

ДЕБОРА А. ВОЛЬФ

НАСЛЕДИЕ ДРАКОНА

ЭПИЧНАЯ ФЭНТЕЗИ-САГА

ДЕБОРА А. ВОЛЬФ

НАСЛЕДИЕ
ДРАКОНА

ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ФЭНТЕЗИ В ДУХЕ «ПЕСНИ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»!

Король Атуалона слаб, и дни его правления сочтены. Его сын Левиатус не может быть наследником трона, ведь он не в силах хранить сон драконов, который издревле хранил его отец. Поэтому король отправляет его с посольством в Зееру на поиски давно пропавшей жены короля, а также их общей дочери Сулеймы, которая должна стать наследницей трона. Храбрая воительница не желает возвращаться в королевство — лишь смертельное ранение приводит ее к отцу. Королевство уже оказалось на грани войны с краем Синданом. Но оба государства падут, если проснутся великие драконы. Когда-то они основали этот мир, однако их усыпили магической песнью. Время на исходе, в руках наследницы трона — спасение мира от хаоса...

Фантастическая история. Эта книжка поглотит ваше внимание и заставит с нетерпением ждать продолжения.

Booklist

www.bookclub.ua

ISBN 978-617-12-4947-9



9 786171 249479

НАСЛЕДИЕ
ДРАКОНА

DEBORAH A. WOLF

THE
DRAGON'S
LEGACY

A Novel

ДЕБОРА А. ВОЛЬФ

НАСЛЕДИЕ ДРАКОНА

Роман

ХАРЬКОВ  КЛУБ
2018  СЕМЕЙНОГО
ДОСУГА

УДК 821.111
В72



Никакая часть данного издания не может быть
скопирована или воспроизведена в любой форме
без письменного разрешения издательства

Переведено по изданию:
Wolf D. A. The Dragon's Legacy : A Novel / Deborah A. Wolf. — London :
Titan Books, 2018. — 504 p.

Перевод с английского *Виктории Гривиной*

Дизайн обложки и иллюстрация *Джулии Ллойд*

ISBN 978-617-12-4947-9
ISBN 978-1-78565-107-6 (англ.)

© Deborah A. Wolf, 2017
© Nemiго Ltd, издание на русском языке, 2018
© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», перевод
и художественное оформление, 2018

Данная книга — литературное произведение. Все встречающиеся в ней имена, лица, организации, места и события являются вымышленными или представлены в авторском переосмыслении. Любое сходство с реально существующими или существовавшими людьми, событиями или местами следует считать случайным совпадением.

С большой любовью посвящаю эту книгу своим детям — Питу,
Роуэн, Элиссе и Кире, — которые сделали меня лучше.

Действующие лица

Аадл (Истаз Аадл): зееранийский верховный наставник.

Аараф (Сказитель Аараф): зееранийский сказитель и бард.

Аасах (Аасах сюд Лайил): священнослужитель Иллиндры, заклинатель теней и советник Ка Ату.

Адалия: воительница мах'зула.

Ани (Истаза Ани): зееранийская верховная наставница; также последняя известная д'зееранийка.

Анила (Анила Джа'Акари): молодая зееранийская воительница, сверстница Сулеймы и Ханней.

Аннубаста (см. «Хафса Азейна»).

Аскандер (Аскандер Джа'Акаринуи): первый стражник зееранимов.

Ашта: странствующий мантист, постигающий науку под присмотром ученого мастера Ротфауста.

Барду: дейченский принц.

Баста (кошка): кимаа Хафсы Азейны.

Башаба: бывшая наложница Ка Ату; мать Питоса (покойного), Матту и Маттейры.

Белланка (Матрона Белланка): атуалонская матрона.

Белзалиль-лжец: древний злой дух, ныне запертый в клинке из драконьего стекла.

Бораз (Бораз Джа'Сайани): зееранийский стражник.

Бретан Мер (Бретан Мер Нинианн иль Мер): торговец солью и союзник Атуалона из Салар Мерраджа; сын Нинианн иль Мер.

Бригус: член драйиксовской стражи.

Валри: воительница мах'зула.

Вивернус: Ка Ату, атуалонский король-дракон.

Даввус: легендарный народный король.

Давидиан: легионный генерал Атуалона.

Дару: юный подмастерье Хафсы Азейны.

- Девранэ:** легендарная дочь Зула Дин; была похищена Даввусом, королем людей.
- Дейшен Байчен Пао:** первый император-деймон, правитель Синдана.
- Дейшен Тиаху:** нынешний император-деймон, правитель Синдана.
- Деннет:** дочь Нурати.
- Дейенна:** молодая женщина, которая пытается сбежать из Атуалона.
- Доува:** служитель бань в Атуалоне.
- Дуадл (Дуадл Джа'Сайани):** зееранийский стражник и мастер чурримов.
- Гавриа (Гавриа Джа'Акари):** зееранийская воительница.
- Гай Хан:** дейченский принц.
- Гинна:** атуалонская прислужница.
- Гапуата (Истаза Гапуата):** зееранийская наставница Теотары Джа'Акари.
- Гекатес:** атуалонский драйковский стражник.
- Джамандэ:** (покойная) младшая наложница Серпентуса, сверженного атуалонского короля-дракона.
- Джазин (Джа'Атанили'Ай Джазин):** зееранийский юноша и будущий стражник.
- Джиан (дейчен Джиан, Тцун-ю Джиан):** молодой дейченский принц.
- Джинчуа (Фенек):** кимаа Сулеймы.
- Джорах:** зееранийский ремесленник.
- Йаэла:** ученица Аасаха.
- Иешу:** атуалонский ткач.
- Изара (Изара Джа'Акари):** зееранийская воительница.
- Измай:** зееранийский юноша; сын Нурати.
- Иппос:** главный смотритель конюшен Атуалона.
- Истаза Ани (см. Ани).**
- Истазет:** воительница мах'зула.
- Зула Дин:** трикстер — легендарная воительница, дочь первых людей.
- Кабила (Кабила Джа'Акари):** зееранийская воительница.
- Калани:** зееранийская девушка.

Каркаш Дхвани: могущественный дейченский принц, советник императора.

Ксенпей: йендеши Джиана.

Лавания: зееранийская воительница и сверстница Сулеймы.

Левиатус (Левиатус ап Вивернус Не Ату): сводный брат Сулеймы, сын Ка Ату; Левиатус является сурдом — принцем, не обладающим магическими способностями.

Макил: зееранийский стражник.

Мардони: дейченский принц.

Мариза: мятежная Джа'Акари. Некогда изгнанная и объявленная Кха-Акари, теперь она примкнула к мах'зула.

Мариса: служанка в Атуалоне.

Маттейра: дочь Башабы, бывшей наложницы Ка Ату. Сестра-близнец Матту, а также сестра покойного Питоса.

Матту (Матту Пол-Маски): сын Башабы, бывшей наложницы Ка Ату. Брат-близнец Маттейры и брат Питоса.

Нарутео (дейчен Нарутео): синданизский юноша. Рожденный от дея, одногодок Джиана.

Нептара (Умм Нептара): дочь Нурати.

