

«Рай» был чем угодно, только не раем. Космическая станция с таким ироничным названием располагалась возле короткого гиперпространственного маршрута, который ответвлялся от Кореллианской Торговой Дуги. Официально сектор находился под юрисдикцией Республики, но большинство крупных торговых корпораций его игнорировало: сектор больше славился своими пиратами и работоторговцами, нежели межзвездной торговлей. Однако даже преступникам нужно где-то тратить свои нечестным путем заработанные капиталы. Сметнув это, группа предпринимателей-муунов инвестировала средства в создание орбитальной станции, которая обслуживала игнорируемые на более цивилизованных планетах сегменты республиканского общества.

За свою жизнь Люсия провела в «Раю» более чем достаточно времени. После освобождения из республиканского лагеря для военнопленных она несколько лет работала вольнонаемным телохранителем, и часто клиенты подражали Люсию охранять их именно на время визитов в «Рай». За это хорошо платили, но она соглашалась только тогда, когда не было иных вариантов.

Хотя официально «Рай» позиционировал себя как станция, предоставляющая «полный спектр развлекательных услуг», в реальности «увеселения» были куда грязнее того, что подразумевалось под этим безобидным слоганом. Рабы, азартные игры и запрещенные наркотики были доступны на сотнях планет и орбитальных станций, большинство из которых считались обителью разврата для богатых и влиятельных, но в целом законопослушных граждан Республики. Обитатели «Рая» были совсем другими. Здешнюю клиентуру можно было описать одним простым словом: мразь.

Неприязнь Люсии к станции сформировалась еще со времени ее первого посещения, и с каждым новым визитом ее отвращение к «Раю» только усиливалось. Прокладывая путь через толпу посетителей в «Краденое богатство», крупнейшем из шести казино станции, Люсия не видела ничего, что было бы способно изменить ее мнение.

В динамиках гремела музыка, смешиваясь с общим гулом толпы. Люди и инородцы свободно сбивались в кучи, пили, смеялись, кричали и прожигали кредиты в азартных играх. Основной контингент посетителей составляли пираты и работоторговцы, но встречались также охотники за головами, несколько наемников и горстка телохранителей. Практически все были вооружены. Рабы для утех обоего пола обходили толпу, предлагая напитки и другие, более приятные наслаждения. В «Раю» можно было купить все... включая самих рабов. Стоило лишь предложить нужную цену.

Постоянный риск внезапного расставания с жизнью был неизбежным и общепринятым элементом культуры «Рая». На станции отсутствовали силы безопасности как таковые, и ни один блюститель республиканского закона никогда не ступал на ее борт – по крайней мере официально. В качестве крайнего средства усмирения толпы – в том случае, если бы кто-то напал на сотрудников казино – могли быть использованы самонаводящиеся бластеры, вмонтированные в потолок. Но о своей личной безопасности каждый должен был заботиться самостоятельно. Те, кто мог себе это позволить, обычно окружали себя телохранителями. Однако среднестатистический посетитель мог отпугнуть нежелательную компанию разве что видом внушительного бластера, висящего на бедре, или угрозами кровавой расправы со стороны друзей.

Люсия не взяла с собой друзей, но она бывала в «Раю» достаточно часто и знала, как избежать неприятностей. Она окружила себя аурой уверенности, а немой вызов, выраженный в положении ее плеч и наклоне головы, убеждал других посетителей в том, что с этой женщиной лучше не связываться. К тому же большинство конфликтов начиналось возле игровых столов, а Люсия прибыла в «Рай» вовсе не для того, чтобы играть.

Она явилась на станцию лишь потому, что принцесса наказала ей отыскать наемную убийцу-иктотчи, известную как Охотница. В прошлый свой визит на станцию Люсия также встречалась с Охотницей, но тогда это было ее собственное решение, а не Серры.

В тот раз Люсия ничего не знала о соглашении короля с джедаями. Она и подумать не могла, что иктотчи убьет Медда Тандара и спровоцирует дипломатический конфликт. Но даже если бы Люсия знала об этом, она все равно не отступилась бы от своего решения – ради Серры.

Она видела, как госпожа горюет по своему супругу: смерть принца разбила сердце Серры. И когда спустя два месяца не проявилось никаких признаков улучшения, Люсия не могла больше сложить руки наблюдать за страданиями своей подруги.

Принцессе нужно было перевернуть эту страницу своей жизни: она должна была увидеть, что виновные в смерти ее мужа получили по заслугам. Но, хоть король и послал солдат, чтобы выследить Гельбу и ее последователей, прогресса в поисках виновных не было. И тогда Люсия решила взять дело в свои руки.

Наняв убийцу втайне от короля, Люсия нарушила законы Доана и клятву верности, которую принесла, вступая в Королевскую гвардию. Но то, что она хотела сделать, было превыше любой клятвы или обета. Серра была ее самой близкой подругой, и ей причинили боль. Люсия не могла вернуть принцессе мужа, но могла сделать так, чтобы виновные в этом понесли наказание. Таков смысл дружбы: нужды друга ставятся выше твоих собственных.

