

На заре становления мира

*Мир Вальдиры (Фанфики)
(Рассказ на конкурс) - I*

Kondor

На заре становления мира.

Дождлся. Наконец, увидев симпатичную эльфийскую девушку, он начал действовать. Руки сами, казалось бы независимо от разума, потянулись к заплечному мешку.

- А вот и ты, красавица, тебя то мне и надо – очень тихо, себе под нос проговорил дюжий детина.

Мы с Серёгой, моим другом и напарником медленно продвигались по узкой горной тропе, направляясь к дальнему плато на котором находились старые шахтерские постройки. По нашей информации там, в одном из жилых барачков, можно было отыскать два тайника.

Судя по заметкам, обнаруженных нами в дневнике местного геолога, в одном из тайников была непростая кирка, во втором - схема, используя которую, можно было добраться до шахты, в которой еще остались крохи очень редкого и очень дорогого металла. Конечно не адамантия, и не мифрила, но тоже прямо сказать ничего себе. Игрок, а тем более начинающий фанат-рудокор за эти два тайника отдаст очень многое. Вот мы и решили проверить полученную информацию. Лично нам она была бесполезна. Мы воины. Мечники. А вот продать такое – запросто. А деньги – это всегда деньги.

Наша прогулка, а это была именно она, позволяла просто наслаждаться пейзажем, или думать о чем-нибудь. Думать мне не думалось, и я просто смотрел вокруг.

Пусторудные горы, в сущности, мало чем отличались от многих горных массивов, из реального мира. Разве что в Вальдире были некоторые упрощения и послабления, связанные с тем, что это как ни крути, была игра.

Придуманый, фантазийный мир, в котором вполне себе спокойно можно было встретить летящего в небе дракона, или жить под водой.

При известном умении здесь, в горах, можно было невооруженным взглядом увидеть на склонах выходы породы, или спрятанные узкие щели, ведущие внутрь. Конечно, подобные умения нужно было прокачивать и на это уходит масса времени. Нам с моим напарником это не грозило. Мы уже имели все необходимое для парных походов. И, конечно же, мы не были единственными и неповторимыми, помимо

нас были и одиночки, и многочисленные группы которые изучали все, что можно было изучить.

Мир, в котором мы находились, был поистине огромен. Мы как-то прикидывали, что от одного края континента до другого, если идти пешком, нужно не менее трех месяцев. И это если идти прямо, не вступать в столкновения и не общаться со встречными.

Все текущие проблемы и новости были давно обсуждены, так что мы шли, молча, внимательно поглядывая по сторонам. Мало ли что интересное может встретиться на пути. Внезапно до нас донесся гул. Мы, наученные горьким опытом, распластались на земле. Горный обвал штука вообще очень страшная, а если учитывать, как далеко мы уже зашли от ближайшей плиты возрождения, умирать не хотелось совсем. Земля под нами содрогнулась. Но слабовато. Можно было не падать. Однако перестраховка не мешала еще никому и никогда.

- Слабовато что-то как-то – сказал, вставая Серега – пошли дальше.

- Мне вот интересно, когда же, наконец, здесь все устаканится-то. Трясет и трясет. Так, глядишь, скоро и гор-то не останется, сравняются с земелькой сырой.

- Ага, не дожدهшься. Свят еще что-нибудь соорудит.

- Конечно соорудит. Меня его фантазия иногда до дрожи доводит. Чего только стоит памятный сталактит.

- Стоп, не напоминай! – Серегу буквально передернуло от воспоминания. Да и меня покорежило.

Дело это было в одной из пещер, в которую мы забрели где-то с неделю назад. Красоту подземных пещер описать очень и очень сложно. Игру теней и света надо увидеть и прочувствовать. А если в пещере присутствуют не только голые стены, а например вкрапления кварцитов, лед, или прочие какие-нибудь россыпи драгоценных камней, то создаваемое световое шоу из мелких брызг, искр и разноцветных звездочек передать словами просто не представляется возможным. Трепещущий свет факела создает немыслимый танец. Все сверкает и искрится. Нечто отдаленное можно представить себе, увидев морозным днем сверкание снежинок под ярким солнцем. Но только

отдаленно.

Мы с Серегой замерли в немом восхищении, позабыв о том, кто мы и где мы. Красота пещеры поражала и заставляла расслабленно млеть от увиденной картины. Что мы собственно и сделали. Забыв обо всем, мы двинулись к центру пещеры, в котором находился внушительного размера одинокий огромный сталагнат диаметром охватов в восемь. Большущая такая сосулька, которая образовалась при сращении сталактита и сталагмита. Почему она одна? Где остальные наросты и сосульки? Мы на эту тему даже не задумывались. Обстановка не располагала к размышлениям.

