

Себастьян оглядел группу людей, но в конце концов остановил свой взгляд на плачущем ребенке.

Когда он приблизился, толпа инстинктивно расступилась, образовав проход.

«Малыш, ты потерялся?» спросил Себастьян, наклонившись к ребенку.

Ребенок продолжал хныкать, он был безутешен и не мог говорить.

«Отстань, мы испробовали все возможные способы», - подхватил Джейсон.

Затем к Себастьяну грациозно подошла Мия и представилась: «Здравствуйте, меня зовут Мия, я капитан команды "Северный ветер"».

Себастьян посмотрел на красивую женщину, стоящую перед ним.

В [Оригинальном Царстве] игроки создавали команды, чтобы лучше выполнять квесты.

Эти команды были самыми разными: только в Даркстоуне их существовало сотни, их численность варьировалась, но никогда не превышала ста человек.

Команда из пяти человек, стоявшая перед ним, на самом деле была меньше.

Однако название «Северный ветер» доходило до Себастьяна и раньше: о потрясающей красавице-капитане 16-го уровня и команде, состоящей исключительно из игроков выше 15-го уровня, ходили слухи, что с ними придется считаться. Сегодняшняя встреча с ними подтвердила эти слухи.

Встав, Себастьян кивнул и представился просто: «Себастьян».

В игровом мире не принято называть свои настоящие имена, вместо них используются игровые идентификаторы.

Однако, учитывая открытое и откровенное представление Мии, Себастьян решил честно ответить ей взаимностью.

В конце концов, в реальном мире он был всего лишь обычным человеком, и сообщение его настоящего имени не имело никаких последствий.

Мия изучила стоящего перед ней красивого мужчину и негромко сказала: «Похоже, этот квест никак не может начаться».

Себастьян ничего не ответил, но погрузился в глубокое раздумье.

Согласно имеющимся у него сведениям, этот ребенок должен быть тем самым потерянным.

В разведанных говорилось, что того, кто сможет привести ребенка к старосте деревни, ждет награда.

Не означало ли это, что поиски будут завершены, если ребенок во что бы то ни стало попадет к старосте деревни?

При этой мысли в глазах Себастьяна сверкнул огонек.

Он убрал Бриз в рюкзак и, не говоря ни слова, подошел к ребенку и поднял его на руки.

Ребенок в его объятиях продолжал непрерывно плакать, как будто это было заложено в его программу.

Это действие вызвало недоумение у членов команды «Северного ветра», а Мия, в частности, бросила на Себастьяна любопытный, мерцающий взгляд: «Что он задумал?»

«Мне нужно еще кое о чем позаботиться, а теперь я ухожу», - сказал Себастьян и, взяв ребенка на руки, направился к окраине леса.

Группа остановилась, ошеломленная.

Он просто уходит, вот так просто?

Они не могли понять, почему он решительно взял ребенка с собой, когда квест, казалось, не выполним. Куда он собирался отнести ребенка?

«Капитан, что он...» спросил Джейсон, его лицо было испещрено вопросительными знаками.

На лице Мии появилась лукавая улыбка: «Почему я об этом не подумала?»

По ее мнению, Себастьян действовал из желания защитить ребенка от потенциальной опасности, планируя сначала убрать его из этого места, прежде чем обдумывать дальнейшие действия.

Было хорошо известно, что в случайных событиях игровые Неписи обычно остаются в фиксированной зоне, ожидая, пока игроки что-то вызовут, и не желают так просто уходить.

Поэтому никому не пришло в голову просто отнести ребенка в другое место.

Однако сейчас казалось, что это вполне осуществимо.

По их наблюдениям, никаких негативных последствий при выводе ребенка из начальной зоны не было.

«Пойдемте за ним», - приказала Миа, желая узнать, куда этот человек по имени Себастьян собирается отнести ребенка.

Тем временем Себастьян нес плачущего ребенка, уверенно выбираясь из густых джунглей.

По пути они привлекли внимание других игроков.

«Разве это не тот ребенок из леса?»

«Разве не было сказано, что он может вызвать особый ивент? Почему его забирают?»

«Проклятье, этот парень довольно смел, почему я не подумал об этом?»

«Черт, я планировал попытаться там».

«Забудьте об этом, столько людей не смогли выполнить квест; думаю, этот парень просто пытается сделать хоть что-то».

По пути многие игроки наблюдали за Себастьяном, их разговоры были полны догадок.

Несмотря на шум, Себастьян, казалось, ничего не замечал: его слегка беспокоил шумный ребенок на руках, и он подумывал, не вырубить ли его, чтобы избавить себя от лишних хлопот.

Однако он колебался, опасаясь, что это может испортить впечатление о нем у деревенского старосты.

Тем не менее он понес «Человеческую сирену» по тропинке к деревне.

По мере приближения к деревне количество игроков увеличивалось, и Себастьян, держащий на руках плачущего ребенка, естественно, оказался в центре внимания, вызвав споры и дискуссии о его намерениях.

«Смотрите, разве это не команда Северного ветра?»

«Зачем они следуют за этим игроком?»

«Может, это какой-то особый квест?»

«Может, этому парню просто очень повезло?»

Вид Мии и ее команды еще больше разжег любопытство прохожих, которые стали массово следовать за ними, желая узнать, что же ждет Себастьяна в конце игры.

Даркстоун был огромен, и дом старосты находился в центре деревни.

Там стояла гигантская статуя в форме человека, излучающая слабое свечение.

Вокруг статуи находился бассейн, известный как Родник жизни.

Любой, кто приближался к нему, неуклонно восстанавливал НР, что делало его отличительной чертой деревни новичков.

За статуей находился небольшой двор, обложенный кирпичом и камнем, а входом в него служила лишь небольшая дверь.

До сих пор, кроме портрета старосты при выборе деревни новичков, никто из игроков не видел истинного лица старосты.

Маленькая дверь во двор всегда оставалась закрытой.

«Он собирается встретиться со старостой деревни?» гадала Мия, следуя позади, и в ее голове роились сомнения.

Поначалу она предполагала, что Себастьян планирует отнести ребенка в свое жилище, а затем продолжить поиски.

Однако, наблюдая за тем, как он направляется к резиденции деревенского старосты, ей показалось, что он может что-то скрывать.

Дойдя до небольшого входа во двор, Себастьян едва успел встать, как дверь внезапно распахнулась.

Из нее вышел пожилой мужчина с добрым лицом, украшенным морщинами, и, смеясь от души, воскликнул: «Ха-ха, смотрите, внучок семейства Смит действительно нашелся!»

В тот момент, когда появился староста деревни, ребенок резко перестал плакать, его большие глаза с любопытством осматривали огромную фигуру.

«Черт возьми, это староста деревни?»

«Я здесь уже столько времени, но впервые вижу, чтобы староста деревни появился».

«Должно быть, это из-за ребенка, этот парень определенно начал квест».

«Этому парню безумно повезло».

Внезапное появление старосты деревни вызвало волну удивления среди игроков.

Они уже долгое время бродили по этой деревне, но ни разу не видели старосту лично.

Но сегодня перед ними предстал легендарный староста, о котором раньше ходили только мифы.

Как игроки, они прекрасно понимали, какие необычные последствия это влечет за собой, что отразилось на шокированных лицах Мии и членов ее команды.

Они и представить себе не могли, что ребенок может быть так связан с вождем деревни.

<http://tl.rulate.ru/book/99223/4197654>