





ЛОРИ М. ЛИ

ЛЕС  
ДУШ

**LIKE  
BOOK**

Москва  
2021

УДК 821.111-312.9(73)  
ББК 84(7Coe)-44  
Л55

FOREST OF SOULS

Lori M. Lee

Copyright © 2020 Lori M. Lee

Во внутреннем оформлении использована иллюстрация:

© Cattallina / Shutterstock.com.

Используется по лицензии от Shutterstock.com

Иллюстрация на переплете *Дарьи Бобровой*  
Перевод с английского *Дарьи Кандалинцевой*  
Художественное оформление *Юлии Девятовой*

**Ли, Лори М.**  
Л55 Лес душ / Лори М. Ли ; [перевод с английского  
Д. Кандалинцевой]. — Москва : Эксмо, 2021. — 416 с.

ISBN 978-5-04-123154-5

Сирша Ашвин привыкла, что за все в жизни надо бороться. Она рано лишилась родителей, выросла в сиротском приюте и ничего не знает о своем происхождении. Но это не помешает ей верить в мечту — стать Тенью, главным королевским шпионом.

Однажды, когда она вместе с подругой Саенго выполняет секретное поручение, на них нападают шаманы враждебной древней расы. Саенго погибает, но Сирше удастся вернуть подругу к жизни. Теперь она знает, что тоже принадлежит к расе шаманов и обладает редким даром исцелять погибшие души.

Впереди у нее опасное приключение — поход в Мертвый Лес, деревья которого несут угрозу всему живому. Сможет ли она развить свои способности и усмирить души Мертвого Леса?

УДК 821.111-312.9(73)  
ББК 84(7Coe)-44

© Д. Кандалинцева, перевод на  
русский язык, 2021  
© Издание на русском языке,  
оформление. ООО «Издательство  
«Эксмо», 2021

ISBN 978-5-04-123154-5



*Посвящается каждому,  
кто когда-либо думал,  
что недостойн*





## СЛОВАРЬ

**ТИЙ** (произносится как *ТИ-ий*, ударение на первый слог) — огромный континент, состоящий из трех отдельных государств: королевства Эвейвин, Ньювалинской империи и земель Казаина.

**Мертвый Лес** — старинный Лес, в котором можно найти лишь мертвые деревья, захваченные злыми, жаждущими мести душами.

**Драгуль** — подвид драконисов, чьей исторической родиной обитания является королевство Эвейвин, живут в заповедниках, и позволить себе содержать их могут лишь люди дворянских и благородных кровей. Также являются скакунами королевской стражи.

**Дрейк** — самый распространенный подвид драконисов, очень большие и сильные, используются как вьючные животные, а также для передвижения людей.

**Драконисы** — гигантские двуногие ящерицы. У них мощные, сильные спины и лапы с короткими когтями на пальцах; огромные головы под стать длинным, тяжелым хвостам. Размеры и формы их голов могут отличаться в зависимости от подвида. Чешуйчатые тела могут быть различных цветов и оттенков.

**Сокол** — почтовая птица, обученная доставлять короткие послания и/или срочную корреспонденцию

между различными опорными пунктами земель Тия. Соколами управляют местные магистры, специализирующиеся на изучении соколов.

**Человек** — одна из трех доминирующих рас на Тии, у которой, однако, нет способностей или дара использовать магию. Говорят, что люди были созданы из костей падшего бога солнца, из-за чего получились слишком твердолобыми, поэтому магия не может обратиться к их душам.

**Тенеблагословенный** — одна из трех доминирующих рас на Тии, которая обладает талантом управлять и манипулировать тенями. Говорят, тенеблагословенные были созданы из крови и ихора падшего бога солнца, что даровало им способности использовать магию, властвующую над темными элементами.

**Шаман** — одна из трех доминирующих рас на Тии. Говорят, что шаманы были созданы из трех осколков души падшего бога солнца, что даровало им силы контролировать элементы и власть прикасаться к душам других.

