

ВЕДЬМАК

ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ

ТЕКСТ
АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ

ИЛЛЮСТРАЦИИ
МИКАЭЛЬ БУРГУЭН



ИЗДАТЕЛЬСТВО АСТ
МОСКВА

Составители серии: Стефан Марсан и Ален Неван

Издательство Bragelonne искренне благодарит:

Микаэля Бургуэна — за талант, профессионализм и плодотворное сотрудничество;

Тимотэ Монтеня и Уго Пенсона — за то, что они показали нам всем путь;

Патрисию Паскалини — за поддержку и доверие.

УДК 821.162.1-312.9

ББК 84 (4Пол)-44

С-19

Andrzej Sapkowski, Mikaël Bourgoiun

Le dernier vœu, Edition Illustree

Обложка и внутренние иллюстрации публикуются с разрешения
Patricia Pasqualini Literary Agency

Оригинальное название: «Ostatnie Zyczenie», in *Ostatnie Zyczenie*

Публикуется с разрешения автора и NOWA Publishers (Poland)

при содействии Alexander Korzhenevski Agency (Russia)

Сапковский, Анджей. Бургуэн, Микаэль.

С-19 Ведьмак. Последнее желание : [рассказ] / Анджей Сапковский, Микаэль Бургуэн ; перевод с польского Е.П. Вайсброта; перевод с французского М.Ю. Рожновой. — Москва : Издательство АСТ, 2022. — 56 с.: ил.

ISBN 978-5-17-148071-4

ГЕРАЛЬТ И ЛЮТИК всего лишь хотели порыбачить, но случайно освободили джинна, запертого в кувшине. Беспечный Лютик начинает загадывать желания, однако, вместо того чтобы исполнять их, джин внезапно набрасывается на него.

Геральт привозит тяжело раненого Лютика в ближайший город — Ринду, и начинает искать того, кто сможет исцелить его друга. Поиски приводят ведьмака к Йеннифэр из Венгерберга. Судьба Геральта отныне навеки будет связана с судьбой могущественной чародейки, но он об этом еще не знает...

УДК 821.162.1-312.9

ББК 84 (4Пол)-44

Copyright © 1993, by Andrzej Sapkowski

© Editions Bragelonne 2021, for all cover and inside illustrations

© Е.П. Вайсброт, наследники, перевод на русский язык

© М.Ю. Рожнова, перевод на русский язык

© ООО «Издательство АСТ», 2022

ISBN 978-5-17-148071-4

МИКАЭЛЬ БУРГУЭН

Родился в 1982 г. в Лионе (Франция). Изучал искусство иллюстрации и создания комиксов в Школе анимации Эмиля Коля (школа, названная в честь одного из отцов-основателей французской анимации Эмиля Коля, основана в 1984 г. Помимо анимации здесь изучают полиграфический дизайн, искусство иллюстрации и другие дисциплины). Получив диплом в 2004 г., Микаэль Бургуэн вскоре был приглашен Тьерри Глорисом, автором сценариев для комиксов, проиллюстрировать три тома «Ангельского кодекса», которые выходили с 2006 по 2009 г. Затем он принимает участие в работе над вторым томом антологии комиксов Skydoll: Lacrima Christi, проиллюстрировав одну из небольших новелл Алессандро Барбуччи и Барбары Канепа. Параллельно с работой над комиксами Микаэль Бургуэн занимается живописью, создает сториборды и иллюстрации для обложек, которые ему заказывают разные издательства. В 2013—2014 гг. выходит Blue Note, комикс в двух частях, над сценарием которого Бургуэн работал вместе с Матьё Мариолем. (Это история о джазмене и боксере в Америке, где эпоха «сухого закона» близится к закату.) В 2014 г. Бургуэн вместе со своими друзьями, Яном Тиссероном и Энтони Жаном, участвует в масштабном проекте — создании иллюстраций к «Одиссее» Гомера для издательства Glenat. В 2018 г. Бургуэн пишет серию картин, посвященных джазу, для совместной выставки, организованной бельгийской галереей Huberty & Vreugne. Микаэль Бургуэн много лет сотрудничает с издательством Vragelonne и великолепно работает с акриловыми красками — две причины, чтобы стать художником для третьего иллюстрированного издания в серии «Ведьмак». В дальнейших планах художника — работа над новым комиксом «Клятва» по сценарию Матьё Габеллы.

АНДЖЕЙ САПКОВСКИЙ

Анджей Сапковский родился в Польше в 1948 г. Всемирно известную сагу о Ведьмаке (переведена на 37 языков, продажи книг превысили 17 миллионов экземпляров) он написал, вдохновляясь славянской, северной и другими мифологиями и народными сказками. Вооружившись иронией, Сапковский поднимает в своих произведениях современные проблемы — дискриминацию, страдания человечества, поиск смысла в постоянно меняющемся мире. Его труд удостоен пяти премий имени Януша Зайделя, а также премии Дэвида Гэммела. По мотивам «Ведьмака» создана компьютерная игра, снят сериал Netflix.