Нинианн иль Мер: хозяйка Озера, родоначальница кланов Салар Мерраджа, города торговцев солью; мать Бретана Мера, Сутана Мера.

Нурати (Умм Нурати): первая мать зееранимов; мать Таммаса, Нептары, Измая, Деннет, Рудии и еще не названной новорожденной дочери.

Перри: синданизский юноша; рожден от дея, одногодок Джиана.

Питос: (покойный) сын Серпентуса, низвергнутого атуалонского короля-дракона.

Рама (Рама Джа'Сайани): зееранийский стражник и смотритель за лошадьми из Айша.

Реодус: молодой атуалонец, член драйковской стражи Левиатуса.

- Ротфауст (ученый мастер Ротфауст):** сказитель Атуалона, хранитель преданий и легенд.
- Рудия:** дочь Нурати.
- Саммай:** зееранийский ребенок.
- Санторус (верховный лекарь Санторус):** атуалонский патрон и верховный лекарь.
- Сарета (Сарета Джа'Акаринуи):** высокопоставленная воительница-зееранийка.
- Саския (Саския Джа'Акари):** зееранийская воительница и сверстница Сулеймы.
- Сулейма (Сулейма Джа'Акари):** зееранийская воительница, дочь Хафсы Азейны и Вивернуса.
- Сунзи:** дейченский принц.
- Сутан Мер (Сутан Мер не Нинианн иль Мер):** сын Нинианн иль Мер.
- Тадеах:** (покойная) дочь Башабы и Ка Ату.
- Талилла (Талилла Джа'Акари):** зееранийская воительница.
- Таллех:** маленький зееранийский мальчик.
- Таммас (Таммас Джа'Сайани):** зееранийский стражник, старший сын Нурати.
- Теогара (Теогара Джа'Акари):** уважаемая Джа'Акари.
- Теппей:** дейченский принц.
- Тца-лен:** йендеши Нарутео.
- Тюнгпей (Тцун-ю Тюнгпей):** синданизская нырятьщица за жемчугом, избравшая в любовники иссука; мать Джиана.
- Умм Нурати (см. Нурати).**
- Файрусса (Файрусса Джа'Акари):** зееранийская воительница.
- Хадид (старший кузнец Хадид):** старший кузнец зееранимов.
- Ханней (Ханней Джа'Акари):** сверстница и близкая подруга Сулеймы.
- Хафса Азейна:** народная повелительница снов и супруга короля Атуалона. В редких случаях: Аннубаста.
- Хианг:** деревенский мальчик из Бижана.
- Чар (Чарон):** хранительница Эйд Калмута.

Элени: смотрительница «Смеющегося мимика» в Байид Эйдтене.

Эцио: атуалонский главный казначей.

Словарь специальных терминов и географических названий

Айам Бинат: отрезок времени весной, во время которого молодые зееранийские женщины соревнуются друг с другом за любовное внимание мужчин.

Акари (Дракон Солнца Акари): согласно легенде, Акари — драйик (мужская особь дракона), который летает по небу, принося миру жизнь и свет и пытается пробудить свою спящую возлюбленную Сайани, Дракона Земли.

Аклаши: игра, предполагающая скачки на лошади, использование овечьей головы и довольно большое количество шума.

Араиды: огромные разумные пауки, живущие в глубинах заброшенных городов Кварабалы.

Арахнист: человеческий маг, который поклоняется араидам и исполняет их волю.

Атуалон: западное королевство, основанное на берегах Нар Бедайяна; вотчина королей-драконов.

Атукос (Город Снов, Город Спящего Дракона): принадлежащая королю-дракону крепость из драконьего стекла, названная в честь горы, на которой ее воздвигли.

Атулфах: са и ка, объединенные для создания песни всего живого.

Байжу: религиозный орден синданизских монахов.

Байид Эйдтен: торговый город возле устья Дибриса, известное логово негодяев и разбойников; самая южная торговая точка на охраняемых Атуалоном дорогах.

- Байидун дайелы** (также известны как «неспящие» или «немые»): воинственные маги, которые служат Ка Ату.
- Бейт Ускут:** молодежный квартал в Эйш Калумме.
- Бинтши:** разумное летающее животное с предрасположенностью к психическим манипуляциям; плотоядное; считается, что принадлежит к китам (см. ниже).
- Бохика:** богиня-патронесса солдат.
- Вашаи:** крупные разумные саблезубые кошки. Вашаи являются кинами, потомками первых рас.
- Великий Соляной Путь:** торговый путь, протянувшийся от границ Кварабалы на западе до восточных городов Синдана.
- Верховная наставница/наставник (истаза/истаз):** взрослые представители зееранимов, которые отвечают за воспитание и обучение молодежи в племени.
- Виверн:** разумный летающий кин.
- Гайана:** зееранийские пары, которые поклялись друг другу в верности и сохраняют относительную моногамию.
- Гайатани:** первый наложник зееранийской девушки.
- Дей:** раса одаренных магией людей, которые обитают в Сумеречных Землях.
- Дейжу:** наполовину дейки, наполовину люди, синданизкий аристократический класс (женщины).
- Деймон:** общеупотребительное слово, описывающее любую зловещую сущность (также деймонское отродье).
- Дейчен:** наполовину дей, наполовину человек — синданизкая каста воинов (мужчин).
- Дейшен:** наполовину дей, наполовину человек, член синданизкой императорской семьи.
- Дельфа (Большая Сестра):** одна из двух лун; имеет двадцативосьмидневный цикл.
- Джа'акари:** зееранийская воительница, которая отвечает за безопасность племенных земель, защищая их от внешних угроз.

Джа акари: зееранийское высказывание, переводимое как «клянусь солнцем»; в свободном переводе означает «быть полностью открытым и честным, ничего не скрывать».

Джа'сайани: зееранийский стражник, который отвечает за поддержание порядка и безопасности на местах.

Джа сайани: зееранийское выражение, которое расшифровывается как «клянусь землей»; в свободном переводе означает «жить настоящим».

Джеханним: мифическое дьявольское вместилище огня и серы; также название горного хребта к западу от реки Дибрис и к востоку от Кварабалы.

Джинберри: влаголюбивая ягода, которая произрастает на берегах Дибриса во время сезонного разлива.

Дзеерани: странствующие сказители, лекари и торговцы.

Дзеераним: член клана Дзеерани.

Дибрис: река, которая протекает через Зееру, поддерживая многообразие живых организмов.

Диди (Маленькая Сестра): одна из двух лун; имеет четырнадцатидневный цикл.

Дикая Охота (также известна как «Охота»): смертельная игра, в которую играет Охотница, могущественное существо, следящее за соблюдением правил в Шеханнаме.

Драйиксовская стража: элитное армейское подразделение, которому поручена охрана членов королевской семьи Атуалона.

Заклинатель костей: д'зееранийский лекарь.

Зеера: пустыня к югу от Великого Соляного Пути, известная поющими дюнами, неблагоприятным климатом и варварскими племенами.

Зееравашани: зееранимы, имеющие ментальную связь с вашаями.

Зееранимы: народы пустыни.