Мои глаза не стояли на месте ни секунды, хотелось охватить взглядом всю феерию. Именно поэтому произошедшее впоследствии, я заметил, только когда все уже началось. Едва мы пересекли какую-то невидимую черту, сталагнат вспыхнул изнутри яркой вспышкой света, которая высветила, находящуюся у него внутри, идеальную сферическую капсулу. Мы на пару секунд даже ослепли, настолько все произошло внезапно.

Дальше все пошло отнюдь не как в недавней сказке, в которой мы находились. Как описать увиденное внутри капсулы? Я, конечно, попробую, однако не уверен, что получится передать картину. Представьте себе пламя яркого и мощного костра. С одним важным отличием. Языки пламени были всех оттенков черного цвета. Да-да, именно так. Всех оттенков. Сказать иначе невозможно. И внутри этого пламени находилось отвратительное, внушительных размеров чудовище.

Какая-то адская смесь. Паучьи лапы с дополнительными отростками-руками на передних конечностях, тело броненосца, голова пантеры с огромными совиными глазами, которые двигались как у хамелеона, и скорпионий торчащий вперед и вверх хвост.

Очнувшись, мы с Серегой выхватили мечи, взяли наизготовку легкие, но прочные щиты и, несколько разойдясь в стороны, принялись молча наблюдать за происходящим. Разрушать стенки сосульки, почему-то совсем не хотелось. Мерзкое чудовище не пыталось причинить нам вреда, а просто разглядывало. Меня левым глазом, Серегу правым.

Так продолжалось две или три минуты, после чего события понеслись, лавинообразно набирая обороты. Монстр с кошачьей

головой, натурально, по-кошачьи же облизнулся, и зевнул, широко раскрыв пасть. После чего, почти не открывая рта, эта гадина заверещала. Звук был очень громким и очень, на уровне ультразвука, высоким. От создаваемой им вибрации стенки сосульки лопнули и рассыпались осколками каленого стекла.

И, в ту же секунду, мы оглохли. Абсолютно.

Внимание!

На вас наложен эффект «Оглушающее верещание Транк'Хууда»

Время действия эффекта 3 минуты

Сверкнули глаза монстра.

Внимание!

На вас наложен эффект «Парализующий взгляд Транк'Хууда»

Скорость - 25%

Сила – 5%

Выносливость – 5%

Ловкость – 15%

Время действия эффекта 1 минута

Дальнейшее слилось в какой-то сюрреалистичный кошмар. Мягким прыжком Транк'Хууд оказался около нас. Своими отростками-руками монстр, с легкостью, буквально одним, быстрым, движением, лишил и меня, и Серегу щитов, попросту выбив их у нас из рук.

Было ясно, что сила и мощь чудища заморского, превышали мои с Серегой многократно. И этот монстр был нам не по зубам. Нам оставалось только одно. Бежать. Однако и эта светлая мысль изрядно запоздала. Точнейшим ударом Транк'Хууд вонзил шип своего хвоста мне в грудь под горлом.

Отравление!

Вы отравлены ядом Транк'Хууда»

Скорость - 25%

Сила – 25%

Выносливость – 15%

Ловкость – 25%

Время действия эффекта 2 минуты

«Баста, карапузики. Кончились танцы» вспомнилась фраза из мультика. Я практически не мог двигаться, и монстр с легкостью

удерживал меня, предотвращая любые попытки двинуться с места. Серега, которому не досталась честь быть ужаленным, пытался оказать сопротивление, но тоже, как я мог видеть, тщетно. Все его попытки пробить мечом защиту броневых листов тела монстра заканчивались ничем. Внезапно Транк'Хууд дернулся в сторону и натуральным образом откусил Сереге руку по локоть.

От страха и неожиданности Серега закричал. Причем я бы не стал утверждать, что его крик был слабее верещания злобной твари.

Не теряя ни секунды времени и ни доли преимущества, Транк'Хууд нанес второй укус моему напарнику, который напрочь лишил Серегу головы.

И прежде, чем его тело опустилось на землю едва светящимся коконом, в потолок ударила мощная, тягучая струя крови.

Зрелище, во всем своем натурализме было грандиозным. Дрожь и трепет, лед и пламя, Танго и Кэш, Белоснежка и семь гномов. В общем, меня еще некоторое время после появления на камне возрождения потряхивало от пережитых после встречи с чудовищем эмоций. Полное погружение оно такое. Иногда может принести такой сюрприз, что хоть стой, хоть падай. Эти мысли бешеной стрелой пронеслись у меня в голове в тот момент, когда монстр повернул голову и посмотрел на меня обоими глазами.

