

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос = Рус)6-44  
С51

Разработка серийного оформления  
*Влагиславы Матвеевой*

В оформлении переплета использована работа  
художника *Сергея Апрошенко*

**Смородинский, Георгий Георгиевич.**  
С51 Темный завет ушедших. [Книга первая]. Чужой среди чужих / Георгий Смородинский. — Москва : Эксмо, 2019. — 352 с.

ISBN 978-5-04-099080-1

Может ли что-то заменить привычные будни серого города и повседневной жизни? Ты ведь наверняка мечтал убежать от этого всего туда, где реальны и рыцарский конь, и надежный меч, и прекрасная принцесса! Туда, где подвиги замечают Боги, а друзья никогда не предадут. Где приключения, пророчества, опасность и страх смешиваются с безумным желанием идти дальше, разгадать еще одну тайну, выучить еще одно заклинание.

Добро пожаловать в Аркон. Бескрайний мир загадок и приключений. Тут тебя ждут непроходимые леса и неприступные скалы, развалины замков и руины древних городов. Здесь тебе удастся реализовать свои мечты, стать великим воином, легендарным полководцем или могучим волшебником. Ты сможешь жить жизнью обычного человека или пройти тяжелые испытания и овеять свое имя бессмертной славой. Выбор всегда останется за тобой!

УДК 821.161.1-312.9  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-099080-1

© Смородинский Г., 2019  
© Оформление. ООО «Издательство  
«Эксмо», 2019



## ГЛАВА 1

— Да скоро он там? — Сэм раздраженно посмотрел на дверь, хотел еще что-то добавить, но, видимо, передумал, махнул рукой и замолчал.

— Успокойся, — усмехнулся Кларк. — Майк сейчас разговаривает с шефом и к началу в любом случае подойдет.

Ну да... Вот уже сорок минут мы сидим в комнате за ареной и ждем менеджера команды Майка Матьюза, которого за глаза зовем Барсуком. Мы — это Кларк, Сэм, Лима, Гаррет и я. Рейнджер, воин, пристесса, маг и разбойник. Два русских, два американца и одна очень болтливая француженка. Даже не представляю, где и при каких обстоятельствах такая разношерстная компания могла бы собраться, однако в многопользовательских играх с полным погружением случается и не такое. «Мир Аркона» с его тридцатимиллионным онлайн занимает в списке аналогичных игр первое место. Без нормального PvP-контента<sup>1</sup> подобную толпу народа не привлечь, поэтому все тут

---

<sup>1</sup> PvP — сокр. *от англ.* Player vs Player, переводится как «Игрок против Игрока». Термин появился для того, чтобы можно было отличить игру человека против персонажей, управляемых компьютером (то есть окружения, *от англ.* environment) — PvE, от игры против других игроков — PvP.



организовано на высшем уровне. Отдельной строкой стоят гладиаторские бои пятерок. Вот мы и сидим — готовимся к очередному такому бою.

— Да что он, в самом деле?! Пятнадцать минут же осталось! — в очередной раз дернулся Сэм. Теперь ему никто уже не ответил...

Все нервничают. Бой нам и впрямь предстоит не легкий. Наверное, самый сложный из всех, в какие приходилось вступать каждому из нас. Полуфинал Восточной Зоны<sup>1</sup> по боям пятерок. И надо же было такому случиться, что из трех оставшихся команд жребий определил нам в соперники именно «Варпов».

— Внимание, бойцы! — Возникший на пороге Барсук захлопнул дверь, убедился, что все его слушают, и кивнул на ворота в стартовой области арены. — Только что говорил с шефом. Он сказал, что за выход в финал каждый из вас вместо двадцати тысяч получит пятьдесят. Вы все и так знаете, как нам эта победа нужна, ну а деньги послужат неплохим стимулом...

— Да хоть по полмиллиона, — буркнул слева Гаррет. — Если бы он сказал еще, что делать с Дисом и его масштабируемым двуручом...

Маг скроил кислую физиономию, небрежно провел ладонью по древку посоха, откинулся спиной на стену и замолчал. На лицах Сэма, Кларка и Лимы я тоже особого энтузиазма не заметил. Оно и понятно: победить бронзовых призеров прошлой «Европы» шансов у нас нет почти никаких. Рейтинг «Варпов» на семь тысяч выше нашего, у них лучше обвес<sup>2</sup>, и

<sup>1</sup> Зона — зональный турнир (*игровой сленг*).

