



Георгий
СМОРОДИНСКИЙ

МИР АРКОНА

СЕМНАДЦАТОЕ
ОБНОВЛЕНИЕ



ПРОКЛЯТОЕ
КНЯЖЕСТВО



МОСКВА
2018

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

Разработка серийного оформления
Владиславы Матвеевой

В оформлении переплета использована работа
художника *Сергея Апрошенко*

Сморodinский, Георгий Георгиевич.
С51 Мир Аркона. Семнадцатое обновление ; Прокля-
тое княжество / Георгий Смородинский. — Мо-
сква : Эксмо, 2018. — 672 с.

ISBN 978-5-04-096804-6

Странная штука жизнь. Сегодня у тебя есть перспективная работа, друзья и твердая уверенность в будущем, а завтра ты бессмертный странник. Человек? Демон? Закрытый план виртуальной игры, а под ногами путь, который нужно пройти от начала и до конца. Чтобы найти родного человека и отомстить своему врагу. И... еще, быть может, сохранить в себе немного человеческого тепла. Виртуальная реальность неотличима от реала: великие демоны и могучие боги, разрушенные замки и руины древних городов... А может быть, все-таки это шанс? Тот самый... Жизнь — странная штука, и чтобы понять это, порой нужно лишь искренне возненавидеть, лишиться всего и оказаться в начале пути. Всего лишь...

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

ISBN 978-5-04-096804-6

© Смородинский Г., 2018
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2018

СЕМНАДЦАТОЕ ОБНОВЛЕНИЕ



Благодарности

Я от всей души благодарю своего друга Илью Бродского, известного в WoW под ником Бродяга, без которого эта книга вряд ли вообще появилась бы на свет. И весь старый состав гильдии Shadow Angels на сервере Executus, в которой я когда-то был Гильдмастером. Мы с ними пережили кучу приятных моментов и получили в игре огромное количество фана. Многие из них есть на страницах моей книги.

Хочу также поблагодарить свою жену Анжелику и дочерей Диану, Эрику и Любу за их терпение и поддержку.

Надеюсь, они все когда-нибудь всё-таки прочитают эту книгу.

Георгий «Akella» Сморогинский



Ваш выбор принят. Добро пожаловать в Мир Аркона, Криан!

Навалилась привычная при входе в игру темнота.

ERROR 757@4#!278 % \$

Перед глазами снова меню выбора расы.

Демон.

Каждый представитель этой расы несет в себе частичку крови верховного владыки Преисподней...

*ERROR 757\$% * & ^*

...закованные в тяжелую броню являются одними из лучших воинов Мира Аркона. Вы получаете расовый бонус 75 % (максимально) защиты от ментальной магии, возможность ношения тяжелой брони и +2 % к рейтингу брони при ее ношении.

*ERROR 757 % # \$ (@ *) &*

Демон? Какой демон? Мне же выбрали человека! Игровой план демонов еще не запущен!

— Ну что? Ты готов? — раздался в моей голове ненавистный голос. — Поработаешь немного бета-тестером. У тебя двое суток. Кладбище в трехстах метрах от главных ворот — добежишь, получишь передышку. Да, и вот что: триста-четырееста смертей, и ты превратишься в пускающего слюни и гадящего под себя идиота. Не подведи меня, я на тебя поставил. Удачи! — он засмеялся.

«Какая же тварь!» — только и успел подумать я.

Звуки, которые появились в момент загрузки, совершенно не соответствовали звукам в стартовой локации людей. Вместо запаха молока и свежееиспеченного хлеба (игроки, выбравшие человеческую расу, появлялись в деревеньке с названием Озерки, если мне память не изменяет, неподалеку от пекарни) в нос ударил запах опилок, дегтя и еще какой-то, не поддающийся классификации, но удивительно неприятный. Справа раздался рев животного, скрип телеги и удивленно-яростный вскрик:

— Ррра-а-а!!!

