ОГЛАВЛЕНИЕ

Пролог 12

Часть 1. НЕ ВСЕ ТО, ЧЕМ КАЖЕТСЯ 17

Часть 2. МЕРТВЫ, НО НЕ ЗАБЫТЫ 97

Часть 3. НА СЛОМАННЫХ КРЫЛЬЯХ ... 215

Часть 4. ОСКАЛ ПРОШЛОГО 383

Часть 5. НЕТ ПУТИ НАЗАД 463

СПИСОК ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

ХЕЙТА — Фэй-Чар или Чара, единственная из людей обладает волшебной силой. Ее растение-покровитель — вишня.

ФЭЙР — целитель, травник, изобретатель волшебных артефактов, побратим Хейты.

ГЭДО́Р — следопыт, бывший глава отряда.

БРОН — волк-оборотень, мрачный, немногословный, в прошлом промышлял разбоем.

ХА́РПА — рысь-оборотень, дерзкая, смелая, ребенком выживала одна на улице.

МАР — упырь, ловкий шутник, если пьет много крови — звереет.

РАГО́Н (РАГ) — снежный дракон-оборотень, сын Ригарда Первого.

У́ЛЛА — хелмера, полунежить.

НАЙШИ́ — пастырь леса, который создал волшебную карту и перемещающий камень, глава мятежников Сумрачного леса, его растение-покровитель — дурман.

ХИЛЬРУ́КС ИЛИ РУКС — лиса-оборотень, коварная и подлая, правая рука химеры Мерек.

МЕРЕ́К — последняя из химер, безумная и кровожадная, ненавидит людей.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ГЕРОИ

ДОРГ ЛЮТЫЙ — темный Фэй-Чар.

ЛА́ХТА — мать Хейты.

ХАЛЬД — отец Хейты, погибший от лап волков-оборотней.

БОРХО́ЛЬД — дед Хейты.

ШАРШИ́ — пастырь леса, глава пастырей Заповедного леса.

ТЭШ — пастырь леса, побратим Хейты.

РОЙХ — лисоволк Хейты.

ФАРХА́РД — старейшина деревни Кихт.

ВАРХ — односельчанин Хейты, обижал ее в детстве.

ЖАРО́Г (ЖАР) — дракон-оборотень, брат Рагона, сын Ригарда Первого.

МОРА — девочка из лахшедского народа.

ЛЕРО́Й — черный лисенок-оборотень из лагеря мятежников.

ГРОК — пастырь гор, хранитель тайны красных камней.

КОРА — пастырь гор, внучка Грока.

ХО́ЛЬГА — женщина из деревни на окраине леса Предзакатных Теней.

БЕТТА — дочь Хольги, пропавшая в лесу.

РАЙГА́НА — сестра Рагона и Жарога, из драконов-оборотней.

РИ́ГАРД ПЕРВЫЙ — правитель снежных драконов-оборотней и всех Драконьих островов.

ГРОЛЬД — снежный дракон-оборотень, дядька Рагона, Жарога и Райганы.

ГОРД — начальник стражи в замке Ригарда Первого.

ЛАЙО́Р И ЛИЭНА — правители лиственных драконов-оборотней.

АМИР И ЭЛИНА — правители пустынных драконов-оборотней.

ГРИМ И ДОРТ — волки-оборотни, братья Брона.

МОРД — волк-оборотень, дядька Брона.

ВЕРГО́Т — дракон, хранитель живой и мертвой воды.

ВОЛШЕБНЫЕ ЗВЕРИ И СУЩЕСТВА

ЛИСОВОЛК — существо, сочетающее в себе черты волка и лисы, может читать чужие чувства, сам выбирает себе спутника из людей, не горит в огне.

ДРАКОН — крылатый змей. Драконы обитают на Драконьих островах, приходятся фамильярами драконам-оборотням.

БЛУЖДАЮЩИЕ ОГОНЬКИ — крошечные бестелесные существа, обычно благосклонны к людям.

ГОРЭ́Й — птице-дева, может видеть прошлое и будущее. Может быть прекрасной как мечта и жуткой как самый страшный кошмар. Вестник великих событий.