- Что это было-то – спросил Серега, когда я появился на камне возрождения – что за зверь такой этот Транк'Хууд?

- Отличный монстр. Мне понравился. Сложный, рейдовый. Разве что мелочи ему отвлекающей добавить, которая полезет из огня, после появления главного. Будет вообще здорово.

- Мне не по себе как-то – сказал мой напарник – я и так пауков всяких не очень люблю, а тут еще и такая страхолюдина. Тьфу, больше я туда не пойду. Не уговаривай.

- Еще бы. Я и сам не горю желанием снова туда соваться. Нет особенно желания опять наблюдать фонтаны крови.

- Какие фонтаны?

- Помнишь струйку крови из откушенной руки? Успел заметить?

- Еще бы – Серегу передернуло.

- Умножь на пять, а то и на десять. Не ошибешься. Неприятное зрелище. Слишком натуралистичное. Представляю, как это было бы,

если бы не ограничение на кровь, как бы там все залило.

- Жуть какую-то ты мне щас говоришь. Неужели хуже, чем тогда в лесу с медведем?

- Ну да. Медведь-то что, ну истекает зверушка кровью и истекает. Ну, многовато было крови для одного медведя, однако и мишка был не маленький.

- Не знаю, я после того боя в настройках покопался, и количество крови поубавил – Сказал Серега – во избежание так сказать.

- У меня тоже немного убавлено. На треть где-то. И тоже после медведя.

- Да, я тут подумал, как-то не везет тебе с конечностями. То ногу сломал, то руку откусили. Подумай на эту тему, где-то у тебя просчет серьезный в плане сохранения целостности организма.

- Ага, давай, поюмори мне еще... В следующий раз первым пойдешь, и сам будешь с деревьев прыгать.

С того памятного боя в пещере прошло уже довольно времени, чтобы мы с напарником пообвыклись в Вальдире, присмотрелись, начали более спокойно воспринимать состояние полного погружения. После встречи с разными монстрами, уже не сильно удивлялись, пугались или напрягались от их порой несуразного или жутковатого вида.

Наши достижения и способности, довольно сильно превышали способности многих игроков наших уровней, чему, как вы понимаете, очень помогала выданная нам экипировка экстра-класса. Она выглядела абсолютно неприметной и обычной, а вот дополнительные параметры имела куда выше, чем можно было бы представить, взглянув на них. Именно она позволяла нам сражаться с куда более сильными, чем мы противниками. Но и у нее были ограничения.

Статы не действовали в бою против простых игроков. В бою с ними, усиления экипировки имели параметры, чуть выше средних, для наших уровней. Таким образом, нас, в некотором роде, ограничивали от бездумного использования. Да и практически постоянное присутствие над нашими головами светлого ангела наблюдателя, тоже, знаете ли, не

давало поводов к безрассудству.

Но сейчас его не было. Он, видимо отлучился по своим делам куда-то, а быть может просто, отправился на обед. Вальдира конечно хороша, слов нет, но она не накормит уставшее и голодное тело настоящей человеческой пищей, и не предоставит возможности полноценного сна. Поэтому хочешь, не хочешь, а находиться в ней постоянно, жить в ней, не представлялось никакой возможности. Ради того, чтобы не давать возможности сидеть в игре безвылазно, были предприняты некоторые меры, о которых никто из нас никому ничего не расскажет.

Девиз игры – свобода. Полная, ничем не ограниченная свобода. Здесь можно делать буквально все, что душе угодно. Имелись некоторые строжайшие ограничения, например до совершеннолетия и думать нельзя было получить свой собственный кокон и игровой аккаунт в Вальдире. Эта игра исключительно для взрослых. Вторым важным ограничением была невозможность иметь более одного игрового аккаунта одним человеком. Это ограничение было введено из медицинских соображений.

Тесты показали, что постоянная пересадка из кокона в кокон и соответственно постоянная смена игровых персонажей крайне негативно влияет на психику человека, которой очень сложно, а порой и невозможно быстро переключаться на разные, порой диаметрально противоположные роли.

Да, мы не простые игроки. Мы с Серегой одни из немногих тестировщиков, для которых Вальдира была не только и не столько игрой, сколько работой. Порой тяжелой, порой приятной, а порой и нудно-рутинной. Нам было многое ведомо, мы имели в своем арсенале то о чем простые игроки пока и мечтать не могли.

