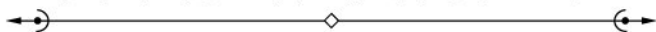


ПЯЛАЗЯНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ



САДЫ ЛУНЫ

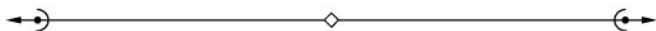


ВРЯТА ПЕРТВОГО ДОМА



ПАМЯТЬ ЛЬДА

ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ПРИПЫКАЮЩИЕ
К ПЯЛАЗЯНСКОМУ ЦИКЛУ



СЛЕД КРОВИ



С Т И В Е Н  Э Р И К С О Н



ПАМЯТЬ ЛЬДА

МАЛЯЗАНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ + Книга 3



Санкт-Петербург

УДК 821.111(73)
ББК 84(7Кан)-445
Э 77

Steven Erikson
MEMORIES OF ICE

Copyright © Steven Erikson, 2001
First published as Memories of Ice in 2001 by Bantam Press,
an imprint of Transworld Publishers.
Transworld Publishers is part of the Penguin Random House group of companies.
All rights reserved

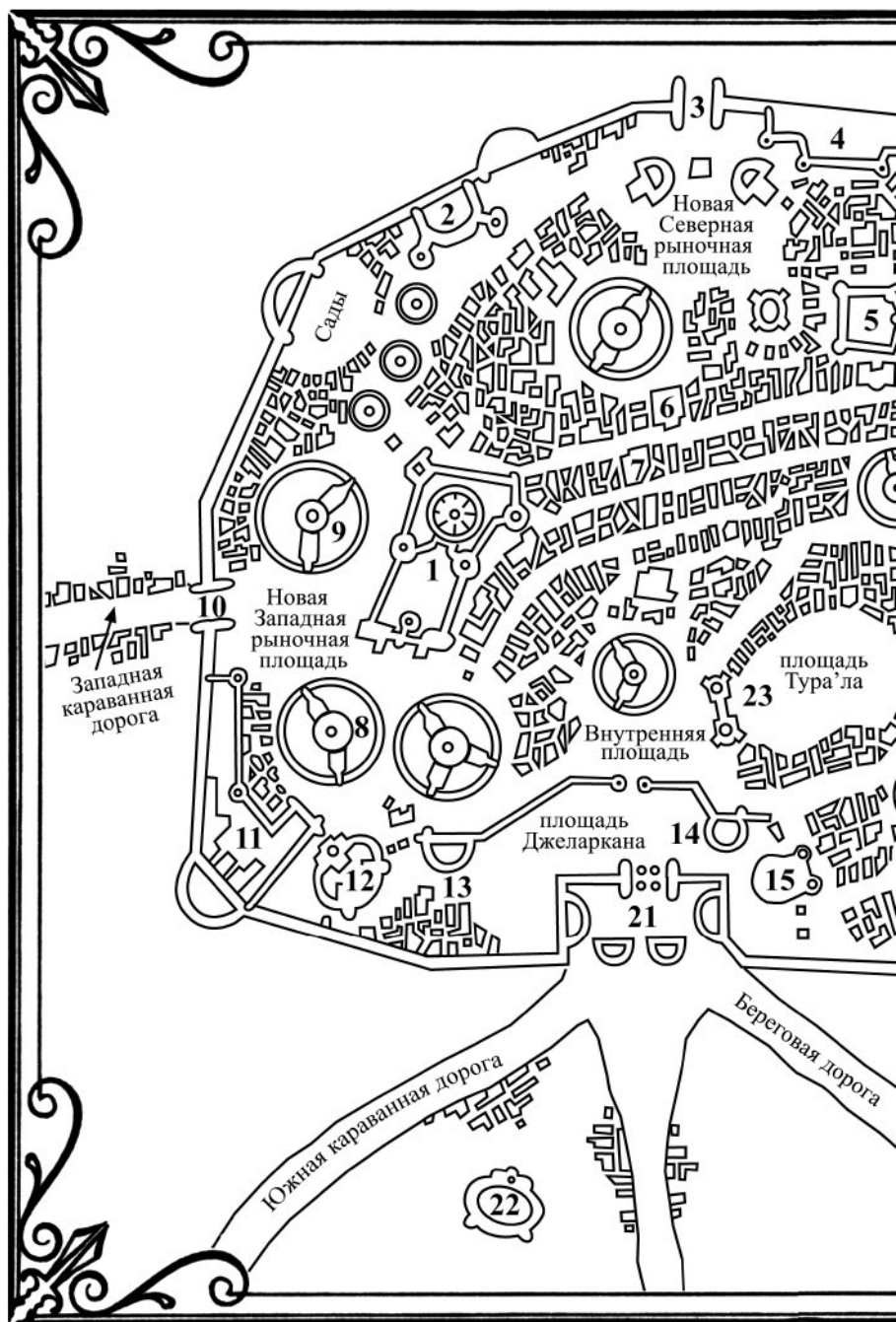
Перевод с английского Игоря Иванова
Серийное оформление Виктории Манацковой
Оформление обложки Егора Саламашенко
Карты выполнены Юлией Каташинской

