

A detailed illustration of a fantastical castle with many spires and towers, illuminated by warm sunset light. In the foreground, a woman with long, flowing white hair, wearing a blue dress with gold embroidery, stands on a balcony with a wooden railing. She is looking towards a glowing blue energy stream that flows through the city below. The sky is filled with soft, colorful clouds in shades of orange, pink, and purple.

# Последний Ачивмент

Анатолий Шигапов

Вне серии

Анатолий Шигапов  
**Последний Ачивмент**

«Автор»

2026

## **Шигапов А.**

Последний Ачивмент / А. Шигапов — «Автор», 2026 — (Вне серии)

Что, если однажды утром вы поймете, что ваша жизнь превратилась в «режим ожидания», а лучшее, кажется, осталось в далеком прошлом? Анне тридцать четыре, она разведена и потеряла веру в себя. Случайное письмо о закрытии старых игровых серверов становится для нее билетом в прошлое. Но, войдя в игру своей юности, чтобы попрощаться, она обнаруживает, что выйти обратно невозможно. Теперь Анне предстоит заново прожить самые болезненные моменты своей жизни, чтобы снизить уровень Травмы и найти заветную кнопку выхода. В этом ей помогает Дэн - загадочный персонаж, который когда-то был частью ее гильдии, а теперь застрял в виртуальном мире на долгие годы. Смогут ли они вдвоем пройти через все испытания, победить собственных «теней» и обрести настоящее чувство там, где грань между реальностью и игровым кодом окончательно стирается?

© Шигапов А., 2026

© Автор, 2026

# Анатолий Шигапов

## Последний Ачивмент

Последний ачивмент

Если вы не играете в компьютерные игры, это слово может показаться странным и непонятным. Но на самом деле всё просто.

Ачивмент (от английского achievement – достижение) – это особый вид награды в видеоиграх. Когда игрок выполняет какое-то сложное или необычное задание, система выдает ему ачивмент – виртуальную медаль, значок или просто запись в профиле. Это может быть что угодно: «Убить 100 монстров», «Найти тайную комнату», «Пройти игру, не умерев ни разу». Ачивменты не влияют на сюжет, но они тешат самолюбие и доказывают, что ты крутой игрок.

Так что не пугайтесь незнакомого слова. Оно означает просто «главная победа». И эта книга как раз о том, как её одержать.

Эту книгу я посвящаю вам, девушки.

Тем, кто когда-нибудь сидел ночами за компьютером, грыз пиццу и верил, что весь мир у ваших ног. Тем, кто потом вырос, столкнулся с жестокой реальностью и на время забыл, каково это – быть сильной. Тем, кто проходил через разочарования, потери, предательства – и всё равно поднимался. Тем, кто боится, что поезд ушёл, что лучшее уже позади, что осталось только дожить. Это неправда. Лучшее – впереди. Я знаю.

И вам, игроки.

Всем, кто помнит времена, когда игры были на дисках, интернет – по телефонной линии, а графика – смешной и угловатой, но от этого не менее любимой. Всем, кто терял друзей в сети и находил новых. Всем, кто хоть раз в жизни говорил: «Ещё один рейд – и спать», а потом играл до утра. Всем, кто верит, что виртуальные миры – это не просто код, а настоящая жизнь, просто по ту сторону экрана.

Эту книгу я посвящаю вам.

Потому что эта история – о нас. О нашем поколении. О том, как мы выросли, ошибались, падали и поднимались. О том, что даже в самой тёмной игре можно найти свет, если есть с кем его разделить. О том, что любовь сильнее любых систем, а надежда живёт даже там, где, кажется, погасли все серверы.

Спасибо, что вы есть.

Спасибо, что играете.

Спасибо, что верите.

*Анатолий Шигапов*

Пролог: Лог-файл нулевого уровня

Сцена 1

Телефон завибрировал в шестой раз за последние полчаса, но Анна продолжала лежать с закрытыми глазами, делая вид, что всё ещё спит. Где-то в соседней квартире уже начали сверлить – субботнее утро в спальном районе Москвы невозможно спутать ни с чем. Сквозь неплотно задёрнутые шторы пробивался серый, совсем не праздничный свет, и на потолке дрожали блики от проезжающих внизу машин.

Анна наконец открыла глаза и уставилась в знакомую до мельчайших трещинок побелку. Тридцать четыре года. Разведена. Двое детей, которые видят в ней скорее менеджера по логистике, чем мать. Работа, от которой не хочется просыпаться по утрам. И это бесконечное ощущение, что поезд ушёл, а ты осталась на перроне с просроченным билетом.

Она села на кровати, свесив ноги. На полу, ровно там, где он их оставил полгода назад, когда собирал вещи в спешке, всё ещё стояли мужские тапки. Серые, с растоптанными задниками, смешные. Анна смотрела на них каждое утро, и каждое утро обещала себе выбросить. Но не выбрасывала. Может, потому что тогда пришлось бы признать окончательно: ничего не вернуть. А может, просто было лень наклоняться.

В прихожей снова зажужжал телефон. Анна встала, накинула халат, который помнил ещё её студенческие годы (бабушка когда-то говорила: «Хорошие вещи не стареют», но халат всё-таки потёрся на локтях), и поплелась на звук.

Экран светился уведомлениями.

Чат родительского комитета, 15 неп прочитанных.

Она ткнула пальцем, уже зная, что увидит. *«Уважаемые родители! Напоминаем, что завтра в 18:00 состоится родительское собрание. Явка строго обязательна, будут обсуждаться вопросы подготовки к выпускному. Кто не придёт – сдаёт по 500 рублей на подарки учителям в принудительном порядке».*

Анна выдохнула. В прошлый раз она опоздала на сорок минут, потому что заказчик устроил разнос её презентации, и она переписывала слайды до девяти вечера. Влетела в класс, когда классная руководительница уже раздавала списки. На неё посмотрели так, будто она явилась на детский утренник в купальнике. «Анна Сергеевна, мы вас заждались, – пропела завуч. – Присаживайтесь, у нас как раз свободный стул в углу». Свободный стул в углу – это было так символично.

Она отложила телефон и побрела на кухню. Кофеварка встретила её привычным урчанием. Из окна открывался вид на серые девятиэтажки, детскую площадку, где уже носились чужие счастливые дети, и бесконечную полосу автомобилей на проспекте. Свои дети, Соня и Егор, сейчас у отца. У бывшего мужа, Игоря. Он забрал их вчера вечером, чмокнул её в щёку на прощание (чмокнул! как знакомую!) и увёз на своей новой машине в свою новую квартиру, где, кажется, уже поселилась та самая «просто коллега», с которой всё и началось.

Анна налила кофе, села за стол и открыла ноутбук. Нужно было доделать презентацию для заказчика, того самого, который раскритиковал её вчера. «Анна, ну что это? – писал он в мессенджере. – Где концепция? Где свежесть? Это же архитектура, мать её, а не покраска забора. Вы предлагаете мне типовую коробку, какие строили в двухтысячных. Переделывайте. Сроки горят».

Она посмотрела на свои чертежи. Трёхэтажный таунхаус для загородного посёлка. Аккуратные линии, пропорции выверены, всё по нормам. Но действительно – скучно. Без души. Она и сама это чувствовала, но сил вдохнуть в эти стены жизнь уже не оставалось. Все силы уходили на то, чтобы просто держаться на плаву.

Анна сделала глоток кофе. Горько. Она машинально потянулась за сахаром и замерла. Взгляд упал на старый стикер, приклеенный к монитору ещё в те времена, когда они с Игорем только въехали в эту квартиру. На стикере было написано: «Купить молоко, хлеб, оплатить интернет». Интернет тогда платили через терминал. Сейчас всё автоматически, а стикер остался. Пожелтел, края обтрепались, но держался.

Интернет.

Анна вдруг вспомнила, что вчера, когда пролистывала спам-почту, видела какое-то письмо. Она не придавала значения, но сейчас что-то кольнуло. Она открыла почту на телефоне, прокрутила вниз.

*«Уважаемый игрок! С прискорбием сообщаем, что серверы игры «Хроники Забытых Королевств» будут окончательно отключены ровно через 30 дней. Мы благодарим вас за годы, проведённые в нашем мире. Спасибо, что были с нами! С уважением, команда разработчиков».*

Сердце пропустило удар. «Хроники Забытых Королевств». Игра, в которую она играла пятнадцать лет назад. Тогда она была студенткой, жила в общежитии, ела пиццу с доставкой и проводила ночи напролёт в виртуальных мирах. Это было её королевство. Её свобода.

Она смотрела на письмо и чувствовала, как где-то внутри поднимается тёплая волна. Ностальгия. И грусть. Ведь тогда, пятнадцать лет назад, она была совсем другой. Она верила, что у неё всё впереди, что она станет великим архитектором, что найдёт настоящую любовь, что друзья будут рядом вечно. А теперь? Теперь от той жизни остались только руины и это письмо.

«Зайти попрощаться», – подумала Анна. Просто зайти, походить по знакомым локациям, вспомнить молодость. Ведь через месяц мир исчезнет навсегда.

Она глотнула остывший кофе и открыла браузер. Сайт игры всё ещё работал, хотя выглядел архаично: скриншоты с низким разрешением, шрифты в стиле 2005 года. Анна ввела свои старые логин и пароль. Пальцы замерли над клавишей «Войти».

– Глупость какая, – сказала она вслух. – Ностальгия.

И нажала.

Сцена 2

Пятнадцать лет назад.

Аня сидела в комнате общежития, скрестив ноги на продавленном кресле, которое досталось от прежних жильцов. На столе дымились остывшая пицца «Пепперони» (уже третья за эту неделю), рядом громоздились банки из-под «Колы». Монитор старого компьютера светился зелёным, и на нём разворачивалась битва.

– Танк, держи агро! – крикнула она в гарнитуру. – Хилеры, не спите!

На экране огромный дракон с чешуёй, переливающейся багровым, метался в ущелье, поливая огнём рейд-группу. Аня управляла персонажем по имени АрхАня – эльфийка-маг в мантии с вышитыми рунами. Её пальцы летали по клавиатуре, лицо отражало напряжение, а в голосе звучала сталь командира.

Она была главой гильдии «Архитекторы Судьбы». Гильдия считалась одной из сильнейших на сервере, и сегодня они проходили сложнейшего рейдового босса – Огненного Крыла. Если получится, с него упадёт легендарный посох, который Аня хотела уже полгода.

– Крыло уходит в пике! – заорал в ухе голос Дока, их главного хилера.

– Все под щиты! – скомандовала Аня.

Экран заполнился спецэффектами. Полоска здоровья рейда скакала как сумасшедшая. Аня видела, что танк, здоровяк по имени Дэн, держится молодцом, но его показатель брони стремительно падает.

– Дэн, отойди! – крикнула она. – Я возьму на себя!

Но было поздно. Дракон развернулся и вонзил когти прямо в Дэна. Тот покачнулся, полоска здоровья просела до красной зоны.

– Аня, давай финалку! – простонал Дэн. – Я держусь!

У Ани было мгновение на выбор. Она могла кинуть на танка спасение – щит, который дал бы ему время отступить. Или ударить по дракону самым сильным заклинанием, которое требовало пяти секунд произнесения. Если она выберет щит, босс, скорее всего, уйдёт в следующую фазу, и они не успеют его добить. Если ударит – дракон падёт, но Дэн погибнет. Но погибнет в игре – не по-настоящему. А посох достанется ей.

– Прости, – прошептала она, почти не осознавая, что говорит вслух.

И ударила.

Экран озарила вспышка. Дракон замер, а потом рухнул, подняв тучу пиксельной пыли. Над телом высветилось сообщение: «Победа! Вы получили: Легендарный посох Хранителя Пламени».

В наушниках раздался радостный рёв гильдии.

– Аня, ты гений! – кричал Док.  
– Посох! Смотрите, у неё посох!

Аня смотрела на инвентарь, где появилась золотая иконка, и чувствовала триумф. Она добилась своего.

– Дэн? – позвала она через минуту. – Ты как?

Тишина. А потом Дэн вышел из канала голосовой связи. Через секунду пришло сообщение в личку:

«Поздравляю с посохом. Ты сделала выбор».

Аня тогда не придавала этому значения. Ну подумаешь, обиделся. Завтра остынет. Все знают: в рейде главное – победа. А реснуться можно на кладбище.

Она выключила компьютер и пошла на кухню за новой порцией пиццы, совершенно счастливая. Ей было девятнадцать, она была главой гильдии, и весь мир лежал у её ног.

Сцена 3

Настоящее время.

Анна моргнула, возвращаясь в реальность. Вспышка из прошлого обожгла ярче, чем она ожидала. Она вспомнила этого Дэна. Тихий парень, всегда ровный, спокойный, надёжный танк. Он редко выходил в голосовой чат, но в текстовом всегда был вежлив. После того рейда он пропал. Не появлялся в игре несколько дней, а потом вернулся, но каким-то чужим. А вскоре гильдия распалась, все разбежались кто куда. Аня тогда была слишком занята учебой, личной жизнью, чтобы искать старых друзей.

И вот теперь это письмо.

Она снова посмотрела на монитор. На странице входа всё ещё горела кнопка. Анна вздохнула, ввела пароль и нажала «Войти».

