

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Книги Виктора Ятаганова
в серии

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ИЗГОЙ
ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ИМПЕРИЯ ОРКОВ
ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ВЛАДЫКИ СЕВЕРА





Виктор ЯТАГАНОВ

ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

Роман

Москва, 2014
САРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»



УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
Я87

Серия основана в 2004 году
Выпуск 551

Художник
С. А. Григорьев

Ятаганов В.

Я87 Хроники Вергилии. Владыки Севера: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014. — 441 с.: ил. — (Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-1892-3

Пересечь всю Вергилию в поисках отца? Легко. Бросить вызов могущественным некромагам Севера? Еще проще. А вот выбраться из их мертвых рук уже гораздо сложнее. Эрику-изгою, полуорку-получеловеку, и его побратиму эльфу Элю придется столкнуться с врагом, победить которого не в силах простые смертные. Ведь как убить того, кто уже и так мертв?..

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

ISBN 978-5-9922-1892-3

© Виктор Ятаганов, 2014
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

«...В тущобах Приграничного района обитала еще одна раса. Раса, появившаяся на Вергилии из-за досадной ошибки Всемогущего. Изгои. Твари, в чьих жилах кровь людей смешалась с кровью других рас.

После заключения Договора¹, когда в городах людей стали появляться анклавы эльфов и орков, по всему Лагарону прокатилась волна ужасных межрасовых кровосмешений, результатом которых стало появление изгоев. Люди ненавидели и боялись их, остальные расы — презирали.

Внешние отличия могли быть совсем незначительными, такими, как цвет кожи или волос, а могли и очень бросаться в глаза — рога, зубы, недоразвитые крылья на спине. И почти всегда «плоды» подобной страсти получались необыкновенно уродливыми и мерзкими.

И люди навеки прокляли новую расу, лишив изгоев права на человеческую жизнь...»

*Великий архимаг Зерникус III, 852 г. П.С.
Выдержка из «Истории мира»*

¹ Договор — в 897 г. П.С. четыре великих расы (серафимы, люди, орки и эльфы) после нескольких сотен лет долгих кровопролитных войн заключили договор о ненападении и сотрудничестве. В качестве первого жеста мира каждая из рас (кроме серафимов) основала анклав на землях друг друга, и самые большие — в столицах. Позже к Договору присоединились и гномы.

Глава 1 И СНОВА В ПУТЬ

Вергилия XIV, год 998 от Сотворения мира

Память — удивительный механизм. Порой мы храним воспоминания о том, что случилось много лет назад, а иногда забываем, что произошло вчера.

Пустошь Виви. Скажи мне кто-нибудь еще луну назад, что я вскоре окажусь на этой алой, пропитанной кровью мертвой земле, я бы рассмеялся ему в лицо. Но неутомимые поиски моего отца Кана¹ в конечном итоге привели меня сюда — к одному из немногих проходов через Великие горы.

Столько лет, лежа бессонными ночами в какой-нибудь лачуге Приграничья, я мечтал о том, как сожму в руках горло ненавистного орка, изнасиловавшего мою мать и по насмешке Всемогущего подарившего мне жизнь. Из-за него я вынужден влачить жалкое существование изгоя, из-за его крови я не имею права на нормальную жизнь... Ненависть — великая вещь, и порой она может согреть не хуже пухового одеяла. Кто знает, сколько раз, когда я был на пороге Темной Бездны, лишь только жгучая ненависть, осознание того, что я еще не успел отомстить, возвращала меня в мир живых...

Однако со временем я научился скрывать свое единственное отличие от нормальных людей — орочьи костяные «кастеты» на пальцах, пряча их под грубой кожей перчаток. Но рано или поздно людям все равно становилась известна правда, как пра-

¹ Орки имеют имена, обязательно что-нибудь означающие на их родном языке. Так, Кан в переводе с орочьего значит «череп».

вило, когда я был вынужден применять для защиты свою нечеловеческую полуорочью силу. И тогда мне снова приходилось бежать, бежать без оглядки туда, где мое происхождение не так бы бросалось в глаза.

В погоне за Каном мы с друзьями пересекли весь Лагарон, преодолели коварные пески кровавой пустыни Наски, побывали в самом сердце осинового гнезда — в столице империи орков. Но Черепу каждый раз удавалось ускользнуть. Впрочем, убив Кана, я не только удовлетворю свою жажду мести, но и окажу услугу всему миру — за спиной своего императора Кан заключил Сделку с некромагом Баларом Долоховым и его ученицей Алией, чтобы те помогли ему захватить власть на Юге. Череп развязал Третью Великую войну, и только его смерть сможет положить ей конец. Но Алиа стала пленницей своего собственного тела и больше не сможет защитить своего господина, а Долохову удалось выпутаться из Сделки. Он обрел свободу на землях Юга и занялся поисками частей Ключа от Предела мира — древней реликвии, способной снять установленный Всемогущим Барьер в Великих горах, не дающий некромагам проникнуть на Юг. Впрочем, чтобы собрать Ключ, Балару придется изрядно потрудиться. Если мы нагоним Кана до того, как он попадет в Балтикус — огромное государство некромагов к северу от Великих гор, и заберем у него эльфийскую часть Ключа, поиски Долохова будут бесполезны, ведь чтобы собрать Ключ, ему нужны все его части, а значит, ему неизбежно придется искать нас. И тогда в последней битве решится, кому будет принадлежать эта древняя реликвия. Но все это случится еще не скоро. Перво-наперво, нам нужно нагнать Черепа, пока он еще не ушел слишком далеко. Его смерть положит конец войне, грозящей гибелью всему нашему миру, и мы сможем спокойно заняться поисками Ключа. Только его уничтожение послужит гарантией, что некромагам никогда не удастся прорваться на Юг.

Я могу говорить о прошлом бесконечно, но если вы были со мной на протяжении всего моего пути, то любые напоминания будут излишними. А посему предлагаю вместе продолжить наш путь.

Мы стояли на краю усеянной булыжниками алой пустоши. На красной растрескавшейся земле не росло ни одной былинки.

На горизонте вздымались к небу Великие горы. Их заснеженные вершушки терялись в низких свинцовых облаках. Это был настоящий край мира, край Юга, край нашей привычной жизни. Несмотря на середину лета, на пустоши дул ледяной, пронизывавший до костей ветер, приносящий с собой холод Великих гор.

Во время Первой Великой войны здесь произошло масштабное сражение между магами объединенной армии южан и войском некромагов. В этой памятной битве на землю выплеснулось столько магической энергии и пролилось столько крови, что некогда цветущее поле превратилось в пустошь, бесплодная земля которой до сих пор имеет алый цвет.

Оглядевшись, я посмотрел на своих друзей. Мой верный побратим эльф Эль. Совсем недавно я узнал, что он — сын князя Элагора, бессменного правителя Эвиленда. Увы, отношения с отцом у него не сложились. Они обменялись проклятиями¹, и Эль навеки оставил дом, отказавшись от титула и богатства. В магическом поединке с князем побратим потерял левую руку почти до самого локтя.

Светлика — юная, вспыльчивая магиня. До нашей встречи она училась на выпускном круге в Академии магии, но из-за стычки с эльфами Альвильона, пытавшимися убить нас в Лагарике, она была вынуждена сбежать из города с нами.

Хикс — правая рука Орикса². Здоровенный злобный орк с буйным нравом и абсолютным неумением держать себя в руках. Его хозяин Орикс вместе с эльфом Алоризлем — главой лагариковского анклава детей леса — были одними из тех, кто стоял за началом наших с Элем злосключений. Как выяснилось, они оба тайно работали на Кана, помогая ему плести интриги, но в то же время отчаянно строили козни друг другу в борьбе за власть: Алоризель попытался использовать нас в игре против Орикса, а Орикс в ответ предложил нам убить Алоризеля. В итоге мы с Элем покинули Лагарик и отправились на охоту за Каном, а Орикс послал с нами своего верного подручного Хикса. В Наске мы попали в засаду, и Алия превратила Хикса в Возрожденного — бессмертное, неуязвимое

¹ Эльфийское проклятие — одна из сторон врожденного магического дара детей леса. Каждый эльф один раз в жизни может кого-нибудь проклясть, и это проклятие может подействовать мгновенно, и жертве, скажем, упадет на голову камень, а может из года в год медленно подтачивать силы проклятого, убивая его изнутри.

² Хикс в переводе с орочьего означает «меченый», а Орикс — «победитель».

существо, убить которое можно лишь отправив в Бездну создавшего его некромага. Но стараниями Балара дух Алии навечно заперт в ее окаменевшем теле в Дахароне, и убить ее можно лишь разбив статую. Но Долохов окружил тело своей мятежной ученицы непроходимым барьером, и временно за судьбу Хикса можно было не опасаться. Во всяком случае, пока жив сам Балар.

Дидра — изгойка. Белые волосы, бледная кожа и голубые губы с первого взгляда выдают ее полуэльфийское происхождение. Она незаконнорожденная дочь Алоризэля, но, как и у меня, у нее отношения с родителем тоже не сложились: в Лагарике Дидра вместе со мною и Элем оказалась в ненужное время в ненужном месте, и Алоризэль приказал нас убить. Но нам удалось сбежать, и Дидра вынуждена была отправиться в путь вместе с нами.

Я с тоскою посмотрел на разбросанные по пустынной каменистой земле алые, похожие на застывшие сгустки крови камни.

Всякий, кто хочет пересечь пустошь Виви, вынужден столкнуться с ее стражем — ужасающим существом архоном. Внешне архон отдаленно похож на человека, если не считать чрезмерного количества конечностей и того, что он сплошь состоит из пульсирующей, находящейся в постоянном движении алой массы, похожей на загустевшую кровь. На него не действуют ни оружие, ни природная магия. Но как только мы отошли к краю пустоши, архон вновь превратился в алые «камни», из которых он возник, когда мы приблизились.

— Если и существует какое-то заклинание, способное убить архона, то мне оно неизвестно, — закусив губу, покачала головой магиня.

— Но Кан же как-то прошел! — нетерпеливо заметил Хикс.

— «Я страж этой земли. Кровь к крови, смерть к смерти, да принесет жертву желающий пройти», — задумчиво повторила Дидра слова архона, сказанные им при нашем приближении.

— Думаю, ему не составило никакого труда принести в жертву одного из своих спутников, — пожал плечами Эль.

— Я отдам свою жизнь! — шагнув вперед, запальчиво предложила Светлика.

Глава 2 В ЧУЖОЙ ШКУРЕ

Иногда лишь поставив себя на место другого, можно принять действительно правильное решение.

Холодный ветер с Великих гор мягко шевелил мои волосы. Я прищурил глаза и посмотрел на застилавшие небо тучи. Скольких мы уже потеряли за время пути? Орка Дазана некромаг превратил в зомби, орк Зангалар погиб в схватке с темной тварью. Эльфов Эдора и Нелла убили альвы в Эвиленде. Чародей-драконовед Болдасарини погиб, защищая нас от посланных некромагом темных тварей в Каменке. Юного мага Юнгана разорвал вурлак в Древнем лесу. Храбрый гном Радга ради нас отдал свою душу Оксу и пал от рук чудовищного еретника в болотах Дахарона. Эльф Иэлай погиб, прикрыв меня от стрелы главаря бандитов в Кровавых песках. Кору, отчаянную наемницу из Наски, убила Алия. Тело Юркая, мага из древнего ордена Искателей, захватил Долохов и в нем вернулся в плотный мир из изнанки, куда некромага изгнала его же собственная ученица, которой для окончания обучения был нужен череп учителя. Скольких еще нам предстоит потерять, прежде чем Кан умрет и на Вергилии наконец воцарится мир?..

— Да погоди ты, не спеши, — с досадой одернул я Светлику. — Мы ведь даже не знаем, будет ли одной жертвы достаточно. Может быть, это только ловушка?

Воцарилась тишина. Каждый думал о том, как нам преодолеть неожиданно вставшую на пути преграду — загадочного стража Виви.

— Делать нечего, придется возвращаться в Дахарон, — со вздохом заключил Хикс. — Приглашаю вас всех в гости.

Орк с иронией усмехнулся.

— В каком смысле? — недоуменно приподнял брови я.

— Север Дахарона поделен на уголья. Каждое из них принадлежит одному из кланов. Одни выращивают на этих землях злаки, другие пасут скот, а потом поставляют свою продукцию в города империи. Предлагаю зайти в поместье моего клана. Соберем отряд — лишние мечи нам не помешают во время перехода. К тому же до начала войны на наших полях трудилось немало наемных работников — людей, а теперь они все, само собой,

стали рабами. Мы можем позаимствовать парочку из них для аркона.

— Это возмутительно! — закудахтала Светлика. — Нельзя вот так просто жертвовать людьми только потому, что орки вдруг с чего-то возомнили себя лучше других рас и вознамерились превратить всех остальных в рабов!

— Светлика права, — с сожалением покачал головой я. — Как мы можем убить невинных людей просто потому, что нам нужно пройти мимо аркона, а они просто попались нам на пути.

— Они отдадут жизнь ради мира, — тихо поддержала Хикса Дидра. — Эта жертва необходима для того, чтобы мы смогли остановить войну, в которой погибнет еще больше ни в чем не повинных людей...

— Необходима, да?! — гневно всплеснул руками я. — А ты представь, что это не кто-то другой, а ТЫ будешь той самой необходимой жертвой, что ты скажешь тогда? Отдашь свою жизнь?!

