

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
В88

Яна Вуд
КОГДА ЗЕМЛИ ОКУТАЕТ МРАК

Дизайн обложки *Василия Половцева*
Иллюстрация на обложке *Анны Ремизовой (RÉMICH)*
Форзац, нахзац и внутренние иллюстрации *Lestries*

Вуд, Яна.
В88 Когда земли окутает мрак: роман / Яна Вуд. — Москва: Издательство АСТ, 2024. — 672 с. — (Словотворцы магических миров).

ISBN 978-5-17-165414-6

Чара Хейта продолжает странствовать по Запредельным землям с группой изгоев. Но жуткие чудовища — не самое страшное, с чем им предстоит столкнуться. Козни химеры Мерек сеют в отряде рознь. Удастся ли друзьям переступить через боль и ужасы прошлого? Сможет ли доброта и любовь преодолеть ненависть и жажду мести?

Черный прах снова кружится над миром, а тот, кто рождает пламя, обратит дерево в золу.

Все ли выйдут живыми из грядущей битвы?

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-17-165414-6

© Яна Вуд, 2024
© Анна Ремизова (RÉMICH),
иллюстрация на обложке, 2024
© Lestries, форзац, нахзац
и внутренние иллюстрации, 2024
© ООО «Издательство АСТ», 2024



ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ

ХЕЙТА — Фэй-Чар, или Чара, единственная из людей обладает волшебной силой, которую она получила от пастырей леса. Ее растение-покровитель — вишня.

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

ГЭДОР — следопыт, обладатель перемещающего камня и волшебной карты, глава отряда. В прошлом за совершенные преступления его звали Черным Палачом.

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

ХАРПА — рысь-оборотень, дерзкая, смелая, ребенком выживала одна на улице, дерется лучше иного парня.

МАР — упырь, ловкий шутник, его прошлое таит темную тайну.

НАЙШИ — пастырь леса, который создал волшебную карту и перемещающий камень, глава группы существ Сумрачного леса, его растение-покровитель — дурман.

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

МЕРЕК — последняя из химер, безумная и кровожадная, одержима идеей мести, ненавидит людей.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ГЕРОИ

ДОРГ ЛЮТЫЙ — темный Фэй-Чар.

ЛАХТА — мать Хейты.

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

ШАРШИ — пастырь леса, глава пастырей, его растение-покровитель — василек.

ТЭШ — пастырь леса, брат Эйши, побратим Хейты, его растение-покровитель — колокольчик.

АРГАТ — ручная голубая сойка химеры.

УГОЙ МЕЧЕНЫЙ — матерый номаэт из поселения Найгиу.

ЙЭОЛ — юный номаэт, друг Угоя.

БЕРОГ ЛЮТАЯ ЛАПА — белый медведь-оборотень, глава поселения Гурык-Бер.

РЕЙГА — белокурая красавица из белых медведей-оборотней, жена Берега.

РОРГ — воинственный брат Берега.

ВАРГА — грозная жена Рорга.

РОЙХ — лисоволк Хейты.

ГРОД ДЮЖИЙ — вогр, глава деревни Борг.

АЛАР — мальчик вогр, сын Грода Дюжего.

ЭРЬЯ — дева из пастырей вод, хранительница леса Лиловой Синевы.

ФЕЛА — дева из пастырей болот, предводительница изгоев из земли Забвения.

ТЭЯ — дэронгская девочка из деревни Морэй.

ГУЛ ВЕРНЫЙ — старейшина деревни Торэй, глава общины Дэронгских деревень Торэй, Морэй и Крам.

ФОРМЭРА — вдова из деревни Торэй.

НИШТ — привратник из деревни Торэй.

ХЕД — кузнец из деревни Торэй.

ЭЛЭЯ — сестра Хеда.



ДЭЙР, ОРМ И ГОР — дэронги, сторожившие темницу.

РОГЗОХ — надсмотрщик из хоргов.

ГОРРАХ — вожак хоргов по прозвищу Мяслик.