ISBN 978-5-389-21278-7

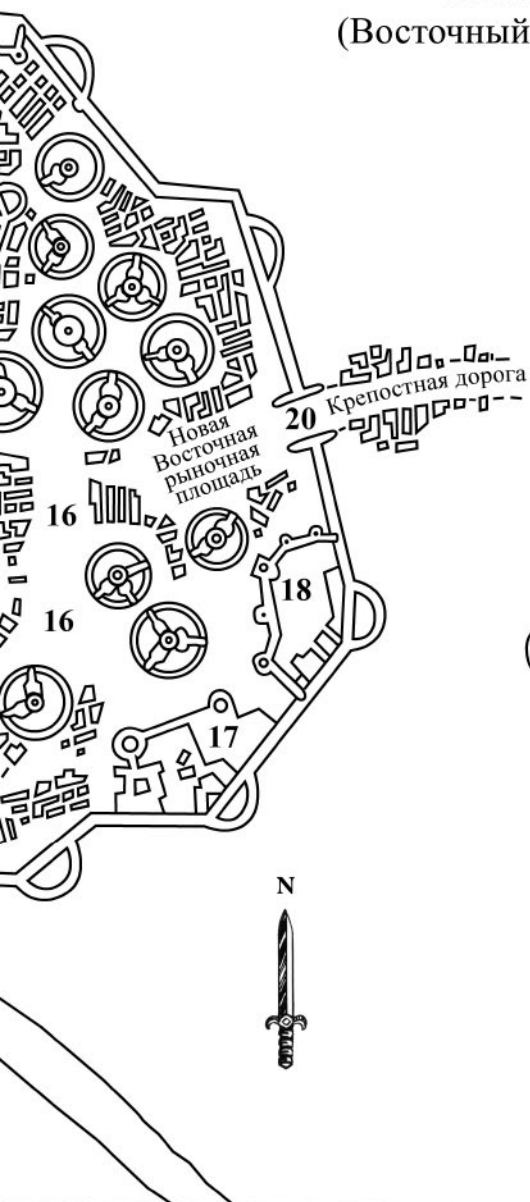
© И. Б. Иванов, перевод, 2023
© Издание на русском языке, оформление.
ООО «Издательская Группа
„Азбука-Аттикус“», 2023
Издательство Азбука®

Благодарности

Прежде всего хочу поблагодарить за дружеское участие и неизменную поддержку: Клер, Боуэна, Марка, Дэвида, Криса, Рика, Кэм и Кортни; Сьюзан и Питера, Дэвида Томаса-старшего и Дэвида Томаса-младшего; Херриэт и Криса, Лили, Мину и Смаджа; Патрика Уолша, Саймона и Джейн. Кроме того, выражаю искреннюю признательность Дэйву Холдену и его дружелюбному персоналу (Трише, Синди, Лизе, Танис, Барбаре, Джоанне, Наде, Аманде, Тони, Энди и Джоди) из «Pizza Place» за уютный столик и неиссякаемый поток кофе. И отдельное спасибо Джону Мини, который сообщил мне малоприятные подробности о мертвом семени.



