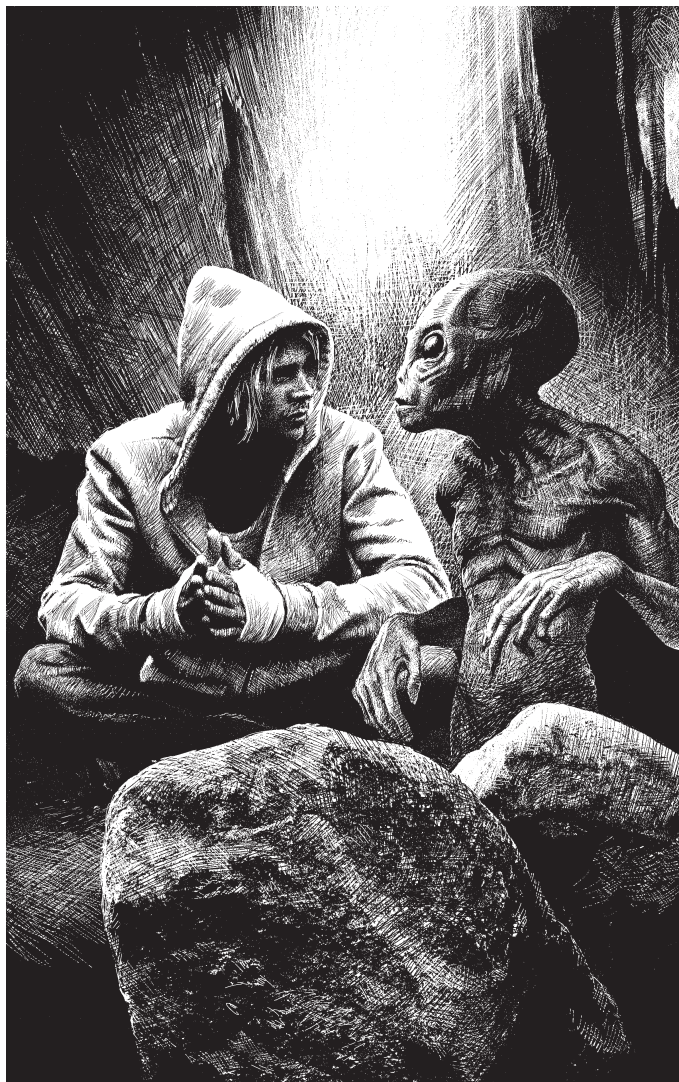


**МАГИЯ**  **ФЭНТЕЗИ**





Алексей СВАДКОВСКИЙ

# ИГРА ХАОСА

Роман

Москва, 2016  
**Э**АРМАДА  
&  
«Издательство АЛФА-КНИГА»



УДК 82-312.9(02)  
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5  
С24

Серия основана в 2004 году  
Выпуск 608

Художник  
**В. Федоров**

**Свадковский А. В.**

С24 Игра Хаоса: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2016. — 313 с.: ил. — (Магия фэнтези).

ISBN 978-5-9922-2210-4

По воле Смеющегося господина, одного из воплощений Хаоса, уже тысячи лет идет Игра, несущая смерть и опустошение сотням миров. Смертные, желающие перемен, получают шанс принять участие в Игре. Обретая власть и силу, они будут убивать, чтобы ступень за ступенью подниматься к желанной награде. И выбор лишь за тобой, кем быть: несущим смерть и разрушение чудовищем или героем, который попытается сохранить собственное «я».

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

© Свадковский А. В., 2016  
© Художественное оформление,  
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2016

ISBN 978-5-9922-2210-4

## Глава 1 СВАЛКА

Шел дождь. Густые темно-желтые капли с шипением падали на высившиеся повсюду массивные металлические контейнеры, огромные цистерны, покрытые ржавчиной, прогнившие старые бочки. Когда шел дождь, все живое пряталось как можно дальше и глубже — туда, где до него не могли добраться ядовитые капли. Даже брызг хватит, чтобы прожечь плоть до кости и оставить на теле долго незаживающую рану. Испарения от яда, падавшего с неба, поднимались над землей, заволакивая все вокруг желтовато-зеленым туманом, из-за которого дальше чем на пять шагов ничего не было видно.

Огромная молодая крыса сидела в своем гнезде и от голода грызла куски пластмассы, валявшиеся вокруг нее. По ящику, что служил ей гнездом, барабанили капли, и крыса своим жалким разумом понимала, что еще долго не сможет выйти на охоту, чтобы набить брюхо едой, пока дождь не закончится и земля не просохнет от отравы. Поэтому, когда сквозь испарения она разглядела фигуру человека, шедшего под дождем, встрепенулась и приготовилась напасть.

Но отраву надежнее всякого щита или доспеха защищала человека от крысы. Он брел меж огромных ящиков, обходя кучи мусора. Наверное, раньше это было чем-то внешне понятным и полезным, но после многолетних кислотных дождей разобраться в том, чем это являлось из-

начально, стало почти невозможно. Огромные гротескные холмы возвышались повсюду, но не из камня, а из пластика, металла и лишь демоны знают из чего еще. Вот гора сломанных стульев; на ее вершине застыло что-то похожее то ли на трон, то ли на унитаз. А это уже лес арматуры. Ржавые прутья торчали во все стороны из куска оплывшего серого бетона. Странник взглянул на комок сплюснутых сиреневых кабелей и прибавил шаг: идти предстояло еще долго.

И ушел отсюда. Крыса долго и тоскливо смотрела в туман, в котором он скрылся, а потом, поскуливая от голода, снова принялась грызть куски пластмассы.

Человек шел осторожно, внимательно глядя под ноги и обходя возникавшие повсюду лужи, в которых шипела и пузырилась отравы. Размокшая под этими каплями земля прилипала к ботинкам, и приходилось с силой выдирать ногу из размякшего месива, чтобы сделать следующий шаг. Но человек, несмотря на дождь и грязь, продолжал идти; капли дождя, не причиняя вреда, скапывались по его темно-зеленому плащу. От испарений и брызг тело было надежно укрыто: на лице защитная маска с фильтром, на руках — перчатки, под плащом надет комбинезон, а на ногах — массивные ботинки с металлическими подошвами.

Этот мир не всегда был таким, но другим его уже никто не помнил. Такой костюм создавался на случай химической войны и был идеален для подобных условий.

Дождь усиливался. Путник старался ускорить шаг, пробираясь между кучами мусора, обломков и остовов сгнившей техники. Наконец, обогнув очередную грудку скомканных труб, в беспорядке валявшихся на земле, путник увидел то, к чему шел все это время: собранные с разных уголков свалки контейнеры, в которых раньше перевозили мусор, были поставлены друг на друга, обра-

зую уродливую покосившуюся пирамиду. Внутри местные прорезали проходы, и пирамида напоминала огромный муравейник. На нижних этажах выращивали еду, на верхних жили сами. Ю-мари не любили выбираться наружу, и их можно понять: огромные крысы, размерами не уступавшие теленку, были очень опасны. Что они там жрали снаружи — об этом можно было только догадываться, но факт оставался фактом: крысы были и они размножались.