— Если это потребуется, — взглянув мне в глаза, спокойно ответила изгойка. — Но пока что я вам нужна, поэтому я не предложила себя.

Я сложил на груди руки и насупленно замолчал. Что бы Дидра и Хикс ни говорили, я не могу так просто пожертвовать жизнями других людей, даже ради мифического спасения мира. Хотя бы потому, что я сразу представляю себя на их месте. А что, если бы кто-то другой, неизвестный мне, вот так же где-то решал: не пожертвовать ли ему моей жизнью, как разменной фишкой на доске тень-шенш для того, чтобы продолжить свой путь?.. Когда ставишь себя на место других, ты невольно задумываешься о последствиях своих действий, и это помогает принять правильное решение, которое было бы хорошим не только для тебя, но и не повредило бы другим. Ведь где-то там другой человек может точно так же принимать решения и касательно твоей судьбы, и тогда все, на что остается надеяться, так это на то, что он тоже не поленится поставить себя на твое место, вместо того чтобы бездумно смахнуть твою жизнь с доски, как ненужную фигурку.

Все живые существа в мире — люди, эльфы, орки, гномы и даже некромаги — связаны между собой, и когда мы наконец поймем это, войны утратят смысл. Не этого ли ждал Всемогущий, когда создавал Ключ от Барьера в Великих горах? Боюсь,

в таком случае он будет разочарован — начавшаяся Третья Великая война не оставила нам шанса для примирения. А все из-за Кана. Это он в течение многих лет тщательно сеял между южанами вражду, скрупулезно взращивая противоречия и взаимную ненависть. Но все его усилия не смогли разрушить заключенный после подписания Договора шаткий мир. И, потеряв терпение, Череп решил действовать напрямик. Он убил короля Барнара и посадил на трон Лагарона свою марионетку — бывшего приора Сети Ваалура. Об этой персоне стоит сказать отдельно. Ваалур пытался изучать некромагию по книгам, добытым его предком в Первой Великой войне, но мы с Элем и Дидрой его убили. А теперь представьте себе наше изумление, когда этот мертвый по всем правилам человек вдруг неожиданно взошел на трон королевства людей?.. Мы решили, что здесь не обошлось без некромагии. Лишь черный чародей, владеющий магией смерти, мог вернуть этой марионетке подобие жизни. И нити снова потянулись к Кану и призванному им некромагу Долохову...

По приказу Черепа Ваалур объявил Эвиленду войну. Дети леса один за другим сдавали позиции под натиском огромной армии Проклятых, созданной некромагом из их же братьев-эльфов. А потом Кан убедил вступить в войну и императора Хисса, владыку орочьей империи Дахарон.

Сбежав из Харункрафта, мы оказались на вражеской территории, а потому следить за дальнейшими новостями стало затруднительно. По пути к пустоши Виви мы старательно избегли прохожих дорог. После начала войны два человека, изгойка, эльф и орк, путешествующие вместе, не могли не вызвать ненужных вопросов. И если Хикс мог ничего не опасаться, то остальных бы просто без лишних разговоров убили.

— Эрик, ты, как всегда, проявляешь благородство в самый неподходящий момент! — проворчал орк, вырывая меня из плена раздумий. — Ладно, не хочешь использовать рабов, можно взять преступников. Стражи клана то и дело ловят на своей территории бандитов, а сейчас, после начала войны, их должно стать еще больше.

— Надеюсь, ты не хочешь назвать бандитами несчастных людей, сбежавших от облавы и скрывающихся в лесах Дахарона от неизбежной участи рабов?! — немедленно взвилась Светлика.

— Да нет, тех давно уже сожрали монстры, — отмахнулся Хикс.

Я нахмурился. Хикс говорил о северных тварях — чудовищных порождениях некромагии, появившихся у подножия Великих гор после Первой Великой войны. По легенде, они возникли после масштабного сражения на поле Виви в 450 г. П.С., порожденные черной магией некроса и вышедшими из-под контроля элементариями. С тех пор они разбрелись по всему северу Дахарона, представляя немалую опасность для тех, кто решится прогуляться по лесам империи орков, не позаботившись о должной защите.

— Ладно, это все лирика. Хикс, а твоя родня ничего не скажет по поводу нашей пестрой компании? — многозначительно спросил я.

Орк усмехнулся:

— Моему папаше должно быть сейчас уже лет сто. Он слеп, глух и давно уже ничего не соображает, так что поместьем управляет мой младший брат Таш¹. Но пока сердце бьется в груди моего старика, он будет оставаться главою клана, так что Таш сделает все, чтобы я поскорее покинул родные пенаты...

По законам чести орков следующим главой клана становится тот сын, который проводит для родителя ритуал перехода. У покойного вырезается сердце, заворачивается в белое полотно и помещается в особый деревянный футляр, который после произнесения специальной фразы захоранивается в семейном склепе клана. После этого считается, что дух умершего ушел в Долину Света. Его тело сжигают и удобряют им почву. Если же орк умирает вдали от дома, то для этого ритуала используют только его кровь.

По тем же обычаям проводить ритуал должен старший сын. Но если его не оказывается рядом, то это право переходит к его братьям. И счастливец становится хозяином поместья и новым главой клана. Отец Хикса находится на краю Бездны и в любую минуту может его пересечь. Естественно, Таш не хочет, чтобы Хикс, много лет назад покинувший родной дом, случайно оказался свидетелем этого события и мог претендовать на роль главы клана, которую Таш давно уже считал своей.

— Ладно, двинули, — со вздохом принял решение я, и мы отправились в обратный путь.

¹ Таш в переводе с орочьего языка значит «честь».

Глава 3

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Семья — это пятая ножка у стола. Вроде бы и лишняя опора, а вроде бы стол и без нее не упадет.

К вечеру следующего дня мы увидели обрисовавшиеся на горизонте контуры массивного каменного здания. Размерами поместье клана Хикса больше походило на замок. Вокруг его высоких стен раскинулись поля, покрытые бледно-серыми колосьями рожевёса — магически выведенного злака, устойчивого к холодному лету северных областей Дахарона. Днем работавших там крестьян охраняла стража клана, но, как только поля накрывала полоса ночной тьмы, они пустели до следующего утра. Орки и трудившиеся на них люди спешили укрыться за высокими стенами поместья.

— Нужно поспешить. — Светлика с тревогой посмотрела на наползавшую с востока тьму и зябко поежилась. — Большинство из этих тварей выходят на охоту по ночам, и мне вовсе не хочется с кем-нибудь из них столкнуться!

И мы ускорили шаг. Вокруг раскинулась каменная равнина, но в отличие от пустоши Виви земля под ногами была не алая, а привычного коричнево-серого от обилия валявшихся вокруг булыжников цвета. В нескольких узлах за поместьем поднималась темная линия леса.

— Хикс, ты уверен, что безопасно так близко подходить к поместью? — спросил Эль, намекая на то, что охранявшие стену воины вполне могли настигнуть нас стрелами задолго до того, как Хикс сумеет объяснить брату причину своего возвращения в родное гнездышко.

— Уверен. Ночью здесь опасно даже на стенах, так что охрана вместе со всеми запирается в замке, — буркнул орк, настороженно поглядывая по сторонам, словно опасаясь, что в любую секунду на нас могут наброситься эти загадочные северные твари. И чем ближе подступала к нам полоса ночной тьмы, тем больше нервничал Хикс.

— Даже на стенах? — невольно поежился я, прикинув высоту ограды и представив, какого размера должны быть чудовища, способные ее преодолеть.

— Летающие твари, — коротко ответил орк, и я облегченно перевел дух.

Лучше уж так, чем монстры-исполины, которых на секунду вообразил я.

— Только вот оружие лучше спрячьте, рабам оно не полагается, — добавил Хикс.

— Рабам? — вздернул вверх тонкую черную бровь Эль.

Орк криво усмехнулся:

— Люди и эльфы сейчас в Дахароне не в чести. И они становятся либо рабами, либо мертвецами.

Эль нахмурился, но ничего не сказал. Спрятать костяной трезубец в складках одежды не составило никакого труда, так же поступила и Дидра со своим кинжалом. А вот Элю пришлось отдать квадак Хиксу. Под неодобрительным взглядом эльфа орк небрежно закрепил изогнутый двухлезвийный эльфийский клинок у пояса, и мы продолжили путь.

Вскоре мы приблизились к полям рожевёса. Ледяной ветер раскачивал полные, налитые колосья, и этот тихий звук напоминал мне шорох сотен крадущихся по нашему следу когтистых лап. Я снова поежился, отгоняя прочь неприятные мысли. Когда мы приблизились к высоченной стене, ограждавшей территорию поместья, окрестностями уже полностью завладела ночь. Наших ушей достиг далекий крик охотящегося филина. Во всяком случае, надеюсь, что это был именно филин...

— Сюда, — позвал Хикс, подходя к тяжелым деревянным воротам, в одной из створок которых виднелась небольшая калитка с забранным решеткой окном.

— А что мы... — начала было взволнованно лепетать Светлика, но орк перебил ее решительным взмахом руки.

— Говорить буду я, — не терпящим возражения тоном объявил Хикс. — А вы помалкивайте и не вздумайте спорить со мной, иначе все пропало. Это ясно?

— Нет проблем, — согласился я.

Окинув нас подозрительным взглядом, Хикс отрывисто кивнул и забарабанил в ворота.

Во окошке показался отблеск зажженного где-то во дворе факела. Свет приблизился к воротам, и я увидел сквозь решетку хмурю рожу орка — смуглая кожа, коричневые губы, выпирающая из-под коротких жестких волос костяная «корона».

— Кто такие? — не слишком приветливо осведомился он, пристально разглядывая нас сквозь прутья.

— Ты что, не узнал меня, рыба морда?! — раздраженно ряв-

кнул Хикс, и я поспешно опустил голову, пряча скользнувшую по губам улыбку в высоком воротнике куртки.

Орк поднес факел поближе к решетке и, прищурившись, взгляделся в лицо замершего по ту ее сторону соотечественника.

— Хикс, ты, что ли?.. — не слишком уверенно протянул орк.

— Я, я, сожри тебя порождения Бездны! — нелюбезно проворчал Хикс. — Открывай скорее, пока мы не стали закуской северным тварям!

Орк нерешительно помялся с ноги на ногу и, облизнув губы, неуверенно спросил:

— А как ты докажешь, что ты настоящий Хикс? Может быть, ты просто тварь, которая приняла его облик!

Хикс закатил глаза и глубоко вздохнул, пытаясь сдержать рвущуюся наружу ярость. Медленно выдохнув, он поманил стража пальцем. Орк доверчиво приблизил лицо к решетке. Хикс молниеносно просунул руку между прутьями и схватил его за ворот одетой поверх кольчужной рубашки куртки. С силой дернув орка на себя, Хикс впечатал его лицо в решетку окошка и угрожающе прошипел:

— Если бы это был не я, я бы давно уже скормил твою жалкую душонку демонам, Хаташ¹!

Дав смыслу своих слов просочиться в подкорку орка, Хикс разжал когтистые пальцы. Стражник испуганно охнул и, потирая ушибленную щеку, быстро отскочил назад. Но лицо его заметно потеплело, на губах появилась радушная улыбка, а из глаз исчезло настороженное, подозрительное выражение. Воткнув факел в держатель, орк загремел ключами.

— Проходите быстрее! — поторопил он нас, с тревогой глядя сквозь раскрытую калитку в ночную тьму.

Мы оказались в обширном внутреннем дворе поместья. Вокруг было темно, горел лишь один факел, освещая уставленное бочками привратное пространство. Все верно, свет привлекает тварей. Чуть поодаль виднелась телега с сеном, за нею возвышались какие-то темные дворовые постройки. Изредка до нас доносилось ржание кобыл из стойл и фырканье здоровенных кабалов.

Хаташ вновь зажал факел в здоровенной лапище и поочередно оглядел наши лица.

¹ Хаташ — широко распространенное орочье имя. В переводе на южный язык означает «воин».

— А это кто еще с тобой? — изумленно спросил он Хикса.

— Рабы, — коротко ответил орк.

Хаташ улыбнулся и понимающе кивнул. Но через миг его лицо вновь озадаченно нахмурилось:

— А почему они не связаны?.. — Судя по всему, мыслительный процесс давался этому орку с трудом.

— Потому что я их не боюсь, — многозначительно ответил Хикс, и стражник понимающе кивнул, как будто это в самом деле все объясняло.

— Идем, — махнул рукой он, направившись к дверям поместья. — Таш будет рад тебя видеть.

— Сомневаюсь, — буркнул Хикс, шагая следом за нашим провожатым.

— Рабов можешь запереть здесь. — Хаташ махнул рукой на одну из темных построек, мимо которой мы проходили.

— Они пойдут со мной, — категорически возразил Хикс.

Стражник нахмурился и пару мгновений помолчал, перебивая полученный ответ.

— Как хочешь, — наконец пожал плечами он. — Кстати, здесь Далар¹.

— Что?! — Хикс замер как вкопанный.

В неярком свете факела я увидел отразившееся на его лице изумление.

— Прибыл пару дней назад из Кхаса, — повернувшись к другу, пояснил Хаташ. — Император Хисс приказал забрать из поместий всех способных сражаться воинов. Разрешил оставить лишь небольшие гарнизоны, необходимые для защиты полей от северных тварей. Твой Далар теперь командующий, и он отвечает за мобилизацию северных областей...