Капастан (Восточный Генабакис)



1. Невольничья крепость
2. Дом Лектара
3. Северные ворота
4. Северные казармы
5. Внутренние казармы
6. Усадьба Бошелена
7. Дом Ворчуна
8. Стоянка Тулар
9. Стоянка Сенар
10. Западные ворота
11. Западная казарма
12. Джебарская башня
13. Западная Внутренняя башня
14. Восточная Внутренняя башня



15. Башня Не'рок
16. Кладбища
17. Казарма «Серых мечей»
18. Дворец Джеларкана
19. Восточный редут
20. Восточные ворота
21. Южные ворота
22. Южный редут
23. Арка

Действующие лица

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН

Ворчун — командир стражников каравана
Менакис (по прозвищу Каменная) — стражница каравана
Харло — стражник каравана
Бьюк — стражник каравана
Бошелен — загадочный путешественник
Корбал Брош — его молчаливый спутник
Эмансипор Риз — их слуга
Керулий — торговец
Крапчатый — маг

В КАПАСТАНЕ

Джеларкан — принц; правитель Капастана
Арад — принц; правитель Коралла в изгнании

«Серые мечи»

Брухалиан — смертный меч Тайного ордена Фэнера
Итковиан — несокрушимый щит Тайного ордена Фэнера
Карнадас — дестриант Тайного ордена Фэнера
Вельбара — новобранка
Норула — старший сержант
Фаракалиан — рядовой
Накалиан — рядовой
Торул — рядовой
Сидлис — рядовая
Нильбанас — рядовой

Жрецы и жрицы из Совета масок

Рат'Фэнер
Рат'Престол Тени
Рат'Королева Грез

Рат'Худ
Рат'Д'рек
Рат'Трейк
Рат'Огнь
Рат'Тогг
Рат'Фандерея
Рат'Дэссембрей
Рат'Опонны
Рат'Беру

ВОЙСКО ОДНОРУКОГО

Дуджек Однорукий — командир малазанской армии отступников
Скворец — его заместитель и ближайший помощник
Меченый — командир черных морантов
Артантос — знаменосец
Берак — связной
Харерб — капитан-аристократ

Сжигатели мостов

Ганос Паран — капитан, командир
Мураш — сержант, Седьмой взвод
Хватка — капрал, Седьмой взвод
Деторан — рядовая, Седьмой взвод
Штырь — маг и сапер, Седьмой взвод
Мутная — рядовая, Седьмой взвод
Молоток — целитель, Девятый взвод
Колотун — сапер, Девятый взвод
Ходок — рядовой, Девятый взвод
Быстрый Бен — маг, Девятый взвод
Недотепа — капрал
Брыкун — сержант
Карпуз — сапер
Соломка — целитель
Сапфир — маг
Черенок — маг
Пальчик — маг

ВОЙСКО БРУДА

Каладан Бруд (по прозвищу Воевода) — командующий освободительной армией Генабакиса
Аномандер Рейк — тисте анди, владыка Семени Луны

Каллор (по прозвищу *Верховный Король*) — правая рука Бруда (в древности — тиран)
Мхиби — женщина из племени рхиви, мать Серебряной Лисы
Серебряная Лиса — дочь Мхиби, рожденная для выполнения особой миссии
Корлат — тисте анди, одиночница
Орфантал — брат Корлат
Хурлокель — всадник из освободительной армии
Карга — прародительница великих воронов, спутница и прислужница Аномандера Рейка

БАРГАСТЫ

Хумбрал Таур — военный вождь клана Белолицы
Хетана — его старшая дочь
Кафал — его средний сын
Неток — его младший сын

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ДАРУДЖИСТАНА

Колл — советник, официальный посланник города Даруджистан
Эстрайсан Д'Арле — советник
Барук — алхимик
Крупп — горожанин
Мурильо — горожанин

