

Предисловие авторов

Мы затрудняемся сказать, к какому жанру стоит отнести сей труд. Скорее, к ненаучной фантастике, наверное. Ну, а как еще назвать то, что навеяно снами?

Как правильно читать эту книгу

Во-первых, нельзя относиться к ней как к гадательной. То есть открывать ее наугад и читать с любого места: она и так очень нелогично написана. Поэтому не надо дополнительно сбивать и без того непростой поток повествования.

Во-вторых, предложения читать надо медленно, делая длительные паузы между ними. Это позволит вам увидеть связь в казалось бы бессвязных абзацах.

В-третьих, не нужно пытаться прочитать больше одной главы зараз. Обычный человек редко запоминает больше одного сна из всей ночи. Но вдруг вы — исключение! Тогда читайте столько глав, сколько отдельных снов вы в состоянии вспомнить утром.

Эпиграф:

— Узник, — произнес незнакомец. — Хочет удрать. — И он опять захихикал.

— Как вы сюда попали?

— Взял и пришел.

— Но как? Откуда?

Я зажег спичку, и мне стало больно глазам. Я поднял ее повыше. Передо мной стоял горбун меньше пяти футов ростом. Почти карлик. Борода и волосы у него были почти такими же длинными, как у меня. Из-под волос, закрывающих все лицо, торчал большой крючковатый нос, и блестели черные глаза.

— Дворкин! — воскликнул я.

Он опять захихикал.

— Верно. А тебя как зовут?

— Неужели вы не узнали меня, Дворкин?

Роджер Желязны «Хроники Амбера»

ГЛАВА 1

Я знаю, как доставать игры. Я умею это делать.

Кто были мои родители — уже и не вспомнить, хотя можно, если постараться. Однако, не хочется. Хочется просто быть и наслаждаться тем, что есть вокруг.

Я просовываю руку в пространственный рукав и достаю мерцающий из него кубик. Он светится и переливается разными оттенками цвета от малейшего поворота на ладони руки. На него можно так долго смотреть... Очень долго... Завораживает... Смотришь и начинаешь проваливаться в его многомерную глубину. И каждый раз при погружении возникает новое ощущение, и у каждого человека оно свое.

Неподготовленное сознание обычно реагирует страхом на все незнакомое, новое и неизвестное. Страхом глубины. Человек как будто резко проваливается на дно глубокого океана, где тьма и давление сковывают его навечно. Дикий страх. В теле возникает паника, оно начинает компульсивно дергаться и судорожно глотать воздух. В голове вспыхивает только одна мысль — всплыть, быстрее всплыть на поверхность! Очнуться от наваждения! Очень долго после этого человек даже близко не может подойти к такой игре.

С детьми же все иначе. Для них это просто кубик. Очень красивый и очень необычный. Не обремененные заботами повседневного мира, они легко уходят в глубину измерений, даже не замечая при этом изменений в окружающей реальности.

Поначалу у корпорации были с этим немалые проблемы. Иногда родители, приходя домой, находили своих детей в глубокой кататонии. Правда, мы быстро разобрались с механизмом этого явления. На тот момент у главы корпорации хватило ума не замять это дело, а начать расследование причин происходящего. Так и были вытащены на поверхность многие пространственные закономерности, связанные с переходами по измерениям.

Даже у людей с крепкой психикой мерцание переходного поля вызывает дрожь с неприятным липким животным страхом, от которого трудно избавиться, спустя даже недели. Странная это вещь — человеческая психика. Патологическая боязнь всего нового и неизвестного. Корпорации пришлось долго работать над тем, чтобы игры вошли в привычный уклад жизни людей. Теперь стало намного легче продавать товар, но и конкурентов тоже прибавилось.

Да, игры иногда приходится красть. Однако корпорацию, точнее наш клан, это особо не волнует. Им нужна продукция, и я с удовольствием работаю, зная себе истинную цену.

Создать полноценную игру весьма непросто. Такое дается не каждому. Только гении способны выдать нечто оригинальное, причем враз. Бац и озарение! Готовая игра лежит на блюдечке, ожидая лишь шлифовки из незначительных уточнений. Но таких немного. Людей, которые могут видеть мир под другим углом зрения и подмечать то, что неведомо остальным.

О чем, например, думал человек, изобретая колесо? Я полагаю — ни о чем. Он просто понял принцип колеса и сделал его на следующий день, к великому изумлению всех соседей. Представляю, как вытянулись их лица при виде первого подобия колесной повозки. И это стало прорывом. Прорывом, который определил всю дальнейшую историю перевозок всего и вся.

Так и с играми. Никто не знает, кто впервые предложил Игру. Ту, знакомую нам сейчас игру. Просто в какой-то момент прошлого века все компьютеры дали одновременный сбой во всеобщей сети. А вирус, увлекший в небытие триллионы гигабайт, представил на их мониторах необычное радужное сияние, в которое погрузились десятки программистов со всего мира. Не осталось ни одной планеты, не затронутой этой, как тогда казалось, катастрофой.

Другой особенностью этого вируса оказалась его полная нестираемость в течение недели. При попытке «убить» его компьютер зависал, а после перезагрузки все оставалось по-прежнему. Мерцание, вспышка, опять мерцание, при взгляде на которое начинался загадочный транс. Те, кого не успели отлить холодной водой или привести в чувство другими способами, лежали неподвижно в течение часов, а затем словно выходили из сна и уже не могли жить иначе — их снова тянуло к себе это сияние.

То, что психологи слышали от них на сессиях реабилитации, завораживало своей необычностью и совершенно непонятной тайной возникшего эффекта.

Тысячи часов были потрачены на то, чтобы Карл Кейц Вайсенберг понял суть этого явления. Интересно, что потом, открытый им принцип не вошел ни в один школьный учебник. Возможно, вы сами догадаетесь, почему.

Карл Кейц и сам выдвинул на публику довольно туманную версию своего открытия. Однако вскоре у знаменитого психолога-эзотерика появились немалые средства, на которые и был основан Клан.

Первая продукция Клана — компактный компьютер с одной-единственной кнопкой «вкл-выкл» — появилась только через два десятилетия, после доклада Вайсенберга на конгрессе, посвященном системам управления сознанием.

Во всех анналах Вайсенберг слывет основателем клана, но, учитывая тайну финансирования проекта, можно только предполагать, кто на самом деле за этим стоял.

Возможно, он до сих пор стоит и наблюдает за своим детищем, умело направляя ход событий. Десять терминалов на планете Грог способны продлить жизнь любого обеспеченного жителя материальной вселенной.

Для меня сейчас не представляет тайны, как работает Игра. Большим вопросом сейчас является то, насколько случайным было ее появление в нашем мире. Чем больше я постигаю Вселенную, — никуда не денешься, такова работа, — тем больше меня мучает этот вопрос. Кто на самом деле дал нам эту Игру? Кто этот некто, сумевший представить Игру сразу двум галактикам одновременно?

Время скоротечно, и приходится торопиться с поисками ответа. Начальство давит по срокам, лишая свободных часов. И наступает момент, когда приходится решать, что для тебя важнее. Быть исполнительным служащим или искать ответы на вопросы, которые не дают спокойно жить. Это тоже своего рода игра. Правда, страдаешь в ней по-настоящему. По-настоящему больно, по-настоящему холодно, по-настоящему хочется есть.

ГЛАВА 2

Ждать оставалось недолго. Скоро должен произойти неизбежный контакт. Закончится он захватом или нет, будет зависеть только от меня одного.

Рукав тянется, пространство выворачивается, напоминая графические переплетения узоров Эшера. Захват. Снова поворот. И опять захват. Снова кладу пойманный предмет в магнитную корзинку. Вдалеке появляется свет. Это признак выхода с этого уровня сновидения. Проверяю цепкость корзинки. Главное — не обронить улов на самом выходе, а дальше уже будет проще.

Открываю глаза. Сегодня в корзинке два кубика, шарик и ни одного эллипсоида. Жаль... Обычно они таят в себе лучшие сюрпризы. Теперь нужно отнести это в лабораторию, пока корзинка-ловушка не размагнитилась, и приступить к обработке улова.

В лаборатории оборудование, похожее на то, что стоит у меня дома, только оно не производит состояний погружения в различные фокусы сновидения.

Аккуратно начинаю доставать сегодняшний улов. Один кубик серый. Верный признак того, что в него попала какая-то неорганическая пакость из мира лазутчиков. Даже смотреть не хочется, что там. А ведь явно выглядела в пространстве, как нечто очень привлекательное. Так часто бывает — хватаешь сверкающий камень, а потом замечаешь, что какая-то липкая дрянь пытается вползти в твоё астральное тело. Надежного средства от этих паразитов так пока и не изобрели. Утешает только одно — надбавка за вредность и страховка с лихвой покрывают хорошую диагностику и лечение. Некоторые даже намеренно хватают такие «сюрпризы», чтобы поправить свои финансовые дела. Правда, не все из них успевают воспользоваться услугами медиков: потеря личной энергии бывает зачастую смертельной. Их трупы становятся похожи на обескровленные мумии. Что при этом происходит с телом сновидения, мало кто вообще знает. У нас говорить об этом не принято.

Это может показаться странным для тех, кто мало знаком с принципом Игры. Ведь напоминает она обычный сон, только очень яркий и до осязаемости реальный. А так, как обычный сон с пробуждением. Как сон может убить? Все спим, и все просыпаемся утром. Какие, собственно, могут возникнуть проблемы?

Для тех, кто спит обычным сном — никаких. Но погружение в заданный фокус сновидения — это совсем другое дело. Вы имеете переход сознания на другой уровень восприятия, а вместе с этим и другую реальность. И не каждый план этой Вселенной готов встретить нас по-дружески. Спонтанно практически любой человек тоже может попасть на эти уровни. И со многими это так и происходит. Вы наверняка вспомните, как один и тот же неприятный сон может преследовать вас на протяжении долгого времени, иногда даже годами.

В обычном состоянии человек выскакивает в физическую реальность, падая с размаху в тело. При этом он надолго запоминает свой ночной кошмар. Игра же рассчитана на удержание фокуса. Понимаете? Кошмар будет весьма долгим — как, впрочем, и другие погружения. Кубик-компьютер дает устойчивую

настройку на заданную частоту выбранного плана реальности и помогает человеку оставаться там достаточно долго, чтобы тот успел вкусить всю радость вхождения в иной мир.

Моя работа на планете весьма безопасна в этом отношении, чего не скажешь о пилотах дальней разведки. Им приходится искать пространственно-временные аномалии, чтобы выйти на такие планы, которые невозможно достичь на защищенной атмосферой планете. Обжитой космос также дает свой стабильный сновидческий фон и заводит сознание в привычные диапазоны настройки.

ГЛАВА 3

Сегодня я держу в руках не совсем обычный кубик. Смотришь на него и внутри видишь еще один. Сначала трудно разобрать, что это именно такой же кубик, как и снаружи. Никогда прежде такого не попадалось. Сейчас надену шлем и просмотрую содержимое. Сознательно стараюсь не строить конкретных ожиданий, чтобы не испортить впечатления от увиденного.

Последняя застежка костюма клацает приятным металлическим звуком. Это сигнал, звуковое сообщение — все контакты соединены. Осталось установить время срабатывания предохранителя и включить просмотр. Легкий щелчок от нажатия пусковой кнопки, и нарастающий негромкий звук зуммера плавно переводит человеческое сознание в сновидческий транс. Реальность понемногу тает, сознание при этом слегка плывет — устанавливается завеса переходного поля. Она мерцает перед внутренним взором мириадами цветов и свечений, колыхается, вздыбливается то тут, то там. Процесс настройки может занимать достаточно много времени, но смотреть на поле не надоедает никогда. Раньше говорили, что бесконечно можно смотреть на огонь и текущую воду. В наше время к ним добавилось мерцание переходного поля.

Вот завеса начинает растягиваться в нескольких местах одновременно и прорывается, опадая ключьями по краям. За этим следует белая вспышка мягкого света, и устанавливается резкость изображения. При этом возникает неуловимое сначала ощущение раздвоения себя, как будто я смотрю на другого себя, а он воспринимает происходящее. Мне интересно почувствовать ощущения другого себя, и на этом желании я отождествляюсь с другим собой. Все это происходит быстро, но вместе с тем мягко и очень плавно. Я понимаю, что слышу звуки и вижу образы восприятия другого себя уже как свои. Слышу мысли и впечатления отделившегося сознания и ощущаю его своим продолжением, устанавливая чувственную и ментальную связь. Теперь я знаю, как он дышит, говорит, чувствует. Как переживает и реагирует. Теперь и отныне я — это он. Теперь различия нет, и это означает, что меня нет — есть только он.

