

Принцесса Екатерина Д'Ава была старшей из детей короля Тулеиса Аваралина, но, будучи рождена от любовницы короля, а не от королевы, она была принцессой только по имени и не имела права на трон, что её чрезвычайно раздражало. Потрясающая красавица с огненно-рыжими волосами, которая могла вскружить голову при одном упоминании её имени, король ничего не жалел для своей дочери, заботясь о том, чтобы она жила так, как подобает принцессе. У неё был роскошный образ жизни и лучшая одежда, даже за счёт тех, кто её окружал, она получала всё, что просила, ну почти всё, и даже была благословлена магией яркого драгоценного камня турмалина, для которого она получила лучшую возможную подготовку.

Но всего этого ей было мало. Она была незаконнорожденным ребёнком, а не наследницей. Она была умнее и талантливее всех своих братьев и сестёр, больше подходила для правления, но не могла. Ей даже не разрешили взять на себя название королевства, но она придерживалась версии, которая отражала её право по рождению. Принцесса Катерина Д'Ава, первенец, но в самом низу.

Она хотела власти. Больше энергии. Её драгоценного камня было недостаточно, и она проклинала себя за то, что не родилась с Решетчатой Душой. Она хотела власти, чтобы показать им всем, что она законная наследница, и королевство будет принадлежать ей. Поэтому горечь и обида росли, и она стала искать другие пути. Она удачно покинула город, когда наследный принц упал с лестницы и разбился насмерть, и углубилась в изучение, пытаясь найти лекарство, когда первая принцесса умерла от таинственной болезни, которую она подхватила неделю назад.

А потом Зортак явился к ней во сне, предлагая царство и власть в обмен на сотрудничество. Она с готовностью согласилась. Она точно знала, кто он такой, и чувствовала его силу, и это была сила, которую она хотела, её первый вкус был волнующим, топливом для темноты самого её существа. Она стала маской огня.

Однако нынешняя задача наскучила ей до слез. Деревня превратилась в пыльную чашу и портила её одежду. Люди в деревне были глупы и слабы, и если они скоро не вымрут сами по себе, она окажет им милость. Вся эта ситуация была наполнена таким количеством неизвестных, что это действовало ей на нервы, приводя её в большую ярость с каждым днём, и, учитывая все обстоятельства, они продвигались не очень хорошо. Ведьма, два Всадника и молодой Батрак были ключевыми частями головоломки, но их нигде не было. С тех пор ведьму больше никто не видел, как будто она появилась из ничего и исчезла. Они узнали, что фермера звали Изен, но его участие было ещё более странным. В противном случае они, вероятно, могли бы вытащить Майн или, по крайней мере, превратить её жизнь в ад, возложив всю вину на неё. Но больше всего их беспокоил новый Всадник, о котором, казалось, никто ничего не знал. Как же ты можешь пропустить призыв Прайма?

Следующие три дня Изен провела, продолжая пересекать холмы, двигаясь примерно в северо-восточном направлении, держась в пределах досягаемости ручья, в который она вбежала накануне, используя горы вдалеке в качестве ориентира. Она вспомнила по старым картам, которые видела, когда шахтёры ещё жили в её деревне, что в окрестностях гор есть большой город, и она была уверена, что между ними есть несколько маленьких деревень. Предыдущие ночи отдыха успокоили её. Она не заметила никаких признаков погони, поэтому была рада не торопиться, хотя и старалась держаться как можно дальше. Она продолжала посылать Свет на разведку, хотя в данный момент, кроме холмистой местности, смотреть было не на что. Поиски

пищи имели ограниченный успех, обеспечивая лишь достаточное количество пищи, чтобы утолить её голод, хотя, по крайней мере, она не испытывала жажды из-за соседнего ручья. Расслабленный темп также давал ей возможность попробовать и поэкспериментировать с использованием своей магии. Поток магии из её руки во время битвы с большой кошкой в лесу показал ей, что она может вызвать и физически проявить магию для использования в бою, но ей нужно было решить, как сделать это вне слепой паники, а затем как вплести её в полезную форму. Она также снова спросила Свет о своём выравнивании, но, как и она, Свет не имела понятия о том, что влечет за собой выравнивание.

Первый день она потратила на то, чтобы почувствовать магию и вызвать её, пока шла, но в основном безуспешно. Мысленно она знала, что пытается сделать, но заставить неизвестную часть себя отреагировать было нелегко, что усугублялось тем, что она пыталась сделать это, будучи активной. Однако ближе к концу первого дня она поняла, что Свет почувствовала, как её магия просыпается раньше, чем она сама, и с помощью Свет, дающей ей знать, когда она делает что-то правильно, к ночи она смогла заставить свою магию двигаться по команде. Следующий день, следовательно, был намного более продуктивным, и к позднему утру Изен смогла заставить свою магию проявиться на её покрытой шрамами правой руке, следы когтей светились мягким солнечным оттенком, в то время как остальная часть её нижней руки приобрела пыльную чешуйчатую текстуру, похожую на тело Свет. Это, казалось, подтверждало, что раны от когтей были проводником её силы, вероятно, побочным эффектом того, как она была разбужена. Вспоминая нападение, которое вызвало их, Изен была благодарна сёстрам за усилия, которые они приложили, чтобы залечить рану, так как она была в гораздо лучшем состоянии, чем ожидалось, учитывая, что прошло не так много времени, но она задавалась вопросом, заживёт ли она когда-нибудь полностью с её магией, протекающей через неё.