Иллиндра: кварабализское божество сотворения мира, огромная паучиха, которая развешивает звезды на свою паутину жизни.

Иссук: сумеречные лорды и леди, имеющие клановую принадлежность к морю и способные превращаться в морских медведей.

Истаза/истаз: верховная наставница или наставник в зееранийских племенах.

Йендеши: тренер, ментор и хозяин дейченгов и дейжу.

Йош: наименование злого духа или божества, которое правит в Джеханниме.

Ка: мужская половина атулфаха, известная как дыхание духа; проявляется у большинства людей в виде обостренного восприятия окружающего пространства.

Ка Ату: король-дракон Атуалона (в данный момент им является Вивернус).

Каапуа: река в Синдане.

Кварабала (также известна под названием Выжженные Земли): регион настолько жаркий, что его жителям-горожанам приходится селиться глубоко под землей.

Кварабализский: из Кварабалы.

Кимаа: духовный двойник человека в Шеханнаме.

Кины: разумные существа, которые произошли от первых рас и по общему мнению находятся в родстве с драконами — считается, что к ним принадлежат вашай, виверны и мимики.

Кит: термин, используемый для существ, которые превосходят интеллект животных, однако не обладают разумом кино и людей.

Китрен: зееранийка или зеераниец, связанные с вашаем, и наоборот.

Король-дракон: Ка Ату, монарх Атуалона (в настоящее время им является Вивернус).

Кости Эта: овечьные дурной славой развалины или памятники в Зеере, составленные из грубых, образующих круг высоких закрученных колонн красного и черного камня.

Костяной царь: относится к крупным хищникам. Костяные цари являются огромными плотоядными

существами, которые во время охоты на своих жертв полагаются на мастерство маскировки, скорость и ментальную магию.

Кха-Акари: зееранийская воительница, изгнанная из рядов Акари.

Кханбул (Запретный Город): вотчина синданизского императора.

Кхутлани: зееранийское выражение, означающее «запретный».

Лашаи: искусственно измененные полулюди, прислуживающие дейченам и йендеши.

Львиная змея: огромная ядовитая двуногая змея с гривой, обитающая в Зеере.

Мадраж: арена и место собраний зееранимов.

Мастерица/мастер: зееранийские мужчины и женщины, которые обучились определенному мастерству — кузнечному делу, рисованию, зодчеству, ткачеству и т.д.

Мах'зула: общество зееранимов, ведущих исключительно кочевнический образ жизни и подчиняющихся древним законам пустыни.

Мимики: представители кино; живут и охотятся в стае. Издали очень похожи на черных лошадей.

Мин Йаариф: торговый порт на западном берегу Дибриса.

Мутай Гон-Йу (Горы, Усмирившие Дожди): горная гряда в Синдане.

Надсмотрщицы/надсмотрщики скота: люди, отвечающие за здоровье и благополучие племенных лошадей и чурримов.

Нар Бедайян: море к западу от Атуалона.

Нар Итихаан: море к востоку от Синдана.

Нар Кабдаад: море к востоку от Зееры и к западу от Синдана.

Не Ату: член королевской семьи Атуалона.

Ниан-да: десятидневный фестиваль в Синдане. Любоим рожденный в это время ребенок считается зачатым в Ночь Равнолуния отпрыском дейского мужчины;

все без исключения привозятся в Кханбул в возрасте шестнадцати лет.

Нисфи: зееранийское племя.

Племя: зееранийский клан. Также используется для описания всех племен как единой общности.

Повелитель снов: зееранийский шаман, который может странствовать по Шеханнаму и управлять им.

Пустынный Путь: в зееранийской мифологии путь, по которому проходят умершие.

Риверы: похожие на насекомых люди, которые были искусственно изменены араидами; их укусы ядовиты.

Рихарр: зееранийское племя.

Рожденный от деев: потомок деев.

Рыжий риджбек: крупные (весом в пять фунтов) пауки, обитающие в подземных колониях. Безопасны, если их не тревожить. Яйца риджбеков считаются в Зеере деликатесом.

Са: сердце души. В более широком понимании — эмпатия и гармония.

Сайани (Дракон Земли Сайани, Спящий Дракон): согласно легенде, Сайани — это дива (дракон женского рода), которая спит под поверхностью мира в ожидании, когда возлюбленный Акари разбудит ее своей песней.

Салар Меррадж: город добытчиков соли, выстроенный на берегах озера мертвой соли. Вотчина семейства Меров — песчаные духи: формы, созданные из заметенного ветром песка.

Саларианцы: жители города, владеющего соляными шахтами — Салар Мерраджа.

Сандеринг: катастрофа, произошедшая приблизительно за тысячу лет до описываемых в книге событий.

Синдан: империя, которая простирается от Нар Кабдаада на западе до Нар Интихаана на востоке.

Синданизский: из Синдана.

Снафу: божественный покровитель неудачников.

Старшины: главы правящих семей Атуалона.

Страна Снов (см. **Шеханнам**).

Сумеречные леди/лорды: дейская аристократия.

Сумеречные Земли: земли, которые некогда были частью мира людей, но после отделились; пристанище деев.

Сурдус: не слышащий песни атулфаха.

Тай Бардан (Ледяные Горы): горный хребет в Синдане к востоку от Кханбула.

Тай Дамат (Кровавые Горы): горный хребет в Синдане на Великом Соляном Пути к северу от Кханбула.

Тарбок: стадное животное величиной с козла, в большом количестве обитающее возле рек и оазисов.

Туар: закрывающее тело с головы до ног одеяние, которое носят зееранийские стражники. Состоит из головной повязки и вуали, кафтана длиной до лодыжек, свободного покроя штанов; все синего цвета.

Уска: крепкий алкогольный напиток, популярный в Зеере.

Утрак: зееранийское племя.

Хайра-Кхай: зееранийский фестиваль весны.

Чужестранцы: термин, используемый зееранийцами для обозначения людей, не проживающих в Зеере.

Чурра (мн. ч. — **чурримы**): крепкое пустынное травоядное млекопитающее, используемое зееранийцами как вьючное животное и рассматриваемое как достойное средство передвижения для чужеземцев.

Шахад: зееранийское племя.

Шену: популярная в Зеере настольная игра.

Шеханнам (Земли Снов): потусторонний мир, место снов и дивных существ.

Шонгвей: разумное плотоядное морское существо.

Шофар: (мн. ч. — шофароты): духовой инструмент, сделанный из рога животного.

Шофар акибра: магический инструмент, изготовленный из рога золотого барана.

Эйд Калиш: торговый город, остановка на Великом Соляном Пути, знаменитая своим черным рынком и торговлей рабами.

Эйш Калумм («Город Матерей»): зееранийская речная крепость.

Эт: кварабализское божество разрушения, чье дыхание творит тьму между звездами.

Эховит: тот, кто слышит атулфак.

Эхуани: зееранийский термин, который расширяруется как «красота в правде».

Главные действующие лица повествования

АНИ — верховная наставница зееранийских племен.

Не имея собственных детей, Ани отдает всю силу материнской любви своим юным подопечным.

