Похоже, мой ответ поразил его, так как он сделал паузу на мгновение, а затем сказал:

"Давайте прекратим шутить, мне нужно серьезно поговорить с вами".

"О вашей провозглашенной честной ставке? Извините, не интересно".

"Ну же, разве мы не договорились больше не шутить? Я знаю, что вы заинтересованы".

"Кто сказал, что я договорился не шутить?" сказал я, высунув язык: "Тебе просто нужно придумать честную ставку, и я действительно рассмотрю ее".

Я услышал от него усмешку, за которой последовал смешок, так что я не знал, был ли он недоволен или доволен моим ответом. Я продолжал атаковать и продвигаться вперед, а он ответил через пару минут:

"Как насчет этого, это те же самые предыдущие условия, но судьей буду не я, а Ария. Что скажешь?"

"Неприемлемо, Ария более близкий друг для тебя, чем я".

Я откровенно услышал звук скрежета его зубов при ответе:

"Тогда что ты предлагаешь?"

"Хм, тогда пусть судит один из моей группы".

"Я не согласен, он или она будет предвзято относиться к тебе", - мгновенно отказался он.

Я не стал с ним спорить, так как чувствовал, что играл с ним достаточно долго, и предложил свое настоящее предложение:

"Когда мы вернемся в город, мы можем попросить одного NPC быть судьей. Это будет вполне справедливо".

Он замолчал на мгновение, а затем сказал:

"Это тоже не сработает, так как NPC никогда не смотрит нам в глаза. Кроме того, NPCS не могут оценить истинную ценность такого игрока-ветерана, как я".

Однако у него была хорошая мысль, поэтому я с проигрышем спросил:

"У меня действительно нет других идей".

"Я знаю одного человека; он славится своей честностью и справедливостью. Однажды он осудил праворукого игрока в своей группе, и это принесло ему много неприятностей и много потерь; однако он никогда не отказывался от своего справедливого решения тогда. Что ты думаешь, если мы пригласим его судить между нами?".

Я долго размышлял над его словами. Если этот игрок был таким же справедливым и честным, как он говорил, то он был бы отличным кандидатом на роль судьи здесь. Однако я не мог просто довериться словам этого крутого убийцы, поэтому я спросил:

"

Назовите мне его имя, и я расспрошу о нем. Если он такой, как вы только что упомянули, то я не возражаю против того, чтобы он был судьей".

"Он довольно известен; в конце концов, он глава одной из больших групп приключенцев в этом игровом мире. Его зовут Мервид, он глава группы приключенцев Greatos. Вы можете поискать информацию о нем на форумах, там все задокументировано".

Я почувствовал его уверенность в своих словах и счастье от того, что он наконец-то достиг соглашения со мной. Я спрятал свою широкую улыбку, ведь это я должен быть счастлив и взволнован, а не он. В конце концов, этот труднодоступный крутой убийца попал в мои руки, сам того не зная.

Хотя я и хотел раскопать всю информацию, связанную с этим Мервидом, я решил отложить это после того, как закончу дела здесь. В конце концов, мы приближались к месту встречи, которое я выбрал, и там нас ждала большая битва.

Я случайно проверил уровень голода, что стало для меня привычкой. За все время бега показатель голода увеличился всего на десять единиц, достигнув семидесяти. Пока что я был в безопасности. Если так пойдет и дальше, то я смогу закончить предстоящую битву с показателем голода не выше восьмидесяти.

С каждой минутой расстояние между мной и тем местом становилось все ближе. Я полагал, что сам убил более тысячи игроков, а значит, получил не менее двух тысяч единиц снаряжения.

Время от времени я оглядывался через плечо: команда Арии серьезно работала, чтобы собрать все выпавшие шестеренки. Это обнадеживало, так как я боялся, что наша скорость марша не позволит им собрать все упавшее снаряжение на земле. Похоже, я был не единственным жадным человеком здесь, и это обнадеживало.

'В центре этого места в засаде лежит более трех тысяч игроков'.

Родж внезапно прислал мне эту информацию, которая вызвала широкую улыбку на моем лице. Я не замедлил передать эту новость Арии, и в то же время отправил ее Шину, спросив его о текущем местоположении.

'Мы ждем вашего сигнала'.

Шин просто ответил этими короткими словами. Все было расставлено по местам, и каждая деталь, наконец, была готова, ожидая моего сигнала, чтобы начать движение.

Я снова посмотрел на карту, между моим местом и местом назначения было небольшое расстояние. Я решил не двигать группу Шина с этого момента, по крайней мере, пока рыба полностью не заглотит наживку и не станет глубоко увлечена нами.

'Держись крепче и жди моего приказа'.

Это был короткий ответ, который я послал Шину. Я почувствовал какой-то прилив сил в своем теле, так как это волнение от создания ловушки было давно забыто мной. в моем королевстве мы давно потеряли инициативу и все время пассивно оборонялись.

Я очень скучал по этому чувству, по ощущению контроля и власти.

В этот раз дистанция была преодолена легко и быстро, особенно когда мы столкнулись с полным отсутствием игроков. Ситуация была нарисована в моем воображении идеально: фронт был перекрыт теми игроками, что лежали в засаде, а за нами гнались остальные игроки, через которых нам удалось проскочить.

Они стремились заманить нас в ловушку, а я стремился заманить их. Окончательный победитель легко определился бы по этому простому правилу: кто сумеет сокрушить ловушку своего противника, тот и победит.

И я намеревался сокрушить их и быстро выиграть этот бой.

'Будь готова, когда мы доберемся туда, ты сменишь позицию вместе со мной. Оставь тыл для меня'.

Я послал это короткое сообщение Арии, которую я не мог найти среди выживших игроков, идущих позади.

'Договорились.'

*Благодаря вашей поддержке, 20 глав сегодня выложены в массовом порядке.

Как обычно, поддерживайте меня камнями, отзывами и подарками, чем больше я получу, тем больше глав я напишу и опубликую.*

Следующий массовый релиз состоится на следующей неделе, до встречи.

http://tl.rulate.ru/book/42105/2179668