Вскоре после этого они наткнулись на развалины того, что, вероятно, было древним храмом, расположенным в самой глубокой части долины, с ручьем, который был перенаправлен, чтобы сформировать большой бассейн в его середине; купаясь в тепле и свете солнца, кристально чистая вода призывно блестела. Большая часть строения давно развалилась, осталось лишь несколько стен высотой по пояс. Мох и трава восстановили большую часть его пола, и множество мелких животных сделали это место своим домом, хотя они разбежались по её прибытию. На камне были выгравированы и, на удивление, всё ещё читаемы остатки каких-то ритуальных кругов, долгое время инертных, и их назначение было неизвестно. Учитывая теплоту дня и не желая упускать такую возможность, Изен решила остановиться здесь на некоторое время, чтобы искупаться. Оказалось, что довольно просто отбросить и вызвать её доспехи, способность была инстинктивной для Всадников, и процесс очень быстрый. Она стянула с себя трико и боди, выстирала их в бассейне и повесила на ближайшую ветку, прежде чем сама соскользнула в воду. Вода была прохладной и освежающей, и полоскание помогло ей почувствовать себя более живой. Её волосы, однако, были другим делом, и чем-то, о чём она не думала, прежде чем войти в воду. Она никак не могла избежать того, чтобы они не промокли, учитывая, сколько их у неё было, а чтобы их высушить, потребуется вечность, не говоря уже о том, чтобы попытаться сохранить.

Закончив мыться, она выбралась из бассейна и нашла на солнышке лужайку, где можно было прилечь, распустив волосы в надежде, что они немного подсохнут. Потянувшись и наслаждаясь солнечным теплом, она продолжила тратить время на полное изучение своего нового тела, и пока Свет игриво дразнила её по этому поводу, она ответила, что если она собирается полностью раскрыть свой потенциал, ей нужно иметь полное представление о нём. По крайней мере, это было её оправданием, и она все равно собиралась повеселиться. В конце концов, они задержались там дольше, чем намеревались, и только к середине дня Изен, наконец, решила,

что им пора уходить, её одежда и волосы уже достаточно высохли. Удовлетворённая, она снова надела одежду из скеона, а затем, вспомнив о своих доспехах, они удалились.

Открытие руин напомнило Изен, что в истории королевства было много такого, чего она не знала. Она прочла всё, что могла, но у её семьи было не так уж много книг, и многие из них не были записаны или потеряны во времени. Кроме того, если ты не богат или не состоишь в Гильдии или Клане, то велика вероятность, что ты неграмотен, и в этом отношении Изену повезло, раз его приёмная мать стремилась научить его, особенно потому, что он легко усваивал это. Гильдии и Клансы имели свои собственные личные библиотеки, но не было никакой гарантии, что то, что они содержали, было полной правдой, так как они любили делать всё по-своему.

До образования шести королевств, шла Великая война, человечество собиралось вместе, чтобы сразиться со злом, которое грозило разрушить всё. В какой-то степени это тоже удалось, так как большая часть того, что было до этого, - потеряно, как сам мир, так и люди, с теми, кто выжил только часть их прежнего числа. Кульминация битвы произошла в том, что когда-то было ядром миров, и в то время как зло было побеждено, герои, сражавшиеся с ним, тоже потеряли свои жизни. В результате битвы ядро расколосось, что принесло в мир магию. Потребовалось время, чтобы люди поняли, что произошло, и ещё больше времени, чтобы правильно использовать дар, но пришествие магии изменило мир для тех, кто остался. Мир был разделён на шесть королевств, сосредоточенных примерно вокруг того места, где было ядро (которое теперь находилось где-то посередине моря), каждое из которых управлялось одной из семей героев последней битвы. Когда люди научились владеть своей магией и появились драконы, были сформированы Гильдии и Клансы, и всё, что произошло, было перенесено в легенды прошлого.

Аваралин был самым большим из королевств, но он также имел наибольшее разнообразие в своем климате и биомах, и был малонаселён, большинство людей жили в или вокруг крупных городов и/или залов Гильдий и храмов Всадников. Шахтёрские города возникали по мере того, как обнаруживались жилы ценных металлов и минералов, некоторые исчезали, как только они истощались, другие держались. Поселившись здесь, люди не хотели уезжать, особенно если район был достаточно безопасным. Появление магии также породило ночных зверей, опасных существ, мутировавших под действием магии, но они предпочитали держаться подальше от больших городов, вместо этого охотясь на небольшие посёлки, путешественников и тех, кто глупо забредал на их территорию. Их число росло в последние несколько десятилетий, что, по крайней мере, занимало Всадников и Гильдии, но некоторые беспокоились, что что-то не так. По крайней мере, существование демонов исчезло с падением старого мира. Город Эйджерсден был столицей королевства и резиденцией королевской семьи, а также самым старым городом, расположенным в центре королевства и построенным на руинах довоенного города, который теперь был похоронен глубоко под землёй и почти забыт. Руины прошлого заинтриговали Изен, и в какой-то момент в будущем, когда она точно узнает, где она находится в этом мире, она будет стремиться исследовать и посмотреть, что она может узнать. Это, конечно, было бы намного интереснее, чем бороться за выживание в умирающей деревне.

С более ясным и уравновешенным умом к вечеру Изен смогла получить небольшое количество магии, чтобы та собралась и слилась на её руке. Она начала понимать, что происходит, и понемногу, но для неё становилось всё более естественным вызывать магию, и она начала получать намёки на другие способы, которыми она могла бы вызвать и использовать её. Однако она знала, что ей предстоит пройти долгий путь, и что без надлежащей подготовки она не сможет использовать магию в полной мере, так как метод, над которым она работала в данный момент, казался скорее инстинктивным и тупым подходом силы, и приличное количество сил было потрачено впустую на одно призвание. К тому же у волшебства могут быть и другие

способы применения, о которых она и понятия не имеет.

<http://tl.rulate.ru/book/44484/1319189>