ГОРГУЛЬЯ — уродливое крылатое существо с багровыми глазами. Не любит солнечный свет, от слишком яркого каменеет.

ПОВЕТРИЯ — жуткие существа, проявление первородной тьмы. Все живое обращают в небытие. Способны уничтожать миры.

СМИРЫШ — небольшой зверек, похож на собаку. Глаза серебристые, шерсть белого цвета, из-под нее растут листочки, которыми Смирыш питается зимой. Умеет усмирять боль.

ПОДО́БНИКИ — небольшие сине-лиловые птицы, могут подражать голосам людей, как живых, так и мертвых.

СЕ́РПА — существо с телом змеи, головой рыбы и пастью, полной зубов, обитает в водоемах.

ЛЕТУЧИЕ ХОЛИ — забавные зверьки, похожие на мышей, но с заячьими ушами.

ЧЕРНЫЙ ПЕС — порождение мрака, вестник и слуга Смерти.

ВАСИЛИСК — жуткое кровожадное существо, голова птичья, тело змеиное, убивает взглядом.

ЕДИНОРОГ — существо, похожее на лошадь, с рогом на голове, обладает бессмертием и может предвидеть будущее.

ЖУКИ-БЕГУНКИ — маленькие синие жуки, питаются кровью.

СУМРАЧНЫЙ КОТ — большой рогатый зверь, шкура черная с синими пятнами, которые мерцают в полумраке.

КЕ́ЗРЫ — трехрогие животные с раздвоенными копытами и густой черной шерстью. Обитают в горах.

УЛИ́ШИЦЫ — нежить, принимающая облик прекрасных девушек, а на деле — уродливые и смертельно опасные.

КОСТОМА́ХИ — нежить, чьи тела состоят из костей.

УМРА́Н — нежить, пьет кровь, не может контролировать голод.

КО́ПША — небольшое существо, покрытое черной шерстью, в нее обращается младенец, погибший на волшебной земле.

ВОЗВЕ́СТНИКИ — существа, в которых превращаются дети, питаются страхами и горем.

КРЫЖА́ТНИКИ — нежить в виде слепых воронов, слуги Кхары.

КХАРА́ — воплощение Войны.

СТРЫ́ГИ — жуткие твари, размером с лесную кошку, с кожистыми крыльями и острыми зубами.

КВО́РХИ — ядовитые твари с длинными скользкими телами, могут перелетать с места на место.

АРХО́БЫ — огромные ядовитые паукообразные существа, с крыльями как у летучей мыши.

ДЖУРУ́ЛЫ — опасные существа, их тела потрескивают как воздух перед ударом молнии.

СИРА́НИСЫ — существа, обычно выглядят как леопарды, реже — как люди, хранители пустыни.

СЭ́ЙРЫ — серебристо-золотистые ящерицы, похожи на саламандр, служат дракону Верготу.

ВОЛШЕБНЫЕ РАСТЕНИЯ

ПЛАКУН-ТРАВА — на время лишает оборотней их способностей.

РАЗРЫВ-ТРАВА — замки открывает.

ШИРО́Х — волшебное древо, плодами которого любят лакомиться единороги и вещие птицы.

ВОЛШЕБНЫЕ АРТЕФАКТЫ

ПЕРЕМЕЩАЮЩИЙ КАМЕНЬ — волшебный камень, способный перемещать своего владельца туда, куда тот пожелает.

ВОЛШЕБНАЯ КАРТА — показывает все Запредельные земли. Красным огоньком на ней горит то место, где случилась беда, столкновение между существами и людьми.

КУЛОН ИЗ КЛЫКА ДРАКОНА — обладает разными волшебными свойствами, достался Хейте от Фэйра.

ДРАКОНЬЕ ПЛАМЯ — многократно усиленное огненное дыхание дракона, похоже на жидкое золото, заключено в продолговатый камень.

КРАСНЫЕ КАМНИ — уничтожают все живое, но не трогают постройки. Их сила возрождает поветрий.

КАМЕНЬ ПРАВДЫ — обсидиан, пропитанный силой солнца, показывает все тайное.

КРОХ ДОРРА́Х — кинжал Дорга Лютого, смертельно опасен для пастырей.

