
Путешествие
в Обливион
Часть 1. В тени хладной гавани
Lis_Super и MoonCat

Lis_Super Lis_Super

Путешествие в Обливион. Часть 1. «В тени Хладной Гавани»

https://litres.ru/74750697
SelfPub; 2026

Аннотация

История парня необычной расы (человек с лисьими ушами), попавшего в потусторонний мир, называемый Обливионом, а если быть точнее, то в одну из самых мрачных его частей — Хладную Гавань, которой правит ужасный даэдрический принц Молаг Бал — лорд порабощения и жестокости, отец всех вампиров и нежити. Молаг Бал не отпускает своих гостей. Но «Лис» собирается стать исключением.

Один неверный шаг — и он внутри Хладной Гавани, владения лорда порабощения. Здесь вампиры — знать, даэдра и нежить — население, а человеку остаётся одно: бежать. Но чтобы выйти из Обливиона живым, мало человеческой силы. Нужно сохранить себя и свою душу.

Lis_Super
Путешествие в Обливион. Часть 1. «В тени Хладной Гавани»

ГЛАВА 1.

Я не помню, как оказался здесь. Помню лишь ослепительную вспышку, глухой удар — и вот я уже стою посреди бескрайней пустоши, где небо давит на плечи, словно свинцовая плита.Воздух здесь ледяной — он проникает под одежду, сковывает мышцы, заставляет зубы стучать. Но холод не только физический. Он будто пробирается внутрь, к самому сердцу, вытягивает из души остатки тепла и надежды. Я делаю шаг — подошва вязнет в вязкой грязи, смешанной с пеплом. Каждый шаг даётся с трудом, будто сама земля не хочет меня пускать.Вдалеке возвышается чтото огромное. Сначала я принимаю это за гору, но, подойдя ближе, вижу — это руины. Огромные, обугленные колонны, обломки стен, покрытые трещинами. Когдато здесь был город — или храм, или крепость. Теперь от него остались лишь фрагменты, испещрённые странными символами. Они мерцают тусклым фиолетовым светом, будто напоминая: «Ты в чужой реальности».Я поднимаю взгляд выше — и замираю. Над горизон-

том, на фоне мрачного неба, вырисовывается силуэт. Дворец. Он не похож ни на что земное: шпили, похожие на копья, арки, изогнутые под неестественными углами, стены, покрытые чешуйчатой бронёй. Это резиденция Молага Бала, он же Князь Насилия, Повелитель Жестокости и Порабощения, Мучитель Людей и Отец Вампиров. От одного вида её по спине бегут мурашки. Кажется, что сам замок следит за мной.Вокруг — тишина. Но не та, что приносит покой. Она давит, пульсирует, наполнена отголосками чьихто криков. Иногда я ловлю обрывки шёпота — то ли ветра, то ли душ, запертых в этом месте навечно. Тени скользят по земле, хотя источников света почти нет. Они движутся сами по себе, будто живые.Я замечаю вдалеке тёмную реку. Вода в ней не течёт — она переливается, словно густая смола, смешанная с лазурной плазмой. На берегу — клетки. Десятки, сотни клеток, некоторые пустые, другие… не очень. Внутри — призрачные фигуры, едва различимые. Они не кричат, не зовут на помощь. Просто смотрят. И от этого взгляда хочется бежать без оглядки.Гдето за спиной раздаётся скрежет металла. Я оборачиваюсь — вдалеке, на гребне холма, стоит фигура. Высокий, рогатый, в доспехах, покрытых шипами. Дремора. Он не спешит. Он наслаждается моим страхом.Я делаю шаг назад — и чувствую, как чтото касается моей спины. Резко оборачиваюсь, но там ничего нет. Только тени стали гуще. Они больше не просто скользят — они сгущаются, принимают очертания рук, пальцев, лиц.«Ты думал, что

сможешь просто так уйти?» — раздаётся голос. Не вслух. Он звучит прямо в голове, низкий, хриплый, полный насмешки.Я понимаю: Хладная Гавань не отпустит меня так легко. Она уже начала впитывать мою волю, как впитывает свет это мрачное небо. И если я не найду путь обратно… скоро стану одним из этих теней.

ГЛАВА 2.

Дремора делает шаг вперёд — доспехи скрипят, словно старые деревья на ветру. Он не спешит нападать: наслаждается моим страхом, изучает, как охотник изучает загнанную добычу. В его глазах — не просто злоба, а холодная, расчётливая жестокость.