По этой же причине Люсия присоединилась к армии владыки Каана два десятка лет назад. Ей не было дела ни до темной стороны, ни до ситов, ни даже до уничтожения Республики. Она была юной девушкой без семьи, друзей и перспектив. Без будущего. Когда ситский вербовщик прибыл на ее планету, он предложил то, чего не мог дать никто другой. Шанс стать частью чего-то большего. Шанс обрести в жизни цель.

Чувство причастности сопровождало ее все время, пока она служила снайпером в «Мракоходах». Бойцы подразделения стали ее семьей. Люсия готова была пожертвовать жизнью, чтобы спасти любого из них, и она знала, что другие поступят так же. А если девушка не могла кого-то спасти, она чтит память павших товарищей наилучшим известным ей способом – мстила за их смерть.

Так получилось с Десом. Хотя командиром «Мракоходов» официально считался лейтенант Улабор, все знали, что настоящий вожак отряда – сержант Дессел. Шахтер с Апатроса был настоящим гигантом: два метра ростом и сто двадцать килограммов чистых мускулов. У сержанта был настоящий инстинкт, позволявший ему уберегать своих солдат от смерти в самых сложных ситуациях. Дес рисковал жизнью для спасения отряда чаще, чем Люсия могла вспомнить.

Воспоминания о том, что случилось с Десом, до сих пор наполняли душу женщины гневом. Во время пребывания на Фазире «Мракоходы» получили приказ до заката атаковать хорошо укрепленный форпост Республики. Задание было чистым самоубийством и могло погубить весь отряд. Когда Дес предложил лейтенанту Улабору дожидаться ночи, тот отказался. Гребанный трус был готов скорее пожертвовать всем отрядом, чем сказать начальству, что оно допустило ошибку.

Не желая отправлять друзей на верную смерть, сержант взял ситуацию в свои руки. Он вырубил Улабора и принял командование отрядом. Дес изменил план сражения, и «Мракоходы» ударили под покровом темноты: вражеские силы были уничтожены с

минимальными потерями. Задание завершилось абсолютным успехом, обеспечив стратегически важную победу войскам ситов.

За этот подвиг Деса должны были чествовать как героя. Вместо этого Улабор приказал арестовать его и отдать под трибунал за неподчинение приказу. У Люсии до сих пор стояло перед глазами, как военная полиция уводит закованного в наручники сержанта. Она могла бы пристрелить Улабора на месте и сделала бы это, но Дес увидел, как она медленно достает оружие, и покачал головой. Сержант знал, что Люсия была не в силах спасти его. Вокруг было слишком много полицейских с оружием наготове. Любой, кто попытался бы помочь Десу, был бы застрелен, а сержанта все равно ждал суд. Даже когда его уводили навстречу верной смерти, Дессел все еще заботился о своих друзьях.

С тех пор Люсия больше его не видела – равно как не слышала о том, какая участь его постигла. Впрочем, догадаться было нетрудно. Неподчинение приказам каралось смертной казнью, а ситы не славилась снисходительностью. И хотя девушка ничего не могла сделать для спасения сержанта, она все же могла отплатить за него.

Прошел почти месяц, прежде чем у нее возникла такая возможность, но она ни на секунду не забывала о своем долге. Случай представился во время стычки с республиканцами на Аларис-Прайм. Патруль «Мракоходов» напоролся на республиканскую засаду; будь Дес по-прежнему с ними, такого бы никогда не случилось. Но сержант хорошо обучил своих бойцов, и даже без него «Мракоходы» по-прежнему оставались одним из лучших подразделений ситской армии. Схватка продлилась всего несколько минут, после чего республиканские солдаты дрогнули и побежали.

Результатом жаркого ближнего боя стали несколько убитых с обеих сторон. В число жертв попал и лейтенант Улабор. Официально он числился погибшим в бою, и никто из «Мракоходов» не потрудились доложить, что лейтенанта застрелили с близкого расстояния выстрелом в спину.

Возможно, были и те, кто не одобрял ее поступка, но сама Люсия никогда не сожалела о своем решении. Для нее все было просто. Дес был ее другом, Улабор был виновен в его смерти. То же самое с Серрой. Принцесса – ее подруга. Муж подруги мертв. Гельба виновна в его гибели. Дальнейшее – всего лишь вопрос преданности.

И тогда Люсия отправилась в «Рай». Осторожно наведенные справки и несколько крупных сумм, сменивших владельца, привели ее к Охотнице. Две недели спустя Гельба была мертва. А теперь Серра хотела, чтобы ее подруга снова наняла убийцу – хотя Люсия понятия не имела, зачем.

Что-то случилось с Серрой во время их визита в Храм джедаев на Корусканте. Что-то из увиденного расстроило ее – что-то, о чем принцесса не хотела говорить. Люсия догадывалась, что прошлое подруги скрывает немало секретов, но всегда уважала ее право на личную жизнь. В конце концов, в ее собственном прошлом тоже были вещи, о которых она совершенно не желала распространяться.

