Это был мой первый навык, который я использовал, и самый важный из всех. Я использовал его наиболее эффективным образом, объединяя большие группы этих монстров вместе, так что все они попадали под действие моего навыка.

Время действия навыка гравитации составляло всего 2 минуты, но это был самый используемый навык.

Я двигался как профессиональный танцор, избегая почти большинства атак, так как, несмотря на все мои усилия, за эти две минуты я не раз получал ранения.

Умение гравитации длилось всего 5 секунд, которые я использовал, чтобы отдышаться от их огромного давления. Когда эти монстры освободились от эффекта моего навыка, они попытались злобно ответить, увеличив скорость своих атак.

Это заставило меня потерять еще больше крови, и я медленно отступал, насколько мог. Я не пытался сохранить только свою жизнь, я пытался потянуть время.

Каждая секунда была на счету, поэтому я не спешил использовать свои самые сильные навыки, так как у них были длинные диски. Через четверть часа я подошел к своему пределу.

Я потерял половину своего HP и начал терять преимущество. Некоторые монстры пытались обойти мою блокировку, намереваясь окружить меня и избавиться от моего раздражающего присутствия, но им это не удалось.

В основном это заслуга моего навыка гравитации, так как он сыграл большую роль в снижении скорости их передвижения, и поэтому я смог их остановить. Это не прошло даром, так как я потерял больше крови из-за этого.

Менее чем через 10 минут мое HP стало меньше 10%. Усталость накапливалась, так как я столкнулся с большим количеством монстров с многочисленными руками и странными атаками. Я представлял, как умру от их рук.

Я мог бы убежать сейчас и спастись от их атак, но это поставило бы под угрозу мою команду и разрушило бы весь мой план. Этот план был идеальным, поэтому я настаивал на нем, даже если ценой была моя жизнь.

Я примерно прикинул расстояние между этим местом и моей командой, если бежать прямо к ним, то оставалось еще 15 минут. С момента отправки сообщения Шину не прошло и 30 минут, так что до его возвращения оставалось еще 30 минут.

Я снова проверил свой Hp; он был 9%, а в следующую минуту - 8%. Оно безумно падало с каждой минутой. Это означало, что я не протяну и 5 минут, стоит ли мне бежать сейчас? Или ждать здесь и умереть?

Теперь я уклонялся от атак с трудом, так как мои движения не были идеальными, как раньше, под воздействием умственного стресса и физического истощения.

Я начал терять HP быстрее, каждые несколько десятков секунд уменьшался на 1%. Я действительно достиг конца своего пути здесь, и я был готов к последствиям, когда меня воскресят.

Я проверил свой Hp в последний раз, так как он уже почти достиг дна, но число, которое я

получил, было странным. Вместо 1%, как я ожидал, получилось 10%.

На этот раз я подумал, что мой разум играет со мной в дурака, так как он добавил ноль сбоку от этого процента. Я был в таком отчаянии, что заставил свой разум проделать такой паршивый дешевый трюк.

Мое тело получило еще один удар, за которым последовал еще один, на котором я потерял ориентацию.

Этих двух ударов было достаточно, чтобы снизить мой HP и отправить меня отсюда, но мой Hp нисколько не уменьшился, вместо этого он увеличился. Что, черт возьми, здесь происходило? Неужели я сошел с ума?

"Не останавливайся на достигнутом, лидер команды, отступай к нам, и Мони сохранит твой HP", - внезапно раздавшийся из-за моей спины звук заставил мое тело задрожать; это был звук Годы.

Не колеблясь, я сразу же отступил назад, подальше от этих монстров, а Гренди и Года появились бок о бок, чтобы блокировать этих монстров и не дать им продвинуться ни на шаг вперед.

Оглянувшись, я увидел Хеду, Снада и Мони, мою маленькую спасительницу, стоящую в десятках метров позади. Я широко улыбнулся и спросил в командном чате:

"Что привело тебя сюда?

Мони, которая продолжала снабжать меня хп, ответила:

'Шин приказал нам двигаться и спасти тебя. Мы пытались сообщить тебе о нашем перемещении, но ты так и не ответил на наши сообщения в командном чате. Я очень рада, что ты еще жив".

Этот крутой мечник иногда поступал по-своему, но он мне нравился. Он, повторюсь, спас мне жизнь. Я вздохнул, а затем снова посмотрел вперед.

Моя спина теперь была в безопасности, и мой HP был уже обеспечен, так что мне не время для эмоций. Годы и Гренди было недостаточно, чтобы в одиночку остановить всех этих монстров, поэтому я шаг за шагом двигался к ним, бормоча:

'Гравитационный навык'.

В тот же миг мой спасительный навык снова появился, чтобы поразить всех монстров, сражающихся с Годой и Гренди.

На этот раз мне не нужно было выступать в роли танка, так как передо мной уже было двое из них. Настало время вернуться и выступить в роли основного DPS, в чем я преуспел.

'Тройной навык дрозда'.

Без промедления я вступил в бой, вонзая свое копье в тела этих монстров.

Моей целью было не убить, а задержать, поэтому моей задачей было поразить как можно больше монстров, чтобы отвлечь внимание двух других товарищей и отступить на шаг назад.

Одно копье, один шаг за раз... так продолжалась битва с этого момента. Через полчаса нам не удалось убить ни одного монстра, но мы сумели задержать их продвижение и сохранить себе жизнь.

Наибольшая заслуга в этом принадлежит Мони, так как ее своевременная помощь была поистине легендарной.

Я приблизился к месту нашего пребывания, но будьте готовы, так как за мной гонится огромное стадо разъяренных драконов".

Шин отправил это сообщение всей команде, но я первым спросил:

'Как скоро вы достигнете этого места?'

'По моей скорости бега? Дайте мне 5 минут сверху".

Хорошо, мы встретим вас там".

Затем я обратился к остальным членам своей команды, приказав:

"Пора закругляться, давайте отступать быстрее. Мы в 5 минутах от места встречи, так что бегите".

Я не стал двигаться сразу, так как сначала наблюдал за движением других. Я был готов вмешаться при малейшем признаке опасности, но, похоже, мои опасения были излишними.

Мы начали быстро и организованно отступать, так как на этот раз мы бежали не ради своей жизни, а чтобы идеально завершить засаду для этих ужасных монстров.

Моя авантюра закончилась с таким замечательным результатом, что вызвало у меня чувство гордости. Эта игра не была сосредоточена на безопасной игре; она отличалась от реальной жизни, которую я знал.

Чтобы преуспеть в этой игре, нужно быть смелым, готовым рисковать и совершать невозможные авантюры, иначе тебя ждет провал.

http://tl.rulate.ru/book/42105/2176949