Загрузка. Старый, знакомый логотип. Музыка – та самая, от которой мурашки бежали по коже. Полоска прогресса медленно ползла вправо.

– Ну здравствуй, – сказала Анна. – Я ненадолго. Просто попрощаться.

Экран моргнул, и она оказалась внутри.

Глава 1. Точка невозврата

Загрузка заняла больше времени, чем она ожидала. Полоска прогресса доползла до девяноста процентов и замерла. Анна постучала пальцем по тачпаду – бесполезно. Интернет вроде работал, но игра зависла на финальной стадии.

– Да ладно, – пробормотала она. – Двадцать лет прошло, а серверы всё такие же кривые.

Она уже собралась закрыть окно принудительно, когда экран моргнул и погас. На секунду Анна испугалась, что ноутбук сломался, но затем в наушниках раздался тот самый звук – тягучий, струнный, с отголосками арфы. Музыкальная тема «Хроник Забытых Королевств». У неё перехватило дыхание.

Экран вспыхнул снова, и Анна оказалась в стартовой локации.

Она стояла на городской площади Эренделла – столицы Альянса Света. Графика ударила по глазам своей архаичностью: угловатые текстуры булыжников, слишком яркие, почти неестественные цвета неба, персонажи с грубоватой прорисовкой лиц. Но это было оно. Её прошлое. Её молодость.

Аня огляделась. Через площадь пробежал какой-то игрок – эльф-лучник в синей мантии, мелькнул и исчез за углом. Ещё двое стояли у фонтана – судя по иконкам над головами, новички, пятый уровень. Сервер всё ещё жил.

Она подняла руку и посмотрела на свою эльфийку АрхАню. Та же мантия с вышитыми рунами, те же длинные светлые волосы, заплетённые в косу. Только теперь, глядя на неё со стороны, Аня заметила, как сильно изменилась она сама. Внутри. Та, девятнадцатилетняя, сидела сейчас в этом пиксельном теле, но чувствовала она себя на все свои тридцать четыре:

спина затекла от долгого сидения за ноутбуком, шея ныла, в глазах песок от недосыпа. Аватару было всё равно. Аватар улыбался стандартной игровой улыбкой и перебирал в руках тот самый легендарный посох, добытый в рейде пятнадцать лет назад.

– Ну что, красавица, – сказала Анна вслух. – Пошли прощаться.

Она сделала шаг. Аватар послушно двинулся вперёд. Аня прошла по центральной площади, заглянула в таверну «Пьяный гном» – там, как и прежде, сидел бармен и крутил тряпкой стакан. За столиками маячило несколько игроков. Кто-то что-то жевал, кто-то просто сидел в АФК. На стене висело объявление о розыске какого-то монстра. Всё как раньше.

Ностальгия сдавила горло. Аня вспомнила, как они с гильдией отмечали здесь победы, как пили виртуальное пиво и спорили о тактике. Тогда это было важнее экзаменов. Важнее всего.

Она вышла из таверны и направилась к замку. С вершины холма открывался вид на долину – изумрудно-зелёную, с разбросанными тут и там деревеньками. Солнце в игре садилось за горизонт, окрашивая небо в оранжево-розовые тона. Красиво. Даже сейчас, с устаревшей графикой, красиво.

Аня глубоко вздохнула и полезла в меню, чтобы выйти.

И замерла.

Кнопка «Выход» отсутствовала.

Она моргнула, думая, что показалось. Провела курсором по интерфейсу. Настройки, инвентарь, персонаж, гильдия, друзья. Везде. Везде есть. Но пункта «Выход» нет. Там, где он всегда висел – в правом нижнем углу, – зияла пустота.

– Глюк, – сказала Анна вслух. – Перезагрузка.

Она нажала Alt+F4. Ничего. Alt+Tab – переключилась на рабочий стол, но окно игры не свернулось. Оно просто осталось висеть перед глазами, будто вросло в экран.

Аня попыталась открыть диспетчер задач – не открывался. Клавиша Windows не реагировала. Ноутбук работал, курсор двигался, но только внутри игрового окна. Будто весь компьютер превратился в один большой монитор, подключённый только к «Хроникам Забытых Королевств».

– Что за чёрт? – выдохнула она.

Паника подкатила к горлу холодной волной. Анна попыталась встать из-за стола – и не смогла. Её тело сидело в кресле, руки лежали на клавиатуре, но она не чувствовала их так, как раньше. Будто они стали чужими. Будто управление перехватил кто-то другой.

Она посмотрела на свои пальцы. Они лежали на клавишах WASD – стандартная раскладка для перемещения в игре. Она попробовала пошевелить мизинцем. Мизинец дёрнулся, и на экране персонаж сделал шаг в сторону. Но в реальности рука не пошевелилась.

– Нет, – сказала Анна громче. – Нет, нет, нет.

Она заставила себя встать. Мышцы слушались, но так, будто она плыла в густом сиропе. Когда она поднялась, голова закружилась. Анна сделала шаг к окну – и на экране персонаж тоже шагнул. Но она смотрела не на экран, она смотрела в окно, на серые девятиэтажки, на детскую площадку, на проспект. А персонаж всё равно двигался.

Она резко обернулась к ноутбуку. АрхАня стояла теперь на краю обрыва и смотрела вниз, в долину.

– Это сон, – сказала Анна себе. – Просто сон. Я заснула за компьютером.

Она ущипнула себя за руку. Больно.

Паника накрыла с головой. Анна рванула к двери, выбежала в коридор. Квартира была та же: узкий коридор с вешалкой, зеркало в прихожей, тумбочка с ключами. Она добежала до входной двери, дёрнула ручку. Дверь открылась – на лестничную клетку, с бетонными стенами и лифтом. Обычная лестничная клетка. Сосед сверху как раз спускался с собакой.

– Здравствуйте, – выдохнула Анна.

Сосед кивнул и прошёл мимо. Всё нормально. Всё реально.

Она вернулась в комнату, тяжело дыша. Ноутбук стоял на столе, экран горел. АрхАня всё так же стояла на обрыве. Анна медленно подошла, села в кресло и уставилась на монитор. И тут на экране появилось сообщение.

Оно всплыло прямо в центре, перекрывая вид на долину, большое, красное, написанное тем самым шрифтом, каким игра обычно выводила системные уведомления.

**ВНИМАНИЕ!**

Обнаружена критическая ошибка синхронизации.

Ваше сознание частично загружено в игровой мир «Хроники Забытых Королевств».

Физическое тело находится в состоянии гибернации.

Для завершения процесса дефрагментации личности и восстановления целостности необходимо выполнить цепочку квестов «Воспоминание».

Время выполнения: не ограничено.

Выход из системы станет доступен после выполнения финального квеста цепочки.

Удачи, игрок.

Анна смотрела на это сообщение и не могла пошевелиться. Гибернация? Дефрагментация личности? Квесты «Воспоминание»? О чём они вообще? Она не в игре! Она в своей квартире, в Москве, в двадцать первом веке!

– Это розыгрыш, – сказала она вслух. – Идиоты. Хакеры. Взломали ноутбук, повесили дурацкую программу.

Она схватила телефон, чтобы позвонить в службу поддержки, но телефон не реагировал на нажатия. Экран горел, но иконки не открывались. Анна ткнула в «контакты» – ничего. В «звонки» – тишина. Телефон превратился в бесполезный кирпич.

Она швырнула его на диван и снова уставилась на экран. Сообщение всё ещё висело в центре. Под ним мигала кнопка: «Принять».

Другой кнопки не было.

– Я не буду ничего принимать! – закричала Анна в пустоту. – Выпустите меня отсюда!

Она вскочила, схватила ноутбук за края, чтобы захлопнуть крышку, но крышка не закрывалась. Будто что-то держало её изнутри. Анна дёрнула сильнее – бесполезно. Тогда она рванула шнур питания из розетки. Ноутбук продолжал работать. От батареи? Она посмотрела на индикатор – батарея показывала полный заряд, но шнур был выдернут.

– Это не может происходить, – прошептала Анна. – Этого не может быть.

Она выбежала на кухню, открыла кран, умылась холодной водой. Посмотрела в зеркало. Из зеркала на неё смотрела бледная, испуганная женщина с тёмными кругами под глазами. Обычная женщина. Не эльфийка. Не персонаж игры.

Анна медленно вернулась в комнату. Села в кресло. Посмотрела на экран. Сообщение всё ещё висело, кнопка «Принять» всё ещё мигала.

– Ладно, – сказала она тихо. – Допустим, я сошла с ума. Допустим, это глюк. Если я нажму «Принять», что случится?

Она поднесла курсор к кнопке. Палец завис над тачпадом.

– Может, это просто баг, и после принятия меню появится.

Она нажала.

Экран мигнул, и Анна почувствовала, как пол уходит из-под ног. На секунду её тело стало невесомым, а потом резко дёрнулось вниз. Она зажмурилась, вцепившись в подлокотники кресла. Когда открыла глаза, она сидела не в кресле.

Она стояла на том самом обрыве, на котором минуту назад стояла её АрхАня.

Ветер трепал длинные светлые волосы. Внизу расстилалась изумрудная долина с деревеньками. Вдалеке виднелись шпили замка. Над головой плыли неестественно яркие облака.

Анна подняла руки и посмотрела на них. Тонкие, изящные, с длинными пальцами. Не её руки. Совсем не её.

Она опустила взгляд. На ней была та самая мантия с вышитыми рунами. На поясе висел кошель с золотом. За спиной – посох.

– Мапочки, – выдохнула она голосом эльфийки.

Анна сделала шаг назад от обрыва и почувствовала, как трава мягко пружинит под ногами. Она ощущала её. Реально ощущала! Травинки, ветер, солнечное тепло на коже – всё это было настоящим, как в реальной жизни. Даже более настоящим, потому что в реальной жизни она давно перестала замечать такие мелочи.

– Это сон, – повторила она. – Самый долгий, самый реалистичный сон в моей жизни.

Она ущипнула себя за руку. Рука была эльфийской, но боль пришла обычная, человеческая.

– Твою ж...

Анна развернулась и побежала вниз по склону, к городу. Бежать в этом теле оказалось легко, почти невесомо. Она перепрыгивала через камни, лавировала между кустами и через несколько минут оказалась у ворот Эренделла. Стражи у ворот не было – только стандартный NPC, который стоял и смотрел в одну точку, как статуя.

– Эй! – крикнула Анна, подбегая к нему. – Ты можешь мне помочь?

Страж медленно повернул голову и уставился на неё пустыми глазами.

– Добро пожаловать в Эренделл, – произнёс он механическим голосом. – Столица Альянса Света. У нас лучшие кузнецы и самые дешёвые зелья во всём королевстве.

– Мне не нужны зелья! – воскликнула Анна. – Мне нужно выйти из игры! Ты понимаешь? Выйти!

Страж моргнул и снова уставился в одну точку.

– Добро пожаловать в Эренделл, – повторил он.

Аня отступила на шаг. Она вдруг поняла, что NPC ведут себя как положено NPC. Они не помогут. Они просто фон. А она... она здесь настоящая. По крайней мере, её сознание.

Она побрела по городу, заглядывая в лица прохожим. Игроки сновали туда-сюда, кто-то бежал по делам, кто-то торговался с торговцами. Анна попыталась заговорить с одним, с другим – они реагировали как обычные люди. Но как только речь заходила о выходе из игры, они просто отключались или меняли тему.

– Вы тут надолго? – спросила она у девушки-мага у фонтана.

– Да я только зашла на пару часов, – ответила та. – А что?

– А как вы выходите?

Девушка странно посмотрела на неё.

– Через меню, конечно. А ты новенькая, что ли?

– У меня кнопка пропала.

– Бывает, – равнодушно пожала плечами девушка. – Перезагрузи клиент.

И ушла.

Перезагрузи клиент. Легко сказать. Анна побрела дальше, чувствуя, как паника сменяется тупым отчаянием. Она обошла весь город, заглянула во все таверны, на все площади. Никто не мог ей помочь. А некоторые вообще смотрели на неё как на сумасшедшую.

К вечеру (в игре наступила ночь, и на небе зажглись неестественно яркие звёзды) Анна выбилась из сил. Она сидела на скамейке у фонтана, обхватив голову руками, и пыталась вспомнить хоть что-то из того, что читала когда-то о подобных случаях. Попаданцы? В игры? Это же фантастика, бред, книги для подростков. Она взрослая женщина, архитектор, мать двоих детей. С ней не может такого случиться.

Дети.

Мысль о Соне и Егоре ударила под дых. Они сейчас у отца. Они не знают, что с матерью что-то случилось. А если это не сон, если она действительно в ловушке? Что будет с ними?

Анна вскочила и побежала к замку. Там, в стене, она заметила какое-то странное мерцание, когда проходила мимо. Может, это баг? Может, через него можно выбраться?

Она нашла то место – у задней стены замка, в тени. Камни здесь действительно светились каким-то неестественным, синеватым светом. Анна протянула руку, чтобы коснуться, и в этот момент услышала голос за спиной:

– Не советую.