Он стоит перед выбором — Смерть или Жизнь. И мне-ему уже легко выбрать. Разделенность полностью уходит, и смерть представляется как облегчение от страданий. Возникает желание оборвать бессмысленность существования. Перед моим взором появляется лицо молодой красивой женщины, затем оно отодвигается от меня, и становится видна вся ее фигура. Она спокойно стоит планом выше и смотрит на меня.

Я понимаю, что она — Смерть, и что я еще не готов. При этом я совершенно спокоен: нет ни страха, ни удивления. Нас научили видеть ее как скелет с косой, а она совсем не такая. Смотрю на улыбку ее губ и чувствую, что в сознание потекли мысли, ручейки ментальных фраз, неуловимые для человеческого уха. Фразы стали рождать понимание и открывать суть явлений. Я вдруг ясно смог понять, что на самом деле она — всего лишь проводник. Переводит людей в мир жизни. Оказывается, жизнь там, а не здесь. Здесь смерть!

Мир перевернулся. Это мы — мертвые в мире мертвых. Смерть — то, что мы называем смертью — есть жизнь, пробуждение от мертвого сна.

Она стояла и улыбалась, наблюдая мое понимание. Потрясение увиденным стало проходить от покалывания за правым ухом. Предохранитель отметил стопроцентную отождествляемость и начал выводить меня из транса. Видение стало блекнуть. Ее лицо улыбалось, глаза светились прекрасной чистотой и любовью. Затем раздался щелчок и наступила резкая темнота. Программа отключила транс,

и я снова ощутил себя в лаборатории. Тело еще продолжало гудеть от других вибраций сознания. Пришлось приложить небольшое усилие, чтобы подвигать пальцами рук, и чувствительность стала постепенно возвращаться в конечности. Гудение стихло, оставив после себя ощущение приятной пустоты в теле.

Странная вещь, необычная. Ум уже гнал несколько потоков мышления, а я все еще не мог прийти в себя от увиденного. Получится сделать из этого Игру или нет? Если делать, то как назвать? Игра со смертью, что ли? А может, оставить ее как есть, и пусть будет «Знакомство со Смертью». Пропустит совет такое или нет? Черт! Копию нужно будет сделать обязательно. Да ведь не пропустят, точно. Концепция Клана другая, а тут философия какая-то получается. Еще думать люди начнут. Слышал это возражение неоднократно. Нет, наверное, отдам ее Мерлину: парень знает, куда пихнуть такое. Какой только мусор я ему ни совал, а он умудрялся не только сбить материал, но и хорошо навариваться при этом.

Мистику он очень любит, потому свои и зовут его колдуном. Умеет человек создать вокруг себя завесу таинственности, вечной загадки такой. А поговори с ним по душам, так нормальный парень. Правда, находит на него иногда мрачность какая-то, тогда он начинает вещать. Не всегда поймешь, что и сказать пытается, но дрожь берет, и холод с мурашками по коже расползается от его пророчеств. Не знаю, какой он там колдун, но страх парень нагонять умеет здорово. Все мрачным будущим пугает. Точно! Пусть на такую смерть посмотрит, она совсем не страшная.

Размышления прервал звук хлопнувшей двери. Начальник отдела медленно брел среди оборудования. Нужно прикинуться, будто у меня дурной отходняк от погружения, а кубик спрятать. Вот он уже рядом.

— Ну что, Лисф, опять уснул? — спросил он. Затем поводит глазами по моему лежащему телу и, остановив свой взгляд на лице, протяжно сказал:

— Что-то ты какой-то зеленый.

Я нечленораздельно мычу ему в ответ. Шеф начинает суетиться. Подколоть меня не получилось; теперь думает, что мне действительно хреново.

— Вставай и к доктору! Потом доложишь, куда залез.

Сползаю с ложементов с трясущимися конечностями. Нужно незаметно сунуть двойной кубик в карман. Немного побрякнет и поохав, выпрямляю тело. Можно, конечно, и к доктору сходить... Доктор у нас приятный, женщина душевная, любит, когда я прихожу. Мужикам она не доверяет, держит на расстоянии, но поболтать с ними за жизнь всегда не против.

Походкой алкоголика продвигаюсь к дверям; шеф бросается помочь поддержать мое шатающееся тело. Не переиграть бы, а то точно в лазарет положат. Тогда кубик обнаружить могут, а я еще копию с него не снял. Хотел ведь все необычное копировать сразу дома, так нет — то лень, то некогда.

— Мне уже лучше. Порядок, — говорю. Он пристально смотрит мне в глаза.

Делаю несколько вдохов и строю серьезную мину на лице. Тело прямее, походка тверже.

— Уже лучше. Я к доктору сейчас найду. По коридору прямо и налево, — шучу и улыбаюсь.

Он говорит, что ему по пути. Пытается за это время выспросить у меня, что случилось. Ухожу от прямого ответа, говорю, что составлю отчет, когда отойду немного.

Доктор сегодня не в настроении со мной болтать. Вкалывает витамины, смотрит в зрачки и отправляет на два дня отдыхать домой. То, что мне и нужно на сегодня.

ГЛАВА 4

Уже два дня слоняюсь без дела. Ловушки висят пустые. С одной стороны, можно расслабиться; с другой, как-то скучновато. Может, эманации скуки уже постоянно пронизывают все пространство людей? Как бы там не было, доктор меня уже слушать не хочет, а сильно надоедать приятным людям я не люблю. Поэтому хожу по отделам, заглядываю, смотрю, чем люди занимаются. Пытался подбить Ивэна сходить к театру, но он отказался. Получил недавно нагоняй от начальника, теперь изображает

бурную деятельность. До конца дня осталось еще полтора часа. Я решил отметиться на рабочем месте и затем уйти пораньше.

Фрезер сидел в кабинете сразу у входа. Я прошел мимо него и залег в своем кресле. Фрезер продолжал неподвижно сидеть на стуле и постукивать карандашом по столу. Минут через пять он наконец вымолвил:

— Шеф заходил.

Надо отдать ему должное, паузы парень держать умел.

— Вот, посмотри.

Я приподнялся на ложементе и увидел на его столе кубик. На одной из граней был отчетливо виден правильный, с короткими концами черный крест.

— Велел тебе передать на обработку.

— Что это?

— Марс притащил.

Сказанное меня не порадовало. Добычу Марса мало кто хотел разбирать. Никто не знал, где он ее брал. Попадалось как откровенное дерьмо, так и шедевры, которые быстро становились культовыми. Без особого рвения я взял у Фрезера кубик и стал рассматривать его на просвет.

Крест на нем был абсолютно черным и непрозрачным. Загружать его почему-то не хотелось.

— Может, завтра с утра? — пробубнил я еле слышно себе под нос.

— Шеф сказал — сегодня, — меланхолично отозвался Фрезер. — Завтра комиссия в отделе.

От этой «радостной» вести стало совсем лениво. Настроение съехало до полной неохоты вообще что-либо делать. Минут десять ушло на то, чтобы пересилить себя и начать подготовку к запуску установки. Натягиваю перчатки и шлем, Фрезер помогает установить кубик в окно просмотра. Я проверяю плотность прилегания кожных контактов на запястьях и лениво махаю рукой в сторону напарника.

— Поехали.

Привычный звук зуммера, щелчок, сияние. Минуты две переливается переходное поле, затем рвется. Темнота. Ощущение, будто глаза выкололи. Понемногу начинает болеть голова. Подташнивает, боль при этом усиливается. Оборудование установки предусматривает отключение работы программы в случае больших перегрузок психики. Установка продолжала работать; видимо, болевой порог был еще не достигнут.

Картина все та же — полная темнота. Светлее не становится, хотя кажется, что прошло уже больше часа, и все это время по телу идет какая-то неприятная соматика. Вдруг — как электрический удар в голову. От жуткой боли срабатывает предохранитель, и программа выбрасывает меня из транса. С раздражением сбрасываю шлем. Фрезер недоуменно смотрит на меня:

— Прошло только пять минут, Лисф.

— Сам смотри эту хрень!

Голову ломило от левого виска и до затылка. От моих стонов ему стало ясно, на что среагировал предохранитель.

— Сильно шибануло? А, Лисф?

— Сильно.

— Полезешь еще? Можно отказаться. Черт с ней, с этой комиссией, мозги дороже.

С нескрываемой злостью снова надеваю шлем. Это уже дело принципа.

— Убавь интенсивность ощущений: посмотрю, что там. Да, и поставь запись на ускоренную прокрутку.

Фрезер ставит передачу соматического сигнала на минимум и делает повторный запуск.

Все как в первый раз, недолгое свечение поля и продолжительная темнота. Боль на этот раз ощущается значительно меньше. Шоковый импульс воспринимаю как укусы комара, просто неприятно. После него следует еще несколько, и опять затишье. Постепенно начинает прорисовываться темница: каменные стены и пол, куча соломы в углу, окна нет. Немного света проникает в зарешеченное дверное смотровое окно. Становится тошно от грязи. Почему-то нет крыс. Ни их запаха, ни помета. Это странно для такого места.

Персонажу очень больно, он лежит и боится лишний раз пошевелиться. Начинаю прислушиваться к его мыслям. В сознании у него гулко, с тупой давящей болью, как метроном, отбиваются слова: «Госпожа, Госпожа, Госпожа».

Пошел процесс отождествления. Хорошо, я — это он, он — это я. Я.

...Я любил ее безумно. Женщина. Госпожа! Черная кожа гладко облегает прекрасное упругое тело. Властный взгляд. Сила мышц. Грация кошки. Невозможно не смотреть на нее. Невозможно отвести взгляд.

Я попался. Попался навечно. Муки. Сладкие муки истязаний приносят боль и блаженство. Новое унижение дает новую страсть.

Я не помню, как попался. Помню, что мне до сих пор хорошо. Я закрываю глаза и прячу от себя очевидные факты измены. Разве можно считать изменой поведение Госпожи? Нет! Она святая! Этого не может быть. Она меня любит, ведь я люблю ее! Что значит быть слепым? Быть блаженным! Счастье в горе. Горе всегда со мной. Память возвращается к тому моменту, как я попался. Первое, что всплывает — это лаборатория, Госпожа и ее слуги. Отличные самцы, затянутые в полоски черной кожи. На шеях — неизменные колючие ошейники с поводками из тонких цепей. Сильные, мускулистые, готовые услужить ей в любой момент. Готовые лизать все, что будет велено. Пыль под ногами, значит пыль. Все, что выше, считается сказочным блаженством. Щиколотки, пальцы ног, о большем они не смеют даже мечтать. Госпожа — она не шлюха, она святая, ангел! Ее поступки — благодать для них. Умереть от ее рук — еще большее блаженство. Таких избранных было много, но недостатка в телах не было.

Я попался. Попался невзначай, как мне тогда казалось.

Сначала адская боль, потом амнезия. И я снова вижу ее чудовищно прекрасные глаза. Лицо искажено гримасой безумного злорадства, и оно от этого кажется еще более прекрасным. Я засыпаю. Или засыпают меня. Я не знаю. Горечь. Горечь обиды, что вот так глупо попался. И снова боль. Боль мешает пошевелиться. Я снова в теле, на мне ошейник. Тело лихорадит горячка, озноб пробирает каждую клеточку. Госпожа! Я повинуюсь ей навсегда.

Терять нечего, приходится располагать тем, что есть. А есть как раз нечего. Едят меня.

Замок довольно большой. Проходит не один месяц, прежде чем я освоился и смог свободно ориентироваться в нем.

Кроме Госпожи Магини и нас, ее верных слуг, в замке никого больше нет.

Она очень любит секс. И для нее он не только источник наслаждения. Это пища, это еда, это энергия. Она умеет делать из него силу. Тех, кто ослабел и ни на что больше не годен, безжалостно убивают, или выгоняют из тела и садят в него нового Духа. Так было и со мной. Она это умеет делать, лаборатория предназначена именно для этих целей.

По соседству с ней, на другом конце горной долины, живет довольно молодой колдун. А за северным горным кряжем — старый маг. Обольщенные ее властью, они оба стремятся заполучить ее в жены. Но она только смеется над ними.

В итоге более молодой нападает на наш замок и пытается силой захватить ее. Меня, как гонца, отправляют заключить сделку со старым магом.

Прилетев в его дворец, расположенный выше в горах, передаю свиток с предложением о союзе и просьбе помочь отразить нападение молодого захватчика. Намека на супружество в нем, конечно же, нет. Он смеется, поняв этот незамысловатый ход для личного самосохранения. Старый маг хорошо знает о ее повадках и отсутствии чести. Верить такой даме бессмысленно и даже опасно. Я получаю отказ и легкую усмешку, скорее в свой адрес — чем в ее.

Гоню назад по воздуху свой аппарат, похожий внешне на снегоход, только он может летать. Ближе к перевалу кончается топливо. Я падаю, но остаюсь жив. Продолжаю двигаться вверх по горной тропе в надежде добраться до замка и сообщить о нерадостной вести.