Добравшись до ворот, сваренных из огромных металлических пластин, покрытых многочисленными царапинами от когтей и следами от зубов, человек долго стучал, прежде чем отодвинули пластину, заменявшую глазок, и взглянули на него. Потом долго пытались открыть дверь. Механизм, который раньше распахивал створки, давно сломался, и теперь недомерки делали это вручную, но их жалких силенок было маловато, поэтому путешественнику пришлось им помочь и приналечь самому. Дверь двигалась с трудом; натужно скрипя, она приоткрывалась словно нехотя. Наконец, когда щель оказалась достаточно широкой, странник протиснулся в нее. Вдоль стен трубы, служившей тамбуром во внутренние помещения Города, как гордо называли свое обиталище местные жители, сидели те, кто помогал ему войти: невысокие гуманоиды с бледно-зеленой кожей и большими головами. Манипуляции с механизмом ворот оказались для ю-мари слишком тяжелой работой, и теперь они вповалку лежали у входа, восстанавливая силы, побросав рядом свое убогое оружие: тонкие металлические прутья с наконечниками из полированного стекла, несколько арбалетов и метательные дротики.

Внутри странник неспешно отряхнул свой плащ, следя, чтобы ядовитые капли не попали случайно на стражников. Затем аккуратно стянул одну за другой перчатки.

Сунув их в сумку, что висела у него на боку, вытащил горсть небольших оранжевых фруктов и протянул каждому из стоящих рядом обитателей свалки по одному. Стражники могли бы спокойно сидеть внутри и дальше под предлогом дождя — они не были обязаны помогать ему, рискуя здоровьем или жизнью. Но они знали, что этот гость всегда благодарит тех, кто ему помогает. И его подарки были приняты тоже с благодарностью. Фрукты не росли в этом мире; их приносил сюда только он, выменивая на безделушки, которые делали местные.

Распровавшись со стражниками, гость снял защитное снаряжение. Сначала плащ, который свернул и бережно уложил в сумку, затем очередь дошла до защитной маски. Упаковав все снятое и закинув сумку за спину, путник двинулся дальше. Без снаряжения он стал выглядеть уже не так грозно: молодой худощавый парень лет двадцати, с русыми волосами, но взгляд его серых глаз скорее подошел бы старику, слишком много видевшему в своей жизни, а не юноше.

Не успев сделать и десятка шагов по коридору, путник наткнулся на местного представителя власти — Су'ари, ученика и помощника здешнего то ли шамана, то ли вождя, руководившего этой небольшой общиной. Обойдясь без долгих приветствий, ученик негромко произнес:

— Ты пришел. Это хорошо. Старик несколько раз спрашивал о тебе.

— Что ему понадобилось?

— Не знаю. Мне он не говорит. Но попросил сразу сообщить, как только ты появишься.

Юноша кивнул. Сложно предположить, зачем он мог понадобиться вождю. Может, помочь с чем-то, а может, шаман соскучился по деликатесам из далеких миров, ко-



торые путник приносил сюда. Не важно. Придет время, и все прояснится, а пока не стоит строить догадки.

— Что было нового с момента моего последнего появления? — спросил он Су'ари, стоявшего возле него и нетерпеливо переступавшего с ноги на ногу в ожидании подарков, которые всегда приносил ему собеседник. Ничего такого здесь не росло, и взять было негде. То, что удавалось вырастить внизу на фермах и парниках, даже близко нельзя было сравнить с теми лакомствами, что приносил с собой Игрок и потом обменивал на безделушки, которые местным порой удавалось находить на свалке.

— Ничего нового не было. Пара дождей, не таких сильных и долгих, как этот. Крысы сожрали трех сборщиков, искавших что-нибудь полезное за Внешним кольцом. Опреснитель в оранжерее сломался. Послали поисковую партию в дальний сектор искать для него запчасти, а тут стая крыс напала. Еле успели удрать.

— Меня это мало интересует, — махнул рукой странник, прерывая поток местных новостей. — Есть что-нибудь из того, что для меня важно?

— Нет. Чужаки здесь не появлялись, ничего необычного не происходило, — четко отрапортовал ученик и наконец получил ожидаемую награду: несколько фруктов и горсть крупных орехов. Рассовав добычу по карманам и оглядевшись по сторонам — не увидел ли кто-нибудь, он продолжил разговор:

— Ты нам сможешь справиться с крысами? Без опреснителя весь урожай в третьей оранжерее погибнет. Нужно отыскать запчасти. Старик говорит, они должны быть где-то там, — и он махнул куда-то неопределенно. — А крысы не дают спокойно их поискать.

— Что взамен? Ты же знаешь, что я не помогаю бесплатно.

— Ты просил Коротконового сделать для тебя дальноразорную трубку. Он ее сделал. Ты ее получишь, если сможешь собирателям добраться до старой оранжереи и будешь защищать их от крыс во время поиска запчастей.

Игрок стоял, раздумывая над предложением Су'ари. Два малых цикла назад он действительно просил Коротконового о подобном, и тот обещал выполнить его заказ. Для расчета он принес с собой большой запас фруктов, орехов, копченого мяса и соленой рыбы. Эти запасы еды можно обменять у местных на что-то полезное: редкие металлы или машинное масло, которое высоко ценят железяки. Все это ю-мари выковыривали из того, что валялось и гнило здесь повсюду. Сделка в принципе была выгодной. С крысами он справится; ничего более опасного здесь нет. Он получит и трубку, и запас товаров для торговли. Приняв решение, сказал коротышке, мнущемуся рядом в ожидании ответа:

— Хорошо. Завтра выступаем. Но сначала ты прине-сешь мне то, что сделал Коротконогий. Я хочу взглянуть на его работу: стоит ли она моих усилий. Если нет, тебе придется поискать что-то другое, чтобы рассчитаться за мои услуги.

— Не волнуйся, тебе понравится. Коротконогий два месяца корпел, выполняя твой заказ. — Су'ари был явно доволен полученным согласием. Угроза голода на время отступила; без урожая им бы пришлось худо.

— Теперь проводи меня туда, где я смогу отдохнуть. Дорога была нелегкой.

— Следуй за мной, — и Су'ари быстро зашагал вперед.

