



**ЧИТАЙТЕ В СЕРИИ:**





ДЖОЗЕФ ДИЛЕЙНИ

АРЕНА  
13

ЖЕРТВА



МОСКВА 2018

УДК 821.111-312.9  
ББК 84(4Вел)-44  
Д46

Joseph Delaney  
ARENA 13: THE PREY

Copyright © Joseph Delaney, 2016  
First published as «Arena 13» by Random House Children's Publishers  
UK, a division of the Random House Group LTD  
Joseph Delaney has asserted his right to be identified  
as the author of the Work.

**Дилейни, Джозеф.**

Д46 Арена 13. Жертва / Джозеф Дилейни ; [пер. с англ. А. Бушуева, Т. Бушуевой]. — Москва : Эксмо, 2018. — 384 с. — (Арена 13).

ISBN 978-5-699-97484-9

Вращается колесо с тринадцатью спицами, и годы сменяют друг друга. Неизменным остается одно: у людей, пребывающих в Мидгарде, нет надежды. Города терроризирует Хоб, и каждый может стать его жертвой. В лесах гордый народ гентхаев платит страшную дань вервейтам, не знающим жалости полулюдям-полуволкам. Как и многие до него, Лейф мечтает положить конец этому жестокому порядку вещей. Он усердно тренируется для того, чтобы вызвать Хоба на поединок на Арене 13 – и победить. И отчаянно ищет способ сделать так, чтобы эта победа не превратилась в поражение...

УДК 821.111-312.9  
ББК 84(4Вел)-44

© Бушуев А., Бушуева Т., перевод на русский язык, 2017  
© Издание на русском языке, оформление.  
ООО «Издательство «Эксмо», 2018

ISBN 978-5-699-97484-9

# ПРАВИЛА БОЯ

## Главные правила

1. Цель боя на Арене 13 — рассечь плоть и пролить кровь. Мишени — сражающиеся люди.

2. Ни один противник не может сражаться в доспехах и иметь иную защиту. Допускаются лишь кожаные куртки и короткие кожаные штаны: плоть должна быть открыта клинку.

3. Состязание на Арене 13 заканчивается и считается выигранным, если один из противников ранен и пролилась кровь. Это может произойти во время боя или после его завершения, когда делается ритуальный порез. Если это случается во время боя, он должен быть немедленно остановлен, чтобы предотвратить смерть или серьезные увечья.

4. В случае смертельного исхода нельзя обвинять и упрекать победителя и требовать с него какого-либо возмещения ущерба. Любая попытка наказать или ранить победившего бойца за пределами арены карается смертью.

5. Победивший получает право на ритуальный порез руки противника, если выведет из строя его лака (или лаков).

6. Победенный боец должен смириться с ритуальным порезом. Чтобы усилить боль, в таких случаях используется вещество крансин.

## Правила боя

7. Позорная трусость во время ритуального пореза карается тремя месяцами запрета на посещение арены. Храбрость — обязательное качество.

8. Симулакр, обычно называемый «лак», используется как для атаки, так и для защиты сражающихся людей.

9. Боец «мин» сражается позади одного лака, боец «макс» сражается позади трех лаков.

10. Первые пять минут бойцы могут сражаться позади своих лаков. Потом звучит сигнальный гонг, и они должны сменить позицию и биться перед лаками, где будут открыты клинкам своего противника.

11. Лак выходит из строя, когда клинок попадает в его горловую втулку. Это называется «обрыв» — лак падает и теряет способность двигаться.

12. Бойцы Арены 13 могут также сражаться по Специальным правилам.

## Специальные правила

### 1. Правила боя насмерть

Цель боя насмерть — убить противника. К этому бою применимы все «Главные правила», но со следующими изменениями:

— Если во время боя проливается кровь, сражение продолжается.

## Правила боя

— После того как лак или лаки противника выведены из строя, противник должен быть убит! Можно перерезать ему горло или отделить голову от туловища — решение за победителем. Смертельный удар наносится либо победителем, либо его лаком.

— В качестве альтернативы победитель может проявить милосердие в обмен на извинения или согласиться принять денежную компенсацию.

### 2. Правила Турнира учеников

Цель таких турниров — улучшение навыков учеников-первогодков. Для этого их ставят против их товарищей на Арене 13. Чтобы защитить учеников и смягчить суровость реального состязания на Арене 13, вносятся два изменения в «Главные правила»:

— Ученики всегда сражаются за спинами лаков.

— Клинки, которыми делается ритуальный порез, не смазываются крансином.

### 3. Вызов Хоба

— Когда Хоб посещает Арену 13, чтобы бросить вызов, боец «мин» должен сразиться с ним от имени «Колеса».

— Все бойцы «мин» должны собраться в зеленой комнате, где при помощи лотереи будет избран тот, кому предстоит сражаться.

## Правила боя

— К этой схватке применимы «Правила боя насмерть», за исключением одного: здесь нет места милосердию.