Поднявшись на перевал, вижу, что замок горит. Сердце мое замирает. Госпожа! Как мне спасти ее? Рывок и долгий бег. За очередным поворотом горной тропы чуть не сбиваю ее с ног. Вижу злые глаза:

— Ты что, сдурел, идиот?! Куда несешься?!

— Госпожа!

Падаю ниц. Она пинает меня в бок. Мое дыхание и без того сбивается от долгого бега. С трудом расставляя слова, сообщаю, что старый маг отказал в помощи, даже не развернув свитка. Она не удивлена.

— Старый идиот! Я так и знала. Пошли отсюда.

Понимаю, что она боится погони. Как ей удалось уйти, не знаю. Вопросов Госпоже не задают.

Начинает темнеть, когда мы доходим до небольшого озера. С нашей стороны много сухого тростника. Я делаю из него ложе для нее. Она ложится, потом подзывает меня к себе. Берет за ошейник и мягко, очень сексуально притягивает к себе. Буря чувств успевает пронестись в моем сознании и теле.

— Работай.

Я начинаю. Со всей присущей мне нежностью беру ее. Она извивается подо мной. Потом начинает раздражаться: ей нужен более грубый и импульсивный секс. Потакаю ее желаниям, хотя и не могу убрать всю свою любовь и нежность к ней.

Я выжат, она насытилась. Отпихивает мое тело от себя сапогом.

— Неплохо, скотина. Я хочу спать, а ты грей меня до утра. Потом будешь искать пищу.

Сложнее пришлось на следующем перевале. Даже летом здесь не сходит снег. А в нашей-то одежде согреться совсем непросто. Она приказывает отдать ей мою накидку. В одну из ночей я замерзаю, пытаюсь защитить ее прекрасное тело от холода. Утром получаю пинок в бок.

— Замерз, скотина. Пойдешь со мной.

Повинуясь ее приказу, выхожу из мертвого тела и сопровождаю Госпожу Магиню как бестелесный Дух. Вылетаю вперед, чтобы узнать дорогу. Возвращаюсь и говорю, куда нужно следовать. Так очень быстро мы добираемся до замка долины людей.

Хозяин замка — мужчина средних лет, не женат. Ей легко прикинуться бедной принцессой, едва избежавшей рук захватчиков. Люди в долине знают, что в той стороне, откуда она пришла, живет злая колдунья. Но моя Госпожа Магиня очень умна. Она успевает узнать эту информацию по дороге к замку. Поэтому придумывает какую-то душещипательную сказку для князя. Ее чар более чем достаточно, чтобы он мог поверить в любой рассказ.

Вскоре после свадьбы князь умирает. Я служу госпоже как Дух, выполняю ее поручения по слежке за людьми.

Проходит десять лет, прежде чем ко мне возвращается осознание происходящего. Я объявляю ей, что вижу ее ложь, и поэтомурываю с ней договор служения. Замок человека к этому времени успел превратиться в подобие ее предыдущего логова. Крестьяне разбежались. В округе осталось несколько домов со стариками. Она продолжала ловить новых духов и делать из них своих рабов.

Все это я видел как Дух. Тело же мешало мне испытывать реальные чувства. Я объявил ей свою волю и ушел в пространство, получив вдогонку массу злости и сквернословия.

На этом месте запись кончается, и автомат выводит меня из транса.

Фрезер смотрит мне в глаза:

— За полчаса прогнали. Как ты, нормально?

— Порядок. Вот только что с этим делать, не знаю.

— Сюжета нет?

— Сюжет-то как раз есть. Только кто его будет есть?

Фрезер улыбается. Каламбур от меня — это хороший признак.

— Где он это берет? Это не похоже на плавающие в пространстве иллюзии. Такое впечатление, что он вытаскивает материал из сознания реальных людей.

— Ну и что? — Фрезер смотрит, не понимая, к чему я клоню.

— Как что? Это значит, что кто-то реально проживает такие жизни. Это не иллюзии, это настоящие воспоминания. Ты понимаешь?

— Нет. Чего ты так завелся?

— Не знаю. Как-то все это дурно воняет. Тебе не кажется?

— Нет. Какая разница, иллюзии это или нет?

— О чем спорим, ребята? — Шеф стоял недалеко от нас, раскачиваясь на ногах взад-вперед.

— Задание ваше выполняли, — злобно огрызнулся я.

— И что?

— Выполнили.

— Тогда составляйте отчет и предложения по внедрению. Завтра комиссия.

Он еще немного постоял и вышел за дверь. Внутри у меня все кипело. Кто захочет испытывать такую боль? Каким должно быть сознание человека, чтобы принять такое? Я не знаю...

ГЛАВА 5

У меня снова очень мало времени, а так во многом еще нужно разобраться. Поэтому постараюсь как можно быстрее ввести вас в курс дела. Итак, немного истории и сплетен.

Со времени основания корпорации прошло довольно много лет. Карл Вайсенберг был первым ее директором. В силу своей приверженности старинным традициям, он постепенно привел организацию к клановой структуре. Даже атрибутика былых столетий была введена в обращение. Это создавало свой неподражаемый имидж в наш век глобальной индустриализации и способствовало созданию ореола таинственности, окружавшего некогда все известные исторические Ордены. Поэтому постепенно корпорация и стала похожей на такой мистическо-магический Орден, где люди занимаются пространственной алхимией. Главным по должности был уже не директор, а Старший Магистр соответственно. Но, поскольку никакая магия не может изменить суть человеческой природы, нашим людям также было свойственно ошибаться.

Старика, Старшего магистра, подловили на какой-то давней истории. Банальный шантаж, и в результате он стал вынужден отдавать свои Игры захватчикам. Таков был контракт за их молчание. Проблема: он не может долго занимать свой пост, если не производит Игр. Ему приходится воровать их у начинающих специалистов. Иногда в разговорах юнцы приходят поделиться своими открытиями, и старик занимается плагиатом.

Чаще он делает иначе. Ходит по снам людей и подсматривает. Входя в доверие талантливого игрока, который располагает множеством Игр, он приглашает его, к примеру, на ужин. В полумраке на стеклянном столе стоит необычная пища. Она отражается в стекле, и в полумраке создается очень интересный антураж. Ароматы курений, тихая волшебная музыка.

Он рассказывает о том, как сложно ему править. Как покупатели становятся все требовательнее и разборчивей. Надежда у него на то, что все объединятся и будут создавать новые общие Игры. Он надеется именно на этого человека и полагается на него одного.

В углу при этом начинает вращаться зеркальный шар. Тени приходят в движение, вводя посетителя в полусонное состояние. Он расслабляется, и зеркальный шар снимает голограмму его поля. Пообщавшись, Старик провожает гостя и старается заполучить какую-то вещь от гостя в свое владение. Желательно кольцо или перстень.

При нашем дворе любят перстни с большими камнями.

Стоит упомянуть дочь Магистра. Ее роль в начале истории была весьма неприметной. Однако, со временем все изменилось. Ушли со сцены одни персонажи и вышли совершенно другие. Пока же маленькая девочка росла, и мало кто обращал внимание на этого ребенка. Как дочери, ей дозволялось ходить где угодно в пределах Двора.

— Ини, ты меня слышишь?

— Да, Лисф. Однажды я вошла в нишу, спрятанную за пологом. И там увидела много коробок с перстнями. Коробки были подписаны, пронумерованы и разложены рядами. Старик часто надевает понравившийся ему перстень и садится на трон. Трон большой. Всем кажется, что он не по росту Старику.

Зеркальный шар находится у него над головой. Начинается вращение, а он смотрит в перстень и вслух повторяет имя хозяина. Пальцами, как картотеку, перебирает игры владельца и затем вытаскивает понравившуюся.

После этого он всегда выходил довольный, дарил мне подарки. Каких-то уродливых зверушек. Иногда это были человечки. Жалкие и страшенькие. Я тайком бросала их в колодец, надеясь, что их никто никогда не найдет.

ГЛАВА 6

Хорошие получаются игры, когда знаешь, как их обрабатывать. Меня научили делать это! Помню старого зрителя библиотеки. Назову его Дворкиным, уж очень он похож на него по манере. Жил он в хранилище книг и почти не вылазил оттуда.

Да-да, Дворкин. Иначе и я его называть не могу.

Он мне приглянулся тогда, когда я была ребенком. Именно приглянулся — потому, что он единственный заглянул мне в глаза и сказал:

— Ты умная девочка, а теперь научись быть хитрой и осторожной.

Я спросила:

— Почему?

Он захихикал, хитро блеснул на меня глазами:

— Ты сама все поймешь.

Я приходила к нему поговорить тайком, чтоб никто не заметил и не разлучил меня с ним. Он был единственным, перед кем мне не нужно было таиться. Говорил он при этом с полной серьезностью.

Как-то раз, придя к нему, я увидела на столе бегающих маленьких человечков, таких же, как дарил мне отец, только без уродства. Дворкин как будто ждал меня, специально высыпав их на стол, постукивая длинным изящным пальцем по набалдашнику причудливой трости.

— Ты из какой коробки их высыпал? — спросила я. — Длинные полки книг с застежками казались тогда коробками.

— Из кармана, — хихикнул Дворкин и дернулся как-то по-птичьи.

Мне показалось, что сейчас он расправит крылья и начнет летать по библиотеке. Я тарасилась, ожидая, что сейчас появится клюв. В этот раз он меня поразительно удивил. От седовласого старика не было и следа. Передо мной сидело существо неопределенной расы и возраста. Видя мое изумление, он прикрыл лицо рукой, а в следующее мгновение уже поглаживал свою седую бороду.

— Ну, а теперь иди и думай.

Он хлопнул в ладони, и в темном углу что-то зашевелилось. Я всегда опасалась этого угла. Выскочив из дверей, оглянулась, не тянет ли ко мне это темное свои руки или щупальца.

* * *

Я играл с ним в шахматы. Ему нравилось говорить со мной. Он видел, что происходит с Кланом. И я видел. Дворкин посоветовал мне пока молчать. Ведь это был настоящий мастер Игр, правда, об этом мало кто знал, кроме меня.

В манеры клана входило воровство детей из других миров, способных создавать Игры. Каким образом, неважно. Главное — продукт.

Ини хорошо умела делать счастливые финалы у игр, которые зашли в тупик. Потом она научилась ремонтировать испорченные игры.

Однажды ей попалась очень страшная Игра из далеких миров, и она поняла, как устроен мир. Конечно, это входило в планы Дворкина. Удержать клан от захвата уже было нельзя, и он, как настоящий зритель, придумал Игру для нас. Я должен был уйти из клана, и Старший Магистр обвинил меня в воровстве его снов. Конечно, я не воровал. Нет, я просто препятствовал его поискам. Через четыре месяца бесплодного правления Магистр вынес мне приговор. Главной уликой обвинения

стала Игра, созданная шесть лет назад и отданная захватчикам на хранение. Подбросить ее мне в комнату не составило большого труда.

Авторство Игры подделать нельзя. Индивидуальный почерк у каждого создателя свой. Это как запах, ошибиться невозможно. Доказательство «моей» вины было неопровержимым.

Девочка, уже ставшая молодой девушкой, все еще оставалась инфантильной и недалекой по своим взглядам. Ее финалы заканчивались, в основном, свадьбами. Типа, все плохо, все зашло в тупик, а потом вдруг распуталось, и они поженились. Такой вот американистый хэппи энд.

* * *

Я научилась всему, чему можно было научиться при этом дворе.

Один-единственный вопрос, мучавший меня все эти годы — кто я? Отличие меня от остальных членов Клана было слишком явным. И это более чем укрепило мои подозрения, что моих родителей здесь не было никогда.

Я не знала готовых игр: они просто придумывались, появлялись из ниоткуда, оставаясь созвучными моему настроению. Всепоглощающая тоска по неведомому дому заставляла создавать игры со счастливым концом. В них я вкладывала частичку себя и надеялась, что родители встретятся с моими играми и сумеют почувствовать, где я.

Во мне жила уверенность, что если это умею я, то это могут и они. В поисках линии моего клана перебирала всевозможные игры. При дворе занялась починкой старых игр, разбирая их с упоением. Искала отголоски своей цивилизации. И так, понемногу, с годами научилась разбираться в чужих играх, их тонкостях и хитросплетениях. Стала понимать их суть.

«Превосходный починщик чужих игрушек», — надсмехались надо мной придворные. Если б они только знали...

* * *

Она смотрела вместе с другими членами клана, как меня отправляли в базальтовый шар. Там я должен был забыть все свои знания и, таким образом, оставить деятельность Создателя Игр.

В тот момент, когда я проходил мимо нее, улыбнувшись, она тихо сказала, что придумает для меня счастливый конец. Мне оставалось только засмеяться, ведь Дворкин уже придумал для меня свой хэппи энд.

