

"Я думал, он потерялся", - ответил Себастьян.

Очевидно, для Мии это было недостаточно убедительно.

Однако она понимала, что подобный вопрос может затронуть чью-то личную жизнь, поэтому исчерпывающий ответ не всегда был ожидаем.

Поэтому она не стала настаивать на своем, а просто кивнула и предложила: "Может быть, ты захочешь присоединиться к "Северному ветру"?"

Услышав это, Себастьян не мог не выразить своего удивления: "Разве вам всем не нужно сначала спросить о моем уровне, чтобы решить нужен ли я вам или нет?"

Насколько он знал, команда "Северный ветер" придерживалась высокого порога, требуя для вступления минимум 15-й уровень.

Именно поэтому у них было такое маленькое количество участников.

Однако, к удивлению Себастьяна, губы Мии скривились в улыбке, а глаза заблестели: "Любой игрок, обладающий детенышем снежного волка, - определенно имеет способности".

Застигнутый врасплох, Себастьян поинтересовался: "Если я присоединюсь к команде... какие преимущества я получу?"

"Как член "Северного ветра", ты сможешь не беспокоиться о припасах, когда будешь повышать уровень или сражаться с монстрами. Кроме того, ты будешь получать ежемесячное пособие в размере 10 золотых монет", - объяснила Мия.

В пересчете на реальный мир это равнялось десяти тысячам долларов - что равносильно хорошо оплачиваемой работе.

Кроме того, отсутствие необходимости беспокоиться о припасах означало, что теперь можно будет без особых усилий пополнять запасы зелий НР и МР - значительных, по мнению многих игроков, расходов.

Команда, безусловно, была готова вкладывать деньги, что делало предложение еще более заманчивым для Себастьяна.

Хотя предыдущая продажа топора принесла ему 100 золотых монет, для человека с большими амбициями, как у Себастьяна, этого было недостаточно.

В игре, если только не повезет необычайно, обычные игроки никогда не сравнятся с теми, кто вкладывает большие деньги.

И даже самые удачливые не всегда могут оседлать удачу.

Добиться успеха в этой недавно запущенной игре, не вкладывая денег, было невозможно.

Несмотря на преимущество в интеллекте, Себастьян понимал, что по сравнению с этими богатыми конгломератами его силы значительно уступают.

Заметив, что Себастьян не отказался сразу, а раздумывает над предложением, Мия почувствовала, как тяжесть свалилась с ее груди.

"Себастьян, наша команда планирует в ближайшее время отправиться в подземелье. Если ты присоединишься, то, полагаю, получишь солидное вознаграждение", - сделала Мия еще одно заманчивое предложение.

Задания в подземельях на данный момент являются самым быстрым способом повышения силы игроков.

Учитывая уверенность Мии в своих словах, можно предположить, что ее команда была уверена в своих шансах в подземелье.

Если бы Себастьян присоединился, он получил бы свою часть игры.

"Какое подземелье?" неожиданно спросил Себастьян.

"Долина смерти", - ответила Миа.

Услышав название "Долина смерти", Себастьян понял, что уже где-то слышал о ней.

Не то ли это самое подземелье, о котором говорилось в полученной инфу?

Он размышлял, стоит ли ему искать команду для похода в это подземелье.

Ведь подземелья не были похожи на открытые поля: они таили в себе опасность.

Даже с его нынешним 17-м уровнем одиночное прохождение может обернуться катастрофой.

"Хорошо, я с вами", - решительно согласился Себастьян.

"Это фантастика! Добро пожаловать в "Северный ветер"!" - с широкой улыбкой сказала Миа, поднимаясь на ноги и протягивая правую руку.

Взяв ее мягкую и нежную руку, Себастьян усмехнулся: "Приятно сотрудничать".

[Динь, вы получили приглашение в друзья]

Почти сразу же Миа отправила запрос на дружбу, который Себастьян принял.

[Дзинь, вы получили приглашение от "MelodiousDance"]

"MelodiousDance" - это внутриигровой идентификатор Мии.

После того как Себастьян принял приглашение, в командном канале появилось сообщение.