Игрок последовал за ним, поминутно нагибаясь, при-седая и уворачиваясь, чтобы протиснуться в небольшие дверные проемы. Внутри Город был похож на огромный муравейник: коротышки бегали туда-сюда по своим де-лам, держа в руках небольшие корзины, готовили пищу,

что-то мастерили, куда-то спешили, карабкаясь вверх-вниз по трубам или по поручням, врезанным в бока контейнеров. Несмотря на всю суету, было видно вырождение этого народа: тела жителей Города однозначно указывали на это. У этого малыша левая рука длиннее правой, у другого слишком большая голова даже по сравнению с собратьями, у третьего — сросшиеся пальцы на ногах. Несчастные, живущие здесь, еще пытались бороться с этим враждебным миром, но мир умирал, и коротышки умирали вместе с ним. Хотя для Игрока это было не так уж и важно. Завтра предстоит прогуляться с местными на поиски запчастей для опреснителя, узнать, что все же хотел старейшина, обменять припасы на металл и машинное масло — и можно покинуть этот мир вместе с его бедами. Погруженный в свои мысли, Игрок незаметно добрался до убежища, которое любезно предоставили коротышки.

— Располагайся, — королевским жестом Су'ари указал на жилище: очередной ящик, который приспособили для жилья. Тряпка у входа, загораживающая проем, в углу — груда тряпья вместо матраса и небольшой светильник, горевший тусклым голубоватым светом — вот и все, что было в убогом пристанище; на эту ночь ему хватит. Но сначала надо решить вопрос с оплатой завтрашнего похода за запчастями.

— Не забудь прислать ко мне Коротконого с тем, что он там соорудил. Если меня все устроит, завтра с утра выступаем.

— Хорошо, он скоро придет. — Су'ари поспешил к выходу, не забыв задвинуть за собой занавеску.

Наконец-то можно отдохнуть! С удовольствием сняв тяжелые ботинки, он бросил сумку возле груды тряпья и сам присел на нее. Хотелось поесть и выспаться. В этот захудалый Осколок игроки заглядывали крайне редко,

лишь мимоходом, и, познакомившись с местными крысами и попав под дождик, стремились как можно быстрее его покинуть и никогда больше не возвращаться сюда. Да уж, без защитного снаряжения, стоящего весьма недешево, и хорошей подборки карт призыва здесь бывать крайне опасно. Но это был его принцип: искать там, где до него никто не был, идти по непроторенным дорогам. И это приносило успех. За два десятилетия путешествий по Центральным мирам он ни разу не находил чего-то стоящего: там и без него бегали сотни, если не тысячи игроков, едва ли не наступавшие друг другу на пятки. Голову можно было сложить в любой момент: от рук дуэлянтов, в разборках кланов или благодаря местным жителям, уставшим от игроков и их бесконечных войн друг с другом. А если еще вспомнить об охотниках... Ну их всех в Хаос! Подальше надо держаться от Центральных миров, пока сил не наберешься. Прав, тысячу раз был прав Волк, когда посоветовал ему убираться из Центральных миров и искать свою дорогу к силе на окраинах.

И Волк не ошибся: удача повернулась к Игроку лицом. Впервые в этом мире он нашел свой первый подарок, оставшийся от предыдущих фестивалей. Он помнил свое волнение, когда увидел отметку на экране Компаса: синий огонек, показывавший, что в двадцати шагах перед ним таился дар Владыки Хаоса. Он никогда такого раньше не видел, но помнил, как надо поступать. До этого у него был трудный бой с большой стаей крыс. Чтобы завоевать доверие местных, он помогал им решать проблемы. Огромная стая буквально осадила город ю-мари, не позволяя жителям выйти наружу. Он тогда явно переоценил свои силы и мощь своих карт, и пришлось спасаться бегством от разъяренной крысиной стаи, ожидая, пока Компас накопит энергию для прыжка. Зыбкий туман задержал преследователей на время, дав ему воз-

возможность оторваться; а потом пришлось долго прятаться среди куч мусора. Тогда он и наткнулся на дар Владыки. Используя Астральный взгляд, Игрок отчетливо увидел небольшой синий шар, висящий в метре над землей. Подойдя ближе, коснулся его и произнес: «*Получить*». Шар рассыпался искрами, и перед Игроком в воздухе появились карты. Коснувшись каждой из них по очереди, он перенес их в свою Книгу. Это был хороший день: его первая находка. Были потом и другие, но эта запомнилась больше всего.

Воспоминания о прошлом прервало кряхтение возле входа. Обозначив свое присутствие, Коротконогий отодвинул занавеску и вошел внутрь. Почему его так звали, легко было понять, едва взглянув на ноги: маленькие и очень короткие, с трудом удерживающие тщедушное тело. Одет он был в какое-то подобие комбинезона, все покрытое пятнами от масла, в заплатках и дырах, с многочисленными карманами, из которых торчали инструменты, куски проволоки и разные малопонятные штуки.

— Приветствую тебя, Игрок. Я принес то, о чем ты просил, — с этими словами он протянул ему чистую тряпку, в которую было что-то бережно завернуто.

Кивнув Коротконогому в ответ на приветствие, Игрок поспешил развернуть тряпицу и с недоумением уставился на толстую тяжелую трубку, чуть длиннее ладони. Повертев ее в руках, осмотрев и понажимав несколько кнопок на корпусе, Игрок попытался что-нибудь через нее увидеть, но ничего видно не было. Поняв, что сам не разберется, Игрок поднял глаза на Коротконогого, сидевшего у входа.

— Ты мне что принес? Ничего не видно. Эта хреновина не работает.

Пропустив мимо ушей упрек, коротышка спокойно произнес:

— Нажми на самую первую кнопку и немного подержи. Загорится красный огонек. После этого прибор включится.

Выполнив указания, Игрок еще раз взглянул в окуляр, и в этот раз отчетливо разглядел коротышку, сидевшего напротив. Он увидел даже больше, чем ему хотелось: морщины, мелкие язвы и ожоги, почти незаметные в темноте, были отчетливо различимы благодаря творению маленького умельца.

— Там еще две кнопки. Одна — приближение, другая — удаление. И еще одна: если ее нажать, можно видеть в темноте. Заряда батареи хватит на три ваших малых цикла, если не очень часто использовать. Потом нужно заряжать. Положишь на хорошо освещенное место, где много солнца, и нажмешь сюда, — он указал на малозаметный переключатель. — Когда батарея зарядится, здесь загорится зеленый огонек. Просто и удобно.

Наигравшись вдоволь с новым приобретением, довольный Игрок отложил его в сторону. Зрительная труба ю-мари превзошла его ожидания. Делая заказ, он даже и не надеялся на что-либо подобное. Подтянув к себе сумку и недолго в ней порывшись, он достал оттуда небольшой мешок, набитый крупными темно-зелеными плодами, а сверху положил десяток рыбин и небольшой копченый окорок.

— Это тебе награда за хорошо проделанную работу.

Сглотнув слюну, коротышка с трудом отвел взгляд от еды.