Правда, ждать финала и возрождения Клана пришлось очень и очень долго.

* * *

Скорее заржал, чем засмеялся. Он не понимал, на что идет. Мне было знакомо это место. Этот огромный каменный шар с выщербленной поверхностью. Теплый. На закате я частенько тайком пробиралась туда. Обнимала его, прислонялась ухом, пыталась услышать чужие тайны.

Мне казалось, что в нем находится эхо пространства, и через него есть выход в мой мир.

Иногда в это место приводили людей с завязанными глазами. Их погружали в отверстие на верхушке шара и плотно закрывали. Долина при этом начинала звучать. Это звучание продолжалось около суток, иногда и дольше. Я встречала потом в городе этих людей с выщербленными глазами. Они были безумны, и у них были другие имена: не было и дворовых перстней на пальцах. Вопросов я никогда не задавала.

Как бы я ни доверяла Дворкину, мне такой ход событий не понравился. Что-то было не так. И мне предстояло это узнать. Вероятно, ценой гораздо большей, чем я предполагала.

Я не помню его имени. Или оно было не настоящим. Или же это не важно. Но когда он, посвистывая, прошел мимо меня, почувствовалась его обреченность. Неожиданно для себя я крикнула ему вслед: «У меня для тебя есть история со счастливым концом». Вот тут-то он и захохотал во весь голос. Но в глазах его веселья не было. Глядя ему вслед, я понимала, что Игра только начинается. И у всех скрытые роли и ложные имена. И никто еще не знает свою настоящую игру.

* * *

В шаре началось медленное вращение внутренней поверхности относительно неподвижной внешней. Нарастающий негромкий визг механизмов вращения постепенно превратился в равномерный гул. Сидя в шаре, сначала воспринимаешь не движение, а именно скрипучий визг, от которого становится больно в ушах. Потом он постепенно стихает. Кресло слегка покачивается на своей подвеске от вращательного движения внутренней сферы, а равномерный гул успокаивает психику. Я сижу и по-честному пытаюсь все забыть. Я знаю, как это сделать.

Сначала забываю ядро — всю информацию о Клане, Играх и своих способностях. Во втором слое забываю о ядре и создаю себе новые игры взамен прежних. Создаю... Возможно, в последний раз. Выбираю самую простую — женщины: любить их, поклоняться им, преследовать их, играть с ними в отношения. Покорность им уравниваю несогласием. Для этого добавляю бунт в чистом виде. Мне нужна только одна цель, только один объект нападения, который затмит все остальные объекты и цели.

В третьем слое забываю второй.

В четвертом закладываю нереальность относительно третьего и выхожу из этой области сознания уже изменившимся. Передо мной открывается мир новых Игр и ощущений. Страсть, предательство, разочарование. Играть в это можно бесконечно, и бесконечно ждать при этом выхода, уготовленного мне Дворкиным.

* * *

Я увидела в городе этого придурка через год. Город был так себе. Кажется, я вечность бродила по городу и искала того, кто когда-то подарил мне миниатюрную игру — прозрачный кубик с заложенной в нем фантастической по своему ощущению жизнью. Именно жизнь, а не игра.

Мне казалось, что он, побывавший во всех местах этого мира, встречал таких, как мы, и знает, где это. Я носилась с этим кубиком, как с талисманом. И совершенно обезумела, когда встретила его.

Более, чем придурок. От былого многоцветия его индивидуальности практически ничего не осталось. Узнала его только по походке и манере говорить.

Молча встав на пути, лелеяла надежду, что он меня все-таки узнает. Но, наткнувшись на мое тело взглядом, смерил с головы до ног и прошел мимо. Некоторое время я следила за ним. Он играл в бесконечную игру под названием: “Кто меня поймает, того я буду чей”.

Через месяц подловила его в кафе. Тристан — теперь это было его имя — сидел в тени угла. Безумные его глаза были наполнены лихорадочным блеском, а пальцы барабанили по столу. Совсем как Дворкин.

Сев напротив, спросила:

— Ты меня помнишь?

— Нет, — равнодушно ответил он, — ты не в моем вкусе.

— А вот это? — достала из нагрудного кармана кубик и положила его на ладонь. Он наклонился и посмотрел на кубик, заметил при этом линию судьбы на руке:

— У тебя долгая жизнь в исканиях, но эта игрушка мне не знакома, может быть...

Ему стало скучно. Схватив его за рукав, я вспылила.

— Ты, придурок, это твой подарок мне. Помнишь Дворкина?

Встретив его колючий взгляд, с ужасом поняла, что он ничего не помнит. Холодная волна безучастия этого человека окатила меня, в спину ударил леденящий ветер. Силой впихнула ему в руку кубик и, глядя в глаза, стала умолять:

— Вспомни себя, мне это очень важно.

На этот раз он обошелся без хамства. Время поджимало. Я ушла.

Тристан вышел на улицу через полчаса, успев изрядно напиться. Кубик полетел в первый же колодец по дороге к его дому.

— Черт возьми, какая дура! Как болит от нее голова.

Головокружение было особенно сильным, когда в сознании поднимался звук, напоминающий скрипучий визг.

— Выспаться и забыть все. Анжела опять будет доставать своей ревностью. Не хочу ей ничего объяснять, поэтому нужно вернуться с работы как бы вовремя.

Поднимаясь по лестнице, Тристан сильно споткнулся, зацепив носком ботинка о ступеньку. Подошва оторвалась на самом носке ботинка. Мысли сразу перескочили на башмаки.

— Опять чинить у Педро, просить его в долг.

Денег на новую обувь давно не было. Жена — Анжела уже достала своими истериками по поводу нехватки денег. В уме возник мутный образ Анжелы и ее большой задницы.

— Надо ее сменить.

От опьянения мысли спутались в забавный каламбур.

— Кого сменить — Анжелу или ее задницу?

От этого стало как-то смешно, и боль понемногу незаметно начала утихать.

Но все это для меня было еще впереди, а пока — каждодневные поиски нового материала.

ГЛАВА 7

Фрезера в лаборатории не было. Алк лежал на дальнем от входа ложементе. Нижняя часть лица, видимая из-под шлема, подергивалась от частых сокращений мимических мышц. Конечности тоже подрагивали. Я заглянул в просмотровое окно — довольно заурядный на вид кубик. Таймер методично отсчитывал время, оставалось еще около шести минут просмотра. Пока я ходил налить себе кофе, Алк досмотрел и уже стягивал с рук перчатки.

— Экшен? — спросил я, помешивая ложечкой горячую жидкость.

— Да, сплошное действие. Ближе к концу был длинный коридор. Пройти было трудно, какая-то вязкая энергия преграждала путь. Жуткое ощущение холода и присутствия мертвых людей. А так — обычная беготня со стрельбой.

— Ну, интересно. Можно сделать боевик с прохождением нескольких уровней. Этот с мертвяками оставить напоследок. Люди любят страшилки.

— Страшилки любят, а хулиганов в подъезде — нет.

— Работу еще приносили? — спросил я скорее для приличия, чем из трудового рвения. Алк в это время снимал с головы шлем, а я продолжал прихлебывать кофе.

— Зения что-то приносила. Какой-то новичок сдал свою работу на пробу.

— Сейчас посмотрим.

Не особо торопясь, я допил кофе, порылся в столе и походил вокруг ложементов. Проекты новичков редко бывали интересны. В основном за ними кто-то стоял. Родственники или знакомые персонала Клана пытались пропихнуть своих недорослей в люди.

Привычная процедура подключения. Щелчок. Запись пошла.

Сначала нам нужно было прорыть проход в песке, чтобы уйти из западни. Песок был мокрым, каким и должен быть речной песок. Копать его руками было очень легко. Углубление быстро становилось все больше и больше, открывая при этом нижележащую полость. Мы копали и пробовали протиснуться в отверстие. В одну из попыток я чуть не застрял: проход был еще слишком тесным. Страх на мгновение — и снова копать.

Наконец, проход открылся в достаточной мере, и мы перешли на нижний ярус. Мой взгляд зацепился за сорванный слой песка, из которого виднелись кости правой ладони человека. Я враз узнал, что это скелет, и принадлежит он мумии Тутанхамона. Пришлось украдкой, движением ноги, присыпать кости песком, чтобы вернуться сюда позже. В этом месте пахло большим кушем. Стали появляться другие люди. Делиться с ними своей находкой не очень-то хотелось. Нашей компании было вполне достаточно, чтобы унести с собой любой клад.

Суэта посторонних людей начинала отвлекать внимание. На том месте, где находилась мумия, все еще скрытая мокрым песком, сделали сцену под спектакль. Откуда-то вышли и начали бродить по всему ярусу довольно добрые фашисты в черной униформе. С одним я даже немного поговорил в костюмерной.

Но мысль извлечь мумию не давала покоя, поглощая все мое внимание.

В итоге корабль — а это оказался громадный «Титаник» — пристал в порту, и нам пришлось его покинуть, оставив надежду извлечь мумию из трюма.

Но не все сдались. Один мужчина взял своего уже взрослого сына и попытался выдать его вместо меня владелице корабля в мужья. Похоже, что она знала меня заочно, и он сделал на это ставку. План был простой — сын женится на этой даме и потом завладеет мумией.

Пока длилось ожидание прибытия «Титаника», младший сын этого дяди слонялся по пристани. Там он увидел расставленные картины местного художника. Одна из картин чуть не лишила его дара речи. Захлебываясь от эмоций, он помчался к отцу рассказать об увиденном: «Папа, картину надо уничтожить, пока никто не понял, что мумия там».

Действительно, картина изображала полузатопленный корабль, изображенный в сюрреалистической манере. Однако в разрозненных деталях четко угадывались его трубы, элементы корпуса, и, главное, из палубы вырастал гроб-саркофаг, полузасыпанный сухим речным песком.

На этом месте я начал анализировать, могла ли быть мумия Тутанхмона на «Титанике». Вспомнил, что он из Европы зашел сначала в Англию. Да, возможно, саркофаг тайно вывозили из Египта именно на «Титанике», и проклятье фараона пало на него и всех тех, кто невольно оказался в этом путешествии. Однако, я там не смог вспомнить дату раскопок и гибели корабля.

Раздался щелчок — это сработало реле времени. Сцена начала меркнуть. Я повернул голову налево и увидел скучающего Алка.

— Слушай, кто такие фашисты? — спросил я у него.

— Наверное, какой-нибудь древний Орден, — ответил Алк.

Он не был среди нас эрудитом, и мне всегда хотелось его подколоть. Он затесался в наш отдел по протеже кого-то из бухгалтерии, чем, собственно, и раздражал нас всех. И вот опять мне выдался удобный случай поглумиться над ним.

— А корабль «Титаник» был в нашей истории?

— Я не знаю, — прогундел Алк. Потом стал морщить и почесывать свой нос. Похоже, догадался, что я это специально его терзаю.

— Ну, а фараон Тутанхамон — кто такой?

Тут уже Алк не выдержал и засобирился куда-то.

— Мне идти надо, ты сам разбирайся, Лисф.

Он спешно направился к двери, а мне доставило удовольствие проводить его спину взглядом. Однако на этот раз его согнутая фигура не вызвала у меня большой радости. Удовольствие сменилось грустью за него и таких людей в целом. Чтобы не впасть в меланхолию по поводу Алка, я начал строить планы, как провести вечер в баре, чтобы выпить пива и уснуть сегодня пораньше.

ГЛАВА 8

Было одиноко и холодно, но это далеко внутри, там, куда доступа не было даже мне. Иногда. А все знают меня как милое, веселое и безобидное существо. Какое безрассудство, как они все поверхностны, затравлены в погоне за достижениями первых мест в игре «кто кого»! Даже не смешно. Другая я, другая. Это было всегда. Хоть и считают меня дочерью Магистра игр, а что толку. Хоть в лепешку разбейся, а истина — та, что лежит в начале — всегда будет мерцать и не давать покоя. Мне, во всяком случае. И я тоже не помню своих родителей. Да что там родителей, саму себя — и то с трудом и в тумане, все, что касается детства. Как будто его и не существовало. Вот фокусы! И при этом Магистр Великий!