ДАРУ — юный сирота из племени зеерани, подмастерье Хафсы Азейны. Появившийся на свет недоношенным, Дару остро чувствует тонкую линию, которая отделяет жизнь от смерти.

ДЖИАН — рожденный от дея синданизский юноша, по закону вынужденный покинуть родину и присоединиться к другим потомкам деев в Запретном Городе, где его ожидает таинственная участь.

ИЗМАЙ — юноша из племени зееранимов, мечтает о том, чтобы нарушить традицию и стать джа'акари, несмотря на то, что воинами в их племени становятся только женщины. Младший сын Нурати, первой матери племени зееранимов.

ЛЕВИАТУС — сын Ка Ату, короля-дракона. Левиатус был рожден «сурдусом», глухим к магии Атуалона, и потому лишен права наследовать отцовский трон. Левиатус беззаветно предан своей семье, народу и королю и делает все для того, чтобы сохранить стабильность в Атуалоне.

НУРАТИ — умм Нурати, первая мать племени зееранимов, мать шестерых выживших детей и самая

могущественная женщина в Зеере. Она не остановится ни перед чем, чтобы обеспечить счастливое будущее своих детей и своего народа.

СУЛЕЙМА — дочь повелительницы снов Хафсы Азейны. Заветная мечта этой девушки — стать джа'акари, народной воительницей, и эта мечта может наконец стать реальностью.

ХАННЕЙ — молодая воительница, лучшая подруга Сулеймы. Ханней воплощает в себе все достоинства джа'акари: это храбрая, красивая и благородная девушка.

ХАФСА АЗЕЙНА — будучи самой могущественной повелительницей снов племени зееранимов, Хафса Азейна заплатила высокую цену за возможность сбежать от собственного прошлого и защитить свою дочь Сулейму.

Пустынный Путь

Ветер появился в одинокой мелодии, рождаемой флейтой девочки-пастушки. Некогда ловкие пальцы, танцующие по гладкой поверхности полированной кости, стали теперь далеким прошлым, сладкое дыхание юности давно рассеялось в пыли и войне, покрытое дряхлой пеленой памяти. Но солнце оставалось неизменным и как прежде разливалось по землям зееранимов сладкой и густой волной, словно мед из золотого кувшина.

Рожденное из песни, томлений и магии юных дев, солнце скользило по мягкой поверхности желтых дюн, пробуждая песнь в песках, поднимая целую рать томящихся крошечных песчаных духов, которым предстояло погибнуть, не успев превратиться во что-либо еще. Они отплясывали свой танец и умирали, не испытав ни капли сожаления.

Порывы ветра растрепали и подняли высохшие ветки терновника, до смерти напугав зайчиху, которая выпрыгнула из укрытия — и тут же попала ястребу в когти. История старой как мир борьбы снова обогрилась кровью, и ястреб с триумфальным криком поднялся над завершенным шедевром.

Утро несло отголоски предсмертного дыхания ночи, последнего заячьего вздоха и умолкающей песни девушек. Несмотря на то что Теотара давно перестала обращать внимание на знаки и ей было уже безразлично, в каком направлении скакать (к теням или к солнцу, да хоть в драконью пасть), услышав вопль ястреба, она невольно задержала дыхание. Это в свою очередь привело к тому, что ее многогранная левая нога непроизвольно дернулась и старая надежная кобыла споткнулась и немного сбилась с пути, повернув на восток. Старуха лишь пожала плечами и послушно сменила направление.

Когда все дороги ведут к гибели, с одинаковым успехом можно ехать навстречу утру, — решила она.

Как только Теотара и ее лошадь сменили направление, ветер тоже переменялся. Теперь он пел о смерти, пел оду крови и огню. Заккия запрокинула голову назад, глубоко вдохнула и выдохнула с шумным многозначительным хрипом. Даже после стольких лет испытанная в битвах кобыла, едва почуяв смерть, готова была скакать, выплясывать

и изо всех сил сражаться за собственную жизнь. Много лет назад всадница лишь посмеялась бы и, с готовностью приняв вызов, пустила бы лошадь в самую гущу любой заварухи. Даже удивительно, что они обе дожили до столь преклонных лет.

Теперь они приближались к Костям Эта, месту гибели и неусыпно поджидавшей человека опасности. Ходила молва, что в этих местах водились разбойники, которые брали пленников, для того чтобы впоследствии продать их на невольничьих рынках. Возможно, она встретит по дороге парочку таких людей и немного очистит мир от этой скверны. То будет последняя битва под этим солнцем, а потом можно будет спокойно растаять в дымке, словно песчаный дух. Теотара улыбнулась и обратилась мыслями к своему верному спутнику, своей единственной любви, плоти и крови.

Ну что, присоединимся к танцу, мой Саффрай?

Но Саффрай был мертв. Он первым ушел по Пустынному Пути, оставив ее в одиночестве. Горе снова охватило все ее существо, и тяжесть страдания потянула вниз. Напрасно звала ее душа, точно воин, который тянется за отрезанной ногой.

Заккия немного заплутала, низко свесив голову. Выпитый ими на пару чай с сонным молочком подарит лошади и всаднице три дня обманом выторгованной жизни и мягкий отход к вечному сну. Шли вторые сутки их трехдневного пути... Совсем скоро они смогут отдохнуть. Теотара с Заккией верой и правдой служили своему клану и племени, и никто из живущих не посмел бы бросить им ни слова упрека, если бы они решили уклониться от новой угрозы, какой бы она ни была.

Неужели, прожив столь тяжелую жизнь, они не заслужили легкой смерти?

От этой мысли Теотара засмеялась и пришпорила кобылу. Требовать от старого воина уклониться от опасности? С таким же успехом можно было попросить звезды на полночном небе приглушить свое сияние или ястреба не гнаться за зайцем. Даже в последний день ее жизни...

Особенно в последний день ее жизни.

Мутаани, — подумала Теотара. — И в смерти есть красота. Каждый воин проговаривал эти слова, но только теперь она наконец поняла их смысл.

Они подъехали к Костям, и Теотара не удивилась, увидев стервятников. Ей следовало заметить их раньше. Будь прокляты ее мутные

глаза! Будь проклята слабость, дрожавшая в ее руке! И будь проклята любая предстоящая напасть, желающая поживиться ее тощим скелетом. У Теотары оставалось еще достаточно зубов, чтобы самой жевать мясо, довольно силы, чтобы натянуть тетиву и поднять меч. Пески Зееры замерзнут и онемеют в вечной тишине, прежде чем Теотара Джа'Акари испугается кучи камней.

Даже *той самой* кучи камней.

Кости Эта были пустынным местом, темными камнями в позолоченной оправе. Угнездившись в горячих песках, они, казалось, дарили желанное укрытие от солнца, были местом, где можно упокоить усталые кости. Окидывая взглядом острые скальные вершушки, путник мог решить, что здесь когда-то возвышался город, возможно, до Сандеринга, в те времена, когда эти земли еще цвели в прохладе и зелени. Человек мог бы подивиться тому, что, несмотря на долгий путь, во время которого так хотелось найти место для отдыха, утомленные дорогой лошади лишь выгибали спины, ржали и поднимались на дыбы при одном виде этих закрученных каменных колонн. Мудрый путник обращал внимание на знаки, которые давал ему четвероногий компаньон, и направлялся в обход камней.

