

# МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

Книги Виктора Ятаганова  
в серии

МАГИЯ ФЭНТЕЗИ

**ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ИЗГОЙ**  
**ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ИМПЕРИЯ ОРКОВ**





Виктор ЯТАГАНОВ

# ХРОНИКИ ВЕРГИЛИИ. ИМПЕРИЯ ОРКОВ

Роман

Москва, 2014  
**САРМАДА**  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»



УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
Я87

Серия основана в 2004 году  
Выпуск 535

Художник  
**С. А. Григорьев**

**Ятаганов В.**

Я87 Хроники Вергилии. Империя орков: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014. — 344 с.: ил. — (Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-1790-2

Кровавые пески... Кто знает, что ждет тех, кто решится их пересечь? Эрику-изгою, полуорку, получеловеку, и его побратиму эльфу Элю придется проверить это на собственной шкуре. Пустыня Наска, великая и ужасная, — родной дом для всех, кто не шибко ладит с законом. Но все бандиты и все смертоносные твари пустыни ничто по сравнению с мощью по-прежнему преследующего их по пятам некромага Севера. И даже если герои выберутся из всех подстроенных им ловушек и одолеют всех его темных слуг, им еще предстоит побывать в мрачной Изнанке мира и бросить вызов непобедимой империи орков, жаждущей покорить весь свободный мир. Сломить столь сильных врагов кажется невозможным, но иногда помощь приходит с самой неожиданной стороны...

УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Виктор Ятаганов, 2014  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

ISBN 978-5-9922-1790-2

«...В тущобах Приграничного района обитала еще одна раса. Раса, появившаяся на Вергилии из-за досадной ошибки Всемогущего. Изгои. Твари, в чьих жилах кровь людей смешалась с кровью других рас.

После заключения четырьмя великими расами — серафимами, людьми, орками и эльфами (позже к ним присоединились и гномы) — Договора<sup>1</sup> о ненападении и сотрудничестве в 897 году по Сотворении мира, когда в городах людей стали появляться анклавы эльфов и орков, по всему Лагарону прокатилась волна ужасных межрасовых кровосмешений, результатом которых стало появление изгоев. Люди ненавидели и боялись их, остальные расы — презирали.

Внешние отличия могли быть совсем незначительными, такими как цвет кожи или волос, а могли и очень бросаться в глаза — рога, зубы, недоразвитые крылья на спине. И почти всегда «плоды» подобной страсти получались необыкновенно уродливыми и мерзкими.

И люди навеки прокляли новую расу, лишив изгоев права на человеческую жизнь...»

*(Великий Архимаг Зерникус III, 852 г. П.С.  
Выдержка из «Истории мира»)*

---

<sup>1</sup> Договор — в 897 г. П.С. четыре великие расы (серафимы, люди, орки и эльфы) после нескольких сотен лет долгих кровопролитных войн заключили Договор о ненападении и сотрудничестве. В качестве первого жеста мира каждая из рас (кроме серафимов) основала на землях друг друга анклав, самыми большими из которых были анклав в столицах. Позже к Договору присоединились и гномы.

## Глава 1 КОРОТКО О ГЛАВНОМ

### *Вергилия XIV, год 998 от Сотворения мира*

*С неизменной теплотой встречаем мы старых друзей, как бы долго их ни было, потому что разлука для любящих сердец — это миг.*

Позвольте представиться. Меня зовут Эрик, но вам, наверное, я больше известен под прозвищем Изгой — неуловимый, бесстрашный хиттокири — наемный убийца, отправивший в бездну эльфийского принца Альвильона и сбежавший из рук Королевских Охотников. Во всяком случае, так утверждает народная молва в Лагарике. Если же вы слышите мое имя впервые, то, может быть, нам стоит начать знакомство с начала?..

Тех же, кто меня знает, я хочу тепло поприветствовать: я рад нашей новой встрече не меньше, чем вы. И я с удовольствием приглашаю вас продолжить наше путешествие.

Вокруг расстиралось желто-белое море песков. Застывшие волны барханов тянулись до самого горизонта. Пустыня Наска. Великая и ужасная, кровавая и прекрасная...

Прежде чем покинуть Эвиленд, мы запаслись вяленным мясом и наполнили в холодных, ключевых родниках Древнего леса все возможные фляги. Но чтобы пересечь пустыню, нам не хватило бы и целого воза еды. К счастью, по всей Наске то тут, то там были разбросаны стойбища песчаных гоблинов, избравших для жизни это пустынное место.

Несмотря на всю непривлекательность жарких песков, гоблины не согласились бы покинуть их ни за какие деньги. Потому что они фактически и жили на деньгах. Пустыня Наска (что

в переводе с языка гоблинов значит «Кровавые пески») была одним из известнейших на весь Юг источников месторождений песчаного нефрития — редчайшего драгоценного камня небесно-голубого цвета. И я не покривлю душой, если скажу, что он был тут буквально рассыпан под ногами, нужно лишь знать, где искать. И гоблины это отлично знали.

Они построили несколько крупных городов — центров торговли, в которые стекались потоки найденных старателями драгоценных камней и желавших приобрести их покупателей. И самым крупным из них был город Грунк — следующая цель нашего пути.

Увы, пустыня кишела не только ушлыми гоблинами, но и не желавшими трудиться криминальными личностями, которые были не прочь подзаработать на не позаботившихся о своей защите старателях.

Впрочем, бандиты были не главной опасностью Кровавых песков...

Я посмотрел на идущих рядом со мной спутников. Мой верный побратим Эль. Совсем недавно я узнал, что он — сын князя Элагора, бессменного правителя Эвиленда. Увы, отношения с отцом у него не сложились. Они обменялись проклятиями, и Эль навеки оставил дом, отказавшись от титула и богатства. В магическом поединке с князем побратим потерял левую руку почти до самого локтя.

Светлика — юная, вспыльчивая магиня. До нашей встречи она училась на выпускном круге в Академии магии, но из-за стычки с эльфами Альвильона, пытавшимися убить нас в Лагарике, была вынуждена сбежать из города с нами.

Иэлай — эльф, которого мы спасли от Проклятых<sup>1</sup> благодаря посланному мне кем-то сновидению. И я до сих пор не могу понять, кто мне прислал его: друг или враг?.. Ведь это могли быть происки преследующего нас по пятам некромага.

Хикс — правая рука Орикса. Здоровенный злобный орк с буйным норовом и абсолютным неумением держать себя в руках.

Его хозяин Орикс вместе с эльфом Алоризлем — главой лагариковского анклава детей леса — были одними из тех, кто стоял за началом наших с Элем злоключений. Как выяснилось,

---

<sup>1</sup> Проклятые — один из видов создаваемой некромагами нежити. Подробнее о них и о некромагах, а также о некоторых других встречающихся в книге понятиях см. в Глоссарии.

они оба тайно работали на Кана, помогая ему плести интриги, но в то же время отчаянно строили козни друг другу в борьбе за власть: Алориэль попытался использовать нас в игре против Орикса, а Орикс в ответ предложил нам выступить против Алориэля. В итоге мы с Элем покинули Лагарик и отправились на охоту за Каном, а Орикс послал с нами своего верного подручного Хикса.

— Светлика, что ты знаешь о пескомонстрах? — искоса поглядывая на магиню, с любопытством спросил я.

Песчаные монстры — злобные обитатели Кровавых песков, оставшиеся в пустыне после Первой Великой войны. Твари куда более страшные, чем любые бандиты, которые могли здесь нам встретиться.

— Все песчаные монстры делятся на две большие группы — плотные существа и бесплотные, — начала объяснять магиня. — И если вторые нападают исключительно ночью, то первых стоит опасаться в любое время суток. Многие из них предпочитают атаковать прямо из-под земли...

— То есть ты не узнаешь о приближении монстра, пока он тебя не сожрет? — поежился Хикс и настороженно посмотрел на песок под ногами.

Светлика пожала плечами и поправила спутанную гриву волос.

— Выходит, что так.

— Эрик! — взволнованно проговорил Эль и тронул меня за рукав.

— Что? — Подчиняясь жесту побратима, я замер на месте.

— Смотри. — Эльф вытянул руку и указал на что-то впереди.

Из-за невысокого бархана вынырнула до боли знакомая фигура и помахала нам рукой.

— Дидра? — не веря своим глазам, удивленно пробормотал я.

Дидра — изгойка, получеловек-полуэльфийка, вместе с Хиксом, Светликой и Элем отправившаяся со мной по дороге мести. В лесах Эвиленда ее похитил некромаг, и я думал, что она потеряна для нас навсегда.

— Сюда! — закричала девушка и снова призывно замахала рукою.

Я медленно переглянулся с Элем и сделал неуверенный шаг вперед.

— Стой, Эрик, — нахмурившись, остановил меня побратим, и я снова замер.



— Ребята, сюда! — нетерпеливо позвала нас Дидра. — Здесь портал в Дахарон! Быстрее, я не смогу его долго удерживать!

Приглядевшись, я заметил, что рядом с девушкой колыхается большой прозрачный пузырь.

Дахарон, империя орков. Там, в далекой крепости Дра'лар, скрывается мой отец Кан<sup>1</sup> — первый советник императора Хисса. Орк, много лет назад изнасиловавший мою мать. Орк, кровь которого текла в моих венах. Из-за него я родился изгоем — «выродком-полукровкой», как называли таких, как я, все остальные. Полуорк-получеловек, которому нет места в мире нормальных людей. И за все свои преступления Череп заслужил смерть. Впрочем, убив его, я не только удовлетворю свою жажду мести, но и окажу услугу всему миру — за спиной императора Кан заключил Сделку с некромагом Севера, чтобы тот помог ему захватить власть на Юге. Череп развязал Третью Великую войну, и только его смерть сможет положить ей конец.

Сделка... на нее мог решиться лишь глупец или отчаянный храбрец. По легенде Первую Великую войну остановил Всемогущий, когда некромаги почти истребили все остальные народы, жившие на Вергилии XIV. Он наложил на Великие горы магический Барьер, который впредь не позволял черным чародеям пересекать Предел мира. Однако житель Юга может призвать некромага, заключив с ним Сделку — договор, в котором обговаривается, что именно должен сделать некромаг для вызвавшего его человека и что темный маг получит в обмен на эту услугу. Призванный Сделкой, некромаг может применять свою разрушительную силу только в рамках заключенного соглашения. Если он попробует колдовать в своих целях, у него ничего не получится. Но если призвавший некромага человек нарушит условия Сделки, она автоматически аннулируется, и некромаг обретает на землях Юга свободу...

Обрадованный встречей с казавшейся навсегда потерянной изгойкой, я побежал к ней.

— Нет, Эрик, тут что-то не так! — Эль схватил меня за локоть, принуждая остановиться, и закричал, обращаясь к Дидре: — Иди сюда!

— Эль, проход же закроется! — умоляюще посмотрев на эльфа, нетерпеливо топнула ногою Светлика. — Ты что, хочешь топтать через всю пустыню?!

---

<sup>1</sup> К а н — в переводе с орочьего языка означает «череп».

— Иди сюда! — не обращая внимания на магиню, твердо повторил мой побратим.

Лицо Дидры исказила злобная гримаса, и изгойка взбешенно завопила, осознав, что ей не удалось заманить нас в ловушку. Ее руки взметнулись вверх, и из ладоней девушки вылетел огненный шар. Лжепортал растворился в воздухе.

## Глава 2 НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА

*В любой ситуации всегда есть выход. Кроме той, в которой выхода нет.*

— Ложись!! — завопила Светлика и отпрыгнула в сторону.

Я бросился на землю, уходя из-под магического удара. Рядом по песку покатались Эль и Хикс.

— Дидра, ты что творишь?! — не понимая, что происходит, заорал я и поспешно вскочил на ноги.

Девушка вновь взмахнула руками, и в нас полетел очередной огненный шар.

— Да сделай ты что-нибудь! — закричал я Светлике, отпрыгивая в сторону от несущегося на нас магического снаряда.

— Не могу! — в панике завопила колдунья. — В пустыне нет элементарей воды, а элементарь воздуха слабее элементаля огня!..

— А ты попробуй! — воскликнул я, рухнув на землю и пропустив над собой очередной огненный шар.

Магический снаряд пролетел всего в каком-то милиузле надо мной, и я почувствовал, как спину даже через толстую куртку опалил жар его огненного дыхания.

— Стихия воздуха! Пылевая защита! — надрывно закричала Светлика, и в воздух перед очередным огненным шаром взметнулась стена песка.

Магия огня столкнулась с магией воздуха и без труда ее поглотила. Вместо того чтобы разбиться о выставленный Светликой барьер и погаснуть, огненный шар Дидры впитал в себя силу заклятия колдуньи и, пройдя сквозь песчаную стену, как сквозь сито, ударил в нас плотной стеной огня.