Разумеется, мы не обладали божественной силой или какими-то супер способностями, но такие вещи как детальная карта местности с указанием тайников и секретных локаций, более мощное оружие и доспехи, волшебные свитки телепортации, позволяющие перемещаться в нужное место с уникальной точностью, у нас имелись в изобилии.

Мы скакали от места к месту, смотрели, что и как, сражались с монстрами и наблюдали за происходящим.

Прошел уже месяц с момента мирового открытия Вальдиры.

Сделано было много, и многое еще предстояло сделать. Игроки пока не добрались до этих мест, однако это событие было не за горами. В Карстовых пещерах уже произошли первые боестолкновения, а значит у нас, на окончательные проверки, оставалось совсем мало времени, поэтому мы торопились, как могли.

Так, по пути к шахтерскому поселению, почти не обсуждая текущую обстановку, мы с Серегой заодно обследовали намеченный участок местности и даже нашли некоторые ошибки в двух местах, которые были исправлены буквально на наших глазах. За этим процессом было интересно наблюдать.

Замечаешь трещину в горе, которой быть не должно, например сдвиг или наложение одного изображения на другое, отсылаешь отчет, проходит несколько минут и нате вам, изображение поволакивается легкой рябью и картинка становится правильной. Особенно хорошо бывает, если с нами дежурит Свят. Шеф-дизайнер Пусторудных гор. Мужик с хорошим чувством юмора. Бывало, смотришь ты на гору или облако какое в небе, а они начинают смотреть на тебя. Строить рожицы или язык показывать. Ну да. Пока есть еще время для подобных развлечений. Кроме нас никто этого не видит. Скоро это все закончится. Новые игроки появляются в Вальдире если не сотнями, то десятками ежедневно.

Как-то раз, мы по делам были в Яслях Альгоры, надо было кое-что проверить, так минимум двести человек там было точно. Все бегали, кричали, знакомились, выполняли квесты. Ажиотаж царил неопиcуемый.

Но дело есть дело, и мы были заняты.

- О! Серега, смотри, какая интересная дырочка.

Мой прокачанный навык скрытого зрения, подсветил узкий, хорошо замаскированный в склоне горы проход.

- Пойдем?

- Хм – Серега замер на месте – Слушай, Леха, на карте ничего подобного не указано, никак Свят новый данж, какой-то придумал. Связываться будем? Или пойдем на удачу?

- Конечно на удачу. В прошлом подземелье было слишком уныло. Чу-чирла. Тьфу, мелочевка. А мы тоже хороши, совета просили, как драться против зверушки мелкой спрашивали, позор, да и только. Мне

все больше и больше нравится ходить на ощупь. Представляю себе кайф других игроков, которые еще не имеют наших навыков, как им интересно познавать Вальдиру.

- Согласен. Погнали – сказал я, активируя навык ночного зрения – Эээх, и что же опять подземелье-то? Я, конечно, понимаю что горы, специфика, однако не плохо было бы добавить проблем и вне пещер и пещерок. Пожалуй запишу.

Я сделал пометку в своем блокноте, доложить о своих мыслях дизайнерам-наполнителям локаций, чтобы разбавили рутинные путешествия по горным тропам.

Узкий проход, извиваясь, уходил вглубь горы. В нем едва можно было пройти вдвоем плечом к плечу. Впрочем, через два поворота проход расширился. Стало свободнее. Царила умиротворяющая тишина и спокойствие. Смущало только одно - это наличие отчетливо видимой на потолке прохода копоты, явно искусственного происхождения.

После следующего поворота картинка начала меняться. Стены стали более темными, копоты явно стало больше. Было видно, что в этой части пещеры явно кто-то бывал. И бывал частенько. Однако, пока, ничего не указывало на нечто странное или страшное. Все-таки мы были в горах и вполне возможно, что случайно наткнулись на старую штольню-выработку, которую прорубили гномы, добывая ведомые только им ресурсы.

Мы даже не успели серьезно углубиться внутрь горы, когда я почувствовал, как мне на лоб упала капля и стала скатываться вниз, к глазам. Инстинктивно, я попытался вытереть ее. Рука окрасилась красным.

- Что за черт, что это? – тихо спросил я у идущего за мной следом Сереги.

- Похоже кровь, Лёх. Приготовились.

Тихо и почти беззвучно мы вооружились, вынув мечи из ножен. Я скорее по привычке, чем по другим поводам, включил видеозапись. Медленно и осторожно мы двинулись дальше по проходу.