Командующие орков были сродни генералам в армии людей. Если император Хисс объявил всеобщую мобилизацию, значит, он взялся за войну всерьез и дело не ограничится парой приграничных стычек с соседним Эвилендом, как я надеялся, когда впервые услышал заявление Кана в Дра'ларе...

— «Твой Далар»?... — едва слышно повторила Светлика, и Дидра немедленно ущипнула двоюродную сестру за бок.

Светлика ожгла ее гневным взглядом, но промолчала — вовремя вспомнила сделанное Хиксом у ворот предупреждение.

— Хотя главы многих кланов и протестуют, — продолжил

¹ Далар в переводе с орочьего языка означает «ужасный демон».

рассказ Хаташ, возобновляя прерванное движение. — Приближается сбор урожая, а ты знаешь, что в это время северные твари особенно активны, и нам нужно как можно больше воинов для защиты полей. А они хотят оставить в поместьях только крошечные гарнизоны!

Мы приблизились к массивным двустворчатым дверям крепости, и Хаташ заколотил в них кулаком.

— Эй, Ангхор¹, открывай! Хикс вернулся!

Щелкнул замок, послышался шум отодвигаемого засова, и дверь распахнулась. Я прищурился, прикрывая глаза рукою от лившегося из просторного холла ослепительного после полумрака двора света.

Я увидел еще одного одетого в стандартную кольчужную броню Дахарона орка. Они с Хиксом обменялись приветствиями на родном языке и принялись радостно хлопать друг друга по плечам. Причем каждый удар мог запросто переломить хребет любому среднестатистическому человеку. Все же Всемогущий малость перестарался, когда наделил эту расу такой чудовищной физической силой.

На шум сбежалось еще несколько орков. Увидев Хикса, они с радостными воплями кидались к нему навстречу, и начинался новый раунд выбивания пыли из плеч друг друга. На нас с Элем, Дидрой и Светликой никто не обращал внимания, как будто нас тут и вовсе не было — надменность орков могла сравниться разве что с высокомерием эльфов, хотя орки и уступали им в столь характерных для детей леса жестокости и спесивости.

Сопровождаемые толпой орков, мы оказались в просторном каменном зале, в одной стене которой гудел пламенем исполинский камин. Три же другие были увешаны разнообразным оружием, закрепленным на отполированных до блеска деревянных щитах. Посреди комнаты стоял приземистый квадратный стол, вокруг которого было расставлено несколько массивных кожаных кресел, которые занимали еще четверо орков. Мускулистый молодой орк, как две капли воды походивший на Хикса, сжимал в когтистой лапе бокал драгоценного фиолетово искрящегося вина серафимов. На его плечи поверх стандартной дахаронской кольчужной рубашки без рукавов был накинута отороченный мехом корда плащ. На лице орка застыло хмурое, недо-

¹ Ангхор в переводе с орочьего языка значит «великий».

вольное выражение, так похожее на то, что я привык видеть на лице Хикса.

Рядом с ним сидела орка в глухом длинном темно-коричневом платье. Темные волосы с едва заметной под ними костяной «коронай» были собраны в причудливую высокую прическу, на ее коленях лежала пряжа. Длинные спицы быстро сверкали в руках орки, но что именно она вязала, я разобрать не сумел. Увидев Хикса, орка изумленно отложила спицы и взволнованно скомкала в руках свое вязанье. На ковре у ее ног играл орченок лет пяти. Он сосредоточенно возил по полу деревянную лошадку, периодически выкрикивая слюнявым ртом: «И-го-го! И-го-го!»

Возле орки сидел молодой парень, я бы дал ему лет двадцать пять — костяная «корона» едва оформилась, а «кастеты» на пальцах были еще слишком остры, не успев отшлифоваться, как у более старших орков. Темные, как у Хикса, волосы были забраны в высокий хвост. Кольчужную рубашку его украшали массивные наплечники, усыпанные острыми иглообразными пиками. Такие же шипы я увидел и на скрывавших его локти накладках. Длинные мускулистые ноги орка были затянуты в высокие, до бедер, сапоги со шпорами и стоптанными от долгого пути каблуками.

Соседнее кресло занимал другой орк такого же возраста. Его череп был обрит, не считая протянувшегося между рогов «короны» узкого ирокеза. Левую щеку пересекал глубокий уродливый шрам, начинавшийся у самого подбородка и заканчивавшийся у разодранной пополам мочки уха. Страшно представить, какие когти могли оставить эту отметину. Орк был одет в стандартную дахаронскую кольчужную рубашку, украшенную, как и броня его соседа, острыми иглообразными шипами на плечах и локтях.

Стол перед орками был уставлен закусками и бутылками с вином.

— Дар Таш, Хикс вернулся! — поглядев на орка в плаще, радостно объявил Хаташ.

Но особой радости на лице брата Хикса я не увидел. Таш стремительно поднялся с кресла и в два шага приблизился к нам. Лицо орка было мрачнее тучи, а массивные кулаки угрожающе сжались, и отнюдь не для дружеского похлопывания по плечам.

— Так я и знал! — со злостью отрывисто выплюнул Таш. —

Думаешь, я так просто отдам тебе место главы клана? Да знаешь, сколько сил я вложил в это поместье? Чего мне стоило содержать эту грудку камней?! Тебя не было десять лет! Десять штиркрафтовых лет! А теперь, когда папаша готовится отправиться в Долину Света, ты тут как тут?! Да я...

Хикс размахнулся и без лишних слов заехал Ташу кулаком по физиономии. Орк отлетел назад и рухнул в свое кресло.

— Таш! — взволнованно воскликнула орка и бросилась к мужу.

Орчонок на ковре разревелся.

— Уйми ребенка, женщина! — рявкнул Таш, отталкивая прочь склонившуюся над ним орку.

Та покорно подхватила орчонка на руки и выбежала вон из комнаты. Таш выпрямился в кресле, потирая ушибленную тяжелым ударом брата челюсть. Орки сверлили друг друга ненавидящими взглядами, и казалось, достаточно было малейшей искры, чтобы произошел взрыв.

Напряжение разрядил орк с высоким хвостом.

— Ну здравствуй, папа, долго же мы не виделись!..

Глава 4 СЫНОВЬЯ ПОЧТИТЕЛЬНОСТЬ

Худой мир лучше доброй войны.

Хикс хмыкнул.

— Иди сюда, разбойник! — с улыбкой проговорил он, протягивая к Далару руки.

Молодой орк шагнул вперед, и они принялись радостно колотить друг друга по плечам.

— Ну надо же, как ты вырос! — приговаривал Хикс. — Уже командующий, а? Весь в папку!

— Его отец сбежал из дому и отправился служить этому бандиту Ориксу! — недовольно рявкнул со своего места Таш.

Хикс отпустил сына и смерил брата хмурым взглядом.

— Орикс — глава лагариковского анклава, и ты прекрасно это знаешь! — жестко ответил он. — Он служит императору и Дахарону точно так же, как и ты!

— БЫЛ главой, — злорадно поправил его Таш, делая большой глоток вина. — Теперь он такой же воин, как и все. Отира-

ется подле императора в надежде оторвать кусок пожирней, когда война закончится!

Хикс нахмурился. Мы с Элем переглянулись. После того как Дахарон вступил в войну, анклав — «дипломатические посольства» одних государств на территории других, созданные после заключения Договора, — были расформированы, а все их служащие вынуждены были вернуться в родные страны. Это значило, что Орикс вновь прибыл в Дахарон, а Алориэль скрылся в Эвиленде. А я все гадал: как Кан мог уехать в Балтикус, не страшась, что оставшийся без своего первого советника император выкинет что-нибудь, идущее вразрез с планом Черепца. А он, оказывается, оставил присматривать за делами в Дахароне своего приспешника. Впрочем, как раз в этом Кан и просчитался — Орикс давно уже решил, что сумеет осуществить их коварные планы и без него. Знал ли Черепец о его предательстве? И если да, то почему ничего не предпринял? Возможно, потому, что у него не было выбора, а может, Орикс вовсе и не в Харункрафте...

— Странно слышать это от такого куска дерьма, как ты, Таш! — презрительно выплюнул Хикс. — Что ты вообще знаешь о войне? Давно ты выбирался из-под защиты этих стен?

Его брат открыл было рот, чтобы сказать в ответ какую-нибудь гадость, но, передумав, промолчал. Сдвинув брови, он хмурым, почти дружелюбным тоном спросил:

— Что ты здесь делаешь, Хикс? Ты же ведь не в гости приехал...

— Мне нужны воины, — немного помедлив, ответил орк.

— И ты считаешь, я дам тебе кого-то из своих? — удивленно приподнял брови Таш и искренне рассмеялся. — Скажи отцу, Далар, ЧТО я только что ответил тебе.

— Император Хисс прислал меня собрать воинов из окрестных поместий, но Таш сказал, что не отпустит со мной ни одного, — хмуро буркнул новоявленный командующий.

— Приближается время сбора урожая, — миролюбиво развел руками Таш. — И каждый солдат на счету. Ты спросил, Хикс, что я знаю о войне? Да уж не меньше твоего, только я воюю не с людьми и даже не с эльфами, а с северными тварями, а это противник куда страшней. Или ты забыл их нападения? Они жаждут теплой, свежей крови живых, и, если бы не эти крепкие стены, нас всех давно бы уже разорвали... Помнишь,

когда мы были маленькими, отец водил нас к пустоши Виви? Помнишь, что мы там видели?

Хикс угрюмо кивнул. Только северные кланы могли вот так противиться воле императора. Они были северным оплотом Дахарона, защищающим жителей империи от зубов могущественных чудовищ. И если ослабить эту оборону, у Дахарона появится куда больше проблем, чем нехватка солдат на поле боя.

— А зачем тебе вообще воины? — вдруг подозрительно спросил Таш. — Ты не командующий; откровенно говоря, я вообще не знаю, что ты теперь за птица... Все еще служишь Ориксу? Это он тебя послал сюда?

— Не твое дело! — сварливо рявкнул Хикс.

С каждой секундой он злился все больше и больше, главным образом потому, что понимал: упрямого брата ему не переубедить. А значит, через Великие горы нам все-таки придется топтать одним.

— Ладно, сделаем так, — потерев лоб, со вздохом решил Таш. — Бери вон Ангхора и Хаташа. — Орк кивнул на замерших позади нас воинов, вместе с остальными молчаливо наблюдавших за перепалкой братьев. — Сегодня переночуешь в поместье, а завтра с утра отправишься на все четыре стороны по своим делам. Прости, но большего предложить тебе не могу.

Хикс сощурил глаза, сверля брата задумчивым взглядом, потом все же нехотя кивнул.

— И нам еще понадобится пара пленных.

— Зачем? — удивленно вытаращил глаза Таш.

— Не твое собачье дело, — хмуро повторил Хикс и посмотрел на сына: — Идем, Далар.

Развернувшись на девяносто градусов, он потопал к уводившему прочь из зала коридору. Спohватившись, Хикс оглянулся через плечо и, щелкнув пальцами, приказал:

— За мной!

Поняв, что этот пренебрежительный жест относится к нам, мы с Элем, Дидрой и Светликой поспешили следом за ним.

— Помнишь Шактара?¹ Теперь он не только мой соратник, но и моя правая рука, — представил шагавшего рядом с ним орка с ирокезом Далар.

— Как тебя вообще угораздило стать командующим?! — с гордостью спросил сына Хикс.

¹ Шактар в переводе с орочьего языка означает «бессмертный».

— Повезло, — скромно пожал плечами молодой орк, но расплывшаяся на его губах довольная улыбка красноречивее любых слов говорила, что он рад скупой отцовский похвале. — Император Хисс заметил мою доблесть на поле сражения и повысил меня.

— Расскажи, как там вообще дела на фронте? — вспомнив о войне, поинтересовался разом помрачневший Хикс. — В последнее время мне было не до новостей...

Далар с любопытством покосился на отца. На лице молодого воина так и читался немой вопрос: а где ты был все это время? Но без разрешения задать его Далар не решался.

— С чего бы начать? — задумчиво почесал нос молодой орк. — Император Хисс объявил о вступлении Дахарона в войну. Вскоре после этого король людей Ваалур в буквальном смысле рассыпался в прах на глазах у сотен придворных, а армия Проклятых, наседавшая на Эвиленд, пропала...

Мы с Элем многозначительно переглянулись. Не было сомнений: Ваалур был Возрожденным, и после временной гибели Долохова он вернулся обратно в Бездну, откуда некромаг его и вытащил. То же самое произошло и с созданными Баларом Проклятыми. В этом смысле, отправив Долохова в изнанку, мы оказали Вергилии немалую услугу. Правда, к сожалению, его визит туда был не слишком долгим, но этого хватило, чтобы уничтожить большую часть созданных им кошмарных тварей.