Т'ЛАН ИМАССЫ

Крон — предводитель кланов Кроновых т'лан имассов
Канниг-Тол — вождь клана
Бек Окхан — заклинатель костей
Пран Чоль — заклинатель костей
Окрал Лом — заклинатель костей
Бендал Хом — заклинатель костей
Ай Эстос — заклинатель костей
Олар Этил — первая заклинательница костей и первая одиночница
Глен (*Онос Т'лэни*) — отверженный, воин, не имеющий клана (прежде первый меч)
Килава — его сестра, отступница, заклинательница костей
Ланасса Тог — из клана Керлумовых т'лан имассов

В ПАННИОНСКОМ ДОМИНЕ

Провидец — царь-жрец, верховный правитель Паннионского Домина
Ультента — септарх Коралла

Кульпат — септарх армии, осаждающей Капастан

Инал — септарх Леста

Анастер — командир тенескариев, первенец мертвого семени

Кальт — страж Домина (настоятель храма)

ПРОЧИЕ

К'рул — древний бог

Драконус — древний бог

Сестра Холодных Ночей — древняя богиня

Госпожа Зависть — обительница Морна

Гетоль — яггуг, Вестник Худа

Трич — Первый Герой (Тигр Лета)

Ток-младший (он же Арал Фаиль) — малазанский разведчик

Гарат — любимый пес госпожи Зависти

Баалджаг — волчица

Мок — сегулех

Туруль — сегулех

Сену — сегулех

Скованный — неизвестный Взшедший (также именуемый Увечным Богом)

Старейшая ведьма магического Пути Тэннеса

Муног — даруджиец-ремесленник

Таламандас — плененный баргастский шаман, душа которого вселилась в человечка из прутиков и веревочек

Ормулоган — художник в войске Дуджека Однорукого

Гумбль — говорящая жаба, спутник и критик Ормулогана

Харада — колдунья, глава каравана Тригалльской торговой гильдии

Азра Джаль — солдат армии Дуджека Однорукого

«Моттские разгильдяи»

Фураж

Ячмень

Пень

Упертый Конь (один из двадцати трех братьев Стволовиков)

Пролог



Древние войны между т'лан имассами и яггугами разрывали мир в клочья. Громадные армии бились между собой на истерзанных землях, оставляя несчетное количество трупов. Так возникали целые горы из костей и моря, наполненные кровью. Сражения сопровождались чудовищными магическими ударами. Казалось, еще немного, и от них запылают небеса...

Кичишк Карбар'н. История древних миров. Том 1

I

*Маэ'ки Им (Погром Гиилого Цветка)
времена 33-й Яггугской войны
(за 298 665 лет до начала Сна Огни)*

Ласточки пронзали тучи мошкары, висевшие над заболоченными берегами умирающего моря. Небо оставалось серым, хотя и потеряло свой прежний ртутный блеск. Дыхание теплого ветра несло исцеление.

Когда-то здесь, на месте растаявших яггугских ледников, возникло внутреннее пресное море. Имассы назвали его Ягра-Гиль. Теперь море это корчилося в предсмертных судорогах. К югу, на сколько видел глаз, тянулось пространство, состоявшее из луж и небольших озер глубиной по колено. Невзирая на обилие воды, отражающей выцветшее небо, суша все крепче завоевывала позиции и неотвратимо утверждалась.

Разрушение магических чар, чьей силой держались ледники, вернуло в эти края давно забытую смену времен года. И все же память о ледяных глыбах еще сохранялась. Скалистый грунт, простиравшийся к северу, был весь изборожден и усеян валунами. Толстые слои ила — дно умирающего моря — пузырились газами, торопливо покидающими недра. Сход ледников закончился восемь лет назад, и земля, освобожденная от давнего гнета, медленно расправляла плечи.

За недолгую жизнь Ягра-Тилиа на дне его успел скопиться толстый слой ила. И теперь, когда вода ушла, он превратился в опасную ловушку.

Пран Чоль, заклинатель костей из клана Канниг-Тола, относившегося к Кроновым имассам, сидел на низком валуне неподалеку от бывшей береговой полосы. Возле него торчали пучки жесткой травы вперемешку с иссушенными обломками дерева. Через дюжину шагов начинался плавный спуск, где трава уступала место глинистой жиже.