УГЗОХ — правитель хоргов.

КРОМ, ДЕРТ И ГРАЙ — потешники.

ВЕРТ ВТОРОЙ — правитель города Бервит.

ВОЛШЕБНЫЕ ЗВЕРИ И СУЩЕСТВА

ЗРОХ — жуткое существо, размером с кошку. Глаза красные навывкате, зрачки белые. Кожа серая, точно покрытая пятнами тлена. Питается мясом, костями и кровью. Переносит неведомую заразу, которая убивает все живое.

УКРУТ — невзрачное существо, ростом с ребенка. Укруты вынуждены прислуживать химере, так как она подчинила их волю.

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

ДРАКОН — крылатый змей. Обитают драконы на Драконьих островах, существует множество разновидностей.

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

ГОРЭЙ — птице-дева, может видеть прошлое и будущее. Может быть прекрасной как мечта и жуткой, как самый страшный кошмар. Появляется из ниоткуда. Исчезая, сторает, и никто не знает, куда она отправляется. Вестник великих событий.

ГОРГУЛЬЯ — уродливое крылатое существо с багровыми глазами. Не любит солнечный свет,

от слишком яркого каменеет. Летает обычно по ночам.

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

ЗОД ГУРОХ — вечно голодное жуткое существо, огромное, белое, без шерсти, не имеет глаз и ушей. Обитает во льдах, чует страх и по нему отыскивает жертву.

СМИРЫШ — небольшой зверек, похож на собаку. Мордочка вытянутая, уши длинные, на конце хвоста пушистая кисточка. Глаза серебристые, шерсть белого цвета, из-под нее растут листочки, которыми Смирыш питается зимой. Умеет усмирять боль.

ЗАБАВНИК — необычное водяное существо, может принимать облик кого и чего угодно. Очень любит потешаться над другими и всячески всем мешать.

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

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

ЖУКИ-МЯСОЕДЫ — жуткие насекомые, питающиеся сырым мясом.

ХОРГИ — разновидность упырей. Хорги крупнее собратьев, сильнее и кровожаднее. Их тела серые как грязь, под кожей змеятся черные кровеносные сосуды, глаза полностью черные. Не имеют волос, бровей, на месте носа и ушей провалы, зубы острые как шила. Хорги питаются сырым мясом и кровью, особенно любят человечину.

ЛЕТУЧИЕ ХОЛИ — забавные зверьки, похожие на мышей, но с заячьими ушами. Спят большую часть дня, просыпаются для того, чтобы перекусить.

ЧЕРНЫЙ ПЕС — порождение мрака, вестник и слуга Смерти. Его отличительные черты — высокий рост и горящие глаза. Считалось, Черные Псы могут накликать беду.

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

РОГАЧ — огромное, невероятно сильное существо, на голове возвышается толстый рог.

ВОЛШЕБНЫЕ РАСТЕНИЯ

СОН-ТРАВА — в сон погружает.

ПУТ-ТРАВА — со следа сбивает.

МЕЧ-ТРАВА — жизнь отнимает. Это опасное растение. Дремлет в земле, реагирует на громкие звуки, тогда выстреливает и высасывает из жертвы кровь.

УРЫВ-ТРАВА — волшебную силу забирает. Это ядовитая трава, стебель ворсистый, цветы мелкие, розовые. Прикосновение урыв-травы к коже вызывает мучительную смерть. Из урыв-травы делают настой, лишаящий волшебных сил.

ВЕЧНЫЙ МОРОК — ядовитый кустарник с синими ягодами, их сок вызывает мгновенную мучительную смерть.

ВОЛШЕБНЫЕ АРТЕФАКТЫ

ПЕРЕМЕЩАЮЩИЙ КАМЕНЬ — волшебный камень, способный перемещать своего владельца туда, куда тот пожелает. Гэдор называет его Странником.

ВОЛШЕБНАЯ КАРТА — показывает все Запретные земли. Красным огоньком на ней го-

рит то место, где случилась беда, столкновение между существами и людьми.