<sup>2</sup> Обвес, эквип — предметы экипировки персонажа (*игровой сленг*).

не зря ставки один к восьми против нас. Но финал Зоны — это гарантированное попадание на чемпионат, и, как бы там ни стонал Гаррет, мы все-таки побарахтаемся. Да и пятьдесят тысяч евро мне будут совсем не лишними.

— Крис! Да какого хрена ты опять спишь?!

«Не, ну вот чего ему от меня надо?» — подумал я, затем демонстративно вздохнул и медленно повернул голову.

— Ну чего тебе, Майк? Мы вроде утром уже здоровались...

— Трейд открой! — едва сдерживаясь, нарочито спокойным голосом попросил менеджер. — И перед боем выплюнь то, что жуешь, в мусорку!

Жвачка ему моя не понравилась, ну да... Чуть больше десяти минут до выхода на арену, и понятно, почему Барсук так нервничает, но мне-то какое дело до его состояния? Нет, так-то Майк Матьюз совсем неплохой парень, и, если бы не он, скакал бы я сейчас по крышам от гвардов или очередную треху отбивал бы в Шанаме. И не скажу, чтобы мне так уж не нравились мои занятия, но в MDM мне предложили очень неплохие деньги, и я особенно не ломался.

— Крис?! Веном?! — рявкнул, выходя из себя, Барсук. — Ты оглох?!

Видя, что Майк уже на пределе, я усмехнулся и кинул наконец ему трейд. Представляю, как бесит всех эта моя показная медлительность, но поделаться с собой ничего не могу. В том смысле, что мне плевать на чувства всех окружающих персонажей и одного конкретного менеджера в частности. Сложно стать другим за пару недель. Любой человек, хоть раз в жизни менявший среду своего общения, меня поймет. От-



кинувшийся зек еще месяц будет с недоверием брать в руки кухонный нож и на мгновение замирать возле любой двери, ожидая, что ее ему с той стороны кто-то откроет. Вернувшийся со службы солдат пару недель будет выискивать на улицах глазами патруль и просыпаться в семь утра даже после очень серьезной пьянки. Ну а человеку, который четыре года сознательно загонял себя на городское дно, очень сложно почувствовать себя гладиатором.

Получив трейд, Майк быстро передал мне кинжал, подождал, пока я его рассмотрю, и усмехнулся, глядя на мое слегка ошарашенное лицо.

— Это наш ультимейт на сегодняшний бой, — кивнув на даггер<sup>1</sup>, пояснил он. — Почти девятьсот рейтинга плюсом. Сам по себе он ничего не решит, но в твоих руках — очень даже может. После боя сдашь вместе с остальными вещами. Мне его надо зарегистрировать. На финал мы заявим тебя уже с ним и в полностью обновленном эквипе.

Менеджер хлопнул меня по плечу и, обернувшись к Лиме, спросил:

— Надеюсь, у тебя сегодня все в порядке?..

Эльфийка что-то ответила, но я уже не слушал. Мир сузился до лежащего на коленях предмета.

### ***Заточка Отложенной Гибели.***

*Кинжал; одноручное.*

*Прочность 1625/2500.*

*Легендарный. Масштабируемый.*

*Класс: Разбойник.*

*Не требует уровня.*

*Урон: 320–380.*

---

<sup>1</sup> Даггер (англ. Dagger) — кинжал.

+199 к ловкости.

+199 к здоровью.

+100 % к урону от нанесенного на кинжал яда.

При атаке из состояния невидимости добавляет атакующему два комбо-очка<sup>1</sup>.

Противник не может снять с себя отравление в течение первых трех секунд.

Вес: 0,8 кг.

Выкован Великим Мастером народа гроу Крон-Риш Алеаном.

Базелард<sup>2</sup> с рукояткой, напоминающей латинскую литеру «I». Титановый клинок ромбовидного сечения с двумя долами и длиной около тридцати сантиметров. Шершавая жесткая кожа на рукояти с четырьмя изогнутыми заклепками в виде рун.