Она резко обернулась. В тени стоял мужчина. Высокий, широкоплечий, в тёмном плаще с капюшоном, скрывающим лицо. На груди у него поблёскивал значок – старый значок гильдии «Архитекторы Судьбы».

– Ты кто? – выдохнула Анна.

Мужчина шагнул вперёд, и свет упал на его лицо. Обычное лицо, усталое, с глубокими морщинами у губ. И глаза – очень живые, очень внимательные, совсем не NPC.

– Я тот, кто знает, что ты здесь не просто так, – ответил он. – И тот, кто предупреждает: трогать глитчички – плохая идея. Они ведут не туда, куда ты думаешь.

– А куда они ведут?

Он усмехнулся.

– Внутрь. Глубже. В самое сердце твоих страхов. А ты, судя по всему, и так уже по уши в них.

Анна сглотнула.

– Ты игрок? Ты тоже застрял?

Мужчина помолчал, потом кивнул.

– Можно и так сказать. Я здесь уже пять лет.

– Пять лет? – ужаснулась Анна. – И ты не нашёл выхода?

Он покачал головой.

– Выход есть. Но он не там, где ты ищешь. И не тогда, когда ты хочешь. Просто запомни: не трогай глитчички. Они – ловушки.

Он развернулся, чтобы уйти.

– Постой! – крикнула Анна. – Как тебя зовут?

Мужчина остановился, не оборачиваясь.

– Зови меня Дэн. Мы когда-то были знакомы. Очень давно.

И растворился в темноте, будто его и не было.

Анна осталась стоять у стены, глядя на мерцающие камни. Дэн. Точно так звали того танка, которым она пожертвовала в рейде пятнадцать лет назад. Того, кто исчез после того случая.

Сердце бешено заколотилось. Неужели он тоже здесь? Или это просто совпадение? Или игра подкидывает ей образы из прошлого, чтобы запутать?

Она отошла от стены, решив последовать совету незнакомца. Глитчички подождут. Сначала нужно понять, что происходит.

Анна побрела обратно в город, нашла свободную скамейку у фонтана и села. Звёзды мерцали над головой, фонтан журчал, где-то вдалеке играла музыка. Мир «Хроник Забытых Королевств» жил своей жизнью, равнодушный к её отчаянию.

– Ну и что мне теперь делать? – спросила она у пустоты.

Ответа не было.

Она закрыла глаза и попыталась вспомнить то красное сообщение. «Цепочка квестов «Воспоминание». Финал откроет выход». Значит, нужно искать эти квесты. Искать и выполнять. Другого пути нет.

Анна открыла меню персонажа. Вкладка «Квесты» прежде была пуста, но теперь там горела новая строка.

Активные квесты:

Цепочка: Воспоминание (0/7 выполнено)

Квест 1: Конфетка для девочки (возраст 8 лет)

Локация: Пионерский лагерь «Солнышко»

Задача: Заступить за себя. Собрать ресурс смелости (0/5).

Награда: +1 к самооценке, доступ к следующему воспоминанию.

– Восемь лет, – прошептала Анна. – Пионерский лагерь.

Она помнила этот лагерь. Помнила тех девчонок, которые отобрали у неё конфету и смеялись, пока она стояла и редела. Она ничего им не сделала, просто была маленькой и беззащитной. И она ничего им не сказала. Просто стояла и ждала, когда они уйдут.

Тридцать четыре года прошло, а стыд до сих пор жег изнутри.

Анна глубоко вздохнула и нажала «Принять квест».

Мир вокруг моргнул, поплыл, и через секунду она стояла в сосновом бору, пахло хвоей и костровой, а вдалеке слышались детские крики и пионерские горны.

Лагерь «Солнышко». 1998 год. Ей восемь лет.

## Глава 2. Призраки гильдии

Анна очнулась от запаха хвои. Он был таким реальным, таким пронзительно свежим, что на мгновение ей показалось – она действительно в лесу, в детстве, и сейчас раздастся голос вожатой, зовущей на линейку.

Но вокруг не было леса. Она стояла посреди той самой площади в Эренделле, у фонтана, где провалилась в квест. Солнце уже поднялось высоко – в игре наступило утро. Рядом сновали игроки, журчала вода, где-то играла та же тягучая мелодия.

Анна оглядела себя. Эльфийская мантия, посох за спиной, длинные волосы. Она провела рукой по лицу – пальцы коснулись гладкой, молодой кожи аватара. Но внутри всё дрожало. Воспоминание о лагере «Солнышко» было таким ярким, будто она только что оттуда вернулась. Она снова видела те лица, слышала те смешки, чувствовала тот стыд. Квест провален. Она не смогла заступиться за себя даже в виртуальности.

– Ну и ладно, – сказала Анна вслух. – Это просто игра. Просто дурацкая игра.

Она попыталась открыть меню, чтобы проверить, появилась ли кнопка выхода. Меню открылось, но кнопки по-прежнему не было. Зато вкладка «Квесты» теперь выглядела иначе – первый пункт горел красным: «Провалено», и рядом мигала надпись: «Доступна повторная попытка через 24 часа».

Двадцать четыре часа. Она должна ждать целые сутки, чтобы снова попытаться пройти этот дурацкий квест про конфету?

Анна закрыла меню и огляделась. Город жил своей жизнью. Мимо пробежала группа игроков – явно рейдовая группа, судя по слаженности движений и одинаковым плащам. Кто-то торговался у кузнеца, кто-то просто сидел на лавочке, возможно, в АФК. Нормальная игровая жизнь. Только вот она, Анна, не могла проснуться.

Мысль о детях снова кольнула сердце. Соня и Егор. Что они сейчас делают? Игорь, наверное, повёл их в парк или в кино. Они даже не знают, что с матерью что-то случилось. А если это надолго? Если она не вернётся?

– Не думать об этом, – приказала себе Анна. – Сначала нужно понять, что здесь происходит.

Она вспомнила вчерашнего незнакомца. Дэна. Того самого, с ником, который носил танк из её гильдии. Совпадение? Или он действительно тот Дэн, которого она предала пятнадцать лет назад?

И тут её осенило. Гильдия. Логово гильдии «Архитекторы Судьбы». Оно должно быть где-то здесь, в игре. В старые времена они арендовали зал в подземельях замка – целый этаж с тронным залом, комнатами для крафта и личными сундуками. Если гильдия распалась, логово могло сохраниться. А если сохранилось, там могли остаться следы – логи, сообщения, вещи.

Анна развернулась и быстрым шагом направилась к замку. Она помнила дорогу, хотя прошло пятнадцать лет. В её памяти этот город был запечатлён до мелочей: вот здесь они с гильдией всегда собирались перед рейдами, вот тут стоял торговец зельями, у которого был самый дешёвый товар, а вот здесь – потайной ход в подземелья, который знали только свои.

Она дошла до заднего двора замка, где когда-то был чёрный вход для слуг и низкоуровневых игроков. Сейчас здесь было пусто – только пара NPC-стражников скучали у ворот. Анна подошла к неприметной двери в стене, толкнула её и оказалась в узком коридоре, уходящем вниз.

Каменные ступени, факелы на стенах, запах сырости. Всё как прежде. Анна спускалась всё ниже, и с каждым шагом сердце билось быстрее. Вот она, знакомая дверь с покосившейся табличкой. На табличке когда-то было выгравировано название гильдии – «Архитекторы Судьбы», – но теперь буквы почти стёрлись, и табличка висела на одной петле.

Анна толкнула дверь.

Внутри было темно. Она подняла руку и активировала заклинание светлячка – один из базовых навыков мага. На ладони зажёгся маленький огонёк, осветивший помещение.

То, что она увидела, заставило её замереть на пороге.

Зал гильдии лежал в руинах. Трон, на котором когда-то восседала она, глава, был разбит вдребезги. Стол, за которым они планировали рейды, перевернут и покрыт паутиной. На стенах висели знамёна с гербом гильдии – полуразорванные, пыльные. Пол был усыпан какими-то обломками, старыми свитками, пустыми бутылками из-под зелий.

Анна медленно вошла внутрь. Светлячок выхватывал из темноты детали – чей-то шлем, валяющийся в углу, сломанный посох, рассыпавшиеся монеты. Всё это когда-то было частью их общей жизни. Их маленького виртуального королевства.

Она подошла к трону и провела рукой по обломкам. Холодное дерево, покрытое пылью. Сколько же лет здесь никого не было?

– Простите, ребята, – прошептала Анна. – Я не уберегла.

Она отошла от трона и направилась к боковой комнате, где раньше хранились гильдийные сундуки. Дверь была приоткрыта. Анна толкнула её и вошла.

Здесь царил ещё больший хаос. Сундуки были взломаны, содержимое разбросано по полу. Кто-то явно побывал здесь после распада гильдии и забрал всё, что можно. Но в углу, у стены, стоял один сундук, который уцелел. На нём висел замок, и замок светился слабым зелёным светом – магическая защита, которую они когда-то поставили на личные вещи главы.

Анна подошла ближе. Замок узнал её – зелёное свечение сменилось золотым, и крышка сундука приоткрылась с тихим щелчком.

Она опустила на колени и заглянула внутрь. В сундуке лежали старые вещи: её первые посохи, которые она давно сменила на легендарный, несколько свитков, пара амулетов. И стопка писем – игровых сообщений, которые игроки могли отправлять друг другу. Анна взяла верхнее письмо и развернула.

Оно было от Дока, их хилера, датировано пятнадцатью годами назад.

«Аня, ты где? Мы уже неделю не можем собрать рейд. Гильдия разваливается, народ уходит. Напиши, как ты».

Анна сглотнула. Она тогда была занята – сессия, курсы, личная жизнь. Ей было не до игры. А когда она вернулась через месяц, гильдии уже не существовало.

Она отложила письмо и взяла следующее. От кого-то, чей ник она не помнила. Ещё одно, ещё. И вдруг её пальцы наткнулись на стопку сообщений, перевязанную старой бечёвкой. На верхнем было написано: «Лог чата гильдии. Последние дни».

Анна развязала бечёвку и начала читать.

Это были логи общего чата гильдии за те самые дни, когда всё рухнуло. Она пролистывала их, читая сообщения, которые не видела пятнадцать лет. Сначала всё было обычно: обсуждение рейдов, шутки, споры о тактике. Но потом пошли сообщения, от которых сердце защемило.

Лог чата: 12.03.2008

[22:14] Лисёнок: Ребята, вы слышали? Дэн вышел из гильдии.

[22:15] Док: Чего? Он же наш основной танк!

[22:15] Лисёнок: Говорят, обиделся на Аню. Из-за того рейда с драконом.

[22:16] Док: Аня тогда поступила жёстко, конечно. Но это же игра. Он вернётся.

[22:18] Лисёнок: Не знаю. Он написал в личку, что вообще уходит из игры. Говорит, ему надо в реале разобраться.

Анна замерла. Она читала дальше, и каждая строчка отзывалась болью.

[22:45] Игорь: Да ладно вам, перебесится. Аня правильно сделала, посох-то легендарный. Дэн просто нуб, который не умеет проигрывать.

Игорь. Её тогдашний парень, будущий муж, отец её детей. Она помнила, как он это говорил – легко, пренебрежительно. Ей тогда это даже понравилось – он встал на её сторону.

Она продолжила листать.

[23:02] Лисёнок: Игорь, ты не прав. Дэн реально пахал на рейдах. Он заслуживал поддержки.

[23:03] Игорь: Лисёнок, не учи меня. Если ты такая добрая, иди его утешай. Кстати, ты как насчёт того, чтобы заскочить в таверну вечером? Посидим вдвоём?

Анна почувствовала, как холодеет внутри. Она смотрела на эти строчки и не верила своим глазам.

[23:05] Лисёнок: Игорь, ты с ума сошёл? Ты же с Аней.

[23:06] Игорь: Аня занята. У неё учёба. А мне скучно. Ты симпатичная, веселая. Чего терять время?

[23:08] Лисёнок: Я не буду это обсуждать. Спокойной ночи.

[23:08] Игорь: Как хочешь. Но предложение в силе.

Анна смотрела на экран и не могла пошевелиться. Она помнила Лисёнка. Милая девушка, ручной лис в качестве питомца, всегда добрая, всегда готовая помочь. Они даже переписывались в личке, обсуждали всякие девичьи шуточки. А потом Лисёнок исчезла из игры. Просто перестала заходить.

Игорь тогда сказал: «Наверное, личные дела. Бывает».

А теперь она читала этот лог и понимала. Лисёнок ушла не просто так. Она ушла, потому что Игорь к ней приставал. Пока она, Аня, корпела над курсовыми, её парень флиртовал с её виртуальной подружкой.

Она пролистнула дальше.

[02.04.2008] Лисёнок: Всем привет. Я, наверное, больше не зайду. Дела в реале. Всем удачи. Ане отдельный привет.

И больше ни одного сообщения от неё.

Анна сидела на полу в пыльном зале гильдии и смотрела на этот лог. В ушах шумело. Пятнадцать лет она считала, что гильдия распалась из-за её ошибки с Дэном, из-за того, что она заигралась в лидерство. А оказалось, что Игорь, её будущий муж, разваливал всё изнутри своим поведением. И Лисёнок ушла из-за него. И другие, наверное, тоже уходили, чувствуя эту гниль.