Нас спасло чудо — пылевая защита Светлики не только усилила заклятие Дидры, но и рассеяла его в стороны, в результате

чего поток пламени до нас не долетел, оборвавшись в нескольких милиузлах от нас.

— Стихия воздуха! Воздушный пресс! — вновь закричала магиня.

И вся масса поднятого магией в воздух песка рухнула на место, где стояла Дидра. Но изгойки там уже не было. Она с растрепанными белыми волосами и искаженным жуткой гримасой лицом материализовалась слева, всего в паре милиузлов от нас. Дидра снова вскинула руки, и на этот раз в нас полетело сразу пять огненных шаров.

Я отпрянул назад, и сверкающая капля магии с ревом пронеслась над моей головой, расплескавшись о бархан за моею спиной.

Эль выругался и отпрянул в сторону, ловко уклонившись от первого шара, но в него уже летел второй, и мой побратим при всем своем желании не успевал убраться с его пути.

Хикс поскользнулся на оплавленном огненным потоком песке и с воплем полетел на землю, инстинктивно прикрыв лицо гибом руки, словно это могло уберечь его от летевшей к нему огненной смерти.

— Стихия воздуха! Ледяной поток!!! — отчаянно закричала Светлика, и из ее сомкнутых ладоней вырвалась струя ледяного воздуха.

Соприкоснувшись с магией воздуха, огненный шар впитал ее и стремительно вырос в размерах. Светлика закричала и отшатнулась назад...

Губы изгойки растянулись в довольной улыбке, и она посмотрела прямо на меня. И в этих жестоких карих глазах я прочитал наш приговор.

Время застыло. Светлика, Эль, Хикс... еще мгновение, и мои верные друзья превратятся в обугленные головешки, а я ничего не мог с этим поделать. Дидра нас предала!..

Внезапно земля перед летящими в нас шарами вздыбилась, и магический огонь врезался в стену песка. Краем глаза я увидел возвышавшуюся на бархане в полусотне милиузлов от нас фигуру.

Похоже, для Дидры это было такой же неожиданностью, как и для нас. Изгойка разочарованно завопила и взмахнула руками, собираясь насрать на нас новую напасть, но не успела — из ее груди выросла стрела. Покачнувшись, Дидра завалилась на бок.

Я увидел стоявшего позади мертвой изгойки Иэлая. Эльф, воспользовавшись тем, что Дидра отвлеклась на нас с Элем, Хиксом и Светликой, обежал ее по широкой дуге и выстрелил в спину изгойки. Я подбежал к Дидре и рухнул рядом с ней на колени. Да, она предала нас, но скорее всего ее заставил это сделать некроманг... Я осторожно перевернул девушку на спину. Из раны на песок струилась черная кровь. Что? Черная кровь?..

Неожиданно контуры тела изгойки начали расплываться. Кожа потемнела, волосы из белоснежных стали желтыми. Черты лица заострились, вместо носа появился уродливый птичий клюв, а ноги ниже колен превратились в птичьи лапы.

— Мелия, — раздался позади меня глубокий женский голос.

Я вздрогнул и обернулся.

За моей спиной стояла стройная фигуристая девушка. Белокурые волосы обрамляли хорошенькое личико с парой голубых глаз и алым бантиком губ. На девушке была надета выдавшая виды песчаная броня — облегченный защитный доспех, состоящий из наручей, наплечников, нагрудника, повторяющего форму грудной клетки, и длинных поножей, защищающих ноги от циколоток до бедер. Под броней виднелась легкая рубашка и обтягивающие лосины из кожи пустынной змеи. Вокруг ее головы был обвязан тюрбан из серебристой, в цвет доспехов ткани. Бедра нашей спасительницы опоясывал широкий ремень, за который был небрежно заткнут кривой кинжал. На правой руке девушки виднелось необычное кольцо — огромный алый кристалл в обрамлении причудливо переплетенных металлических нитей.

— Спасибо за спасение, — проворчал я, поднимаясь на ноги.

Не было никаких сомнений — именно она наколдовала песчаную стену, спавшую нас от атаки лже-Дидры.

— Мелия, — проследив за направлением моего взгляда, повторила девушка. — Одна из тварей Наски...

— А я думал, это твое имя, — хмыкнул я.

Девушка оскорбленно вспыхнула и собралась что-то ответить, но ей помешали приблизившиеся к нам Эль, Хикс, Светлика и Иэлай.

— Что это за тварь? — удивленно пробормотал орк и пнул мелию носком сапога.

— Мелия. Она принимает облик того, кто дороже всего его жертве, и говорит то, что жертва больше всего хочет услышать, чтобы заманить его к себе, — оправившись от пережитого ужа-

са, заговорила прежним менторским тоном Светлика. — Питается, вытягивая из жертв жизненную силу. Если не удастся заманить жертву в ловушку — нападает. Обладает зачаточными способностями обращения с элементом огня.

— Спасибо за помощь, — поблагодарил нашу новую знакомую Эль. — И вам, эрл Иэлай.

Иэлай скупо улыбнулся и кивнул головой, принимая благодарность.

— Кто ты? — оторвавшись от разглядывания мертвой мелии, хмуро спросил орк, переводя взгляд на спасшую нас девушку.

От природы недоверчивый, Хикс ненавидел быть в долгу у кого-то. Тем более у незнакомца, и тем более у человека.

— Кора, — представилась девушка.

— Эрик, — не давая орку сказать какую-нибудь гадость, вмешался я и назвал имена своих спутников.

— Пестрая у вас компания, — окинув нас взглядом, удивленно промолвила Кора.

Я хмыкнул.

— Да уж, не поспоришь...

— И куда вы направляетесь? — полюбопытствовала девушка. — Не думала, что увижу орка, эльфов и людей, путешествующих вместе после начала войны...

Я нахмурился. Когда первый план Кана посеять раздор между союзными расами провалился, Череп убил Барнара, короля Лагарона, и посадил на его трон приора Ваалура, который по требованию своего господина объявил эльфам войну. Император Дахарона пока воздерживался от вступления в войну на чьей-либо стороне, но, если учесть, что его первым советником был Кан, не нужно было быть провидцем, чтобы понять: скоро орки присоединятся к общему «веселью»...

— Не твое дело, женщина! — огрызнулся Хикс.

— Мы идем в Грунк, — не обращая внимания на вспылчивого орка, миролюбиво пояснил я.

Судя по виду этой девушки, пески Наски были ей не в новинку, а значит, она могла бы немного рассказать нам об опасностях, которые поджидают нас на пути.

— Я тоже. Хочу сдать «урожай». — Кора похлопала себя по висевшему на поясе небольшому мешочку.

«Урожаем» местные называли найденный в пустыне нефрит — основной источник дохода всех, кто избрал для своей жизни это суровое место.

— Так ты старатель? — внезапно понял я.

Кора кивнула.

— В какой-то степени. Вообще я предпочитаю называть себя наемницей. Я не только собираю камушки, но при необходимости могу подрядиться и на другую работу.

— А ты не боишься, что мы решим оципать твои перышки, курочка? — процедил сквозь зубы Хикс и кивком головы указал на драгоценный мешочек Кору.

Девушка угрожающе улыбнулась.

— А ты попробуй, здоровяк, — и демонстративно погладила кольцо на пальце.

— Ты маг? — каким-то странным тоном спросила Светлика, гася начавший разгораться конфликт.

— Когда-то была, — залихватски усмехнулась Кора.

Светлика нахмурилась. Я понимал ее чувства. Обычно братство магов можно было покинуть только вперед ногами. Если человек проходил обучение в Академии, само собой разумелось, что в обмен на полученные знания он клялся вечно служить архимагу, королю и прочей власти Лагарона. Поэтому беглецов ловили, пытали и беспощадно убивали. В назидание другим. Наверное, пустыня Наска — прибежище всевозможных не ладящих с законом личностей — была одним из немногих мест на Вергилии, где беглый маг мог спрятаться от справедливой мести своих бывших коллег.

— Ладно, не думаю, что нам стоит здесь задерживаться, — почесав лоб, объявил я и зашагал прочь. — Кора, если хочешь, можешь пойти в Грунк с нами.

— С удовольствием, — немедленно откликнулась девушка. — Честно говоря, я уже неделю не видела ни одного живого существа, страсть как хочется поболтать!

Я кивнул. Обычно старатели выходили в рейд по одному, реже по двое, и проводили в пустыне много дней в поисках драгоценного нефритя. Естественно, все камни вокруг поселений давно уже были найдены, поэтому каждый раз в поисках добычи старателям приходилось углубляться в пустыню все дальше и дальше, и каждый третий из них больше не возвращался назад. Они гибли от жажды, клыков песчаных монстров или под мечами бандитов, гоняясь за призрачной химерой удачи. В Грунке и других крупных поселениях ходили слухи о старателях, всего за один рейд сколотивших себе такое состояние, какое не сни-

лось и королю. Но, как правило, это были лишь сказки, и все, что ждало искателей счастья в Кровавых песках, — это смерть.

— И каков твой улов? — спросил я, искоса разглядывая нашу хорошенькую спутницу.

Кора неопределенно качнула в воздухе рукой.

— Меньше, чем я рассчитывала, но больше, чем могла бы найти, — ухмыльнулась девушка. — Хватит, чтобы расплатиться с долгами, заплатить за комнату и запастись провизией на следующий рейд.

— А...

Но меня перебил Хикс.

— Изгой, можно тебя на два слова? — будничным тоном, в котором так и слышался едва сдерживаемый гнев, спросил орк.

Крепко ухватив меня под локоть, он настойчиво потянул меня в сторону.

— Ты чего? — хмуро буркнул я, вырывая руку из крепкой хватки орка.

— Зачем ты позвал ее с нами? — недовольно зашипел Хикс, сжимая и разжимая кулаки, словно душил кого-то невидимого перед собой.

— Только до Грунка, — пожал плечами я. Опережая дальнейшие возражения, я быстро добавил: — Она может быть нам полезна. Мы здесь впервые, а Кора, похоже, знает эти пески как свои пять пальцев. Она уже спасла нас от мелии и сможет подсказать, как избежать других опасностей Наски.

— Не бесплатно конечно же, — угрюмо усмехнулся орк.

— У нас есть деньги, — пожал плечами я и, набрав скорость, догнал остальных.

Хикс, недовольно сопя, последовал за мной.

— Ты давно здесь? — поравнявшись с Корой, с интересом спросил я.

О причинах, вынудивших девушку оставить Лагарон и Академию, я спрашивать не стал, хотя было бы любопытно послушать ее историю.

— Уже лет пять, — ответила Кора.

— И ты до сих пор не поняла, что старательство не сделает тебя богатой? — приподняв брови, высокомерно осведомился Иэлай.

Девушка бросила на него неприязненный взгляд.

— Я не теряю надежды, — поджав губы, скупно откликнулась она.

— Расскажи, чего нам ждать от этого места? — вернул разговор в прежнее русло я.

— Например, этого, — ответила Кора и кивнула головой в сторону соседнего бархана.

### Глава 3 ДУХИ НАСКИ

*Если противник кажется тебе неуязвимым,  
вовсе не значит, что это действительно так.  
Просто пока ты не видишь его слабость...*

Над песком в нескольких милиузлах от нас поднимался туман. Я потер глаза, чтобы убедиться, не померещилось ли мне это — ну какой туман в пустыне?!

Оторвавшись от бархана, серебристая дымка превратилась в десяток призрачных фигур. Больше всего они напоминали одетых в оборванные плащи призраков.

— Ха'ри так! — изумленно выдохнул я, поудобнее перехватывая топор погибшего в пасти вурлака вождя альвов.

Хикс выхватил из-за спины акинаки, Иэлай вскинул лук, Эль сжал в руке кваддак, Светлика судорожно стиснула в пальцах магический амулет.

Издав пронзительный, на грани слышимости вой, призраки полетели к нам. Я взмахнул топором, пытаясь разрубить мчавшуюся на меня тварь, но металлическое лезвие прошло сквозь нее, как сквозь воздух, не причинив призраку никакого вреда. Рядом махали оружием мои друзья, но с таким же результатом. Иэлай безостановочно стрелял в тварей из лука, но стрелы проходили сквозь них и втыкались в песок.

Внезапно один из монстров выпростал из-под призрачного плаща длинную, полупрозрачную руку с гигантскими когтями и ударил меня! Я вскрикнул и упал на колено. Не обращая внимания на жгучую боль в плече, я вскочил на ноги и вонзил топор в спину напавшей на меня твари. Но лезвие, как и в прошлый раз, прошло сквозь ее призрачное тело и вонзилось в песок.

— Ты же говорила, бесплотные сущности нападают только ночью?! — завопил я, бестолково отмахиваясь от носившихся между нами призраков.