Он был прекрасен, как последний «порш» жены нашего шефа, стоил ничуть не меньше, а я впервые за все четыре года игры держал в руках такое сокровище...

На бои подобного уровня экипаж участников заявляется за сутки, чтобы любой желающий, видя содержимое ячеек бойцов, мог сделать адекватную ставку. Команда имеет право заменить перед боем только один предмет, и такая ротация называется ультимейтом. Это редко когда влияло на исход знаковых боев,

---

<sup>1</sup> Основной особенностью механики боя разбойника являются комбо-очки, которые можно набирать с помощью комбо-ударов и тратить на завершающие удары. Всего можно накопить до 5 комбо-очков. Причем чем больше накоплено комбо-очков, тем сильнее будет завершающий удар. В «Арконе», помимо комбо-очков, разбойник также расходует Запас Сил.

<sup>2</sup> Б а з е л а р д , или б а с с е л а р д , — тип кинжала и короткого меча с прямым, относительно узким клинком, как правило, четырехгранного сечения.



но бывали случаи... да... Сейчас как раз, надеюсь, будет такой, потому как это ТОТ САМЫЙ КИНЖАЛ. В том смысле, что из трех основных специализаций кинжальщика я выбрал именно яды и получил ачивку<sup>1</sup> мастера еще полгода назад. Да, обнаружить меня проще, чем мастера скрыта<sup>2</sup>. Да, правильный головорез<sup>3</sup> продамажит<sup>4</sup> моба<sup>5</sup> в полтора раза сильнее меня, но плевать! Специализация *Убийство* идеально подходила для выбранной мной манеры игры, и свой билд<sup>6</sup> я строил на ядах. С двумя же дополнительными комбо-очками на даггере я раскроюсь<sup>7</sup> с одиннадцатью тысячами урона вместо семи, на три тысячи оттикает<sup>8</sup> яд, и это гарантированно заберет любую не подготов-

<sup>1</sup> А ч и в, а ч и в а, а ч и в к а (*от англ. Achievement*) — достижение, учитывающееся в списке достижений вашего персонажа.

<sup>2</sup> С к р ы т (*сленг*) — от «скрытность». Одна из специализаций класса «разбойник».

<sup>3</sup> Г о л о в о р е з — разбойник со специализацией «бой».

<sup>4</sup> П р о д а м а ж и т (*от англ. Damage*) — нанесет урон.

<sup>5</sup> М о б (*от англ. mob* — толпа, чернь, бандит) — в онлайн-играх — монстр или просто неигровой персонаж (НПС), агрессивно настроенный по отношению к вашему персонажу.

<sup>6</sup> Б и л д — сочетание талантов вашего персонажа. Билд зависит от специализации (спека), и часто эти понятия взаимозаменяются, хоть это и не совсем верно. Правильно говорить «я играю в холи спеке, билд 32/5/4», например, где цифры после слова «билд» показывают, сколько очков талантов вложено в различные ветки.

<sup>7</sup> Р а с к р о ю с ь (*сленг*) — нанесу удар из невидимости и перестану быть невидимым.

<sup>8</sup> Т и к — срабатывание лечащего или атакующего заклинания, висящего на цели определенное количество времени. Такие заклинания называются ХоТы и ДоТы соответственно.

Например: ХоТ — Исцеление, ДоТ — Яд. За время действия такого заклинания при стандартных условиях происходит определенное количество тиков.

ленную к атаке тряпку<sup>1</sup>. Бронзовый он призер прошлой «Европы» или нет — дело десятое.

Нет, понятно, что «Варпы» прекрасно знают, кто я такой, но подобной подянки, думаю, не ожидают. Вот, казалось бы, еще один левел, и я, за счет возросшего на оффхенде<sup>2</sup> урона, смог бы забрать даже этого треклятого Диса, но двухсотый уровень — это уже, увы, совсем другая лига.