Ее добычей стали три ранага: крупный самец, самка и их детеныш. Они пытались выбраться, но не сумели. Ранагов ждала печальная участь: быть съеденными стаей айев — крупных полярных волков.

Однако новоявленная суша пленила и их, и охотники оказались в той же самой ловушке, что и добыча. Пран Чоль насчитал шесть волков, в том числе годовалого щенка. Судя по следам, в стае был еще один подросток, но тот, покружив возле опасной ямы, побрел на запад. Только вряд ли он ушел далеко.

Трудно сказать, как давно травоядные ранаги и хищные айи попали в этот глиняный капкан. Глина вокруг их тел успела затвердеть. Кое-где светло-зелеными пятнышками проглядывали взошедшие семена. Заклинателю костей эта картина напомнила многочисленные видения из его странствий духа, когда сотни и тысячи мелких подробностей сливаются в одно фантастическое полотно. Для этих зверей битва растянулась на целую вечность: хищники и их жертвы соединились навсегда.

Кто-то приблизился к Прану Чолю и опустился рядом с ним на корточки. Заклинатель костей не повернул головы, продолжая глядеть на мертвых ранагов и айев. Подошедшего он узнал по звуку шагов. Запах теплой крови подтвердил, что шаман не ошибся: то был Канниг-Тол, предводитель клана.

— Что лежит под этой глиной? Ты знаешь, заклинатель костей? — спросил Канниг-Тол.

— То, что ее создало, вождь, — отозвался Пран Чоль.

— А в мертвых зверях ты видишь какой-нибудь знак?

— А ты сам видишь его? — вопросом на вопрос ответил шаман.

Немного подумав, Канниг-Тол сказал:

— Ранаги покинули эти места. Следом за ними ушли и айи. Перед нами — следы древней битвы. В них есть глубокий смысл, который будоражит мне душу.

— Мне тоже, — признался заклинатель костей.

— Мы охотились на ранагов, пока не истребили их всех. Это вызвало голод среди айев. Волки ведь тоже на них охотились. Агкоры, сопровождающие стада бхедеринов, не желали делиться добычей с айями. И к чему все это привело? Равнины опустели. Мы оказались слишком беспечными и расточительными.

— Но нам ведь нужно было чем-то кормить своих детей.

— А про то, чем они накормят *своих* детей, мы подумали?

— Ты прав, вождь. Мы были беспечны.

Канниг-Тол усмехнулся:

— Ты знаешь, закладывая костей, *чем* мы заплатили за власть над этой землей. Ягуты не хотели уходить отсюда. Немало нашей крови пролилось, пока мы их одолели.

— Но имасы не напрасно проливали кровь. Теперь эта земля отдаст нам свои богатства.

— А мы употребим их на продолжение войны.

— У нас нет другого выхода.

Канниг-Тол кивнул и умолк. Пран Чоль терпеливо ждал. Все, что он услышал и сказал в ответ, было лишь преддверием к разговору. Шаман знал правила игры и потому сам ни о чем не расспрашивал вождя клана. Молчание Канниг-Тола было недолгим.

— Знаешь, мы похожи на этих зверей, — сказал он.

Пран Чоль повернул голову и прищурился, разглядывая южную оконечность горизонта.

— Мы — как эта глина, а наши бесконечные войны с ягутами напоминают метания ранагов и айев, увязших в трясине. Поверхность создается тем, что лежит внизу. — Канниг-Тол махнул рукой. — Взгляни на мертвых зверей. Они превращаются в камень, и в этом я вижу проклятие вечности.

Пран Чоль выжидающе молчал, чувствуя, что его собеседник сказал еще не все.

— Заметь, — продолжил тот, — и ранаги, и айи почти исчезли из мира смертных. Понимаешь? Исчезли и хищники, и жертвы.

— Скоро от них останутся только кости, — прошептал шаман.

— Жаль, что ты не усмотрел в этом знак, — пробормотал в ответ Канниг-Тол и встал.

Пран Чоль тоже поднялся.

— Да, жаль, — согласился он, но его сожаление почти утонуло в язвительной усмешке Канниг-Тола.

— Мы близки к цели? — спросил у него вождь клана.