— Значит, я ошиблась! — пискнула Светлика, шарахаясь в сторону от летящего на нее духа.

В этот момент другой монстр ударил меня в бок. Я зашипел от боли и, не глядя, отмахнулся от него топором, но снова без толку.

— Эрик, берегись! — закричала Светлика.

Я обернулся и увидел мчавшегося на меня с растопыренными пальцами призрака. Тварь замахнулась когтистой лапой, и я приготовился к неминуемому удару.

— Стихия огня! Огненный вихрь!

Кольцо Кора полыхнуло рубиновым светом, и в тварь ударил вихрь вырвавшегося из него огня.

Существо заверещало от боли и растворилось, как туман на ярком солнце.

— Они уязвимы, когда атакуют! — закричала немница, прицеливаясь в другую тварь.

Предупреждение подоспело как раз вовремя: сразу два монстра бросились на меня с обеих сторон. Дождавшись, когда они замахнутся для удара своими призрачными руками, я ловко присел, уходя от их атак, и вонзил лезвие топора в грудь одного из них.

Если бы не моя полуорочья сила, мне бы ни за что не удалось проделать этот маневр, все ж таки топор — это не меч, но благодаря крови Кана мне удавалось с легкостью им управлять, словно он был игрушечным.

Чтобы ударить меня, твари пришлось материализоваться. Всего на краткий миг, но этого хватило — закаленная сталь топора вонзилась в серебристое тело. Призрак заверещал от боли и растворился.

Вскоре все было кончено.

— Фу-ух. — Я устало отер ладонью вспотевший лоб. — Спасибо, Кора, если бы не ты, нам пришлось бы туго...

Наемница лишь усмехнулась.

— Не за что.

— Что это были за... твари? — с ненавистью спросил Хикс, убирая акинаки обратно в ножны.

Сощуриив глаза, орк настороженно оглядывался по сторонам, словно ждал, что жуткие монстры снова вернуться.

— Здесь называют их духами Наски, — ответила Кора. — И они не полностью бесплотны, поэтому нападают и днем.

— Штир крафт, Светлика, от тебя нет никакой пользы! — выругался на орочьем Хикс.

Магиня обиженно отвернулась, но по обескураженному лицу девушки я понял, что в глубине души она согласна с орком. Светлика привыкла строить из себя всезнайку, но Кровавые пески быстро сбили с нее спесь.

— Простите, — закусив губу, едва слышно прошептала магиня.

— Тебе не за что извиняться, — мягко улыбнулся ей Эль. — Мы встретим здесь еще много опасностей, о которых до этого никто из нас даже не слышал. Ты всего лишь человек, ты не можешь знать всего...

— Идемте дальше. — Прищурившись, Кора посмотрела на белесое небо. — Скоро стемнеет. Нам стоит найти ночлег до того, как другие твари выйдут на охоту.

Мы двинулись дальше. Я внимательно оглядывался по сторонам, пытаюсь предугадать опасность, прежде чем какая-нибудь тварь снова бросится на нас.

— Ты обращаешься к элементам земли и огня? — через некоторое время спросила нашу новую знакомую Светлика.

Кора кивнула.

Магия, много лет назад превратившая это место в пустыню, коснулась не только земли, но и неба. Оно казалось белесым, словно выжженным оксовским<sup>1</sup> огнем. Несмотря на то что во всем остальном мире весна только подходила к концу, и даже несмотря на то что с каждым шагом мы все дальше забирали на север, здесь царил такая жара, что, казалось, кожа плавится под одеждой.

Повернув голову налево, я увидел ползущую по песку полосу тьмы. На Вергилии XIV нет сумерек, и ночь наступает мгновенно. Больше всего это напоминает границу от облачной тени — ветер гонит облако, а с ним по земле ползет и его тень.

— Сюда, — позвала Кора, сворачивая к группе торчавших из песка скал.

— По крайней мере, так на нас не нападут сзади, — одобрил ее выбор Хикс.

— Дело не в этом, — возразила наемница.

— А в чем? — удивился Иэлай.

— Сейчас увидите, — загадочно улыбнулась Кора.

---

<sup>1</sup> Окс — эквивалент дьявола в мире Вергилии XIV.

Через пару минут мы приблизились к скалам. Наша новая знакомая хлопнула в ладони и закрыла глаза. Камень в ее кольце ослепительно вспыхнул.

— Стихия земли! Каменный круг! — Кора прижала руки к скале.

Серо-коричневая поверхность пришла в движение. Скалы задрожали и, изогнувшись как живые, окружили нас кольцом. Я не сдержался от изумленного смеха. Задрал голову, я посмотрел на вершину этого самодельного колодца. В принципе, если постараться, я смогу подпрыгнуть и ухватиться за его край, но только благодаря моей полуорочье́й силе. Эльфы и Светлика вряд ли сумеют выбраться отсюда без посторонней помощи.

— Не знаю, как вы, но я люблю спать спокойно, — пояснила Кора.

Не удовлетворившись этим, она вытащила из притороченной к поясу сумки круглый зеленоватый камень и принялась чертить им круг вдоль каменных стен «колодца».

— Защитный круг, — пояснила колдунья.

Казалось бы, камень должен был проделывать борозду в податливом песке, но вместо этого он крошился, оставляя после себя рассыпчатый светло-зеленый след.

Нас накрыла полоса тьмы догнавшей нас ночи.

— Стены — против плотных тварей, защитный круг — против бесплотных, — закончив чертить, проговорила Кора и, убрав камень обратно в сумку, отряхнула руки от песка. — Ладно, давайте спать.

С этими словами наемница достала из сумки небольшой кусочек кожи. Прижав к нему магический перстень, девушка неслышно что-то прошептала. Ткань запылала по краям нестерпимым алым светом и начала увеличиваться в размерах, пока не превратилась в покрывало. Постелив его на землю, Кора с удовольствием завернулась в него и, повернувшись к нам спиной, закрыла глаза.

Мы с Хиксом переглянулись. То ли она до такой степени доверяет нам, то ли не ждет от нас никакой опасности, целиком полагаясь на свои магические способности.

Орк кивком головы отозвал меня в сторону. Я так же молча позвал остальных. Мы собрались в кружок.

Созданный Корой каменный колодец был не больше пяти милиузлов в диаметре, поэтому, чтобы спящая — или претво-

ржавшаяся спящей — наемница нас не услышала, нам приходилось шептать.

— Не нравится мне это... — угрюмо буркнул орк, искоса поглядывая на лежавшую у стены Кору. — Никак не могу понять: то ли она в самом деле хочет помочь нам, то ли просто заманила в ловушку.

— Но она спасла нас от мелии и помогла с духами, — не согласился с ним я.

— Нельзя доверять первым встречным, — нахмурился Иэлай.

— Но тебе-то мы поверили, — с мягкой улыбкой напомнил Эль.

— Это другое дело! — оскорбленно вскинулся эльф.

Я был склонен с ним согласиться — в свое время мы спасли Иэлая от Проклятых некромага только благодаря приснившемуся мне сну. По приказу князя Элагора Иэлай вез в тайное убежище священную реликвию детей леса — эльфийскую часть Ключа от Предела мира. Увы, мы не успели, и драгоценный артефакт оказался в руках некромага. Но это вовсе не значило, что нам не стоит доверять Коре.

— Ладно, ложимся спать, но выставим караул, — качнув головой, принял решение я.

— Я дежурю первый, — вызвался Хикс и, положив на колени акинаки, уселся у стены.

Я распределил дежурства и растянулся на согреетом за день песке рядом с Элем. С другой стороны от меня легла Светлика. Иэлай, верный своей привычке, продиктованной гипертрофированной гордостью или, лучше сказать, спесивостью эльфов, устроился в сторонке. Я закрыл глаза и начал медленно погружаться в сон.

— Как думаешь, что случилось с Дидрой? — прошелестел над моим ухом печальный голосок Светлики.

Я открыл глаза, глядя на сиявшие на черном бархате неба огромные, похожие на камни нефрития звезды.

— Не знаю, — наконец негромко ответил я.

Князь Долохов, или как там зовут этого некромага, и его ученица Алиа похитили ее в Древнем лесу. Много дней спустя мне приснился сон, в котором Долохов требовал меня повернуть назад взамен на жизнь изгойки, но я отказался. Кан умрет, как бы заключивший с ним Сделку некромаг ни старался его защи-

тить. Значит, Дидра по-прежнему в его плену... а может быть, даже мертва. Из-за меня...

Я закусил губу, изгоняя из головы неприятные мысли.

— Спи, Светлика, нам рано вставать, — проговорил я и повернулся на другой бок, вновь погружаясь в зыбкую дремоту.

Говорят, нам снится то, о чем мы думаем перед сном. И словно в подтверждение этой теории, я увидел большую каменную комнату без окон. Стены были увешаны бессмысленными картинами, на полу лежала шкура белого корда. В огромном камине уютно потрескивал огонь. А в кожаном кресле перед ним, заложив ногу за ногу, сидел некромаг.

#### Глава 4 ПЕСЧАНЫЙ СЮРПРИЗ

*Жизнь часто преподносит нам сюрпризы, так вытъем же за то, чтобы хороших было больше, чем плохих.*

— Ну здравствуй, Эрик-Изгой, — отхлебнув кроваво-красного вина из зажатого в руке бокала, с недоброй улыбкой проговорил некромаг.

Я хотел броситься к нему, чтобы стиснуть, раздавить его шею в своих руках, но почувствовал, что не могу сдвинуться с места.

— Это всего лишь сон, — поморщился мужчина.

Я перестал пытаться вырваться из его незримой хватки и постарался расслабиться. Во сне он навредить мне не может, это я понял по нашим предыдущим встречам.

— Что тебе от меня надо, Долохов? — нетерпеливо спросил я, желая лишь одного — поскорее проснуться.

— Называй меня Балар, — все с той же странной улыбкой, словно он разговаривает с несмышленным ребенком или забавной зверушкой, предложил некромаг.

— Балар? — Я удивленно приподнял брови.

— Это мое имя, — любезно пояснил мужчина. — Балар Долохов. К чему официальности? — Он снова усмехнулся и сделал глоток вина.

Я нахмурился и окинул его внимательным взглядом. Некромаг выглядел так же, как и при всех наших предыдущих встре-

чах во снах. Все те же иссиня-черные волосы, слегка посеребрённые сединой на висках, бледная, почти белая кожа, черные глаза, пронзительный взгляд которых, казалось, достает до самой души. Тот же литой черный кожаный костюм, украшенный причудливым золотым орнаментом, ниспадающий с плеч просторный черный плащ, унизанные перстнями длинные тонкие пальцы.

На первый взгляд лицо мужчины казалось совершенно спокойным, но что-то в нем было такое, что сразу становилось понятным — оно может принять просто оксовское выражение, если его хозяин того захочет.

— Зачем ты влез в мой сон на этот раз? — нетерпеливо спросил я.

Если бы я мог сейчас двигаться, я бы упер руки в боки.

Балар вздохнул с деланным сожалением.

— Пришел спросить, не передумал ли ты и не хочешь ли повернуть назад?

Я лишь упрямо сжал губы.

— В прошлый раз я предлагал тебе взамен на это освободить твою подругу Дидру... но эта изгойка оказалась не настолько тебе дорога.

Сердце пронзила боль сожаления. Мне было безумно жаль Дидру, к которой я успел привязаться за время пути, но она сказала не верить Долохову и ни за что не поворачивать назад...

— Я решил сделать тебе последнее предложение, — между тем продолжил говорить Балар. — Чего ты хочешь? — Он неопределенно взмахнул в воздухе рукой. — Денег? Власти? Женщин?.. Только скажи, и я это сделаю. Но помни: если ты откажешься, живыми пески Наски вы не покинете.

Я усмехнулся, внезапно осознав одну простую истину: если бы Балар мог нас убить, он бы не стал со мною договариваться. Все это время Долохов пытался убрать нас чужими руками, подстраивая ловушки и готовя нам западни. Но он ни разу не жажнул по нам своим черным заклятием напрямую. А это значит, что он по каким-то причинам не может этого сделать. Эх, знать бы, какую Сделку он заключил с Каном! Это на многое дало бы ответ...

— Ты пытаешься защитить Черепа, потому что, если он умрет, тебе придется убраться на Север, туда, откуда ты пришел, — взглянув прямо в глаза Балару, твердо сказал я. — Думаешь, я не знаю, почему для тебя так важно здесь остаться? Почему все-

сильный некромаг вообще согласился на Сделку с кем-то с Юга?.. Ты хочешь разыскать все семь частей от Ключа, чтобы с его помощью разрушить установленный Всемогущим Барьер в Великих горах. Но у тебя ничего не получится, потому что я убью Кана, а тебя отправлю в Бездну!