— Я этого не заслужил. Работы почти не было. Я лишь заменил батарею и световой фильтр.

— Бери. Я сам решаю, что ты заслужил. Скажи, для чего ее раньше применяли?

— Для визуального контроля прилетающих кораблей.

— Ты не знаешь, зачем ваш вождь хочет меня видеть?

— Нет. Старик плох. Скоро помрет. Уже едва дышит, бредит часто. Сегодня опять без сознания полдня лежал. У умирающих бывают странные желания.

Ответив на вопросы, недомерок бережно сложил еду и аккуратно, стараясь не уронить, понес к выходу.

Игрок проводил его взглядом. Не глупо ли он поступил, отдав больше, чем его просили заплатить? Впрочем, нет. Можно себе позволить быть щедрым, если тебе это почти ничего не стоит. Всю эту еду, не считая той, что лежит в сумке, он выменял на пару десятков бусин из цветного стекла и пластика у дикарей, живущих на Осколке, носящем красивое название Пляж.

Довольный приобретением, Игрок еще немного повертел трубу в руках, вдоволь через нее насмотрелся, а потом убрал в сумку. Пора ложиться отдыхать. Выпив из фляжки немного вина и поев, он призвал Активатор и установил защитный полог. Небольшой купол лилового цвета окутал его жилище. Теперь никто не сможет незаметно войти, не потревожив его. Разложив поудобнее тряпки, служившие ему матрасом, и положив под голову сумку, провалился в сон.

Ночь была спокойной, а утро не принесло никаких сюрпризов. Никто не пытался его убить или обокрасть, другие игроки не появлялись. В общем, чудесная ночь, редко выпадавшая в его жизни.

Возле входа уже топтался Су'ари, терпеливо ожидавший его пробуждения.

— Вождь пришел в себя и будет рад увидеться с тобой, когда ты вернешься со сборщиками из похода.

— Хорошо. Те, кто пойдет со мной, уже готовы?

— Да, они ждут у ворот.

— Тогда веди.

Ю-мари поспешил вперед, указывая дорогу. Самому без провожатого разобраться, куда идти, было почти невозможно.

Добравшись до ворот, он увидел тех, кого ему предстояло вести: пару десятков недомерков, замотанных в тряпки и держащих в руках самодельное оружие. Еще раз оглядев свое «грозное воинство», Игрок неспешно пошел к воротам, которые уже начали открываться. Перед выходом нужно сразу подумать, что использовать. Призвав Книгу, он начал просматривать карты, имеющиеся в наличии. Замранский колючий кот, Сатрандский быкоголов... Карт призыва немного, так что думать особо долго не приходится. Сначала — Присутствие жизни. Это заклинание даст возможность видеть все живое вокруг на расстоянии сотни шагов. Потом — Пепельный пес. Создание из огня и камня было наиболее сильной картой из тех, которые он нашел когда-то в Карточной сфере Владыки. Цербер, как он решил назвать пса, был одним из любимых его созданий. На себя Игрок призвал Темный доспех: будет какое-то время защищать от физических атак. Пожалуй, хватит. В руки арбалет, а в Активатор — еще пять заклинаний, несущих смерть, и можно выступать. Закончив приготовления, он обернулся к ю-мари, неуверенно топтавшимся возле выхода.

— Я пойду впереди, вы за мной. Один из вас пусть идет рядом и указывает дорогу.

Посоветовавшись между собой, уродцы вытолкнули вперед проводника, который подошел к Игроку.

— Туда, — вытянув руку, он указал направление, и поход начался. В общем, как Игрок и предполагал, ничего сложного. Пепельный пес бежал впереди, внимательно принохиваясь и осматривая окрестности, недомерки шли сзади, отставая от Игрока на десяток шагов, ну а он — в центре своего войска, посматривая время от вре-



мени на экран Компаса. Иногда приходилось сворачивать и искать другой путь. Сначала они обходили огромную лужу, еще не высохшую под солнцем, потом напал десяток крыс. Выскочив из-под ящиков, они с визгом рванули к группе, но добежать не успели: восемь из них сгорели в пламени, выпущенном из посоха, а оставшихся убил пес, одну перекусив пополам, а второй перебив хребет ударом лапы, полыхающей пламенем. Стычка закончилась без потерь, и они продолжили поход, огибая мусорные кучи и ища проходы между контейнерами.

Потом была западня. В этот раз почти три десятка тварей устроили им засаду в узком проходе между двумя огромными контейнерами. Зная о них заранее, Игрок поднял посох и направил его в проход. Из посоха выплыло темно-сиреневое облако, устремившееся вперед, а потом раздался визг крыс, когда облако стало разъедать их тела. Правда, вопили недолго: кислотный туман покончил с ними быстро.

И снова в путь. Наконец добрались до участка почти на границе Осколка. Это была возвышенность, очищенная от мусора; на ней располагалось маленькое здание в пару этажей. К нему-то и устремились недомерки, радостно пища. Еще бы: без Игрока их бы всех сожрали крысы в том проходе.

Игрок стоял снаружи, коротышки копошились внутри, пес грыз трубу, найденную рядом, и тоже, наверное, был доволен. Наконец уродцы закончили свои поиски и вылезли из здания. С собой они тащили какие-то свертки.

— Ну как, нашли, что вы там искали?

— Да! — и коротышка указал на один из свертков. — Там еще и для второго опреснителя запчасти нашлись!

— Хорошо. Выдвигаемся назад!

Обратный путь прошли в прежнем порядке: пес впереди, коротышки позади, Игрок в центре. Ничего интересного не произошло, если не считать еще одного нападения мелкой стаи крыс. Одну Игрок подстрелил из арбалета, а с оставшимися расправился пес. Наконец показалась уродливая пирамидка из мусорных контейнеров, и коротышки издали радостный писк: они дома! На миг игрок даже позавидовал им. Они дома. Какое заманчиво-теплое слово: дом... Их, разумеется, ждали. Ворота с противным металлическим визгом открылись, и оттуда вывалилась целая толпа коротышек: родные, жены, дети тех, кого он привел назад. Их встречали как героев: крики, писк, жены и дети обнимают своих любимых мужей и отцов. В общем, возвращение героев из долины смерти.

Проталкиваясь сквозь толпу встречающих, Игрок с трудом прошел в тамбур. Возле ворот суетился Су'ари. Пересчитав всех добытчиков и удостоверившись, что вернулось столько же, сколько и вышло, он довольно произнес:

— Хорошая работа. Все живы. Старик хочет тебя видеть. Поторопись!

И снова переход. На этот раз пришлось идти намного дольше. Убежище старого вождя находилось в самой глубине поселения. Вход в жилище украшало большое, нарядно расшитое то ли покрывало, то ли ковер. Игрок так и не смог разобрать, чем это когда-то было.