Однако же мудрые путники, равно как и старые воины, были явлением столь же редким, как дождь. Мудрые люди сидели по домам и мирно старели, и лишь глупцы становились путешественниками или воинами и умирали молодыми.

Теотара вытащила меч из ножен. Может быть, у Пустынного Пути ее поджидает Саффрай? *Осталось недолго*, — пообещала она спутнику своего сердца. — *Совсем недолго*.

Воздух между камнями был не просто прохладным, он казался *живым*. Камни переливались и танцевали, будто миражи на горизонте, и земля подрагивала от их прикосновения. Теотара повела недовольную кобылу мимо каменных, в черно-красную полосу колонн, которые выбивались из плоти земли, точно изможденные щупальца чудовищного паука. Когда старая воительница ступила в призрачную тень, у нее по спине пробежал холодок. Эта земля, эти камни испили полную чашу ярости и крови и жаждали получить еще. Она почувствовала прикосновение смерти — ее запах витал в воздухе, ее песнь доносилась с жарким дыханием пустыни, окутывавшей Кости.

Сердце Теотары сжалось, когда из-за равномерного *цокота* копыт Заккии донесся посторонний звук. Звук безнадежности, слабый

и потерянный, бледный, точно последняя струйка дыма, покидающая очаг мертвеца. Теотара услышала плач человеческого младенца.

И сдержала порыв тут же ринуться туда. Этому звуку могли подражать многие хищники. Она прикрыла глаза и позволила своему ка, дыханию ее духа, выскользнуть из тела, чтобы прощупать и проверить окружающее пространство. Теотара почувствовала ледяной интерес Костей и крошечные теплые жизни птиц-падальщиков. Но не ощутила присутствия ни людей, ни крупных хищников, ни какой-либо другой сущности, которая могла бы угрожать ее жизни.

Женщина снова открыла глаза и нахмурилась. Здесь что-то произошло, возможно, очень и очень недавно, но какой бы страшной ни была эта опасность, она прошла стороной. Заккия как будто согласилась с хозяйкой. Кобыла повела ушами сначала в одну, затем в другую сторону, потом повернула голову назад и слегка укусила всадницу за ногу.

Теотара оттолкнула морду кобылы и нахмурилась, щурясь на солнце, которое уже поднималось над Костями Эта. Здесь, в самом дальнем и темном углу стояла кучка крашенных повозок из тех, в которых передвигались по Великому Соляному Пути северные торговцы. Теотара заставила Заккию замедлить ход и, когда та подошла поближе, увидела неподвижные раздувшиеся туши вьючных животных, лежащие между разбитых повозок. Один из падальщиков сверкнул перьями на солнце и, расправив крылья, издал ликующий крик. Теотара спрятала меч в ножны. Кому придет в голову сражаться с камнями и грифами?

К битве они припозднились, но Теотара продолжала слышать жалобный плач человеческого младенца. Работа для нее здесь еще найдется. *Если не можете истребить врага, — часто говорила она юным воинам, — спасите живых. Не можете спасти живых, утешьте умирающих. Помогите их душам отойти в мир иной с помощью поднятого кубка, песни и пряного дыма. И не забудьте проверить тела на предмет ценных вещей.*

Теотара вздохнула, перебросила онемевшую ногу через спину старой кобылы и скользнула на землю, постанывая — женщине казалось, что в ее колени вонзились мириады раскаленных иголок. Она могла распорядиться последними тремя отведенными ей днями так, как пожелает. Могла бы выбрать дорогу к Нар Кабдааду, и тогда багряные лепестки умирающего солнца расцветали бы у них на глазах, когда они допивали бы последнюю чашку чая. Теотаре всегда хотелось побывать

у моря, вдохнуть соленый воздух и услышать шум прибоя. Ей говорили, что море поет чудесные песни. Что водная гладь простирается так далеко, что ее невозможно охватить взглядом.

Как бы это было прекрасно!

Старая воительница оставила дремлющую кобылу на солнце и принялась махать тощими руками, отгоняя толстого красного грифа, который в ответ зашипел и расправил крылья. Теотара втянула воздух сквозь зубы и вздохнула. То, что служило грифу обедом, прежде было стадом чурримов — пятнистых стройных и гибких животных. Чурримы ценились, потому что были сильнее и выносливее лошадей. Теперь же они превратились в кучу испорченного мяса, их грациозные ноги и нежные уши валялись на земле, поломанные и разорванные. При этом умерли чурримы не так давно. Будь она самую малость быстрее, явись на час раньше...

Были бы у нее крылья, она бы и к морю улетела.

Теотара отвернулась от убитых животных и стала осматривать повозки. Это была кучка ярких маленьких домиков на колесах, изготовленных из дерева, с крошечными дверцами и смазанными маслом оконцами, а покрытые красным лаком крыши напомнили ей о широкополых шляпах джинберрийских фермеров. Узкие деревянные колеса были созданы для шумных многолюдных дорог, а вовсе не для мягких, поющих и постоянно меняющихся песков Зееры. Бродячие зееранимы канули в Лету, их нет давным-давно, остались лишь пыль и поющие кости... И все же перед ней — тяжелые деревянные возы, точно сброшенные прямо с неба.

Как они сюда попали? Куда подевались управлявшие ними люди? В воздухе висел тяжелый запах свежей смерти, и Теотара отчетливо различала брызги густой крови, чьи-то волосы и ошметки частей тела. По всему выходило, что кто-то разбил кому-то голову о борт ближайшей телеги. Духи недавно умерших стонали, но тел нигде не было. Даже повелитель снов оставляет тела.

Значит, это магия, иного объяснения быть не может.

Теотара почувствовала, как по волоскам у нее на затылке пробежало электричество. Она подобралась поближе, с каждым шагом все больше мечтая вернуть острый ум и еще более острые клыки своего Саффрая. Приблизившись, женщина заметила, как сильно были изувечены прекрасные повозки. Такие царапины могли оставить когти львиной змеи или другого крупного виверна. У одной из повозок была

пробита крыша, а тонкие деревянные колеса разлетелись в щепки. В воздухе стоял странный запах железа и серы, напомнивший Теотаре о горячих источниках Утраки. Наименее поврежденная повозка горела. Из разбитой двери вилась одинокая струйка дыма, и именно оттуда доносился плач младенца — если только там и правда был младенец, а не какое-нибудь дьявольское заклятие.

Старуха не боялась смерти, но всегда недолюбливала магию. Собравшись с духом, Теотара закрыла глаза и зарылась в песок носками своих любимых изношенных сандалий из мягкой кожи. Она вновь разрешила своему ка раскрыться, словно это был цветок терновой розы, или лапы потягивающейся после сна кошки, или поцелуй расцвета в последний длинный день. Теотара открылась для внешних ощущений и почувствовала, как наполнились желудки стервятников. Ее любимица Заккия, родственная душа, трепетала в последней краткой искусственной жизни, ее дух угасал, точно угли вчерашнего костра. Да и собственный дух охотницы, искалеченный и сломленный, истекал кровью из незаживающей раны. Во мраке плакала половинка ее души.