Я увидел, что нахожусь уж точно не в Озерках. Не было в Озерках ни песчаника под ногами, ни домов из дерева и камня непонятной конструкции, не было также загона со стоящим там зверем — то ли яком, то ли овцой размером с яка. И уж чего точно не было, так это бегущего ко мне с лопатой организма с отвратительной перекошенной красной рожей. Перед смертью я успел заметить уровень НПС — сто семьдесят шестой.

Крестьянин наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Перед тем как погрузиться в черно-белую реальность, я почувствовал БОЛЬ!!! Эти твари, видимо, отключили блокатор болевых ощущений. Как правило, в подобных играх восприятие боли не превышает десяти процентов у обычных нормальных игроков и регулируется в настройках капсулы. Максимальное значение болевых ощущений — двадцать процентов для совсем уж откровенных мазохистов.



Внимание! Восприятие боли у Вашего персонажа 100 %. Возможно, это связано со сбоем персональной капсулы или с игровой ошибкой! Немедленно покиньте игру и сообщите об этом в Администрацию! Неисполнение требования может привести к смертельному исходу. В этом случае Администрация «Мира Аркона» не будет нести ответственности за Вашу смерть!

Внимание! Вы погибли в бою и сейчас будете воскрешены в точке последней привязки.

Напоминаем, что точку можно изменить при помощи специального заклинания. На месте Вашей гибели остается надгробие, которое содержит геньги, экипировку и предметы из сумки. Деньги и предметы из сумки может подобрать любой игрок, натолкнувшийся на Ваше тело. Свою экипировку, включая эликсиры и зелья, помещенные в специальные карманы на поясе, подобрать можете только Вы. Если в течение пяти суток Вы так и не забрали их, вещи исчезнут навсегда. Ваши вещи может также забрать любой игрок, которому вы выдадите на это разрешение.

На всякий случай я посмотрел опции. Кнопки «Логаут», «Связаться с Администрацией», «Телефонный звонок», как я и предполагал, оказались неактивны. В чате локации было тихо, как в морге, а название чата говорило само за себя: «Земли демонов» — Восточные пустоши, провинция Ярух, доминион Аштар, уровень локации «170 + ». Вот это влип!

Воскрешение через 9...8...7...

Поскольку никакой привязки, кроме точки моего появления, в этом мире не было, я должен был воскреснуть на том же месте. Перед оживлением я попытался максимально отдалиться от кретина с лопатой, который пошел в сторону какой-то кучи опилок, ведь я собирался сразу рвануть куда подальше. Забрать свои вещи и не мечтал, да и не жалко их — рваная одежда, убогий посох, пара кусков хлеба и



фляга с водой. Мне бы до этого кладбища только добраться, а там что-нибудь придумаю.

Когда цветная картинка появилась, я развернулся и как был в набедренной повязке, так и побежал по утоптанной пыльной дороге в противоположную от крестьянина сторону. То есть попытался побежать. Раздался женский визг, и баба, попавшаяся навстречу, сбросив коромысло с пустыми, громко зазвеневшими при падении ведрами, четким боксерским ударом с плеча отправила меня на новое перерождение.

Вот и не верь теперь приметам! Я даже на ее уровень не обратил внимания. Крестьянка и крестьянка, вполне миловидное, почти человеческое лицо, красноватая кожа, незамысловатая одежда.

Крестьянка наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Две минуты до воскрешения. В серо-белых тонах определиться с направлением очень сложно. Тем более что в состоянии призрака я вижу только ближайших НПС и смутные очертания построек. Выйти из зоны воскрешения я не могу. Не ожить тоже. Игра будет меня оживлять каждые две минуты, и, учитывая разность уровня с окружающими меня агрессивными НПС, агриться они будут на меня метров за сто минимум. По идее я не должен умереть от болевого шока, так как каждый удар для меня фатален. Да, больно! Очень больно! Но только в короткий миг. После «гибели» боль проходит.

В последующие часы не изменилось ровным счетом ничего... Я оживал и умирал. Умирал и оживал.

Мальчик наносит вам 10 единиц урона. Вы погибаете.

