

Выйдя из отеля, где они провели ночь, Ло Сюнь невольно прищурился: палящее солнце, зависшее в зените, немилосердно слепило глаза.

Главный город Зеркального мира одновременно походил на реальность и разительно от неё отличался. Не будь парящих в вышине островов и снующих прямо по воздуху футуристических машин, эта улица казалась бы самой обычной оживлённой торговой улочкой любого земного мегаполиса.

Впрочем, для подавляющего большинства игроков Зеркальный мир и впрямь мало чем отличался от привычной реальности.

Те немногие, кому удавалось подняться на Парящие острова, уже считались элитой, взобравшейся на самую вершину здешней социальной пирамиды.

Но Главный город таил в себе не только парящие кручи — его просторы скрывали бесщётное множество неисследованных тайн, которые ещё только ждали своих первооткрывателей.

Хао Чжоу вызвал транспорт через игровой магазин, и уже через пару минут у обочины притормозил небольшой автомобиль, ведомый молчаливым NPC-водителем.

По дороге Ло Сюнь углубился в чтение форумов, изучая ветки, посвящённые игровым командам.

Местные команды во многом напоминали кланы из привычных ММО. Для рядового игрока главным и самым очевидным плюсом было расширение списка контактов: все члены команды автоматически становились друзьями, что заметно упрощало связь.

Кроме того, у каждой команды был Магазин команды, где периодически появлялись редкие и весьма ценные предметы.

Существовали и негласные привилегии — например, те самые закрытые архивы, о которых упоминал Хао Чжоу, или возможность обзавестись полезными связями. Найти сильного покровителя, готового протащить через очередную смертельную партию, — тут уж всё зависело исключительно от личной хватки и везения.

Словом, членство в солидной команде сулило сплошные выгоды.

Вот только пробиться туда удавалось далеко не каждому, а для новичков эта задача и вовсе граничила с невыполнимой: количество действующих команд в Зеркальном мире было ничтожно мало.

Основать собственную команду — задача не из лёгких. Для этого требовался особый артефакт, Зеркало команды, добыть который можно было лишь в высокоуровневых сценариях. Шанс его

выпадения стремился к нулю, так что игрокам приходилось раз за разом тратить драгоценные камни игры в надежде выбить заветный предмет.

Но даже после создания союза расслабляться не приходилось. Зеркало команды требовало постоянной «подзарядки», а топливом для него служили очки. Колоссальное количество очков.

Чтобы поддерживать существование организации, артефакт регулярно поглощал колоссальные суммы. Причём аппетиты зеркала росли пропорционально численности состава. Стремясь сократить расходы, многие команды на ранних этапах нещадно урезали штаты. Поговаривали, что некоторые команды в итоге сократились до одного-единственного человека — своего основателя.

Из-за столь жёстких условий команды предпочитали иметь дело исключительно с элитой. Высокоуровневые игроки получали за свои рейды баснословные награды и без труда покрывали любые системные налоги. Увы, мастеров на всех не хватало — на то они и элита. Подавляющее большинство обитателей Зеркального мира оставалось крепкими середняками.

Для системы не имело значения, приносит ли пользу конкретный боец: плата за каждого нового участника была фиксированной. Если новичок не мог обеспечить себя очками самостоятельно, его долг ложился тяжким бременем на плечи остальных.

Начинающие игроки за успешное прохождение получали жалкие сто очков. С таким мизерным доходом покрыть обязательный взнос было попросту нереально.

Все существующие команды делились по силе на три ранга: В, А и S. В элитных S-командах численность постоянно колебалась, тогда как в командах ранга В состав обычно держался в пределах пяти-двадцати человек. Команды ранга А насчитывали от двадцати до пятидесяти участников.

Команды А-ранга обладали большей гибкостью: они могли позволить себе принять пару перспективных новичков, распределив их финансовую нагрузку среди старожил. Но и тут хватало подводных камней. В отличие от команд S-ранга, где ресурсы делились поровну между равными, в командах ранга А высокоуровневых бойцов было мало, хотя именно они тащили на себе весь бюджет. Как следствие, распределение благ там было крайне несправедливым. Новичкам практически не доставалось ценных товаров из Магазина команды или командных наград.

Команда, пригласившая Хао Чжоу, принадлежала как раз к этому классу и носила название «Три тысячи миров».

Разумеется, брать балласт никто не хотел, но ради талантливых новичков команды шли на риск. В конце концов, это была инвестиция в будущее — а вдруг кто-то из них вырастет в первоклассного мастера?

Само собой, Хао Чжоу к категории зелёных новобранцев не относился.

Его случай вообще стоял особняком. Хао Чжоу по натуре был волком-одиночкой и не слишком любил командные рейды. К тому же он, в отличие от проницательного Ло Сюня, не обладал аналитическим складом ума, а потому к пресловутым тайным архивам дышал ровно.