АРТЕФАКТ ДРАКОНОВ-ОБОРОТНЕЙ — открывает дверь в мир изнанки на том же месте, где находится его владелец.

ЛО́РУС — волшебная палочка для письма.

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕСА

ЗАПОВЕДНЫЙ ЛЕС — светлый, зеленый, деревья в нем высоки, обитает много прекрасный волшебных существ.

СУМРАЧНЫЙ ЛЕС — мрачное место, где растут черные деревья — корды, с кожистой листвой и острыми шишками. Животные в этом лесу сплошь черны. У этого леса дурная слава.

ЛЕС ПРЕДЗАКАТНЫХ ТЕНЕЙ — лес, где обитает нежить. Листья в нем невзрачного серого цвета, потому что нежить высосала из них всю жизнь.

ОСНОВНЫЕ РАСЫ

ЛЮДИ — хельды, дэронги, вогры, ламосцы, номаэты, древичи.

ОБОРОТНИ — волки, рыси, шакалы, кабаны, белые медведи, драконы.

УПЫРИ — пьют кровь и любят сырое мясо.

ХИМЕРЫ — существа, объединяющие черты разных зверей.

ПАСТЫРИ — хранители природы. Есть пастыри вод, лесов, гор, снегов, полей.

ФАВНЫ — рогатые существа, хранят обычных зверей и птиц.

ПРОЛОГ

Мо́ра шла по тропе мягко, как дикая лесная кошка. Подол пестрого плаща стелился по земле, цепляясь за кривые хваткие корни. Замшевая повязка с перьями и бусинами на веревочках пересекала высокий лоб.

Железный светильник в руке Моры ронял на тропу теплый тающий свет. Если бы не он, в кромешной темноте девочку было бы вовсе не разглядеть. Смуглая кожа, фиалковые глаза и угольно-черные волосы делали ее почти невидимой.

Сумрачный лес перешептывался голосами кожистых листьев и странных существ. В волшебном лесу Мора была не первый раз. Прежде, по весне, она останавливалась с караваном в Заповедном лесу. Ее народ единственный не страшился бродить по волшебным землям*, и она этим очень гордилась.

Тот лес запомнился ей как светлое место, где по ночам распускались душистые сияющие цветы,

* По легенде, когда Мать-Земля создавала людей, Праматерь-Луна, засмотревшись, обронила немного волшебной пыли. Люди, которым она досталась, стали после лахшедским народом — вечными странниками с глазами необычного цвета. Говорят, благодаря этому все чувства у лахшедов были развиты лучше, чем у других, а сами они не ведали страха перед волшебством.

а над головой вились стайки любопытных блуждающих огоньков. Сумрачный лес был другим.

Все звери в этом лесу были черны как ночь. Времен года, казалось, не существовало вовсе. Здесь властвовал мрак, а пахло как в дремучем ельнике, хвоей.

Если Сумрачный лес и напугал Мору, то лишь поначалу. Спустя каких-то пару-тройку дней, как ее народ разбил здесь лагерь, она уже бесстрашно отправлялась в чащу одна, чтобы раздобыть ягод, грибов или орехов.

Сегодня ей повезло: в плетеном лукошке краснела блестящая брусника и темнели медовые опята. Она представляла, как вернется в натопленный шатер, спроворит ароматный грибной суп, а мать сварит из брусники сладкое варенье.

Мора заслышала истошные вопли еще издали. Дрогнувшие пальцы не удержали светильник: тот покатился по траве и погас. Она ускорила шаг, не выдержав, побежала. Крики сделались нестерпимыми, потом начали затихать, и наконец наступила до одури пугающая тишина.

Девочка вылетела на поляну, где стоял караван, и застыла, точно пораженная молнией. В свете факелов чернела бестелесная исполинская фигура. Она зависла в центре, в полуметре над землей, а в воздухе витала зола, но запаха гари девочка не почувствовала.

Безглазое чудовище с полуоткрытой бездонной пастью походило на оживший ночной кошмар. Волоски на коже Моры встали дыбом. Не столько от страха, сколько от холода, ее вдруг пробил необъяснимый жгучий озноб. Показалось, будто ей в лицо дохнула сама Смерть.