Затем он начал отступать назад. В отличие от меня, у него там было много сторонников, поэтому он все еще сохранял преимущество.

Теоретически, мне было бы лучше помешать ему перегруппироваться со своими игроками, однако реальность показала, что это практически невозможно.

Этот мечник двигался быстро, очень быстро, почти быстрее меня, а я опережал его на два уровня.

Это означало, что он вложил больше всего очков в Ловкость. Зачем игроку это делать? Я вспомнил его хитрость; возможно, это из-за нее.

Я выбросил из головы все эти отвлекающие мысли и сосредоточился на текущей задаче. Я не мог добраться до него таким образом, но, похоже, он не мог атаковать меня во время бега, так что настало время для контратаки.

Я бросил копье в его спину, если он достаточно зол, то он будет ждать, пока моя маленькая армия копий ударит его. Если он потратит большую часть очков на ловкость, то его HP будет в два раза меньше моего максимального, что было довольно опасной игрой для него.

Я наблюдал, как мои копья достигают его, но вместо того, чтобы попасть в него, они попадают лишь в воздух. В последний момент он отпрыгнул в сторону, перевернулся, а затем снова встал и начал атаку в мою сторону.

На этот раз я не стал уклоняться, а двинулся прямо навстречу приближающейся змее. Я получил удар, и над моей головой появилось число десять, просто вау.

Его единственная атака нанесла лишь этот минимальный урон, который был почти ничтожным. Я почувствовал некоторое восхищение этим коварным змееборцем, не заставив врага двигаться, он не смог бы его убить.

Желание жить превратилось в способ убийства, это был блестящий ход.

Я не переставал бежать к нему, так как расстояние сократилось за это мгновение почти до пятидесяти метров. Он не стал ждать неподвижно, а снова пустился бежать.

Но не успел он преодолеть и нескольких метров, как я щелкнул пальцами и снова метнул копья в его сторону.

Он был так близко к своим игрокам, но при таком темпе он не успеет добежать до них раньше, чем я добегу до него первым.

Итак, он прыгнул, уклоняясь от моих копий, а затем выпустил свою атаку, крича:

"Чего ты ждешь? Давайте нападем на нее вместе и убьем ее окончательно".

Вот ублюдок! Неужели у него нет чести как у мужчины?!

Как только он выкрикнул это, многие игроки сразу же отреагировали, так как они очень нервничали из-за меня, и так и должно быть.

Его атака сняла еще десять очков с моего HP, но как только я щелкнул пальцами и достал копья, я был полностью окружен множеством умений, которые промелькнули перед моими глазами. Я не мог видеть ничего, кроме множества двухзначных чисел урона, появляющихся

над моей головой.

Маленькие камешки могли вызвать самую мощную лавину, если им дать время, ведь всего за несколько секунд я потерял более двухсот очков HP. Если бы так продолжалось и дальше, я бы не смог добраться до него живым.

Я стиснул зубы, эти навыки были действительно раздражающими с их вспышками, однако я направил копье в ближайшую тень мечника. Я не собирался так легко отпускать его с крючка.

Если я паду, то с радостью прихвачу его с собой.

Как обычно, он избежал моей атаки, выпустил еще одну свою в мою сторону, и мое HP уменьшилось на десять пунктов.

Во время этого короткого обмена я оказался окружен все большим количеством умений, и многие игроки начали кружить вокруг меня. Я должен был выбрать, и выбрать мудро.

Либо я оставлю его и убью всех остальных первым, либо буду преследовать его и рисковать быть убитым.

Очевидно, я решил пока уменьшить бремя, по крайней мере, его атаки наносили минимальный урон, учитывая других.

Я щелкнул пальцами и прекратил преследование. Следующие мгновения были подобны кошмару для этих игроков, так как они были зарублены, как будто они были никем. Как раз в тот момент, когда я выпустил копья в четвертый раз, я почувствовал движение змеиного шторма, атакующего меня.

Я не успел среагировать, так как все произошло очень быстро. Атака ударила меня со спины, и я в недоумении поднял голову.

Большой промах - вот что ждало меня там, наверху.

Его атака была совершенно безвредной. Что здесь изменилось? Это была случайность? Я так не думал, эта игра была построена на фиксированных правилах, если был промах, то это было связано с чем-то, что я сделал.

Я не двигался, когда принимал удар, значит, в этом был его секрет?

Это имело смысл, однако я решил сначала проверить эту теорию на практике. Игроки вокруг меня были опустошены моими атаками, и большинство из них либо были убиты, либо начали спасаться бегством от меня.

Я не стал гнаться за ним, а повернулся, чтобы снова преследовать этого ублюдка. На этот раз я был полностью сосредоточен на его атаке. Ему удалось сократить расстояние во время моего боя с теми игроками до ста метров, поэтому я направил свой атакующий кулак в его сторону.

Я знал, что он уклонится от копий, но я хотел, чтобы он ничего не заподозрил, поэтому использовал старую знакомую тактику, чтобы заставить его ослабить бдительность и следовать рутине, что он и сделал.

Он прыгнул, уклоняясь от моих копий, прокатился по земле пару кругов, встал, а затем направил свою атаку в мою сторону. Я бежал к нему, но как только атака появилась, я

полностью остановился.

Еще один большой промах появился над моей головой, альт!

Я расшифровал твою атаку, ублюдок. Посмотрим, как ты будешь реагировать. Я только взглянул на него, как начал медленно, но неуклонно отступать. В это время мои копья начали сеять хаос среди ближайших игроков. Теперь я ничем не рисковал, и мог играть от души, как раньше.

*Благодаря вашей поддержке, 20 глав сегодня выходят 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/42105/2179939