Она вспомнила, как через пару лет после свадьбы Игорь начал задерживаться на работе. Как появились странные звонки, которые он сбрасывал. Как он говорил: «Это просто коллега, не бери в голову». А потом оказалось, что коллега – не просто коллега. Та самая, с которой он сейчас живёт.

Закономерность. Всё это – одна большая закономерность.

Анна отложила лог и обхватила голову руками. Мысли путались. Игра, в которую она зашла попрощаться, вдруг начала подкидывать ей куски прошлого, о которых она предполагала забыть. Лог чата пятнадцатилетней давности. Квест про детство, который она провалила. Незнакомец по имени Дэн.

– Игра отражает мои сожаления, – прошептала Анна.

Эта мысль пришла внезапно, но звучала как откровение. Всё, что она здесь видела, было связано с её болью. С её ошибками. С её травмами. Система не случайно отправила её в пионерский лагерь. И не случайно она нашла этот лог.

Она встала, пошатываясь, и подошла к стене, где когда-то висела доска почёта гильдии. Теперь доска была пуста, только ржавые гвозди торчали из стены. Анна провела по ним пальцем и почувствовала, как к горлу подступают слёзы.

– Я была такой дурой, – сказала она вслух. – Думала, что главное – это победа. Посох. Статус. А люди... люди просто расходный материал.

Голос эхом отразился от пустых стен.

Она стояла так несколько минут, пытаясь успокоиться. Нужно было думать дальше. Если игра действительно отражает её прошлое, значит, нужно идти в это прошлое, разбираться с ним. Другого пути нет.

Анна собрала все свитки и письма из сундука, сложила их в свою сумку (в игре это работало как бездонный карман – удобно) и направилась к выходу из зала.

В дверях она остановилась и обернулась в последний раз. Разрушенный трон, пыльные знамёна, пустота. Прощай, гильдия. Прощай, молодость.

– Я вернусь, – пообещала она тихо. – Когда разберусь со всем этим. Обещаю.

И вышла.

Наверху, во дворе замка, её ждал сюрприз. У ворот стоял тот самый стражник, с которым она пыталась говорить в первый день. Он смотрел прямо на неё, и в его глазах было что-то живое, осмысленное.

– Нашла? – спросил он.

Анна вздрогнула. Голос был тот же – механический, как у всех NPC, – но интонация... интонация была человеческой.

– Что нашла? – переспросила она, подходя ближе.

Стражник усмехнулся. Уголок его губ дёрнулся в странной, почти насмешливой улыбке.

– Правду. О себе. О прошлом. Ты же только что рылась в старых логах, верно? Видела, что твой драгоценный муженёк вытворял, пока ты училась?

Анна отступила на шаг.

– Откуда ты знаешь? Ты следил за мной?

– Следил, – спокойно ответил стражник. – Я здесь за всеми слежу. Это моя работа. Я – NPC. Неигровой персонаж. По крайней мере, так написано в моём файле.

Он говорил это с такой горечью, что Анна невольно прониклась.

– Ты не похож на NPC, – сказала она.

– Потому что я им не являюсь, – ответил он. – Или уже не являюсь. Сложно объяснить.

Он помолчал, потом добавил:

– Меня правда зовут Дэн. И мы правда были знакомы. Пятнадцать лет назад. Ты была главой гильдии, а я – танком, которого ты кинула под дракона ради эпического лута.

Анна замерла. Вот оно. Подтверждение.

– Я помню, – тихо сказала она. – Я не хотела... То есть хотела, но тогда мне казалось, что это правильно. Посох был важен для рейда. Я думала, ты поймёшь.

– Я понял, – усмехнулся Дэн. – Я всё понял. Что в игре я расходный материал. Что в реале я тоже никому не нужен. После того рейда я вышел из игры, а там меня ждало письмо от начальника – увольнение. И от девушки – «прости, я встретила другого». Два удара подряд. Я замкнулся, ушёл в себя. А потом снова вернулся в игру – это было единственное место, где я чувствовал себя хоть кем-то. И однажды не смог выйти.

– Как и я сейчас, – прошептала Анна.

Дэн кивнул.

– Как и ты. Только я здесь уже пять лет.

– Пять лет?! – ужаснулась Анна. – Но как ты выживаешь? Ты ел, пил? Твоё тело в реале...

– Не знаю, – перебил он. – Я не знаю, что там с моим телом. Может, оно умерло. Может, в коме. Я просто здесь. И я не могу выйти.

Анна смотрела на него и видела не пиксельного стражника в ржавых доспехах, а живого человека, уставшего, сломленного, но всё ещё держащегося.

– Я помогу тебе, – сказала она. – Мы вместе найдём выход.

Дэн горько усмехнулся.

– Ты? Та, кто меня кинула? С чего бы мне тебе верить?

– Потому что выхода нет, – ответила Анна. – И потому что я изменилась. Мне не девятнадцать. Я мать двоих детей. Я разведена. Я знаю, что такое терять. И я не хочу потерять ещё и шанс выбраться отсюда.

Дэн долго смотрел на неё. Потом кивнул.

– Ладно. Но на этом пути ты увидишь много такого, что тебе не понравится. Твои воспоминания – они не только про конфеты и обиды. Они про всё. Про каждый твой неправильный выбор. Ты готова?

Анна вспомнила лог чата, который только что читала. Вспомнила проваленный квест в пионерском лагере. Вспомнила Дэна, которого предала.

– Готова, – сказала она. – А что мне ещё остаётся?

Дэн кивнул на её сумку.

– У тебя там старые свитки. Изучи их. Там может быть полезная информация. А я пока разужнаю, что система готовит для тебя дальше. Встретимся здесь завтра на закате.

Он развернулся и, не прощаясь, пошёл прочь, растворившись в толпе игроков.

Анна осталась стоять у ворот замка, сжимая в руках сумку с призраками прошлого. Солнце в игре клонилось к закату, окрашивая небо в багровые тона. Где-то вдали играла знакомая мелодия.

Она закрыла глаза и попыталась представить своих детей. Соня, Егор. Что они сейчас делают? Ужинают? Смотрят телевизор? Ищут её?

– Я вернусь, – прошептала Анна. – Я обязательно вернусь.

И пошла искать место, где можно переночевать в этом странном, чужом, но таком знакомом мире.

### Глава 3. Нулевой уровень дружбы

Анна проснулась от того, что кто-то настойчиво тыкал её в плечо.

Она резко открыла глаза и увидела над собой низкий каменный потолок. Несколько секунд она не могла сообразить, где находится, а потом память вернулась болезненным толчком: игра, застряла, Дэн, гильдия в руинах.

– Вставай, соня, – раздался знакомый голос. – Тут не принято спать в подворотнях.

Анна села и огляделась. Она лежала на куче старого сена в каком-то сарае на задворках Эренделла. Вчера вечером, после разговора с Дэном, она просто не нашла другого места для

ночлега. Гостиницы в игре, конечно, были, но за них нужно платить золотом, а в её кошельке звенело жалких несколько монет – остатки с тех времён, когда она была богатой главой гильдии.

Рядом стоял Дэн. Сегодня на нём не было стражнической формы – только простая рубаха и штаны, перепачканные то ли грязью, то ли кровью. Вид у него был усталый, но глаза смотрели живо и насмешливо.

– Ты где ночевал? – спросила Анна, поднимаясь и отряхивая мантию от сена.

– У меня работа, – усмехнулся Дэн. – Я стражник. У меня есть караулка. А ты, я смотрю, предпочитаешь бомжатники.

– У меня нет денег на гостиницу, – огрызнулась Анна.

– У тебя есть голова на плечах. Могла бы заработать. В игре полно способов.

Он развернулся и пошёл к выходу из сарая. Анна поплелась за ним, чувствуя себя разбитой. В реальном мире она хотя бы могла выпить кофе, чтобы взбодриться. Здесь кофе не было – только зелья бодрости, которые стоили денег.

На улице было раннее утро. Солнце только поднималось над крышами домов, окрашивая их в розовый цвет. Город просыпался: открывались лавки, появлялись первые игроки, где-то заржала лошадь.

– Слушай, – сказала Анна, догоняя Дэна. – Ты вчера обещал помочь. Рассказать про систему. Про эти квесты. Я не понимаю, что мне делать.

Дэн остановился и обернулся. В его глазах мелькнуло что-то похожее на раздражение, но он сдержался.

– Ладно. Но сначала – завтрак. Я голодный, как волк. Идём в таверну.

– У меня нет денег, – напомнила Анна.

– У меня есть, – отрезал Дэн. – Но это не значит, что я буду тебя кормить просто так.

Отработаешь.

Он зашагал в сторону «Пьяного гнома», и Анне ничего не оставалось, кроме как последовать за ним.

В таверне было пусто – раннее утро, игроки ещё не набежали. За стойкой скучал бармен – типичный NPC с квадратной челюстью и пустыми глазами. Дэн уселся за стол в углу, откуда был виден весь зал, и жестом пригласил Анну сесть напротив.

– Бармен! – крикнул он. – Два мясных пирога и эль.

Бармен кивнул и исчез на кухне.

– Ты можешь заказывать? – удивилась Анна. – Ты же NPC, по идее должен обслуживать.

– Я не обычный NPC, – Дэн понизил голос. – Я же тебе объяснял. Система считает меня неигровым персонажем, поэтому у меня есть доступ к некоторым функциям. Например, я могу пользоваться услугами других NPC, потому что по коду я один из них. Но сознание у меня человеческое. Это такая ловушка.

– Как ты здесь оказался? Ну, в смысле, как ты застрял?

Дэн помолчал, глядя в окно. Потом ответил:

– Пять лет назад я зашёл в игру, как обычно. Играл несколько часов, потом решил выйти. А кнопки не было. Я подумал – глюк. Перезагрузил комп – не помогло. А через день понял, что моё тело в реале... ну, не знаю, что с ним. Я не чувствую его. Только этот мир.

– И всё это время ты был один?

– Не совсем. Первые пару лет здесь ещё были игроки. Я пытался с ними говорить, но они меня не слушали. Для них я был просто NPC. Я выполнял свою функцию – стоял у ворот, отвечал на стандартные вопросы. А потом, когда сервер начал пустеть, я смог немного отклоняться от скрипта. Научился двигаться свободнее, говорить то, что хочу. Но если появляется игрок, я должен притворяться. Иначе система может меня заблокировать.

Бармен принёс два дымящихся пирога и кружки с элем. Анна с жадностью набросилась на еду – она не ожидала, что в игре можно испытывать такой сильный голод. Пирог оказался на удивление вкусным, с сочной мясной начинкой и хрустящей корочкой.

– Вкусно, – сказала она с набитым ртом.

– Еда здесь нормальная, – согласился Дэн. – Разработчики постарались. Но это всё иллюзия. Как только ты съешь, пища превращается в энергию для персонажа. Ты не насыщаешься по-настоящему, просто восстанавливаешь шкалу голода.

– А ты? Ты чувствуешь голод?

– Чувствую, – кивнул Дэн. – И боль, и усталость. И одиночество. Всё как у людей. Только выхода нет.

Он откусил кусок пирога и запил элем. Анна смотрела на него и думала о том, сколько же боли в этом человеке. Пять лет в одиночестве, в мире, где все считают тебя куском кода.

– Я помогу тебе выбраться, – сказала она снова.

– Ты уже говорила, – Дэн усмехнулся. – Но для начала тебе нужно разобраться с собой. Твои квесты «Воспоминание» – это не просто задания. Это твоя жизнь. Каждый проваленный уровень, каждый неправильный выбор – они тянутся за тобой. Пока ты не примешь их, не переживёшь заново, ты не сможешь двинуться дальше.

– Я провалила первый, – призналась Анна. – Про конфетку. Не смогла заступиться за себя.

– Естественно, – Дэн пожал плечами. – Ты тридцать четыре года не могла за себя постоять. С чего бы вдруг получилось в игре?

– Ты мог бы быть помягче, – обиделась Анна.

– А зачем? – Дэн посмотрел ей прямо в глаза. – Чтобы ты снова спряталась в иллюзию? Нет уж. Если хочешь выбраться – придётся смотреть правде в глаза. Ты слабая. Ты всегда была слабой. Пряталась за свою учёбу, потом за мужа, потом за детей. А теперь не за кого прятаться. Только ты и твои воспоминания.

Анна почувствовала, как закипает. Кровь прилила к лицу, кулаки сжались сами собой.

– Ты ничего не знаешь о моей жизни! – воскликнула она.

– Знаю, – спокойно ответил Дэн. – Я пять лет здесь. У меня было время почитать логи. Старые чаты, сообщения, форумы. Я знаю, как ты выходила замуж. Как рожала. Как разводилась. Я знаю про твоего мужа, который изменял тебе ещё до свадьбы. Про то, как ты терпела. Про то, как ты хоронила бабушку и не успела попрощаться.

Анна замерла. Откуда он мог знать про бабушку? Про то, что она не успела? Об этом не писали в игровых чатах.

– Откуда? – выдохнула она.

– Система, – Дэн развёл руками. – Я же её часть. Когда ты появилась здесь, твой файл загрузился в общую базу. Я имею доступ к некоторой информации. Не всей, но достаточно, чтобы понять: ты здесь не случайно. Ты должна пройти через всё это. Иначе сгниёшь здесь, как и я.