Ой, мама, мама! Твое присутствие я чувствую ежесекундно, такое неуловимое, как призрачная сказка, как искорка, которая вот-вот погаснет. Ты ветром шепчешь мне утешение, когда мертвецкий холод начинает ползти по моей спине и подкрадываться к горлу. Это иногда случается по ночам, и не помогает горящий камин, горячий напиток. Это холод беспределности протекает по переходам развороченного пространства. Развороченного паутиными ходами корпорации Внеземных Игр. Владения ее расползались все глубже и шире. Пространственный паук плел и плел свои паутины, липкие, ползучие, цепкие и надежные. Название им — Магистралли. Нет, не подумайте, что они были черными и мрачными. Отнюдь. Сверкающие линии передач, ажурные переходы и фейерверки радужных страстей. Впервые попавший на Магистраль сначала терял дар речи от всего этого великолепия, а по мере отождествления себя с Магистральной игрой впадал в радужное безумие, становясь постепенно полностью управляемой идеей Игры. Как это выглядело? А вот так. Существо, вошедшее в игру, подписавшее договор, полностью попадало под власть Корпорации. На начальной стадии, когда еще возможен был выход и расторжение договора, Специализаторы создавали игроку такие удобства и комфорт, что невозможно было даже и подумать об отказе. И чем далее шло погружение в игру, тем более олицетворял он себя с ней, тем быстрее возникали связи, которые сначала поддерживали игрока, а потом, по мере укрепления игры, начинали удерживать его от выхода.

Как ни парадоксально, игра вживалась, становясь частью того, кто принял ее условия, и начинала строить себя, в основном, на ресурсах играющего. Игра со временем поглощала человека полностью, он забывал себя, свои цели, близких — все, что можно было забыть. И, съеденный игрой, не замечал ни хода времени, ни потери себя. Все было в кайф. Планетарная наркомания.

Это о больших Магистральных играх. Приобрести их могли позволить себе только безумно богатые, те, которые обладали колоссальными запасами времени и денег, но страдали от Скуки.

Ну кто бы мог подумать, что «Скука» — это была одна из первых разработок нашей лаборатории Привлечения потребителя. Произошло это так давно, что даже корифеи этой индустрии забыли, откуда она взялась.

А вот откуда мне стало известно об этой истории, я пока умолчу. Скажу лишь о том, что когда ищешь, не зная, где искать, всегда натыкаешься на чужие тайны. Тайны, которые, казалось бы, в свое время были хорошо спрятаны.

Так вот эта история.

Был однажды, на заре становления корпоративных законов, такой пилот Марс. Безумный до беспредела. Безумие его было весьма своеобразным. Он никому не позволял подходить к себе ближе, чем он мог доплюнуть, ну, а если кто и решался, то, оплеванный, больше не предпринимал таких глупых шагов. И еще была одна странность: он носил очки и никогда их не снимал. Никто не видел его глаз. Никогда. Досужие сплетни и слухи велись вокруг него, но обидного и оскорбительного прозвища так никто и не посмел прилепить. Не то боялись, не то уважали. А может быть, не хотели связываться.

Ходили слухи о том, что Марс обладал недюжинными способностями — какими именно, каждый толковал по-своему. В общем, странное это было существо. Так вот, о пилоте. Он был незаменим. Где он бывал, можно было только судить по внешнему виду его звездолета.

Появлялся он всегда неожиданно, и это иногда шокировало руководство. Никто никогда не знал, где он шатается и вернется ли. Спрашивать его о планах было, по крайней мере, глупо. В лучшем случае он пожимал плечами и хмыкал, ну, а если находился не в особо приподнятом настроении, то смачный плевок летел под ноги вопрошателя. Ну, и с какой стороны после таких ответов было подойти к нему?! Нетерпим он был к людям, хотя и вызывал к себе нескончаемый поток интереса. Интересы и недоумения.

А терпели пилота, несмотря на все его несуразные выходки, из-за одной детали в его характере. Если он обещал, это всегда случалось. Всегда выполнял свои обещания, какие бы они ни были. Сказанные ли горяча, или продуманные и серьезные.

И хотя его услуги стоили дорого, Марса всегда хотели видеть и иметь на службе у Корпорации, тогда еще не столь влиятельной и могущественной. Доставая такие немислимые штучки-игры, он не особо

этим гордился. А специалисты иногда очень долго с ними разбирались, чтобы понять принцип игры. Порой всей лабораторией и не один день.

Ходили слухи, что, бывало, лаборанты заигрывались и не возвращались в эту реальность, хотя и числились в списках работающих. Защелкивались в непонятной им конфигурации игры и выхода уже не могли найти, и терялись. Эти игры, конечно, не выставлялись на продажу, но черный рынок ими кишел.

Как, например, избавиться от очень богатого родственника, который завещал все свое состояние любимой внучатой племяннице, а так зажился на этом свете (это с позиции этой «пушистой кошечки»). И что делать ей, когда денег так сильно хочется. Как поступить? А вот так! Подарить ему необычную игру, с множеством посулов на рекламном буклете, и пусть играет себе...

Сами понимаете, чем это кончалось.

Так вот, о «Скуке».

Как свидетельствуют архивные каталоги, был период, когда Корпорация столь насытила своей продукцией Галактику, что товар стал залеживаться, и обороты потребления, можно сказать, упали. Был дан ключ: «Тот, кто найдет решение этой зашедшей в тупик ситуации, получает в свое пользование неограниченный доступ ко всем Играм».

Было много претендентов на открытие чего-либо оригинального и действенного. Привозили сверкающие музыкальные иллюзии иных миров, от которых кружилась голова, и поток творческих начал устремлялся в сознание. Некоторые отделы стали использовать это на потребность Корпорации. Многомерные иллюзии позволяли строить Свои Миры, но это еще более уменьшило поток потребителей. Один раз купив такую игру, они сами начинали конструировать свои собственные Вселенные. Я думаю, что тот, кто читает эти строки, живет в одной из таких конструктивных иллюзий, построенных задолго до открытия Межгалактических Линий Игр.

Всё пытаюсь подойти к рассказу о Скуке, но столь умело поставленные защиты этой сути информации уведут меня в какие-то бесплотные рассуждения. Или же сон внезапно покрывает моё сознание. Ум начинает тупеть, и я погружаюсь в очередное сновидение, из которого так не хочется выныривать.

Так работают защиты на выходы к истинным причинам того, от чего мы хотим избавиться или что хотим понять. Истинная защита — она всегда безболезненная, гибкая и многовариантная. Иначе истинная суть нашей Корпорации давно бы оказалась на всеобщем обозрении.

Так и в жизни. Правду не прячут, а чтобы ее не увидели, вокруг рассовывают сверкающую всеми красками страстей «Ложь». И проводят люди жизни в погоне за этими переливами красок. Когда «Правда» от них всегда на расстоянии вытянутой руки. Только открой глаза и позволь себе увидеть истину. Перестань гоняться за призрачными тенями от сверкающей сферы лжи.

Так вот, серая-серая «Скука».

Ее притащил Марс из очередной своей вылазки в Никуда. Правда, вернулся он на себя не похожий: какая-то печаль заполонила его пространство, и грусть сочилась из его сердца.

Он тяжелой поступью прошел к самому главному Управляющему — тогда звание Магистра еще не было введено — сел, не дожидаясь на то предложения, и снял очки.

Я уже говорила, что долгое время все вокруг гадали, а что же скрывает в себе этот человек, не позволяя заглянуть себе в глаза. Теперь все стало ясно. Вся вселенная смотрела на главного Управляющего через глаза Марса, мириады звезд мерцали в глубине сознания этого существа, и глубинное знание законов мироздания, созидания и разрушения. Ум Управляющего звенел от напряжения, трудно было постигнуть смысл того, что происходило.

Марс разжал кулак, и у него на ладони обнаружилась серая многомерная свитая пружинка. Ртутно поблескивая, она, казалось, начинала создавать вокруг себя некое пространство, качество которого было трудно уловить.

— Эта вещичка из системы мерцающей звезды Тзилофим. Если вам, уважаемый, нужна история о том, как это оказалось у меня, то ее не будет. Но с полной ответственностью я заявляю, что это решит все ваши проблемы с продажами на многие миллионы лет вперед. Вот мои условия: я получаю право вмешиваться в ход Игры того существа, в судьбе которого я буду заинтересован. И не важно, кто это будет. В любой момент и на любое время.

Главный Управляющий застыл в нерешительном недоумении. Он перестал понимать, кто перед ним и что происходит. Пилот усмехнулся и начал отвечать на так и не заданный вопрос.

— Вы хотите знать, кто я на самом деле? И какое имею право ставить Вам свои условия. Я — транспортник, и моя суть — перенос информации из одной Вселенной к другой, от одного края галактики по всем звездным системам. Это мое самовыражение, это мой смысл, это мой путь. И к некоторым событиям у меня есть личное отношение, хотя со временем это запутывает меня и начинает сдерживать и связывать. Поэтому я отказываюсь от общения с людьми и от близкого личного контакта с живыми существами.

Он тяжело вздохнул; казалось, века схлопнулись за его плечами криком боли.

— Не всегда, конечно, у меня получается относиться ко всему беспристрастно, но я всегда отвечаю за все, что делаю. Так вот, я доставил вам то, в чем вы нуждаетесь. Ваши условия вознаграждения меня не устраивают, а примете вы мои или нет, конечно, зависит только от степени вашего доверия ко мне.

Доверие Корпорации к Марсу было беспредельным, так как не было ни единого случая, чтобы он не сдержал своего слова.

И, холодея от ужаса ответственности, главный Управляющий кивнул и начал составлять договор на приобретение этой игры, которую пилот назвал «Скука».

ГЛАВА 9

Кэтрин очнулась от сна, который не принес ни облегчения, ни свежести, ни радости нового дня. Хотелось чего-нибудь выпить, чтобы заглушить какую-то непонятную эмоцию внутри.

Рука потянулась к стакану, и воля не смогла ее остановить. Благо, что было воскресенье, укоры совести относительно ранней выпивки были не слишком настойчивы.

Дела на работе уже давно шли плохо. Начальник по службе придирался к делам Кэтрин. Ей самой уже давно было наплевать на эту рутину. Хотелось счастья, а оно так и не наступило. Смотреть на обрыдлые лица сослуживцев не было уже никаких сил. Какая-то нелепая пародия на мир, который ждешь с детства, завидуя взрослым, и тупое разочарование ежедневного бессмысленного проживания. Интерес к внешней жизни неизменно угасал, оставляя только одну страсть. Страсть к игре. Но игра еще больше заводила в тупик повседневности, делая скуку еще непролазнее.

Накануне Кэтрин получила последнее замечание от шефа. Малейший промах в работе незамедлительно приведет ее к увольнению. Собрав последние остатки воли, она решила покончить с игрой и начать ту жизнь, которая свойственна большинству людей. Вчера она сказала себе: «Больше никогда», — и две настоящих Игры полетели в камин. Она долго смотрела, как плавился наружный слой термостойкого пластика. Как постепенно обнажались тонкие внутренние металлические элементы кубиков. Как они сначала темнели, а затем становились темно-вишневыми от нагрева. Нагреваясь до ярко красного каления, они распадались на мелкие части и смешивались с углями, становясь неотличимыми от них. Теперь их уже было трудно найти среди углей своим взглядом.

Ночь спокойствия не принесла, наоборот, бесконечные воспоминания чередой затопили сновидения — имена, имена, имена. Свои, чужие, выдуманные и настоящие. Бесконечное колесо превращений пространства, шаг в сторону — и уже другие голоса, и совсем по-иному идет восприятие.

Кэтрин настолько поверила в сон, что начала радоваться красочным переменам. Ее душа начала наслаждаться процессом метаморфоз.

— Душа вечна, и она хочет вечно наслаждаться процессом грез. А каких — не суть важно, важна насыщенность эмоций и взрывы чувств. И боль, и страх, и горе — это тоже входит в процесс получения впечатлений нашей вечной ипостасью.

Этот голос за кадром Кэтрин слышит не в первый раз. А какой — ну какая разница. И Кэт во сне махнула на это рукой. Она упивалась переливами ощущений, впитывала и впитывала в себя эйфорию сна. Вот ее ноги становятся все легче и легче, чуть выше коленей появилось круговое тепло, потом это переросло в приятную вибрацию, и... она уже парила над поверхностью асфальта. Почти что касаясь пальцами ног травы, Кэт стала двигаться в сторону чудного парка.

— Я же всегда умела летать, как это я до сих пор не могла этого понять? Это надо обязательно, в подробностях запомнить. На самом деле просто, все так просто. И как странно, почему я всегда чувствовала себя обделенной способностями? Я же умею, я умею все.

Она потянула вперед руки, развернув их ладонями кверху, потом соединила пальцы, и из сложенных лодочкой рук стали выплывать разноцветные шарик.

Они были похожи на мыльные пузыри, только прочнее, и разлетались по кругу, образуя вокруг Кэтрин нечто наподобие цветного цилиндра. Движение продолжалось, но уже та панорама с цветущим парком была перекрыта цветными шарами.

— Я умею, я умею.

Волна восхищения захлестнула ее, и она начала петь. Вначале без звука, но по мере нарастания уверенности в себе голос рывками стал прорываться на волю.