Су'ари, подойдя ко входу, быстро произнес:

— Подожди здесь, — и не дожидаясь ответа, вошел внутрь. Пробыл, правда, там недолго: не прошло и минуты, как он появился:

— Заходи. Только быстро. Он очень слаб и говорит с трудом.

Откинув полог, Игрок вошел в убежище. Внутри было темно, едва тлел голубоватый огонек светильника. Воздух был тяжелый, пахло болезнью и смертью. В углу на куче тряпья лежал старик. Разбросав тонкие руки и ноги, похожие на хворостины, он тяжело дышал, с хрипом втягивая воздух. Заметив Игрока, с трудом приподнял голову.

— Ты пришел. Это хорошо. Я ждал. Ты смог что-нибудь разузнать о судьбе нашего народа?

Пару больших циклов назад старик просил его узнать, что случилось с народом ю-мари. Игрок, взглянув на старика, виновато опустил голову. Ему тяжело было смотреть ему в глаза и видеть в них молчаливую надежду.

— Я ничего не узнал, вождь. Никто ничего не слышал о Союзе ю-мари. Я разместил запрос, послав через Книгу весть всем игрокам, и объявил награду за любую информацию о вас. Откликнулись трое, но их знания не стоили даинов, что я им заплатил. Обрывки сведений о том, что вы были, а потом погибли. Никто ничего не знает о вас ни в мирах Техно, ни среди тех, кто творит магию и поклоняется богам. Нужно спросить Оракула, чтобы получить точный ответ, но это трудный путь, который мне пока не осилить.

— Спасибо хотя бы за то, что попытался. Ты первый, кто согласился нам помочь. Время от времени сюда приходят похожие на тебя. Некоторые убивают нас, другие рыщут в поисках даров вашего бога, но они все уходят. Наш мир беден и отравлен, и это единственное наше спасение перед силой, которой вы владеете.

— Почему вы не уйдете отсюда? — Игрок задал вопрос, давно вертевшийся на языке. — Это я не могу покинуть пределы, установленные Игрой, но вы-то можете. Игра над вами не властна. Уйдите отсюда, из этого про-

клятого всеми богами места, подальше от всей этой отравы, хищных крыс и прочего дерьма.

— Не получится, Игрок. Неужели мы не думали над этим еще сотни лет назад? Этот мир был выбран не просто так. Перед тем как здесь были построены станции и заводы по переработке мусора, мы долго выбирали подходящий мир, чтобы не нанести урон экосистеме. Этот мирок как раз и выбрали за отсутствие в нем жизни. Мы возвели силовой купол, построили атмосферные станции, чтобы персонал мог работать без защитных скафандров, а потом перенесли сюда опасные производства и исследовательские лаборатории. Затем были построены хранилища отходов, заводы по переработке топливных стержней звездных кораблей. Проклятые крысы содержались в испытательных лабораториях: на них мы ставили опыты, изучая механизмы выживания и адаптации к различным природным изменениям.

Сюда прилетали транспортники, везшие огромные контейнеры со всем, что ты видишь вокруг. Здесь мы перерабатывали все, что могли, а остальное складировали в хранилищах. Так продолжалось долгие годы. Сюда прилетали специалисты и, отработав срок, возвращались домой. Это длилось века. Но однажды корабли перестали прилетать. Сначала мы думали, что это просто какой-то сбой. Потом пытались послать весть домой на станции связи, но ответа не было. Мы отправили небольшой спасательный корабль для экстренных случаев. Он не вернулся назад. Вначале была надежда, что все наладится, что за нами прилетят. Годы шли, сменялись десятилетия. Было трудно. Все, что нам было нужно, сюда доставляли корабли: припасы, запчасти, медикаменты. Когда этого не стало, все стало разваливаться. А потом взорвался завод по утилизации отработанного топлива. Инженер, который им управлял, впав в отчаяние от того, что никогда

больше не попадет домой, повредил реактор, снабжавший завод энергией. Взрыв уничтожил хранилища отходов, они попали в атмосферу и теперь падают вниз в виде дождя... Мы не можем покинуть это место, Игрок. Хотя оно нас и убивает, за пределами силового купола мы не выживем. Но и здесь мы вечно жить не будем.

Рассказ прервал сухой кашель, буквально сотрясший все тело вождя. Игрок призвал Активатор: у него было заклинание Малого исцеления, оно должно было хотя бы на время помочь старику.

— Я могу тебе помочь, — и он направил жезл на вождя.

— Не надо. Побереги эту силу для тех, кому она больше нужна. А я хочу умереть. Пять десятков циклов я вел ю-мари, а теперь путь завершен. Я помню рассказы отца о том, как подобные тебе появились здесь в первый раз. Наши люди побежали к игроку в надежде, что о них наконец вспомнили и корабли прилетели, чтобы увезти их домой. А тот игрок просто их убил, собрал их жизни, и бросил на алтарь вашего проклятого бога. Потом стали появляться другие игроки. Мы пытались с ними говорить, но одни нас убивали, а другие просто искали неизвестное нам, а потом уходили куда-то. Ты первый из них, кто не убивал, а помогал. Почему?

Сложный вопрос, на который нелегко было ответить; да и не каждому он бы сказал правду. Игра научила его держать душу на замке. Но старый вождь был тем, кого он уважал. Очень редко он встречал тех, кто не только услышит, но и поймет. Слова давались ему нелегко: слишком сложно было объяснить свое решение, принятое когда-то.

— Я служу Хаосу, а не злу, старик. Владыке Меняющихся миров все равно, чьи жизни я положу на его алтарь: женщины или дети, старики или молодые умрут,

чтобы темное пламя на его алтарях горело ярче, — ему все равно. А мне — нет. Игрок сам решает, чей эмбиент он принесет в дар Смеющемуся господину. Эмбиент, проклятие игроков! Стоит лишь раз поддаться соблазну, дать слабину, — и он украдет у тебя разум и душу. Ты будешь убивать, убивать и убивать, пока рядом есть те, чьи жизни можно отнять. И чем больше ты убиваешь, тем больше с каждой отнятой жизнью ты теряешь себя, растворяясь в омуте чужих смертей. Я этого не хочу. Не хочу стать чудовищем, способным сеять лишь смерть. Поэтому я убиваю только тех, кто сам не ценит чужие жизни, или когда мне не оставляют выбора.

Старик долго молчал, слышалось лишь его хриплое дыхание. Видимо, он думал над словами игрока.

— Послушай меня. Может, ты возьмешь наши жизни, Игрок? Может, ты оборвешь это тягостное существование без надежды? Мы умираем, и спасения нет. Никто не придет и не спасет наши жизни. Дети умирают все чаще, а из тех, кто выживает, половина — уроды, которые долго не протянут. Еды все меньше, техника постоянно ломается, и скоро она совсем перестанет работать. Так пусть же все это прервется разом, чем существовать без надежды и радости, зная, что все закончится смертью.