Усмехнувшись своим мыслям, я закончил наконец любоваться кинжалом и аккуратно нанес на лезвие тягучую серую жидкость. «Вытяжка из костей грумма» — лучший по моему уровню яд. По крайней мере — из всех на сегодня известных. Вот в душе не имею, что за зверь этот грумм, но кости у него замечательные. Стоят, правда, по весу адамантита — по пять сотен золота за килограмм, но я же из своего кармана за них не плачу. Мне на бой готовый яд покупают. Десять тиков за десять секунд, и *Парализация* цели на три секунды в конце — как раз то, что прописал доктор. Я не знаю, где Майк этот кинжал раздобыл, но в моих глазах менеджер только что вырос как минимум на пару пунктов.

Секунд за двадцать я аккуратно нанес на оружие яд, убрал пузырек в сумку и вдруг понял, что в комнате тихо. Оторвав взгляд от лежащего на коленях кинжала, заметил, что все смотрят на меня, и недо-

---

<sup>1</sup> Тряпка — персонаж, защитную экипировку которого составляют предметы из материи. Как правило, это творящие заклинания персонажи: маги, священники и т. д.

<sup>2</sup> Оффхенд (*от англ. off hand*) — предмет экипировки для левой руки. Как правило, наносит меньше урона, чем предмет экипировки main hand (правой, главной руки). Урон от оффхенда можно повысить вложением очков талантов.





верчиво оглядел ухмыляющиеся физиономии сопартийцев. Одновременно с этим Лима, соединив руки вроде съёмочного нумератора, хлопнула в ладоши и воскликнула:

— Снято!

— Че? — нахмурился я, непонимающе глядя на развеселившуюся девушку. — Вам делать нехрен? На меня пялитесь?

— Ты свою рожу-то видел? — хмыкнул сидевший напротив Сэм. — В кои-то веки на нормального человека стал похож, а не на наследного принца в изгнании.

— На меня даже будущий муж в день знакомства не смотрел так, как ты только что на этот нож, — кивнув на даггер, с улыбкой пояснила пристесса. — Под маской надменного мастера-убийцы, оказывается, таится робкая застенчивая душа...

М-да. Не знаю, при чем тут робость и застенчивость, но однозначно — прокололся... И ведь с этой овцы станется выложить запись в Сеть на всеобщее обозрение. И вроде не дура, и руки не из задницы растут, а ведет себя как малолетняя идиотка! Впрочем — пофигу, пусть выкладывает. Хайп — он и в Африке хайп.

Не отреагировав на шпильки, я мазнул безразличным взглядом по смеющейся девушке и небрежно пояснил воину:

— Да будет тебе известно, что у дроу не бывает наследных принцев. Изучай матчасть, Сэм, и читай классику. Если ты, конечно, умеешь читать...

— Ну вот, Крис вернулся. — Кларк кивнул менеджеру, поднялся со скамьи и, хлопнув по плечу «задремавшего» Гаррета, указал пальцем на мои колени,

где лежал кинжал. — Если уж даггер все-таки сумели достать, то нам сегодня придется полностью сменить тактику. Ты! — Он пристально посмотрел мне в глаза. — Ты обязан сразу же забрать мага. Не законтролировать, а вынести в течение полуминуты!

— Яволь, босс, — ответил я капитану команды. — Сделаю!

Кларк еще пару секунд буравил меня взглядом, потом кивнул, обернулся к ребятам и продолжил:

— Лима, ты — как всегда; я, Сэм и Гаррет фокусим<sup>1</sup> приста. Только он и маг могут снимать с остальных яд. Когда оба лягут, я и Гаррет переключаемся на Диса. Веном и Сэм — к Дису не подходить, и дальше по обстоятельствам. Выходим, как обычно, под *Куполом*, баффы без изменений. Все! Четыре минуты до боя. Настраивайтесь!

Кларк перевел взгляд на сидящего в углу Барсука, пожал плечами и вздохнул:

— Мы постараемся, Майк...

Менеджер кивнул, поднялся и медленно оглядел наши лица.

— Да уж, постарайтесь! Удачи вам, ребята! А я, как всегда, пойду пить успокоительное...

Майк улыбнулся, махнул рукой и направился к выходу.

«Ну да, успокоительное, конечно!» — хмыкнул про себя я, проводив взглядом менеджера. Видел я его, когда он в Москву прилетал на заключение контракта. Ему если и пить, то только вискарь литрами. Два

---

<sup>1</sup> Фокусить (от англ. Focus — фокус, центр) — тактика согласованного уничтожения группой игроков наиболее приоритетной цели. Быстро фокусить самых опасных врагов является важной составляющей командной игры.



