

Геральт всегда ездил на коне по кличке "Редиска". Это была самая преданная лошадь, какую только можно было пожелать. Где бы ни находился Радиш, он прискакал бы к Геральту по первому свистку.

Цирилла и Оливия ехали на другой лошади. Геральт очень оберегал своих дочерей. Он использовал "Знак Аксия" [1], чтобы держать дикую лошадь под контролем, когда они были на ней. Таким образом, лошадь не могла внезапно сбросить его дочерей.

Это верно. Геральт был довольно беден. Он не мог купить им лошадь. Самое большее, что он мог сделать, - это поймать какую-нибудь дику лошадь наобум и попросить дочерей покататься на ней.

Геральт был раздосадован. За его приключения платили изрядные деньги, но куда же девались все деньги? Может, он слишком пристрастился к гвентским картам? Но разве он не был мастером этой игры?!

Он больше не путешествовал в одиночку. Теперь у него было две приемные дочери, так что деньги ускользали быстрее, чем он мог сказать. Ему придется детально планировать расходы на молоко... Нет, это неправильно. Они больше не пили молоко. В любом случае, даже если ему придется страдать, он никогда не позволит страдать своим дочерям!

Особенно Оливии. Геральт надеялся, что сможет увидеть высокомерную принцессу, которая была так полна энергии. Однако после резни в Цинтрии Оливия уже не была такой, как прежде. Так бы отреагировал нормальный человек, пройдя через такие трудности.

И снова Оливия использовала свои актерские способности. Она делала вид, что весела, как и прежде, но делала это достаточно принужденно, чтобы любой мог подумать, что она притворяется. Как и планировалось, Геральт разглядел первый слой обмана, но не ее игру. Как у ее приемного отца, его сердце болело за нее.

Все могло бы сложиться лучше, если бы он забрал их, используя "Закон неожиданности", в те времена, когда он мог им пользоваться. Кто бы мог подумать, что война обернется так ужасно?

Поэтому Геральт хотел быть хорошим отцом, как бы трудно это ни было.

Он хотел стать отцом, которого у девочек не было с самого детства.

В этот момент Цирилла обняла сестру сзади. Она чувствовала только запах сестры. Это казалось таким сестринским, таким обычным, что Геральт не придавал этому значения.

Геральт слышал их историю. Оливия подробно рассказывала, как Цирилла и она прошли через ужасные испытания, чтобы пережить войну, и как Цирилла спасла ее от смерти. Такие узы были бы нерушимы - они бы никогда не покинули друг друга.

В противном случае одна из них без проблем последовала бы за Геральтом, а другая мирно осталась бы в семье торговца. Может, она и не жила бы роскошно, но, по крайней мере, могла бы жить счастливо и без проблем.

Цирилла подстегнула лошадь каблуками, двигаясь вдоль реки. Они миновали овраг и выехали на горную дорогу.

Оттуда они увидели Каэр Морхена, стоявшего среди груды каменных стен. Некоторые стены осыпались, и единственным признаком того, что они когда-то существовали, был их

фундамент, несколько башен и ворот, а также толстая, тяжелая, цилиндрической формы главная башня.

Каэр Морхен на языке старейшин означал "Старая морская крепость". Она была названа так потому, что крепость была построена на земле, которая раньше была погружена в воду. В камнях сохранились окаменевшие морские существа.

Эта крепость стояла на краю цивилизованного мира. Она находилась в горах северного королевства Каэдвен [2]. Мир давно забыл о ней, и лишь немногие знали дорогу к крепости.

Здесь обучались колдуны, и она же была их домом.

Крепость переживала лучшие времена. Главный корпус и ров крепости засыпаны, а по широким просторным залам гуляет холодный ветер. Там жили всего несколько колдунов.

Однако многие юноши когда-то проходили жуткое обучение на печально известной "Перчатке" неподалеку от Каэр Морхена.

Изначально в Каэр Морхене жили 23 колдуна и 40 учеников.

Однако кучка фанатиков, ненависть которых разжигали клеветнические публикации о колдунах, напала на крепость. С помощью магов им удалось захватить крепость и превратить ее в руины. Большинство колдунов было убито. Весемир [3] (учитель Геральта) выжил только потому, что спрятался среди трупов.