— Первый советник Кан объявил это чудом Всемогущего, якобы осветившего таким образом вступление Дахарона в войну, — продолжил рассказ Далар. — Само собой, случившееся изрядно подняло дух наших войск. Эльфы, терпевшие поражение за поражением от армии Проклятых, получили долгожданную передышку. В Лагароне теперь правит Совет Семи — в него объединилась не сумевшая поделить власть лагариковская знать. Но их действия исподволь направляет архимаг Диндорикус. Он побудил Совет направить к князю Элагору посла для заключения мира. Естественно, мага. Но до Эвиленда он так и не добрался. — Далар усмехнулся. — Мои люди перехватили его, послом оказался один из приближенных к архимагу магистров. За это император Хисс даровал мне должность командующего и этого самого мага в качестве личного раба. Я притащил его с собой. Ты бы видел, отец, как этот чванливый старикашка потешно кривляется, когда мои воины щекочут его бока копьями! Его спеси хватит на десяток эльфов! Он все никак не может

смириться со своей участью. Мнит себя великим магистром, хотя на деле он лишь жалкий раб. — Далар презрительно сплюнул на каменные плиты пола. — Зато он потешает меня, потому до сих пор и жив...

Светлика возмущенно втянула в себя воздух, всем своим видом выражая немой протест столь кощунственным, по ее мнению, словам, и немедленно получила очередной незаметный щипок от Дидры. Округлив глаза, изгойка многозначительно посмотрела на сестру и украдкой чиркнула ребром ладони по горлу, намекая ей, что с нами случится, если орки поймут, что мы вовсе не рабы.

— Ты отвлекся от сути, — хмуро напомнил сыну Хикс.

— Да, собственно, я уже все и рассказал, — пожал плечами Далар. — Пока что между Лагароном и Эвилендом продолжает тянуться вялая война. Но оба народа потеряли много крови, и решающее сражение уже не за горами. Император Хисс собирает войска, так что, когда оно произойдет, орки будут наготове и тоже не преминут в нем поучаствовать. Грядущая битва определит, кто завладеет Югом.

Услышав эти мрачные слова, я вздрогнул и ощутил, как по спине заскользили противные ледяные мурашки. А перед внутренним взором встала показанная мне Алией в одном из снов картина: залитое кровью поле, усеянное тысячами мертвецов трех наших рас. И некромагиня сказала, что в их гибели буду виноват я...

Но я видел этому лишь одно объяснение: они погибнут, если мне не удастся остановить Кана. А значит, я должен спешить — кто знает, сколько времени у меня осталось? В моем видении листва на деревьях была насыщенного темно-зеленого цвета, какой дарит своим лесным детям только жаркое летнее солнце. И значит, этот день действительно уже недалек...

— А куда ты идешь, отец? — не сдержав любопытства, спросил наконец Далар.

Мы остановились перед массивными дверями одной из комнат.

— Ты нужен нам на поле боя, — не дождавшись ответа, добавил молодой орк.

— Честная битва всегда приносит воину славу, — немного помолчав, заговорил Хикс, тщательно подбирая слова. — Но иногда даже худой мир бывает лучше доброй войны.

— Ты говоришь как трус! — презрительно оскалил зубы Далар.

Хикс зарычал. Молниеносно стиснув горло сына рукой, он впечатав его спиной в стену. Далар поморщился от боли, впиваясь пальцами в предплечье Хикса, но его силы не хватило, чтобы разжать стальную хватку отца.

Шактар шагнул было вперед, но, наткнувшись на горящий яростью взгляд Хикса, прилип к полу.

— Не смей так разговаривать со мной, щенок! — приблизив лицо к покрасневшей от натуги физиономии сына, процедил сквозь зубы Хикс. — Я повидал в этой жизни куда больше, чем ты, сопливый мальчишка, и я знаю, о чем говорю!

Мгновение помедлив, Хикс разжал руку и отступил на шаг назад. Далар судорожно глотнул воздух раскрытым ртом и потер шею ладонью.

— Тебе известно, где сейчас первый советник Кан? — отрывисто спросил Хикс.

— Я слышал их разговор с императором Хиссом, — нехотя отозвался Далар. — Дар Кан должен был отправиться куда-то с секретной миссией... Твое путешествие как-то связано с этим? — внезапно догадался юный орк.

Хикс быстро переглянулся со мной и нехотя кивнул.

— Я могу тебе чем-то помочь? — спросил его сын.

— У тебя же есть свое задание — привести императору пополнение, — сложив на груди руки, насмешливо отозвался Хикс.

Далар почесал затылок и с досадой пожал плечами.

— Ты же видишь, никто из местных не желает расставаться со своими воинами. А если я вернусь к императору с пустыми руками, в лучшем случае он разжалует меня, а в худшем... — И Далар снова пожал плечами.

— И ты думаешь, что помощь мне поможет тебе прикрыть зад? — ехидно поинтересовался Хикс.

— Ну как я понял, миссия дар Кана очень важна.

— А в чем она заключается, ты знаешь?

— Нет, она строго засекречена, — откликнулся Далар и с ухмылкой добавил: — Настолько, что иногда мне кажется, что и сам император Хисс про нее почти ничего не знает.

По возникшему на лице орка выражению я догадался, что последняя фраза была шуткой, но Хикс принял ее за чистую монету.

— Ты прав, — серьезно кивнул орк.

Глава 5 ПЛЕННИК

Дух иногo пленника свободнее, чем у находящегося на воле.

Глаза Далара и Шактара полезли на лоб.

— Что?.. — только и сумел вымолвить молодой орк.

Хикс нахмурился и оглядел коридор, но тот по-прежнему оставался пуст.

— Идем. — Орк распахнул дверь комнаты и быстро зашел внутрь.

Мы всей компанией последовали за ним. Переступив порог, мы оказались в просторной спальне. У одной из каменных стен стояла массивная кровать под балдахином, у другой возвышался большой шкаф. Напротив него виднелся вычищенный до блеска камин с горкой свежих дров. У четвертой стены примостился широкий дубовый стол. Над ним виднелось большое окно, забранное фигурной решеткой. С потолка свисала безыскусная люстра — «колесо», уставленное дюжиной толстых свечей.

— А этих ты зачем сюда привел? — с презрением окинув нас взглядом, спросил Далар. Его взгляд остановился на Дидре. И он поморщил нос, как будто унюхал что-то неприятное. — Да еще и изгойку с собой притащил!

— Заткнись и сядь! — потеряв терпение, рявкнул Хикс. Переведя сверкающий взгляд на Шактара, он грозно добавил: — И ты тоже!

Оба молодых орка мгновенно повиновались, и Хикс коротко пересказал им наши приключения, напирая на то, какую роль сыграл во всем этом первый советник императора Хисса. Воцарилось напряженное молчание. Молодые орки переглянулись, и Далар, прокашлявшись в кулак, тихо спросил:

— Неужели Кан в самом деле решился на это? Заключить союз с некромагами?! Он рехнулся!..

В голосе орка проскользнул неприкрытый ужас. Жители Юга с молоком матери впитывали жуткий страх перед загадочными, могущественными владыками Севера. И страх орка был легко объясним: он прекрасно понимал, что, если северяне перейдут через Великие горы, Юг утонет в крови, и тогда рабами

уже станут все, не только люди и эльфы, но и орки, и все прочие расы. И это еще в лучшем случае...

— Именно поэтому мы и должны остановить Черепа до того, как он доберется до Балтикуса, — с нажимом проговорил Хикс.

Орк с ирокезом открыл было рот, чтобы что-то сказать, но Далар повелительно поднял руку и решительно произнес:

— Мы пойдем с тобой, отец. Я, Шактар и наш отряд — семь крепких, закаленных в боях воинов.

— Вот и чудно, — удовлетворенно кивнул головой Хикс. — Выдвигаемся на рассвете. А сейчас нам нужно отдохнуть, мы прошли долгий путь...

Далар кивнул, и молодые орки покинули спальню.

— Ты уверен, что ему можно доверять? — поджав губы, сухо осведомилась Светлика, глядя на захлопнувшуюся за спинами воинов дверь.

— Он мой сын, — просто ответил Хикс.

— А его друг? — тихо спросил Эль.

— Я знаю Шактара с детства, он никогда не предаст Далара.

— Ну я не знаю... — покачав головой, проворчала Светлика.

— А тебя никто и не спрашивает, женщина! — огрызнулся Хикс, и магиня обиженно замолчала. — Давайте спать, завтра рано вставать...

Хикс был Возрожденным, и сон ему был больше не нужен. Девчонки заняли единственную кровать в комнате, а мы с Элем растянулись на мягком ковре из шкурки зилов.

Следующим утром Хикс легонько потряс меня за плечо:

— Эрик, вставай!

Я сладко зевнул и разлепил глаза. Комнату заливали яркие лучи лившегося через просторное окно света. Опустевший на ночь внутренний двор постепенно наполнялся жизнью. Выглянув через решетку, я увидел лениво почесывающих зад орков-воинов, людей-крестьян, некогда наемную рабочую силу, а ныне рабов, собирающихся отправиться в поля. До моих ушей доносился веселый перестук молотков, конское ржание и детский смех.

— Идем, — коротко приказал Хикс.

И следом за ним мы спустились во внутренний двор.

— Ждите здесь, я пойду проверю, как там дела у Далара, — скомандовал орк и снова скрылся за просторными воротами поместья.

Я потянулся, оглядывая занимавшихся своими делами ор-

ков. На нас почти никто не обращал внимания — подумаешь, всего лишь еще несколько рабов, и лишь Эль удостоился парочки любопытствующих взглядов. Гордые дети леса редко становились рабами, предпочитая достойную смерть унижительному служению.

Внезапно мое внимание привлекла кучка детворы, собравшаяся в противоположном конце просторного двора. Юные орчата, среди которых я узнал и богато одетого сынишку Таша, обступили запертого в колодках человека. Он стоял, согнувшись буквой «Г», и в морщинистое, заросшее длинной всклокоченной седой бородой лицо то и дело летели комки грязи и тухлые овощи. Старик вяло шевелил торчащей из деревянной пластины колодок головой, пытаясь уклониться от мерзких снарядов, его пальцы судорожно сжимались, словно говоря, что их хозяин еще не сдался и не потерял воли к жизни.

— Как легко мы забываем о человечности, — проследив за направлением моего взгляда, с грустью прошептал Эль.

Я сжал зубы и решительно зашагал к пленнику.

— Эрик, что ты собираешься делать? — взволнованно спросила посеменившая за мной Светлика. — Нам нельзя привлекать к себе внимание!

— Я не собираюсь стоять и спокойно смотреть, как какая-то малышня издевается над моим соотечественником! — зло буркнул я.

— Орки убьют нас!.. — с искаженным от ужаса лицом прошептала магиня, и тут ее взгляд упал на лицо зажатого в колодках человека. Магиня зажала рот руками и изумленно ахнула: — Магистр Петавиус!..

Это имя было мне смутно знакомо. Кажется, Светлика про него как-то рассказывала... Да, точно! Магистр Петавиус — бывший глава их академии! Видимо, архимаг послал его с тайной миссией мира в Эвиленд, но Далар перехватил его и притащил с собой в Дахарон в качестве личного шута.

Орчата так увлеклись своим занятием, что не заметили нашего приближения. Я подхватил с земли камень и размахнулся.

— Эрик, ты уверен? — на всякий случай быстро спросил Эль, намекая на те последствия, которые, без сомнения, нас ждут, если я решусь вмешаться в эту детскую «забаву».

Не отвечая побратиму, я с силой запустил камень в пацаненка лет двенадцати, с азартом швырнувшего в несчастного пленника гнилой картошкой.

Камень стрелою просвистел в воздухе и врезался точнехонько в затылок юного орка. Мальчишка вскрикнул от боли и стремительно обернулся, потирая ладонью ушибленное место. Дети притихли, с интересом глядя то на меня, то на своего проводителя-задиру.

— Как ты посмел, жалкий раб?! — задыхаясь от злости, гневно прошипел орчонок.

— Если родители не научили тебя вежливости, то это сделаю я, — с холодной насмешкой ответил я.

Краем глаза я увидел, что наша перепалка привлекла внимание нескольких взрослых орков-воинов и крестьян-людей. Стражи с любопытством поглядывали в нашу сторону, но вступаться за детишек пока не спешили; лица рабов ничего не выражали, но в их глазах засветилась надежда, словно, помогая запертому в колодках старику, я как-то облегчаю и их участь.

— Ты пожалеешь об этом, грязный штир крафт! — со звенящей в голосе обидой выкрикнул орчонок, беспомощно сжимая кулаки.

Я молча подобрал с земли комок грязи и швырнул его в физиономию юного наглеца. Липкая жижа залепила ему глаза, набилась в рот. Орчонок закричал от ярости и принялся отплеываться.

— Стража! Убить их! — взвизгнул он, тыча в нашу сторону рукой.

Орки нерешительно переглянулись. Я не знал, чьим отпрыском был этот задира, но войны Таша явно не считали, что должны ему подчиняться. Стоило мне так подумать, как один из них шагнул вперед, обнажая устрашающе поблескивающий в утреннем свете меч.

— Рабы должны знать свое место! — презрительно процедил он, направляясь ко мне.

— Эрик! — испуганно воскликнула Светлика и потянулась к висящему под одеждой магическому медальону.

— Не вмешивайся! — предупредил ее я, сжимая руки и шагая навстречу орку.

Воин замахнулся мечом в явном намерении перерубить меня пополам. Но я стремительно бросился вперед и заблокировал его руку предплечьем. Орк оскалился и зарычал, пытаясь продавить мой блок и завершить движение. Если бы не моя полуорочья сила, мне бы ни за что не удалось сдержать его натиск. Не теряя времени, я выбросил вперед правую руку и впечатал

кулак в физиономию противника. Орк инстинктивно отшатнулся назад. Я присел и быстрым движением подсек его ноги. Воин растянулся спиной на земле.

