

Есть время разбрасывать динамитные шашки, а есть время собирать не повреждённые ими трофеи. К сожалению вся выпавшая с расплётённых в кровавую труху эльфов одежда, доспехи и амулеты оказались сильно попорчены. Доспехи ещё можно было восстановить в кузнице, но Мерфи посчитал ниже своего достоинства платить за это.

Точнее говоря, он просто не стал заморачиваться, собрав всё что представляло ценность без дополнительных вложений в ремонт. А это было оружие — в основном одноручные мечи и топоры, а так же немного серебра и чуть больше меди. В эльфийской валюте, разумеется, но учитывая свой пустой кошелёк, Мерфи не очень сетовал на бедность нынешних авантюристов.

Но это была проблема. У него осталось 8 дымовых шашек и только одна динамитная. Что явно было не достаточно для следующей группы охотников. И хотя у него уже был составлен план, как от них избавиться, но он требовал гораздо больше взрывчатки. А чтобы её произвести ему нужны были ресурсы, для которых в свою очередь... ну всё как обычно упиралось в отсутствие денег. Бабло, как известно, могло победить любое зло. Если его было достаточно.

Было два варианта: первый — продать весь лут местным или, рискнуть и отправиться в Кровосток и продать его на аукционе. Тем более, что именно это Мерфи обещал Алхимику, когда предлагал тому половину выручки за доступ к редким рецептам.

Попасть в город было не так сложно — нужно было только полностью открыть свой ник и раздобыть одежду с капюшоном. Другое дело, что тратить минимум день чтобы заработать несколько сотен золотых, опять таки эльфийских — Мерфи всё никак не мог привыкнуть к их курсу по отношению к золоту гномов: 1000 к 1. Хотя был ещё один вариант — снять 25.000 с тотализатора, но его он даже не рассматривал. Потому как после своей окончательной победы, Мерфи планировал превратить их минимум в 125.000. А может и больше, если курс 1 к 5 изменится.

Перед Мерфи открылось окно с квестовой наградой. 500 очков эволюции и ещё одна попытка в проклятой лотереи. Отложив очки на будущее — если всё пойдёт хорошо, то их придётся потратить на повышение алхимии, Мерфи активировал лотерейный билет.

— Поздравляю, — по голосу было слышно, что Удача улыбается, — ты прошёл второй уровень. Выбирай цифру.

— 31!

— А может лучше 13?

— 13 я уже выбирал... и мы теперь на ты?

— Конечно, на втором свидании глупо говорить «вы», ты не находишь? А что до повторного выбора номера, то под ним уже совсем другой приз.

— Нет, я предпочитаю 31, как ты мне раньше и советовала!

— Ну, как знаешь.

Световой барабан остановился на счёте 31 и из него выпала широкополая шляпа.

Это был магический предмет, Мерфи посмотрел на высветившееся описание и прифигел. Шляпа делала того, кто её надел невидимым, но с первой секунды невидимости, она начинала громко смеяться. Причём с каждой минутой использования, громкость смеха увеличивалась на 10%. Попробовать с таким звуковым сопровождением пробраться куда-то незамеченным было совершенно невозможно.

— Нравится? — спросила Удача.

— Могло быть и хуже, — промычал Мерфи, — постой, а если я надену шляпу и превращусь в овцу, проклятие смеха будет нейтрализовано?

— Да, только на 3-4 минуты. С повышением громкости смеха, способность овцы к его сдерживанию будет ослабляться. И когда оно исчезнет полностью, ты привлечёшь к себе всё возможное внимание. Постарайся чтобы этого не произошло в помещении.

— Почему?

— Ну, смех будет уж очень громким, уши могут не выдержать.

— Ну, спасибо и на этом.

— Ага. Удачи!

...

За проведение очередного массового кровавого жертвоприношения во имя укрепления духа хранителя деревни, Тоби подарил Мерфи карту с отмеченными зонами обитания всех оставшихся 99 элитных монстров, и сейчас Мерфи носился между ними со всей своей вампирской сверхскоростью. Он наносил каждому из них небольшую рану, помечавшую монстров его жертвой.

Когда на карте игрока помигивало 23 недорезанных элитных монстра (они там останутся на 7 дней — очень удобная вампирская способность), его попытались отвлечь. Локи, просматривая одним глазом за нестандартно плодящимися паразитами, вторым обнаружил, что Вселенская служба новостей (Кровавым новостям было до их рейтингов как Чихуахуа до Тиранозавра) сообщала о их старом знакомом. Мерфи не захотел отвлекаться и попросил Локи сделать

новостную выжимку — убрать из видео всё лишнее, типа рекламы и шуточек ведущих.

ВСН (Вселенская служба новостей) выходила с альфа теста и сначала была инструментом разработчиков, который они предоставили тестерам для обмена информацией. К бета тесту служба стала более профессиональной, а потом её прибрал к рукам отдел, контролирующий все СМИ корпорации Вселенная. Короче говоря, эти новости стали по настоящему Вселенскими. Однако это не мешало существованию громадного количества любительских игровых СМИ, типа Кровавых Новостей. Точнее сказать, ВСН относилась к ним как акула к своим прилипалам.