I

Сом выставил усастую голову, сильно рванул, забился, взбурлил воду, сверкнул белым брюхом.

— Осторожнее, Лютик! — крикнул ведьмак, упираясь каблуками в мокрый песок. — Держи, черт...

— Держу... — прокряхтел поэт. — Мать моя, ну чудовище! Не рыба — левиафан! Жратвы будет, боги!

— Трави, трави, а то бечева порвется!

Сом прильнул ко дну, рывком кинулся вниз по течению, в сторону излучины. Бечева зазвенела, перчатки Лютика и Геральта задымилась.

— Тяни, Геральт, тяни! Не отпускай, запутается в корнях.

— Бечева лопнет!

— Не лопнет! Тащи!

Они напряглись, потянули. Бечева со свистом рассекала воду, вибрировала, разбрасывала капли, блестящие словно ртуть в лучах восходящего солнца. Сом вдруг вынырнул, закружил под самой поверхностью воды, напряжение бечевы ослабло. Они принялись быстро выбирать слабинку.

— Завялим, — засопел Лютик. — Отвезем в деревню и велим завялить. А головизна пойдет на уху!

— Осторожнее!

Чувствуя под брюхом мелководье, сом вывалился из воды до половины двухсаженного тела, дернул головой, хлестнул плоским хвостом, резко ринулся в глубину. Перчатки снова задымили.

— Тяни! Тяни! На берег его, рыбью душу!!!

— Бечева трещит! Трави, Лютик!

— Выдержит! Не бойсь! А из головы... уху сварим...

Снова подтянутый ближе к берегу сом взвертелся и принялся яростно рвать бечева, словно давая понять, что так легко не даст засунуть себя в горшок. Брызги взвились на сажень вверх.

— Шкуру продадим... — Лютик, упираясь и покраснев от натуги, тянул бечева обеими руками. — А усы... Из усов сделаем...

Никто никогда не узнает, что собирался поэт сделать из сомовьих усов. Бечевка с треском лопнула, и рыбаки, потеряв равновесие, повалились на мокрый песок.



— А, чтоб тебя! — рявкнул Лютик так, что эхо пошло по камышам. — Сколько жратвы пропало! Чтоб ты сдох, рыбий хвост!

— Говорил я, — Геральт отряхнул брюки, — говорил, не тяни силой! Испортичал ты все, друг мой Лютик. Рыбак из тебя, как из козьей задницы труба.

— Неправда, — обиделся трубадур. — То, что это чудовище вообще заглотало наживку, моя заслуга.

— Интересно. Ты и пальцем не пошевелил, чтобы помочь закинуть крюк. Бренькал на лютне и драл глотку на всю округу, ничего больше.

— Ошибаешься, — ухмыльнулся Лютик. — Когда ты уснул, я снял с крючка живца и нацепил дохлую ворону, которую нашел в кустах. Хотел утром посмотреть на тебя, когда ты эту ворону вытянешь. А сом купился на ворону. На твоего живца хрен бы что клюнуло.

— Клюнуло-клюнуло. — Ведьмак сплюнул в воду и принялся наматывать бечеву на деревянную крестовину. — А порвалось, потому что ты тянул по-дурному. Чем болтать, сверни лучше остальные лесы. Солнце взошло, пора в дорогу. Я пошел собираться.

— Геральт!

— Что?

— На второй лесе тоже что-то есть... Нет, тьфу ты, просто что-то зацепилось. Ты смотри, держит словно камень, не справится! Ну, пошло. Ха, ха, глянь! Не иначе барка времен короля Дезмода! А большая, едри ее... Глянь, Геральт!

Лютик, конечно, преувеличивал. Вытянутый из воды клубок прогнивших веревок, остатков сетей и водорослей был большой, но до барки времен легендарного короля ему было далеко. Бард распластал добычу на песке и начал копать в ней мыском ботинка. В водорослях кишмя кишели пиявки, бокоплавы и маленькие рачки.

— Эй! Глянь, что я нашел!

Геральт, заинтересовавшись, подошел. находка оказалась щербатым глиняным кувшином, чем-то вроде двуручной амфоры, запутавшейся в сети, черной от сгнивших водорослей, колоний ручейников и улиток, покрытой вонючим илом.

— Ха! — гордо воскликнул Лютик. — Знаешь, что это?

— А как же! Старый горшок.

— Ошибаешься, — возвестил трубадур, щепкой соскребая с сосуда раковины и окаменевшую глину. — Это не что иное, как волшебный кувшин. Внутри сидит джинн, который исполнит три моих желания.