На протяжении всей моей пламенной речи бледное лицо Долохова оставалось абсолютно непроницаемым. Лишь когда я упомянул Бездну, его глаза едва заметно сощурились, а по тонким губам скользнула снисходительная улыбка.

— Что ж, ты сделал свой выбор, — с деланным сожалением кивнул головой некромаг. — Мне, правда, было бы легче, если бы ты согласился повернуть назад. Но нет так нет. Я найду способ убить тебя.

— Изгой, вставай! — кто-то несильно встряхнул меня за плечо.

Я вздрогнул и проснулся. Рядом со мной на корточках сидел Эль. Я инстинктивно потер лицо ладонями, изгоняя из головы остатки ночного кошмара.

— Твоя очередь дежурить, — негромко проговорил побратим, поудобнее устраиваясь на песке.

Я молча кивнул ему и, поднявшись на ноги, прошел к краю очерченного Корой круга. Вначале я хотел рассказать Элю о своем сне, но потом решил его зря не тревожить. Какая разница, что сказал мне Балар? Ему не удалось убить нас до сих пор, не получится это впредь.

От размышлений меня отвлек пронзительный клекот приземлившейся на вершину «колодца» птицы. Я поднял голову и посмотрел на вырисовывающийся на фоне звезд черный, похожий на стервятника силуэт. Птица повернула крохотную голову с непропорционально большим клювом и посмотрела на меня круглым, отливающим серебром в свете приближавшейся к зениту Ио глазом.

Я почувствовал, что не могу оторвать от нее взгляда. А потом песок под моими ногами зашевелился. Опустив голову, я увидел выползающих из-под земли, слово черные ленты, червей. Один из них обвил мою щиколотку, и я ощутил резкую боль, как от укуса, хотя сложно представить, какие должны были быть зубы у червя, чтобы он прокусил сапог.

— Ха'ри так! — выругался я, поспешно сбрасывая тварь со своей ноги. Но песок внутри защитного круга уже весь кишел ее

собратьями. — Подъем! Все подъем!! — закричал я, лихорадочно топчя черные «ленты» ногами.

Черви лопались с противным хлопаящим звуком, оставляя на сапогах дурно пахнущую липкую кашу. Но на место каждой уничтоженной мною твари из песка выползал десяток новых. Птица на вершине колодца пронзительно каркнула.

— Что такое?.. — сонно пробормотал Хикс, садясь на песке.

— Ай! — воскликнула Светлика, сбрасывая с белого балахона вцепившегося в ее руку червя.

— Что это?! — удивленно охнул Иэлай, с ужасом глядя на копошившуюся под ногами черную массу.

— Штир крафт! — выругался орк, по моему примеру принимаясь топтать червей ногами.

Эль нагнулся и зачерпнул пальцем немного черной слизи, в которую превращались раздавленные нами твари. Побратим растер ее между пальцами и нахмурился.

Ноги ниже колена нещадно пекло от многочисленных укусов. Но хуже всего было то, что, несмотря на все наши усилия, тварей не становилось меньше. Все пространство внутри защитного кольца было покрыто вяло шевелящейся массой этих странных червей.

— Кора, ты же сказала, что они не проникнут внутрь защитного круга!! — завопил я, лихорадочно превращая в кашу нороящих взобраться по мне тварей.

Только тут я заметил, что наемница по-прежнему продолжает спать, ничуть не реагируя на ползающих по ее телу червей.

— Кора, проснись! — выкрикнул я и ломанулся к девушке.

Сбросив с лодыжек несколько особенно настырных черных «лент», я нагнулся и принялся трясти наемницу за плечо.

— Да проснись же ты! — с досадой воскликнул я, принимаясь сдирать с ее тела червей.

Кора вздрогнула и открыла глаза.

— Что происходит?.. — сонно пробормотала девушка.

Увидев мое разъяренное лицо, а может быть, ощутив наконец жалющие укусы ползавших по ее телу тварей, она вскрикнула и поспешно вскочила на ноги.

Раздался испуганный крик Светлики. Я обернулся. Черви обвились вокруг ног магини. Девушка попыталась их стряхнуть и, потеряв равновесие, рухнула на землю. В мгновение ока густая черная волна тварей накрыла ее с головой.

— Светлика! — в отчаянии выкрикнул я.



Но Эль и Хикс уже спешили ей на помощь. Здоровый орк одной рукой схватил магиню за шиворот. С легкостью подняв Светлику в воздух, Хикс взмахнул ею, как тряпичной куклой, пытаясь стряхнуть с ее тела облепивших его червей, но не тут-то было — твари и не думали отпускать свою жертву. Тогда Эль и подскочивший к ним Иэлай принялись сдирать их с нее руками.

— Ауч! — прошипел я и отодрал от своего бедра очередного червя.

Сидевшая на вершине колодца птица насмешливо закаркала, словно бы смеясь над нашими безуспешными попытками спастись.

Мы утопали в извивающейся массе червей уже по щиколотку, и с каждой секундой их становилось все больше... Я почувствовал, что начинаю терять силы в этой бесполезной борьбе.

## Глава 5 СТАРАТЕЛИ

*Встречают по одежке.*

— Убейте птицу! — в отчаянии закричала Кора откуда-то из-за моей спины.

— Что?! — Я так сосредоточился на сбрасывании облепивших меня червей, что вначале не понял, что она имеет в виду.

— Убейте! Птицу! — снова прокричала наемница и указала рукой на сидевшего на вершине «колодца» стервятника.

Иэлай выхватил из-за спины лук и, не обращая внимания на жалящие укусы немедленно атаковавших его со всех сторон черных «лент», прицелился в хрипло каркавшую птицу.

В воздухе вжикнула стрела, и стервятник, издав болезненный клекот, упал на дно «колодца». Круглый светящийся глаз птицы угас. В ту же секунду копошащееся море червей растворилось в воздухе. Они просто исчезли, как исчезает туман поутру. Я удивленно посмотрел на опустевший песок.

— Не понял... — удивленно пробормотал Хикс, ощупывая свое тело, еще недавно покрытое черными извивающимися «лентами». — А где черви?

— Это была иллюзия, — проговорила Кора.

Подойдя к телу стервятника, она нагнулась и выдернула из

его груди стрелу Иэлая. В воздухе ощутимо запахло зловонием, таким же, какое распространяли исчезнувшие черви. Наконечник стрелы был испачкан липкой, черной кровью. Вытерев его о песок, девушка протянула стрелу Иэлаю. Эльф молча засунул ее обратно в колчан.

— Я же вам сказала: никакая тварь не проникнет за этот защитный круг, — покачав головой, недовольно пробурчала Кора. — Как только вы встретились с ней взглядом, — девушка небрежно пнула носком сапога труп стервятника, — вы попали в наложенную ею иллюзию. Заставив нас сражаться с прозрачным противником, она пыталась измотать нас. А когда мы бы упали без сил, она бы спустилась и убила нас. Измотанный маг не в состоянии поддерживать наложенное заклинание. И если бы я поддавалась общей панике, защитное кольцо бы разрушилось.

— А укусы очень даже настоящие, — проворчал Хикс, потирая ногу.

Я молча опустил на песок и стащил сапоги. Я ожидал увидеть множество мелких кровоточащих ран, но горящая огнем от мнимой боли кожа была абсолютно цела. Значит, в самом деле иллюзия...

— Ладно, скоро рассвет, думаю, стоит продолжить путь, — предложила Кора и, хлопнув в ладоши, прижала руки к стене «колодца».

Камень в ее кольце ослепительно вспыхнул, и скалы развернулись, приняв свой первоначальный вид.

Я переглянулся с Элем, и мы все вместе молча потопали следом за наемницей.

— Ты как? — обернувшись к Светлике, сочувственно спросил я.

Магиня пожала плечами и вымученно улыбнулась:

— Нормально...

Постепенно прозрачная боль от ненастоящих укусов начала утихать.

— Кора снова нас спасла, — негромко проговорил Эль, глядя в спину двигавшейся впереди проводницы.

Я невольно потер руку, все еще помнящую следы зубов несуществующих тварей.

— М-да... — задумчиво пробормотал я и, набрав скорость, догнал наемницу. Мне вдруг пришла в голову одна догадка. — Кора, а скажи, пока мы там воевали с этими червяками, ты пре-

спокойно себе спала, совершенно не обращая внимания на ползающих по тебе тварей. Да, пускай они были лишь иллюзией, но их укусы очень даже ощущались...

— Я же говорила: вы попали в иллюзию, когда встретились с птицей взглядом, — раздраженно пояснила девушка. — Если бы вы все спали, как я предлагала, ничего бы вообще не случилось!..

В этом был смысл. Пока она спала, она была вне иллюзии, а значит, червяков на ней видели только мы.

Девушка прибавила шагу, вновь вырываясь вперед. Ночное происшествие явно поубавило ее желание продолжать с нами путь. Почувствовав себя виноватым, я не стал ее догонять.

— Только все равно уж больно крепко она спит, — поравнявшись со мной, сумрачно прошептал Хикс.

— Что ты имеешь в виду? — удивился я.

Орк пожал плечами.

— Мы так орали, что перебудили, наверное, всю пустыню, а она не проснулась, пока ты не начал ее трясти.

— Может быть, у нее просто очень крепкий сон? — не очень уверенно предположил я.

Вскоре взошло солнце. Неспешно ползшая по песку золотистая полоса рассвета высветила видневшиеся вдали крыши небольшого поселения.

Я приложил ко лбу ладонь козырьком и посмотрел на тусклые, серые здания, выглядывавшие из-за бархана.

— Кора, что это за поселение?

С рассветом девушка потеплела. А может, ей просто надоело на меня дуться. Она улыбнулась и сладко потянулась, подставляя лицо утренним лучам солнца.

— Не знаю. Тут таких сотни. Подобные небольшие поселения обычно стихийно вырастают возле крупных месторождений нефритя. А когда жила исчерпывается, поселение забрасывают.

— Обойдем? — предложил Хикс.

— Зачем? — удивился я.

— Он прав, — неожиданно поддержала орка Кора. — Заброшенные поселения обычно становятся прибежищами для пескомонстров. Вряд ли нам нужна встреча еще с кем-нибудь из них.

— Но это поселение не заброшено, — заметил Эль.

Побратим указал в сторону единственной улицы, стрелой

протянувшейся между дюжиной стоящих с обеих сторон от нее домов.

Мы взобрались на вершину бархана. С нее открывался чудесный вид на раскинувшееся внизу поселение. Я увидел идущих по улице людей. Большая часть из них спешила к приземистому одноэтажному зданию, стоявшему по центру поселка.

— Таверна «Мертвый старатель», — прищурившись, прочитал Иэлай раскачивающуюся над входом вывеску.

Я хмыкнул. Да уж, с такого расстояния ее смог бы разглядеть только эльф. Благодаря особому строению глаз, днем дети леса видят намного лучше людей, зато ночью эльфы так же слепы, как и люди. В отличие от них орки днем видят не лучше людей, но зато ночная тьма им не помеха.

— Предлагаю пополнить там запасы. — Я выразительно покачал в воздухе наполовину опустевшей фляжкой.

Несмотря на то что мы запаслись водой в Древнем лесу, из-за чудовищной магической жары Кровавых песков почти все фляги уже опустели, а ведь прошел только один день! Я вздохнул.

Немного посоветовавшись, мы решили, что посещение таверны нам не повредит.

Спустившись с бархана, мы ступили на вытопанную десятками ног улицу поселка. Немногие прохожие, одетые в немудреные костюмы старателей — кто в шаровары и свободные рубашки, кто в халаты с длинными рукавами, защищающими от палящих лучей солнца, с тюрбанами или банданами из легкой светлой ткани на голове, — с неудовольствием оглядывались нам вслед. Их оживление можно было понять: зачем этим бравым искателям приключений лишние конкуренты?

Я крепче ухватил рукоять лежавшего на плече топора и угрожающе усмехнулся. Что ж, пусть только попробуют напасть...

Хикс толкнул дверь, и мы оказались в таверне.

— Что за окс?.. — недоуменно протянул орк, окидывая взглядом пустой зал.

Затянутые пузырями дохо-жабы, покрытые слоем песчаной пыли окна едва пропускали свет. Десяток плохо обструганных деревянных столиков с тянущимися вдоль них скамьями, невысокая барная стойка у дальней стены, за которой виднелся вход в ведущий в недра заведения коридор.

— Ладно, разберитесь пока, что тут к чему, а я отойду по нужде, — проворчал орк, скрываясь за дверью туалета.

Мои спутники устроились за одним из столов, а я подошел к барной стойке и постучал по ней монетой. Не удовлетворившись этим, я вытянул шею и, заглянув в темноту служебного прохода, позвал:

— Эй! Хозяин! Тут есть кто-нибудь?

Где-то в недрах заведения раздался стук упавшей на пол кастрюли.

