда не шла на серьезные преступления. Мелкие провинности не в счет, тем более что на Хексе это в порядке вещей, иначе просто не выжить. А так у меня имелось свое дело, приносящее мне пусть

не громадный, но приличный и, самое главное, постоянный доход. У меня не было недостатка в клиентах. И в свои двадцать пять я жила в полном согласии с собой и окружающим миром.

Я прищелкнула пальцами, привлекая внимание бармена, и показала на опустевший бокал. Тот понятливо кивнул и потянулся за бутылкой. Спустя мгновение я вновь наслаждалась вкусом любимого сухого даританского вина. Цена, правда, на него кусается, чтобы заказывать часто, но сегодня я имела право немного шикануть, поскольку как раз праздновала получение гонорара от очередного клиента.

Итак, позвольте представиться. Как я уже говорила, зовут меня Доминика Альмион. Коренная хекстанка, поэтому обладаю роскошной шевелюрой медного цвета. Да что там, даже моя кожа имеет красноватый оттенок, словно в нее навсегда въелась вулканическая пыль бесконечных пустынь этого мира. Подобный облик, показавшийся бы экзотическим в любом другом мире, на Хексе в порядке вещей, поэтому из толпы я не выделяюсь. И я являюсь признанным магическим специалистом в области проклятий. У меня даже лицензия имеется, выданная лично Викорием Тианом. Правда, этот жадный противный старикашка содрал за нее с меня совсем не по-родственному, заставив заплатить аж тысячу хардиев¹. Но я не в обиде. На его месте я бы запросила раза в два больше. Уж больно скользкая у меня профессия, зачастую опасно балансирующая на грани закона. Да, официально считается, что я занимаюсь только снятием проклятий. «Вас прокляли? Тогда я иду к вам!» — вот мой рекламный девиз. Но, естественно, имеются у меня и другие

¹ Хардий — основная денежная единица четырех крупнейших обжитых миров. Четыре харда равны одному хардию. Четыре хара — одному харду. Отсюда выражение «ломаного хара не стоит», подразумевающее, что более мелкой денежной единицы не существует.

клиенты, которым требуется прямо противоположное. Ведь если я умею снимать смертельные заклинания, то совершенно логично предположить, что и насылать подобные чары мне не привыкать. К слову, платят за это намного больше. Да, нехорошо, но в свое оправдание могу сказать, что от моих действий не погибло ни одного человека. Я предпочитаю использовать саморазвеивающиеся заклинания, которые без должной подпитки постепенно сходят на нет, тогда как истинное проклятие практически всегда приводит к смерти.

Ночь только наступила, поэтому в баре под гордым названием «Глоток свободы» еще никого не было, кроме меня и скупающего за стойкой бармена. Ничего, это ненадолго. Буквально через полчаса здесь будет уже не протолкнуться. Люблю толпу. В ней легче всего находить клиентов: будто бы случайное столкновение, несколько слов и визитка. Кстати, весьма действенный способ. Проклятые люди обычно сами прекрасно осознают, что в их жизни происходит что-то странное. У них меняются пристрастия. Им начинают нравиться шумные сборища, даже если прежде они предпочитали одиночество. В какой-то степени это логично: истерзанная смертельным заклятием аура несчастного стремится зарастить прорехи, поэтому неумело пытается втягивать чужую энергию. Это помогает, но только на первых порах. Затем проклятие прогрессирует, и приходят ночные кошмары, на периферии зрения начинают мелькать загадочные тени. Вроде бы что-то видишь, но стоит повернуть голову, как обнаруживаешь, что тебе показалось. Дальше — больше. Если вовремя не помочь несчастному, то следом за зрительными появляются и слуховые галлюцинации. Депрессия, бессонница, если ничего не предпринять — смерть. Не обязательно из-за несчастного случая. Зачастую доведенные до отчаяния тем валом проблем, которые на них совершенно неожиданно обрушились, несчастные сами сводят