Но даже несмотря на то, что Люсия согласилась помочь принцессе, поведение госпожи беспокоило ее. Серра была доброй и отзывчивой женщиной, но у нее имелась и другая сторона. Принцессу мучили ночные кошмары, из-за которых она временами впадала в депрессию. Охранница подозревала, что это вызвано какой-то детской травмой – событием, нанесшим ее психике непоправимый урон.

Вид Охотницы, восседающей за одним из столов в углу казино, вернул мысли Люсии к реальности. «Краденое богатство», как и все казино в «Раю», имело большую обзорную площадку, откуда открывался вид на арену, построенную в самом центре орбитальной станции. Через большие транспаристальные окна посетители казино могли наблюдать за тем, как бойцы – как правило, звери или рабы – бьются не на жизнь, а на смерть.

Хотя ставки на исход поединков были общепринятой нормой среди игроков казино, Люсия догадалась, что Охотница таким не занимается. Ходили слухи, что иктотчи обладают способностями телепатов и предсказателей, а потому их не подпускали к игровым зонам практически во всех казино галактики. Люсия поняла, что Охотница просто наслаждается видом жестоких убийств.

Иктотчи сидела в дальнем углу казино, спиной к стене; она была одета в тот же черный плащ, что и во время их прошлой встречи. Тяжелый капюшон был отброшен назад, открывая изогнутые вниз рожки, обрамлявшие острые скулы Охотницы.

Люсия могла видеть ее лишь в профиль. С губ Охотницы спускались черные татуировки, едва различимые в тени. С того места, откуда за убийцей наблюдала Люсия, в иктотчи прослеживалось нечто поразительное, чего охранница не замечала ранее: грация и элегантность.

«Она могла бы быть настоящей красавицей, – с некоторым удивлением подумала Люсия. – Но вместо этого решила превратить себя в демона».

Охотница подняла голову, и Люсия застыла на месте, замороженная пронзительным взглядом ее желтых глаз.

– Я ждала тебя, – сказала иктотчи. Ее голос был едва слышен за громкими звуками музыки и гулом толпы.

– Ждала? – переспросила Люсия, все еще слишком ошеломленная, чтобы вымолвить что-то более осмысленное. Возможно, Охотница и вправду могла читать мысли и видеть будущее, как о ней говорили.

– Выполняя задание твое задание, я причинила неоговоренный ущерб, – объяснила Охотница. – Джедай. Я предвидела, что твоя хозяйка будет недовольна.

Люсия покачала головой:

– Я здесь не поэтому.

– Хорошо. Потому что я не возвращаю денег.

– Я снова хочу тебя нанять.

Иктотчи склонила голову, задумавшись на секунду, после чего кивнула. Люсия уселась за стол напротив Охотницы, краешком глаза поглядывая на арену, где два мохнатых, окровавленных чудовища рвали друг друга в клочья когтями, клыками и зубами. Одним из них, похоже, был эндорский свиноволк, второй напоминал какую-то омерзительную трехголовую псину.

– Теразверь, – пояснила Охотница, хотя так и осталось неясным, прочла ли она мысли Люсии или же просто углядела замешательство на ее лице. Люсия в отвращении отвернулась от арены.

- Ты хочешь, чтобы я убила еще кого-то? – спросила иктотчи.

- Нет. – По крайней мере сама я так не думаю. – Моя хозяйка хочет встретиться с тобой лично. На планете, называемой Амбрия.

Убийца недоверчиво прищурилась:

- Почему Амбрия?

- Я не знаю, – честно ответила Люсия. – Она не посвятила меня в свои планы. Принцесса сказала, что хочет встретиться с тобой наедине. Заплатит тройную цену. – Она толкнула через стол инфопланшет. – Здесь координаты места.

Люсия была уверена, что Охотница откажется: это слишком походило на ловушку. Но иктотчи лишь откинулась на спинку стула и некоторое время просто молчала. Казалось, она впала в какое-то подобие транса.

Терпеливо ожидая ответа, Люсия всеми силами старалась не смотреть на кровавое шоу, которое разыгрывалось на арене. Она не одобряла убийства ради развлечения: это казалось ей бессмысленным и жестоким. Несмотря на ее нежелание лицезреть схватку, дружный вздох, прокатившийся по столам у обзорных окон, сообщил ей, что все закончилось. Одно из животных, очевидно, нанесло другому смертельную рану. Люсия инстинктивно повернула голову, чтобы увидеть исход, и была вознаграждена видом трех голов теразверя, вгрызающихся в разорванный живот свиноволка, чтобы полакомиться его внутренностями.

Охранница быстро отвернулась, стремясь подавить рвотные позывы.

- Передай своей хозяйке, что я принимаю предложение, – сказала иктотчи, потянувшись к планшету тонкими, короткими пальцами, характерными для ее расы.

Дело было сделано, и убийца вновь обратила взор на арену. На ее татуированных губах заиграло подобие улыбки.

Люсия с отвращением встала и коротко кивнула; она жаждала покинуть станцию как можно быстрее. Охотница, увлеченная кошмарным зрелищем, разыгравшимся на арене, даже не заметила ее ухода.

<http://tl.rulate.ru/book/64861/1722402>