Я удивленно обернулся к друзьям.

— Не нравится мне это... — настороженно протянул Иэлай.

— Сидите здесь, мы проверим. — Я кивнул головой побратиму и, обойдя барную стойку, двинулся к ведущему в глубь заведения коридору.

— Я с вами! — прошептала Кора.

Вскочив из-за стола, наемница бросилась вслед за Элем.

Я нахмурился, но спорить не стал — только подниму лишний шум. Приложив палец к губам, я взял топор на изготовку и осторожно вошел в коридор.

## Глава 6 СТАРЫЙ ВРАГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

*Нет никого более преданного тебе, чем твой враг. В любое время дня и ночи, спишь ты или бодрствуешь, радуешься или грустишь, ты всегда можешь быть уверен, что он рядом.*

В боковых стенах коридора виднелись две расположенные друг напротив друга двери, а торцевая стена оканчивалась ведущей в подвал лестницей. Я подал Элю знак. Мой побратим поудобнее перехватил квадак и кивнул. Стоящая позади него Кора сжала в кулак и подняла на уровень груди руку с магическим кольцом.

Я рывком распахнул левую дверь и приготовился дать отпор любой опасности. Но нас встретила тишина. Моим глазам открылись стройные ряды стеллажей, уставленные коробками с едой и прочими припасами, какие только могут понадобиться старателям в пустыне. По-прежнему угрожающе сжимая в руках топор, я прошел до конца стеллажа и заглянул за него, но

все, что я смог разглядеть в царившем в кладовой сумраке, — это лишь ряды других стеллажей. На мгновение мне показалось, что я услышал раздавшийся в глубине комнаты шорох. Я замер и наострил уши, но в кладовой царила тишина. Списав это на разыгравшееся воображение, я вернулся к своим друзьям.

Эль взглядом спросил меня: ну как? Я молча покачал головой и взмахом подбородка указал на вторую дверь. За нею скрывалась просторная кухня. В печи уютно побулькивал горшок с похлебкой, заполняя помещение умопомрачительным запахом вареного мяса. Но мое внимание привлекло не это. На огромном, добела выскобленном поварском столе в луже крови лежала отрубленная по колено человеческая нога. Кровь тоненькими струйками стекала на пол и собиралась в начавшие уже сворачиваться по краям лужи. А возле одной из них на боку лежала большая мятая кастрюля.

Мы с Элем переглянулись.

— Что за... ха'ри так здесь происходит? — негромко ругнулся я, глядя на лежащую на столе ногу.

— Видимо, в меню у местных входит человечинка, — невесело пошутил Эль.

— Давайте выбираться отсюда, — мрачно изрек я и, развернувшись, быстрым шагом двинулся к выходу.

Мы вышли в коридор.

— Проверим? — Эль кивнул головой в сторону темной лестницы в подвал.

Я нахмурился. Здравомыслие подсказывало: нужно бежать отсюда как можно скорее. Но что-то мне не хочется оставлять врагов за спиной. И я молча кивнул побратиму.

У входа на лестницу висела масляная лампа. Я вытащил ее из гнезда и медленно начал спускаться.

— Вы слышите это?.. — задержав дыхание, сдавленно прошептала Кора.

Я на мгновение замер, чутко прислушиваясь к царившей вокруг тишине.

— Не... — начал было говорить я и замолчал, уловив доносившееся из подвала едва слышное шуршание.

— Сквóши? — не слишком уверенно предположил Эль.

Я молча покачал головой и продолжил спускаться, держа лампу в одной руке, а в другой крепко сжимая трофейный топор вождя альвов.

Ступив ногой на неровный песчаный пол подвала, я поднял

над головой лампу, пытаюсь осветить теряющееся во мраке помещение, но слабого огня, теплившегося на конце короткого фитиля, едва хватало, чтобы высветить подножие лестницы и часть убегавшей во тьму серой стены.

И снова раздалось едва уловимое шуршание.

— Погодите, сейчас... — Я осторожно поправил плавающий в масле фитиль.

Пламя вспыхнуло с утроенной силой, выхватив из мрака половину подвала. И то, что я увидел, мне совсем не понравилось.

— Швар'тек! — выругался на эльфийском Эль.

Кора вздрогнула и, прижав ладони ко рту, отпрянула назад.

Я со свистом втянул в легкие воздух, стиснув рукоять топора побелевшими от напряжения пальцами.

Подвал был заполнен зомби. Большинство из них были одеты в замызганные фартуки, выдававшие в них прислугу из таверны, но виднелось и несколько старателей. Они бестолково топтались на месте. Босые, покрытые песчаной пылью ноги черкали по полу, издавая услышанное нами на лестнице шуршание.

В глазах зомби клубилась черная пульсирующая тьма, словно оттуда на нас смотрела сама Бездна. Почувствовав наше присутствие, твари как по команде развернулись к нам лицами. Из полуприоткрытых ртов раздалось едва слышное рычание. Вытянув руки со скрюченными пальцами, зомби нестройной толпой двинулись на нас.

— Ха'ри так! — выругался я и, размахнувшись, швырнул лампу в тварей. — Уходим отсюда!..

Горячее масло выплеснулось на зомби и в мгновение ока загорелось, но почуявшие добычу твари продолжали неумолимо переть вперед.

Мы бросились бежать вверх по лестнице и выскочили в коридор. На наше счастье, безмозглые зомби двинулись вперед всей толпой, и на узкой лестнице образовался затор. Пламя с горящих тварей перекинулось на ступени и поддерживавшие потолок стропила. Высохшее в жарком пустынном климате дерево вспыхнуло как спичка.

Мы побежали по коридору, прочь от пожара и поднимавшихся по лестнице тварей.

Внезапно дверь кладовки распахнулась от мощного пинка изнутри, и в коридор повалили зомби, прятавшиеся до этого за стеллажами.

— Надо было ее проверить! — с досадой воскликнул Эль.

## ГЛОССАРИЙ

**Акинак** — короткий меч длиной около 30 — 40 см, с двумя параллельными лезвиями, плавно сходящимися к острию ромбовидного сечения. Имеет бабочковидное перекрестье, плоскую рукоять и навершие в виде небольшого шара, которым удобно выворачивать челюсти незадачливым противникам.

Аларат — город-государство альвов на юге Вергилии XIV. Про него мало что известно, так как альвы живут очень уединенно и никого не пускают за стены своего города-крепости. Естественной защитой служит кольцеобразный горный кряж, окружающий Аларат со всех сторон.

**Аларатский горный кряж** — кольцеобразная горная цепь на самом юге Вергилии XIV.

**Альвы** — самая древняя и малочисленная раса на Вергилии. После Первой Великой войны народ альвов раскололся надвое. Одна часть альвов по-прежнему проживает в небольшом государстве Аларат на юге Вергилии, отрезанная от прочих стран Большой Южной пустыней. Это государство сильнейших природных магов к югу от Великих гор, поскольку каждый альв с рождения способен инстинктивно обращаться с одним из элементов. Вторая часть народа альвов навеки отказалась от использования магии и покинула Аларат. За прошедшие со времен Первой Великой войны века они окончательно утратили связь с предками и теперь живут одичалыми малочисленными племенами, беспорядочно кочующими по всему югу Вергилии. Внешне альвы похожи на людей, но отличаются от них огромным ростом, абсолютным отсутствием волос на теле и ровным оливковым цветом кожи. Силой альвы превосходят даже орков, а злобностью — эльфов. В отличие от «цивилизованных» альвов, живущих в Аларате, кочевые альвы ненавидят все оста-



льные расы и при всяком удобном случае охотятся на их представителей, как на животных.

**Анклав** — «дипломатическое посольство» одного государства на территории другого. Помимо политических функций также выполняет и социально-экономические. После окончания Второй Великой войны страны, заключившие Договор (кроме серафимов), основали на землях друг друга анклавов — небольшие обособленные поселения тех или иных рас в крупных городах других рас. Так, в Лагарике, столице Лагарона, единственного королевства людей на юге Вергилии XIV, были основаны анклавов орков, эльфов и гномов, они занимают несколько кварталов в Королевском районе. Это места, где обычным людям, находящимся в здравом уме и твердой памяти, без приглашения лучше не появляться.

**Архижрец** — глава святой церкви Всемогущего в Лагароне.

**Архимаг** — глава Совета магов в Лагароне.

**Балтикус** — империя некромагов к северу от Великих гор. Из-за трудной проходимости Предела мира про нее мало что известно, кроме того что ее жители используют некроантию, сотни лет назад отказавшись от всех других видов колдовства.

**Барьер** — так называют совокупность заклятий, наложенных Всемогущим на Великие горы после Первой Великой войны, не дающих некромагам пересечь Предел мира. См. также Великие войны и Сделка.

**Бездна** (Темная Бездна) — эквивалент преисподней в мире Вергилии XIV. Согласно Истоку, Темная Бездна была создана Всемогущим, чтобы пленить в ней Окса — страшное чудовище, на заре времен едва не уничтожившее весь мир. Считается, что души грешников, не соблюдающих святые заветы Всемогущего, попадают в Темную Бездну, обреченные там на вечные мучения, которые питают силу Окса.

**Большая Южная пустыня** (или Пустыня Костей) — гигантская пустыня на самом юге Вергилии XIV. Считается, что за ней находится край света. Во всяком случае, еще ни одному живому существу не удалось ее пересечь, и те, кто уходил за Аларатский горный кряж, назад уже не возвращались.

**Болотная ведьма** — согласно легендам, в сердце каждого болота обитает болотная ведьма. Забредшему в топь путнику она представляется прекрасной девицей и, очаровав жертву, замани-

вает ее в глубь болота, где принимает свой настоящий вид уродливой старухи с всклокоченными волосами и съедает.

**Болотные пигалицы** — птицы, отдаленно напоминающие цапель, только вместо перьев их тела покрыты темно-зеленой чешуей, хорошо отражающей огонь. Питаются дохо-жабами.

**Великие войны** — Первая Великая война или война Юга и Севера, 211–500 гг. П.С. Кровавая, ужасающая война между некромагами и остальным миром. Согласно Истоку, была остановлена Всемогущим, «когда земля отказалась впитывать в себя пролитую кровь», а некромаги истребили почти всех обитателей Юга. Всемогущий наложил на Великие горы заклятия, названные Барьером, которые впредь препятствовали проникновению некромагов за Предел мира. **В т о р а я Великая война**, 510 — 897 гг. П.С. Затяжная кровопролитная, разрушительная война между серафимами, людьми, орками, эльфами и гномами за передел мира. Завершилась после заключения Договора.

**Великие горы** (или Предел мира) — высокие, почти непроходимые горы, с запада на восток разделяющие Вергилию XIV пополам. Подножия гор заросли густыми, смертельно опасными лесами, а вершины покрыты никогда не тающими ледниками, проход через которые охраняют ледяные монстры.

**Вергилия XIV** — название мира, в котором происходят описываемые события.

**Вечная кромка** — неразрушимый сплав из металла и эльфийских зубов, не нуждающийся в заточке и с одинаковой легкостью разрезающий как шелк, так и латника в полном боевом облачении. Подробнее см. Эльфы.

**Видения** — картинки прошлого или будущего, открывающиеся магам после проведения специальных ритуалов. Как правило, приходят в виде вспышек, продолжительность и подробности которых зависят от уровня мастерства мага.

**Вина серафимов** — самые вкусные и самые дорогие вина Юга. Рецепт изготовления строго охраняется крылатой расой, поэтому порою цена за бутылку такого вина достигает нескольких сотен золотых. Легко отличить от всех прочих вин по характерному искрящемуся фиолетовому отливу.

**Возрожденные** — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити: живая душа в мертвом теле. Некромаг призывает душу умершего и насильно свя-

зывает ее с мертвым телом, которое она покинула, а потом оживляет его. В итоге жертва словно бы возвращается к жизни. При этом она неуязвима, ибо не может умереть тот, кто уже мертв. Все нанесенные Возрожденными раны мгновенно затягиваются благодаря оживившей их черной магии, отрубленные конечности превращаются в дым и заново отрастают. Возрожденные могут не сознавать, что они находятся под властью темного колдовства. Но некромаг имеет власть в любой момент взять своих рабов под полный контроль, как Проклятых, и использовать их в качестве марионеток в прямом смысле этого слова. Тогда Возрожденный будет осознавать все, что делает, но не сможет сопротивляться приказам своего хозяина.

**Всемогущий** — бог, по преданиям когда-то сотворивший Вергилию XIV. Главное божество в религии большинства народов, населяющих этот мир.