— Ты заблудился, смертный, — его голос звучит так, будто исходит сразу отовсюду. — Но не волнуйся. Здесь найдётся место и для тебя.

Я отступаю, стараясь не потерять его из виду. Тени вокруг сгущаются, вытягиваются, пытаются схватить за ноги. Одна из них касается запястья — и я чувствую укол ледяной боли, будто капля жидкого азота попала на кожу.

«Беги», — шепчет чтото внутри. Но куда? В этом месте нет ориентиров. Горизонт везде одинаковый: руины, грязь, тьма.

Внезапно вдалеке вспыхивает голубоватое сияние. Оно исходит из небольшой ниши между обломками стены — там, где раньше, возможно, был вход в подземелье. Свет неяркий, но в этом царстве мрака он кажется маяком.

Дремора замечает мой взгляд и хрипло смеётся:

— Думаешь, там спасение? О, нет. Это ловушка. Как и всё здесь.

Но выбора нет. Я бросаюсь к сиянию, петляя между обломками. За спиной раздаётся грохот шагов — дремора идёт за мной, не торопясь, уверенный, что я никуда не денусь.

Сияние становится ярче. Теперь я вижу: это не просто свет, а мерцающий барьер, похожий на тонкую плёнку мыльного пузыря. За ним — узкий проход, уходящий вглубь руин. На поверхности барьера видны странные символы, складывающиеся в предупреждение:

«Тот, кто войдёт сюда, отдаст частицу души. Цена входа — воспоминание».

Оборачиваюсь. Дремора уже близко — его тень накрывает меня целиком. Он поднимает клинок, покрытый зазубринами, и произносит:

— Последний шанс передумать. Останься. Стань частью этого места.

В голове проносится мысль: что я готов отдать? Детство? Первую любовь? Лицо близкого?

Решаюсь.

Прохожу сквозь барьер.

Ощущение, будто чтото отрывается изнутри — лёгкое, почти невесомое, но важное. Воспоминание тает, ускользает, оставляя после себя пустоту. Но взамен я получаю… понимание. Теперь я вижу Хладную Гавань иначе.

Руины больше не кажутся хаотичными обломками. Я различаю в них замысел — гигантский лабиринт, созданный, чтобы запутать и измотать путника. Каждый поворот, каждый обломок стены расположен так, чтобы сбить с толку, заставить кружить на одном месте.

Теперь я замечаю и другие детали:

едва заметные следы на пепле — будто ктото недавно прошёл этим путём;

тусклое свечение в глубине проходов — не магический барьер, а, возможно, остатки зачарованного оружия;

странные отметины на камнях — не просто трещины, а руны, предупреждающие об опасности.

Дремора врезается в барьер, но отлетает назад — сюда ему хода нет. Он рычит, скребёт когтями по поверхности, но магия прохода не пускает.

— Ты лишь отсрочил неизбежное, — шипит он. — Молаг Бал найдёт тебя.

Я оборачиваюсь к проходу. Теперь я знаю: в глубине руин может скрываться чтото, что поможет мне выбраться. Возможно, древний артефакт, оставленный другим пленником, или тайный проход, ведущий к границе плана. А может, просто место, где можно перевести дух и придумать план побега.

Хладная Гавань не отпустит меня просто так. Но и я не сдамся без борьбы. Шаг за шагом, преодолевая страх и усталость, я иду вперёд — туда, где мерцает слабый отблеск надежды.

ГЛАВА 3.

Я иду по узкому проходу, и с каждым шагом воздух становится тяжелее. Дышать всё труднее — будто сама атмосфера этого места сопротивляется моему присутствию. Пепельная пыль поднимается от шагов, кружится в тусклом свете, словно пытаясь чтото скрыть.

Руны на стенах теперь не просто предупреждают — они пульсируют, будто живые. Их свет то разгорается, то гаснет, отбрасывая пляшущие тени. В этих тенях мерещатся силуэты: высокие фигуры с рогами, призрачные лица, искажённые страданием. Они шепчут чтото на непонятном языке — то ли проклятия, то ли предостережения.

Проход расширяется, превращаясь в огромный зал. Потолок теряется во мраке, а стены покрыты барельефами, изображающими сцены пыток и порабощения. В центре зала — широкая лестница, ступени которой покрыты трещинами, из них сочится тёмная жидкость, похожая на застывшую кровь.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.