— За этим ли ты звал меня, старик? Об этом ты хотел говорить? Просить о смерти своего народа, которому служил столько лет?

— Ответ на мою просьбу, Игрок.

На секунду он задумался над словами вождя. Сделать это легко: собрать их в одном месте под каким-нибудь предлогом и разом накрыть Дыханием прародителей драконов, а оставшихся легко добьют твари, которых он может призвать из своей Книги. Легко и просто, и сразу несколько тысяч жизней лягут на алтарь Смеющегося господина; это бы точно подняло его на одну ступень вы-

ше. Но этого ли он хотел? Игрок вспомнил лица этих существ: как возле прохода они встречали своих родных, как дети бросались к своим отцам... Они ничем не отличались от земных малышей, и всех их убить, тех, кто доверял ему, делил с ним кров и убогую местную еду... Да и надо ли ему это? Скоро Малый турнир. На подготовку к нему было затрачено много времени и сил, и сейчас подниматься на ступень выше ни к чему: это испортит все его планы.

— Нет, вождь. Если ты так хочешь всех убить, обратись к другому игроку или сам их отправь в последний путь, а мне это не нужно.

Вождь, услышав слова Игрока, довольно кивнул.

— Я рад, что в тебе не ошибся. Я испытывал тебя, ты прошел испытание и достоин награды. — Порывшись в тряпье, лежавшем вокруг него, старик вытянул оттуда странную спираль и протянул Игроку:

— Возьми.

Тот с удивлением повертел в руках странный дар. Тонкая спираль, почти невесомая, казалось, была сделана из жидкого стекла, очень легкого и при этом эластично-упругого на ощупь. Вначале она была серебристого цвета с какими-то голубоватыми прожилками внутри, но постепенно в руках Игрока стала менять цвет на светло-бирюзовый. Внутри нее находились какие-то объекты, похожие на драгоценные камни, которые слегка мерцали, меняя цвета. Казалось, что это живое существо, только очень странное. Игрок смотрел, как оно пульсирует в его руках, а пальцы ощущали легкое покалывание, как от слабых разрядов тока. Он с трудом оторвал замороженный взгляд от необычной вещи и поднял глаза на старого юмари:

— Что это, мудрый, и почему ты мне это отдаешь?

— Это Тай-вари. Когда-то она принадлежала моему предку, который руководил всем на этой планете. Ты рассказывал мне о разных мирах и о машинах, что подсказывают решения или производят расчеты. У нас тоже были такие. Мы создавали разные машины, и они помогали нам странствовать среди звезд, строить города и заводы, познавать мир и многое другое. Но со временем предки поняли, что самая совершенная машина у нас уже есть: это наш мозг, дарованный богами. Просто ему нужно помочь реализовать все, что в него вложено. Наши ученые долго думали, искали способы это сделать и создали это устройство, — он указал на странную спираль. — Она усиливает работу мозга, хранит в своей памяти все, что видел и знает его владелец, содержит знания, необходимые для принятия решений, позволяет производить сложные расчеты. Кроме того, она самообучается и помнит то, чему ее научили прежние владельцы. Еще она может взаимодействовать с различными приборами и даже управлять ими.

Игрок с сомнением смотрел на странную спираль в своих руках.

— Это ценная вещь. Почему ты мне ее отдаешь? Разумней отдать ее Су'ари, раз он будет твоим преемником: эти знания могут ему помочь. Да и смогу ли я использовать ее? Ведь мы отличаемся друг от друга: иной мозг, иная физиология...

— Сначала отвечу на второй вопрос. Тай-вари сама подстроится под тебя. Для этого потребуется время, причем немалое, но так будет. И тогда ты почувствуешь, какие она дает возможности. Просто надень ее на руку и дай ей время: все остальное она сделает сама. А теперь отвечу на первый вопрос: почему я не оставляю ее Су'ари. Это бесполезно, Игрок. С ней или без нее, Су'ари ничего не изменить. Еще пятьдесят лет назад здесь жили пять



тысяч. Сейчас — меньше трех. Еще через тридцать циклов едва ли останется тысяча, а возможно, и того меньше; а еще через двадцать — тридцать здесь не будет никого. Это неизбежно, и ни изменить, ни остановить что-либо я не смогу и никто в этом мире не сможет. Оборудование приходит в негодность и все чаще ломается. Насосы, качающие воду, опреснители, генераторы — все очень изношено и требует ремонта. Нужны запчасти, которые просто неоткуда взять. Еда, которую мы выращиваем, вода которую мы пьем, — все отравлено ядами, попавшими в атмосферу после взрыва завода. Мы сами меняемся из-за постоянного воздействия радиации. Дети, взрослые... Ты видишь, во что мы превратились.

Он устало взмахнул рукой, а его тело сотряслось от сухого кашля. Откашлявшись, он продолжил:

— Крысы плодятся, а мы вымираем. Ты рассказывал мне про техномиры, где умеют строить корабли, летающие среди звезд. Нас еще можно спасти, если забрать из этого проклятого места. Я прошу тебя, Игрок... нет, я умоляю! Пойди к ним, покажи Тай-вари. В нее я вложил свою просьбу о помощи. В ней есть знания о том, как найти этот мир среди тысяч звезд и проложить к нему путь. Пусть они прилетят и заберут нас отсюда. Мы будем им слугами или рабами; нас еще можно спасти. Если у них развита генная инженерия, все еще можно исправить, и следующие поколения будут рождаться здоровыми. У нас остались знания предков, звездные карты, технологии; все это мы отдадим тем, кто нас спасет...

Отчаянная мольба, крик души слышались в каждом слове умирающего вождя. Последняя надежда и шанс на спасение всего, что ему было дорого.

— Это трудно, старик, — выполнить твою просьбу. Подходы к техномирам контролируют сильные кланы игроков, старающиеся не допускать контактов с этими

мирами. Из-за этого в основном и происходят войны кланов. Но я попытаюсь это сделать, хотя мне и потребуется время.

— Все, о чем я тебя молю, — чтобы ты попытался. Время у тебя будет, пусть его и не так много. Но мы продержимся. Тай-вари будет тебе наградой и подтверждением моих слов. Она будет тебе верным помощником, даже поможет тебе выжить и подняться к трону твоего владыки.

— Скажи, зачем тогда ты просил убить твой народ? В чем был смысл этого испытания?

— Чтобы узнать, можно ли верить тебе. Я не мог доверить Тайвари тому, кто использует ее во зло, кто забудет о моей мольбе, едва покинув этот мир.

— И что было бы, если бы я согласился убить твой народ?