**Вторая Великая война** — см. Великие войны.

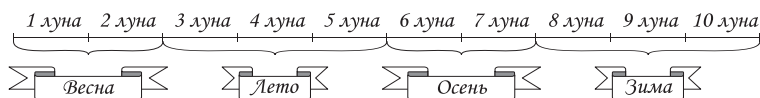
**Вурлак** — страшный зверь, обитающий в лесах Эвиленда, помесь льва и крокодила. Обладает на редкость злобным характером и убивает, даже когда не голоден. Невероятно живуч. Продолжает жить, даже если отрубить ему все шесть конечностей, и остается по-прежнему смертельно опасным. Его тело покрыто прочной, как камень, шерстью, что делает его практически неуязвимым для большинства видов оружия и природной магии. Длинный хвост твари оканчивается смертельно ядовитым жалом.

**Гномы** — кряжистые низкорослые существа с жесткой бурой кожей. Делятся на восточных гномов, живущих в Годсдорфе (восточники), и западных гномов, живущих в Дориндорфе (западники).

**Гоблины** — щуплые низкорослые существа с болтающейся на щеках кожей, покрытой уродливыми бородавками. Различают два вида гоблинов: песчаные и болотные. Песчаные гоблины — сландеры — живут в пустыне Наска. Имеют желтовато-песочную кожу и специфически устроенное зрение, приспособленное к яркому пустынному солнцу. Болотные гномы — цверюги имеют кожу цвета весеннего болота, плохо видят днем и при ярком свете.

**Год, месяц, день** — в году 10 лун (340 дней), в луне — 34 дня, в дне — 25 оборотов (название пошло еще из древности, когда время измерялось оборотами песочных часов), в обороте — 100

минут, в минуте — 100 секунд. На Вергилии XIV существует четыре сезона — весна, лето, осень и зима. Каждый новый год принято отсчитывать с первого дня весны — дня, в который, по преданиям, Всемогущий сотворил Вергилию XIV. Исторически сложилось так, что весна начинается в первый день первой луны (у лун нет названий, они просто нумеруются с первой по десятую) и длится до тридцать четвертого дня второй луны. Лето длится в течение третьей, четвертой и пятой луны, осень — шестой и седьмой, зима — восьмой, девятой и десятой.



**Годсдорф** — государство восточных гномов на востоке Вергилии XIV. Находится глубоко в недрах горного хребта Годсдорф.

**Господарь** или **господара** — верховный правитель Балтикуса.

**Дар** — в переводе с орочьего языка: «господин» — уважительное обращение к постороннему или вышестоящему орку.

**Дар магический** — способность некромагов творить волшебство и выполнять магические заклинания. Может увеличиваться с годами при усердных тренировках. На каждое заклинание тратится некоторая частичка дара. Когда он иссякает, колдуны временно лишаются возможности творить волшебство. Со временем запас дара восстанавливается, и тем быстрее, чем выше ранг у мага. В среднем полное восстановление дара занимает от 6 до 9 часов у некромантов, 4 — 6 часов у макромантов и 2 — 3 часа у хуфу.

**Дахарон** — империя орков. Столица — Харункрафт.

**Дети леса** — другое название эльфов.

**Дикие земли** (Дикая территория) — обширная территория к западу от Мятужных гор, оставшаяся брошенной после Второй Великой войны из-за того, что обескровевшие расы не смогли ее заселить.

**Договор** — в 897 г. П.С. четыре великие расы (серафимы, люди, орки и эльфы) после нескольких сотен лет долгих кров-

пролитных войн заключили Договор о ненападении и сотрудничестве. Позже к Договору присоединились и гномы.

**Дориндорф** — государство западных гномов на западе Вергилии XIV. Находится глубоко в недрах горного хребта Дориндорф.

**Дохо-жаба**, или **жаба Дохо** — обитающее в болотах земноводное, полупрозрачные внутренности которого обычно используются бедняками вместо оконных стекол. Внешне похожа на обыкновенную жабу, только коричневого цвета и размером с годовалого ребенка. Спина животного покрыта бородавчатыми наростами с сильнейшим ядом. Несмотря на то что дохо-жаба плюется огнем, в целом она вполне безобидна и никогда не нападает первой, просто не стоит заходить на ее территорию. У нее очень тонкая шкура, и все жизненно важные органы расположены практически на самой поверхности тела, поэтому дохо-жабу легко убить с помощью самых обычных стрел.

**Драконья гора** — самый высокий пик в Великих горах.

**Дурман** — наркотический напиток, настаивается на высушенных специальным образом листьях одноименного растения. Используется как обезболивающее и галлюциногенное средство. Неправильно приготовленный, напиток может вызвать так называемую «сладкую смерть»: принявший его засыпает и остается в стране грез столько, сколько его тело может прожить без воды и еды.

**Жемчужное озеро** — прекрасное озеро на юге Лагарона. Мягкий климат, чистая вода, нежный золотистый песок и богатая красочная растительность сделали его излюбленным местом отдыха лагаронской знати.

**Заговоренная сталь** — сталь, прошедшая особую магическую обработку, позволяющую ей пробивать практически все виды брони (кроме тех, что также изготовлены из заговоренной стали) и магические барьеры низшего разряда. Но в прочности и остроте уступает клинкам с вечной кромкой.

**Зил** — небольшой пушистый и крайне глупый зверек. водится высоко в Великих горах. Ценится за дивный мех чистого белого цвета. Из-за трудностей, связанных с охотой на этих зверей, шкурки зила стоят непомерно дорого.

**Золотой** — денежная единица. После Второй Великой войны среди народов, заключивших Договор, была принята единая

денежная система. Существует три основных вида монет — золотая, серебряная и медная. Один золотой содержит в себе 100 серебряных. Один серебряный — 10 медяков. Обычному горожанину требуется около одного золотого в месяц. Для примера: миска мясной похлебки в средней руки таверне стоит 2 серебряные монеты, буханка хлеба — 3 медяка, пахотная лошадь — 1 — 2 золотых, корова — 3 — 4 золотых.

**Зомби** — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити: мертвая душа в мертвом теле. Способен выполнять лишь самые примитивные приказы. Некромат заклятием оживляет мертвое тело, которое отныне будет движимо лишь одной целью — убивать живых. Тот, кого укусил зомби, со временем и сам превращается в мертвую марионетку некромага.

**Изгой** — новая раса, возникшая на Вергилии XIV после Второй Великой войны. Явилась результатом кровосмесительных связей людей с представителями других рас.

**Изнанка мира** — обратная сторона Сути, черный мир Хаоса, в котором обретаются слепые, непознаваемые силы, злоба, горе, отчаяние, страхи и зависть. Словом, все то, что составляет низменную натуру души. А также монстры — злобные порождения негативных эмоций, свободные и всемогущие. Входить в изнанку мира могут только некромаги. Но, путешествуя через нее, они подвергаются серьезной опасности быть либо раздавленными этими непонятными всемогущими силами, либо разорванными обитающими там жуткими монстрами.

**Ио и Эб** — спутники Вергилии XIV. Эб восходит в полночь и заходит в полдень. Ио восходит на закате и заходит на рассвете. Эб имеет насыщенный фиолетовый цвет, а Ио — бледно-зеленый. По древним преданиям, Эб — это глаз Окса, а Ио — око Всемогущего, и когда небо скрывают тучи, это означает, что две могущественные силы вновь сошлись в извечной борьбе друг с другом.

**Исток** — аналог Библии в мире Вергилии XIV, а также свод религиозных и морально-нравственных законов, на заре времен оставленный Всемогущим семи великим расам.

**Кабал** — большое, очень глупое травоядное животное, внешне чем-то напоминающее земного носорога, но с гораздо более нежной кожей приятного коричневатого-желтого оттенка,

которая используется для изготовления верхней одежды. Сшитые из нее брюки и куртки получаются прочными и очень удобными и прекрасно сохраняют тепло тела. Кожа кабала является достаточным дорогим материалом, так как трудна в выделке. Согласно Истоку, на заре времен Всемогущий приказал первому человеку принести в жертву всех кабалов из своего стада за то, что он нарушил один из священных законов. С тех пор и пошло выражение «кабал отпущения». Однако если разозлить кабала, он может представлять серьезную опасность из-за внушительных рогов, украшающих его морду. Домашним кабалам рога, как правило, отпиливают. Жители Наски умудрились приспособить кабалов в качестве верховых животных, так как лошади в Кровавых песках почему-то необъяснимым образомдохнут.

**Кайрю** — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити. Кайрю — это мертвая душа в живом теле. Некромаг вынимает мозг человека и заменяет его мозгом какого-нибудь животного, чаще всего жабы или собаки. В него он вкладывает скопированный из Сути образ души человека и «оживляет» марионетку. Формально тело во время этой операции не умирает, но без мозга нарушается связь с душой, и она сливается с Сутью. Кайрю с мозгами жабы могут прожить не больше недели, с мозгами более крупных животных — до нескольких месяцев. При этом кайрю не осознает, что он больше не тот человек, которым он когда-то был. У него сохраняются все его воспоминания, привычки и предпочтения. Но в это же время приказы некромага воспринимаются им как собственные желания. Если некромаг хочет, чтобы его раб прожил подольше, он должен раз в какое-то время менять «отработавший» мозг на новый.

**Кваддак** — изогнутый в обе стороны кривой двухлезвийный эльфийский клинок. Используется исключительно эльфами, так как они старательно скрывают от других рас приемы фехтования этим более чем специфическим оружием.

**Ки'зел** — очень крепкий алкогольный напиток, настаиваемый на коре и листьях ли'оров — эльфийских дубов. Обладает весьма специфическим вкусом прелых носков и запахом полуразложившегося козла.

**Кирич-занга** — широкая река, с запада на восток пересекающая всю Вергилию. Берет начало в Великих горах, но где точно находится ее устье — неизвестно, так как все, кто отправлялся

его искать, назад уже не возвращались. В среднем ее ширина составляет около 0,1 узла. В переводе с орочьего Кирич-занга означает «Дикая река».

**Ключ от Предела мира** — магический предмет, созданный Всемогущим после окончания Первой Великой войны для снятия Барьера в Великих горах. Был разделен на семь частей, дарованных правителям каждой из семи великих рас.

**Князь** (великий князь) — глава светской власти Эвиленда. Подробнее см. Эльфы.

**Кольчужная орочья рубашка** — короткая, до пояса и без рукавов; является облегченным видом брони. Используется в основном орками.

**Корд** — обитающий в глубинах Древнего леса огромный зверь с медвежьим телом, птичьей головой и гривой льва.

**Королевские Охотники** — хорошо вооруженный, слаженный военный отряд, предназначенный для розыска особо опасных и беглых преступников. Подразделение Королевских Охотников было сформировано после заключения в 897 г. Договора по образцу Эльфийских Охотников.

**Король** — глава законодательной и исполнительной власти Лагарона.

**Кросс** — посох макроманта, использующийся для связи с некросом. Представляет собой костяной жезл длиной от 80 до 120 макроузлов, увенчанный черепом одной из подходящих для этой цели темных тварей. Превосходит по силе и качеству связи с некросом фесты некромантов, но уступает урусам хуфу.

**Крылатая раса** — другое название серафимов.

**Лагарик** — столица Лагарона, человеческого государства. Если смотреть на город с высоты птичьего полета, видно его четкое разделение на три района. Первый, внутренний район — Королевский. В нем находятся все правительственные здания, анклавы, а также дома дворян и высшей знати. По периметру огражден защитной стеной на случай, если во время военных действий в город ворвется враг. Далее широким кольцом идет Центральный район, в котором проживает большая часть добропорядочного населения Лагарона — булочники, кузнецы, маляры, торговцы, ремесленники и т. д. Вокруг Центрального района раскинулся район Приграничный — стихийно разросшиеся лачуги и домишки, в которых обитают бедняки и банди-



ты. По периметру Лагарик ограждает кольцо магических ловушек, призванных сдерживать неприятеля на подступах к городу.

**Лагарон** — единственное на Юге государство людей. Форма управления — монархия. Во главе государства стоит король, в подчинении которого находится Совет магов (возглавляемый архимагом), Совет жрецов (возглавляемый архижрецом), а также Королевская канцелярия (возглавляемая приором).

**Магический амулет** — магический камень или кристалл в оправе из магически-проводящих сплавов. Магические амулеты обычно изготавливаются в виде медальонов различных размеров и форм или колец (менее мощные образцы). Служат магам для обращения к элементалям. Используются ТОЛЬКО магами, работающими с нейтральной (природной) магией. Плетение оправы выполняется в виде магического рисунка, который выбирается в зависимости от того, энергию каких элементалей должен усиливать амулет. Различают два вида магических амулетов — непосредственно магические амулеты и магические кристаллы. Магические кристаллы работают по схожим принципам, но не нуждаются в оправе.