Саффрай, любовь моя, самой мне с этим не справиться...

Теотара с усилием абстрагировалась от причины собственного горя. Здесь для нее еще найдется работа.

Она открыла свой ка нависающему небу и ничего не почувствовала. В окружающих песках тоже ничего не обнаружилось. В трех разбитых повозках и пространстве вокруг них Теотара ощутила стайку новых призраков, злых, но бессильных. Зато в четвертой повозке...

Лежала крошечная и яркая жизнь. Человек. Раненый.

Нет, там было две жизни.

Или... все же одна. Одна крохотная свеча, горящая во тьме.

Затем снова две. Яркое пламя и огонь, отходящий в тень. Живое дитя и умирающий взрослый.

Теотара распахнула глаза и тут же зажмурилась от внезапного головокружения, помедлила, сделав короткий шаг, прежде чем стряхнуть с себя нахлынувшие чувства, и направилась к дымящейся повозке, где, испытывая ужас и страдая, лежал плачущий младенец, безуспешно пытавшийся разбудить свою мать. Несомненно, это были чужестранцы, малокровные, слабые, едва ли способные выжить в пустыне хотя бы день. И вместе с тем они оказались именно здесь, в трех днях езды от Шахада, и женщине оставалось жить не больше дня. У Теотары

не было надежды даже для себя, что уж говорить о том, чтобы давать ее другим. Жалкий глоток воды да сомнительная честь пребывания в ее обществе на Пустынном Пути...

А я-то думал, что ты воительница! Мысль казалась старой и пустой, как будто она проделала долгий путь, прежде чем достичь старушечьей головы.

Теотара заставила себя остановиться. Ее сердце гулко забилося в груди. *Саффрай?*

Там, где есть жизнь, найдется место и надежде. Неужели не ты меня этому научила? Глупый человек...

Саффрай, любовь моя...

Я буду ждать тебя, китрен. Теотара скорее почувствовала, чем услышала кошачий смех. *По крайней мере, некоторое время. Мы отправимся по Пустынному Пути бок о бок... Но сначала ты должна спасти ребенка.*

С этими словами он исчез.

Теотара подошла к горячей повозке и распахнула сломанную дверь. Женщина увидела крошечное личико, бледное и измазанное сажей и слезами. Волосы у малышки были красные, точно закат, а рядом с ней в беспамятстве лежала женщина с волосами, как лунный шелк. Обе, казалось, побывали на бойне. Да, это были тонкокожие чужестранцы, и хоть в женщине еще теплилась жизнь, она определенно находилась на волосок от гибели.

Там, где есть жизнь, найдется место и надежде. Старуха посмотрела на ребенка и представила долгую дорогу в Шахад. Может, женщина и умирает, но ребенок жив... и, если подумать, она, Теотара, тоже.

Там, где есть жизнь, найдется место и глупости. Сердце Теотары, продолжая биться в груди, толкало ее на безрассудство.

Призрачная надежда

— Дальше нам ехать не стоит, — произнес Хамран, останавливая своего стройного данского жеребца. — Ступив на эти земли, мы пересечем границу.

Они действительно успели отъехать далеко от реки, и Кеммету уже чудилось, что его лица касается жаркое дыхание Джеханнима.

— Неужели ты испугался кучки работорговцев? — спросил Дюна Джа'Сайани, отбросив с лица синий *туар* и с ухмылкой поглядев на повелителя снов. — Они ежедневно вторгаются в наши земли. Самое время и нам проникнуть в их владения.

Хамран смерил ухмыляющегося стражника ледяным взглядом. Он столько лет был повелителем снов в племени нисфи, что насмешки Дюны Джа'Сайани его нисколько не пугали.

— Мы потеряли их след, — заметил Хамран, — а служба джа'сайани завершается там, где кончаются земли племени. Нам следует вернуться и дать возможность джа'акари начать преследование, если они сочтут это необходимым.

— Что значит «потеряли след»? — Дюна перегнулся через седло и сплюнул на землю. — Откуда нам знать, что это не всего лишь твой испуг, старик?

— Кеммет утверждает, что их нигде не видно, а он может заметить даже ястреба в пасмурный день, до того силен его ка.

Кеммет вжался в седло, точно пригвожденный взглядами двух могущественных мужчин.

— Они скрылись, — кивнул он.

— Каким образом? Улетели, что ли? Или спрятались под землю? А может, отправились на рыбалку? Люди просто так не исчезают. — Дюна бросил косой взгляд на Хамрана. — А может, все эти работорговцы — тоже повелители снов и умеют пробираться в Шеханнам? Кеммет пожал плечами.

— Все, что я знаю, — их больше нет. Я не чую их дыхания на ветру.

Кое-что он все же почувствовал (или же ему просто показалось), но решил не давать воли собственным страхам и сомнениям. Кеммет впервые сопровождал повелителя снов во время столь важного

задания и не хотел, чтобы хозяин или джа'сайани подумали, что он еще не дорос до такого ответственного поручения.

— Темнеет, — заметил Хамран. — Акари поворачивается к нам спиной. Дюна устремил в небо многозначительный взгляд.

— И правда поворачивается. Но я нахожу удовольствие в путешествиях под светом лун. Неужели ты боишься темноты, повелитель снов? Разве ты не избрал тени в качестве своих вечных спутников? В землях снов ты наверняка встречал кое-что похуже стайки работорговцев.

Заметив, как изменилось лицо Хамрана, Кеммет еще сильнее вжался в седло. Все знали, что злить повелителя снов — дело опасное. Но его страх был еще хуже злости. Кеммет видел, что старик испуган, по тому, как тот сжимал удила, по тому, как его кобыла потряхивала сбруей. *Если испугался сам повелитель снов*, — подумал Кеммет, — *значит, остальные должны просто-напросто дрожать от ужаса.*

Где-то на границе его сознания тоже трепетал страх. Уже шесть лет Кеммет служил подмастерьем у повелителя снов. Он вырос на рассказах о Шеханнаме, столь жутких, что замирало сердце, однако до сих пор ничто из испытанного им в зеленых землях не послужило поводом для тревоги. Кеммет уже начал подумывать о том, что ни этот, ни тот миры не несут в себе той опасности, о которой ему рассказывали.

Однако когда день испустил последний вздох, старые сказания о войне и пороке стали обретать реалистичность. Температура упала, ветер стих, воздух казался затхлым, и не только оттого, что Дракон Солнца Акари перелетел за линию горизонта. С порывом ветра Кеммет почувствовал незнакомый запах, от которого по внешней стороне его рук пробежали мурашки. Он и его спутники целый день скакали во всю прыть, чтобы поймать парочку работорговцев, проникших на их территорию. Незадолго до полудня всадники оказались за отрогами кровавых камней, с которых начинались предгорья Джеханнима, и с тех самых пор Кеммет чувствовал неприятное покалывание в шее, словно стал зайцем, которого приметил кружащий в небе ястреб. Он решил не говорить ничего ни повелителю снов, ни стражнику, боясь прослыть слабаком, но теперь пожалел о своем решении. Больше всего на свете ему хотелось развернуться и ускакать домой, и пусть стражник насмеяется над ним в свое удовольствие, пусть называет его трусом.

