

"Хвост кровавой кометы действительно становится длиннее, и Васон присоединился к Халу!" изумленно воскликнул Агго, указывая на кровавый след в небе.

Когда кремируют обычных дотракийцев, им вообще-то не обязательно искать знаки в ночном небе, но Дени делает то, что говорит. Положив тело старика на маленький костер, она действительно несколько раз крикнула в небо.

Тогда дотракийцы с удивлением "обнаружили", что хвост кометы стал немного длиннее.

Комета постоянно приближается к планете, и теоретически она будет становиться все ярче и ярче, а хвост кометы - все четче и четче, но всего за несколько часов невозможно увидеть столь значительные изменения.

Иллюзия, все - иллюзия.

Но Дэни не стал их поправлять, а с торжественным, непостижимым выражением лица приказал: "Убить лошадь!"

Привели строптивую лошадь, конечно, более выносливую, чем предыдущие кони Вейсона.

Двое воинов держат голову коня, у третьего дотракийца блестит аракх, и белая полоса отражает огненный свет факела, пронзающего тусклое ночное небо рассвета.

Лошадь взвилась на дыбы, и кровь из ее шеи хлынула еще сильнее.

"Темно-красная лошадиная кровь щедрым водопадом падает в медный таз внизу.

"Приведите травяную лошадь". добавила Дени.

Услышав это, вышел пожилой дотракийский воин, неся на плечах травяную лошадь, сделанную из палок и дявольской травы.

"Душа покинь тело!" Она указала правой рукой на умирающую и сопротивляющуюся лошадь и непрерывно кричала на китайском, английском, общем языке Вестероса и дотракийском языке.

Для своего клана кхаласаров Кхалиси представляется скандирующей ряд таинственных обрядов.

"Мамочка, мамочка!" Проскандировав несколько слов "заклинания", смысл которых им был неизвестен, она хлопнула в ладоши и указала левой рукой на травяную лошадь: "Возвращение

души!"

Под благоговейным взглядом дотракийцев и ошарашенным взглядом Джораха Дени некоторое время задыхалась, затем оглядела всех и сказала. "Хорошо, дух лошади вошел в травяную лошадь, это будет редкая драгоценная лошадь с покорностью травяной лошади и силой высокодуховной лошади, старому Васону больше не нужно беспокоиться о том, что он не сможет догнать кхала, и ему не нужно бояться упасть с лошади!"

"Запрягай травяного коня, уже почти рассвело, и готовься поджечь его". Она махнула рукой и приказала.

"Тогда как быть с этим?" Воин, державший коня, чтобы пустить кровь, указал на труп лошади со слезами на глазах и нервно спросил.

Кхалиси не только Непогрешимая и Мать Драконов, но и знает магию, используемую Жрецами, так здорово!

"Ты глупая, конечно, мы используем его для мяса". Дени, закатив глаза, невесело сказала.

Она так бедна и расстроена, разве не для того, чтобы как можно больше сэкономить еды, выполняя традиции дотракийцев.

Тело Васона жарилось в огне, а группа дотракийцев в ярости возилась у костра. Кто-то жарил конину, а кто-то варил суп в железных котелках - конская кровь, кости лошади, ячмень, сушеные яблоки, кусочки репы, перец горошком - ароматный даже без добавления соли.

Не знаю, что это - аромат еды, или аромат горящего Васона, или их сочетание?

Причудливый вкус усиливает аппетит, дотракийцы и Джорах храпят.

Дени не выдержала сама, взвалила на спину бамбуковую корзину с жареным мясом и убежала под предлогом тренировки драконов.

Четвертый день Халасара, как и предыдущие, начался в сумерках, по пути постоянно попадались лужи, обозначенные камнями и кольями.

Ситуация оказалась несколько лучше, чем в худшем случае. В большинстве луж все еще видны неглубокие следы воды даже после того, как вторая партия воинов ушла в воду.

Дени не оставила это без внимания. Кхаласар прошел весь путь, и запасы воды были израсходованы. Она использовала пустой мешок для воды, чтобы наполнить им всю просачивающуюся воду, смешанную с осадком, а затем вылила ее, когда разбила лагерь, чтобы

отфильтровать.

Даже при временном облегчении водных ресурсов, после примерно трех часов ходьбы в команде все еще оставался мертвый человек - полугодовалая девочка.

Ее мать душераздирающе плакала, и вся команда слышала ее боль и отчаяние. Дэни чувствовала себя очень неловко, но ничего не могла сделать.

Она даже не знала причины смерти малышки - не было никакого теплового удара, не было недостатка в еде и питье, а потом она еще долго ходила на руках у матери.

Согласно дотракийской традиции, бедный ребенок был слишком мал, чтобы ездить на лошади. Она не может попасть на бескрайние черные луга Страны Ночи, она должна родиться заново.

Ребенка зарыли в песок на месте.

Кхаласар почти не останавливался, как и старый Васон, который вчера справился с падением с лошади, только Дени и компания, в которой находилась мать, остались.

Может быть, крайнее горе переходит в радость, - в утреннем свете второго дня Дени улыбалась и махала рукой в небо, радуясь первому полету своих дорогих Драконов.

И когда Черный Дракон взмыл высоко в небо и исчез в маленькой точке, Дэни встревожилась и неожиданно вошла в состояние Драконьего Сна.

Это также первый раз, когда она надолго отделилась от Драконьего Сна, не прикасаясь к Черному Дракону... На самом деле, для описания этого состояния сейчас не совсем уместно использовать словосочетание "Драконий Сон". .