Увидев это, его товарищи выхватили мечи и с грязной руганью бросились ко мне.

— Ха'ри так! — пробормотал я, глядя на подступающую ко мне орду.

Вдруг утренний воздух разорвал пронзительный свист. Орки инстинктивно замерли и обернулись. Я увидел стоявшего на пороге поместья Хикса. Позади него маячили угрюмые физиономии Далара и Шактара. На этот раз молодые орки вооружились по полной. За спиной Далара виднелись рукояти таких же, как у Хикса, акинаков, на поясе висел короткий топорик и пара метательных ножей. Шактар вооружился булавой и впечатляющей коллекцией кинжалов, небрежно торчавших из висевших на бедрах самодельных ножен.

— Пошли вон, это моя собственность! — приблизившись к нам, грозно прикрикнул на воинов Хикс.

Орки, недовольно ворча, убрали мечи и вернулись к своим делам. Сваленный мною здоровяк поднялся на ноги и, смерив меня ненавидящим взглядом, что-то нечленораздельно прорычал и присоединился к друзьям.

Я развернулся и молча подошел к пленнику. Подобрал с земли увесистый булыжник, я несколькими сильными ударами сбил скрепляющий кандалы замок и освободил старика.

Маг со стоном разогнулся и потер затекшую от долгого стояния в неудобной позе спину. Подслеповато щурясь, он шагнул вперед и протянул мне ладонь для рукопожатия.

— Спасибо! Даже не знаю, как вас благодарить, — искренне проговорил он, с чувством трясая мою ладонь. — Меня...

— По-твоему, архон удовлетворится этой жертвой? — перебив старика, буркнул Хикс и скептически окинул его взглядом.

Светлика возмущенно втянула в себя воздух.

— Архон? Вы сказали архон? — одернув полы сбившегося набок плаща, заинтересованно спросил Петавиус.

— Да, а что, слышали о таком? — удивленно приподнял брови Хикс.

— Ну конечно да! Я магистр Академии магов Лагарика! — с гордостью, так не вязавшейся с его потрепанным видом, отозвался наш новый знакомец.

Мы с Элем переглянулись.

— Он может быть полезен нам. Возьмем его с собой, — решительно предложил я.

Впрочем, я и без того собирался забрать пленника Далара с нами. Но оркам альтруизм был не свойствен, поэтому для Хикса мне пришлось найти более весомую причину.

— Нужно убираться отсюда, — кивнул Хикс и, развернувшись, зашагал к выводящим коней оркам.

Я насчитал семь крепких, мускулистых воинов в стандартной дахаронской кольчужной броне. Должно быть, это и был отряд Далара. Рядом переминались с ноги на ногу Хаташ и Анхор — Таш сдержал свое слово и все-таки отпустил их с нами.

Мы последовали за Хиксом.

— Позвольте помочь вам, магистр Петавиус! — с состраданием пробормотала Светлика, придерживая ковылявшего позади нас старика под локоть.

Он был одет в длинный, некогда светло-бежевый, а сейчас сплошь покрытый грязью балахон, поверх которого был накинут стандартный коричневый дорожный плащ магов.

— Светлика?! — разглядев лицо юной магини, изумленно выдохнул он. — Ты ли это?

— Да, я, я! — обрадованно воскликнула девушка.

— Но... что ты тут делаешь? — непонимающе воскликнул старый магистр. — Нам сообщили, что ты напала на эльфов и сбежала! Тогда это было серьезным преступлением, а сейчас, после того как началась война... — И маг лишь вяло махнул рукой.

— Я могу вернуться домой! — взволнованно воскликнула магиня, лишь только сейчас осознав, ЧТО значила война лично для нее.

Она была вынуждена сбежать с нами из Лагарика, так как по незнанию, спасая нас, убила гнавшихся за нами эльфов Алоризля. В мирное время нападение на представителя союзной расы было тягчайшим преступлением, ставившим под угрозу Договор, и оно неминуемо каралось смертью. Но после начала войны эльфы стали нашими врагами, а значит, это преступление больше не имело силы, и Светлика могла без опаски вернуться в Лагарон. Конечно, если сумеет до него добраться...

Осознав это, девушка снова сникла. Слишком много узлов негостеприимной земли разделяло ее и родной Лагарик.

Мы взобрались на примускулов, любезно предоставленных нам жаждавшим избавиться от брата Ташем, и двинулись в

путь. Светлика и магистр Петавиус, присоединившийся к нашей группе в последний момент, ехали на одной лошади. Я видел, что усталый старик едва держится в седле, но несгибаемая гордость магов вынуждала его держать спину прямо. Несмотря на все унижения и побои, Далару и его воинам не удалось сломить дух этого храброго человека.

Мы миновали массивные ворота поместья, и Хикс вернул Элю кваддак.

— Зачем ты даешь оружие рабу? — с любопытством покоисился на них Далар.

— Здесь нет рабов! — недовольно одернул его отец. — У нас у всех одна цель, и пора бы тебе уже это запомнить, Далар!

Молодой орк поджал губы, но ничего не ответил. Дернув поводья, он направил коня к голове отряда. Хикс только вздохнул.

А я в который уже раз поразился, как же быстро было забыто столетнее перемирие! Война едва началась, а наши расы вновь принялись неистово ненавидеть друг друга, хотя еще недавно они дружно жили бок о бок. Ну с «дружно» я, конечно, малость загнул, но раньше нам как-то удавалось держать под контролем свою ненависть, презрение и злобу.

Мы медленно ехали прочь от поместья. Я искоса поглядел на отряд орков. Интересно, что им сказал Хикс? А может быть, они просто следовали за своим командиром, солдатам не привыкать выполнять приказы без объяснений.

Впереди на горизонте вздымались Великие горы. Их заснеженные вершины сливались с затянутым тучами молочно-серым небом. Копыта примускулов глухо стучали по негостеприимной, каменистой земле.

К полудню мы наконец добрались до пустоши Виви. Ощутив пропитывавшую поле древнюю магию, кони инстинктивно замедлили шаг, а потом и вовсе встали как вкопанные.

— Ну, скотина, вперед! — в сердцах воскликнул Шактар и вонзил шпоры в бока коня.

Примускул испуганно заржал и встал на дыбы. Здоровенный орк не удержался и вылетел из седла, а оставшийся без контроля конь стремглав помчался прочь от кровавого поля. По отряду прокатилась волна смешков. Шактар, ругаясь на чем свет, вскочил на ноги и погрозил улепетывавшему животному кулаком.

ГЛОССАРИЙ

Акинак — короткий меч, длиной около 30 — 40 см, с двумя параллельными лезвиями, плавно сходящимися к острию ромбовидного сечения. Имеет бабочковидное перекрестье, плоскую рукоять и навершие в виде небольшого шара, которым удобно выворачивать челюсти незадачливым противникам.

Аларат — город-государство альвов на юге Вергилии XIV. Про него мало что известно, так как альвы живут очень уединенно и никого не пускают за стены своего города-крепости. Естественной защитой служит кольцеобразный горный кряж, окружающий Аларат со всех сторон.

Аларатский горный кряж — кольцеобразная горная цепь на самом юге Вергилии XIV.

Альвы — самая древняя и малочисленная раса на Вергилии. После *Первой Великой войны* народ альвов раскололся надвое. Одна часть альвов по-прежнему проживает в небольшом государстве *Аларат* на юге Вергилии, отрезанная от прочих стран *Большой Южной пустыней*. Это государство сильнейших природных магов к югу от Великих гор, поскольку каждый альв с рождения способен инстинктивно обращаться с одним из *элементалей*. Вторая часть народа альвов навеки отказалась от использования магии и покинула Аларат. За прошедшие со времен Первой Великой войны века они окончательно утратили связь с предками и теперь живут одичалыми малочисленными племенами, беспорядочно кочующими по всему югу Вергилии. Внешне альвы похожи на людей, но отличаются от них огромным ростом, абсолютным отсутствием волос на теле и ровным оливковым цветом кожи. Силой альвы превосходят даже орков, а злобностью — эльфов. В отличие от «цивилизованных»

альвов, живущих в Аларате, кочевые альвы ненавидят все остальные расы и при всяком удобном случае охотятся на их представителей, как на животных.

Анклав — «дипломатическое посольство» одного государства на территории другого. Помимо политических функций также выполняет и социально-экономические. После окончания Второй Великой войны страны, заключившие *Договор* (кроме серафимов), основали на землях друг друга *анклавы* — небольшие обособленные поселения тех или иных рас в крупных городах других рас. Так, в Лагарике, столице Лагарона, единственного королевства людей на юге Вергилии XIV, были основаны анклавы орков, эльфов и гномов, они занимают несколько кварталов в Королевском районе. Это места, где обычным людям, находящимся в здравом уме и твердой памяти, без приглашения лучше не появляться.

Архон — страж пустоши Виви.

Балтикус — империя *некромагов* к северу от *Великих гор*. Из-за трудной проходимости *Предела мира* про нее мало что известно, кроме того что ее жители используют некромантию, сотни лет назад отказавшись от всех других видов колдовства.

Барьер — так называют совокупность заклятий, наложенных *Всемогущим* на *Великие горы* после *Первой Великой войны*, не дающих некромагам пересечь *Предел мира*. См. также *Великие войны* и *Сделка*.

Бездна (Темная Бездна) — эквивалент преисподней в мире Вергилии XIV. Согласно Истоку, Темная Бездна была создана *Всемогущим*, чтобы пленить в ней Окса — страшное чудовище, на заре времен едва не уничтожившее весь мир. Считается, что души грешников, не соблюдающих святыне заветы *Всемогущего*, попадают в Темную Бездну, обреченные там на вечные мучения, которые питают силу Окса.

Бестиарий — книга, в которой содержится описание различных магических существ или растений.

Большая Южная пустыня (или Пустыня Костей) — гигантская пустыня на самом юге Вергилии XIV. Считается, что за ней находится край света. Во всяком случае, еще ни одному живому существу не удалось ее пересечь, и те, кто уходил за Аларатский горный кряж, назад уже не возвращались.

Болотная ведьма — согласно легендам, в сердце каждого болота обитает болотная ведьма. Забредшему в топь путнику она

представляется прекрасной дево́й и, очаровав жертву, заманивает ее в глубь болота, где принимает свой настоящий вид уродливой старухи с всклокоченными волосами и съедает.

Болотные пигалицы — птицы, отдаленно напоминающие цапель, только вместо перьев их тела покрыты темно-зеленой чешуей, хорошо отражающей огонь. Питаются дохо-жабами.

Бушприт — наклонный брус, выступающий вперед с носа парусного корабля.

Великие войны — Первая Великая война, или Война *Юга* и *Севера*, 211 – 500 гг. П.С. Кровавая, ужасающая война между *некромагами* и остальным миром. Согласно *Истоку*, была остановлена Всемогущим, «когда земля отказалась впитывать в себя пролитую кровь», а некромаги истребили почти всех обитателей *Юга*. Всемогущий наложил на *Великие горы* заклятия, названные *Барьером*, которые впредь препятствовали проникновению некромагов за *Предел мира*. Вторая Великая война, 510 — 897 гг. П.С. Затяжная кровопролитная, разрушительная война между серафимами, людьми, орками, эльфами и гномами за передел мира. Завершилась после заключения *Договора*.

Великие горы (или *Предел мира*) — высокие, почти непроходимые горы, с запада на восток разделяющие Вергилию XIV пополам. Подножия гор заросли густыми, смертельно опасными лесами, а вершины покрыты никогда не тающими ледниками, проход через которые охраняют *ледяные монстры*.

Вергилия XIV — название мира, в котором происходят описываемые события.

Вечная кромка — неразрушимый сплав из металла и эльфийских зубов, не нуждающийся в заточке и с одинаковой легкостью разрезающий как шелк, так и латника в полном боевом облачении. Подробнее см. *Эльфы*.

Виверна — одна из разновидностей темных тварей. Внешне похожа на дракона, за тем исключением, что передние лапы ей заменяют крылья.

Видения — картинки прошлого или будущего, открывающиеся магам после проведения специальных ритуалов. Как правило, приходят в виде вспышек, продолжительность и подробности которых зависят от уровня мастерства мага.

Вина серафимов — самые вкусные и самые дорогие вина *Юга*. Рецепт изготовления строго охраняется *крылатой расой*,

поэтому порою цена за бутылку такого вина достигает нескольких сотен золотых. Легко отличить от всех прочих вин по характерному искрящемуся фиолетовому отливу.

Возрожденные — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некроманами нежити: живая душа в мертвом теле. Некроманг призывает душу умершего и насильно связывает ее с мертвым телом, которое она покинула, а потом оживляет его. В итоге жертва словно бы возвращается к жизни. При этом она неуязвима, ибо не может умереть тот, кто уже мертв. Все нанесенные Возрожденным раны мгновенно затягиваются благодаря оживившей их черной магии, отрубленные конечности превращаются в дым и заново отрастают. Возрожденные могут не сознавать, что они находятся под властью темного колдовства. Но некроманг имеет власть в любой момент взять своих рабов под полный контроль как *Проклятых* и использовать их в качестве марионеток в прямом смысле этого слова. Тогда Возрожденный будет осознавать все, что делает, но не сможет сопротивляться приказам своего хозяина.