Впереди раздался дикий женский крик, от которого лично у меня по коже побежали мурашки.

- Ни хрена себе – протянул Серега – во дела.

- Рванули, только аккуратно – дал я команду напарнику,

одновременно активируя неслышимый эльфийский шаг, который позволял передвигаться практически бесшумно. Способных его услышать игроков в Вальдире еще не было, но перестраховаться все-таки стоило. Да и монстра какого-нибудь предупредить о нашем приближении не стоило.

Сергея поступил также. Мы давно с ним сыгрались и понимали друг друга буквально в полувзгляда.

Вид окружающих нас стен становился все более и более зловещим. Крови становилось все больше. Вновь раздался женский крик, на этот раз более тихий, но не менее душераздирающий.

- Так твою растак – проговорил я – похоже, мы куда-то влипли.

- Видимо да. Ну что же будем посмотреть.

Еще через два поворота, мы встали как вкопанные, наконец, услышав недалекие голоса.

- Ну что же ты, красавица, давай, кричи, кричи громче – в голосе слышалось несдерживаемое рычание – давай же.

- Не надо, пожалуйста, не надо, мне больно.

- Это же замечательно. Боль освобождает.

- А-А-А-А-А-А!

- Да, вот так, так очень хорошо. Продолжай.

Мы переглянулись с Сергеем. Видимо там чуть дальше происходило нечто ужасное.

Неслышимые, мы, в конце концов, подошли к повороту, за которым, судя по всему, все и происходило.

Девушка уже не кричала, а негромко плакала, до нас доносились негромкие всхлипывания.

Внезапно что-то чавкнуло, и вновь раздался женский крик, который, впрочем, почти сразу прервался.

- Непорядок, совсем слабенькая – послышался тот же рычащий голос – Не беда. Теперь ты.

- Нееееет – крик уже другой девушки остро резанул по ушам.

Мы выскочили за поворот. Представшая перед нашими глазами картина была одновременно и ужасной и тошнотворной. В довольно большой по размерам пещере была устроена натуральная камера пыток, посередине которой стоял ЧТО??? ИГРОК!!!! Ласковый Зверь. Пятьдесят шестого, достаточно высокого, учитывая время открытия

Вальдиры, уровня.

Абсолютно голый, весь с ног до головы залитый кровью, мощного телосложения человек одной рукой держал поварской тесак, другой почти на весу удерживал молодую, также полностью обнаженную девушку, обмотав вокруг кулака ее волосы. Руки и ноги девушки были крепко связаны.

- Начнем, пожалуй. Кричи громче, красавица – прорычал Зверь, разрезая тесаком грудь девушки. Брызнула кровь.

В очередной раз в пещере раздался дикий женский крик.

- Мама дорогая – не удержался я – это же ужас.

Зверь, обернулся на мой голос. На нас уставились налитые кровавым безумием глаза.

- Гр-р-р-а-а-а-х – прорычал он – вы кто? Валите отсюда, вас сюда не звали. Хотя нет – хищная улыбка перекосила лицо игрока – И вы тоже будете участниками.

Он легким движением отбросил девушку к стене, возле которой лежали еще две обнаженные и связанные жертвы.

Сереге, бешено закричав, бросился на сумасшедшего игрока стремясь убить того, с одного удара. Конечно, у него это не получилось, он лишь едва-едва задел душегуба. А вот Зверь проявил чудеса прыти и умений. Хорошо поставленным ударом он заставил Серегу отлететь к стене и знатно в нее впечататься. Моя попытка вступить в бой тоже не увенчалась успехом. Не учтя того, что весь пол пещеры был залит кровью, я банально поскользнулся и упал, что впрочем, спасло меня от мощного удара. Нет худа без добра, как говорится.

Отлипший от стены Сереге вновь атаковал Зверя, на этот раз более успешно. Его удар прошел, и видимо на некоторое время повесил на соперника эффект ошеломления. Сереге начал наносить бешеные удары, которые, однако, не приносили Зверю особенного вреда. Сказалось ограничение оружия в бою с игроком. Да и безумец, достаточно быстро вышел из ступора и начал довольно успешно отбивать все атаки моего напарника. Дело грозило принять неприятный оборот. Ну что же. Придется воспользоваться кардинальными мерами.

- Сереге стой! – крикнул я, видя что напарник бьет урода с каким-то остервенением – приди в себя. Какой смысл этой драки? Опомнись.

- А? Что? - Сереге взглянул на меня – Это же выродок!