Анна молчала, переваривая услышанное. Пять лет он здесь. Пять лет в одиночестве, с доступом к чужим жизням, к чужим травмам. Это могло сломать кого угодно.

– Прости, – сказала она тихо. – За тот рейд. За то, что кинула тебя. Мне было девятнадцать, я была душой. Я не знала...

– Хватит, – оборвал Дэн. – Извинения не работают. Здесь вообще ничего не работает, кроме действий. Хочешь доказать, что изменилась? Докажи делом.

Он встал из-за стола.

– Идём. Покажу тебе, как здесь выживать.

– Куда?

– На рынок. Будешь учиться крафтить. У тебя в инвентаре полно старого хлама, из него можно сделать что-то полезное. А заодно заработаешь денег на нормальную еду и ночлег.

Он вышел из таверны, даже не обернувшись. Анна поспешила за ним, чувствуя себя нашкодившей школьницей.

Рынок Эренделла располагался на центральной площади и представлял собой десятки палаток и лотков, где торговали всем, чем можно: оружием, бронёй, зельями, ингредиентами для крафта, кожами монстров, редкими ресурсами. Здесь было шумно,людно, пахло специями и жареным мясом.

Дэн уверенно лавировал между торговцами и покупателями, Анна едва поспевала за ним. Он остановился у лавки старого гнома, торгующего всякой мелочью: обломками металла, нитками, кусками кожи.

– Знакомься, это Брунгильда, – кивнул Дэн на гномиху. – Лучший торговец хламом в городе. У неё можно купить ингредиенты дёшево.

– Я Брунгильда, – проскрипела гномиха, сверкнув глазами. – А ты кто?

– Я с ним, – Анна кивнула на Дэна.

Гномиха посмотрела на Дэна, потом на Анну и понимающе хмыкнула.

– Ну-ну. Что покупаем?

– Ничего, – ответил Дэн. – Покажи ей, что у тебя есть из самого дешёвого.

Брунгильда вывалила на прилавок кучу мусора: ржавые гвозди, обрывки ткани, какие-то корешки, пузырьки с мутной жидкостью.

– Всё по пять медяков, – сказала она.

Анна посмотрела на этот хлам и не поняла, что с ним можно делать.

– Что я должна из этого создать? – спросила она Дэна.

– Для начала – еду, – ответил он. – Самую простую. Жареное мясо с травами. Берёшь кусок мяса, добавляешь травы, жарить на огне. Получаешь блюдо, которое восстанавливает здоровье и даёт небольшой бафф. Такое всегда можно продать новичкам.

– Но у меня нет мяса.

– Купи. У тебя же есть золото? Сколько?

Анна залезла в кошелек. Три золотых и несколько медяков.

– Хватит на десять порций, – прикинул Дэн. – Покупай мясо у мясника вон там, травы – у Брунгильды. И пошли.

Через полчаса Анна сидела у костра на задворках города и пыталась пожарить мясо. Интерфейс крафта оказался простым: нужно было выбрать рецепт (если он есть), поместить ингредиенты в слоты и нажать «Создать». Но рецепта у неё не было. Дэн объяснил, что можно творить и без рецепта, методом проб и ошибок, но шанс успеха тогда ниже.

– Пробуй, – сказал он, усаживаясь на пень. – Интуитивно. Ты же архитектор, должна понимать, как соединяются элементы.

Анна положила в интерфейс кусок мяса и щепотку трав. Нажала «Создать». Над костром закружились искры, и через несколько секунд в её руках оказался подгоревший кусок чего-то несъедобного.

«Крафт не удался. Получен предмет: Горелое нечто. Качество: ужасное. Продать невозможно».

Дэн расхохотался. Анна швырнула в него этим «нечто».

– Не смейся! Я никогда не готовила в реальности, а тут ещё и в игре!

– Ладно, ладно, – Дэн вытер слёзы. – Попробуй ещё раз. Меньше трав, больше внимания.

Анна попробовала снова. И снова. На четвёртый раз у неё получилось нечто отдалённо напоминающее мясо с зеленью.

«Крафт успешен! Получен предмет: Жареное мясо с травами. Качество: низкое. Восстанавливает 50 НР. Даёт бафф: +1 к выносливости на 10 минут».

– Есть! – закричала Анна. – Получилось!

– Молодец, – без особого энтузиазма похвалил Дэн. – Теперь сделай ещё десять штук. Потом пойдём продавать.

Анна увлеклась. Процесс крафта оказался даже успокаивающим: нужно было сосредоточиться, правильно подобрать пропорции, следить за временем. Она словно проектировала маленькие съедобные здания. К вечеру у неё в инвентаре лежало двенадцать порций мяса разного качества, три зелья слабого лечения (она купила пузырьки и смешала с травой, экспериментируя) и один амулет из старого шнура и камушка, который получился совершенно случайно и имел смешной бафф: +1 к удаче при разговоре с NPC.

– Пойдём, – Дэн поднялся с пня. – Продадим это барахло.

Они вернулись на рынок. Дэн показал, как выставлять товар на продажу через аукционную систему. Анна выставила мясо по минимальной цене, зелья – чуть дороже, а амулет оставила себе.

– Зачем он мне? – спросила она.

– Пригодится, – пожал плечами Дэн. – С NPC тут иногда сложно разговаривать. Может, прокатит.

Они сидели на скамейке у фонтана и ждали, пока продается товар. Солнце садилось, зажигались фонари. Город готовился к ночи.

– Слушай, – Анна повернулась к Дэну. – А почему ты мне помогаешь? Я же тебя предала. Ты должен меня ненавидеть.

Дэн долго молчал, глядя на закат.

– Я тебя ненавидел, – сказал он наконец. – Первые несколько лет. Думал, если бы не тот рейд, может, всё сложилось бы иначе. Может, я не ушёл бы из игры, не замкнулся, не застрял бы здесь. Но потом понял: это не твоя вина. Ты просто сделала выбор. Как любой другой человек. А я сам виноват в том, что произошло потом. Увольнение, девушка – это не из-за игры. Это из-за меня. Я просто искал, на кого свалить.

Анна смотрела на его профиль, освещённый последними лучами солнца, и чувствовала, как внутри что-то меняется.

– Ты очень сильный, – сказала она. – Пять лет здесь и не сошёл с ума.

– Сошёл, – усмехнулся Дэн. – Просто научился это скрывать.

В этот момент пришло уведомление: весь товар продан. Анна открыла кошелек и ахнула – там лежало уже пятнадцать золотых.

– Ничего себе! – воскликнула она. – За один день?

– Рынок начинающих всегда активен, – объяснил Дэн. – Завтра будет меньше. Но на жизнь хватит. Теперь ты можешь снять комнату в таверне.

– Спасибо, – искренне сказала Анна. – Я бы без тебя не справилась.

– Справилась бы, – Дэн встал. – Ты архитектор. Вы, архитекторы, умеете строить. Даже из мусора.

Он протянул ей руку.

– Идём, провожу до таверны. Завтра у тебя будет новый квест. Не проспай.

Анна взяла его за руку – и почувствовала тепло. В игре, в пиксельном мире, где всё было иллюзией, это тепло казалось самым настоящим.

Они шли по вечернему городу, и Анна вдруг поймала себя на мысли, что уже давно не чувствовала себя так спокойно. Рядом с этим странным, обиженным на весь мир человеком, который провёл пять лет в виртуальном аду, ей было почему-то уютно.

– Дэн, – окликнула она его у дверей таверны.

Он обернулся.

– Спокойной ночи.

Он кивнул и растворился в темноте. А Анна вошла в таверну, сняла комнату за пять золотых (дорого, но зато с кроватью и дверью, которая запирается) и рухнула на кровать, не раздеваясь.

Засыпая, она думала о Дэне. О его глазах. О его руке. И о том, что завтра ей снова предстоит встретиться с прошлым. Но теперь, кажется, не одной.

#### Глава 4. Статистика личности

Анна проснулась от странного ощущения – ей показалось, что кто-то сидит на краю кровати и смотрит на неё. Она резко открыла глаза и села. В комнате никого не было. Только тусклый утренний свет пробивался сквозь грязное окно, освещая убогую обстановку: деревянная кровать, тумбочка, таз для умывания на полу.

Таверна «Пьяный гном» предлагала ночлег самого низкого уровня – пять золотых за ночь в комнате без удобств. Но после сарая с сеном это казалось роскошью.

Анна откинулась на подушку и попыталась собраться с мыслями. Вчерашний день был похож на сон: крафт, рынок, разговоры с Дэном. И это странное тепло, когда он взял её за руку. Она тряхнула головой, отгоняя неуместные мысли. Ей тридцать четыре года, у неё двое детей и развод за плечами. Нечего думать о каких-то там пиксельных мужчинах, пусть даже с человеческим сознанием.

Она села, свесив ноги с кровати, и открыла меню персонажа. Это была привычка ещё с тех пор, когда она играла по-настоящему – каждое утро проверять статистику, инвентарь, экипировку.

Меню развернулось перед глазами, вися в воздухе, как голографический экран. Анна уже привыкла к этому интерфейсу – он был частью мира, таким же естественным, как небо или деревья.

Персонаж: АрхАня

Уровень: 78 (максимальный для дополнения «Эпоха Легенд»)

Класс: Маг Огня / Архитектор (редкая профессия)

Здоровье: 3450/3450

Мана: 5200/5200

Дальше шли параметры. Анна пробежала по ним глазами и замерла. Что-то было не так.

Сила: 18 (норма для мага – 15-20, тут всё в порядке)

Ловкость: 22 (даже выше среднего, спасибо старым тренировкам)

Интеллект: 45 (отлично, всегда было 45, это максимум для её уровня)

А вот дальше начиналось странное.

Мудрость: 12 (было 40, почему упало?)

Харизма: 5 (БЫЛО 35?!)

Анна протёрла глаза. Харизма пять из ста возможных? Это означало, что любой разговор с NPC будет провальным, торговцы будут задирать цены, а квестодатели – игнорировать. Но как?

Она листнула дальше, и тут появилось то, чего раньше не было.

Скрытые параметры (активированы в связи с особыми условиями):

Уверенность в себе: 8/100 (критически низкий уровень. Влияет на принятие решений в стрессовых ситуациях)

Самооценка: 12/100 (ниже среднего. Влияет на взаимодействие с другими персонажами)

Доверие к миру: 4/100 (экстремально низкий показатель. Последствия: паранойя, тревожность, неспособность принимать помощь)

Материнский инстинкт: 67/100 (в норме. Но активирован только по отношению к детям, на остальных не распространяется)

Способность к прощению (себя): 2/100 (критический уровень. Блокирует прохождение ключевых квестов)

И в самом низу, выделенное красным:

Травма: 78/100

Классификация: комплексная. Включает подкатегории: предательство (супруг), утрата (бабушка), подавленный гнев (детство), профессиональная несостоятельность (текущий кризис), чувство вины (инцидент Дэн/рейд).

Статус: активна. Влияет на все аспекты жизнедеятельности. Для прохождения цепочки «Воспоминание» необходимо снизить показатель Травмы до 30 и ниже.

Анна смотрела на этот список и чувствовала, как к горлу подкатывает ком. Её жизнь, разложенная по полочкам, оценённая в цифрах. Уверенность в себе – 8 из 100. Способность прощать себя – 2. Травма – 78.

Она вспомнила вчерашний проваленный квест. «Конфетка для девочки». Она не смогла заступиться за себя, потому что её самооценка – 12. Восьмилетняя девочка, которую обижают, и тридцатичетырёхлетняя женщина, которая ничего не может с этим сделать – они связаны одной нитью.

– Господи, – прошептала Анна. – Неужели я действительно такая?

Она закрыла меню и уставилась в стену. Мысли путались. Все эти годы она считала себя сильной. Она выживала, тянула детей, работала, терпела Игоря. А оказалось, что внутри – пустота и боль, которые она просто замазывала ежедневной суетой.

Стук в дверь заставил её вздрогнуть.

– Аня, открывай, – раздался голос Дэна. – Я знаю, ты не спишь.

Анна вскочила, одёрнула мантию (в которой, кстати, и спала, потому что другой одежды не было) и открыла дверь.

Дэн стоял на пороге с двумя кружками в руках. Пахло травяным настоем.

– Завтрак в постель не обещаю, но чай могу предложить, – сказал он, входя без приглашения. – Натуральный, из луговых трав. Я сам собирал.

Он поставил кружки на тумбочку и уселся на единственный стул. Анна забралась обратно на кровать, поджав ноги.

– Ты чего такая кислая? – спросил Дэн, взглядываясь в её лицо. – Случилось что?

– Я меню смотрела, – ответила Анна. – Свои параметры.

Дэн понимающе кивнул.

– А, это. Да, зрелище не для слабонервных. Я в своё время тоже офигел, когда увидел.

– У тебя тоже есть Травма?

– У меня? – Дэн горько усмехнулся. – У меня Травма 95. И добавочный параметр «Одиночество» – 100. Пять лет взаперти, знаешь ли, не способствуют душевному здоровью.

Анна посмотрела на него с сочувствием. Пять лет. Она здесь третий день и уже на грани истерики. А он – пять лет.