**ЭВЕЙВИН** (произносится как *Э-вей-вин*, с ударением на первый слог) — королевство, которым правят люди; население Эвейвина также по большей части состоит из людей.

**Блейды** — элитные воины Эвейвина.

**Бирт** — огромный портовый город на западном побережье Эвейвина.

**Старуха-демоница** — старшая из Сестер. Она является хранительницей земли. На портретах изображается как очень старая, показывая тем самым дряхлость самого мира, и уродливая, потому что она отдавала всю свою красоту земле, ничего не оставив для себя. Ее кожа темная, как кора дерева, а волосы тонки и бледны, как нити паучьих сетей. Ей возносят дань каждый первый день весны.



**Соколиная воительница** — третья по старшинству из Сестер. Она является защитницей. Пилигримы и путешественники часто молятся именно ей, прося о безопасной дороге, а солдаты просят ее покровительства и помощи, когда жаждут одержать победу в битве. Ей возносят дань каждый первый день зимы.

**Хатчлеты (Гильдия королевы)** — ученики, обучающиеся первый год в Гильдии королевы. Им обривают головы, чтобы они были похожи на новорожденных. Они носят желтые пояса.

**Монахи** — хранители храмов и верные последователи Святылища Сестер.

**Мать-змея** — вторая по старшинству из Сестер. Она является сторожем и оберегает тех, кто ей предан. Она воспитывает веру и награждает своих последователей. Ей возносят дань в день летнего солнцестояния.

**Гильдия принца (принцессы)** — обязательная подготовительная школа, где все дети, как крестьянского, так и дворянского происхождения в возрасте от одиннадцати до тринадцати лет, живут в закрытом кампусе в столице Вос-Тальвин в течение трех лет. Их обучают основным предметам, таким как история, медицина и некоторым другим наукам, в дополнение к обучению преподают боевую подготовку, обучают сражаться и использовать оружие. Второй ребенок, рожденный у правящего монарха, является главой и руководит Гильдией.

**Гильдия королевы (короля)** — необязательная добровольная школа, позволяющая завершить финальную стадию обучения после Гильдии принца для тех, кто желает вступить в ряды королевской армии или королевского войска. Включает в себя четыре года тренировок, а также углубленное изучение истории, математики, тактики ведения войны и другие предметы. Каждый год ученики зарабатывают новый титул: хат-

члеты (или новорожденные), вейны (или отлученные), вирлинги (или познавшие), виверны (или уподобленные драконам).

**Тень королевы (короля)** — главный шпион, которого нанимает королева/король Эвейвина, он доставляет секретные послания за границу и в пределах страны королеве/королю. Иногда Тень также выполняет работу наемного убийцы.

**Рейвин** — титул, который носят знатные люди в Эвейвине.

**Святылище Сестер** — основная религия в Эвейвине. Обычно называют Сестрами: Старуха-демонница, Мать-змея, Соколиная воительница и Близнецы.

**Рожденные шаманами** — шаманы из Эвейвина; больше ничем не отличаются от шаманов из Ньювалинской империи.

**Близнецы** — младшие из Сестер. Сияющий близнец (приносит удачу) и Бледный близнец (приносит беды и несчастья). Они выглядят как юные девушки с бледной, точно луна, кожей и темными, словно ночь, волосами. Никогда невозможно сказать наверняка, кто из них приносит несчастья, а кто удачу. Однако Сияющего близнеца обычно можно отличить по звездам, вплетенным в ее волосы. Бледный же близнец носит корону в виде серебряной луны. Сестра удачи обычно сдерживает вторую, однако если Бледная Сестра пришла одна, это очень плохое предзнаменование.

**Вос-Тальвин** (произносится как *Вос-ТАЛЬвин* — ударение на второй слог) — главный город и столица Эвейвина.

**Вейны (Гильдия королевы)** — ученики второго года обучения в Гильдии королевы. Они носят зеленые пояса.

**Вирлинги (Гильдия королевы)** — ученики третьего года обучения в Гильдии королевы. Их во-

лосы уже вырастают достаточно длинными, чтобы собрать на затылке в волчий хвост. Они носят синие пояса.