Пран Чоль глядел на свою тень, повторявшую очертания его рогатого шлема, мехового плаща и изношенных кожаных одежд. Косые лучи солнца делали его почти таким же рослым, как ягуты.

— Завтра, — сказал заклинатель костей. — Они теряют силы. Ночь пути истощит их еще больше.

— Ладно. Тогда здесь и заночуем.

Канниг-Тол направился туда, где его ждал клан. С наступлением темноты дух Прана Чоля покидал тело и странствовал, дабы узнать очередные замыслы врагов. У яггутов тоже были маги, и шаман старался ничем не выдавать своего присутствия. Противник слабел, но и клан Канниг-Тола находился в наилучшем состоянии. Взрослых имассов можно было пересчитать по пальцам. Заклинатель костей знал: яггуты способны преподнести любой сюрприз, а потому, когда имеешь с ними дело, особой разницы между охотником и жертвой нет.

Он поднял голову, приносясь к сумеречному воздуху. Где-то неподалеку бродил другой заклинатель костей. Пран Чоль чуял незнакомца. Кто же он такой и почему странствует один, без родни и клана? Почему не ищет соплеменников? А еще Пран Чоль знал, что и чужак тоже почувствовал его присутствие.

Выбравшись из вязкой глинистой жижи, женщина рухнула на песчаную полосу. Ее дыхание было тяжелым и шумным. Сын и дочь, высвободившись из ее онемевших рук, поползли дальше, исследуя песчаный островок.

Голова яггутки, матери этих детей, опускалась все ниже, пока лоб ее не уперся в песок, прохладный и влажный. Крупные песчинки больно царапали кожу. Ожоги на теле яггутки еще не успели зажить, да теперь уже и вряд ли успеют. Охота за нею подходила к концу. Смерть не заставит себя ждать, явившись вместе с преследователями.

Надо отдать должное этим имассам — они не издевались над своими жертвами. Быстрый смертельный удар, и все будет кончено. Сначала убьют ее, а потом и детей. Вместе с остатками некогда большой семьи с лица континента исчезнут последние яггуты. Милосердие? Да. Оно многолико. Если бы не кратковременный союз яггутов и имассов, которых объединило пленение Рейста, и те и другие стояли бы сейчас на коленях перед этим тираном. Недолгое перемирие, когда здравый смысл оказался сильнее давнишней вражды. А потом... потом, как яггутка и предчувствовала, погоня за нею и детьми возобновилась.

Она не ощущала ни горечи, ни злобы к своим преследователям. Только отчаяние.

Чье-то присутствие на этом островке заставило яггутку поднять усталую голову. Мать увидела своих детей, в ужасе застывших пе-

ред имасской женщиной. Серые глаза яггутки сощурились от удивления.

— Ловко придумано, заклинательница гостей. Я-то все время ждала опасности сзади. Что ж, делай то, ради чего пришла.

Молодая черноволосая имасска улыбнулась:

— Ты даже не пытаешься спасти детей? Обычно яггуты идут на все, только бы их уберечь. Или ты уже порвала с ними все родственные узы? Рановато. Они еще слишком малы.

— Любые попытки бессмысленны. Твои соплеменники не выполняют условий, на которые соглашаются.

— Верно. И все равно яггуты стремятся спасти свое потомство.

— А я не стану. Убей нас, только побыстрее.

Одежда имасской шаманки была сшита из шкуры пантеры. Ее глаза, столь же черные, как и шкура, отражали свет уходящего дня. Чувствовалось, что эта женщина не голодает и, судя по ее большим, набухшим грудям, недавно родила.

Круглое лицо заклинательницы костей оставалось непроницаемым для усталой яггутки, но на нем не было привычной язвительной усмешки.

— Мои руки пролили немало яггутской крови, — сказала имасска. — Пусть твою участь решит клан Кроновых имассов, завтра они будут здесь.

— Мне все равно, — огрызнулась яггутка. — Ты или они — нас все равно убьют.

Пухлые губы шаманки дрогнули.

— Я тебя понимаю.

Преодолевая измождение, яггутка кое-как села.

— Что тебе от меня нужно? — хрипло спросила она, глотая ртом воздух.