Вами открыто скрытое пассивное умение «Стойкость». Вы умеете сопротивляться боли! Теперь при получении урона Ваш болевой порог снижен на 1%. С этого момента болевой порог вашего персонажа составляет 99%.

Рост навыка возможен до достижения 80% значения.



Маленький снайпер, кидаясь камнями, уже в четвертый раз отправляет меня на перерождение. Вот гаденыш!

Стойкость... Я никогда не слышал о таком навыке. Скорее всего она открылась из-за стопроцентного болевого порога. Иван же мне рассказывал о том, что в игре иногда происходят необъяснимые вещи. В любом случае это пока мало чем может мне помочь.

Воскрешение через 9...8...7...

Я потерял счет времени, смертям и вспышкам боли. В какой-то момент пришла нечеловеческая жажда. Пить хотелось невыносимо. Запаса сил хватало на двухсекундное ускорение, но что такое две секунды в моей ситуации? Один раз мне даже удалось добежать до ворот, где два амбала двухсотого уровня с секирами в руках вновь отправили меня к конюшне...

Воскрешение через 9...8...7...

Кошмар продолжается...



ГЛАВА 1

...Вышедшая в 2034 году многопользовательская онлайн-игра «Мир Аркона» уверенно занимает первое место в мире по популярности. На первое января 2037 года в игре зарегистрированы 57 898 345 человек.

Общая территория игровых зон на сегодня составляет порядка 7 млн кв. км, что по размерам сопоставимо с Австралией. Тип подключения — полное погружение.

Успех игры обусловлен тем, что в ней задействованы более 50 000 искусственных интеллектов четвертого-шестого поколений под управлением искусственного интеллекта седьмого поколения класса «Мудрец» — RP-17. По словам разработчиков, ощущения в игре на 87% приближены к реальным.

Анонс обновления «Земель демонов»:

Внимание: 27 апреля в игре будет произведено очередное, семнадцатое, обновление.

Желающих принять участие в бета-тестировании просим отправлять заявки со своей учетной записи.

Много веков назад, проиграв битву светлым богам, остатки армии Велиала спешно отступали к Адскому Провалу. Чтобы задержать объединенные силы светлых и некоторых темных рас Аркона, верховный владыка Преисподней запечатал целый план сущего и швырнул на землю захваченные в боях души, подчинив их своей воле. От Великого Аркона, на создание которого владыка по-



жертвовал половину своей крови и все оставшиеся силы, прогнули пласты реальности. Когда светлые боги сорвали адские печати, их армию встречали готовые к бою легионы их вчерашних товарищей. Велуал со своим разбитым войском уже скрылся в глубинах Преисподней: в битве не было смысла. И светлые ушли, снова запечатав этот план, который был назван Землями демонов. С тех пор легионы восставших охраняют вход в Преисподнюю. Кровь светлых и темных рас смешалась с кровью верховного владыки зла, а близость Преисподней изменила их внешний облик. Так на Арконе появилась новая раса. Раса демонов.

Ярость, коварство, жестокость соседствуют тут с бесстрашием и мудростью. Демоны в основе своей не признают ни светлых, ни темных богов, ни владыку Преисподней, оставивших их в трудные времена.

Больше половины представителей этой расы — гуманоиды, унаследовавшие все качества и черты своих прегков. А кровь Истинного Демона и близость Преисподней проявили себя в некоторых мутациях, характерных только для этой расы.

Шестнадцать доминионов находятся в состоянии постоянной войны как друг с другом, так и с порождениями Преисподней, лезущими из многочисленных разломов. Помимо демонов, в закрытом плане обитают огромное количество разнообразных существ, ранее населявших эти земли. Существа за прошедшее время мутировали в большей или меньшей степени.

В игру вводятся 4 новых класса! У игроков откроются отличные возможности развития и совершенствования своих персонажей. Появятся 16 новых рейдовых подземелий, свыше 100 скрытых заданий, 18 новых сетовых комплектов, свыше 200 легендарных предметов, свыше 400 видов новых существ, новые фамильяры, ездовые животные и многое, многое другое.

Информация об обновлении будет дана позже на официальном сайте корпорации.