

Чарующая мелодия с нежным женским голосом звучала среди высоких деревьев, цветочных полей и голубых озер. Это был Волшебный Лес Мирвуд. Невероятно красивый. Попавшие сюда путники почувствовали бы себя словно в сказке...

Благодаря пышным кронам деревьев большая часть леса находилась в тени. Различные диковинные растения распыляли зеленую, красную, розовую пыльцу, придавая окружению вид, словно пятна краски на полотне художника взорвались фейерверком. А редкие лучи солнца и обилие дивных огромных светляков освещали всю картину, позволяя цветам ярко переливаться.

Но путникам стоит быть осторожными. Жители этого мира знают, сколь опасны могут быть красоты древнего леса.

Ядовитые растения только и ждут часа полакомиться своей глупой добычей, которую словно мотылька, летящего к свету, заманивают сладким дурманом. В густых кустарниках таятся ядовитые змеи, а среди деревьев в поисках добычи непрерывно рыщут волки, гоблины, клыкастые гориллы и многие другие опасные хищники.

Иногда по неизвестной причине в воздухе повышается плотность маны. Доходя до определенной отметки, она может сдетонировать, вспыхнуть словно спичка, испуская волны энергии и сообщая миру о появлении нового подземелья.

Никто не помнит, когда это началось, но все знают: подземелья нужно зачищать, иначе через какое-то время ужасающие существа, населяющие их, вырвутся на свободу в поисках своей добычи. Считается, что таким образом племена гоблинов и обосновались в восточных лесах континента.

В настоящее время в каждом крупном городе имеются зачарованные кристаллы, что отслеживают волны маны и определяют ранг и место рождения нового подземелья.

Неподалеку, на одной поляне как раз и образовался подобный выброс энергии, явив миру очередную темницу. Распространившаяся волна энергии напугала окружающих зверей, и они поспешили покинуть это место. Травоядные и хищники постарались убраться как можно скорее, на время забыв об охоте. Клыкастый Медведь явно попробовал бы сцапать вкусного зайца, скачущего в двух метрах от него, но наученный кровью и жизнями предков он знает, когда следует сдерживать голод...

По похожей поляне брел юноша в необычной одежде, явно не принадлежащей этому миру.

\*\*\*

[Внимание! Получен новый навык [Тихая Ходьба]]

Новый навык? Отлично! Осмотревшись вокруг, я заметил крохотное озеро с впадающим в него ручьем. Рядом были камни, на которые и присел. Нужно применить к навыку оценку и посмотреть, что он мне дает.

[Тихая ходьба ур. 1]: пассивный, незначительно уменьшает издаваемый при ходьбе шум.

Довольно кивнув, я поднялся с камня и пошел к ручью сполоснуть руки. Зачерпнув воды, поднес ко рту и стал пить.

“Мм, вкусная.”

Встряхнув руками, хотел было вернуться на прежнее место, как застыл.

\*Prrrrr\*

Медленно, словно у робота с несмазанными ржавыми механизмами, голова повернулась влево и глаза зацепились за нечто, чего я надеялся не встречать еще долгое время.

В пяти метрах от меня стоял огромный волк размером с осла. Его холодные хищные глаза злобно уставились в мои, а уголки пасти словно в презрительной усмешке растянулись в стороны, приоткрывая большие острые клыки.

[Внимание! Получен срочный квест “Выжить любой ценой”.

Цель: Вы впервые встретили хищника. Оставайтесь в живых.

Награда: Функция “Квесты” разблокирована.

Штраф: Вы станете едой.]

Зверь не спешил нападать, внимательно осматривая меня сверху донизу словно лакомый кусок. Видать любит, гадина, человечину...

\*\*\*

И действительно любит. Её мясо намного предпочтительнее крольчатины, но волк знает, что нельзя недооценивать двуногих. Некоторые из них обладают странной силой. Он помнит, как был щенком, и вожак стаи впервые взял его с собой на охоту.

Выследив человека, волки стали окружать его, но казавшаяся легкой добыча что-то пробормотала и выпустила из рук свет. Странный свет, что бьет с небес в землю во время

дождя. Он молниеносно попал в двоих сородичей щенка и испепелил.

Вожак разъярился и бросился на человека, разрывая того на куски. Это был первый раз, когда щенок попробовал человечину и запомнил вкус и запах крови на всю жизнь...

\*\*\*

Ошеломляющая тишина. Всегда звучащая в лесу мелодия флейты почему-то затихла, и стало слышно, как бешено бьется сердце.

“Хорошо, что пистолет заряжен и снят с предохранителя”, — подумалось. Руки дрожали, капли пота стекали по лбу. Слишком быстро расслабился, нужно было лучше смотреть по сторонам.

Молниеносно вскидываю руку, в которой появляется пистолет, и жму на курок. Волк с рыком срывается с места.

\*Бах\* \*Бах\* \*Бах\* — звучит три выстрела.

Первый мимо, второй тоже. Третий попадает в сустав передней лапы зверя, и тот заваливается на нее, а меня словно грузовиком сбивает и отбрасывает на несколько метров.

Резкая боль в левой руке, в глазах искры. Рычащий волк подымается и медленно, прихрамывая приближается. Страх окутал, даже боль отошла на второй план.

“Я снова умру? — пришла вдруг мысль. — Нет!”

Волк прыгнул, разинув пасть, а я вскинул чудом не выпавший из руки при падении пистолет.

\*Бах\*

— Ннх!

Тяжелый зверь навалился сверху, едва не раздавив. Руку зажало, а тело стало заливать кровью.

[Внимание! Срочный квест “Выжить любой ценой” выполнен.

Награда: Функция “Квесты” разблокирована.]

Облегченно вздыхаю. В самый последний момент пуля удачно угодила в раскрытую пасть.

Черт! Тяжелый, он меня сейчас раздавит! Поместив тело волка в инвентарь, я смог наконец расслабиться. Приподнявшись, зашипел от боли. Кровь на куртке была не только волчья. Левая рука была разодрана. К счастью, кость цела. Достав малое зелье здоровья, оторвал зубами крышку и выпил все до дна. Рана вдруг резко зачесалась и начала зарастать на глазах, а боль стала стихать.

\*Вздых\*, куртку жаль. Хорошая была, качественная. Может, в магазине системы потом найдется заклинание восстановления вещей? С очередным вздохом отправляю её в инвентарь, а взгляд привлекает восклицательный знак справа вверху.

“Кира, открой, пожалуйста, уведомления и покажи последние.”

[Внимание! Уровень навыка [Пистолеты] повышен на 1.]

[Внимание! Выносливость повышена на 1.]

[Внимание! Получено 120 опыта от [Синий Волк ур. 3]]

[Внимание! Уровень персонажа повышен на 1.]

[Внимание! Срочный квест “Выжить любой ценой” выполнен. Функция “Квесты” разблокирована.]

Значит, этот волк был третьего уровня, и за его убийство я получил сто двадцать опыта, сразу подняв свой до второго. Думаю, чем больше уровень — тем сложнее будет его повышать, а необходимое количество убитых монстров будет расти.

Стоило ране полностью зажить, как возникло чувство, словно я только проснулся и полон сил и энергии. Это зелье влияет или возросшая выносливость? Да и пистолет в руке лежит более привычно.

Да уж, нужно быть осторожнее в этом месте. Если бы он выскочил на меня из-за дерева — страшно представить.

Стоит смыть с лица кровь и идти искать убежище, собирая по пути ягоды. Потом придумаю, как определить ядовитые. Надеюсь, выстрелы не привлекли кого пострашнее. Хм, и мелодия флейты с мягким женским голоском вновь слышны, странно...