Всемогущий — бог, по преданиям когда-то сотворивший Вергилию XIV. Главное божество в религии большинства народов, населяющих этот мир.

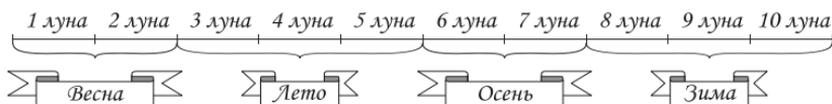
Вторая Великая война — см. *Великие войны*.

Вурлак — страшный зверь, обитающий в лесах *Эвилленда*, поменьше льва и крокодила. Обладает на редкость злобным характером и убивает, даже когда не голоден. Невероятно живуч. Продолжает жить, даже если отрубить ему все шесть конечностей, и остается по-прежнему смертельно опасным. Его тело покрыто прочной, как камень, шерстью, что делает его практически неуязвимым для большинства видов оружия и *природной магии*. Длинный хвост твари оканчивается смертельно ядовитым жалом.

Гномы — кряжистые низкорослые существа с жесткой бурой кожей. Делятся на восточных гномов, живущих в *Годсдорфе* (восточники), и западных гномов, живущих в *Дориндорфе* (западники).

Год, месяц, день — в году 10 лун (340 дней), в луне — 34 дня, в дне — 25 оборотов (название пошло еще из древности, когда время измерялось оборотами песочных часов), в обороте — 100 минут, в минуте — 100 секунд. День условно делится на три части — утро (с 6:00 до 10:00), день (с 10:00 до 16:00) и вечер (с 16:00

до 20:00). На Вергилии XIV существует четыре сезона — весна, лето, осень и зима. Каждый новый год принято отсчитывать с первого дня весны — дня, в который, по преданиям, Всемогущий сотворил Вергилию XIV. Исторически сложилось так, что весна начинается в первый день первой луны (у лун нет назва-



ний, они просто нумеруются с первой по десятую) и длится до тридцать четвертого дня второй луны. Лето длится в течение третьей, четвертой и пятой луны, осень — шестой и седьмой, зима — восьмой, девятой и десятой.

Годсдорф — государство восточных гномов на востоке Вергилии XIV. Находится глубоко в недрах горного хребта Годсдорф.

Господарь или **господара** — верховный правитель или правительница *Балтикуса*.

Дар — в переводе с орочьего языка: «господин» — уважительное обращение к постороннему или вышестоящему орку.

Дар магический — способность некромантов творить волшебство и выполнять магические заклинания. Может увеличиваться с годами при усердных тренировках. На каждое заклинание тратится некоторая частичка дара. Когда он иссякает, колдуны временно лишаются возможности творить волшебство. Со временем запас дара восстанавливается, и тем быстрее, чем выше *ранг* у мага. В среднем полное восстановление дара занимает от 6 до 9 часов у *некрмантов*, 4 — 6 часов у *макрмантов* и 2 — 3 часа у *хуфу*.

Дахарон — империя орков. Столица — Харункрафт.

Дети леса — другое название эльфов.

Дикие земли (Дикая территория) — обширная территория к западу от Мятужных гор, оставшаяся брошенной после Второй Великой войны из-за того, что обескровевшие расы не смогли ее заселить.

Договор — в 897 г. П.С. четыре великие расы (*серафимы, люди, орки и эльфы*) после нескольких сотен лет долгих кровопролитных войн заключили Договор о ненападении и сотрудничестве. Позже к Договору присоединились и гномы.

Долина Света — обитель Всемогущего и душ праведников.

Дориндорф — государство западных гномов на западе Вергилии XIV. Находится глубоко в недрах горного хребта Дориндорф.

Дохо-жаба, или жаба Дохо — обитающее в болотах земноводное, полупрозрачные внутренности которого обычно используются бедняками вместо оконных стекол. Внешне похожа на обыкновенную жабу, только коричневого цвета и размером с годовалого ребенка. Спина животного покрыта бородавчатыми наростами с сильнейшим ядом. Несмотря на то что дохо-жаба плюется огнем, в целом она вполне безобидна и никогда не нападает первой, просто не стоит заходить на ее территорию. У нее очень тонкая шкура, и все жизненно важные органы расположены практически на самой поверхности тела, поэтому дохо-жабу легко убить с помощью самых обычных стрел даже плохому стрелку.

Драконья гора — самый высокий пик в Великих горах.

Дэвы — оживленные с помощью некроса гомункулы из праха и глины.

Жемчужное озеро — прекрасное озеро на юге Лагарона. Мягкий климат, чистая вода, нежный золотистый песок и богатая красочная растительность сделали его излюбленным местом отдыха лагаронской знати.

Заговоренная сталь — сталь, прошедшая особую магическую обработку, позволяющую ей пробивать практически все виды брони (кроме тех, что также изготовлены из заговоренной стали) и магические барьеры низшего разряда. Но в прочности и остроте уступает клинкам с *вечной кромкой*.

Заклинатели — маги Дахарона, умеющие укрощать некоторые виды обитающих у подножия Великих гор северных тварей.

Зил — небольшой пушистый и крайне глупый зверек. водится высоко в Великих горах. Ценится за дивный мех чистого белого цвета. Из-за трудностей, связанных с охотой на этих зверей, шкурки зила стоят непомерно дорого.

Иглица — невысокий кустарник с крупными жесткими листьями. Неприхотлив, произрастает даже на неплодородной почве гор.

Изгои — новая раса, возникающая на Вергилии XIV после Второй Великой войны. Явилась результатом кровосмесительных связей людей с представителями других рас.

Изнанка мира — обратная сторона *Суты*, черный мир Хаоса, в котором обретаются слепые, непознаваемые силы, злоба, горе, отчаяние, страхи и зависть. Словом, все то, что составляет низменную натуру души. А также монстры — злобные порождения негативных эмоций, свободные и всемогущие. Входить в изнанку мира могут только некроманы. Но, путешествуя через нее, они подвергаются серьезной опасности быть либо раздавленными этими непонятными всемогущими силами, либо разорванными обитающими там жуткими монстрами.

Ильмы — одни из немногих деревьев, выживающих в климате Великих гор. Их легко отличить по тонким темно-коричневым стволам, уродливо перекрученным из-за магии и недостатка питания, и удлинённым листьям с острыми концами.

Ио и Эб — спутники Вергилии XIV. Эб восходит в полночь и заходит в полдень. Ио восходит на закате и заходит на рассвете. Эб имеет насыщенный фиолетовый цвет, а Ио — бледно-зеленый. По древним преданиям, Эб — это глаз *Окса*, а Ио — око *Всемогущего*, и когда небо скрывают тучи, это означает, что две могущественные силы вновь сошлись в извечной борьбе друг с другом.

Исток — аналог Библии в мире Вергилии XIV, а также свод религиозных и морально-нравственных законов, на заре времен оставленный Всемогущим *семи великим расам*.

Йови — одна из разновидностей северных тварей, водящихся у подножия Великих гор. Внешне похож на гигантского муравья. Высотой взрослый йови достигает четырех-пяти миллионов.

Кабал — большое, очень глупое травоядное животное, внешне чем-то напоминающее земного носорога, но с гораздо более нежной кожей приятного коричневатого-желтого оттенка, которая используется для изготовления верхней одежды. Сшитые из нее брюки и куртки получаются прочными и очень удобными и прекрасно сохраняют тепло тела. Кожа кабала является достаточным дорогим материалом, так как трудна в выделке. Согласно Истоку, на заре времен Всемогущий приказал первому человеку принести в жертву всех кабалов из своего стада за то, что он нарушил один из священных законов. С тех пор и по

шло выражение «кабал отпущения». Однако если разозлить кабала, он может представлять серьезную опасность из-за внушительных рогов, украшающих его морду. Домашним кабалам рога, как правило, отпиливают. Жители Наски умудрились приспособить кабалов в качестве верховых животных, так как лошади в Кровавых песках почему-то необъяснимым образомдохнут.

Кайрю — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити. Кайрю — это мертвая душа в живом теле. Некромаг вынимает мозг человека и заменяет его мозгом какого-нибудь животного, чаще всего жабы или собаки. В него он вкладывает скопированный из Сути образ души человека и «оживляет» марионетку. Формально, тело во время этой операции не умирает, но без мозга нарушается связь с душой, и она сливается с Сутью. Кайрю с мозгами жабы могут прожить не больше недели, с мозгами более крупных животных — до нескольких месяцев. При этом кайрю не осознает, что он больше не тот человек, которым он когда-то был. У него сохраняются все его воспоминания, привычки и предпочтения. Но в это же время приказы некромага воспринимаются им как собственные желания. Если некромаг хочет, чтобы его раб прожил подольше, он должен раз в какое-то время менять «отработавший» мозг на новый.

Квадак — изогнутый в обе стороны кривой двухлезвийный эльфийский клинок. Используется исключительно эльфами, так как они старательно скрывают от других рас приемы фехтования этим более чем специфическим оружием.

Ки'зел — очень крепкий алкогольный напиток, настаиваемый на коре и листьях ли'оров — эльфийских дубов. Обладает весьма специфическим вкусом прелых носков и запахом полуразложившегося козла.

Кирич-занга — широкая река, с запада на восток пересекающая всю Вергилию. Берет начало в Великих горах, но где точно находится ее исток — неизвестно, так как все, кто отправлялся его искать, назад уже не возвращались. В среднем ее ширина составляет около 0,1 узла. В переводе с орочьего Кирич-занга означает «Дикая река».

Клетка Вечности — легендарное обиталище Стражей Вергилии.

Ключ от Предела мира — магический предмет, созданный Всемогущим после окончания Первой Великой войны для сня-

тии Барьера в Великих горах. Был разделен на семь частей, дарованных правителям каждой из семи великих рас.

Князь (великий князь) — глава светской власти *Эвиленда*. Подробнее см. *Эльфы*.

Кольчужная орочья рубашка — короткая, до пояса и без рукавов; является облегченным видом брони. Используется в основном орками.

Корд — обитающий в глубинах Древнего леса огромный зверь с медвежьим телом, птичьей головой и гривой льва.

Королевские Охотники — хорошо вооруженный, слаженный военный отряд, предназначенный для розыска особо опасных и беглых преступников. Подразделение Королевских Охотников было сформировано после заключения в 897 г. Договора по образцу Эльфийских Охотников.

Король — глава законодательной и исполнительной власти Лагарона.

Кросс — посох макроманта, использующийся для связи с некросом. Представляет собой костяной жезл длиной от 80 до 120 макроузлов, увенчанный черепом одной из подходящих для этой цели темных тварей. Превосходит по силе и качеству связи с некросом фесты некромантов, но уступает урусам хуфу.

Крылатая раса — другое название серафимов.

Куролатки — широко распространенная в лесах Вергилии птица. Темно-зеленое оперение легко позволяет ей маскироваться в траве. Куролатки плохо летают, а потому способны лишь ненадолго отрываться от земли. Питаются червями и некоторыми видами болотных трав.

Лагарик — столица *Лагарона*, человеческого государства. Если смотреть на город с высоты птичьего полета, видно его четкое разделение на три района. Первый, внутренний район — Королевский. В нем находятся все правительственные здания, анклав, а также дома дворян и высшей знати. По периметру огражден защитной стеной на случай, если во время военных действий в город ворвется враг. Далее широким кольцом идет Центральный район, в котором проживает большая часть добропорядочного населения Лагарона — булочники, кузнецы, маляры, торговцы, ремесленники и т.д. Вокруг Центрального района раскинулся район Приграничный (Приграничье) — стихийно разросшиеся лачуги и домишки, в которых обитают бед-

няки и бандиты. По периметру Лагарик ограждает кольцо магических ловушек, призванных сдержать неприятеля на подступах к городу.

Лагарон — единственное на *Юге* государство людей. Форма управления — монархия. Во главе государства стоит *король*, в подчинении которого находится *Совет магов* (возглавляемый *архимагом*), *Совет жрецов* (возглавляемый *архижрецом*), а также Королевская канцелярия (возглавляемая *приором*).

Ледяные монстры — загадочные существа, обитающие во льдах у вершин *Великих гор*. Были созданы Всемогущим для охраны немногих существующих проходов через них.

Магический амулет — магический камень или кристалл в оправе из магически-проводящих сплавов. Магические амулеты обычно изготавливаются в виде медальонов различных размеров и форм или колец (менее мощные образцы). Служат магам для обращения к элементалям. Используются ТОЛЬКО магами, работающими с нейтральной (природной) магией. Плетение оправы выполняется в виде магического рисунка, который выбирается в зависимости от того, энергию каких элементалей должен усиливать амулет. Различают два вида магических амулетов — непосредственно магические амулеты и магические кристаллы. Магические кристаллы работают по схожим принципам, но не нуждаются в оправе.

Магические барьеры, или **щиты высшего порядка**, — требуют затрат большого количества дара и для создания, и для дальнейшего поддержания барьера во времени. Диаметр и сила практически не ограничены и зависят только от умения и ранга самого колдуна. Было зафиксировано несколько исторически значимых случаев, когда хуфу создавали барьеры такой силы, что не только останавливали, но и сжигали все физические предметы, которые соприкасались с ними. Возможно одновременное создание только одного барьера. Когда дар иссякает, барьер автоматически исчезает.