[Поздравляем ShepherdWind с вступлением в команду "Северный ветер"].

На канале раздался звук уведомления.

Затем члены команды начали переговариваться.

BattleMadness: "Ух ты, здоровяк 17-го уровня. На нашей стороне еще одна сила!"

SnowAdmirer: "Похоже, сила Северного Ветра поднимется еще на одну ступень".

SubtleSorrow: "Говорю вам, Миа - настоящая штучка, раз сумела привлечь к себе шишку 17-го уровня".

InkStainedNebula: "Тебе лучше уточнить свои слова. Осторожно, а то капитан может взорвать тебя огненным шаром".

При подключении к командному каналу уровень игрока раскрывается автоматически.

Поэтому все сразу же заметили уровень Себастьяна, и чат мгновенно оживился.

Игра существует всего чуть больше месяца, а самый высокоуровневый игрок был всего лишь 18-го уровня. 17-й уровень, как у Себастьяна, считался в игре топовым.

Миа с изумлением в глазах посмотрела на уровень Себастьяна. Как она и предполагала, он не

был обычным.

ShepherdWind: "Всем привет. Я с нетерпением жду возможности поработать со всеми вами".

BattleMadness: "Нет, нет, нет, это мы должны сказать вам это, сэр".

SnowAdmirer: "Большая шишка, не возьмете ли вы меня с собой для повышения уровня?"

InkStainedNebula: "Наша большая шишка здесь скромничает. Когда же мы увидим твое истинное лицо?"

MelodiousDance: "Вы, ребята, уже увидели его совсем недавно".

BattleMadness: "Это он встретил старосту деревни? (шок.jpg)"

SnowAdmirer: "Действительно, большая удача - встретиться с легендарным старостой деревни".

SubtleSorrow: "Мне больше интересно, что Себастьян получил от старосты деревни".

MelodiousDance: "Это личное. Давайте не будем больше ничего выяснять".

Канал команды наполнился восторженной болтовней, и Себастьян почувствовал себя немного подавленным.

Он решил скрыть свой уровень и промолчал.

Вернувшись в гостиную, Миа извинилась: "Прости, они всегда такие живые и... восторженные".

"Все в порядке. На самом деле я ценю их сплоченность", - невозмутимо ответил Себастьян.

"Приятно слышать. У нашей команды есть место встречи в деревне. Я отправила тебе координаты. Когда у тебя будет время, обязательно загляни туда", - продолжила Миа.

"Конечно, я так и сделаю", - кивнул Себастьян.

"Ну что ж, тогда не буду тебя больше задерживать. Если возникнут вопросы, можешь написать мне напрямую или задать их в командном чате", - сказала Миа, после чего вышла.

Как только она ушла, Себастьян опустился на диван.

Бриз, которая пряталась до этого, теперь таинственным образом появилась, запрыгнув на колени Себастьяна и мирно улегшись.

Погладив ее по шерстке, Себастьян прошептал: "Малышка, мне нужно ненадолго отлучиться".

Бриз посмотрела на него любопытными глазками.

Осторожно подняв это чудо, Себастьян положил её на край кровати, убедившись, что у неё есть еда, а затем нажал на кнопку выхода из игры.

В скромной комнате Себастьян, лежавший на кровати, резко открыл глаза, выныривая из игры.

Ход времени в игре повторял ход времени во внешнем мире.

Выглянув в окно, он отметил, что уже наступил полдень.

Урчание желудка вернуло Себастьяна к реальности.

Он снял игровой шлем и потянулся, разминая затекшие конечности.

Одним из недостатков игрового шлема была его неспособность удовлетворять физиологические потребности, например голод.

В отличие от игровых камер, оснащенных питательным раствором, где можно было находиться в игре 24 часа в сутки 7 дней в неделю, не беспокоясь о физическом ущербе.

Сейчас было самое время для повышения уровня. Многие богатые и влиятельные конгломераты вливали огромные суммы денег в создание своих владений.

"Как говорится, время - деньги."

<http://tl.rulate.ru/book/99223/4198362>