Ведьмак хохотнул.

— Смейся-смейся. — Лютик покончил с очисткой, наклонился и постучал по амфоре. — Слушай-ка, на пробке печать, а на печати волшебный знак.

— Какой? Покажи.

— Ишь ты! — Поэт спрятал кувшин за спину. — Еще чего. Я его нашел, и мне полагаются все желания.

— Не трогай печать! Оставь кувшин в покое!

— Пусти, говорю! Это мой!

— Лютик, осторожнее!

— Как же!

— Не трогай! О дьявольщина!

Из кувшина, который во время возни упал на песок, вырвался светящийся красный дым.

Ведьмак отскочил и кинулся за мечом. Лютик, скрестив руки на груди, даже не шевельнулся.

Дым запульсировал и на уровне головы поэта собрался в неправильной формы шар. Потом превратился в карикатурную безносую голову с огромными глазами и чем-то вроде клюва, в голове было около сажени диаметра.

— Джинн, — проговорил Лютик, топнув ногой, — я тебя освободил, и отныне я — твой повелитель. Мои желания...

Голова защелкала клювом, который был вовсе не клювом, а чем-то вроде обвислых, деформированных и меняющих форму губ.

— Беги, — крикнул ведьмак. — Беги, Лютик!

— У меня, — продолжал Лютик, — следующие желания. Во-первых, пусть как можно скорее удар хватит Вальдо Маркса, трубадура из Цидариса. Во-вторых, в Каэльфе проживает графская дочка Виргиния, которая никому не желает давать. Пусть мне даст. В-третьих...

Каково было третье желание Лютика, никому узнать не дано. Чудовищная голова выкинула две ужасающие лапы и схватила барда за горло. Лютик захрипел.

Геральт в три прыжка подскочил к голове, взмахнул серебряным мечом и рубанул от уха, через середину. Воздух завыл, голова пыхнула дымом и резко выросла, удваиваясь в размерах. Жуткая пасть, тоже значительно увеличившаяся, раскрылась, защелкала и взвизгнула, лапы дернули вырывающегося Лютика и прижали его к земле.

Ведьмак сложил пальцы знаком Аард и послал в голову максимальную энергию, какую только ему удалось сконцентрировать. Энергия, превратившись в охватившем голову свечении в ослепительный луч, ударила в цель. Громыкнуло так, что у Геральта зазвенело в ушах,

а от взрывной волны аж зашумели ивы. Чудовище оглушительно зарычало, еще больше раздулось, но отпустило поэта, взметнулось вверх, закружилось и отлетело к поверхности воды, размахивая лапами.

Ведьмак кинулся оттащить неподвижно лежащего Лютика, и тут его пальцы наткнулись на засыпанный песком круглый предмет.

Это была латунная печать, украшенная знаком изломанного креста и девятиконечной звезды.

Висящая над рекой голова уже вымахала до размеров стога сена, а ее раскрытая орущая пасть напоминала ворота овина средних размеров. Вытянув лапы, чудовище напало.

Геральт, не зная, что делать, зажал печать в кулаке и, выставив руку в сторону нападающего, выкрикнул формулу экзорцизма, которой некогда его научила одна знакомая богослужительница. Никогда раньше он этой формулой не пользовался, поскольку в суеверия принципиально не верил. Эффект превзошел все ожидания.

Печать зашипела и раскалилась, обжигая ладонь. Гигантская голова замерла в воздухе над водой. Повисев так минуту-другую, она взвыла, зарычала и превратилась в пульсирующий клуб дыма, в огромную клубящуюся тучу. Туча тонко взвизгнула и с невероятной скоростью помчалась вверх по течению реки, оставляя на поверхности воды бурлящую полосу. Через несколько секунд исчезла вдали, только вода еще какое-то время приносила понемногу утихающий вой.

Ведьмак наклонился к поэту, стоящему на коленях на песке.

— Лютик? Ты жив, Лютик? Черт тебя побери! Что с тобой?

Поэт замотал головой, замахал руками и раскрыл рот для крика. Геральт поморщился и прикрыл глаза — у Лютика был хорошо поставленный, звучный тенор, а при сильном испуге он мог достигать невероятных высот. Но то, что вырвалось из горла барда, было едва слышным скрипом.

— Лютик! Что с тобой? Ну не молчи же!

— Х-х-х... е-е-е... кх... кх-х-уррва!

— Тебе больно? Что с тобой, Лютик?

— Х-х-х... к-к-ку-куррррва...

— Замолчи. Если все в порядке, кивни.

Лютик сморщился, с превеликим трудом кивнул, перевернулся на бок, скорчился, и его тут же вырвало кровью.

Геральт выругался.