— Бой идет насмерть. Если боец-человек побежден, тогда его — живого или мертвого — может забрать Хоб. Бойцы, зрители и официальные лица не должны вмешиваться.

## Второстепенные правила

1. Мечи нельзя приносить в зеленую комнату или в раздевалку.

2. Мечи Арены 13 нельзя использовать за пределами арены. Это правило необходимо поклясться соблюдать при регистрации. Любое нарушение карается пожизненным запретом на участие в боях на Арене 13.

3. Плевать на арене запрещается.

4. Ругаться и богохульствовать на арене запрещается.

5. Оскорблять своего противника во время боя запрещается.

6. В случае любого разногласия решение главного распорядителя обжалованию не подлежит.



*Посвящается Мэри*



*Мертвые видят сны.  
Им снится мир Ним, и они беспомощно блуждают  
в его темных лабиринтах в поисках того,  
чего никогда не могут достичь.  
Но очень, очень немногим говорят слов.  
Это слов, который снова призывает их к жизни.  
Прокляты дважды рожденные.*



## ПРОЛОГ

**Б**ойцы собираются в зеленой комнате. Никто не произносит ни звука.

Лица у всех хмурые. Каждому по очереди передают шар из матового стекла — лотерейный барабан. Витус вытягивает соломинку, и его внезапно охватывает дурное предчувствие. Руки дрожат; он уже знает, что выбор падет на него.

Так и есть. Ему достается короткая соломинка.

Короткая соломинка означает смерть.

Ему предстоит бой с Хобом на Арене 13.

Провожая его на арену, мать всегда говорит одно и то же:

— Вернись ко мне. Пусть тебя минует беда!

— Вернись! — обещает он.

Затем они обнимаются и расстаются.

На этот раз он не сможет сдержать обещание.

Его худшие страхи сбудутся.

Он даже не успеет попрощаться с семьей.

Мать никогда не приходит на Арену 13 — она считает бои варварством. Отец, напротив, всячески поощрял

## Жертва

его и платил за обучение, но отец умер. Два старших брата работают на большой ферме недалеко от города. Время от времени мать просит Витуса оставить Арену 13 и помогать братьям, но ему нравятся поединки, и он должен найти свое место в мире.

Ему нравится быть бойцом, и за два года, которые он сражается, он заработал хорошие деньги. Он оплачивает счета, и после этого даже кое-что остается. Это важно. На Арене 13 невозможно сражаться более пятнадцати лет. Ты стареешь. Теряешь скорость и сноровку. Ноги начинают подводить. Витусу всего девятнадцать, но думать о будущем необходимо уже сейчас. Деньги нужны ему, чтобы начать собственное дело. Еще десять успешных лет — и он бы смог.

Но каждый год на Арену 13 выходит Хоб.

Витус всегда сражается в позиции «мин» — его защищает лишь один лак, тогда как его противник, сражающийся в позиции «макс», использует трех лаков. Биться в позиции «мин» сложнее, зато позволяет показать свое искусство и приносит больше денег.

Любой боец «мин» рискует. Хоб сражается позади триглада, его вызов всегда обращен к бойцам «мин». Каждый год Витус мог вытащить короткую соломинку.

И вот это случилось.

Витус выходит на арену. Его ноги дрожат, во рту пересохло, сердце бешено стучит в груди. Он видит Хоба и трех лаков, и его страх усиливается.

На Хобе бронзовый шлем, глаза едва видны в горизонтальной смотровой щели. Его триглад облачен в черные, как эбеновое дерево, доспехи. Хоб и его лаки выглядят

## Пролог

как люди, но руки у них длиннее. Они источают злобу, а их движения полны непревзойденной ловкости, какой нет ни у одного бойца. Они как хищники следят за каждым движением противника. Витус знает, он станет их жертвой.

Голова идет кругом. С грохотом захлопываются огромные двери. На этот раз не слышно трубы, возвещающей о начале поединка. Им предстоит сразиться по особым правилам, которые применяются лишь во время схватки с Хобом.

Это хуже, чем просто бой до смерти одного из соперников. Если ты ранен, но все еще жив, Хоб утащит тебя в темноту своего логова, в цитадель на холме, чьи тринадцать шпилей возвышаются над городом. Никто не знает, что там происходит, но бойца-человека после этого никто больше не видит...

Поединок начинается. Хоб и его триглад наступают. Их клинки сверкают в свете висящей над ареной люстры. Витус прячется за своего лака, надеясь, что введенные в того шаблоны достаточно хороши. Вбирает голову в плечи, готовясь отразить атаку.

В этом году его лак действовал неплохо. Витус — девятый в рейтинге, но почти во всех его поединках победа была одержана в первые пять минут. Быстрота важна, потому что потом звучит гонг — и происходит перегруппировка. Бойцы выходят вперед и сражаются *перед* своими лаками, открытые клинкам противника, жаждущим вонзиться в плоть.

Сражаться впереди лака страшно. На соперниках лишь короткие кожаные штаны и короткие куртки,