Магические барьеры, или **щиты низшего порядка**, — барьеры, создаваемые с использованием незначительного количества дара. Имеют весьма ограниченный диаметр, способны укрыть только от одной атаки. После попадания в них заклинания или физического оружия разрушаются. Однако не требуют постоянных затрат дара на поддержание, в отличие от барьеров

высшего порядка, и дар затрачивается только на создание барьера.

Магия — согласно *Истоку*, изначально на Вергилии XIV существовало два вида магии — *первородная*, которая делилась на светлую и черную (некромантию), и *нейтральная* (природная). *Некромантия* — это магия мертвых, боевая магия смерти, она издревле считается прерогативой северных народов, живущих к северу от *Великих гор*. В ее основе лежит элемент *некрос*. *Светлая магия* — магия лечения, возрождения и созидания. Но после Великих войн, когда мир едва не утонул в крови, Бог отвернулся от своих детей и забрал у них этот дар, осознав, что ни людям, ни эльфам, ни оркам, ни другим расам он более не нужен — они слишком увлеклись взаимной ненавистью и истреблением друг друга. И теперь в мире осталась одна только некромантия (черная магия) и природная (нейтральная) магия, берущая истоки не от Света и не от Тьмы, а от Природы — самой *Сути* этого мира. Природная магия основана на обращении к пяти великим *элементалям* — огню, воздуху, воде, земле и молнии. Распространена в Южных землях. С помощью *магических амулетов* маги работают с пятью основными элементальями, создавая на их основе заклинания. В основном, это боевая и защитная магия. Некоторые маги выделяют шестым элементом *некрос*, но это ошибочное мнение, так как в своей основе он имеет совсем другую магическую природу.

Макроманты — среднее звено магов Балтикуса. Обладают высоким потенциалом и способностями к магии, но не являются кровными потомками великих родов. Для связи с некросом используют кроссы.

Места силы — на всем Юге Вергилии XIV существует около трех десятков так называемых мест силы, в которых особенно сильна природная магия. Настолько, что даже самые сложные заклатия удаются там без особого труда.

Милюзел — равен примерно одному метру.

Мятежные горы — длинный извилистый горный хребет, с севера на юг пересекающий весь Юг Вергилии XIV. Являются естественной границей между заселенными территориями и *Дикими землями*.

Накер — нелетающий болотный дракон. Неразумен. Обладает крайне злобным характером. Обитает в глубоководных болотах или влажных низинах рядом с рекой или озером. Длина

взрослой особи может достигать тридцати милиузлов. Питается в основном мелким зверьем и зазевавшимися путниками.

Наска — огромная пустыня между *Дахароном* и *Эвилендом*. Считается, что она имеет искусственное происхождение. По легендам, пустыня Наска возникла благодаря чрезмерному усердию южных и северных магов в эпоху *Первой Великой войны*. Даже зимой температура в сердце пустыни держится на уровне раскаленной сковороды, отчего она считается почти непроходимой. К тому же пустыня населена *песчаными монстрами*, которые периодически выбираются из песков Наски и бродят по граничащей с ней территории, уничтожая разведывательные отряды, рискнувшие слишком близко сунуться к их владениям. Несколько раз, уже после заключения Договора, объединенные силы эльфов, орков и людей снаряжали туда экспедиции, стремясь очистить Наску от монстров и излечить эту землю от следов ужасного волшебства, но все попытки неизменно оканчивались провалом, а члены экспедиций погибали. Однако пустыня не необитаема. Несмотря на всю непривлекательность, в ней живут песчаные гоблины. Дело в том, что пустыня Наска вероятно богата драгоценными камнями, в том числе *нефритием*. И ушлые гоблины построили в ней несколько более-менее крупных городов — центров торговли, в которые стекаются потоки найденных *старателями* драгоценных камней и желающих приобрести их покупателей. Как следствие этого, пустыня кишит не только ушлыми гоблинами, но и не желающими трудиться криминальными личностями, которые не прочь подзаработать на не позаботившихся о своей защите старателях. Наска в переводе с языка гоблинов означает «Кровавые пески».

Некромантия — магия мертвых. Считается прерогативой северных народов, живущих к северу от Великих гор. Подробнее см. *некрос* и *некромаги*.

Некроманты — низшее звено носителей магического дара. Для связи с *некросом* используют *фесты*.

Некрос — основной элемент, используемый при творении заклятий *некромагии*. Иногда его выделяют шестым великим *элементом*, но это ошибочное мнение.

Нефритий — драгоценный камень небесно-голубого цвета. Обладает рядом магических свойств, которые особо отличают его от прочих драгоценностей. Другое название — «камни неба». Порошок растолченного в пыль нефрития используют

для изготовления зелья невидимости. Наиболее крупные месторождения нефрития можно найти в пустыне *Наска*.

Окс — эквивалент дьявола в мире Вергилии XIV. В переводе с орочьего языка «окс» означает «собака».

Обороты — так называются часы в мире Вергилии XIV.

Орки — одна из семи великих рас. Имеют высокий рост, крепкое телосложение и очень смуглую кожу. Отлично видят в темноте и обладают тонким слухом, в то время как их обоняние, наоборот, практически не развито. Зубы орков представляют собой два ряда заостренных конусообразных клыков. На голове у орков есть небольшие рога, если посмотреть на них сверху, они похожи на растущую прямо из головы корону с зубцами-рожками. Чем старше орк, тем больше размер рогов. Также на руках представителей этой расы можно увидеть весьма впечатляющие твердые острые когти, а из костяшек их пальцев выпирают костяные наросты, напоминающие кастеты. Обладают невероятной физической силой. Как и эльфы, орки предпочитают употреблять пищу в сыром виде, только в отличие от детей леса они не брезгают и человечинкой (впрочем, и эльфятинкой тоже). Постоянно проживают в империи *Дахарон*. *Анклав* этой расы после заключения *Договора* постоянно находится в *Лагарике*. По характеру злые, жестокие, яростные и невероятно самоуверенные.

П.С. — после Сотворения. Летоисчисление ведется с того момента, как Всемогущий сотворил Вергилию XIV.

Падальщики — одна из разновидностей пустынных тварей. Небольшие, похожие на младенцев-переростков существа с серой кожей. Ростом не превышают одного милиузла, перемещаться предпочитают на четырех конечностях, но при желании могут ходить и на двух. Считается, что они обладают какими-то зачатками разума. Их часто видят возле поселений. Падальщики кланчат еду взамен принесенных из пустыни мертвецов или оставшегося от них оружия, брони и проч.

Первая Великая война — см. *Великие войны*.

Песчаные монстры, или **пескомонстры**, — оставшиеся в пустыне после Первой Великой войны некромагические твари. За прошедшие века прижились в пустыне и частично ассимилировались среди населяющих ее хищников.

Пикси — небольшие земноводные, повсеместно встречаю-

щиеся в Дахароне. Снаружи покрыты костяными игольчатыми панцирями, делающими их отдаленно похожими на дикобразов, однако пикси значительно уступают им в размерах и имеют шесть ярко выраженных хватательных конечностей.

Планшир — деревянный брус, «перила», идущие вдоль верхней части фальшборта корабля.

Плотный мир — так маги называют физический, реальный мир вокруг.

Подземелье Ужасов — самая суровая, особо охраняемая тюрьма Лагарика.

Полдень — название двух срединных часов дня (с 12:00 до 14:00), время, когда тени самые короткие, а солнце самое жаркое.

Предел мира — другое название *Великих гор*.

Приграничье — см. в ст. *Лагарик*.

Примускул — специально выведенная с помощью магии земли порода лошадей. Характеризуются необыкновенной выносливостью и быстротой. Их легко отличить от других пород по крепким тройным копытам. В подковке не нуждаются. Все примускулы только иноходцы вороной масти.

Приор — глава Королевской канцелярии, исполнительно-законодательного органа власти Лагарона.

Пустошь Виви (также поле Виви) — огромное поле у южно-го подножия Великих гор. В 450 г. П.С. на нем произошло масштабное сражение между объединенным войском магов эльфов, орков, людей, гномов, серафимов и войском некромагов. В этой памятной битве выплеснулось столько магической энергии и пролилось столько крови, что некогда цветущее поле превратилось в пустошь, бесплодная земля которой до сих пор имеет цвет крови. По легенде, именно там начинается один из немногих проходов через Великие горы, позволяющий попасть с *Юга* на *Север*. Подробнее см. *Северные твари*.

Прóклятые — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити: живая душа в живом теле. Некромаг насыляет так называемое заклятие багрового тумана, и все живые существа, попавшие в зону его действия, становятся его послушными рабами. При этом Прóклятые чувствуют все, что с ними происходит, но не могут сопротивляться движущей ими воле некромага. После того как Прóклятый перестает быть нужным своему хозяину, некромаг вторично насыляет на него багровый туман, чтобы высосать из него оставшуюся

силу. Если к этому моменту Прóклятый оказывается мертв — ему очень везет. Но если он все еще жив, то во время этого он испытывает ни с чем не сравнимую боль. Недостаток этого вида нежити в том, что Прóклятые живут относительно недолго — со временем связь между ними и некромагом угасает, и Прóклятые умирают. Поэтому во время Первой Великой войны их чаще всего использовали для совершения диверсий или в первой волне нападения.

Ранг — определяет уровень силы некромагов. Измеряется числами. Чем выше ранг, тем сильнее волшебник. Повышение ранга идет путем усердных тренировок (сложный путь) или убийства другого мага и перекачивания некоторой части его магической энергии (относительно простой путь повышения ранга). Отобрать у побежденного можно лишь некоторую часть его магической силы, поэтому, соответственно, чем выше ранг жертвы, тем больше энергии можно выкачать из его трупа. Некромаги 1 — 50 ранга считаются некромантами, 51 — 100 ранга — макромантами. За всю историю Вергилии самым высоким рангом, которого удавалось достичь могущественнейшим из макромантов, считается 91-й.

Рангоутное дерево — приспособления для несения парусов (мачты, реи, бушприт и т.д.).

Рожевёс — магически выведенный знак, устойчивый к холодному лету северных областей.

Сделка — по легенде Первую Великую войну остановил Всемогуший, когда некромаги почти истребили все остальные народы, жившие на Вергилии XIV. Он наложил на *Великие горы* заклятия, которые впредь не позволяли *некромагам* пересекать *Предел мира*. Однако житель Юга может призвать некромага, заключив с ним Сделку, в которой обговаривается, что именно должен сделать некромаг для вызвавшего его человека и что темный маг получит в обмен на эту услугу. Призванный Сделкой некромаг может применять свою разрушительную силу только в рамках заключенного соглашения. Если он попробует колдовать в своих целях, у него ничего не получится. Но если призвавший некромага человек нарушит условия Сделки, она автоматически аннулируется, и некромаг обретает на землях Юга свободу, т.е. может без ограничения колдовать в своих собственных целях.

Север, Северные земли — территория к северу от *Предела мира*.

Северный язык — язык, на котором разговаривают жители Севера.

Северные твари — общее название монстров — порождений некромантии, оставшихся после *Первой Великой войны* в землях, вплотную примыкающих к *Великим горам*. По легенде они появились после масштабного сражения между объединенным войском магов эльфов, орков, людей, гномов, серафимов и войском некромагов на поле Виви в 450 г. П.С. и являются порождением черной магии *некроста* и вышедших из-под контроля *элементалей*. Эти чудовища, ужасные в многообразии и обилии своих видов, когда-то и были названы северными тварями.

Семь великих рас — по порядку появления на Вергилии XIV: альвы, серафимы, орки, эльфы, гномы, гоблины, люди. Некоторые историки выделяют лишь шесть великих рас, считая альвов полуразумными животными, одичавшими за столетия, прошедшие с момента их появления на Вергилии XIV.

Серафимы — раса высокомерных могущественных колдунов, обитающих на северо-западе Вергилии IV у подножия Великих гор. В отличие от прочих рас, серафимы обладают врожденным магическим даром, что позволяет им с легкостью обращаться ко всем пяти великим *элементалям*, тогда как даже самые сильные маги всех других рас могут совладать максимум лишь с тремя. Подробнее см. *Элементаль*.

Сквош — мелкий шестилапый грызун, обычно обитающий в домах. Питается крупами и овощами.

Совет магов — высший совещательный орган магов Лагарона. Глава — архимаг. Собрание Совета проходит каждые полгода в здании Совета магов в Лагарике.

Старатели — так называют тех, кто занимается поиском *нефрития* в песках пустыни Наска.

Суть — считается, что из Сути Всемогущий сотворил пять великих *элементалей* и *нейтральную магию*. Суть — это та неподдающаяся описанию и объяснению субстанция, в которой вечно пребывают Всемогущий и души праведников, и откуда природные маги черпают свои силы.

Табарис — слабонаркотическая курительная смесь; входящие в ее состав травы произрастают на южных хребтах Годсдорфа.

Темные времена — эпоха, непосредственно предшествующая началу *Первой Великой войны*.

Темные твари — жуткие обитатели изнанки мира. Также см. *Изнанка мира*.

Тень-шенш — эльфийская игра наподобие шахмат.

Топливник — внутренняя часть камина, место, где сгорают дрова.

Траверз — направление, перпендикулярное курсу (борту) корабля.