- Ну да, выродок, так и поступим с ним соответственно. Отскок! – последнее слово я буквально прокричал. Напарник поступил именно так как я и рассчитывал. Он отпрыгнул от врага на добрых три метра. Услышав команду, его тело среагировало раньше мозга.

- СвятСвет! – выкрикнул я кодовую фразу, направив меч на Ласкового Зверя.

Это была секретная директива, так сказать последний шанс. И имели мы ее на всякий пожарный случай. Кто же мог представить, что случай будет таким.

Из меча вырвался ослепительный луч ударивший точно в грудь Зверя. В случае с игроком он действовал несколько иначе, чем в случае с монстром. Монстра эта луч убивал мгновенно. Игроку давались две секунды.

- Убью, сук... - это было последнее, что успел сказать Ласковый Зверь, прежде чем исчезнуть. Как-то резко наступила полная тишина. Даже отброшенная демоном девушка молчала, со страхом глядя на нас, видимо ожидая чего то ужасного. Глупенькая, что может быть страшнее того, от чего мы тебя только что избавили.

- Все хорошо, теперь все будет хорошо – сказал я дрожащим голосом, успокаивая скорее сам себя, чем кого-то еще – все уже кончилось.

Не стану приводить здесь слова, которые мы с напарником произносили последующие несколько минут, разглядывая пещеру. Из печатных там были только междометия “на” и “в”.

Установив стационарный маяк, для точной привязки к точке на местности я срочно вызвал Гарика. Именно он был нашим сегодняшним ангелом-хранителем.

Я отнюдь не горю желанием подробно описывать пещеру, которую мы были вынуждены осмотреть самым внимательным образом, скажу только, что в ней было помимо живых девушек неписей еще восемь неживых, тело ни одной из них не было целым.

- Вы что, мужики, охренели? – спросил Гарик, появляясь в пещере и оглядываясь – вы, что тут натворили?

Буквально мгновенно сориентировавшись Гарик, щелчком пальцев, заморозил время, все вокруг нас замерло. Скрупулезно и тщательно наш ангел-хранитель стал оглядывать каждый уголок пещеры, делая

скриншоты или видеозапись.

- Мы? Мы натворили? Ты в своем уме, придурок – вызверился на Гарика Серега.

- Так, спокойно, медленно, по порядку – Гарик явно умел держать себя в руках гораздо лучше, чем я или Серега. Выдержка у него была поразительной.

Я, собрав волю в кулак, кратко пересказал все, что здесь произошло.

- Нет. Это не дело, Гарик, это уже реально слишком. Всему есть предел. Это вообще что сейчас было-то – продолжал я, дрожащими руками, пытаюсь поднести стакан вина, из наших запасов, ко рту. Гарик, висящий чуть над нами, в воздухе, помолчал, услышав сказанное. После чего щелкнул пальцами, и девушки исчезли. Все девушки. Пещера оказалась девственно чиста. Из нее были убраны любые следы пребывания кого-либо.

- Как!? Как он мог такое сотворить? Почему система не отследила массовых смертей неписей? – Серега немного пришел в себя и, вроде бы, начинал критически мыслить.

- Такое не должно повториться, Гарик, не должно. Ты это понимаешь?

- Ты же знаешь, Лёха, я сам такое решить не могу. Политика компании, реализм, натурализм, полное погружение. Да что, собственно, я тебе объясняю, ты сам все понимаешь не хуже меня. Здесь мы не можем ничего решить.

- Можем не можем, ты о чем? Хорошо я сейчас его на сутки выбил из игры, но он вернется. Где гарантия того, что он не начнет все заново?

- Да ерунда это все. Где гарантия того, что подобный выродок в Вальдире только один? – Серега никак не мог успокоиться – надо что-то решать. Немедленно, пока не стало слишком поздно.

- Да не могу я – терпеливо сказал Гарик – не могу, понимаете? Это не в моей компетенции.

- Чего не в твоей? А что в твоей? – спросил Серега – только и дел охранять наши никчемные тушки?

- Я не могу менять правил игры!

- Ну так давай сюда того, кто может. Хоть это то ты можешь?

Гарик фыркнул.

- Ага, так и они сюда и прибежали все, по первому требованию. Но я согласен, делать что-то надо. Подобного повториться не должно. И решение надо принимать быстро. Надо созывать начальство. Подождите, попробую – на некоторое время Гарик застыл в полной неподвижности. Лишь пальцы его рук двигались по невидимой, виртуальной клавиатуре.

Прошло не меньше десяти минут, прежде чем наш наблюдатель разморозился.

- Нас ждут. Погнали – проговорил он разводя руки в стороны и держа пальцы определенным, хитрым способом.