**Виверны (Гильдия королевы)** — ученики четвертого, финального года обучения в Гильдии королевы. Их волосы уже достаточно длинные, чтобы получить право заплетать их в косы и украшать перьями. Они носят красные пояса.

**Ньювалинская империя, или НЬЮ-ВАЛЬ** (произносится как *Нью-ВАЛЬ*, ударение на последний слог), — королевство, которым правят шаманы и которое населено преимущественно шаманами.

**Дыхатели** — шаманы-воздушники, способные повелевать ветром, преображая его, или же заставить кого-либо задохнуться, вытянув весь воздух из легких противника. Они также умеют красть человеческие голоса и безупречно пародировать их.

**Брумисы** (произносится как *БРУ-ми-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-воздушники, способные повелевать ветром, преображая его, или же вызывать туман, а также создавать чудовищ из грозовых туч. Они используют магическую атаку или заклинание, при котором магическое воздействие способно проходить сквозь них, не нанося ущерб; однако это не работает с физическими атаками.

**Бернеры** — шаманы-пламенители, способные повелевать огнем, вызывать его и манипулировать. Самые могущественные из них даже способны создавать чудовищ из чистого огня и серы, которые будут защищать своих хозяев и сражаться на их стороне.

**Драгокин** — подвид драконисов, который обитает исключительно в Ньювалинской империи. Они приручаются и используются для верховой езды, выбираются для каждого шамана раз и на всю жизнь, являются их напарниками. Их чешуя рассеивает свет и может отличаться по оттенкам, на голове у них есть четыре рога

цвета слоновой кости или черного цвета, они очень быстро скачут. Драгокины способны подсакивать в воздух во время битвы, нападать и растерзывать своего соперника когтями, в то время как их наездники нападают с помощью оружия.

**Земельники** — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, позволяющих менять структуры почвы: форджеры, терранисы и стоунскины. Их отличительным признаком являются глаза цвета изумрудов.

**Фамильяры** — души зверей, которые воплощены шаманами в физической форме с помощью магии после смерти. Иногда их называют Маленькими Богами. Когда создаются узы, фамильяры получают возможность использовать магию шамана, которая и придает им физическую оболочку. Взамен шаман использует фамильяра как канал связи, через который получает доступ к магии.

**Пламенители** — шаманы, обладающие одним из трех ремесел трансформировать огонь: бернеры, вирмины и консьюмеры огня. Их отличительным признаком являются глаза цвета рубинов.

**Консьюмеры огня** — шаманы-пламенители, которые способны сами превращаться в дым и огонь.

Форджеры — шаманы-земельники, которые способны управлять и манипулировать металлами. Из них получают талантливые кузнецы и ремесленники.

**Светодарители** — шаманы-сиятели, которые способны красть «свет», или жизнь, у одного и отдать другому или же оставить чужую жизненную энергию себе.

**Сиятели** — шаманы, обладающие одним из четырех ремесел трансформировать свет: светосшиватели, светодарители, целители душ или губители душ. Их отличительным признаком являются глаза цвета топаза или янтаря.

**Мирриим** (произносится как *МИР-ри-им*, ударение на первый слог) — столица Ньювалинской империи. Лишь шаманы могут войти на территорию ее земель, так как на город наложены магические чары.

**Шаманское призвание** — пять магических элементов, согласно которым распределяется каждый из ньювалинских шаманов: огонь, земля, ветер, вода и свет. Каждое призвание имеет три (или четыре) ремесла.