Дюна Джа'Сайани был любимцем своего народа и грозой для чужестранцев. Вдоль обозначавших границы Нисфи межевых камней тянулись шесты с головами их врагов. Эти шесты в шутку прозвали Стеной

Дюны, и что правда то правда — работорговцы не умыкнули из племени ни одного ребенка с тех самых пор, как родился Кеммет. Дюна был воплощением качеств истинного стража — он был высокого роста, силен, бесстрашен, с опаленной на солнце кожей, которую не спасал от загара даже накрывавший его от макушки до лодыжек ярко-синий туар, и мускулистыми руками. Дюна был настоящим зееравашани. Он ехал на жеребце по кличке Быстроногий Рудио. Его кошка-вашай по имени Таллакар осталась в деревне нянчить свой свежий приплод. Да и чего бояться, когда их ведет такой богатырь, как Дюна?

Однако страх никак не хотел уходить, и выбить его из себя силой не представлялось возможным.

— Долг стражника — проследить за тем, чтобы никто не забрался на нашу территорию, и ты уже, считай, справился с задачей, — заметил Хамран. — Работорговцы давно сбежали за пределы наших земель и продолжают улепетывать без остановки. Раз мальчик не чуёт их присутствия, значит, их уже и след простыл. Теперь наш долг — вернуться в племя и доложить джа'акари обо всем, что мы увидели.

Но Дюна и слушать его не хотел.

— Скажи-ка, мальчик, чувствуешь ли ты что-нибудь сейчас? Хотя что-нибудь?

Кеммет бросил взгляд на повелителя снов, но лицо его наставника застыло, превратившись в каменную маску.

— Тут что-то есть... — наконец, помедлив, произнес он.

— Да?

— Это не человек... что-то другое. Вон там, за теми развалинами. — Кеммет указал на черное пятно: выступавшее на темнеющем небосклоне переплетение сухих веток и каменных обломков.

— Не человек, говоришь? Что же тогда? Какой-нибудь крупный хищник? Может, кин? Или стадо *тарбоков*?

Кеммет пожалел, что не может, подобно Акари, мысленно дотянуться до горизонта.

— Не думаю, что это кин. Я еще никогда не чувствовал ничего подобного.

Дюна хмыкнул и снова закрыл лицо платком.

— От тебя не больше толку, чем от старика. Что ж, давайте-ка посмотрим, что ты там учуял. Могу поспорить, что мы наткнемся на парочку бледнолицых торгашей рабами и мне еще до утра удастся насадить на колья пару голов. *Хем!* — Он пришпорил жеребца, и тот пустился рысью.

Кеммет посмотрел на Хамрана, но тот лишь нахмурился и жестом велел ему следовать за джа'сайани. Старик ехал в хвосте, тихо ругаясь себе под нос. Услышав, как мастер буркнул «вот беззубый кретин!», Кеммет чуть прибавил ходу. Что бы ни ожидало их впереди, страшнее дурного настроения повелителя снов оно уж точно быть не могло.

Наступила ночь. Луны Диди и Дельфа озаряли их путь щедрым сиянием; высоко в небе плясали яркие звезды. Земля по эту сторону барханов казалась мрачной и враждебной. Дюны безмолвствовали под колючим ветром. Кеммет с тоской подумал о жарком костре и горячей пище, а еще о том, как хорошо было бы после вечерних забот сыграть партию в *шену*. И с чего ему вообще взбрело в голову, что приключения придется ему по вкусу?

Где-то вдали закричал *бинтши*.

Рудио остановился, и Кеммет дал знак своей серебристой кобыле стать рядом с ним, да еще пнул ее ногой, когда она потянулась, пытаясь укусить жеребца за крестец. Когда с ними поравнялся Хамран, Дюна повесил на плечо лук, перебросил ногу через седло и соскользнул на землю.

— Что ты надумал? — спросил его Хамран.

— Говоришь, оно за этими развалинами? Лучше проверить все, идя на своих двоих.

Снова раздался крик бинтши, на этот раз чуть дальше. Дюна сверкнул глазами из-под своего туара.

— Можешь оставаться здесь, если так уж хочешь, старик. А я тем временем пойду и расправлюсь с кучкой работорговцев.

Сказав это, он исчез в ночи.

— Да, если что-то и доведет этого человека до гибели, так это его язык, и очень может быть, что случится это в самое ближайшее время, — пробормотал повелитель снов, но все-таки тоже спешился. — Ну, чего ждешь, мальчишка?

С этими словами Хамран последовал за стражником. Значит, выбора нет. Кеммет спрыгнул с лошади и отправился вслед за ними, хотя каждая косточка в его теле кричала о том, что этого делать не стоит.

Он услышал их прежде, чем увидел.

— Там что-то есть, — прошептал Хамран. — Что-то... — начал он, а потом буркнул уже себе под нос, — и *такого* я уж точно никогда не чуял.

— Не думаю, что ты чуял в этой жизни все, что можно почуять, и видел все, что можно увидеть, — тихо ответил Дюна. — Смотри, вон там

я что-то вижу. — Он двинулся вперед перебежками, держа лук наизготовку и пытаюсь дотянуться до стрелы. — Люди!

Это не люди, — хотел было ответить ему Кеммет. — *Чем бы оно ни было, ничего человеческого в нем не осталось.*

Но предупредить было поздно.

Обнаруженные ими фигуры сидели, образуя круг, и, несомненно, напоминали людей. Двое из них были похожи на ту самую парочку работяг, которую всадники прогнали с территории своего племени. Остальные трое тоже были одеты как торговцы рабами: все были закутаны в хлопок песчаного цвета; сквозь него просвечивала кожаная броня, которую лучше не показывать. Фигуры странно светились на фоне темного неба, точно были обернуты в кокон лунного света. При приближении человека они не шелухнулись.

— Мертвецы! — крикнул страж, подойдя к остывшему огню. — А я-то думал, твой подмастерье умеет отличать мертвых от живых, повелитель снов.

У Кеммета встали дыбом волоски на руках, ногах и даже на затылке. Ему внезапно ужасно захотелось помочиться.

— Это... они не... — начал было он и тут же попятился.

Прежде они и правда были людьми, но теперь... теперь это было что-то другое, что-то неправильное.

Никакими людьми они больше не являлись, но и мертвецами не были.

— Мальчик! — окликнул его Дюна. — Воспользуйся своей магией и попробуй определить, нет ли тут кого-нибудь, кроме нас и этих ребят. Что, по-твоему, их прикончило? Может, яд? — Он пнул одну из фигур. Она покосилась набок и упала на землю. — *Фу*, они все покрыты... Это еще что такое?

У Кеммета задрожали пальцы. Он приготовился было выпустить свое ка, как его учили, но наставник схватил его за руку с такой силой, что мальчику стало больно.