Я в облаке сиреневом
Лечу, куда — не зная,
Из сумерек забвения
Рождаясь я другая,
Отбросив завихрения полумок и надежд,
Похоронив сомнения
И зависть всех невежд,
Я легкая, скользкая
Из темноты рвалась,
И боль моя нозящая,
И цепь держала связь...

На этой фразе она потеряла чувство ритма, легкость, потому что нечто толчком заставило ее остановиться. Шары от удара разлетелись, и Кэт лицом к лицу оказалась перед черной живой стеной. Это было нечто такое необъятное, что сравнить ее было не с чем. И каким-то десятым чувством девушка знала, что эта стена — ее тюрьма. Тюрьма, которая не выпустит на свободу от телесной зависимости, на свободу от страданий, от страстей, которые ей уже обрыдли.

Стена завибрировала все своей массой, и волна силы уверенностью вытолкнула Кэт из сновидения.

Она закричала от дикой боли во всем теле и резко проснулась. Боль разливалась не только по рукам и ногам, она была и в душе. Сквозящая сквозь века, время и пространство.

— Планетарная тюрьма, тело — тюрьма, ловушка для души, для свободной души. Когда и как это произошло, ведь я все это помню, я помню свободное парение в безмерном пространстве. Я помню себя без тела, я помню, помню, помню.

Она открыла глаза, и уже давно промозолившая взгляд трещина на потолке дала понять ей, что место, в котором она проснулась, не сулит ей ничего нового и радостного. Эйфория сна и полетов еще до обеда как-то поддерживала ее живость, но к вечеру настроение сдулось и снова стало серым.

Ночь была длинной, колючей и кошмарной, как обычно перед понедельником.

ГЛАВА 10

Неохота. А Грейс пришла и заставляет меня делать. Делать то, что я не хочу делать. Муть в сознании застилает разум, сковывая и ограничивая движение мысли.

Постепенно начинается немота в ключицах: сонливость наползает, как мягкая прозрачная сущность. Черт, видимо, подцепил паразита в пространстве. Грубых агрессоров я давно научился распознавать, но эти! Ползут очень медленно и тихо. Чувствую легкую и неприятную тошноту в горле. Это тонкая щупальца сущности тянется к горловой чакре. Сущность перетекает, как амеба, и пытается обволакивать

все мое тело. Она движется медленно, похожая на медузу с бахромой по краям, прозрачная, с бледным зеленым оттенком.

Когда это началось?

Так... Позавчера был в окрестностях планеты Терры из системы Солнца. Там очень много этой дряни. Ужасная планета в этом отношении. Полное отсутствие санитарного контроля за энергетическими паразитами. Такое впечатление, что правительству планеты просто выгодно держать свое население в неведении. Ладно, это их проблемы, мне нужно срочно пройти очистку. Это два дня в изоляторе.

К Дворкину получится попасть только в среду.

Процесс сканирования и дезактивации энергетических паразитов занимает примерно сутки. Лежишь себе в барокамере, а по тебе словно мурашки бегают, кожа покрывается пупырышками, волоски топорщатся от прохождения электромагнитных волн различной частоты. При этом, конечно, можно спать, но редко у кого это получается. Вторые сутки уходят на восстановление тела. Тут-то обычно и дрыхнешь до самого вечера, пока в тебя вливают питательные и прочие растворы.

Но в этот раз я проснулся раньше. Проснулся от неприятного чувства, что за мной наблюдают. Действительно, рядом стояла Ини. Ее черные глаза неподвижно смотрели на меня.

Я смотрел на нее, она — на меня. И раньше было видно, что это не совсем обычная девочка, а теперь это стало особенно заметно. Явно изменились черты ее лица, глаза наполнились глубиной, дыхание стало легким. Возникло впечатление, будто ты смотришь на вселенную, а не на человека из плоти и крови. В такие моменты бывает трудно сказать, сколько реально прошло времени. Ты словно прикасаешься к вечности и замираешь, не в силах оторвать взгляд от нее, забывая себя. Смотришь, пока ум не спохватится и не вырвет тебя из глубины этой вселенной. Наш лихорадочный ум не может оставаться долго в покое. Ему все время нужна пища, как телу постоянно нужен воздух. Ини тоже словно отдернулась то меня, на ее лице успел промелькнуть детский испуг. Страх, что откроется тайна, о которой никто не должен знать.

Странная девочка, совсем не похожая на своего отца. Могут ли дети так отличаться от своих родителей? Ум начинал набирать обороты, выбрасывая в сознание все новые и новые предложения и факты. Пришлось просто остановить его, чтобы он не мешал, но контакт с необычным чувством уже был потерян.

— Что ты здесь делаешь, Ини?

— Я смотрела на Вас.

Самое странное, что в ее голосе не было и нотки смущения. Какая-то простая и искренняя непосредственность исходила от этой девочки.

— Я отдыхаю после чистки.

— Я знаю, дядя Лисф. Вам не было больно?

— Нет, совсем нет.

— А куда вы летали?

— На Терру.

— Какие там живут люди?

— Обыкновенные, как мы с тобой.

— Точь-в-точь такие же?

— Ну, выглядят так же.

— А что еще у нас общего?

Ответить я не успел. Вошла доктор.

— Как самочувствие, Лисф? Вижу, у тебя юная поклонница, — сказала доктор, скользнув при этом коротким, но внимательным взглядом по фигуре Ини. Затем стала проверять показания приборов. Девочка постояла еще немного и неспешно ушла, не сказав ни слова.

Доктор переходила от прибора к прибору, продолжая улыбаться.

— Через два часа сможешь идти домой.

— Ясно.

— Можешь подремать еще немного.

Она еще поулыбалась и ушла.

ГЛАВА 11

Погрузившись в чтение, я не заметила, как в библиотеку зашел этот дружок Дворкина. Я заметила его появление тогда, когда тяжелый том соскользнул с полки мимо моих рук и своим падением, подняв облако пыли, произвел потрясающий хлопок. Вздвогнув от своей неожиданной неловкости и метнув взгляд и внимание на то место, где обычно подремывал хозяин библиотеки, я радостно удивилась. Там сидел тот самый необычный посетитель, к которому мое сознание не могло быть безразличным. Испугавшись своей заметности, я наклонила голову и спрятала руки за спину, как будто это могло как-то исправить ситуацию и сотворить тишину вновь.

Дворкин спокойно скользнул взглядом по стеллажам, как бы проверяя, много ли я наделала беспорядка. Не увидев большого беспорядка, он повернулся к собеседнику и приготовился продолжить беседу, столь нагло мною прерванную. Лисф же еще сдерживал смех, чтобы не быть неучтивым к старшему. Губы его вытянулись в трубочку; наверно, это удерживало его от откровенной улыбки во весь рот. Левый глаз его прищурился, и лучики смешинок запушились в мою сторону.

— Ты нас не напугала, отнюдь, произведенный тобою шум натолкнул меня на одну замечательную идею.

Он повернулся к собеседнику и стал что-то рисовать на клочке лежавшей перед ним карточки. Придя в себя, я обратила внимание на виновницу этого грохота. Книга в кожаном переплете, почти в половину моего роста, лежала: золотая застежка заманчиво поблескивала, как бы приглашая открыть ее. Надавив на выступающий глаз янтарной ящерицы, книга открылась как бы сама. Блеск и красота ошеломили меня. Вообще, это редкость — книги. Вся информация строго структурированная: цифровая. А тут — книга, да еще какая!!! Внимательно изучая эти закорючки, я пыталась понять, откуда она, и что за язык запечатлен такими необычными знаками. Они были выпуклые, блестящие, как будто каждый знак тщательно приклеен и отполирован. Листая страницы, я забыла о ходе времени, гладила их пальцами, закрыв глаза, и вдыхала аромат фантазии.

Смех в углу вывел меня из иллюзий. Подняв голову, я увидела, что собеседники смотрят на меня, добродушно кивая.

— Неси, неси, что ты там откопала, посмотрим.

Дворкин жестом пригласил меня подойти. С усилием подняв это сокровище, я подтащила ее к столу. Положив, как бы извиняясь, пробубнила:

— Она вся в пыли, не замарайтесь.

— Дворкин, скажи, что это за язык. И откуда эта книга?

— С Терры, — ответил за него Лисф, и в его глазах заплясали огоньки какого-то непонятного мне чувства. Он похлопал рукой по переплету и как-то внутренне нахмурился и посерьезнел.

— Это санскрит, красивый язык, сильный и могучий, — произнес Дворкин и напевно продекламировал несколько фраз. Но они меня не впечатлили, скорее потому, что на языке у меня вертелся один вопрос, с которым я уже устала ко всем приставать.

— Лисф, а ты же побывал в разных местах и временах, а таких, как я, не встречал где-нибудь?

Глаза его как-то странно заблестели, и он только покачал головой из стороны в сторону. Как я поняла, это означало НЕТ. Вздохнув, я повернулась, чтобы уйти, но он схватил меня за руку.

— Подожди.

Рука его потянулась к пяти кубикам, лежавшим на столе, и я поняла, почему они мне не заметны. Кубики были прозрачны, только мерцание выдавало их. Рука на некоторое время зависла над ними, выбирая, и выхватив из середины двумя пальцами мерцающее чудо, Лисф положил его мне на ладонь, своими руками плотно сжав мою кисть в кулак.

— Никому не показывай. Это контрабанда, таких здесь никогда не было, и кроме этих, наверняка, никогда и не будет. А тебе, может быть, пригодится. Во всяком случае, если не найдешь ответ на свой вопрос, то круто позабавишься.

— Только не сильно увлекайся, — пробурчал хитро Библиотекарь. — А теперь иди.

ГЛАВА 12

Кафе с красным светом. Одинокие столики в ряд. Похожие на вагон-ресторан. Пустые. Пузатый бокал красного вина нечаянно опрокидываю рукавом на белую скатерть. Красное пятно быстро расплзается по скатерти. Роняю голову на согнутое предплечье. Очень хочется спать. Я сильно пьян. Ничего не хочу.

Меня окутал сон. Фея подходит и садится напротив. Она мила и обворожительна. Хочется кусаться, но ее не возьмешь. Она больше смеется, чем говорит. А смех такой, как тоненькие колокольчики. Я устаю ее слушать и уже по-настоящему засыпаю. Просыпаюсь в пустой темноте, не чувствуя своей тяжести, как, впрочем, и опоры под ногами. Страшно, но не очень.

Кричу. Ощущение, что кто-то наблюдает за мной в этой темноте. Однако, страха все равно нет. Возникает видение песков пустыни с барханами. Песчаная пыль под слабым ветерком несется, гонимая, вдаль.

Однако, это экран, но иллюзия трехмерная и довольно устойчивая. Темнота, запись обрывается.

Опять приходится смотреть обрывочный материал. Такое часто бывает, обычно потому, что ловушка срабатывает преждевременно. Целостная запись или нет, видно уже по узору кубика. Инструкция обязывает перебирать этот брак, сортировать и давать заключение, что с этим делать. Что вот делать с этим кафе? В мусор, конечно! Беру следующий. Вид поверхности неравномерный, как у рисунка, заштрихованного неумелой рукой. Давай посмотрим...

Звездная система Сириуса А-5. Межпланетные корабли за гравитационными лучами. Эскадра, ждут, когда будет наводнение; поле вокруг Сириуса.

Я — Всесторонний наблюдатель без тела. Цель: спасти планетарную систему от вторжения. Армада — клин, и эскадра — клин. Между ними — поле-пространство.

Я проистекаю, как одно око. Око времени. Чувствую себя в ловушке, двинуться не могу. Волдырь — ощущение от поля. Гиперпространство перекрыто.

Тягучесть, истекает время, меня зажали трилистником. Пульсары. Центр сознания — око. Наложение двух Сущностных линий, я — бестелесный наблюдатель, и я же — женщина в челноке, как мобильная связь. Нахожусь на посту, не осознавая, что есть Я большая, штырь соединения через четвертую чакру. Жду взрыва. Мыльный пузырь в голове. Рождается новая Галактика. Бред. И все ждут. Водородная жидкость. Никто не боится. Запрещенные испытания всегалактической коалицией. Карман времени — трилистник — как на окраине вселенной.

Эмансикация эмансикует; цветная светящаяся жидкость кружится и переливается, как пойманное большое существо. Его сжали, чтобы выделить энергию и направить по хоботу спирали на построение новой вселенной.

Приборы показывают хрупкость оболочки. Армада перестроилась крестом. Головные стали расходиться. Космолеты станут маяками. Аппарат не управляется, я как зажатая во времени.

Поиск системы защиты. Все заблокировано. Я это пытаюсь запомнить. Запишу себе все в память.

На сфере появляется воронка, а внизу — выпуклость. Волновой процесс. Бьют синие гейзеры, отверстия ровные. Силовой поток времени. Я в поисках времени. Ускорение времени у них внутри. Ужас. Волосы седеют. Надо помнить... Перестаю понимать, где реальность, записываю в память. Это реально. «Запоминай подробности, иначе сойдешь с ума». Оболочка распадается. Цветное сияние.