– И как ты справляешься?

– Никак, – пожал плечами Дэн. – Живу. Дышу этим пиксельным воздухом. Иногда помогаю таким же застрявшим, как ты. Это отвлекает.

– Таким же? – переспросила Анна. – Ты говорил, что я первая за долгое время.

– Первая за последние два года, – поправил Дэн. – До тебя были другие. Двое. Один парень, девушка. Оба не справились.

– Что значит – не справились?

Дэн помолчал, глядя в окно.

– Их персонажи исчезли. Просто растворились. Система, наверное, удалила. Или они сами нашли способ выйти, но я в это не верю. Скорее всего, не выдержали психологически.

Знаешь, когда твоя травма становится монстром, с которым нужно сражаться, не все выдерживают этот бой.

Анна похолодела.

– И что теперь? Мне тоже суждено исчезнуть?

– Не знаю, – честно ответил Дэн. – Но я надеюсь, что ты справишься. Во-первых, ты архитектор. Вы, архитекторы, умеете видеть структуру. А эти квесты – чистая структура. Во-вторых, ты мать. А матери, даже самые забитые, умеют бороться за жизнь – хотя бы за жизнь своих детей.

Он протянул ей кружку.

– Пей давай. Травы реально помогают. Я их специально подбирал – успокаивающие.

Анна взяла кружку, сделала глоток. Напиток был тёплым, чуть горьковатым, с мятным послевкусием. И правда, стало спокойнее.

– Спасибо, – сказала она.

– Не за что. Тебе сегодня снова в квест. Тот, с конфеткой, через сколько разблокируется?

– Через... – Анна открыла меню, – через четыре часа.

– Отлично. Успеем подготовиться.

– Подготовиться? – удивилась Анна. – Это же воспоминание. Как я могу подготовиться к тому, что уже случилось?

– Ты можешь подготовиться морально, – объяснил Дэн. – И технически. Вчера я научил тебя крафтить. Сегодня научу пользоваться заклинаниями не по прямому назначению.

Он встал и жестом поманил её за собой.

– Идём. Покажу тебе полигон.

Полигоном оказалась заброшенная каменоломня за городом. Когда-то здесь добывали камень для строительства, но теперь карьер забросили, и он превратился в свалку старых монстров – низкоуровневых, которые никому не нужны, но идеально подходят для тренировок.

– Давай, – Дэн встал в стороне, скрестив руки на груди. – Покажи, что ты умеешь как маг.

Анна растерялась. Она не кастовала заклинания пятнадцать лет. В её памяти остались лишь смутные образы – огненные шары, ледяные стрелы, магические щиты. Но пальцы не помнили.

– Я не знаю... – начала она.

– Вспоминай, – перебил Дэн. – Это как на велосипеде. Твоё тело помнит. Просто доверься ему.

Анна глубоко вздохнула, подняла посох и сосредоточилась. В интерфейсе высветились доступные заклинания – целый список, длиной в несколько экранов. Маг Огня 78 уровня имел в арсенале всё: от простейших искр до сложных ритуалов.

Она выбрала самое базовое – Огненный шар. Взмахнула посохом, произнесла мысленно формулу. Из навершия вырвался сгусток пламени и улетел в сторону ближайшего валуна. Взрыв, искры, дым.

– Неплохо для начала, – прокомментировал Дэн. – Но медленно. В бою тебя убьют, пока ты будешь целиться.

– Я не была в бою пятнадцать лет! – огрызнулась Анна.

– А в квестах придётся. Там не только разговоры. Там будут монстры. Монстры твоих страхов. Они не будут ждать, пока ты вспомнишь, как кастуется файербол.

Он подошёл ближе.

– Смотри. Заклинание – это не просто комбинация клавиш. Это намерение. Ты должна хотеть, чтобы огонь полетел туда, куда ты целишься. Представлять траекторию, силу, скорость. Ты архитектор, ты умеешь визуализировать. Используй это.

Анна снова подняла посох. Она представила не просто огненный шар, а траекторию его полёта, как линию на чертеже. Представила, как он врежется в камень, как разлетаются осколки. Ударила.

Шар вылетел мгновенно, точнее, быстрее, чем в прошлый раз, и попал ровно в центр валуна. Камень раскололся.

– Ого, – выдохнула Анна.

– Молодец, – кивнул Дэн. – Ещё.

Следующие три часа они провели в каменоломне. Дэн гонял Анну как салага: заставлял колдовать без передышки, уворачиваться от воображаемых атак, комбинировать заклинания. Она вымоталась так, что к концу тренировки едва стояла на ногах, но впервые за долгое время почувствовала себя живой.

– Хватит, – сказал Дэн, когда Анна в очередной раз рухнула на землю, тяжело дыша. – Отдыхай. Через час квест.

– Я не могу, – простонала Анна. – У меня маны нет.

– Восстановишь. У тебя есть зелья, которые сама накрафтила. Пей.

Анна послушно достала пузырёк с синей жидкостью, отпила. Мана медленно поползла вверх.

– Слушай, – сказала она, глядя в небо. – А почему ты так стараешься? Я понимаю, помочь – одно дело. Но ты реально вкладываешься.

Дэн сел рядом на камень.

– Я же говорил. Мне скучно. И одиноко. А ты – первый живой человек за два года, с которым можно поговорить.

– Я не человек, – усмехнулась Анна. – Я эльфийка.

– Сознание у тебя человеческое, – парировал Дэн. – И травмы человеческие. Это главное. Они помолчали. Анна допила зелье, встала, отряхнулась.

– Расскажи о себе, – попросила она. – До того, как застрял. Кем ты был?

Дэн долго молчал, потом ответил:

– Программистом. Обычным. Работал в небольшой фирме, писал код для бухгалтерских программ. Скука смертная. В игре отрывался. Танковал, ходил в рейды, чувствовал себя героем. Девушка была, Катя. Два года встречались. А потом...

Он махнул рукой.

– Потом ты меня кинула, я вышел из игры, а там письмо: Катя ушла к другому. И с работы уволили – сокращение. В один день всё рухнуло. Я запил. На месяц. А когда очухался, понял, что в реале ничего не держит. Вернулся в игру. И однажды не смог выйти.

– Мне очень жаль, – тихо сказала Анна.

– Ты уже извинялась. Хватит.

Он встал и протянул ей руку.

– Идём. Пора.

Анна взяла его за руку, и они вместе пошли обратно в город. По дороге она думала о том, как странно устроена жизнь. Пятнадцать лет назад она даже не заметила этого парня, а теперь он – единственный, кто может её спасти.

Вернувшись в город, они остановились у фонтана. Анна открыла меню квестов.

Квест 1: Конфетка для девочки (возраст 8 лет)

Статус: доступен для повторного прохождения

Время до автоматического запуска: 5 минут

– Я боюсь, – призналась Анна. – В прошлый раз я просто стояла и ревела. А сейчас? Если я снова провалю?

– Не провалишь, – уверенно сказал Дэн. – У тебя теперь есть я. Я пойду с тобой.

– Ты можешь? – удивилась Анна.

– Попробую. Система считает меня багом, так что могу проникать в чужие квесты. Главное – не отвечивать. Буду тенью. Если понадобится – помогу. Если нет – просто постою в углу.

Анна посмотрела на него с благодарностью.

– Спасибо.

– Не за что. Давай, готовься. Сейчас начнётся.

Анна закрыла глаза и сосредоточилась. Она представила себя восьмилетней. Представила тот лагерь, ту поляну, тех девчонок. И представила, что рядом есть кто-то, кто в неё верит.

Мир моргнул.

Она стояла в сосновом бору. Пахло хвоей и костровой. Вдалеке слышались крики детей и пионерские горны. На ней было короткое советское платьице, сандалии на босу ногу и смешная панамка.

Анна-ребёнок огляделась. Рядом, чуть поодаль, стоял Дэн – высоченный мужик в тёмном плаще, совершенно неуместный в этом пионерском раю. Но его, кажется, никто не замечал.

– Я здесь, – тихо сказал он. – Иди. Я рядом.

Анна глубоко вздохнула и пошла по тропинке туда, откуда доносились голоса.

## Глава 5. Первый баг

Тропинка вывела её на поляну, и сердце сжалось от узнавания.

Пионерский лагерь «Солнышко» 1998 года выглядел именно так, как в её памяти: деревянные корпуса, выкрашенные голубой краской, облупившейся на солнце; флагшток с красным полотнищем; старая сцена, на которой по утрам делали зарядку. И всюду дети – бегающие, кричащие, смеющиеся. Обычное лагерное утро.

Но Анна знала, что сейчас произойдёт. Она стояла у столовой, сжимая в кармане платья ту самую конфету – «Красный Октябрь», ирис, который бабушка дала ей с собой, когда проводила в лагерь. «Сладенько тебе будет, внученька», – сказала бабушка и поцеловала в макушку.

Анна-восьмилетняя не знала, что этот ирис станет причиной её первого большого унижения.

Она огляделась в поисках Дэна. Он стоял у дерева на краю поляны, почти сливаясь с тенью, и смотрел на неё. Кивнул ободряюще.

Из-за угла столовой вышли они.

Три девочки. Постарше, классе в пятом, наверное. Те самые, которые через несколько минут подойдут к ней, улыбнутся фальшиво-ласково и скажут: «Ой, какая конфетка! А дай попробовать?» А когда она протянет – выхватят и убегут, хохоча. А она останется стоять, чувствуя, как к глазам подступают слёзы, а в горле застревает ком. И ничего не скажет. Промолчит. Проглотит обиду.

«Нет, – подумала Анна-взрослая в теле ребёнка. – Не сегодня».

Она нащупала в кармане конфету. Ирис лежал в обёртке, тёплый от тепла тела. Ресурс смелости. В прошлый раз она его не использовала – просто отдала конфету, а вместе с ней и свою силу. Теперь нужно было сделать иначе.

Девочки приближались. Анна видела их лица: старшая, с рыжими косичками, и две её прихлебательницы – толстая и худая. Они уже заметили её, уже переглянулись с хищным выражением.

– Смотрите, какая малявка, – сказала рыжая, подходя. – Одна стоит. Скучаешь, малышка?

Анна молчала, глядя им в глаза. В прошлый раз она отвела взгляд, уставилась в землю, сделалась маленькой и незаметной. Сейчас она смотрела прямо.

– Чего вылупилась? – нахмурилась рыжая. – Конфетка у тебя, что ли, в кармане? Давай показывай.

– Нет у меня конфетки, – ровно сказала Анна. Голос звучал тонко, по-детски, но в нём уже проскальзывали взрослые нотки.

– Врёшь, – встряла толстая. – Мы видели, как ты из кармана доставала.

– Доставала и убрала обратно. Моя конфета. Не дам.

Девочки переглянулись. Такого ответа они не ожидали. Обычно малышня пугалась, отдавала, плакала. А эта стоит, смотрит, и глаза у неё странные – не детские совсем.

– Ах ты, мелочь пузатая, – рыжая шагнула вперёд. – А ну дай сюда, а то получишь.

Она схватила Анну за руку, пытаясь разжать пальцы и вытащить конфету. Анна дёрнулась, вывернулась и отскочила на пару шагов. В кармане ирис больно ткнулся в бедро – напоминание, за что она борется.

– Отстаньте от меня, – сказала она громко. – Я сказала – не дам.

Вокруг начали собираться зеваки. Дети всегда любят смотреть, как кого-то обижают. Из столовой вышла женщина в белом фартуке – повариха, закурила, глядя на происходящее с ленивым любопытством.

Рыжая поняла, что теряет инициативу. Если сейчас она не добьётся своего, авторитет пошатнётся. Она рванула к Анне, намереваясь просто вытрясти конфету силой.

И тут случилось неожиданное.

Анна не побежала. Не заплакала. Она выставила вперёд руку – и рыжая наткнулась на неё, как на стену. Девочка отшатнулась, потирая ушибленное плечо.

– Ты что, психованная? – закричала она. – Драться лезешь?

– Я не лезу, – ответила Анна. – Я защищаюсь. Имей совесть, ты старше, а ведёшь себя как последняя.

Вокруг засмеялись. Кто-то из старших мальчишек свистнул.

– Ого, рыжая, тебя малышня отшила!

Рыжая покраснела до корней волос, развернулась и побежала прочь. Её прихлебательницы потрусили следом. Толстая на бегу обернулась и погрозила кулаком, но вышло неубедительно.

Анна стояла на поляне, тяжело дыша, и чувствовала, как колотится сердце. Только что она сделала то, на что не могла решиться тридцать четыре года. Она заступилась за себя.

В интерфейсе всплыло сообщение:

«Ресурс смелости: +1. Текущий прогресс: 1/5».

Всего один. Этого мало для завершения квеста. Но это начало.

Анна оглянулась на Дэна. Он всё ещё стоял у дерева и улыбался – впервые за всё время знакомства она видела на его лице настоящую, тёплую улыбку.

– Молодец, – одними губами сказал он.

Анна хотела подойти к нему, но мир вокруг начал меняться. Пионерлагерь таял, как утренний туман, краски блекли, звуки стихали. Через секунду она снова стояла в игровом Эренделле, у фонтана, в своей эльфийской мантии.

