

Драйкер поднявшись на третий этаж, начал отрабатывать навыки с мечом, на огромном, стальном чучеле.

Также он думал, было ли хорошо, что его телепортировало сюда или нет. Плюсов пока было больше чем минусов, да и встреча со стариком Иром, подняла его дух, ведь этот старик мог заставить любого, в этом городе и в Великом лесу, встать на колени и тот в ответ не смог бы даже вякнуть.

Драйкер уже весь вспотевший продолжал наносить простые, но уже более уверенные удары по чучелу, на его месте он представлял того носорога, за которого он мог получить много опыта.

На чучеле оставались небольшие царапины от каждой атаки. Кроме Драйкера там также были те, кому не спится, и кто ведет ночной образ жизни. Так что, он был не одинок в тренировочном зале. Кому-то это может показаться однообразным и быстро наскучить, но Драйкер был не из таких, да и опыт в навыках растет. За два часа проведенных перед чучелом, он смог наполнить полоску опыта навыка с мечом до 97%.

«Даже до 2 уровня мечника сложно подняться, что же будет дальше?» - подумал Драйкер, вернув меч в ножны.

Он решил пройти одно из испытаний, предоставленных на третьем этаже.

Это был тест на скорость и равновесие. Было необходимо пройти полосу, наполненную манекенами с крутящимися частями тела, покрытыми острыми шипами и при легком соприкосновении с ними, они с взрывной силой делают оборот, возвращаясь назад. Также опасность представляли зеркала, запутывающие глаза проходящего испытание.

«Это будет сложно» - увидев широкоплечего мужчину всего израненного из-за этих манекенов, Драйкер решил действовать более обдуманно и не лезть сломя голову вперед, пытаясь проскользнуть мимо.

«Это все бессмысленно, чтобы пройти это испытание нужно двигаться словно вода, изворачиваясь в любой ситуации» - подумал Драйкер и побежал. У конечностей манекенов были шипы, но лишь на лицевой стороне, на тыльной стороне их не было.

Драйкер не пытался пройти с лучшим результатом и уж точно ни за кем не гнался, а старался проникнуться, почувствовать всем сердцем и душой, для чего и как он должен пройти испытание.

Первая попытка оказалась неудачной, его откинуло назад первым же манекеном.

Вторая попытка закончилась так же, а вот начиная с третьей, пошел прогресс. Третья попытка закончилась тем, что он смог пройти до пятого манекена, пока не был выкинут с полосы препятствий.

«Нельзя делать резких или быстрых движений, несмотря на то что это испытание на скорость» - Драйкер отважился закрыть глаза, после того, как он более-менее запомнил путь. Сделал он это для того чтобы не отвлекаться и не реагировать на отражения в зеркалах.

Но самое главное - Драйкер хотел научиться не полагаться только лишь на свое зрение, ведь будут места, где царит крошечная тьма и всматриваться в эту тьму будет бесполезно, как бы ты не старался.

Не держа в руках какое-либо оружие, он начал медленно идти во тьме.

«Страшно как-то... идти, зная, что впереди есть шипы» - подумал он и старался сохранять трезвый ум.

«Еще раз» - сложность увеличивается в несколько раз, когда проходишь с закрытыми глазами и делаешь лишнее движение, и приходится ставить блок наугад, не зная, откуда придет удар по тебе. Траектория у конечностей манекенов довольно странная, если бы не это, то пройти было бы намного легче.

Драйкер не сдавался сколько бы раз, он не испытал неудачу. Нельзя оказаться на вершине горы, не оказавшись у ее подножия.

Стойкость увеличена на 3.

«Давно не прибавлялось характеристик» - подумал Драйкер, вновь вернувшись в начало после еще одной неудачной попытки.

«В чем прикол? Почему я не могу этого сделать?» - сбившись со счета, сколько раз у него не получалось он присел у начала и стал думать, как это сделать.

Глядя в потолок ничего в его голову не приходило.

«Пойду, поищу задания, если здесь есть что-то, что я смогу выполнить...» - подумал Драйкер, мечтая о том, чтобы получить доверие жителей этого города и появилась бы возможность брать кого-нибудь к себе в отряд, это, несомненно, помогло бы ему в любой ситуации.

На улице уже рассвело. Самое интересное было то, что в здешних местах солнце было не одно, а два. К тому же, одно из них - синее.

«А я точно на все той же планете? Или как объяснить наличие двух солнц? Природное явление?» - он не знал обо всех особенностях этого мира, поэтому вопросов появлялось все больше, и он томился в догадках, без единого ответа.

Теперь город зверолодей предстал перед ним во всей красе, пестря яркими красками, вечером он уже видел его, но впечатление увиденного утром, не идет ни в какое сравнение.

Зверолоды в городе в большинстве своем питаются мясом монстров, ну или растительной пищей, если они из семейства травоядных. Но, в любом случае, все продукты, добываются из леса и собственной продукции, здесь нет.

С одеждой также, создаваемая одежда либо из шкур, либо из тканей создаваемыми пауками-ткачами, что вылавливаются в подземельях в Великом лесу.

Девушки не одевали тонны одежды или вычурные украшения, нет, конечно, почти не существует девушек не любящих красиво одеваться или носить красивые украшения. Тут они более простые, но в красоте ничуть не уступают.

Даже среди темных эльфов Драйкер видел не брезгующих золотыми сережками и кольцами, хотя считалось, что представители его расы больше других, не любят украшения.

«Я выгляжу доходягой по сравнению с остальными» - взглянув на свое тело и сравнивая себя с остальными жителями, даже детьми, он пришел к такому выводу.

-Прости, но я не думаю, что ты сможешь выполнить это задание – такой ответ на предложение помощи, Драйкер слышал в 9 из 10 случаях, а остальным вообще не нужна была помощь.

«Надо найти старика Ира» - подумал он, когда понял, что ему надо прокачаться, чтобы начать выполнять эти задания.

«Я должен выложиться на все 100%!» - он вернулся в тренажерный зал, предварительно узнав, что старик Ир уже там.

-А вот и ты, внучок! Так, все остановились на мгновение, я хочу представить вам своего названного внука Драйкера! С сегодняшнего дня он будет тренироваться с вами, так что, не обижайте его! – громогласно выкрикнул старик Ир, придвинув к себе Драйкера.

<http://tl.rulate.ru/book/9320/193457>