Узел — 1) единица измерения длины. В мире Вергилии XIV равен примерно одному земному километру (1 метр = 1 мили-узлу); 2) единица измерения скорости, в переводе на мерки Земли — около километра в час. Происхождение названия связано с тем, что раньше расстояние между городами мерили веревкой, на которой через каждую тысячу шагов были завязаны узлы. Кому первому пришла в голову такая идея, уже неизвестно, но этого «гения» в пору было бы четвертовать, поскольку длина шагов у всех была разная, и с точной длиной узла смогли определиться лишь к 329 г. В музее Лагарика до сих пор хранится самый длинный в мире канат, когда-то использовавшийся для измерительных целей, длина которого достигает тысячи узлов.

Урус — посох хуфу, использующийся для связи с некросом. Делается из дерева или костей темных тварей и венчается черепом хуфу. Длина может быть любой, но, как правило, она колеблется в пределах от 100 до 120 макроузлов. По своей силе и качеству связи с некросом урусы значительно превосходят фесты некромантов и кроссы макромантов.

Фест — посох некроманта, использующийся для связи с некросом. Деревянный жезл длиной от 10 до 80 макроузлов, увенчанный прошедшим специальную магическую обработку кристаллом глума. По силе и качеству связи с некросом уступают кроссам макромантов и урусам хуфу.

Форштевень — деревянный брус, образующий носовую оконечность корабля.

Харункрафт — столица Дахарона.

Хитгокири — так *орки* издревле называли наемных убийц. Впоследствии это название у них переняли и остальные расы, и

хиттокири стали называть всех наемников, продающих свое умение и меч за звонкую монету.

Хорос — «сосуд», в котором эльфы обычно запечатывают свою магию, чтобы ее мог использовать тот, кто не сведущ в колдовстве.

Хуфу — кровные потомки великих некромагических родов, на заре времен основавших северное государство Балтикус. Стать хуфу невозможно, им можно только родиться. Помимо прекрасного всестороннего магического образования, хуфу обладают уникальными колдовскими секретами, передающимися из поколения в поколение членами каждого рода. У некромагов нет таких централизованных учебных заведений, как у южных магов. Свои умения они получают по системе «учитель — ученик», и обладать урусом — специальным посохом — имеют право только закончившие свое обучение хуфу, потому что сверху урус венчается черепом учителя хуфу. Во время обучения хуфу может пользоваться фестом или кроссом, но по своей силе и качеству связи с некросом урусы значительно их превосходят. Если хуфу, не рассчитав своих сил, раньше времени бросит своему учителю вызов, учитель имеет право его «убить» — отправить в изнанку мира до последующего возрождения. Сражение с учителем — финальный экзамен для юного хуфу. Победив, он делает из черепа учителя урус. Благодаря врожденному дару, хуфу могут творить простейшие заклятия и без посохов.

Черное свечение — по легенде населяющих Юг народов, тот, кто заключил договор с *Оксом*, получает малую толику его силы. Но, расставшись с телом, душа продавшегося попадает во власть Окса, пополняя его силу. Это знаменуется легким черным свечением, похожим на слабый дымок, возникающий надо ртом умирающего в момент смерти. Согласно той же легенде, оно представляет собой некую разновидность портала, через который обреченная душа попадает в Темную Бездну или изнанку мира.

Черный Повелитель, Повелитель Темной Бездны — другие имена *Окса*.

Черный путь (Черная Дорога, Темный путь) — путь которым высшие некромаги — *макроманты* высшего ранга и *хуфу* перемещаются через *Изнанку мира*, преодолевая огромные расстояния меньше чем за миг.

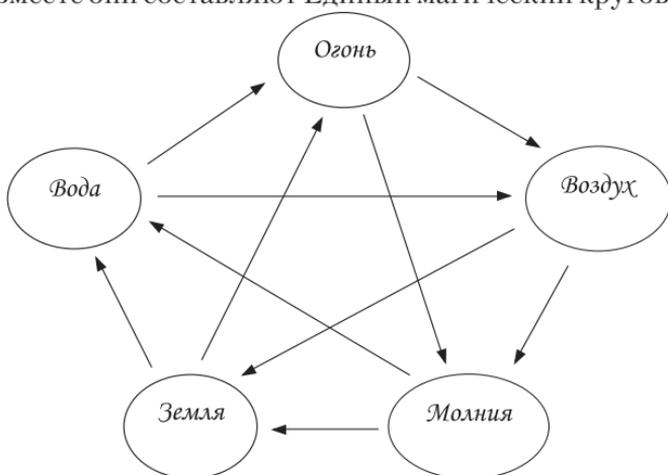
Эб и Ио — см. *Ио* и *Эб*.

Эвиленд — леса эльфов. Одноименное название имеет и эльфийское княжество, что, по сути, есть одно и то же. Столица — *Эльсион*.

Элементы — искусственные магические элементы, которые маги научились создавать, комбинируя различным образом естественные природные элементы.

| | элементаль земли | элементаль воды | элементаль воздуха | элементаль огня | элементаль молнии |
|-----------------------|---------------------|--------------------|-----------------------|--------------------|----------------------|
| элементаль земли | | элемент грязь | элемент пыль | элемент пепел | элемент стекло |
| элементаль воды | элемент грязь | | элемент лед | элемент пар | элемент кислота |
| элементаль воздуха | элемент пыль | элемент лед | | элемент железо | элемент кристалл |
| элементаль огня | элемент пепел | элемент пар | элемент железо | | элемент лава |
| элементаль молнии | элемент стекло | элемент кислота | элемент кристалл | элемент лава | |

Элементали — пять великих магических стихий, лежащих в основе природной магии: земля, вода, воздух, огонь, молния. Каждый из *элементалей* в чем-то сильнее, в чем-то слабее других, а вместе они составляют Единый магический круговорот:



Так, элементарь огня сильнее элементарей воздуха и молнии, но в то же время слабее элементарей воды и земли. Воздух сильнее молнии и земли, но слабее огня и воды. Каждый маг может уметь обращаться только с двумя элементами, с какими именно — определяют его природные способности. И лишь великие мудрецы, подобно великим магам древности, могут научиться контролировать три элемента. Некоторые маги выделяют шестым великим элементом *некрос*, но это ошибочное мнение, ибо *некромагия* относится к сугубо отдельной, черной ветви колдовства.

Эльсион — столица *Эвиленда*.

Эльсионские священные озера — пять озер, расположенных вокруг эльфийского города Эльсион. Считается, что тот, кто выкупается в каждом из них в правильной последовательности, исцелится от всех болезней. Но эту последовательность знают только избранные представители эльфийских родов.

Эльфийский плюц — в отличие от своего обычного вечнозеленого собрата по осени приобретает насыщенный багровый цвет. С приходом весны красный цвет вновь сменяется зеленым.

Эльфы — одна из *семи великих рас*. Все эльфы стройные, высокого роста (намного выше среднего человеческого), с бледной, почти белой кожей и бледно-голубыми губами. Имеют небольшие полупрозрачные радужные крылья за спиной, однако не летают. Волосы у мужчин иссиня-черные, у женщин кипенно-белые. Белки, радужка и зрачки глаз у эльфов сливаются в единую структуру, дающую им преимущество в дневном зрении по сравнению с другими расами. Ночью видят так же плохо, как люди. Цвет глаз варьируется от жемчужно-серебристого до насыщенно-синего в зависимости от возраста (чем старше эльф, тем более блеклыми становятся его глаза). Зубы для эльфов — предмет особой гордости. Они представляют собой прозрачную сверкающую голубую кость, внешне похожую на *нефритий*, и ценятся за особые магические свойства: металл, покрытый раствором из обработанных специальным образом эльфийских зубов, становится необыкновенно крепким и острым и никогда не затупляется («вечная кромка»). Зубы эльфов являются частью их черепов, и вырывание каждого зуба невероятно болезненно. По устоявшимся религиозным и историческим причинам лишиться даже одного зуба из двадцати пяти для эльфов считается величайшим позором. Если дитя леса те-

ряет пять зубов, он совершает ритуальное самоубийство, дабы смыть позор с себя и своего рода.

По характеру эльфы злые, жестокие, холодные, коварные и высокомерные. Любимое развлечение — пытки. Помимо прочего, они обладают уникальным даром проклятия — один раз в жизни эльф может проклясть кого-то, и на несчастного, подвергнувшегося проклятию, обрушатся все мыслимые и немыслимые беды мироздания. Снять проклятие может только наложивший его эльф, для этого он должен искренне простить проклятую жертву. Предсмертное проклятие сильнее в несколько раз, и отменить его невозможно. Из еды дети леса предпочитают сырое мясо, впрочем, питаются они и овощами (тоже сырыми). Также эльфы обладают природным магическим даром, позволяющим им очень быстро заживать любые нанесенные не магическим оружием раны. Живут эльфы в лесном княжестве Эвиленд, во главе которого стоит великий князь. Он управляет Советом родов и принимает все более или менее важные решения, касающиеся жизни всего эльфийского сообщества, а также внешней политики княжества. Во главе каждого рода стоит удельный князь, который отвечает за жизнь своего «родового надела» и всех живущих там эльфов.

Эрл — в переводе с эльфийского означает «господин». Уважительное обращение к постороннему или вышестоящему эльфу.

Юг, Южные земли — территория к югу от *Предела мира*.

Южный язык — язык, на котором говорят в государстве людей — Лагароне. Как самый простой из языков всех рас, подписавших Договор, был признан общим. Люди, живущие к северу от Великих гор, пользуются своим собственным языком, не похожим на южный.

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|-----|
| <i>Глава 1.</i> И снова в путь | 6 |
| <i>Глава 2.</i> В чужой шкуре | 10 |
| <i>Глава 3.</i> Дом, милый дом | 14 |
| <i>Глава 4.</i> Сыновья почтительность | 20 |
| <i>Глава 5.</i> Пленник | 26 |
| <i>Глава 6.</i> Первые неприятности | 34 |
| <i>Глава 7.</i> Елки и палки | 42 |
| <i>Глава 8.</i> Минус два | 49 |
| <i>Глава 9.</i> Земляника, Стручок и некрос | 57 |
| <i>Глава 10.</i> Новости | 66 |
| <i>Глава 11.</i> Древесная магия | 70 |
| <i>Глава 12.</i> Перевал | 77 |
| <i>Глава 13.</i> Стражи | 81 |
| <i>Глава 14.</i> Север | 87 |
| <i>Глава 15.</i> Ньяходский лес | 91 |
| <i>Глава 16.</i> Духи Малума | 97 |
| <i>Глава 17.</i> То, что потеряно | 102 |
| <i>Глава 18.</i> Родная кровь | 107 |
| <i>Глава 19.</i> Муравьи, мятежники и некрокрасотка | 111 |
| <i>Глава 20.</i> Выбор | 116 |
| <i>Глава 21.</i> Неожиданный подарок | 121 |
| <i>Глава 22.</i> Море Витт | 126 |
| <i>Глава 23.</i> Дозорная крепость | 132 |
| <i>Глава 24.</i> Северная справедливость | 140 |
| <i>Глава 25.</i> Обратная сторона Сделки | 146 |
| <i>Глава 26.</i> Побег | 153 |
| <i>Глава 27.</i> Рожденный ночью | 159 |
| <i>Глава 28.</i> Потеря | 164 |
| <i>Глава 29.</i> Ночной кошмар | 169 |
| <i>Глава 30.</i> Оковы прошлого | 176 |
| <i>Глава 31.</i> Элеруаль из рода Элагора | 184 |

| | |
|--|-----|
| Глава 32. Проклятие | 192 |
| Глава 33. Волчьи горы | 196 |
| Глава 34. Светлика | 200 |
| Глава 35. В туннелях. | 205 |
| Глава 36. Вулкан | 209 |
| Глава 37. Жертва | 215 |
| Глава 38. Трудный выбор | 221 |
| Глава 39. Через мост | 226 |
| Глава 40. Черная река и куролатки | 232 |
| Глава 41. Логика и изворотливость | 239 |
| Глава 42. Предательство | 245 |
| Глава 43. Дух соперничества | 253 |
| Глава 44. Уловки его величества Случая | 261 |
| Глава 45. Полукровка и полуправда | 269 |
| Глава 46. Скрытая истина | 275 |
| Глава 47. Господарь и господара | 281 |
| Глава 48. И снова в Бездну | 287 |
| Глава 49. Уроки, надсмотрщики и кирка | 292 |
| Глава 50. Пропась | 298 |
| Глава 51. Чужая сила | 305 |
| Глава 52. Обещание, извращенец и темная камера | 313 |
| Глава 53. Неожиданная помощь | 318 |
| Глава 54. Поворотная точка | 324 |
| Глава 55. Гостеприимство с кулаками | 331 |
| Глава 56. Неожиданное открытие | 337 |
| Глава 57. В объятиях сновидений | 344 |
| Глава 58. Победив себя | 349 |
| Глава 59. Кошки-сквошки, фест и карман | 354 |
| Глава 60. Повелитель Темной Бездны | 362 |
| Глава 61. Мечь Окса | 368 |
| Глава 62. Продавший душу | 374 |
| Глава 63. Отец и сын. | 378 |
| Глава 64. Долг, возмездие и пленник кристалла | 383 |
| Глава 65. Три хозяина | 388 |
| Глава 66. Кольцо и полоска | 395 |
| Глава 67. На краю мира | 402 |
| Глава 68. Письмо | 408 |
| Глава 69. Ледяная ловушка | 410 |
| Глава 70. Через Север на Юг | 413 |
| Г л о с с а р и й | 419 |