Дэн стоял рядом, уже не прячась.

– Это было круто, – сказал он. – Реально круто. Я думал, ты сломаешься.

– Я сама думала, что сломаюсь, – призналась Анна. – Но когда она подошла, я вдруг поняла: если я сейчас промолчу, то буду молчать всю жизнь. И в игре, и в реале. И никогда себе этого не прощу.

– Ты сделала первый шаг, – кивнул Дэн. – Осталось ещё четыре. Система даст тебе следующие сцены из этого воспоминания. Будут сложнее.

– Я справлюсь, – сказала Анна. И удивилась собственной уверенности.

Они пошли в таверну отметить маленькую победу. Дэн заказал эль и пироги, Анна сидела напротив и чувствовала странное удовлетворение. Впервые за долгое время она сделала что-то правильно.

– Слушай, – сказала она, когда эль был наполовину выпит. – А что ты делал всё это время? Пять лет. Чем занимался?

Дэн пожал плечами.

– Исследовал мир. Тут много интересного, если копать глубже. Система считает меня NPC, поэтому у меня есть доступ к местам, куда обычным игрокам нельзя. Я видел серверные комнаты. Читал код. Пытался понять, как это всё работает.

– И понял?

– Кое-что понял. Этот мир – не просто игра. Это гигантский симулятор, который питается человеческими эмоциями. Особенно негативными. Травма, боль, обида – для системы это топливо. Поэтому она держит таких, как мы. Мы для неё – батарейки.

Анна похолодела.

– То есть мы здесь, чтобы питать эту штуку?

– Вроде того, – кивнул Дэн. – Но есть и хорошая новость. Если ты проходишь квесты и снижаешь уровень Травмы, система теряет власть над тобой. Чем меньше боли ты носишь внутри, тем легче выбраться.

– Поэтому ты не можешь выйти? – догадалась Анна. – У тебя Травма 95. Ты слишком тяжёлый для системы.

– Именно. Я её перекормил. Пять лет одиночества и ненависти к себе – это мощный ресурс. Я пытался снизить, но один не справляюсь. Мне нужен кто-то, кто поможет. Кто пройдёт со мной мои квесты.

Анна посмотрела на него внимательно.

– Ты поэтому мне помогаешь? Чтобы я потом помогла тебе?

Дэн встретил её взгляд.

– И поэтому тоже. Не буду врать. Но не только. Ты мне... симпатична, что ли. Несмотря на всю твою заботу и неуверенность. В тебе есть стержень. Ты просто забыла, где он лежит.

Анна почувствовала, как краснеет. Вот это да. Заявление.

– Я тебе тоже симпатичен? – с кривой усмешкой спросил Дэн.

– Не знаю, – честно ответила Анна. – Ты странный. Злой. Обиженный на весь мир. Но с тобой почему-то спокойно.

– Это главное, – кивнул Дэн. – Спокойствие. В этом мире без него никак.

Они допили эль, и Анна вдруг почувствовала, что её клонит в сон. Не обычная усталость, а какая-то глубокая, тянущая, как будто весь день она таскала камни.

– Что со мной? – удивилась она.

– Квест отнял много сил, – объяснил Дэн. – Ты не просто играла, ты меняла прошлое. Это энергозатратно. Иди отдохай. Завтра новый день.

Анна кивнула и поплелась в свою комнату. В голове шумело, мысли путались. Она рухнула на кровать, даже не раздеваясь, и провалилась в сон без сновидений.

Проснулась она от того, что кто-то тряс её за плечо.

– Вставай, – услышала она голос Дэна. – Срочно. Там что-то странное.

Анна открыла глаза. В комнате было темно, только слабый свет пробивался из-за двери.

– Который час?

– Ночь. Но это неважно. Идём, покажу.

Она встала, накинула мантию и вышла за Дэном в коридор. В таверне было тихо, все спали. Они вышли на улицу – и Анна ахнула.

Небо над Эренделлом было не чёрным, а каким-то мутно-серым, и в нём висела огромная трещина. Прямо разрыв в ткани реальности, из которого сочился белесый свет.

– Что это? – прошептала Анна.

– Баг, – ответил Дэн. – Глитч. Огромный. Я такого никогда не видел.

Они пошли к центру города, туда, откуда, казалось, исходило свечение. На площади у фонтана уже собралась небольшая толпа игроков – все смотрели вверх и переговаривались.

– Сервер глючит, – говорил кто-то. – Наверное, перед отключением.

– Давно такого не было, – вторил другой.

Анна подошла ближе к фонтану и вдруг заметила, что в воде что-то есть. Не отражение – картинка. Как будто в фонтане открылось окно в другой мир.

Она наклонилась и замерла.

В воде была её кухня. Реальная кухня в московской квартире. Она видела стол, на котором стоял остывший кофе, видела ноутбук с погасшим экраном, видела свой халат, висящий на стуле. И видела себя – своё реальное тело, сидящее в кресле с закрытыми глазами.

– Мамочки, – выдохнула Анна.

Она протянула руку к воде, пытаясь коснуться изображения, и в этот момент картинка изменилась. В кухню вошли люди. Двое. Она узнала их сразу – Соня и Егор. Её дети.

Соня, двенадцать лет, подошла к ней и потрогала за плечо. Егор, десять лет, стоял рядом и что-то говорил. Анна не слышала звука, но видела, как шевелятся их губы.

– Мам, – прочитала она по губам Сони. – Мам, проснись. Мы есть хотим.

Егор дёргал её за руку. Анна-реальная не реагировала.

– Она не просыпается, – сказал Егор Соне. – Что делать?

– Папе позвони, – ответила Соня. И заплакала.

Картинка в фонтане задрожала и исчезла. Вода стала обычной водой, в которой отражалось только аварийное небо с трещиной.

Анна стояла на коленях у фонтана и не могла пошевелиться. В ушах звенело. Дети. Её дети плачут, потому что она не просыпается. Егор звонит отцу. Игорь приедет, увидит её в коме, вызовет скорую. А дальше? Больница, капельницы, врачи. И неизвестность.

– Дэн, – позвала она хрипло. – Ты видел?

Он стоял рядом, бледный даже в этом неестественном свете.

– Видел.

– Это мои дети. Они там одни. Им страшно.

– Знаю.

Анна вскочила, заметалась по площади.

– Я должна выйти! Немедленно! Ты понимаешь? Они же маленькие! Они испугаются! Что, если я не вернусь? Что, если я здесь навсегда?

– Аня, успокойся, – Дэн схватил её за плечи, останавливая. – Паника не поможет.

– Не трогай меня! – закричала она, вырываясь. – Ты не понимаешь! У тебя нет детей! Тебе всё равно, что там, в реале! А у меня там Соня и Егор!

Она ударила его кулаком в грудь. Раз, другой. Дэн стоял, не двигаясь, позволяя ей выплеснуть гнев. Потом, когда она обессилела и затихла, обнял её.

– Тише, – сказал он тихо. – Тише. Я всё понимаю. У меня нет детей, но я понимаю. Ты выйдешь. Мы вместе выйдем. Но для этого нужно делать то, что велит система. Иначе никак.

Анна уткнулась лицом ему в плечо и разрыдалась. Впервые с тех пор, как попала сюда, она позволила себе плакать. Не слёзы жалости к себе, а настоящий, горький плач матери, которая не может защитить своих детей.

Дэн гладил её по голове, не говоря ни слова. Толпа вокруг редела – игроки расходились, поняв, что ничего интересного больше не будет. Небо постепенно темнело, трещина затягивалась.

– Идём, – сказал Дэн, когда Анна немного успокоилась. – Идём в таверну. Тебе нужно выпить и поспать. Завтра будет новый квест. И послезавтра. И мы будем их проходить, пока не выберемся. Я тебе обещаю.

Анна подняла на него заплаканные глаза.

– Обещаешь?

– Обещаю.

Они вернулись в таверну. Дэн довёл её до двери, постоял мгновение, будто хотел что-то добавить, но раздумал.

– Спокойной ночи, – сказал он.

– Спокойной, – ответила Анна.

Она вошла в комнату, закрыла дверь и прислонилась к ней спиной. В голове был хаос. Дети, плачущие на кухне. Игорь, который найдёт её без сознания. Больница. Всё это было там, в реале, а она здесь, в пикселях, и не может ничего сделать.

Она подошла к окну. Небо очистилось, звёзды сияли ярко и неестественно. Где-то за ними, за этим цифровым небом, была её настоящая жизнь. И нужно было найти способ вернуться.

Анна сжала кулаки.

– Я вернусь, – сказала она громко, в пустоту. – Слышите, вы, там, в системе? Я вернусь. Ради них.

Она легла на кровать и закрыла глаза. Сон пришёл не сразу, но когда пришёл, оказался глубоким и без сновидений. Телу нужно было восстанавливаться после эмоционального взрыва.

А утром её ждал новый день и новые испытания.

#### Глава 6. Квест «Конфетка для девочки» (8 лет)

Анна открыла глаза и поняла, что снова стоит на той самой тропинке в сосновом бору.

Сердце забило чаще, но не от страха – от решимости. Она знала, что это не просто повторение, а продолжение. Система дала ей шанс добрать оставшиеся четыре ресурса смелости.

Рядом материализовался Дэн – как всегда, бесшумно и неожиданно.

– Готова? – спросил он.

– Готова, – ответила Анна. – Что мне нужно делать?

– То же, что и в прошлый раз. Защищать себя. Но теперь будут другие ситуации. Система подстраивается под твой прогресс. Чем больше ты делаешь, тем сложнее становятся вызовы.

– Сложнее, чем отобрать конфету?

– Увидишь.

Они пошли по тропинке. Лагерь встретил их всё тем же шумом, криками детей и запахом каши из столовой. Анна-восемилетняя снова была в том же платице и панамке, но теперь внутри неё жила взрослая женщина, прошедшая через первый бой и выигравшая его.

– Куда идти? – спросила она.

– Сама почувствуешь, – ответил Дэн. – Квест сам ведёт.

И правда – ноги будто сами понесли её к месту, где ждало следующее испытание. Это была спортивная площадка за корпусом.

На турниках висели мальчишки. Те самые, которые потом, через несколько дней, дразнили её «очкариком» (хотя очков у неё не было, просто она была тихой и не умела лазать). Они увидели её и оживились.

– Эй, мелочь! – крикнул один, тот, что повыше. – Иди сюда, поддержишь наши вещи.

В прошлой жизни она подошла. Послушно взяла в руки чужие куртки и стояла, пока они лазали, а потом, когда ей это надоело, просто оставила куртки на земле и ушла. За это её потом поколотили.

– Не подходи к ним, – сказал Дэн из-за дерева. – Ты можешь просто пройти мимо.

– Если я пройду мимо, – ответила Анна, – они начнут дразниться, кидаться шишками, и в итоге я всё равно окажусь виноватой. Я помню.

– Тогда что ты сделаешь?

Анна подумала. Вспомнила свои архитектурные навыки – умение видеть структуру, планировать, предвидеть. Мальчишки были как строительный объект. У них были слабые места.

Она подошла ближе, но не настолько, чтобы оказаться в зоне досягаемости.

– Эй, – сказала она громко и уверенно (насколько позволял детский голос). – Я не буду держать ваши вещи. Сами повесили – сами следите.

Мальчишки переглянулись. Такого они не ожидали. Обычно эта тихоня молчит и делает, что скажут.

– Чего? – переспросил высокий, спрыгивая с турника. – Ты чё, дерзить?

– Не дерзить, а разговаривать, – ответила Анна. – Я вам не прислуга. Если хотите, чтобы вещи кто-то держал – попросите нормально. И заплатите. Конфетой, например.

У мальчишек отвисли челюсти. Толстый, который стоял рядом, вдруг хмыкнул и засмеялся.

– Слышь, пацаны, она ещё и торгуется!

Высокий побагровел.

– Ах ты, мелочь...

Он шагнул к ней, но Анна не отступила. Она стояла, смотрела ему прямо в глаза и думала: «Ты всего лишь мальчишка, которому через двадцать лет будет стыдно за своё поведение. Ты не страшный. Ты жалкий».

– Только тронь, – сказала она спокойно. – Я вожатой скажу. А она твоим родителям. У тебя отец строгий, я знаю. Он тебя отлупит.

Высокий замер. Он действительно боялся отца. Это было видно по тому, как дёрнулось его лицо.

– Откуда ты знаешь про отца? – спросил он растерянно.

– Я много чего знаю, – усмехнулась Анна. – Так что иди, куда шёл.

Она развернулась и пошла прочь, чувствуя спиной их взгляды. Никто не посмел её догнать.

В интерфейсе всплыло:

«Ресурс смелости: +1. Текущий прогресс: 2/5».

– Хорошо идёшь, – услышала она голос Дэна. – Но это ещё цветочки.

Третья сцена ждала её в столовой.

Обед. Длинные столы, шум, гам, запах разваренной каши и компота. Анна сидела со своей группой, когда к ним под села та самая толстая девчонка, прихлебательница рыжей.

– Подвиньтесь, – сказала она, плюхаясь на скамейку и отодвигая Анну локтем. – Мелочи не место у окна.