**Магия** — согласно Истоку, изначально на Вергилии XIV существовало два вида магии — первородная, которая делилась на светлую и черную (некромантию), и нейтральная (природная). Некромантия — это магия мертвых, боевая магия смерти, она издревле считается прерогативой северных народов, живущих к северу от Великих гор. В ее основе лежит элемент некрос. Светлая магия — магия лечения, возрождения и созидания. Но после Великих войн, когда мир едва не утонул в крови, Бог отвернулся от своих детей и забрал у них этот дар, осознав, что ни людям, ни эльфам, ни оркам, ни другим расам он более не нужен — они слишком увлеклись взаимной ненавистью и истреблением друг друга. И теперь в мире осталась одна только некромантия (черная магия) и природная (нейтральная) магия, берущая истоки не от Света и не от Тьмы, а от Природы — самой Сути этого мира. Природная магия основана на обращении к пяти великим элементалям — огню, воздуху, воде, земле и молнии. Распространена в Южных землях. С помощью магических амулетов маги работают с пятью основными элементалями, создавая на их основе заклинания. В основном это боевая и защитная магия. Некоторые маги выделяют шестым элементом

некрос, но это ошибочное мнение, так как в своей основе он имеет совсем другую магическую природу.

**Макроманты** — среднее звено магов Балтикуса. Обладают высоким потенциалом и способностями к магии, но не являются кровными потомками великих родов. Для связи с некросом используют кроссы.

**Места силы** — на всем Юге Вергилии XIV существует около трех десятков так называемых мест силы, в которых особенно сильна природная магия. Настолько, что даже самые сложные заклятия удаются там без особого труда.

**Милюзел** — равен примерно одному метру.

**Мятежные горы** — длинный извилистый горный хребет, с севера на юг пересекающий весь юг Вергилии XIV. Являются естественной границей между заселенными территориями и Дикими землями.

**Накер** — нелетающий болотный дракон. Неразумен. Обладает крайне злобным характером. Обитает в глубоководных болотах или влажных низинах рядом с рекой или озером. Длина взрослой особи может достигать тридцати милюзлов. Питается в основном мелким зверьем и зазевавшимися путниками.

**Наска** — огромная пустыня между Дахароном и Эвилендом. Считается, что она имеет искусственное происхождение. По легендам, пустыня Наска возникла благодаря чрезмерному усердию южных и северных магов в эпоху Первой Великой войны. Даже зимой температура в сердце пустыни держится на уровне раскаленной сковороды, отчего она считается почти непроходимой. К тому же пустыня населена песчаными монстрами, которые периодически выбираются из песков Наски и бродят по граничащей с ней территории, уничтожая разведывательные отряды, рискнувшие слишком близко сунуться к их владениям. Несколько раз, уже после заключения Договора, объединенные силы эльфов, орков и людей снаряжали туда экспедиции, стремясь очистить Наску от монстров и излечить эту землю от следов ужасного волшебства, но все попытки неизменно оканчивались провалом, а члены экспедиций погибали. Однако пустыня не необитаема. Несмотря на всю непривлекательность, в ней живут песчаные гоблины. Дело в том, что пустыня Наска невероятно богата драгоценными камнями, в том числе нефритом. И ушлые гоблины построили в ней несколько более-менее крупных городов — центров торговли, в которые стекаются по-

токи найденных старателями драгоценных камней и желающих приобрести их покупателей. Как следствие этого, пустыня кишит не только ушлыми гоблинами, но и не желающими трудиться криминальными личностями, которые не прочь подзаработать на не позаботившихся о своей защите старателях. Наска в переводе с языка гоблинов означает «Кровавые пески».

**Некромантия** — магия мертвых. Считается прерогативой северных народов, живущих к северу от Великих гор. Подробнее см. некрос и некромаги.

**Некроманты** — низшее звено носителей магического дара. Для связи с некросом используют фесты.

**Некрос** — основной элемент, используемый при творении заклятий некромагии. Иногда его выделяют шестым великим элементом, но это ошибочное мнение.

**Нефритий** — драгоценный камень небесно-голубого цвета. Обладает рядом магических свойств, которые особо отличают его от прочих драгоценностей. Другое название — «камни неба». Порошок растолченного в пыль нефрития используют для изготовления зелья невидимости. Наиболее крупные месторождения нефрития можно найти в пустыне Наска.

**Окс** — эквивалент дьявола в мире Вергилии XIV. В переводе с орочьего языка «окс» означает «собака».

**Обороты** — так называются часы в мире Вергилии XIV.

**Орки** — одна из семи великих рас. Имеют высокий рост, крепкое телосложение и очень смуглую кожу. Отлично видят в темноте и обладают тонким слухом, в то время как их обоняние, наоборот, практически не развито. Зубы орков представляют собой два ряда заостренных конусообразных клыков. На голове у орков есть небольшие рога, если посмотреть на них сверху, они похожи на растущую прямо из головы корону с зубцами-рожками. Чем старше орк, тем больше размер рогов. Также на руках представителей этой расы можно увидеть весьма впечатляющие твердые острые когти, а из костяшек их пальцев выпирают костяные наросты, напоминающие кастеты. Обладают невероятной физической силой. Как и эльфы, орки предпочитают употреблять пищу в сыром виде, только в отличие от детей леса они не брезгуют и человечинкой (впрочем, и эльфятинкой тоже). Постоянно проживают в империи Дахарон. Анклав этой расы после заключения Договора постоянно находит-

ся в Лагарике. По характеру злые, жестокие, яростные и невероятно самоуверенные.

**П.С.** — после Сотворения. Летоисчисление ведется с того момента, как Всемогущий сотворил Вергилию XIV.

**Первая Великая война** — см. Великие войны.

**Песчаная ведьма** — существо, похожее на крысу с головой уродливой женщины. Питается падалью. Считается, что их завывание приносит беду. Хотя скорее всего это поверье пошло из-за того, что стаи песчаных ведьм обычно следуют по пятам за некоторыми крупными хищниками Наски и доедают то, что осталось от убитых ими жертв. Само собой, если ты слышишь вой песчаной ведьмы, можешь быть уверен — где-то поблизости есть и хищник покрупнее, и тебе лучше с ним не сталкиваться.

**Песчаные монстры**, или **пескомонстры** — оставшиеся в пустыне после Первой Великой войны некромагические твари. За прошедшие века прижились в пустыне и частично ассимилировались среди населяющих ее хищников.

**Пикси** — небольшие земноводные, повсеместно встречающиеся в Дахароне. Снаружи покрыты костяными игольчатыми панцирями, делающими их отдаленно похожими на дикобразов, однако пикси значительно уступают им в размерах и имеют шесть ярко выраженных хватательных конечностей.

**Плотный мир** — так маги называют физический, реальный мир вокруг.

**Подземелье Ужасов** — самая суровая, особо охраняемая тюрьма Лагарика.

**Полдень** — название двух срединных часов дня (с 12:00 до 14:00), время, когда тени самые короткие, а солнце самое жаркое.

**Предел мира** — другое название Великих гор.

**Приграничный район**, или **Приграничье** — район в Лагарике.

**Приор** — глава Королевской канцелярии, исполнительно-законодательного органа власти Лагарона.

**Пустынная змея** — небольшое пресмыкающееся, обитающее в песках Наски и Большой Южной пустыни. Из хорошо тянущейся, очень приятной на ощупь кожи пустынных змей шьют сапоги и женские лосины.

**Пустошь Виви** (также поле Виви) — огромное поле у южного подножия Великих гор. В 450 г. П.С. на нем произошло мас-

штабное сражение между объединенным войском магов эльфов, орков, людей, гномов, серафимов и войском некромагов. В этой памятной битве выплеснулось столько магической энергии и пролилось столько крови, что некогда цветущее поле превратилось в пустошь, бесплодная земля которой до сих пор имеет цвет крови. По легенде именно там начинается один из немногих проходов через Великие горы, позволяющий попасть с Юга на Север. Подробнее см. Северные твари.

**Проклятые** — один из четырех наиболее популярных видов создаваемой некромагами нежити: живая душа в живом теле. Некромаг насылает так называемое заклятие багрового тумана, и все живые существа, попавшие в зону его действия, становятся его послушными рабами. При этом Проклятые чувствуют все, что с ними происходит, но не могут сопротивляться движущей ими воле некромага. После того как Проклятый перестает быть нужным своему хозяину, некромаг вторично насылает на него багровый туман, чтобы высосать из него оставшуюся силу. Если к этому моменту Проклятый оказывается мертв — ему очень везет. Но если он все еще жив, то во время этого он испытывает ни с чем не сравнимую боль. Недостаток этого вида нежити в том, что Проклятые живут относительно недолго — со временем связь между ними и некромагом угасает, и Проклятые умирают. Поэтому во время Первой Великой войны их чаще всего использовали для совершения диверсий или в первой волне нападения.

**Ритуал призвания** — темный ритуал, позволяющий некромагам призывать в плотный мир темных тварей.

**Сделка** — по легенде Первую Великую войну остановил Всемогущий, когда некромаги почти истребили все остальные народы, жившие на Вергилии XIV. Он наложил на Великие горы заклятия, которые впредь не позволяли некромагам пересекать Предел мира. Однако житель Юга может призвать некромага, заключив с ним Сделку, в которой обговаривается, что именно должен сделать некромаг для вызвавшего его человека и что темный маг получит в обмен на эту услугу. Призванный Сделкой некромаг может применять свою разрушительную силу только в рамках заключенного соглашения. Если он попытается колдовать в своих целях, у него ничего не получится. Но если призвавший некромага человек нарушит условия

Сделки, она автоматически аннулируется, и некромаг обретает на землях Юга свободу, т. е. может без ограничения колдовать в своих собственных целях.

**Север, Северные земли** — территория к северу от Предела мира.

**Северный язык** — язык, на котором разговаривают жители Севера.

**Северные твари** — общее название монстров — порождений некромантии, оставшихся после Первой Великой войны в землях, вплотную примыкающих к Великим горам. По легенде они появились после масштабного сражения между объединенным войском магов эльфов, орков, людей, гномов, серафимов и войском некромагов на поле Виви в 450 г. П.С. — и являются порождением черной магии некроса и вышедших из-под контроля элементарей. Эти чудища, ужасные в многообразии и обилии своих видов, когда-то и были названы северными тварями.

**Семь великих рас** — по порядку появления на Вергилии XIV: альвы, серафимы, орки, эльфы, гномы, гоблины, люди. Некоторые историки выделяют лишь шесть великих рас, считая альвов полуразумными животными, одичавшими за столетия, прошедшие с момента их появления на Вергилии XIV.

**Серафимы** — раса высокомерных могущественных колдунов, обитающих на северо-западе Вергилии XIV у подножия Великих гор. В отличие от прочих рас, серафимы обладают врожденным магическим даром, что позволяет им с легкостью обращаться ко всем пяти великим элементам, тогда как даже самые сильные маги всех других рас могут совладать максимум лишь с тремя. Подробнее см. Элементарь.

**Сквош** — мелкий шестилапый грызун, обычно обитающий в домах. Питается крупами и овощами.

**Совет магов** — высший совещательный орган магов Лагарона. Глава — архимаг. Собрание Совета проходит каждые полгода в здании Совета магов в Лагарике.

**Старатели** — так называют тех, кто занимается поиском нефрития в песках пустыни Наска.

**Суть** — считается, что из Сути Всемогущий сотворил пять великих элементарей и нейтральную магию. Суть — это та неподдающаяся описанию и объяснению субстанция, в которой вечно пребывают Всемогущий и души праведников и откуда природные маги черпают свои силы.

**Табарис** — слабонаркотическая курительная смесь; входящие в ее состав травы произрастают на южных хребтах Годсдорфа.

**Темная Бездна** — эквивалент преисподней в мире Вергилии XIV. Согласно Истоку, Темная Бездна была создана Всемогущим, чтобы пленить в ней страшное чудовище — Окса, на заре времен едва не уничтожившего весь мир. Но Окс, напитавшись душами попавших в Темную Бездну грешников, сбежал оттуда в материальный мир, где обрел плоть и стал насыщать на народы Вергилии XIV несчастья, беды, войны и моры. Считается, что души грешников, не соблюдающих святые заветы Всемогущего, попадают в Темную Бездну, где обрекаются на вечные мучения, которые питают силу Окса.

**Темные времена** — эпоха, непосредственно предшествующая началу Первой Великой войны.

**Темные твари** — жуткие обитатели изнанки мира. Также см. Изнанка мира.

**Узел** — 1) единица измерения длины. В мире Вергилии XIV равен примерно одному земному километру (1 метр = 1 милиузел); 2) единица измерения скорости, в переводе на мерки Земли — около километра в час. Происхождение названия связано с тем, что раньше расстояние между городами мерили веревкой, на которой через каждую тысячу шагов были завязаны узлы. Кому первому пришла в голову такая идея, уже неизвестно, но этого «гения» впору было бы четвертовать, поскольку длина шагов у всех была разная, и с точной длиной узла смогли определиться лишь к 329 г. В музее Лагарика до сих пор хранится самый длинный в мире канат, когда-то использовавшийся для измерительных целей, длина которого достигает тысячи узлов.