— Хочу кое-что тебе предложить.

У яггутки перехватило дыхание. Она заглянула в темные глаза имасски, однако не увидела в них и следа издевки. Мельком бросив взор на детей, мать вновь посмотрела на незнакомку.

Заклинательница костей медленно кивнула.

Когда-то эту землю прорезала широкая река раскаленной лавы, несущейся к далекому морю. Теперь осталось лишь большое черное русло, полное камней и пепла. Растительности окрест почти не было, если не считать чахлах кустиков. Заклинательница костей шла, неся под мышками спящих яггутских детей. Ее ноги поднимали облачка горячей пыли, надолго остающейся висеть в воздухе.

Мальчишке было не больше пяти, его сестренке — на год меньше. Оба так и не поняли, почему вдруг мама крепко обняла их и отвернулась. Долгий путь по равнинам и бегство через умирающее море Ягра-Тиль повергли детей в ужас. Странно, что они еще могли чего-то бояться после того, как прямо на их глазах убили отца.

Грязные ручонки крепко цеплялись за шаманку. Совсем как ее собственный ребенок, которого она недавно потеряла. Чувствуя запах молока, дети почти сразу же потянулись к ее грудям и стали жадно сосать. Насытившись, оба уснули.

Чем ближе к берегу, тем тоньше становился слой застывшей лавы. Справа появились холмы — предвестники далеких гор. Равнина, по которой шла имасская шаманка, тянулась на половину лиги и оканчивалась возле горной гряды. По другую сторону начинался спуск к морю. Среди равнины, на одинаковом расстоянии друг от друга, поднимались курганы. Имасска остановилась, разглядывая их узор: концентрические круги, расходящиеся застывшими волнами от главного кургана. Он был выше остальных. Вершины всех курганов покрывал толстый слой пепла. У подножия первой цепи холмов виднелись развалины каменной башни, напоминавшей громадный гнилой зуб. Заклинательница костей странствовала по этим местам не впервые. Еще в прошлый раз ее удивило то, что холмы были подозрительно одинаковыми, правильной формы. Природа на такое не способна.

Женщина подняла голову, принюхиваясь к смешению запахов. Один был древним и мертвым, а другой... достаточно живым. Юный яггуг вздрогнул, но не проснулся.

— Значит, и ты тоже почувствовал, — тихо произнесла шаманка.

Огибая равнину, она направилась к почерневшей башне, унося с собой двух чужих сонных детей.

Портал магического Пути находился позади развалин. Он висел в воздухе на высоте, вшестеро превосходящей рост заклинительницы костей. Этакая красная полоса, словно бы рана на теле, которая так и не зажила, хотя перестала кровоточить. Шаманке было трудно распознать, какой именно из Путей находился перед нею, — древний рубец скрывал его характерные признаки.

В душе женщины шевельнулись сомнения. Она опустила спящих детей на землю, затем уселась на опрокинутую каменную глыбу. Яггутские ребятишки спали, и пепел служил им постелью.

— Разве у меня есть выбор? — шептала заклинительница костей, размышляя вслух. — Я не могла ошибиться: это Омтоз Феллак. На Телланн совсем не похоже. Старвальд Демелейн? Нет, вряд ли.

Ее глаза скользили по кольцам курганов.

— Кто же здесь жил? Наверняка яггуты. Только они имели обыкновение строить из камня.

Имасская шаманка долго сидела молча, потом снова повернула голову к развалинам башни.

— А вот и окончательное подтверждение. Кроме яггутов, такие башни не возводил никто. Значит, портал ведет в Омтоз Феллак. Ну кто в здравом уме станет что-то строить рядом с чужим магическим Путем?

Однако тревога в душе шаманки не исчезала. Взрослые яггуты, увидев этих детей, могли с одинаковой легкостью как принять их в свой клан, так и убить, посчитав чужаками.

— Тогда в вашей смерти будут повинны ваши же соплеменники.

Слабое утешение. Ей вспомнились слова яггутки: «Ты или они — нас все равно убьют».

— У меня нет выбора.