Над нами развернулась сфера магического телепорта, которая мягко, но достаточно быстро опустилась вниз, окутав одновременно всех троих. Нам спецэффекты были без надобности, поэтому картинка просто потемнела, а через секунду вновь обрела свет и краски. Теперь мы находились в главном офисе Вальдиры. Интересное это было местечко. Располагалось оно в самом что ни на есть центре Альгоры. Однако, не зная секрета, попасть в него было невозможно. Кто-то чужой, открыв дверь в офис, попадал в банк. Просто в банк Вальдиры. Для своих же срабатывал перенос в иное пространство. Как бы сказали фантасты, эта дверь была порталом в другое измерение.

За волшебной дверью ничего экстраординарного не было. Владея всеми богатствами мира, заморачиваться никто не стал. Помещение, чему я не переставал удивляться, было очень и очень скромным. Ничем не отличавшимся от обычного, среднестатистического офиса крупной компании. Мы прошли в конференц-зал, где уже находились пять человек.

Петр Алексеевич, наш непосредственный начальник, старший наблюдатель за Западной половиной континента, Святослав молодой, талантливейший парень, шеф-дизайнер отвечающий за Пусторудные горы, мы звали его Святом. Светик – тоже молодая, очень целеустремленная и всей душой болеющая за Вальдиру девушка, в ее функции входило очень много чего, от связей с общественностью, до пиар-компаний, от создания квестов, до придумывания корпоративных вечеринок, она была в некотором роде нашим генератором. Хотя официально ее должность значилась как старший секретарь-референт. И два человека не из нашей команды. Они представляли всю Вальдиру

целиком. Это Иван Григорьевич, врач психиатр, консультант и Алексей Николаевич, его должности я не знал, да и вряд ли она имела какое-то официальное название. Нет смысла обзывать звучными титулами члена совета директоров Вальдиры. Все были между собой хорошо знакомы, так что только Ивана Григорьевича называли полным именем. Остальные говорили друг с другом по-простецки.

Пересказ происшествия занял ровно столько времени, чтобы хватило описать увиденное и по возможности четко и достоверно описать переживаемые нами чувства. Все слушали нас не перебивая, очень внимательно. Лишь Иван Григорьевич, иногда, задавал некоторые наводящие и уточняющие вопросы, чтобы получить более полную картину наших впечатлений.

- Дела-а-а-а – протянул Алексей – ничего себе, сходили за хлебушком.

Некоторое время все сидели, молча обдумывая услышанное.

- Мальчики – наконец подал голос Алексей – обрадуйте меня, скажите, что у вас есть какие-нибудь материальные доказательства произошедшего.

- Прости, Леш – сказал Серега – не сообразил сразу, да и честно говоря, я до сих пор в себя прийти не могу. Это кем же надо быть, чтобы такое...

Мне очень хотелось его несколько разыграть, но обстановка, да и тема разговора, отнюдь не располагала к подобному. Поэтому я, молча и несколько торопливо, развернул виртуальный экран и включил видеозапись на просмотр.

- Стоп, пауза – сказал Алексей, нажимая кнопку селектора – Анатолий, зайди в конференц-зал.

Воспроизведение продолжилось, когда к нам присоединился старший специалист-программист Анатолий, средних лет, упитанный мужчина.

- Да вы что офонарели? Как вы могли подобное допустить? – взорвалась Света, молодая девушка, когда видеозапись закончилась.

- Ну кто знал-то? Кто мог предполагать такое? – в полном обалдении проговорил Анатолий.

- Как кто? Когда концепцию разрабатывали, о чем думали? Девкам под юбки заглядывать, да непотребства совершать? Осуществлять свои

низменные фантазии? – не унималась Света – Вот вам получите, по полной программе! Что теперь прикажете делать?

- А девки и юбки тут причем – недоуменно, думая о чем-то своем – спросил Серега – тут все гораздо серьезней.

- Да? – тон Светы ничуть не снижал градуса – серьезней? Это все одна и та же связка. Мы получили жалобы от нескольких игроков о том, что при выходе из яслей, на них нападали игроки-хаи, которые срезали с них кинжалами одежду и заставляли голышом бежать в гостиницу. При этом пол игроков не имел значения. К тому моменту, когда мы вмешались и заблокировали извращенцев, они успели изрядно поглумиться. Двенадцать мужиков и восемнадцать девушек пострадали. Мы, разумеется, постарались сгладить инцидент, но ситуация мягко говоря неприятная. И я то, дура, думала, что это серьезная проблема. Оказалось, что это были даже не цветочки, а так, листочки. Как еще никто не додумался попробовать изнасилование учинить.