метра ростом, и кулаки — с мою голову каждый. Если бы не вытянутая физиономия с двумя шрамами на проплешине, то его не Барсуком звали бы, а Кинг Конгом. Майк на «барсука» вроде не обижается, но все равно мы его так только за глаза зовем. Ну его — а вдруг да обидится? Впрочем, в задницу Майка с его нервами!

Я провел ладонью по лежащему на коленях кинжалу и попытался сосредоточиться на предстоящем бое.

Кларк ничего нового не сказал. Сетапы<sup>1</sup> у нас с «Варпами» почти одинаковые. Рога<sup>2</sup> — маг — прист — воин — лучник. Отличия только в специализациях. Кларк у нас — чистый рейнджер без пета, а Гита<sup>3</sup> у противника — хант<sup>3</sup>. Дамаг у нее процентов на двадцать меньше, чем у Кларка, но ее пет — бородавочник — имеет рывок и стан<sup>4</sup>, чем может серьезно попортить нам кровь. Наш Сэм — берсерк, как Дис, и влить<sup>5</sup> может в противника много, но оба его меча не идут ни в какое сравнение с масштабируемым двуручником оппонента. Дис вообще — тот еще урод, и я в душе не имею, какого хрена он уже второй сезон заявляется в «Варпах». С его скилом<sup>6</sup> и обвесом — мог бы спокойно за «Самсунг» выступать. И этот его дву-

<sup>1</sup> С е т а п (*от англ. Setup*) — состав команды или рейда. «Оптимальный сетап» — такой, в котором учитывается получение максимального количества баффов, нанесение максимально возможного урона, выгоды позиционирования.

<sup>2</sup> Р о г а (*от англ. Rogue*) — разбойник, плут, жулик.

<sup>3</sup> Х а н т (*от англ. Hunter*) — охотник.

<sup>4</sup> С т а н (*от англ. Stun*) — оглушение, ошеломление, способность других игроков или монстров лишать вашего персонажа возможности действовать на какое-то время.

<sup>5</sup> В л и т ь — нанести урон (*сленг*).

<sup>6</sup> С к и л — здесь: уровень игрового мастерства игрока — насколько правильно растут у него руки (*сленг*).

ручный меч... Почти пятнадцать крита на сто девяносто девятом уровне! Талантами и ачивками Дис себе еще девять процентов набрал. Если учесть, что арена срезает десять процентов от шанса нанесения критического урона ради зрелищности и баланса, то у него все равно остается четырнадцать! Это против моих семи! А крит его рельсой гарантированно шотнет<sup>1</sup> любого из нас, кроме Сэма! И ведь даже уклониться нельзя: у каждого нормального вара<sup>2</sup> на увернувшуюся цель сразу следует инстантная<sup>3</sup> *Расплата* с пятидесятипроцентным критовым шансом.

Созерцать падающий на тебя двуруч и не двигаться с места — то еще удовольствие. Особенно если учесть, что бои гладиаторские и на арене включены десятипроцентные болевые ощущения. Впрочем, эти десять процентов боли — голимое вранье. Будь это так — некоторые удары и касты вызывали бы смертельный болевой шок. А так — даже при одном проценте ХП самая сильная боль ощущается как хороший удар боксерской перчаткой по носу. Неприятно, но терпимо<sup>4</sup>. В общем, Дису нужно валить на расстоянии. Это в теории, а на практике — что с ним делать, не знает никто.

---

<sup>1</sup> Шотнуть, ваншотнуть (*от англ. one shot* — один выстрел) — убить кого-либо одним ударом/выстрелом, или, наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса/монстра.

<sup>2</sup> Вар (*от англ. Warrior*) — воин.

<sup>3</sup> Инстантный (*от англ. instant* — «мгновенный») — удар, заклинание, на которые не требуется время.

<sup>4</sup> В игре «Мир Аркона» болевые ощущения нарастают по мере уменьшения твоего ХП — хит пойнтов — количества единиц жизни. Теоретически заявленный порог боли игровой персонаж почувствует, когда у него останется менее 10% очков жизни (здоровья).