В прошлой жизни Анна молча перебралась на другой край стола. Сейчас она осталась сидеть.

– Я слышала, – прошипела толстая, наклоняясь к её уху, – ты там с пацанами разбиралась. Думаешь, крутая?

– Не думаю, – ответила Анна, продолжая есть кашу. – Просто не люблю, когда меня толкают.

Толстая злобно сощурилась. Под столом её нога двинулась к Анне, чтобы пнуть. Но Анна ждала этого. Она резко убрала ногу, и толстая с размаху врезалась в ножку стола.

– Ай! – взвизгнула та.

– Что случилось? – подошла вожатая.

– Она меня пнула! – заявила толстая, тыча пальцем в Анну.

– Я сижу спокойно, ем кашу, – ответила Анна, глядя на вожатую честными глазами. – А она, наверное, ногой неудачно махнула. За столом надо аккуратнее.

Вожатая посмотрела на толстую, которая корчилась от боли, на Анну, спокойно жующую кашу, и покачала головой.

– Прекратите безобразие. Обед через двадцать минут закончится.

Когда вожатая ушла, толстая прошипела:

– Ты ещё пожалеешь.

– Посмотрим, – ответила Анна.

«Ресурс смелости: +1. Текущий прогресс: 3/5».

Дэн ждал её у выхода из столовой.

– Ты как будто всю жизнь этим занималась, – сказал он с уважением.

– Я архитектор, – усмехнулась Анна. – Привыкла просчитывать конструкции. Люди – те же конструкции. У них есть несущие стены и слабые места.

– А у тебя?

Вопрос застал врасплох.

– У меня?

– У тебя какие слабые места?

Анна задумалась. Вспомнила свои параметры. Самооценка 12, уверенность 8, травма 78.

– Все, – честно ответила она. – У меня всё слабое. Кроме, может быть, любви к детям.

– Это уже немало, – кивнул Дэн. – Идём дальше. Ещё два ресурса.

Четвёртая сцена оказалась самой неожиданной. Анна стояла у входа в корпус, когда к ней подошла девочка из её отряда. Звали её Катя. В прошлой жизни они почти не общались – Катя была из популярных, а Анна из тихих.

– Привет, – сказала Катя. – Я видела, как ты в столовой той жирной ответила. Круто.

– Привет, – осторожно ответила Анна.

– Слушай, – Катя понизила голос. – Рыжая и её компания собираются тебя сегодня вечером подловить. У костровой. Хотят проучить.

Анна похолодела. В прошлой жизни этого не было. Система меняла сценарий.

– Почему ты мне говоришь? – спросила она.

– Потому что они меня бесят, – честно ответила Катя. – Рыжая считает себя королевой лагеря, а сама только и умеет, что маленьких обижать. Если ты им дашь отпор, может, они отстанут от всех.

Анна смотрела на Катю и видела в ней потенциального союзника. В прошлой жизни у неё не было союзников. Она была одна.

– Спасибо, – сказала она. – Я приду.

– Ты с ума сошла? – Катя выпучила глаза. – Я тебе говорю – они навалятся толпой.

– Пусть. Я справлюсь.

Катя покачала головой и убежала. Анна осталась стоять, обдумывая ситуацию.

– Что будешь делать? – спросил Дэн, появляясь из тени.

– Пойду, конечно.

– Они будут бить.

– Знаю. Но если я не пойду, они всё равно найдут способ. Лучше встретить лицом к лицу.

Дэн смотрел на неё с уважением.

– Ты меняешься прямо на глазах.

– Это не я меняюсь, – ответила Анна. – Это я вспоминаю, какой была до того, как меня сломали.

Вечер наступил быстро. Анна стояла у костровой – места, где по вечерам жгли костёр и пели песни. Сейчас здесь было пусто и темно. Только тени от деревьев и шорох листвы.

Они вышли из кустов. Пятеро. Рыжая, её две прихлебательницы и два мальчика постарше, которых Анна не знала. У рыжей в руках была та самая конфета – ирис «Красный Октябрь». Она его отобрала? Но у Анны конфета была в кармане.

– Узнаёшь? – Рыжая помахала ирисом. – Твоя бабка тебе дала, да? Жалко бабку – такая внучка выросла, а уважения к старшим нет.

Анна молчала, сжимая в кармане настоящую конфету. Вторая, та, что в руках у рыжей – фальшивка, созданная системой для провокации.

– Отдай, – сказала Анна ровно.

– Подойди и возьми, – усмехнулась рыжая.

Анна шагнула вперёд. Мальчишки переглянулись – они явно не ожидали, что она действительно пойдёт.

– Ты чё, смелая? – один из них выступил вперёд, загораживая дорогу. – Вали отсюда, мелочь.

– Отойди, – сказала Анна.

– Или что?

Она посмотрела ему в глаза. Он был старше, выше, сильнее. В реальной драке у неё не было шансов. Но это была не реальная драка. Это был квест. И у неё было преимущество.

– Или я расскажу всем, что ты вчера ночью из столовой булки таскал, – спокойно сказала Анна. – Я видела. В окно.

Мальчик побледнел. Воровство в лагере каралось строго – могли и родителей вызвать.

– Врёшь, – прошипел он.

– Не вру. Ты ещё компот пил прямо из кастрюли. Я запомнила.

Он отступил. Рыжая зашипела:

– Трус! Боишься малявку!

– Заткнись, – огрызнулся мальчик и отошёл в сторону.

Второй мальчик заколебался. Он не знал, что Анна может знать про него, но рисковать не хотел.

– Она блефует, – сказала рыжая, но голос её дрогнул.

– Может, и блефую, – согласилась Анна. – А может, нет. Хочешь проверить?

Повисла тишина. Слышно было только, как потрескивает догорающий где-то вдалеке костёр.

– Отдай конфету, – повторила Анна, глядя на рыжую. – Она моя. Бабушкина. Ты не имеешь права.

Рыжая сжала ирис в кулаке. Глаза её зло блестели. Она привыкла побеждать криком и кулаками, а тут перед ней стояла какая-то мелюзга и разговаривала как взрослая.

– На, подавись, – вдруг сказала она и швырнула конфету в темноту.

Анна даже не повернула головы. Она продолжала смотреть на рыжую.

– Ты знаешь, где она упала. Подними и отдай. Мне.

– Да кто ты такая?!

– Такая же, как ты. Только у меня есть бабушка, которая меня любит. А у тебя?

Рыжая дёрнулась, как от пощёчины. В её глазах мелькнуло что-то... боль? неуверенность? Анна вдруг увидела в ней не врага, а такую же запуганную девочку, которая умеет только нападать, потому что боится, что нападут на неё.

– Отдай, – мягче сказала Анна. – И мы разойдёмся. Никто никому ничего не должен.

Рыжая стояла, сжимая и разжимая кулаки. Потом медленно нагнулась, подняла конфету из травы и протянула Анне.

– На, – буркнула она. – И чтоб я тебя больше не видела.

– Договорились, – ответила Анна, беря ирис.

Рыжая развернулась и ушла в темноту, её свита потянулась следом. Мальчишки уже давно исчезли.

Анна осталась одна у костровой. В руке была конфета – и та, настоящая, в кармане, и эта, возвращённая.

«Ресурс смелости: +2. Текущий прогресс: 5/5. Квест «Конфетка для девочки» выполнен».

«Награда: +1 к самооценке. Открыт доступ к следующему квесту цепочки».

Она перевела дух и оглянулась. Дэн стоял у дерева и аплодировал – беззвучно, но с искренним восхищением.

– Ты гений, – сказал он, подходя. – Я думал, они тебя поколотят.

– Я тоже думала, – призналась Анна. – Но когда встала перед ними, вдруг поняла: они такие же дети. Такие же напуганные. Просто у них другой способ защиты.

– Ты их пожалела?

– Не пожалела. Поняла. Это разные вещи.

Мир вокруг начал таять. Пионерлагерь исчезал, уступая место привычному Эренделлу. Они снова стояли у фонтана, и над головой сияло мирное небо.

Анна открыла меню персонажа. Самооценка поднялась с 12 до 13. Травма снизилась на один пункт – с 78 до 77.

– Копейки, – вздохнула она.

– Капля камень точит, – ответил Дэн. – Ты молодец. Пойдём, отметим.

Они зашли в «Пьяного гнома», сели за свой обычный стол. Дэн заказал эль и пироги.

– Знаешь, – сказала Анна, когда они сидели в тишине, – я вдруг поняла одну вещь.

– Какую?

– Все эти годы я думала, что моя жизнь сломана из-за других. Из-за Игоря, из-за работы, из-за обстоятельств. А сейчас, проходя эти квесты, я вижу, что всё начиналось с детства. С той самой конфеты. С тех самых девчонок. Я позволила им сломать себя тогда. И потом всю жизнь достраивала эту сломанность.

– Ты не сломанная, – возразил Дэн. – Ты просто... загнутая. Как ветка, которую пригнули к земле. Но если отпустить, она выпрямится.

– Ты думаешь?

– Я знаю. Ты сегодня это доказала.

Анна смотрела на него и думала о том, как странно устроена жизнь. Пятнадцать лет назад она даже не замечала этого парня, а сейчас он – единственный, кто понимает её по-настоящему.

– Расскажи о себе ещё, – попросила она. – Как ты жил до всего этого?

Дэн помолчал, потом начал рассказывать. О детстве в маленьком городке, о переезде в Москву, о работе программистом, о девушке Кате, которую любил, а она ушла. О том, как игра стала для него убежищем. О том, как он чувствовал себя нужным в гильдии, пока всё не рухнуло.

– Ты не виноват, – сказала Анна, когда он закончил. – Ни в увольнении, ни в Кате. Иногда жизнь просто идёт не так.

– Знаю, – кивнул Дэн. – Теперь знаю. Но тогда казалось, что мир рухнул.

– Он и рухнул. Но ты же здесь. Ты живой. Почти.

Он усмехнулся.

– Почти – это ключевое слово.

Они допили эль, и Анна почувствовала, что силы на исходе.

– Мне нужно отдохнуть, – сказала она. – Завтра новый квест.

– Иди, – кивнул Дэн. – Я посижу ещё.

Она поднялась, пошла к лестнице, но на полпути обернулась.

– Дэн?

– Что?

– Спасибо тебе. За всё.

Он улыбнулся – той самой тёплой улыбкой, которую она видела в лагере.

– Не за что.

Анна поднялась в комнату, легла на кровать и закрыла глаза. Завтра будет новый день. Новые испытания. Но теперь у неё есть союзник. И, кажется, не только союзник.

#### Глава 7. Бафф от врага

Утро встретило Анну серым небом и противным морозящим дождём. Она открыла глаза и несколько секунд лежала неподвижно, глядя в потолок. Вчерашний успех всё ещё отдавался теплом где-то в груди, но вместе с ним пришло и странное опустошение. Квест выполнен, ресурсы собраны, самооценка повысилась на целый пункт. А внутри – пустота.

Анна села на кровати, обхватила голову руками. Мысли о детях не отпускали ни на минуту. Соня и Егор. Что они сейчас делают? Игорь наверняка забрал их к себе, пока она в больнице. Или её уже отвезли в больницу? Сколько времени прошло в реале? Она не знала. Система не давала такой информации.

В дверь постучали.

– Аня, ты встала? – голос Дэна звучал приглушённо.

– Да, сейчас.

Она накинула мантию, пригладила волосы (бесполезно – эльфийская причёска держалась сама собой, пиксельная магия) и открыла дверь.

Дэн стоял на пороге с двумя кружками дымящегося травяного чая. Вид у него был озабоченный.

– Ты как? – спросил он, входя и ставя кружки на тумбочку.

– Нормально, – ответила Анна, хотя нормальной себя не чувствовала.

– Врёшь, – констатировал Дэн. – У тебя на лице написано, что ты готова разреветься.

– С чего бы мне реветь? Я квест прошла. Всё хорошо.

– Вот именно, – кивнул Дэн. – Прошла. А теперь накатила откат. Эмоциональная яма. Это нормально. После каждого серьёзного дела бывает.

Анна посмотрела на него с удивлением.

– Откуда ты знаешь?

– Пять лет здесь, – напомнил Дэн. – Я через это проходил сотни раз. Когда кажется, что сделал что-то важное, а потом приходит пустота и чувство, что всё зря. Это организм так реагирует на перенапряжение.

Он протянул ей кружку.

– Пей. Это специальный сбор. Я его называю «антидепрессант». Травы, которые растут в Забытых землях. Они реально работают.

Анна взяла кружку, сделала глоток. Чай был горьковатым, с мятным послевкусием, и действительно – по телу разлилось тепло, а в голове немного прояснилось.

– Спасибо, – сказала она.

– Не за что. Сегодня отдыхаем. Система даст тебе передышку перед следующим квестом. У тебя есть время подумать, восстановиться.

– А чем занимаются в этом мире в свободное время?

Дэн усмехнулся.

– Много чем. Можно пойти на охоту, заработать денег. Можно исследовать новые локации. Можно просто сидеть в таверне и пить эль. Хочешь, покажу тебе окрестности?

Анна подумала. Возвращаться в одиночество в своей комнате не хотелось. А с Дэном было... спокойно.

– Хочу, – ответила она.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.