**Шаманское ремесло** — особый магический талант, которым владеет шаман.

**Целители душ** — шаманы-сиятели, которые способны направлять души, помогая им после смерти пройти путь в загробный мир или обратно в мир живых. Ныне живущие уже и не помнят, чтобы хоть раз на протяжении всей истории появлялся целитель душ. Существует лишь одна история, согласно которой основатель Мирриима, наложивший на город чары, являлся таковым.

**Губители душ** — шаманы-сиятели, которые способны вырывать душу из тела животного; очень редко появляются и такие, которые способны вырвать душу не только из животного, но и из человека или другого шамана.

**Сеяльщики** — шаманы-водники, способные с помощью магии ускорять рост растений и помогать семенам прорасти.

**Светосшиватели** — шаманы-сиятели, которые способны собирать и создавать свет даже в темноте. Они также умеют использовать свою магию, чтобы сшивать свет внутри других людей. Являются талантливыми лекарями.

**Стоунскины** — шаманы-земельники, которые способны превращать самих себя в камень. Тем не менее они по-прежнему могут двигаться, превратившись

в камень, из-за чего их кожа практически неразрушима, и они обладают удивительной силой в подобном состоянии. Продолжительность времени, на которое они могут обращаться в камень, ограничена.

**Суриаль** (произносится как *Су-РИ-аль*, ударение на второй слог) — бог солнца, из которого, как гласят легенды, были созданы все расы. Ему поклоняются шаманы.

**Темперсты** — шаманы-воздушники, которые способны вызывать и управлять ветром и бризом, а также бушующими бурями. Самые могущественные даже способны вызвать ураганы и смерчи.

**Терранисы** (произносится как *ТЕР-ра-ни-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-земельники, которые способны двигать почву и скалы. Самые могущественные из них даже способны вызывать землетрясения или же создавать чудовищ из камней и земли, которые сражаются в битве на их стороне.

**Правдоискатели** — шаманы-водники, которые могут использовать воду как источник для поиска истины. Они также могут сказать, кто говорит правду, а кто лжет.

**Вортисы** (произносится как *ВОР-ти-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-водники, способные управлять и манипулировать водой. Самые могущественные из них даже способны вызывать волны приливов и отливов или же создавать водяных чудовищ, которые сражаются в битве на их стороне.

**Водники** — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, с помощью которых могут повелевать водой: сеяльщики, вортисы или правдоискатели. Их отличительным признаком являются глаза цвета сапфиров.

**Воздушники** — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, с помощью которых могут управлять и повелевать ветром: темперсты, брумисы или дыха-

тели. Их отличительным признаком являются глаза цвета аметистов.

**Вирмины** — шаманы-пламенители, способные повышать температуру какого-либо объекта, воздуха или человека. Могут в прямом смысле вскипятить кровь человека или расплавить железное оружие своего противника.

**Казаин** (произносится как *Ка-за-ИН*, ударение на третий слог) — королевство, основная часть населения которого состоит из кланов тенеблагословленных.

**Обречители** — тенеблагословленные, наделенные талантом создавать полнейшую тьму.

**Заклинатели** — тенеблагословленные, наделенные талантом переносить свойства драгоценных камней на оружие, например прочность алмазов или цвет рубинов. Также способны временно передавать некоторые качества другим людям и животным.

**Огнерожденные владыки** — один из самых могущественных кланов в Казаине. Говорят, магия их верховной королевы пахнет как сера, а также считается, что она способна извергать пламя.

**Работники плоти** — тенеблагословленные, наделенные талантом управлять и манипулировать плотью и костями. Известны как великолепные врачеватели и смертельно опасные воины.

**Ворота** — тенеблагословленные, наделенные талантом создавать дверные проемы сквозь тьму и перемещаться на большие расстояния мгновенно.

**Хатчлет** — новорожденный виверн.

**Хлау** — титул казаинского принца.

**Некромант** — могущественный тенеблагословленный, способный управлять мертвыми телами и приказывать им подняться (не наделяя душой).

**Пенумбрия** (произносится как *Пе-НУМ-бри-я*, ударение на второй слог) — один из крупнейших горо-