КУЛОН ИЗ КЛЫКА ДРАКОНА — обладает разными волшебными свойствами. Например, сохраняет жизнь тяжелобольным. А если на нем покаяться и нарушить клятву, пламя дракона заберет твою жизнь.

ВОЛШЕБНАЯ ЖЕМЧУЖИНА — светится в темноте, чем ближе источник света, тем ярче она сияет.

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

ВОЛШЕБНЫЕ ЛЕСА

ЗАПОВЕДНЫЙ ЛЕС — светлый, зеленый, деревья в нем высоки, обитает много прекрасных волшебных существ. Животные здесь привычного окраса, ночью лес озаряется блуждающими огоньками и волшебными фонариками пастырей леса.

СУМРАЧНЫЙ ЛЕС — мрачное место, где растут черные деревья — корды, с кожистой листвой и острыми шишками. Животные в этом лесу сплошь черны. Под покровом вечного мрака нашли пристанище разные недобрые существа. У этого леса дурная слава.

СЕРЕБРЯНЫЙ ЛЕС — светлый лес, где все состоит из льда, был создан пастырями снегов.

ЛЕС ЛИЛОВОЙ СИНЕВЫ — лес, где все растения сине-лилового цвета. В нем много ручьев, рек и озер. Это сделало лес обителью пастырей вод.

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, основные — это лев, горный козел, рыба и змея.

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



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ЗАПРЕДЕЛЬНЫХ ЗЕМЕЛЬ

ЭПОХА НЕБЕСНЫХ ОГНЕЙ

Когда Праматерь-Луна при помощи света Луны, Солнца и звезд создала волшебных зверей и пастырей для их защиты и для защиты Матери-Земли. Но Первородная Тьма вмешалась, и волшебный свет расплескался. Там, где он разлился, появились оборотни, упыри, химеры и другие волшебные существа.

ЭПОХА ТВОРЕНИЙ ЗЕМЛИ

Когда Мать-Земля создала людей и животных. Тогда же появились первые Фэй-Чар. И в мире, несмотря на мелкие конфликты, еще царил гармония.

ЭПОХА БУРИ И ГРОЗ

Когда между существами и людьми пошел разлад и произошли первые битвы. Тогда же некоторые Фэй-Чар начали творить зло в угоду собственным интересам.

ЭПОХА ШАТКОГО МИРА

Когда войн почти не было. Разрозненные государства людей объединились в несколько крупных: Хельдская земля, Дэронгская земля, Ламосская земля, Земля Великих Вогров, Древичская земля, Номаэтская земля.

ЭПОХА КРОВАВОЙ ВОЙНЫ

Когда темный Фэй-Чар Дорг Лютый собрал огромную армию и попытался завоевать мир. Тогда в Запредельные земли впервые проникли поветрия, порождения Первородной Тьмы, пожирающие миры.

ЭПОХА ВСЕСВЕТНОЙ ВОЙНЫ

Когда разразилась война между миром людей и миром волшебным. И только при помощи пастырей удалось снова восстановить мир, который, как покажет следующая эпоха, оказался недолговечным.

ЭПОХА КРАСНЫХ КАМНЕЙ

Когда в Запредельных землях разразилась очередная война, где главную роль играла химера Мерек, Чара Хейга, хранители и тайна Красных камней.



ПРОЛОГ



ишина стояла гнетущая. Неживая. Такая, словно эта часть леса никогда не знала звуков. Пастырь Найши́ замер, смежил веки, сиюсь почувствовать ветер. Но ветер тоже молчал. Найши помстилось, будто он угодил в те древние времена, когда в Запредельных землях еще не успела зародиться жизнь.

Однако краем глаза он таки заметил движение. Крошечное, едва уловимое. Что-то витало в воздухе. Вилось, исполняя беззвучный зловещий танец. Оно напомнило пастырю хлопья золы от костра, разносимые по округе сильным жаром и неистовым ветром.