— Стой, — прошептал повелитель снов. В его голосе прозвучало предупреждение. — Нет. Это *риверы*. — А затем уже громче добавил: — Страж, нам нужно отсюда уходить. Немедленно!

Но для бегства было уже слишком поздно.

Мерцающая человеческая оболочка, которая упала на землю, теперь начала трястись и подергиваться, точно животное, которому выстрелили в голову. При ярком свете лун *оно* медленно поднялось на ноги,

Слова благодарности

Я хотела бы выразить благодарность...

Моим родителям, которые подарили мне жизнь, а потом — собаку.

Моей первой читательнице и лучшей подруге Кристине Алден, без которой эта книга не появилась бы на свет.

Моим замечательным первым читателям Марти и Бонни, чей энтузиазм и поддержка подпитывали меня до того самого момента, когда я вывела слово «конец».

Моему агенту-суперзвезде Марку Готтлибу из «Трайидент Медиа» — за то, что он не побоялся связаться с неизвестным автором и огромной, довольно странной историей.

Моему темному редакторскому лорду Стиву Саффелу из «Титан Букс», стороннику метода кнута и пряника.

Нику Ландау, Вивиан Чонг, Полу Гиллу, Миранде Джуэсс, Элле Чапелль, Лидии Гиттинс, Саманте Мэтьюз и Актарине Кэрролл из «Титан Букс» — за то, что поверили в мою историю.

Алисе Найтингейл — за то, что встала на мою защиту.

Моей школьной учительнице английского языка Диане О'Делл, которая, несмотря на все препятствия, поселила в сердца неблагодарных юных варваров любовь к литературе.

Об авторе

Дебора А. Вулф появилась на свет в амбаре и выросла в заповеднике дикой природы, что многое объясняет. Еще ребенком бродя со своей верной собакой Ситкой по пляжу на необитаемом острове или исследуя скрытые тайны дикой Аляски, она всегда держала под рукой книгу. Дебора открыла запретную дверь, ступила на запутанную дорогу и пошла не оглядываясь.

Она училась во всех колледжах, которые не смогли от нее убежать, и собрала целый ворох научных степеней, самой последней из которых является магистр естественных наук по специальности «Информационные системы и менеджмент» в Государственном университете Ферриса. Среди прочего, Дебора успела поработать подводным фотографом, лингвистом, специализирующимся на арабском языке, и несчастным рабом заработной платы. Пройдя через все эти тяготы, она не переставала держаться за свою главную и самую сильную любовь: создание историй. Сейчас она живет в Северном Мичигане вместе со своими детьми (некоторые из них уже выросли, и все без исключения являются уникальными личностями), с собаками и лошадьми, а также с кошкой, которая, как подозревает Дебора, одержима дьяволом.

Літературно-художнє видання

ВОЛЬФ Дебора А.
Спадок Дракона
Роман
(російською мовою)

Керівник проекту *В. А. Тютюнник*
Відповідальний за випуск *К. В. Озерова*
Редактор *О. В. Пунько*
Художній редактор *А. В. Ачкасова*
Технічний редактор *В. Г. Євлахов*
Коректор *Л. Ю. Єрдякова*

Підписано до друку 08.10.2018. Формат 60х90/16. Друк офсетний.
Гарнітура «Adonis». Ум. друк. арк. 30. Наклад 3000 пр. Зам. № .

Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля»
Св. № ДК65 від 26.05.2000. 61140, Харків-140, просп. Гагаріна, 20а.
E-mail: cop@bookclub.ua

Віддруковано у ПРАТ «Харківська книжкова фабрика «Глобус»»
61052, м. Харків, вул. Різдва, 11.
Свідоцтво ДК № 3985 від 22.02.2011 р.
www.globus-book.com

Литературно-художественное издание

ВОЛЬФ Дебора А.
Наследие Дракона
Роман

Руководитель проекта *В. А. Тютюнник*
Ответственный за выпуск *Е. В. Озерова*
Редактор *Е. В. Пунько*
Художественный редактор *А. В. Ачкасова*
Технический редактор *В. Г. Евлахов*
Корректор *Л. Ю. Ердякова*

Подписано в печать 08.10.2018. Формат 60х90/16. Печать офсетная.
Гарнитура «Adonis». Усл. печ. л. 30. Тираж 3000 экз. Зак. № .

Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»,
Св. № ДК65 от 26.05.2000. 61140, Харьков-140, просп. Гагарина, 20а,
E-mail: cop@bookclub.ua

Отпечатано в ПРАТ «Харківська книжкова фабрика «Глобус»»
61052, г. Харьков, ул. Рождественская, 11.
Свидетельство ДК № 3985 от 22.02.2011 г.
www.globus-book.com

УКРАИНА

- по телефонам справочной службы
(050) 113-93-93 (МТС); (093)170-03-93 (life)
(067) 332-93-93 (Киевстар); (057) 783-88-88
- на сайте Клуба: **www.bookclub.ua**
- в сети фирменных магазинов см. адреса на сайте Клуба или по QR-коду



Для оптовых клиентов

Харьков

тел./факс +38(057)703-44-57
e-mail: trade@ksd.ua

Киев

тел./факс +38(067)575-27-55
e-mail: kyiv@ksd.ua

**Приглашаем к сотрудничеству
авторов**

e-mail: publish@ksd.ua

**Приглашаем к сотрудничеству художников,
переводчиков, редакторов**

e-mail: editor@ksd.ua

Король Атуалона слабкий, і час його правління добігає кінця. Його син Левіатус не може бути спадкоємцем трону, адже він не в змозі оберігати сон драконів, який здавна беріг його батько. Тому король відправляє його з посольством в Зееру на пошуки давно зниклої дружини короля, а також їхньої спільної доньки Сулейми, яка повинна стати спадкоємицею трону. Хоробра воякниця не бажає повертатися в королівство — лише смертельне поранення приводить її до батька. Королівство вже опинилося на межі війни з краєм Синданом. Але обидві держави впадуть, якщо прокинуться великі дракони. Колись вони заснували цей світ, проте їх приспали магичною пісню. Час збігає, у руках спадкоємиці трону — порятунок світу від хаосу...

Вольф Д. А.

В72 Наследие Дракона : роман / Дебора А. Вольф ; пер. с англ. В. Гривиной. — Харьков : Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», 2018. — 480 с.

ISBN 978-617-12-4947-9

ISBN 978-1-78565-107-6 (англ.)

Король Атуалона слаб, и дни его правления сочтены. Его сын Левіатус не может быть наследником трона, ведь он не в силах хранить сон драконов, который издревле хранил его отец. Поэтому король отправляет его с посольством в Зееру на поиски давно пропавшей жены короля, а также их общей дочери Сулеймы, которая должна стать наследницей трона. Храбрая воительница не желает возвращаться в королевство — лишь смертельное ранение приводит ее к отцу. Королевство уже оказалось на грани войны с краем Синданом. Но оба государства падут, если проснутся великие драконы. Когда-то они основали этот мир, однако их усыпили магической песней. Время на исходе, в руках наследницы трона — спасение мира от хаоса...

УДК 821.111