Сегодня на Металлике проходила финальная битва Подземелий, естественно, ВСН не могли остаться в стороне и послали своего репортёра, Скользкого Джима, осветить ситуацию.

Скользкий Джим был из супер непопулярной расы слизней оборотней. Несмотря на многочисленные преимущества по смене облика, раса оставалась выбором немногочисленных извращенцев из-за своей главной особенности — во время пребывания на суше, её представители оставляли на всём, до чего они ни дотрагивались, слизь. С очень специфическим свойством — кто в неё вляпается, окажется приклеенным, пока не найдёт какой-нибудь растворитель или нож поострее. Ну или полностью не растворится, ведь слизь была плотоядной.

Конечно это был отличный способ охоты в их родных болотах на Мутагене, планете мутантов, но представителей твёрдотелых рас это весьма раздражало.

Хотя в профессии военного репортёра у слизня оборотня было довольно существенное преимущество — чтобы его убить, он должен был попасть либо в центр небольшого ядерного взрыва, ну или кто-то должен был высыпать на него мешок соли. Но как часто в современных боях используется соль?

Однако сейчас на Джиме был полностью закрытый резиновый водолазный костюм, что одинаково защищало как его от возможного контакта с солью, так и окружающих его космодесантников от слишком близкого контакта с кислотными выделениями.

— Мы находимся на финальной битве Подземелий Металики, — объяснял Джим снимающей его виртуальной камере. — Сначала тут было 1000 Подземелий, купленных игроками, так сказать, низшего класса и 99 настоящих Подземелий, связывающих между собой населённые планеты. И вот сейчас, не разрушенными из 1000 осталось только 7. Пять из них захватил Альянс Киборгов, одно досталось гильдии космодесантников, а последнее так и осталось непокорённым. Там засел слишком умный или слишком хитрый Повелитель Подземелья, со странным именем Шико.

Все семь Подземелий объединены в одном пространстве Королевской битвы. Вот прямо сейчас группа киборгов штурмует Подземелье космодесантников. Но там ничего неожиданного не предвидится — киборги имеют подавляющее превосходство. Единственной надеждой космодесанта, пока их не выкинули из битвы, как проигравших своё Подземелье, захватить

Подземелье Шико. И именно за этой битвой мы и будем наблюдать, потому как моё чутьё говорит мне что тут-то и будет самое интересное. А ещё потому, что захватить это Подземелье ещё никому не удалось.

И сейчас мы узнаем у главы штурмовиков космодесанта, Фредди, на что они надеются.

— У нас есть все шансы на успешный захват. Мы не сделали этого раньше, потому что не было смысла тратить столько времени. Но нашлись люди, которые потратили его за нас.

— Очень интересно, и кто же они?

— Вы знаете, есть такие игровые гики, которые тратят своё время на разгадывания разных загадок, а потом хвастаются этим в Интернете?

— Да, что-то такое слышал. Если не ошибаюсь, в эту категорию входит большинство хороших игроков, которые не поставили своей игровой целью заработок денег.

— Да я и говорю, гики! В общем, они раз за разом пытались пройти это чёртово Подземелье. И обнаружили, что при открытии первой слева двери, временной промежуток до падения потолка на 50% больше, чем при открытии любой другой двери.

— Тут я должен объяснить зрителям, что причина непобеждённости Подземелья Шико в том, что никому не удавалось пройти комнату с падающим потолком. Какую бы дверь, а их там много, не открыли, сверху падал потолок и превращал всех в лепёшку.

— Да, так вот, они заметили, что после открытия первой двери, вернее не открытия, двери там вообще не открываются, а после вращения открывающего рычага на ней, у них появляется время, чтобы попытаться открыть ещё одну дверь.

— И им удалось?

— Ещё после нескольких попыток, они обнаружили, что после открытия вторым заходом девятой двери время падения потолка удлиняется ещё на одну попытку. В результате они поняли что тут какой-то простой шифр и покопавшись в истории, учитывая что Подземелье находится в локации охраняемой кибер зомби фашистами, они пришли к отгадке. Нужно последовательно открывать двери 1,9,4,5 — год победы над фашизмом, после чего потолок перестаёт опускаться и открывается выход.

— И что там?

— Там коридор, уже без ловушек, зато с ядовитым газом. Так что первооткрыватели прошли не далеко. Но, учитывая наше положение, они продали эту информацию нам и как видите, мы в герметичных бронекостюмах. Так что должны пройти без проблем.

— Да, мой костюм тоже защищает от агрессивной среды. Значит, вы уверены, что мы захватим Подземелье ловушек, ставшего самым опасным и непредсказуемым Подземельем Металлики, без проблем?

— Конечно. А потом мы используем его как базу для отражения атак киборгов.

— Великолепный план! Надёжный, как швейцарские часы Лебовски!

— Да, мы всё предусмотрели. Тут нечему пойти не так.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/647731>