**Урус** — посох хуфу, использующийся для связи с некросом. Делается из дерева или костей темных тварей и венчается черепом хуфу. Длина может быть любой, но, как правило, она колеблется в пределах от 100 до 120 макроузлов. По своей силе и качеству связи с некросом урусы значительно превосходят фесты некромантов и кроссы макромантов.

**Фест** — посох некроманта, использующийся для связи с некросом. Деревянный жезл длиной от 10 до 80 макроузлов, увенчанный прошедшим специальную магическую обработку крис-

таллом глума. По силе и качеству связи с некросом уступают кросам макромантов и урусам хуфу.

**Харункрафт** — столица Дахарона.

**Хиттокири** — так орки издревле называли наемных убийц. Впоследствии это название у них переняли и остальные расы, и хиттокири стали называть всех наемников, продающих свое умение и меч за звонкую монету.

**Хорос** — сосуд, в котором эльфы обычно запечатывают свою магию, чтобы ее мог использовать тот, кто не сведущ в колдовстве.

**Хуфу** — кровные потомки великих неромагических родов, на заре времен основавших северное государство Балтикус. Стать хуфу невозможно, им можно только родиться. Помимо прекрасного всестороннего магического образования хуфу обладают уникальными колдовскими секретами, передающимися из поколения в поколение членами каждого рода. У некромагов нет таких централизованных учебных заведений, как у южных магов. Свои умения они получают по системе «учитель — ученик», и обладать урусом — специальным посохом — имеют право только закончившие свое обучение хуфу, потому что сверху урус венчается черепом учителя хуфу. Во время обучения хуфу может пользоваться фестом или кроссом, но по своей силе и качеству связи с некросом урусы значительно их превосходят. Если хуфу, не рассчитав своих сил, раньше времени бросит своему учителю вызов, учитель имеет право его «убить» — отправить в изнанку мира до последующего возрождения. Сражение с учителем — финальный экзамен для юного хуфу. Победив, он делает из черепа учителя урус. Благодаря врожденному дару, хуфу могут творить простейшие заклятия и без посохов.

**Черное свечение** — по легенде населяющих Юг народов, тот, кто заключил договор с Оксом, получает малую толику его силы. Но, расставшись с телом, душа продавшегося попадает во власть Окса, пополняя его силу. Это знаменуется легким черным свечением, похожим на слабый дымок, возникающим над ртом умирающего в момент смерти. Согласно той же легенде, оно представляет собой некую разновидность портала, через который обреченная душа попадает в Темную Бездну или изнанку мира.

**Черный путь** (Черная дорога, Темный путь) — путь, кото-



рым высшие некромаги — макроманты высшего ранга и хуфу перемещаются через изнанку мира, преодолевая огромные расстояния меньше чем за миг.

**Эб и Ио** — см. Ио и Эб.

**Эвиларон** — огромная река, берущая начало в Великих горах, пересекающая весь юг Вергилии XIV. Вода в ней соленая, однако после впадения в озеро Эйол магическим образом опресняется. Руслом ей служит гигантская трещина в вергилийской коре, по легенде образовавшаяся во время Первой Великой войны из-за заклятия тогдашнего господаря Балтикуса. В среднем ширина Эвиларона составляет около 100 узлов, в устье же она достигает 300 узлов. Название Эвиларон появилось лишь сравнительно недавно — в 792 г. П.С. и означает следующее: «эвил» — величественный, «лар» — соленый, «рон» — река. В итоге получается Великая соленая река. Прежнее название Хатакрон, что значит «Проклятая река», получила после Первой Великой войны, когда ее воды были алыми от пролившейся в них крови.

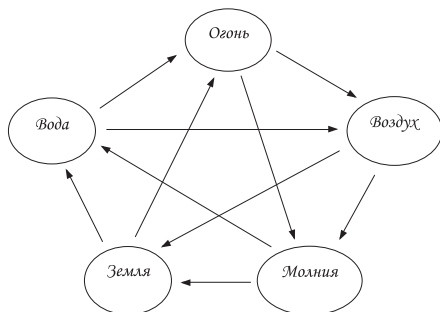
**Эвиленд** — леса эльфов. Одноименное название имеет и эльфийское княжество, что, по сути, есть одно и то же. Столица — Эльсион.

**Эйол** — в переводе с эльфийского: «озеро Света».

**Элементы** — искусственные магические элементы, которые маги научились создавать, комбинируя различным образом естественные природные элементали.

	элементаль земли	элементаль воды	элементаль воздуха	элементаль огня	элементаль молнии
элементаль земли		элемент грязь	элемент пыль	элемент пепел	элемент стекло
элементаль воды	элемент грязь		элемент пар	элемент пар	элемент кислота
элементаль воздуха	элемент пыль	элемент лед		элемент железо	элемент кристалл
элементаль огня	элемент пепел	элемент пар	элемент железо		элемент лава
элементаль молнии	элемент стекло	элемент кислота	элемент кристалл	элемент лава	

**Элементали** — пять великих магических стихий, лежащих в основе природной магии: земля, вода, воздух, огонь, молния. Каждый из элементалей в чем-то сильнее, в чем-то слабее других, а вместе они составляют Единый магический круговорот:



Так, элементаль огня сильнее элементалей воздуха и молнии, но в то же время слабее элементалей воды и земли. Воздух сильнее молнии и земли, но слабее огня и воды. Каждый маг может уметь обращаться только с двумя элементалими, с какими именно — определяют его природные способности. И лишь великие мудрецы, подобно великим магам древности, могут научиться контролировать три элементаля. Некоторые маги выделяют шестым великим элементом некрос, но это ошибочное мнение, ибо некромагия относится к сугубо отдельной, черной ветви колдовства.

**Эльсион** — столица Эвиленда.

**Эльсионские священные озера** — пять озер, расположенных вокруг эльфийского города Эльсион. Считается, что тот, кто выкупается в каждом из них в правильной последовательности, исцелится от всех болезней. Но эту последовательность знают только избранные представители эльфийских родов.

**Эльфы** — одна из семи великих рас. Все эльфы стройные, высокого роста (намного выше среднего человеческого), с бледной, почти белой кожей и бледно-голубыми губами. Имеют небольшие полупрозрачные радужные крылья за спиной, однако они не летают. Волосы у мужчин иссиня-черные, у женщин кипенно-белые. Белки, радужка и зрачки глаз у эльфов сливаются в единую структуру, дающую им преимущество в дневном зрении по сравнению с другими расами. Ночью видят так же плохо, как люди. Цвет глаз варьируется от жемчужно-серебристого до насыщенно-синего в зависимости от возраста

(чем старше эльф, тем более блеклыми становятся его глаза). Зубы для эльфов — предмет особой гордости. Они представляют собой прозрачную сверкающую голубую кость, внешне похожую на нефрит, и ценятся за особые магические свойства: металл, покрытый раствором из обработанных специальным образом эльфийских зубов, становится необыкновенно крепким и острым и никогда не затупляется («вечная кромка»). Зубы эльфов являются частью их черепов, и вырывание каждого зуба невероятно болезненно. По устоявшимся религиозным и историческим причинам лишиться даже одного зуба из двадцати пяти для эльфов считается величайшим позором. Если дитя леса теряет пять зубов, он совершает ритуальное самоубийство, дабы смыть позор с себя и своего рода.

По характеру эльфы злые, жестокие, холодные, коварные и высокомерные. Любимое развлечение — пытки. Помимо прочего, они обладают уникальным даром проклятия — один раз в жизни эльф может проклясть кого-то, и на несчастного, подвергнувшегося проклятию, обрушатся все мыслимые и немыслимые беды мироздания. Снять проклятие может только наложивший его эльф, для этого он должен искренне простить проклятую жертву. Предсмертное проклятие сильнее в несколько раз, и отменить его невозможно. Из еды дети леса предпочитают сырое мясо, впрочем, питаются они и овощами (тоже сырыми). Также эльфы обладают природным магическим даром, позволяющим им очень быстро залечивать любые нанесенные не магическим оружием раны.

Живут эльфы в лесном княжестве Эвиленд, во главе которого стоит великий князь. Он управляет Советом родов и принимает все более или менее важные решения, касающиеся жизни всего эльфийского сообщества, а также внешней политики княжества. Во главе каждого рода стоит удельный князь, который отвечает за жизнь своего «родового надела» и всех живущих там эльфов.

**Эрл** — в переводе с эльфийского означает «господин». Уважительное обращение к постороннему или вышестоящему эльфу.

**Юг, Южные земли** — территория к югу от Предела мира.

**Южный язык** — язык, на котором говорят в государстве людей — Лагароне. Как самый простой из языков всех рас, подписавших Договор, был признан общим. Люди, живущие к северу от Великих гор, пользуются своим собственным языком, не похожим на южный.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1.</i> Коротко о главном . . . . .	6
<i>Глава 2.</i> Неожиданная встреча . . . . .	10
<i>Глава 3.</i> Духи Наски . . . . .	16
<i>Глава 4.</i> Песчаный сюрприз . . . . .	21
<i>Глава 5.</i> Старатели . . . . .	25
<i>Глава 6.</i> Старый враг лучше новых двух . . . . .	29
<i>Глава 7.</i> Нет, постойте-ка, не лучше . . . . .	33
<i>Глава 8.</i> Кайрю . . . . .	37
<i>Глава 9.</i> Кора . . . . .	40
<i>Глава 10.</i> Кровавый сюрприз . . . . .	45
<i>Глава 11.</i> Химера . . . . .	49
<i>Глава 12.</i> «Сердце-мозг» . . . . .	52
<i>Глава 13.</i> Легенды Наски . . . . .	56
<i>Глава 14.</i> Грунк . . . . .	60
<i>Глава 15.</i> Как кур в ощиц . . . . .	64
<i>Глава 16.</i> Призрак прошлого . . . . .	69
<i>Глава 17.</i> Обратная сторона помощи . . . . .	73
<i>Глава 18.</i> Заклятие . . . . .	77
<i>Глава 19.</i> Пещеры костей . . . . .	82
<i>Глава 20.</i> Как молотом . . . . .	87
<i>Глава 21.</i> Темная тварь . . . . .	92
<i>Глава 22.</i> Жертва . . . . .	95
<i>Глава 23.</i> Темный ритуал . . . . .	100
<i>Глава 24.</i> Во власти Окса . . . . .	105
<i>Глава 25.</i> Новое оружие . . . . .	109
<i>Глава 26.</i> Проверка боем . . . . .	115
<i>Глава 27.</i> Бандиты . . . . .	121
<i>Глава 28.</i> Изгой против изгоя . . . . .	126
<i>Глава 29.</i> Проклятие . . . . .	131
<i>Глава 30.</i> Черная буря . . . . .	137

Глава 31. Сон про не сон . . . . .	141
Глава 32. Убежище . . . . .	146
Глава 33. Новый попутчик . . . . .	153
Глава 34. Тайны приоткрываются. . . . .	157
Глава 35. В Дахарон . . . . .	162
Глава 36. Кровь за кровь . . . . .	167
Глава 37. Драгоценная находка . . . . .	171
Глава 38. Охота на Кана. . . . .	175
Глава 39. Сила Всемогущего . . . . .	180
Глава 40. Кровавый туман . . . . .	185
Глава 41. Предложение . . . . .	190
Глава 42. Кан, или Судьба Долохова . . . . .	197
Глава 43. Три ответа . . . . .	203
Глава 44. В ловушке . . . . .	207
Глава 45. Незваный сосед. . . . .	212
Глава 46. Побег . . . . .	218
Глава 47. Снова в путь. . . . .	224
Глава 48. Д'Ханур, или Первый блин комом . . . . .	230
Глава 49. Страж перевала, или Второй блин руликом . . . . .	235
Глава 50. Ловушка Окса. . . . .	242
Глава 51. Хозяин болота . . . . .	249
Глава 52. На распутье . . . . .	253
Глава 53. Засада. . . . .	258
Глава 54. Эхо Наски . . . . .	262
Глава 55. Возрожденный . . . . .	266
Глава 56. Пленники орков . . . . .	271
Глава 57. Харункрафт . . . . .	275
Глава 58. Новый план . . . . .	280
Глава 59. Через тернии к Кану. . . . .	285
Глава 60. Долгожданная встреча . . . . .	290
Глава 61. Учитель против ученика . . . . .	293
Глава 62. Сделка . . . . .	297
Глава 63. Изнанка мира . . . . .	301
Глава 64. Тьма во тьме . . . . .	307
Глава 65. Прочь из Харункрафта! . . . . .	312
Глава 66. Южное правосудие . . . . .	316
Г л о с с а р и й . . . . .	323