— Ты бы умер, Игрок. Даже моих слабых сил хватит, чтобы использовать вот это, — и он, приподняв покрывало, показал прибор, похожий на какое-то оружие. — С помощью него когда-то разрезали обшивку звездных кораблей. Его силы хватило бы, чтобы превратить тебя в горстку пепла. Я убил бы тебя в знак отмщения за всех тех, кто погиб в моем мире от рук других игроков. И за мою разрушенную последнюю надежду на спасение моего народа.

— В следующий раз, если захочешь предложить сделку, просто потребуй Книгу и заставь игрока записать условия сделки. Тогда игрок будет обязан выполнить условия договора. Я тебе покажу, как это делается.

— *Книга!*

Перед Игроком возникла темная книга, зависшая в воздухе. Положив на нее руку, юноша неспешно произнес:

— Я обязуюсь в течение тридцати больших циклов предпринять все, что от меня зависит, чтобы передать весть в техномиры. Взамен я принимаю в качестве платы вещь, называемую Тай-вари.

Книга ярко засветилась, когда игрок закончил говорить и убрал с нее руку.

— Договор заключен, плата принята. Теперь я не смогу не выполнить наш договор.

Старик внимательно выслушал его, а потом кивнул:

— Спасибо. Теперь я могу умереть спокойно. Я сделал все, что мог. Ступай, Игрок, мне нужно отдохнуть... — Силы покидали старика: долгий разговор отнял их слишком много.

У входа Игрока ждал Су'ари.

— Ну что, вы поговорили?

— Да, все хорошо.

— Скоро он умрет, и я стану вождем. Мне потребуются подарки и угощения для тех, кто меня поддержит. У тебя есть еще та вкусная еда, что ты приносишь?

— Да, еда осталась.

— Продай мне ее всю. У меня есть чем тебе заплатить.

— Хорошо. — Не успев еще отойти от тяжелого разговора с вождем, Игрок уже заключил новую сделку. Проведя гостя к своему жилищу, Су'ари, покопавшись внутри, вынес несколько брусков ярко-красного металла и протянул их Игроку. Потом появилась большая колба с густым темно-желтым маслом. И, наконец, связка прутьев из темно-серого металла. В ответ игрок, открыв сумку, выложил еду: связки рыбы, плотно набитые мешки фруктов и орехов, несколько больших окороков мяса.

Су'ари долго смотрел на растущую гору еды и что-то подсчитывал в уме. Наконец игрок закончил выкладывать припасы.

— Это все.

Су'ари довольно кивнул.

— Ты принес достаточно много. Забирай! — и он подтолкнул к игроку то, что предложил для обмена. Игрок, не торгуясь, сложил все в сумку.

— Ты скоро отсюда уйдешь?

— Да. У меня больше нет дел в вашем мире.

Су'ари задумчиво смотрел на него.

— Я завидую тебе, Игрок. Ты свободен, как ветер, прыгаешь по мирам, путешествуешь, видишь сотни разных мест, ешь вкусную еду и пьешь чистую воду и даже вино. Ты никого не боишься, убиваешь кого захочешь; ни время, ни пространство над тобой не властны. Я тоже так хочу: вырваться из нашего проклятого мирка! Я даже возносил молитвы вашему богу, чтобы он избрал меня в качестве слугителя, но он молчит и не слышит моих просьб. Скажи, что мне сделать, чтобы стать таким, как ты?

— Я не знаю, как это сделать, Су'ари. Не мы выбираем, а нас выбирают. Ты можешь приносить жертвы, убить всех здесь живущих, молить без конца, но Хаос не услышит тебя. Я не просил такого для себя. Я просто шел домой с занятий, когда увидел сверкающий проем, зовущий меня. Я вошел в него и стал Игроком. Я прошел Лабиринт, где убивал, чтобы спасти свою жизнь. Потом были дорога и Школа испытаний. Но никто из тех, с кем я говорил, не хотели становиться игроками. Это воля случая, шутка сумасшедшего бога. Каким образом выбирают игроки, не знает никто.

Су'ари, выслушав Игрока, кивнул головой:

— Я догадывался о чем-то подобном.

Пора уходить, дела в этом мире завершены.

— *Компас!*

Перед Игроком появился сверкающий диск. Запас энергии для переноса собран. На экране видны три точки

переноса, куда можно совершить прыжок из этого Осколка. Пляж был ему не нужен: он только недавно оттуда. Оставались Муравейник и Скала. На Скале тоже делать нечего: мертвый кусок камня, торчащий посреди бушующего моря; а вот в Муравейник ему как раз и надо, чтобы завершить сделку, на которую он потратил кучу времени и сил. Выбрав отметку на экране, Игрок скомандовал:

— *Прыжок!*

Сверкающий кокон охватил Игрока. На миг он ярко вспыхнул и исчез, покинув этот мир. Су'ари, наблюдавший за этим, грустно качнул головой и стал прятать разложенную еду в свое жилище.

## **Глава 2** **МУРАВЕЙНИК**

Кокон света, охвативший меня, начал меркнуть, а потом распался. Переход завершен. Муравейник. Этот Осколок назвали так из-за созданий, его населявших: огромных то ли муравьев, то ли жуков. Точка перехода располагалась на небольшой круглой поляне посреди огромного леса из странных грибов и невероятных растений, среди которых ползали, прыгали и летали всевозможные создания. Вокруг поляны росли в основном здоровенные грибы, похожие на поганки, со шляпками такого размера, что на них можно поиграть в футбол небольшой командой. Рядом росли огромные то ли деревья, то ли кусты, тенью своих листьев закрывавшие грибы от солнца, с огромными гроздьями красных ягод размером с пушечное ядро. Чуть дальше росли огромные папоротники, одного листа которых хватило бы на крышу дома. И везде бегало, ползало, прыгало и летало местное

население, от разнообразия которого рябило в глазах: огромные лиловые слизни ползли по грибу, поедая его шляпку; кузнечик-переросток с огромными лапами пронесся куда-то вдаль; цветок размером с дерево, похожий на розу, спокойно росший на месте, внезапно накрыл собой большую многоножку, проползавшую мимо, и, захлопнувшись, начал ее переваривать.

Я спокойно стоял на поляне, зная, что местные хозяева сейчас внимательно за мной наблюдают, решая, что со мной делать. Логику насекомых было сложно понять: я не раз уже вел с ними торговлю, обменивая товары, которые приносил сюда из других миров, на муравьиную кислоту, которую вырабатывали у них какие-то железы. Ее очень ценили в техномирах; за нее можно выручить немало дайнов. На Площади игроков еще ценились личинки зеленых слизней: их обожали в качестве деликатеса маасари, люди-мотыльки, вытягивавшие из них питательную жидкость. Взамен я приносил им розовый сахар и гранулы баата, серые кристаллы которого значительно ускоряли рост растений. Меня здесь знали, но не доверяли; впрочем, как и везде.