Скелеты, оставшиеся в окрестностях крепости, были оставлены как напоминание о резне, произошедшей из-за ненависти.

Крепость так и не была восстановлена. Она стала еще одним забытым уголком мира. Последние колдуны, жившие в крепости, обычно возвращались в Каэр Морхен зимой. Однако весной они отправлялись в путешествие по миру.

Это был базовый лагерь ведьмаков из Школы Волка. Геральт считался центральной фигурой школы. Его обаятельная личность позволяла даже самым грубым ведьмакам тепло относиться к нему. Многие считали его хорошим другом. Геральт был человеком, который готов был пойти на многое, чтобы помочь людям, и эта искренность покорила людей.

В тот момент в полуразрушенной крепости находился только Весемир. Остальные ведьмаки еще не вернулись. Даже Геральт вернулся раньше обычного, потому что решил удочерить этих двух девочек.

Весемир был самым старым и самым опытным ведьмаком на всем континенте. Он был последним мастером из Школы Волка, владевшим секретом Испытания Трав [4]. Мечное дело, изготовление мечей - он был мастером во всем. Почти все нынешние колдуны начинали как его ученики. Они были его сыновьями и почитали его как своего отца.

О Весемире ходили такие легенды, что он даже был изображен на игральных картах Гвента. Он принадлежал к нейтральной карте, но у него было всего 6 очков атаки. Вероятно, они приняли во внимание его возраст...

Хотя внешне Весемир выглядел как старик, его отточенное боевое чутье и многолетний опыт сражений делали его не менее смертоносным.

Его слова на игральных картах Гвента звучали так: "Если вас хотят повесить, попросите воды. Пока ее принесут, может случиться все, что угодно".

Когда Геральт увидел Весемира, вышедшего поприветствовать его, они тепло обнялись.

Две девочки-подростка, Цирилла и Оливия, стеснялись незнакомцев. Кроме того, Каэр Морхен выглядел так, словно в любой момент мог развалиться на части. Он казался не очень безопасным для жизни...

Оливия не слишком беспокоилась. Она рассматривала это как еще одну карту для исследования. Все верно. Пришло время избавиться от тумана войны. Кроме того, исследование карты давало ей награды за навыки. Она могла воспользоваться своей молодостью и отправиться в путешествие со своим старым отцом Геральтом. Она могла охотиться на монстров, исследуя карту, разве это не замечательно?

В будущем, когда она будет управлять страной и соберет армию, в поле ее зрения будет спутниковый радар. Ничто не ускользнет от ее взгляда. Кто сможет остановить ее армию?

С другой стороны, Цирилла была начеку. Она все еще тратила много энергии, бдительно изучая окружающую обстановку. Она еще не открыла свое сердце Геральту, который проявил столько заботы о ее сестре во время их путешествия.

Теперь стоявший перед ними ведьмак выглядел грозным и злым. Над его плечом возвышался мрачный силуэт разрушенной крепости. Она не могла отделаться от ощущения, что вместе с сестрой попала в логово чудовищ...

Возможно, со временем рана в сердце Цириллы постепенно затянется. К счастью, ее дорогая сестра была жива и находилась рядом с ней. В противном случае у нее не хватило бы сил продолжать путь в одиночку.

Примечание к переводу:

[1] "Знак Акции" (□□□□) - простой магический знак, обладающий гипнотическим эффектом и используемый колдунами. Он может успокаивать людей и существ или использоваться для околдовывания врагов, заставляя их сражаться вместе с заклинателем.

[2] "Королевство Каэдвен" (□□□□□) - самое большое из Северных королевств (и второе по величине государство на континенте, после Нильфгаарда).

[3] "Весемир"

(□□□□) был самым старым и опытным ведьмаком в Каэр Морхене в XIII веке и выполнял роль отца для Геральта и других ведьмаков. Как и многие другие ведьмаки, он проводил каждую зиму в крепости, а с наступлением весны отправлялся в путь.

[4] "Испытание трав" (□□□□□□) было невероятно мучительным испытанием, которому подвергались молодые ученики ведьмака. Оно требовало употребления особых алхимических ингредиентов, известных как "травы", и влияло на физиологию испытуемого.