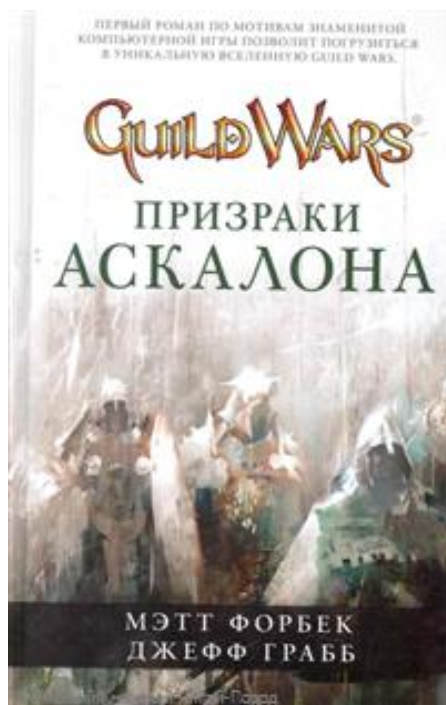




Серия: Вселенная Игр

Издательство: Эксмо

Год издания: 2011

Кол-во страниц: 432

Когда король Адельберн отчаялся защитить Аскалон от звероподобных чарров, он зажег Пламя Проклятия. Однако колдовство оказалось обоюдоострым мечом, сразившим и тех, и других. Тела чарров просто сгорели, а ярость короля людей была настолько ужасна, что превратила его подданных в призраков. Теперь неупокоенным духам суждено до скончания времен ревностно охранять бледную тень великого города. Прошли столетия, но вражда между людьми и чаррами все еще не угасла. И вот теперь осаждена Крита — остров, где живут потомки уцелевших аскалонян. Чтобы спасти свой народ, королева Дженна пытается заключить договор с легионами ненавистных чарров. Но те не пойдут на примирение, пока не вернут себе самую драгоценную реликвию из

руин Аскалона: Когти Хан-Ура... На поиски Когтей отправляется отряд, в котором каждого воина одолевают собственные внутренние демоны. Если они не вернут артефакт, хрупкая надежда на мир между людьми и чаррами разлетится на тысячу осколков. Но правящий в Аскалоне король-призрак не отдаст сокровище просто так. К тому же не все мечтают о тихой и спокойной жизни... Первый роман по мотивам знаменитой компьютерной игры позволит погрузиться в уникальную вселенную «Войн гильдий».