Заклинательница костей решила, что даст детям поспать еще немного. А потом... потом подхватит на руки каждого из них и по очереди зашвырнет ребятишек в портал. Мальчишке она скажет: «Береги сестру». Им обоим: «Не бойтесь, мама ждет вас на другом конце». Ложь, конечно, но эти слова подбодрят малышкой. «Если она вас не найдет, не волнуйтесь. Вас возьмут к себе другие яггуты. Отправляйтесь туда, где вам ничего не будет угрожать.

Уж лучше это путешествие, чем смерть».

Завидев их, женщина встала. Пран Чоль понюхал воздух и нахмурился. Яггутка даже не пыталась выставить магическую защиту. А куда же делись ее дети? Это еще больше насторожило и раздосадовало шамана.

— Заметь, с каким спокойствием она нас ждет, — пробормотал Канниг-Тол.

— Вижу.

— Тут что-то не так. Нужно убить ее как можно скорее.

— Похоже, она желает говорить с нами, — сказал Пран Чоль.

— Это опасно. Знаю я уловки этих яггутов.

— Ты прав, вождь клана... Но куда исчезли ее дети?

— Неужели ты не чуешь их?

Пран Чоль удрученно покачал головой.

— Пусть твои копейщики приготовятся, — произнес он, шагнув вперед.

Спокойствие, с каким яггутка ожидала неминуемой смерти, поразило имасса. Пран Чоль пересек неглубокую ложбинку, запол-

Эриксон С.

Э 77 Малазанская книга павших. Кн. 3 : Память льда : роман / Стивен Эриксон ; пер. с англ. И. Иванова. — СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2023. — 1120 с. — (Звезды новой фэнтези). ISBN 978-5-389-21278-7

Новая беда пришла на земли Малазанской империи.

Ей угрожает Паннионский Домин, недавно образовавшаяся империя религиозных фанатиков, которую возглавляет загадочный Паннионский Провидец. Этот настоящий тиран намерен обратить в «истинную» веру весь мир. Воины, ему подчиняющиеся, отличаются особой жестокостью, не знают жалости и даже не брезгают людоедством. Города один за другим гибнут под их яростным натиском.

Императрица Ласин, чтобы противостоять захватчикам, вынуждена вступить в союз с давними врагами империи — Каладаном Брудом, командующим освободительной армией Генабакиса, и Аномандером Рейком, владыкой Семени Луны, неприступной каменной крепости, парящей в малазанском небе.

В это время богиня Огнь, Госпожа Земли, медленно умирает во сне, злобный Увечный Бог кровь ее напитал ядом. Если она умрет, все живое погибнет.

Способен ли хоть кто-нибудь остановить всеобщую гибель? Есть ли надежда на то, что в мире настанет мир?.. Вопросы, вопросы, вопросы. И ни одного ответа.

УДК 821.111(73)
ББК 84(7Кан)-445

Литературно-художественное издание

СТИВЕН ЭРИКСОН
МАЛАЗАНСКАЯ КНИГА ПАВШИХ
Книга 3
ПАМЯТЬ ЛЬДА

Ответственный редактор Александр Етоев
Редактор Ирина Беличева
Художественный редактор Егор Саламашенко
Технический редактор Валентина Дик
Компьютерная верстка Михаила Львова
Корректоры Ирина Киселева, Юлия Теплова
Главный редактор Александр Жикаренцев

Подписано в печать 24.05.2023. Формат издания 60 × 88 ¹/₁₆.
Печать офсетная. Тираж 5000 экз. Усл. печ. л. 68,6.
Заказ №

Знак информационной продукции
(Федеральный закон № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.):

18+

ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“» —
обладатель товарного знака АЗБУКА®
115093, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Даниловский,
пер. Партийный, д. 1, к. 25

Филиал ООО «Издательская Группа „Азбука-Аттикус“»
в Санкт-Петербурге
191123, г. Санкт-Петербург, Воскресенская наб., д. 12, лит. А
Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ООО «ИПК Парето-Принт».
170546, Тверская область, Промышленная зона Боровлево-1,
комплекс № 3А.
www.pareto-print.ru



H-ZNF-30212-01-R