Гиперпространство лопнуло. Хобот треснул. Раздражение на глупость, что не сказали о цели эксперимента.

Тиски разжимаются. Я лечу в бездну. Родилось солнце. Волосы седые, быстро растут, их много. Несет поток солнечный ветер.

Тело растворяется. Я вижу, что тела нет. Что-то выбрасывает челнок на пустынное место. Холод, ветер, ночь. Стекло в очень маленьких дырочках.

Цели нет. Не понимаю, как дальше. Двигаться не дает ужас. Опустошение. Стирание памяти.

Планета изменилась. Из татанов остался один. Стал синий. Я не понимаю.

Закружилось. Собирают. Ловушки. Погружают заснувших татанов.

Хранилище. Там холодно. Транспортируют. Вы будете поддерживать планету своим присутствием. Делают из нас пирамиду, втыкают в планету. Охраняем. Предотвращаем гибель цивилизации. Золотые пирамиды.

Базальтовые Логосы. Цивилизация «Ниилы». Пауки бегают. Перетаскивают куколок, укладывают под пирамиды. Ходы внутри планеты по закону проектирования.

Открываются люки, споры из паутины. Повисает высоко. Споры — как волосы, пространство заполняется ими. Похоже на Телесное Существо, искусственный интеллект. Медузка из волос. Искусственная планета — самая умная. Аналогия с богом, от которого отключали послышное восприятие времени.

Татаны истощились, их собирают в кормушку. Запихивают и перемешивают. Изымают протоплазму. Они, как высушенные изюминки. Темнота. Конец записи.

Устало снимаю шлем. Кроме грусти и вздоха, других чувств нет. Отдам в отдел научной фантастики, пусть ребята помучаются, может, чего и состряпают из этого. Заодно разберутся с терминами: татаны, тотоны или как их там... Одно ясно — выглядели они, как Духи с телами из энергетических силовых полей.

ГЛАВА 13

Ах, с каким вожделием приходили жрецы в хранилище Игр. Их цепкие пальцы не могли удержаться в неподвижности. Как щупальцами, они по дороге на склад неосознанно перебирали то, что через некоторое время им предложат. Во всех их движениях читалась глубокая озабоченность.

— Как бы не продешевить и выбрать ту игру, которая впоследствии станет религией. И как бы заплатить за стоящий товар по мизеру.

Их одежды источали слабый аромат, который навевал сон. Сон! Это тоже большая игра, которая является составляющей игры «Жизнь». Сон-н-н, благозвучием проносятся иллюзорные пространства, закрученные в спиральные потоки, окрашенные в немыслимые цвета и наполненные липкой энергией сновидения.

Мне приходилось много раз разбирать испорченные сновидческие игры, реконструировать и дополнять по своему вкусу. Я строила переходы среди этих сверкающих жгутов, и они, расширяясь, скрывали это в своем сознании, присваивая их, строили подобие врат. Так, впоследствии, это определение за ними и осталось.

Игра в сновидения всегда оставалась самой популярной, и, наверное, Корпорация не просто разбогатела на продажах этих немыслимых конструкций, а могла находиться на вершине пирамиды — той, что управляет мирами, той, что создал Архитектор в озарении сознания самого себя. Мы не только торговали снами, но и пытались создать нечто еще более увлекательное, свое. Сновидения доставляли из других миров пилоты. Как они их заполучали — этого практически никто не знал. Догадывались, да и только. Но догадки не есть истина, а правда — она у всех разная.

Суть в том, что пилотам со временем приходилось все хуже и хуже. Затягивался пояс перегрузок. Я подозреваю, что они занимались пиратством. Отщипывали кусочки тех миров, в которые им удавалось проникнуть, сворачивали в гиперпространстве тугую нить, перекручивали во времени и... в готовую упаковку.

Качество продукции зависело от вкусовых параметров тех вселенных, где болтались наши добытчики. Да и не всегда можно было сразу раскусить приколы того места и времени, от которого ты старательно оттягиваешь кусок его плоти. В конце концов, в гостеприимстве стали частенько отказывать,

не особо заботясь о приличиях. Иногда из длительных командировок пилоты возвращались в полном безумии — хоть бери их и упаковывай, как игрушку «отгадай, где я сейчас». Да и те, кто привносил свой куш в нашу Корпорацию, не смогли похвастаться качеством своего товара.

Так вот, о своем. Совсем о своем или не совсем.

Лисф... Это тот, кто мог приоткрыть завесу неведения относительно некоторых вещей.

Страстная печаль. Вы можете представить, что это? Это чувство возникает тогда, когда вы знаете что-то важное и знаете, что это очень важное в вашей жизни, но еще наблюдается невозможность вспомнить это. Предпринятые попытки вспомнить или найти того, кто обладает возможностью помочь, каждый раз дают искорку надежды, а потом оканчиваются провалом, но не с полным поражением, а с зыбким намеком подсказки. И так из одного времени в другое. И от продолжающейся тягучести всего этого возникает печаль, а от зыбкой памяти надежды разгорается страсть и недоумение.

Вопрос, откуда я, не угасал от первого момента моего присутствия в этом месте и времени. Почему времени — я начинаю понимать, что не найдя за все это время поиска свое место рождения в пространстве, я могу уже предположить, что меня выхватили из другого временного потока, параметры которого я пытаюсь найти.

Время.

Как только я это обозначила, в комнату влетели две огромные черные мухи. Откуда? Может, конечно, открыта форточка в одной из комнат. А может, просто вывалились из времени и пространства, чтобы своим звенящим жужжанием сбивать меня с мысли. Тогда я подумала, что направление, выбранное мною, весьма вероятно, верное.

Найти параметры. Как? Через кого и где? Одни вопросы. Сколько себя помню, столько времени и кружат вокруг меня вопросы белой метелью. Белую метель я повстречала в одной примитивной игре, но своими рисунками и белизной она оставила в памяти след:

Кружева по снегу белые,
Под метелью сладко спится,
Что бы мы и как ни делали,
Мчит судьбы нас колесница.
Понастроили мы домики,
Мир в них втиснуть постарались.
Ходим, маленькие гномики,
И частично в снах остались.
Запрудили все запрудами
Из любви, долгов и совести,
Грязь закроем изумрудами
И лопатой будем жар грести.
Зацелуем, замилуем власть
Лик иконы, да на паперти,
А в уме — так круговерть опять
И вино на белой скатерти.

Опять в поиск за призрачным облаком прошлого. Иногда меня посещала безумная по своей простоте идея: «А что, если прошлого не было, просто я есть, с тех пор как вспомнила себя, просто возникла из небытия, и это было мое решение возникнуть, а чтоб как-то объяснить»...

Тут поток моих рассуждений обрывался, потому что сердце мое, то, которое всегда подсказывало мне верные решения, сопротивлялось этому успокоению. Это для ума, чтобы успокоить и охладить его беспорядочные метания на каждое новое языковое звучание. А если это то, что я ищу? Успокоение, для того, чтобы ум не сошел с ума. Ну, сумасшедшая Кукольница, это тоже нечто. Ох, игрушек я сотворю тогда всем им! Я и они. Всегда идет противопоставление, тоже вопрос — почему? Не принимаю я свое

положение, не принимаю — и все тут. Бесконечная череда лиц. Пилоты, их номерные знаки, я помнила их. Разбуди меня в любое время, и я назову любого по имени и обозначу, по какой линии он проходит. Я встречала их одна из первых на космодроме после посадки, они настолько привыкли к моему любопытству и назойливым вопросам, что позволяли заглядывать в контейнер через прозрачную стенку и добродушно, несмотря на усталость, отвечали на мои вопросы относительно межзвездных новостей.

К Дворкину я уже перестала подходить со своим вечным вопросом: «Кто я»? Он в последнее время вел себя более чем странно, что-то бурчал на каком-то языке, называя его ивритом. А иногда санскритом. Все тихонько начинали подумывать, что Дворкин «съехал по фазе», но вслух еще не поговаривали. Волны раздражения стали проходить сначала по ядру Корпорации, и, следовательно, все «как внутри, так и снаружи». Растекалось, хотя и медленно, раздражение по отделам, филиалам. Похоже, былая мощь Корпорации дала трещину, чего и стоило ожидать, если внимательно вспомнить события, происшедшие за последнее время.

Картотекой мой ум выдал череду событий, которые я наблюдала со всех сторон и которые, казалось, были скрыты от рассеянного взора. Все было более чем странно.

Этот Лисф... Его поведение весьма возмутительное, а с позиции взгляда Магистра чем-то объяснялось и было логически обоснованным. Почему, несмотря на то, что им были недовольны, его терпели, хотя и бросали косые взгляды? И эти тайные шушуканья Дворкина и Лисфа по ночам. После этого последний исчезал на несколько дней и появлялся, загруженный информацией, и весьма загадочный. Странности...

Я уже не говорю о том, что способности Магистра таяли, и от былых возможностей оставался только титул и тень былого величия.

Вы когда-нибудь задумывались о том, что понятие «Игра» пронизывает время человеческого существования от рождения до самой, что ни на есть, смерти. Эта схема прорисовывается так четко, что нет потребности в ее вычленении для более пристального рассмотрения.

Смотрите:

Все начинается с ярких громких погремушек, которые суют маленькому существу перед глазами, и от которых оно не может отстраниться, даже во сне. Они, эти взрослые, повесили их вокруг.

Для чего? Может быть для того, чтобы существо как можно меньше думало и осознавало себя, а только глазело на эти яркие, противно гремящие шоры. И туманные воспоминания о том, как пришел в этот мир, этим гороховым шумом выбиваются из памяти.

Затем — игры в пирамидки, кубики (почему-то на ум сразу приходит пирамида Хеопса), куклы (дабы не забыли идею размножения), машинки (передвигаться в этом мире можно только с помощью техники, и никаких даже помыслов о левитации, телепортации и т. д.)

Игры в дочки-матери, папу-маму, то есть сразу — в рамки устоявшихся социальных, давно уже дурно пахнущих, шаблонов.

Детей знакомят с играми взрослых, дабы они не выбились из колеи и не погрузились в свой собственный мир, и не смогли вспомнить свою суть, и забыли, что на самом деле все это они проживали уже миллионы раз, а пришли еще, чтобы отказаться от этих бессмысленных времяпровождений — жизни, достойной только уровня животных.

Существо пришло в ловушку из устаревших и примитивных игр.

Разве это не смешно: хоккей, футбол, волейбол? Люди собираются многотысячными толпами, тратят свое время, чтобы смотреть на то, как игроки гоняют по полю круглый предмет, как падают, ломают руки, ноги, и при этом предмет им совершенно не нужен. Задумайтесь о маразматическом смысле действий. Игры. Игры. Игры. Они пронизывают всю историю Земли. Может быть, это мир отстойных, заброшенных игр? А что стоит игра в Войну? А Политика? Все одно и то же по кругу, только имена и количество черт разное, и в разных частях Планеты вся эта бодяга происходит. Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что наша суть, как изначальных существ, есть Игра. Только Игра настоящая, живая, наполненная возможностями и движением, смыслом и целью. Мы все изначально «Игроки», а сейчас — пешки на чьем-то поле, расчерченном клетками. «Шаг влево, шаг вправо»... А дальше — вы сами знаете.

Пешка — это падший Изначальный Игрок. Может, пришло время вспомнить, а каким Игроком ты был, и лично твоя какая игра, и правила твои каковы? Все мы уже давно играем по чужим, навязанным правилам, потому что отказались или забыли свои. А в Свою Игру играть гораздо веселее и комфортней. Может быть, проверить это? Тогда найдите Дворкина и, может быть, он вам подскажет сюжетную линию Вашей личной Истории.

ГЛАВА 14

Усталость неожиданно ввалилась в мое сознание. Прежде мне было незнакомо это чувство, хотя во многих Играх я встречала это понятие. И для меня это стало знаком к завершению всей этой затянувшейся истории. А теперь я сама оказалась внутри манипуляций чьих-то рассуждений. Я знаю: если находишься в своей Игре, то понятия усталости не существует — ни для тела, ни для ума. Это все начинает казаться мне более чем странным; и откровенные косые взгляды в сторону Главного Управления, и шушуканье по углам, с замолканием при посторонних. Может быть, это происходило и раньше, только я, занятая поисками этого придурка, не обращала внимания ни на что окружавшее меня и ставшее почти привычным. Я задавала себе множество раз один и тот же вопрос, относительно моей неутомимости в этой безумной идее найти Его. Может быть, не только поиски моих родных побуждают настойчиво следовать по этой нити человеческой жизни, казалось, потерявшейся и гаснущей. Что-то еще. Смутное ощущение понимания конфликта поддерживало мою уверенность, что я смогу распутать эти узлы, затянутые и спрятанные.