- Додумались. Частично успешно – сказал Анатолий. Мы, Свет, тебя расстраивать не хотели, поэтому утаили и не стали рассказывать. Но сейчас уже не до подобных политесов. Три дня назад двое игроков совершили насилие над девушками. Причем одна из них была игроком. Скандала удалось избежать, только потому, что вовремя подоспел Ингвар. Девушку игрока тронуть не успели. Разве что связали и одежды лишили.

- Это наша вина – сказал Алексей – лично моя и Андрюхи. Мы хотели сделать как лучше. Рассчитывали достичь максимально полного реализма. Просчитались. И как я вижу по крупному. Хорошо еще, что на этого отморозка наткнулись Леха с Серегой. Я слабо представляю себе, что было бы, случись там простые игроки. Вернее представляю. Это было бы совсем неслабо.

Света никак не могла успокоиться, ее мелко потряхивало, впечатлительная, однако девушка оказалась. Хотя я ее понимаю. Мне все еще было не по себе от пережитого. Одно было ясно, подобного кошмара более допускать было нельзя ни в коем случае.

- По крупному, говоришь, Леш, да это вообще ни разу не по крупному. Это колоссальный просчет. Это прям охренеть какой просчет – Света, похоже, собиралась заходить на второй круг крика.

- Да пойми ты! Кто, как и когда мог предположить, что подобные вещи будут творить люди, достаточно обеспеченные чтобы купить себе оборудование и оплатить доступ в игру.

Недоуменные взгляды, брошенные нами на Алексея, были достаточно красноречивыми. Он аж крякнул.

- Ну да. Вы правы. Мажоры.

- Именно! – припечатала Света – когда же мы уже изживем эту гадость, а, мальчики?

- Видимо никогда – сказал Иван Григорьевич – слабых людей деньги сильно портят.

Накал зарождавшегося, но так и начавшегося скандала не утихал еще некоторое время, пока, наконец, не начал снижаться.

Наконец когда страсти несколько поутихли, раздался спокойный голос Алексея, который как-то незаметно погрузился в размышления и выпал из разговора.

- Беру всю ответственность за принятие решения на себя. С остальными директорами разберусь сам. Мы натворили, нам и отвечать. Анатолий, собирай всю свою команду, объявляй аврал в вашем распоряжении двенадцать часов. Поступим следующим образом...

Внимание приключенцы!

Грядет обновление мира Вальдира.

После внимательного изучения отзывов игроков, было принято решение частично ограничить реализм окружающего мира. Начиная с нуля часов завтрашнего дня в Вальдире будут введены некоторые ограничения, описанные ниже.

- 1. Вместо частично-ограниченного, настраиваемого - полный запрет на отображение крови.**
- 2. Полный запрет на отделение частей тела. Запрет не касается разделывания туш животных с целью приготовления пищи.**
- 3. Абсолютный запрет на полное обнажение персонажа, будь то игрок или НПС, без его согласия. При этом любое нижнее белье переводится в разряд неуничтожимых.**
- 4. Некоторые изученные навыки и(или) умения будут упразднены.**

В систему прокачки персонажей будут внесены существенные

коррективы.

Удачи Вам в Ваших подвигах, приключенцы!

Все претензии по откату некоторых приобретенных умений будут рассмотрены в индивидуальном порядке.

Вальдира приносит свои официальные извинения и надеется на Ваше понимание.

- Ты согласился?

- Нет конечно. Я просто не смогу. Я же, тогда, в пещере не только не сдержался, но и не пытался сдерживаться. Причем, это я уже сейчас понимаю, что тогда, увидев происходящее, я совсем забыл что мы в игре. Пусть безумно натуральной, но игре. Я по настоящему хотел его убить! На роль бессмертного наблюдателя я не гожусь совсем. Пожалуй так и останусь в своей роли. Буду ходить по Вальдире проверять и перепроверять.

- Серега, братка! Я сам про это думал, чтобы остаться тестером! Будем вместе! Гулять, охотиться... Круто!

- Ну тогда, что? Тронулись?

Серега встал со скамьи, вытянул вперед руку, придал лицу пафосное выражение и ...

Внимание!

Леха, Серега, поступил сигнал сбоя, у Притопья взбесился рейд-босс. Он каким-то образом вступил в бой с местными мобами и убивает всех пачками. Свитки с координатами в сумках. Быстренько смотайтесь и проверьте, потом обед.

- А вот и приключение – сказал я, доставая из инвентаря свиток переноса.