Дени могла бы назвать его "Вторичным Дреком", если бы в качестве аналогии использовала "Варг" братьев и сестер Дома Старк.

Варг, также известный как Скинченджер, означает человека, который может вторгаться в сознание животных или, в случае табу, других людей и контролировать их поведение.

Скинченджеру легче это делать, если между ним и животным существует эмоциональная связь. Поэтому близкий родственник собаки - волк, у которого преданность в крови, - самый распространенный партнер скинчейнджера.

Человека, который управляет волком, называют варгом, но не факт, что он может общаться только с волком.

Бран, Рикон, Арья и главный герой "Песни Льда и Огня" Джон Сноу - варги, обладающие завидным талантом скинчейнджера.

Просто они не были обучены этой системе, подсознательно отрицали и отвергали свой талант, и способность не раскрылась в полной мере.

Сила Брана не нуждается в повторении. Когда он сублимируется из Skinchanger в Greenseer, он сможет пройти по временной линии континента Вестерос, изменить прошлое и наблюдать будущее.

(P.S.: Способность изменять временную линию пока не появилась в "Льде и пламени", но сюжет о Ходоре в "Игре престолов" должен соответствовать установкам Мартина, Мартин в одном из интервью лично признал "стеб" Ходора).

Что ж, Старые Боги наблюдают за миром через Вейрвуд, а Вейрвуд существует только на континенте Вестерос, сила Старых Богов не должна достигать континента Эссос.

Талант Джона вызывает зависть у самого сильного скинчейнджера одичалых - "шестикожего" Варамира, так насколько же силен Варамир?

Достаточно силен, чтобы быть избитым до полусмерти Красной жрицей, но у него все еще хватает энергии, чтобы овладевать другими здоровыми людьми.

Даже если его судьба сложится неудачно и одержимость провалится, Варамир не умрет, а будет одержим своим домашним волком.

Ну, а в конце, к сожалению, я встретил в Вестеросе Скинченджера номер один - Брана...

Бог не хотел, чтобы он жил.

Поговорим об Арье, ее Нимерию давно освободили, и они все отправились в Браавос, чтобы стать учениками Безликих. Ее волка и Арию разделяет тысячекилометровый пролив, и они все еще могут время от времени общаться через Волчий Сон. .

(P.S: В отличие от небрежного обращения теледрамы с Нимерией, волчица в оригинале Арьи играла в основных сюжетах, не говоря уже о том, что несколько раз спасала Арию, Арья все же спасла свою мать в одурманенном состоянии Волчьего Сна... труп, гм, труп тоже может быть воскрешен).

Наконец, Рикон, которому было всего три года, мог видеть ограниченное Будущее в Волчьем Сне.

Леди" Санса умерла слишком рано, ее опыт и жизненные ценности очень "северные", поэтому невозможно предположить, есть ли у нее талант варга.

А вот у Робба Старка талант должен быть очень сильным, его Древо Волк может предвидеть кризис своего хозяина и несколько раз напоминал хозяину "есть опасность" или "этот человек не заслуживает доверия", как покемон.

Просто Робб забыл о волке, когда у него появилась жена, и всегда подсознательно отвергал предчувствие кризиса, которое он получал от волка.

Варг признан "злым существом" того же уровня, что и уитовские ходоки, снарки и грумкины. Если встречается варг, то все его убивают. Причина такого общественного мнения также тесно связана с историей континента Вестерос.

Как уже говорилось, за исключением фэнтезийных видов, таких как Дети Леса и Великаны, все люди в Вестеросе - это в прошлом захватчики и беженцы с континента Эссос.

Дети Леса - темные и красивые существа, невысокого роста, взрослые примерно такого же роста, как и дети людей.

У них темно-бордовая кожа, большие уши и большие золотые глаза.

Однако у некоторых Детей Леса, обладающих талантом Зеленого Сира, глаза зеленые или красные. Такие Дети Леса станут Зеленщиками и обретут Зеленое зрение, если сольются с Деревом Сердца.

Ключ здесь в том, что Скинченджеры произошли от Детей Леса и являются представителями погибшей цивилизации.

Двенадцать тысяч лет назад первое поколение захватчиков, вооруженных бронзовым оружием, конкурировало с аборигенами за место для жизни.

Одна сторона - маленькая и слабая, с небольшим количеством этнических групп, но обладающая странной магией; другая - высокая и сильная, с современным бронзовым оружием и большим количеством людей, но без магии.

Две стороны "поклевали друг друга", с трудом сцепились и подписали "клятву" о распределении сфер влияния на Острове Лиц - маленьком островке в центре Ока Богов.

Этот процесс длился 4000 лет. Потому что первое поколение захватчиков, "Первые люди", видели "магию" Детей Леса, и их собственные верования тоже были очень "свободными". Постепенно Первые Люди начали поклоняться Старым Богам Детей Леса и стали их последователями.

Может быть, из-за веры, может быть, из-за кровных гибридов (не сомневайтесь, не говорите, что Дети Леса "детского" роста, в Вестеросе есть даже Великаны, и аппетиты у них страшные), из Первых Людей тоже стали появляться Скинченджеры.

На тысячу людей приходится один Скинчейнджер, а на тысячу Скинчейнджеров - один Гринзир.

Это соотношение... кажется несколько заниженным, но подумайте, почти в каждом поколении есть один или два Гринзера, так что...

В каждом поколении есть один или два персонажа, похожих на Брана... это даже пугает!

<http://tl.rulate.ru/book/99663/3393212>