Усталость символизирует поражение. Сегодня я, наконец-то, поговорила с Ним, но мои попытки что-либо пробудить в его памяти, как-то расшевелить ее, оказались тщетны. Дворкин исчез, так же, как исчезал и раньше, только мое предчувствие говорит, что навсегда, в лучшем случае надолго, то есть на века. Подсказок теперь ждать не от кого. Хоть и не совсем ясны были эти намеки, но они были. Хоть и не совсем явное понимание между мной и этим Библиотекарем, но оно было. А теперь одиночество затопило все пространство вокруг, и время стало вязким и невыносимым. Если в таком состоянии смотреть на часы, то стрелки перестают двигаться, огонь не гаснет и утро не наступает. От негаснущего огня начинает подкрадываться холод к моим коленям, медленно подбираясь к сердцу. Безвременье начало поглощать меня... Очертания зданий, сначала безликие и сумеречные, а затем все ярче и светлее, забрезжили, как закат, оттуда шло волнение и страсть к жизни. Мелькнул профиль горделивый и властный, золотой саркофаг и взгляд во тьму веков... а там, нанизанные на одну линию, переходящие одна в одну, застывшие панорамы: Египет, Турция, Непал... И одиночество...

Я очнулась и отвела взгляд от стрелки часов; они радостно затикали, укоризненно качая маятником. Мол, что же ты так долго не давала нам жить. Мысленно извинившись, если что, я подумала, не слишком ли однообразные Игры я себе сейчас выстроила, но дело было сделано и закреплено временем.

Да и какая разница — однообразие, многообразие? Чем проще, тем быстрее доберусь до цели, и обратно. А там все будем решать. Вот так за одно мгновение можно растянуть себя на века, чтобы не потерять интерес к этим растянутым во времени и пространстве собственным играм. Вводим условия: надо немного себя забыть, исключить пару-тройку способностей. И — как в омут, в этот мир материи, красочных страстей и всего того, что мы тут в Корпорации понастряпали.

ГЛАВА 15

Моя работа.

Я в работе.

Работа во мне.

Жизнь, посвященная работе. Жить для того, чтобы работать, или работать для того, чтобы жить? А если не работать, можно жить или нет? Кто создал работу? Что это?

Можно сказать, что, сколько себя помню, я все время посвящаю Играм. Это и является моей работой, дает мне блага и удобства, но и поглощает практически все мое время. Но и я не мыслю себя без того, чтобы не мастерить, собирать или чинить Игры. Это происходит всегда. Если я это не делаю руками, то я постоянно думаю об этом, а, засыпая, погружаюсь. Погружаюсь в основы конструкций изначальных Игр. И по их сверкающим лабиринтам я могу появляться в весьма необычном облики и в немислимых кружениях пространства и времени. Изначальные Игры очень просты по своей конструкции, и из-за их простоты нам сложно сейчас понимать суть и законы основ конструкции Вселенских Игр. Почему?

Все очень просто, до смешного. Люди много лгут. И это искажает все вокруг так, что к изначальной сути не то что пробиться трудно, а даже понять, что она есть, невозможно. Ложь — это тоже элемент игры, только существ с другой линии, не нашей. Моя — это линия, насыщенная этикой в изначальном ее значении. Ну так, коротко об этом: исключается предательство: «нож в спину» — не только действий таких не предусмотрено, а даже мысли такие не возникают не только относительно других, а — что даже не предполагаешь — это относительно себя. Правдивость — только не то, что вы подумали. Это не значит говорить все, что придет в голову, и выбалтывать секреты, свои и других. Правдивость — это говорить то, что я чувствую, то, что на самом деле думаю и — принимаю или нет — то, что происходит в данный момент, в Здесь и Сейчас. Правда, относительно Себя.

Концепция Еды. О! Об этом искажении можно писать трактаты. Может быть, освободившись от многих обязанностей, я вам поведаю свою точку зрения на извращенные понятия о Еде. А пока коротко. Взаимовыгодный обмен Едой. Да-да, с заглавной буквы. На самом деле Еда — это очень тонкое понятие и конструктивное решение. Вот некоторые понятия с нашей линии Этики, ну, а противоположную линию, не этическую, опишите сами, на основе своего жизненного опыта. Я думаю, он у вас на эту тему очень богат.

Простота изначальная немисливо прекрасна, в ней — безграничная свобода и порядок, то есть нет извращений истины. Там нет трений и препятствий движению, любому движению: энергий, мысли, тел, желаний и всего того, что можно себе представить. Все — в сверкающем Единстве, и в то же время каждый — Личность, со своими звуковыми, цветовыми, вибрационными параметрами. В тех Играх у нас еще не было плотных, тяжелых и сложных по конструкции тел, за которыми надо было бы ухаживать так много времени, строить им жилища, выращивать Пищу, создавать ее, одевать это тело. В общем, служить ему, как служит сейчас человек своей породистой собаке, прогуливая ее, готовя еду, убирая за ней дерьмо.

Все это время, которое сейчас тратится на обслугу тела, было Н-Е-З-А-Н-Я-Т-О!!!

И в это время Существа И-Г-Р-А-Л-И!!! Весело, беззаботно, счастливо. Двигаясь так, как хотели, и куда хотели. Никто никому не указывал на неправильность, никто никем не руководил. Не было необходимости сбиваться в Стаи. Не от кого было защищаться, потому, что не придумали еще Игру про Войну и Врагов, Врагов и Друзей. Про Несчастья и Боль. Про Потери и Горе.

Отдел «Игры подешевле». Это мы его так прозвали, и шутя подсмеивались над этим отделом. Официальное название было довольно простым: «Доступные игры».

Доступные, в смысле примитивные по своей конструкции (боевики, вождление, страдание неразделенной любви).

За настоящие приключения приходилось платить. В любой стоящей игре — множество сюжетных линий, неординарность каждой из них захватывала и увлекала дух по лабиринту настоящих страстей, давая ощущение полноты жизни. Люди с пустыми глазами на улицах... Вы, наверно, часто встречали таких. Спросите их — где они потеряли себя? Каждый второй из них спустил все состояние, желая приобщиться к новому миру иллюзии, и теперь все их наследство умещается в кармане поношенного плаща, в виде маленьких кубиков концентрированных грез. Дорогие игры очень долговечны, каждое погружение в такую игру дает новый ход событиям. Играми попроще люди обмениваются, однако у каждого есть та любимая, с которой он не расстанется ни за что. Ушедшие с пути цивилизации, они ходят, обделенные вниманием сообщества.

Кружка тягучего кофе, сигарета — это все, что им нужно от мира людей, чтобы начать свое новое путешествие. Появились даже «забегаловки» — специализированные ночлежки с лежанками для

игроков — сновидцев. Примечательно, что такие забегаловки точно соответствовали магистралям сновидения, их узловым пересечениям, а иногда — временным карманам. С кармашками дело обстояло, прямо скажем, нечисто. Большинство разорившихся бродяг рано или поздно оказывалось там. Дальнейшей их судьбой мало кто интересовался, кроме редких родственников, желающих знать, вернется ли «дорогой дядя».

ГЛАВА 16

Сколько хлама принесли в мое отсутствие. Старые, заклиненные игры, от которых не могут отказаться, несут в ремонт. Когда-то давно я это делала с удовольствием. Разбирала, чтобы понять суть и конструкцию неизвестной мне игры, разобраться в идее, понять характер создателя. Много времени потратила на классификацию вариантности Игр, их скрытых особенностей. И, как на основу, наткнулась на то, что Игры делятся на три основных потока:

Игры Прошлого,
Игры Настоящего,
Игры Будущего.

Первые позволяют окунуться в беспредельность мечтаний человеческих, в красочность переживаний уже пережитых и минувших человеческих жизней, и не только их. Впечатления от переходов из одной жизни в другую, и надрыв от невозможности постичь весь этот сложный лабиринт паутин воплощений. Это одна из самых любимых Игр. Они затягивают существо своей знакомостью, духом времени, того, где зависли огромные потоки впечатлений, которые бесконечно хочется переживать, переживать. Бесконечные заикленные Игры прошлого... Пока Вы на это ловитесь, вы бесконечно будете возвращаться в эти устаревшие Игры, давно покрытые трясинной безрассудства и плесенью веков. Из этих ловушек многие не могут выбраться, и, чтобы оправдать свое бессилие, начинают находить в них то, за что можно зацепиться и дать пищу уму, и насытиться, хоть и давно покрытыми пылью, эмоциями.

И эти игры требуют периодической реанимации, иначе они становятся непотребными и опасными.

Игры настоящего всегда имеют спрос. Они актуальны, хотя имеют простую конструкцию, но они не предусматривают перспективу. В этих играх всегда важен момент восприятия себя как Игрока, который играет на поле этой Игры первый и последний раз. Это простые игры. Есть еще Сложные и Очень Сложные по восприятию хода действий. Этих Игр мало, и на самом деле они — для профессионалов. Для тех, кто отыгрался в Играх прошлого и вышел из них. Отцепился от заикленности отношений, которыми они насыщены. Эти Игроки потеряли, на самом деле, вкус к страданиям и мести, к бесконечным расставаниям и встречам, к поражениям и победам. Эту продукцию приобретают существа, осознающие себя и понимающие последствия заикленных Игр. Мы называем их Поднявшимися игроками. Тут уж не подсунешь залежавшуюся Игру со счастливым окончанием Вселенской трагедии. Покупатели весьма требовательны и придирчивы. Бывали случаи, когда в отдел продаж возвращали игру низкого качества, и чтобы сохранить репутацию, Корпорация за половинную стоимость предоставляла Редкую Игру. Об этих Играх нужна особая история. Много кое-чего поговаривали в этом отношении, но на самом деле мало кто понимал назначение этих Игр. Может быть, я раздобуду хотя бы ее макет и попытаюсь разобраться в навороте событий.

А пока скажу о том, что более непонятными были Игры Будущего. Их и хранили в совершенно отдельном корпусе. Можно подумать, что их прятали от любопытных глаз, и только по особому пропуску можно было заглянуть в Каталог. Про них много знал Лисф, но где он сейчас? И что он вообще знает и помнит? Есть у меня одна идея относительно него, и вообще... Надо ее обдумать и решить, насколько она безопасна для моего рассудка.

Вы никогда не задумывались о сновидениях? Куда вы попадаете, когда ваше внимание уходит от тела, от этого мира, в котором вы осознаете себя? Есть много версий и предположений, а если рассмотреть это с позиций Игр, то получится очень интересная картина. Те люди, которые отказывались приобретать Игры, отказывались вкладывать свои ресурсы в Бесперспективную Иллюзию, оказывались свободными, но этого никак не могли допустить управители Корпорации. Они состряпали из всех завалявшихся Игр одну дерьмовую Игру под названием «Сновидение», поместив ее планом ниже земли. Секретный отдел корпорации занимался разработкой этой идеи. Тайный план претворялся в жизнь подетально и фрагментами, пока не выстроилось липкое и тягучее пространство. Сновидцы думают, что движутся во сне вверх, а на самом деле опускаются все ниже и ниже, пока не свалят туда все свои ресурсы и не разделят себя на части, одна из которых будет всецело принадлежать Сновидению, тянуть из реальной жизни ресурсы, внимание, намерение, жизненную энергию. И Сон уже владеет всем свободным временем человека, и уже не он погружается в сновидение, а оно накрывает его своим черным крылом. Как мошки, люди прилипают к этой сладкой бумаге, а проснувшись, на утро с упоением пересказывают тот бред, в который их погрузили ночью и где осталась большая часть их внимания.

Все мы видели людей, бредущих по улицам с пустыми глазами. Если подойти и спросить у них о чем-либо очень простом, то они не сразу понимают вопрос, а некоторое время блуждают взором по невидимым равнинам пространства, и только приложив невероятное усилие, удивленно обнаруживают вопрошающего тебя: «Что-что Вы спросили»? Если вы повторите вопрос, то еще столько же времени они будут придумывать ответ. Нет смысла их слушать. Они потерянные. Сами потерялись в своих снах. Отойдите от них, дайте им умереть спокойно.

Эпилог:

— Как вы попали в мою камеру? — прервал я его излияния.

— Ты уже спрашивал. Взял и пришел.

— Но как? Сквозь стену?

— Конечно, нет. Сквозь отражение стены.

— Этого не может быть. В Амбере нет отражений.

— Видишь ли... я сжульничал, — признался он.

— Как?

— Нарисовал новую карту. Мне ужасно хотелось посмотреть, что новенького... Ох ты! Только что вспомнил! Оставил ее дома, и теперь не смогу вернуться. У тебя не найдется что-нибудь перекусить? И то, чем рисуют? И то, на чем рисуют?

Роджер Желязны «Хроники Амбера»