Постояв на поляне, я последовал ритуалу, выработанному еще в момент первого моего появления в этом мире: подошел к краю поляны и выложил товары для обмена: термос, в котором лежат кристаллы баата, и несколько холщовых мешочков с сахаром. Вернулся назад и снова стал ждать. Наконец появились хозяева. Огромный черный муравей, вынырнувший из-под листьев папоротника, подбежал к разложенным мной товарам и внимательно обнюхал мешки с сахаром, потом осмотрел термос с гранулами и, убедившись, что все в порядке, издал писк. Появились еще муравьи. Сначала подбегают воины, они окружают поляну: здоровенные черные мура-

вы с массивными челюстями, прочными, но тонкими панцирями, с тремя парами тонких конечностей.

Я чувствовал себя крайне неуютно: отбиться от этих созданий, вздумай они атаковать, будет непросто. С одним-двумя я бы справился, но если атакуют одновременно все восемь стоящих вокруг поляны муравьев, мне конец. Следом за охраной показался «чиновник» (так я его называл): еще один муравей, только крупнее и синего цвета. У этого не такие большие челюсти, но зато четыре пары глаз и крупная голова. Он еще раз оглядел предложенные мной товары и наконец обратил внимание на меня. Подойдя поближе, всеми своими глазами внимательно осмотрел меня, потом обнюхал, и лишь убедившись в том, что я — это я, издал какой-то звук, похожий то ли на крик, то ли на визг пилы. Солдаты, готовые меня растерзать, отступили назад. Потом он повернул ко мне голову и начал свистеть и поскрипывать. Браслет на моей руке немного нагрелся и перевел:

— Мир, обмен, еда.

Кивнув, я подтвердил:

— Мир, обмен, еда.

Сделка заключена. Муравей-чиновник подбежал к краю поляны, подхватил передними лапами принесенные мной товары и устремился туда, откуда появился. За ним исчезла его свита. Через некоторое время, когда я уже присел на землю и даже успел отдохнуть, появился рабочий муравей: вдвое меньше солдата и коричневого цвета. Он подбежал ко мне и положил у ног два мешочка: зеленовато-прозрачные то ли желудки, то ли странные растения; внутри находилась густая тягучая прозрачная жидкость с кисловатым запахом — выделения муравьев. Потом появился еще один и принес шесть личинок, замотанных в паутину: толстые, жирные комочки, теплые

и живые. Сквозь паутину я чувствовал, как они шевелятся.

Все это я убрал в сумку, в отделение для особых товаров. Как насекомые рассчитывали, сколько мне заплатить за принесенный товар, я не знал; торговаться или обсуждать с ними цену или условия для обмена тоже бесполезно — они этого просто не понимали. Или делали вид, что не понимают. Я подозревал, что они гораздо умнее, чем хотели казаться. Но я все равно был доволен: за шесть килограммов сахара и контейнер с кристаллами баата я заплатил сотню дайнов, а выручу за то, что мне принесли, не меньше полутора тысяч. Так что и усилия на путешествия сюда, и риск быть съеденным муравьями стоили той прибыли, что я получу. Этот мир был моим маленьким секретом, позволявшим выживать в Игре. Путь сюда знали многие, но почти никто не рисковал появляться здесь: из-за нападения, произошедшего на их соплеменников много лет назад, муравьи убивали всех игроков, рискнувших появиться в их мире, и после нескольких смертей поток желающих иссяк. Этот мир предпочитали обходить стороной даже игроки высших ступеней, не говоря уже о таких, как я.

Но мне тогда повезло: оказавшись здесь впервые, я даже толком не знал, куда попал. Не рискуя лезть в незнакомый мир, едва взглянув на огромных насекомых, снующих повсюду, я предпочел остаться на поляне, где ждал, пока зарядится Компас, чтобы поскорее убраться из этого пугающего места. В руках я держал странный толстый браслет, найденный благодаря карте сокровищ. Я прочитал описание этого предмета, появившееся в моей Книге после того, как взял его в руки: «Он поймет то, что ты понять не в силах». Немного подумав, нацепил его на руку.



Я сидел, потягивая вино из фляжки (темно-красное, из Фарина), и грыз сухарь, пытаюсь понять, что же такое мне попало в руки и что мне с этим делать, когда появились муравьи-воины, со всех сторон бросившиеся ко мне из темноты ночи. Даже сообразить ничего не успел, как меня окружило десятка полтора этих тварей. Они приближались ко мне, вереща, скрипя и попискивая.

— Враг! Враг! Убить! Убить!

Я с перепугу чуть сухарем не подавился. Выплюнув его вместе с вином, и не совсем понимая, что я делаю, я заорал:

— Я не враг! Не враг! — и чуть было не убившие меня твари остановились в шаге от меня; огромные жвала застыли на расстоянии ладони. Я стоял, боясь шелохнуться, а они о чем-то переговаривались между собой, поскрипывая и попискивая. Потом один из них убежал, а другие остались караулить.

Я стоял так довольно долго среди огромных насекомых и молился про себя всем богам Хаоса, чтобы Компас поскорее зарядился. Но удрать не успел. Появился большой синий муравей. Он подполз и долго обнюхивал меня и мои вещи, лежавшие на земле. Больше всего его заинтересовал кусок сахара, который я достал из сумки, чтобы съесть вместе с сухарем: я всегда любил сладкое. Он-то мне и спас жизнь. Здоровенная тварь подхватила его с земли и куда-то с ним убежала. Ближе к утру она снова появилась. К этому времени я устал просто зверски: всю ночь стоять на ногах, боясь лишней раз пошевелиться... Я даже помочился в штаны, решив, что это безопаснее, чем пытаться пописать нормально: мало ли как эти твари отреагируют, глядя на то, как я мочусь на кустик или землю. Посчитают, что я нападаю или мечу их территорию — и все, конец. А штаны — хрен с ними, отстираются.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1.</i> Свалка . . . . .	5
<i>Глава 2.</i> Муравейник . . . . .	29
<i>Глава 3.</i> Степь . . . . .	49
<i>Глава 4.</i> Черные пески . . . . .	70
<i>Глава 5.</i> Заводная шестеренка . . . . .	103
<i>Глава 6.</i> Остров сирены . . . . .	120
<i>Глава 7.</i> Мир деревьев . . . . .	155
<i>Глава 8.</i> Мир водопадов . . . . .	169
<i>Глава 9.</i> Город Двойной спирали . . . . .	198
<i>Глава 10.</i> Шепчущий . . . . .	214
<i>Глава 11.</i> Город игроков . . . . .	236
<i>Глава 12.</i> Тайные тропы . . . . .	265
<i>Глава 13.</i> Штурм . . . . .	270
<i>Глава 14.</i> Танаша . . . . .	303