«Три тысячи миров» возглавлял Чэн Фэн, его бывший проводник. Этот умудрённый опытом, проницательный мужчина средних лет давно раскусил характер своего подопечного и до недавнего времени даже не пытался затащить его в команду. Однако теперь ситуация изменилась. Во-первых, с запуском обновления «Игры второго поколения» правила усложнились, и он всерьёз опасался за судьбу одиночки. Во-вторых, в самих «Трёх тысячах миров» наметился кризис, и команде срочно требовался надёжный костяк в лице таких проверенных бойцов, как Хао Чжоу.

Сценарий, ставший для Ло Сюня боевым крещением, для самого Хао Чжоу был уже пятым по счёту. Успешно завершив его, он перешагнул статус новичка и официально перешёл в ранг игроков среднего звена. Теперь его гонорары за каждый раунд должны были существенно вырасти, что позволяло ему без труда покрывать системные взносы сразу за двоих.

Главным условием, при котором Хао Чжоу соглашался вступить в команду Чэн Фэна, было зачисление Ло Сюня.

Что же касалось Шэнь Цзин...

Хао Чжоу полагал, что и здесь особых трудностей не возникнет.

Хотя Шэнь Цзин не блистала умом так, как Ло Сюнь, её исключительная красота должна была сыграть на руку. Яркая внешность всегда ценилась высоко, открывая многие двери.

Штаб-квартира «Трёх тысяч миров» располагалась в уединённом двухэтажном коттедже. Хао Чжоу договорился с Чэн Фэном встретиться у входа, чтобы вместе пойти на аудиенцию к лидеру.

Всё шло гладко, однако Чэн Фэн, судя по всему, где-то задержался и к назначенному часу не явился. Троице пришлось застрять у порога в ожидании.

Тут-то и вмешался случай.

Пошатываясь, к дверям коттеджа приближался изрядно подвыпивший мужчина. Заметив стоявших на пути ребят, он даже не подумал свернуть и наглым образом навалился плечом прямо на Ло Сюня.

— Приятель, ты в порядке? — Ло Сюнь недоумённо приподнял бровь.

Пьянчуга сощурился, оглядывая Ло Сюня с ног до головы.

— Это ещё что за зелень? — брезгливо процедил он. — Держись подальше. «Три тысячи миров» — приличное место, а не проходной двор для всякого сброда.

Ло Сюнь лишь промолчал, мысленно вздохнув.

«И как он только понял, что я новичок?»

Заметив его недоумение, Хао Чжоу незаметно указал пальцем на собственную грудь, без слов проясняя ситуацию.

Только теперь Ло Сюнь разглядел на груди пьяницы поблёскивающий значок с изящно выгравированной литерой «А».

Должно быть, отличительный знак принадлежности к гильдии соответствующего ранга.

По пути сюда Ло Сюнь заметил, что весь этот квартал состоял из подобных особняков — своего рода закрытый район для игровых объединений. Никаких ресторанов или магазинов здесь не было. Чужаки сюда не забредали: по улицам ходили либо действующие члены команд, либо отчаявшиеся одиночки, надеющиеся на счастливый случай и внимание какого-нибудь лидера.

Он же без заветного значка на груди выглядел классическим просителем, мечтающим пристроить свою шкуру в тёплое местечко. На фоне местных ветеранов он выделялся, словно робкий кролик, по ошибке забредший в волчье логово.

Хао Чжоу предостерегающе покачал головой, призывая не ввязываться в конфликт. Поняв намёк друга, Ло Сюнь молча отступил в сторону, освобождая дорогу.

К сожалению, мирно разойтись не получилось — задиристый пьяница уступать не собирался.

— Ого! А это что за конфетка? — он посмотрел на Шэнь Цзин мутным взглядом. Наглец масляно улыбнулся и сделал шаг вперёд. — А ну-ка, красавица, составь компанию одинокому воину, пропусти со мной по стаканчику. А взамен я, так и быть, прикрою тебя в следующей смертельной партии.

Шэнь Цзин ожидаемо оказалась в центре нежелательного внимания.

И пускай в крупных командах красивых лиц хватало с избытком, её редкая, почти неземная грация затмевала кого угодно. Не то что в скромных «Трёх тысячах миров» — среди всех команд А-ранга едва ли нашлась бы хоть одна соперница, способная сравниться с ней.

Стоило нахалу протянуть руку, как Ло Сюнь мгновенно вырос перед Шэнь Цзин, заслоняя её своим телом.

Попытка распустить руки была пресечена в зародыше: пьяница испуганно отдёргнул пальцы, едва не напоровшись на холодное стальное остриё.

В руке Ло Сюня тускло блеснул Клинок Эроса. Направленное прямо в грудь грубияну лезвие не оставляло сомнений в серьёзности намерений защитника.

<http://bllate.org/book/18359/1866245>