Найши вскинул руку и сжал в ладони пугающее нечто. Раскрыл пальцы и уставился на ладонь немигающим взглядом.

То, что он поймал, походило на золу, но золой не было. Кожей, всем своим существом пастырь уловил исходящее от чер-

ной частицы ледяное дыхание. Так выглядела жизнь, которую обратили в ничто.

Существо, способное сотворить такое, было древнее мира. Найши не доводилось лично сталкиваться с ним, но доводилось видеть. Он созерцал его, леденя от ужаса, в нескончаемых вещих снах, прекратить которые был не в силах. Одни сны были так стары, что почти позабылись. Другие — свежи как кровь на теле от порезов ножа.

«Шерра́х» — с рокотом прозвучало в голове Найши, заставив его тело содрогнуться от безмолвного эха. Так звало́сь это существо на его языке. На языке же людей это означало «поветрие»*.

Пастыри Найши не зря нарекли его именно так. Ибо, как и хворь, оно перемещалось стремительно, но несло даже не гибель — небытие. Когда поветрие забирало кого-то, он исчезал не только из жизни — из памяти мира. Из памяти живых. Навсегда.

Впервые шеррах появились в Запредельных землях во время Кровавой войны. Тогда их удалось остановить. Но Найши всегда страшился, что шеррах вернутся. Вечно голодные уродливые твари. Пожиратели всего живого. Губители миров.

Найши вздрогнул, сбрасывая оцепенение, и спешно отряхнул руку, обтерев остатки черноты о старый шерстяной плащ. Лихорадочно огляделся.

В воздухе замелькали новые черные хлопья. Пастырь протер глаза, упрямо отказываясь им верить. Но безжизненные лохмотья вились по воздуху, точно их гнала вперед невидимая сила. Найши прошиб холодный пот.

* Поветрие — хворь, болезнь, которая, по мнению людей, распространяется по ветру; также — жуткое существо, воплощение Первородной Тьмы. — *Здесь и далее прим. автора.*

В отчаянье, близком к помешательству, он схватился за голову. Это не должно было произойти. Шеррах не должны были прийти так рано. Он сделал все, чтобы отсрочить их приход. Но, как видно, этого оказалось недостаточно.

Найши пошатнулся. Он не готов. Отряд не готов. И не готова она, Фэй-Чар. Грядут жуткие времена, а никто в мире даже не подозревает об этом.

Охваченный ужасом и смятением, пастырь смотрел перед собой невидящим взглядом. А в следующий миг исполинская иссиня-черная тень нависла над ним и закрыла солнце.

ЧАСТЬ 1



**БЕЛЫЙ
УЖАС**

Под деревом сидело что-то жуткое, непонятное, лысое. Кожа блеклая, серая, точно покрытая пятнами тлена. Оно щелкало кривыми острыми зубами, смачно обгладывало белые крысиные кости. Почуяло что-то, вскинуло голову. Хейта зажала ладонью рот, подавив нечеловеческий вопль. Глаза у существа были красные, точно больные, а вместо зрачков — маленькие белые точки. И такая ненависть клубилась в них, такой дикий голод, жажда плоти, крови и смерти, что Хейта невольно поежилась. — Что это такое? — вырвалось у нее.

— Это зрех, — ответил Шарши. — Вечно голодная тварь. А еще она сеет болезнь. Прoberется в деревню — уморит всех, а после трупы сожрет...

— Но я думала...

— Знаю, — вздохнул Шарши, — я учил тебя, что и в темных существах бывает свет, а в светлых порой кроется плесень и гниль. Но есть в Запредельных землях и существа, подобные этому. — Пастырь поглядел на девушку в упор. — Кромешное зло существует, Хейта. И с ним нельзя договориться. И мириться нельзя. Только бороться.

Внезапно тварь отбросила крысиные кости, вскочила на четвереньки, утробно взвыла и бросилась на Шарши. Тот вскинул руку, и полог леса озарила вспышка яркого света.

«Листы памяти» пастыря Найши