

В итоге бандиты купили 10 стимуляторов, взяв два набора стимуляторов по 5 штук за 1 000\$ каждый. Этого Зерефу хватит для покупки еще 40 стимуляторов по 50\$ за стимулятор. Это была отличная прибыль!

Итак, купив один одинокий стимулятор для демонстрации, Зереф получил 1 950 долларов США, которые он мог использовать по своему усмотрению.

Первым делом он отправился в магазин системы, в котором было множество различных категорий.

В том числе обновления системы, обновления компьютерного клуба, персональные обновления и многое другое.

Обновления системы включали в себя такие вещи, как расширенный магазин товаров, в котором Зереф мог купить более широкий ассортимент товаров, и даже дорогую опцию, позволяющую снизить цену на набор предметов, таких как стимуляторов, но ему придется заплатить большую цену, чтобы получить их дешевле, чем он уже платит.

Что касается апгрейдов компьютерного клуба, то они интересовали Зерефа больше всего.

Они включали в себя расширение самого клуба, начиная с добавления новых ПК и расширения интерьера клуба и заканчивая возможностью приобрести за 50 000 долларов нечто другое под названием «Новое Место Компьютерного Клуба», что, судя по описанию, позволит мне установить «Передовой Компьютерного Клуба» в другом месте, которое будет действовать как портал для тех, кто находится в этом месте, чтобы войти в мой клуб, как только они войдут.

Это даст людям доступ в клуб везде, где есть вход, а значит, если он заработает достаточно денег, то сможет открыть вход в свое компьютерный клуб в любом городе планеты.

Среди прочего он даже наметил несколько вариантов мебели и других вещей, которые помогут сделать его клуб более привлекательным и желанным.

В течение следующих нескольких дней, пока Зереф работал над Fallout New Vegas после завершения Fallout 3, группа головорезов продолжала ежедневно посещать его клуб, каждый раз покупая одинаковое количество стимуляторов и даже несколько боевых напитков.

По всей видимости, бандиты доставляли столько хлопот, что один человек, убирающий район, случайно увидел, как бандиты входят и выходят со стимуляторами в руках, и обнаружил источник своих поздних проблем.

Этот человек?

— Итак, что я могу сделать для единственного и неповторимого Карателя? — спросил Зереф, глядя на человека в бронежилете с нарисованным на его поверхности черепом, с винтовкой в руках, направленной прямо в «лицо» Зерефа, и в полной боевой экипировке.

(Каратель)

— ...Что ты такое? — растерянно спросил Каратель.

— Я? Кто знает, я всего лишь обычный управляющий компьютерного клуба, продающий необычные товары и впечатления, — пожал плечами Зереф и жестом указал на витрину. — Не хотите ли взглянуть на мои товары и узнать об уникальных опыте виртуальной реальности, предлагаемые нашим клубом?

— Вы... это вы снабжаете местную банду лекарствами? — увидев стимулятор под витриной, Каратель задал вопрос.

— Вы имеете в виду грубых головорезов, которые заходят сюда каждый день? Тогда да. Они покупают стимуляторы у меня, — сообщил Зереф Карателю, нисколько не заботясь о бандитах, ведь перед ним стоял потенциальный клиент, что было гораздо интереснее.

— И прежде чем вы попытаетесь каким-либо образом пригрозить мне, чтобы я перестал продавать свой товар преступникам, я буду продолжать делать это до тех пор, пока они готовы за него платить. Мой клуб — нейтральная территория, а значит, любой может купить мой товар, пока у него есть деньги. Что касается того, что вы попытаетесь мне угрожать, то я должен спросить, насколько вы заинтересованы в знакомстве с моими голодными друзьями? — спросил я, открывая небольшой портал в бездну заклинанием «Взгляд бездны», но ограничивая зону действия только собой, чтобы Каратель не сошел с ума от непрекращающегося шепота, атакующего разум.

Жителям бездны не потребовалось много времени, чтобы броситься к свету, обступив сдерживающую их мерную мембрану.

Хотя Фрэнк, Каратель, напрягся и, казалось, собирался начать драку, он раскрепостился и опустил оружие.

— Вы говорите, что будете продолжать продавать свои товары преступникам и что их может купить любой желающий, значит ли это, что я тоже могу их купить? И как далеко простирается ваш «Нейтралитет»? — спросил Фрэнк.

«Хммм, пожалуй, мне стоит поскорее установить знак приветствия, а заодно и доску правил. Это быстро надоеет, если мне придется делать это каждый раз, когда клиент заходит в мой клуб», — подумал Зереф, прежде чем заговорить: — Да, вы также можете приобрести товары, а что касается моего нейтралитета, то у меня есть несколько правил. Я не потерплю насилия в своем клубе, и все, кто находится в нем, будут под моей защитой, пока не уйдут. Разумеется, я могу менять свои правила по своему усмотрению, поскольку они еще не установлены и не записаны.

Закрыв разрыв, Зереф увидел, что Фрэнк слегка потрясен, и почти сразу сдержался, чтобы не показать этого.

Похоже, этот Фрэнк Касл еще не сталкивался с магией, что, по мнению Зерефа, вычеркивало его из числа Космического Призрачного Гонщика, по крайней мере пока.

(Космический Призрачный Гонщик — Каратель в роли Призрачного Гонщика)

(Космический Призрачный Гонщик на байке)

К сожалению, Зереф очень мало знал о Marvel и DC Comics, поэтому его знания об этом мире в основном основывались на мелочах, которые он узнавал из фильмов или из социальных сетей.

Но даже тогда, если Зерэф правильно помнил, многие кинематографические персонажи Марвел и DC были недооценены: они были либо намного слабее своих комиксовых собратьев, либо слишком глупы, что никогда не использовали весь потенциал своих способностей.

Например, Флэш из сериала «Флэш» телеканала The CW.

В сериале много раз показывали, что Флэш, обладая сверхскоростью, способен спасти немало пострадавших вокруг него и схватить злодеев, не дав им возможности что-либо сделать или отреагировать, не говоря уже о том, что они могут нанести ответный удар.

<http://tl.rulate.ru/book/87801/3472014>